



The Fine and Applied Arts Journal

ศิลปกรรมสาร

ปีที่ ๑๘ ฉบับที่ ๒ กรกฎาคม-ธันวาคม พ.ศ.๒๕๖๘ Vol.18 No.2 July-December 2025

ISSN : 2822-0447 (print)
ISSN : 2822-0439 (online)



ISSN : 2822-0447 (print) ISSN : 2822-0439 (online)



ศิลปกรรมสาร

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ปีที่ ๑๘ ฉบับที่ ๒ พ.ศ. ๒๕๖๘

กรกฎาคม - ธันวาคม พ.ศ.๒๕๖๘

The Fine and Applied Arts Journal / Vol.18 No.2, 2025



คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยอุดรธานี

โปรดทราบ >>

บทความ ทรรศนะและข้อคิดเห็นใด ๆ ที่ปรากฏในเอกสารฉบับนี้ เป็นความคิดเห็นส่วนตัวของผู้เขียน
บรรณาธิการและกองบรรณาธิการไม่จำเป็นต้องเห็นพ้องด้วยและไม่ถือเป็นความรับผิดชอบ ลิขสิทธิ์
เป็นของผู้เขียนและคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุดรธานี ได้รับการสงวนสิทธิ์ตาม
กฎหมายการตีพิมพ์ซึ่งต้องได้รับอนุญาตจากผู้เขียนและคณะศิลปกรรมศาสตร์โดยตรง และเป็น
ลายลักษณ์อักษร

ศิลปกรรมสาร ปีที่ 18 ฉบับที่ 2 พ.ศ. 2568

วารสารวิชาการคณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

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

วัตถุประสงค์

เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนนักวิจัย นักวิชาการ คณาจารย์ นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาทั้งภายในและภายนอก ทุกสาขาวิชาด้านศิลปกรรมศาสตร์ได้มีแหล่งนำเสนอผลงานและแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ รวมทั้งการแสดงออกทางความคิด ข้อวิพากษ์วิจารณ์ด้านศิลปกรรมทุกแขนงให้เป็นที่ยอมรับของสาธารณชน โดยมีเป้าหมายเพื่อยกระดับมาตรฐานวารสารให้เป็นไปตามเกณฑ์คุณภาพวารสารวิชาการของศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) ได้กำหนดไว้

ที่ปรึกษา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิหวัณ จันท

ศาสตราจารย์ ดร.มัทนี รัตนิน

ศาสตราจารย์ ดร.ขมนาด กิจจันทร์

ศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี

ศาสตราจารย์สายนต์ ไพเราะญจิตร

ศาสตราจารย์เสริมศักดิ์ นาคบัว

ศาสตราจารย์เกียรติคุณกุลวดี มกรภิรมย์

รองศาสตราจารย์ฉันทนา เอี่ยมสกุล

อาจารย์อภิสิทธิ์ ไส้ด้วงไกล

คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง

(เกษียณราชการ)

ผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ไทย

(เกษียณราชการ)

คณะศิลปกรรมศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (เกษียณราชการ)

คณะสังคมสงเคราะห์ศาสตร์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ (เกษียณราชการ)

ศิลปินแห่งชาติ สาขาทันตศิลป์

(เกษียณราชการ)

ผู้เชี่ยวชาญ ด้านวรรณคดีอังกฤษ

การแปล ประวัติศาสตร์อเมริกัน

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ (เกษียณราชการ)

อดีตผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจ

สร้างสรรค์ (องค์การมหาชน): CEA

บรรณาธิการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาวิณี บุญเสริม

คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

กองบรรณาธิการ

ศาสตราจารย์เดชา วราขุน

ศาสตราจารย์พงษ์ศิลป์ อรุณรัตน์

ศาสตราจารย์ ดร.พัชรา อุทิศวรรณกุล

ศาสตราจารย์ ดร.ชาตรี ประกิตนันทการ

รองศาสตราจารย์ ดร.ไพโรจน์ ชมูณี

รองศาสตราจารย์ ดร.น้ำฝน ไส้สตรูไกล

รองศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย อารีรุ่งเรือง

รองศาสตราจารย์วีระจักร์ สุเอียนทรมณี

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนพร กิตติก่อ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชุติมา มณีวัฒนา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จารุณี อารีรุ่งเรือง

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัชฎา ปัญส่งเสริม

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อาทรี วนิษตระกุล

ผู้ช่วยศาสตราจารย์มุจรินทร์ อิทธิพงษ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ศรินทร์ ใจเที่ยง

อาจารย์ ดร.นลินี เนติธรรมการ

ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะ
(เกษียณราชการ)

คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะศิลปกรรมศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

Raffles International College

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยขอนแก่น

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาบทความประจำปี ปีที่ 18 ฉบับที่ 2 พ.ศ. 2568

ศาสตราจารย์กมล เผ่าสวัสดิ์

รองศาสตราจารย์ ดร.จตุรงค์ เลาหะเพ็ญแสง

รองศาสตราจารย์ ดร.ฤทธิรงค์ จิวากานนท์

รองศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย อารีรุ่งเรือง

รองศาสตราจารย์ ดร.วรรณพร ชูจิตารมย์

รองศาสตราจารย์วีระจักร์ สุเอียนทรเมธี

รองศาสตราจารย์รณภพ เตชะวงศ์

รองศาสตราจารย์สยมพร ภาษารสุวรรณ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐพงศ์ พรหมพงศธร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดำรงพล อินทร์จันทร์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จารุณี อารีรุ่งเรือง

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไพบุลย์ โสภณสุภาพ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมพร แต่มประสิทธิ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชุดิมา มณีวัฒนา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อดิเทพ แจดนาลาว

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรุษา อุดระ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สະมาภรณ์ คล้ายวิเชียร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์คนพด วัชรินชัย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์มูจินทร์ อิทธิพงษ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์พชญ์ อัคพราหมณ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ศิริรินทร์ ใจเที่ยง

คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
(เกียรตินิพนธ์)

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

คณะดนตรีและการแสดง มหาวิทยาลัยบูรพา

วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี

ราชภัฏวชิรเวศน์โกสินทร์

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ

มหาวิทยาลัยนเรศวร

คณะดนตรีและการแสดง มหาวิทยาลัยบูรพา

คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ฝ่ายจัดการ

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

นางสาวพัชรา บุญมานา

นายวินัย ทองกร

นางสาวสุนิสา เลาหะพุฒา

นักวิชาการศึกษาชำนาญการพิเศษ

นักวิชาการศึกษาชำนาญการ

นักเทคโนโลยีสารสนเทศปฏิบัติการ

ออกแบบปก

จัดรูปเล่ม

พิมพ์ที่

พิมพ์เมื่อ

จำนวน

อาจารย์ ดร.บุษกร ชวบรัมย์

นันท์นภัส ทศนบัณฑิต

โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ธันวาคม 2568

100 เล่ม

01

บทความวิจัย
p.1

การศึกษากระบวนการทัศน์การออกแบบ
เพื่อนำมาใช้สร้างกรอบแนวคิด
การออกแบบหัตถอุตสาหกรรมสู่แนวคิดการสร้างสรรค์:
การออกแบบโดยเน้นการจัดการทางวัฒนธรรม
A Study Design Paradigm for Applied to Construct
Industrial Crafts Design Framework to Creative Ideas:
Design Focus on Cultural Management
>> กิตติพงษ์ เกียรติวิภาด

02

บทความวิชาการ
p.34

ระเบิดการกดทับจากข้างใน ปลดปล่อยอัตลักษณ์ท้องถิ่น :
กรณีศึกษาแพร่หะระเบิด
Exploding from Within: Releasing Local Identity:
The Case of Phrae Hae Raberd
>> เชษฐา สุวรรณสา | อนุชา แพ่งเพชร

03

บทความวิจัย
p.67

การพัฒนาโมเดลการสอนการออกแบบเครื่องแต่งกาย
เพื่อการแสดง สำหรับผู้เรียนระดับอุดมศึกษา
Development of a Teaching Model for Designing Costume
for Higher Education Students
>> นพดล อินทร์จันทร์

04

บทความวิจัย
p.87

การวิจัยและพัฒนาผลิตภัณฑ์เซรามิกตกแต่งโรงแรม
สำหรับการท่องเที่ยวกลุ่มดิจิทัลโนแมด
Innovative Design and Development of Ceramic
Decorative Products for Hotels to Digital Nomads
>> นักศญา พัฒนมหเจริญ | อริญ วานิชกร | รวิเทพ มุสิกะปาน

05

บทความวิจัย
สร้างสรรค์

p.120

การสร้างสร้งงานละครเชิงภาพ
เรื่อง “Dialogue of Land and Sea”

Creation of Visual Theatre “Dialogue of Land and Sea”

>> เบญจ บุษราคัมวงศ์ | ภาสกร อินทุมาร

06

บทความวิจัย
สร้างสรรค์

p.148

ศิลปะสื่อใหม่และการสร้างปรากฏการณ์แห่งการรุดคืบ:
การบูรณาการศิลปะเพื่อสะท้อนพัฒนาการสังคมไทย
กรณีศึกษานิทรรศการ “The Archetype and
the Avant-Garde: Luminous Journey”

New Media Art and the Creation of Momentous and

Temporal Experience: Artistic Integration for

Reflecting Thai Social Development – A Case Study of

“The Archetype and the Avant-Garde: Luminous Journey” Exhibition

>> พงษ์พันธ์ สุริยภัทร | ศุภชัย อารีรุ่งเรือง

07

บทความวิชาการ

p.169

สุนทรียศาสตร์ของการต่อต้านจัดจ้านในการละคร

Aesthetics of Resistance in Theatre

>> ภาสกร อินทุมาร

08

บทความวิจัย
สร้างสรรค์

p.186

การออกแบบตัวละครสไตล์มินิมอลลิสม์ที่ได้รับแรงบันดาลใจ
จากภาพจิตรกรรมไทยฝาผนังแนวประเพณี
เรื่องทศชาติชาดก วัดสุวรรณารามราชวรวิหาร

Minimalist Character Design Inspired by Traditional Thai Mural

Paintings: The Thotsachart Allegorical Narrative

at Wat Suwannaram Ratchaworawihan

>> สราภญา แสงเดือนฉาย | จารุณี อารีรุ่งเรือง | ศุภชัย อารีรุ่งเรือง

บรรณาธิการ

เนื่องด้วยโอกาสน้อมรำลึกถึงการสวรรคตของ สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถพระบรมราชชนนีพันปีหลวง (24 ตุลาคม 2568) พระองค์เป็นดั่งสัญลักษณ์สำคัญของการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมไทย ทั้งด้านหัตถศิลป์ไทยและศิลปะการแสดง ทรงเป็นแรงบันดาลใจให้ช่างฝีมือ ศิลปิน และผู้สร้างสรรค์งานร่วมสมัยได้ตระหนักถึงคุณค่าของรากเหง้าทางวัฒนธรรม และร่วมสืบทอดให้คงความงดงามมาจนทุกวันนี้

คงปฏิเสธไม่ได้ว่าคุณูปการของพระองค์ได้ฝากร่องรอยสำคัญไว้ในวงการศิลปะไทย ทั้งงานหัตถศิลป์ งานผ้าไทยและสิ่งของที่ทรงช่วยฟื้นฟูจนกลับมามีชีวิตชีวา งานศิลปกรรมแขนงต่าง ๆ และการแสดงโขนซึ่งได้รับการสนับสนุน ทำนุบำรุงจนกลายเป็นมรดกภูมิปัญญาที่เป็นที่ยอมรับ การรำลึกถึงพระองค์จึงเป็นการรำลึกถึงพลังแห่งศิลป์ที่หล่อเลี้ยงสังคมไทยมายาวนาน กองบรรณาธิการวารสารศิลปกรรมสาร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ขอน้อมสำนึกในพระมหากรุณาธิคุณอันหาที่สุดมิได้มา ณ โอกาสนี้

สำหรับศิลปกรรมสาร ฉบับนี้ได้นำเสนอผลงานที่หลากหลาย ทั้งบทความวิชาการ บทความวิจัยด้านศิลปกรรม บทความที่ศิลปะร่วมสมัย งานการแสดง และบทความเชิงสร้างสรรค์ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ เราหวังเป็นอย่างยิ่งว่าบทความทั้งหมดในฉบับนี้จะเป็นพื้นที่แลกเปลี่ยนความรู้ จุดประกายความคิด และช่วยให้ผู้อ่านมองเห็นความงามของศิลปะในมิติต่าง ๆ ทั้งในอดีต ปัจจุบัน และอนาคต

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาวิณี บุญเสริม
บรรณาธิการ

ได้รับบทความ
Received
28/04/2025

แก้ไขบทความ
Revised
19/07/2025

ตอบรับบทความ
Accepted
22/07/2025

01

การศึกษากระบวนการทัศน์การออกแบบ

เพื่อนำมาใช้สร้างกรอบแนวคิด

การออกแบบหัตถอุตสาหกรรมสู่แนวคิดการสร้างสรรค์:

การออกแบบโดยเน้นการจัดการทางวัฒนธรรม

A Study Design Paradigm for Applied to Construct
Industrial Crafts Design Framework to Creative Ideas:
Design Focus on Cultural Management

กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค¹

Kittipong Keativipak²

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์, ดร., สาขาวิชาออกแบบหัตถอุตสาหกรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

² Assistant Professor, Dr., Department of Industrial Crafts Design, Faculty of Fine and Applied Arts,
Thammasat University, Thailand (E-mail address: kittipongagk@gmail.com)

บทคัดย่อ

การศึกษากระบวนการออกแบบเพื่อนำมาใช้ในการสร้างกรอบแนวคิด การออกแบบหัตถอุตสาหกรรมสู่แนวคิดการสร้างสรรค์ : การออกแบบโดยเน้นการจัดการทางวัฒนธรรม เน้นหนักด้านการอนุรักษ์ การรักษารูปแบบทางวัฒนธรรม ประเพณี และกระบวนการภูมิปัญญาแบบดั้งเดิม เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการคิด แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับแนวทาง การออกแบบหัตถกรรม แนวคิดเชิงวัฒนธรรม-ภูมิปัญญา การจัดการความรู้ด้านวัฒนธรรม แนวคิดเชิงปรัชญา และแนวคิดการส่งเสริมในการปรับทิศทางของการสร้างสรรค์ และข้อมูลการออกแบบสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้เป็นข้อมูลจำเพาะในการออกแบบและการพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ที่เน้นลักษณะการจัดการทางวัฒนธรรมเป็นสำคัญ รวมถึงทดลองการสร้างสรรค์และประเมินผล ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ที่ได้รับการกำหนดชุดข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลจากกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมที่ได้จากงานวิจัย

กระบวนการวิจัยได้แบ่งตามแผนการดำเนินงานเป็น 2 ส่วน ได้แก่ 1. การสร้างกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม โดยการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกรายบุคคล (Individual Depth Interview) คัดเลือกผู้ทรงคุณวุฒิ ด้วยวิธีการสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) ซึ่งเป็นผู้มีความรู้ความเชี่ยวชาญ เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมและภูมิปัญญา ปรัชญา งานศิลปหัตถกรรม การจัดการวัฒนธรรมและการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม จำนวน 27 ท่าน รวมถึงการเข้าร่วมประชุมในงานที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาหัตถอุตสาหกรรมทั้งภาครัฐและเอกชน เก็บรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้วิธีการ Content Analysis แบบ Coding Analysis 2. การประเมินผลการศึกษาและสำรวจความคิดเห็นและความพึงพอใจที่มีต่อผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมจากการใช้กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมในการวิเคราะห์สำหรับการสร้างสรรค์ จากกลุ่มตัวอย่าง 500 คน ด้วยวิธีการคัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจง จำนวน 4 กลุ่ม ได้แก่ 1. กลุ่มหน่วยงานภาครัฐ จำนวน 50 คน 2. กลุ่มนักวิชาการ จำนวน 50 คน 3. กลุ่มผู้ประกอบการและนักออกแบบ จำนวน 50 คน 4. กลุ่มประชาชนทั่วไป จำนวน 350 คน จากแบบสอบถาม พบว่า ผลงานสร้างสรรค์ จากการใช้กรอบแนวคิดด้านการออกแบบโดยเน้นการจัดการทางวัฒนธรรม (กระถางดอกไม้ดินไทย โดยได้รับแรงบันดาลใจจากหม้อดอกบูรณฆงะ) มีความคิดเห็นและความพึงพอใจภาพรวมในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.47

คำสำคัญ : การออกแบบหัตถอุตสาหกรรม

กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม วัฒนธรรมภูมิปัญญา

เศรษฐกิจสร้างสรรค์ SDG: การศึกษาที่มีคุณภาพ

Abstract

A Design Paradigm Study for Constructing an Industrial Craft Design Framework Towards Creative Concepts: Emphasizing Cultural Management

This qualitative research aimed to study paradigms, concepts, and theories related to handicraft design approaches, cultural wisdom, cultural knowledge management, philosophical concepts, and promotional strategies for reorienting creativity and relevant creative design information. This data was then used to inform the design and development of a conceptual framework for industrial craft design, emphasizing cultural management, and to guide the experimentation and evaluation of creative industrial craft designs. These works were defined by data sets and analyzed using the conceptual framework derived from the research.

The research process was divided into two main parts according to the operational plan:

1. Construction of the Industrial Craft Design Conceptual Framework: Individual in-depth interviews were conducted with 27 purposively sampled experts knowledgeable in culture, traditional wisdom, philosophy, handicrafts, cultural management, and industrial craft design. The process also included participation in relevant conferences focused on handicraft industry development, engaging both public and private sectors. Data was collected and analyzed using Content Analysis with a Coding Analysis method.

2. Evaluation of Study Results and Survey of Opinions and Satisfaction with Industrial Craft Products: This involved analyzing creative works using the industrial craft design conceptual framework. A total of 500 samples were purposively selected from four groups: 50 from government agencies, 50 academics, 50 entrepreneurs and designers, and 350 members of the general public.

The questionnaire results indicated that the creative work developed using the design framework emphasizing cultural management (e.g., a Thai clay flowerpot inspired by the Purnaghata pot) received the highest overall opinion and satisfaction, with an average score of 4.47.

Keywords : Industrial crafts design, Industrial crafts design framework, Cultural Wisdom, Creative Economy, SDG: Quality Education

บทนำ

การออกแบบหัตถอุตสาหกรรม คือ แนวทางในการสร้างสรรค์ พัฒนาหัตถกรรมไทยสู่แนวความคิด ที่มีลักษณะเชิงการผลิตซึ่งผสมผสานระหว่างกระบวนการทางหัตถกรรมที่ต้องอาศัยความประณีต ทักษะเชิงช่าง ภูมิปัญญาจากฝีมือของผู้สร้างสรรค์และกระบวนการผลิตเชิงอุตสาหกรรม รวมถึงการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของชาติเข้ามาใช้ในการต่อยอดและสร้างสรรค์ผลงานให้เกิดเอกลักษณ์ (สาขาออกแบบหัตถอุตสาหกรรม, 2559) ถ้าวัฒนธรรมคือจุดสร้างความแตกต่าง การใส่จุดเด่นของวัฒนธรรมประจำชาติในงานออกแบบผลิตภัณฑ์ นอกจากจะทำให้เกิดเอกลักษณ์ทางรูปลักษณ์ที่แตกต่างแล้ว ยังเพิ่มมิติคุณค่าทางวัฒนธรรมและความหมายให้กับชิ้นงานด้วย ทำให้ผู้บริโภคเกิดความรู้สึกทางความคิดที่มีต่อสินค้านั้น ๆ แตกต่างกันไป (วัชรินทร์ จรุงจิตสุนทร, 2548, น.104) แต่กระนั้นแนวคิดต่าง ๆ ที่นำมาใช้ในการวิเคราะห์หรือเป็นชุดทฤษฎีที่นำมา นักวิชาการและนักออกแบบหลากหลายท่านไม่มีความลุ่มลึก ขาดความเข้าใจในทฤษฎีฐานรากและไม่สามารถสื่อสารถึงการนำรากหรือมิติทางวัฒนธรรมมาใช้ได้อย่างเหมาะสม แนวคิดการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญาเข้ามาสู่กระบวนการในการออกแบบสร้างสรรค์ มิใช่มองศึกษาลักษณะรูปลักษณ์ภายนอกเท่านั้น การศึกษาถึงชุดความเชื่อหรือมุมมองทางวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของมีความสำคัญและจำเป็นต่อการออกแบบด้วยเช่นกัน สำหรับนำไปใช้เป็นชุดข้อมูลเพื่อให้ผลงานออกแบบสร้างสรรค์นั้นมีความชัดเจน ไม่ขัดต่อมุมมองต่อสังคม วัฒนธรรมและประเพณีที่สืบทอดมีเช่นนั้นแล้วผลงานที่สร้างขึ้นอาจส่งผลกระทบต่อให้เกิดผลเสียได้ในระยะยาว (กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค, 2562) นโยบายของกระทรวงอุตสาหกรรมในการสนับสนุนส่งเสริม พัฒนาหัตถกรรมไทยมีแนวทางสำคัญ 2 ประการคือ การอนุรักษ์หัตถกรรมไทยให้สืบทอด ดำรงอยู่คงความเป็นเอกลักษณ์ของศิลปวัฒนธรรมไทยประจำชาติ ส่วนอีกแนวคิดหนึ่งคือการส่งเสริมและพัฒนาหัตถกรรมไทยทั้งด้านการผลิต ระบบอุตสาหกรรมและด้านการตลาด เพื่อทำการเพื่อขยายบทบาทหัตถกรรมไทยให้มีความสำคัญต่อเศรษฐกิจของประเทศมากขึ้น (กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม, 2543, น.2) บทความวิจัยนี้จะอธิบายรูปแบบของกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ทำการแจกแจงชุดข้อมูลที่มีความสำคัญ จากการศึกษา สัมภาษณ์ การเข้าประชุมทั้งภาครัฐและเอกชนที่มีความเกี่ยวข้องสำหรับการนำไปใช้เป็นเงื่อนไข และเกณฑ์ในการวิเคราะห์เพื่อการออกแบบสร้างสรรค์ในทิศทางที่เหมาะสม และเป็นไปตามวัตถุประสงค์ในการออกแบบ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษากระบวนการทัศน์ แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับแนวทางการออกแบบ หัตถกรรม แนวคิดเชิงวัฒนธรรม-ภูมิปัญญา การจัดการความรู้ด้านวัฒนธรรม แนวคิดเชิงปรัชญา และแนวคิดการส่งเสริมในการปรับทิศทางการสร้างสรรค์ และข้อมูลการออกแบบ สร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้เป็นข้อมูลจำเพาะในการออกแบบและการพัฒนากรอบแนวคิด การออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ที่เน้นลักษณะการจัดการทางวัฒนธรรมเป็นสำคัญ

2. เพื่อทดลองการสร้างสรรค์และประเมินผล ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ที่ได้รับการกำหนดชุดข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลจากกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ที่ได้จากงานวิจัย

วิธีการวิจัย เครื่องมือ และระเบียบวิธีการวิจัย

ในการศึกษานานวิจัยเรื่องการศึกษากระบวนการออกแบบเพื่อนำมาใช้สร้างกรอบ แนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมสู่แนวคิดการสร้างสรรค์ มีวิธีการดำเนินการวิจัยแบ่ง เป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ศึกษากระบวนการทัศน์ แนวคิดและทฤษฎี เพื่อใช้เป็นข้อมูลจำเพาะในการออกแบบและการพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม

1.แผนการดำเนินงานวิจัย

นำผลการศึกษาข้อมูลจากการเก็บรวบรวมข้อมูลจากภาคเอกสารและภาคสนาม การเรียนการสอน ชุดข้อมูลจากกระบวนการวิจัย ชุดข้อมูลจากบทความวิจัยและทางวิชาการ ผลสรุปข้อมูลแบบพรรณนาจากการสอบถามความคิดเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิ โดยใช้การสัมภาษณ์ แบบเจาะลึกรายบุคคล (Individual Depth Interview) และ การเข้าร่วมประชุมแผนพัฒนาฯ จากการประชุมเชิงปฏิบัติการต่าง ๆ ร่วมกับหน่วยงานภาครัฐ ทำการเรียบเรียงและวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา (Content Analysis) โดยใช้ Coding Techniques เพื่อสรุปถึงปัจจัย เงื่อนไข และ จัดหมวดหมู่ข้อมูลที่ส่งผลต่อการพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม เพื่อนำไปใช้เป็นข้อมูลสำคัญในการออกแบบและพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบ หัตถอุตสาหกรรม เพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ ซึ่งชุดข้อมูลที่สำคัญประกอบด้วย

- 1.1 การศึกษาชุดทฤษฎีและข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานศิลปหัตถกรรม และการออกแบบ หัตถอุตสาหกรรม จากการเก็บรวบรวมข้อมูลจากภาคเอกสาร ผลงานทางวิชาการ ผลงานวิจัย บทความวิจัย บทความทางวิชาการ และการเก็บข้อมูลภาคสนาม
- 1.2 สรุปการสร้างกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม(เบื้องต้น) จากการ ศึกษาข้อมูลจากภาคเอกสาร การเรียนการสอน ประสบการณ์ของผู้วิจัยและ

งานวิจัย รวมถึงการนำกรอบแนวคิดไปใช้เป็นชุดข้อมูลและกำหนดแนวทางสำหรับสร้างพัฒนากรอบแนวคิดครั้งที่ 1 และสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์ตัวอย่างเพื่อศึกษาชุดข้อมูล แนวคิดและทฤษฎีที่นำมาใช้เบื้องต้น ก่อนนำไปพัฒนา

- 1.3 การสอบถามความคิดเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิ โดยใช้การสัมภาษณ์แบบเจาะลึกรายบุคคล (Individual Depth Interview) เป็นลักษณะแบบสัมภาษณ์ชนิดไม่มีโครงสร้าง (Unstructured Interview) (วรรณิ์ แกมเกตุ, 2555, น.217) จากผู้เชี่ยวชาญครั้งที่ 1 การสัมภาษณ์เชิงลึกเพื่อนำมาพัฒนากรอบแนวคิดครั้งที่ 2 จำนวน 15 ท่าน โดยวิธีการสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling)
- 1.4 การสอบถามความคิดเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิ โดยใช้การสัมภาษณ์แบบเจาะลึกรายบุคคล (Individual Depth Interview) ลักษณะแบบสัมภาษณ์ชนิดไม่มีโครงสร้าง (Unstructured Interview) จากผู้เชี่ยวชาญครั้งที่ 2 การสัมภาษณ์เชิงลึกเพื่อนำมาพัฒนากรอบแนวคิดที่สมบูรณ์ จำนวน 12 ท่าน โดยวิธีการสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling)¹
- 1.5 การศึกษาจากการประชุมประชาคมรับฟังความคิดเห็นเกี่ยวกับแผนพัฒนาจังหวัดลำปาง 5 ปี (พ.ศ.2561-2565) ฉบับทบทวนปี 2564 ในประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 3 เรื่องสินค้าอัตลักษณ์อุตสาหกรรม หัตถอุตสาหกรรมผลิตภัณฑ์ชุมชนจากฐานทุนทางสังคมและวัฒนธรรม และการประชุมเชิงปฏิบัติการ เพื่อจัดทำแผนปฏิบัติการพัฒนาอุตสาหกรรมจังหวัด ประจำปี 2566 -2570
- 1.6 การศึกษาจากการประชุมเชิงปฏิบัติการ เพื่อจัดการแผนปฏิบัติการด้านการพัฒนาอุตสาหกรรมระดับจังหวัด (2566-2570) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2566 ณ ศูนย์ประชุมและแสดงสินค้าอุตสาหกรรมภาคเหนือ (DIPROM MICE CENTER)
- 1.7 การศึกษาประเด็นจากการประชุมงาน งานการแสดงผลศิลปะและการออกแบบแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 4 (Thailand Art and Design Exhibition)

โดยการเก็บรวบรวมข้อมูล การสัมภาษณ์แบบเจาะลึกรายบุคคลและการประชุมเชิงปฏิบัติการ ได้ทำการสรุปตามประเด็นหัวข้อการศึกษาดังนี้

1. วัฒนธรรม ภูมิปัญญาและการเปลี่ยนแปลง อาทิ ความเปลี่ยนแปลงเพื่อการดำรงอยู่ ความเปลี่ยนแปลงและความต่อเนื่อง การอนุรักษ์และการส่งเสริมนโยบายความทันสมัย ภูมิปัญญาไทยในบริบทปัจจุบัน และการสร้างเอกลักษณ์ประจำชาติ เป็นต้น

1 วิธีการสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) เป็นการสุ่มตัวอย่างแบบไม่อิงทฤษฎีความน่าจะเป็น(Nonprobability Sampling) ซึ่งเป็นวิธีการที่นักวิจัยใช้วิจารณญาณ (Judgement Sampling) สามารถคัดเลือกกลุ่มผู้ให้ข้อมูลในเรื่องที่สนใจศึกษาได้ โดยมีเงื่อนไขเป็นกลุ่มตัวอย่างขนาดเล็กและต้องการผู้ให้ข้อมูลที่สำคัญ (Key Informant) (นิวัช สุดสังข์, 2559, น.50-54)

2. แนวคิดความต้องการและการเปลี่ยนแปลงของสังคม อาทิ สินค้าวัฒนธรรม ธุรกิจ กับเส้นขนานงานอนุรักษ์ ระดับความต้องการ ความเร่งด่วน การลดทอน เพื่ออุดมการณ์ การส่งเสริมวัฒนธรรมท้องถิ่น ช่างกับสังคม และรูปแบบท้องถิ่น แบบตามสั่ง เป็นต้น
3. การศึกษาวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ (Material Culture) อาทิ เกี่ยวเนื่องกับ เรื่องเล่า ความสัมพันธ์ระหว่างศิลปหัตถกรรมกับวัฒนธรรม สัญลักษณ์ในทาง วัฒนธรรม ลักษณะร่วมและลักษณะต่างทางสังคมและวัฒนธรรมในประเทศไทย ชีวิตอันมั่นคงด้วยพิธีกรรม และมรดกทางวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์
4. แนวคิดการพัฒนาหัตถกรรมไทยกับความต้องการในสังคมปัจจุบัน อาทิ กลยุทธ์ การออกแบบ ความคิดสร้างสรรค์และไอเดีย การปรับตัวท่ามกลางกระแสความ เปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ การเมือง สังคม และการเปลี่ยนแปลงเพื่อการ ดำรงอยู่ เป็นต้น
5. ศึกษาขั้นตอน กระบวนการ การพัฒนาผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม อาทิ แนวโน้มและความเปลี่ยนแปลง ทักษะและเทคโนโลยี และสถานภาพความ เคลื่อนไหวของภูมิปัญญาไทย เป็นต้น

2.เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือในงานวิจัย ใช้เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ในขั้นตอนการดำเนินงาน วิจัยดังนี้

- 2.1 แบบการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกรายบุคคล (Individual Depth Interview) เป็นลักษณะแบบสัมภาษณ์ชนิดไม่มีโครงสร้าง (Unstructured Interview)
- 2.2 แบบสังเกต (Observation Form)
- 2.3 แบบบันทึกการรวบรวมประเด็นการสนทนา

โดยเครื่องมือในงานวิจัย ผู้วิจัยใช้เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์ ชนิดไม่มีโครงสร้าง (Unstructured Interview) ซึ่งได้ทำการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ แบบสัมภาษณ์ โดยใช้ การตรวจสอบความความตรงตามทฤษฎี (Construct Validity) แบบวิธี ตัดสินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ² จำนวน 3 ท่าน

2 ความตรงตามโครงสร้าง หรือความตรงตามทฤษฎี (Construct Validity) หมายถึง คุณสมบัติของเครื่องมือที่ให้การวัด สอดคล้องกับคุณลักษณะที่ต้องการวัด ซึ่งนิยามโดยใช้ตัวแปรโครงสร้างตามทฤษฎีหรือตัวแปรภาวะเชิงสันนิษฐาน (Theoretical Constructs) ตามโครงสร้างที่มีความสำคัญมากที่สุด ซึ่งวิธีตัดสินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ เป็นวิธีการตรวจสอบความตรงตามโครงสร้าง สามารถดำเนินการได้โดยให้กลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเชี่ยวชาญในทฤษฎีนั้น ๆ พิจารณาตรวจสอบความเหมาะสมของทฤษฎี ที่นำมาใช้นิยามโครงสร้างองค์ประกอบของคุณลักษณะที่มุ่งวัด รวมถึงพิจารณาตรวจสอบคุณภาพของข้อคำถามแต่ละข้อว่า วัดได้ตรงกับคุณลักษณะที่ต้องการวัดตามนิยามที่กำหนดหรือไม่ มีความครอบคลุมและเป็นตัวแทนคุณลักษณะที่มุ่งวัดได้ดีเพียงไร (วารณี แกมเกตุ, 2555, น.227)

ตอนที่ 2 ทดลองการสร้างสรรค์และประเมินผล ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ที่ได้รับการกำหนดชุดข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลจากกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ที่ได้จากงานวิจัย

1 แผนดำเนินงานวิจัย

การประเมินความคิดเห็นและความพึงพอใจที่มีต่อกรอบแนวคิดผ่านผลงานออกแบบ สร้างสรรค์ ผู้วิจัยใช้เครื่องมือแบบสอบถามในการเก็บรวบรวมข้อมูล กลุ่มตัวอย่างในการ วิจัยครั้งนี้ เป็นการกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 500 คน จากตารางสำเร็จรูปในการ กำหนดขนาดตัวอย่างของ Yamane³ ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% (วรณี แกมเกตุ, 2555, น.285) ซึ่งเป็นขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่สามารถสะท้อนให้เห็นข้อมูลเบื้องต้นในประเด็นที่จะศึกษาได้ ทั้งนี้การศึกษามีข้อจำกัดที่ไม่สามารถกำหนดกรอบประชากรในการสุ่มตัวอย่าง (Sampling Frame) ได้อย่างแน่นอน เนื่องจากประชากร คือ หน่วยงานจากภาครัฐที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ และพัฒนาชุมชน กลุ่มนักวิชาการ ผู้ประกอบการ และกลุ่มประชากรทั่วไปที่สนใจต่อผลงาน ออกแบบหัตถอุตสาหกรรมที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น ฉะนั้นการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างจึงเป็นไปอย่าง แบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) ได้แก่

- 1.1 กลุ่มหน่วยงานภาครัฐ ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบและพัฒนาชุมชน อันได้แก่ สำนักงานพัฒนาชุมชนจังหวัดลำปาง สำนักงานพาณิชย์จังหวัดลำปาง สำนักงาน อุตสาหกรรมจังหวัดลำปาง และศูนย์วิจัยและพัฒนาวัสดุอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ จำนวน 50 คน (Purposive Sampling)
- 1.2 กลุ่มนักวิชาการ คณาจารย์ ผู้เชี่ยวชาญ ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบและพัฒนา ผลิตภัณฑ์ คือกลุ่ม จำนวน 50 คน (Purposive Sampling)
- 1.3 กลุ่มผู้ประกอบการ และนักออกแบบ ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ในจังหวัดลำปาง และจังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 50 คน (Purposive Sampling)
- 1.4 กลุ่มประชาชนทั่วไปที่สนใจต่อผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรมจำนวน 350 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ผู้วิจัยใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการศึกษา คือแบบสอบถามประเมิน ความคิดเห็นและความพึงพอใจ จากการจัดนิทรรศการแบบออนไลน์ (Online Exhibition) ผลงานออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม จากการใช้กรอบแนวคิดการออกแบบ หัตถอุตสาหกรรม โดยแบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า Rating Scale (Likert Scale แบบ 5 ระดับ) โดยในส่วนของ การสอบถาม นั้นได้ใช้โดยใช้หลักเกณฑ์องค์ประกอบของ

3 ตารางสำเร็จรูปในการกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างของ Yamane ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% อ้างในวรณี แกมเกตุ (2555, น.285)

การออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรมของวัชรินทร์ จรุงจิตสุนทร (2548, น. 2-3) ดังนี้ 1.คุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม 2.มีเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น 3.วัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น 4.ผลิตได้จริง ใช้สอยดี เหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น 5.ความสวยงามและความน่าสนใจ และ 6.รูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตา

เครื่องมือแบบสอบถามในงานวิจัยได้ทำการปรับปรุงแก้ไข โดยให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความตรงของเนื้อหาหรือข้อ (Item Content Validity) และหาความถูกต้องของภาษารวม 3 ท่าน แล้วจึงทำการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ โดยใช้วิธีการหาดัชนีความสอดคล้อง ระหว่างแบบสอบถามแต่ละข้อกับจุดประสงค์ (Index of Item Objective Congruence : IOC) รายข้อจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน รวมถึงนำแบบสอบถามที่ปรับปรุงเรียบร้อยแล้ว ไปตรวจสอบค่าความเที่ยง (Reliability) โดยวิธีการ Try-Out กับกลุ่มทดลองที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ทำการวิเคราะห์ผลการศึกษาด้วยวิธีพรรณนาวิเคราะห์ข้อมูล จากปฏิบัติการสัมภาษณ์แบบ เจาะลึกรายบุคคล (Individual Depth Interview)

2. นำผลการสรุปข้อมูลแบบพรรณนา จากการสอบถามความคิดเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิ โดยใช้การสัมภาษณ์แบบเจาะลึกรายบุคคล (Individual Depth Interview) และการเข้าร่วมประชุม ในงานที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาหัตถอุตสาหกรรมงานเสวนาด้านศิลปะและการออกแบบ มาทำการเรียบเรียงและวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา (Content Analysis) โดยใช้ Coding Techniques⁴ เพื่อสรุปถึงปัจจัยและเงื่อนไข ที่ส่งผลต่อการพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม เพื่อนำไปใช้เป็นข้อมูลสำคัญในการออกแบบและพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม เพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์

3. ทำการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามประเมินความคิดเห็นและความพึงพอใจผู้วิจัยได้ใช้ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (Mean) ในการวิเคราะห์ข้อมูล

4 อารี วิบูลย์พงศ์. การประยุกต์การวิเคราะห์เชิงเนื้อหาในงาน R4S. การประชุมและอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตร นักวิจัยเพื่อชุมชน และสังคม หัวข้อ การเขียนรายงานและบทความสู่ตำแหน่งวิชาการ 26-27 ตุลาคม 2562

การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา (Content Analysis) โดยใช้ Coding Techniques คือ การเข้ารหัสเป็นกระบวนการจัดหมวดหมู่ข้อมูลดิบ ที่สำคัญ สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อจัดทำรูปแบบหรือแผนภาพความสัมพันธ์เพื่อใช้ตอบคำถามของงานวิจัยหรือประเด็นที่ต้องการศึกษา โดยการวิเคราะห์ต้องทำการจัดการข้อมูล การตัดข้อมูลส่วนที่ไม่ได้ใช้ประโยชน์ทิ้ง จัดรวมข้อมูลรหัสเดียวกันหรือแบ่งย่อยหมวดหมู่ตามรหัส ด้วยแนวคิดหรือประเด็นซ้ำ ๆ เพื่อใช้เป็นประเด็นหลักที่จะเชื่อมต่อ หรือจัดรวมหมวดหมู่ข้อมูลที่เข้ารหัสเป็นประเด็นหลักและประเด็นรอง โดยการสรุปผลเริ่มจากการกำหนดประเด็นหลัก และประเด็นรอง และให้คำจำกัดความหรือนิยามของแต่ละหมวดหมู่ (วัชรินทร์ อินทพรหม, 2561, น.134-333)

ผลการวิจัย สรุปและอภิปรายผล

ตอนที่ 1 การออกแบบและการพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม

นำชุดข้อมูลทั้งหมดจากแผนการดำเนินงาน มาทำการเรียบเรียงให้เป็นระบบ รวมถึงแจกแจงชุดข้อมูลที่มีความสำคัญในแต่ละวัตถุประสงค์ เพื่อถ่ายทอดความเข้าใจ และนำชุดข้อมูลนั้นไปใช้ประโยชน์สูงสุดสำหรับการนำไปใช้ออกแบบสร้างสรรค์ ผลสรุปได้กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมหลัก และได้จำแนกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. การออกแบบโดยเน้นการจัดการทางวัฒนธรรม : แนวคิดการเปลี่ยนแปลงอย่างเป็นพลวัต ปรับให้อยู่ร่วมกับสังคมปัจจุบันได้
2. แนวคิดการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ : แนวคิดการพัฒนาที่ควบคู่ไปกับการอนุรักษ์ เป็นงานเชิงวิชาการ งานวิจัย
3. แนวคิดพัฒนาการออกแบบงานหัตถกรรมร่วมสมัย: แนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ Creative Economy
4. แนวคิดการออกแบบสำหรับศิลปหัตถกรรมชุมชนวิสาหกิจชุมชน และหน่วยงานทางภาครัฐ : ศึกษาเกณฑ์ เชื้อไข มาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน/OTOP Champion/แผนและยุทธศาสตร์ของจังหวัด

ผลลัพธ์ในการออกแบบกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม เพื่อสร้างชุดองค์ความรู้และวิธีการปฏิบัติงานทางออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ผู้วิจัยได้ทำการสรุปผลของกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ซึ่งบทความนี้จะเน้นการออกแบบสำหรับการจัดการทางวัฒนธรรมเป็นหลัก โดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน สำหรับใช้ในการศึกษาและเป็นข้อมูลในการวิเคราะห์การสร้างสรรค์ดังนี้

1) กรอบแนวคิดหัตถอุตสาหกรรมหลัก (ดังภาพที่ 1) ที่ต้องใช้นำปฏิบัติในการพัฒนาการออกแบบสำหรับทุกแนวทาง โดยมีเนื้อหาที่ต้องทำความเข้าใจก่อนการออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม การออกแบบหัตถอุตสาหกรรม (Industrial Crafts Design) เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์พัฒนาหัตถกรรมไทยสู่แนวคิดสากล เป็นการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีการผสมผสาน ระหว่างกระบวนการหรือเทคนิคการผลิตศิลปหัตถกรรม ภูมิปัญญาเชิงช่างที่มีความประณีต งดงาม และกระบวนการผลิตในระบบอุตสาหกรรมให้สอดคล้อง สัมพันธ์ โดยอาศัยวัสดุทางธรรมชาติ วัสดุทางอุตสาหกรรม เครื่องจักรและเทคโนโลยีในปัจจุบัน ซึ่งผลิตภัณฑ์ที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นในแนวทางหัตถอุตสาหกรรมนั้น มีลักษณะรูปแบบที่ทันสมัยเหมาะสมกับลักษณะการดำเนินชีวิตในสังคมปัจจุบัน มีความร่วมสมัย แต่ในขณะเดียวกันยังคงการรับรู้ถึงกลิ่นอายทางวัฒนธรรม การเคารพต่อชุดความเชื่อ และสามารถต่อยอดผลงาน

ในเชิงพาณิชย์ การจัดจำหน่ายทางการตลาดและการสร้างสรรค์เพื่อกระตุ้นเศรษฐกิจของชาติ ได้การออกแบบสร้างสรรค์มีเพียงแต่จะใช้ภูมิปัญญาเชิงช่างเพียงอย่างเดียว หากแต่ต้องคำนึงถึงการเลือกใช้วัสดุพื้นถิ่น วัสดุทางธรรมชาติให้เกิดความเหมาะสม การศึกษาเอกลักษณ์ อัตลักษณ์และลักษณะเฉพาะ ขนบธรรมเนียม ประเพณี เพื่อนำกลั่นอายุทางวัฒนธรรมนั้นเข้าสู่กระบวนการพัฒนาต่อยอด รวมถึงการประยุกต์ใช้วัสดุทางธรรมชาติและอุตสาหกรรมในมุมมองใหม่และทิศทางที่เหมาะสม

โดยก่อนการพัฒนาผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม จากการใช้กรอบแนวคิด สิ่งที่เป็นหัวใจและสำคัญที่สุดสำหรับการพัฒนาต่อยอด คือ การรับรู้และเข้าใจ และมีความรัก ความศรัทธาต่อวัฒนธรรม ภูมิปัญญาของตน เปรียบเสมือน “ตัวเราคือวัฒนธรรม” ซึ่งก่อนจะเข้าสู่การพัฒนาสร้างสรรค์ ข้อมูลที่จำเป็นต้องเข้าใจและมีข้อพึงระวังดังนี้

1.1) ตัวเราคือวัฒนธรรม ต้องปลูกฝังให้นักออกแบบสร้างสรรค์มีความรัก ความหวงแหนศรัทธา ความชื่นชม และเชิดชูวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของตนเอง รวมถึงของดีของท้องถิ่นตนเอง ให้เกิดเป็นแนวคิดลักษณะ “เก่าแบบตามโลก และใหม่อย่างมีกาลเทศะ”

1.2) ความตั้งใจเกินไปของนักออกแบบ ที่พยายามสร้างสรรค์ผลงานแต่กลับสวนทางกับความ เป็นจริงแบบตรงกันข้าม อันเนื่องไปกองจมอยู่กับคำว่า “เก่า - โบราณ - ไม่ทันสมัย - คร่ำครึ” ถ้านักออกแบบไปจมและกัลกับคำดังกล่าว จะทำให้เกิดความพยายามพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานออกแบบใหม่เป็นเท่าตัว จนเกินความเหมาะสมและจำเป็น หรือพลิกแนวคิดแบบสุดโต่งเกินไป เพื่อให้ผลงานที่ออกมานั้นหลุดพ้นและลบคำสาปประมาท มีความทันสมัยและไม่โบราณ แต่สุดท้ายแล้วแทบไม่หลงเหลือคำว่าวัฒนธรรมและภูมิปัญญาเดิม

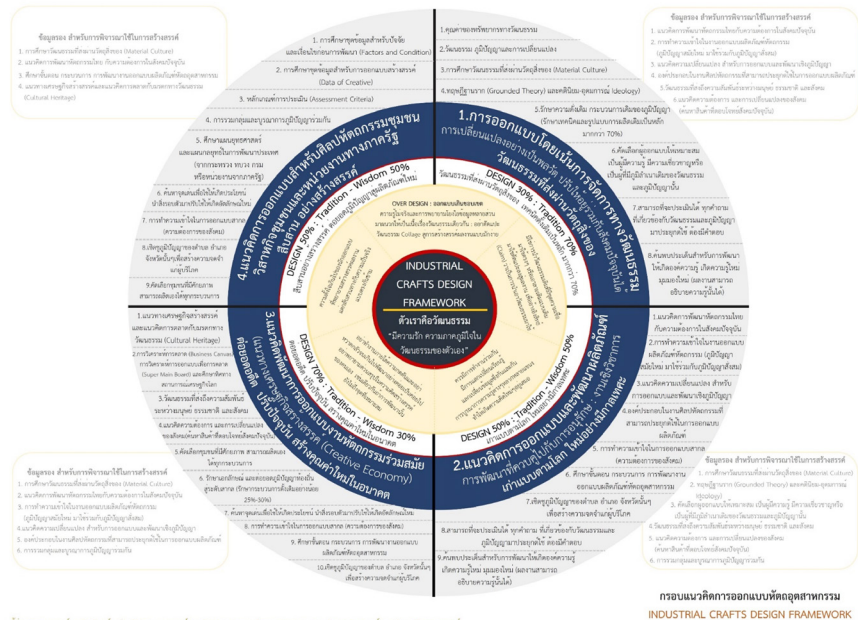
1.3) นักออกแบบสร้างสรรค์ อย่างทำงานภายใต้ความกดดัน และอย่าหวาดกลัวจนเกินไป ทำงานให้อยู่ในระดับที่เหมาะสมและพัฒนาอย่างค่อยเป็นค่อยไปได้ รวมถึง อย่าพยายามด่วนสรุปในความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง เช่นเดียวกันถ้าการพัฒนานั้นยังไม่ถึงจุดที่เหมาะสม

1.4) อย่าผิดฝาผิดตัว หลีกเลี้ยง วัฒนธรรมเอาอย่าง หรือการจับแพะชนแกะ การศึกษาข้อมูลที่ไม่ชัดเจน ความรู้ไม่จริงและการพยายามโยงใยข้อมูลหลายส่วนมาผนวกให้เป็นเนื้อเรื่องวัฒนธรรมเดียวกัน ทั้งที่ไม่มีมูลความเป็นจริงหรือข้อเท็จจริง ความมั่งง่ายของคนที่ทำให้เกิดการเบี่ยงเบนแตกต่างไป ซึ่งสามารถเรียกว่า “การหาหนีกับวัฒนธรรม” ศึกษาให้เข้าใจจิตวิญญาณของมัน อย่างกลัวความคร่ำครึ ต้องมีรากฐาน ไม่ข้ามขั้นตอน ความสมบูรณ์ (Success) ไม่ได้มาจากปริมาณแต่มาจากคุณภาพ การนำมิติทางวัฒนธรรมไปใช้ในการออกแบบ การประยุกต์หรือการกระทำในรูปแบบใด ๆ ควรจะต้องทำการศึกษา ต้องแสดงให้เห็นถึงที่มาได้ อย่างชัดเจน และมีความเหมาะสม ซึ่งสัดส่วนในการนำไปใช้พัฒนา อย่างน้อยควรอยู่ที่ 50 : 50 กล่าวคือ 50% ต้องเห็นถึงความจริงจากการนำมิติทางวัฒนธรรมนั้นมาใช้ ทั้งรูปแบบภายนอก

1.6) ควรมีการทำงานร่วมกัน มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้แลกเปลี่ยนข้อมูลซึ่งกันและกัน การบูรณาการความรู้ต่าง ๆ หลากหลายแขนง ทำให้เกิดความคิดใหม่ ๆ อยู่เสมอ ช่าง สล่านักวิชาการ ผู้ มักหวงแหนความรู้ รวมถึงการแลกเปลี่ยนข้อมูลจากหน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้อง



2) การออกแบบโดยเน้นการจัดการทางวัฒนธรรม : แนวคิดการเปลี่ยนแปลงอย่างเป็นพลวัต ปรับให้อยู่ร่วมกับสังคมปัจจุบันได้ (DESIGN 30% : TRADITION – CULTURE - WISDOM 70%) เป็นการออกแบบสำหรับการจัดการทางวัฒนธรรม เป็นการออกแบบที่เน้นหนักด้านการอนุรักษ์ การรักษารูปแบบทางวัฒนธรรม ประเพณี และการะบวนการภูมิปัญญาแบบดั้งเดิม การสร้างสรรค์ที่เกิดจากการส่งเสริม ซึ่งกันและกันระหว่างวัฒนธรรม ภูมิปัญญาและการพัฒนาให้ผลิตภัณฑ์ที่ได้รับการสร้างสรรค์นั้นเป็นตัวบ่งชี้ลักษณะทางวัฒนธรรม สามารถให้ผลิตภัณฑ์ที่สร้างสรรค์ขึ้นส่งต่อหรืออธิบายตัววัฒนธรรมที่เกิดขึ้นนั้น ๆ ได้ เช่น การออกแบบฐานพระพุทธรูป การออกแบบตู้ใส่หนังสือสำหรับสมุดโบราณหรือตู้สำหรับใส่วัตถุต่าง ๆ ในพิพิธภัณฑ์ เพื่อให้สอดคล้องกับสิ่งที่เป็นอยู่นั้น ๆ หรือการออกแบบชุดเครื่องเรือนในสถาปัตยกรรมที่ถูกสร้างขึ้นทางวัฒนธรรม เช่น หอคาคหลวง จ.เชียงใหม่ พิพิธภัณฑ์ หอดูดาวหอดู เป็นต้น การพัฒนาต้องศึกษารูปแบบทางวัฒนธรรมที่หลากหลาย แตกต่าง เพื่อดันหาจุดหรือประเด็นสำคัญที่สอดคล้องต่อการพัฒนาอย่างทอ้งแท้ ลึกซึ้ง ซึ่งประเด็นที่กล่าวมาทั้งหมดล้วนแล้วแต่มีปัจจัยและเงื่อนไข ที่ส่งผลต่อการออกแบบและพัฒนาทั้งสิ้น ต้องทำความเข้าใจและศึกษาข้อมูลเพิ่ม



ผู้เรียบเรียง: ศาสตราจารย์ ดร.วิจิตร งามวิจิตร, อาจารย์ประจำสาขาออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์

ภาพที่ 2 กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม (Industrial Crafts Design Framework)

เดิมเพื่อนำมาใช้พัฒนาและปรับปรุงกรอบแนวคิดต่อไปให้ครบในทุกมิติ การพัฒนาผลงานจากการนำวัฒนธรรมมาใช้ต้องประเมินได้ ทุกคำถามที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมและภูมิปัญญาประยุกต์ใช้ ต้องมีคำตอบเสมอ

โดยในการกรอบแนวคิดดังกล่าว มีชุดข้อมูลที่ต้องทำการศึกษาจำนวน 8 ข้อ เพื่อนำมาใช้ในการวิเคราะห์สำหรับนำไปใช้ในการพัฒนาสร้างสรรค์ สรุปชุดข้อมูลได้ดังนี้

2.1) คุณค่าของทรัพยากรทางวัฒนธรรม

วัฒนธรรมคือการพัฒนาจากการสั่งสม ภูมิปัญญาคือการใช้สติปัญญาในการแก้ไขปัญหา ในการออกแบบและพัฒนาผลงานโดยใช้มิติทางวัฒนธรรม สามารถนำมาใช้อย่างใดอย่างหนึ่งได้ หรือนำมาใช้ทั้งสองอย่างก็ได้เช่นกัน แต่วัฒนธรรมต้องเป็นสิ่งที่พึงคิดใคร่ครวญให้ชัดเจน เหมาะสม ก่อนภูมิปัญญา เพราะวัฒนธรรมมีความละเอียดอ่อนมากกว่า

วัฒนธรรม (Culture) ภูมิปัญญา (Wisdom) เป็นสิ่งที่บ่งชี้สังคมและมนุษย์ เป็นกระบวนการที่ส่งผ่านถึงอัตลักษณ์ทางสังคม ทั้งความเจริญงอกงามและความเสื่อมโทรม ตลอดถึงลักษณะความเป็นมาในอดีตของมนุษย์ในแต่ละสังคม วัฒนธรรมเป็นเสมือนตัวบ่งชี้ถึงบุคลิกลักษณะของชาติ และเป็นศูนย์กลางในการดำเนินชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างสงบสุขและไม่ก่อให้เกิดปัญหา วัฒนธรรมจึงเป็นเครื่องกลมเกลียวจิตใจของมนุษย์ ซึ่งการที่มนุษย์ต้องอยู่ร่วมกันจำเป็นต้องมีเอกภาพแห่งวัฒนธรรม ที่ใดมีวัฒนธรรมที่ดี สังคมแห่งนั้นจะเกิดความผาสุก (วราวุธ สุวรรณฤทธิ์ และคณะ, 2549, น.45-46) ซึ่งคำว่าวัฒนธรรมนี้ได้ครอบคลุมถึงทุกสิ่งทุกอย่าง อันเป็นแบบแผนในความคิดและการกระทำที่แสดงออกถึงวิถีของมนุษย์ในสังคมตลอดจนความคิด ความเชื่อและความรู้ (อานนท์ อาภาภิรม, 2525, น.90)

วัฒนธรรมจะเช่นใดก็เป็นวัฒนธรรม มิสามารถลบ กลบเกลื่อนได้ เสมือนการตัดแต่งกิ่งไม้ให้ได้ ดั่งใจนั้นไม่ได้ แม้ว่าเมื่อตัดแต่งกิ่งอย่างไร สุดท้ายต้นไม้ก็จะเจริญเติบโตงอกเงยออกมาเป็นรูปทรงเดิมของมัน เปรียบเช่นวัฒนธรรม เพียงว่านักออกแบบต้องมองให้ลึกซึ้งว่าควรนำต้นไม้นั้นมาจัดตกแต่งอย่างไรให้มันสวยงามด้วยตัวของมันเอง

วัฒนธรรมและภูมิปัญญา มันมีความน่าสนใจในตัวมันเอง จงรักษาสິงดี ๆ ไว้ไม่ให้มันสูญหายไป ถ้าจำเป็นหรืออยากพัฒนาควรต้องให้วัฒนธรรมวางอยู่ในจุดที่เหมาะสม ถ้าเราตัดเลือกหรือสนใจว่าวัฒนธรรมนั้น ๆ มาใช้ในการประยุกต์พัฒนา เราควรหิบนำวัฒนธรรมมาทั้งหมด มิให้นำมาแบบครึ่ง ๆ กลาง ๆ จับต้นชนปลายไม่ถูกซึ่งนั่นจะทำให้คุณค่าของวัฒนธรรมนั้นด้อยค่าลงและเกิดความเข้าใจที่ผิดแปลกออกไป

มรดกทางวัฒนธรรม สามารถจำแนกได้ 2 ประเภท ได้แก่ 1. มรดกวัฒนธรรมที่จับต้องได้ ซากของสิ่งก่อสร้าง รวมถึงวัตถุที่จับต้องได้ด้วยมือและมองเห็นด้วยสายตามนุษย์ หรือเครื่องมือทางวิทยาศาสตร์ เช่น อาหาร สิ่งของเครื่องใช้ ที่อยู่อาศัย/ร่องรอย สิ่งก่อสร้าง แหล่ง

โบราณคดีและโบราณวัตถุ และ 2. มรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ การปฏิบัติ การแสดงออก การนำเสนอ ความรู้ ทักษะ วัตถุ สิ่งประดิษฐ์ เช่น ประเพณี ภาษา ศิลปะการแสดง พิธีกรรม เทศกาล ข้อปฏิบัติทางสังคม ทักษะงานฝีมือเชิงช่าง สามารถสร้างขึ้นมาใหม่ได้จากฐานสู่รุ่น

2.1.1) คุณค่าของทรัพยากรทางวัฒนธรรม มีอยู่ 4 ประการคือ

1. คุณค่าเชิงสัญลักษณ์ (Associative/Symbolic Value) เป็นทรัพยากรวัฒนธรรมทั้งที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม ที่แสดงถึงความทรงจำทั้งในอดีตและปัจจุบัน เป็นสิ่งที่ติดมากับทรัพยากรวัฒนธรรม ยกที่จะเลือนหายไปตามกาลเวลา เช่น พระพุทธรูป ภาพเขียนสีที่แสดงถึงวัฒนธรรม ประเพณีของกลุ่มชนบางกลุ่ม ความมีน้ำใจ กริยามารยาทที่แสดงถึงความเป็นไทย
2. คุณค่าเชิงวิชาการ (Informational Value) เป็นทรัพยากรวัฒนธรรมประเภทข้อมูลข่าวสารที่มนุษย์สามารถเรียนรู้ และนำไปใช้ในการดำรงชีวิต โดยกระบวนการทางการศึกษาหาความรู้อย่างเป็นระบบ มีหลักฐานและมีความน่าเชื่อถือ
3. คุณค่าเชิงสุนทรีย์ (Aesthetic Value) เป็นทรัพยากรวัฒนธรรมที่มีคุณค่าเชิงความงาม ซึ่งขึ้นอยู่กับพื้นฐานทางวัฒนธรรม ความชอบและจินตนาการของแต่ละบุคคล เช่นการทำงานจิตรกรรมฝาผนังหรือการประดิษฐ์งานหัตถกรรมพื้นบ้านต่าง ๆ ของศิลปิน ซึ่งเกิดจากแรงบันดาลใจ หรือแรงกระตุ้นให้สร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ
4. คุณค่าเชิงเศรษฐกิจ (Economy Value) เป็นทรัพยากรวัฒนธรรมที่ให้ความสำคัญในการใช้สอยโดยตรง เช่น การจัดสร้างแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมที่เน้นวิถีชีวิตในอดีต หรือการจัดให้มีประเพณีวัฒนธรรมพื้นบ้านที่ได้รับความนิยมในช่วงสัปดาห์ที่ผ่านมา ซึ่งสิ่งเหล่านี้ก่อให้เกิดเป็นธุรกิจการท่องเที่ยวขึ้นมา (ธนิช เลิศชาญฤทธ์, 2559)

2.1.2) แนวคิดทางมิติทางวัฒนธรรม มีลักษณะดังนี้

วัฒนธรรมกับความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะเป็นสิ่งสำคัญ เป็นการแสดงออกทางภูมิปัญญาและวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของสังคมนั้น ซึ่งวัฒนธรรมดังกล่าวไม่ใช่เรื่องหยุดนิ่ง วัฒนธรรมเหมือนภาพที่เคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลามีการถ่ายทอด หรือการผลิตซ้ำและสามารถพัฒนาไปสู่การปรับปรุงชีวิตในอนาคตได้ การให้ความสำคัญทางความคิดสร้างสรรค์ในวัฒนธรรมอย่างจริงจัง ทำให้การพัฒนาต่าง ๆ นั้น สามารถปรับตัวเข้าหายุคสมัยใหม่ที่เปลี่ยนแปลงไปได้ตลอดเวลา การใช้ความคิดเชิงวัฒนธรรมต่อกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานต่าง ๆ จึงเป็นมุมมองที่สำคัญ ในการขยายแนวทางศึกษาองค์ความรู้ในสาขาต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง

รวมทั้งงานออกแบบถือเป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้น โดยมีรูปแบบเฉพาะตัวสูงที่รวมเอาทั้ง ความสวยงามและประโยชน์ใช้สอยเข้าไว้ด้วยกัน จึงสามารถสรุปแนวคิด การใช้วัฒนธรรม ร่วมกับความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะจำแนกให้เห็น 6 มุมมองในการนำไปใช้ในการสร้างสรรค์ งานออกแบบหัตถอุตสาหกรรมได้ ดังนี้

1. มิติทางวัฒนธรรมเป็นการมองปัญหาแบบองค์รวม โดยมีการมองประเด็นอย่างเป็นระบบ และมองให้เห็นเป็นภาพรวมเดียวกัน โดยมองไปถึงความสัมพันธ์ที่เชื่อมโยงกันระหว่างสิ่งต่าง ๆ เช่น การมองลักษณะการจักสานในงานหัตถกรรม ลวดลายที่เกิดขึ้นกับการเปลี่ยนแปลงทางด้านรูปทรง ให้เกิดเป็นองค์ประกอบทางด้านศิลปะและความงามตลอดจนประโยชน์ใช้สอย ต้องมองภาพให้เป็นองค์รวมก่อนจะทำการพัฒนา
2. มิติทางวัฒนธรรมเป็นการมองที่วิถีชีวิตของคน ที่นอกจากจะมองวัฒนธรรมในแบบภาพรวมแล้ว ยังต้องมองจากวิถีชีวิต เพื่อที่จะทำให้ไม่เป็นการมองที่คุณค่าทางสังคมเพียงอย่างเดียว แต่จะทำให้เป็นการมองเข้าถึงคุณค่าที่อยู่ภายใน ทำให้เราสามารถเชื่อมโยงประเด็นต่าง ๆ เข้าด้วยกันได้ โดยกลุ่มคน ชาวบ้านบางพื้นที่ อาจจะมี ความชำนาญ เทคนิคพิเศษหรือความเชี่ยวชาญต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นมาจากการพัฒนาชิ้นงานก่อนหน้านี้หรือเป็นการแก้ปัญหาในผลงานจึงเกิดเป็นเทคนิคส่วนบุคคล อันเป็นงานศิลปะที่มีคุณค่าเชิงความงามและการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น ถึงแม้ว่าชาวบ้านหรือชุมชนแต่ละที่ จะมีลักษณะวัฒนธรรมที่ใกล้เคียงกัน แต่ลักษณะของผลงานศิลปหัตถกรรมอาจจะมีการพลิกแพลงหรือเทคนิคที่แตกต่างกันได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความเชี่ยวชาญและการสืบทอดกันมารุ่นต่อรุ่นที่เปลี่ยนแปลงไปตามสังคมนั้น ๆ ที่ผ่านมา
3. มิติทางวัฒนธรรมที่เป็นการมองจากมุมมองของคนไทยในท้องถิ่น โดยทำการวิเคราะห์ว่าสิ่งที่เกิดขึ้นนั้นสะท้อนและเกิดอะไรจากท้องถิ่น ในกรณีนี้ควรเป็นผู้ที่เชี่ยวชาญและศึกษาปัญหาต่าง ๆ ได้อย่างเข้าถึง เป็นลักษณะการมองในเชิงลึกถึงการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นจากอดีตจนถึงปัจจุบันว่ามีการเปลี่ยนแปลงใดบ้างที่มีความสำคัญหรือมีความเปลี่ยนแปลงที่เข้ามามีบทบาทกับวิถีชีวิต วัฒนธรรมที่ดำรงอยู่
4. มิติทางวัฒนธรรม เป็นการมองความเชื่อมโยงขององค์ประกอบทั้งหลายในองค์รวม
5. มิติทางวัฒนธรรมต้องมองในเชิงเคลื่อนไหว เพราะสังคมได้มีการเปลี่ยนแปลงไป วัฒนธรรมก็จะมีการเปลี่ยนแปลงไปเรื่อย ๆ เช่นกัน การเปลี่ยนแปลงทาง

วัฒนธรรมไม่ใช่การเปลี่ยนแปลงแบบไร้ทิศทางแต่จะเป็นการเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากพลังสังคม

6. มิติวัฒนธรรมต้องมองให้เข้าใจถึงความพยายามที่จะปลดปล่อยให้เป็นอิสระ ต้องเป็นอิสระไม่ถูกผูกมัด นี่เป็นสิ่งหนึ่งและสิ่งสุดท้ายที่มีความสำคัญอย่างยิ่งยวดในการพัฒนาผลงานทางศิลปหัตถกรรม ในงานศิลปหัตถกรรมผู้ที่มีความเชี่ยวชาญและชาญในการสร้างสรรค์ผลงาน สามารถที่จะคิด ประดิษฐ์ให้เกิดการเปลี่ยนแปลงให้เกิดขึ้นอันอิงมาจากองค์ความรู้เดิมที่เปลี่ยนแปลงและพัฒนาออกไป (ศิริวัฒน์ แสนเสริม, 2547, น.30-32)

ในเรื่องคุณค่าทรัพยากรทางวัฒนธรรม และแนวคิดมิติทางวัฒนธรรม นักออกแบบสร้างสรรค์ สามารถเลือกระบุข้อในการนำเข้าสู่การออกแบบได้ ไม่จำเป็นต้องเลือกหรือต้องทำการพัฒนาทุกข้อในการวิเคราะห์ เนื่องจากการออกแบบสร้างสรรค์สามารถเลือกแนวคิดในการออกแบบได้ว่าผลลัพธ์การออกแบบมุ่งในทิศทางใด

2.2) วัฒนธรรม ภูมิปัญญาและการเปลี่ยนแปลง

การนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญาออกมาออกแบบสร้างสรรค์ จำเป็นต้องมีอัตลักษณ์ ที่ต้องปกป้องรักษาดูแล มิให้ความต้องการของผู้บริโภคมาครอบงำเชิงธุรกิจหรือการตลาดอย่างฉาบฉวย ต้องมีความเคารพ มีจิตสำนึกต่อวัฒนธรรมตนเอง มนุษย์ปรุงแต่งความงามของศิลปะในงานหัตถกรรม เพื่อสนองความต้องการทางจิตใจและคตินิยมความเชื่อ รวมทั้งประโยชน์ใช้สอยทางร่างกายให้สอดคล้องกัน (กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม, 2543, น.1-3) ภูมิปัญญา คือ องค์ความรู้ ความเชื่อ ความสามารถความจัดเจนที่กลุ่มชนได้จากประสบการณ์ที่สั่งสมไว้ใน การปรับตัว และดำรงชีวิตในระบบนิเวศน์หรือสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมทางสังคม และวัฒนธรรมที่ได้พัฒนาการสืบสานกันมา ภูมิปัญญาเป็นผลของการใช้สติปัญญาปรับตัวกับสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ในพื้นที่กลุ่มชนนั้นตั้งหลักแหล่งถิ่นฐานอยู่ และได้แลกเปลี่ยนสังสรรค์ทางวัฒนธรรมกับกลุ่มชนอื่น จากพื้นที่สิ่งแวดล้อมอื่น ที่ได้มีการติดต่อสัมพันธ์กัน แล้วรับเอาหรือปรับเปลี่ยนนำมาสร้างประโยชน์หรือแก้ปัญหาได้ ภูมิปัญญาจึงมีทั้งภูมิปัญญาอันเกิดจากประสบการณ์ในพื้นที่ ภูมิปัญญาที่มาจากภายนอกและภูมิปัญญาที่ผลิตใหม่หรือผลิตซ้ำเพื่อการแก้ปัญหาและการปรับตัวให้สอดคล้องกับความจำเป็นและความเปลี่ยนแปลง (เอกวิทย์ ณ ถลาง, 2544, น.42)

ต้องมีการจัดการความรู้ทางด้านวัฒนธรรมและหาหนทางแห่งการปรับตัว เพื่อให้วัฒนธรรมและภูมิปัญญานั้น ยังคงอยู่และต่อยอดให้ใช้ได้จริงในปัจจุบัน การพัฒนาสร้างสรรค์เป็นอีกปัจจัยหนึ่งในการส่งต่อทางวัฒนธรรม แต่การเปลี่ยนแปลงสำหรับการสร้างสรรค์นั้น

ผลงานต้องมีความสอดคล้องกับชุดความเชื่อต่าง ๆ เพื่อให้ผลงานที่ได้ออกมานั้นมีความเหมาะสมและส่งต่อวัฒนธรรม ภูมิปัญญา เกิดองค์ความรู้ สามารถอยู่ร่วมกับสังคมในปัจจุบันได้

การเปลี่ยนแปลงงานหัตถกรรม ศิลปะชาวบ้านหรือศิลปะพื้นบ้านไม่นิยมความเปลี่ยนแปลง ซึ่งความจริงแล้วศิลปะและหัตถกรรมพื้นบ้านนั้นเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาตามอิทธิพลจากภายนอกที่เข้าไปกระทบ แต่การเปลี่ยนแปลงนั้นบางที่เปลี่ยนแปลงเพียงรูปแบบภายนอก แต่เนื้อหาหรือประโยชน์ใช้สอยนั้นคงเดิม ทั้งนี้เพราะศิลปะหรือหัตถกรรมพื้นบ้านบางชนิดได้ผ่านการปรับปรุงและพัฒนามาเป็นเวลานานจนมีประโยชน์ใช้สอยสมบูรณ์จึงเปลี่ยนแปลงได้ยาก เช่นกระติบและก่องข้าวสำหรับข้าวเหนียว ของภาคเหนือและภาคอีสาน แม้ในแต่ละถิ่นจะมีรูปแบบตามขนบนิยมของท้องถิ่นที่สืบทอดกันมามิใคร่เปลี่ยนแปลงและมีประโยชน์ใช้สอยที่ไม่เปลี่ยนแปลงคือใช้ใส่ข้าวเหนียว แต่ความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นบ้างคือการนำวัสดุที่หาได้ง่ายเช่น พลาสติกมาใช้แทนดอกไม้ไผ่ เพราะชาวบ้านเห็นว่ามียีสันสวยงามและเป็นวัสดุที่หาง่าย ในขณะที่วัสดุธรรมชาติอย่างหวายหรือไม้ไผ่เริ่มหายาก แต่ความนิยมนี้จะไปเพียงช่วงระยะเวลาหนึ่งเท่านั้น ในที่สุดก็จะกลับมาสู่รูปแบบเดิม เหตุที่ศิลปะพื้นบ้านไม่ค่อยเปลี่ยนแปลงอีกประการหนึ่ง น่าจะเป็นเพราะความเกี่ยวเนื่องกับขนบประเพณี ความเชื่อและวัฒนธรรมกลุ่มชนพื้นบ้าน ซึ่งมักไม่ค่อยเปลี่ยนแปลงเพราะเป็นสิ่งที่ยึดถือสืบทอดกันมาแต่บรรพชน (วิบูลย์ ลิ้มสุวรรณ, 2542, น.28) ถึงแม้ว่าวัฒนธรรมและภูมิปัญญาจะมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ตามอิทธิพลภายนอกเข้าไปกระทบ แต่การเปลี่ยนแปลงนั้นบางที่เปลี่ยนแปลงเพียงรูปแบบภายนอก แต่เนื้อหาหรือคติแนวคิดยังคงเดิม ไม่เปลี่ยนแปลง (วิบูลย์ ลิ้มสุวรรณ, 2542, น.27-28)

การศึกษาให้เข้าใจแก่นแท้ของวัฒนธรรม คือสิ่งที่สำคัญที่สุด ต้องเข้าใจถึงที่มาและต้นกำเนิดให้ชัดในระยหนึ่ง อันเพียงพอที่จะทราบว่าสามารถเริ่มต้นนำไปใช้สร้างสรรค์ได้ ณ จุดไหน อย่างไร เพื่อมิให้เกิดความกังขาและลดทอนคุณค่าของวัฒนธรรมเดิม

วัฒนธรรมและภูมิปัญญา มีความเป็นพลวัต มีความลื่นไหลตลอดเวลาจำเป็นศึกษาให้เข้าใจถึงข้อมูลที่ถูกต้อง เพื่อนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ เนื่องจากความเป็นพลวัต มิได้หมายความว่าจะถูกต้องเสมอไป เพียงแต่ถูกการปรับเปลี่ยน หรือเปลี่ยนผ่านในรูปแบบต่าง ๆ ผ่านกาลเวลา ข้อมูลที่มาจากความลื่นไหลทางสังคมและการเข้าใจข้อมูลกระแสหลักที่ได้เรียนรู้ถูกต้องหรือไม่ แต่การเปลี่ยนแปลงอันมาจากความเป็นพลวัตบางครั้ง อาจส่งผลกลายเป็นข้อดีบางอย่าง ที่เกิดจากอุบัติเหตุหรืออุบัติการณ์ ซึ่งเมื่อนำมาคิดไตร่ตรองแล้วสิ่งเหล่านั้นไม่ผิดความใหม่หรือความเก่า อยู่ที่สังคมเหล่านั้นมีความพอใจหรือไม่ ถ้าเกิดความพอใจ ชอบใจนั้นก็คือความเหมาะสม อันเป็นวัฒนธรรมประเพณีและเกิดขึ้นใหม่ วัฒนธรรมและภูมิปัญญาต้องได้รับการเปลี่ยนแปลง ต้องมีการพัฒนาต่อไปในอนาคต ทั้งนี้มิได้หมายถึงความต้องการให้เกิด

การเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม หรือการตีความหมายที่เปลี่ยนแปลงไป แต่มีความประสงค์ต้องการให้เกิดความต่อเนื่อง มีการเปลี่ยนแปลงในเชิงอนุรักษ์มิให้เกิดการสูญหายหรือล่มสลายไป

2.3) การศึกษาวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ (Material Culture)

Material Culture “วัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ” ตามที่ชาตรี ประกิตนันทการ ได้อ้างถึงบทความใน “The Truth of Material Culture: History or Fiction” ของ Jules David Prown ทั้งนี้ได้นิยามความหมายของ Material Culture ว่าเป็นการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับวัตถุสิ่งของต่าง ๆ ที่มนุษย์ได้สร้างขึ้น โดยเป็นการศึกษาวัตถุหรือสิ่งต่าง ๆ นั้น เพื่อทำความเข้าใจ การค้นหาความรู้และข้อเท็จจริงในเรื่องของชุดความเชื่อ ข้อมูลเรื่องราว ที่ติดตามวัตถุสิ่งของนั้นซึ่งอาจเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี ชุดความคิด ความเข้าใจ ทศนคติของสังคม ณ.เวลาที่ได้ทำการสร้างสิ่งของเหล่านั้น เป็นการศึกษาวัตถุ เพื่อทำความเข้าใจด้านวัฒนธรรม โดยมีข้อสันนิษฐานว่าวัตถุสิ่งของที่มนุษย์ได้สร้างขึ้น สามารถสะท้อนสิ่งต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นรู้ตัวหรือไม่รู้ตัวก็ตาม ทั้งทางตรงและทางอ้อม การนำไปใช้งานทาง ขนบประเพณี พิธีกรรม ทั้งในทางศาสนา และการดำรงชีวิต ดังนั้น Material Culture จึงนับได้ว่าเป็นศาสตร์ความรู้แขนงหนึ่งด้านประวัติศาสตร์สังคมหรือมานุษยวิทยา (ชาตรี ประกิตนันทการ, 2558, น.3)



ภาพที่ 3 การศึกษาวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ (Material Culture)

ชาตรี ประกิตนันทการ (2558, น.4-5) ได้อ้างถึงแนวคิดของ Bernard L. Herman นักวิชาการผู้บุกเบิกประเด็นเกี่ยวกับ Material Culture จากชิ้นงาน The Stolen House ซึ่งใน

ชิ้นงานได้นำเสนอจำแนกรอบการวิเคราะห์จากวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ ได้เป็น 2 แนวทาง อันได้แก่ “Object-centred” และ “Object-driven” ซึ่งสามารถอธิบายได้ดังนี้

1. Object-centred คือการศึกษาตัววัตถุ เพื่อเข้าใจตัววัตถุเป็นหลัก เป็นลักษณะการศึกษาทางกายภาพของตัววัตถุ ด้านลักษณะรูปร่าง รูปทรง ขนาดสัดส่วน การนำไปใช้งาน วัสดุที่นำมาใช้ผลิต กระบวนการวิธีการผลิต เทคนิคภูมิปัญญาในการสร้างสรรค์ ความงาม สุนทรียภาพ ผลกระทบทางอารมณ์ความรู้สึกที่เกิดขึ้นกับมนุษย์ เมื่อมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งของ วัตถุนั้น

2. Object-driven คือ การศึกษาวัตถุเพื่อนำไปสู่ความเข้าใจ สิ่งทีนอกเหนือออกไปจาก ประเด็นของตัววัตถุเอง เป็นการตระหนักถึงความสัมพันธ์ในแง่มุมต่าง ๆ ระหว่างวัตถุสิ่งของกับ มนุษย์และสังคมที่ผลิตและใช้สอยมัน ในหัวข้อนี้จะไม่ศึกษาเพียงรูปลักษณ์ หรือรูปทรงภายนอก ของวัตถุที่มนุษย์สร้างขึ้นเท่านั้น แต่จะมุ่งเน้นไปถึงความสัมพันธ์เชิงลึก ในมุมมองชุดความเชื่อ ที่ส่งผ่านมายังวัตถุนั้น เป็นการศึกษาชุดความเชื่อที่แวดล้อม การศึกษาหาข้อเท็จจริงของชุด ข้อมูลที่ติดตามตัววัตถุ ทั้งประเด็นจากการนำไปใช้เป็นส่วนหนึ่งทางวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียม ประเพณี พิธีกรรม ทั้งทางศาสนาและการนำไปใช้ในเชิงคติชน แม้กระทั่งฐานานุศักดิ์ ชนชั้นทางสังคม ทั้งหมดล้วนส่งผลกระทบอย่างมีนัยสำคัญต่อพฤติกรรมมนุษย์ตัววัตถุจึงเสมือน เป็นกลไกสำคัญสำหรับศึกษาประสบการณ์ของมนุษย์และความสัมพันธ์ทางสังคมในมิติต่าง ๆ

การที่นักวิชาการ หรือนักออกแบบ มีความประสงค์ต้องการที่จะทำการพัฒนา ปรับปรุงเปลี่ยนแปลง แนวคิดการนำมิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ในการสร้างสรรค์ นั้นเป็น สิ่งที่ดีและควรส่งเสริม แต่มักจะเลย ไม่ใส่ใจในการศึกษาแนวโน้ม และความเปลี่ยนแปลงที่ เหมาะสม ในด้านการอนุรักษ์ ความเป็นอัตลักษณ์หรือตัวตนที่แฝงอยู่ การดำรงอยู่ รวมถึง การศึกษาให้เข้าใจถึงแนวคิดวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ (Material Culture) จนก่อเกิด แนวคิดหยาบฉวย มักง่ายเอาแต่ความงาม ตามทัศนะ ดั้งวัฒนธรรมมาเพียงเพื่อความโดดเด่นที่ เห็นประโยชน์ในเชิงการค้า หรือแนวคิดแบบวัฒนธรรมร่วมสมัยมาจนเกินขอบเขตของการนำ มิติทางวัฒนธรรมไปใช้อย่างเหมาะสม ซึ่งนั่นอาจรวมถึงแก่นความคิด ความเชื่อ ความศรัทธา รากทางสังคม กลุ่มชนและการจัดการความรู้ทางวัฒนธรรมนั้นถูกบิดเบือนออกไปตามสินค้า หรือผลงานนั้นที่ครอบงำอยู่ นั้นเป็นการส่งผลเสียโดยตรงกับการดำรงคงไว้ทางวัฒนธรรมที่ อยู่คู่กับประเทศชาตินับพัน ๆ ปีหลายชั่วอายุคน

2.4) ทฤษฎีฐานราก (Grounded Theory) และคตินิยม-อุดมการณ์ (Ideology)

วัฒนธรรมและภูมิปัญญามีความจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาเปลี่ยนแปลง แต่ต้องมี คตินิยมและอุดมการณ์ (Ideology) เนื่องจากมีความเชื่อด้านวัฒนธรรมและภูมิปัญญาแฝง

อยู่หลากหลายเรื่อง แต่ต้องมีความเข้าใจให้ลึกซึ้งเพื่อไม่ให้เกิดความเข้าใจที่ผิดพลาดออกไป ตัวอย่างเช่น แนวคิดสถาปัตยกรรมมีการลดหลั่นกันอย่างชัดเจน จุดสูงสุดเพื่อการสนอง พุทธศาสนา ต่อมาเป็นวัด วัง ที่อยู่ของเจ้านาย เรือนเจ้านาย เรือนคนธรรมดาตามลำดับ ซึ่งในอดีตไม่เคยมีการแย่งกัน, การหาที่ดินเรือนต่าง ๆ ไม่มีการนำทองคำเปลวมาใส่ อาจมีการประดับตกแต่งบ้าง แต่ผู้คนทั่วไปจะไม่มีการประดับอะไรเลย หรือในเรื่องของพิธีกรรม สิ่งของนั้นใช้ในพิธีกรรมแค่ไหน เป็นพิธีกรรมหลวง พิธีกรรมชุมชน หรือพิธีกรรมชาวบ้านเป็นต้น สิ่งเหล่านี้ผู้ออกแบบต้องมีความเข้าใจให้ลึกซึ้ง

ทฤษฎีฐานราก (Grounded Theory) คือโมเดลทางทฤษฎีโดยใช้กระบวนการอุปนัย และ แนวคิดการพัฒนาผลงานที่ไม่ต้องพิสูจน์ กล่าวคือเป็นการสร้างสรรค์หรือพัฒนาสิ่งใด ๆ อัน ผ่านประสบการณ์ และทดลองใช้ในกระบวนการทางกลุ่มคนหรือสังคมเป็นเวลานาน มีการ ปรับปรุง เปลี่ยนแปลงจนถึงจุดอิ่มตัว มีต้องแก้ไขหรือหาจุดบกพร่องเพราะได้ถูกการทดสอบ เป็นเวลาหลายชั่วอายุคน ทั้งนี้ประสบการณ์ทางสังคมจะผ่านการเก็บข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง จากการดำเนินชีวิต ทั้งการสังเกต การสัมภาษณ์ การทดลองและการใช้งาน จนได้แนวคิดหรือ ทฤษฎีที่เหมาะสม เพื่อนำไปสร้างสรรค์ และเมื่อนำไปใช้ในสถานการณ์จริง สิ่งนั้นที่สร้างขึ้นก็ จะเกิดข้อคำถาม ข้อบกพร่อง เกิดความผิดพลาดไม่เหมาะสม เพื่อนำมาแก้ไข ปรับปรุงจาก ข้อมูลที่ทำการเก็บรวบรวมอีกครั้งหนึ่ง เกิดกระบวนการทวนระบบความคิดและพัฒนาเป็นวงจร ไปเรื่อย ๆ จนกระทั่งทฤษฎีหรือสมมุติฐานนั้นเกิดความอิ่มตัว และนำไปใช้อย่างสมบูรณ์ ทฤษฎี ฐานรากนี้นับเป็นลักษณะการพัฒนาหรือปรากฏการณ์ทางสังคมวิทยา (Phenomenological Sociological Research) ซึ่งเป็นการศึกษาเพื่อสร้างความเข้าใจหรือปรากฏการณ์ที่กำลังศึกษา จากมุมมองของผู้มีส่วนร่วม เกี่ยวข้องในสภาพสังคมนั้น และทำการวิเคราะห์ข้อมูลอย่าง รอบคอบเพื่อทำความเข้าใจในปรากฏการณ์ที่กำลังศึกษา (วรรณิ แกมเกตุ, 2555 : 191-192) สอดรับกับแนวคิดเชิงวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของ วิบูลย์ ลี้สุวรรณ (2542 : 122 - 123) ที่ กล่าวว่าภูมิปัญญาท้องถิ่น (Local Wisdom) หรือภูมิปัญญาชาวบ้าน เป็นสิ่งที่สะสมองค์ความรู้ สืบเนื่องต่อกันมาจากอดีต นับร้อย นับพันปี ภูมิปัญญาที่ผ่านมาได้รับการกลั่นกรองและ ได้รับการพิสูจน์ทางสังคม ผ่านการใช้งาน การพัฒนาปรับปรุงจากการดำรงชีวิต จนได้ผลลัพธ์ ที่มีความสมบูรณ์เหมาะสมกับการใช้สอย สอดคล้องกับวิถีชีวิต และการเป็นอยู่ของสังคมและ วัฒนธรรมนั้น ๆ ซึ่งภูมิปัญญาที่สืบต่อกันมานี้ มีทั้งกรรมวิธีการผลิตที่ซับซ้อน และกรรมวิธี ที่เรียบง่าย



ภาพที่ 4 กระบวนการในการปฏิบัติงาน โดยใช้แนวคิดทฤษฎีฐานราก (Grounded Theory)

2.5) รักษาความดั้งเดิม กระบวนการเดิมของภูมิปัญญา รักษาเทคนิคและรูปแบบการ

ผลิตเดิมเป็นหลักมากกว่า 70% สิ่งแวดล้อมคือตัวตน ต้องนำสิ่งที่ใกล้เคียงมาใช้เป็นแนวคิด หรือเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบ เอกลักษณ์ คือต้องหาตนเองให้เจอ สามารถสร้างสรรค์ ผลงานใหม่ ๆ ได้ด้วยแรงบันดาลใจจากสิ่งแวดล้อม ภูมิปัญญา วัฒนธรรม วิถีชีวิตและประเพณี วัฒนธรรมเป็นภูมิปัญญาที่สะสมมาจากการปฏิบัติจริงและถ่ายทอดกันมาเป็นเวลาช้านาน ความรู้ที่ได้เกิดจากการทดลองปฏิบัติจริงในห้องทดลองทางสังคม คือความรู้กระแสวัฒนธรรม หรือความรู้ดั้งเดิม (Traditions Knowledge) หรือภูมิปัญญาชาวบ้าน เป็นมรดกทางปัญญาของ มนุษย์ (Human Heritage)

ในการจัดการวัฒนธรรมและภูมิปัญญา สำหรับนำมาใช้ในกระบวนการสร้างสรรค์ จำเป็นต้องรักษาความดั้งเดิม กระบวนการเดิมของภูมิปัญญาให้มากที่สุด ควรมีการศึกษา ให้ลึกซึ้ง มีการอ้างอิงงานวิจัยหรือชุดข้อมูลทางวิชาการที่ได้รับการยอมรับ รวมถึงการศึกษา ลงพื้นที่จริงซึ่งต้องใช้เวลาในการเก็บข้อมูล ถ้าผู้ออกแบบสร้างสรรค์ไม่มีความเข้าใจในมิติทาง วัฒนธรรมหรือภูมิปัญญานั้น ๆ อย่างท่องแท้ การออกแบบสร้างสรรค์นั้นจะกลายเป็นการ บั่นทอนวัฒนธรรมเดิม มากกว่าการพัฒนา

ในการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องกับการนำวัฒนธรรม หรือภูมิปัญญามาใช้ เป็นส่วนหนึ่งของแนวความคิด ขั้นตอน และกรรมวิธีการผลิตต่าง ๆ ในแบบดั้งเดิมควรคง ไว้ ให้เห็นถึงกรรมวิธีที่ถูกต้อง ให้ผลงานสร้างสรรค์ทำการส่งต่อสืบสานภูมิปัญญาในวิถีเดิม รากเหง้าเดิม สำหรับการเรียนรู้ต่อไปในอนาคต ชุดข้อมูลที่จำเป็นในการออกแบบสร้างสรรค์

ผลงานศิลปหัตถกรรมและภูมิปัญญา มีอยู่ 3 ส่วนคือ การต่อยอด การพัฒนา และการคงอยู่ ซึ่งต้องผสมผสานเข้าด้วยกัน แต่ทั้งหมดต้องแสดงถึงความเป็นตัวตน

2.6) คัดเลือกผู้ออกแบบให้เหมาะสมเป็นผู้มีความรู้ มีความเชี่ยวชาญหรือเป็นผู้ที่มีภูมิปัญญาเดิมของวัฒนธรรมและภูมิปัญญานั้น ในการจัดการทางวัฒนธรรมในพื้นที่ใดพื้นที่หนึ่ง มิใช่ใครก็สามารถทำได้ ถ้าปฏิบัติแล้วข้อมูลไม่แน่น ไม่ลุ่มลึกมากพอ ก็ไม่ควรกระทำ ตัวอย่างเช่น มีผู้ออกแบบเข้าไปพัฒนาผลงานให้แก่จังหวัดปทุมธานี ซึ่งมีชุมชนของมอญและชุมชนอิสลามอาศัยอยู่ แล้วจัดตั้งชุมชนมอญและอิสลามเป็นวัฒนธรรมของจังหวัด ซึ่งเป็นการถูกจัดตั้งขึ้นมาภายหลัง เป็นการแสวงหาจุดเด่นของจังหวัดโดยไม่ได้มีหลักการของความ เป็นจริงเท่าที่ควร อีกตัวอย่างหนึ่งคือ ผ้าบาติกของจังหวัดปทุมฯ ซึ่งบอกเป็นวัฒนธรรมของมอญปทุมฯ ได้ถูกนำไปใช้ออกแบบเป็นผ้าปกสไบมอญของสมุทรสาคร เป็นการจัดตั้งขึ้นเอง โดยไม่ได้เรียนรู้ทางวัฒนธรรม สุดท้ายกลายเป็นมอญสมุทรสาคร ที่มีมอญปทุมผสมอยู่ คุณค่าของวัฒนธรรมและภูมิปัญญาจะเกิดขึ้นจากผลการสร้างสรรค์ ดังนั้นเมื่อออกแบบสร้างสรรค์แล้ว คุณค่าของมันเพิ่มขึ้นหรือลดลงอย่างไร คุณค่าควรเกิดในทุกกระบวนการของมัน ไม่ใช่การทำลายเพื่อให้การพัฒนานั้นมาถูกทาง กล่าวคือ คนออกแบบถูกต้อง – วัฒนธรรมถูกต้อง – และคนใช้ถูกต้อง เช่นกัน

2.7) สามารถที่จะประเมินได้ ทุกคำถามที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมและภูมิปัญญา มาประยุกต์ใช้ ต้องมีคำตอบ วัฒนธรรมจะเช่นใดก็เป็นวัฒนธรรม มิสามารถลบ กลบเคลื่อนได้ เสมือนการตัดแต่งกิ่งไม้ให้ได้ดั่งใจนั้นไม่ได้ แม้ว่าจะเมื่อตัดแต่งกิ่งอย่างไร สุดท้ายต้นไม้ก็จะเจริญเติบโตงอกเงยออกมาเป็นรูปทรงเดิมของมัน เฉกเช่นวัฒนธรรม เพียงว่านักออกแบบต้องมองให้ลึกซึ้งว่าควรนำมันนั้นมาจัดตกแต่งอย่างไรให้มันสวยงามด้วยตัวของมันเอง ในการศึกษาชุดข้อมูลของวัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่ต้องการนำมาใช้ ต้องมีการตีแผ่ความจริงในเชิงลึกทุก ๆ มิติที่ต้องการเรียนรู้ ค้นคว้าข้อเท็จจริงให้เกิดความสมบูรณ์ที่สุดก่อนนำไปใช้ในการสร้างสรรค์ ตัวอย่างของสมัยสุโขทัยตอนต้น (พุกาม) และตอนปลาย (ลังกาวงศ์) มันไม่เหมือนกัน หรือศิลปะของลังกาแท้และลังกามอญที่ต่างกัน ได้สร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะผ่านคติทางศาสนาเพื่อความชอบธรรม เป็นต้น

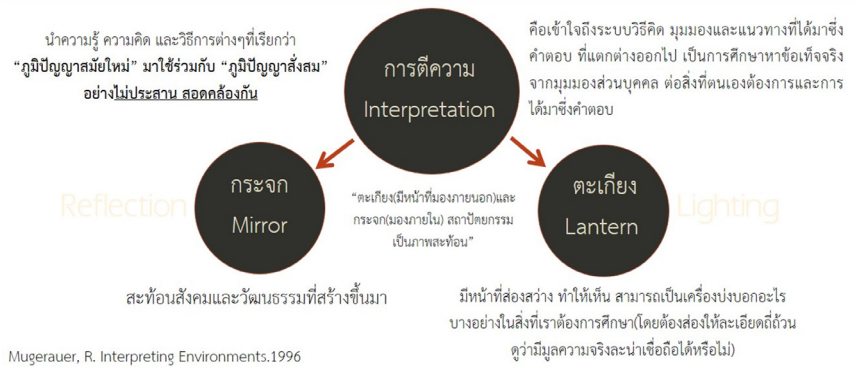
การพัฒนาผลงานทางออกแบบหัตถอุตสาหกรรม จะต้องมีการประเมินผลงานให้ชัดเจน งานออกแบบทางวัฒนธรรมต้องมีการจัดการ การประเมินที่มีความเหมาะสมและทำให้ผลงานชิ้นนั้นมีความชัดเจนขึ้น ทุกคำถามที่เกี่ยวข้องกับการนำวัฒนธรรมมาใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ต้องมีคำตอบเสมอ เพื่อหลีกเลี่ยงความเข้าใจร่วมกันที่ผิดพลาด

เนื่องจากวัฒนธรรมเป็นของทุกคน จากการสัมภาษณ์การสัมภาษณ์วิชาการ การจัดเวทีดีเบต (Debate) เครื่องมือแบบสอบถาม เป็นต้น

2.8) ค้นพบประเด็นสำหรับการพัฒนาให้เกิดองค์ความรู้ เกิดความรู้ใหม่ มุมมองใหม่ ผลงานสามารถอธิบายความรู้นั้นได้ ความมาก-น้อย ในการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญาใช้ ต้องอาศัยการตีความ ในการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญา เข้าสู่การพัฒนา เช่น อนุสาวรีย์ คือ หอจดหมายเหตุ ทำไมต้องสร้าง การหาข้อเท็จจริง

การตีความ (Interpretation) กระจกมีหน้าที่สะท้อนตนเอง อาจเพียงสะท้อนแค่ อัดชีวะประวัติของผู้ออกแบบ ต่อมามีการขยายความลักษณะการสะท้อนมากขึ้น สามารถที่จะ สะท้อนสังคมและวัฒนธรรมที่สร้างขึ้น มา เช่นอนุสาวรีย์ซึ่งเราสามารถหาการสะท้อนความ เป็นอนุสาวรีย์ได้อย่างหลากหลายเพื่อการศึกษา ค้นคว้า ให้ได้มาซึ่งคำตอบจากตัวมันเอง เช่น อนุสาวรีย์ คือ หอจดหมายเหตุ ทำไมต้องสร้าง การหาข้อเท็จจริง การก้าวข้ามผ่านการ อ้างอิงเดิม (Cross Referent) คือการค้นหาดูตรวจสอบย้อนหลัง ว่าตรงกันหรือไม่ (จากอ้างอิง เดิม) มีการเปลี่ยนแปลงคำตอบหรือไม่ การหาทิศทางในการเก็บข้อมูลต้องชัดเจน มีการรอบ ที่แน่ชัด ให้มีระเบียบแบบแผนในการเก็บข้อมูล การศึกษาเอกสารชั้นต้น ลายลักษณ์อักษร (หนังสือจากทางราชการ) และมีการอ้างอิงไปยังหนังสือหรือเอกสารเล่มไหน หรือการทำงาน

ไม่มีความเข้าใจอย่างลึกซึ้งเพียงพอ / ข้อมูลที่สับสนไม่ชัดเจน และมองข้ามความละเอียดอ่อน / ศึกษาประเด็นและชุดข้อมูลทางวัฒนธรรมที่ เกี่ยวพัน ผ่งอยู่ ไม่เพียงพอ เมื่อนำไปใช้ในการสร้างสรรค์แล้วจะก่อให้เกิดผลกระทบมากมาย ทั้งทางวัฒนธรรม สังคมและความเชื่อ / ไม่สามารถสื่อ และส่งผ่าน หรือตอบสนองความเข้าใจในเชิงวัฒนธรรมและภูมิปัญญา สุดท้ายเป็นเพียงคำกล่าวอ้างและตั้งวัฒนธรรม ภูมิปัญญามาใช้สร้างสรรค์ การยกระดับวัฒนธรรมตามความคิดของตนเองเท่านั้น โดยไม่คำนึงถึงชุดข้อมูลที่สั่งสมมาในอดีต



ภาพที่ 5 แนวคิดการตีความ (Interpretation) สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูล

วิจัยจากจดหมายเหตุต่าง ๆ เป็นต้น (Robert Mugerauer, 1996, pp.15-46) การนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ในการออกแบบ มิใช่ความงดงามที่เห็นด้วยสายตาเพียงเท่านั้น การศึกษาวัตถุเพื่อทำความเข้าใจวัฒนธรรม การค้นหาชุดความเชื่อ แนวความคิด หัตถ์คดี ของชุมชนหรือสังคม ณ ช่วงเวลาที่ผลิตสิ่งของวัตถุชิ้นนั้น ๆ ที่มีความจำเป็นต่อการศึกษา ก่อนที่จะนำไปต่อยอดและพัฒนา

การศึกษาต้องทำการศึกษาแบบเชิงลึกมากกว่าที่เป็นอยู่ มิใช่รู้และเข้าใจเพียงแต่ในตำรา การนำวัฒนธรรมมาใช้ในการพัฒนาสร้างสรรค์ เราจำเป็นต้องศึกษาแบบการสืบเสาะ การลงพื้นที่ชุมชน การค้นคว้าหาความจริงเพื่อการค้นหาชุดข้อมูลแบบปฐมภูมิ ที่เป็นการอ้างอิงตามความจริงที่วัฒนธรรมนั้นดำรงอยู่ แม้แต่พิพิธภัณฑ์บางแห่งยังมีการแจ้งข้อมูลที่ผิดก็มีมากมาย ดังนั้นก่อนที่จะปฏิบัติการพัฒนาหรือการออกแบบใด ๆ ผู้ออกแบบต้องพิจารณาข้อมูลเหล่านั้นให้ดีว่ามีความเป็นข้อเท็จจริงมากน้อยเพียงใด ซึ่งถ้าข้อมูลที่ได้นั้นยังไม่สามารถตรวจสอบได้ว่าถูกต้องเหมาะสมจริงแล้ว การปฏิบัติการออกแบบสร้างสรรค์จะเกิดปัญหาตามมาอย่างมากมาย ไม่ว่าจะเป็นการออกแบบที่ผิดเพี้ยน การอ้างถึงชุดข้อมูลที่ไม่ถูกต้อง การส่งผ่านข้อมูลเชิงวัฒนธรรมที่ผิด แม้ว่าการออกแบบนั้นจะมีความงดงามเพียงใด ก็อาจเกิดปัญหาหรือข้อโต้แย้งได้มากขึ้นเท่านั้น

ตอนที่ 2 การสร้างสรรค์และประเมินผล ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ที่ได้รับการกำหนดชุดข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลจากกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมที่ได้จากงานวิจัย

1. การนำกระบวนการประดิษฐ์ดอกไม้ดินไทย มาพัฒนาให้เกิดการเปลี่ยนแปลง เกิดรูปแบบใหม่ ร่วมกับการนำหม้อดอกบุรณขุจะเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบสร้างสรรค์ จากการใช้กรอบแนวคิดด้านการออกแบบโดยเน้นการจัดการทางวัฒนธรรม: แนวคิดการเปลี่ยนแปลงอย่างเป็นพลวัต ปรับให้อยู่ร่วมกับสังคมปัจจุบันได้



ภาพที่ 6 การออกแบบดอกไม้ดินไทย มาพัฒนาให้เกิดการเปลี่ยนแปลงให้เกิดรูปแบบใหม่
ร่วมกับการนำหม้อดอกบูรณฉฐะเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบสร้างสรรค์

สรุปการวิเคราะห์จากกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ดังนี้

ในการออกแบบและพัฒนาดอกไม้ดินไทย ต้องทำการศึกษาภูมิปัญญา เงื่อนไขและข้อจำกัดในการผลิต และลักษณะของบบล็อกแม่พิมพ์ในการผลิตดอกไม้ ทั้งตัวกลีบดอกไม้แต่ละชนิดและใบ ว่ามีทั้งสันที่รูปทรงที่ชุมชนสามารถผลิตและสร้างขึ้นมาได้ เพราะถ้าไม่มีแบบพิมพ์ที่ต้องการ ต้องสร้างแบบแม่พิมพ์ขึ้นมาใหม่ทั้งหมด ซึ่งต้องใช้เวลาในการออกแบบและสร้าง ทั้งนี้จึงเน้นการนำอุปกรณ์เดิมที่มีอยู่แล้วมาทำการออกแบบและสร้างเป็นผลิตภัณฑ์ที่มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

ดอกไม้ดินหม้อดอกบูรณฉฐะ (BRUNA-DIN THAI / Flower Clay of Lanna) มีแนวทางการพัฒนาคือใช้ตัวรูปทรงของดอกบัวและดอกพุดตาล ให้เกิดการจัดองค์ประกอบใหม่ การปรับรูปแบบของใบไม้ให้เกิดความโค้งเว้ามากขึ้น แนวคิดในการออกแบบครั้งนี้ได้นำเอาลักษณะเด่นของหม้อดอกบูรณฉฐะมาใช้พัฒนา นำรูปแบบทางวัฒนธรรมเข้าสู่การสร้างสรรค์รูปแบบหม้อดอกบูรณฉฐะเป็นลวดลายหม้อน้ำรูปวงคล้ายแจกัน บรรจุ กอบัว ก้าน ใบ และดอกสูงพนักปากหม้อลดหลั่นกันเป็นพุ่ม เพื่อสักการะสมเด็จพระสัมมาสัมพุทธเจ้า หรือพระประธานในวิหาร พบมากในศิลปะล้านนา ทำเป็นลายคำ ลายปูนปั้น ตกแต่งอุโบสถ วิหาร หอไตร เช่น

ลายคำหม้อดอกปुरुณฆฏะ วิหารวัดปรางดก อำเภอห้วยฉัตร จังหวัดลำปาง ลายปูนปั้นตกแต่งฐานหอไตร วัดพระสิงห์ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ เป็นต้น



ภาพที่ 7 ลวดลายหม้อน้ำรูปร่างคล้ายแจกัน บรรจุดอกบัว มีก้าน ใบ และดอก
สูงพ่นปากหม้อลดหลั่นกันเป็นพุ่ม เพื่อสักการะสมเด็จพระสัมมาสัมพุทธเจ้า
หรือพระประธานในวิหาร พบมากในศิลปะล้านนา

หม้อดอกปुरुณฆฏะ มีต้นกำเนิดมาจากประเทศอินเดีย หมายถึงหม้อน้ำอันมีน้ำเต็มบริบูรณ์ในภาษาบาลี หมายถึง การกระทำให้สมบูรณ์ตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนา การมีไม้เลื้อยออกมาสองข้างแสดงสัญลักษณ์ของความเจริญงอกงามและความร่มเย็น ในล้านนามักเรียกว่าหม้อดอก หรือลายหม้อดอก (วิบูลย์ ลี้สุวรรณ, 2559, น.523)

หม้อดอกปुरुณฆฏะ เป็นหม้อดอกมงคลความเจริญ เติบโตและเป็นสัญลักษณ์ของชาวจังหวัดลำปาง ที่มีในการประดับตกแต่งตามอาคารวัด ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบของการแกะสลักไม้ การวาด และการลงรักปิดทอง จึงได้นำลักษณะสำคัญของหม้อดอกนี้มาใช้ในการออกแบบซึ่งดอกบัวและดอกพุดตาลมีความเกี่ยวเนื่องสอดคล้องในพุทธศาสนา นำมาจัดองค์ประกอบให้เกิดความสวยงาม พวยพุ่งขึ้น และบานออกทางด้านข้าง ตกแต่งด้วยใบไม้ก้านยาวบิดม้วนโค้งรับกับก้านดอกไม้ ทั้งนี้ได้ทำการออกแบบฐานส่วนที่เป็นหม้อดอก และพื้นหลังปิดทางด้านหลังให้เกิดมีความสวยงามมากยิ่งขึ้น ออกแบบฐานของหม้อดอกให้มีรูปทรงโค้งรับกันกับฉากใบเสมาปิดทางด้านหลัง สร้างขอบด้านหลังของหม้อดอกสำหรับนำฉากหลังมาเสียบประกอบให้ฐานหม้อดอกและฉากหลังยึดติดกัน นำไปพัฒนาร่วมกับดอกไม้ดินไทยทำการออกแบบดอกบัวและดอกพุดตาลทั้งหมด 3 ขนาด ทำก้านดอกไม้ให้ขดไปตามแบบ ให้ดอกไม้ พวยพุ่งขึ้นเป็นแนวแบนระนาบ สอดคล้องกับใบเสมาทางด้านหลัง

ทำการทดลองการปั้นดินไทย ให้เป็นรูปแบบของดอกบัวและดอกพุดตาล โดยจะเน้นกลีบดอกที่เป็นสีขาว มีทั้งกลีบคว่ำและกลีบหงาย ให้เสมือนดอกกำลังเบ่งบานสวยงาม ด้านเกสรใช้สีเหลืองอมเขียวแสดงความสมบูรณ์ และส่วนของก้านดอกจะใช้สีเขียว ทั้งนี้จะมอดอกทั้งสิ้น 21 ดอก แบ่งเป็นดอกพุดตาลจำนวน 18 ดอก และดอกบัวที่อยู่ตรงกลางจำนวน 3 ดอกซึ่งมีขนาดแตกต่างกัน แบ่งเป็นสองด้าน ด้านละ 8 ดอกเท่ากัน ทั้งนี้ดอกปทุมขะที่ใช้บูชามักเป็นจำนวนคู่ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง 2 หรือ 4 ดอก ในขณะที่การบูชาพระจะใช้จำนวนคี่ เช่น 3 ดอก

2.ผลจากการสอบถามความคิดเห็นและความพึงพอใจของผู้สอบแบบสอบถามจำนวน 4 กลุ่ม จำนวนรวมทั้งสิ้น 500 คน ต่อผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมจากการออกแบบโดยเน้นการจัดการทางวัฒนธรรม แนวคิดการเปลี่ยนแปลงอย่างเป็นพลวัต ปรับให้อยู่ร่วมกับสังคมปัจจุบันได้ โดยใช้การใช้กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ในการวิเคราะห์กระถางดอกไม้ดินไทย โดยได้รับแรงบันดาลใจจากหม้อดอกปทุมขะ มีความคิดเห็นและความพึงพอใจภาพรวมในระดับมากที่สุด (มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.47) เมื่อแจกแจงรายด้าน ได้ผลดังนี้

- 1) ด้านคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{x} = 4.52$)
- 2) ด้านเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{x} = 4.49$)
- 3) ด้านวัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{x} = 4.51$)
- 4) ด้านผลิตได้จริงใช้สอยดีเหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{x} = 4.37$)
- 5) ด้านความสวยงามและความน่าสนใจ พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{x} = 4.53$)
- 6) ด้านรูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตา พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{x} = 4.42$)

ข้อเสนอแนะ

การศึกษากระบวนการออกแบบเพื่อนำมาใช้สร้างกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมสู่แนวคิดการสร้างสรรค์ ผู้วิจัยได้ศึกษากระบวนการทัศน์ แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับแนวทางการออกแบบหัตถกรรม แนวคิดเชิงวัฒนธรรม-ภูมิปัญญา การจัดการความรู้ด้านวัฒนธรรม แนวคิดเชิงปรัชญา และแนวคิดการส่งเสริมในการปรับทิศทางของการสร้างสรรค์ และข้อมูลการออกแบบสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้พัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม และทำการแยกส่วนองค์ความรู้สำหรับนำไปใช้ ให้ตรงกับความต้องการของการสร้างสรรค์แต่ละประเภท วิธีการเข้าถึงปัญหาและองค์ความรู้ การเก็บข้อมูลสำคัญเชิงลึก การศึกษาแนวทางในการพัฒนากระบวนการผลิตหัตถกรรมแต่ละแขนง

จากการมีส่วนร่วมของคนในชุมชน การนำอัตลักษณ์และความโดดเด่นของชุมชนมาใช้สร้างความแตกต่าง รวมถึงปฏิบัติการทดลองออกแบบสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมตามกรอบแนวคิดในแต่ละแขนง ซึ่งงานวิจัยดังกล่าวได้ส่งผลกระทบต่อถึงนโยบายในการพัฒนาประเทศในด้านต่าง ๆ จากผลลัพธ์การออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ชุดข้อมูลและผลการวิเคราะห์ด้วยกรอบแนวคิด มีความสัมพันธ์และสอดคล้องกับแนวคิดสำหรับการพัฒนาประเทศในปัจจุบัน ดังนี้

1. เศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) อันเป็นแนวคิดการขับเคลื่อนเศรษฐกิจยุคใหม่บนพื้นฐานของการใช้องค์ความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ และการใช้ทรัพย์สินทางปัญญาเชื่อมโยงกับทุนทางวัฒนธรรมและเทคโนโลยี นวัตกรรมสมัยใหม่ เพื่อยกระดับอุตสาหกรรมเพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์และบริการ สร้างโอกาสให้กับผู้ประกอบการรุ่นใหม่ และเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชาชน ซึ่งรัฐบาลไทยตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันได้พยายามขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศด้วยระบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์

2. ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561-2580) ได้กำหนดวิสัยทัศน์ประเทศไทยคือ “ประเทศไทย ที่มีความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน เป็นประเทศพัฒนาแล้วด้วยการพัฒนาตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง” โดยยกระดับศักยภาพของประเทศในหลากหลายมิติ พัฒนาคนในทุกมิติและในทุกช่วงวัยให้เป็นคนดี เก่ง มีคุณภาพ สร้างโอกาสและความเสมอภาคทางสังคม สร้างการเติบโตบนคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม และตามตามยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน ในมิติที่ 1 การเกษตรสร้างมูลค่า เรื่องเกษตรแปรรูปและมิติที่ 5 พัฒนาเศรษฐกิจพื้นฐาน ผู้ประกอบการยุคใหม่ เรื่อง สร้างผู้ประกอบการอัจฉริยะ สร้างโอกาสเข้าถึงบริการทางการเงิน สร้างโอกาสเข้าถึงตลาด สร้างโอกาสเข้าถึงข้อมูล ปรับบทบาทและโอกาสการเข้าถึงบริการภาครัฐ เพื่อสร้างโอกาสให้ผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชนมีความสามารถในการแข่งขัน สร้างความได้เปรียบในการแข่งขัน ซึ่งปัจจุบันมีการแข่งขันสูง การส่งเสริมให้ผู้ประกอบการมีแนวคิดและวิธีการปรับปรุงผลิตภัณฑ์เดิม เพื่อรักษาสถานะ ทั้งเพิ่มยอดขายในตลาดเดิม ทั้งเพิ่มการพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่เพื่อขยายตลาดเพิ่มยอดขายในตลาดใหม่ ซึ่งจะเป็นบทบาทสำคัญในการพัฒนารัฐกิจให้มีความมั่นคง ยั่งยืนมากขึ้น

3. พัฒนาศักยภาพด้านการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2563 ผู้ประกอบการไทยทั้งวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม (SMEs) และวิสาหกิจชุมชน ประสบกับปัญหาสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ส่งผลกระทบต่อภาวะเศรษฐกิจทั้งในประเทศและระดับโลกจำนวนแรงงานในประเทศได้รับผลกระทบโดยตรงกว่า 9.88 ล้านคน มีอัตราการว่างงาน เพิ่มขึ้นร้อยละ 3 จำนวนนักท่องเที่ยวต่างชาติลดลง การส่งออกลดลงและความต้องการบริโภคของภาคเอกชนลดลง ซึ่งปัจจัยทั้งหมดส่งผล

ต่อการหดตัวของเศรษฐกิจไทยในปีพ.ศ. 2563 กว่าร้อยละ 5.3 และคงส่งผลกระทบต่อเนื่องในปี พ.ศ. 2564 - 2566 ซึ่งคาดการณ์ว่าจะส่งผลกระทบต่อสถานะเศรษฐกิจไทยในวงกว้าง การจ้างงานลดลง นักศึกษาจบใหม่ตกงานเป็นจำนวนมาก รวมถึงการดำเนินธุรกิจของผู้ประกอบการ โดยเฉพาะอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ต้องมีการเปลี่ยนแปลงตามแนวโน้ม New Normal เพื่อช่วยเหลือผู้ประกอบการขนาดกลางและขนาดย่อมและวิสาหกิจชุมชนให้สามารถดำเนินธุรกิจต่อไปได้ หรือสามารถเริ่มต้นประกอบธุรกิจแนวสร้างสรรค์เพื่อให้เกิดอาชีพใหม่ สร้างรายได้ให้กับนักศึกษาที่จบใหม่หรือผู้ว่างงาน กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม ซึ่งเป็นหน่วยงานหลักในการส่งเสริม สนับสนุน และพัฒนาผู้ประกอบการ สถานประกอบการ บุคลากรในภาคอุตสาหกรรมต่าง ๆ ให้มีขีดความสามารถในการแข่งขัน จึงมีแนวทางสำคัญในการพัฒนาอุตสาหกรรมในยุค New Normal ให้มีศักยภาพ ตั้งแต่การจัดตั้งธุรกิจสร้างสรรค์ การปรับปรุงแผนกลยุทธ์และแนวทางการประกอบธุรกิจ การพัฒนาผลิตภัณฑ์ การเชื่อมโยงเพื่อส่งเสริมการตลาด สนับสนุนปัจจัยเอื้อในการประกอบธุรกิจ และสนับสนุนการเข้าแหล่งเงินทุนเป็นต้น

4. สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปี ที่มุ่งเน้นให้ประเทศไทยมีความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน เป็นประเทศพัฒนาแล้ว ด้วยการพัฒนาตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ในยุทธศาสตร์ที่ 2 ด้านการสร้างขีดความสามารถในการแข่งขัน และแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 หมายความว่า 2 ไทยเป็นจุดหมายของการท่องเที่ยวที่เน้นคุณภาพ และความยั่งยืน รวมถึงยุทธศาสตร์การพัฒนาจังหวัดลำปาง ยุทธศาสตร์ที่ 3 สินค้าอัตลักษณ์ อุตสาหกรรม หัตถอุตสาหกรรม ผลิตภัณฑ์ชุมชน จากฐานทุนทางสังคมและวัฒนธรรมที่มีเป้าประสงค์ในการพัฒนาให้จังหวัดลำปางเป็นแหล่งผลิตสินค้าอัตลักษณ์ อุตสาหกรรม หัตถอุตสาหกรรม ผลิตภัณฑ์ชุมชน บนพื้นฐานของเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ จากทุนทางสังคม และวัฒนธรรม รวมถึงการเป็นจุดเชื่อมโยงโลจิสติกส์ของภาคเหนือ ที่สามารถสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจอย่างยั่งยืน จังหวัดลำปางจึงได้จัดทำโครงการพัฒนาศักยภาพผู้ผลิตผู้ประกอบการและผลิตภัณฑ์ชุมชนสู่เศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ Lampang Creative OTOP ขึ้น เพื่อให้ผู้ประกอบการ และผลิตภัณฑ์ OTOP ได้รับการพัฒนาให้ได้มาตรฐาน

โดยหลังจากงานวิจัยเสร็จสิ้น งานวิจัยได้ส่งผลให้เกิดโครงการต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง และได้นำกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมไปใช้เป็นหลักการสำหรับการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1) โครงการ กิจกรรม สืบสาน พัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถกรรมประณีตศิลป์เชิงพาณิชย์ (Premium Product) ภายใต้โครงการ 4.3-1 ยกระดับธุรกิจอุตสาหกรรมและวิสาหกิจชุมชน ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2566 กลุ่มส่งเสริมและถ่ายทอดเทคโนโลยี ศูนย์วิจัยและพัฒนาวัสดุ อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม

2) กิจกรรมยกระดับการออกแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ (Creative Product Design) ภายใต้โครงการ 4.1-1 การสร้างและพัฒนาธุรกิจอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2566

3) กิจกรรมสืบสาน สร้างสรรค์ ผลิตอัตลักษณ์ ภูมิปัญญา เพื่อเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์ (Premium Product) ภายใต้โครงการ ยกระดับธุรกิจอุตสาหกรรมและวิสาหกิจชุมชน 4.3-1 การยกระดับศักยภาพเศรษฐกิจชุมชนประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2566

4) โครงการพัฒนาศักยภาพผู้ผลิตผู้ประกอบการและผลิตภัณฑ์ชุมชนสู่เศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ Lampang Creative OTOP กิจกรรมหลักการพัฒนาและยกระดับผลิตภัณฑ์ด้วยภูมิปัญญาดั้งเดิม ด้วยนวัตกรรมสู่เศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ กิจกรรมตามแผนปฏิบัติงานและแผนการใช้จ่ายงบประมาณ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 ของจังหวัดลำปาง

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้ได้รับทุนสนับสนุนการวิจัย จากกองทุนวิจัยคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ประจำปีงบประมาณ 2565

เอกสารอ้างอิง

- กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม กระทรวงอุตสาหกรรม. (2543). รูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรมไทย. กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม.
- กิตติพงษ์ เกียรติวิภาด. (2562). แนวคิดการนำมิติทางวัฒนธรรมสู่การออกแบบสร้างสรรค์ที่ สืบสน. วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. 21(2).
- ชาติรี ประกิตนทการ. (2558). สถาปัตยกรรมไทย หลังรัฐประหาร 19 กันยา 49. สำนักพิมพ์ อาน.
- ธนิ เลิศชาญฤทธิ์. (2559). การจัดการทรัพยากรวัฒนธรรม (พิมพ์ครั้งที่ 2). ศูนย์มานุษยวิทยา สิริธร (องค์การมหาชน).
- นิรัช สุดสังข์. (2559). ระเบียบวิธีวิจัยทางการออกแบบ. โอเดียนสโตร์.
- วรรณิ แกมเกตุ. (2555). วิธีวิทยาการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์ (พิมพ์ครั้งที่ 3). โรงพิมพ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วราวุธ สุวรรณฤทธิ์และคณะ. (2549). วิถีไทย. สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์.
- วิบูลย์ ลิ้มสุวรรณ. (2542). ศิลปหัตถกรรมพื้นถิ่น. คอมแพคท์พรีน.
- วิบูลย์ ลิ้มสุวรรณ. (2559). พจนานุกรมหัตถกรรม เครื่องมือเครื่องใช้พื้นบ้าน (พิมพ์ครั้งที่ 4). เมืองโบราณ.
- วัชรินทร์ จรุงจิตสุนทร. (2548). หลักการและแนวคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์. แอป้าพรีนติ้ง กรุ๊ป.
- วัชรินทร์ อินพรหม. (2561). รูปแบบการมีส่วนร่วมในการพัฒนาท้องถิ่นของประชาชน. วารสาร บัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์. 8(3).
- ศิริวัฒน์ แสนเสริม. (2547). มิติทางวัฒนธรรมกับการออกแบบ Design Education 2 รวม บทความทางวิชาการบทความวิจัยทางการออกแบบ. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.
- สาขาออกแบบหัตถอุตสาหกรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์. (2559). คู่มือหลักสูตรศิลปกรรม- ศาสตร์บัณฑิต สาขาออกแบบหัตถอุตสาหกรรม. สมาร์ทโคตติง.
- อานนท์ อาภาภิรม. (2525). ลักษณะสังคมและปัญหาสังคมไทย. สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์.
- อารีวิบูลย์พงศ์. (2562). การประยุกต์การวิเคราะห์เชิงเนื้อหาในงาน R4S. การประชุมและอบรม เชิงปฏิบัติการหลักสูตร “นักวิจัยเพื่อชุมชนและสังคม” หัวข้อการเขียนรายงานและ บทความสู่ตำแหน่งวิชาการ. 26-27 ตุลาคม 2562.

เอกวิทย์ ฌ.กลาง. (2544). ภูมิปัญญาชาวบ้านกับกระบวนการเรียนรู้และปรับตัวของชาวบ้าน
ไทย. สำนักพิมพ์อมรินทร์.

Mugerauer, R. (1996). Interpreting Environments. United States of America. University
of Texas Press.

ได้รับบทความ
Received
01/05/2025

แก้ไขบทความ
Revised
07/07/2025

ตอบรับบทความ
Accepted
17/07/2025

02

ระเบิดการกดทับจากข้างใน ปลดปล่อยอัตลักษณ์ท้องถิ่น : กรณีศึกษาแพร่แห่ระเบิด

Exploding from Within: Releasing Local Identity: The Case of Phrae Hae Raberd

เชษฐา สุวรรณสา¹ และอนุชา แพ่งเกษร²

Chestha Suwannasa¹ and Anucha Pangkesorn²

¹ นักศึกษาปริญญาเอก สาขาศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

² ศาสตราจารย์ ดร., สาขาศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

¹ PhD student in Cultural Based Design Arts, Decorative Arts, Silpakorn University, Thailand
(E-mail address: chesthas@gmail.com)

² Assoc.Prof.Pol.Capt.Anucha Pangkesorn (Ph.D.), Cultural Based Design Arts, Decorative Arts, Silpakorn University, Thailand
(E-mail address: anuchapangkesorn@gmail.com)

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเสนอแนวคิดและกระบวนการ “ระเบิดการกดทับจากข้างใน” ในการฟื้นฟูและปลดปล่อยอัตลักษณ์ท้องถิ่น โดยใช้กรณีศึกษา “แพร่แห่งระเบิด” เป็นตัวอย่างวิเคราะห์หลัก กระบวนการดังกล่าว อาศัยแนวพระราชดำริ “ระเบิดจากข้างใน” ของพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร (รัชกาลที่ 9) ผสานกับแนวคิดด้านวาทกรรมและการกดทับทางสังคมของ Michel Foucault และ Pierre Bourdieu ในการอธิบายกลไกของการกดทับอัตลักษณ์ท้องถิ่น และแนวทางการปลดปล่อยผ่านการสร้างวาทกรรมใหม่ที่มีพลังบวก ผลการศึกษาพบว่า กระบวนการ “ระเบิดการกดทับจากข้างใน” สามารถปลดปล่อยอัตลักษณ์ของชุมชนแพร่จากวาทกรรมเชิงลบที่มีผลกระทบต่อดังดีศรีและความภาคภูมิใจ โดยผ่านสามขั้นตอนหลัก ได้แก่ (1) การทำลายภาวะเพิกเฉย ด้วยการตั้งคำถามต่อวาทกรรมเดิม (2) การระเบิดทางความคิด ด้วยการศึกษาค้นคว้าและสังเคราะห์องค์ความรู้ใหม่ที่ท้าทายมายาคติที่มีอยู่ และ (3) การสร้างคุณค่าใหม่ ด้วยการนำเสนออัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมในเชิงบวกและร่วมสมัย กระบวนการดังกล่าวนำไปสู่การสร้างพื้นที่การรับรู้ใหม่ทั้งในระดับชุมชนและสังคมในวงกว้าง ช่วยส่งเสริมความเข้มแข็งของอัตลักษณ์ท้องถิ่น และสามารถขยายผลสู่การพัฒนานโยบายสาธารณะในด้านวัฒนธรรมได้ในอนาคต บทความนี้เสนอแนะแนวทางการประยุกต์ใช้แนวคิด “ระเบิดจากข้างใน” ในการฟื้นฟูอัตลักษณ์ของชุมชนท้องถิ่นอื่น ๆ เพื่อเสริมสร้างความยั่งยืนทางวัฒนธรรม และลดอคติที่ฝังรากในสังคมไทย

คำสำคัญ : ระเบิดจากข้างใน อัตลักษณ์ท้องถิ่น แพร่แห่งระเบิด
วาทกรรมใหม่ การปลดปล่อยจากการกดทับ

Abstract

This academic article aims to present the concept and process of “Exploding from Within” as a method for revitalizing and liberating local identity from symbolic oppression, using the case study of Phrae Hae Raberd as a central example, using the case study of Phrae Hae Raberd as a central example. The process is based on the royal initiative of His Majesty King Bhumibol Adulyadej the Great (Rama IX) regarding the principle of “Exploding from Within”, integrated with Michel Foucault’s and Pierre Bourdieu’s theories on discourse, symbolic power, and social suppression. This framework explains how local identity has been oppressed and proposes strategies to release such identity through the creation of new, empowering discourses. The study finds that the “Exploding the Suppression from Within” process effectively liberated Phrae’s community identity from negative discourses that diminished local pride and dignity. This was achieved through three main stages: (1) dismantling indifference by questioning the existing discourses, (2) igniting new thought through research and synthesis to challenge existing myths, and (3) creating new values by presenting local cultural identity in a positive and contemporary manner. These processes fostered new perceptions at both the community and broader social levels, strengthening local identity and contributing to the development of public cultural policy. This article proposes the application of the “Exploding from Within” concept as a model for other local communities seeking to reclaim and empower their cultural identity, thus promoting sustainable cultural development and reducing deep-rooted prejudice in Thai society.

Keywords : Exploding from Within, Local Identity, Phrae Hae Raberd,
New Discourse, Liberation from Suppression

บทนำ

การกดทับอัตลักษณ์ท้องถิ่น (Local Identity Suppression) เป็นปรากฏการณ์ที่พบได้ในหลายพื้นที่ของประเทศไทย โดยเฉพาะในชุมชนที่มีประวัติศาสตร์ชาติพันธุ์ วัฒนธรรม หรือศาสนาที่แตกต่างจากกระแสหลักของราชอาณาจักรไทย (Thai Nation-State) กระบวนการกดทับนี้มักปรากฏผ่านนโยบายรัฐ วาทกรรมสื่อสารสาธารณะและการเล่าเรื่องประวัติศาสตร์ที่ยึดโยงกับอำนาจส่วนกลาง ซึ่งทำให้กลุ่มชุมชนท้องถิ่นถูกลดทอนความหมาย หรือถูกกำหนดให้มีภาพลักษณ์ในเชิงลบโดยไม่รู้ตัว (Foucault, 1980; Bourdieu, 1991)

กรณีศึกษา “เมืองแพร่แพร่เปิด” เป็นตัวอย่างสำคัญของการกดทับทางวาทกรรมที่ยึดโยงกับการบิดเบือนประวัติศาสตร์และการล้อเลียนท้องถิ่นจนกลายเป็นมายาคติในสังคมไทย เรื่องเล่าดังกล่าวเป็นคำล้อเลียนในทำนองว่า “ชาวแพร่โง่เขลาและไม่รู้จักอันตรายจากลูกระเบิดที่นำมาแห่บูชา” วาทกรรมดังกล่าวแพร่กระจายผ่านสื่อมวลชนและวาทกรรมสาธารณะ รวมถึงการอภิปรายในสภาผู้แทนราษฎร พ.ศ. 2555 ที่ส่งผลให้ภาพลักษณ์ชาวแพร่ถูกลดทอนศักดิ์ศรีและความภาคภูมิใจในท้องถิ่นอย่างยาวนาน

นอกจากกรณีของจังหวัดแพร่แล้ว ยังมีปรากฏการณ์คล้ายกันเกิดขึ้นในหลายพื้นที่ ตัวอย่างเช่น สามจังหวัดชายแดนภาคใต้ ที่ชาวไทยมุสลิมเคยถูกกดทับผ่านนโยบายรัฐนิยมในสมัย จอมพล ป.พิบูลสงคราม ซึ่งบังคับให้เลิกใช้ภาษามลายูและห้ามเรียนคัมภีร์อัลกุรอานในโรงเรียน ส่งผลให้เกิดความรู้สึกแปลกแยกและตึงเครียดทางวัฒนธรรม (Amnesty, 2021) ชุมชนชาวเล อุรักลาไวย์ และมอแกน ในภาคใต้ที่ถูกลดทอนคุณค่าและปฏิเสธสิทธิในที่ดินทำกิน แม้จะเป็นชุมชนดั้งเดิมที่ดำรงวิถีชีวิตมายาวนาน โดยวาทกรรมรัฐมองว่าพวกเขา “ไม่พัฒนา” และ “ล่าหลัง” ซึ่งนำไปสู่การกดทับอัตลักษณ์และพื้นที่ชีวิต (นิธิ เอียวศรีวงศ์, 2549) กลุ่มชาติพันธุ์กะเหรี่ยงในภาคเหนือที่ถูกตีตราว่าเป็น “ผู้บุกรุกป่า” ทั้งที่ดำรงวิถีชีวิตแบบพึ่งพิงธรรมชาติอย่างยั่งยืน แต่กลับถูกผลักให้อยู่ในกรอบวาทกรรมเชิงลบที่สะท้อนถึงอคติและอำนาจรัฐ (ชัยวัฒน์ สถาอานันท์, 2539)

ในระดับสากล ปรากฏการณ์การกดทับอัตลักษณ์และการฟื้นฟูอัตลักษณ์ท้องถิ่นเกิดขึ้นในหลายประเทศที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์และประวัติศาสตร์อาณานิคม ตัวอย่างที่สำคัญ ได้แก่ ชุมชน Basque ในสเปน ซึ่งเผชิญกับการกดทับทางภาษาและวัฒนธรรมภายใต้การปกครองเผด็จการฟรังโก ในช่วงปี 1939 - 1975 ซึ่งห้ามใช้ภาษาบาสก์ในสาธารณะและพยายามลบล้างอัตลักษณ์ชาติพันธุ์ แต่ภายหลังจากการเปลี่ยนแปลงระบอบการปกครอง ชุมชน Basque ได้รื้อฟื้นภาษาและวัฒนธรรมของตน จนกลายเป็นเขตปกครองตนเองที่มีเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมและเศรษฐกิจแข็งแกร่งที่สุดแห่งหนึ่งในยุโรป (Conversi, 1997)

ชนพื้นเมืองในออสเตรเลีย (Aboriginal Australians) ที่ถูกกดทับผ่านนโยบายการ “กลืนกลายทางวัฒนธรรม” (Assimilation Policy) ในช่วงศตวรรษที่ 20 โดยมีการบังคับให้เด็กพื้นเมืองถูกแยกจากครอบครัวเพื่อไปอยู่ในสถานสงเคราะห์และเรียนรู้วัฒนธรรมของชาวอาณานิคมตะวันตก ซึ่งเป็นที่รู้จักในชื่อ Stolen Generations (Human Rights and Equal Opportunity Commission, 1997) อย่างไรก็ตาม ปัจจุบันชนพื้นเมืองออสเตรเลียได้ริเริ่มโครงการฟื้นฟูวัฒนธรรมและภาษา เช่น Welcome to Country และ Reconciliation Action Plan เพื่อคืนศักดิ์ศรีและสร้างการยอมรับในอัตลักษณ์ดั้งเดิมของตนเอง

ชนพื้นเมืองในแคนาดา (First Nations, Inuit, and Métis) ที่ถูกกดทับอัตลักษณ์ผ่านระบบโรงเรียนกินนอน (Residential Schools) ซึ่งบังคับเด็กพื้นเมืองให้ละทิ้งภาษาและศาสนา ดั้งเดิม โดยมีเป้าหมายเพื่อ “ฆ่าชนพื้นเมืองในเด็ก” (Kill the Indian in the Child) แต่ในช่วงไม่กี่ทศวรรษที่ผ่านมา ชนพื้นเมืองแคนาดาได้ฟื้นฟูภาษา ประเพณี และพิธีกรรมดั้งเดิม รวมทั้งเรียกร้องความยุติธรรมและขอการเยียวยาจากรัฐ (Truth and Reconciliation Commission of Canada, 2015)

ตัวอย่างเหล่านี้ชี้ให้เห็นว่าการกดทับอัตลักษณ์ท้องถิ่นและชาติพันธุ์เป็นปรากฏการณ์ที่มีลักษณะเป็นสากล เกิดจากโครงสร้างอำนาจและวาทกรรมที่พยายามครอบงำและกลืนกลายความหลากหลายทางวัฒนธรรมให้กลายเป็นเอกภาพของรัฐชาติ (Nation-State) แต่ในขณะเดียวกัน ชุมชนที่ถูกกดทับสามารถฟื้นฟูอัตลักษณ์ผ่านกระบวนการสร้างวาทกรรมใหม่และการจัดการความรู้ที่สืบทอดและถ่ายทอดคุณค่าทางวัฒนธรรมดั้งเดิมสู่สังคมในบริบทสมัยใหม่

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเสนอแนวคิดและกระบวนการ “ระบิดการกดทับจากข้างใน” ซึ่งต่อยอดจากแนวพระราชดำริ “ระบิดจากข้างใน” ของพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร (รัชกาลที่ 9) ผสมผสานกับแนวคิดทฤษฎีอำนาจและวาทกรรมของ Michel Foucault และ Pierre Bourdieu รวมถึงแนวคิดการศึกษาเพื่อปลดปล่อยของ Paulo Freire และศิลปะเชิงแนวคิด (Conceptual Art) เพื่ออธิบายกระบวนการฟื้นฟูอัตลักษณ์ชุมชนท้องถิ่น และการสร้างวาทกรรมใหม่ที่มีพลังบวกในการยกระดับความภาคภูมิใจและศักดิ์ศรีของชาวแพร่ในบริบทร่วมสมัย

บทความนี้ยังชี้ให้เห็นถึงศักยภาพของการนำแนวทาง “ระบิดการกดทับจากข้างใน” ไปประยุกต์ใช้ในชุมชนอื่น ๆ และการขยายผลในเชิงนโยบายสาธารณะ เพื่อสร้างสังคมที่เคารพในความหลากหลายทางอัตลักษณ์และส่งเสริมความยั่งยืนในพหุวัฒนธรรมของประเทศไทย และบริบทสากลในอนาคต

แนวคิดพื้นฐานและกรอบแนวคิด (Conceptual Framework)

บทความนี้นำเสนอการอธิบายปรากฏการณ์การปลดปล่อยอัตลักษณ์ท้องถิ่นที่ถูกกดทับ ผ่านกรณีศึกษา *เมืองแพร่แห่งเปิด* โดยอาศัยแนวคิดพื้นฐานและกรอบแนวคิดที่เชื่อมโยงระหว่างแนวพระราชดำริ “ระเบิดจากข้างใน” กับทฤษฎีทางสังคมศาสตร์ว่าด้วยอำนาจวาทกรรม อัตลักษณ์ และศิลปะเชิงแนวคิด (Conceptual Art) แนวคิดทั้งสี่ส่วนนี้ทำหน้าที่เป็นโครงสร้างหลักในการทำความเข้าใจปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น และแนวทางในการนำเสนอทางออกหรือกลยุทธ์การฟื้นฟูอัตลักษณ์ชุมชนอย่างยั่งยืน

"ระเบิดจากข้างใน" ตามแนวพระราชดำริ รัชกาลที่ 9

แนวพระราชดำริ “ระเบิดจากข้างใน” ของพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร (รัชกาลที่ 9) เป็นแนวคิดที่มุ่งเน้นการพัฒนาดนและชุมชนจากภายในสู่ภายนอก โดยให้ความสำคัญกับการปลูกศักยภาพของคนในพื้นที่ด้วยตนเอง แทนการพึ่งพาความช่วยเหลือจากภายนอก (สุเมธ ตันติเวชกุล, 2559) แนวคิดนี้สะท้อนหลัก “การพัฒนาแบบพึ่งพาตนเอง” (Self-reliant Development) ซึ่งเน้นให้ชุมชนเกิดความเข้มแข็งจากภายใน ก่อนที่จะเปิดรับหรือปรับตัวเข้ากับปัจจัยภายนอก โดยมีโครงสร้างแนวทางสำคัญ 3 ขั้นตอน ดังนี้ 1. แรงบันดาลใจ (Inspiration) การสร้างความตระหนักรู้ถึงศักยภาพและความต้องการของตนเอง รวมถึงแรงจูงใจที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง 2. การศึกษาอย่างเป็นระบบ (Systematic Learning) การแสวงหาความรู้ผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่เป็นระบบ ครอบคลุมทั้งภูมิปัญญาท้องถิ่นและความรู้ใหม่จากภายนอก 3. คุณภาพชีวิตเป็นเป้าหมาย (Quality of Life as a Goal) มุ่งเน้นการพัฒนาเพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตในทุกด้าน ทั้งเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม โดยให้ความสำคัญกับความยั่งยืนและความสมดุลของชีวิตชุมชน

“พระเจ้าอยู่หัวใช้คำว่า “การพัฒนาต้องระเบิดจากข้างใน” อย่าเอาระเบิดจากข้างนอกไปปาหัวเขา ต้องระเบิดจากข้างใน คือต้องให้คนข้างในมีความพร้อมและเขาก็เอาตัวออกมาสู่ความเจริญหรือสู่ความสากล อย่ายึดเย็ดเขา เห็นไหมครับ ทรงสอนง่าย ๆ อย่างนี้ พอพร้อมเขาจะมีโอกาสได้เรียนรู้ แล้วจึงได้ประโยชน์จากสิ่งที่เขาสัมผัส” (สุเมธ ตันติเวชกุล, 2559)

ในกรณีศึกษา *แพร่แห่งเปิด* แนวคิดนี้ถูกนำมาใช้เป็นกรอบแนวทางที่ชุมชนใช้ในการปลดปล่อยอัตลักษณ์ของตนเอง โดยเริ่มจากการตระหนักรู้ปัญหาและอดีตที่เกิดจากวาทกรรมเดิม ศึกษาต้นคว้าข้อเท็จจริงทางประวัติศาสตร์ด้วยตนเอง และพัฒนาการนำเสนออัตลักษณ์ใหม่ที่เสริมสร้างศักดิ์ศรีและความภาคภูมิใจของคนในท้องถิ่น

ทฤษฎีการกดทับอัตลักษณ์ (Internalized Oppression)

แนวคิดเกี่ยวกับการกดทับอัตลักษณ์ (Internalized Oppression) อธิบายกระบวนการที่กลุ่มคนหรือชุมชนรับเอาวาทกรรมและค่านิยมเชิงลบจากภายนอกมาเป็นส่วนหนึ่งของอัตลักษณ์ของตนเองโดยไม่รู้ตัว ซึ่งนำไปสู่การยอมจำนนต่อโครงสร้างอำนาจที่กดทับ และลดทอนคุณค่าของตนเองในระดับจิตสำนึก (Pyke, 2010) Bourdieu (1991) เสนอแนวคิด “อำนาจเชิงสัญลักษณ์” (Symbolic Power) ซึ่งดำเนินการผ่านภาษา วาทกรรม และสถาบันทางสังคมที่มีบทบาทในการกำหนดโครงสร้างความคิดและพฤติกรรมของผู้คน อำนาจนี้มีความละเอียดอ่อนเพราะทำงานผ่านกลไกของ “การยอมรับโดยไม่รู้ตัว” (Misrecognition) ทำให้ผู้ถูกครอบงำยอมรับสถานะทางสังคมของตนเองที่ต่ำกว่าผู้อื่นโดยไม่ตั้งคำถาม Michel Foucault (1980) ขยายแนวคิดเกี่ยวกับอำนาจโดยเน้นว่าความรู้และความจริงถูกสร้างผ่านวาทกรรมที่มีอำนาจในการกำหนด “สิ่งที่เป็จริง” ในสังคม วาทกรรมเชิงลบที่มีต่อชุมชนท้องถิ่น เช่น คำล้อเลียน “เมืองแพร่แห่ระเบิด” จึงเป็นส่วนหนึ่งของกลไกการควบคุมและครอบงำที่บั่นทอนศักดิ์ศรีและความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ของชุมชนนั้น ๆ

ในกรณีของเมืองแพร่ ชุมชนเผชิญกับกระบวนการกดทับอัตลักษณ์ (Internalized Oppression) โดยที่คนในพื้นที่บางส่วนยอมรับและกลืนกลายวาทกรรม “แห่ระเบิด” มาเป็นส่วนหนึ่งของภาพลักษณ์ตนเองโดยไม่ตั้งคำถาม ซึ่งทำให้ศักยภาพของชุมชนถูกจำกัดทั้งในเชิงเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม

วาทกรรม (discourse)

แนวคิดวาทกรรม (discourse) ของมิเชล ฟูโกต์ (Michel Foucault) ซึ่งถือกำเนิดในบริบทตะวันตก สามารถนำมาประยุกต์ใช้เพื่อทำความเข้าใจกลไกอำนาจในสังคมไทยได้อย่างสอดคล้อง โดยเฉพาะในมิติของการควบคุมความรู้ การผลิตซ้ำสิ่งที่สังคมยอมรับว่าเป็น ‘ความจริง’ และการกดทับอัตลักษณ์ของผู้คนในระดับท้องถิ่นผ่านภาษาทางสังคมวัฒนธรรม

ในบริบทไทย แม้มิใช่การควบคุมในลักษณะ panopticon โดยตรงตามแบบตะวันตก หากแต่ปรากฏในรูปแบบของอำนาจเชิงวาทกรรมที่ฝังอยู่ในศีลธรรม ประเพณี ศาสนาและคำพูดในชีวิตประจำวัน เช่น คำว่า “บ้านนอก” “ไม่รู้ที่ดู่ที่สูง” หรือ “ไร้การศึกษา” ที่ถูกใช้ซ้ำจนผู้คนในท้องถิ่นอาจยอมรับสถานะด้อยของตนโดยไม่รู้ตัว วาทกรรม “แพร่แห่ระเบิด” ก็เช่นเดียวกัน เมื่อถูกนำมาใช้ซ้ำผ่านสื่อ การล้อเลียน และบทสนทนาในสังคม ก็ส่งผลให้คนในพื้นที่อาจซึมซับการลดทอนคุณค่าของตนเองโดยไม่รู้ตัวเช่นกัน

ฟูโกต์เคยกล่าวว่า “อำนาจไม่ได้อยู่ที่ใครคนใดคนหนึ่ง แต่อยู่ในโครงสร้างของความรู้ที่ถูกยอมรับว่าเป็นความจริง” (Foucault, 1980) ดังนั้น การท้าทายต่ออำนาจจึงมิได้เป็นเพียง

การเรียกร้องสิทธิทางการเมือง หากแต่เป็นการต่อสู้ทางวาทกรรมเพื่อรื้อถอนความจริงที่เคยถูกยอมรับโดยไม่ตั้งคำถาม

ด้วยแนวทางนี้ แนวคิดของฟูโกต์จึงสามารถทำหน้าที่เป็นเครื่องมือในการทำ ความเข้าใจ การกดทับเชิงสัญลักษณ์ที่เกิดขึ้นในพื้นที่ท้องถิ่น และเปิดพื้นที่ให้แก่การวิพากษ์อำนาจที่เคยซ่อนอยู่ในวาทกรรมประจำวัน

การกดทับพื้นที่ความคิด กับความรุนแรงในวัฒนธรรมไทย

ฟูโกต์อธิบายว่า อำนาจไม่ได้มาจากโครงสร้างเดียว แต่กระจายผ่านวาทกรรมและสถาบันต่าง ๆ ซึ่งกำหนดวิธีคิดของสังคม เมื่ออำนาจสามารถกำหนดว่าอะไรเป็น “ความจริง” หรือ “ความรู้ที่ถูกต้อง” สิ่งที่อยู่นอกกรอบนี้จึงถูกกดทับหรือทำให้เป็นเรื่องไม่น่าเชื่อถือ (Foucault, 1980) การกดทับท้องถิ่นเป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจากความแตกต่างทางชาติพันธุ์และวัฒนธรรม ซึ่งนำไปสู่การยกย่องวัฒนธรรมบางกลุ่มให้มีความสำคัญหรือสูงส่งกว่าวัฒนธรรมอื่น ๆ โดยเฉพาะในช่วงยุคชาตินิยมที่รัฐพยายามสร้างวัฒนธรรมหลักของชาติ ส่งผลให้วัฒนธรรมท้องถิ่นถูกจำกัดบทบาท ปราบบังคับให้ถูกลืมเลือน หรือแม้กระทั่งถูกด้อยค่าในสายตาของสังคมส่วนใหญ่ การกดทับดังกล่าวอาจเกิดจากหลายปัจจัย เช่น โครงสร้างอำนาจจากส่วนกลาง มายาคติที่ฝังรากลึกในสังคม หรือกระบวนการพัฒนาที่มุ่งเน้นการสร้างความเป็นเอกภาพตามมาตรฐานของเมืองใหญ่ โดยไม่คำนึงถึงคุณค่าของวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น สิ่งเหล่านี้ก่อให้เกิดการเหยียดหยามท้องถิ่น และนำไปสู่การยอมจำนนต่อการกดทับทางความคิด

การกดทับทางความคิด คือกระบวนการที่ยุคยังไม่ให้เกิดการตั้งคำถามหรือการเรียนรู้ ซึ่งมักแฝงอยู่ในวัฒนธรรมไทยที่มีวัตถุประสงค์เพื่อการบังคับใช้อำนาจ วัฒนธรรมไทยมักถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างเงื่อนไขเพื่อกดทับกลุ่มที่มีวัฒนธรรมแตกต่าง โดยอ้างถึง ความดีงามของวัฒนธรรมว่าเป็นสิ่งที่สร้างความเจริญงอกงามให้แก่สังคม (ราชบัณฑิตยสถาน, 2546) อย่างไรก็ตาม วัฒนธรรมไทยไม่ได้มีเพียงด้านดีเท่านั้น แต่ยังมีด้านที่ส่งเสริมความรุนแรง แอบแฝงอยู่ เช่น การเชื่อฟังผู้ใหญ่หรือผู้มีอำนาจโดยไม่ตั้งคำถาม การตั้งคำถามมักถูกตีความว่าเป็นความก้าวร้าวและขัดกับวัฒนธรรมที่ดีงาม สิ่งนี้กลายเป็นการสนับสนุนความรุนแรงของผู้มีอำนาจในการควบคุมบุคคลหรือกลุ่มคนที่ไม่ยอมจำนนต่ออำนาจนั้น ๆ (นิธิ เอียวศรีวงศ์, 2549)

ความรุนแรงเชิงวัฒนธรรมเป็นความรุนแรงที่แอบแฝงอยู่ในแบบแผนทางวัฒนธรรม ซึ่งหล่อหลอมความคิดและทัศนคติของคนในสังคมมาอย่างยาวนาน เป็นความรุนแรงที่ไม่ปรากฏชัดเจน (Invisible Violence) แต่สามารถดำรงอยู่ได้ผ่านการสร้างข้ออ้างต่าง ๆ เพื่อรองรับการกระทำความรุนแรงนั้น (ชัยวัฒน์ สถาอานันท์, 2539) ตัวอย่างเช่น คำล้อเลียน “แพรว่แพรว่เปิด” เป็นการกดทับที่เกิดขึ้นจากการยอมจำนนต่อวาทกรรมเชิงลบมาเป็นเวลานาน

แม้จะมีการตอบโต้บ้าง แต่ก็มักเป็นไปในลักษณะที่ไม่ได้ใช้ความรู้นำเสนอโต้แย้ง ขาดการตั้งคำถามและวิเคราะห์อย่างลึกซึ้ง การไม่ตั้งคำถามต่อเรื่องราวใกล้ตัวและการปล่อยปละละเลยทางความคิด ส่งผลให้เกิดการยอมจำนนต่อการกดทับทางความคิดอย่างไม่รู้ตัว

ศิลปะเชิงแนวคิด (Conceptual Art)

ศิลปะเชิงแนวคิด (Conceptual Art) เป็นหนึ่งในลักษณะสำคัญของศิลปะยุคหลังสมัยใหม่ (Postmodern Genre) ซึ่งมักเน้นการตั้งคำถามต่อความหมายดั้งเดิมของศิลปะ ไม่มุ่งเน้นเพียงความงาม หรือเทคนิคเชิงรูปแบบ หากแต่ให้ความสำคัญกับแนวคิด (idea) และบริบท (context) ของผลงานเป็นหลัก งานศิลปะแบบนี้จึงมุ่งหวังให้ผู้ชมเกิดกระบวนการคิดวิพากษ์มากกว่าความพึงพอใจทางสายตา

ในบริบทศิลปะไทย ศิลปะเชิงแนวคิดและแนวหลังสมัยใหม่เริ่มปรากฏให้เห็นเด่นชัดหลังเหตุการณ์ “พฤษภาทมิฬ” ปี พ.ศ. 2535 ซึ่งถือเป็นจุดเปลี่ยนสำคัญทางการเมืองและวัฒนธรรมของสังคมไทย หลังจากนั้น ศิลปินไทยจำนวนมากได้หันมาใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือในการวิพากษ์อำนาจรัฐ ทบทวนอัตลักษณ์ชาติ และเรียกร้อง ประชาธิปไตยในรูปแบบใหม่ เช่น กลุ่ม “ศิลปะเพื่อชีวิต” (Art for Life) “กลุ่มแมลงสาบ” (The Cockroach Group) และศิลปินรุ่นใหม่ที่น่าเสนอ ผลงานในพื้นที่นอกกรอบ เช่น แกลเลอรี่อิสระ หรือกิจกรรมศิลปะตามท้องถนน (Chanrochanakit, P. 2011)

ลักษณะเด่นของ Postmodern Genre ในไทยจึงไม่เพียงจำกัดอยู่กับการเล่นกับรูปแบบหรือล้อเลียน แนวคิดเดิม แต่ยังเป็นการแสดงจุดยืนทางการเมือง วัฒนธรรม และประวัติศาสตร์ในแบบที่เชื่อมโยงกับ ประสบการณ์ของผู้คนทั่วไป งานศิลปะหลายชิ้นจึงผสมผสานบริบทท้องถิ่น ความเชื่อพื้นบ้าน หรือวาทกรรมร่วมสมัย เข้ากับกลวิธีเชิงแนวคิด เช่น การใช้สัญลักษณ์ วัตถุธรรมดา หรือสถานที่ในชีวิตประจำวัน มาแปรความหมายใหม่ ให้ผู้ชมตั้งคำถามต่อ “สิ่งที่เคยเป็นจริง”

ในกรณีของนิทรรศการ “แพร่แห่ระเบิด” หรือกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการรื้อฟื้นวาทกรรมท้องถิ่น ผ่านศิลปะเชิงแนวคิดนั้น จึงสามารถมองเห็นเป็นการสานต่อแนวคิด postmodern ในแบบที่ฝังรากใน “การเมืองของความทรงจำ” และ “อัตลักษณ์ที่ถูกกดทับ” ซึ่งเชื่อมโยงอย่างลึกซึ้งกับประวัติศาสตร์การเมืองไทย ยุคร่วมสมัย

การสร้างอัตลักษณ์เชิงบวกใหม่ (Positive Identity Construction)

การปลดปล่อยอัตลักษณ์จากการกดทับจำเป็นต้องผ่านกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ใหม่ที่มีพลังบวกและเป็นที่ยอมรับทั้งในและนอกชุมชน Paulo Freire (1970) เสนอแนวคิด

“การศึกษาเพื่อปลดปล่อย” (Pedagogy of the Oppressed) ซึ่งเน้นกระบวนการเรียนรู้ที่มุ่งสร้างความตระหนักรู้ (Critical Consciousness) ให้กับคนในชุมชน เพื่อปลดปล่อยตนเองจากการกดขี่และเสริมพลังให้กับผู้เรียนในการกำหนดชะตากรรมของตนเอง

Freire เน้นให้กระบวนการเรียนรู้เป็นแบบ “สองทาง” ที่ผู้เรียนและผู้สอนมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันเพื่อสร้างความรู้ใหม่ ซึ่งช่วยเปิดพื้นที่ให้เกิดการวิพากษ์วิจารณ์ว่าทฤษฎีเก่าที่กดทับชุมชน และแทนที่ด้วยความเข้าใจใหม่ที่สะท้อนความจริงและคุณค่าของอัตลักษณ์ท้องถิ่นอย่างแท้จริง ในทิศทางเดียวกัน Peter L. Berger และ Thomas Luckmann (1966) ได้อธิบายกระบวนการ “การสร้างความเป็นจริงทางสังคม” (The Social Construction of Reality) ซึ่งเสนอว่าอัตลักษณ์ชุมชนถูกสร้างผ่านการปฏิสัมพันธ์และการสร้างความหมายร่วม (Shared Meaning) ของสมาชิกในชุมชน อัตลักษณ์จึงไม่ใช่สิ่งที่ตายตัว แต่สามารถปรับเปลี่ยนและกำหนดได้ใหม่ผ่านกระบวนการทางสังคมและวัฒนธรรม

ฟูโกต์กับบริบทสังคมไทย

แนวคิดวาทกรรมของฟูโกต์ทำให้เราเห็นว่า ความจริงในสังคมคือสิ่งที่ถูกผลิตซ้ำผ่านกลไกทางสังคมและสถาบัน ไม่ได้เกิดขึ้นโดยบังเอิญ แม้แนวคิดวาทกรรมของ Michel Foucault จะถือกำเนิดในบริบทตะวันตกที่เน้นโครงสร้างอำนาจผ่านสถาบัน เช่น โรงเรียน เรือนจำ โรงพยาบาล และการบริหารรัฐสมัยใหม่ แต่เมื่อมองย้อนกลับมายังบริบทไทย จะพบว่า “ระบบอำนาจ” ที่ปรากฏก็มีลักษณะคล้ายคลึงกันในเชิงโครงสร้าง แม้จะไม่ใช่ในรูปแบบ panopticon คือแนวคิดการควบคุมที่ทำให้ผู้ถูกควบคุมรู้สึกว่าคุณถูกเฝ้ามองตลอดเวลา แม้ไม่เห็นผู้คุมจริง จนนำไปสู่การควบคุมตนเองโดยสมัครใจ แบบในงาน Discipline and Punish (Foucault, 1995) แต่แนวคิด Panopticon ในสังคมไทยสะท้อนผ่านระบบการศึกษาที่มุ่งควบคุมวินัยผ่านสายตาคูครูและระเบียบแบบแผนหรือในพื้นที่ศิลปะที่วาทกรรมรัฐกำกับกรอบการแสดงออก แม้ไม่มีการเซ็นเซอร์โดยตรง ทำให้เกิดการสยบยอมโดยอัตโนมัติและปรากฏในรูปของการควบคุมผ่านวาทกรรมศีลธรรม ประเพณี และคำพูดที่สังคมไทยยอมรับว่าเป็นความจริง เช่น การใช้ถ้อยคำอย่าง “ห่างไกลความเจริญ” “หลังเขา” “ไม่มีการศึกษา” เพื่อจัดลำดับทางสังคม โดยที่ผู้ถูกกดทับไม่อาจตั้งคำถาม

แนวคิดของ Foucault ที่ว่า “อำนาจไม่อยู่ที่ใครคนใดคนหนึ่ง แต่อยู่ในโครงสร้างของความรู้ที่ถูกยอมรับว่าเป็นความจริง” จึงสามารถประยุกต์ใช้ในบริบทไทยได้ โดยเฉพาะการวิเคราะห์วาทกรรมที่ถูกผลิตซ้ำทั้งโดยรัฐและสังคมส่วนกลางผ่านสื่อ การศึกษา และการล้อเลียน เช่น กรณี “แพรวแห่ระเบิด” ที่กลายเป็นความจริงชุดหนึ่งที่ผู้คนในท้องถิ่นถูกทำให้เชื่อและรู้สึกอับอายโดยไม่รู้ตัว

กรณีศึกษา "เมืองแพร่แพร่เปิด" (Case Study: Phrae Hae Raberd)

บทบาทของวาทกรรมต่ออัตลักษณ์ท้องถิ่นเป็นสิ่งที่สะท้อนให้เห็นถึงอำนาจเชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Power) ที่ฝังรากลึกในโครงสร้างสังคมไทย การศึกษากรณี “เมืองแพร่แพร่เปิด” นำเสนอปรากฏการณ์การกดทับอัตลักษณ์ท้องถิ่นผ่านเรื่องเล่าเชิงลบที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ของสังคมไทยในวงกว้าง พร้อมทั้งวิเคราะห์กระบวนการปลดปล่อยและสร้างอัตลักษณ์ใหม่ให้ชุมชนแพร่ได้ดำเนินการอย่างมีประสิทธิภาพในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา

ที่มาและพัฒนาการของวาทกรรม "แพร่แพร่เปิด"

ที่มาและบริบทของกรณีศึกษา "เมืองแพร่แพร่เปิด" เป็นตัวอย่างที่สะท้อนถึงการกดทับอัตลักษณ์ท้องถิ่นผ่านวาทกรรมเชิงลบล้วน ซึ่งเป็นผลมาจากนโยบายการพัฒนาที่ไม่เท่าเทียมกัน ส่งผลให้เกิดมุมมองเชิงลบต่อชุมชนที่อยู่ห่างไกลจากศูนย์กลางอำนาจ ถูกมองว่าด้อยพัฒนา และไม่มีทันสมัย วาทกรรมดังกล่าวก่อให้เกิดความขุ่นเคืองในหมู่ชาวท้องถิ่น ด้วยการสร้างเรื่องเล่าขานว่า มีระเบิดตกลงมาในเมืองแพร่แต่ไม่ระเบิด ชาวแพร่เข้าใจผิดคิดว่าเป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์จึงนำไปแห่บูชา จนเกิดการระเบิดขึ้นทำให้มีผู้เสียชีวิตจำนวนมาก ความหมายแฝงของเรื่องเล่านี้คือการตีตราว่าชาวแพร่เป็นกลุ่มคนที่ขาดความรู้ความเข้าใจ ไร้เดียงสาและไม่สามารถแยกแยะสิ่งของอันตรายได้ สิ่งนี้สร้างความตลกขบขันให้กับผู้ที่ล้อเลียน แต่สำหรับชาวแพร่แล้วถือเป็นการดูหมิ่นเหยียดหยาม

ตัวอย่างที่ชัดเจนของวาทกรรมดังกล่าวปรากฏในการอภิปรายในรัฐสภา เมื่อวันที่ 15 สิงหาคม พ.ศ. 2555 ซึ่งมีการเรียกร้องให้สมาชิกสภาผู้แทนราษฎรจากพรรคประชาธิปัตย์ออกมาขอโทษชาวจังหวัดแพร่และน่าน หลังจากที่เขาก่อการร้ายเสียดสีชาวแพร่และน่าน ในการพิจารณาร่างพระราชบัญญัติงบประมาณรายจ่ายประจำปี พ.ศ. 2556 โดยเขากล่าวว่า "มีลูกระเบิดตกมาจากฟ้า ชาวแพร่คิดว่าเป็นระเบิดจากเทวดา นำไปแห่จนระเบิดตายทั้งเมืองเลยเป็นที่มาของเมืองแพร่แพร่เปิด" คำพูดดังกล่าวไม่เพียงแต่เป็นการดูถูกเหยียดหยามชาวแพร่ว่าไร้การศึกษา แต่ยังเป็นข้อมูลที่คลาดเคลื่อนจากความเป็นจริง เนื่องจากระเบิดที่ชาวแพร่นำไปแห่นั้นไม่เคยระเบิด และในปัจจุบันยังคงถูกนำไปใช้เป็นระฆังในวัดต่าง ๆ ในอำเภอเมืองจังหวัดแพร่ และเกิดการเดินขบวนประท้วงที่หน้าศาลากลางจังหวัดแพร่ (MGR online, 2555)

เหตุการณ์ที่เป็นจุดเริ่มต้นของวาทกรรม “แพร่แพร่เปิด” ย้อนกลับไปในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 ราว ค.ศ.1942–1945 เมื่อฝ่ายสัมพันธมิตรทิ้งระเบิดใส่สะพานห้วยแม่ดำเพื่อสกัดการเคลื่อนทัพของญี่ปุ่น โดยเสรีไทยชาวแพร่เป็นผู้ชี้เป้า เมื่อวันที่ 24 กรกฎาคม 2488 (ณรงค์ จันทรางกูร, 2560) ระเบิดบางลูกไม่ทำงาน และถูกชาวบ้านนำไปแห่ถวายทำเป็นระฆัง 3 วัดด้วยกัน คือ วัดแม่ลานเหนือ วัดนาตุ้ม และวัดศรีดอนคำ (2516)

ในเวลาต่อมา เรื่องราวดังกล่าวได้กลายเป็นคำล้อเลียนว่า “ชาวแพร่แห่ถูกระเบิด เพราะคิดว่าเป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์” โดยไม่รู้ที่มาที่ไป ซึ่งปรากฏในวาทกรรมสาธารณะและแม้แต่การอภิปรายในรัฐสภา ปี พ.ศ. 2555

แต่ก่อนหน้านั้นคนในชุมชนได้ริเริ่มตอบโต้ด้วยการรื้อฟื้นข้อเท็จจริง โดยการสร้างพิพิธภัณฑ์เสรีไทยแพร่ (หลัง พ.ศ. 2550) การก่อตั้งร้านกาแฟแพร่เบิด (2552) จัดนิทรรศการเผยแพร่เรื่องราว และกิจกรรมทางวัฒนธรรมที่ยึดโยงกับ “การระเบิดจากข้างใน” โดยคนแพร่เอง เพื่อสร้างอัตลักษณ์ใหม่อย่างร่วมสมัย

วาทกรรมดังกล่าวกลายเป็นภาพจำในเชิงลบต่ออัตลักษณ์ของชุมชนเมืองแพร่ แม้จะมีความพยายามจากคนในพื้นที่บางส่วนในการอธิบายข้อเท็จจริงและรื้อฟื้นประวัติศาสตร์ที่แท้จริง แต่กระแสวาทกรรมในวงกว้างกลับคงอยู่และส่งผลกระทบต่อความรู้สึกของสังคมไทยต่อเมืองแพร่ในระยะยาว

การกดทับและผลกระทบต่ออัตลักษณ์ท้องถิ่น

วาทกรรม “แพร่แห่ระเบิด” ไม่ได้เป็นเพียงแค่คำล้อเลียนในเชิงสัญลักษณ์ แต่ได้สร้างการกดทับในระดับโครงสร้างอัตลักษณ์ของคนในพื้นที่ ซึ่งมีผลกระทบในหลายมิติ ได้แก่

มิติทางสังคม เกิดการหลีกเลี่ยงพูดถึงภูมิปัญญาของคนในที่สาธารณะ โดยเฉพาะในพื้นที่ที่มีการปฏิสัมพันธ์กับคนต่างถิ่น เช่น ในที่ทำงานหรือสถานศึกษา เพราะเกรงว่าจะตกเป็นเป้าในการล้อเลียนหรือถูกตั้งคำถามเกี่ยวกับวาทกรรมนี้ ส่งผลให้เกิดการจำกัดขอบเขตในการแสดงออกถึงอัตลักษณ์ท้องถิ่น

มิติทางจิตวิทยา การถูกตราหน้าว่า “โง่เขลา” จากคำล้อเลียน ย่อมทำให้เกิดความรู้สึกต่ำต้อย (Inferiority Complex) และส่งผลกระทบต่อความมั่นใจในการแสดงออกทางความคิดในวงกว้าง โดยเฉพาะในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับภูมิหลังทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของชุมชนตนเอง

มิติทางวัฒนธรรม กระแสวาทกรรมเชิงลบทำให้การเล่าเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ของเมืองแพร่บางส่วนถูกปิดเบือนและลดทอนความสำคัญ อัตลักษณ์วัฒนธรรมที่เคยมีศักยภาพในการบอกเล่าเรื่องราวของความกล้าหาญและภูมิใจในอดีตถูกแทนที่ด้วยภาพจำที่ขาดพลังบวก ส่งผลกระทบต่อองค์ความรู้และความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมให้กับคนรุ่นใหม่ในชุมชน

ผลกระทบทั้งหมดนี้นำไปสู่การลดทอนศักดิ์ศรีและความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ท้องถิ่นของชาวแพร่ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิด Internalized Oppression ของ Bourdieu (1991) และกระบวนการควบคุมผ่านวาทกรรมของ Foucault (1980)

การค้นคืนและสร้างอัตลักษณ์ใหม่

การรับรู้ถึงผลกระทบจากวาทกรรม “แพร่แพร่เปิด” ทำให้คนในชุมชนเริ่มต้นกระบวนการฟื้นฟูอัตลักษณ์ของตนเอง โดยเน้นกระบวนการ “ระเบิดจากข้างใน” ที่เริ่มต้นจากการตั้งคำถามและทบทวนวาทกรรมเดิม และต่อยอดไปสู่การสร้างอัตลักษณ์เชิงบวกใหม่ กระบวนการนี้ประกอบด้วยการดำเนินการในหลายระดับ ได้แก่

การรวบรวมข้อมูลประวัติศาสตร์ท้องถิ่น

แนวคิดเรื่องการกดทับอัตลักษณ์ในกรณีศึกษาี้ เกิดขึ้นจากการตั้งคำถามถึงที่มาของวาทกรรมล้อเลียนดังกล่าว ซึ่งได้รับการศึกษาอย่างละเอียดโดยคุณณรงค์ จันทรางกูร ในหนังสือ “เมืองแพร่แพร่เปิด” (ณรงค์ จันทรางกูร, 2560) โดยร่วมมือกับคุณสุนิษฐ์ โสภารัตนานันท์ อดีตสมาชิกเสรีไทยสายแพร่ ในการสัมภาษณ์ผู้มีส่วนร่วมในเหตุการณ์แพร่เปิดที่อำเภอทอง ได้แก่ พระสมุห์สากล อดิพัทธ เจ้าอาวาสวัดแม่ลานเหนือ นายสม ไชยแก้ว และนายสมาน หมื่นจัน ซึ่งทั้งหมดเป็นผู้มีภูมิลำเนาในอำเภอทองและเป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญเกี่ยวกับเหตุการณ์ดังกล่าว

จากข้อมูลที่รวบรวมได้ พบว่าในอดีต นายหลง มโนมูล คนงานรถไฟสถานีแก่งหลวง ได้พบซากลูกระเบิดของอเมริกาที่ถูกทิ้งเพื่อทำลายสะพานรถไฟห้วยแม่ดำในช่วงสงครามโลกครั้งที่สอง เพื่อต่อต้านกองทัพญี่ปุ่น ต่อมาเขาได้แจ้งให้นายสมาน หมื่นจัน ทราบ และขอความช่วยเหลือจากคนงานรถไฟสถานีแก่งหลวง ได้แก่ นายชุ่ม จันแก้ว นายชัยวัฒน์ ฟุ้งพอง นายพินิจ สุทธิสุข และนายย้าย ปัญญาทอง ในการขุดและขนย้ายระเบิดดังกล่าวไปยังวัดแม่ลานเหนือ โดยชาวบ้านในพื้นที่ได้ร่วมกันแพร่เปิดไปยังวัดด้วยความเชื่อว่าจะนำไปทำเป็นระฆังวัด นอกจากนี้ ระเบิดยังถูกนำไปถวายทำระฆังที่วัดศรีดอนคำและวัดนาตัมอีกด้วย



ภาพที่ 1 ลูกระเบิดทำเป็นระฆังที่วัดศรีดอนคำ วัดนาตัม และวัดแม่ลานเหนือ

ที่มา: MUSEUMTHAILAND, (2562)

ข้อมูลเหล่านี้ได้รับการรวบรวมและนำเสนอที่พิพิธภัณฑ์เสรีไทยแพรว โรงแรมภราดร จังหวัดแพรว ซึ่งเป็นแหล่งข้อมูลสำคัญที่เล่าเรื่องราวการต่อสู้ของเสรีไทยชาวแพรวในช่วงสงครามโลกครั้งที่สอง และได้จัดพิมพ์เป็นหนังสือ "ประวัติศาสตร์เสรีไทยแพรว ผู้ปิดทองหลังพระ" เพื่อเผยแพร่ความรู้และข้อเท็จจริงเกี่ยวกับเหตุการณ์ "เมืองแพรวแห่ระเบิด" หนังสือดังกล่าวได้กลายเป็นฐานข้อมูลสำคัญที่ถูกนำมาสร้างกระบวนการรับรู้ใหม่ผ่านกิจกรรมต่าง ๆ เช่น ร้านกาแฟแห่ระเบิด ซึ่งเป็นธุรกิจเพื่อสังคม (social enterprise) ที่ใช้แนวคิดศิลปะเชิงแนวคิด (conceptual art) นำมาสร้างพื้นที่ทางศิลปะกระตุ้นให้ผู้คนตั้งคำถามและศึกษาข้อมูลเพิ่มเติม ตลอดระยะเวลา 15 ปี ผ่านกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การจัดนิทรรศการ การเสวนา การบรรยาย และการเผยแพร่ข้อมูลผ่านสื่อสังคมออนไลน์และสื่อมวลชน ได้ช่วยกระจายความรู้และสร้างการรับรู้ใหม่เกี่ยวกับเหตุการณ์ "เมืองแพรวแห่ระเบิด" ให้กว้างขวางยิ่งขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มคนนอกพื้นที่และนักท่องเที่ยว ซึ่งช่วยลดการตีตราและสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับอัตลักษณ์ของชาวแพรวผ่านประวัติศาสตร์



ภาพที่ 2 พิพิธภัณฑ์เสรีไทยสายแพรว
ที่มา: สถาบันปรีดี พนมยงค์, (2566)



ภาพที่ 3 ลูกระเบิดจำลองในพิพิธภัณฑ์เสรีไทยแพรว โรงแรมภราดรแพรว
ที่มา: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร, (2555)

พิพิธภัณฑ์เสรีไทยแพร์ ร้านกาแฟแหร่เปิด และนิทรรศการท้องถิ่น

ชุมชนได้จัดตั้ง “พิพิธภัณฑ์เสรีไทยแพร์” ซึ่งนำเสนอประวัติศาสตร์การมีส่วนร่วมของคนแพร์ในขบวนการเสรีไทย อันเป็นบทบาทที่สำคัญในการต่อสู้เพื่อเอกราชของชาติไทย จากการยึดครองของญี่ปุ่นในสงครามโลก ครั้งที่ 2 และนำเสนอประวัติศาสตร์การทิ้งระเบิดเพื่อต่อต้านกองทัพญี่ปุ่นที่อำเภอคลองจ้งหวัดแพร์ จนเป็นเหตุให้มีการนาระเปิดที่ไม่ระเบิดมาแห่งท่าระฆังถาววัด นอกจากนี้ยังมีการจัดตั้ง “ร้านกาแฟแหร่เปิด” ซึ่งเปลี่ยนคำล้อเลียนให้กลายเป็นชื่อร้านที่บ่งบอกถึงความภาคภูมิใจในประวัติศาสตร์และเป็นการยั่วล้อกระตุ้นให้คนตั้งคำถาม ตามแนวทาง ศิลปะเชิงแนวคิด (Conceptual Art) พร้อมทั้งเป็นพื้นที่สำหรับเผยแพร่ข้อมูลที่ถูกต้องและเสริมสร้างการมีส่วนร่วมของคนในชุมชนและนักท่องเที่ยว

นิทรรศการท้องถิ่นและกิจกรรมต่าง ๆ ยังถูกจัดขึ้นเพื่อให้คนรุ่นใหม่ได้เรียนรู้และเข้าใจถึงบทบาทที่แท้จริงของชาวแพร์ในประวัติศาสตร์ชาติไทย ผ่านกระบวนการมีส่วนร่วมและการสื่อสารที่สร้างความเข้าใจใหม่



ภาพที่ 4 พิพิธภัณฑ์เสรีไทยแพร์



ภาพที่ 5 กลุ่มห้องเรียนฮักลูกศึกษาประวัติศาสตร์แพร์แหร่เปิดที่กาแฟแหร่เปิด



ภาพที่ 6 นิทรรศการประวัติศาสตร์การแห่ระเบิด ที่กาแฟแห่ระเบิด



ภาพที่ 7 ระฆังลูกระเบิดที่วัดศรีดอนคำ ได้รับการพัฒนาเป็นแหล่งท่องเที่ยว

การเปลี่ยน “คำล้อเลียน” เป็น “สัญลักษณ์วัฒนธรรมร่วมสมัย”

คำว่า “แห่ระเบิด” ถูกนำมาใช้ในบริบทใหม่ โดยเปลี่ยนจากภาพลักษณ์เชิงลบไปสู่สัญลักษณ์เชิงสร้างสรรค์และร่วมสมัย กลายเป็นแนวคิดที่สะท้อนถึงพลังแห่งการฟื้นฟูและการเรียนรู้จากประวัติศาสตร์ของตนเอง ตัวอย่างเช่น การผลิตสินค้าที่ระลึก การออกแบบโลโก้ และการจัดกิจกรรมที่สื่อถึงแนวคิด “ระเบิดพลังบวก” ของชาวแพร่ซึ่งสอดคล้องกับกระบวนการ Positive Identity Construction ตามแนวคิดของ Freire (1970) และ Berger & Luckmann (1966)



ภาพที่ 8 การออกแบบผลิตภัณฑ์แพรวะเปิด เปลี่ยนคำล้อเลียนเป็นสินค้า

กรณีศึกษาเมืองแพรวะแสดงให้เห็นว่าการฟื้นฟูอัตลักษณ์ท้องถิ่นที่ถูกกดทับสามารถดำเนินการได้ผ่านกระบวนการเรียนรู้และสร้างความหมายใหม่จากภายในชุมชนเอง โดยใช้แนวคิด “ระเบิดจากข้างใน” เป็นกรอบในการสร้างพลังและศักดิ์ศรีให้กลับคืนมา การเปลี่ยนแปลงนี้ไม่เพียงแต่สร้างความภาคภูมิใจให้แก่คนในพื้นที่ แต่ยังเปิดโอกาสให้สังคมไทยโดยรวมได้ทบทวนวาทกรรมที่เคยครอบงำและยอมรับความหลากหลายทางอัตลักษณ์ในรูปแบบใหม่ที่สร้างสรรค์และยั่งยืน

การวิเคราะห์และอภิปราย (Analysis and Discussion)

การฟื้นฟูอัตลักษณ์ท้องถิ่นเมืองแพรวะจากวาทกรรมเชิงลบ “แพรวะเหวเปิด” โดยใช้แนวคิด “ระเบิดการกดทับจากข้างใน” เป็นกระบวนการที่สะท้อนให้เห็นถึงศักยภาพของชุมชนในการปลดปล่อยตนเองจากอำนาจเชิงสัญลักษณ์และวาทกรรมที่กดทับ (Symbolic Domination) ผ่านการสร้างความตระหนักรู้ใหม่ การเรียนรู้เชิงวิพากษ์ และการสร้างอัตลักษณ์ร่วมสมัยที่มีพลังบวก

การประยุกต์ใช้แนวคิด "ระเบิดการกดทับจากข้างใน"

แนวคิด “ระเบิดการกดทับจากข้างใน” ซึ่งพัฒนามาจากแนวพระราชดำริ “ระเบิดจากข้างใน” ของรัชกาลที่ 9 ได้ถูกนำมาใช้ในการปลดปล่อยอัตลักษณ์ท้องถิ่นเมืองแพรวะจากวาทกรรมที่กดทับโดยมีโครงสร้างกระบวนการสำคัญ 3 ระดับ ได้แก่

1. ทำลายภาวะเพิกเฉย (Breaking Indifference)

ขั้นตอนแรกของกระบวนการนี้คือ การตระหนักรู้ถึงปัญหาของการถูกกดทับอัตลักษณ์ผ่านวาทกรรมลบที่แฝงตัวอยู่ในความรับรู้ของคนในและนอกพื้นที่ การตั้งคำถามต่อความจริงที่ถูกผลิตซ้ำโดยวาทกรรมกระแสหลัก จึงเป็นกุญแจสำคัญในขั้นตอนนี้ โดยใช้วิธี การตั้งคำถามแบบโสเครติส (Socratic Questioning) Clark, G. I., & Egan, S. J. (2015) เป็นเครื่องมือในการกระตุ้นให้ชุมชนตั้งคำถามว่า เรื่องเล่า “แพร่แพร่เปิด” มีที่มาและข้อเท็จจริงอย่างไร ใครเป็นผู้กำหนดความหมายของวาทกรรมนี้ ทำไมชุมชนจึงยอมรับความหมายเชิงลบนี้มานาน

กระบวนการตั้งคำถามและความสงสัยต่อวาทกรรม “แพร่แพร่เปิด” เป็นจุดเริ่มต้นสำคัญของการตื่นรู้ทางวิพากษ์ (Critical Consciousness) ตามแนวคิดของ Freire (1970) ซึ่งชี้ให้เห็นว่า ความเปลี่ยนแปลงทางสังคมจะเกิดขึ้นได้ ต้องเริ่มจากการตั้งคำถามต่อ “ความจริง” ที่ถูกผลิตซ้ำจนกลายเป็นเรื่องปกติในชีวิตประจำวัน

ในกรณีนี้ คุณณรงค์ จันทรางกูร เป็นผู้เริ่มตั้งคำถามจากประสบการณ์ตรง โดยได้บันทึกไว้ในหนังสือ เมืองแพร่แพร่เปิด ว่า “...เมื่อประมาณปี พ.ศ. 2505 ผม (นายณรงค์ จันทรางกูร) ได้ไปทำงานเป็นครูที่โรงเรียนบ้านน้ำบัว อำเภอสากเหล็ก จังหวัดน่าน ในวันแรกที่เข้าไปทำงาน เพื่อนครูได้ต้อนรับและทักทายว่า ‘คนเมืองแพร่แพร่เปิด’ ผมก็ได้แต่ยิ้ม ๆ ไม่รู้ความหมายในคำทักทายเชิงล้อเลียน หลังจากนั้นก็มักได้ยินคำนี้อีกเสมอ” (ณรงค์ จันทรางกูร, 2560)

ต่อมา คุณณรงค์ยังได้เล่าถึงกรณีของผู้ปกครองจากอำเภอเด่นชัยที่โทรเข้าร่วมรายการวิทยุคนเมืองแพร่ FM 91 MHz รายการสารพันอาชีพ เล่าเรื่องลูกสาวที่ถูกล้อเลียนในโรงเรียนที่จังหวัดเชียงใหม่ว่า “คนเมืองแพร่แพร่เปิด” จนเกิดความรู้สึกอับอายและกลายเป็นปมด้อยเมื่อพ่อให้คำตอบไม่ได้ ก็ยังตอกย้ำความคลุมเครือของวาทกรรมดังกล่าว และพบว่ากรณีลักษณะนี้เกิดขึ้นกับคนแพร่อีกจำนวนมาก

ด้วยเหตุนี้เอง คุณณรงค์จึงตัดสินใจศึกษาและสืบค้นเพื่อคลี่คลายข้อสงสัยดังกล่าว กระบวนการตั้งคำถามนี้จึงถือเป็นขั้นตอนแรกที่สำคัญของการทำลาย “ภาวะเพิกเฉย” และนำไปสู่กระบวนการเรียนรู้เชิงวิพากษ์ที่มีพลังในการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างวาทกรรมเดิมที่กดทับอัตลักษณ์ของผู้คนในท้องถิ่น เป็นการปฏิบัติการทางสังคม” หรือ “praxis สอดคล้องกับแนวคิดของ Freire

2. ระเบิดทางความคิด (Igniting Critical Thinking)

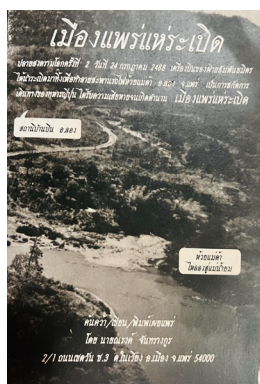
ภายหลังจากที่ชุมชนเริ่มตระหนักถึงโครงสร้างอำนาจและวาทกรรมที่กดทับอัตลักษณ์ของตนเอง ขั้นตอนถัดไปคือการ “เรียนรู้อย่างเป็นระบบ” (Systematic Learning) ผ่านการสืบค้นข้อมูล ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น และหลักฐานทางวัตถุ เพื่อสร้างฐานความรู้ที่มีข้อเท็จจริง

รองรับ กระบวนการดังกล่าวนำไปสู่การสร้าง “เรื่องเล่าทางเลือก” (counter-narrative) ซึ่งมีเป้าหมายเพื่อท้าทายมายาคติเดิม และเสนอภาพใหม่ของอัตลักษณ์เมืองแพร่ที่ตั้งอยู่บนความเข้าใจประวัติศาสตร์อย่างมีเหตุผลและน่าเชื่อถือ

กรณีศึกษาที่สำคัญ คือการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับเหตุการณ์ในช่วงสงครามโลกครั้งที่สอง ซึ่งพบว่าเมืองแพร่มีบทบาทสำคัญในขบวนการเสรีไทย โดยคุณสุรินทร์ โสภารัตนานันท์ อดีตสมาชิกขบวนการเสรีไทย ได้เปิดเผยว่าชาวแพร่เป็นผู้ชี้เป้าหมายให้เครื่องบินของฝ่ายสัมพันธมิตรทิ้งระเบิดโจมตีสะพานรถไฟห้วยแม่ต้า ตำบลบ้านปิน อำเภอลอง จังหวัดแพร่ ข้อมูลดังกล่าวได้รับการยืนยันจากผู้มีประสบการณ์ร่วมเหตุการณ์ เช่น พระสมุห์สาภล อติพัทธ (วัดแม่ลานเหนือ) นายสม ไซแก้ว และนายสมาน หมั่นจัน ซึ่งเป็นผู้อยู่ในเหตุการณ์ นำปลอกกระเบิดที่ตกค้างไปแปะเป็นระฆังวัดสามแห่ง ได้แก่ วัดแม่ลานเหนือ วัดนาตุ้ม และ วัดศรีดอนคำ (MUSEUMTHAILAND, 2562)

นอกจากนี้ ในวันเปิดพิพิธภัณฑ์เสรีไทยแพร่ เมื่อวันที่ 16 สิงหาคม พ.ศ. 2550 คุณหญิงคันทารม เจ้าของพิพิธภัณฑ์ ได้ขอขมปลอกกระเบิดจากวัดนาตุ้มมาแสดงเพื่อรื้อฟื้นความทรงจำเชิงประวัติศาสตร์และสร้างการรับรู้ใหม่ที่เชื่อมโยง “แพร่แห่งระเบิด” กับขบวนการเสรีไทย ซึ่งเป็นการตีความเชิงบวกต่อบทบาทของท้องถิ่นในประวัติศาสตร์ชาติ (ณรงค์ จันทรางกูร, 2560)

กระบวนการดังกล่าวจึงถือเป็น “การระเบิดทางความคิด” อย่างแท้จริง กล่าวคือชาวบ้านได้ใช้ข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์และวัตถุพยาน (ปลอกกระเบิด) เป็นเครื่องมือในการอธิบายว่า การ “แพร่ระเบิด” ไม่ใช่การกระทำที่ไร้เหตุผลหรือสะท้อนความไม่รู้ หากแต่เป็นการใช้ทรัพยากรอย่างชาญฉลาด เป็นการนำหลักคุณภาพสูงจากปลอกกระเบิดซึ่งปลอดภัยแล้ว มาทำเป็นระฆังแทนการจัดซื้อในราคาสูง เป็นทางเลือกที่สะท้อนภูมิปัญญาท้องถิ่นและการฟื้นคืนศักดิ์ศรีของผู้คนอย่างเป็นรูปธรรม



ภาพที่ 9 หนังสือ เมืองแพร่แห่งระเบิด ค้นคว้าโดยคุณณรงค์ จันทรางกูร (2560)

3. สร้างคุณค่าใหม่ (Recreating Positive Identity)

กระบวนการฟื้นคืนอัตลักษณ์ท้องถิ่นของชาวแพรวได้ดำเนินมาจนถึงขั้นตอนสุดท้าย นั่นคือ การนำเสนออัตลักษณ์ใหม่ที่มีพลังบวก ผ่านกิจกรรมทางวัฒนธรรม สัญลักษณ์ และผลิตภัณฑ์ที่สะท้อนคุณค่าท้องถิ่นในบริบทร่วมสมัย โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การนำคำว่า “แห่ระเบิด” มาสร้างความหมายใหม่ จากคำล้อเลียนที่มีนัยยะดูแคลน กลายเป็นคำที่สื่อถึง “การระเบิดทางความคิด” และ “การระเบิดพลังสร้างสรรค์ของชุมชน”

ตัวอย่างสำคัญของการนำเสนออัตลักษณ์เชิงบวกนี้ ได้แก่ การตั้งชื่อร้านกาแฟว่า “แห่ระเบิด” ซึ่งทำหน้าที่เสมือนพื้นที่วัฒนธรรมทางเลือก ที่เชื่อมโยงประวัติศาสตร์กับความคิดสร้างสรรค์ร่วมสมัย รวมถึงการจัดนิทรรศการที่นำเสนอเรื่องราวของขบวนการเสรีไทยในจังหวัดแพรวจากมุมมองของคนในพื้นที่ อันเป็นการ “ยืนยันคุณค่าทางประวัติศาสตร์” ของเมืองแพรวอย่างมีศักดิ์ศรี

กระบวนการเหล่านี้ไปสู่การยอมรับอัตลักษณ์ตนเองและเกิดความภาคภูมิใจในระดับชุมชน ซึ่งค่อย ๆ ขยายวงไปสู่การยอมรับในระดับสังคม เช่น การจัด งานบ้านปิ่นเพชรดิวัล ในปี 2560 ซึ่งมีวัตถุประสงค์หลักเพื่ออนุรักษ์สถานียรถไฟบ้านปิ่น พร้อมทั้งจัดแสดงนิทรรศการที่เล่าเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ของเมืองแพรว โดยเฉพาะประเด็น “แพรวแห่ระเบิด” ที่ถูกนำเสนอในฐานะเรื่องเล่าเชิงบวก สะท้อนถึงพลังของชุมชนในการเปลี่ยนความหมายของวาทกรรมเดิม สืบจากส่วนกลางจำนวนหนึ่งเข้าร่วมเผยแพร่เรื่องราวนี้ ทำให้ภาพลักษณ์ใหม่ของเมืองแพรวเริ่มได้รับการยอมรับในระดับชาติ

นอกจากนี้ สื่อท้องถิ่นยังมีบทบาทสำคัญในการผลิตซ้ำและขยายความหมายของอัตลักษณ์เชิงบวก ตัวอย่างเช่น เพจ “แพรวีว” ซึ่งมีผู้ติดตามกว่า 300,000 คน ได้เผยแพร่คลิปวิดีโอเรื่อง “ตามรอยแพรวแห่ระเบิด” (แพรวีว, 2019) โดยมุ่งเน้นให้คนในท้องถิ่นเกิดการตระหนักรู้ในคุณค่าของตนเองผ่านประวัติศาสตร์และการเล่าเรื่องแบบร่วมสมัย สืบจากช่องทางอื่น ๆ ทั้งในระดับท้องถิ่นและระดับชาดียังคงเข้ามามีบทบาทในการถ่ายทอดเรื่องราวอย่างต่อเนื่อง ก่อให้เกิด “วาทกรรมใหม่” ที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ของสาธารณะต่อเมืองแพรวในแง่ที่สร้างสรรค์และมีพลัง



ภาพที่ 10 คลิปตามรอย "แพร่แห่ระเบิด"

ที่มา: แพร่วิว (2019)



ภาพที่ 11 โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์งานบ้านปินเฟสติวัล สร้างการรับรู้อัตลักษณ์ใหม่



ภาพที่ 12 - 13 บรรยากาศภายในงานบ้านปินเฟสติวัล การมีส่วนร่วมของภาคประชาชน เพื่อสร้างการรับรู้อัตลักษณ์ใหม่ของชุมชน



งานบ้านปิ่นเฟสตีวัล

Thaiburning ThaiPBS
377K subscribers

Subscribe

15

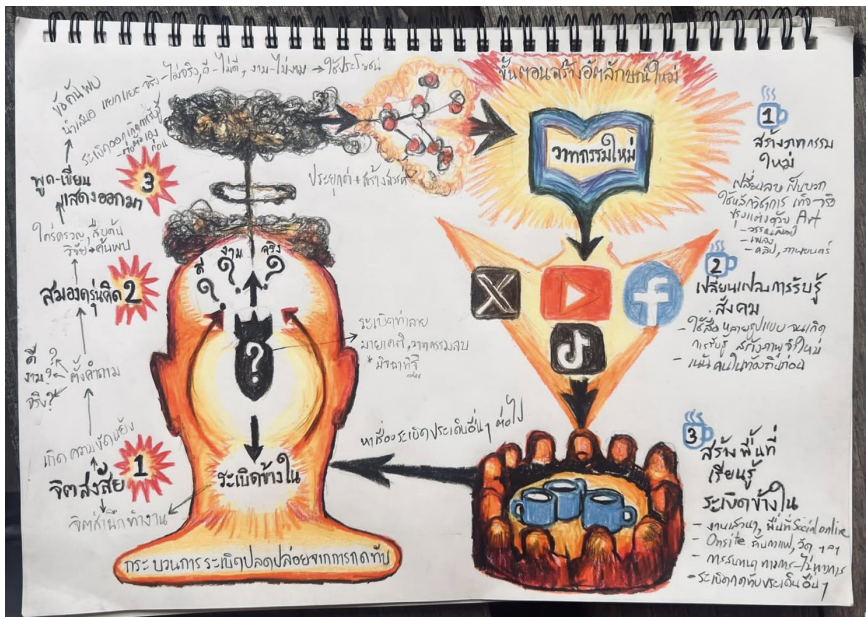
Share

Clip

Save

ภาพที่ 14 งานบ้านปิ่นเฟสตีวัล ประชาสัมพันธ์อัตลักษณ์ใหม่ผ่านสื่อ

ที่มา: Thaiburning ThaiPBS (2017)



ภาพที่ 15 กรอบแนวคิดระบอบการก่อกำเนิดและสร้างอัตลักษณ์ใหม่

ผลที่เกิดขึ้นในชุมชนแพร่

การประยุกต์ใช้แนวคิด “ระเบิดการกดทับจากข้างใน” ในชุมชนแพร่ก่อให้เกิดผลลัพธ์เชิงบวกที่สำคัญหลายประการ ได้แก่

1. สร้างอัตลักษณ์ใหม่ (Constructing Positive Identity)

ชุมชนสามารถสร้างนิยามใหม่ให้กับอัตลักษณ์ท้องถิ่น โดยนำเสนอประวัติศาสตร์ที่ถูกต้องและเรื่องเล่าที่มีพลังบวก อัตลักษณ์ใหม่นี้ดังกล่าวไม่เพียงเปลี่ยนการรับรู้ของคนในพื้นที่ แต่ยังเปลี่ยนภาพลักษณ์ที่คนภายนอกมีต่อเมืองแพร่ด้วย



ภาพที่ 16 โปสเตอร์จัดงานสื่อสารเรื่องราว
การปลดปล่อยอัตลักษณ์ใหม่ของชุมชนชาวแพร่ 2563
ที่มา: งานเสวนาเล่าเรื่องผ่านเมืองเก่า, 2563



ภาพที่ 17 โปสเตอร์จัดงานสื่อสารเรื่องราว
การปลดปล่อยอัตลักษณ์ใหม่ของชุมชนชาวแพร่ 2566
ที่มา: งานเล่าขานตำนานเมืองแพร่, 2566



ภาพที่ 18 โพสต์เตอร์จัดงานสื่อสารเรื่องราว
การปลดปล่อยอัตลักษณ์ใหม่ของชุมชนชาวแพร่ 2559
ที่มา: งานเหล่าเมืองแพร่ด้วยคมประวัติศาสตร์, 2559

2. ฟื้นฟูศักดิ์ศรีของท้องถิ่น (Restoring Local Dignity)

การเปลี่ยนวาทกรรมเชิงลบเป็นเครื่องมือในการเสริมสร้างความภาคภูมิใจของคน
ในชุมชน ทำให้ศักดิ์ศรีและความมั่นใจของคนแพร่ในการแสดงออกถึงอัตลักษณ์ของตนเอง
เพิ่มมากขึ้น ปรากฏการณ์นี้ช่วยลดภาวะ Internalized Oppression และทำให้เกิดการรวมกลุ่ม
ของคนในชุมชนเพื่อพัฒนาเมืองในทิศทางที่ยั่งยืนยิ่งขึ้น



ภาพที่ 19 - 20 บรรยากาศการบรรยายสร้างการรับรู้อัตลักษณ์ท้องถิ่นใหม่
ให้กับสถาบันการศึกษาและคณะบุคคลต่าง ๆ ในร้านกาแฟหะเบต



ภาพที่ 21 กาแฟห่อระเบิดกับการเป็นแหล่งทัศนศึกษาของสถานศึกษาต่าง ๆ ตลอด 15 ปี

3. ส่งเสริมการท่องเที่ยวและเศรษฐกิจฐานราก (Promoting Tourism and Local Economy)

กิจกรรมและสถานที่ที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ใหม่ของเมืองแพร่ เช่น พิพิธภัณฑ์เสรีไทยแพร่ ร้านกาแฟห่อระเบิด และกิจกรรมทางวัฒนธรรมอื่น ๆ ได้กลายเป็นจุดหมายปลายทางที่ดึงดูดนักท่องเที่ยว ส่งผลให้เศรษฐกิจฐานรากของชุมชนได้รับการกระตุ้นและเสริมสร้างโอกาสทางอาชีพใหม่ ๆ



ภาพที่ 22 หนังสือพิมพ์เดลินิวส์ลงข่าวประชาสัมพันธ์
สถานที่ท่องเที่ยวในพื้นที่กรณศึกษาแพร่ห่อระเบิด
ที่มา: เดลินิวส์, (2561)

ศิลปะเชิงแนวคิด (Conceptual Art) ชนวนการจู่ระเบิดจากข้างใน



ภาพที่ 23 Fountain (1917)

ที่มา: *fenêtre sull' arte*, (2025)

กรณีศึกษา “แพร่แพร่ระเบิด” สะท้อนการประยุกต์ใช้ศิลปะเชิงแนวคิด (Conceptual Art) ในฐานะ “ชนวน” สำคัญของกระบวนการ “ระเบิดการกดทับจากข้างใน” โดยศิลปะมิได้ดำรงอยู่เพื่อสร้างความงามในเชิงสุนทรีย์เพียงเท่านั้น หากแต่ทำหน้าที่เป็นเครื่องมือในการกระตุ้นให้เกิดการตั้งคำถามต่ออำนาจของวาทกรรมที่ครอบงำ การเลือกนำวัตถุอันตรายอย่าง “ลูกระเบิด” มาแปรเปลี่ยนเป็น “ระฆังวัด” จึงมิใช่เพียงการเปลี่ยนผ่านเชิงสัญลักษณ์ หากยังเป็นการ “เสนอความคิด” ที่ท้าทายมายาคติเดิม ผ่านสายตาและกระบวนการทัศน์ของศิลปะร่วมสมัยอย่างมีนัยสำคัญ

พื้นที่ “ร้านกาแฟระเบิด” ซึ่งทำหน้าที่เป็นนิทรรศการแบบมีส่วนร่วมของชุมชน จึงมิได้เป็นเพียงพื้นที่จัดแสดงศิลปะ หากแต่เป็นกลไกในการกระตุ้นการเรียนรู้ใหม่ของสังคม โดยใช้กระบวนการทางธุรกิจมาสร้างกระบวนการทางศิลปะเชิงแนวคิด แนวทางเช่นนี้สอดคล้องกับแนวคิดของ Joseph Kosuth และ Sol LeWitt ที่เน้นว่าสาระของศิลปะมิได้อยู่ที่รูปทรงหรือวัสดุ หากแต่อยู่ที่ “แนวคิด” และ “เจตจำนง” ของศิลปิน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง แนวคิดของ Marcel Duchamp ที่ประกาศว่า “ศิลปะคือการเลือก” (Art is choice) ซึ่งแสดงออกอย่างชัดเจนผ่านผลงาน Fountain (1917) ที่นำโถส้วมธรรมดามาตั้งแสดงในบริบทของหอศิลป์ เพื่อท้าทายกรอบนิยามดั้งเดิมของสิ่งที่เรียกว่า “งานศิลปะ” อย่างกล้าหาญ โดยไม่หวั่นเกรงต่อความขัดแย้งหรือการปฏิเสธจากสังคม (Duchamp, M. 1917)

Thierry de Duve (1996) นักวิจารณ์ศิลปะร่วมสมัย ได้อธิบายว่า Fountain คือจุดเริ่มต้นของการเปลี่ยนผ่านนิยามของศิลปะ จากสิ่งที่เน้นทักษะและความงาม มาเป็นสิ่งที่เน้น “การเลือก” และ “การตั้งคำถาม” อันเป็นหัวใจของศิลปะเชิงแนวคิด Duchamp ซึ่งให้เห็นว่า

วัดธรรมดาเมื่อถูกแยกออกจากบริบทเดิม และนำมาวางในบริบทใหม่ด้วยเจตจำนงของศิลปิน ก็สามารถสร้าง “ความหมายใหม่” และ “บทสนทนาใหม่” กับสังคม โดยเฉพาะเมื่อสิ่งนั้น จัดเข้ากับระบบคุณค่าดั้งเดิม

ศิลปะในกรณีศึกษา “แพร่แพร่เปิด” จึงมิใช่เพียงสิ่งประดับตกแต่งหรือการแสดงออกทางวัฒนธรรมเท่านั้น แต่คือเครื่องมือทางปัญญาที่ปลดปล่อยเสียงของสิ่งที่เคยถูกลดทอนให้ไร้ความหมายและแปรเปลี่ยน “เรื่องล้อเลียน” ให้กลายเป็นวาทกรรมใหม่ที่มีพลัง สะท้อนจิตวิญญาณแห่งการทำลายอำนาจเชิงสัญลักษณ์ในโลกร่วมสมัยได้อย่างแยบยล การเลือกนำระเบิดมาทำเป็นระฆัง หรือการเปลี่ยนคำล้อเลียนให้กลายเป็นโลโก้สินค้าและชื่อร้านกาแฟ จึงมิใช่เพียงการสื่อสารทางวัฒนธรรม หากแต่เป็น “การเลือก” ที่กล้าหาญในเชิงวาทกรรม เปรียบได้กับการสืบทอดพลังแห่งการวิพากษ์และการทำลายอำนาจตามรอย Duchamp อย่างร่วมสมัยและมีบริบททางสังคมเฉพาะถิ่นที่ชัดเจน

อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การประยุกต์ใช้แนวคิด “ระเบิดการกดทับจากข้างใน” ในพื้นที่ท้องถิ่นจากกระบวนการทำงานจริงในพื้นที่เมืองแพร่ พบว่าแนวคิด “ระเบิดการกดทับจากข้างใน” ไม่ได้เป็นเพียงกรอบทางทฤษฎี หากแต่สามารถนำไปใช้ในกระบวนการจริงเพื่อสร้างความเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมได้อย่างเป็นรูปธรรม เช่น การจัดนิทรรศการท้องถิ่น การรื้อฟื้นประวัติศาสตร์ผ่านพิพิธภัณฑ์ชุมชน การเปิดพื้นที่สนทนาในร้านกาแฟแพร่เปิด ตลอดจนการใช้คำล้อเลียนอย่าง “แพร่แพร่เปิด” กลับมาเป็นสัญลักษณ์ของความภาคภูมิใจ ทั้งหมดนี้ช่วยปลดปล่อยความคิดของคนในพื้นที่ออกจากกรอบเดิมที่เคยถูกทำให้รู้สึกด้อยค่า

คำพูดจากคนในชุมชน เช่น “เมื่อก่อนก็อายเหมือนกัน แต่ตอนนี้เล่าให้ลูกหลานฟังได้แบบไม่รู้สีกด้าต้อย” หรือ “ไม่คิดว่าจะมีใครสนใจเรื่องของเรา พอมีคนมาทำให้เห็นก็รู้สึกภูมิใจ” สะท้อนถึงการเปลี่ยนแปลงของจิตสำนึกที่เกิดขึ้นจริง อันเป็นผลจากการนำแนวคิดไปประยุกต์ใช้ในระดับปฏิบัติ ไม่ใช่เพียงการวิเคราะห์เชิงทฤษฎี

ข้อจำกัด/บทเรียน/แนวทางขยายผล

ข้อจำกัด

- การขับเคลื่อนแนวคิดนี้จำเป็นต้องอาศัยความร่วมมือและแรงสนับสนุนจากคนในพื้นที่อย่างต่อเนื่อง ซึ่งไม่สามารถเร่งรัดได้ในระยะสั้น
- แนวคิด “ระเบิดจากข้างใน” อาจถูกตีความคลาดเคลื่อนหากไม่มีการสื่อสารที่ชัดเจนหรือสอดคล้องกับบริบทของพื้นที่

บทเรียน

- ศิลปะและกิจกรรมสร้างสรรค์สามารถเป็นเครื่องมือที่ทรงพลังในการเปิดพื้นที่สนทนาและการตั้งคำถามต่อ วาทกรรมเดิม
- การรื้อฟื้นอัตลักษณ์ท้องถิ่นไม่ใช่ว่าการลบอดีต แต่คือการตีความใหม่ผ่านมุมมองของคนในพื้นที่เอง ซึ่งสร้างการมีส่วนร่วมและความภูมิใจในท้องถิ่น

แนวทางขยายผล

- ส่งเสริมการใช้แนวคิดนี้กับพื้นที่อื่นที่มีลักษณะการกดทับทางวาทกรรม เช่น จังหวัดชายแดนใต้ ภาคอีสาน หรือชุมชนเมืองชายขอบ
- สนับสนุนการจัดเก็บประวัติศาสตร์ท้องถิ่นจากมุมมองของคนในพื้นที่ โดยให้สื่อร่วมสมัยเพื่อเข้าถึงคนรุ่นใหม่
- สร้างความร่วมมือระหว่างชุมชน ศิลปิน และภาคการศึกษาเพื่อพัฒนา “พื้นที่เรียนรู้ร่วม” ที่ต่อเนื่องและยั่งยืน โดยเฉพาะจากหน่วยงานอุดมศึกษา ในยุคที่ “ความรู้” เป็นปัจจัยขับเคลื่อนเศรษฐกิจสำคัญของโลก สังคมไทยจำเป็นต้องปรับตัวสู่ เศรษฐกิจฐานความรู้ (Knowledge-Based Economy - KBE) ซึ่งต้องอาศัยบทบาทสำคัญของการอุดมศึกษา ในการผลิต สร้าง และถ่ายทอดความรู้ (Kriengsak Chareonwongsak, 2024)

บทสรุปเชิงนโยบาย (Policy Brief)

กรณีศึกษา “แพร่แพร่เปิด” แสดงให้เห็นว่า การฟื้นฟูและเสริมสร้างอัตลักษณ์ท้องถิ่นมิได้เกิดจากโครงการที่ริเริ่มโดยรัฐจากส่วนกลาง หากแต่เกิดขึ้นจากกระบวนการเรียนรู้ การตั้งคำถามและการสร้างวาทกรรมใหม่โดยคนในพื้นที่เอง ภายใต้แนวคิด “ระเปิดการกดทับจากข้างใน” ซึ่งสอดคล้องกับแนวพระราชดำริ “การพัฒนาต้องระเบิดจากข้างใน” ของรัชกาลที่ 9 และแนวคิดทางสังคมศาสตร์ร่วมสมัยจากบทเรียนในพื้นที่ นำมาสู่ข้อเสนอเชิงนโยบายที่สามารถขยายผลสู่ชุมชนอื่น ๆ ได้ ดังนี้:

1. ส่งเสริมพื้นที่ปลอดภัยทางวาทกรรมในชุมชน

ภาครัฐควรสนับสนุนการจัดตั้งพื้นที่สำหรับการเล่าเรื่องท้องถิ่นอย่างเสรี เช่น นิทรรศการชุมชน พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น ร้านกาแฟวัฒนธรรม หรือกิจกรรมศิลปะ เพื่อเปิดโอกาสให้ชุมชนสะท้อนอัตลักษณ์ของตนเองโดยไม่ถูกครอบงำ

2. บูรณาการ “วาทกรรมเชิงบวก” ในการพัฒนาอัตลักษณ์

องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นควรร่วมมือกับนักวิชาการและศิลปินในการสร้างวาทกรรมใหม่ที่ให้คุณค่าต่ออัตลักษณ์ท้องถิ่น พร้อมสนับสนุนทุนวิจัยและทุนสร้างสรรค์ที่มุ่งยกระดับ

ความหมายทางวัฒนธรรมจากฐานราก

3. พัฒนาเนื้อหาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นแบบมีส่วนร่วม

กระทรวงศึกษาธิการควรสนับสนุนการจัดทำหลักสูตรท้องถิ่นที่สะท้อนความหลากหลายทางวัฒนธรรม เพื่อลดมายาคติและปลูกฝังความภาคภูมิใจในรากเหง้าของตนเองตั้งแต่วัยเด็ก การศึกษา

4. ส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์บนฐานอัตลักษณ์

ควรสนับสนุนการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์โดยใช้อัตลักษณ์ท้องถิ่นเป็นทุนทางวัฒนธรรม เช่น การผลิตสินค้าที่มีความหมายทางประวัติศาสตร์ โลโก้ สื่อสร้างสรรค์ หรือ กิจกรรมท่องเที่ยวที่สื่อถึงความภาคภูมิใจในชุมชน

5. จัดตั้งกลไกติดตามผลกระทบของวาทกรรมเชิงลบ

ควรมีหน่วยงานรับผิดชอบในการติดตามและประเมินผลกระทบจากการใช้วาทกรรมที่ลบหลู่หรือดูหมิ่นท้องถิ่น เพื่อใช้เป็นฐานข้อมูลประกอบการออกแบบนโยบายที่มีความละเอียดอ่อนทางวัฒนธรรม

6. บูรณาการแนวคิด “ระเบิดจากข้างใน” สู่ระดับนโยบายสาธารณะ

ควรบรรจุแนวคิดการฟื้นฟูอัตลักษณ์ภายในและการสร้างอัตลักษณ์เชิงบวกไว้ในแผนพัฒนาวัฒนธรรมแห่งชาติและนโยบายการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เพื่อขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างยั่งยืน โดยเปิดพื้นที่ให้ภาครัฐ เอกชน และภาคประชาสังคมมีบทบาทร่วมกัน

7. ใช้สื่อดิจิทัลและกิจกรรมศิลปวัฒนธรรมอย่างต่อเนื่อง

ควรพัฒนาสื่อสารคดี หนังสือ หรือคอนเทนต์บนสื่อดิจิทัลที่นำเสนออัตลักษณ์ท้องถิ่นในมุมมองใหม่ รวมถึงสนับสนุนกิจกรรมศิลปวัฒนธรรม เช่น เทศกาลท้องถิ่น งานศิลปะร่วมสมัย หรือการแสดงพื้นบ้าน เพื่อสร้างความเข้าใจข้ามวัฒนธรรม และยกระดับวัฒนธรรมท้องถิ่นสู่สังคมร่วมสมัย

บทสรุป (Conclusion)

บทความวิชาการนี้ได้นำเสนอการวิเคราะห์กรณีศึกษา “เมืองแพร่แห่ระเบิด” ผ่านแนวคิด “ระเบิดการกดทับจากข้างใน” ซึ่งประยุกต์มาจากแนวพระราชดำริ “ระเบิดจากข้างใน” ของรัชกาลที่ 9 ผสมผสานกับแนวคิดทฤษฎีอำนาจและวาทกรรมของ Foucault และ Bourdieu รวมถึงแนวคิดการศึกษาเพื่อปลดปล่อยของ Freire เพื่ออธิบายปรากฏการณ์การกดทับอัตลักษณ์ท้องถิ่น กระบวนการฟื้นฟูอัตลักษณ์ใหม่ และศิลปะเชิงแนวคิด

กระบวนการ 3 ขั้นตอน ได้แก่ (1) ทำลายภาวะเพิกเฉย (Breaking Indifference),

(2) ระเบิดทางความคิด (Igniting Critical Thinking), และ (3) สร้างคุณค่าใหม่ (Recreating Positive Identity) ได้ช่วยให้ชุมชนแพร่สามารถปลดปล่อยตนเองจากวาทกรรมเชิงลบ “แพร่แห่งระเบิด” และสร้างอัตลักษณ์ใหม่ที่มีพลังบวก สะท้อนถึงความภาคภูมิใจในท้องถิ่นและศักดิ์ศรีของชุมชน

ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นไม่เพียงแต่ส่งผลต่อการฟื้นฟูอัตลักษณ์และศักดิ์ศรีของชุมชนเมืองแพร่ แต่ยังส่งเสริมเศรษฐกิจฐานรากผ่านการท่องเที่ยวและกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ ตลอดจนขยายแนวทางการเปลี่ยนแปลงวาทกรรมนี้ไปยังชุมชนท้องถิ่นอื่น ๆ ที่ประสบปัญหาด้านคล้ายคลึงกันในประเทศไทย อย่างไรก็ตาม กระบวนการดังกล่าวยังคงเผชิญกับข้อจำกัดที่ต้องการการสนับสนุนเพิ่มเติม ทั้งด้านทรัพยากร การมีส่วนร่วมของคนในชุมชน และการเผยแพร่ข้อมูลเพื่อสร้างความเข้าใจในระดับชาติและสากล

ท้ายที่สุด แนวทาง “ระเบิดการกดทับจากข้างใน” เป็นเครื่องมือที่สำคัญในการพัฒนาท้องถิ่นให้มีความยั่งยืน เสริมสร้างความหลากหลายทางวัฒนธรรมและสร้างสังคมที่มีความยุติธรรมทางวาทกรรมในระยะยาว ซึ่งไม่เพียงแต่มีคุณค่าต่อประเทศไทย แต่ยังสามารถเป็นแนวทางในระดับสากลสำหรับชุมชนท้องถิ่นที่เผชิญกับความท้าทายจากวาทกรรมกดทับในทุกมิติ

เอกสารอ้างอิง

- ชัยวัฒน์ สถาอานันท์. (2539). *การต่อสู้ทางวัฒนธรรม: อัตลักษณ์และความรุนแรงในสังคมไทย*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ณรงค์ จันทรางกูร. (2560). *เมืองแพร่แห่งระเบิด. คณะทำงานพิมพ์เองแพร่*. 2/1 ถนนเซตวัน ซ.3 ต.ในเวียง อ.เมือง จ.แพร่ 54000.
- ณรงค์ จันทรางกูร. (2566). *ชาวเมืองแพร่ผู้ปิดทองหลังพระ. สถาบันปรีดี พนมยงค์*. <https://pridi.or.th/th/content/2023/11/1766>
- เดลินิวส์. (2561). *บ้านป็น ‘แพร่ระเบิด’ สถานีรถไฟน้ำเหี่ยว*. เดลินิวส์. หน้า 12.
- นิธิ เอียวศรีวงศ์. (2549). *ชาติไทยกับชนชาติอื่น*. กรุงเทพฯ: มติชน.
- แพร่วิวั. (2019). *ตามรอย “แพร่แห่งระเบิด”*. <https://www.facebook.com/phrae.review/videos/1335758119906068>
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2546). *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน*. นานมีบุ๊คส์.
- ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร. (2555). *ลูกระเบิดจำลองในพิพิธภัณฑ์เสรีไทยแพร่ โรงแรมภราดรแพร่*. <https://db.sac.or.th/museum/museum-detail/747>
- สถาบันปรีดี พนมยงค์. (2566). *พิพิธภัณฑ์เสรีไทยสายแพร่*. <https://pridi.or.th/th/content/2023/11/1767>
- สมาคมสถาปนิกสยาม ในพระบรมราชูปถัมภ์. (2563, 27 มกราคม). *นิทรรศการและเสวนา “เล่าเรื่องผ่าน เมืองเก่า”*. <https://asa.or.th/news/tale-through-old-cities/>
- สุเมธ ตันติเวชกุล. (2559). *เศรษฐกิจพอเพียงกับการพัฒนาที่ยั่งยืน*. กรุงเทพฯ: บริษัทพิมพ์ดี จำกัด.
- AMAZING THAILAND. (2566). *เล่าขานตำนานเมืองลอง: การแสดงแสงเสียง ณ วัดศรีดอนคำ [โปสเตอร์กิจกรรม]*. จังหวัดแพร่. <https://thai.tourismthailand.org/Events-and-Festivals/การแสดงแสงสีเสียง-เล่าขานตำนานเมืองลอง-ครั้งที่-16>
- Amnesty International Thailand. (2021). *เสียงจากสามจังหวัดชายแดนใต้: ปากท้องประวัติศาสตร์ และบาดแผล*. <https://www.amnesty.or.th/blog/2021/09/เสียงจากสามจังหวัดชายแดนใต้/>
- Berger, P. L., & Luckmann, T. (1966). *The social construction of reality: A treatise in the sociology of knowledge*. Garden City, NY: Anchor Books.
- Bourdieu, P. (1991). *Language and symbolic power* (J. B. Thompson, Ed.; G. Raymond & M. Adamson, Trans.). Cambridge: Polity Press.

- Chanrochanakit, P. (2011). *Deforming Thai politics: As read through Thai contemporary art*. Third Text, 25(4), 419–429. <https://doi.org/10.1080/09528822.2011.587687>
- Chareonwongsak, K. (2024). *Redesigning Thailand's higher education for the challenge of a knowledge-based economy*. Social Sciences Research and Innovations (SSRI), 1(1), 10–29.
- Clark, G. I., & Egan, S. J. (2015). The Socratic Method in Cognitive Behavioural Therapy: A Narrative Review. *Cognitive Therapy and Research*, 39(6), 863–879. <https://doi.org/10.1007/s10608-015-9707-3>
- Conversi, D. (1997). *The Basques, the Catalans and Spain: Alternative routes to nationalist mobilization*. Reno: University of Nevada Press.
- de Duve, T. (1996). *Kant After Duchamp*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Duchamp, M. (1917). *Fountain*. In *The Blind Man*, no. 2. *finestre sull'arte*. (2025). *Marcel Duchamp: The inventor of conceptual art, life, works, style*. <https://www.finestresullarte.info/en/ab-art-base/marcel-duchamp-the-inventor-of-conceptual-art-life-works-style>
- Foucault, M. (1980). *Power/knowledge: Selected interviews and other writings 1972–1977* (C. Gordon, Ed.). New York: Pantheon Books.
- Foucault, M. (1995). *Discipline and punish: The birth of the prison* (A. Sheridan, Trans.). Vintage Books. https://monoskop.org/images/4/43/Foucault_Michel_Discipline_and_Punish_The_Birth_of_the_Prison_1977_1995.pdf
- Freire, P. (1970). *Pedagogy of the oppressed*. New York: Continuum.
- Human Rights and Equal Opportunity Commission. (1997). *Bringing them home: Report of the National Inquiry into the Separation of Aboriginal and Torres Strait Islander Children from Their Families*. Sydney: Commonwealth of Australia.
- MGR Online. (2555). “หมอตศ” ปลุกแดงแพรว์ แห่โลง-เผาหุ่น “พิเชษฐ-ปชป.” อ้างภูการค้า “แพรว์แห่ระเบิด” หมิ่นตักดีศรี. https://mgronline.com/local/detail/9550000102041#google_vignette
- MUSEUMTHAILAND. (2562). *ลูกระเบิดทำเป็นระฆังที่วัดศรีดอนคำ วัดนาคุ้ม และวัดแม่ลานเหนือ*. <https://www.museumthailand.com/en/3499/storytelling/แพรว์...แห่ระเบิด/>

- Pyke, K. (2010). *What is internalized racial oppression and why don't we study it? Acknowledging racism's hidden injuries. Sociological Perspectives*, 53(4), 551–572. [https://doi.org/ 10.1525/ sop.2010.53.4.551](https://doi.org/10.1525/sop.2010.53.4.551)
- Thaibunterng ThaiPBS (2017). *งานบ้านปิ่นเฟสดีวัล*. <https://www.youtube.com/watch?v=yQCt5RDRym4>
- Truth and Reconciliation Commission of Canada. (2015). *Honoring the truth, reconciling for the future: Summary of the final report of the Truth and Reconciliation Commission of Canada*. Ottawa: Government of Canada.

ได้รับความ
Received
17/02/2025

แก้ไขบทความ
Revised
07/05/2025

ตอบรับบทความ
Accepted
19/05/2025

03

การพัฒนาโมเดลการสอนการออกแบบเครื่องแต่งกาย เพื่อการแสดง สำหรับผู้เรียนระดับอุดมศึกษา

Development of a Teaching Model for Designing Costume for Higher Education Students

นพดล อินทร์จันทร์¹

Noppadol Inchan²

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., สาขาการออกแบบเพื่องานภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล วิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

² Assistant Professor, Dr., Major in Design for Film and Digital Media, College of Social Communication Innovation, Srinakharinwirot University, Thailand
(E-mail address: noppadoli@gs.swu.ac.th)

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการสอนการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อ การแสดง และพัฒนาโมเดลการสอนการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง สำหรับผู้เรียนระดับอุดมศึกษา โดยใช้แนวคิด Project-Based Learning (PBL), Design Thinking และ Blended Learning เพื่อสร้างกระบวนการเรียนรู้ที่มีโครงสร้างชัดเจน และสอดคล้องกับอุตสาหกรรมบันเทิงและสื่อดิจิทัลที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ผลการศึกษาพบว่า มีปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ของนิสิต ได้แก่ (1) ความสามารถด้านศิลปะและการออกแบบเบื้องต้น (2) ความเข้าใจบริบททางศิลปะ วัฒนธรรม และประวัติศาสตร์ของเครื่องแต่งกาย (3) การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เช่น แอปพลิเคชัน Procreate และ CAD ในการออกแบบ (4) การคิดเชิงสร้างสรรค์เพื่อสะท้อนแนวคิดของการแสดง และ (5) การพัฒนาทักษะการนำเสนอและการสื่อสารแนวคิด

จากการพัฒนา และทดลองใช้ Costume Design Model Canvas พบว่าโมเดลนี้มีประสิทธิภาพในการยกระดับกระบวนการเรียนรู้ด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย โดยช่วยให้นิสิตพัฒนาทักษะใน 5 ด้านหลัก ได้แก่ (1) การสร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration) ที่ช่วยให้นิสิตสามารถเชื่อมโยงแนวคิดเชิงศิลปะและบริบทของ การแสดง (2) การฝึกทักษะ (Skill Development) ซึ่งช่วยให้นิสิตมีความเชี่ยวชาญในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และการออกแบบ (3) การออกแบบและพัฒนาแนวคิด (Concept Development) ที่ช่วยให้กระบวนการออกแบบมีโครงสร้างที่เป็นระบบมากขึ้น (4) การผลิตและนำเสนอ (Production & Presentation) ซึ่งช่วยเพิ่มความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงาน และการสื่อสารแนวคิดให้มีความชัดเจน และ (5) การประเมินผลและพัฒนา (Evaluation & Iteration) ที่ช่วยให้เกิดการพัฒนาต่อเนื่องของกระบวนการออกแบบผ่านการสะท้อนกลับและการให้อธิบายและการเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มทดลองที่เรียนรู้ผ่าน Costume Design Model Canvas กับกลุ่มที่ควบคุมที่ใช้วิธีการสอนแบบเดิม พบว่า กลุ่มที่ทดลองมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < 0.05$) แสดงให้เห็นว่าโมเดลนี้เป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาการเรียนการสอนด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย

คำสำคัญ : การออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง
โมเดลการสอน การคิดเชิงออกแบบ

Abstract

This research aims to analyze the key factors influencing the teaching of costume design for performance and to develop a teaching model for undergraduate students in this field. The model is based on the concepts of Project-Based Learning (PBL), Design Thinking, and Blended Learning to create a structured learning process that aligns with the rapidly evolving entertainment and digital media industries.

The findings indicate that several factors significantly impact students' learning, including (1) fundamental artistic and design skills, (2) an understanding of artistic, cultural, and historical contexts in costume design, (3) the utilization of digital design technologies such as Procreate and CAD, (4) creative thinking to reflect performance concepts, and (5) the development of presentation and communication skills.

The implementation and evaluation of the Costume Design Model Canvas demonstrated its effectiveness in enhancing costume design education. The model improved students' competencies in five key areas: (1) Inspiration, which enables students to connect artistic concepts with performance contexts; (2) Skill Development, which enhances students' proficiency in digital design tools and techniques; (3) Concept Development, which ensures a more structured design process; (4) Production & Presentation, which improves creative execution and the communication of design concepts; and (5) Evaluation & Iteration, which fosters continuous refinement through feedback and reflection. A comparative analysis between the experimental group, which utilized the Costume Design Model Canvas, and the control group, which followed traditional teaching methods, revealed that the experimental group demonstrated a statistically significant improvement ($p < 0.05$) in creativity, technological proficiency, and presentation skills. These findings suggest that the model is an effective framework for enhancing costume design education and can be adapted for broader applications in art and design curricula.

Keywords : Costume Design, Teaching Model, Design Thinking

บทนำ

การศึกษาด้านศิลปกรรม และการออกแบบในระดับอุดมศึกษา มีบทบาทสำคัญในการบ่มเพาะผู้เรียนให้เป็นผู้สร้างสรรค์ผลงานที่สามารถสื่อสารความคิดและคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์ในรูปแบบที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นทัศนศิลป์ ศิลปะการแสดง การออกแบบสื่อ หรือการออกแบบผลิตภัณฑ์ สาขาวิชาเหล่านี้ล้วนต้องอาศัยการบูรณาการทั้งศาสตร์ และศิลป์ ควบคู่กับกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ อย่างไรก็ตาม การเรียนการสอนด้านศิลปกรรมในบริบทของการศึกษาระดับใหม่กลับเผชิญกับความท้าทายหลายประการ โดยเฉพาะเมื่อเข้าสู่ยุคดิจิทัลที่การเข้าถึงข้อมูลกลายเป็นเรื่องง่ายและไร้ขีดจำกัด แม้ผู้เรียนจะมีโอกาสรับรู้เนื้อหาจำนวนมากผ่านช่องทางออนไลน์ แต่การจัดการกับข้อมูลเหล่านั้นกลับขาดความเป็นระบบส่งผลให้ผู้เรียนขาดทักษะในการคิด วิเคราะห์ และเรียบเรียงแนวคิดอย่างมีขั้นตอน ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของกระบวนการออกแบบที่มีคุณภาพ ปัญหาดังกล่าวสะท้อนถึงช่องว่างระหว่างการเรียนรู้กับการลงมือทำ ที่ยังคงเป็นจุดอ่อนในระบบการเรียนการสอนศิลปกรรม แม้ว่าจะมีความพยายามปรับเปลี่ยนแนวทางการเรียนรู้ให้มีความทันสมัยมากขึ้น แต่หากไม่มีโครงสร้างการสอนที่ชัดเจนและมีระบบ ก็ยากที่ผู้เรียนจะพัฒนาทักษะการออกแบบอย่างลึกซึ้งและยั่งยืน

เครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง (Costume) เป็นองค์ประกอบที่มีบทบาทสำคัญในการสร้างบรรยากาศและสื่อสารเรื่องราวในงานศิลปะประเภทต่าง ๆ เช่น ภาพยนตร์ ละคร โทรทัศน์ ละครเวที โฆษณาและกิจกรรมส่งเสริมการตลาด การออกแบบเครื่องแต่งกายไม่เพียงแต่เป็นการเลือกใช้เสื้อผ้าให้เหมาะสมกับตัวละคร แต่ยังมีความสำคัญในการถ่ายทอดบุคลิก ลักษณะทางสังคม อารมณ์ และอัตลักษณ์ของตัวละครให้มีความสมจริงและน่าเชื่อถือ เครื่องแต่งกายจึงเป็นสื่อกลางที่ช่วยให้ผู้ชมเข้าใจบทบาทของตัวละคร และเสริมสร้างอารมณ์ของฉากหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ในการแสดง นอกจากนี้ รูปแบบ สี สัน ลวดลาย และองค์ประกอบของเครื่องแต่งกายยังช่วยส่งเสริมการสื่อสารเชิงสัญลักษณ์ให้กับผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ เครื่องแต่งกายจึงไม่ได้เป็นเพียงองค์ประกอบด้านสุนทรียศาสตร์ แต่ยังเป็นเครื่องมือที่ช่วยสร้างเอกลักษณ์ของตัวละคร สื่อสารอารมณ์ และเสริมสร้างประสบการณ์ของผู้ชมให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ปัจจุบัน อุตสาหกรรมบันเทิงทั้งในประเทศและต่างประเทศมีการเติบโตอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้ความต้องการนักออกแบบเครื่องแต่งกายที่มีความสามารถเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ อย่างไรก็ตาม การเรียนการสอนด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงในประเทศไทยยังขาดแนวทางการสอนที่เป็นระบบ และไม่สามารถตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงของอุตสาหกรรมในทุกมิติ ประเทศไทยมีการเรียนการสอนด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงมานานกว่า 30 ปี โดยส่วนใหญ่เปิดสอนในภาควิชาศิลปะการละคร นาฏศิลป์ หรือศิลปะการแสดง ในมหาวิทยาลัยต่าง ๆ รวมถึงการเปิดการเรียนการสอนด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อ

การแสดงโดยตรงที่มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดยมีการแบ่งการเรียนการสอนออกเป็นสองแขนง คือ การออกแบบเพื่องานละคร ซึ่งเปิดสอนในคณะศิลปกรรมศาสตร์ และการออกแบบเพื่องานภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล ซึ่งเปิดสอนในวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม อย่างไรก็ตาม จากการเปลี่ยนแปลงของสังคมและเทคโนโลยี ตลอดจนพฤติกรรมการเรียนรู้ของนิสิตที่เข้าสู่ยุคดิจิทัล ทำให้การเรียนการสอนด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงจำเป็นต้องได้รับการปรับปรุงให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงานและแนวโน้มของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่กำลังเติบโต

การศึกษาในศตวรรษที่ 21 เน้นการเรียนรู้แบบปฏิบัติจริงและการบูรณาการเทคโนโลยีเข้ากับกระบวนการเรียนรู้ ดังนั้น จึงจำเป็นต้องมีการพัฒนาโมเดลการสอนที่สามารถตอบสนองต่อความต้องการของนิสิตและอุตสาหกรรมการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง การออกแบบโมเดลการสอนที่เหมาะสมต้องคำนึงถึงการผสมผสานระหว่างแนวคิดทางศิลปะ เทคโนโลยี และการพัฒนาทักษะการทำงานแบบมืออาชีพ รวมถึงการส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านโครงงาน (Project-based Learning) และการปฏิบัติงานจริงในสถานประกอบการ (Work-integrated Learning) เพื่อให้นิสิตสามารถพัฒนาทักษะและความสามารถได้อย่างรอบด้าน พร้อมทั้งเพิ่มโอกาสในการก้าวเข้าสู่ตลาดแรงงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ จากแนวคิดดังกล่าว งานวิจัยนี้จึงมุ่งเน้นการพัฒนาโมเดลการสอนการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงสำหรับนิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดยมีเป้าหมายเพื่อสร้างต้นแบบในการพัฒนาการเรียนการสอนที่สามารถนำไปใช้ได้อย่างเป็นระบบ และสามารถต่อยอดไปสู่การพัฒนา นักออกแบบเครื่องแต่งกายระดับประเทศ โมเดลการสอนที่ได้รับการพัฒนาจะช่วยให้การเรียนการสอนในสาขานี้มีความทันสมัย ตอบสนองต่อความต้องการของอุตสาหกรรม และสามารถพัฒนาบุคลากรที่มีความสามารถในการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งจะช่วยเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศไทยในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ได้ในอนาคต

วัตถุประสงค์

1. วิเคราะห์ปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการสอนการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง
2. การพัฒนาโมเดลการสอนการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง สำหรับนิสิต

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

วิธีการวิจัย

งานวิจัยนี้มุ่งเน้นการพัฒนาโมเดลการสอนการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี วิชาเอกการออกแบบเพื่องานภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ การศึกษครั้งนี้จะใช้กระบวนการวิจัยเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณควบคู่กัน เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครอบคลุมทุกมิติของกระบวนการเรียนการสอน โดยมุ่งเน้น การศึกษาด้านหลักการออกแบบ การฝึกปฏิบัติ และการพัฒนาทักษะของผู้เรียนให้สอดคล้อง กับแนวโน้มของอุตสาหกรรมภาพยนตร์และสื่อดิจิทัลในปัจจุบัน

ขอบเขตของการศึกษาจะเน้นไปที่ การสำรวจปัจจัยสำคัญในการสอนออกแบบเครื่อง แต่งกายเพื่อการแสดง รวมถึงการออกแบบและทดสอบโมเดลการสอนที่มีประสิทธิภาพ โดยศึกษาความคิดเห็นของนิสิตและผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงใน ระดับมหาวิทยาลัย ตลอดจนวิเคราะห์ผลลัพธ์จากการทดลองใช้โมเดลการสอนดังกล่าว

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่

1. กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงในระดับมหาวิทยาลัย

กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 5 คน คัดเลือกโดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) มีประสบการณ์สอนด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงในระดับ มหาวิทยาลัยไม่น้อยกว่า 10 ปี

2. กลุ่มนิสิต นักศึกษา

กลุ่มตัวอย่าง นิสิตระดับปริญญาตรี สาขาการออกแบบเพื่องานภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 30 คน ซึ่งลงทะเบียน เรียนในรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง

กลุ่มนิสิตแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มย่อย ได้แก่ กลุ่มทดลอง จำนวน 15 คน: ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลการสอน Costume Design Model Canvas และ กลุ่มควบคุม จำนวน 15 คน: ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบเดิมที่ใช้ในรายวิชา การเลือกกลุ่ม ตัวอย่างใช้วิธีการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยพิจารณาจากความสมัครใจใน การเข้าร่วม ความเหมาะสมต่อเนื้อหาการเรียนรู้ และการมีเวลาเรียนร่วมกันในภาคการศึกษานั้น

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบ่งออกเป็น 3 กลุ่มหลักตามลำดับขั้นตอนของการดำเนินงานวิจัย ได้แก่

1. เครื่องมือสำหรับการเก็บข้อมูลเบื้องต้น

1.1 แบบสัมภาษณ์เชิงลึกผู้เชี่ยวชาญ ใช้สำหรับเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพโดยใช้ รูปแบบการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview) เพื่อรวบรวม ข้อคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบการเรียนการสอนที่เหมาะสม ทักษะที่ผู้เรียนควรมี และความ

ต้องการของอุตสาหกรรม

1.2 แบบสอบถามความคิดเห็นของนิสิต (ก่อนทดลองใช้โมเดล) ใช้รวบรวมความคิดเห็นของนิสิตเกี่ยวกับประสบการณ์การเรียนรู้ ความคาดหวัง และทัศนคติต่อกระบวนการเรียนรู้ เพื่อเป็นข้อมูลประกอบการพัฒนาโมเดลการสอน

2. เครื่องมือสำหรับพัฒนาและทดลองใช้โมเดล

2.1 Costume Design Model Canvas เป็นเครื่องมือหลักที่พัฒนาขึ้นโดยผู้วิจัยใช้เป็นแนวทางสำหรับการเรียนรู้เชิงกระบวนการในการออกแบบเครื่องแต่งกาย มียอดประกอบ 9 ด้าน ช่วยให้คิดอย่างเป็นระบบจากแนวคิดไปสู่การผลิตผลงาน

2.2 แบบทดสอบวัดความรู้ (Pre-test และ Post-test) ใช้วัดระดับความรู้ของนิสิตก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยโมเดล

2.3 แบบประเมินทักษะการออกแบบเครื่องแต่งกาย ใช้สำหรับประเมินความสามารถของนิสิตในด้านการคิดวิเคราะห์ การสร้างแนวคิดสร้างสรรค์ การออกแบบเชิงเทคนิค และการใช้เทคโนโลยี โดยใช้รูปแบบการประเมินแบบรูบริก (Rubric)

2.4 แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ ใช้สังเกตพฤติกรรมระหว่างเรียน

3. เครื่องมือสำหรับประเมินผลการใช้โมเดล

3.1 แบบสอบถามความพึงพอใจของนิสิต ใช้วัดระดับความพึงพอใจของนิสิตที่ได้เรียนรู้ผ่านโมเดลการสอน Costume Design Model Canvas ในด้านต่าง ๆ ได้แก่ การสร้างแรงบันดาลใจ การพัฒนาแนวคิด การผลิตผลงาน และการประเมินตนเอง โดยใช้มาตราส่วนประมาณค่าแบบ Likert 5 ระดับ

ผลการวิจัย

การสำรวจปัจจัยสำคัญในการสอนออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง

จากการสัมภาษณ์เชิงลึก กับกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงในระดับมหาวิทยาลัย ซึ่งเป็นกลุ่มประชากรเป้าหมายของการวิจัย พบว่ามีปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพของการเรียนการสอนด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง โดยกระบวนการเก็บรวบรวมข้อมูลดำเนินการผ่านการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured interview) ซึ่งได้รับข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับแนวทางการสอนและประสบการณ์การเรียนรู้ของนิสิต ผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์สามารถสรุปเป็นองค์ประกอบหลักที่มีความสำคัญต่อกระบวนการเรียนรู้ของนิสิตในสาขานี้ พบว่ามีปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการสอนการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง พบว่ามีองค์ประกอบหลักที่มีความสำคัญต่อกระบวนการเรียนรู้ของนิสิตที่ศึกษาในด้านนี้ ได้แก่ (1) ทักษะพื้นฐานด้านศิลปะและ

การออกแบบ (2) ความเข้าใจบริบทของการออกแบบเครื่องแต่งกาย (3) การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการออกแบบ (4) การประยุกต์แนวคิดสร้างสรรค์ และ (5) การพัฒนาทักษะการสื่อสารและการนำเสนอผลงาน รายละเอียดของแต่ละปัจจัยมีดังต่อไปนี้

1. ทักษะพื้นฐานด้านศิลปะและการออกแบบ พบว่าการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงต้องอาศัยทักษะพื้นฐานด้านศิลปะ โดยนิสิตจำเป็นต้องมีความรู้เกี่ยวกับ องค์ประกอบศิลป์ (Elements of Art) และ หลักการออกแบบ (Principles of Design) เช่น สัดส่วน รูปร่าง สี เส้น แสงเงา และพื้นผิว ซึ่งมีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาผลงานการออกแบบให้มีความสวยงามและตอบโจทย์ความต้องการของงานแสดง

- การฝึกฝนทักษะการร่างแบบและการระบายสี เพื่อให้สามารถสื่อสารแนวคิดการออกแบบได้อย่างชัดเจน
- การศึกษาเรื่องโครงสร้างเสื้อผ้าวัสดุและเทคนิคการตัดเย็บ ซึ่งมีผลต่อความเป็นไปได้ในการผลิตเครื่องแต่งกายจริง

2. ความเข้าใจบริบทของการออกแบบเครื่องแต่งกาย พบว่านักออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงต้องเข้าใจว่า การออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงแตกต่างจากการออกแบบแฟชั่นทั่วไป เนื่องจากต้องคำนึงถึง บริบทของการแสดงและตัวละคร ซึ่งรวมถึง

- ประวัติศาสตร์ของเครื่องแต่งกายและแฟชั่นในแต่ละยุค
- อิทธิพลทางวัฒนธรรมที่มีต่อรูปแบบการแต่งกาย
- ความสัมพันธ์ระหว่างเครื่องแต่งกายกับบทบาทของตัวละคร
- การออกแบบให้เหมาะสมกับแนวทางของงานแสดง เช่น ภาพยนตร์ ละครเวที หรือรายการโทรทัศน์

3. การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการออกแบบ พบว่าโปรแกรมสำเร็จรูปเข้ามามีบทบาทสำคัญในการออกแบบเครื่องแต่งกาย ซึ่งช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการสร้างสรรค์ผลงานและการปรับปรุงแบบให้ตรงกับความต้องการของผู้กำกับหรือลูกค้าได้สะดวกขึ้น โดยเทคโนโลยีที่นิสิตควรได้รับการฝึกฝน ได้แก่

- โปรแกรมวาดภาพและออกแบบดิจิทัล เช่น Procreate, Adobe Photoshop และ Clip Studio Paint ซึ่งช่วยให้สามารถร่างแบบ ออกแบบเครื่องแต่งกาย และระบายสีได้อย่างสะดวกและแม่นยำ
- โปรแกรมออกแบบทางวิศวกรรมและแฟชั่น (CAD) เช่น CLO 3D, Marvelous Designer และ AutoCAD ซึ่งใช้สำหรับการจำลองแบบสามมิติ และการพัฒนาแพทเทิร์นเสื้อผ้า
- การใช้ซอฟต์แวร์ค้นคว้าและจัดเก็บข้อมูล เช่น การใช้ Pinterest หรือ Google Arts

& Culture เพื่อศึกษาตัวอย่างเครื่องแต่งกายในยุคต่าง ๆ และการเก็บข้อมูลเป็น
ฐานความรู้สำหรับการออกแบบ

เทคโนโลยีเหล่านี้ช่วยลดระยะเวลาในการพัฒนาแบบร่าง ลดข้อผิดพลาด และทำให้
กระบวนการออกแบบเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

4. การประยุกต์แนวคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ พบว่านักออกแบบเครื่องแต่งกาย
จำเป็นต้องมีความคิดสร้างสรรค์และสามารถนำแรงบันดาลใจจากแหล่งต่าง ๆ มาปรับใช้ให้
เหมาะสมกับแนวทางของงานแสดง โดยแนวคิดที่สำคัญ ได้แก่

- การออกแบบเชิงแนวคิด (Conceptual Design) ซึ่งเน้นการพัฒนาแนวคิดจาก
โครงเรื่อง หรือสคริปต์ของการแสดง
- การออกแบบตามทฤษฎีสีและอารมณ์ของตัวละคร เพื่อให้เครื่องแต่งกายสามารถ
สะท้อนบุคลิกและอารมณ์ของตัวละครได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- การใช้วัสดุและเทคโนโลยีใหม่ ๆ เช่น การผสมผสานระหว่างผ้าแบบดั้งเดิมกับ
เทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างลวดลาย

5. การพัฒนาทักษะการสื่อสารและการนำเสนอผลงาน พบว่านอกจากความสามารถใน
การออกแบบแล้ว นิสิตยังต้องพัฒนาทักษะในการนำเสนอแนวคิดของตนเองให้กับทีมงาน โดย
เฉพาะการสื่อสารกับผู้กำกับ นักออกแบบฉาก และนักแสดง ซึ่งจำเป็นต้องมี

- ความสามารถในการพรีเซนต์ผลงานผ่านสื่อดิจิทัล เช่น การใช้โปรแกรม Adobe
InDesign หรือ PowerPoint ในการนำเสนอแนวคิดการออกแบบ
- การทำ Storyboard และ Mood Board เพื่ออธิบายคอนเซ็ปต์ และอารมณ์ของ
เครื่องแต่งกายที่ออกแบบ
- ทักษะการให้เหตุผลและการรับฟังเพื่อปรับปรุงงานให้ตรงกับความต้องการ
ของทีมงานและผู้กำกับ

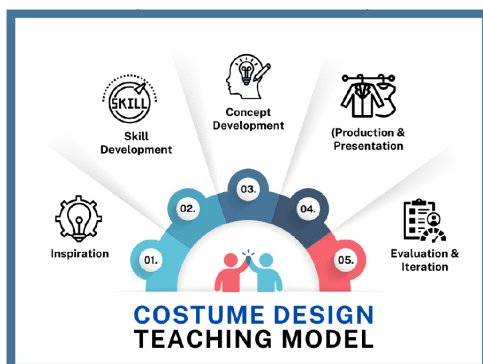
ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามก่อนเรียน ที่มีประสบการณ์การเรียนวิชาการ
ออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง พบว่า นิสิตมีมุมมองหลากหลายต่อการเรียนรู้ในรูปแบบ
เดิม โดยสามารถสรุปเป็นประเด็นสำคัญได้แก่ พบว่าขาดโครงสร้างในการเรียบเรียงแนวคิด
มักเริ่มต้นจากการคิดไอเดียแบบกระจัดกระจาย โดยไม่มีแนวทางหรือกรอบในการวิเคราะห์
โจทย์อย่างเป็นระบบ นิสิตขาดความเข้าใจในบทบาทของเครื่องแต่งกายเชิงลึก ขาดความ
เข้าใจในหน้าที่ของเครื่องแต่งกายในฐานะ "เครื่องมือการเล่าเรื่อง" พบว่ารู้สึกไม่มั่นใจในการนำ
เสนอแนวคิดของตนเอง นิสิตจำนวนมากรู้สึกว่าการสื่อสารแนวคิดออกแบบให้ผู้อื่นเข้าใจเป็น
เรื่องยาก โดยเฉพาะเมื่อไม่มีแนวทางในการจัดเรียงข้อมูลนำเสนอ

จากการนำข้อมูลข้างต้นมาพัฒนา ผู้วิจัยพบว่าในการการพัฒนาแนวทางการสอนควร มุ่งเน้นไปที่

- การพัฒนาหลักสูตรที่บูรณาการ ทักษะด้านศิลปะ เทคโนโลยี และแนวคิด สร้างสรรค์
- การฝึกปฏิบัติจริงผ่าน Project-based Learning และการทำงานร่วมกับ อุตสาหกรรม
- การส่งเสริมให้มีการใช้ ซอฟต์แวร์ออกแบบดิจิทัล และการฝึกใช้เครื่องมือที่ ทันสมัยเพื่อเตรียมความพร้อมสู่ตลาดแรงงาน
- การเพิ่มโอกาสให้ นิสิตได้นำเสนอผลงานและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับ ผู้เชี่ยวชาญในอุตสาหกรรม

การพัฒนาโมเดลการสอน

ผลการศึกษาการพัฒนาโมเดลการสอนการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง สำหรับนิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พบว่า การเรียนการสอนด้านนี้ต้องอาศัยการ บูรณาการทั้งด้านศิลปะ เทคโนโลยี และประสบการณ์ปฏิบัติจริง เพื่อให้สอดคล้องกับแนว โนมของอุตสาหกรรมบันเทิงและสื่อดิจิทัลที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว โมเดลการสอนที่พัฒนา ขึ้นนี้ผู้วิจัยได้ใช้แนวทาง Project-based Learning (PBL), Blended Learning และ Design Thinking เป็นหลัก โดยมีการจัดโครงสร้างการเรียนรู้เป็น 5 ขั้นตอนสำคัญ (แผนภาพที่ 1) ได้แก่ การสร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration) การฝึกทักษะ (Skill Development) การออกแบบและ พัฒนาแนวคิด (Concept Development) การผลิตและนำเสนอ (Production & Presentation) และการประเมินผลและพัฒนา (Evaluation & Iteration)



แผนภาพที่ 1 แสดงโครงสร้างการเรียนรู้เป็น 5 ขั้นตอน

1. การสร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration)

กระบวนการเริ่มต้นของการเรียนรู้มุ่งเน้นการกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ และสร้างพื้นฐานความเข้าใจเกี่ยวกับบทบาทของเครื่องแต่งกายในการแสดง นิสิตได้รับการแนะนำให้ศึกษาประวัติศาสตร์เครื่องแต่งกายผ่านสื่อดิจิทัล เช่น Google Arts & Culture และ The Costume Institute at The Met ซึ่งนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับแฟชั่นและเครื่องแต่งกายในยุคต่าง ๆ ผ่านภาพถ่ายความละเอียดสูง นอกจากนี้ นิทรรศการออนไลน์และแหล่งข้อมูลด้านการออกแบบเสื้อผ้า เช่น Victoria and Albert Museum (V&A) และ Pinterest ช่วยให้ นิสิตสามารถศึกษารูปแบบการออกแบบเครื่องแต่งกายในบริบทของวัฒนธรรมและยุคสมัยต่าง ๆ ได้อย่างลึกซึ้ง นอกจากนี้ยังมีการพูดคุยและศึกษาจากนักออกแบบมืออาชีพ ซึ่งผู้สอนสามารถจัดการโดยการเชิญวิทยากรพิเศษเหล่านี้ร่วมให้แนวคิดและมุมมองในการออกแบบ และการศึกษาตัวอย่างการออกแบบเครื่องแต่งกายจากภาพยนตร์และละครเวทีผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลต่าง ๆ เช่น Pinterest Netflix, Disney+, และ HBO Max

2. การฝึกทักษะ (Skill Development)

การเรียนรู้ในขั้นตอนนี้มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะด้านศิลปะและเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเครื่องแต่งกาย นิสิตได้รับการฝึกทักษะการวาดและการร่างแบบผ่านโปรแกรมดิจิทัล เช่น Procreate และ Adobe Photoshop เพื่อสร้างภาพสเก็ตช์เครื่องแต่งกายที่มีคุณภาพสูง พร้อมทั้งศึกษาการออกแบบเครื่องแต่งกายในรูปแบบ 3 มิติผ่านซอฟต์แวร์ CLO 3D และ Marvelous Designer นอกจากนี้ ยังมีการเรียนรู้เกี่ยวกับการออกแบบลวดลายผ้าโดยใช้ Adobe Illustrator และ Substance Painter ซึ่งช่วยให้สามารถสร้างลวดลายที่มีรายละเอียดสมจริงสำหรับเครื่องแต่งกายในการแสดง นอกจากการฝึกฝนด้านซอฟต์แวร์แล้ว นิสิตยังได้รับการสอนเกี่ยวกับการใช้โปรแกรม CAD สำหรับการออกแบบแพทเทิร์นเสื้อผ้า ซึ่งเป็นทักษะสำคัญที่ช่วยให้นักออกแบบสามารถนำเสนอแนวคิดการออกแบบให้ช่างตัดเย็บเข้าใจและผลิตออกมาได้อย่างแม่นยำ การฝึกตัดเย็บเบื้องต้น ยังเป็นอีกองค์ประกอบหนึ่งของการเรียนรู้ที่ช่วยให้นิสิตเข้าใจหลักการทางกายภาพของเสื้อผ้าและวัสดุที่นำมาใช้

3. การออกแบบและพัฒนาแนวคิด (Concept Development)

หลังจากได้รับความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับทักษะการออกแบบแล้ว นิสิตได้รับการฝึกฝนในการพัฒนาแนวคิดการออกแบบให้มีความลึกซึ้งและเหมาะสมกับบริบทของการแสดง โดยเริ่มจากการ วิเคราะห์บทละครหรือสคริปต์ (Script Analysis) เพื่อทำความเข้าใจตัวละคร และกำหนดแนวทางในการออกแบบเครื่องแต่งกายที่สอดคล้องกับบุคลิกภาพและบริบทของตัวละครนั้น ๆ นิสิตได้รับมอบหมายให้พัฒนา Mood Board และ Color Palette เพื่อกำหนดธีมของเครื่องแต่งกาย รวมถึงฝึกออกแบบตัวละครผ่าน Storyboard และ Character Development

Sheet การพัฒนาแนวคิดการออกแบบในขั้นตอนนี้ยังรวมถึงการใช้ซอฟต์แวร์ Blender หรือ ZBrush ในการสร้างอุปกรณ์เสริมของตัวละคร เช่น เครื่องประดับ หมวก หรืออาวุธของตัวละครที่ต้องการความละเอียดสูง

4. การผลิตและนำเสนอ (Production & Presentation)

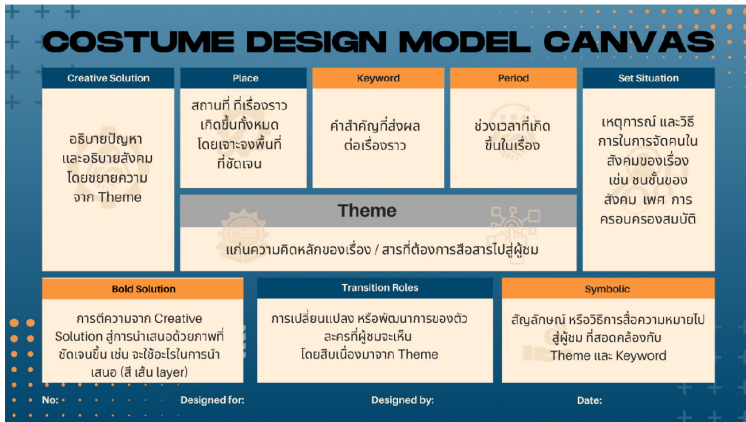
ขั้นตอนนี้เน้นการพัฒนาผลงานจากแนวคิดสู่ต้นแบบที่จับต้องได้ นิสิตจะได้ทดลองสร้างต้นแบบเครื่องแต่งกายในซอฟต์แวร์ 3D เช่น CLO 3D และ Marvelous Designer ก่อนนำไปทดลองผลิตจริงโดยใช้วัสดุที่เหมาะสม การทดลองใส่เสื้อผ้าและปรับแก้รายละเอียดเป็นกระบวนการที่ช่วยให้เห็นออกแบบเข้าใจถึงข้อจำกัดของการผลิตและสามารถปรับปรุงผลงานให้เหมาะสมกับการใช้งานจริง นอกจากนี้ นิสิตยังได้ฝึก การถ่ายภาพและวิดีโอเพื่อสร้างพอร์ตโฟลิโอ (Portfolio Development) โดยใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro และ After Effects ในการสร้างวิดีโอฟรีเซนเทชั่นของผลงานเพื่อสื่อสารแนวคิดการออกแบบอย่างมืออาชีพ ผลงานของนิสิตจะได้รับการนำเสนอใน นิทรรศการแสดงผลงาน (Exhibition & Portfolio Showcase) ซึ่งเปิดโอกาสให้นิสิตได้รับความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญในอุตสาหกรรม

5. การประเมินผลและพัฒนา (Evaluation & Iteration)

เพื่อให้การเรียนรู้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด โมเดลการสอนนี้ให้ความสำคัญกับการประเมินผลและการพัฒนาแนวคิดอย่างต่อเนื่อง นิสิตได้รับการ ประเมินจากผู้เชี่ยวชาญในอุตสาหกรรม (Expert Review & Feedback) และการประเมินจากเพื่อนร่วมชั้น (Peer Review & Critique) เพื่อให้มุมมองที่หลากหลายในการปรับปรุงการออกแบบ พิดแบ็กที่ได้รับจากกระบวนการประเมินนี้จะถูกนำไปใช้ในการ ปรับปรุงและพัฒนาแนวทางการออกแบบ (Refinement & Improvement) โดยมีการใช้ Google Forms และ Padlet เป็นเครื่องมือในการสำรวจความคิดเห็นและบันทึกข้อเสนอแนะ

จากการจัดโครงสร้างการเรียนรู้ที่แบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอน ผู้วิจัยได้ออกแบบแนวทางการสอนในขั้นตอน การออกแบบและพัฒนาแนวคิด (Concept Development) โดยพัฒนา Costume Design Model Canvas เป็นโมเดลต้นแบบเพื่อเป็นเครื่องมือช่วยวิเคราะห์แนวคิดการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง โมเดลนี้ได้รับการพัฒนาขึ้นโดยอาศัยองค์ความรู้จากแนวคิดทางการเรียนรู้และทฤษฎีด้านการออกแบบที่เกี่ยวข้อง โดยมีการผสมผสานหลักการจาก Constructivist Learning, Design Thinking, Project-Based Learning และ Semiotics in Costume Design เพื่อให้เกิดกระบวนการออกแบบที่มีความเป็นระบบ ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์ และสามารถนำไปใช้ได้จริงในอุตสาหกรรมการแสดง ในการพัฒนาโมเดลนี้ ผู้วิจัยได้ทำการสังเคราะห์องค์ความรู้ที่จำเป็นสำหรับการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง โดยอ้างอิงจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมถึงการรวบรวมความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญในอุตสาหกรรมออกแบบ

เครื่องแต่งกาย และศิลปะการแสดง กระบวนการพัฒนา มุ่งเน้นการสร้างแนวคิดที่ช่วยให้นิสิตสามารถพัฒนาทักษะการออกแบบได้อย่างเป็นระบบ ครอบคลุมทุกองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเครื่องแต่งกายให้เหมาะสมกับยุคดิจิทัล โดยเน้นแนวทางการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ และการบูรณาการองค์ประกอบสำคัญ 9 ด้าน ได้แก่



แผนภาพที่ 2 แสดง Costume Design Model Canvas

1. **Theme** – กำหนดแนวคิดหลักของเรื่องเพื่อเป็นทิศทางของการออกแบบ
2. **Creative Solution** – วิเคราะห์บทละครและพัฒนากลยุทธ์การออกแบบให้สอดคล้องกับบริบท และปัจจัยของปัญหาซึ่งนำมาสู่เรื่องราว
3. **Place** – การกำหนดสถานที่ และบรรยากาศของเรื่องราว
4. **Keyword** – ระบุคำสำคัญที่ส่งผลต่อการดำเนินเรื่อง
5. **Period** – กำหนดยุคสมัยของเรื่อง
6. **Set Situation** – การทำความเข้าใจกับสังคมที่ตัวละครจะต้องอยู่ เพื่อจัดสถานะทางสังคมของตัวละคร
7. **Bold Solution** – แปลงแนวคิดสู่ภาพที่ชัดเจนผ่านองค์ประกอบศิลป์ เช่น สี เส้น และ Layering
8. **Transition Roles** – แสดงพัฒนาการของตัวละครผ่านการเปลี่ยนแปลงของเครื่องแต่งกาย
9. **Symbolic** – การกำหนดการใช้สัญลักษณ์ในการสื่อสารแนวคิด และอารมณ์ของตัวละคร

หลังจากพัฒนาโมเดลต้นแบบแล้ว ผู้วิจัยได้นำไปทดลองใช้กับนิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ และเก็บข้อมูลเชิงปริมาณ และเชิงคุณภาพเพื่อประเมินประสิทธิภาพของโมเดล การทดลองและปรับปรุงโมเดลในระยะทดลองใช้ Costume Design Model Canvas ได้ถูกนำไปใช้ในการเรียนการสอนกับนิสิตชั้นปีที่ 2 สาขาการออกแบบเพื่องานภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล โดยแบ่งเป็น กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยกลุ่มทดลอง ได้เรียนรู้ผ่าน Costume Design Model Canvas และกลุ่มควบคุม ใช้วิธีการเรียนการสอนแบบดั้งเดิม ผู้วิจัยประเมินผลการใช้ Costume Design Model Canvas ซึ่งได้รับการพัฒนาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาทักษะของนิสิตในสาขาการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง ภายใต้โครงสร้างการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ได้แก่ (1) การสร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration) (2) การฝึกทักษะ (Skill Development) (3) การออกแบบและพัฒนาแนวคิด (Concept Development) (4) การผลิตและนำเสนอ (Production & Presentation) และ (5) การประเมินผลและพัฒนา (Evaluation & Iteration) สามารถแสดงผลลัพธ์ตามตารางสถิติต่อไปนี้

ตารางที่ 1 แสดงการเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังการเรียนการสอน

กลุ่ม	Pre-test ($\bar{X}$, S.D.)	Post-test ($\bar{X}$, S.D.)	t-test	Sig.
กลุ่มทดลอง	3.21 ± 0.75	8.45 ± 0.82	15.27	0.000*
กลุ่มควบคุม	3.18 ± 0.79	6.32 ± 0.91	10.42	0.003*

หมายเหตุ: ค่า Sig. < 0.05 แสดงให้เห็นว่าความแตกต่างก่อนและหลังการใช้โมเดลมีนัยสำคัญทางสถิติ

จากตารางที่ 1 กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนเพิ่มขึ้นจาก 3.21 เป็น 8.45 หลังจากใช้โมเดล Costume Design Model Canvas กลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยคะแนนเพิ่มขึ้นจาก 3.18 เป็น 6.32 หลังจากเรียนการสอนแบบเดิม ค่า t-test ของกลุ่มทดลองสูงกว่าอย่างมีนัยสำคัญ ($t = 15.27$, Sig. = 0.000) ซึ่งแสดงให้เห็นว่าโมเดลมีประสิทธิภาพในการเพิ่มพูนความรู้ของนิสิต

ตารางที่ 2 แสดงการเปรียบเทียบทักษะด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง

ทักษะ	กลุ่มทดลอง ($\bar{X}$, S.D.)	กลุ่มควบคุม ($\bar{X}$, S.D.)	t-test	Sig.
การสร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration)	4.75 ± 0.62	3.92 ± 0.73	7.84	0.002*
การฝึกทักษะ (Skill Development)	4.82 ± 0.58	4.12 ± 0.70	6.79	0.004*
การออกแบบและพัฒนาแนวคิด (Concept Development)	4.88 ± 0.55	4.05 ± 0.68	8.22	0.001*
การผลิตและนำเสนอ (Production & Presentation)	4.91 ± 0.54	4.10 ± 0.69	8.45	0.001*
การประเมินผลและพัฒนา (Evaluation & Iteration)	4.80 ± 0.57	4.02 ± 0.72	7.92	0.002*

หมายเหตุ: ค่า Sig. < 0.05 แสดงให้เห็นว่าความแตกต่างของทักษะในแต่ละด้านมีนัยสำคัญทางสถิติ

จากตารางที่ 2 กลุ่มทดลองแสดงให้เห็นถึงการพัฒนาทักษะที่ดีกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญ การใช้ Costume Design Model Canvas ส่งผลให้ทักษะด้าน การออกแบบและพัฒนาแนวคิด ($\bar{X}$ = 4.88, S.D. = 0.55) และ การผลิตและนำเสนอ ($\bar{X}$ = 4.91, S.D. = 0.54) พัฒนาได้มากที่สุด

ตารางที่ 3 แสดงความพึงพอใจของนิสิตต่อการเรียนรู้ด้วยโมเดล

หัวข้อการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
โมเดลช่วยสร้างแรงบันดาลใจในการออกแบบ	4.90	0.55	มากที่สุด
โมเดลช่วยพัฒนาทักษะในการออกแบบ	4.85	0.58	มากที่สุด
โมเดลช่วยให้เข้าใจการพัฒนาแนวคิดการออกแบบ	4.92	0.53	มากที่สุด
โมเดลช่วยให้สามารถผลิตและนำเสนอผลงานได้ดีขึ้น	4.88	0.57	มากที่สุด
โมเดลช่วยให้มีการประเมินและพัฒนาได้ต่อเนื่อง	4.87	0.56	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 สามารถเห็นผลการประเมินความพึงพอใจของนิสิตต่อโมเดล Costume Design Model Canvas พบว่า มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจโดยรวมอยู่ที่ 4.88 ซึ่งอยู่ในระดับ "มากที่สุด" โดยประเด็นที่ได้รับคะแนนสูงสุดคือ "โมเดลช่วยให้เข้าใจการพัฒนาแนวคิดการออกแบบ" ($\bar{X}$ = 4.92, S.D. = 0.53)

สามารถสรุปได้ว่า โมเดล Costume Design Model Canvas สามารถช่วยให้นิสิตพัฒนาทักษะด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงได้อย่างมีประสิทธิภาพ กลุ่มทดลองที่ใช้โมเดลมีพัฒนาการทางความรู้และทักษะที่สูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญ นอกจากนี้นิสิต

มีความพึงพอใจในระดับสูงต่อการใช้โมเดล โดยเฉพาะในด้านการพัฒนาแนวคิดการออกแบบ และการผลิตและนำเสนอผลงาน โมเดลนี้สามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาการสอน การออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงได้

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัยพบว่า Costume Design Model Canvas เป็นแนวทางที่ช่วยพัฒนาโครงสร้าง การเรียนรู้ของนิสิตอย่างเป็นระบบ ส่งผลให้นิสิตสามารถออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น โมเดลนี้มุ่งเน้นการบูรณาการองค์ความรู้ด้านศิลปะ เทคโนโลยี และแนวคิดการออกแบบสร้างสรรค์ (Creative Design Thinking) ทำให้กระบวนการเรียนรู้มี ความเป็นระบบ และสอดคล้องกับแนวโน้มของอุตสาหกรรมบันเทิงและสื่อดิจิทัลที่เปลี่ยนแปลง อย่างรวดเร็ว การนำ Costume Design Model Canvas ไปใช้ในการเรียนการสอน ส่งผลให้ เกิดพัฒนาการในด้านการคิดวิเคราะห์ และการเชื่อมโยงองค์ความรู้ต่าง ๆ ของนิสิตอย่างเป็น ขันเป็นตอน นิสิตสามารถพัฒนาแนวคิดการออกแบบได้อย่างมีระบบ โดยเริ่มจากการกำหนด แนวคิดหลัก ศึกษาบริบทของตัวละคร และเรื่องราวผ่านกระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงลึก เช่น Script Analysis และ Character Development การใช้ข้อมูลอ้างอิงที่น่าเชื่อถือ รวมถึงการนำ เครื่องมือดิจิทัลมาช่วยในการพัฒนาแนวคิด ช่วยให้นิสิตสามารถเชื่อมโยงองค์ประกอบต่าง ๆ ของเครื่องแต่งกายเข้ากับบริบทของการแสดงได้อย่างแม่นยำขึ้น แนวคิดนี้สอดคล้องกับงาน ของ Kolb (2014) ซึ่งเสนอว่าการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ (Experiential Learning) เป็น กระบวนการที่ทำให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาความเข้าใจและนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ จริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นอกจากนี้ ผลการวิจัยยังชี้ให้เห็นว่าการนำเทคโนโลยีมาสนับสนุนการออกแบบ ช่วยให้นิสิตสามารถสร้างสรรค์ผลงานที่มีรายละเอียดซับซ้อน และถูกต้องเหมาะสมกับ ยุคสมัย สอดคล้องกับแนวคิดของ Koehler และ Mishra (2009) ที่ระบุว่าการบูรณาการ เทคโนโลยีในการเรียนการสอน (Technological Pedagogical Content Knowledge: TPACK) สามารถช่วยให้ผู้เรียนสามารถนำองค์ความรู้ไปใช้ในการแก้ปัญหาที่ซับซ้อนได้ดีขึ้น และ สอดคล้องกับ นัยนเนตร มณีไสย (2566) ที่ว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ ในขั้นตอนกำหนดปัญหานั้นเป็นขั้นตอนที่สำคัญที่ผู้สอนต้องสร้างสถานการณ์หรือปัญหาที่ น่าสนใจ โดยเฉพาะปัญหาที่ใกล้ตัวกับนักเรียนและเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในสังคม นอกจากนี้ ผู้สอนควรหาวิธีการสร้างแรงบันดาลใจให้นักเรียนเกิดความตระหนักต่อปัญหา นอกจากนี้การ ใช้โมเดลนี้ ยังช่วยให้นิสิตสามารถพัฒนาทักษะการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ได้อย่าง เป็นระบบ โดยการวางแนวทางให้มีการระดมความคิดผ่าน Mind Mapping กระจายความคิดใน

การสื่อสาร Theme การกำหนด Mood Board และ Storyboard ซึ่งช่วยให้นิสิตสามารถเชื่อมโยงข้อมูลเชิงภาพ และแนวคิดเชิงสัญลักษณ์เข้าด้วยกันได้อย่างเป็นระบบมากขึ้น การค้นพบนี้สอดคล้องกับงานของ Brown (2009) ซึ่งกล่าวว่า การคิดเชิงออกแบบช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาระบวนการแก้ปัญหาที่สร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดที่เชื่อมโยงกันอย่างมีเหตุผล ทั้งนี้ เดจินี ทิมเจริญ (2565) ระบุว่า การคิดเชิงออกแบบสามารถเชื่อมโยงองค์ความรู้แบบองค์รวมที่เป็นนามธรรม นำไปสู่การปฏิบัติจริง ทำให้ผู้เรียนสามารถคิดอย่างเป็นเหตุเป็นผล และเชื่อมโยงแนวคิดหรือปัญหาหลายด้านเข้าด้วยกัน

ในส่วนของการนำเสนอและการวิพากษ์ผลงานของนิสิตได้รับการพัฒนาอย่างมีนัยสำคัญ ผ่านกระบวนการ Peer Review และ Constructive Criticism ซึ่งช่วยให้นิสิตสามารถมองเห็นจุดแข็งและจุดอ่อนของผลงานของตนเองได้อย่างชัดเจน แนวทางนี้สอดคล้องกับแนวคิดของ Schön (1983) ที่เน้นว่าการสะท้อนกลับ (Reflective Practice) เป็นองค์ประกอบสำคัญในการเรียนรู้ของนักออกแบบและศิลปิน การค้นพบนี้ยังสอดคล้องกับงานของ สุกรพรรณ คนเดียว (2563) ซึ่งพบว่าทักษะด้านความร่วมมือมีการพัฒนาสูงที่สุด รองลงมาคือทักษะด้านการสื่อสารในกระบวนการทำความเข้าใจปัญหา และทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการแก้ปัญหาผลการใช้โมเดลยังแสดงให้เห็นว่า การประเมินผลแบบต่อเนื่อง (Formative Assessment) มีผลต่อการพัฒนาผลงานของนิสิต โมเดลนี้ส่งเสริมให้มีการแก้ไข ปรับปรุง และพัฒนางานออกแบบอยู่เสมอ ซึ่งช่วยให้นิสิตสามารถนำข้อเสนอแนะจากผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้นมาประยุกต์ใช้ได้อย่างเป็นระบบ ผลลัพธ์นี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ Wiggins & McTighe (2005) ที่ระบุว่า การให้ฟีดแบ็กอย่างต่อเนื่องช่วยให้ผู้เรียนสามารถปรับปรุงทักษะของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้น สามารถสรุปได้ว่า Costume Design Model Canvas ส่งผลให้การเรียนการสอนด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายมีโครงสร้างที่เป็นระบบมากขึ้น ช่วยให้นิสิตสามารถพัฒนาแนวคิดและทักษะที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเครื่องแต่งกายได้อย่างรอบด้าน ทั้งในด้านความคิดสร้างสรรค์ การใช้เทคโนโลยีการวิเคราะห์เชิงลึก และการนำเสนอผลงาน ซึ่งทั้งหมดนี้เป็นทักษะที่สำคัญสำหรับนักออกแบบในยุคดิจิทัล

ข้อเสนอแนะ

เพื่อให้การนำโมเดลนี้ไปใช้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด สถาบันการศึกษาควรบูรณาการแนวคิดนี้เข้ากับหลักสูตรอย่างเป็นระบบ และพัฒนาแนวทางการเรียนการสอนที่ส่งเสริมการเรียนรู้แบบ Project-Based Learning (PBL) และ Blended Learning ควบคู่ไปกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และแพลตฟอร์มออนไลน์สำหรับการค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อช่วยให้กระบวนการออกแบบเครื่องแต่งกายของนิสิตเป็นไปอย่างมีโครงสร้างและเชื่อมโยงกับ

บริบทของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ นอกจากนี้ การส่งเสริม Peer Review และ Constructive Criticism เป็นสิ่งสำคัญในการพัฒนาทักษะของนิสิตด้านการคิดเชิงวิเคราะห์ และการนำเสนอ ขณะเดียวกัน การนำแนวทาง Formative Assessment หรือการประเมินผลต่อเนื่องมาใช้ จะช่วยให้นิสิตสามารถแก้ไข ปรับปรุง และพัฒนาผลงานของตนเองได้อย่างต่อเนื่อง ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการเตรียมความพร้อมสู่ตลาดแรงงาน อย่างไรก็ตามแม้ว่าโมเดลการสอนที่พัฒนาขึ้นจะมีประสิทธิภาพในการส่งเสริมการเรียนรู้เชิงระบบ และการคิดสร้างสรรค์ ผู้สอนควรตระหนักว่า โมเดลการสอนไม่ควรถูกใช้เป็น “สูตรสำเร็จ” แบบตายตัว เพราะอาจจำกัดความยืดหยุ่นทางความคิด และความหลากหลายในการออกแบบ โดยเฉพาะกับนิสิตที่ยังไม่เข้าใจโครงสร้างเชิงลึกของงานออกแบบอย่างแท้จริง ผู้สอนควรใช้โมเดลนี้อย่างยืดหยุ่น และปรับให้เหมาะสมกับพื้นฐาน ความถนัด และลักษณะการเรียนรู้ของนิสิตแต่ละคน การออกแบบการเรียนรู้ควรเน้นการเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนได้ทดลอง สำรวจ และค้นพบแนวทางของตนเองด้วย

สำหรับการศึกษาต่อไป ควรมีการขยายผลของโมเดลนี้ไปสู่บริบทอื่น ๆ เช่น การออกแบบฉาก การออกแบบแสง การออกแบบเฟื่องงานภาพยนตร์ รวมถึงการทดลองใช้โมเดลในการเรียนการสอนแบบออนไลน์ หรือ Hybrid Learning เพื่อเพิ่มความยืดหยุ่นในการเรียนรู้และเข้าถึงกลุ่มผู้เรียนที่หลากหลายมากขึ้น อีกทั้งการพัฒนาเครือข่ายความร่วมมือระหว่างสถาบันการศึกษาและภาคอุตสาหกรรมจะช่วยเพิ่มโอกาสให้นิสิตได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริงและสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในอาชีพได้อย่างมีประสิทธิภาพ

กิตติกรรมประกาศ

โครงการวิจัยนี้ได้รับทุนสนับสนุนจากวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

เอกสารอ้างอิง

- เดชนี ทิมเจริญ, เชษฐภูมิ วรรณไพศาล, และ เพ็ชร ฐปะวิเชตร์. (2565). การพัฒนานวัตกรรม การเรียนรู้ฐานการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงนวัตกรรมของนักเรียน ในวิทยาลัยอาชีวศึกษาเชียงใหม่. *วารสารวิชาการธรรมศาสตร์*, 22(3), 1-10.
- นัยนเนตร มณีไสย, ศุภกาญจน์ บัวทิพย์, ณัฐวิทย์ พจนตันติ, และ บดินทร์ เวลาเตะ. (2566). ผลของการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. *วารสารอัล-นूर*, 18(34), 69-87.
- ลาร์รี่, ไลเฟอร์ & วิทยุ กิ่งหิรัญวัฒนา. (2563). *คู่มือการคิดเชิงออกแบบ: The design thinking playbook: Mindful digital transformation of teams, products, services, businesses, and ecosystems*. นนทบุรี: โมโน เจนเนอเรชั่น.
- สุภรพรรณ คนเฉียบ, และมิ่งขวัญ กันจินะ. (2563). ผลการประเมินตนเองด้านทักษะการเรียนรู้ และนวัตกรรมของนักศึกษาไทยที่เข้าร่วมกิจกรรมการคิดเชิงออกแบบเพื่อนวัตกรรม ทางสังคม. *วารสารการพัฒนาชุมชนและคุณภาพชีวิต*, 8(2), 327-338.
- Amabile, T. M. (1996). *Creativity in context: Update to the social psychology of creativity*. Westview Press.
- Brown, T. (2009). *Change by design: How design thinking creates new alternatives for business and society*. Harper Business.
- Cross, N. (2011). *Design thinking: Understanding how designers think and work*. Berg Publishers.
- Ingham, Rosemary. (2003). *The costume designer's handbook*. USA : Heinemann Educational book, Inc.
- Kolb, D. A. (2014). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development (2nd ed.)*. Pearson FT Press.
- Koehler, M. J., & Mishra, P. (2009). What is technological pedagogical content knowledge (TPACK)? *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 9(1), 60-70.
- Landis, Deborah N. (2012) *Costume Design*. United Kingdom: The Ilex Press Limited.
- Schön, D. A. (1983). *The reflective practitioner: How professionals think in action*. Basic Books.

- Tversky, B. (2002). What do sketches say about thinking? *Proceedings of AAAI Spring Symposium on Sketch Understanding*, 148-151.
- Wiggins, G., & McTighe, J. (2005). *Understanding by design (2nd ed.)*. ASCD.

ได้รับความ
Received
04/05/2025

แก้ไขบทความ
Revised
13/08/2025

ตอบรับบทความ
Accepted
25/08/2025

04

การวิจัยและพัฒนาผลิตภัณฑ์เซรามิกตกแต่งโรงแรม สำหรับการท่องเที่ยวกลุ่มดิจิทัลโนแมด

Innovative Design and Development of Ceramic Decorative Products for Hotels to Digital Nomads

นักศษญา พัฒนมหเจริญ¹ อรัญ วานิชกร²

และรวีเทพ มุสิกpapan³

Nabhasshaya Phatanamahacharoen¹,

Aran Wanichkorn² and Ravitep Musikapan³

- ¹ นักศึกษาระดับปริญญาโท วิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., วิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
³ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., วิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

¹ College of Creative Industry, Srinakharinwirot University
(E-mail address: Nabhasshaya.p@gmail.com)

² Assistant Professor, Dr., College of Creative Industry, Srinakharinwirot University, Thailand
(E-mail address: Aran@swu.ac.th)

³ Assistant Professor, Dr., College of Creative Industry, Srinakharinwirot University, Thailand
(E-mail address: Ravitep@swu.ac.th)

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) ศึกษาภาพลักษณ์ของแหล่งท่องเที่ยวยอดนิยมในประเทศไทยที่เหมาะสมกับกลุ่มดิจิทัลโนแมด (2) เสนอแนะแนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์เชรามิกตกแต่งโรงแรมที่ตอบโจทย์ด้านการใช้งานและความงาม และ (3) พัฒนาด้านแบบผลิตภัณฑ์เชรามิกสำหรับรองรับวิถีชีวิตดิจิทัลโนแมด การวิจัยใช้ระเบียบวิธีแบบผสมผสาน โดยเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพจากการสัมภาษณ์ผู้ประกอบการโรงแรม ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและนักท่องเที่ยวดิจิทัลโนแมด ร่วมกับข้อมูลเชิงปริมาณจากแบบสอบถาม กลุ่มตัวอย่างรวม 60 คน และประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เพื่อสร้างภาพแนวคิดและพัฒนาด้านแบบผลการศึกษาพบว่า แหล่งท่องเที่ยว 3 ลักษณะ ได้แก่ อิมมูเกะและชายทะเล อิมมูเกะชีวิตคนเมืองกรุง และอิมมูเกะชาติและวัฒนธรรมภาคเหนือ สังเคราะห์ได้เป็นองค์ประกอบด้านสีวัสดุและรูปทรงที่สะท้อนอัตลักษณ์เฉพาะของพื้นที่อย่างชัดเจน แนวทางการออกแบบที่เหมาะสมประกอบด้วย 6 ด้าน ได้แก่ ความเรียบง่ายในการใช้งาน การแสดงออกถึงวัฒนธรรมท้องถิ่น การเข้ากันได้กับพื้นที่ การใช้วัสดุธรรมชาติและพื้นผิวอบอุ่น การออกแบบเพื่อประสบการณ์ที่มีความหมาย และการผสานเทคโนโลยีเพื่อรองรับการทำงาน

ต้นแบบเชรามิก 5 ชิ้นที่พัฒนาขึ้นได้รับการประเมินความเหมาะสม โดยต้นแบบอิมมูเกะภาคเหนือสามารถถ่ายทอดอัตลักษณ์ท้องถิ่นได้โดดเด่นและเหมาะสมต่อการใช้งานในโรงแรมมากที่สุด ขณะที่อิมมูเกะเมืองกรุงและชายทะเลมีข้อเสนอแนะให้ปรับปรุงด้านการสื่อสารภาพลักษณ์ผลลัพธ์สะท้อนว่าการผสมผสานฟังก์ชันความงาม และอัตลักษณ์ท้องถิ่น สามารถเพิ่มคุณค่าและสร้างประสบการณ์ที่แตกต่างให้แก่ผู้เข้าพัก

ข้อค้นพบนี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์เชรามิกตกแต่งเชิงพาณิชย์สำหรับโรงแรม รีสอร์ท และที่พักกลุ่มเฉพาะ เพื่อดึงดูดกลุ่มนักท่องเที่ยวที่มองหาความสมดุลระหว่างการทำงานและการพักผ่อน พร้อมขยายโอกาสสู่ตลาดท่องเที่ยวเชิงประสบการณ์อย่างยั่งยืน

คำสำคัญ : เชรามิก ดิจิทัลโนแมด โรงแรม
การออกแบบผลิตภัณฑ์ ปัญญาประดิษฐ์

Abstract

This study aims to (1) examine the image of popular tourist destinations in Thailand suitable for digital nomads, (2) propose design guidelines for ceramic hotel décor that balance functionality and aesthetics, and (3) develop prototype ceramic products to support the digital nomads lifestyle. A mixed-methods approach was employed, combining qualitative data from interviews with hotel operators, design experts, and digital nomads, with quantitative data from questionnaires distributed to a total of 60 participants. Artificial intelligence (AI) tools were applied to generate concept images and support prototype development.

The findings reveal three distinctive destination themes—Islands & Beaches, Urban City Life, and Northern Nature & Culture—each defined by specific colors, materials, and forms that reflect their unique local identities. Six key design principles emerged: simplicity in functionality, local cultural expression, contextual compatibility, use of natural materials and warm textures, meaningful experience design, and integration of technology for work support.

Five ceramic prototypes were developed and evaluated, with the Northern-themed design rated highest for effectively conveying local identity and suitability for hotel use. In contrast, the urban and beach-themed designs received suggestions for improving their visual identity representation. The results highlight that combining functionality, aesthetics, and local identity can enhance value and create distinctive experiences for hotel guests.

These findings can be applied to the commercial development of ceramic décor products for hotels, resorts, and niche accommodations seeking to attract travelers who value a balance between work and leisure, while expanding opportunities in the sustainable experiential tourism market.

Keywords : Ceramics, Digital Nomads, Hotel,
Product Design, Artificial Intelligence

บทนำ

ในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา โลกได้เผชิญกับความเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ โดยเฉพาะการแพร่ระบาดของโควิด-19 และปัญหาสิ่งแวดล้อม เช่น PM 2.5 ซึ่งส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิตและแนวทางการทำงานของผู้คน ปัจจัยเหล่านี้ผลักดันให้เกิดแนวคิด Work from Anywhere ที่ช่วยให้พนักงานและฟรีแลนซ์สามารถทำงานจากที่ใดก็ได้บนโลก ตราบใดที่มี อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง ทำให้กลุ่มคนที่เรียกว่า “ดิจิทัลโนแมด” (Digital Nomads) เติบโตขึ้นอย่างต่อเนื่อง (TAT Review, 2566)

ประเทศไทยเป็นหนึ่งในจุดหมายปลายทางหลัก ของกลุ่มดิจิทัลโนแมดทั่วโลก ด้วยค่าครองชีพที่ต่ำกว่าหลายประเทศในยุโรปและอเมริกาเหนือ โครงสร้างพื้นฐานที่รองรับการทำงานทางไกล และความหลากหลายของแหล่งท่องเที่ยว ตั้งแต่เมืองที่เต็มไปด้วยวัฒนธรรม เช่น เชียงใหม่ ไปจนถึงเกาะสวยงาม เช่น เกาะพะงัน (ฐานเศรษฐกิจ, 2566)

จากข้อมูลของ Nomadlist.com พบว่าประเทศไทยได้รับการจัดอันดับให้เป็น Top Destination สำหรับดิจิทัลโนแมดอย่างต่อเนื่อง โดยกลุ่มนักท่องเที่ยวเหล่านี้มักประกอบอาชีพด้านเทคโนโลยี การตลาด การออกแบบ ที่ปรึกษา และธุรกิจอีคอมเมิร์ซ และมักเลือกพำนักในไทยระยะสั้น ประมาณ 1 สัปดาห์ - 1 เดือน ต่อเมือง (Nomad, 2023; กรุงเทพฯ, 2567)

ภาพลักษณ์ของแหล่งท่องเที่ยวมีอิทธิพลโดยตรงต่อประสบการณ์ของนักเดินทาง และเป็นปัจจัยสำคัญในการเลือกที่พักของกลุ่มดิจิทัลโนแมด เนื่องจากพวกเขามองหาสถานที่ที่ไม่เพียงตอบโจทย์การทำงาน แต่ยังต้องมีสภาพแวดล้อมที่สร้างแรงบันดาลใจ โดยสถานที่ท่องเที่ยวยอดนิยมของกลุ่มดิจิทัลโนแมดชาวต่างชาตินิยม ได้แก่ ภูเก็ต กรุงเทพมหานคร เชียงใหม่ และเกาะพะงัน ผู้วิจัยได้จัดสถานที่ท่องเที่ยวออกเป็น 3 รูปแบบหลัก ได้แก่ 1) สถานที่ท่องเที่ยวแนวหมู่เกาะและชายทะเล 2) สถานที่ท่องเที่ยวแนววิถีชีวิตคนเมืองกรุง และ 3) สถานที่ท่องเที่ยวแนวธรรมชาติและวัฒนธรรมของภาคเหนือ

สถานที่พักในแต่ละพื้นที่จึงควรมีการออกแบบที่สะท้อนเอกลักษณ์ของสถานที่ เพื่อช่วยเพิ่มประสบการณ์ที่ดื่มด่ำให้กับแขกผู้เข้าพัก ตัวอย่างโรงแรมที่ตอบโจทย์กลุ่มนี้ ได้แก่ Alt_Chiangmai Co-living & Co-working ที่ออกแบบสถานที่ให้เกิดการผสมผสานระหว่างการใช้ชีวิตในเมืองเชียงใหม่และการทำงานทางไกล Yahn Ratchawat Bangkok โรงแรมที่ตั้งอยู่ใจกลางชุมชนเก่าแก่ ให้ความสงบแต่ยังสามารถเดินทางไปทำงานในเมืองได้สะดวก การพัฒนาผลิตภัณฑ์ตกแต่งสถานที่ที่สะท้อนเอกลักษณ์ของแหล่งท่องเที่ยวจึงเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยเพิ่มมูลค่าให้กับโรงแรมและสถานที่พักสำหรับกลุ่มดิจิทัลโนแมด

ซึ่งปัจจุบัน เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในอุตสาหกรรมออกแบบ โดยเฉพาะ AI Midjourney ที่สามารถสร้างสรรค์แนวคิดใหม่ ๆ สำหรับการออกแบบ

ผลิตภัณฑ์ตกแต่งโรงแรมให้สอดคล้องกับ อิมเมจของแหล่งท่องเที่ยว โดยประโยชน์ของ AI Midjourney ในกระบวนการออกแบบ ได้แก่ สามารถช่วยสร้างภาพแนวคิดเริ่มต้น (Concept Art) ได้รวดเร็ว สามารถทดลองใช้สี ลวดลาย และวัสดุต่าง ๆ ได้ในระยะเวลาอันสั้น และทำให้สามารถพัฒนาแบบร่างหลายตัวเลือกก่อนผลิตต้นแบบจริง

การออกแบบผลิตภัณฑ์ตกแต่งสำหรับโรงแรมที่ตอบโจทย์กลุ่มดิจิทัลโนแมด ต้องคำนึงถึงทั้งฟังก์ชันการใช้งานและความสวยงาม ดังนั้น วัสดุที่เลือกใช้จึงต้องมีคุณสมบัติที่สามารถสร้างอารมณ์และบรรยากาศของสถานที่ได้ดี ซึ่งวัสดุ "เชรามิก" เป็นตัวเลือกที่เหมาะสมที่สุดด้วยเหตุผลดังต่อไปนี้ 1) สะท้อนเอกลักษณ์ท้องถิ่นและงานหัตถกรรมไทย เชรามิกเป็นวัสดุที่มีประวัติศาสตร์ยาวนานในไทย โดยสามารถ นำเทคนิคเชรามิกพื้นบ้าน มาผสมผสานกับ ดีไซน์ร่วมสมัย เพื่อสร้างผลิตภัณฑ์ที่มีเอกลักษณ์ 2) ให้ความรู้สึกเชื่อมโยงกับธรรมชาติ เนื้อเชรามิกสามารถออกแบบให้มี พื้นผิวด้านหรือผิวหยาบ ซึ่งช่วยสร้างสัมผัสที่เป็นธรรมชาติและความรู้สึกที่สงบผ่อนคลาย 3) ความแข็งแรงและทนทาน เชรามิกเป็นวัสดุที่สามารถ ทนต่อความร้อน ความชื้น และการเปลี่ยนแปลงของสภาพอากาศ ได้ดี เหมาะสำหรับการใช้งานในโรงแรม และ 4) รองรับงานออกแบบที่มีความซับซ้อน กระบวนการผลิตเชรามิกสามารถทำให้เกิด ลวดลายฉลุ และพื้นผิวที่แตกต่างกัน ทำให้สามารถสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ที่มีความหลากหลายและโดดเด่น ดังนั้น ผลิตภัณฑ์เชรามิกตกแต่งโรงแรมที่พัฒนาในงานวิจัยนี้จะไม่เพียงแต่ช่วยสร้างบรรยากาศที่เหมาะสมกับการทำงานของกลุ่มดิจิทัลโนแมดเท่านั้น แต่ยังช่วยส่งเสริมเอกลักษณ์ของแหล่งท่องเที่ยวในไทย และช่วยให้โรงแรมสามารถสร้างความแตกต่างในตลาดได้อีกด้วย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. ศึกษาภาพลักษณ์ของแหล่งท่องเที่ยวยอดนิยมในประเทศไทยที่เหมาะสมกับกลุ่มดิจิทัลโนแมด
2. เสนอแนะแนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์เชรามิกตกแต่งโรงแรมที่ตอบโจทย์ด้านการใช้งานและความงามในบริบทการท่องเที่ยว
3. ผลิตต้นแบบผลิตภัณฑ์เชรามิกตกแต่งโรงแรมที่รองรับวิถีชีวิตของกลุ่มดิจิทัลโนแมด

ขอบเขตงานวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ มุ่งศึกษาเรื่องการวิจัยและพัฒนาผลิตภัณฑ์เชรามิกตกแต่งโรงแรมสำหรับการท่องเที่ยวกลุ่มดิจิทัลโนแมด โดยใช้ปัญญาประดิษฐ์เป็นเครื่องมือช่วยออกแบบ มีขอบเขตการวิจัยดังนี้

ขอบเขตที่เกี่ยวกับเนื้อหาที่ศึกษา

1. ศึกษาแนวโน้มและพฤติกรรมการใช้ชีวิตของนักท่องเที่ยวกลุ่มดิจิทัลโนแมดในประเทศไทย โดยเน้นด้านการเลือกที่พัก การทำงานทางไกล และความต้องการต่อสิ่งแวดล้อมทางกายภาพที่เอื้อต่อการทำงานและการพักผ่อนร่วมกัน
2. ศึกษาอัตลักษณ์ของสถานที่ท่องเที่ยวอดนียมในประเทศไทยที่ได้รับความนิยมจากกลุ่มดิจิทัลโนแมด เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์ โดยครอบคลุม 3 ประเภทหลัก ได้แก่ 1) สถานที่ท่องเที่ยวแนวหมู่เกาะและชายทะเล 2) สถานที่ท่องเที่ยวแนววิถีชีวิตคนเมืองกรุง และ 3) สถานที่ท่องเที่ยวแนวธรรมชาติและวัฒนธรรมของภาคเหนือ โดยอ้างอิงจากผลการศึกษาของ Nomad List และงานวิจัยเกี่ยวกับพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวดิจิทัลโนแมดที่เลือกประเทศไทยเป็นจุดหมายปลายทาง
3. ศึกษาความต้องการด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ตกแต่งโรงแรม โดยเน้นผลิตภัณฑ์ประเภทเชรมิกที่มีคุณสมบัติทั้งด้านฟังก์ชันการใช้งาน ความงาม และความเหมาะสมกับบริบทของผู้ใช้เป้าหมายในโรงแรม

ขอบเขตเกี่ยวกับกลุ่มตัวอย่าง

1. การศึกษานี้มุ่งเน้นกลุ่มตัวอย่างหลัก ได้แก่ นักท่องเที่ยวกลุ่มดิจิทัลโนแมดชาวต่างชาติและชาวไทยที่มีประสบการณ์ทำงานทางไกล (Remote Work) ระหว่างการเดินทางท่องเที่ยวในประเทศไทย ซึ่งทำการเก็บข้อมูลทั้งเชิงคุณภาพ (สัมภาษณ์เชิงลึก) และเชิงปริมาณ (แบบสอบถาม) เพื่อศึกษาพฤติกรรม ความต้องการ และความคิดเห็นที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบผลิตภัณฑ์ตกแต่งโรงแรม
2. กลุ่มตัวอย่างรอง ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ การตกแต่งภายใน และผู้ประกอบการโรงแรมที่มีความรู้เกี่ยวกับกลุ่มลูกค้าเป้าหมาย เพื่อให้ความเห็นในการคัดเลือกแบบร่างและประเมินต้นแบบ

ขอบเขตที่เกี่ยวกับด้านการออกแบบ

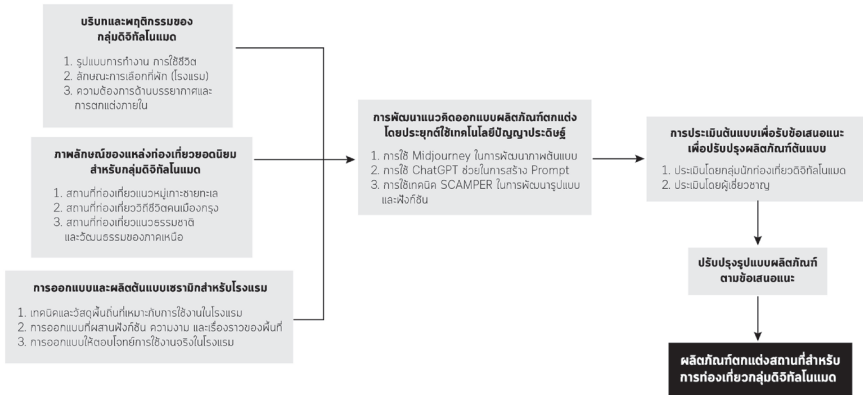
1. วัสดุ : ใช้วัสดุเชรมิกเป็นหลัก โดยเน้นการใช้ดินท้องถิ่นและวัสดุธรรมชาติที่สะท้อนเอกลักษณ์ของพื้นที่ รวมถึงการเลือกใช้เคลือบเชรมิก (Glaze) ที่มีคุณสมบัติด้านความงามและความทนทาน เหมาะสมกับการใช้งานในสภาพแวดล้อมโรงแรม
2. เทคนิคการผลิต : ประยุกต์เทคนิคการขึ้นรูปแบบผสมผสานระหว่างการปั้นขึ้นรูปด้วยมือ (Hand Forming) การขึ้นรูปด้วยแป้นหมุน (Throwing) ร่วมกับ

- การตกแต่งพื้นผิว (Surface Decoration) เช่น การชุดลาย ปั้นแต่ง หรือการเคลือบสีบางส่วน (Selective Glazing) และการเผาแบบอุณหภูมิสูงเพื่อเพิ่มความแข็งแรง
3. แนวทางการออกแบบ : ผลิตรัณฑ์ต้องสะท้อนอัตลักษณ์ท้องถิ่นผ่านรูปทรงสี และพื้นผิว ดึงดูดการใช้งานจริงในโรงแรม รองรับการผลิตซ้ำเชิงพาณิชย์ แต่ยังคงเอกลักษณ์งานทำมือ และสามารถผสมผสานฟังก์ชันการใช้งานและตกแต่งภายในโรงแรมแบบสมัยใหม่
 4. การใช้เทคโนโลยี AI ในการออกแบบ : งานวิจัยนี้ใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) เป็น “เครื่องมือช่วยออกแบบ” (Assistive Tool) โดยมีการใช้ ChatGPT เพื่อช่วยวิเคราะห์ข้อมูลและสร้างชุดคำสั่ง (Prompt Engineering) ที่เฉพาะเจาะจงกับโจทย์การออกแบบ และใช้ Midjourney (V6) ในการสร้างภาพต้นแบบเชิงสุนทรีย์ (Divergent Thinking) การใช้งาน AI ในโครงการนี้อยู่ในช่วงปี พ.ศ. 2566-2567

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. **ผลิตรัณฑ์ของตกแต่ง** หมายถึง ผลิตรัณฑ์เซรามิกที่สะท้อนภาพลักษณ์ของโรงแรม ใช้สำหรับตกแต่งสถานที่เพื่อสร้างบรรยากาศที่ดี และเป็นของที่ระลึกสำหรับกลุ่มนักท่องเที่ยวดิจิทัลโนแมด
2. **การตกแต่งสถานที่** หมายถึง การนำผลิตรัณฑ์ของตกแต่งมาจัดวางด้วยองค์ประกอบศิลปะ เพื่อสร้างบรรยากาศที่สวยงาม เหมาะสมกับการใช้งาน สื่อสารถึงอัตลักษณ์ของสถานที่ และตอบสนองความต้องการของกลุ่มดิจิทัลโนแมด
3. **การท่องเที่ยวสำหรับดิจิทัลโนแมด** หมายถึง การท่องเที่ยวของผู้ที่สามารถทำงานผ่านระบบออนไลน์จากสถานที่ต่าง ๆ ทั่วโลก โดยมุ่งเน้นการพักผ่อน แลกเปลี่ยนวัฒนธรรม ควบคู่กับการทำงานหารายได้ด้วยความสมัครใจ
4. **การออกแบบและพัฒนานวัตกรรมผลิตรัณฑ์** หมายถึง กระบวนการสร้างหรือปรับปรุงผลิตรัณฑ์ให้มีคุณสมบัติหรือประโยชน์ใหม่ โดยนำความรู้ ประสบการณ์ของผู้วิจัยและเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ มาใช้เพื่อตอบสนองความต้องการของกลุ่มดิจิทัลโนแมดอย่างมีประสิทธิภาพ
5. **ปัญญาประดิษฐ์** หมายถึง การใช้เครื่องมือ AI เช่น ChatGPT เพื่อช่วยสังเคราะห์แนวคิดการออกแบบ และ Midjourney เพื่อสร้างภาพแนวคิด (Conceptual Visuals) สำหรับพัฒนาด้านแบบผลิตรัณฑ์เซรามิกตกแต่งโรงแรมที่ตอบโจทย์กลุ่มนักท่องเที่ยวดิจิทัลโนแมด โดยมีนักวิจัยเป็นผู้กำหนดคำสั่ง (Prompt) และคัดเลือก ปรับแก้ หรือพัฒนาผลลัพธ์ให้เหมาะสมกับบริบทการใช้งานจริง

กรอบแนวคิด



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการศึกษา

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยและพัฒนาผลิตภัณฑ์เชรมิกตกแต่งโรงแรมสำหรับการท่องเที่ยวกลุ่มด้อยโอกาส โดยใช้วิธีการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods) ที่รวมทั้งการวิจัยเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ เพื่อสร้างแนวทางการออกแบบและพัฒนาต้นแบบผลิตภัณฑ์เชรมิกตกแต่งโรงแรมสำหรับกลุ่มนักท่องเที่ยวด้อยโอกาสในประเทศไทย

กระบวนการวิจัยเริ่มจากการศึกษาภาพลักษณ์และอัตลักษณ์ของแหล่งท่องเที่ยวฮอโมนิบในประเทศไทย 3 ประเภท ได้แก่ หมู่เกาะและชายทะเล วิถีชีวิตคนเมืองกรุง และธรรมชาติและวัฒนธรรมภาคเหนือ เพื่อนำมาสังเกตรูปแบบที่สะท้อนอัตลักษณ์ของแต่ละพื้นที่ จากนั้นทำการวิเคราะห์พฤติกรรม ความต้องการ และปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเลือกที่พักของกลุ่มด้อยโอกาส ผ่านการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง

ข้อมูลที่ได้จากขั้นตอนนี้ถูกนำมาสังเคราะห์เป็นแนวคิดการออกแบบ โดยประยุกต์เทคนิค SCAMPER ร่วมกับเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ เช่น ChatGPT ใช้เพื่อช่วยวิเคราะห์ข้อมูลปฐมภูมิและทุติยภูมิ สกัดคำสำคัญ (Keywords) และสร้างชุดคำสั่ง (Prompt) และ Midjourney เพื่อสร้างภาพแนวคิด (Concept Visualization) และพัฒนาแบบร่างผลิตภัณฑ์ในหลากหลายรูปแบบ หลังจากนั้นได้มีการนำเสนอแบบร่างทั้งหมดให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์และเทคโนโลยีเชรมิกประเมินและคัดเลือก เพื่อให้ได้แบบร่างที่เหมาะสมที่สุดจำนวน 5 ชิ้น สำหรับนำไปผลิตเป็นต้นแบบจริง ขั้นตอนนี้ช่วยให้มั่นใจได้ว่าผลิตภัณฑ์ที่จะนำไปพัฒนาต่อมีความเหมาะสมทั้งด้านความงาม การใช้งาน และความสอดคล้องกับอัตลักษณ์ท้องถิ่น

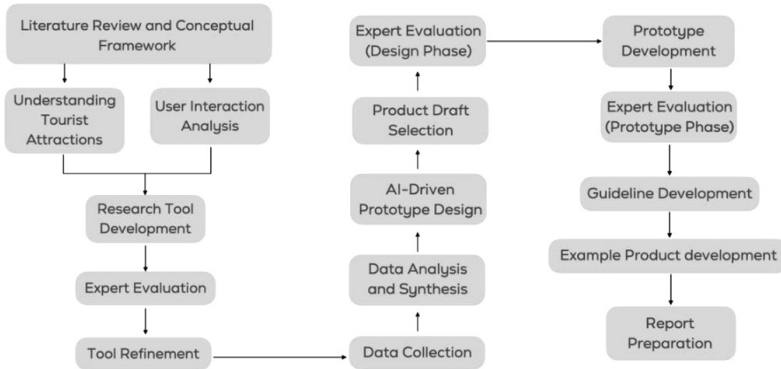
เมื่อได้แบบร่างที่ผ่านการคัดเลือก จึงเข้าสู่กระบวนการผลิตต้นแบบ โดยใช้เทคนิค การขึ้นรูปเซรามิกที่เหมาะสมกับระยะเวลาในการวิจัย เช่น การปั้นขึ้นรูปด้วยมือ (Hand Forming) และการขึ้นรูปด้วยแป้นหมุน (Throwing) ควบคู่กับการตกแต่งพื้นผิว (Surface Decoration) และการเผาที่อุณหภูมิสูงเพื่อเพิ่มความแข็งแรง จากนั้นจึงนำต้นแบบไปทดสอบกับกลุ่ม นักท่องเที่ยวดิจิทัลโนแมด เพื่อประเมินความเหมาะสม ฟังก์ชันการใช้งาน ความงาม และความ เชื่อมโยงกับบริบทท้องถิ่น พร้อมทั้งรับข้อเสนอแนะเพื่อนำมาปรับปรุงต้นแบบให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

กลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยนี้แบ่งเป็นสองระยะ ได้แก่ ระยะแรกเป็นการศึกษาเชิงคุณภาพ โดยใช้การเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) กลุ่มตัวอย่างจำนวน 12 คน ประกอบด้วย นักท่องเที่ยวดิจิทัลโนแมดทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติรวม 4 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยว 3 คน ผู้ประกอบการธุรกิจที่พักแรมและ Co-working Space จำนวน 4 คน และนักออกแบบ ตกแต่งภายใน 1 คน ระยะที่สองเป็นการประเมินผลิตภัณฑ์ต้นแบบ โดยใช้ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและเทคโนโลยี AI จำนวน 4 คน และนักท่องเที่ยวดิจิทัลโนแมดจำนวน 60 คน ซึ่ง ได้จากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยแบบสัมภาษณ์เชิงลึกสำหรับเก็บข้อมูล เชิงคุณภาพ แบบสอบถามสำหรับการประเมินเชิงปริมาณ โปรแกรม ChatGPT (GPT-4 / GPT-4o) แพลน ChatGPT Plus (\$20 ต่อเดือน) และ Midjourney รุ่น V6 (เวอร์ชันเดือนมีนาคม 2567) แพลน Standard Plan (\$30 ต่อเดือน) สำหรับสร้างภาพแนวคิด โปรแกรมออกแบบดิจิทัลสำหรับ จัดทำแบบร่าง และอุปกรณ์ผลิตงานเซรามิก เช่น ดินเซรามิก เคลือบเซรามิก แป้นหมุน และ เตาเผาเคลือบ

การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เพื่อสกัด ประเด็นสำคัญสำหรับการออกแบบและปรับปรุงผลิตภัณฑ์ ขณะที่ข้อมูลเชิงปริมาณวิเคราะห์ ด้วยสถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และร้อยละ เพื่อสรุปผลการประเมินอย่างชัดเจน

Research Methodology



ภาพที่ 2 แผนภาพแสดงกระบวนการงานวิจัย

ผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาแนวทางการออกแบบตกแต่งสถานที่และภาพลักษณ์ของสถานที่ท่องเที่ยวยอดนิยมสำหรับกลุ่มดิจิทัลโนแมด

จากการศึกษารูปแบบสถานที่ท่องเที่ยวสำหรับกลุ่มดิจิทัลโนแมดในไทย แบ่งออกเป็น 3 รูปแบบ โดยประเมินจากความได้รับความนิยมของแหล่งและมีรูปแบบความโดดเด่นของสถานที่ที่แตกต่างกัน ได้แก่ สถานที่ท่องเที่ยวแนวหมู่เกาะและชายทะเล สถานที่ท่องเที่ยวแนววิถีชีวิตคนเมืองกรุง และสถานที่ท่องเที่ยวแนวธรรมชาติและวัฒนธรรมภาคเหนือ โดยแต่ละอิมมิจูดเด่นที่ชัดเจนและสามารถเชื่อมโยงไปสู่การสร้าง Mood board ในแต่ละอิมมิจูดที่เป็นการรวบรวมและจัดเรียงภาพ ตัวอย่างวัสดุ สี และองค์ประกอบอื่น ๆ เพื่อแสดงถึงแนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งที่สะท้อนอัตลักษณ์ของแหล่งท่องเที่ยว ดังนี้

1.1 สถานที่ท่องเที่ยวแนวหมู่เกาะและชายทะเล

จากการรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยพบว่าพื้นที่หมู่เกาะและชายทะเล เช่น เกาะพะงัน เกาะลันตา และหาดกะตะ มีจุดเด่นที่ชัดเจนจากภูมิทัศน์ธรรมชาติอันงดงาม ได้แก่ หาดทรายขาวละเอียด น้ำทะเลสีฟ้าใส แนวปะการังอุดมสมบูรณ์ และกิจกรรมทางน้ำที่หลากหลาย ทั้งการพายเรือคายัค เจ็ทสกีบอร์ด หรือกิจกรรมชมธรรมชาติในช่วงกลางวันและกลางคืน อัตลักษณ์เหล่านี้สะท้อนผ่าน Moodboard ที่ใช้ภาพคลื่นทะเล หาดทราย เปลือกหอย และทิวทัศน์หมู่เกาะ ผสมกับวัสดุธรรมชาติ เช่น ไม้ หวาย และผ้าลินิน เพื่อสื่อความรู้สึกผ่อนคลายและใกล้ชิดธรรมชาติ โทนสีเน้นฟ้า ขาว

และน้ำตาลอ่อน เพื่อสร้างบรรยากาศสงบและสดชื่น

1.2 สถานที่ท่องเที่ยวแนววิถีชีวิตคนเมืองกรุง

จากการศึกษาพื้นที่เมืองใหญ่อย่างกรุงเทพฯ ผู้วิจัยพบว่าจุดเด่นอยู่ที่ความพลุกพล่านและความหลากหลายของกิจกรรมในเมือง เช่น แหล่งช้อปปิ้ง คาเฟ่ดีไซน์ ร้านอาหารนานาชาติ พื้นที่ศิลปะร่วมสมัยไปจนถึงตลาดนัดและย่านการค้า Moodboard จึงสะท้อนการผสมผสานระหว่างความทันสมัยและวัฒนธรรมดั้งเดิม โดยใช้ภาพสถาปัตยกรรมสมัยใหม่ เช่น อาคารกระจกตึกสูง ควบคู่กับองค์ประกอบไทย เช่น วัด พระแก้วและรถตุ๊กตุ๊ก วัสดุที่เลือกมีทั้งโลหะ คอนกรีต และแก้ว เพื่อสื่อความแข็งแรงและความล้ำสมัย โทนสีเน้นน้ำเงิน เขียว ม่วง ชมพู และทอง เพื่อถ่ายทอดความมีชีวิตชีวาและสีสันของมหานครที่ไม่เคยหลับใหล

1.3 สถานที่ท่องเที่ยวแนวธรรมชาติและวัฒนธรรมภาคเหนือ

การลงพื้นที่ในจังหวัดเชียงใหม่และพื้นที่ใกล้เคียงทำให้ผู้วิจัยเห็นถึงเสน่ห์จากภูมิประเทศ โอบล้อมด้วยภูเขา ป่าไม้ และอากาศเย็นตลอดปี พร้อมวิถีชีวิตสงบและศิลปวัฒนธรรมล้านนา เช่น งานแกะสลักไม้ ผ้าทอลวดลาย และตุ้มประดับ Moodboard แสดงผ่านภาพทะเลหมอก พระอาทิตย์ขึ้นบนยอดดอย พิธีปล้ำโยคมอลอย และผ้าซิ่นตีนจก รวมถึงภาพชีวิตคู่กับช้างในศูนย์อนุรักษ์ วัสดุเด่น ได้แก่ ไม้สัก ดินเผา และผ้าทอมือ สื่อถึงความอบอุ่นและความเป็นงานฝีมือ โทนสีประกอบด้วยเขียวจากต้นไม้ น้ำตาลและทองจากงานไม้ สีสันเงินของท้องฟ้า และสีสดใสจากงานหัตถกรรมท้องถิ่น เพื่อสื่อถึงความอุดมสมบูรณ์และความร่มรื่น

3 สีแหล่งท่องเที่ยวสำหรับกลุ่ม Digital Nomad



1. สถานที่ท่องเที่ยวแนวธรรมชาติ
และวัฒนธรรมภาคเหนือ



2. สถานที่ท่องเที่ยวแนวภูเขาและชายทะเล



3. สถานที่ท่องเที่ยวแนววิถีชีวิตคนเมืองกรุง

ภาพที่ 3 Moodboard แสดงธีมแหล่งท่องเที่ยวทั้ง 3 แนวทาง
โดยรวบรวมและดัดแปลงจากแหล่งต่าง ๆ

2. ผลการวิจัยเพื่อกำหนดแนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งที่มีการใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์มาบูรณาการในกระบวนการออกแบบ

การวิจัยนี้มีเป้าหมายเพื่อพัฒนาแนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งที่ผสมผสานเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) เข้ากับกระบวนการออกแบบร่วมสมัย เพื่อให้สามารถตอบสนองต่อความต้องการของนักท่องเที่ยวกลุ่มดิจิทัลโนแมดได้อย่างมีประสิทธิภาพ กระบวนการออกแบบเริ่มจากการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพผ่านการสัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มเป้าหมายและผู้เกี่ยวข้อง จากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาสังเคราะห์เป็นข้อกำหนดการออกแบบ (Design Requirements) และจัดทำเป็นคำสำคัญ (Keyword) เพื่อนำไปสร้าง Prompt ใน ChatGPT และ MidJourney เพื่อพัฒนาแนวคิดและภาพร่างเบื้องต้น โดยผู้วิจัยทำหน้าที่กลั่นกรอง วิเคราะห์ และปรับปรุงแนวคิดจากผลลัพธ์ของ AI ก่อนต่อยอดสู่การพัฒนาต้นแบบจริงในลำดับถัดไป

2.1 การสังเคราะห์ข้อมูลและกำหนดข้อกำหนดการออกแบบ (Design Requirements)

กระบวนการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพดำเนินการผ่านการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้ให้ข้อมูลหลัก 4 กลุ่ม ได้แก่ นักท่องเที่ยวดิจิทัลโนแมด ผู้ประกอบการโรงแรมและ Co-working space นักออกแบบภายใน และผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยว ข้อมูลจากการสัมภาษณ์จำนวน 12 คน ถูกนำมาวิเคราะห์และสกัดสาระสำคัญ เพื่อจัดทำเป็นคำหลัก (Keyword) ที่สะท้อนทั้งความต้องการเชิงฟังก์ชัน ความชื่นชอบด้านสุนทรียศาสตร์ และบริบทการใช้งานจริงของกลุ่มเป้าหมาย ผลการวิเคราะห์พบว่าผลิตภัณฑ์ตกแต่งเซรามิกที่ตอบโจทย์กลุ่มดิจิทัลโนแมดในบริบทของการท่องเที่ยวระยะยาว ควรมีคุณสมบัติหลัก 3 ประการ คือ

- 1) Functionality ความสามารถในการใช้งานได้จริงในชีวิตประจำวัน เช่น การให้แสงสว่าง การเก็บของ หรือการปรับเปลี่ยนพื้นที่ใช้สอยให้เหมาะกับการทำงานและการพักผ่อน
- 2) Local Relevance การสื่อถึงอัตลักษณ์ของท้องถิ่นผ่านรูปทรงวัสดุ เทคนิค หรือแรงบันดาลใจจากสิ่งแวดล้อม วัฒนธรรม และภูมิประเทศ
- 3) Experience Design การสร้างประสบการณ์ผ่านการใช้วัสดุ ผิวสัมผัส บรรยากาศ และการจัดวาง ที่ส่งผลต่อความรู้สึกในการอยู่อาศัย เช่น ความอบอุ่น ผ่อนคลาย หรือแรงบันดาลใจ

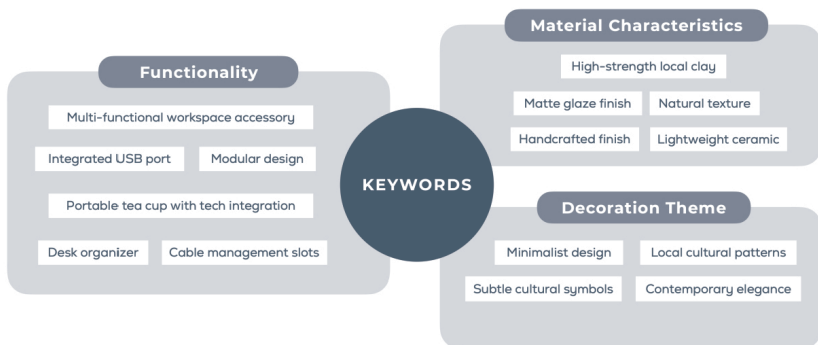
ทั้ง 3 แก่นแนวคิดนี้ไม่ได้ถูกนำไปใช้โดยตรงเป็นคีย์เวิร์ดสำหรับระบบ AI แต่ถูกใช้เพื่อกรอบแนวคิดหลัก เพื่อขึ้นนำการออกแบบให้มีความหมาย เชื่อมโยงกับบริบท และตอบสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมายได้อย่างเป็นรูปธรรม ก่อนจะนำไปประยุกต์ร่วมกับเทคโนโลยี

AI ในขั้นตอนต่อไป

2.2 การใช้ ChatGPT และ MidJourney ในกระบวนการออกแบบเบื้องต้น

ในขั้นตอนการพัฒนาแบบร่างเบื้องต้น ผู้วิจัยนำเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์มาเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างและขยายแนวคิดออกแบบ โดยเริ่มจากการใช้ ChatGPT เพื่อวิเคราะห์และตีความ Keyword ที่ได้จากการสังเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ให้กลายเป็นชุดคำสั่ง (Prompt) ที่มีความละเอียดและเฉพาะเจาะจง ครอบคลุมทั้งองค์ประกอบด้านวัสดุ สี แสง พื้นผิว ตลอดจนบรรยากาศและอารมณ์ที่ต้องการสื่อสารในงานออกแบบ การใช้ ChatGPT ในลักษณะนี้ไม่เพียงช่วยขยายความหมายของแนวคิด แต่ยังทำหน้าที่เชื่อมโยงระหว่างข้อมูลเชิงนามธรรมกับคำสั่งเชิงปฏิบัติที่ AI สามารถประมวลผลได้

เมื่อได้ชุดคำสั่งที่ผ่านการกลั่นกรองแล้ว จึงนำไปสร้างภาพใน MidJourney เพื่อสร้างภาพจำลองผลิตภัณฑ์เบื้องต้น ภาพเหล่านี้ช่วยให้ผู้วิจัยสามารถสำรวจความเป็นไปได้ของแนวทางการออกแบบในหลายมิติ ทั้งรูปทรง องค์ประกอบ และสไตล์ได้อย่างรวดเร็วและมีความหลากหลายมากขึ้น การเห็นภาพที่ชัดเจนตั้งแต่ระยะต้นยังเอื้อต่อการปรับเปลี่ยนและทดลองทางเลือกใหม่ ๆ ได้ทันที ทำให้กระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์มีความคล่องตัว ลดข้อจำกัดด้านเวลา และเปิดโอกาสให้เกิดการสร้างสรรค์ที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

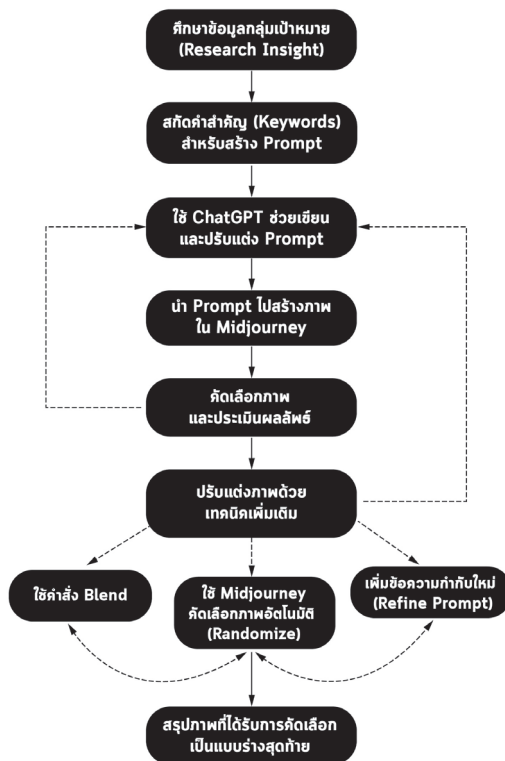


ภาพที่ 4 คำสำคัญที่ใช้เป็นแนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์เซรามิก
สำหรับสร้างภาพจำลองด้วย AI MidJourney

2.3 การพัฒนาต่อยอดด้วยเทคนิค SCAMPER และเครื่องมือดิจิทัล

แบบร่างที่ได้จาก MidJourney ในตอนแรกผู้วิจัยไม่ได้นำมาใช้โดยตรง แต่ผู้วิจัยทำหน้าที่เป็นผู้ร่วมออกแบบ (Co-designer) โดยนำผลงานจาก AI มาวิเคราะห์

เชิงวิพากษ์เพื่อค้นหาจุดเด่น จุดด้อย และโอกาสในการพัฒนา ก่อนต่อยอดด้วยเทคนิค SCAMPER (Substitute, Combine, Adapt, Modify, Put to another use, Eliminate, Reverse) เพื่อสร้างความหลากหลายทั้งในด้านรูปแบบและฟังก์ชันให้สอดคล้องกับบริบทการใช้งานจริงของกลุ่มเป้าหมาย กระบวนการนี้ทำให้ AI Output ไม่ใช่เพียงภาพที่สวยงาม แต่ได้รับการปรับปรุงให้เหมาะสมกับข้อกำหนดการออกแบบและข้อจำกัดของวัสดุเซรามิก จากนั้นผู้วิจัยได้ใช้โปรแกรม Illustrator และ Procreate ในการปรับสัดส่วน รูปทรง รายละเอียดลวดลาย และองค์ประกอบโครงสร้าง เพื่อให้สามารถผลิตได้จริง ทั้งนี้ บทบาทของผู้วิจัยจึงครอบคลุมตั้งแต่การสร้างโจทย์ การคัดเลือก และการตีความผลงานจาก AI ไปจนถึงการปรับแต่งเชิงลึกให้เป็นต้นแบบที่มีความสมบูรณ์ทั้งด้านสุนทรียศาสตร์และความเป็นไปได้ทางการผลิต



ภาพที่ 5 แผนภาพแสดงลำดับขั้นตอนการทำงานทั้งหมดในลักษณะของวงจรการออกแบบ ในการพัฒนาแบบร่างผลิตภัณฑ์ต้นแบบในงานวิจัย



ภาพที่ 6 ภาพร่างผลิตภัณฑ์ต้นแบบที่ได้รับการปรับแต่งและพัฒนาแล้ว จำนวนรวม 60 ภาพ

2.4 การคัดเลือกแบบร่างที่เหมาะสมโดยผู้เชี่ยวชาญเพื่อนำไปผลิตต้นแบบ

ในขั้นตอนนี้ ผู้วิจัยได้ออกแบบผลิตภัณฑ์เซรามิกตกแต่งโรงแรมจำนวน 60 แบบ โดยใช้ MidJourney ร่วมกับการปรับแบบจากข้อเสนอแนะของกลุ่มเป้าหมาย จากนั้นส่งให้ผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านออกแบบตกแต่งภายใน 2 ท่าน ด้านออกแบบผลิตภัณฑ์ 1 ท่าน และด้านออกแบบเซรามิก 2 ท่าน คัดเลือกเหลือ 10 แบบ เพื่อนำมาประเมินเชิงลึกใน 3 ด้านหลัก คือ ด้านการตอบโจทย์ความต้องการ ด้านคุณค่า และด้านการออกแบบ ผลการประเมินนำไปสู่การเลือก 5 แบบที่มีศักยภาพสูงสุด พร้อมเหตุผลที่เลือก ดังนี้

- 1) ลำโพงขยายเสียงเซรามิกจากมือถือ : ได้รับความสนใจเนื่องจากมีฟังก์ชันการใช้งานที่ชัดเจนและน่าสนใจ แต่มีข้อพิจารณาเรื่องความเหมาะสมในการใช้งานในโรงแรมบางประเภท ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความใส่ใจในมิติของบริบทใช้งานจริง
- 2) เครื่องพ่นไอน้ำอะโรม่ารูปช้าง : เป็นแบบที่ผู้เชี่ยวชาญมองว่ามีความ “เป็นไทย” เข้าใจง่าย และมีฟังก์ชันชัดเจน เหมาะสมกับการใช้งานในบริบท

โรงแรมไทยที่ต้องการสื่อสารความรู้สึกสงบ ผ่อนคลาย และมีเรื่องราวในเชิงวัฒนธรรม

- 3) โคมไฟแขวนผนังเปลี่ยนสีได้ : สามารถสลับเปลี่ยนสีได้ ได้รับคำชื่นชมจากผู้เชี่ยวชาญในด้านการมีรายละเอียดที่สื่อถึงวัฒนธรรมท้องถิ่น มีรูปทรงน่าสนใจ ผสมกับฟังก์ชันการใช้งานตกแต่งที่สามารถปรับเปลี่ยนได้ ทำให้เกิดความหลากหลายและดึงดูดสายตา
- 4) โคมไฟตั้งโต๊ะวงกลมพร้อมแท่นชาร์จ USB และช่องปลั๊กไฟ : ได้รับคำชื่นชมเรื่องการมีฟังก์ชันการใช้งานที่น่าสนใจ ช่วยอำนวยความสะดวกเป็นอย่างมากในปัจจุบัน ทั้งนี้รูปแบบสามารถปรับเปลี่ยนเพื่อเล่าเรื่องได้อีกหลากหลายแบบ ขึ้นอยู่กับการออกแบบและการผลิต
- 5) ถาดวางของรูปปะการัง : ได้รับคะแนนจากการเป็นชิ้นงานที่สื่ออารมณ์ ช่วยเพิ่มประสบการณ์การอยู่อาศัยและบรรยากาศที่น่าจดจำ ผู้เชี่ยวชาญชื่นชมในแง่ของการเล่าเรื่อง การออกแบบที่สามารถตีความได้หลากหลายและมีความเป็นไปได้สูงในการนำไปผลิตด้วยเทคนิคเซรามิก

สรุปแบบร่างที่ผู้เชี่ยวชาญคัดเลือก 5 แบบ

อันดับ 1



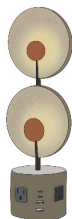
อันดับ 2



อันดับ 3



อันดับ 4



อันดับ 5



ภาพที่ 7 ภาพร่างผลิตภัณฑ์ต้นแบบที่ผู้เชี่ยวชาญได้ร่วมกันคัดเลือก 5 แบบร่างที่มีศักยภาพและสอดคล้องกับโจทย์งานวิจัยมากที่สุด

ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าผลงานที่ผ่านการคัดเลือกมีจุดเด่นร่วมกันคือการผสมผสานดีไซน์ที่ดึงดูด ความเข้าใจง่าย ฟังก์ชันการใช้งานจริง และการสะท้อนอัตลักษณ์ท้องถิ่น ซึ่งสอดคล้องกับกรอบแนวคิดและเป้าหมายของงานวิจัย

3. ผลการพัฒนาผลิตภัณฑ์ต้นแบบ

3.1 ผลการผลิตต้นแบบผลิตภัณฑ์เซรามิก

การสร้างสรรคต้นแบบผลิตภัณฑ์เซรามิกในงานวิจัยนี้ เกิดจากการคัดเลือกแบบร่างที่ผ่านการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและผลิตภัณฑ์ เพื่อนำมาพัฒนาเป็นชิ้นงานจริงที่สะท้อนทั้งฟังก์ชันการใช้งาน อัตลักษณ์ท้องถิ่น และประสบการณ์ที่ต้องการสื่อสารผู้ใช้ กลุ่มเป้าหมายหลักคือ นักท่องเที่ยววิถีทิลโนแมด ซึ่งมีความต้องการทั้งความสะดวกสบาย สุนทรียภาพจากการตกแต่ง และความเชื่อมโยงกับอัตลักษณ์ของพื้นที่ ผลิตภัณฑ์ทั้ง 5 ชิ้นจึงถูกออกแบบให้ตอบสนองต่อเกณฑ์เหล่านี้ ผ่านการเลือกวัสดุ เทคนิคการขึ้นรูป และการตกแต่งที่เหมาะสมกับบริบทการใช้งานจริง กระบวนการผลิตใช้วิธีการขึ้นรูปด้วยมือและเทคนิคเฉพาะ ตามเหมาะสมเรื่องสถานที่ และเวลาในการผลิตต้นแบบ พร้อมปรับปรุงรายละเอียดตามข้อจำกัดด้านเทคนิคและวัสดุ เพื่อให้ได้ชิ้นงานที่ใกล้เคียงกับแบบร่างเหมาะสำหรับเป็นต้นแบบในการทดสอบความพึงพอใจกับกลุ่มเป้าหมายในลำดับต่อไป ดังนี้

1) EchoClay ลำโพงเซรามิกขยายเสียง

เริ่มต้นด้วยการเลือกใช้ ดินสโตนแวร์ ที่มีความหนาแน่นสูงเพื่อรองรับแรงสั่นสะเทือนของเสียงและให้ผิวภายในสะท้อนเสียงได้อย่างมีประสิทธิภาพ ขึ้นรูปด้วยเทคนิคการขึ้นรูปด้วยมือ (Hand Forming) เพื่อควบคุมองศาโค้งเว้าของ Sound Tunnel ให้เป็นไปตามหลักการกระจายเสียง เจาะช่องกระจายเสียงให้ทะลุถึงด้านบนที่จะเป็นช่องว่างสมาร์ทโฟน โดยกำหนดให้เว้นช่องว่างตรงกับช่องลำโพงด้านล่างของสมาร์ทโฟนทั้งซ้ายและขวา และส่วนกลางจะทำหน้าที่รับน้ำหนักของสมาร์ทโฟน ผิวภายในส่วนกระจายเสียงขุดลายวงกลมเพื่อสร้างจุดเน้นทางสายตาและเสริมความรู้สึกเชิงสัมผัสความเป็นคลื่นเสียงหลังขึ้นรูปเสร็จจึงฝังให้หมด เก็บผิวด้วยฟองน้ำชุบน้ำเพื่อลดความคมของขอบและทำให้พื้นผิวสม่ำเสมอ จากนั้นนำไปเผาอบที่ 800 องศาเซลเซียส เคลือบด้วยเคลือบด้านโทนสีพาสเทล สีขาวด้านและฟ้าอมเทา โดยเว้นช่องนำเสียงให้โค้งเนื้อดินดิบเพื่อรักษาผิวสัมผัสที่เป็นธรรมชาติ แล้วเผาเคลือบที่ 1,220 องศาเซลเซียสในบรรยากาศออกซิเดชัน จนได้ผิวด้านนุ่มนวลและมีโครงสร้างที่แข็งแรง ได้รับคำชื่นชมว่าแนวคิดโดดเด่นใช้งานได้โดยไม่ต้องพึ่งไฟฟ้า และสื่อสาร

ประสบการณ์ด้านเสียงในพื้นที่พักผ่อนอย่างน่าสนใจ อย่างไรก็ตาม ยังคงมีประเด็นเรื่องของการกระจายเสียงที่ไม่ดีเท่าการใช้ลำโพงบลูทูธ ผู้เชี่ยวชาญเสนอแนะให้ปรับช่องวางโทรศัพท์ให้รองรับอุปกรณ์ขนาดหลากหลายมากขึ้น หรือพิจารณาเพิ่มหรือเปลี่ยนฟังก์ชัน เช่น ช่องเสียบชาร์จมือถือ ระบบบลูทูธ หรือเป็นกระถางต้นไม้สำหรับพักสายตาเวลาทำงาน (ภาพที่ 8)

2) ElePhume เครื่องพ่นไอน้ำเซรามิกรูปช้าง

ผลิตภัณฑ์นี้ได้รับแรงบันดาลใจจากช้างไทย ในรูปแบบที่ต้องการสื่อความเป็นมิตร ผู้วิจัยเลือกใช้ ดินสโตนแวร์สีน้ำตาลเข้ม ขึ้นรูปด้วย แบนหมุน (Throwing) สร้างลำตัวและฐานให้ให้ได้รูปทรงโค้งกลมและสามารถวางประกอบเป็นชิ้นเดียวกันได้ จากนั้นต่อชิ้นส่วนวง หู และหางด้วยการปั้นมือ เจาะช่องสำหรับเปิดสวิตช์ที่ส่วนฐานด้านหลัง การตกแต่งผิวผู้วิจัยเลือกใช้เคลือบด้านสีขาวอมเขียวเคลือบบนตัวช้าง และเคลือบสีน้ำตาลอมเทาเข้มส่วนฐานและจุดปิด โดยเว้นขอบหูและดวงตาให้โชว์เนื้อดิน หลังเผาติดที่ 800 องศาเซลเซียสจึงเผาเคลือบที่ 1,220 องศาเซลเซียส ก่อนประกอบเข้ากับชุดเครื่องพ่นไอน้ำอะโรมาที่ดัดแปลงวงจรและขนาดให้เหมาะกับโครงสร้างเซรามิกของผลิตภัณฑ์ เป็นผลิตภัณฑ์ที่ได้รับความนิยมขึ้นชมว่าสื่อถึงอัตลักษณ์ความเป็นไทยได้ชัดเจนและน่ารัก เหมาะกับโรงแรมแนวบูทีค ผู้เชี่ยวชาญเสนอแนะให้ปรับตำแหน่งช่องเปิดเติมน้ำและ USB ให้ใช้งานได้ง่ายขึ้น รวมถึงเสริมความแข็งแรงของชิ้นส่วนที่เปราะบาง (ภาพที่ 9)



ภาพที่ 8 ภาพแบบต้นแบบผลิตภัณฑ์เซรามิก
EchoClay ที่สมบูรณ์



ภาพที่ 9 ภาพแบบต้นแบบผลิตภัณฑ์เซรามิก ElePhume ที่สมบูรณ์



ภาพที่ 10 ภาพแบบต้นแบบผลิตภัณฑ์เซรามิก Lanna Glow ที่สมบูรณ์

3) Lanna Glow โคมไฟเซรามิกแบบแขวน

โคมไฟนี้ได้รับแรงบันดาลใจจาก “ตุ่งไล่หนู” และแสงเทียนในเทศกาลยี่เป็ง เพื่อถ่ายทอดกลิ่นอายล้านนา ข้าพเจ้าใช้ ดินสโตนแวร์สีธรรมชาติ ขึ้นรูปด้วย เทคนิค รีดแผ่น (Slab) แล้วประกอบเป็นทรงกระบอก บีบปากให้บานออกเพื่อสร้างเส้นโค้งที่อ่อนช้อย ผิวด้านนอกชุद्रองเป็นลวดลาย หลังเผาดิบที่ 800 องศาเซลเซียส ลงสีได้เคลือบสีขาวเฉพาะในร่อง เลือกไม่เคลือบผิวทั้งหมด เพื่อคงความเป็นธรรมชาติของดิน จึงเผาเคลือบที่ 1,220 องศาเซลเซียส ผู้วิจัยเลือกใช้หลอดไฟแบบประเภท Warm

light และสายไฟโทนสีน้ำตาลเข้มให้กลมกลืนกับผิวดินเผาและเสริมบรรยากาศอบอุ่น
เมื่อใช้งาน (ภาพที่ 10)

4) Bangkok Hub Light โคมไฟตั้งโต๊ะพร้อมปลั๊กไฟและ USB

ผลิตภัณฑ์โคมไฟนี้ได้รับการออกแบบให้สื่อถึงพลังและการเชื่อมต่อของกรุงเทพ
ผู้วิจัยเลือกใช้ดินสโตนแวร์ สำหรับจานใหญ่ และ ดินสโตนแวร์สีน้ำตาลเข้ม สำหรับ
จานเล็ก เพื่อสร้างคอนทราสต์ของสีและผิวสัมผัส ขึ้นรูปจานด้วยการรีดสแลปแล้วขึ้น
บนแม่พิมพ์โค้ง ส่วนฐานขึ้นด้วยแป้นหมุนให้เป็นทรง

กระบอก เเผาดิบที่ 800 องศาเซลเซียส ตกแต่งเลือกเคลือบจานใหญ่ด้วยเคลือบ
สีขาวด้าน และใช้เนื้อดินแบบธรรมชาติบนจานเล็ก เว้นด้านหลังจานด้วยการทาแว็กซ์
เพื่อกันเคลือบ และเผาเคลือบที่ 1,220 องศาเซลเซียส จากนั้นติดตั้งวงจรไฟ LED
ที่ปรับโทนแสงได้หลายระดับ พร้อมเดินสายไฟ ประกะบชิ้นส่วนเข้ากับโครงเหล็ก
ติดตั้งฐานพอร์ต USB และปลั๊กไฟ เพื่อเพิ่มความสะดวกต่อผู้ใช้งานในบริบทโรงแรมและ
พื้นที่ทำงาน ได้รับคำชมเรื่องฟังก์ชันทันสมัยและแนวคิดที่ตอบรับกับไลฟ์สไตล์คนเมือง
แต่ผู้เชี่ยวชาญแนะนำให้ปรับปรุงทรงให้มั่นคงยิ่งขึ้น เพิ่มลูกเล่นด้านการออกแบบให้สื่อ
ถึงอัตลักษณ์ความเป็นวิถีเมืองกรุงมากกว่านี้ และซ่อนสายไฟให้สวยงาม (ภาพที่ 11)



ภาพที่ 11 ภาพแบบต้นแบบผลิตภัณฑ์เซรามิก Bangkok Hub Light ที่สมบูรณ์



ภาพที่ 12 ภาพแบบต้นแบบผลิตภัณฑ์เซรามิก Harmony Tray ที่สมบูรณ์

5) Harmony Tray ถาดเซรามิกอเนกประสงค์

ถาดเซรามิกสำหรับจัดเก็บของใช้ส่วนตัวที่มีขนาดเล็กที่ออกแบบให้มีลักษณะโค้งมน พื้นผิวขรุขระคล้ายโขดหินธรรมชาติ ผู้วิจัยเลือกใช้ ดินสโตนแวร์สีครีมอ่อน ขึ้นรูปด้วยเทคนิคปั้นมือ (Hand Forming) สร้างเส้นโค้งอิสระ ผิวสัมผัสที่ให้ความรู้สึกเป็นคลื่นผิวขรุขระแบบธรรมชาติและช่องว่างเพื่อรองรับการจัดวางของใช้และของตกแต่ง เเผดดิบที่ 800 องศาเซลเซียส ตกแต่งชิ้นงานด้วยการเคลือบสีฟ้าด้านบาง ๆ เพื่อสื่อถึงน้ำทะเล และปล่อยให้ขอบบางส่วนโผล่เนื้อดิน และเผาเคลือบที่ 1,220 องศาเซลเซียส ได้รับคำชื่นชมว่ารูปแบบมีความเรียบง่ายและใช้งานง่ายเหมาะกับบรรยากาศของรีสอร์ทตามควรปรับโครงสร้างให้รองรับการผลิตจริงโดยลดความเสี่ยงจากการแตกร้าวระหว่างการเผา และทำให้อุปกรณ์ใกล้เคียงแบบร่างมากยิ่งขึ้น (ภาพที่ 12)

โดยสรุป ผู้เชี่ยวชาญและผู้ประกอบการโรงแรมมองว่า ผลิตภัณฑ์แต่ละชิ้นมีลักษณะฟังก์ชันโดยรวมที่ครอบคลุมในหลายบริบทแล้ว เพียงแต่ควรมีการปรับปรุงชิ้นงาน ในรายละเอียดต่าง ๆ เพื่อเพิ่มคุณค่าของผลิตภัณฑ์ให้มีความโดดเด่นและความสะดวกในการใช้งานจริง โดยแนะนำให้เลือกแนวทางการออกแบบที่ชัดเจน เช่น แนวทางมินิมอล หรือแนวกราฟิก ให้ชัดเจนไปเลย เพื่อให้ผลิตภัณฑ์แต่ละชิ้นมีความสอดคล้องกันเมื่อถูกนำไปจัดแสดงหรือใช้งานจริงในพื้นที่พักของนักท่องเที่ยวดีจิทัลดโนเมดต่อไป

3.2 ผลการประเมินผลิตภัณฑ์ต้นแบบโดยผู้เชี่ยวชาญ

การประเมินผลิตภัณฑ์ต้นแบบเซรามิกตกแต่งโรงแรมสำหรับกลุ่มนักท่องเที่ยวดีจิทัลดโนเมดจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ จำนวน 1 คน ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบเซรามิกอุตสาหกรรม จำนวน 1 คน

ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบตกแต่งภายใน จำนวน 1 คน มีความเชี่ยวชาญและประสบการณ์ในการออกแบบผลิตภัณฑ์สำหรับตกแต่งสถานที่พักเพื่อรองรับกลุ่มนักท่องเที่ยว และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบที่เคยใช้ AI Midjourney ใช้การสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

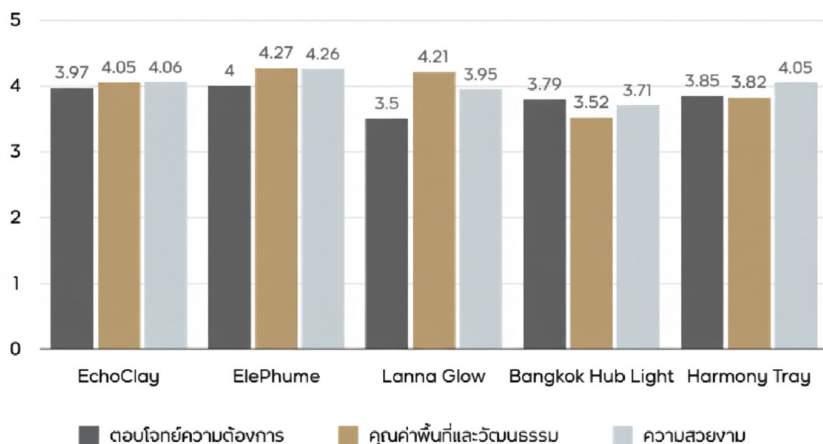
จากผลการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญและผู้ประกอบการโรงแรมมองว่า ผลิตภัณฑ์แต่ละชิ้นมีลักษณะฟังก์ชันโดยรวมที่ครอบคลุมในหลายบริบทแล้ว เพียงแต่ควรมีการปรับปรุงชิ้นงาน ในรายละเอียดต่าง ๆ เพื่อเพิ่มคุณค่าของผลิตภัณฑ์ให้มีความโดดเด่นและความสะดวกในการใช้งานจริง โดยแนะนำให้เลือกแนวทางการออกแบบที่ชัดเจน เช่น แนวทางมินิมอล หรือแนวกราฟิก ให้ชัดเจนไปเลย เพื่อให้ผลิตภัณฑ์แต่ละชิ้นมีความสอดคล้องกันเมื่อถูกนำไปจัดแสดงหรือใช้งานจริงในพื้นที่พักของนักท่องเที่ยว ดิจิทัลโนแมดต่อไป และในส่วนของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบที่เคยใช้ AI Midjourney มีความคิดเห็นว่าการสร้างภาพต้นแบบด้วย ChatGPT Midjourney ปัจจุบันได้พัฒนาฟังก์ชันการใช้งานให้สามารถสร้างภาพได้ตรงตามวัตถุประสงค์มากขึ้น เช่น สามารถใช้ ChatGPT ในการสร้างภาพต้นแบบแทนการใช้ Midjourney เนื่องจากรูปทรงไม่ค่อยถูกปรับเปลี่ยนมากเท่า Midjourney หรือการกำหนด Style และ Moodboard ให้กับ Midjourney เพื่อใช้ควบคุม Style ของภาพไม่ให้หลุดออกจากธีมที่กำหนดไว้แต่แรก

3.3 ผลการประเมินผลิตภัณฑ์ต้นแบบโดยนักท่องเที่ยวดิจิทัลโนแมด

กลุ่มตัวอย่างจำนวน 60 คนในงานวิจัยนี้ถูกคัดเลือกด้วยวิธีการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เพื่อให้ตรงกับคุณสมบัติของนักท่องเที่ยวดิจิทัลโนแมด อายุระหว่าง 21–60 ปี ที่สามารถสร้างรายได้หลักจากการทำงานออนไลน์ และเคยเดินทางท่องเที่ยวในประเทศไทยพร้อมปฏิบัติงานไปด้วย การคัดเลือกกระจายจากหลายแหล่ง ได้แก่ เครือข่ายส่วนบุคคลของผู้วิจัย โรงแรมในกรุงเทพฯ ที่ตอบโทยวิถีชีวิตกลุ่มนี้ พื้นที่ Co-working space ใจกลางเมือง และกลุ่มเฟกบุ๊กชุมชนดิจิทัลโนแมดในประเทศไทย ผลปรากฏว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นชาวไทย 48 คน รองลงมาคือชาวต่างชาติหลากหลายสัญชาติ เช่น เมียนมา ฝรั่งเศส เกาหลีใต้ ยูเครน เยอรมนี ฟิลิปปินส์ และรัสเซีย โดยมีอาชีพหลักเป็นพนักงานบริษัทที่ทำงานทางไกล (Remote workers) สะท้อนถึงความหลากหลายทั้งด้านสัญชาติ อาชีพ และระยะเวลาพำนัก ซึ่งสอดคล้องกับลักษณะและวิถีชีวิตของกลุ่มเป้าหมายหลักของการวิจัย

ผลจากการประเมินผลิตภัณฑ์ต้นแบบรายชิ้น โดยให้ผู้ตอบแบบสอบถามให้คะแนนผลิตภัณฑ์ทั้ง 5 ชิ้น กับกลุ่มตัวอย่างนักท่องเที่ยวดิจิทัลโนแมด ได้ให้ข้อมูล

เชิงลึกทั้งในเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ โดยวิเคราะห์จาก 3 ด้านหลัก ได้แก่ การตอบ
โจทย์ความต้องการ การแสดงคุณค่าพื้นที่และวัฒนธรรม และการออกแบบและความ
สวยงาม ดังแสดงในภาพที่ 13



ภาพที่ 13 แผนภูมิแสดงผลการประเมินความพึงพอใจของผลิตภัณฑ์ต้นแบบเซรามิก 5 ชิ้น
จากกลุ่มนักท่องเที่ยวดิจิทัลโนแมดใน 3 ด้านหลัก

จากการประเมินผลิตภัณฑ์ต้นแบบโดยกลุ่มดิจิทัลโนแมด พบว่า ElePhume ได้
รับคะแนนสูงสุด โดดเด่นด้านการสะท้อนคุณค่าพื้นที่และวัฒนธรรม พร้อมดีไซน์ร่วม
สมัยเหมาะกับพื้นที่พักอาศัย ขณะที่ EchoClay ได้คะแนนสมดุลทั้งสามด้าน สื่อสาร
อัตลักษณ์วัฒนธรรมได้ชัด แต่ควรเพิ่มลูกเล่นการใช้งาน ส่วน Harmony Tray แม้
เรียบง่ายแต่ตอบโจทย์การใช้งานดี ควรเสริมรายละเอียดตกแต่งเพื่อเพิ่มความน่าสนใจ
Lanna Glow ได้คะแนนสูงด้านคุณค่าทางวัฒนธรรม แต่ฟังก์ชันยังไม่สอดคล้องกับ
พฤติกรรมดิจิทัลโนแมด จึงควรพัฒนาเพิ่ม ด้าน Bangkok Hub Light ได้คะแนนต่ำสุด
โดยเฉพาะในแง่อัตลักษณ์พื้นที่ แม้มีความทันสมัยแต่ยังไม่สะท้อนภาพกรุงเทพฯ ชัดเจน
ซึ่งโดยรวมชี้ให้เห็นว่า ผลิตภัณฑ์ที่ผสมผสานฟังก์ชันกับอัตลักษณ์วัฒนธรรมอย่างลงตัว
จะได้รับความนิยมและความพึงพอใจสูงสุดจากกลุ่มเป้าหมาย

3.4 ผลการพัฒนาแบบร่างผลิตภัณฑ์ครั้งที่ 2 จากข้อเสนอแนะทั้งหมด

การพัฒนาแบบร่างผลิตภัณฑ์ในครั้งที่ 2 ผู้วิจัยได้ทำการปรับแนวทางการ
ออกแบบให้เป็นแบบ Common Design เพื่อให้ผลิตภัณฑ์มีรูปทรงเรียบง่าย สามารถ

ประยุกต์ใช้ได้หลากหลายสไตล์ตามการตกแต่งของแต่ละโรงแรม โดยยังคงฟังก์ชันหลักจากผลิตภัณฑ์ต้นแบบเดิม แต่ได้ปรับเปลี่ยนฟังก์ชันบางประการเพื่อให้เหมาะสมกับการใช้งานที่ยืดหยุ่นและกว้างขวางขึ้น ทั้งนี้ วัสดุเซรามิกและเทคนิคการตกแต่งสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามแนวคิดหลักของโรงแรมแต่ละแห่ง เพื่อให้สามารถถ่ายทอดอัตลักษณ์พื้นที่ผ่านวัสดุพื้นถิ่นและการตกแต่งเชิงวัฒนธรรม ผลการพัฒนาดังกล่าวนำเสนอเป็นภาพจำลอง 2 มิติที่แสดงรายละเอียดครบถ้วนชัดเจน เพื่อเป็นแนวทางในการผลิตชิ้นงานจริงที่มีทั้งคุณค่าด้านฟังก์ชัน ความงาม และการใช้งานจริงในเชิงธุรกิจอย่างลงตัว (ภาพที่ 14)



ภาพที่ 14 แผนภาพแสดงแนวทางการออกแบบแบบ Common Design และภาพตัวอย่าง ผลิตภัณฑ์ที่ถูกปรับให้มีรูปทรงเรียบง่าย

สำหรับต้นแบบในริมจังหวัดเชียงใหม่ ได้แก่ “ElePhume” (ภาพที่ 15) ได้มีการประยุกต์ใช้เทคนิค เดลิอบติลาดล ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของงานเซรามิกพื้นถิ่นในภาคเหนือ มาตกแต่งพื้นผิวของผลิตภัณฑ์ โดยเสริมฟังก์ชันการใช้งานให้เป็นทั้ง นาฬิกาบอกเวลาหลายประเทศ และกระถางต้นไม้ตกแต่งภายในห้องพัก ซึ่งช่วยเพิ่มความผ่อนคลายและเป็นที่พักสายตาในระหว่างการพักผ่อนหรือทำงานของผู้เข้าพัก



ภาพที่ 15 ภาพแบบร่างผลิตภัณฑ์ ElePhume ชิมธรรมชาติและวัฒนธรรมของภาคเหนือ
ที่ถูกปรับตามข้อเสนอแนะ

ในอีกรุงเทพ ผู้วิจัยได้พัฒนาผลิตภัณฑ์ต้นแบบชื่อ “Bangkok Hub Light” (ภาพที่ 16) โดยมีการแยกชิ้นส่วนโครงสร้างระหว่างแผ่นเซรามิกและแท่นรองรับ เพื่อให้สามารถรองรับน้ำหนักได้อย่างมีประสิทธิภาพ พร้อมทั้งปรับลดลายตกแต่งให้สื่อถึงอัตลักษณ์ของเมืองกรุงมากขึ้น โดยเลือกใช้ ลายดอกไม้จากกระเบื้องเซรามิกประดับวัดโพธิ์ มาเป็นองค์ประกอบหลักในการออกแบบ เพื่อสะท้อนมิติของศิลปะร่วมสมัยที่ผสานกับรากวัฒนธรรมอย่างลงตัว



ภาพที่ 16 ภาพแบบร่างผลิตภัณฑ์ Bangkok Hub Light
ชิมวิถีชีวิตคนเมืองกรุงที่ถูกปรับตามข้อเสนอแนะ

สำหรับทีมชายฝั่งทะเล ได้มีการพัฒนาแบบถาดจัดระเบียบของเนกประสงค์ชื่อ “Harmony Tray” (ภาพที่ 17) โดยปรับโครงสร้างให้มีเส้นโค้งที่พลิ้วไหว ใกล้เคียงกับแบบร่าง 2 มิติในระยะแรกเริ่มมากยิ่งขึ้น แต่ในขณะเดียวกันก็มีการลดทอนรายละเอียดให้เหมาะสมกับกระบวนการผลิตเซรามิก และการใช้งานในชีวิตจริง พื้นผิวของผลิตภัณฑ์ใช้การเคลือบด้วยสีฟ้าอ่อนบนดินสีกดริ่มหรือครีมน้ำตาล เพื่อให้เกิดอารมณ์ของ “หาดทรายและน้ำทะเล” อย่างอ่อนโยน พร้อมตกแต่งด้วยชิ้นงานทรงแท่งปะการัง และทรงกระบอกเนกประสงค์ ซึ่งสามารถประยุกต์ใช้เป็น ที่ใส่ปากกา ดอกไม้แห้ง หรืออุปกรณ์บนโต๊ะทำงาน ได้ตามความต้องการ



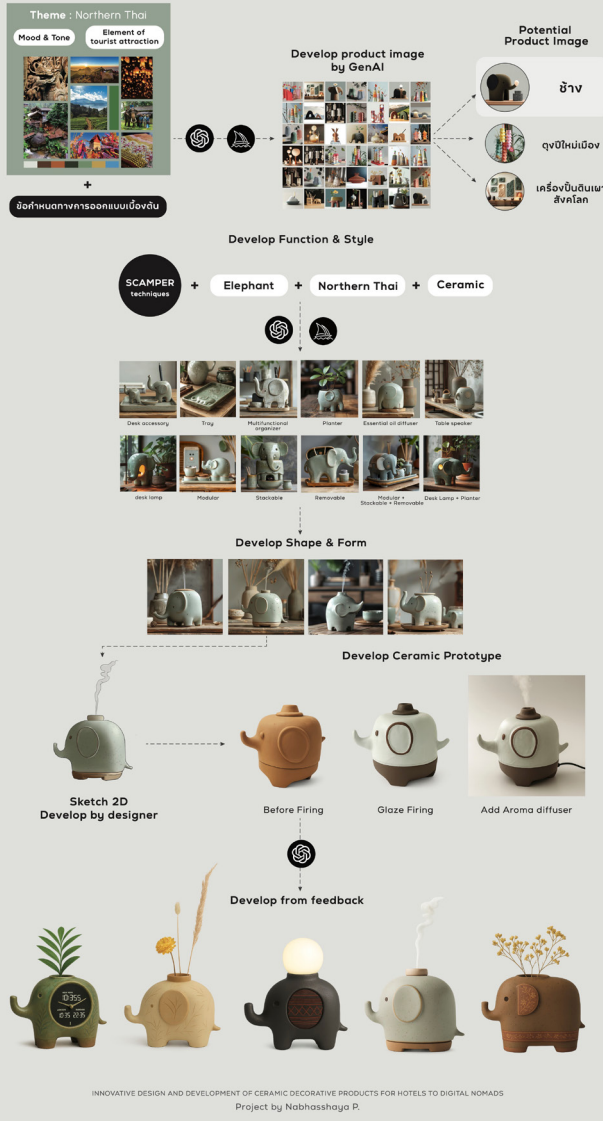
ภาพที่ 17 ภาพแบบร่างผลิตภัณฑ์ Harmony Tray
คีมหมู่เกาะและชายทะเลที่ถูกปรับตามข้อเสนอแนะ

อภิปรายผล

งานวิจัยนี้มุ่งสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์เซรามิกตกแต่งโรงแรมที่ตอบโจทย์กลุ่มดิจิทัลโนแมดในประเทศไทย โดยนำเอกลักษณ์ของ 3 บริบทพื้นที่ท่องเที่ยวหลัก ได้แก่ หมู่เกาะและชายทะเล วิถีชีวิตคนเมืองกรุงและธรรมชาติ วัฒนธรรมภาคเหนือมาสร้างเป็นงานออกแบบที่ผสมผสานความงาม ความร่วมสมัย และฟังก์ชันใช้งานจริง จุดเด่นของงานคือการบูรณาการเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) อย่าง ChatGPT และ Midjourney ในการวิเคราะห์ข้อมูล พัฒนาแนวคิด และสร้างภาพต้นแบบกว่า 126 แบบ ก่อนคัดสรรและพัฒนาสู่ผลิตภัณฑ์จริง 5 ชิ้น ได้แก่ EchoClay, ElePhume, Lanna Glow, Bangkok Hub Light และ Harmony Tray ซึ่งผ่านการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มเป้าหมายจริง (60 คน)

Design Development PRAAI

เครื่องพ่นไอน้ำจะโร่นำเอราณิกฤตกรงช้างน้อยสัดประจำธาตุไทยกรรพกรณบนซึ่งมีความสงขบเป็นมิตระนาถะกริดจะตดถาถกรรจางบนใช้ทำงาน ใช้เข้าชึ่งขง หรือพันที่พคพอน ข้องจางขบรระชากรที่ม่อนคลายสามารถพ่นไอน้ำพร้อนกลันน้ำน้บหมบระเหยช่วยรับความอึกภายในห้องเปิดเครื่องผ่านปุ่มควบคุมด้านล่างพร้อมไฟแสดงสถานะการทำงานใช้งานง่าย ชาร์จไฟด้วยการเสียบสาย USB



ภาพที่ 18 แผนภาพตัวอย่างแสดงกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ต้นแบบ ElePhume ตั้งแต่ขั้นตอนการสร้างแบบร่างจนถึงขั้นตอนสุดท้ายที่ผลิตภัณฑ์ถูกปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ

ผลการประเมินชี้ว่า ElePhume โดดเด่นที่สุดในด้านความงามและการสะท้อนคุณค่าทางวัฒนธรรม ขณะที่ EchoClay ได้รับความนิยมจากความสมดุลระหว่างฟังก์ชันและดีไซน์ ส่วน Lanna Glow, Harmony Tray และ Bangkok Hub Light แม้มีจุดขายเฉพาะ แต่ยังคงต้องปรับปรุงเพื่อให้สอดคล้องกับไลฟ์สไตล์ดิจิทัลโนแมดมากขึ้น กลุ่มดิจิทัลโนแมด (Digital Nomads) มีวิถีชีวิตที่ผสมผสานการทำงานระยะไกล (remote work) เข้ากับการเดินทางท่องเที่ยวในสถานที่ต่าง ๆ ทั่วโลก พวกเขามักพำนักรในพื้นที่ชั่วคราว เช่น โรงแรม รีสอร์ท โฮสเทล หรือ Co-living Space ซึ่งต้องตอบโจทย์ทั้ง การทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ และการพักผ่อนอย่างเต็มที่ โดยจากผลการศึกษาพบว่า ความต้องการหลักของกลุ่มนี้ ได้แก่ ความสะดวกสบายในการใช้ชีวิต สภาพแวดล้อมที่สร้างแรงบันดาลใจ ความเชื่อมโยงกับวัฒนธรรมท้องถิ่น และการเข้าถึงเทคโนโลยีที่เอื้อต่อการทำงาน จากการรอบข้อกำหนดดังกล่าว สามารถสรุปเป็นข้อกำหนดการออกแบบผลิตภัณฑ์เซรามิกตกแต่งโรงแรมสำหรับดิจิทัลโนแมดได้ 6 ข้อ ดังนี้

1. ความเรียบง่ายในการใช้งาน (Simplicity in Functionality)

ดิจิทัลโนแมดเป็นกลุ่มนักท่องเที่ยวที่มีการเดินทางบ่อยและต้องปรับตัวกับพื้นที่ใหม่อยู่เสมอ จึงต้องให้ความสำคัญกับการใช้งานอุปกรณ์ที่ไม่ซับซ้อน และเข้าใจได้ทันที ผลิตภัณฑ์ตกแต่งควรมีฟังก์ชันที่ชัดเจน ลดขั้นตอนในการใช้งาน และเข้ากับมาตรฐานโรงแรมที่หลากหลาย ทำให้ผู้เข้าพักรู้สึกคุ้นเคยและใช้งานได้อย่างราบรื่นตั้งแต่วันแรกที่มาถึง

2. การแสดงออกถึงวัฒนธรรมท้องถิ่น (Local Cultural Expression)

หนึ่งในแรงจูงใจของดิจิทัลโนแมดคือการสัมผัสประสบการณ์ที่เชื่อมโยงกับพื้นที่ของตกแต่งต้องทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางในการถ่ายทอดเรื่องราวและอัตลักษณ์ท้องถิ่น ผ่านลวดลายรูปทรง หรือเทคนิคเซรามิก เช่น ลายจกสานล้านนา หรือลายคลื่นทะเลใต้ ซึ่งช่วยสร้างความประทับใจและประสบการณ์เชิงลึก ทำให้การพักแรมกลายเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้วัฒนธรรม

3. ความเข้ากันได้กับพื้นที่ (Contextual Fit)

ดิจิทัลโนแมดมักเลือกที่พักที่มีเอกลักษณ์และบรรยากาศเฉพาะตัว ผลิตภัณฑ์ที่นำมาตกแต่งต้องผ่านการออกแบบให้กลมกลืนกับการตกแต่งของโรงแรมได้หลากหลายสไตล์ ไม่ว่าจะเป็นบูทีคโฮเทล รีสอร์ทติดทะเล หรือโฮสเทลในเมือง เพื่อให้เกิดความกลมกลืนระหว่างฟังก์ชันและบรรยากาศ และเสริมประสบการณ์โดยรวมให้สมบูรณ์

4. การใช้วัสดุธรรมชาติและพื้นผิวที่อบอุ่น (Natural Materials and Warm Textures)

ดิจิทัลโนแมดใช้เวลาส่วนใหญ่ทำงานในที่พัก พวกเขาต้องการสภาพแวดล้อมที่สร้างความสงบผ่อนคลายและลดความตึงเครียดจากการทำงาน วัสดุธรรมชาติ เช่น ดินเซรามิก ไม้ หรือผ้าทอท้องถิ่น และพื้นผิวอบอุ่น ล้วนเป็นส่วนช่วยสร้างบรรยากาศที่เป็นกันเอง และเสริมความรู้สึกเชื่อมโยงกับธรรมชาติของพื้นที่นั้น ๆ

5. การออกแบบเพื่อประสบการณ์ที่มีความหมาย (Meaningful Experience Design)

ผลิตภัณฑ์ของตกแต่งควรสะท้อนถึงคุณค่าทางความรู้สึกหรือสัญลักษณ์ของพื้นที่นั้น ๆ เช่น โคมไฟที่ได้รับแรงบันดาลใจจากภูมิประเทศของเมืองนั้น ๆ หรือลาดใ้สูงอุปกรณ์ที่ผสมผสานลายพื้นบ้าน การออกแบบเช่นนี้จะช่วยสร้างความผูกพันระหว่างผู้ใช้กับสถานที่ ทำให้ของตกแต่งเปรียบเสมือนความทรงจำและเรื่องราวที่พกกลับไปได้

6. การผสานเทคโนโลยีเพื่อรองรับการทำงาน (Technology Integration)

ด้วยพฤติกรรมการทำงานระยะไกลอยู่ตลอดเวลา คนกลุ่มนี้ต้องการโครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยีที่มีประสิทธิภาพเป็นอย่างมาก เช่น การชาร์จอุปกรณ์ได้ง่าย การเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเสถียร หรือการผสาน IoT ในการควบคุมแสงและอุณหภูมิ เป็นการเสริมฟังก์ชันเพื่อตอบสนองต่อความต้องการด้าน productivity ของดิจิทัลโนแมดโดยเฉพาะ

ข้อกำหนดการออกแบบทั้ง 6 ด้าน สะท้อนถึงความต้องการเฉพาะของดิจิทัลโนแมดที่แตกต่างจากนักท่องเที่ยวทั่วไป โดยมุ่งเน้นการผสมผสานระหว่างฟังก์ชัน สุนทรียะวัฒนธรรม และเทคโนโลยี ในรูปแบบที่ยืดหยุ่นและปรับใช้ได้กับหลากหลายบริบท ผลิตภัณฑ์ที่พัฒนาภายใต้กรอบนี้จะช่วยให้ผลิตภัณฑ์เป็นมากกว่าของตกแต่ง แต่ยังเป็นองค์ประกอบสำคัญของประสบการณ์การใช้ชีวิตและการทำงาน ที่ช่วยให้ดิจิทัลโนแมดรู้สึกสะดวกสบายและเชื่อมโยงกับสถานที่ได้อย่างลึกซึ้ง แนวทางนี้สอดคล้องกับข้อค้นพบของ Bassyouny และ Wilkesmann (2023) รวมถึง Khongsawatkiat และ Agmapisarn (2024) ที่ชี้ให้เห็นบทบาทของ Soft Power และคุณภาพพื้นที่พักอาศัยในฐานะปัจจัยสำคัญต่อความสำเร็จของตลาดท่องเที่ยวเชิงทำงาน (Workation)

อย่างไรก็ตาม ข้อกำหนดของการออกแบบนี้ ผู้ออกแบบควรเลือกปรับใช้ให้เหมาะสมกับประเภทของโรงแรม จากผลการวิจัยพบว่ามีความแตกต่างระหว่างโรงแรมเชนกับบูทีคโฮเทล และดีไซน์โฮเทล ในแง่ความยืดหยุ่นด้านการออกแบบ โรงแรมเชนมักมี Core Design Concept ที่ตายตัวและใช้ของตกแต่งมาตรฐานสากล ทำให้การสะท้อนอัตลักษณ์ท้องถิ่นมีข้อจำกัด ขณะที่บูทีคและดีไซน์โฮเทล รวมถึงรีสอร์ตในบริบทธรรมชาติ กลับมีอิสระและสร้างสรรค์สูง กล้าใช้วัสดุท้องถิ่น งานฝีมือ และความร่วมมือกับชุมชนเพื่อสร้างเอกลักษณ์เฉพาะ สอดคล้องกับแนวคิด “Sense of Place” ที่เน้นการออกแบบให้ผู้เข้าพักรับรู้ถึงที่มาและบริบทของสถานที่

ในกระบวนการสร้างสรรค์ AI มีบทบาทสำคัญ โดย Midjourney ช่วยสร้างต้นแบบภาพได้รวดเร็วและมีสไตล์ชัดเจน เหมาะกับการระดมไอเดีย (divergent thinking) ทั้งนี้งานวิจัยด้านการออกแบบพบว่า Midjourney เหมาะกับการสร้างภาพที่มีความเป็นศิลปะและบรรยากาศสูง ช่วยกำหนด mood & tone และสำรวจแนวคิดภาพรวมได้ดีตั้งแต่ช่วงแรกของโปรเจกต์ (Fares, 2025) สอดคล้องกับงานวิจัยของ IDEO (2024) และแนวทางของ Brown และคณะ (2025) ที่ระบุว่า AI สามารถเพิ่มจำนวนและรายละเอียดของแนวคิดได้อย่างมีประสิทธิภาพ

อย่างไรก็ดี ผู้วิจัยพบข้อจำกัดที่สำคัญในการนำ GenAI มาช่วยในกระบวนการออกแบบ คือ AI ไม่สามารถถ่ายทอดอารมณ์และความลึกซึ้งทางวัฒนธรรมได้ดีตามที่ผลการวิจัยของ Bangkok Hub Light ได้คะแนนต่ำสุดในด้านความสวยงาม (3.71) และคุณค่าพื้นที่ (3.52) โดยนักท่องเที่ยวส่วนใหญ่มองว่าควรมีการปรับปรุงรายละเอียดให้สะท้อน อัตลักษณ์กรุงเทพฯ ให้ชัดเจนมากขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ Cardini และ Noguera (2023) ที่วิจารณ์เกี่ยวกับ ข้อจำกัดของ AI ในการสร้างลวดลายแบบดั้งเดิมที่ศึกษากับช่างแก้วเตมาลาพบว่า AI สร้าง ลวดลายได้รวดเร็ว แต่ขาด ความเชื่อมโยงกับความหมายเชิงวัฒนธรรม เช่น ลวดลายที่ AI สร้างอาจไม่สื่อถึงพิธีกรรมหรือความเชื่อท้องถิ่น GenAI เหล่านี้มีการบวนการแสดงภาพวัตถุ โดยการอาศัยการจำลองรูปแบบมากกว่าการใช้ความรู้เชิงบริบท ส่งผลให้ได้ภาพที่ดูถูกต้องในระดับผิวเผินแต่ขาดความเข้าใจที่ละเอียดอ่อน Wasielewski (2023) และข้อจำกัดอีกประการ คือ การใช้ GenAI อย่าง Midjourney มาช่วยในการสร้างภาพต้นแบบ ผู้วิจัยพบว่ามีความ ยากในการปรับแก้หรือ refine รายละเอียดในภาพที่สร้างไปแล้ว นักออกแบบไม่สามารถแก้ไข จุดเฉพาะเจาะจงในภาพได้โดยตรง นอกจากการใส่คำสั่ง prompt เพิ่มหรือสร้างภาพใหม่ ซึ่ง มักให้ผลลัพธ์ที่ควบคุมยาก และบางครั้งส่วนประกอบของภาพอาจบิดเบี้ยวเมื่อพยายามแก้ไข เพิ่มเติมด้วย prompt ซึ่งเป็นข้อจำกัดที่พบได้ทั้ง Midjourney และ AI วาดภาพอื่น ๆ โดยเฉพาะ เมื่อใช้คำสั่ง reroll เพื่อสุ่มสร้างใหม่ ระบบก็มักไม่ได้แก้ไขปัญหาคุดบกพร่องเหล่านั้นอย่าง ตรงจุด และถึง Midjourney เวอร์ชันใหม่จะมีฟีเจอร์ inpainting (Vary Region) ช่วยให้แก้ไข เฉพาะจุดในภาพได้ แต่จากการทดลองใช้งานของผู้วิจัยและข้อมูลจากผู้พัฒนา พบว่าประสิทธิภาพ ยังไม่แม่นยำ โดยเฉพาะการแก้ไขรายละเอียดเล็ก ๆ ที่มักได้ผลลัพธ์ไม่ตรงความต้องการ

ข้อจำกัดนี้ทำให้ผู้วิจัยหันมาศึกษาเครื่องมือทางเลือกอย่าง Stable Diffusion ซึ่งมีจุดแข็ง ด้านการควบคุมภาพเชิงลึก และสามารถปรับแต่งจากข้อมูลเฉพาะของผู้ใช้งาน เช่น ภาพถ่าย วัสดุเซรามิก ลวดลายพื้นผิว โทนสี หรือเส้นสายที่เป็นเอกลักษณ์ เพื่อให้ AI เข้าใจบริบทเฉพาะ และสร้างภาพที่สมจริง สอดคล้องกับวัสดุจริงมากขึ้น (Skoolidio, 2567) วิธีนี้ช่วยลดการพึ่งพา ชุดข้อมูลสำเร็จรูป และส่งเสริมการใช้ภาพต้นทางที่มาจากวัฒนธรรมท้องถิ่นหรือแรงบันดาลใจ ของนักออกแบบโดยตรง

จากข้อดีและข้อจำกัดของแต่ละระบบ แนวทางที่เป็นที่นิยมคือการ ผสมผสานเวิร์กโฟลว์ ระหว่าง Midjourney และ Stable Diffusion โดยให้ Midjourney ทำหน้าที่สร้างแนวคิดและภาพ ต้นแบบเชิงสุนทรีย์ (divergent thinking) ส่วน Stable Diffusion ใช้ปรับรายละเอียดเชิงลึก (convergent thinking) ให้สอดคล้องกับโจทย์ออกแบบมากที่สุด ผลการศึกษาหลายชิ้นอย่าง งานวิจัยด้านการศึกษาการออกแบบภายในที่เปรียบเทียบ Midjourney, Stable Diffusion และ DALL-E ชี้ว่าการใช้เครื่องมือเหล่านี้ร่วมกันช่วยให้นักออกแบบควบคุมคุณภาพและความแม่นยำ

ของผลงานได้ดีกว่าการใช้เพียงเครื่องมือเดียว

เพื่อแก้ไขข้อจำกัดนี้ ผู้วิจัยเสนอแนวทางการออกแบบร่วมกันระหว่างนักออกแบบ AI และชุมชนท้องถิ่นตามแนวทางของมหาวิทยาลัยขอนแก่น (Jiraporn Pratomchai, 2024) โดยใช้โมเดล Human-AI Co-Creation Process ที่แบ่งเป็นขั้นตอนสำคัญ 4 ขั้นตอน ได้แก่ การให้ข้อมูลบริบทวัฒนธรรมโดยช่างพื้นบ้าน การใช้ AI สร้างลายต้นแบบ การกลั่นกรองรายละเอียดโดยช่าง และการนำไปผลิตจริง โดยมี Cultural Validation Layer เป็นขั้นตอนตรวจสอบความถูกต้องทางวัฒนธรรมเพิ่มเติม กระบวนการนี้ไม่เพียงช่วยยกระดับคุณภาพงาน แต่ยังลดความเสี่ยงด้านความถูกต้องเชิงวัฒนธรรม และเสริมมูลค่าเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์

จากข้อค้นพบและข้อเสนอแนะดังกล่าวทำให้ผลงานวิจัยนี้สามารถนำไปใช้ประโยชน์เชิงพาณิชย์กับบูติกโฮเทล ดีไซน์โฮเทล และรีสอร์ตที่ต้องการสร้างจุดขายผ่านการออกแบบที่ผสมผสานฟังก์ชันกับอัตลักษณ์ท้องถิ่น นอกจากนี้ยังสามารถต่อยอดไปสู่ตลาด Workationer ซึ่งมีความต้องการด้านความยืดหยุ่นและความสะดวกสูงกว่า พร้อมขยายสู่การพัฒนาโมเดล Human-AI Co-Creation ในสาขาอื่น เช่น สปา คาเฟ่ และโฮสเทล เพื่อสร้างนวัตกรรมการออกแบบที่เชื่อมโยงวัฒนธรรมท้องถิ่นกับเทคโนโลยีอย่างยั่งยืน

ข้อเสนอแนะ

ด้านการวิจัยและการออกแบบผลิตภัณฑ์

1. ดำเนินการออกแบบร่วม (Co-Creation) กับนักออกแบบและชุมชนท้องถิ่นตั้งแต่วิธีขั้นตอนกำหนดแนวคิด เพื่อให้ผลิตภัณฑ์สามารถสื่อสารอารมณ์และอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมได้ชัดเจน
2. พัฒนาโมเดลต้นแบบร่วมกับผู้เชี่ยวชาญด้านการผลิตตั้งแต่ช่วงต้น เพื่อลดข้อจำกัดด้านเทคนิคในการขึ้นรูปเซรามิก
3. ใช้ AI ควบคู่กับการออกแบบเชิงวิเคราะห์จากมนุษย์ โดยให้ความสำคัญกับอัตลักษณ์ของนักออกแบบ พฤติกรรมผู้ใช้ และบริบทจริง เพื่อเพิ่มคุณค่าและความแม่นยำของผลงาน
4. ขยายกลุ่มตัวอย่างให้ครอบคลุม Digital Nomads และกลุ่ม Workation หลากหลายสัญชาติ อาชีพ และระยะพำนักร เพื่อยืนยันความต้องการเชิงสากล และเพิ่มศักยภาพการตลาด
5. ทดลองใช้ AI อื่น เช่น AI-based parametric CAD (Autodesk Fusion + Generative Design) เพื่อสร้างภาพ 3 มิติและจำลองการหดตัวของเซรามิก ลดรอบการสร้างต้นแบบ

6. หลังได้ต้นแบบ ควรทดลองใช้ในโรงแรมหรือพื้นที่จริง เพื่อเก็บข้อมูลการใช้งานและความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย นำมาปรับปรุงผลิตภัณฑ์ให้ตอบโจทย์มากขึ้น
7. พัฒนาเช็ตผลิตภัณฑ์ที่สามารถใช้งานร่วมกันหรือปรับเปลี่ยนได้ง่าย รองรับความต้องการที่หลากหลาย เช่น การเปลี่ยนชิ้นส่วนหรือฟังก์ชันตามผู้ใช้
8. กำหนดกลยุทธ์ออกแบบที่ชัดเจน เช่น มินิมอล คราฟต์ หรือร่วมสมัยแบบวัฒนธรรม เพื่อเจาะตลาดเป้าหมายได้แม่นยำ

ด้านการประยุกต์ใช้ในอุตสาหกรรม

1. ต่อยอดเชิงพาณิชย์โดยร่วมมือกับโรงแรม Boutique Hotel, Co-living หรือ Co-working ที่มุ่งกลุ่ม Workation
2. ส่งเสริมให้ผู้ประกอบการโรงแรมมองการใช้ผลิตภัณฑ์ตกแต่งเป็นส่วนหนึ่งของกลยุทธ์การสร้างประสบการณ์ (experience-based branding)
3. พัฒนาโมเดลต้นแบบการออกแบบผลิตภัณฑ์ร่วมกับ AI ให้ประยุกต์ใช้ได้กับธุรกิจอื่น เช่น สปา คาเฟ่ หรือโฮสเทล ที่ต้องการสร้างความแตกต่างด้วยดีไซน์

กิตติกรรมประกาศ

การจัดทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดีด้วยความกรุณาและการสนับสนุนจากหลายภาคส่วน ข้าพเจ้าขอกราบขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อริญ วานิชกร อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิเทพ มุสิกะปาน อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม และอาจารย์ ดร.อดิเทพ แจ้คนาลาว ที่ให้คำแนะนำและข้อเสนอแนะอันทรงคุณค่าตลอดกระบวนการวิจัย ขอบขอบคุณผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยว การออกแบบผลิตภัณฑ์ การออกแบบเชรามิก การตกแต่งภายใน ผู้เชี่ยวชาญด้าน AI Midjourney ผู้ประกอบการโรงแรมและ Co-working Space ตลอดจนกลุ่มตัวอย่างและผู้ให้สัมภาษณ์ทุกท่านที่กรุณาให้ข้อมูลและสละเวลาอย่างเต็มใจ ขอบคุณอาจารย์ขวัญชัย นิลเพชร ที่เอื้อเฟื้อสถานที่และอุปกรณ์ในการเผาชิ้นงานต้นแบบเชรามิกทั้ง 5 ชิ้น รวมถึงครอบครัว คนสำคัญ เพื่อนร่วมรุ่นและรุ่นพี่ที่ให้กำลังใจและสนับสนุนอย่างต่อเนื่อง ข้าพเจ้าหวังเป็นอย่างยิ่งว่างานวิจัยนี้จะก่อให้เกิดประโยชน์ต่อวงการวิชาการและการออกแบบผลิตภัณฑ์ และขออภัยหากมีข้อผิดพลาดใดด้วยความเคารพอย่างสูง

เอกสารอ้างอิง

- ฐานเศรษฐกิจ. (2566, 7 มิถุนายน). นักท่องเที่ยวดิจิทัลโนแมด เป้าหมายใหม่ของไทย. <https://www.thansettakij.com/business/tourism/567421>
- Bassiyouny, M., & Wilkesmann, M. (2023). Going on workation — Is tourism research ready to take off? Exploring an emerging phenomenon of hybrid tourism.
- Cardini, P., และ Noguera, J. C. (2023). Modern tools, ancient skills: An attempted dialogue between AI, design and traditional craft. *Tradition Innovations in Arts, Design, and Media Higher Education*, 1(1), 10.
- Fares, G. (2025). Integrating AI in the Creative Process: A Case Study in Interior Design Education. *Art and Design Review*, 13(2), 140–158.
- IDEO. (2024). Collaborating with AI increases business innovation by 56%, as new study reveals complex link between AI and growth. <https://www.ideo.com/2024-ai-research>
- Jiraporn Pratomchai. (2024). Thai Innovation Meets Tradition: AI-Powered Silk Design Captures Global Recognition. *Thailand Quality Class*. <https://eng.kku.ac.th/18838>
- Khongsawatkiat, N., และ Agmapisarn, C. (2024). Workation Destination Attractiveness in Urban Locations: Insights from Hybrid Thematic Analysis. *Thammasat Review*, 27(2), 225–268. <https://sc01.tci-thaijo.org/index.php/tureview/article/view/240983>
- Nomad, L. (2023). Best places to live for digital nomads. <https://nomadlist.com>
- Skooldio. (2567). Stable Diffusion vs Midjourney vs DALL·E : เปรียบเทียบ Generative AI Art สุดฮิต. <https://blog.skooldio.com/ai-art-comparison/>
- TAT Review. (2566). Digital Nomads 2023: โอกาสใหม่ของการท่องเที่ยวไทยในยุคไฮบริด. <https://tatreviewmagazine.com/article/digital-nomads-2023/>
- Wasielewski, A. (2023). Computational Formalism: Art History and Machine Learning. MIT.

ได้รับบทความ
Received
05/01/2025

แก้ไขบทความ
Revised
29/07/2025

ตอบรับบทความ
Accepted
08/09/2025

05

การสร้างสรรค์งานละครเชิงภาพเรื่อง “Dialogue of Land and Sea”

Creation of Visual Theatre “Dialogue of Land and Sea”

เบญจ บุษราคัมวงศ์¹ และภาสกร อินทุมาร²
Ben Busarakamwong¹ and Pasakorn Intoo-Marn²

¹ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะ การออกแบบ และ
เศรษฐกิจสร้างสรรค์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์, ดร., สาขาวิชาการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

¹ Master Degree Student, Art, Design and Creative Economy, Faculty of Fine and Applied Arts,
Thammasat University, Thailand/Corresponding Author (E-mail address: ben.bu@sed.tu.ac.th)

² Assistant Professor, Dr., Department of Theatre and Performance Practice, Faculty of Fine and Applied Arts,
Thammasat University, Thailand (E-mail address: pintoomarn@gmail.com)

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้นำเสนอผลการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ว่าด้วยการพัฒนางานละครเวทีเชิงภาพ Dialogue of Land and Sea โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างสรรค์ละครเวทีที่สามารถสื่อสารประเด็นทางสังคมและสิ่งแวดล้อม โดยเฉพาะเรื่องความหลากหลายทางชีวภาพ และ 2) ศึกษาและสะท้อนการเรียนรู้ของผู้วิจัยในฐานะผู้กำกับการแสดง การวิจัยดำเนินการตามแนวทางการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) 2 รอบ โดยอิงกรอบแนวคิด Visual Theatre และความหลากหลายทางชีวภาพ ประกอบด้วยขั้นตอนการวางแผน การเก็บข้อมูลภาคสนาม การทดลองสร้างสรรค์ การแสดงผลงาน การสังเกตการณ์ และการสัมภาษณ์เชิงคุณภาพ ผลงานละครบูรณาการศิลปะหลายแขนง ได้แก่ หุ่นละคร หุ่นเงา การเคลื่อนไหวร่างกาย ดนตรีสด ศิลปะเสียง และภาพยนตร์ทดลอง โดยได้รับแรงบันดาลใจจากเหตุการณ์จริงของการพบกันระหว่างเต่าหญ้าและสุนัขจรจัด ณ ชายหาดในเม็กซิโก ก่อนดัดแปลงเป็นเรื่องแต่งที่สอดคล้องกับบริบทสังคมไทย ละครเวทีจัดแสดง 2 รอบต่อกลุ่มเยาวชนและครอบครัว ผลการวิจัยสะท้อนว่า ละครเวทีเชิงภาพเป็นสื่อที่มีพลังในการกระตุ้นความตระหนักรู้ด้านสิ่งแวดล้อมและสิทธิของสิ่งมีชีวิต พร้อมทั้งเปิดพื้นที่ให้ผู้ชมได้มีส่วนร่วมทางอารมณ์และความเข้าใจ กระบวนการสร้างสรรค์ยังส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้วิจัยในด้านการกำกับการแสดง การเล่าเรื่อง และการใช้สื่อผสมอย่างมีประสิทธิภาพ สรุปได้ว่าการออกแบบละครเวทีเชิงภาพที่เชื่อมโยงกับบริบททางสังคมเปิดให้ทีมงานและผู้ชมมีการมีส่วนร่วม และมีการสะท้อนผลอย่างต่อเนื่อง เป็นแนวทางที่ส่งเสริมบทบาทของศิลปะร่วมสมัยในการสื่อสารประเด็นสิ่งแวดล้อมอย่างยั่งยืน

คำสำคัญ : ละครเวทีเชิงภาพ การวิจัยเชิงสร้างสรรค์ การวิจัยเชิงปฏิบัติการ
ความหลากหลายทางชีวภาพ หุ่นละคร ศิลปะการแสดง

Abstract

This article presents the results of a creative research project on the development of the visual theatre production *Dialogue of Land and Sea*, with two main objectives: (1) to create a theatrical performance that effectively communicates social and environmental concerns—particularly issues related to biodiversity—and (2) to reflect on the director’s learning outcomes through the creative process. The research employed two cycles of action research based on the frameworks of Visual Theatre and biodiversity, encompassing planning, field data collection, creative experimentation, public presentations, observation, and qualitative interviews. The production integrates various art forms—including puppetry, shadow play, physical movement, live music, sound art, and experimental film. Inspired by a real-life encounter between a stray dog and a green sea turtle on a beach in Mexico, the story was adapted to reflect Thai sociocultural contexts. The performance was presented twice to youth and family audiences. Findings reveal that Visual Theatre can be a powerful medium to raise environmental awareness and empathy for living beings, while also fostering emotional and social engagement from audiences. The creative process enhanced the researcher’s skills in directing, storytelling, and interdisciplinary media design. The study concludes that site-connected, participatory, and reflectively designed visual theatre provides an effective approach for using contemporary art to communicate environmental issues in a sustainable manner.

Keywords : Visual Theatre, Creative Research, Action Research,
Biological Diversity, Puppetry, Performance Art

บทนำ

ในบริบทของวิกฤตสิ่งแวดล้อมโลกในศตวรรษที่ 21 ปัญหาการสูญเสียความหลากหลายทางชีวภาพ (biodiversity loss) ได้กลายเป็นประเด็นเร่งด่วนระดับนานาชาติที่ส่งผลกระทบต่อความมั่นคงของระบบนิเวศและคุณภาพชีวิตของมนุษย์ในระยะยาว (IPBES, 2019; Cardinale et al., 2012) ความหลากหลายทางชีวภาพไม่เพียงเป็นรากฐานของความมั่นคงทางอาหาร การแพทย์ และวัฒนธรรมเท่านั้น แต่ยังมีบทบาทสำคัญในการรักษาสมดุลของระบบนิเวศที่ซับซ้อนอย่างยิ่ง (Wilson, 2016) การสูญพันธุ์ของสิ่งมีชีวิตหนึ่งสายพันธุ์อาจส่งผลเป็นลูกโซ่ต่อสิ่งมีชีวิตอื่น ๆ และอาจนำไปสู่การล่มสลายของระบบนิเวศในภาพรวมโดยที่มนุษย์ไม่สามารถคาดการณ์ได้ล่วงหน้า

แม้จะมีความพยายามจากหลายภาคส่วนในการรณรงค์และให้ความรู้เกี่ยวกับการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม แต่การสื่อสารที่สามารถเชื่อมโยงผู้คนโดยเฉพาะเยาวชนและครอบครัวกับประเด็นเหล่านี้ได้อย่างลึกซึ้งในระดับอารมณ์และจิตสำนึก ยังคงเป็นความท้าทายสำคัญ ศิลปะการแสดงจึงได้รับการพิจารณาว่าเป็นเครื่องมือทรงพลังที่สามารถสร้างพื้นที่การเรียนรู้ การตั้งคำถาม และการสร้างจิตสำนึกผ่านประสบการณ์ตรงของผู้ชม (Govan et al., 2007; Pavis, 2003)

ในบริบทนี้ “ละครเวทีเชิงภาพ” (Visual Theatre) ได้กลายเป็นแนวทางการแสดงร่วมสมัยที่มีความยืดหยุ่นในการสื่อสารความหมายผ่านการผสมผสานศิลปะหลายแขนง เช่น การแสดงหุ่น (Puppetry) การเคลื่อนไหวร่างกาย (Physical Theatre) ดนตรีสด (Live Music) ศิลปะเสียง (Sound Art) และภาพยนตร์ทดลอง (Experimental Film) ซึ่งสามารถถ่ายทอดแนวคิดเชิงนามธรรมให้กลายเป็นประสบการณ์ที่จับต้องได้มากขึ้น (Pavis, 2003; Williams, 2003)

งานวิจัยเชิงสร้างสรรค์นี้มีจุดเริ่มต้นจากเหตุการณ์จริงที่ชายหาดมีรามาร์ ประเทศเม็กซิโก ซึ่งเป็นที่มาของการสร้างสรรค์ละครเวทีเรื่อง Dialogue of Land and Sea ที่บอกเล่าเรื่องราวของ “สุန်ซันทาง” ที่เฝ้ารังเต่าหญ้า (Olive Ridley Turtle) จนลูกเต่าฟักตัวและกลับลงสู่ทะเลได้อย่างปลอดภัย แม้จะไม่มีบทสนทนาที่เป็นคำพูด แต่ความสัมพันธ์ของตัวละครทั้งสองสะท้อนถึงความเมตตา ความสมดุล และความสามารถในการอยู่ร่วมกันต่างสายพันธุ์ภายใต้บริบททางธรรมชาติเดียวกัน

ผู้วิจัยได้นำเรื่องราวดังกล่าวมาปรับบริบทให้เกิดขึ้นในประเทศไทย โดยใช้กระบวนการสร้างเรื่องแต่ง (Fictionalization) ผสมผสานกับข้อมูลชีววิทยาและสิ่งแวดล้อม เช่น ปัญหาการลดลงของเต่าหญ้าในชายฝั่งอันดามันของไทย และปัญหาสุนัขจรจัดที่พบทั้งในไทย (สุทธาวรรณ บุญวงศ์, 2561) และเม็กซิโก (Barrett, 2025) โดยมีเป้าหมายหลักในการถ่ายทอดสาระสำคัญของความหลากหลายทางชีวภาพและสิทธิในการมีชีวิตของสัตว์ต่างสายพันธุ์ผ่านการแสดงเชิงภาพ

ในการนี้ ผู้วิจัยได้นำแนวทางการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ (Creative Research) ร่วมกับการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) เพื่อสร้างสรรค์และวิเคราะห์การแสดง Dialogue of Land and Sea โดยมีเป้าหมายในการสำรวจศักยภาพของละครเวทีเชิงภาพ ในฐานะเครื่องมือสื่อสารปัญหาสิ่งแวดล้อม การทดลองดำเนินการใน 2 รอบการวิจัย ซึ่งประกอบด้วย การวางแผน การฝึกซ้อม การแสดงจริง การเก็บข้อมูลจากผู้ชม และการสะท้อนบทบาทของผู้กำกับการแสดงในกระบวนการวิจัย

การแสดงดังกล่าวใช้สุนัขเป็นตัวแทนของ "ผืนดิน" และเต่าหญ้าเป็นตัวแทนของ "ท้องทะเล" ซึ่งต่างมีสถานะเปราะบางจากการกระทำของมนุษย์ เนื้อหาการแสดงไม่เพียงสะท้อนประเด็นทางชีวภาพ แต่ยังชี้ให้เห็นถึงมิติของความยุติธรรมในสิทธิการมีชีวิตของสิ่งมีชีวิตอื่น ๆ ที่มีมนุษย์อีกด้วย ละครเวทีจึงไม่เพียงเป็นการแสดง แต่คือพื้นที่ของบทสนทนาใหม่ที่เปิดให้ผู้ชมได้ทบทวนความสัมพันธ์ของตนกับธรรมชาติและสิ่งมีชีวิตอื่น ๆ

นิยามศัพท์

1. ความหลากหลายทางชีวภาพ (Biological Diversity/Biodiversity) หมายถึง ความหลากหลายของสิ่งมีชีวิตทุกชนิดบนโลก รวมถึงพืช สัตว์ จุลชีพ ระบบนิเวศ และความหลากหลายทางพันธุกรรมภายในและระหว่างชนิด (Wilson, 2016) ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของความมั่นคงด้านอาหาร การแพทย์ วัฒนธรรม และการรักษาสมดุลของระบบนิเวศ
2. การสูญเสียความหลากหลายทางชีวภาพ (Biodiversity Loss) หมายถึง การลดลงของชนิดและจำนวนประชากรของสิ่งมีชีวิตในระบบนิเวศต่าง ๆ ที่อาจนำไปสู่การสูญพันธุ์และส่งผลกระทบต่อสมดุลของสิ่งแวดล้อมในระยะยาว (IPBES, 2019)
3. ละครเวทีเชิงภาพ (Visual Theatre) รูปแบบของศิลปะการแสดงร่วมสมัยที่ให้ความสำคัญกับภาพ องค์ประกอบทางกายภาพ และอารมณ์ มากกว่าบทสนทนา โดยมักผสมผสานศิลปะแขนงต่าง ๆ เช่น หุ่นละคร ดนตรีสด การเคลื่อนไหวร่างกาย และสื่อทดลอง เพื่อถ่ายทอดความหมายอย่างลึกซึ้ง (Pavis, 2003)
4. หุ่นละคร (Puppetry) ศิลปะการแสดงที่ใช้หุ่นเป็นตัวละครหลักในการสื่อสารเรื่องราวหรือแนวคิด ซึ่งอาจควบรวมกับการเคลื่อนไหว ดนตรี และฉากแสงเสียงในแบบร่วมสมัย
5. ความยุติธรรมของสิ่งมีชีวิตอื่น (Non-human Justice/Environmental Justice) แนวคิดที่เน้นให้ความสำคัญต่อสิทธิในการมีชีวิตรอยู่ของสิ่งมีชีวิตอื่น ๆ ที่มีมนุษย์ โดยมองว่าสิ่งมีชีวิตทุกชนิดควรได้รับการคุ้มครองและปฏิบัติด้วยจริยธรรม

(Singer, 1975; Plumwood, 2002)

6. กระบวนการสร้างเรื่องราว (Fictionalization) กระบวนการนำเหตุการณ์จริงมาปรับแต่งหรือแปลงเป็นเรื่องราวในรูปแบบศิลปะ โดยคงไว้ซึ่งสาระสำคัญของประเด็นทางสังคมหรือวัฒนธรรม เพื่อเพิ่มความเข้าใจและการมีส่วนร่วมของผู้ชม

วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1. เพื่อสร้างสรรค์ละครเวทีเชิงภาพ (Visual Theatre) เรื่อง Dialogue of Land and Sea เพื่อสื่อสารประเด็นปัญหาทางสังคมและสิ่งแวดล้อม
2. เพื่อศึกษาผลจากการสร้างสรรค์ละครเวทีเชิงภาพ Visual Theatre เรื่อง Dialogue of Land and Sea และสะท้อนผลการเรียนรู้จากกระบวนการทำงานละครเวทีเชิงภาพ

ขอบเขตงานวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ (Creative Research) ที่มุ่งศึกษากระบวนการสร้างสรรค์ละครเวทีเชิงภาพ (Visual Theatre) เรื่อง Dialogue of Land and Sea โดยมีนายเบญจ บุษราคัมวงศ์ เป็นผู้วิจัยและผู้กำกับการแสดง ในนามกลุ่มละคร For What Theatre ผลงานชิ้นนี้มุ่งเน้นการใช้ศิลปะการแสดงเป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดประเด็นสิ่งแวดล้อมและความหลากหลายทางชีวภาพ ผ่านการเล่าเรื่องเชิงนามธรรมที่ผสมผสานการแสดงหุ่น การเคลื่อนไหว ดนตรีสด และศิลปะเสียง

การแสดงรอบปฐมทัศน์มีกำหนดจัดขึ้นในวันที่ 17 กรกฎาคม พ.ศ. 2567 และได้รับการพัฒนาต่อเนื้อเพื่อจัดแสดงอีก 4 รอบ ณ โรงละครคอนแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ระหว่างวันที่ 13–15 กันยายน พ.ศ. 2567 โดยการวิจัยนี้ครอบคลุมทั้งกระบวนการกำกับการแสดงศิลปะการเล่าเรื่อง และการสื่อสารประเด็นทางสังคมและสิ่งแวดล้อมต่อผู้ชมในวงกว้าง

1. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

• ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ทีมงาน นักแสดง และผู้ชมละครเชิงภาพ Dialogue of Land and Sea ซึ่งเป็นกลุ่มที่มีบทบาทสำคัญในการทดลองและรับรู้การสื่อสารประเด็นสิ่งแวดล้อมผ่านศิลปะการแสดง

• กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

- ทีมงานและนักแสดงจำนวน 14 คน ที่มีส่วนร่วมในกระบวนการสร้างสรรค์และการแสดง

- ผู้ชมการแสดงที่คาดการณ์ไว้ในแต่ละรอบ เพื่อเก็บข้อมูลการรับรู้และการสะท้อนกลับ
 - รอบที่ 1 จำนวน 120 – 240 คน
 - รอบที่ 2 จำนวน 140 – 280 คน

2. ขอบเขตด้านเนื้อหา

1. ศึกษาและวิเคราะห์ประเด็นปัญหาสิ่งแวดล้อมและความหลากหลายทางชีวภาพ โดยเฉพาะการอนุรักษ์เต่าทะเลและปัญหาสุนัขจรจัดในบริบทประเทศไทย ผ่านกระบวนการสร้างเรื่องราวที่ได้รับแรงบันดาลใจจากปรากฏการณ์จริงที่ชายหาดมิรามาร์ ประเทศเม็กซิโก และได้รับการปรับให้เข้ากับบริบทสังคมไทย ในรูปแบบละครเชิงภาพ (Visual Theatre)
2. ศึกษาองค์ประกอบ รูปแบบ และเทคนิคของละครเชิงภาพ (Visual Theatre) ทั้งในประเทศไทยและในระดับสากล เพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาผลงานที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายเยาวชนและครอบครัว
3. สร้างสรรค์ผลงานละครเชิงภาพ Dialogue of Land and Sea ในความยาว 45-60 นาที ที่ผสมผสานการแสดงหุ่น การเคลื่อนไหว ดนตรีสด ศิลปะเสียง และภาพยนตร์ทดลอง เพื่อทดลองศักยภาพในการสื่อสารประเด็นสิ่งแวดล้อมอย่างลึกซึ้งและเข้าถึงอารมณ์ผู้ชม
4. สร้างและใช้แบบสอบถามเพื่อเก็บข้อมูลการประเมินและสะท้อนความรู้สึของผู้ชมหลังชมการแสดง ทั้งในแง่ของความเข้าใจประเด็นสิ่งแวดล้อมและความพึงพอใจต่อรูปแบบการนำเสนอ
5. สัมภาษณ์ทีมงานและนักแสดงที่ร่วมงาน เพื่อรวบรวมความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ และการสะท้อนบทบาทของผู้กำกับในการจัดการกระบวนการสร้างสรรค์ละครเชิงภาพดังกล่าว

กรอบแนวคิดของงานวิจัย

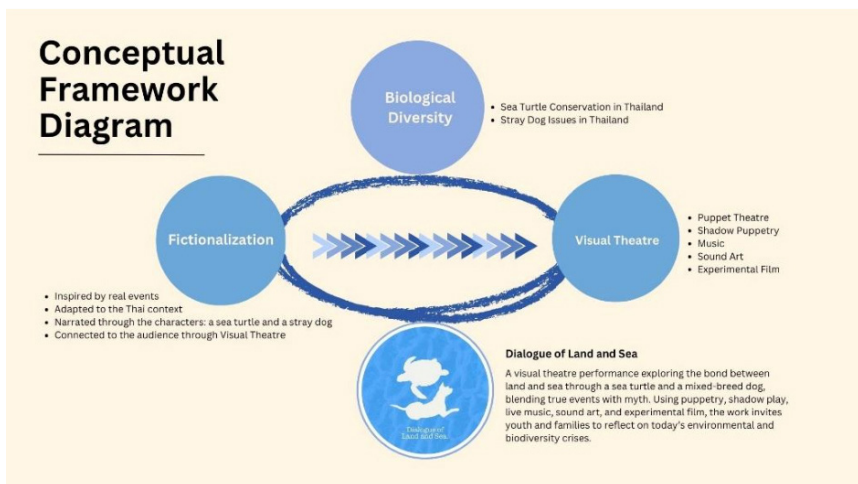
งานวิจัยเชิงสร้างสรรค์นี้มีกรอบแนวคิดที่บูรณาการศาสตร์และศิลป์หลากหลายแขนง เพื่อสร้างสรรค์ การแสดง ละครเวทีเชิงภาพ เรื่อง Dialogue of Land and Sea โดยมีเป้าหมายในการสื่อสารประเด็นด้านสิ่งแวดล้อมและความหลากหลายทางชีวภาพแก่เยาวชนและครอบครัว ผ่านองค์ประกอบหลัก 3 ประการ ได้แก่

1. ความหลากหลายทางชีวภาพ เป็นแกนเนื้อหาของการแสดง ถ่ายทอดผ่านตัวละคร “เต่าทะเล” และ “สุนัขจรจัด” ซึ่งเป็นตัวแทนของสิ่งมีชีวิตต่างสายพันธุ์ที่มีบทบาทต่อสมดุล

ระบบนิเวศ สะท้อนสิทธิในการดำรงชีวิตและความเชื่อมโยงระหว่างสิ่งมีชีวิตกับสิ่งแวดล้อม

2. **ละครเวทีเชิงภาพ** ใช้การสื่อสารผ่านภาพ เสียง และการเคลื่อนไหวแทนบทพูด โดยผสมผสานเทคนิคหลากหลาย อาทิ ละครหุ่น ละครเงา การเคลื่อนไหวร่างกาย ดนตรีสด ดิลปะ เสียง และภาพยนตร์เชิงทดลอง เพื่อสร้างประสบการณ์ทางอารมณ์แก่ผู้ชม

3. กระบวนการสร้างเรื่องราว แรงบันดาลใจจากเหตุการณ์ปี 2021 ที่สุนัขจรจัดดูแลแม่เต่าทะเลบนชายหาดมิดรามาร์ ประเทศเม็กซิโก ถูกดัดแปลงให้เหมาะสมกับบริบทไทย สื่อสารผ่านจินตนาการและภาษาศิลปะ เพื่อสะท้อนความเห็นอกเห็นใจ ความยุติธรรม และบทสนทนาไร้เสียงระหว่างสายพันธุ์



ภาพที่ 1 แสดงกรอบแนวคิดในงานวิจัยการสร้างละครเวทีเชิงภาพ เรื่อง "Dialogue of Land and Sea"

การหลอมรวมองค์ประกอบทั้งสามทำให้ Dialogue of Land and Sea ไม่เพียงเป็นงานศิลปะ แต่ยังเป็นพื้นที่ทางสังคมที่กระตุ้นการตั้งคำถาม การแลกเปลี่ยน และการตระหนักรู้ต่อความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ ธรรมชาติ และสิ่งมีชีวิตอื่น ๆ ในโลกร่วมสมัย

วิธีวิจัย

การวิจัยเรื่อง การสร้างละครเวทีเชิงภาพเรื่อง "Dialogue of Land and Sea" เป็นงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ที่ประยุกต์ใช้แนวทางวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) ในการออกแบบและดำเนินกระบวนการวิจัย โดยอิงจากวงจร PAOR ซึ่งประกอบด้วย 4 ขั้นตอน

ได้แก่

1. การวางแผน (Plan)
2. การดำเนินการ (Act)
3. การสังเกตผล (Observe)
4. การสะท้อนผล (Reflect)

ผู้วิจัยนำวงจรดังกล่าวมาประยุกต์ใช้ในการฝึกซ้อมและการจัดแสดงละคร พร้อมทั้งบันทึกข้อมูลเชิงคุณภาพจากการสังเกตและสะท้อนผลหลังการซ้อมและการแสดงในแต่ละรอบอย่างต่อเนื่อง เพื่อนำมาใช้ในการวิเคราะห์และพัฒนากระบวนการสร้างสรรค์ละครเวทีเชิงภาพให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์เชิงเนื้อหาและการสื่อสารกับผู้ชมอย่างลึกซึ้งและมีความหมาย

รอบที่ 1: การสำรวจและทดลองแนวทางเบื้องต้น

1.1 การวางแผน (Plan)

ในขั้นแรกของการสร้างสรรค์ละครเวที Dialogue of Land and Sea ผู้วิจัยในฐานะผู้กำกับการแสดงได้เริ่มจากการศึกษาประเด็นปัญหาที่เกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อมและความหลากหลายทางชีวภาพจากเหตุการณ์จริงที่เกิดขึ้นบริเวณชายฝั่งเม็กซิโก ผสานกับบริบทในประเทศไทย ผ่านการตั้งโจทย์เชิงศิลปะโดยใช้เทคนิคการสมมุติเรื่องราว เป็นเครื่องมือหลัก พร้อมทั้งจัดทำ Storyboard เพื่อการสื่อสารกับนักแสดงและทีมงาน รวมถึงการเตรียมอุปกรณ์องค์ประกอบทางการแสดง เช่น หุ่นละคร ฉาก เสื้อผ้า สื่อภาพและเสียง และแบบคำถามสัมภาษณ์สำหรับการเก็บข้อมูลจากผู้ชม

1.2 การปฏิบัติ (Act)

นำโครงสร้างเรื่องที่ออกแบบไว้มาดำเนินการฝึกซ้อมกับนักแสดง ผ่านกระบวนการระดมสมอง ทดลองเทคนิคการแสดง เช่น หุ่นเงา ดนตรีสด และภาพยนตร์ทดลอง มีการติดตามงานของทีมออกแบบในทุกฝ่าย รวมถึงการทดลองซ้อมในสถานที่จริงและจัดการแสดงรอบนำร่องที่โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

1.3 การสังเกต (Observe)

บันทึกกระบวนการซ้อม ปฏิสัมพันธ์ภายในทีม และการตอบสนองจากกลุ่มผู้ชมเป้าหมายเบื้องต้น (เช่น นักเรียน) ทั้งในแง่อารมณ์ ความเข้าใจ และข้อเสนอแนะ รวมถึงการสังเกตภาคสนามในสถานการณ์จริงระหว่างการแสดง

1.4 การสะท้อนผล (Reflect)

วิเคราะห์จุดแข็ง จุดอ่อน ตักยภาพ และข้อจำกัดของการสื่อสารผ่านละครเวทีเชิงภาพ รวมถึงวิเคราะห์ประเด็นที่ต้องปรับปรุงทั้งด้านรูปแบบการแสดง เนื้อหา และวิธีการกำกับการแสดง เพื่อนำไปสู่การออกแบบรอบถัดไปอย่างเป็นระบบ

รอบที่ 2: การปรับปรุงและพัฒนาทางศิลปะอย่างเป็นระบบ

2.1 การวางแผนใหม่ (New Plan)

ผู้วิจัยได้นำผลจากการวิเคราะห์รอบแรก มาปรับตัวอุปสงค์เชิงศิลปะ โดยเน้นการออกแบบแนวทางการกำกับที่ชัดเจนยิ่งขึ้น เพิ่มกลยุทธ์ด้านการเชื่อมโยงเนื้อหาเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม ผ่านกรอบวัฒนธรรมไทย และวิธีคิดเรื่องสิทธิของสรรพชีวิต

2.2 การพัฒนา (Act)

ปรับโครงสร้างภาพ บทละคร และเสียงให้มีความกระชับทางศิลปะมากยิ่งขึ้น เสริมการทำงานแบบร่วมสร้าง (Collaborative Creation) กับนักแสดงและทีมงาน พร้อมทั้งฝึกซ้อมในระดับเข้มข้นกับเทคนิคพิเศษ เช่น การใช้เสียงสดและเทคนิคแสงเงาใหม่

2.3 การสังเกตและประเมิน (Observe & Reflect)

จัดการแสดงรอบที่สองที่โรงละครแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ เปิดสู่กลุ่มเป้าหมายจริงคือเยาวชนและครอบครัว มีการเก็บข้อมูลเชิงลึกผ่านการสังเกต การสัมภาษณ์ผู้ชม และการใช้แบบประเมินผลการชมละคร เพื่อใช้วิเคราะห์ศักยภาพของงานศิลปะในการสร้างความตระหนักรู้

2.4 การสะท้อนผลและสรุปผลการวิจัย (Reflect)

สรุปผลการเปรียบเทียบและบทเรียนจากทั้งสองรอบ ทำให้ผู้วิจัยในฐานะผู้กำกับได้รับบทเรียนสำคัญในด้านต่าง ๆ ได้แก่

- (1) การพัฒนากระบวนการกำกับและศิลปะการเล่าเรื่อง จากการทดลองและประเมิน ทำให้เกิดการพัฒนาวิธีการนำเสนอที่ลึกซึ้งมากขึ้น
- (2) การพัฒนาแนวคิดละครเชิงภาพ (Visual Theatre) ซึ่งสามารถสื่อสารคุณค่าทางสิ่งแวดล้อมและความเห็นอกเห็นใจระหว่างสิ่งมีชีวิตได้อย่างลึกซึ้ง
- (3) การเข้าใจศักยภาพของละครเวทีเชิงภาพ ในฐานะสื่อร่วมสมัยที่เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายใหม่ เช่น เยาวชนและครอบครัว ทั้งในเชิงสุนทรีย์ภาพและการสร้างการตระหนักรู้ทางสังคม

ผลการสร้างสรรค์ผลงาน

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ผลงานการสร้างสร้งงานละครเชิงภาพเรื่อง "Dialogue of Land and Sea" ตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้ โดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ส่วนที่ 1) วิเคราะห์องค์ประกอบและกระบวนการในการสร้างสรรค์ละครเชิงภาพเรื่อง "Dialogue of Land and Sea" เพื่อสื่อสารประเด็นปัญหาทางสังคมและสิ่งแวดล้อม 2) วิเคราะห์ผลลัพธ์โดยการเก็บข้อมูลจากผู้ชมและทีมงาน เพื่อหาถอดบทเรียนและหาแนวทางในการพัฒนาผลงานในอนาคตต่อไป

ส่วนที่ 1 วิเคราะห์องค์ประกอบและกระบวนการในการสร้างสรรค์ละครเชิงภาพ เรื่อง “Dialogue of Land and Sea” เพื่อสื่อสารประเด็นปัญหาทางสังคมและสิ่งแวดล้อม โดยมีองค์ประกอบดังต่อไปนี้

1. การแปลงข้อมูลจริงสู่กระบวนการสร้างเรื่องราว (Fictionalization)

ผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์บทละครเชิงภาพเรื่อง *Dialogue of Land and Sea* จากเหตุการณ์จริง ณ ชายหาดมิดรามาร์ ประเทศเม็กซิโก ซึ่งเกิดขึ้นระหว่าง “เต่าหญ้า” ที่ขึ้นวางไข่บนชายฝั่ง และ “สุนัขพันทาง” ที่เฝ้ามองและปกป้องรังไข่ของเต่าอย่างสงบเสงี่ยม เหตุการณ์ดังกล่าวจุดประกายให้ผู้วิจัยตั้งคำถามต่อความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งมีชีวิตต่างสายพันธุ์ และเปิดพื้นที่สนทนาถึงประเด็นทางจริยธรรม สิ่งแวดล้อม และความหลากหลายทางชีวภาพ

ผู้วิจัยเริ่มต้นการเขียนบทโดยพัฒนาเป็นบทสนทนาไร้เสียงระหว่างเต่าหญ้าและสุนัขพันทางวางกรอบเรื่องให้สะท้อน “คุณค่าของการมีชีวิตและการให้กำเนิด” ซึ่งกลายเป็นวัตถุดิบตั้งต้นของบทอื่น ๆ ที่ตามมา ในระหว่างกระบวนการสร้างสรรค์ ผู้วิจัยได้ลงพื้นที่ศึกษาเอกสารข่าว เหตุการณ์จริง รวมถึงตำนานท้องถิ่น เพื่อนำข้อมูลมาผสมผสานในการจัดสร้างตัวบทละคร โดยโครงสร้างของบทละครแบ่งออกเป็น 7 องก์ (Chapter) ดังนี้

Chapter 1: Sea — สายน้ำที่ไหลคืนแหล่งกำเนิด

กล่าวถึงความอุดมสมบูรณ์ของท้องทะเล ชีวิตดั้งเดิม ความหลากหลายทางชีวภาพ และการเริ่มต้นของการปนเปื้อนจากกิจกรรมมนุษย์ อันนำไปสู่การสูญเสียทรัพยากรทางทะเล

Chapter 2: Olive Ridley Sea Turtle — การเผชิญโลกอย่างไม่สะทกสะท้าน

สร้างจากตำนานพญาเต่าเรือนในพุทธประวัติ และเหตุการณ์จริงของ “แม่ท้ายเหมือง” เต่ามะเฟืองที่เสียชีวิตจากการติดอวน แต่ได้สร้างชีวิตใหม่จำนวนมากไว้ก่อนตาย เป็นบทที่ย้ำถึงการเสียสละเพื่อผู้อื่น

Chapter 3: Land — ดินแดนที่ไม่เคยรู้จักมาก่อน

นำเสนอภาพปัญหาบนแผ่นดิน ได้แก่ การตัดไม้ทำลายป่า ไฟป่า ภัยธรรมชาติ สงคราม และการสูญเสียความหลากหลายทางชีวภาพจากน้ำมือมนุษย์

Chapter 4: Mongrel Dog — รอดเพื่ออยู่ หรืออยู่เพื่อรอด

ได้แรงบันดาลใจจากเหตุการณ์ในประเทศไทย เช่น น้ำท่วมใหญ่ และกรณี “น้องซาร่า” สุนัขที่ถูกเจ้าหน้าที่จับด้วยความรุนแรงจนเสียชีวิต ในบทนี้ได้ปรับเนื้อหาให้สุนัขรอดชีวิต เพื่อให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายเยาวชนและครอบครัว

Chapter 5: Dialogue — บทสนทนาไร้เสียง

เป็นบทเริ่มต้นของโครงการ เล่าถึงการพูดคุยระหว่างสุนัขและเด้าหญ้าใน
คำคืนที่ว่างๆ กล่าวถึงความหวังในการมีชีวิต และการเฝ้ามองอย่างเอาใจใส่จากสุนัข
ผู้เขียน

Chapter 6: Forty-Five Days — การรอคอยลมหายใจแรก

กล่าวถึงการเฝ้ารอของสุนัขตลอด 45 วันที่เฝ้าใช้พักตัว โดยมีตัวละครใหม่
เข้ามา ได้แก่ นกนางนวล ปู และนกทองเทียว เพื่อสะท้อนความตึงเครียดระหว่าง
ธรรมชาติและการทองเทียว

Chapter 7: Babies — สิ่งเล็ก ๆ ที่อยู่เหนือ

เป็นบทสุดท้าย กล่าวถึงการพักใจและการเดินทางของลูกเต่าสู่ทะเล โดยเปิด
โอกาสให้ผู้ชมมีส่วนร่วมเชิงสัญลักษณ์ ในฐานะ “กระแสน้ำ” ที่ช่วยส่งลูกเต่าสู่โลกกว้าง

การนำเสนอเรื่องราวในลักษณะบทละครที่แยกเป็นตอน ๆ ดังกล่าว ได้รับการจัดแสดง
ในรอบแรกที่โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ซึ่งผู้วิจัยได้รับข้อเสนอแนะจาก
ผู้ชมว่าบทต่าง ๆ ยังขาดความเชื่อมโยงระหว่างกัน ในรอบถัดไปที่จัดแสดง ณ โรงละครแห่ง
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ผู้วิจัยจึงได้ปรับโครงสร้างการนำเสนอใหม่ โดยร้อยเรียงทั้ง 7 องก์
ให้ไหลต่อเนื่องในลักษณะ *interwoven dramaturgy* จากแนวคิดในการสร้างบทละครหรือ
โครงสร้างการเล่าเรื่องที่มีหลายเส้นเรื่อง (multiple narratives) เพื่อสร้างประสบการณ์ร่วมแก่
ผู้ชมและเสริมพลังของการสื่อสารด้านสิ่งแวดล้อมให้ชัดเจนยิ่งขึ้น ผู้วิจัยได้นำเหตุการณ์จริงที่
มีคุณค่าทางอารมณ์และสะท้อนภาพความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ สัตว์ และธรรมชาติมาเป็น
จุดเริ่มต้นของกระบวนการสร้างสรรค์งานละคร ภายใต้กรอบแนวคิด “fictionalization” โดย
กระบวนการดังกล่าวประกอบด้วย 5 ขั้นตอนสำคัญ ได้แก่

1) การเลือกวัตถุดิบจากเหตุการณ์จริง (Selection of Real Events) ผู้วิจัยคัดเลือก
เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงซึ่งมีพลังทางอารมณ์และนัยยะทางสังคม-สิ่งแวดล้อม ได้แก่

1. กรณีการพบกันระหว่าง สุนัขพันธุ์พาสทอร์ กับ เต้าหู้ ณ หาดมิมารมาร์ ประเทศ
เม็กซิโก ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งมีชีวิตจากสองระบบ
นิเวศ
2. เหตุการณ์ในประเทศไทย ได้แก่ การเสียชีวิตของ “แม่ท้ายเหมือง” เต้า
หู้ที่ติดอวน และกรณีของ “น้องชาวไร่” สุนัขจรจัดที่ถูกจับกุมอย่าง
รุนแรง สะท้อนความตึงเครียดระหว่างมนุษย์กับสัตว์ในสังคมเมือง และ
ข่าวน้ำท่วม

2) การแปลงข้อมูลจริงสู่โครงสร้างละคร (Transformation into Dramaturgy) ข้อมูลจากเหตุการณ์จริงถูกนำมาพัฒนาให้กลายเป็นโครงสร้างการเล่าเรื่อง โดยแบ่งเป็น เพื่อสะท้อนแง่มุมต่าง ๆ ของปัญหา และผสมผสานกับแหล่งข้อมูลหลากหลาย เช่น ตำนาน ข่าว และบทสัมภาษณ์

ตัวอย่างเช่น องค์ 2 ผสมตำนาน “พญาเต่าเรือน” กับกรณีแม่ท้ายเหมือง เพื่อสร้างสัญลักษณ์ของ “เต่าทะเล” ในฐานะตัวแทนแห่งการเสียสละ หรือ องค์ 4 ใช้ข่าว “น้องซาร่า” มาปรับบริบทให้สุนัขอัดชีวิต แสดงถึงความหวังในการอยู่ร่วมกันระหว่างมนุษย์และสัตว์

3) การดัดแปลงเนื้อหาให้เหมาะกับผู้ชมเยาวชนและครอบครัว (Adaptation for Youth & Family Audiences) แม้จะมีจุดตั้งต้นจากความรุนแรงหรือการสูญเสีย แต่ผู้วิจัยได้ปรับเปลี่ยนรูปแบบการเล่าเรื่องให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย โดยเปลี่ยนจุดจบจากความตายสู่การรอดชีวิต สร้างความสัมพันธ์เชิงมิตรภาพระหว่างตัวละครสัตว์ ใช้การเล่าเรื่องผ่านภาพ เสียง หุ่น และหนังทดลอง เพื่อลดความรุนแรงของเนื้อหา พร้อมเปิดพื้นที่ให้ผู้ชมตีความตามประสบการณ์ของตน

4) การนำเสนอเชิงสัญลักษณ์และบทกวี (Poetic Symbolism & Allegory) ตัวละคร “สุนัขพันทาง” และ “เต่าทะเล” ไม่ได้รับการนำเสนอในฐานะสัตว์ทั่วไป แต่เป็นสัญลักษณ์ของสิ่งมีชีวิตชายขอบ (marginalized beings) ที่ต้องเผชิญแรงกดดันจากระบบเมือง ระบบทุนนิยม และภาวะโลกร้อน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบท “Dialogue” และ “Forty Five Days” ที่ทั้งสองกลายเป็นผู้ดูแลกันและกัน สะท้อนแนวคิด ภาวะหลังมนุษย์ (posthumanism) ซึ่งสัตว์ได้รับการมองเห็นในฐานะตัวตนที่มีจิตวิญญาณและความหมายของตนเอง

5) การปรับโครงสร้างตามบริบทของการแสดง (Revision & Contextualization) กระบวนการสร้างสรรค์ยังดำเนินต่อไปในช่วงการฝึกซ้อมและการแสดงจริง โดยผู้วิจัยปรับเปลี่ยนโครงสร้างจาก “chapter แยก” ให้กลายเป็นการเล่าเรื่องที่ลื่นไหลและมีเอกภาพมากขึ้น พร้อมทั้งนำข้อเสนอแนะจากผู้ชมและทีมงานมาปรับเนื้อหาให้เข้าถึงได้ง่ายขึ้น และคงไว้ซึ่งพลังทางอารมณ์ที่เหมาะสมกับกลุ่มเยาวชนและครอบครัว



ภาพที่ 2 ภาพเหตุการณ์ที่นำมาสร้างเรื่องราว สุนัขพันทางและเต่าหญ้า ณ ชายหาดมิรามาร์ในประเทศเม็กซิโก แม่ท้ายเหมือง และน้องซาร่า

ที่มา Por Estol(2021) <https://www.poresto.com/entretenimiento/virales/2021/6/20/solovino-el-perrito-que-guia-las-tortugas-bebes-llegar-al-mar-en-tamaulipas.html>

Posttoday (2562) : <https://www.posttoday.com/politics/606623>

Nation tv(2567) : <https://www.nationtv.tv/news/social/378942766>

2. การสร้างหุ่นละครและการใช้สัตว์เป็นตัวแทนทางสังคมและสิ่งแวดล้อม



ภาพที่ 3 การสร้างสรรค์หุ่นละครที่ใช้ในเรื่อง “Dialogue of Land and Sea”

ในละครเชิงภาพ Dialogue of Land and Sea ผู้วิจัยออกแบบหุ่นตัวละครสัตว์ทั้งหมด 5 แบบ ได้แก่ เต่าหญ้า สุนัขพันทาง ลูกเต่า นกนางนวล และปูดำ โดยมีเป้าหมายเพื่อสื่อสารประเด็นปัญหาทางสังคมและสิ่งแวดล้อม ผ่านการใช้สัตว์เป็นตัวแทนของชีวิตที่เปราะบาง ถูกกลืนเลย หรืออยู่ชายขอบของสังคมมนุษย์ แนวทางนี้สอดคล้องกับแนวคิด Interwoven Dramaturgy (Nikunen & Mäkelä, 2020) ซึ่งเสนอการสร้างละครที่เชื่อมโยงชีวิตมนุษย์ สัตว์ และสิ่งแวดล้อมเข้าไว้ด้วยกัน การออกแบบหุ่นจึงไม่ใช่เพียงแค่การสร้างรูปลักษณ์ทางกายภาพ แต่ยังสะท้อนมิติทางจริยธรรม สังคม และประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัย โดยใช้วัสดุที่มี

นัยสำคัญและเทคนิคหลากหลาย ดังนี้

1) เต่าหญ้า ตัวละครหลักของเรื่อง ออกแบบด้วยเทคนิค Papier Mache ผสมดินน้ำมัน โดยใช้อวนดักปลาหมึกเก่าและกระดาษห่อพัสดุ เพื่อสร้างรูปลักษณะสมจริงของเต่าทะเล อวนที่ใช้มีความหมายเชิงรำลึกถึงเหตุการณ์เต่าทะเลแม่ลูกที่เสียชีวิตจากการติดอวนในชายฝั่ง จึงสะท้อนให้เห็นถึงผลกระทบจากกิจกรรมมนุษย์ต่อชีวิตสัตว์ทะเล

2) สุนัขพันทาง ตัวแทนของสุนัขจรจัดในสังคมเมือง มีบทบาทเป็นผู้พิทักษ์รังไข่เต่า หุ่นตัวนี้ทำจากไม้ กระสอบ ฟองน้ำ และกระดาษ เทคนิค Papier Mache ใช้สร้างพื้นผิวและรายละเอียด โดยกระสอบที่หุ้มลำตัวมีความหมายเชิงรำลึกถึงกรณี “น้องชาวรา” สุนัขจรจัดที่เสียชีวิตจากการถูกจับและยัดใส่กระสอบ หุ่นตัวนี้จึงสะท้อนทั้งความเจ็บปวดและบทบาทของผู้ดูแลที่ไม่ได้รับการยอมรับ

3) ลูกเต่า เป็นหุ่นขนาดเล็ก จำนวน 6 ตัว ทำจากของเล่นมือสอง เช่น ตุ๊กตายาง ฝาแก้ว และชิ้นส่วนพลาสติก นำมาประกอบเข้าด้วยกันและตกแต่งให้เหมือนลูกเต่าทะเลวัยอ่อน สื่อถึงความเปราะบางของชีวิตใหม่ และความหวังที่จะรอดพ้นจากภัยในธรรมชาติและจากมนุษย์

4) นกนางนวล ออกแบบเพิ่มขึ้นในรอบการแสดงที่มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ เพื่อสะท้อนภัยจากนักล่าธรรมชาติที่คุกคามลูกเต่า หุ่นทำจากฟองน้ำ ผ้ายัด และกระดาษแข็ง ใช้เทคนิคการขีดแบบผสมระหว่างหุ่นมือและหุ่นสาย โดยมีการตกแต่งขนด้วยผ้ายัดเก่าอย่างละเอียดเพื่อให้เกิดการเคลื่อนไหวที่นุ่มนวลและดูมีชีวิต

5) ปูดำ ตัวละครที่เพิ่มขึ้นพร้อมนกนางนวล เพื่อแสดงถึงความสัมพันธ์ทางห่วงโซ่อาหารในระบบนิเวศ ใช้วัสดุกระดาษ ฟองน้ำ และสายกระเป๋ โดยรูปทรงและลวดลายได้รับแรงบันดาลใจจากปูพื้นถิ่นของไทย เทคนิคการขีดใช้การขยับนิ้วของนักแสดงเป็นขา ทำให้หุ่นดูมีชีวิตอย่างเรียบง่ายและเคลื่อนไหวได้อย่างสะดวก

การใช้สัตว์ทั้ง 5 ตัว ได้แก่ เต่าหญ้า สุนัขพันทาง ลูกเต่า นกนางนวล และปูดำ จึงไม่ใช่เพียงการออกแบบเชิงศิลป์ หากแต่เป็นกลไกเชิง dramaturgy ที่เชื่อมโยงระบบนิเวศและประเด็นทางสังคมให้กลายเป็น “ภาษาทางภาพ” ที่เข้าถึงอารมณ์ของผู้ชม โดยเฉพาะกลุ่มเยาวชนและครอบครัว ทำให้การแสดงกลายเป็นพื้นที่ทางวัฒนธรรมที่เปิดโอกาสให้เกิดการเรียนรู้ การตั้งคำถาม และการมองเห็น “สัตว์อื่น” ในฐานะผู้มีจิตวิญญาณร่วมอยู่ในโลกหลังมนุษย์ (posthuman world)

3. การออกแบบองค์ประกอบการแสดงในรูปแบบ Visual Theatre

แนวทางการสร้างสรรค์การแสดง Dialogue of Land and Sea ยึดหลักการของ Visual Theatre ซึ่งมุ่งเน้นการเล่าเรื่องผ่านภาพ การเคลื่อนไหว และเสียง แทนการใช้บทพูดโดยตรง

องค์ประกอบหลักถูกออกแบบให้เชื่อมโยงกันอย่างสอดคล้อง เพื่อกระตุ้นจินตนาการและเปิดพื้นที่ให้ผู้ชมตีความด้วยตนเอง โดยเฉพาะกลุ่มเยาวชนและครอบครัว โดยมีองค์ประกอบอื่น ๆ นอกจากหุ่นละครดังนี้

3.1 หุ่นเงา (Shadow Puppet)



ภาพที่ 4 การสร้างสรรค์หุ่นเงาที่ใช้ในเรื่อง “Dialogue of Land and Sea” และนักแสดงหุ่นเงา วิน หยิง กระแต นัท และเพี้ยเพี้ย

หุ่นเงาเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างภาพเชิงนามธรรมและเปรียบเทียบ ถ่ายทอดการเคลื่อนไหวของธรรมชาติและสรรพชีวิตอย่างมีจังหวะ องค์ประกอบแสงและความทึบโปร่งของฉากเงาช่วยเสริมบรรยากาศทางอารมณ์และให้ความลึกทางภาพ การแสดงหุ่นเงาจึงเป็นอีกองค์ประกอบสำคัญในการเล่าเรื่องผ่านภาพในงาน Visual Theatre เรื่อง “Dialogue of Land and Sea” ซึ่งหุ่นเงาถูกนำมาใช้เป็นสื่อแทนภาพอดีตหรือสถานการณ์พิเศษที่ไม่สามารถถ่ายทอดผ่านหุ่นละครหรือการเคลื่อนไหวร่างกายได้ เช่น ด้านานพญาเต่าเรือน การทำลายป่าไม้จนกลายเป็นเมือง การล่าสัตว์ป่าที่สูญพันธุ์ เหตุการณ์อุทกภัยที่กระทบต่อการเอาชีวิตรอดของสัตว์ การขนส่งสุนัขของเทศบาล และภาพการเติบโตของตัวอ่อนในไข่เต่า

ในการออกแบบ ฉากการแสดงหลักแบ่งออกเป็น 3 ฉาก ได้แก่ ทะเลและเกาะ ป่าไม้ และเมือง โดยเริ่มต้นด้วยการร่างภาพฉากบนกระดาษแข็ง ตัดและประกอบฉากให้เหมาะสมกับโครงสร้างการแสดง ก่อนจะทดลองจัดวางในพื้นที่จริงและใช้แสงไฟฉายเพื่อกำหนดขนาดของตัวละครที่ต้องผลิตสำหรับการแสดงหุ่นเงา ตัวละครและวัตถุที่ใช้ประกอบ ได้แก่ เต่าทะเล เรือเดินสมุทร ฝูงปลา ขวดน้ำ กังปลา ฉลามวาฬ ดาวทะเล นก พะยูน สมัน กระชู่ กูบรี แรดขาว สุนัข รถกระบะสีแดง และตัวอ่อนของเต่าทะเลในระยะต่าง ๆ

กระบวนการพัฒนาการแสดงเริ่มจากการร่วมค้นหภาพประกอบกับนักแสดง โดยมีการติดตั้งเครื่องมือและฝึกฝนทักษะการเล่นหุ่นเงาให้กับนักแสดง พร้อมมอบโจทย์ให้สร้างสรรค์ภาพนิ่งก่อนเคลื่อนไหว ภายใต้การซ้อม ผู้วิจัยทำหน้าที่เฝ้าสังเกตภาพรวมจากมุมมองของผู้ชมเพื่อให้นักแสดงถ่ายทอดลำดับเรื่องราวได้อย่างต่อเนื่องและสอดคล้องกับองศาไฟ ตำแหน่ง

หุ่น ฉาก และจอร์ับภาพ พร้อมทั้งจัดการเตรียมหุ่นในความมืดที่ต้องสื่อสารกันโดยไม่ใช้เสียง จึงทำให้การเตรียมหุ่นก่อนการแสดงเป็นขั้นตอนที่มีความสำคัญสูง

นอกจากนี้ยังมีการทดลองเทคนิคพิเศษของหุ่นเงา เช่น การสะท้อน (Reflection) การใช้เงาสี (Shadow Color) และการใช้ฟิลเตอร์ เพื่อเพิ่มมิติและสีสันให้แก่ภาพหุ่นเงา ก่อนเข้าสู่ขั้นตอนการซ่อมผสมผสานลำดับภาพและการเคลื่อนไหวของหุ่นเงากับศิลปะเสียง (Sound Art) และดนตรีสด เพื่อให้เกิดการแสดงที่สมบูรณ์และประสานกันอย่างลงตัว

3.2 การเคลื่อนไหวของร่างกาย (Body Movement)



ภาพที่ 5 การเคลื่อนไหวร่างกายในเรื่อง “Dialogue of Land and Sea” โดยมีนักแสดงหลัก คือ แพรพลอย โตเหมือน และศุภนิช ทองบริบูรณ์

การเคลื่อนไหวร่างกายของนักแสดงในงาน “Dialogue of Land and Sea” ใช้ภาษากาย และจังหวะเป็นสื่อหลักในการถ่ายทอดอารมณ์ ความสัมพันธ์ และพลวัตระหว่างตัวละครกับสิ่งแวดล้อม การเคลื่อนไหวถูกออกแบบโดยผสมผสานระหว่างนาฏยศิลป์ร่วมสมัยกับท่าทางที่ได้รับแรงบันดาลใจจากสัตว์และธรรมชาติ

ผู้วิจัยได้คัดเลือกนักแสดงหลักจำนวน 2 คน คือ แพรพลอย โตเหมือน และศุภนิช ทองบริบูรณ์ โดยพิจารณาจากทักษะพื้นฐานการเต้นที่ต้องมีความยืดหยุ่นและงดงาม โดยทั้งคู่มีพื้นฐาน Ballet ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการเคลื่อนไหวที่ต้องการ นอกจากนี้ นักแสดงต้องมีความสนใจและอุดมการณ์ในการอนุรักษ์และฟื้นฟูสิ่งแวดล้อม เนื่องจากกระบวนการสร้างสรรค์งานเป็นแบบ Devising ที่พัฒนาร่วมกับนักแสดงและทีมงาน ในช่วงต้นของการฝึกซ้อม ผู้วิจัยได้ติดตั้งเครื่องมือทางการแสดง เช่น Creative Movement, Effort, Dynamic, Transformation รวมถึงการเชิดหุ่นจากกระดาษหนังสือพิมพ์และการใช้หน้ากาก เพื่อเพิ่มทักษะและปรับไวยากรณ์

ทางการแสดงให้พร้อมสำหรับการสื่อสารและสร้างสรรค์ร่วมกัน

การเคลื่อนไหวร่างกายถูกนำเสนอในส่วนที่ต้องการสื่อสารเชิงนามธรรมและสัญลักษณ์ โดยร่วมพัฒนากับนักแสดงหลักใน องค์ 1 (Sea) และองค์ 3 (Land) ผ่านแนวคิด Body Expression, Body Contact Improvisation ผสมผสานกับ Ballet ซึ่งเป็นทักษะเฉพาะของนักแสดง กระบวนการสร้างสรรค์เริ่มจากการให้นักแสดงศึกษาสรีรศาสตร์เกี่ยวกับสัตว์ทะเล เช่น หาทะเล ปลากะเบน ปลาโลมา กุ้ง หอย และปูม จากนั้นให้โจทย์เคลื่อนไหวในเชิงเปรียบเทียบ เช่น เม็ดทรายที่ถูกลมพัด เครื่องมือและกิจกรรมของมนุษย์ การกลายร่างจากหนอนไปสู่ผีเสื้อ โดยให้การเคลื่อนไหวมาจากการตีความและความเข้าใจของนักแสดง ผู้วิจัยทำหน้าที่ปรับจัดวางให้เหมาะสมกับพื้นที่และเสริมด้วยการใช้พร็อพ เช่น แก้วอัลลอยเลื่อน แท่งไม้ และเลื้อกันฝน

การออกแบบการเคลื่อนไหวแบ่งเป็นส่วนย่อย ๆ จากนั้นนำมาจัดเรียงเป็นลำดับ (Part Way) เพื่อใช้ในการแสดงทั้งสองรอบที่โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ส่วนการแสดงที่โรงละครคอนแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ มีการปรับจัดเรียงลำดับใหม่ให้กระชับและสื่อความหมายได้ชัดเจนมากขึ้น แต่ยังคงใช้ชุดการเคลื่อนไหวที่ค้นหาและพัฒนาาร่วมกันเดียวกัน

ในการแสดงรอบที่โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ นักแสดงหลักทั้งสองแสดงได้อย่างไม่ค่อยสั่นไหวทั้งการเคลื่อนไหวร่างกาย เชิดหุ่น และหุ่นเงา ต้องได้รับการสนับสนุนจากผู้กำกับเวทีในส่วนหุ่นเงา ต่อมาในการแสดงรอบที่โรงละครคอนแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ผู้วิจัยปรับรูปแบบการเล่าเรื่องให้ต่อเนื่องไม่แบ่งเป็นองค์ (Chapter) จึงจำเป็นต้องเพิ่มนักแสดงหุ่นเงาอีก 5 คน จากนักเรียนชมรมละครคอน โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ที่มีความสนใจและพร้อมซ้อมในเวลาจำกัด ผ่านการอบรมเชิงปฏิบัติการ (Workshop) เพื่อเรียนรู้เทคนิค การเชิดหุ่นเงา จากนั้นจึงแยกซ้อมเฉพาะส่วนของหุ่นเงา ทำให้ค้นพบภาพใหม่ ๆ และปรับปรุง ตัวหุ่นเงาให้สมบูรณ์มากขึ้น อีกทั้งนักแสดงหุ่นเงายังสามารถทำหน้าที่นักแสดงสมทบ (Ensemble) ในบางฉากที่ต้องการภาพหมู่มวล

3.3 ดนตรีสด (Live Music)



ภาพที่ 6 การทำงานกับนักดนตรี มณีนีรัตน์ สิงหนาท และวริศ ลิขิตอนุสรณ์
ในการซ้อมและการแสดง เรื่อง “Dialogue of Land and Sea”

ดนตรีในงานแสดง Visual Theatre มีบทบาทสำคัญทั้งในด้านการสร้างจังหวะของฉาก การสนับสนุนโครงสร้างทางอารมณ์ และการเชื่อมโยงระหว่างตัวละครกับผู้ชม ใน Dialogue of Land and Sea ดนตรีสดได้รับการออกแบบให้เป็นทั้งเครื่องมือในการขับเคลื่อนอารมณ์ และเป็น “เสียงที่สื่อสาร” ควบคู่ไปกับภาพและการเคลื่อนไหว โดยมุ่งหวังให้เกิดปฏิสัมพันธ์กับองค์ประกอบอื่นในลักษณะของ interwoven dramaturgy ซึ่งทุกองค์ประกอบของการแสดงมีความสัมพันธ์กันอย่างลึกซึ้งและเท่าเทียม

นักดนตรีสองคนถูกคัดเลือกจากความเชื่อมั่นในทักษะการดนตรีสด (improvisation) และประสบการณ์การทำงานร่วมกันของทั้งคู่ คือ มณีรัตน์ สิงหนาท และวริศ ลิขิตอนุสรณ์ โดยเครื่องดนตรีของมณีรัตน์ สิงหนาท ประกอบด้วยเครื่องเคาะอะคูสติค เช่น Handpan, Stingray Whistle, Cabasa, Mini Steel Tongue Drum, และ Luis Conte Shaker ขณะที่ วริศ ลิขิตอนุสรณ์ จะใช้เครื่องสายพื้นถิ่นของตะวันออกกลาง อาทิ Setar, Tanbur, Shurangiz รวมถึงเครื่องเคาะอย่าง Udu ซึ่งเป็นเครื่องดนตรีของไนจีเรีย การเลือกใช้เครื่องดนตรีจากแหล่งวัฒนธรรมหลากหลายทั่วโลกเหล่านี้สร้างเสียงที่มีลักษณะเฉพาะใกล้เคียงแนวทาง World Music ซึ่งเน้นเสียงที่สะท้อนความเป็นพื้นถิ่นและเชื่อมโยงกับธรรมชาติ

ลักษณะเสียงที่นุ่มนวลและไม่ดังเทียบเท่าเสียงจากเครื่องสังเคราะห์ (synthesizer) ทำให้ต้องมีการติดตั้งไมโครโฟนรับเสียงในหลายตำแหน่ง และด้วยความที่นักดนตรีทั้งสองไม่ได้นั่งร่วมกันบนเวที จึงจำเป็นต้องอาศัยทักษะการฟังและการสื่อสารทางดนตรีระดับสูงในระหว่างการแสดงแบบสด อย่างไรก็ตาม ด้วยประสบการณ์ร่วมกันที่ต่อเนื่องของทั้งสองคน เสียงดนตรีจึงมีความลื่นไหล สอดประสาน และสื่ออารมณ์ได้อย่างมีพลัง

การทำงานร่วมกับนักดนตรีในครั้งนี้เป็นกระบวนการที่ท้าทายผู้วิจัย เนื่องจากไม่มีพื้นฐานทางดนตรีโดยตรง ผู้วิจัยจึงใช้การอธิบายภาพรวมของฉาก จินตนาการด้านอารมณ์ และแรงบันดาลใจเชิงภาพ เพื่อให้นักดนตรีดนตรีสดและทดลองเสียงต่าง ๆ ให้สอดคล้องกับลำดับเรื่อง การให้คำแนะนำเพิ่มเติมในเชิงอารมณ์ การขอเทคนิคพิเศษเพื่อใช้ในการส่งคิว หรือการจับเน้นเสียงเครื่องดนตรีบางชนิดในช่วงสำคัญ ล้วนเป็นวิธีที่ช่วยให้นักดนตรีสามารถนำกลับไปพัฒนาและฝึกซ้อมอย่างเหมาะสม โดยอาศัยวิดีโอบันทึกการแสดงเพื่อซ้อมและปรับแต่งรายละเอียดให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของการแสดง

จากการร่วมงานครั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่าดนตรีสดมีบทบาทในการเสริมสร้างบรรยากาศ และส่งเสริมการสื่อสารทางอารมณ์ของเรื่องราวได้อย่างมีประสิทธิภาพ ช่วยเติมเต็มภาษาทางศิลปะให้กับการแสดง ซึ่งตั้งอยู่บนการรับรู้ผ่านประสาทสัมผัสและจินตนาการของผู้ชมเป็นหลัก

3.4 ศิลปะเสียง (Sound Art)

ศิลปะเสียง (Sound Art) มีบทบาทสำคัญในการออกแบบบรรยากาศเสียงเพื่อส่งเสริมอารมณ์และความหมายของการแสดง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในผลงาน *Dialogue of Land and Sea* ที่เสียงไม่ได้ทำหน้าที่เป็นเพียงส่วนประกอบรอง แต่ทำงานในระดับนามธรรมควบคู่กับการแสดงสด โดยใช้ทั้งเสียงธรรมชาติ เช่น เสียงคลื่น ลม ฝน และสัตว์ ตลอดจนเสียงที่เกิดจากการกระทำกับสิ่งของในชีวิตประจำวัน เช่น พลาสติกห่อพัสดุ หรือเครื่องใช้ไฟฟ้า เพื่อสร้างเสียงในลักษณะ Foley Sound Effect อันเป็นเทคนิคที่นิยมใช้ในงานภาพยนตร์

แนวทางการสร้างสรรค์เสียงในงานนี้มีลักษณะใกล้เคียงกับแนวคิดของดนตรีรูปธรรม (musique concrete) ซึ่งเน้นการใช้เสียงจริงที่พบในชีวิตประจำวันมาจัดวางใหม่ในเชิงศิลปะ (Schaeffer, 2017) โดยผู้ออกแบบเสียงซึ่งมีพื้นฐานจากการเป็นนักดนตรี มีความเข้าใจในโครงสร้างของจังหวะและความสัมพันธ์ระหว่างเสียงกับการเคลื่อนไหวของการแสดง จึงสามารถออกแบบเสียงให้ประสานกับดนตรีสดได้อย่างลื่นไหลและกลมกลืน เสียงที่ไซม์ทั้งเสียงที่มาจากแหล่งกำเนิดจริง เช่น เสียงสุนัข เสียงพายุ หรือเสียงระลอกไต้ น้ำ ซึ่งได้รับการออกแบบใหม่ด้วยกระบวนการตัดต่อและการมิกซ์เสียง เพื่อให้เกิดความหลากหลายทั้งด้านความถี่ ระยะเวลา โกล์-โกล และความหนาแน่นของชั้นเสียง

หนึ่งในจุดเด่นของการออกแบบเสียงในครั้งนี้คือการพัฒนาระบบเสียงโดยอิงกับสภาพแวดล้อมของพื้นที่แสดง เช่น ในรอบการแสดงที่โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ได้มีการติดตั้งลำโพงหลายตำแหน่งเพื่อสร้างมิติเสียงรอบทิศ (spatial soundscape) แม้ระบบเสียงจะมีข้อจำกัดเมื่อเทียบกับโรงละครแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ที่มีระบบเสียงมาตรฐาน แต่การออกแบบเสียงก็สามารถรักษาคุณภาพและประสิทธิภาพในการถ่ายทอดอารมณ์ไว้ได้เป็นอย่างดี

นอกจากนี้ รัช ตรีคุณประภา ผู้ออกแบบยังได้ประพันธ์บทเพลงใหม่ขึ้นหนึ่งบท โดยใช้เทคนิคเสียงสังเคราะห์ (synthesizer-based composition) เพื่อประกอบในองก์ที่ 6 “Forty-five days: การรอคอยลมหายใจแรก” ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่ถ่ายทอดการรอคอยการฟักตัวของไข่เต่า เพลงนี้สะท้อนการเคลื่อนไหวของเวลาและความเปราะบางของชีวิตผ่านโทนเสียงที่เยือกเย็นและลอยตัว สร้างความรู้สึกร่วมให้กับผู้ชมในเชิงอารมณ์และปรัชญา

ความโดดเด่นของผู้ออกแบบเสียงคือการทำหน้าที่ทั้งในฐานะ Sound Designer, Sound Operator และ Sound Engineer ซึ่งส่งผลให้กระบวนการควบคุมและปรับเสียงในระหว่างการแสดงสามารถตอบสนองความต้องการของผู้กำกับกับการแสดง และนักดนตรีได้อย่างมีประสิทธิภาพ ความสามารถในการจัดการปัญหาเชิงเทคนิคในระหว่างการแสดงสดได้อย่างราบรื่น จึงเป็นอีกองค์ประกอบที่ส่งเสริมให้การแสดงมีความสมบูรณ์ และสามารถสื่อสารกับผู้ชมได้อย่างลึกซึ้ง

3.5 ภาพยนตร์ทดลอง (Experimental Film)

การประยุกต์ใช้ภาพยนตร์ทดลอง (Experimental Film) ในการแสดง Dialogue of Land and Sea ทำหน้าที่เป็นเครื่องมือในการสื่อสารมิติภายในของเรื่องราว เสริมสร้างประสบการณ์ทางประสาทสัมผัส และเชื่อมโยงอารมณ์ระหว่างผู้ชมกับตัวละครและสิ่งแวดล้อม โดยภาพเคลื่อนไหวในลักษณะนี้มีได้ทำหน้าที่เพียงเป็นฉากหลังเท่านั้น หากแต่มีบทบาทในการกำกับ การรับรู้ของผู้ชมให้เกิดการตีความและมีส่วนร่วมทางอารมณ์

การตัดต่อ เทคนิคภาพซ้อน การจัดแสงเงา และองค์ประกอบเชิงทัศนศิลป์ในภาพยนตร์ได้รับการออกแบบให้สอดคล้องกับธีมของเรื่อง ซึ่งสื่อถึง “ความฝัน” มิติของ “เวลา” และภาวะ “ภายใน” ของตัวละคร โดยเฉพาะเมื่อนำเสนอผ่านกรอบความคิดของ Visual Theatre ที่มุ่งเน้นการเล่าเรื่องผ่านการรับรู้ของประสาทสัมผัสมากกว่าการใช้ถ้อยคำ (Causey, 2006)

กระบวนการพัฒนา Experimental Film ในงานชิ้นนี้เริ่มต้นจากบทละครที่เปิดพื้นที่ให้ตีความในเชิงนามธรรม โดยผู้วิจัยได้ร่วมประชุมกับผู้ออกแบบภาพยนตร์วรรณ อินเหล่า เพื่ออธิบายแนวทางการแสดง จากนั้น วรรณ อินเหล่า และศรัณย์ภัทร สุนทรวิสุทธิดี หนึ่งในทีมผู้ออกแบบได้ร่วมฟังการทดลองดนตรี (improvisation) ของนักดนตรีและนักออกแบบเสียง (sound artist) เพื่อนำบรรยากาศเสียงมาเป็นจุดตั้งต้นในการออกแบบภาพ ซึ่งสะท้อนแนวคิด intermedia collaboration ที่ศิลปินแต่ละสาขามีบทบาทร่วมกันในการสร้างองค์ประกอบ การแสดงแบบบูรณาการ (Higgins, 2001)

ในระยะแรกของการออกแบบและพัฒนามีการใช้เทคนิค Animation และ Motion Graphic ที่มีรายละเอียดน้อยและเป็นการเคลื่อนไหวของสีที่กำหนดอารมณ์ของการแสดง เนื่องจากผู้ออกแบบกังวลเพื่อว่าภาพยนตร์จะรบกวนการแสดงสดด้านหน้าเวที โดยเฉพาะในรอบทดลองที่โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ อย่างไรก็ตาม เมื่อเข้าสู่กระบวนการพัฒนางานในเวทีเต็มรูปแบบที่โรงละครคอนแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ผู้วิจัยได้เสนอให้เพิ่ม real footage ของเหตุการณ์จริง เพื่อเพิ่มรายละเอียดและเสริมพลังการเล่าเรื่องให้เข้มข้นขึ้น

ภาพจริงที่นำมาใช้มีทั้งฉากที่บันทึกสถานการณ์ด้านสิ่งแวดล้อม สังคม และเศรษฐกิจ เช่น ภาพกิจกรรมของมนุษย์ที่ส่งผลกระทบต่อระบบนิเวศทั้งทางทะเลและบนบก รวมถึงวิกฤตการณ์ร่วมสมัยที่สะท้อนพลวัตของการเปลี่ยนแปลง ในกระบวนการนี้ ผู้วิจัยมีบทบาทในการกำกับทิศทางการเล่าเรื่องผ่านสื่อภาพเคลื่อนไหวเพื่อให้ Experimental Film กลายเป็น “ผู้เล่าเรื่องร่วม” กับการแสดง มิใช่เป็นเพียงฉากหลังเชิงสุนทรียศาสตร์

การบูรณาการ Experimental Film กับการแสดงในรอบ Visual Theatre สะท้อนแนวทางการกำกับที่เน้นการสร้าง “ประสบการณ์ตรง” และ “ภาวะร่วม” (affective state) ผ่านสื่อภาพ เสียง และการเคลื่อนไหว ซึ่งช่วยเปิดพื้นที่การเรียนรู้ที่ไม่จำกัดด้วยภาษา สู่การตระหนักรู้ในประเด็นสิ่งแวดล้อมที่ร่วมสมัย

ส่วนที่ 2 วิเคราะห์ผลลัพธ์โดยการเก็บข้อมูลจากผู้ชมและทีมงาน เพื่อถอดบทเรียน และหาแนวทางในการพัฒนาผลงานในอนาคตต่อไป

การดำเนินการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบสองรอบ (Double Loop Action Research) ในการสร้างสรรค์และกำกับการแสดง Dialogue of Land and Sea ได้สะท้อนให้เห็นถึงพัฒนาการของผลงานและการเรียนรู้เชิงลึกของผู้วิจัยในฐานะผู้กำกับการแสดง ทั้งในด้านศิลปะการแสดง และกระบวนการสื่อสารกับผู้ชม โดยในแต่ละรอบของการแสดงได้ใช้กรอบ PAOR (Planning – Acting – Observing – Reflecting) เพื่อทดลอง ปรับปรุง และพัฒนาผลงานอย่างเป็นระบบ

4. การวิเคราะห์ผลลัพธ์จากการรับรู้และการตีความของผู้ชม

ในการแสดงรอบแรก ณ โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ จำนวน 2 รอบ ผู้ชมรวม 217 คน โดยรอบที่ 1 มีผู้ชมส่วนใหญ่เป็นนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 และคุณครู รวม 149 คน ส่วนรอบที่ 2 มีผู้ชมทั้งจากนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้ปกครอง และบุคคลภายนอก รวม 68 คน ผู้ชมส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในระดับมากและค่อนข้างมาก โดยชื่นชอบหุ่นละคร หุ่นเงา และดนตรีสดเป็นพิเศษ อย่างไรก็ตาม มีผู้ชมบางส่วนให้คะแนนความพึงพอใจในระดับปานกลางถึงค่อนข้างน้อย โดยระบุว่าการแสดงมีจังหวะที่ช้า น่าเบื่อ หรือนิ่ง ดูแล้ววุ่น อีกทั้งบางตำแหน่งที่นั่งมองเห็นเวทีไม่ชัดเจน และเรื่องราวเข้าใจยาก โดยเฉพาะในกลุ่มเยาวชนที่เป็นกลุ่มเป้าหมายหลัก

การวิเคราะห์จากข้อมูลผู้ชมรอบโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์นำไปสู่การสะท้อนคิดและปรับปรุงของผู้วิจัยในรอบที่สอง โดยเน้นไปที่การปรับโครงสร้างการเล่าเรื่องให้ไม่แบ่งเป็นองก์ (Chapter) แต่เชื่อมโยงอย่างต่อเนื่องมากขึ้น เสริมความกระชับของจังหวะการเคลื่อนไหวที่เป็นนามธรรม เพิ่มความแข็งแรงในการสื่อสารทางภาษากาย และแก้ไขประเด็นด้านการจัดหุ่นให้มีความลื่นไหลและสมจริงมากขึ้น พร้อมทั้งเพิ่มฉากที่สื่อสารการดูแลของสุนัขกับลูกเต่าโดยเพิ่มตัวละคร เช่น นกนางนวล ปูดำ นักท่องเที่ยว และลูกเต่าที่เพิ่มจาก 2 ตัวเป็น 4 ตัว รวมถึงลดระดับความซับซ้อนของข้อความเพื่อให้เหมาะสมกับผู้ชมเยาวชน

รอบที่สองของการแสดงจัดที่โรงละครแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ จำนวน 4 รอบ ผู้ชมรวม 202 คน (มีผู้ตอบแบบสอบถามความพึงพอใจ 66 คน) แม้จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามจะน้อย แต่ข้อมูลที่ได้อ้างอิงเห็นว่าผู้ชมส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในระดับมากถึงค่อนข้างมาก โดยมีการชื่นชมเกือบทุกองค์ประกอบ ได้แก่ หุ่นละคร หุ่นเงา ดนตรีสด แสง และเสียง รวมถึงความเข้าใจที่ชัดเจนมากขึ้นในประเด็นที่งานพยายามสื่อสาร เช่น ความยุติธรรมในสัตว์ การอยู่ร่วมกันในระบบนิเวศ และความสัมพันธ์ของสรรพชีวิต ผู้ชมบางรายระบุว่าการผสมผสานระหว่างภาพที่เกิดขึ้นในการแสดงและเสียงดนตรีช่วยเพิ่มพลังให้กับการรับชม และรู้สึกว่าการแสดงสามารถโอบอุ้มหัวใจของผู้ชมไว้ได้อย่างงดงามและลึกซึ้ง

ความคิดเห็นจากผู้ชมรอบแรกของโรงละครยังได้เสนอว่าควรระบุให้ชัดเจนว่าตัวละครแม่ท้ายเหมืองและน้องชาว้าเป็นบุคคลที่มีอยู่จริง ผู้วิจัยจึงปรับปรุงการสื่อสารโดยเพิ่มภาพนิ่งในช่วงท้ายของการแสดงพร้อมข้อความ “ด้วยความระลึกถึงทุกลมหายใจที่จากไปโดยไม่ได้รับความยุติธรรม” ซึ่งช่วยให้ผู้ชมในสามรอบหลังเข้าใจและมีอารมณ์ร่วมกับเรื่องราวมากยิ่งขึ้น

เมื่อเปรียบเทียบทั้งสองรอบการแสดง จะเห็นได้ว่ากระบวนการ PAOR ได้ส่งผลให้ผู้วิจัยสามารถพัฒนาการแสดงให้เข้าถึงผู้ชมได้ดียิ่งขึ้น โดยรอบที่สองมีความชัดเจนในเรื่องเล่า และมีความสมบูรณ์ทางศิลปะมากยิ่งขึ้น ความพึงพอใจจากผู้ชมสะท้อนให้เห็นว่า การปรับปรุงที่เกิดจากการวิเคราะห์และสะท้อนผลจากรอบแรกนำไปสู่ประสิทธิภาพที่สูงขึ้นของการแสดงในรอบหลัง และเป็นตัวอย่างสำคัญของการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ที่ใช้กระบวนการฝึกซ้อมและแสดงเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้และพัฒนาอย่างเป็นรูปธรรม

5. การวิเคราะห์ผลลัพธ์จากการสะท้อนของทีมงานและนักแสดง

ผลการสะท้อนของทีมงานและนักแสดงจากกระบวนการสร้างสรรค์และการแสดงละคร Dialogue of Land and Sea สามารถวิเคราะห์ได้ในสามมิติหลัก ได้แก่ 1) กระบวนการทำงาน 2) เนื้อหาและรูปแบบการนำเสนอ และ 3) แนวทางการพัฒนาในอนาคต

5.1 ด้านกระบวนการทำงาน

ความคิดเห็นของทีมงานโดยรวมสะท้อนว่ากระบวนการทำงานมีความราบรื่น แม้ต้องเผชิญข้อจำกัดด้านเวลาและองค์ประกอบที่หลากหลาย เช่น นักแสดงต้องฝึกฝนทักษะใหม่และซ้อมร่วมกับอุปกรณ์เฉพาะทาง นักดนตรีต้องปรับการแสดงตามพื้นที่และสภาพอากาศที่ส่งผลต่อเครื่องดนตรี ทีมงานหุ่นเงาต้องทำงานในพื้นที่มืดและเงียบ ซึ่งต้องการการประสานงานที่แม่นยำ อย่างไรก็ตาม การวางแผนล่วงหน้า การสื่อสารภายในทีมอย่างสม่ำเสมอ รวมถึงการทำงานร่วมกันอย่างเคารพและรับผิดชอบ มีส่วนช่วยลดปัญหาและสร้างบรรยากาศการทำงานที่เอื้อต่อความคิดสร้างสรรค์

5.2 ด้านเนื้อหาและรูปแบบการนำเสนอ

การใช้แนวทาง Visual Theatre ที่ผสมผสานหุ่นละคร หุ่นเงา การเคลื่อนไหวร่างกาย ดนตรีสด ศิลปะเสียง และภาพยนตร์ทดลอง ทำให้การสื่อสารเนื้อหามีความหลากหลายและลุ่มลึก ทีมงานส่วนใหญ่มองว่าแนวทางนี้สามารถดึงดูดความสนใจของผู้ชมกลุ่มเยาวชนได้เป็นอย่างดี ทั้งในด้านความสวยงามทางสายตาและการเชื่อมโยงกับประเด็นร่วมสมัย เช่น ปัญหาสิ่งแวดล้อมและมิตรภาพ ตัวละครหลักอย่าง “เต่าหญ้า” และ “สุนัข” ได้รับการออกแบบให้เป็นตัวแทนของโลกบกและทะเล ช่วยเน้นให้เห็นถึงปัญหาที่ครอบคลุมทั้งสองมิติอย่างชัดเจน

“จากการจับแพะชนแกะของผู้กำกับที่ปะติดเอาข้อมูล แนวคิด ข่าวดัง เรื่องเล่า
ตำนาน ภาพถ่าย มารวมกันเป็นหนึ่งเรื่อง แล้วนำเสนอด้วยสื่อต่าง ๆ มันก็ทำงานของ
มันอยู่ มันก็เห็นการทำงาน และเห็นว่ามันทำอะไร มันก็ตอบโต้...แล้วกัน(หัวเราะ)”
ความเห็นของ วิชัย อาทมาท (Dramaturg)

การนำเสนอในลักษณะ “คอลลาจ” ของข้อมูลจริง ข่าวสาร ตำนาน ภาพถ่าย และ
เรื่องเล่า เป็นวิธีที่เปิดให้ผู้ชมเลือกตีความและเชื่อมโยงประเด็นด้วยตนเอง ในขณะที่ยังรักษา
ความชัดเจนของสาระหลักเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมและความยุติธรรมไว้ได้ ซึ่งสะท้อนแนวคิด
ร่วมสมัยในการสื่อสารผ่านศิลปะที่ยืดหยุ่นและเป็นประชาธิปไตยทางความหมาย

5.3 แนวทางการพัฒนาในอนาคต

จากการสะท้อนของทีมงานพบว่า หากโปรดักชันมีโอกาสนำเสนอในพื้นที่อื่น ควรพัฒนา
ให้ฉากและอุปกรณ์สามารถเคลื่อนย้ายและปรับใช้ได้ง่ายขึ้น เช่น การลดทอนฉากที่สมจริง
และพัฒนาอุปกรณ์หุ่นเงาให้ยืดหยุ่นมากขึ้น เพื่อลดต้นทุนและเพิ่มความคล่องตัว นอกจากนี้
นี้ควรจัดสรรเวลาสำหรับกระบวนการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและฝึกซ้อมร่วมกันให้มากขึ้น
โดยเฉพาะการพัฒนาทักษะของนักแสดงและความพร้อมของอุปกรณ์ด้านเสียง ซึ่งเป็น
องค์ประกอบสำคัญของการแสดง

ในด้านแนวคิด ทีมงานเสนอให้ต่อยอดโครงการในรูปแบบที่หลากหลาย เช่น การนำ
เสนอในรูปแบบสารคดี นิทรรศการ หรือโครงการรณรงค์ร่วมกับหน่วยงานด้านสิ่งแวดล้อม
ซึ่งสามารถขยายผลทางสังคมได้ในวงกว้าง อย่างไรก็ตาม การสร้างสรรค์ผลงานที่พูดถึง
สิ่งแวดล้อมควรสอดคล้องกับวิธีการทำงาน เช่น การลดขยะพลาสติกในกระบวนการผลิต การ
ใช้ภาชนะที่ย่อยสลายได้ และการจัดการขยะอย่างเป็นระบบ ซึ่งเป็นสิ่งเล็กน้อยแต่มิ่นยสำคัญ
ในการสะท้อนความสอดคล้องระหว่างเนื้อหาและกระบวนการ

สรุปและอภิปรายผล

1. ผลของละครเวทีเชิงภาพ (Visual Theatre) เป็นเครื่องมือกระตุ้นจิตสำนึกด้าน
สิ่งแวดล้อมและสิทธิของสิ่งมีชีวิต โดยการผสมผสานหุ่นละคร หุ่นเงา การเคลื่อนไหว ดนตรีสด
ศิลปะเสียง และภาพยนตร์ทดลองอย่างกลมกลืน ทำให้การแสดงมีมิติทางอารมณ์และสามารถ
เชื่อมโยงประเด็นนามธรรมให้กลายเป็นประสบการณ์ที่จับต้องได้ทั้งในระดับสติและอารมณ์

“การแสดงได้โอบกอดหัวใจของผู้ชมและสร้างการตระหนักรู้ให้กับเด็ก ๆ ใน
เรื่องความยุติธรรมในสังคม มิตรภาพ และสิ่งแวดล้อมในมุมมองที่ลึกซึ้ง ให้ความ

สัมพันธ์ระหว่างสรรพชีวิตและธรรมชาติ เพิ่มการรับรู้และเข้าใจในมุมมองของสิ่งมีชีวิตอื่น ๆ ละครให้ความรู้สิ่งงดงามแต่ก็เศร้าใจไปในขณะเดียวกัน” ความคิดเห็นของผู้ชมรอบโรงละครคอนแท้งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

2. บทบาทของตัวละครและองค์ประกอบศิลป์ในการสื่อสารประเด็นเชิงสังคมและสิ่งแวดล้อม ตัวละครหลัก “เต๋าเหญ่า” และ “สุนัขพันทาง” ทำหน้าที่แทนสิ่งมีชีวิตที่เปราะบางและถูกมองข้ามในระบบนิเวศ ช่วยลดอคติต่อมนุษย์และเปิดพื้นที่การตั้งคำถามต่อบทบาทของมนุษย์ต่อธรรมชาติได้อย่างทรงพลัง การใช้วัสดุจริง เช่น ภาพถ่าย เสียงจากชายฝั่ง และขยะทะเล ทำหน้าที่เป็น สื่อกลางของความจริง สร้างการเชื่อมโยงระหว่างผู้ชมกับโลกจริงผ่านประสบการณ์ประสาทสัมผัสแบบองค์รวม

“ในฉากสุดท้าย *Dialogue of Land and Sea* ได้สร้างช่วงเวลาอันทรงพลัง เมื่อลูกเต๋าน้อยที่รอดพ้นจากอันตรายได้ปรากฏตัวต่อหน้าผู้ชม พวกมันคืบคลานอย่างช้า ๆ เข้าหาผู้ชมที่ยื่นมือออกมาจับและส่งต่อกันไปจากแถวหน้าสู่แถวหลัง แต่สิ่งที่น่าตระหนกคือ ผู้ชมเหล่านั้นมิใช่เพียงมนุษย์ที่นั่งชมบทสนทนาและปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นเท่านั้น ด้วยการจัดวางของ *Dialogue of Land and Sea* ที่ให้ผู้ชมอยู่ในมุมมองของท้องทะเล เราทุกคนจึงกลายเป็นส่วนหนึ่งของมหาสมุทร เป็นองค์ประกอบสำคัญของธรรมชาติ การยื่นมือออกไปจับเต๋าทะเลน้อยจึงเปรียบเสมือนการที่ธรรมชาติเองกำลังต้อนรับสมาชิกใหม่เข้าสู่อ้อมกอดอันกว้างใหญ่ของตน หายที่สุดแล้ว เราในฐานะมนุษย์มิใช่ผู้กำหนดชะตากรรมของโลก มิใช่ผู้กำหนดความหวัง และมีผู้กำหนดอนาคตแต่เพียงผู้เดียว หากเราเปิดใจรับฟังเสียงแห่งบทสนทนาของสรรพสิ่งด้วยความตั้งใจ เราจะตระหนักว่าการพิทักษ์อนาคตของโลกใบนี้จะเกิดขึ้นได้ก็ด้วยการยอมรับในพลังและการกระทำที่ข้ามพ้นพรมแดนแห่งสายพันธุ์ และก้าวพ้นการยึดโลกมนุษย์และผืนดินเป็นศูนย์กลาง เราต้องเรียนรู้ที่จะมองโลกในมุมมองที่กว้างไกลและลึกซึ้งกว่าที่เคยเป็นมาเพื่อสร้างอนาคตที่ยั่งยืนสำหรับทุกชีวิตบนโลกใบนี้” ความคิดเห็นของผู้ชมรอบโรงละครคอนแท้งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

3. กระบวนการและผลตอบรับจากการสร้างสรรค์และนำเสนอผลงาน ในเชิงกระบวนการ การใช้กรอบ PAOR (Plan—Act—Observe—Reflect) ผ่านการทดลอง 2 รอบ ช่วยให้ทีมงานและผู้วิจัยพัฒนาทักษะในด้านกำกับ โครงสร้างเรื่อง และการออกแบบประสบการณ์ให้เหมาะกับกลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ เยาวชนและครอบครัว โดยผลงานสามารถถ่ายทอดสาระเกี่ยวกับมิตรภาพ ความยุติธรรม และจริยธรรมสิ่งแวดล้อมได้อย่างเข้าถึงและมีความหมาย

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

- 1) การบูรณาการศาสตร์หลากหลายแขนง ควรส่งเสริมการผสมผสานสื่อศิลปะหลายรูปแบบ เพื่อสร้างภาษาทางศิลปะที่ทรงพลังและเข้าถึงผู้ชมหลากหลายกลุ่ม
- 2) การออกแบบการแสดงให้เหมาะกับบริบทผู้ชม เรื่องราว ตัวละคร และดนตรี ควรพิจารณาบริบททางสังคมวัฒนธรรม และความรู้สึกของกลุ่มเป้าหมายเพื่อเพิ่มความเชื่อมโยงที่ลึกซึ้งระหว่างเนื้อหาและผู้ชม โดยเฉพาะในกรณีของผู้ชมเยาวชนและครอบครัวที่มีความหลากหลายในประสบการณ์และความสนใจ
- 3) การวิเคราะห์กลุ่มผู้ชม (Audience Segmentation) ควรศึกษาอายุ ความคุ้นเคยกับศิลปะ และความสนใจเพื่อออกแบบวิธีสื่อสารที่ตอบโจทยแต่ละกลุ่ม
- 4) การวางแผนพื้นที่และเวลาซ้อม การจัดสรรเวลาการซ้อมในพื้นที่จริงอย่างเหมาะสม พร้อมการบันทึกวิดีโอเพื่อทบทวน ช่วยยกระดับคุณภาพการแสดง
- 5) ความยั่งยืนในการผลิตงาน การสร้างงานศิลปะที่วาดด้วยสิ่งแวดล้อมควรหลีกเลี่ยงการเป็นส่วนหนึ่งของปัญหาเอง ทั้งในด้านการใช้ทรัพยากรและการสร้างขยะ ควรเลือกวัสดุที่ยั่งยืน เช่น รีไซเคิล ย่อยสลายได้ หรือมีผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมต่ำ พร้อมออกแบบงานให้อยู่ใน “ความพอดี” ทั้งด้านเนื้อหาและการผลิตที่สำคัญ ผู้สร้างควรถามตัวเองว่า ละครนี้จะเป็งานที่มีคุณค่าหรือเพียงเพิ่มขยะทางวัฒนธรรมอีกชิ้น งานศิลปะด้านสิ่งแวดล้อมจึงควรลดผลกระทบเชิงลบ พร้อมเสริมคุณค่าเชิงสังคมและจริยธรรม เพื่อให้มีบทบาทในการรับใช้โลกที่เปราะบางอย่างแท้จริง
- 6) การสร้างเรื่องราวควรเปิดโอกาสให้ทีมงานจากทุกฝ่ายมีส่วนร่วมตั้งแต่ต้น เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนแนวคิดอย่างเท่าเทียม และนำไปสู่การออกแบบและทดลองงานในรูปแบบใหม่ ๆ ที่มีความสร้างสรรค์มากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ กระบวนการ PAOR ควรได้รับการนำไปประยุกต์ใช้ในโครงการสร้างสรรค์อื่น ๆ ทั้งในระดับวิชาชีพและการศึกษา เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ การร่วมมือ และการพัฒนาอย่างต่อเนื่องของบุคลากรในงานศิลปะ

กิตติกรรมประกาศ

บทความวิจัยฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยการสนับสนุนทุนการศึกษาระดับมหำบัณฑิต จากโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาสกร อินทุมาร ที่ปรึกษา ตลอดจนคณาจารย์ เจ้าหน้าที่ และเพื่อน ๆ จากหลักสูตรศิลปกรรมศาสตร-มหาบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ สำหรับคำแนะนำ ขอขอบคุณ For What Theatre และทีมงาน Dialogue of Land and Sea นักเรียนชมรมละครและดนตรีสากล โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ และผู้ชมทุกท่านที่ร่วมสนับสนุนในการเรียนรู้ครั้งนี้

เอกสารอ้างอิง

- สุทธาวรรณ บุญวงศ์. (2561). มาตรการทางรายได้สาธารณะในการจัดการปัญหาสุนัขจรจัดในประเทศไทย (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์).
- Barrett, J. (2025, June 14). Mexico's street dog problem and how travelers are part of the solution. World Footprints. https://worldfootprints.com/compass/north-america/mexico/mexicos-street-dog-problem-and-how-travelers-are-part-of-the-solution/?utm_source=chatgpt.com
- Cardinale, B. J., Duffy, J. E., Gonzalez, A., Hooper, D. U., Perrings, C., Venail, P., Narwani, A., Mace, G. M., Tilman, D., Wardle, D. A., Kinzig, A. P., Daily, G. C., Loreau, M., Grace, J. B., Larigauderie, A., Srivastava, D. S., & Naeem, S. (2012). Biodiversity loss and its impact on humanity. *Nature*, 486(7401), 59–67. <https://doi.org/10.1038/nature11148>
- Causey, M. (2006). Theatre and performance in digital culture: From simulation to embeddedness. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203028223>
- Govan, E., Nicholson, H., & Normington, K. (2007). Making a performance: Devising histories and contemporary practices. Routledge.
- Higgins, D. (2001). Intermedia. *Leonardo*, 34(1), 49–54. (Reprinted from Something Else Newsletter, 1(1), 1965)
- IPBES. (2019). Global assessment report on biodiversity and ecosystem services of the Intergovernmental Science-Policy Platform on Biodiversity and Ecosystem Services. IPBES Secretariat. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3831673>
- Nikunen, M., & Mäkelä, E. (2020). Theater as a space for social inclusion: Performative encounters with asylum seekers. *Nordic Theatre Studies*, 32(1), 26–43. <https://doi.org/10.7146/nts.v32i1.120244>
- Pavis, P. (2003). Analyzing performance: Theatre, dance, and film. University of Michigan Press.
- Plumwood, V. (2002). Environmental culture: The ecological crisis of reason. Routledge.
- Schaeffer, P. (2017). *In search of a concrete music* (C. North & J. Dack, Trans.). University of California Press. (Original work published 1952)

- Singer, P. (1975). *Animal liberation: A new ethics for our treatment of animals*. Random House.
- Williams, D. (2003). *Beyond the rhetoric: Art as social practice*. In H. Franks, D. Williams, & J. Hocking (Eds.), *Art and social change* (pp. 91–105). Routledge.
- Wilson, E. O. (2016). *Half-earth: Our planet's fight for life*. Liveright Publishing.

ได้รับบทความ
Received
30/02/2025

แก้ไขบทความ
Revised
25/06/2025

ตอบรับบทความ
Accepted
23/07/2025

06

ศิลปะสื่อใหม่และการสร้างปรากฏการณ์แห่งการรอคอย: การบูรณาการศิลปะเพื่อสะท้อนพัฒนาการสังคมไทย กรณีศึกษานิทรรศการ “The Archetype and the Avant-Garde: Luminous Journey”

New Media Art and the Creation of Momentous and
Temporal Experience: Artistic Integration for
Reflecting Thai Social Development – A Case Study
of “The Archetype and the Avant-Garde: Luminous
Journey” Exhibition

พงษ์พันธ์ สุริยภัทร¹ และศุภชัย อารีรุ่งเรือง²

Pongpan Suriyapat¹ and Supachai Areerungruang²

¹ นักศึกษาปริญญาเอก สาขาการออกแบบ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

² รองศาสตราจารย์ ดร., คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

¹ PhD student in Design, Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University, Thailand
(E-mail address: suriyapat@me.com)

² Associate professor Dr., Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University, Thailand
(E-mail address: areerungruang_s@silpakorn.edu)

บทคัดย่อ

การวิจัยเชิงสร้างสรรค์นี้มุ่งศึกษาการบูรณาการระหว่างศิลปะไทยร่วมสมัยและศิลปะสื่อใหม่ ผ่านการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจัดวาง "The Archetype and the Avant-Garde: Luminous Journey" ซึ่งเป็นความร่วมมือระหว่างผู้วิจัยกับศาสตราจารย์ปรีชา เกาทอง ศิลปินแห่งชาติ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) ศึกษาการสร้างประสบการณ์ทางสุนทรีย์ผ่านการรอคอยและปรากฏการณ์ธรรมชาติ (2) พัฒนาการบูรณาการระหว่างศิลปะไทยร่วมสมัยและศิลปะสื่อใหม่ด้วยเทคโนโลยีสมัยใหม่ และ (3) วิเคราะห์ผลกระทบของผลงานต่อการรับรู้และการตระหนักรู้ของผู้ชม

การวิจัยใช้วิธีวิจัยแบบผสมผสาน ประกอบด้วยการศึกษาเชิงสร้างสรรค์และการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยพัฒนาระบบอุปถัมภ์ศิลปะ (Generative Art) ที่ใช้การหยดของน้ำควบคุมการแสดงผลของภาพบนผิวน้ำ ผสานกับผลงานจิตรกรรมไทยร่วมสมัยที่สะท้อนพัฒนาการของสังคมไทยผ่านยุคสมัยต่าง ๆ การจัดแสดง ณ ละลานตา ไฟน์อาร์ต ระหว่างวันที่ 29 เมษายน ถึง 7 มิถุนายน 2566 ใช้การเก็บข้อมูลผ่านการสังเกตการณ์แบบไม่มีส่วนร่วมและการสัมภาษณ์เชิงลึกแบบไม่มีโครงสร้างกับผู้เชี่ยวชาญในวงการศิลปะ ประกอบด้วยผู้บริหารแกลเลอรี ภัณฑารักษ์ นักวิชาการ ศิลปิน และผู้ชื่นชอบงานศิลปะ

ผลการวิจัยพบว่า (1) การสร้างประสบการณ์การรอคอยผ่านปรากฏการณ์ธรรมชาติสามารถกระตุ้น การไตร่ตรองและการตระหนักรู้ของผู้ชม โดยเฉพาะในประเด็นเกี่ยวกับความไม่แน่นอนและการเปลี่ยนแปลงในสังคมยุคดิจิทัล (2) การผสมผสานศิลปะไทยร่วมสมัยและศิลปะสื่อใหม่ด้วยเทคโนโลยีสมัยใหม่สามารถสร้างมิติใหม่ในการนำเสนออารมณ์ทางวัฒนธรรมผ่านการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชม ผลงานศิลปะ และปรากฏการณ์ธรรมชาติ และ (3) ผลงานสามารถสร้างผลกระทบทางสุนทรีย์และการรับรู้ที่นำไปสู่การตั้งคำถามเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม โดยเฉพาะในประเด็นการรักษาสมดุลระหว่างคุณค่าดั้งเดิมกับการเปลี่ยนแปลงในยุคดิจิทัล การวิจัยนี้เสนอแนวทางใหม่ในการพัฒนาศิลปะไทยร่วมสมัยที่ผสมผสานเทคโนโลยีและธรรมชาติเข้ากับภูมิปัญญาดั้งเดิม อันจะนำไปสู่การต่อยอดและพัฒนาวงการศิลปะร่วมสมัยของไทยในอนาคต

คำสำคัญ : ศิลปะจัดวาง อุปถัมภ์ศิลปะ สุนทรีย์แห่งการรอคอย
ศิลปะไทยร่วมสมัย ศิลปะสื่อใหม่

Abstract

This creative research explores the integration of contemporary Thai art and new media art through the installation "The Archetype and the Avant-Garde: Luminous Journey," a collaboration between the researcher and Professor Preecha Thaothong, National Artist. The objectives were to (1) study the creation of aesthetic experiences through waiting and natural phenomena, (2) develop an integration between traditional Thai art and modern technology, and (3) analyze the artwork's impact on viewers' perception and awareness.

The research employed a mixed-method approach, combining creative research and qualitative research methodologies. The study developed a generative art system using water drops to control image projection on water surfaces, integrated with contemporary Thai paintings reflecting Thai social development across different eras. The exhibition was held at Lalanta Fine Art from April 29 to June 7, 2023. Data collection involved non-participant observation and in-depth interviews with art industry experts, including gallery executives, curators, academics, artists, and art enthusiasts.

The findings revealed that (1) creating waiting experiences through natural phenomena can stimulate contemplation and awareness among viewers, particularly regarding uncertainty and change in the digital society, (2) the integration of traditional Thai art with modern technology can create new dimensions in presenting cultural heritage through interactions between viewers, artworks, and natural phenomena, and (3) the work generated aesthetic and perceptual impacts leading to questions about social and cultural changes, especially concerning the balance between traditional values and digital transformation. This research presents a new approach to developing contemporary Thai art that combines technology and nature with traditional wisdom, contributing to the future development of Thailand's contemporary art scene.

Keywords : Installation Art, Generative Art, Aesthetics of Waiting,
Thai Contemporary Art, New Media Art

1. บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในยุคที่เทคโนโลยีดิจิทัลเปลี่ยนแปลงสังคมอย่างรวดเร็ว การรักษาสมดุลระหว่างมรดกทางวัฒนธรรมกับนวัตกรรมร่วมสมัยเป็นความท้าทายสำคัญในวงการศิลปะไทย โดยเฉพาะการรับรู้เวลาและการให้คุณค่ากับการรอคอย สังคมดิจิทัลที่เร่งรีบทำให้ผู้คนอดทนต่อการรอคอยน้อยลง และอาจสูญเสียโอกาสในการไตร่ตรองและซึมซับประสบการณ์ทางสุนทรีย์อย่างลึกซึ้ง

ในขณะเดียวกันเทคโนโลยีก็เปิดโอกาสใหม่ๆ ในการสร้างสรรค์งานศิลปะ เช่น อูปบดีศิลป์ (Generative Art) ที่ใช้ระบบอัตโนมัติในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ อย่างไรก็ตาม การนำเทคโนโลยีมาใช้ในบริบทของศิลปะไทยยังต้องการการศึกษาและพัฒนาเพื่อให้เกิดการผสมผสานที่เหมาะสมและมีความหมาย

จากการศึกษาการจัดแสดงนิทรรศการศิลปะภายในประเทศพบว่ายังขาดการวิจัยที่เน้นการสร้างประสบการณ์ทางสุนทรีย์ผ่านการรอคอยและปรากฏการณ์ธรรมชาติ โดยเฉพาะในศิลปะจัดวางที่ใช้เทคโนโลยีเชิงกำเนิด (Generative Technology) นอกจากนี้ การศึกษาผลกระทบของงานศิลปะลักษณะนี้ต่อการรับรู้และการตระหนักรู้ของผู้ชมยังมีอยู่อย่างจำกัด

การวิจัยเชิงสร้างสรรค์นี้จึงมุ่งศึกษาการบูรณาการศิลปะไทยร่วมสมัยและศิลปะสื่อใหม่ผ่านความร่วมมือกับศาสตราจารย์ปรีชา เกาทอง ศิลปินแห่งชาติ ในการสร้างผลงานศิลปะจัดวาง "The Archetype and the Avant-Garde: Luminous Journey" (พงษ์พันธ์ สุริยภัทร, 2567) โดยใช้ปรากฏการณ์การหยดของน้ำเป็นกลไกสร้างประสบการณ์การรอคอยและการเปลี่ยนแปลง ผลงานนี้ไม่เพียงเป็นการทดลองทางเทคนิค แต่ยังศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างเทคโนโลยี ธรรมชาติ ภูมิปัญญาดั้งเดิม และผลกระทบของการสร้างประสบการณ์การรอคอยต่อการรับรู้และการตระหนักรู้ของผู้ชมในสังคมร่วมสมัย

1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

- 1.2.1 เพื่อศึกษาและพัฒนาการสร้างประสบการณ์ทางสุนทรีย์ผ่านการรอคอยและปรากฏการณ์ธรรมชาติในงานศิลปะจัดวางร่วมสมัย
- 1.2.2 เพื่อพัฒนาแนวทางการบูรณาการระหว่างศิลปะไทยดั้งเดิมกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ ผ่านการทำงานร่วมกันระหว่างศิลปินต่างยุคสมัย
- 1.2.3 เพื่อวิเคราะห์ผลกระทบของผลงานศิลปะที่ใช้การรอคอยเป็นส่วนหนึ่งของประสบการณ์ต่อการรับรู้และการตระหนักรู้ของผู้ชม

1.3 ขอบเขตการศึกษา

- 1.3.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา: ศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับสุนทรียะแห่งการรอคอย อุปัตติศิลป์ และการบูรณาการศิลปะข้ามสื่อ รวมถึงการวิเคราะห์การใช้ปรากฏการณ์ธรรมชาติในงานศิลปะร่วมสมัยและศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิดทางพุทธศาสนากับศิลปะร่วมสมัย
- 1.3.2 ขอบเขตด้านการสร้างสรรค์: พัฒนาระบบควบคุมการหยดน้ำอัตโนมัติที่ทำงานร่วมกับระบบภาพและเสียง และการออกแบบติดตั้งผลงานในพื้นที่จัดแสดง ณ ละลานตา ไฟน์อาร์ต ระยะเวลาการจัดแสดง 40 วัน ตั้งแต่ 29 เมษายน ถึง 7 มิถุนายน 2566
- 1.3.3 ขอบเขตด้านผู้ชม: การศึกษาผู้ชมที่เข้าชมนิทรรศการทั่วไปและการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในวงการศิลปะ เช่น ผู้บริหารแกลเลอรี ภัณฑารักษ์ และศิลปิน เพื่อศึกษาปฏิกริยาและการตอบสนองของผู้ชมต่อประสบการณ์การรอคอย
- 1.3.4 ขอบเขตด้านการวัดผล: การสังเกตพฤติกรรมและปฏิกริยาของผู้ชมแบบมีส่วนร่วม และการสัมภาษณ์เชิงลึกแบบไม่มีโครงสร้างกับผู้เชี่ยวชาญ เพื่อวิเคราะห์ผลกระทบเชิงคุณภาพต่อการรับรู้และการตระหนักรู้ของผู้ชม

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.4.1 เกิดองค์ความรู้ใหม่ด้านการสร้างประสบการณ์ทางสุนทรียะผ่านการรอคอยและปรากฏการณ์ธรรมชาติในบริบทของศิลปะไทยร่วมสมัย
- 1.4.2 แนวทางการบูรณาการระหว่างศิลปะไทยร่วมสมัยและศิลปะสื่อใหม่ด้วยเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะไทยร่วมสมัยในอนาคต
- 1.4.3 ความเข้าใจเชิงลึกเกี่ยวกับผลกระทบของการสร้างประสบการณ์การรอคอยต่อการรับรู้และการตระหนักรู้ของผู้ชมในสังคมร่วมสมัย
- 1.4.4 เครื่องมือและวิธีการในการประเมินผลกระทบของศิลปะเชิงปฏิสัมพันธ์ที่ใช้ปรากฏการณ์ธรรมชาติเป็นส่วนหนึ่งของผลงาน

2. การทบทวนวรรณกรรม

2.1 ทฤษฎีสุนทรียศาสตร์และการรับรู้

การรับรู้ความงามและสุนทรียศาสตร์เป็นหัวใจสำคัญในการศึกษาศิลปะและธรรมชาติ ดานท์ (Kant, 1790/2000) เสนอว่าความงามสามารถสร้างความพึงพอใจได้โดยไม่ต้องอาศัย

ผลประโยชน์หรือจุดประสงค์เชิงประโยชน์ใช้สอย แนวคิดนี้เน้นให้เห็นว่าความงามเป็นประสบการณ์ที่บริสุทธิ์และเป็นสากล ต่อมา บูริโอด (Bourriaud, 2002) ได้พัฒนาทฤษฎี Relational Aesthetics โดยชี้ให้เห็นว่าปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับผลงานศิลปะเป็นปัจจัยสำคัญที่สร้างความหมายและคุณค่าให้กับศิลปะ แนวคิดนี้ขยายขอบเขตการรับรู้ศิลปะไปสู่มิติทางสังคมและวัฒนธรรม

นอกจากนี้ แนวคิด "ออร่า" ของเบนจามิน (Benjamin, 1935/1969) ซึ่งเดิมใช้วิเคราะห์คุณค่าของศิลปะแบบดั้งเดิม ได้รับการตีความใหม่ในบริบทของศิลปะสื่อใหม่ที่ผสมผสานเทคโนโลยีเข้ากับปรากฏการณ์ธรรมชาติ แนวคิดนี้ช่วยให้เข้าใจการเปลี่ยนแปลงของศิลปะในยุคดิจิทัล ที่ซึ่งเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในการสร้างประสบการณ์ทางสุนทรีย์

2.2 แนวคิดเรื่องเวลาและการรับรู้

เวลาเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ส่งผลต่อการรับรู้และประสบการณ์ทางศิลปะ แบร์กซอง (Bergson, 1889/1910) เสนอทฤษฎีเวลาเชิงคุณภาพ (Duration) ที่เน้นการรับรู้เวลาในเชิงประสบการณ์ส่วนบุคคลมากกว่าเวลาเชิงปริมาณ แนวคิดนี้ถูกนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบประสบการณ์การรับชมศิลปะที่เน้นการไตร่ตรองและใช้เวลาอย่างมีคุณภาพ

เคิพนิค (Koepnick, 2014) ได้ขยายแนวคิดนี้ผ่าน Aesthetic of Slowness ที่สนับสนุนการช้าลงเพื่อให้ผู้ชมสามารถสัมผัสและเข้าใจศิลปะอย่างลึกซึ้ง แนวคิดนี้สอดคล้องกับ Slow Art Movement (Smith, 2017) ที่ต่อต้านวัฒนธรรมการบริโภคศิลปะแบบเร่งรีบและส่งเสริมให้ผู้ชมใช้เวลาในการสำรวจและตีความผลงานอย่างเต็มที่

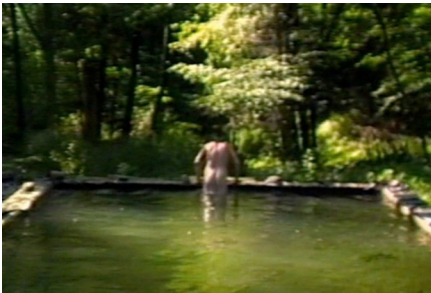
ในทางสังคม ฮาน (Han, 2015) วิพากษ์วิจารณ์สังคมความเร็วที่ทำให้มนุษย์สูญเสียการเชื่อมโยงกับตนเองและสิ่งรอบตัว เขาชี้ให้เห็นว่าการช้าลงอาจเป็นทางออกเพื่อสร้างสมดุลในชีวิต นอกจากนี้ ปรากฏการณ์วิทยาของเมอร์โล-ปองตี (Merleau-Ponty, 1945/2012) ยังเน้นความสำคัญของประสบการณ์ทางร่างกายในการทำความเข้าใจโลก แนวคิดนี้มีอิทธิพลต่อการออกแบบพื้นที่และประสบการณ์ที่ส่งเสริมการรับรู้ผ่านประสาทสัมผัส

2.3 พัฒนาการของศิลปะสื่อใหม่และศิลปะที่ใช้เวลาเป็นสื่อ

ศิลปะสื่อใหม่และศิลปะที่ใช้เวลาเป็นสื่อมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง โดยศิลปินกลุ่ม Fluxus เช่น Nam June Paik และ John Cage ได้ทดลองสร้างผลงานที่ท้าทายการรับรู้เรื่องเวลา (Rush, 2005) อันจะเห็นได้จากผลงาน “4'33” ของ John Cage ที่เล่นกับความเงียบงันในการแสดงดนตรี ผลงานของพวกเขาไม่เพียงแต่ปฏิวัติรูปแบบศิลปะดั้งเดิม แต่ยังกระตุ้นให้ผู้ชมตระหนักถึงบทบาทของเวลาในประสบการณ์ทางศิลปะ Bill Viola ก็เป็นอีกหนึ่งศิลปิน

ที่สำคัญในด้าน Durational Art ซึ่งเน้นการสร้างประสบการณ์การรับชมที่ยืดยาวและลึกซึ้ง (Rush, 2005) ผลงานของเขา เช่น “The Reflecting Pool” (1977-1979) เป็นตัวอย่างของการใช้เวลาอย่างมีนัยยะเพื่อสร้างอารมณ์และการไตร่ตรอง

ในด้านทฤษฎี มาโนวิช (Manovich, 2001) เสนอแนวคิด “ภาษาของสื่อใหม่” ที่วิเคราะห์ลักษณะเฉพาะของศิลปะดิจิทัล ในขณะที่กัลันเตอร์ (Galanter, 2003) พัฒนาทฤษฎี อุปัตติศิลป์ (Generative Art) ที่เน้นกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้ระบบและกฎเกณฑ์ แฮนเซน (Hansen, 2015) เน้นปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชม ผลงาน และสภาพแวดล้อม ซึ่งช่วยขยายความเข้าใจเกี่ยวกับบทบาทของเทคโนโลยีและประสบการณ์ในศิลปะสมัยใหม่



ภาพที่ 1 “The Reflecting Pool” (1977-1979)
ผลงานวิดีโออาร์ต ความยาว 7 นาที
โดย Bill Viola.

ที่มา: <https://www.imdb.com/title/tt1798699> ;



ภาพที่ 2 การแสดงผลงาน “4’33”
ของ John Cage (1952) โดย William Marx
ณ McCallum Theatre, Palm Desert

ที่มา: <https://www.imdb.com/title/tt10866222/>

2.4 พุทธปรัชญาและการประยุกต์ใช้

พุทธปรัชญาเป็นรากฐานสำคัญของการศึกษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งหลักไตรลักษณ์ ซึ่งประกอบด้วยอนิจจัง ทุกขัง และอนัตตา ที่สะท้อนธรรมชาติแท้จริงของสรรพสิ่ง โดย “อนิจจัง” หมายถึงความไม่เที่ยง ความแปรเปลี่ยนไม่คงสภาพที่แสดงให้เห็นว่าทุกสิ่งในจักรวาลล้วนอยู่ในกระแสของการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง “ทุกขัง” หมายถึงความเป็นทุกข์โดยสภาวะ ไม่ใช่เพียงทุกข์เวทนาที่เรารู้สึก แต่เป็นลักษณะที่แท้จริงของการดำรงอยู่ที่ไม่สามารถให้ความสุข

ที่ถาวรได้ เพราะสุขแล้วย่อมเปลี่ยนเป็นทุกข์ และทุกข์แล้วก็เปลี่ยนเป็นสุข ในวัฏจักรที่ไม่มีที่สิ้นสุด “อนัตตา” หมายถึงความไม่มีตัวตนที่แท้จริง ทุกอย่างเป็นเพียงสมมติและสมมติบัญญัติเท่านั้น เมื่อทุกสิ่งแปรเปลี่ยนอยู่เสมอ จึงไม่มีตัวตนแท้ที่จะไปยึดมั่นถือมั่น โดยไม่ได้หมายความว่าวัตถุไม่มีตัวตน แต่หมายถึงการไม่มีเอกลักษณ์ที่คงที่ถาวร

แนวคิดทั้งสามนี้ได้รับการตีความใหม่ผ่านมุมมองของ Technoetic Art ตามแนวคิดของแอสคอตต์ (Ascott, 2003) และสะท้อนผ่านการทำงานของระบบอุปถัมภ์ที่แสดงให้เห็นการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องของรูปแบบบนผิวน้ำ ซึ่งเป็นการแสดงออกทางศิลปะที่สื่อถึงธรรมชาติของความไม่เที่ยง ความเป็นทุกข์โดยสภาวะและความไม่มีตัวตนแท้จริงของปรากฏการณ์ทั้งปวง

การใช้น้ำเป็นสื่อในนิทรรศการนี้มีความหมายที่ลึกซึ้ง นอกจากจะสะท้อนแนวคิดเรื่องความไม่เที่ยงและการเปลี่ยนแปลงแล้ว ยังเชื่อมโยงกับระบอบประเพณีและพิธีกรรมของไทยที่มีความผูกพันกับน้ำ (ภาณุวัฒน์ สกุลสืบ, 2565) การรอคอยและการสังเกตการหยดของน้ำในผลงานยังเป็นการประยุกต์ใช้หลักขณิกสมาธิ หรือสมาธิชั่วขณะ นอกจากนี้ แนวคิดเรื่องสูญญตา หรือความว่าง ได้รับการสะท้อนผ่านการจัดวางพื้นที่ในนิทรรศการ โดยพื้นที่ว่างระหว่างผลงานไม่ได้เป็นเพียงพื้นที่เปล่า แต่เป็นส่วนสำคัญที่เปิดโอกาสให้ผู้ชมได้ใคร่ครวญและทำความเข้าใจความหมายของผลงาน เช่นเดียวกับแนวคิดในพุทธศาสนาที่มองว่าความว่างไม่ใช่ความไม่มีอะไร แต่เป็นสภาวะที่เอื้อต่อการตระหนักรู้และเข้าใจความจริงของสรรพสิ่ง

3. วิธิดำเนินการวิจัย

3.1 กรอบแนวคิดการวิจัย

การวิจัยนี้ใช้กรอบแนวคิดที่บูรณาการศาสตร์หลายแขนง โดยมีองค์ประกอบสำคัญ 3 ส่วน ดังนี้

3.1.1 การประยุกต์ใช้แนวคิดการผสมผสานศิลปะดั้งเดิมและเทคโนโลยี

นำแนวคิดของ Wilson (2002) เกี่ยวกับการผสมผสานศิลปะและเทคโนโลยีมาใช้ในการออกแบบผลงานที่รวมจิตรกรรมไทยกับระบบดิจิทัล โดยไม่เพียงนำเสนอศิลปะดั้งเดิมในรูปแบบใหม่ แต่ยังสร้างความหมายใหม่ผ่านการปะทะกันของสองวัฒนธรรม

3.1.2 การสร้างประสบการณ์ทางสุนทรียะแห่งกาลเวลา

ประยุกต์ทฤษฎีการรับรู้ทางสุนทรียะของ Arnheim (1974) ในการจัดวางองค์ประกอบศิลปะและแนวคิดของ Bergson (1910) เกี่ยวกับ “Duration” หรือความต่อเนื่องของเวลาเพื่อสร้างประสบการณ์การรอคอยที่มีความหมาย

3.1.3 การวิเคราะห์ผลกระทบและการตอบสนอง

ใช้กรอบทฤษฎี Relational Aesthetics ของ Bourriaud (2002) ในการวิเคราะห์ ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชม ผลงานศิลปะ และสภาพแวดล้อม รวมถึงแนวคิดของ Bishop (2005) เกี่ยวกับการมีส่วนร่วมของผู้ชมในศิลปะจัดวาง กรอบแนวคิดนี้มุ่งสร้างผลงานศิลปะที่ผสานศิลปะไทยกับเทคโนโลยีดิจิทัล พร้อมศึกษา ประสิทธิภาพทางสุนทรีย์และปฏิสัมพันธ์ของผู้ชมอย่างลึกซึ้ง

3.2 การออกแบบการวิจัย

การวิจัยนี้ใช้วิธีการวิจัยแบบผสมผสาน ประกอบด้วย 3 ส่วนหลัก ดังนี้

3.2.1 การวิจัยเชิงสร้างสรรค์

มุ่งพัฒนาระบบอุปปัตติศิลป์ที่ใช้การหยดของน้ำเป็นกลไกสำคัญ โดยเริ่มจากการทดลองพัฒนาระบบควบคุมการหยดน้ำที่ทำงานร่วมกับระบบฉายภาพและเสียง ทดสอบและปรับแต่งระบบในห้องปฏิบัติการก่อนนำไปติดตั้งในพื้นที่จริง การออกแบบ ดำเนินถึงความสวยงาม ความปลอดภัยและประสิทธิภาพในการสร้างประสบการณ์ สำหรับผู้ชม

3.2.2 การวิจัยเชิงคุณภาพ

เก็บข้อมูลผ่านการสังเกตการณ์แบบไม่มีส่วนร่วมและการสัมภาษณ์เชิงลึกแบบ ไม่มีโครงสร้าง

การสังเกตการณ์: ดำเนินการตลอดระยะเวลาการจัดแสดง 40 วัน เพื่อบันทึกพฤติกรรม ปฏิกริยาและปฏิสัมพันธ์ของผู้ชมกับผลงาน

การสัมภาษณ์: สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในวงการศิลปะ เช่น ผู้บริหาร แกลเลอรี ภัณฑารักษ์ นักวิชาการ ศิลปิน และนักสะสมศิลปะ

3.2.3 การวิเคราะห์ข้อมูล

ใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) และการวิเคราะห์แก่นสาระ (Thematic Analysis) เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลจากการสังเกตการณ์และการสัมภาษณ์ โดยมุ่งค้นหาประเด็นสำคัญและแนวคิดหลัก การวิเคราะห์เน้นทำความเข้าใจผลกระทบของผลงานต่อการรับรู้และการตระหนักรู้ของผู้ชม รวมถึงประสิทธิภาพของการใช้ การรูดอยเป็นส่วนหนึ่งของประสบการณ์ทางศิลปะ

3.3 กระบวนการคิดในการสร้างสรรค์นิทรรศการ

กระบวนการคิดในการสร้างสรรค์นิทรรศการแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอนหลัก ดังนี้

3.3.1 การพัฒนาแนวคิด

ผู้วิจัยและศาสตราจารย์ปรีชา เกาทอง ร่วมกันพัฒนาแนวคิดผ่านการประชุมและ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น โดยมุ่งเน้นการเปลี่ยนแปลงของสังคมไทยในยุคดิจิทัล

โดยเฉพาะการรับรู้เรื่องเวลาและการให้คุณค่ากับการรอคอย จุดสำคัญคือการสร้างสมดุลระหว่างการอนุรักษ์คุณค่าดั้งเดิมกับการเปิดรับนวัตกรรมใหม่

3.3.2 การออกแบบระบบและการจัดวาง

ออกแบบระบบเทคนิคโดยใช้น้ำเป็นสื่อกลาง ระบบประกอบด้วยชุดควบคุมการหยดน้ำ 3 ชุด ใช้ Solenoid Valve ควบคุมด้วย Arduino Uno R3 และวงจร MOSFET ตั้งโปรแกรมให้ช่วงเวลาการหยดน้ำระหว่าง 1-3 นาที เพื่อสร้างความไม่แน่นอนและการรอคอย การจัดวางใช้ระนาบ 3 ส่วน ได้แก่ ผนัง (จัดวางผลงานจิตรกรรมตามลำดับเวลาทางประวัติศาสตร์) พื้น (บ่อน้ำล้อมด้วยทราย) และเพดาน (ติดตั้ง Projector เพื่อฉายภาพลงบนผิวน้ำ)

3.3.3 การสร้างประสบการณ์ผู้ชม

ออกแบบให้ผู้ชมเคลื่อนที่ตามลำดับเวลาทางประวัติศาสตร์ พร้อมหยุดและรอคอยเพื่อสังเกตการเปลี่ยนแปลงจากการหยดน้ำ การรอคอยถูกออกแบบให้เป็นโอกาสในการไตร่ตรองถึงความสัมพันธ์ระหว่างอดีตและปัจจุบัน รวมถึงการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม

4. การจัดแสดงนิทรรศการ

4.1 รายละเอียดของนิทรรศการ

นิทรรศการ "The Archetype and the Avant-Garde: Luminous Journey" จัดแสดง ณ ละลานตา ไฟน์อาร์ต ระหว่างวันที่ 29 เมษายน ถึง 7 มิถุนายน 2566 นิทรรศการนี้นำเสนอมุมมองใหม่เกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมไทย ผ่านการผสมผสานระหว่างงานจิตรกรรมไทยร่วมสมัยและอูปิติดิลิป (Generative Art) ซึ่งเป็นศิลปะที่มีการสร้างสรรค์โดยอัลกอริทึมผ่านกฎที่ศิลปินได้สร้างไว้

4.1.1 การเล่าเรื่องผ่านพัฒนาการทางศิลปะ

นิทรรศการแบ่งเป็น 3 ส่วนหลัก เริ่มจากผลงาน "Endearment" ที่ใช้เทคนิคลายรดน้ำอันประณีต สืบทอดจากสมัยอยุธยา ใช้การเขียนลวดลายด้วยรักและปิดทองคำเปลว สะท้อนถึงความรุ่งเรืองและความซับซ้อนของศิลปะวัฒนธรรมไทยในยุคก่อนการเปลี่ยนแปลง

ผลงานชิ้นที่สอง "Evolution" แสดงการปรับตัวของศิลปะไทยที่ได้รับอิทธิพลตะวันตก โดยผสมผสานเทคนิคการเขียนสีกำแพงตามแบบไทยประเพณีกับการลงสีที่มีมิติनुต่ำแบบตะวันตก สะท้อนการรักษาอัตลักษณ์ดั้งเดิมพร้อมทั้งการน้อมรับการปรับตัวเข้ากับอิทธิพลตะวันตกที่เข้ามาใหม่ และการเปลี่ยนแปลงของโลก

ผลงานสุดท้าย "People Development" เป็นประติมากรรมขนาดระดับกระจกสี นำเสนอแนวคิดการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ตามแนวพระราชดำริของรัชกาลที่ 9 โดยตีความศิลปะไทยดั้งเดิมในบริบทร่วมสมัย สะท้อนการเปลี่ยนแปลงทั้งเนื้อหาและรูปแบบของศิลปะไทย สร้างสรรค์โดยการใช้คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสมัยใหม่ เข้ามาร่วมกันงานปูนปั้น



(1)



(2)

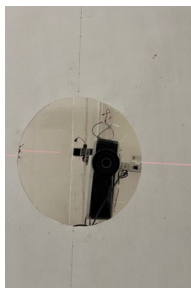


(3)

ภาพที่ 3 จากซ้ายมาขวา: ผลงานสร้างสรรค์ของศาสตราจารย์ปราณี เถาทอง ได้แก่ Endearment (1), Evolution (2), และ People Development (3) ตามลำดับ

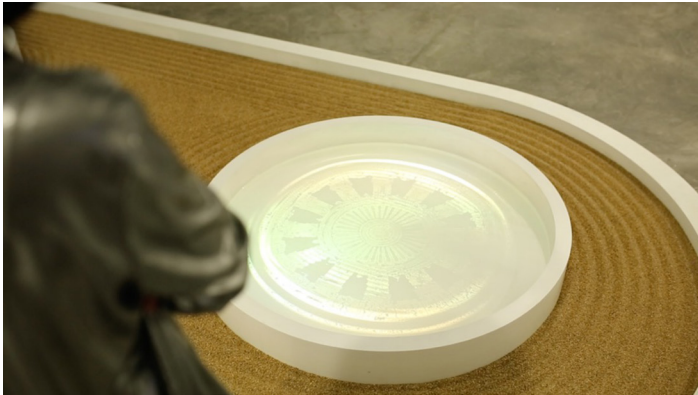
4.1.2 ปรากฏการณ์แห่งการรอยคย: การผสานระหว่างธรรมชาติและเทคโนโลยี่

ส่วนที่สองของนิทรรศการนำเสนออุปัติศิลป์ (Generative Art) ที่ใช้ปรากฏการณ์ธรรมชาติของน้ำเป็นกลไกสำคัญในการสร้างประสบการณ์ทางสุนทรียะระบบประกอบด้วยชุดควบคุมการหยดน้ำสามชุดที่ทำงานอย่างอิสระต่อกัน แต่ละชุดถูกควบคุมด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ที่ตั้งโปรแกรมให้สร้างจังหวะการหยดที่ไม่ซ้ำแบบในช่วงเวลาระหว่าง 1-3 นาที การทำงานของระบบสร้างความตึงเครียดระหว่างความแม่นยำของเทคโนโลยีกับความไม่แน่นอนของธรรมชาติ



ภาพที่ 4 การติดตั้งวาล์วน้ำชนิดควบคุมด้วยไฟฟ้าบริเวณใต้ฝ้าเพดาน

เมื่อหยดน้ำกระทบผิวน้ำในบ่อขนาดใหญ่ที่จัดวางไว้ในพื้นที่ เกิดเป็นคลื่นวงกลมที่แผ่ขยายออกไป สร้างการบิดเบือนของภาพที่ฉายลงบนผิวน้ำ ปรากฏการณ์นี้เปรียบเสมือนการเล่นกับเวลาและการรับรู้ เช่นเดียวกับการรอชมพระอาทิตย์ตกหรือการเฝ้าดูเมฆเคลื่อนผ่าน ที่แม้จะรู้ว่าต้องเกิดขึ้น แต่ไม่อาจกำหนดรูปแบบหรือเวลาที่แน่นอนได้ การรอคอยจึงกลายเป็นส่วนหนึ่งของประสบการณ์ทางสุนทรียะที่กระตุ้นให้ผู้ชมชะลอตัวเองและใคร่ครวญถึงความสัมพันธ์ระหว่างเวลา การควบคุม และการปล่อยวาง



ภาพที่ 5 ภาพที่เกิดจากการบิดเบือนจากคลื่นน้ำในอ่างน้ำ

4.1.3 การจัดวางในพื้นที่: สัญลักษณ์และความหมาย

การจัดวางผลงานในพื้นที่นี้ทรงการได้รับการออกแบบให้สอดคล้องกับแนวคิดเรื่องธาตุทั้งสี่ ซึ่งเป็นรากฐานของปรัชญาและเชื่อดั้งเดิมของไทย ธาตุดินถูกนำเสนอผ่านทรายที่ใช้สร้างภูมิทัศน์ สื่อถึงความมั่นคงและการหยั่งราก ธาตุน้ำปรากฏในรูปแบบของบ่อน้ำและการหยดของน้ำ แสดงถึงการเปลี่ยนแปลงและการไหลเวียน ธาตุลมสัมผัสได้จากการเคลื่อนไหวของอากาศในพื้นที่ และธาตุไฟถูกแทนที่ด้วยแสงจากระบบฉายภาพที่สะท้อนบนผิวน้ำ

ผลงานถูกจัดวางในลักษณะเส้นเวลาทางประวัติศาสตร์ที่พาผู้ชมย้อนกลับไปสู่รากเหง้าทางวัฒนธรรม ก่อนจะเคลื่อนผ่านช่วงเวลาแห่งการเปลี่ยนแปลงมาสู่ปัจจุบัน การเดินทางในพื้นที่จึงไม่เพียงเป็นการชมผลงานศิลปะ แต่เป็นการสำรวจความสัมพันธ์ระหว่างอดีต ปัจจุบัน และอนาคตของสังคมไทย ขณะที่ระบบอุปถัมภ์ที่ทำงานอย่างต่อเนื่องสร้างความตระหนักถึงการเปลี่ยนแปลงที่ไม่มีที่สิ้นสุด

พื้นที่นิทรรศการยังสะท้อนระบบนิเวศทางวัฒนธรรมที่มีความซับซ้อน การใช้วัสดุธรรมชาติอย่างทราย น้ำ และแสง ไม่เพียงสร้างบรรยากาศที่ชวนให้ครุ่นคิด แต่ยังกระตุ้นการตระหนักรู้ถึงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม โดยเฉพาะการจัดวางบ่อน้ำในตำแหน่งศูนย์กลางที่สื่อถึงแนวคิดเรื่อง "น้ำ" ในฐานะแหล่งกำเนิดของชีวิตและวัฒนธรรม

การออกแบบเส้นทางการเดินชมแบบวนเป็นวงกลม สะท้อนแนวคิดเรื่องวัฏจักรและการหมุนเวียนในธรรมชาติ ผู้ชมจะได้สัมผัสถึงการเปลี่ยนผ่านของบรรยากาศที่ค่อย ๆ เปลี่ยนไปตามการจัดแสง เริ่มจากโซนแรกที่สว่างชัดเจน แสดงผลงานจิตรกรรมแบบดั้งเดิม ไปสู่พื้นที่ที่มีแสงสลัวลง เพื่อเน้นปฏิสัมพันธ์ระหว่างแสงจากเครื่องฉายภาพกับผิวน้ำ การเปลี่ยนแปลงของแสงนี้ยังสื่อถึงการเคลื่อนจากความแน่นอนของอดีตไปสู่ความไม่แน่นอนของอนาคต

ในแง่ของการสร้างประสบการณ์ พื้นที่ที่ถูกออกแบบให้มีจุดพักสายตาและที่นั่งสำหรับการพิจารณาผลงานในระยะเวลาที่นานขึ้น โดยเฉพาะบริเวณรอบบ่อน้ำที่เปิดโอกาสให้ผู้ชมได้สังเกตการเปลี่ยนแปลงของภาพที่สะท้อนบนผิวน้ำ การจัดวางเช่นนี้สนับสนุนแนวคิดเรื่องการชะลอเวลาและการใคร่ครวญ ซึ่งเป็นหนึ่งในแก่นสำคัญของนิทรรศการ



ภาพที่ 6 บรรยากาศวันเปิดนิทรรศการ ณ ละลานตา ไฟน์อาร์ต

4.2 การตระหนักรู้ของผู้ชมผ่านนิทรรศการ

นิทรรศการนี้สร้างประสบการณ์การรับชมที่แตกต่าง โดยผู้ชมไม่ได้เป็นเพียงผู้สังเกตการณ์ แต่กลายเป็นส่วนหนึ่งของปรากฏการณ์ทางศิลปะ การเคลื่อนไหวของผู้ชมส่งผลต่อการสั่นไหวของผิวน้ำและการสะท้อนของภาพ สร้างปฏิสัมพันธ์แบบไม่ตั้งใจระหว่างผู้ชมกับผลงาน การออกแบบนิทรรศการมุ่งสร้างการตระหนักรู้ของผู้ชมในหลายมิติ ดังนี้

4.2.1 การสร้างประสบการณ์การรอดอย

นิทรรศการสร้างสภาวะการรอดอยผ่านระบบการหยดน้ำที่ไม่สามารถคาดเดาได้ ทำลายพฤติกรรมการรับชมแบบเร่งรีบ และเปิดโอกาสให้ผู้ชมใช้เวลาได้ตรงต่อและซึมซับความหมายของผลงาน

4.2.2 การสร้างปฏิสัมพันธ์ผ่านปรากฏการณ์ธรรมชาติ

การใช้น้ำเป็นสื่อกลางสะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ คลื่นที่เกิดจากการหยดน้ำบิดเป็นภาพที่ฉายบนผิวน้ำ สื่อถึงความไม่แน่นอนและการเปลี่ยนแปลง ชวนให้ผู้ชมตระหนักถึงความสัมพันธ์ระหว่างการกระทำและผลที่เกิดขึ้น

4.2.3 การสื่อสารผ่านการจัดวางในพื้นที่

การจัดวางผลงานตามลำดับเวลาทางประวัติศาสตร์ช่วยให้ผู้ชมเห็นพัฒนาการของสังคมไทย การใช้วัสดุธรรมชาติผสมผสานกับเทคโนโลยีสะท้อนการอยู่ร่วมกันระหว่างอดีตและปัจจุบัน ขณะที่การจัดวางในระนาบต่าง ๆ กระตุ้นให้ผู้ชมสำรวจพื้นที่และค้นพบความหมายด้วยตนเอง

4.2.4 การกระตุ้นการคิดวิเคราะห์

นิทรรศการตั้งคำถามเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างเทคโนโลยีและภูมิปัญญาดั้งเดิม ผ่านการผสมผสานงานจิตรกรรมไทยกับระบบดิจิทัล การเปลี่ยนแปลงของภาพบนผิวน้ำกระตุ้นให้ผู้ชมคิดถึงความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมดั้งเดิมกับการเปลี่ยนแปลงในยุคดิจิทัล



ภาพที่ 7 รูปแบบการจัดวางของนิทรรศการ และปรากฏการณ์แสง และคลื่น แสดงให้เห็นการดำเนินไปของปรากฏการณ์

5. ผลการวิจัย ปฏิบัติการและการตอบสนองต่อนิทรรศการ

5.1 ผลการสังเกตการณ์แบบไม่มีส่วนร่วม (Non-Participant Observation)

การสังเกตพฤติกรรมและปฏิกิริยาของผู้ชมระหว่างการจัดแสดง แสดงให้เห็นรูปแบบที่น่าสนใจหลายประการ

ผู้ชมส่วนใหญ่เริ่มชมจากด้านซ้ายของห้องและเคลื่อนที่ไปทางขวาอย่างเป็นระบบ สะท้อนประสิทธิภาพของการจัดวางที่นำพาผู้ชมผ่านพัฒนาการทางประวัติศาสตร์ ผู้ชมมักหยุดชะงักเมื่อพบส่วนที่มีการเคลื่อนไหวหรือเปลี่ยนแปลง โดยเฉพาะปรากฏการณ์การหยดน้ำ

หลังจากพบปรากฏการณ์การหยดน้ำ ผู้ชมมักใช้เวลาอยู่กับผลงานนานขึ้น หลายคนยืนรอและสังเกตการณ์เพื่อรอดูปรากฏการณ์ซ้ำ ระยะเวลาเฉลี่ยที่ผู้ชมใช้กับผลงานอยู่ที่ประมาณ 15-20 นาที นอกจากนี้ ยังสังเกตเห็นการพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างผู้ชมมากกว่าปกติ โดยเฉพาะในช่วงการรอดูการหยดน้ำ ผู้ชมมักแบ่งปันการตีความและความรู้สึกของตนกับผู้อื่น สร้างปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่น่าสนใจ

ผู้ชมส่วนใหญ่พยายามบันทึกภาพหรือวิดีโอปรากฏการณ์การหยดน้ำ บางคนใช้เวลาในการตั้งคากล้องและรอจังหวะที่เหมาะสม แสดงถึงความปรารถนาในการแบ่งปันประสบการณ์ อย่างไรก็ตาม หลังความพยายามถ่ายภาพครั้งแรก ผู้ชมมักวางกล้องลงและใช้เวลาสังเกตปรากฏการณ์ด้วยตาเปล่ามากขึ้น ผลการสังเกตการณ์สะท้อนว่านิทรรศการไม่เพียงดึงดูดความสนใจ แต่ยังกระตุ้นการมีส่วนร่วม การแลกเปลี่ยนทางสังคม และการใคร่ครวญอย่างลึกซึ้งของผู้ชม

5.2 ผลการสัมภาษณ์เชิงลึกแบบไม่มีโครงสร้าง (Unstructured In-depth Interview)

5.2.1 มุมมองของผู้บริหารแกลเลอรี

ผู้บริหารแกลเลอรีแสดงความคิดเห็นในเชิงบวกต่อแนวทางที่แปลกใหม่ในการผสมผสานศิลปะดั้งเดิมกับเทคโนโลยี โดยเฉพาะการทำงานร่วมกันระหว่างศาสตราจารย์ปรีชากับศิลปินรุ่นใหม่ที่ใช้เทคโนโลยี พวกเขาเชื่อว่าผลงานทั้งสองส่วนมีการผสมผสานกันได้อย่างลงตัวและมีแนวความคิดที่ลึกซึ้ง การผสมผสานเช่นนี้อาจเป็นแนวทางในการพัฒนาศิลปะร่วมสมัยไทยในอนาคต อย่างไรก็ตาม พวกเขาตระหนักถึงความท้าทายในการนำเสนอผลงานที่มีความซับซ้อนทั้งในแง่แนวคิดและเทคนิค

5.2.2 มุมมองของภัณฑารักษ์และนักวิชาการ

ภัณฑารักษ์และนักวิชาการชื่นชมวิธีการใช้พื้นที่จัดแสดงที่ครอบคลุมและแปลกใหม่ โดยเฉพาะการใช้พื้นที่ทั้งบนพื้น ผนัง และฝ้าเพดาน พวกเขาเชื่อว่าการสร้างประสบการณ์แบบ immersive เช่นนี้สอดคล้องกับแนวโน้มสำคัญในศิลปะร่วมสมัย

ระดับโลก นอกจากนี้ ยังวิเคราะห์ลึกลงไปถึงนโยบายทางปรัชญา โดยมองว่าการรอคอย และความไม่แน่นอนของปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นสะท้อนถึงธรรมชาติของชีวิตและความไม่แน่นอนของสรรพสิ่ง

5.2.3 มุมมองของศิลปิน

ศิลปินแสดงความสนใจเป็นพิเศษในกระบวนการที่ผสมผสานระหว่างเทคนิค อนุาล็อกและดิจิทัล โดยมองว่าสามารถสร้างผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นต่อเนื่องไม่รู้จบ พวกเขามองเห็นลักษณะเฉพาะตัวในการใช้เทคโนโลยีเพื่อเล่าเรื่องและสร้างปรากฏการณ์ที่ปะทะกับผู้ชม อย่างไรก็ตาม หลายคนชี้ให้เห็นความท้าทายในการพัฒนางานลักษณะนี้ในประเทศไทย เนื่องจากข้อจำกัดด้านตลาดและต้นทุนของอุปกรณ์

5.3 การวิเคราะห์ผลกระทบโดยรวมของนิทรรศการ

5.3.1 ผลกระทบด้านสุนทรียะ

นิทรรศการสร้างความประทับใจผ่านการผสมผสานความงามแบบดั้งเดิมและร่วมสมัย ผู้ชมชื่นชม "ความงามที่เคลื่อนไหว" จากภาพที่เปลี่ยนแปลงตามคลื่นน้ำ การรอคอยกลายเป็นส่วนหนึ่งของประสบการณ์ทางสุนทรียะที่มีความหมาย

5.3.2 ผลกระทบด้านการรับรู้และความเข้าใจ

นิทรรศการกระตุ้นการคิดวิเคราะห์ ผู้ชมสนใจวิเคราะห์พัฒนาการทางสังคม และวัฒนธรรมไทยผ่านผลงานศิลปะ และอภิปรายบทบาทของเทคโนโลยีในการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรม การรอคอยและสังเกตการเปลี่ยนแปลงของภาพบนผิวน้ำทำให้ผู้ชมได้ตรึงถึงความไม่เที่ยงและการเปลี่ยนแปลง

5.3.3 ผลกระทบทางสังคมและวัฒนธรรม

นิทรรศการสร้างปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ผู้ชมแบ่งปันความคิดเห็นและตีความผลงานร่วมกัน สร้างบรรยากาศการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เกิดการพูดคุยระหว่างคนต่างรุ่นเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมไทย แสดงศักยภาพของผลงานในการสร้างพื้นที่แลกเปลี่ยนความคิดเห็น

5.3.4 ผลกระทบต่อการศิลปะ

ผลงานสร้างแรงบันดาลใจให้ศิลปินรุ่นใหม่ ในการสร้างสรรค์ผลงานที่ผสมผสานเทคนิคดั้งเดิมกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ สร้างความสนใจศึกษาต่อด้านศิลปะและเทคโนโลยี สะท้อนผลกระทบในระยะยาวต่อการศิลปะและการศึกษา

6. การอภิปรายผลการวิจัย

6.1 การบูรณาการระหว่างศิลปะไทยร่วมสมัยกับศิลปะสื่อใหม่ด้วยเทคโนโลยีสมัยใหม่

ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าการผสมผสานระหว่างศิลปะไทยร่วมสมัยกับศิลปะสื่อใหม่ด้วยเทคโนโลยีสมัยใหม่สามารถสร้างประสบการณ์ทางศิลปะที่มีความหมายและมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับแนวคิดของ Wilson (2002) ที่เสนอว่าการบูรณาการระหว่างศิลปะและเทคโนโลยีสามารถนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานที่มีพลังในการสื่อสารมากขึ้น อย่างไรก็ตาม ความท้าทายสำคัญอยู่ที่การรักษาสมดุลระหว่างการอนุรักษ์คุณค่าดั้งเดิมกับการพัฒนานวัตกรรม การทำงานร่วมกันระหว่างศิลปินต่างยุคสมัยช่วยสร้างการแลกเปลี่ยนและเชื่อมโยงที่มีความหมาย

6.2 สุนทรียะแห่งการรอคอยในบริบทร่วมสมัย

การสร้างประสบการณ์การรอคอยผ่านปรากฏการณ์ธรรมชาติพบว่ามีประสิทธิภาพในการกระตุ้นการไตร่ตรองและการตระหนักรู้ สอดคล้องกับทฤษฎี "Aesthetic of Slowness" ของ Koepnick (2014) ที่เน้นคุณค่าของความช้าในยุคดิจิทัล การที่ผู้ชมยอมใช้เวลา รอคอยและสังเกตการเปลี่ยนแปลงแสดงให้เห็นว่า เมื่อการรอคอยมีความหมายและถูกออกแบบอย่างเหมาะสม ผู้ชมพร้อมที่จะชะลอตัวเองและเปิดรับประสบการณ์ที่ลึกซึ้งขึ้น

6.3 การสร้างปฏิสัมพันธ์และการมีส่วนร่วม

ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าการใช้ปรากฏการณ์ธรรมชาติในการสร้างปฏิสัมพันธ์สามารถกระตุ้นการมีส่วนร่วมได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับทฤษฎี Relational Aesthetics ของ Bourriaud (2002) ที่เน้นการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้ชม ผลงานศิลปะ และสภาพแวดล้อม การที่ผู้ชมเกิดการพูดคุยและแลกเปลี่ยนระหว่างการรอคอยแสดงให้เห็นศักยภาพของผลงานในการสร้างพื้นที่ทางสังคม

6.4 ผลกระทบต่อการรับรู้และการตระหนักรู้

การผสมผสานระหว่างความงามแบบดั้งเดิมกับปรากฏการณ์ที่ไม่แน่นอนสามารถกระตุ้นการคิดวิเคราะห์และการตีความในระดับที่ลึกซึ้ง สอดคล้องกับแนวคิดของ Bishop (2005) เกี่ยวกับศักยภาพของศิลปะจัดวางในการสร้างประสบการณ์แบบองค์รวม การที่ผู้ชมเชื่อมโยงประสบการณ์การรอคอยกับแนวคิดทางพุทธศาสนาแสดงให้เห็นว่าผลงานสามารถกระตุ้นการคิดเชิงปรัชญาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

7. สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

7.1 สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเชิงสร้างสรรค์นี้แสดงให้เห็นความเป็นไปได้ในการผสมผสานศิลปะไทยดั้งเดิมกับเทคโนโลยีร่วมสมัย ผ่านการสร้างประสบการณ์การรอคอยและการใช้ปรากฏการณ์ธรรมชาติ

การใช้ระบบควบคุมการหยดน้ำแบบสุมสามารถสร้างประสบการณ์การรดคอยที่มีความหมาย ส่งผลให้ผู้ชมยอมใช้เวลากับผลงานนานขึ้นและเกิดการไตร่ตรองที่ลึกซึ้ง การรดคอยไม่ได้เป็นเพียงช่วงเวลาว่างเปล่า แต่กลายเป็นส่วนหนึ่งของประสบการณ์ทางสุนทรีย์ที่มีความหมาย

การทำงานร่วมกันระหว่างศิลปินต่างยุคสมัยได้สร้างการแลกเปลี่ยนที่มีคุณค่า การผสมผสานสื่อดั้งเดิมกับเทคโนโลยีสามารถสร้างมิติใหม่ในการนำเสนอรรถทางวัฒนธรรม เกิดเป็นแนวทางใหม่ในการอนุรักษ์และพัฒนาศิลปะไทยร่วมสมัย นอกจากนี้ ผลงานยังส่งผลกระทบต่อ การรับรู้และการตระหนักรู้ของผู้ชม กระตุ้นให้เกิดการคิดวิเคราะห์เกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม สร้างพื้นที่สำหรับการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างผู้ชมต่างวัย

7.2 ข้อเสนอแนะ

ในเชิงทฤษฎี การวิจัยนี้ชี้ให้เห็นความจำเป็นในการศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับการประยุกต์ใช้ แนวคิดพุทธศาสนาในศิลปะร่วมสมัย รวมถึงการพัฒนากรอบทฤษฎีเฉพาะสำหรับการบูรณาการ ศิลปะไทยกับเทคโนโลยี นอกจากนี้ ควรมีการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการรดคอยกับการรับรู้ในบริบทสังคมไทยอย่างลึกซึ้ง

ในด้านการปฏิบัติ ประสบการณ์จากการวิจัยแสดงให้เห็นความจำเป็นในการพัฒนาระบบเทคนิคที่มีความเสถียรและดูแลรักษาง่ายขึ้น การจัดทำคู่มือสำหรับการติดตั้งและดูแลรักษาผลงานจะช่วยให้การจัดแสดงในอนาคตมีประสิทธิภาพมากขึ้น การทำงานร่วมกันระหว่างศิลปินและวิศวกรควรได้รับการสนับสนุนเพื่อพัฒนาเทคนิคและวิธีการใหม่ ๆ

สำหรับการวิจัยในอนาคต ควรมีการศึกษาผลกระทบระยะยาวของประสบการณ์การรดคอยในงานศิลปะ รวมถึงการประยุกต์ใช้เทคนิคนี้ในบริบทการศึกษาศิลปะ นอกจากนี้ ควรศึกษาความเป็นไปได้ในการพัฒนาเป็นแพลตฟอร์มดิจิทัลที่สามารถเข้าถึงได้ในวงกว้าง เพื่อขยายผลกระทบของงานศิลปะในลักษณะนี้

8. บทส่งท้าย

การวิจัยเชิงสร้างสรรค์ "The Archetype and the Avant-Garde: Luminous Journey" ได้เปิดมุมมองใหม่ในการพัฒนาศิลปะไทยร่วมสมัย ผ่านการผสมผสานระหว่างจิตรกรรมไทยร่วมสมัย แนวคิดอุปถัมภ์ศิลป์ และเทคโนโลยี การทำงานร่วมกันระหว่างศิลปินต่างยุคสมัย ไม่เพียงสร้างผลงานที่มีเอกลักษณ์ แต่ยังแสดงให้เห็นความเป็นไปได้ในการสร้างสะพานเชื่อมระหว่างอดีตและปัจจุบัน

ในยุคที่เทคโนโลยีดิจิทัลกำลังเปลี่ยนแปลงทุกมิติของสังคม การค้นหาสมดุลระหว่างการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมกับการพัฒนานวัตกรรมเป็นความท้าทายสำคัญ ผลการวิจัย

ชี้ให้เห็นว่าการใช้เทคโนโลยีอย่างมีความหมายสามารถส่งเสริมการตระหนักรู้และการไตร่ตรองเกี่ยวกับคุณค่าทางวัฒนธรรม การสร้างประสบการณ์การรูดอยผ่านปรากฏการณ์ธรรมชาติได้พิสูจน์ให้เห็นว่า แม้ในยุคที่ทุกอย่างเร่งรีบ ผู้คนยังคงพร้อมที่จะชะลอตัวและซึมซับประสบการณ์ที่มีความหมาย

การที่ผู้ชมยอมใช้เวลากับผลงานและเกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกัน แสดงให้เห็นว่าศิลปะยังคงมีบทบาทสำคัญในการสร้างพื้นที่ทางสังคมและการเรียนรู้ร่วมกัน การผสมผสานระหว่างภูมิปัญญาดั้งเดิมกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ไม่เพียงสร้างความแปลกใหม่แต่ยังเป็นการต่อยอดและพัฒนาแวดวงทางวัฒนธรรมให้มีความร่วมสมัยและเข้าถึงผู้ชมยุคใหม่

ในท้ายที่สุด การวิจัยนี้เป็นเพียงจุดเริ่มต้นของการสำรวจความเป็นไปได้ในการสร้างสรรค์ศิลปะที่ผสานอดีต ปัจจุบัน และอนาคตเข้าด้วยกัน ความท้าทายและข้อค้นพบจากการวิจัยนี้เป็นพื้นฐานสำหรับการพัฒนาต่อยอดในอนาคต ทั้งในด้านเทคนิค แนวคิด และการสร้างผลกระทบต่อสังคม เพื่อให้ศิลปะไทยร่วมสมัยสามารถเติบโตและพัฒนาอย่างมีความหมายในบริบทของโลกที่กำลังเปลี่ยนแปลง

เอกสารอ้างอิง

- ภาณุวัฒน์ สกุลสืบ. (2565). “น้ำ” ในระบอบประเพณีและพิธีกรรมของไทย (วิทยานิพนธ์ปริญญา
ดุขฎิบัณฑิต, มหาวิทยาลัยนเรศวร). มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- พงษ์พันธ์ สุริยภัทร. (2567). “ยถาสวभावูปัตติกาลอนนุมานี” การออกแบบอุปัติติศิลป์
เพื่อสัมผัสแห่งความเป็นไปตามเหตุการณ์ และสภาวะที่ผันแปรเพื่อสะท้อนภาพสังคม
ไทยร่วมสมัย (วิทยานิพนธ์ปริญญาดุขฎิบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- Arnheim, R. (1974). *Art and visual perception: A psychology of the creative eye*
(Revised ed.). University of California Press.
- Ascott, R. (2003). *Telematic embrace: Visionary theories of art, technology, and
consciousness*. University of California Press.
- Benjamin, W. (1969). The work of art in the age of mechanical reproduction. In H.
Arendt (Ed.), *Illuminations* (pp. 217–251). Schocken Books. (Original work
published 1935)
- Bergson, H. (1910). *Time and free will: An essay on the immediate data of consciousness*
(F. L. Pogson, Trans.). George Allen & Unwin. (Original work published 1889)
- Bishop, C. (2005). *Installation art: A critical history*. Routledge.
- Bourriaud, N. (2002). *Relational aesthetics*. Les Presses du Réel.
- Eliasson, O. (2003). *The weather project*. Tate Modern.
- Galanter, P. (2003). What is generative art? Complexity theory as a context for art theory.
In *Proceedings of the International Conference on Generative Art*, 6, 1–21.
- Han, B. C. (2015). *The burnout society*. Stanford University Press.
- Hansen, M. B. N. (2015). *Feed-forward: On the future of twenty-first-century media*.
University of Chicago Press.
- Internet Movie Database. (n.d.). John Cage’s 4’33” (Video 2010). IMDb. [https://www.
imdb.com/title/tt1086622/](https://www.imdb.com/title/tt1086622/)
- Internet Movie Database. (n.d.). The Reflecting Pool (Short 2010). IMDb. [https://www.
imdb.com/title/tt1798699/](https://www.imdb.com/title/tt1798699/)
- Kant, I. (2000). *Critique of the power of judgment* (P. Guyer & E. Matthews, Trans.).
Cambridge University Press. (Original work published 1790)

- Koepnick, L. (2014). *On slowness: Toward an aesthetic of the contemporary*. Columbia University Press.
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. MIT Press.
- Merleau-Ponty, M. (2012). *Phenomenology of perception* (D. A. Landes, Trans.). Routledge. (Original work published 1945)
- Rush, M. (2005). *New media in art* (2nd ed.). Thames & Hudson.
- Smith, T. (2017). The slow art movement: A radical approach to the spectator experience. *The International Journal of the Arts in Society*, 12(2), 15-28.
- Wilson, S. (2002). *Information arts: Intersections of art, science, and technology*. MIT Press.

ได้รับบทความ
Received
05/03/2025

แก้ไขบทความ
Revised
11/09/2025

ตอบรับบทความ
Accepted
17/09/2025

07

สุนทรียศาสตร์ของการต่อต้านขัดขืนในการละคร

Aesthetics of Resistance in Theatre

ภาสกร อินทุमार¹

Pasakorn Intoo-Marn²

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์, ดร., สาขาวิชาการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

² Assistant Professor, Dr., Department of Theatre and Performance Practice, Faculty of Fine and Applied Arts, Thammasat University, Thailand (E-mail address: pintoormarn@gmail.com)

บทคัดย่อ

“สุนทรียศาสตร์ของการต่อต้านจัดขึ้น” เป็นชื่อนวนิยายขนาดยาวที่เขียนโดย ปีเตอร์ ไวส์ (Peter Weiss) จิตรกรและนักเขียนชาวเยอรมัน โดยเรื่องราวในนวนิยายเกิดขึ้นระหว่างปี 1937–1942 อันเป็นช่วงเวลาที่กล่าวกันว่าเป็นช่วงเวลาที่มืดมนที่สุดในยุโรป นวนิยายเล่มนี้เป็นทั้งการสำรวจประวัติศาสตร์ทาง การเมืองและอุดมการณ์ รวมทั้งเป็นงานว่าด้วยทฤษฎีทางสุนทรียศาสตร์ โดยในสังคมไทย ผู้ที่เริ่มใช้คำนี้คือ ถนอม ช่างดี นักวิชาการและนักปฏิบัติการศิลปะ โดยเขาหมายถึงการที่ทุกคนมีสิทธิมีเสรีภาพในการแสดงออกและในเมื่อรัฐเอาศิลปะเป็นเครื่องมือทางการเมือง ศิลปินฝ่ายประชาชนก็มีสิทธิที่จะใช้ศิลปะเพื่อการต่อต้านจัดขึ้น

ในการละครก็มีการใช้สุนทรียศาสตร์ของการต่อต้านจัดขึ้นมาอย่างยาวนาน ไม่ว่าจะเป็นละครสุนทราภรณ์ในยุคกรีกเรื่อง *Lysistrata* ของ Aristophanes ละครเรื่อง *A Doll's House* ของ Henrik Ibsen ในศตวรรษที่ 19 ละครโศกนาฏกรรมกรีกเรื่อง *Antigone* ที่ถูกดัดแปลงโดย Jean Anouilh และ Bertolt Brecht ให้เข้ามาอยู่ในบริบทของการต่อสู้ทางการเมืองในยุโรป มาจนถึงการเกิดขึ้นของแนวคิดและปฏิบัติกรว่าด้วย “การละครของผู้ถูกกดขี่” (*Theatre of the Oppressed*) ของ Augusto Boal ในศตวรรษที่ 20 บทความนี้จึงเป็นความพยายามเบื้องต้นในการแสดงให้เห็นถึงบทบาทของการละครในมิติดังกล่าว รวมทั้งแสดงให้เห็นถึงว่าการละครได้มีการใช้สุนทรียศาสตร์ของการต่อต้านจัดขึ้นมาอย่างยาวนาน

คำสำคัญ : สุนทรียศาสตร์ของการต่อต้านจัดขึ้น การละคร

Abstract

“Aesthetics of Resistance” is the title of a long novel written by Peter Weiss, a German painter and writer. The story in the novel takes place between 1937–1942, a period often referred to as the darkest time in Europe. This novel is both an exploration of political history and ideology, as well as a work on aesthetic theory. In the Thai context, the person who first introduced this term was Thanom Chapakdee, an academic and art activist. He used it to refer to the belief that everyone has the right and freedom to express themselves. Since the state uses art as a political tool, the people’s artists also have the right to use art as a form of resistance.

In theatre, the aesthetics of resistance have long been employed—ranging from the Greek comedy *Lysistrata* by Aristophanes, the 19th century play *A Doll’s House* by Henrik Ibsen, the Greek tragedy *Antigone*, which was adapted by Jean Anouilh and Bertolt Brecht into the context of political struggle in Europe, to the emergence of the concept and practice of “Theatre of the Oppressed” by Augusto Boal in the 20th century. This article is thus a preliminary attempt to highlight the role of theatre within this framework, and to demonstrate that theatre has long employed the aesthetics of resistance.

Keywords : Aesthetics of Resistance, Theatre

บทนำ

“สุนทรียศาสตร์ของการต่อต้านจัดขึ้น” (Aesthetics of Resistance) เป็นชื่อนวนิยายขนาดยาวที่เขียนโดย ปีเตอร์ ไวส์ (Peter Weiss) ผู้เป็นทั้งจิตรกรและนักเขียนชาวเยอรมัน (ชื่อนวนิยายเรื่องนี้ในภาษาเยอรมันคือ Die Ästhetik des Widerstands) ไวส์ตีพิมพ์นวนิยายเรื่องนี้ระหว่างปี 1975 ถึง 1981 โดยเรื่องราวในนวนิยายเกิดขึ้นระหว่างปี 1937–1942 อันเป็นช่วงเวลาที่กล่าวกันว่าเป็น “เที่ยงคืนแห่งศตวรรษ” (midnight in the century) หรือช่วงเวลาที่มืดมนที่สุด ในยุโรป ผู้เขียนเล่าถึงเหตุการณ์ล่มสลายทางการเมืองต่าง ๆ เช่น ความพ่ายแพ้ของฝ่ายซ้ายในสงครามกลางเมืองที่สเปน การยึดครองเชคโกสโลวาเกีย การล่มสลายของฝรั่งเศส ฯลฯ ผ่านมุมมองของผู้บรรยายและเครือข่ายที่หลบหนีลัทธินาซี โดยที่นวนิยายเล่มนี้เป็นทั้งการสำรวจประวัติศาสตร์ทางการเมืองและอุดมการณ์ รวมทั้งเป็นงานว่าด้วยทฤษฎีทางสุนทรียศาสตร์ แต่ในขณะที่เดียวกันก็เป็นความพยายามของไวส์ในการทำความความเข้าใจมุมมองทางการเมืองของตนเองที่ก่อร่างขึ้นจากประสบการณ์ชีวิตของเขา (Pollen, 2025)

ในบริบทของการศึกษาศิลปะ สุนทรียศาสตร์เกี่ยวข้องกับวิชาปรัชญา (philosophy) และปรัชญาศิลปะ (philosophy of art) ที่ตั้งคำถามว่า “อะไรคือศิลปะ” และเพราะเหตุใดเราจึงให้คุณค่าต่อศิลปะ” (Graham, 1997) โดยในการศึกษาสุนทรียศาสตร์นั้น สุพจน์ จิตสุทธิญาณ (2564) กล่าวว่าเกิดขึ้นครั้งแรกในศตวรรษที่ 18 โดยสุนทรียศาสตร์ประกอบด้วย 2 ส่วนหลักคือ ปรัชญาของความงาม (beauty) และปรัชญาของรสนิยม (taste) อย่างไรก็ดี Srinivasan (1972 อ้างใน จิ ศรีนิวานัน, 2545) ระบุว่า แม้เนื้อหาของสุนทรียศาสตร์จะว่าด้วยความงาม แต่นิยามว่าด้วยความงามก็ยังไม่เป็นที่ยุติและผู้สร้างงานศิลปะก็ไม่ค่อยสนใจที่จะนิยามว่าความงามคืออะไร พวกเขามุ่งสร้างสรรสร้างงานตามสัญชาตญาณของตน ด้วยเหตุนี้เอง การพิจารณามิติทางสุนทรียศาสตร์จึงเป็นการยกระดับการสร้างสรรสร้างงานศิลปะที่เป็นไปตามสัญชาตญาณให้เป็นการสร้างสรรสร้างงานในเชิงปัญญา ซึ่งก็คือการเริ่มต้นด้วยการตั้งคำถามที่ว่า “เพราะเหตุใดเราจึงสนใจศิลปะ” และ “เราสร้างงานศิลปะไปเพื่ออะไร”

คำถามทั้งสองข้างต้นมีความหมายต่อแนวคิดเรื่องสุนทรียศาสตร์ของการต่อต้านจัดขึ้นเป็นอย่างมาก เพราะสุนทรียศาสตร์ของการต่อต้านจัดขึ้นถูกให้ความหมายว่าเป็นหนทางในการใช้ศิลปะและกิจกรรมทางศิลปะเพื่อท้าทายอำนาจครอบงำ (dominant power) ความหมายที่วุ่นสับสนให้เห็นว่าศิลปินสร้างงานศิลปะไปเพื่ออะไรและเหตุแห่งความสนใจในศิลปะก็คือการมองเห็นว่าศิลปะมีพลังในการท้าทายอำนาจครอบงำที่วุ่นนั้น

ในบริบทของการขับเคลื่อนศิลปะในสังคมไทย ผู้ที่นำแนวคิดสุนทรียศาสตร์ของการต่อต้านจัดขึ้นมาใช้เป็นคนแรกก็คือ ถนน ชากักดี นักวิจารณ์ศิลปะ อดีตอาจารย์ประจำคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ผู้ซึ่งเรียกตนเองว่า “นักปฏิบัติการ

ทางศิลปะ” เขาเคยกล่าวไว้ว่า

“aesthetics of resistance การต่อต้านทางรสนิยม การต่อต้านต่อการครอบงำ มันมีมาตลอด ศิลปะการต่อต้านมันต่อต้านตัวกลุ่มมันเองตลอด อย่างงาน Romantic ก็ถูกต่อต้านด้วยงาน Realism งาน Expressionism งาน Abstract ถูกต่อต้านด้วยงาน Dada Surrealism พวกนี้ แต่ที่ชัดเจนที่เกิดขึ้นในกระบวนการทางการเมืองก็คือลักษณะ การเกิด aesthetics of resistance ซึ่งแปลเป็นไทยว่าสุนทรียศาสตร์แห่งการต่อต้าน นี่คือการต่อต้าน และเมื่อรัฐไม่สามารถควบคุม aesthetics คนได้ มันก็จำเป็น ทุกคน มีสิทธิมีเสรีภาพในการแสดงออกในทุกอย่างที่ตัวเองต้องการ มันเป็น free will แล้ว เป็นเจตจำนงแห่งเสรีแล้วนี่ แล้วคุณจะมาครอบครองเหมือนสมัยกลาง เหมือนสมัยอยู่ เป็นทาสได้อย่างไร เพราะฉะนั้นลักษณะการต่อต้าน ในเมื่อรัฐเอาศิลปะเป็นเครื่องมือทางการเมือง เป็นกลไกขับเคลื่อนทางการเมือง ศิลปินเองหรือว่าประชาชนเองก็มีสิทธิ ที่จะนำเสนอแนวคิดในการต่อต้าน อันนี้ถือเป็นเรื่องที่จะปะทะกันมาตลอด”

ที่มา: ณัฐกร เวียงอินทร์ (2565) ใน <https://www.thepeople.co/interview/politics/50051>

ผลพวงจากการรัฐประหารในปี 2557 และการยุบพรรคอนาคตใหม่ซึ่งเป็นพรรคที่เป็น ความหวังคน คนรุ่นใหม่ ตลอดถึงการหายไปอย่างไว้วางใจของ “หมุดคณะราษฎร” อันเป็น สัญลักษณ์ของการเปลี่ยนแปลงการปกครองจากระบอบสมบูรณาญาสิทธิราชย์มาเป็นระบอบ ประชาธิปไตย ได้ก่อให้เกิดการปฏิกริยาต่อต้านจากประชาชน เกิดการชุมนุมเคลื่อนไหวของ คนรุ่นใหม่ รวมทั้งมีการเรียกร้องให้มีการปฏิรูปสถาบันพระมหากษัตริย์ เกิด “คณะราษฎร 2563” และการชุมนุมทางการเมืองอย่างกว้างขวางทั้งในกรุงเทพและเมืองใหญ่ ๆ คนรุ่นใหม่ จำนวนมากถูกจับกุมคุมขังและดำเนินคดี ในช่วงเวลานี้เองที่ศิลปินรุ่นใหม่กลุ่มหนึ่งได้รวมตัวกัน ในนามกลุ่ม “ศิลปะปลดแอก” (Free Arts) เรียกร้องให้คนทำงานศิลปะออกมาร่วมเคลื่อนไหว กับประชาชน รวมทั้งใช้กิจกรรมและกระบวนการทางศิลปะเพื่อสื่อสารประเด็นการเคลื่อนไหว กับสาธารณะและสร้างการมีส่วนร่วมทางศิลปะในการชุมนุมทางการเมือง ซึ่งเมื่อมองผ่านแนวคิด เรื่องสุนทรียศาสตร์ของการต่อต้านชัดเจน การใช้กิจกรรมทางศิลปะดังกล่าวก็มีลักษณะของ การต่อต้านชัดเจนด้วยเช่นกัน

นอกจากนี้ ถนอม ช่างคิด ผู้เปิดประเด็นสุนทรียศาสตร์ของการต่อต้านชัดเจนในสังคม ไทย ก็ได้จัดนิทรรศการศิลปะที่สะท้อนให้เห็นถึงการต่อต้านชัดเจนต่ออำนาจครอบงำหลายครั้ง ในหลายพื้นที่ อาทิ Khon Kean Manifesto, Ubon Agenda, วาระวาริน โดยเป็นการจัดแสดง งานศิลปะในพื้นที่สาธารณะที่ถูกทิ้งร้าง เช่น อาคารร้าง โรงเรียนร้าง ที่ประชาชนทั่วไปสามารถ

เข้าถึงได้ง่าย ทั้งนี้ การจัดนิทรรศการศิลปะในพื้นที่ลักษณะดังกล่าวก็มีนัยของการต่อต้านอำนาจของภัณฑารักษ์ที่จัดวางตำแหน่งแห่งที่ของศิลปะไว้อย่างสูงส่ง และจัดนิทรรศการศิลปะในห้องสี่เหลี่ยมในอาคารหอศิลป์ที่มีความห่างไกลจากการเข้าถึงของประชาชน

ก่อนที่จะเกิดการเคลื่อนไหวของคนทำงานศิลปะและแนวคิดสุนทรียศาสตร์ของการต่อต้านจัดขึ้นตามที่กล่าวถึงข้างต้น ได้มีแนวคิด “ศิลปะเพื่อชีวิต” เกิดขึ้นในสังคมไทยมาก่อนหน้าเป็นเวลายาวนาน กล่าวคือ แนวคิดศิลปะเพื่อชีวิตได้เข้ามาสู่สังคมไทยผ่านทางพรรคคอมมิวนิสต์แห่งประเทศไทย กล่าวคือ หลังจากการปฏิวัติของ เหมา เจือ ตุง รูปแบบและสาระทางศิลปะตามแนวทางของพรรคคอมมิวนิสต์จีนยึดถือแนวคิดที่ว่า “ศิลปะกรรมใด ๆ ที่เปิดเผยขึ้นในสังคมเพียงเพื่อการแสวงหาความสวยงามอย่างเดียว โดยมีได้ปลุกเร้าความรู้สึกให้เกิดความรัก ความหวังดี หรือความยุติธรรมในสังคม นับว่าเป็นศิลปะที่มีคุณค่าน้อย” (ชุมพล พินิจนสาร, 2566) ดังนั้น ผลงานจิตรกรรมและประติมากรรมของจีนในช่วงนี้จึงแสดงเรื่องราวและรูปแบบที่เกี่ยวกราดรุนแรงที่เป็นผลมาจากความอดอยากและสงครามกลางเมือง อนึ่ง พรรคคอมมิวนิสต์แห่งประเทศไทยซึ่งเป็นพรรคคอมมิวนิสต์สายจีนก็รับแนวคิดนี้มา นอกจากนี้ จิตร ภูมิศักดิ์ ในนามปากกา “ทีปกร” ยังได้เขียนหนังสือชื่อ “ศิลปะเพื่อชีวิต” โดยเขาให้ความหมายต่อศิลปะเพื่อชีวิตว่าหมายถึง “ศิลปะที่มีความสัมพันธ์อยู่กับชีวิตทางสังคมของมวลประชาชน... คือศิลปะที่เปิดโปงให้ประชาชนมองเห็นต้นตอของความเลวร้ายของชีวิตในสังคม คือศิลปะที่ชี้แนะให้ประชาชนมองเห็นทางออกของชีวิตอันถูกต้อง” (ทีปกร, 2552) รวมทั้งเขายังได้อ้างถึงข้อเขียนเรื่อง Art for Life's Sake ของ Trevor Thomas ที่ตีพิมพ์ในวารสาร UNESCO Feature ฉบับประจำวันที่ 26 มีนาคม 1944 เพื่อแสดงให้เห็นว่าแนวคิดนี้ได้รับการรับรองโดยองค์การการศึกษาวิทยาศาสตร์ และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (UNESCO) อีกด้วย ดังนี้แล้ว จึงอาจกล่าวได้ว่าแนวคิดสุนทรียศาสตร์ของการต่อต้านจัดขึ้นได้ก่อร่างขึ้นในสังคมทั้งในต่างประเทศและในประเทศไทยมาอย่างยาวนาน

อย่างไรก็ดี เมื่อพิจารณาคำว่าสุนทรียศาสตร์หรือศิลปะภายใต้แนวคิดสุนทรียศาสตร์ของการต่อต้านจัดขึ้น ก็อาจพบว่าในงานเขียนที่ผ่านมายังคงเป็นการกล่าวถึงสุนทรียศาสตร์ในบริบททัศนศิลป์ (visual arts) เป็นหลัก หรือเกือบจะทั้งหมด ในขณะที่ศิลปะแขนงอื่นก็ได้ใช้สุนทรียศาสตร์ของตนเพื่อการต่อต้านจัดขึ้นด้วยเช่นกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการละคร (theatre) ที่คนส่วนใหญ่ในสังคมปัจจุบันเห็นว่าเป็นความบันเทิงนั้น ได้มีบทบาทในการต่อต้านจัดขึ้นมาอย่างยาวนาน บทความนี้จึงเป็นความพยายามเบื้องต้นในการสำรวจบทบาทดังกล่าวของการละคร เพื่อแสดงให้เห็นว่าในการละครก็มีสิ่งที่เรียกว่าสุนทรียศาสตร์ของการต่อต้านจัดขึ้นอยู่ด้วยเช่นกัน

Lysistrata ผู้นำก่อนกาล

เจตนา นาควัชระ (2537) กล่าวว่า ชาติที่บรรลุถึงความเจริญรุ่งเรืองในทางวัฒนธรรมมักจะเป็นชาติที่มีประเพณีการละครอันรุ่งเรือง ในโลกตะวันตกนั้น พัฒนาการของการละครมีประวัติศาสตร์อันยาวนานควบคู่กับพัฒนาการทางการเมือง เศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรม การศึกษาบทบาทของละครตะวันตกสามารถสืบค้นย้อนไปถึงสมัยกรีกโบราณ โดยมีการยอมรับร่วมกันว่าละครโศกนาฏกรรมของกรีก (Greek Tragedy) ที่แม้ว่าจะได้รับอิทธิพลบางประการมาจากละครอียิปต์ แต่ก็สามารถใช้อ้างอิงในฐานะต้นกำเนิดของรูปธรรมทางการเมืองละครได้ อย่างไรก็ดี ละครกรีกก็ไม่ได้มีเพียงละครโศกนาฏกรรม ยังมีละครสุขนาฏกรรม (comedy) ที่นอกจากให้ความบันเทิงแล้วยังมีการขับเคลื่อนประเด็นทางสังคมการเมือง หนึ่งในนั้นก็คือละครเรื่อง Lysistrata ของ Aristophanes ที่เขียนขึ้นและจัดแสดงตั้งแต่ 411 ปีก่อนคริสตกาล โดยก่อนหน้านี้เอเธนส์ได้ทำสงครามเพโลพอนนีส (Peloponnesian War) อย่างยืดเยื้อยาวนานกับสปาร์ตา และบริบททางสังคมของละครเรื่องนี้ก็คือช่วงเวลาในปีสุดท้ายของสงคราม (Carey, 2011)

ในท่ามกลางบริบทดังกล่าว Aristophanes ซึ่งเป็นนักการละครคนสำคัญก็ได้เขียนบทละครเรื่องนี้ขึ้น Lysistrata คือชื่อของตัวละครหลักที่มีความหมายว่า “ผู้ยุติกองทัพ” (Army Disbander) เธอเป็นผู้หญิงเอเธนส์ที่ได้ชักชวนผู้หญิงทั้งชาวเอเธนส์และชาวสปาร์ตาที่สามีต้องไปรบในสงครามให้ลุกขึ้นมาปฏิบัติการตอบโต้ด้วยการไม่ยอมมีเพศสัมพันธ์กับสามีจนกว่าบรรดาสามีทั้งหลายจะบรรลุข้อตกลงยุติสงคราม ซึ่งในที่สุดสงครามก็ยุติลงเพียงเพราะผู้ชายเองก็ต้องการเพศสัมพันธ์มากกว่าสงคราม ละครเรื่องนี้จึงเป็นการใช้อารมณ์ขันในการแสดงการต่อต้านขัดขืนต่อการทำสงครามของรัฐที่ส่งผลกระทบในทางลบต่อประชาชนและต่อความเป็นรัฐเอง

ประเด็นสำคัญในมิติสุนทรียศาสตร์ของการต่อต้านขัดขืนของละครเรื่องนี้อีกประเด็นหนึ่งก็คือ เพศสภาวะ (gender) ซึ่งเป็นประเด็นถกเถียงกันในกลุ่มนักวิชาการด้านการละคร และสตรีนิยมว่า Lysistrata แสดงให้เห็นถึงมิติเชิงอำนาจของผู้หญิงซึ่งเป็นการต่อต้านขัดขืนต่อสภาวะที่เป็นจริงของผู้หญิงกรีกในยุคนั้นที่ไม่มีสถานะความเป็นพลเมือง (citizenship) และไม่มีบทบาททางสังคมหรือไม่ ข้อถกเถียงมีทั้งเห็นว่าละครเรื่องนี้แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างในเรื่องการแบ่งบทบาทระหว่างผู้หญิงและผู้ชาย (sexual division of labour) ที่บทบาทของผู้หญิงผูกติดอยู่กับพื้นที่ในครัวเรือน (domestic sphere) ที่ให้ความสำคัญกับความเป็นอยู่ (livelihood) ของสมาชิกในครัวเรือน ขณะที่บทบาทของผู้ชายนั้นผูกติดอยู่กับพื้นที่สาธารณะ (public sphere) ซึ่งก็คือบทบาทในการกำหนดความเป็นไปของเมือง สำหรับละครเรื่องนี้บทบาทในพื้นที่สาธารณะของผู้ชายก็คือการทำสงครามซึ่งก่อความหายนะให้กับเมือง ขณะที่ผู้หญิงลุกขึ้นมาต่อสู้เพื่อให้เมืองและความเป็นอยู่กลับคืนสู่สภาวะปกติ ซึ่งนั่นก็อาจทำให้ตีความได้ว่าละครเรื่องนี้ขึ้นอยู่กับ

บทบาทของผู้หญิง อย่างไรก็ตามก็มีการตีความในอีกทางหนึ่งว่าอำนาจของผู้หญิงในเรื่องนี้เป็นอำนาจชั่วคราว (temporary) เพราะเมื่อเมืองกลับคืนสู่สภาวะปกติ ผู้ชายก็จะกลับมาใช้อำนาจนำ ส่วนผู้หญิงก็ต้องกลับไปมีบทบาทในครัวเรือนดังเดิม การที่ละครเรื่องนี้ทำให้ตัวละครผู้หญิงมีอำนาจนำเป็นการทำให้ขบขันเพราะในโลกที่เป็นจริงของสังคมกรีกในช่วงเวลานั้นผู้หญิงไม่มีอำนาจใด ๆ เลย ทั้งนี้ไม่รวมความจริงที่ว่าละครกรีกนั้นแสดงโดยผู้ชายทั้งหมด การที่ผู้ชายแสดงเป็นผู้หญิงในละครตลกเสียดสีก็ดูจะเป็นการสร้างความขบขันต่อความเป็นผู้หญิงอีกชั้นหนึ่ง (Tobias, 2020) แต่ไม่ว่าจะอย่างไรก็ตาม อย่างน้อยที่สุด *Lysistrata* ของ Aristophanes ก็ได้แสดงการต่อต้านชัดเจนต่อบทบาทของรัฐในการทำสงครามและได้สร้างบทสนทนาว่าด้วยบทบาทและอำนาจของผู้หญิงให้เกิดขึ้นตั้งแต่ยุคก่อนคริสตกาล

เสียงปิดประตูของ Nora ดังกึกก้องไปทั่วทั้งโลก

ภาสกร อินทุมาร (2558) กล่าวว่าในช่วงกลางศตวรรษที่ 19 มีการเปลี่ยนแปลงครั้งสำคัญในยุโรป เมื่อมีการปฏิวัติฝรั่งเศสที่ส่งผลให้อุดมคติในเรื่องเสรีภาพเป็นอุดมคติหลักของผู้คน นอกจากนี้ยังมีการพัฒนาความรู้ทางวิทยาศาสตร์ส่งผลให้ความคิดในเรื่องการอธิบายด้วยเหตุผลเชิงประจักษ์เข้ามามีอำนาจนำในการอธิบายความรู้และความจริง ระบบคิดเช่นนี้ส่งผลต่อบทบาทของการละครเช่นกัน กล่าวคือ ละครแบบโรแมนติก (romantic) อันเป็นละครที่มีบทบาทนำในช่วงต้นศตวรรษที่ 19 ถูกปฏิเสธ และได้เกิดสำนักคิดทางการละครขึ้นใหม่ ซึ่งก็คือ “สำนักสัจนิยม” (Realism) ที่อธิบายว่า “เราจะรู้จักโลกที่แท้จริงก็ด้วยการเฝ้าดูอาการความเป็นไปของโลก... และจะต้องพยายามคิดให้เป็นปรนัยให้มากที่สุดโดยไม่บิดเบือนความจริงอันใดเลย” (เด่นดวง พุ่มศิริ, 2525) เพราะละครก็คือชีวิต (Theatre is life itself.) (สดีไพ่นรุมโกมล, 2550) และละครสัจนิยมก็ถือต้นกำเนิดของ “การละครสมัยใหม่” (Modern Drama) ในโลกตะวันตก ที่เริ่มขึ้นในช่วงปลายศตวรรษที่ 19 โดยที่นักการละครคนสำคัญที่เป็นผู้บุกเบิกการละครสมัยใหม่ก็คือ Henrik Ibsen ชาวนอร์เวย์ และบทละครของเขาที่ถูกกล่าวถึงมากที่สุดเรื่องหนึ่งก็คือบทละครเรื่อง *A Doll's House*

A Doll's House เป็นเรื่องราวของ Nora Helmer ที่พยายามหาเงินมารักษาสามีที่ป่วยหนักด้วยการกู้เงิน แต่ในสมัยนั้นผู้หญิงยังไม่มีสิทธิเลือกตั้งและไม่มีสิทธิทำธุรกรรมทางการเงิน Nora จึงปลอมลายเซ็นบิดาในเอกสารการกู้ แต่เธอก็ทำผิดพลาดเพราะลายเซ็นของบิดาที่เธอปลอมนั้นลงวันที่หลังจากวันที่บิดาของเธอเสียชีวิตไปแล้ว เธอพยายามทำงานพิเศษโดยไม่ให้ใครรู้เพื่อหาเงินมาใช้หนี้ แต่เมื่อสามีรู้ว่าเธอไปกู้เงินมาและผู้ให้กู้เงินรู้ว่าเธอเปิดเผยความจริง สามีของเธอจึงกล่าวโทษเธออย่างรุนแรงทั้ง ๆ ที่เธอกู้เงินมาเพื่อรักษาอาการป่วยของเขาก่อนหน้านี้ เธอไม่มีคุณสมบัติจะเป็นแม่และไม่อาจดูแลลูกของเธอได้ แต่ในที่สุดเมื่อสถานการณ์

เปลี่ยน ผู้ให้เงินเปลี่ยนใจไม่นำความลับเรื่องนี้ไปเปิดเผย สามีนึงกลับมาทำดีกับเธอและกล่าวว่าเรื่องเลวร้ายได้ผ่านไปแล้ว เราจะกลับมารักกันเหมือนเดิม แต่ถึงตอนนี้ Nora ได้ประจักษ์ชัดแล้วว่าที่ผ่านมาเธอใช้ชีวิตกับคนที่ไม่รู้จักเธอเลย ตอนยังไม่ได้แต่งงานเธอก็เป็นเหมือนตุ๊กตาของพ่อ เมื่อแต่งงานแล้วเธอก็เป็นเหมือนตุ๊กตาของสามี เธอไม่ได้มีชีวิตเป็นของตนเองเลย การตระหนักรู้ในครั้งนี้นำให้เธอตัดสินใจทิ้งลูกและสามีออกไปมีชีวิตของเธอเอง ฉากสุดท้ายของละครเรื่องนี้ก็คือการที่เธอเดินออกจากบ้านและปิดประตูด้วยเสียงอันดัง

มีคำกล่าวว่า “เสียงปิดประตุนั้นดังกึกก้องไปทั่วทั้งโลก” (That slammed door reverberated across the roof of the world.) (Buitenhuis, 1984) ซึ่งนั่นก็คือการสะท้อนให้เห็นว่าละครเรื่องนี้ส่งผลสะท้อนต่อสังคมอย่างกว้างขวาง ในยุคที่ผู้หญิงยังไม่มีสิทธิทางกฎหมาย และไม่มีอำนาจในการกำหนดชีวิตของตนเองภายใต้สังคมแบบชายเป็นใหญ่ (patriarchy) ละครเรื่องนี้กลับเป็นส่วนหนึ่งในขบวนการเคลื่อนไหวเพื่อสิทธิของผู้หญิงในยุโรป และแม้ว่า Gray (1976) จะกล่าวว่าผู้คนในยุโรปในช่วงเวลาครึ่งแรกของศตวรรษที่ 19 พร้อมทั้งจะได้รับการปลูกฝังและออกมาชุมนุมเคลื่อนไหวอยู่แล้ว แต่อย่างน้อยละครเรื่อง A Doll's House ก็ได้เป็นส่วนหนึ่งของการต่อต้านขัดขืนต่อความไม่เป็นธรรมทางสังคมที่มีต่อผู้หญิงในช่วงเวลานั้น แม้ว่า Ibsen เองจะกล่าวว่าเขาดังใจจะพูดถึงความเป็นมนุษย์ (humanity) และไม่ได้มีเจตนาจะพูดประเด็นของผู้หญิงโดยตรงก็ตาม

Antigone จาก Sophocles สู Anouilh และ Brecht

Antigone เป็นบทละครของ Sophocles นักการละครคนสำคัญของยุคกรีก เป็นหนึ่งในสามเรื่องของบทละครชุด (trilogy) โดยสองเรื่องก่อนหน้าคือ Oedipus Rex และ Oedipus at Colonus ในเรื่อง Oedipus Rex นั้น Oedipus ซึ่งเป็นกษัตริย์แห่งเมือง Thebes ได้พบความจริงว่าตนได้ฆ่าบิดาและได้มารดาเป็นภรรยาโดยไม่รู้อีก่อนว่าทั้งสองคือบิดาและมารดาของตน เมื่อรู้ความจริง Oedipus จึงแทงตาตนเองให้บอดและเนรเทศตนเองออกจากเมืองไป (บทละครแปลฉบับภาษาไทยของบทละครเรื่อง Oedipus Rex ใช้ชื่อภาษาไทยว่า “อิดิปุสจอมราชนัย”) ในเรื่อง Oedipus in Colonus เป็นเรื่องที่กล่าวถึง Oedipus ออกไปเร่ร่อนโดยมี Antigone บุตรสาวติดตามไปดูแล เมื่อ Oedipus ตาย Antigone จึงกลับเข้าเมือง เรื่องราวในบทละครเรื่อง Antigone เริ่มต้นขึ้นที่พี่ชายทั้งสองของเธอรบกันเพื่อช่วงชิงการเป็นกษัตริย์และเสียชีวิตในสนามรบทั้งคู่ Creon ซึ่งเป็นลุงของ Antigone จึงต้องขึ้นเป็นกษัตริย์ Creon จัดพิธีศพให้แก่หลานชายคนหนึ่งอย่างยิ่งใหญ่ ขณะที่ศพของหลานชายอีกคนที่เป็นผู้ถูกรานถูกทิ้งไว้กลางแจ้งและสั่งห้ามไม่ให้ใครไปประกอบพิธีฝังศพนี้ ตามความเชื่อของชาวกรีก หากศพไม่ได้รับการประกอบพิธีกรรม วิญญาณจะไม่สามารถเดินทางไปยังโลกหลังความตาย (underworld) ได้

Antigone จึงขัดคำสั่งของลุงด้วยการแอบไปประกอบพิธีกรรมให้ศพพี่ชาย และถูกจับได้ในที่สุด Antigone ถูกนำตัวมาให้ Creon ทั้งสองถกเถียงกัน Creon สั่งให้ทหารเอาตัว Antigone ไปขังในถ้ำ ซึ่งในที่สุดเธอก็ฆ่าตัวตายในถ้ำนั้น Sophocles เขียนบทละครเรื่องนี้ในช่วงเวลาที่เอเธนส์มีความเป็นนครรัฐ มีระบบการปกครองและกฎหมาย ขณะเดียวกันชาวกรีกก็ยังคงมีความเชื่อและความศรัทธาในเทพเจ้า ประเด็นสำคัญของบทละครเรื่องนี้จึงเป็นเรื่องการปะทะกันระหว่างกฎหมายบ้านเมืองที่มี Creon เป็นตัวแทน และกฎของเทพเจ้า (divine law) ที่มี Antigone เป็นตัวแทน ที่แม้กฎหมายบ้านเมืองจะมีชัยในทางปฏิบัติ แต่กฎของเทพเจ้ามีความยิ่งใหญ่กว่า ดังเช่นที่ Antigone ยืนยันกับ Creon ว่ากฎหมายบ้านเมืองเป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นในภายหลัง แต่กฎของเทพเจ้านั้นมีมาก่อนเป็นเวลานาน

บทละครเรื่องนี้ถูกนำมาจัดแสดงซ้ำทั้งในแบบการดำเนินตามบทดั้งเดิมและการดัดแปลง (adaptation) มาอย่างต่อเนื่อง Jean Anouilh นักการละครชาวฝรั่งเศสคือหนึ่งในผู้ที่ดัดแปลงบทละครเรื่องนี้ในปี 1942 ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่นาซี (Nazi) ยึดครองปารีส ในช่วงเวลานั้นคนหนุ่มสาวในปารีสจำนวนมากเข้าร่วมในขบวนการต่อต้านการยึดครองของนาซี และเหตุการณ์ที่เป็นแรงบันดาลใจให้ Anouilh นำบทละครเรื่อง Antigone มาดัดแปลงก็คือเหตุการณ์สังหารชายหนุ่มที่ชื่อ Paul Collette ซึ่งเป็นหนึ่งในผู้ต่อต้านนาซีโดยที่เขาไม่ได้สังกัดกลุ่มหรือเครือข่ายใด Collette ถูกสังหารเพราะเขาปฏิบัติกรต่อต้านด้วยการยิงฝ่ายตรงข้าม และเป็นปฏิบัติการด้วยตัวเขาเองคนเดียว ซึ่ง Anouilh เห็นว่าการกระทำของ Collette ที่มีทั้งความกล้าหาญและความสูญเสียในเวลาเดียวกันเช่นนี้มีลักษณะเหมือนละครโศกนาฏกรรม เขาจึงนำบทละครเรื่อง Antigone มาดัดแปลงโดยมีปรัชญาอัตถิภาวนิยม (existentialism) ที่กล่าวถึงเสรีภาพของมนุษย์ในการเลือกและรับผิดชอบต่อการเลือกเป็นแนวคิดสำคัญ ทั้ง Antigone และ Collette ต่างเลือกแม้ว่าจะรู้ว่าการเลือกนั้นจะนำพาสิ่งใดมาสู่ชีวิต แต่ทั้งสองก็ยินดีที่จะรับผิดชอบต่อสิ่งที่เกิดขึ้นต่อชีวิตอันเนื่องมาจากการเลือกของตนเอง เป้าหมายของ Anouilh ก็เพื่อจะเชิดชูการเลือกของคนหนุ่มสาวที่ต่อสู้กับอำนาจที่ไม่ชอบธรรม อย่างไรก็ตาม ละครเรื่องนี้ไม่สามารถจัดแสดงได้ในปี 1942 เพราะฝ่ายนาซีไม่อนุญาต จนกระทั่งปี 1944 ละครเรื่องนี้จึงได้เปิดแสดงที่ Théâtre de l'Atelier เป็นครั้งแรกในช่วงเวลาที่กรุงปารีสได้รับการปลดปล่อย (1944 Paris Liberation) และในปี 1948 Bertolt Brecht นักการละครชาวเยอรมันก็ได้ดัดแปลงและจัดแสดงละครเรื่องนี้ ที่แม้ชื่อสถานที่และตัวละครจะเป็นไปตามต้นฉบับของ Sophocles แต่ Brecht ก็ได้ทำให้ตัวละคร Creon มีบุคลิกเหมือนฮิตเลอร์ และ Antigone ก็คือตัวแทนของผู้คนที่ Brecht พิจารณาจะเห็น ซึ่งก็คือชาวเยอรมันที่ลุกขึ้นมาต่อต้านฮิตเลอร์นั่นเอง

กล่าวเฉพาะ Brecht เขาเป็นนักการละครที่มีแนวคิดแบบมาร์กซิสม์ (Marxism) และมีบทบาทสำคัญในวงการละครระหว่างปี ค.ศ. 1920-1956 เขามองเห็นว่าละครสมัยใหม่ในแบบ

ลัทธินิยม (realism) ของช่วงกลางศตวรรษที่ 19 นั้นพยายามผสมผสานศิลปะแขนงต่าง ๆ เพื่อสร้างภาพมายาให้ผู้ชมหลงเข้าไปในโลกแห่งจินตนาการ ขณะที่ความจริงในสังคมยังมีปัญหาของชนชั้นและการกดขี่ Brecht จึงมองว่าละครควรทำหน้าที่เผยความจริงและท้าทายอำนาจของชนชั้นผู้ปกครอง เพื่อกระตุ้นให้ผู้ชมรับรู้ถึงสถานการณ์ของตนเองและเห็นความจำเป็นในการเปลี่ยนแปลงสังคม (Intoo-Marn, 2010) เขาจึงได้สร้างรูปแบบละครที่เรียกว่า "ละครเอพิค" (Epic Theatre) ขึ้นโดยคำว่า "เอพิค" (ภาษาเยอรมันคือ epik) ในที่นี้หมายถึงวรรณกรรมที่เล่าเรื่องในรูปแบบสมัยใหม่ เช่น นวนิยาย ไม่เกี่ยวข้องกับมหากาพย์โบราณแต่อย่างใด Brecht ต้องการให้เวลาแก่ผู้ชมในการคิดและไตร่ตรอง ไม่ใช่แค่การมีอารมณ์ร่วมกับละคร เขาจึงได้พัฒนาเทคนิคการนำเสนอที่เรียกว่า "การทำให้แปลก" (alienation หรือ Verfremdung (V-Effekt) ในภาษาเยอรมัน) ซึ่งมีจุดมุ่งหมายให้ผู้ชมไม่หลงเข้าไปในโลกของละคร แต่ยังรับรู้ตลอดเวลาว่ากำลังดูละครอยู่ เช่น การเปิดให้เห็นไฟบนเวที การเปลี่ยนฉากให้ผู้ชมเห็น การให้ตัวละครพูดคุยกับตัวเอง หรือหันมาพูดกับผู้ชมโดยตรง หรือการใช้กลุ่มนักแสดง (chorus) เพื่อวิจารณ์การกระทำของตัวละคร Brecht เชื่อว่าเทคนิคเหล่านี้จะทำให้ผู้ชมไม่หลงไปกับละคร แต่กระตุ้นให้พวกเขาคิดอย่างมีเหตุผลและตั้งคำถาม ในบางครั้ง Brecht จะให้ตัวละครที่อาจจะเป็นผู้เล่าเรื่อง (narrator) ขอร้องให้คนดูช่วยแต่งละครต่อให้จบเพราะเขาหมดปัญญาที่จะเล่าเรื่องต่อได้ ซึ่งนี่ก็คืออีกวิธีการหนึ่งของการทำให้แปลก ทั้งหมดนี้เท่ากับว่า Brecht ทำการสลายความคุ้นเคยของผู้ชม โดยเขาหวังว่าผู้ชมจะใช้เหตุผลในการพิจารณาสถานการณ์ต่าง ๆ และด้วยเหตุที่ละครของ Brecht พยายามให้คนดูคิดด้วยเหตุผลและใช้เหตุผลของความคิดสองแบบมาตัดง้างกัน ดังเช่นการปะทะกันทางความคิดของ Antigone และ Creon เขาจึงเรียกละครของเขาว่า "ละครวิภาษวิธี" (Dialectic Theatre) ทั้งนี้ "เราหวังว่าเมื่อเราใช้เหตุผลไตร่ตรองใคร่ครวญดูให้ดีแล้ว เราจะหาทางออกและสร้างการเปลี่ยนแปลงที่ทำให้สังคมมนุษย์ดีขึ้น" (เจตนา นาควัชร, 2526) ดังเช่นที่ Brecht อยากเห็นชาวเยอรมันได้คิดไตร่ตรองเรื่องการกระทำของฮิตเลอร์และสงครามผ่านละครเรื่อง Antigone และลุกขึ้นมาต่อต้านฮิตเลอร์ซึ่งนั้นย่อมเท่ากับการที่คนดูลุกขึ้นมาสร้างการเปลี่ยนแปลง แม้ว่าในความเป็นจริงสิ่งนี้จะไม่เคยเกิดขึ้นก็ตาม

Augusto Boal ละครของผู้ถูกกดขี่

ภาสกร อินทุมาร (2558) กล่าวว่า "ละครของผู้ถูกกดขี่" (Theatre of the Oppressed) ถูกคิดค้นขึ้นโดย ออกลุสโต โบาล (Augusto Boal) นักการละครชาวบราซิล Boal ตั้งชื่อละครของตนเช่นนี้เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงต้นทางของความคิดที่มีอิทธิพลต่อการสร้างรูปแบบทางการละคร ซึ่งก็คือแนวคิดของ เปาโล แฟร์ร นักการศึกษาชาวบราซิล ที่เขียนไว้ในหนังสือ "การศึกษาของผู้ถูกกดขี่" (Pedagogy of the Oppressed) โดยรูปแบบสำคัญรูปแบบหนึ่งของละครของผู้ที่

ถูกกดขี่ก็คือ Forum Theatre ซึ่งเป็นหนึ่งในรูปแบบกิจกรรมที่ Boal พัฒนาขึ้นจากประสบการณ์ที่ได้นำการละครไปใช้ในการแก้ปัญหาชุมชน บนพื้นฐานวิธีคิดที่ว่า “ปัญหาของปัจเจกบุคคลก็คือปัญหาในทางการเมืองและสังคม” (the personal is political) ละครเช่นนี้เกิดขึ้นในปี 1973 ซึ่ง ณ ขณะนั้น Boal มุ่งเน้นละครในเชิงการเมืองเพื่อให้ผู้ที่ถูกกดขี่ปลดปล่อยตนเองและต่อสู้กับการกดขี่ทั้งปวง เขาได้สร้างรูปแบบทางการละครที่ชื่อว่า Forum Theatre ขึ้น ซึ่งการแสดงละครโดยนักแสดงอาชีพที่จำลองสถานการณ์ของประเด็นปัญหาให้กับสมาชิกในชุมชนหรือกลุ่มผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้รับชม และเมื่อการแสดงได้ดำเนินมาถึงจุดที่ตัวละครจะต้องตัดสินใจหรือต้องแก้ไขสถานการณ์ การแสดงจะหยุด เพื่อให้ผู้ชมได้เสนอทางออกให้นักแสดงลงแสดงทางออกที่เสนอนั้น ในบางกรณีอาจให้ผู้ชมซึ่งเป็นเจ้าของปัญหาได้ทดลองสวมบทบาทของตัวละครนั้น ๆ ด้วยตนเอง ทั้งนี้เป็นเพราะ Boal เชื่อว่าในการเปลี่ยนผ่านทางสังคม (transformations of society) ทุกคนต้องเป็นผู้กระทำกร (protagonist) (Boal, 1979) การเสนอทางออกและการเข้าไปสวมบทบาทเช่นนี้ถือเป็นการกระทำกรเพื่อชักจูงการแก้ปัญหา เพื่อที่จะเห็นผลลัพธ์หรือผลที่ตามมา ซึ่งผลลัพธ์นั้นจะเห็นได้จากปฏิกิริยาตอบโต้ของนักแสดงหรือตัวผู้ชมที่ทดลองสวมบทบาทเองผ่านการด้นสด (improvisation) ในบทบาทที่ได้ชักจูงมาก่อน Boal เรียกวิธีการนี้ว่าเป็น “การชักจูงความจริง” (Rehearsal of Reality) (Boal, 1979) และเรียกผู้ชม (spectator) ของเขาว่า “ผู้ชมกึ่งนักแสดง” (spect-actor) ซึ่งก็คือการที่ผู้ชมเกิดประสบการณ์ชุดหนึ่งขึ้นผ่านการแสดง หรือ “กระทำกร” เพื่อแสวงหาทางออกด้วยตัวเอง ซึ่งจะทำให้ผู้คนเหล่านั้นสามารถเกิดการตกผลึกภายในอันจะนำไปสู่การเรียนรู้และการเปลี่ยนแปลง ซึ่งนั่นก็เท่ากับเป็นการปลดปล่อยตนเองจากการเป็นผู้ถูกกดขี่ (liberation) (Okagbu, 1998)

ตัวอย่างหนึ่งของการนำ Forum Theatre มาใช้เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงก็คืองานวิจัยระดับปริญญาเอกเรื่อง “Systemic Communication and Performance: A Humanist Learning Approach to Agricultural Extension and Rural Development” ของ Khatoun-Abadi, Ahmad (1994) ในงานนี้ Forum Theatre ถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างแนวทางการพัฒนาชุมชนและการเกษตรของเกษตรกรในอิหร่านและออสเตรเลีย ซึ่งผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นในทั้ง 2 ประเทศไม่แตกต่างกัน กล่าวคือ Forum Theatre เป็นเครื่องมือที่ทำให้เกษตรกรเป็น “ผู้เล่น” (actor) หรือเป็นผู้สร้างการเปลี่ยนแปลงในเรื่องการพัฒนาชุมชนและการเกษตรผ่านปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันที่เกิดขึ้นในการแสวงหาทางออกของสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในละคร อันส่งผลให้เกิดคำตอบและปฏิบัติการร่วมกัน (collective action) ผลจากการวิจัยนี้ทำให้กล่าวได้ว่า Forum Theatre ได้เปลี่ยนเกษตรกรจากการเป็นผู้ฟังแบบรอรับ (passive audience) มาเป็นผู้กำหนดทิศทางการพัฒนาด้วยตัวเอง (Khatoun-Abadi, 1994)

และก่อนหน้าที่จะมีละครของผู้ถูกกดขี่ ก็ได้มี “ละครสายก้าวหน้า” (radical theatre) ของศตวรรษที่ 20 อันได้แก่ ละครของฝ่ายซ้ายทางการเมือง (Theatre of Political Left) ละครเพื่อการศึกษา (Theatre in Education) และละครชุมชน (Community Theatre) เกิดขึ้น โดยที่ละครทั้ง 3 กลุ่มนี้คือความพยายามในการเชื่อมโยงปฏิบัติการทางการเมือง (dramatic practices) เข้ากับการเปลี่ยนแปลงของบุคคลและสังคม โดยมีเป้าหมายร่วมกันคือใช้ละครเพื่อสลายลำดับชั้นและการแบ่งแยกทางสังคม (social hierarchies and divisions) (Intoo-Marn, 2010)

ละครกับการต่อต้านจัดขึ้นในสังคมไทย

ในสังคมไทยนั้นก็ได้มีการนำละครมาใช้เพื่อต่อต้านจัดขึ้นกับสภาพสังคมที่เป็นอยู่ในแต่ละช่วงเวลามาอย่างยาวนาน ได้มีการก่อตั้งกลุ่มพระจันทร์เสี้ยวการละครขึ้นซึ่งเป็นกลุ่มที่แตกแขนงมาจากชมรมพระจันทร์เสี้ยวที่ก่อตั้งขึ้นในปี 2512 โดยสมาชิกของกลุ่มพระจันทร์เสี้ยวคือนักศึกษาหนุ่มสาวผู้อยู่ในวัยแสวงหาของยุคนั้น อาทิ สุชาติ สวัสดิ์ศรี วิทยากร เชียงกูล วินัย อุกฤษณ์ ดำรงณ คุณะดิกล ฯลฯ คนเหล่านี้เป็นผู้ที่เบื่อหน่ายต่อสภาวะสังคมและงานเขียนแบบสายลมแสงแดด จึงได้ลุกขึ้นมาวิพากษ์วิจารณ์สังคมและผลิตงานเขียนเพื่อตอบโต้ต่อสภาวะเช่นนั้น อาทิ วิทยากร เชียงกูล เขียนบทกวี “ฉันจึงมาหาความหมาย” และบทละครเรื่อง “ฉันเพียงแต่อยากออกไปข้างนอก” เป็นต้น ในส่วนของละครนั้นเริ่มขึ้นเมื่อ ดำรงณ คุณะดิกล ไปเป็นอาจารย์ที่มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ โดยเขาได้พานักศึกษาเข้าไปใช้ชีวิตและเรียนรู้ชีวิตของชาวบ้านในชุมชนชนบท และได้ผลิตละครเรื่อง “ชนบทหมายเลข 1” ขึ้นในปี 2516 เพื่อสะท้อนความทุกข์ยากของชาวบ้านให้สังคมภายนอกได้รับรู้ รวมทั้งนำกลับไปเล่นให้ชาวบ้านดูจากนั้นก็จะมีเรื่อง “ชนบทหมายเลข 2” ที่สะท้อนการไหลบ่าของทุนและวัฒนธรรมเมืองที่เข้ามาในชนบท และดึงคนเข้าไปสู่เมือง และ “ชนบทหมายเลข 3” ที่สะท้อนสภาวะของคนชนบทที่ต้องเข้ามาทำงานในโรงงาน และถูกกดขี่จากนายจ้าง (Intoo-Marn, 2010)

อย่างไรก็ดี การละครในลักษณะนี้ได้ยุติบทบาทลงเมื่อมีการปราบปรามขบวนการนักศึกษาและประชาชนในวันที่ 6 ตุลาคม 2519 ผู้ที่ทำงานเคลื่อนไหวทางสังคมซึ่งรวมทั้งนักการละครด้วยต้องหลบหนีเข้าป่าเพื่อร่วมเคลื่อนไหวกับพรรคคอมมิวนิสต์แห่งประเทศไทย บางส่วนย้ายตัวเองไปอยู่ต่างประเทศ บทบาททางสังคมของการละครจึงขาดหายไป จนเมื่อรัฐบาลประกาศนโยบาย 66/2523 เพื่อเปิดโอกาสให้ “ผู้ร่วมพัฒนาชาติไทย” กลับเข้าเมือง นักกิจกรรมทางสังคมซึ่งมีนักการละครซึ่งเคยเป็นสมาชิกของพระจันทร์เสี้ยวรวมอยู่ด้วย ก็ได้กลับมามีบทบาทอีกครั้ง โดยในช่วงเวลานั้น โคทม อารียา ได้ชักชวนนักการละครและนักกิจกรรมทางสังคมที่ออกมาจากป่ามาทำ “โครงการสื่อชาวบ้าน” (Grassroots Micro Media

Project) ซึ่งต่อมาก็คือ “กลุ่มละครมะขามป้อม” โดยมีละครเวทีเป็นสื่อหลักในการตระเวนเล่นในชุมชนชนบท (ดวงแข บัวประโคน และคณะ 2547) และด้วยเหตุที่กลุ่มละครมะขามป้อมใช้งานละครในมิติการพัฒนาในระดับชุมชน ในที่สุดกลุ่มละครมะขามป้อมจึงเรียกตัวเองว่าเป็นกลุ่มที่ทำงาน “ละครชุมชน” (community theatre) มาตั้งแต่ปี 2542 ในปัจจุบันกลุ่มละครมะขามป้อมก็ยังคงมีบทบาทในการทำงานกับชุมชนชาติพันธุ์และขยายบทบาทมาสู่การพัฒนาผู้อำนวยการกระบวนการเรียนรู้ (learning facilitator) ภายใต้กระบวนทัศน์ใหม่ (new paradigm) ผ่านกิจกรรมทางการละคร ซึ่งนอกจากกลุ่มละครมะขามป้อมก็ยังมี “กลุ่มละครมายา” เกิดขึ้นในปี 2524 (ปัจจุบันคือ “สถาบันศิลปวัฒนธรรมเพื่อการพัฒนา (มายา)”) ซึ่งกลุ่มละครมายาก็ใช้ละครเวทีและกระบวนการทางการละครเพื่อสร้างการเรียนรู้ในกลุ่มเด็กและเยาวชน ตลอดจนใช้กระบวนการทางการละครมาพัฒนาศักยภาพของครูในระบบการศึกษาเพื่อสร้างครูที่ไม่สยบยอมต่อแนวทางการจัดการศึกษาของรัฐ และทั้งกลุ่มละครมะขามป้อมและกลุ่มละครมายาก็ได้ผลิตนักการละครรุ่นใหม่ทำงานในประเด็นทางสังคมขึ้นมาอีกเป็นจำนวนมาก

สรุป

บทความเรื่อง “สุนทรียศาสตร์ของการต่อต้านจัดขึ้นในการละคร” คือความพยายามในการแสดงให้เห็นว่าการละครได้ใช้ “ศิลปะและกิจกรรมทางศิลปะเพื่อท้าทายอำนาจครอบงำ (dominant power)” ตามความหมายของสุนทรียศาสตร์ของการต่อต้านจัดขึ้นมาตั้งแต่ยุคกรีก ซึ่งเป็นยุคเริ่มแรกของประวัติศาสตร์การละครโลกมาจนถึงปัจจุบัน ซึ่งการใช้ละครในมิติของการต่อต้านจัดขึ้นก็เกิดขึ้นในสังคมไทยมาเป็นระยะเวลายาวนานแล้วด้วยเช่นกัน

ในการศึกษาแนวคิดและปฏิบัติการของ “การละครของประชาชน” (popular theatre) นั้น ละครไม่ได้จำกัดตัวอยู่ในโรงละครหรือพื้นที่จัดแสดงเท่านั้น แต่ละครในลักษณะที่เป็นปฏิบัติการทางการแสดง (performance) สามารถปรากฏตัวในพื้นที่สาธารณะและทำหน้าที่ต่อต้านจัดขึ้นต่ออำนาจครอบงำ ดังเช่น Sydney Gay and Lesbian Mardi Gras ที่เกิดขึ้นในปี 1978 นั้น เป็นการเดินขบวนพร้อมกับเต้นรำและกระโดดโลดเต้นไปบน Oxford Street ของนครเมลเบิร์นเพียงประมาณ 400 คน ก็เพื่อเป็นการต่อต้านการเลือกปฏิบัติที่มีต่อพวกเขา ซึ่งในการเดินครั้งนั้นพวกเขาก็ถูกตำรวจทำลายขบวนและถูกจับกุม ชื่อของหลายคนปรากฏบนหน้าหนังสือพิมพ์ ส่งผลให้เขาโดนไล่ออกจากงาน บางคนถึงกับโดนครอบครัวตัดขาด การเดินขบวนประกอบการเล่นรำเช่นนี้ถือเป็นการแสดง (performance) ในลักษณะหนึ่งเช่นกัน Sydney Gay and Lesbian Mardi Gras ในช่วงเวลาของการก่อเกิดจึงเป็นปฏิบัติการในเชิงการละคร (theatrical practice) ในการต่อต้านจัดขึ้นต่ออำนาจครอบงำ

นอกเหนือจากการใช้ละครในมิติของการต่อต้านชัดเจนในสังคมไทยดังที่กล่าวข้างต้น ศิลปินไทยก็มีการใช้ปฏิบัติการในเชิงการละครและการแสดง (theatrical and performance practice) โดยมีเป้าหมายในการต่อต้านชัดเจนในพื้นที่สาธารณะด้วยเช่นกัน ดังเช่นงานวิจัยของ ภัทรพร โต๊ะบุรินทร์ (2561) ที่ศึกษางานของกลุ่มพระจันทร์เสี้ยวการละครและ B-Floor Theatre Troupe ในช่วงเวลาหลังเหตุการณ์รัฐประหาร ปี 2567 ก็ได้ชี้ให้เห็นว่าแม้จะอยู่ในช่วงเวลาที่ไม่เอื้ออำนวยในการแสดงความคิดทางสังคมการเมืองจะถูกจำกัด แต่กลุ่มละครทั้งสองก็ยังยังคงใช้ละครเป็นเครื่องมือในการแย่งชิงพื้นที่ทางความคิด (War of Position) ผ่านการตั้งคำถามต่อประเด็นต่าง ๆ อาทิ การละเมิดสิทธิมนุษยชน ความทรงจำและประวัติศาสตร์ที่ถูกกลบเกลื่อนหรือบิดเบือน ความขัดแย้งทางการเมือง ความเหลื่อมล้ำในสังคม การล่าแม่มดทางความคิด เป็นต้น และดังที่กล่าวถึงข้างต้น ปฏิบัติการของกลุ่มศิลปะปลดแอก (Free Arts) ที่เรียกร้องให้ศิลปินออกมาร่วมเคลื่อนไหวกับขบวนการเคลื่อนไหวของคนรุ่นใหม่ในปี 2563 และใช้กิจกรรมทางศิลปะในพื้นที่ชุมนุมทางการเมืองนั้น ละครและการแสดงก็เป็นส่วนหนึ่งในกิจกรรมที่กลุ่มศิลปะปลดแอกใช้ ทั้งหมดนี้อาจทำให้กล่าวได้ว่าการละครในมิติของสุนทรียศาสตร์ของการต่อต้านชัดเจนนอกจากจะมีมาอย่างยาวนานแล้วนั้น ละครยังได้พาตัวเองออกมาจากโรงละครสู่ท้องถนนและพื้นที่สาธารณะเพื่อสร้างปฏิบัติการเคลื่อนไหวทางสังคมร่วมกับขบวนการเคลื่อนไหวของประชาชนอีกด้วย

เอกสารอ้างอิง

- จี ศรีนิวาสน. (2545). *สุนทรียศาสตร์ ปัญหาและทฤษฎีว่าด้วยความงามและศิลปะ*. แปลและเรียบเรียง โดย สุเชาวน์ พลอยชุม. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัย. *วิทยาลัย*.
- เจตนา นาควัชร. (2526). *วรรณกรรมละคร ของ แบร์ทอลท์ เบรคชท์*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- เจตนา นาควัชร. (2537). *ครุ่นคิด พินิจนึก*. กรุงเทพฯ: ประพันธ์สาส์น.
- ณัฐกร เวียงอินทร์. (2565). *สัมภาษณ์ณอม ชากัดดี: วันที่ศิลปะอยู่ฝั่งประชาชน*. The People. <https://www.thepeople.co/interview/politics/50051>
- ดวงแข บัวประโคน และคณะ. (2547). *รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์ โครงการ “การใช้ละครเพื่อการพัฒนาชุมชนของกลุ่มละครมะขามป้อม: กรณีศึกษาจากพื้นที่ทำงานที่มีบริบทแตกต่างกัน 4 พื้นที่*. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย.
- เด่นดวง พุ่มศิริ. (2525). *ประวัติศาสตร์ตะวันตก ตอนละครสมัยใหม่*. กรุงเทพฯ: หมาววิชา นาฏยศาสตร์และนาฏยสังคีต คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ชุมพล พินิจนสาร. (2566). *การเคลื่อนไหวเพื่อสิทธิ เสรีภาพ ผ่านงานศิลปะร่วมสมัย หลังเหตุการณ์รัฐประหาร พ.ศ. 2557*. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขา วิชาการพัฒนาเชิงสร้างสรรค์. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ทีปกร. (2552). *ศิลปะเพื่อชีวิต (พิมพ์ครั้งที่ 2)*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แม่คำผาง.
- ภัทรธา โต๊ะบุรินทร์. (2561). “อิสระเสรีภาพของสื่อศิลปะการแสดงในการนำเสนอประเด็นทางการเมืองหลังรัฐประหาร 2557 : กรณีศึกษาพระจันทร์เสี้ยวการละครและกลุ่มละคร B-floor” ใน *วารสารศิลปปริทัศน์*, 6(2), 16-25.
- ภาสกร อินทุมาร. (2558). “การละครเชิงชาติพันธุ์วรรณนากับการขยายพรมแดนของการวิจัยทางสังคมศาสตร์” ใน *วารสารสังคมวิทยามานุษยวิทยา*, 3(2), 123-144.
- สดใส พันธุมโกมล. (2550). “แนวทางการนำเสนอ.” ใน *ปริทัศน์ศิลปการละคร*, บรรณาธิการ โดย นพมาศ แวหงส์, 33-61. กรุงเทพฯ: ภาควิชาศิลปการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (พิมพ์ครั้งที่ 1).
- สุพจน์ จิตสุทธิญาณ. (2564). *สุนทรียศาสตร์เบื้องต้น*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Boal, Augusto. (1979). *Theatre of the Oppressed*. London: Pluto Press.

- Buitenhuis, Peter. (1984). "After the Slam of "A Doll's House Door": Reverberations in the Work of James, Hardy, Ford and Wells" in *Mosaic: An Interdisciplinary Critical Journal*, 7(1), 83-96.
- Carey, Chris. (2011). *Aristophanes' Lysistrata Study Guide*. UCL Faculty of Arts and Humanities. <https://www.ucl.ac.uk/arts-humanities/classics/events/classical-play/past-productions/aristophanes-lysistrata-2011/aristophanes-lysistrata-study-guide>
- Graham, Gordon. (1997). *Philosophy of the Arts*. London and New York: Routledge.
- Gray, Ronald. (1976). *Brecht: The Dramatist*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Intoo-Marn, Pasakorn. (2010). *Theatre and Learning: A case of gender issue*. Ph.D. diss., Mahidol University.
- Khatoon-Abadi, Ahmad. (1994). *Systemic Communication and Performance: A Humanist Learning Approach to Agricultural Extension and Rural Development*. Ph.D. diss., University of Western Sydney.
- Pollen, Jared Marcel. (2025). *Unsentimental Education: Peter Weiss's Aesthetics of Resistance*. Liberties. <https://libertiesjournal.com/online-articles/unsentimental-education-peter-weiss-aesthetics-of-resistance/>
- Tobias, Megan (2020) "Lysistrata: Modern Day Feminist, Ancient Joke," *Kean Quest*, 2(2). <https://digitalcommons.kean.edu/keanquest/vol2/iss2/5>

ได้รับความ
Received
23/12/2024

แก้ไขบทความ
Revised
07/05/2025

ตอบรับบทความ
Accepted
20/05/2025

08

การออกแบบตัวละครสไตล์มินิมอลลิสม์ที่ได้รับแรงบันดาลใจ จากภาพจิตรกรรมไทยฝาผนังแนวประเพณี เรื่องทศชาติชาดก วัดสุวรรณารามราชวรวิหาร

Minimalist Character Design Inspired by Traditional Thai Mural Paintings: The Thotsachart Allegorical Narrative at Wat Suwannaram Ratchaworawihan

สำราญ แสงเดือนฉาย¹ จารุณี อารีรุ่งเรือง²

และศุภชัย อารีรุ่งเรือง³

Samran Sangduanchay¹, Jarunee Areeerungruang²
and Supachai Areeerungruang³

¹ นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปะ การออกแบบ และเศรษฐกิจสร้างสรรค์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., สาขาวิชาการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

³ รองศาสตราจารย์ ดร., คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

¹ Master Degree Student, Art, Design and Creative Economy Faculty of Fine and Applied Arts,
Thammasat University, Thailand (E-mail address: krukaew@tu.ac.th)

² Assistant Professor Dr., Department of Theatre and Performance Practice, Faculty of Fine and Applied Arts,
Thammasat University, Thailand (E-mail address: jarunee@tu.ac.th)

³ Associate professor Dr., Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University, Thailand
(E-mail address: areerungruang_s@silpakorn.edu)

บทคัดย่อ

บทความการวิจัยและพัฒนาเพื่อศึกษา 1. สัญลักษณ์ที่ปรากฏบนเรือนร่างตัวละครที่ได้รับแรงบันดาลใจจากภาพจิตรกรรมไทยฝาผนัง วัดสุวรรณารามราชวรวิหาร 2. ความสัมพันธ์ระหว่างรหัสภาษาเชิงสัญลักษณ์กับความหมายเชิงสัญลักษณ์ของตัวละคร 3. การออกแบบตัวละครสไตล์มินิมอลลิสม์ ในรูปแบบภาพจิตรกรรมดิจิทัลและตัวละคร 3 มิติ วิจัยเป็นการวิจัยและการพัฒนา โดยวิเคราะห์ข้อมูลตัวละครที่ปรากฏในภาพจิตรกรรมฝาผนัง จากนั้นจึงนำข้อมูลไปใช้ในการออกแบบและพัฒนาตัวละคร ได้แก่ พระเวสสันดร พระนางมัทรี พระโอรสชาลี พระธิดากันทา และชูชก โดยดำเนินการ 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1.การสร้างความเข้าใจ 2.การกำหนดโจทย์ 3.แนวคิดการสร้างสรรค์ 4.การสร้างต้นแบบ และ 5.การทดสอบ โดยกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ กลุ่มเป้าหมายจำนวน 12 คน และกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ผลการวิจัยพบว่า

1. สัญลักษณ์บนเรือนร่างตัวละครที่ปรากฏในภาพจิตรกรรมไทยแนวประเพณี เรื่องทศชาติชาดก ณ วัดสุวรรณารามราชวรวิหาร แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ 1) ตัวละครกลุ่มสมมติเทพ มีรูปลักษณะสมมติเทพในแบบแผนเดียวกัน 2) ตัวละครกลุ่มสามัญชน มีรูปลักษณะเป็นแบบตัวกากหรือสามัญชนทั้งสิ้น

2. ความสัมพันธ์ระหว่างรหัสภาษาเชิงสัญลักษณ์ที่ปรากฏบนเรือนร่างตัวละครกับความหมายเชิงสัญลักษณ์ ได้แก่ 1) สัญลักษณ์เชิงคุณค่าของตัวละคร 2) สัญลักษณ์บนเรือนร่างของตัวละครที่ทำหน้าที่สื่อสารแสดงความหมาย และ 3) สัญลักษณ์ตำแหน่ง ทิศทางของตัวละคร

3. การออกแบบตัวละครสไตล์มินิมอลลิสม์ ในรูปแบบภาพจิตรกรรมดิจิทัล และตัวละคร 3 มิติ โดยใช้แนวคิดการคิดเชิงออกแบบ แนวคิดการออกแบบตัวละคร และแนวคิดมินิมอลลิสม์ หลอมรวมกันในการออกแบบตัวละครสไตล์มินิมอลลิสม์นั้น พบว่าปัจจัยจำเป็น ได้แก่ ตัวละครในงานจิตรกรรมไทยแนวประเพณีจะถูกกำกับด้วยระเบียบ ไวยากรณ์ กฎเกณฑ์ข้อกำหนดทางโครงสร้าง และการกำหนดตัวละครในฐานะประเภทมิใช่ความเป็นปัจเจกบุคคล รวมถึงการลดทอนภาษาเชิงสัญลักษณ์จะต้องคงแก่นคิดของตัวละครนั้น การออกแบบตัวละครสไตล์มินิมอลลิสม์สามารถนำไปพัฒนาต่อยอดในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์

คำสำคัญ : จิตรกรรมไทยแนวประเพณี ทศชาติชาดก
วัดสุวรรณารามราชวรวิหาร การออกแบบตัวละคร มินิมอลลิสม์

Abstract

This research and development (R&D) project investigated: 1. The corporeal symbols depicted in the Vessantara Jataka mural paintings at Wat Suwannaram Ratchaworawihan; 2. The relationship between these symbolic language codes and their meanings; and 3. The design of minimalist digital paintings featuring three-dimensional (3D) protagonists.

Mural imagery data were analyzed, and minimalist figures were designed and developed, including Phra Vessantara, Nang Matree, Jali, Kanha, and Chuchok. The development process encompassed five steps: 1. Establishing understanding; 2. Defining the problem; 3. Formulating concepts; 4. Developing prototypes; and 5. Conducting testing. The study involved 12 target groups and three experts.

Results: 1. Corporeal symbols were categorized into two groups: (1) godlike beings and (2) common folk, symbolized by crows. 2. The relationship between corporeal symbols and symbolic codes indicated: (1) character values; (2) meaningfulness; and (3) individual position and orientation. 3. The minimalist character designs in digital painting and 3D were inspired by design concepts, personages, and minimalism, and were evaluated by the target groups and experts. Requirements: Characters in traditional Thai painting adhere to specific rules, grammar, structural requirements, and are defined as types rather than individuals. Simplifying symbolic language maintains the core concepts of personae. Minimalist character design holds potential for further development within the creative economy.

Keywords : Traditional Thai painting, Allegorical narrative, Wat Suwannaram Ratchaworawihan, Character design, Minimalism

ความเป็นมาและความสำคัญของการวิจัย

ภาพจิตรกรรมไทยฝาผนังแนวประเพณี เป็นงานศิลปะเชิงพุทธปัญญาที่รังสรรค์ขึ้นเพื่อถวายเป็นพุทธบูชาและการโน้มน้าวให้ดำเนินวิถีชีวิตตามหลักธรรมคำสอนทางพระพุทธศาสนา ดังที่ กฤษณ์ ทองเลิศ (2557, น. 148-157) อธิบายขยายความว่า จิตรกรรมไทยแนวประเพณี เป็นสื่อเพื่อการโน้มน้าวใจให้ผู้รับสารประพฤติปฏิบัติตนเป็นคนคนดีของสังคม เป็นวาทศิลป์เชิงภาพที่ไร้หยาบคายภาพในการกำกับการตีความให้ผู้รับรู้ความหมายเชิงสัญลักษณ์โดยตรง และโดยแฝงผ่านวรรณกรรมและตัวละคร ตัวละครในงานจิตรกรรมไทยแนวประเพณีมีลักษณะโครงสร้างทางภาษาที่มีระเบียบแบบแผนตามจารีตประเพณีที่มีลักษณะเฉพาะที่เป็นเอกลักษณ์ สำหรับภาพจิตรกรรมไทยฝาผนังแนวประเพณีที่รังสรรค์ขึ้นในช่วงสมัยรัชกาลที่ 3 ได้รับการยกย่องว่าแสดงออกเชิงคุณค่าทางศิลปะอย่างดียิ่ง

วัดสุวรรณารามราชวรวิหารเป็นวัดหนึ่งที่พระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 3 ทรงมีพระราชศรัทธาในการทำนุบำรุงและทรงโปรดให้จิตรกรเอกชั้นบรมครูเขียนภาพจิตรกรรมฝาผนังภายในพระอุโบสถ ดังที่ แสงอรุณ กนกพงศ์ชัย (2525, น. 9-11) อธิบายความว่า ตอนผนังระหว่างหน้าต่าง เรื่องทศชาติชาดก เขียนโดยจิตรกรเอกสมัยรัชกาลที่ 3 และมีการเขียนประชันขันแข่งกันระหว่างจิตรกรที่ได้รับการยกย่องว่าเป็นจิตรกรชั้นบรมครูแห่งยุคสมัยด้านจิตรกรรมไทยแนวประเพณี 2 คน ได้แก่ หลวงวิจิตรเจษฎา หรือครูทองอยู่ และหลวงเสนีย์บริรักษ์ หรือครูคงแป๊ะ การศึกษาการออกแบบตัวละครในงานจิตรกรรมไทยฝาผนังแนวประเพณี เรื่องทศชาติชาดก วัดสุวรรณารามราชวรวิหารซึ่งเป็นแหล่งรวบรวมผลงานของจิตรกรเอกชั้นบรมครูหลากหลายท่านที่รังสรรค์ไว้จะทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจอย่างลึกซึ้งต่อภูมิปัญญาของศิลปะไทยแบบราชประเพณีนิยมที่ยังปรากฏมาแต่ในอดีตและหากศึกษาโดยการพินิจพิเคราะห์ถอดรหัสภาษาเชิงสัญลักษณ์ที่นำมาประกอบสร้างตัวละครต่าง ๆ ผ่านรูปลักษณ์กิริยาท่าทาง สีกาย อารมณ์ เครื่องประดับ และส่วนประกอบอื่น ๆ ในการแสดงออกทางความหมายทั้งโดยตรงและโดยแฝงเกี่ยวกับคติความเชื่อ อุดมการณ์ ความสัมพันธ์ทางบริบทสังคมไทยที่สะท้อนผ่านตัวละครจะทำให้เกิดความรู้เข้าใจได้อย่างลึกซึ้งถึงรากเหง้าทางภูมิปัญญาเชิงศิลปะของจิตรกรชั้นบรมครู

อนึ่งผลการศึกษาการออกแบบตัวละครในงานจิตรกรรมไทยฝาผนังแนวประเพณี เรื่องทศชาติชาดก วัดสุวรรณารามราชวรวิหารจะนำมาเป็นองค์ความรู้ในการสร้างแรงบันดาลใจเพื่อการออกแบบตัวละครที่มีความร่วมสมัย โดยมีมุมมองและแนวคิดที่ว่า “การออกแบบตัวละครเพื่อการแสดงออกซึ่งความคิดและความเป็นปัจเจกบุคคลของผู้ออกแบบเอง” โดยพยายามแสวงหาหรือสร้างอัตลักษณ์ใหม่ของการออกแบบตัวละครที่มาจากรากเหง้าเดิม แต่มีความร่วมสมัยที่สะท้อนวิถีคิด ดังนั้นการศึกษาค้นคว้าการออกแบบตัวละครที่ได้รับการแรงบันดาลใจจาก

ภาพจิตรกรรมไทยฝาผนังแนวประเพณี เรื่องทศชาติชาดก วัดสุวรรณารามราชวรวิหารโดยใช้แนวคิดมินิมอลลิสม์ที่เป็นงานศิลปะแนวลดทอน ยอมรับในทฤษฎีรูปทรง มีความเชื่อว่าศิลปะรูปทรงที่มีนัยสำคัญ ลดทอนจนกลายเป็นรูปทรงพื้นฐานที่มีความเรียบง่ายที่สุด โดยการลดทอนองค์ประกอบต่าง ๆ ให้เหลือน้อยที่สุดเท่าที่จำเป็น ด้วยการใช้ความเรียบง่าย ความมีระเบียบ และการสอดประสานกลมกลืนทางทัศนธาตุ เพื่อให้คนดูมองเห็นและตอบสนองอย่างตรงไปตรงมา จึงเป็นการสร้างองค์ความรู้ให้ผู้ออกแบบตัวละครนำไปประยุกต์เป็นความรู้ในการออกแบบตัวละครแบบไทย ๆ และข้อมูลความรู้ที่ได้รับจากการวิจัยนี้ผู้วิจัยจะนำไปประยุกต์ใช้ในกระบวนการออกแบบและการพัฒนาตัวละครต้นแบบสไตล์มินิมอลลิสม์ รวมถึงองค์ความรู้ที่ได้รับจากการวิจัยนี้ผู้สนใจงานด้านการออกแบบตัวละครสามารถนำไปประยุกต์ใช้หรือพัฒนาต่อยอดในการออกแบบและพัฒนาผลงานด้านการออกแบบตัวละคร

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาสัญลักษณ์รูปลักษณ์ กิริยาท่าทาง สีกาย อารมณ์ และเครื่องประดับที่ปรากฏบนเรือนร่างตัวละครในภาพจิตรกรรมไทยฝาผนังแนวประเพณี เรื่องทศชาติชาดก วัดสุวรรณารามราชวรวิหาร
2. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างรูปลักษณ์ กิริยาท่าทาง สีกาย อารมณ์ และเครื่องประดับที่ปรากฏบนเรือนร่างตัวละครกับสัญลักษณ์เชิงคุณค่า พลังจำแนกฐานะ บทบาทหน้าที่ และตำแหน่ง ทิศทางของตัวละครที่ปรากฏในภาพจิตรกรรมไทยฝาผนังแนวประเพณี เรื่องทศชาติชาดก วัดสุวรรณารามราชวรวิหาร
3. เพื่อการออกแบบตัวละครสไตล์มินิมอลลิสม์ ภาพจิตรกรรมดิจิทัลสไตล์ มินิมอลลิสม์ และตัวละคร 3 มิติ สไตล์มินิมอลลิสม์ ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากภาพจิตรกรรมไทยฝาผนังแนวประเพณี เรื่องทศชาติชาดก วัดสุวรรณารามราชวรวิหาร

กรอบแนวคิดการวิจัยและการสร้างสรรค์

ผู้วิจัยกำหนดกรอบแนวคิดการวิจัยและการสร้างสรรค์ ดังนี้

1.3.1 แนวคิดเรือนร่างในงานจิตรกรรมไทยแนวประเพณี

เสมอชัย พูลสุวรรณ (2541, น. 105-124) โดยแนวคิดที่ว่าด้วยความหมายในเชิงสุนทรียภาพแบบไทย และในเชิงการประเมินคุณค่าบางประการภายนอกกรอบจารีตประเพณีของวัฒนธรรมไทย เรือนร่างในงานจิตรกรรมไทยแนวประเพณีจะมีลักษณะร่วมกันใน 3 ประการ ได้แก่ 1) เรือนร่างด้านสุนทรียภาพแบบไทย 2) เรือนร่างที่เล่าเรื่อง และ 3) คุณค่าแห่งเรือนร่าง และสำราญ แสงเดือนฉาย (2557, น. 187-194)

สัญลักษณ์ที่ปรากฏบนเรือนร่างตัวละครในงานจิตรกรรมไทยแนวประเพณีจำแนกได้ตามลักษณะรูปลักษณ์ กิริยาท่าทาง สีกาย อารมณ์ เครื่องประดับ และส่วนประกอบอื่น ๆ

1.3.2 แนวคิดภาษาเชิงสัญลักษณ์ของตัวละคร

เสมอชัย พูลสุวรรณ (2541, น. 105-124) สัญลักษณ์เชิงคุณค่าบนเรือนร่างตัวละครมีความสำคัญในฐานะที่เป็นสื่อสำหรับเรื่องราว พลังการจำแนกเรือนร่างตัวละครได้ผูกติดกับการกำหนดสัญลักษณ์เชิงคุณค่าตัวละคร ฐานะ บทบาทหน้าที่ และสัญลักษณ์ตำแหน่งและทิศทางของตัวละคร

1.3.3 แนวคิดการคิดเชิงออกแบบ

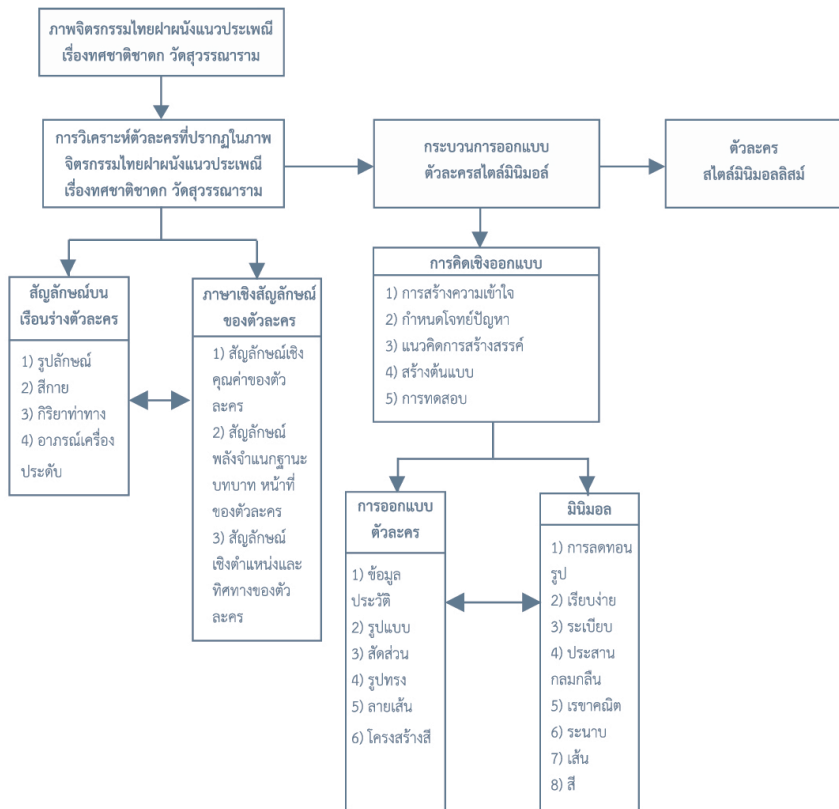
โดยแนวคิดของการคิดเชิงออกแบบจะมีองค์ประกอบ 3 ส่วนที่จะต้องนำมาพิจารณาคือ 1) การแก้ปัญหา 2) ความคิดสร้างสรรค์ และ 3) มนุษย์เป็นศูนย์กลาง ตามแนวคิด ของไปรมา อิศรเสนา ณ อยุธยา และชูจิต ตริรัตน์พันธ์ (2560, น. 22-23) ได้แก่ 1) การสร้างความเข้าใจ 2) การกำหนดโจทย์ 3) แนวคิดการสร้างสรรค์ 4) การสร้างต้นแบบ และ 5) การทดสอบ

1.3.4 แนวคิดการออกแบบตัวละคร

ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ (2563, น. 8-9), จริญญา ปรักษ์ประลัย (2548, น. 88-105) โดยพื้นฐานแนวคิดการออกแบบตัวละครจะมีองค์ประกอบของโครงสร้าง รูปร่าง รูปลักษณ์ บุคลิกลักษณะ เครื่องแต่งกาย ส่วนประกอบอื่นที่ไม่เหมือนกัน โดยลักษณะของตัวละครย่อมมีลักษณะแตกต่างกันไปตามจินตนาการของผู้ออกแบบ และการออกแบบตัวละครจะมีเนื้อหาเรื่องราวเป็นตัวกำกับในการออกแบบตัวละครให้มีลักษณะความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะในการสร้างการจดจำในตัวละครนั้น ๆ โดยหลักการพื้นฐานของการออกแบบตัวละคร ได้แก่ 1) ข้อมูลประวัติ 2) รูปแบบ 3) สัดส่วน 4) รูปทรง 5) ลายเส้น และ 6) โครงสร้างสี

1.3.5 แนวคิดมินิมอลลิสม์

ศิลปะแนวมินิมอลลิสม์มุ่งลดทอนรายละเอียด ลดทอนรูปแบบด้วยการใช้ความเรียบง่าย ระเบียบ การประสานกลมกลืน เรขาคณิต ระบาย เส้น และสี กรอบแนวคิดการวิจัยและการสร้างสรรค์ ดังแสดงในแผนภาพที่ 1



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัยและการสร้างสรรค์

ขอบเขตการวิจัย

ผู้วิจัยกำหนดขอบเขตการวิจัย ดังนี้

1.4.1 แหล่งข้อมูลศึกษา ได้แก่ ภาพจิตรกรรมไทยฝาผนังแนวประเพณี เรื่องทศชาติชาดก บริเวณผนังหุ้มกลองใต้ขอบหน้าต่างจำนวน 17 ห้อง ภายในพระอุโบสถวัดสุวรรณารามราชวรวิหาร แขวงศิริราช เขตบางกอกน้อย กรุงเทพมหานคร ได้แก่ ห้องที่ 1 เติมัยชาดก ห้องที่ 2 มหาชนกชาดก ห้องที่ 3 สุวรรณสามชาดก ห้องที่ 4 เนรีราชชาดก ห้องที่ 5 มโหสถชาดก ห้องที่ 6 ภูริทัตชาดก ห้องที่ 7 จันทกุมารชาดกและพรหมนารถชาดก ห้องที่ 8 วิรุทธชาดก ห้องที่ 9 กัณฑ์ทศพร กัณฑ์หิมพานต์และทานกัณฑ์ ห้องที่ 10 กัณฑ์วนปเวสน์ ห้องที่ 11 กัณฑ์ชูชก ห้องที่ 12 กัณฑ์จุลพน กัณฑ์มหาพน ห้องที่ 13 กัณฑ์กุมาร กัณฑ์มัทรี กัณฑ์สังกัปปะพรพ ห้องที่ 14 กัณฑ์มหาพรต ห้องที่ 15 ยกขบวนไปรับพระเวสสันดร ห้องที่ 16 กัณฑ์ฉกบัตรี

ห้องที่ 17 การยกขบวนกลับ

1.4.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลเฉพาะตัวละคร ได้แก่ รูปลักษณ์ สีกาย กิริยาท่าทาง อารมณ์เครื่องประดับและส่วนประกอบอื่น ๆ ของตัวละคร และบริบทแวดล้อมที่ปรากฏในภาพ ได้แก่ การจัดวางองค์ประกอบของตัวละคร การใช้สี ลวดลาย และฉากสถานที่

1.4.3 ผู้วิจัยเลือกสรรเฉพาะเหตุการณ์พระเวสสันดรบริจาदानพระโอรสชาติ พระธิดากันหา ให้กับซุชกที่ปรากฏในภาพจิตรกรรมในกัณฑ์กุมาร กัณฑ์มัทรี และกัณฑ์ลักขณรรณมาเป็นข้อมูลและแรงบันดาลใจในการออกแบบตัวละครพระเวสสันดร พระนางมัทรี พระโอรสชาติ พระธิดากันหา และซุชกในสโตร์มินิมอล ภาพจิตรกรรมดิจิทัล และตัวละคร 3 มิติ

นิยามศัพท์เฉพาะ

การออกแบบตัวละครสโตร์มินิมอลลิสต์ หมายถึง การนำทัศนธาตุทางศิลปะ ได้แก่ จุด เส้น สี น้ำหนักอ่อนแก่ พื้นผิว พื้นที่ว่าง รูปร่าง รูปทรง มาประกอบสร้างแทนความหมาย บุคลิกลักษณะของตัวละคร ผ่านการแสดงออกทางโครงสร้าง สัดส่วน รูปลักษณ์ สีกาย กิริยาท่าทาง เครื่องแต่งกาย และส่วนประกอบอื่น โดยสะท้อนโลกแห่งความเป็นจริงด้วยการลดทอนรายละเอียดที่มีความเรียบง่ายไม่ซับซ้อน

สโตร์มินิมอลลิสต์ หมายถึง การนำเสนอมุมมองในโลกแห่งความเป็นจริง สะท้อนประสบการณ์ อารมณ์ความรู้สึกนึกคิด เน้นความเรียบง่ายให้ความสำคัญกับรสนิยมที่แท้จริง โดยลดทอนองค์ประกอบที่ไม่จำเป็นด้วยหลักการน้อยแต่มาก ได้แก่ การลดทอนรูป เรียบง่าย ระเบียบ ประสานกลมกลืน เรขาคณิต ระบาย เส้น และสี

แรงบันดาลใจ หมายถึง การสัมผัสรับรู้ซึ่งสุนทรีย์ความจริง ความดี ความงามของตัวละครที่ปรากฏในภาพจิตรกรรมไทยฝาผนังแนวประเพณี เรื่อง ทศชาติชาดก วัตรสุวรรณารามราชวรวิหารเป็นแรงบันดาลใจทางความคิด จินตนาการ ในการออกแบบตัวละครที่สะท้อนโลกแห่งความเป็นจริงบนแนวคิดความเรียบง่าย

จิตรกรรมไทยฝาผนังแนวประเพณี วัตรสุวรรณารามราชวรวิหาร หมายถึง ภาพวาดระบายสีแบบราชประเพณีนิยมในสมัยรัชกาลที่ 3 บนฝาผนังพระอุโบสถ วัตรสุวรรณารามราชวรวิหาร แขวงศรีวิราช เขตบางกอกน้อย กรุงเทพมหานคร แสดงเนื้อหาเรื่องราวทางพระพุทธศาสนา เรื่องทศชาติชาดก

ทศชาติชาดก หมายถึง ชาดก หรือเรื่องเล่าถึงการประพฤติกรรมของพระโพธิสัตว์ในสิบชาติสุดท้ายก่อนเสวยชาติเป็นพระโพธิสัตว์สัมมาสัมพุทธเจ้า ได้แก่ ทานบารมี ศีลบารมี เนกขัมมบารมี ปัญญาบารมี วิริยบารมี จันทิบบารมี สัจจบารมี อธิฐานบารมี เมตตาบารมี และอุเบกขาบารมี

สัญลักษณ์บนเรือนร่างตัวละคร หมายถึง รูปลักษณ์ สีกาย กิริยาท่าทาง อารมณ์ เครื่องประดับที่ประกอบสร้างแทนการสื่อความหมายตัวละครที่ปรากฏในงานจิตรกรรมไทย ฝาผนังแนวประเพณี เรื่องทศชาติชาดก วัดสุวรณารามราชวรวิหาร

สัญลักษณ์เชิงคุณค่าตัวละคร หมายถึง การสื่อสารการรับรู้ลักษณะเฉพาะของเจ้าของเรือนร่าง โดยการบรรจุสัญลักษณ์ของโครงสร้างสัดส่วน รูปลักษณ์ กิริยาท่าทาง สีกาย อารมณ์ เครื่องประดับบนเรือนร่างตัวละครให้ทำหน้าที่ในการจำแนกฐานะ บทบาท หน้าที่ และตำแหน่ง ทิศทางของตัวละคร

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.6.1. ชุดความรู้เกี่ยวกับสัญลักษณ์บนเรือนร่างตัวละครที่ปรากฏในงานจิตรกรรมไทย แนวประเพณี เรื่องทศชาติชาดก วัดสุวรณารามราชวรวิหาร

1.6.2 ตัวละครต้นแบบสไตล์มินิมอลที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากงานจิตรกรรมไทย แนวประเพณี เรื่องทศชาติชาดก วัดสุวรณารามราชวรวิหาร

1.6.3 ความรู้จากข้อค้นพบในงานวิจัยนี้นำไปพัฒนาต่อยอดด้านการออกแบบตัวละคร เพื่อการสร้างสรรค์ในงานด้านต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง

การทบทวนวรรณกรรม

ผู้วิจัยได้รวบรวมวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องมาใช้ในการศึกษา ดังนี้

1. แนวคิดเรือนร่างในงานจิตรกรรมไทยแนวประเพณี ของ เสมอชัย พูลสุวรรณ (2541, น. 105-124) เรือนร่างในงานจิตรกรรมไทยแนวประเพณีจะมีลักษณะร่วมกันใน 3 ประการ ได้แก่ 1) เรือนร่างด้านสุนทรีภาพแบบไทย 2) เรือนร่างที่เล่าเรื่อง และ 3) คุณค่าแห่งเรือนร่าง สำราญ แสงเดือนฉาย (2557, น. 276-277) สัญลักษณ์บนเรือนร่างตัวละครในงานจิตรกรรม แนวประเพณี ได้แก่ รูปลักษณ์ กิริยาท่าทาง สีกาย อารมณ์ เครื่องประดับ

2. แนวคิดจิตรกรรมไทยผนังฝาแนวประเพณี ทศชาติชาดก วัดสุวรณารามราชวรวิหาร ของแสงอรุณ กนกพงศ์ชัย (2525, น. 8-9) อธิบายภาพจิตรกรรมไทยฝาผนังแนวประเพณี เรื่องทศชาติชาดก วัดสุวรณารามราชวรวิหาร จำนวน 17 ห้อง ได้แก่ ห้องที่ 1 เดมียชาดก และเวียนการชมไปทางด้านซ้ายมือตามลำดับคือ ห้องที่ 2 ชนกชาดก ห้องที่ 3 สุวรรณสามชาดก ห้องที่ 4 เนรัวชาดก (ครูทองอยู่ จิตรกรผู้เขียนภาพ) ห้องที่ 5 มโหสถชาดก (ครูคงแป๊ะจิตรกรผู้เขียนภาพ) ห้องที่ 6 ภูริทัตชาดก ห้องที่ 7 จันทกุมารชาดก ห้องที่ 8 วิสูตรชาดก ส่วนห้องถัดไปเป็นเรื่องเวสสันดรชาดก จะแบ่งภาพการเล่าเป็น 13 กัณฑ์ โดยห้องที่ 9 จะเล่าเรื่องกัณฑ์ทศพร กัณฑ์หิมพานต์ และทศกัณฑ์ โดยทั้ง 3 กัณฑ์นี้จะอยู่ด้านหลัง

พระประธานร่วมกันเป็นผนังใหญ่ ถัดจากนั้นเป็นผนังด้านซ้ายมือต่อจากทานกันท์ คือ ห้องที่ 10 กันชนวนปเวสน์ ห้องที่ 11 กันท์ซุชก ห้องที่ 12 กันท์จุลพนและกันท์มหพน ห้องที่ 13 กันท์กุมาร กันท์มัทรีและกันท์สัถกบรพ ห้องที่ 14 กันท์มหาราช ห้องที่ 15 กันท์ยกขบวนไปรับ พระเวสสันดร ห้องที่ 16 กันท์ฉกษัตริย์ และห้องที่ 17 การยกขบวนกลับ

3. แนวทางการศึกษาเชิงสัญลักษณ์ ตามแนวคิดของ Ferdinand de Saussure ดังที่ กาญจนา แก้วเทพ (2553, น.11) อธิบายว่าการศึกษาสัญลักษณ์วิทยาตามแนวคิดของ Saussure ที่มุ่งการศึกษาวิเคราะห์โดยเฉพาะการเปรียบเทียบในเชิงโครงสร้าง ซึ่ง Saussure แบ่งออกเป็น 3 มิติ ได้แก่ 1) การเปรียบเทียบกับคู่ตรงข้าม (binary opposition) 2) การเปรียบเทียบสัญลักษณ์ย่อยกับสัญลักษณ์อื่น ๆ ในโครงสร้างรวมทั้งหมด และ 3) การเข้าใจความหมายของสัญลักษณ์ย่อย ๆ เมื่อพิจารณาพร้อมกับโครงสร้างทั้งหมด และการศึกษาสัญลักษณ์ศาสตร์ตามแนวคิดของ Peirce ดังที่ กาญจนา แก้วเทพ (2553, น. 26) อธิบายว่า Peirce ศึกษาสัญลักษณ์จาก 3 แก่นมุม ได้แก่ 1) ลักษณะทางกายภาพ (Sign) 2) ผู้ใช้/ผู้ตีความ (Use/Interpreter) และ 3) วัตถุ/โลกแห่งความจริง (Object/External reality) รวมถึงการศึกษาตามแนวการศึกษาเชิงสัญลักษณ์ของ Barthes (1999, p 111) ที่ว่า การวิเคราะห์ความหมายโดยแฝง หัวใจสำคัญคือขั้นตอนในการแสดงความหมาย 2 ระดับ ได้แก่ 1) ความหมายในระดับที่เกี่ยวข้องกับลักษณะของความเป็นจริงตามธรรมชาติ คือความหมายโดยตรง และ 2) ความหมายในระดับที่มีปัจจัยทางวัฒนธรรมเข้ามาเกี่ยวข้อง คือความหมายโดยแฝง

4. แนวคิดการออกแบบตัวละคร ตามแนวคิดของ ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ (2563, น. 8-9) ได้แก่ การวิจัยและหาข้อมูล การร่างความคิด การพัฒนารูปแบบตัวละคร และการออกแบบบุคลิกภาพตัวละคร ศึกษาการออกแบบบุคลิกภาพตัวละคร และสำราญ แสงเดือนฉาย (น. 274-275) บุคลิกภาพจำลอง บุคลิกภาพลักษณะเฉพาะ และกระบวนการออกแบบบุคลิกภาพตัวละคร และรวมถึงหลักการพื้นฐานสำหรับการออกแบบตัวละคร ของจรรยาพร ปรักษ์ประลัย (2563, น. 88-105)

5. แนวคิดมินิมอลลิสม์ ตามแนวคิดของ พิชัย ตรงดินานท์ (2556, น. 89) อธิบายผลงาน Barbara Rose , Piet Mondrin, Frank Stella, Dan Flavin, Donald Judd ถึงการลดทอนรายละเอียดจนกลายเป็นรูปทรงพื้นฐานที่มีความเรียบง่ายที่สุด ด้วยการใช้โครงสร้าง สัดส่วน รูปทรงเรขาคณิต เส้น ระนาบ สี ในการนำเสนอมุมมองในโลกแห่งความเป็นจริง สะท้อนประสบการณ์ อารมณ์ความรู้สึกนึกคิด เน้นความเรียบง่ายให้ความสำคัญกับรสนิยมที่แท้จริง

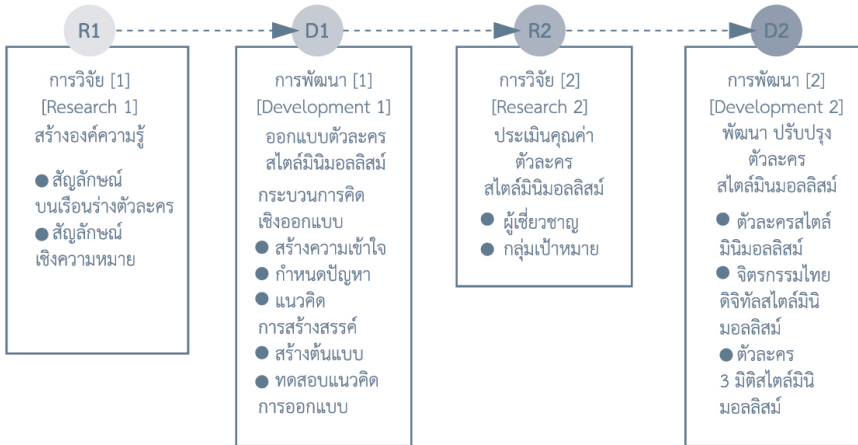
6. แนวคิดการคิดเชิงออกแบบ การแก้ปัญหาที่สามารถนำไปสร้างสรรค์นวัตกรรม การคิดเชิงออกแบบจะมีลักษณะแตกต่างจากความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) โดยแนวคิดของการคิดเชิงออกแบบจะมีองค์ประกอบ 3 ส่วนที่จะต้องนำมาพิจารณาคำนี้ คือ 1) การแก้ปัญหา

2) ความคิดสร้างสรรค์ และ 3) มนุษย์เป็นศูนย์กลาง โดยแนวคิดแบ่งออกเป็น 2 แบบหลัก คือ 1) แบบ Stanford d. school มีกระบวนการ 5 ขั้นตอน (1) การสร้างความเข้าใจ (Empathize) (2) การกำหนดโจทย์ (Define) (3) แนวคิดการสร้างสรรค์ (Ideate) (4) การสร้างต้นแบบ (Prototype) และ (5) การทดสอบ (Test)

การดำเนินการวิจัย

ใช้ระเบียบวิธีวิจัยรูปแบบการวิจัยและการพัฒนา (Research and Development: R&D) โดยขั้นตอนดำเนินการวิจัย ขั้นการวิจัย 1 (R1) การวิจัยเชิงคุณภาพ โดยการวิเคราะห์หาคำตอบ (Textual analysis) สัญลักษณ์ที่ปรากฏบนเรือนร่างตัวละครในภาพยนตร์ไทยพาณิชย์แนวประเพณี เรื่องทศชาติชาดก วัดสุวรณารามราชวรวิหาร โดยการถอดรหัสภาษาเชิงสัญลักษณ์ ได้แก่ โครงสร้าง สัดส่วน รูปลักษณ์ กิริยาท่าทาง อารมณ์ และเครื่องประดับ ที่ปรากฏบนเรือนร่างตัวละคร เพื่อสร้างองค์ความรู้ภาษาสัญลักษณ์เชิงความหมายของตัวละครตามจารีตคตินิยมของจิตรกรรมไทยแนวประเพณี มาใช้เป็นแรงบันดาลใจและเป็นข้อมูลในการออกแบบตัวละครสไตล์มินิมอลลิสม์ 2) ขั้นตอนการพัฒนา 1 (D1) การนำองค์ความรู้ที่ได้จากขั้นตอนการวิจัย 1 (R1) มาใช้เป็นข้อมูลความรู้และแรงบันดาลใจในการออกแบบตัวละครสไตล์มินิมอลลิสม์ โดยนำแนวคิดการคิดเชิงออกแบบ ได้แก่ การสร้างความเข้าใจ การกำหนดปัญหา แนวคิดการสร้างสรรค์ การสร้างต้นแบบตัวละครสไตล์มินิมอล และการทดสอบแนวคิดการสร้างสรรค์ตัวละครสไตล์มินิมอลลิสม์ 3) ขั้นตอนการวิจัย 2 (R2) นำต้นแบบตัวละครสไตล์มินิมอลในขั้นตอนการพัฒนา 1 (D1) มาทำการประเมินคุณค่าการออกแบบกับกลุ่มเป้าหมาย โดยการสนทนากลุ่ม (Focus group) และผู้เชี่ยวชาญ โดยการสัมภาษณ์ (Interview) เพื่อการทดสอบแนวคิดการออกแบบตัวละครสไตล์มินิมอล และขั้นตอนการพัฒนา 2 (R2) นำผลการประเมินคุณค่าที่ได้รับจากผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มเป้าหมายมาพัฒนาปรับปรุงก่อนนำไปพัฒนาเป็นงานจิตรกรรมดิจิทัล และตัวละคร 3 มิติ ดังแสดงในแผนภาพที่ 2

ขั้นตอนการวิจัยและพัฒนา [Research and Development Process]



แผนภาพที่ 2 ขั้นตอนการดำเนินการวิจัยและพัฒนา

แหล่งข้อมูล

ภาพตัวละครที่ปรากฏในงานจิตรกรรมไทยฝาผนังแนวประเพณี เรื่องทศชาติชาดก บริเวณผนัง หุ้มกลองใต้ขอบหน้าต่าง จำนวน 17 ห้อง ภายในพระอุโบสถวัดสุวรรณารามราชวรวิหาร แขวงศิริราช เขตบางกอกน้อย กรุงเทพมหานคร ได้แก่ ห้องที่ 1 เดมียชาดก ห้องที่ 2 มหาชนกชาดก ห้องที่ 3 สุวรรณชาดก ห้องที่ 4 เนรีราชชาดก ห้องที่ 5 มโหสถชาดก ห้องที่ 6 ภูริทัตชาดก ห้องที่ 7 จันทกุมารชาดกและพรหมนารถชาดก ห้องที่ 8 วิรุทธชาดก ห้องที่ 9 กัณฑ์ทศพร กัณฑ์หิมพานต์และทศกัณฑ์ ห้องที่ 10 กัณฑ์วนปเวสน์ ห้องที่ 11 กัณฑ์ชูชก ห้องที่ 12 กัณฑ์จุลพนและกัณฑ์มหาพน ห้องที่ 13 กัณฑ์กุมาร กัณฑ์มัทรี และกัณฑ์ สักกบรรณ ห้องที่ 14 กัณฑ์มหาพรต ห้องที่ 15 ยกขบวนไปรับพระเวสสันดร ห้องที่ 16 กัณฑ์ฉกบัตริย์ ห้องที่ 17 การยกขบวนกลับ

กลุ่มตัวอย่างการวิจัย

ผู้วิจัยแบ่งผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key informant) เป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

1) กลุ่มเป้าหมาย อายุระหว่าง 18-23 ปีจำนวน 12 คน เป็นนักศึกษาสาขาวิชาศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี ที่กำลังศึกษารายวิชา การสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหว ภาคการศึกษา 1 ปีการศึกษา 2567

2) ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ได้แก่ 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านการดนตรี 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบตัวละคร และ 3) ผู้เชี่ยวชาญการพัฒนาลายผ้าจากลวดลายจิตรกรรมไทย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ตารางรหัส (Coding sheet) เป็นแบบบันทึกรหัสภาษาเชิงลักษณะบนเรือนร่างตัวละครที่ปรากฏในงานจิตรกรรมไทยฝาผนังแนวประเพณี เรื่องทศชาติชาดก วัดสุวรณารามราชวรวิหาร

2. แบบสนทนากลุ่ม (Focus group discussion) ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นตามกรอบแนวคิดการวิจัยเกี่ยวกับการออกแบบตัวละครและแนวคิดมินิมอลลิสม์

3. แบบสัมภาษณ์ (Interview form) เป็นแบบโครงสร้าง (Structure) โดยการเตรียมประเด็นคำถามที่ครอบคลุมประเด็นที่ต้องการ ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นตามกรอบการวิจัยเกี่ยวกับแนวคิดการออกแบบตัวละครและแนวคิดมินิมอลลิสม์

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสาร ตำรา วรรณกรรม และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับตัวละครต่าง ๆ ที่ปรากฏในปริมูขนิพนธ์ทศชาติชาดก ด้านภูมิหลัง ความเชื่อมโยงเรื่องราวของวรรณกรรมกับการแสดงออกของตัวละคร

2. วิเคราะห์จากข้อมูลที่รวบรวมได้จากการสังเกตจากแหล่งศึกษา ได้แก่ รูปลักษณะกิริยาท่าทาง อารมณ์ และเครื่องประดับ ที่ปรากฏบนเรือนร่างตัวละคร

4. วิเคราะห์ข้อมูลจากการสนทนากลุ่ม (Focus group) กลุ่มเป้าหมาย โดยการสรุปผลเชิงพรรณนาวิเคราะห์

5. วิเคราะห์ข้อมูลการสัมภาษณ์ (Interview) ผู้เชี่ยวชาญ โดยการสรุปผลเชิงพรรณนาวิเคราะห์

กระบวนการออกแบบตัวละครสไตล์มินิมอล

1. การสร้างความเข้าใจ (Empathy) วิเคราะห์ ถอดรหัส ศึกษา สร้างความเข้าใจตัวละครที่ปรากฏในภาพจิตรกรรมไทยฝาผนังแนวประเพณี เรื่องทศชาติชาดก วัดสุวรณารามราชวรวิหาร เพื่อนำมาเป็นข้อมูลความรู้ในการกำหนดโจทย์ประเด็นปัญหาหรือความต้องการในการออกแบบตัวละคร

2. กำหนดปัญหา (Define) กำหนดแนวทางความต้องการในการออกแบบตัวละคร

3. แนวคิดการสร้างสรรค์ (Ideate) กำหนดโจทย์การสร้างสรรค์และแนวคิดการออกแบบตัวละคร

4. การสร้างต้นแบบ (Prototype) ออกแบบตัวละครต้นแบบสไตล์มินิมอล
5. ทดสอบแนวคิดการออกแบบ (Test) การนำตัวละครต้นแบบสไตล์มินิมอลไปประเมินผลการออกแบบและการพัฒนาปรับปรุงการออกแบบตัวละครสไตล์มินิมอล

การนำเสนอข้อมูล

1. ผลสรุปจากการศึกษาหัตถศึกษาเชิงลักษณะบนเรือนร่างตัวละครที่ปรากฏในภาพจิตรกรรมไทยฝาผนัง เรื่องทศชาติชาดก วัดสุวรรณารามราชวรวิหารโดยการพรรณนาวิเคราะห์ (Descriptive analysis) ตามวัตถุประสงค์การวิจัยและกรอบแนวคิดการวิจัย
2. นำเสนอผลการออกแบบตัวละครต้นแบบสไตล์มินิมอลลิสต์ โดยนำเสนอเป็นบอร์ดตัวละคร (Character design board)
3. นำเสนอภาพจิตรกรรมดิจิทัลสไตล์มินิมอล (Digital painting style minimal) ในลักษณะของ Digital printing
4. นำเสนอตัวละคร 3 มิติ (3 D Model) ในลักษณะของ 3D Printing โมเดลฉากทัศน์

ผลการศึกษา

1. สัญลักษณ์ที่ปรากฏบนเรือนร่างตัวละครในภาพจิตรกรรมไทยแนวประเพณี เรื่องทศชาติชาดก วัดสุวรรณารามราชวรวิหาร

จากการศึกษาวิเคราะห์สัญลักษณ์ที่ปรากฏบนเรือนร่างตัวละครในงานจิตรกรรมไทยฝาผนังแนวประเพณี เรื่องทศชาติชาดก วัดสุวรรณารามราชวรวิหาร แบ่งตัวละครเป็น 2 กลุ่ม

- 1) กลุ่มตัวละครสมมติเทพ ได้แก่ พระโพธิสัตว์ พระพรหม พระอินทร์ เทวดา กษัตริย์และมเหสี สัญลักษณ์บนเรือนร่างปรากฏ (1) สัญลักษณ์รูปลักษณ์ ใบหน้าแสดงออกถึงความงามแบบบุคลาธิษฐานคือความงามเหนือธรรมชาติ และแสดงรูปลักษณ์ใบหน้าด้วยภาษาจิตรกรรมไทยแบบตัวพระ ตัวนาง ทั้งสิ้น (2) สัญลักษณ์กิริยาท่าทาง จะแสดงออกในแบบนางลักษณ์เหมือนหรือคล้ายกับท่าราชของละคร กิริยาท่าทางจะทำหน้าที่สื่อสารเล่าเรื่องให้เกิดการรับรู้ การแสดงออกของตัวละครต่อเหตุการณ์นั้น ๆ (3) สัญลักษณ์สีกาย สีกายที่ปรากฏบนเรือนร่างตัวละครสมมติเทพจะสื่อสารเชิงจิตวิทยาและมายาคติเรื่องของการสะสมบุญบารมีในอดีตชาติ สีกายยังสะท้อนมายาคติของสังคมและวรรณกรรมเป็นตัวกำหนด และ (4) สัญลักษณ์อาภรณ์เครื่องประดับ จะทำหน้าที่สื่อสารแสดงความหมายเพื่อสร้างการรับรู้ถึงคุณค่า ฐานะ บทบาทหน้าที่ของตัวละคร
- 2) กลุ่มตัวละครสามัญชน ได้แก่ ฤๅษี พราหมณ์ ชุนนาง ทหาร ข้าทาสและไพร่ สัญลักษณ์บนเรือนร่างปรากฏ (1) สัญลักษณ์รูปลักษณ์ ตัวละครกลุ่มสามัญชนจะแสดงโครงสร้างสัดส่วนโดยไม่คำนึงถึงความเป็นจริงตามกายภาพของมนุษย์ แสดงลักษณะ

ทางสังขาร รูปลักษณะใบหน้าเป็นแบบตัวกากหรือสามัญชนทั้งสิ้น (2) สัญลักษณ์กิริยาท่าทาง จิตรกรกำหนดกิริยาท่าทางแสดงออกถึงการดำเนินวิถีชีวิต การทำภารกิจตามบทบาทหน้าที่ โดยกิริยาท่าทางจะทำหน้าที่การประกอบการเล่นเรื่องถึงเหตุการณ์นั้น (3) สัญลักษณ์สีกายจิตรกร ใช้สีขาวหม่น สีน้ำตาลอ่อน สีน้ำตาลเข้ม และสีน้ำตาลดำ ในการสื่อความหมายเชิงคุณค่าของ ตัวละครเกี่ยวกับบุญญาบารมีในอดีตชาติและสะท้อนฐานะ บทบาท หน้าที่ของเจ้าเรือนร่าง และ (4) สัญลักษณ์อารมณ์ เครื่องประดับ จะทำหน้าที่ในการสื่อสารความหมายในการแยกแยะ ตัวละครออกจากกันเพื่อให้รับรู้ถึงฐานะ บทบาท และหน้าที่ทางสังคมของตัวละครนั้น

2. ความสัมพันธ์ระหว่างรหัสภาษาเชิงสัญลักษณ์กับความหมายเชิงสัญลักษณ์ที่ปรากฏ บนเรือนร่างตัวละครเชิงคุณค่า พลังอำนาจฐานะ บทบาทหน้าที่ และตำแหน่ง ทิศทางของ ตัวละคร (1) สัญลักษณ์เชิงคุณค่าของตัวละคร จิตรกรออกแบบตัวละครเพื่อการอธิบาย “โลกทัศน์” นั่นคือสภาวะของบริบทของโลก และ “ชีวิตทัศน์” คือบริบทการดำเนินชีวิตในทาง พุทธศาสนาของโลกทัศน์ในช่วงสมัยรัชกาลที่ 3 (2) สัญลักษณ์พลังอำนาจฐานะ บทบาทและหน้าที่ สัญลักษณ์บนเรือนร่างตัวละครบางประการที่แตกต่างกันออกไป เพื่อให้ผู้รับรู้ถึงสถานการณ์ ของเหตุการณ์ของเรื่องราว หรือเหตุการณ์นั้นที่ตัวละครกำลังเผชิญอยู่ ทั้งนี้สัญลักษณ์บน เรือนร่างของตัวละครที่แตกต่างกันบางประการจะทำหน้าที่สื่อสารแสดงความหมายจำแนกฐานะ บทบาท หน้าที่ของตัวละคร และ (3) สัญลักษณ์ตำแหน่ง ทิศทาง วางตัวละครสมมติเทพไว้ใน ตำแหน่งศูนย์กลางของกลุ่มภาพเป็นตัวละครหลัก และเป็นจุดเริ่มต้นของการเล่าเรื่อง โดยมี ตัวละครอื่น ๆ ทำหน้าที่เป็นองค์ประกอบรองในการเล่าเรื่อง และบรรจุสัญลักษณ์บนเรือนร่าง ตัวละครให้มีลักษณะสูงค่าด้วยบุญญาบารมีหรือระดับฐานะทางชนชั้นสังคมลดลงตาม การห่างไกลจากศูนย์กลางภาพ

ผลงานการออกแบบตัวละครสไตล์มินิมอลลิสม์

กระบวนการออกแบบตัวละครสไตล์มินิมอลลิสม์ นำแนวคิดการคิดเชิงออกแบบเป็น กรอบแนวทางในการออกแบบตัวละครสไตล์มินิมอลลิสม์ ในแต่ละขั้นตอน ดังนี้

1. การสร้างความเข้าใจ (Empathize) ศึกษาสร้างความรู้ ความเข้าใจ โดยเลือกสรร เฉพาะเหตุการณ์พระเวสสันดรบริจาตทานพระธิดากันหา พระโอรสชาลี ให้กับชุก ที่ปรากฏ ในภาพจิตรกรรมไทย ฝาผนังแนวประเพณี เรื่องทศชาติชาดก วัดสุวรรณารามราชวรวิหาร ในห้องที่ 13 ที่จิตรกรเขียนภาพเหตุการณ์สำคัญ ๆ ของทั้ง 3 กัณฑ์ มารวมไว้ในภาพเดียว ผู้วิจัย นำภาพตัวละครที่ปรากฏในห้องที่ 13 กัณฑ์กุมาร กัณฑ์มัทรี และกัณฑ์ลักขณบรรพมาวิเคราะห์ เพื่อเป็นข้อมูลและแรงบันดาลใจในการออกแบบตัวละครพระเวสสันดร พระนางมัทรี พระธิดา กันหา พระโอรสชาลี และชุกในสไตล์มินิมอล

2. **การกำหนดปัญหา (Define)** ตัวละครในงานจิตรกรรมไทยแนวประเพณี มีลักษณะการบรรจุสัญลักษณ์เชิงความหมายสะท้อนผ่านรูปลักษณ์ กิริยาท่าทาง สีกาย อารมณ์ และเครื่องประดับ โดยจิตรกรใช้ภาษาจิตรกรรมไทยแนวประเพณีเป็นตัวกำกับในลักษณะของการใช้เส้นคดกริชเป็นหลักในการประกอบเป็นลวดลาย จิตรกรใช้ลวดลายที่ความละเอียดของเส้นคดกริชที่ทั้งลือและรับกันของสัญลักษณ์บนเรือนร่างตัวละคร ทำให้การนำตัวละครในงานจิตรกรรมแนวประเพณีไปสร้างสรรค์ในสื่ออื่น ๆ เช่น ตัวละครในงานแอนิเมชัน 2 มิติ ซึ่งจะวาดตัวละครซ้ำ ๆ จำนวนมากขึ้นใหม่ในทุกการเคลื่อนไหวของตัวละคร จึงต้องใช้เวลามากในการสร้างสรรค์เป็นงานแอนิเมชัน เป็นต้น

3. **แนวคิดการสร้างสรรค์ (Ideate)** ผู้วิจัยเลือกตัวละครในชาดกเรื่องพระเวสสันดร โดยเลือกสรรเฉพาะเหตุการณ์พระเวสสันดรบริจาตทานพระธิดากัณหา พระโอรสชาลี ให้กับชูกง โดยมีตัวละคร 2 กลุ่ม แบ่งตามแนวคิดอุดมคติของจิตรกรรมไทยแนวประเพณี คือ 1) ตัวละครสมมติเทพ ได้แก่ พระเวสสันดร พระนางมัทรี พระโอรสชาลี และพระธิดากัณหา และ 2) ตัวละครสามัญชน ได้แก่ ชูกง ผู้วิจัยได้นำแนวคิด มินิมอลลิสม์ นั่นคือ “less is more” (น้อยแต่มาก) ด้วยการตัดทอนสัญลักษณ์บนเรือนร่างบางประการออกแต่ยังคงสื่อความหมายเชิงคุณค่า ฐานะ บทบาท หน้าที่ เป็นแก่นความคิดของการออกแบบตัวละคร

แรงบันดาลใจ (Inspiration) เหตุด้วยมีความสนใจในงานศิลปะเกี่ยวกับงานจิตรกรรมไทยฝาผนัง ตามวัดวาอารามต่าง ๆ วัดสุวรณารามราชวรวิหารเป็นวัดหนึ่งที่ผู้วิจัยมีความประทับใจในความวิจิตรบรรจงที่จิตรกรไทยแนวประเพณีที่ได้การยกย่องว่าเป็นยุคที่สุดยอดของงานจิตรกรรมแนวประเพณีและภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดสุวรณารามราชวรวิหาร เรื่องทศชาติชาดกที่รังสรรค์ขึ้นด้วยพระราชประสงค์ของพระสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงโปรดให้บูรณปฏิสังขรณ์พระอุโบสถและทรงให้เขียนภาพจิตรกรรมไทยฝาผนังขึ้น ซึ่งภาพจิตรกรรมไทยฝาผนังที่รังสรรค์ภายในพระอุโบสถมีจิตรกรชั้นบรมครูอีกหลายคนได้ร่วมเขียนและมีผลงานของจิตรกรที่จัดได้เป็นจิตรกรชั้นบรมครูแห่งยุคสมัยสองคน คือ ครูทองอยู่เขียนห้องเนรีราช และครูคงแป๊ะ เขียนห้องมโหสถ จึงเป็นเสมือนเป็นห้องนิทรรศการที่มีการรวบรวมผลงานของจิตรกรไทยแนวประเพณีที่มีความสุดยอดของยุคสมัยไว้

จากความสนใจศึกษาเรื่องการออกแบบตัวละครไทยร่วมสมัย ผู้วิจัยจึงตั้งคำถามใน 3 ประเด็น ได้แก่ 1) ทำอะไร 2) ทำ ทำไม และ 3) ทำอย่างไร เพื่อเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบตัวละคร ดังนี้

1) **ทำอะไร (What)** ออกแบบตัวละครไทยร่วมสมัย โดยนำข้อมูลจากศึกษารวบรวมความรู้จากภาพจิตรกรรมไทยฝาผนังแนวประเพณี เรื่องทศชาติชาดก วัดสุวรณารามราชวรวิหาร มาเป็นพื้นฐานความรู้ และค้นหา เลือกแนวทางการออกแบบตัวละครให้เหมาะสม

กับประเด็นปัญหาหรือความต้องการของผู้ออกแบบ

2) **ทำไม (Why)** ผู้วิจัยมีความคิดที่เชื่อว่า “ทุกสรรพสิ่งใด ๆ ย่อมมีการเกิดขึ้น ดำรงอยู่และเสื่อมลง ดังนั้นการจะให้ดำรงคงอยู่ย่อมต้องมีการปรับปรุงหรือการต่อรอง โดยการประกอบสร้างขึ้นใหม่บนพื้นฐานวัฒนธรรมใหม่แต่ยังคงคุณค่าของแก่นความเดิมเพื่อให้ดำรงอยู่ต่อไป” ดังนั้นการออกแบบตัวละครให้มีลักษณะของความร่วมสมัยจึงเป็นการรักษาคุณค่าความงามของศิลปะไทยให้ร่วมสมัยกับวิถีวัฒนธรรม ความคิด ความเชื่อของคนรุ่นใหม่

3) **ทำอย่างไร(How)** ผู้วิจัยนำผลสรุปจากการศึกษารวบรวมความรู้จากภาพจิตรกรรมไทยฝาผนังแนวประเพณี เรื่องทศชาติชาดก วัดสุวรรณารามราชวรวิหาร มาผสมผสานหลอมรวมกับแนวคิดมินิมอลลิสม์เป็นแนวทางในการออกแบบตัวละครไทยร่วมสมัย โดยการลดทอนสัญลักษณ์บนเรือนร่างสู่ความเรียบง่ายที่ยังคงแก่นความเป็นอัตลักษณ์ของตัวละครในงานจิตรกรรมไทยแนวประเพณี

ตารางที่ 1.1 การกำหนดแนวคิดการออกแบบตัวละครโดล์มินิมอลลิสม์

ความเป็นมา/ภูมิหลัง [Background]	ภาพจิตรกรรมไทยฝาผนัง เรื่องทศชาติชาดก วัดสุวรรณารามราชวรวิหาร เกิดจากคตินิยมทางศิลปะของราชสำนัก อีกทั้งมีการแสดงออกทางความคิด ฝีมือรวมทั้งอารมณ์ความรู้สึกของตัวจิตรกรชั้นบรมครูถ่ายทอดลงไปในผลงานอย่างประณีต วิจิตรบรรจง สะท้อนผ่านตัวละครให้ทำหน้าที่ถ่ายทอดเนื้อหาเรื่องราวเกี่ยวกับทศชาติชาดกและยังมีการเขียนภาพประชันกันของ 2 จิตรกรผู้ได้รับการยอมรับว่าเป็นสุดยอดด้านจิตรกรรมไทยแนวประเพณี ได้แก่ หลวงวิจิตรเจษฎา (ครูทองอยู่) เขียนห้องเนมิราชชาดก และหลวงเสนีย์บริรักษ์ (ครูคงแป๊ะ) เขียนห้องพระมหาสถ และยังมีจิตรกรชั้นบรมครูอีกหลายท่านร่วมเขียน
ประเด็นปัญหา/ ความต้องการ [Problem]	ตัวละครจิตรกรรมไทยแนวประเพณี จิตรกรใช้วาดลายที่ความละเอียดของเส้นคดกริชที่ทั้งลือและรับกันเป็นรหัสภาษาเชิงสัญลักษณ์บนเรือนร่างของตัวละคร ทำให้นำตัวละครในงานจิตรกรรมไทยแนวประเพณีไปสร้างสรรค์ในสื่ออื่น ๆ ได้ยุ่งยากและต้องใช้เวลาในการสร้างสรรค์มากขึ้น
วัตถุประสงค์ของการออกแบบ Object of design	การลดทอนสัญลักษณ์บนเรือนร่างตัวละครพระเวสสันดร พระนางมัทรี พระธิดากัณหา พระโอรสชาลี และชูชก แต่ยังคงแก่นความคิดการรับรู้ถึงคุณค่า ฐานะ บทบาทหน้าที่ของตัวละคร
กลุ่มเป้าหมาย [Target group]	อายุ 13-28 ปี กลุ่ม Gen Z มีความหลากหลายช่วงวัยแบ่งได้ 3 ช่วง ได้แก่ กลุ่มวัยรุ่น อายุ 13-17 ปี กลุ่มนักศึกษา อายุ 18-23 ปี กลุ่มวัย First Job อายุ 23-25 ปี และ กลุ่มวัยทำงาน อายุ 25- 28 ปี มีลักษณะที่ร่วมกันเป็นกลุ่มคนที่เกิดมาพร้อมกับเทคโนโลยี มีวิถีชีวิตและวัฒนธรรมดิจิทัลคือการเชื่อมโยงกับสื่อดิจิทัลและการสื่อสารบนสังคมออนไลน์เป็นส่วนหนึ่งการดำเนินชีวิต
แนวคิดการออกแบบ [Concept of design]	ลดทอนสู่ความเรียบง่าย แต่คงแก่นความเป็นอัตลักษณ์ของตัวละคร
การสนับสนุนแนวคิด [Support]	ลดทอนรายละเอียดสัญลักษณ์รูปลักษณ์ เครื่องประดับ
อารมณ์และบรรยากาศ [Mood and tone]	อารมณ์เรียบง่าย ทันสมัย สร้างบรรยากาศด้วยโครงสร้างสัดส่วน เส้น สี รูปทรง รูปทรง

4. การสร้างต้นแบบ (Prototype) นำผลจากการศึกษามาเป็นพื้นฐานความรู้เพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับตัวละครพระเวสสันดร พระนางมัทรี พระโอรสชาลี พระธิดากันทา และชูชก มาสรุปเป็นแนวคิดการออกแบบตัวละครในสไลด์มินิมอลลิสม์ จากนั้นนำไปออกแบบตัวละครสไลด์มินิมอล ภาพจิตรกรรมดิจิทัล รวมถึงตัวละคร 3 มิติ ดังแสดงในตารางที่ 1.2

ตารางที่ 1.2 แนวคิดการสร้างตัวละครต้นแบบ พระเวสสันดร พระนางมัทรี พระธิดากันทา พระโอรสชาลี และชูชก สไลด์มินิมอลลิสม์

ตัวละคร	แนวคิดมินิมอลลิสม์				
	การลดทอนรูป	เรียบง่าย	ประสานกลมกลืน	เส้น	โครงสร้างสี
พระเวสสันดร	1) โครงสร้างสัดส่วน ลดเหลือ 1:3 SD (Super deformed) 2) รูปทรง ลดความเป็นเหลี่ยมให้เป็นความโค้งมนที่เรียบง่าย แต่คงแก่นคิดของความเป็นผู้ชาย 3) ลวดลาย ลดลวดลายละเอียดโครงสร้างภายในของลายไทยให้เหลือแต่โครงสร้างภายนอก	การใช้โครงสร้างสัดส่วน และรูปทรง ที่เน้นธรรมชาติของมนุษย์ปุถุชน	สัดส่วนรูปลักษณะของใบหน้า ที่ขนาดใหญ่ให้ประสานกลมกลืนกับสัดส่วนโครงสร้างลำตัวแขน ขา และเท้า	ใช้เส้นตรงและเส้นโค้ง 2 ขนาด ได้แก่ เส้นเล็ก (0.2) และเส้นใหญ่ (0.4) ขนาด 2 เท่า ของขนาดเส้นเล็ก	ลดการใช้โครงสร้างในงานจิตรกรรม โดยกำหนดสีที่ใช้ได้แก่ สีขาวางช้าง สีเหลือง สีนํ้าตาลอ่อน สีนํ้าตาลสีแดง และสีดำ
พระนางมัทรี	1) โครงสร้างสัดส่วน ลดเหลือ 1:3 SD (Super deformed) 2) รูปทรง ลดความเป็นเหลี่ยมให้เป็นความโค้งมนที่เรียบง่าย แต่คงความเป็นผู้หญิง 3) ลวดลาย ลดทอดลวดลายของรายละเอียดโครงสร้างภายในลายไทยให้เหลือแต่โครงสร้างภายนอก	การใช้โครงสร้างสัดส่วน และรูปทรง ที่เน้นความเป็นธรรมชาติของมนุษย์ปุถุชน	สัดส่วนรูปลักษณะของใบหน้า ที่ขนาดใหญ่ให้ประสานกลมกลืนกับสัดส่วนโครงสร้างลำตัวแขน ขา และเท้า	ใช้เส้นตรงและเส้นโค้ง 2 ขนาด ได้แก่ เส้นเล็ก (0.2) และเส้นใหญ่ (0.4) ขนาด 2 เท่า ของขนาดเส้นเล็ก	ลดการใช้โครงสร้างในงานจิตรกรรม โดยกำหนดสีที่ใช้ได้แก่ สีขาวางช้าง สีเหลือง สีนํ้าตาลอ่อน สีนํ้าตาลสีแดง และสีดำ
พระโอรสชาลี	1) โครงสร้างสัดส่วน ลดเหลือ 1:3 SD (Super	การใช้โครงสร้างสัดส่วน และรูปทรง ที่เน้นความ	สัดส่วนรูปลักษณะของใบหน้า ที่ขนาดใหญ่ให้	ใช้เส้นตรงและเส้นโค้ง 2 ขนาด ได้แก่ เส้นเล็ก	ลดการใช้โครงสร้างในงานจิตรกรรม โดย

ตัวละคร	แนวคิดมินิมอลลิสม์				
	การลดทอนรูป	เรียบง่าย	ประสานกลมกลืน	เส้น	โครงสร้างสี
	deformed) 2) รูปทรง ลด ความเป็นเหลี่ยม ให้เพื่อความโค้ง มนที่เรียบง่าย แต่ คงแก่นคิดของ ความเป็นเด็ก ผู้ชาย 3) ลวดลาย ลด ลวดลายของ รายละเอียด โครงสร้างภายใน ลายไทยให้เหลือ แต่โครงสร้าง ภายนอก	เป็นธรรมชาติของ มนุษย์ปุถุชน	ประสานกลมกลืน กับสัดส่วน โครงสร้างลำตัว แขน ขา และเท้า	(0.2) และเส้น ใหญ่ (0.4) ขนาด 2 เท่า ของขนาด เส้นเล็ก	กำหนดสีที่ใช้ ได้แก่ สีขาวางช้าง สีเหลือง สีนํ้าตาล อ่อน สีนํ้าตาล สีแดง และสีดำ
พระธิดา กัณหา	1) โครงสร้าง สัดส่วน ลดเหลือ 1:3 SD (Super deformed) 2) รูปทรง ลด ความเป็นเหลี่ยม ให้เพื่อความโค้ง มนที่เรียบง่าย แต่ คงความเป็นเด็ก ผู้หญิง 3) ลวดลาย ลด ลวดลายของ รายละเอียด โครงสร้างภายใน ลายไทยให้เหลือ แต่โครงสร้าง ภายนอก	การใช้โครงสร้าง สัดส่วน และรูป ทรง ที่เน้นความ เป็นธรรมชาติของ มนุษย์ปุถุชน	สัดส่วนรูปลักษณ์ ของใบหน้าให้ ขนาดใหญ่ให้ ประสานกลมกลืน กับสัดส่วน โครงสร้างลำตัว แขน ขา และเท้า	ใช้เส้นตรงและ เส้นโค้ง 2 ขนาด ได้แก่ เส้นเล็ก (0.2) และเส้น ใหญ่ (0.4) ขนาด 2 เท่า ของขนาด เส้นเล็ก	ลดการใช้ โครงสร้างในงาน จิตรกรรม โดย กำหนดสีที่ใช้ ได้แก่ สีขาวางช้าง สีเหลือง สีนํ้าตาล อ่อน สีนํ้าตาล สีแดง และสีดำ
ชูชก	1) โครงสร้าง สัดส่วน ลดเหลือ 1:3 SD (Super deformed) 2) รูปทรง 3) ลวดลาย	การใช้โครงสร้าง สัดส่วน และรูป ทรง ที่เน้นความ เป็นธรรมชาติของ มนุษย์ปุถุชน	สัดส่วนรูปลักษณ์ ของใบหน้าให้ ขนาดใหญ่ให้ ประสานกลมกลืน กับสัดส่วน โครงสร้างลำ ตัว แขน ขา และ เท้า แต่ยังคงแก่น แนวคิดของบุรุษ ไทย 18 ประการ	ใช้เส้นตรงและ เส้นโค้ง 2 ขนาด ได้แก่ เส้นเล็ก (0.2) และเส้น ใหญ่ (0.4) ขนาด 2 เท่า ของขนาด เส้นเล็ก	ลดการใช้ โครงสร้างในงาน จิตรกรรม โดย กำหนดสีที่ใช้ ได้แก่ สีนํ้าตาล แดงอ่อน สีนํ้าตาล แดงเข้ม สีนํ้าเทา และสี

4.1 แบบร่างตัวละครสไตล์มินิมอลลิสม์ ได้แก่ พระเวสสันดร พระนางมัทรี พระโอรส
ชาลี พระธิดากัณหา และชูชก



ภาพที่ 1 แบบร่างพระเวสสันดร



ภาพที่ 2 แบบร่างพระนางมัทรี



ภาพที่ 3 แบบร่างพระโอรสชาลี



ภาพที่ 4 แบบร่างพระธิดากันทหา



ภาพที่ 5 แบบร่างชุด

4.2 การพัฒนาตัวละครต้นแบบสไตล์มินิมอลลิสม์

4.2.1 โครงสร้างสี

1) ตัวละครพระเวสสันดร พระนางมัทรี พระโอรสชาลี และพระธิดากัณหา กำหนดโครงสร้างสีที่ตรงความหมายถึงตัวละครประเภทสมมติเทพ ที่มีความเชื่อเกี่ยวกับบุคลาธิษฐาน คือสิ่งมีชีวิตที่มีมนุษย์ โดยการแสดงออกให้เกิดการรับรู้ถึงตัวละครนั้น ๆ ผ่านโครงสร้างสีกาย ได้แก่ สีขาวงาช้าง (PANTONE F7F0DE) สีเหลือง (PANTONE FDE4A4) สีน้ำตาลอ่อน (PANTONE 8D5030) สีน้ำตาล (PANTONE 7E5A4E) สีแดง (PANTONE BE1E2D) และสีดำ (PANTONE 2C1D1B) ดังแสดงในภาพที่ 6



ภาพที่ 6 โครงสร้างสีตัวละครพระเวสสันดร พระนางมัทรี พระโอรสชาลี และพระธิดากัณหา

2) ตัวละครชุก ได้แก่ สีน้ำตาลแดงอ่อน (PANTONE F6D0DE) สีน้ำตาลแดงเข้ม (PANTONE E0A592) สีน้ำเทา (PANTONE B3B2B4) และสีดำ (PANTONE 515051) ดังแสดงในภาพที่ 7



ภาพที่ 7 โครงสร้างสีตัวละครชุก

4.2.2 เส้น

ใช้เส้นตรงและเส้นโค้ง 2 ขนาด ได้แก่ เส้นเล็ก เส้นใหญ่ ขนาด 2 เท่า ของขนาดเส้นเล็ก



ภาพที่ 8 ขนาดเส้น



ภาพที่ 9

การพัฒนาตัวละครพระเวสสันดรต้นแบบ



ภาพที่ 10

การพัฒนาตัวละครพระนางมัทรีต้นแบบ



ภาพที่ 11

การพัฒนาตัวละครพระโอรสชาติต้นแบบ



ภาพที่ 12

การพัฒนาตัวละครพระธิดากันทาต้นแบบ



ภาพที่ 13 การพัฒนาตัวละครชุกต้นแบบ

4.3 การสร้างสรรค์ภาพจิตรกรรมดิจิทัล

ผู้วิจัยเลือกเหตุการณ์หลังจากพระเวสสันดรบริจาคทานพระธิดากัณหา และ พระโอรสชาลีให้กับชุก ก็เดินทางพาพระธิดากัณหา และพระโอรสชาลีไปหานางอมิตา มาเป็น แนวเรื่องในการสร้างสรรค์ภาพจิตรกรรมดิจิทัล โดยกำหนดแนวคิดภาพจิตรกรรมดิจิทัล ดังนี้

1) แนวคิดการสร้างสรรค์ภาพจิตรกรรมดิจิทัล

ชื่อภาพ: ทานปารมิตา

แนวคิด: (concept) ผู้สร้างกุศลแห่งทานย่อมถึงแล้วซึ่งความสมบูรณ์แบบที่ สูงส่งแห่งกุศลบุญ

เนื้อหา: (content) ประกอบด้วย

- (1) เรื่อง (subject) ปรีมปราดติทศชาติชาดก ผู้วิจัยนำเรื่องพระเวสสันดร ชาดกที่มีเนื้อเรื่องยาวที่สุดมีทั้งหมด 13 กัณฑ์ และเลือกกัณฑ์กุมาร กัณฑ์มัทรี และกัณฑ์สักกบรรพ ในห้องที่ 13 โดยมีตัวละครหลัก ได้แก่ พระเวสสันดร พระนางมัทรี พระธิดากัณหา พระโอรสชาลี และชุก มาเป็นเนื้อหาในการสร้างสรรค์ภาพจิตรกรรมดิจิทัล
- (2) แนวเรื่อง (theme) สะท้อนความคิดความเชื่อเกี่ยวกับทานบารมี “การให้หรือการสละทุกสรรพสิ่งของตนเพื่อประโยชน์แก่ผู้อื่น โดยไม่หวังผลตอบแทนด้วยเหตุแห่งชีวิต”

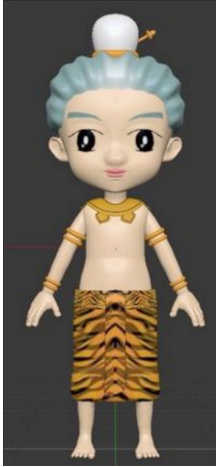
- (3) รูปทรง: (form) ผู้วิจัยกำหนดองค์ประกอบศิลป์ (composition art) ที่ได้รับมาจากผลการศึกษาวิเคราะห์ภาพจิตรกรรมไทยฝาผนังแนว ประเพณี เรื่องทศชาติชาดก วัดสุวรรณารามราชวรวิหารมากำหนด โครงสร้าง รูปร่าง รูปทรง เส้น สี น้ำหนักอ่อนแก่ ในการสร้างสรรค์ ภาพจิตรกรรมดิจิทัลสไตล์มินิมอลลิสม์



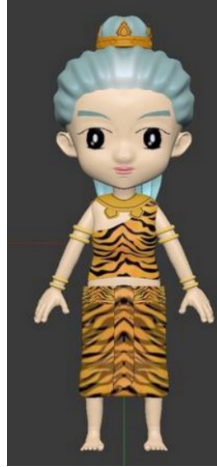
ภาพที่ 14 ภาพจิตรกรรมดิจิทัล

4.4 ตัวละคร 3 มิติ

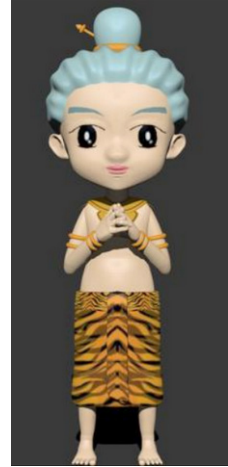
ผู้วิจัยนำตัวละครต้นแบบจาก character design board มาสร้างโมเดลสาม มิติ แบบ polygon จากโปรแกรม ZBrush เป็นโปรแกรมเครื่องมือประติกรรมดิจิทัลที่นำมาใช้ ในการสร้างตัวละคร 3 มิติ โดยมีลักษณะการเลียนแบบการปั้นรูปแบบดั้งเดิมคล้ายกับการปั้น งานดินเหนียวด้วยมือและเป็นโปรแกรมสำหรับสร้างโมเดล 3 มิติ ที่มีความละเอียดสูง



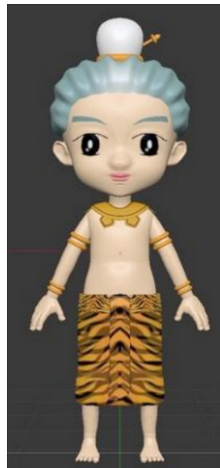
ภาพที่ 15
ตัวละครพระเวสสันดร 3 มิติ



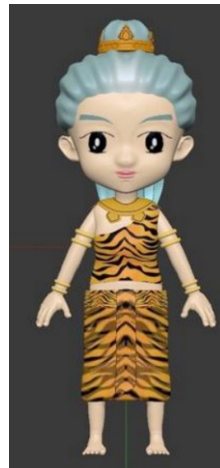
ภาพที่ 16
ตัวละครพระนางมัทรี 3 มิติ



ภาพที่ 17
ตัวละครพระโอรสชาติ 3 มิติ



ภาพที่ 18
ตัวละครพระธิดากันทา 3 มิติ



ภาพที่ 19
ตัวละครชูชก 3 มิติ

5) การทดสอบการออกแบบ (Design test)

1. ผลการทดสอบแนวคิดการออกแบบของกลุ่มเป้าหมาย พบว่า 1) ด้านการออกแบบตัวละคร สามารถสรุปความคิดเห็นได้ว่า ตัวละครสามารถแสดงความเป็นอัตลักษณ์ให้รับรู้ถึงตัวละคร ส่วนใหญ่กลุ่มเป้าหมายสามารถสร้างการรับรู้ได้ว่าตัวละครที่ออกแบบเป็นตัวละครอะไรในเรื่องพระเวสสันดรชาดก รูปแบบสไตล์และสัดส่วนโครงสร้างของตัวละครมีความเหมาะสมกับสไตล์มินิมอลลิสม์ ลักษณะของรูปทรงของตัวละครส่วนใหญ่คิดว่าสอดคล้องกับสไตล์มินิมอลลิสม์และบางส่วนเสนอว่าควรออกแบบลักษณะของรูปทรงตัวละครที่มีเหมือนจริงมากกว่านี้ และ 2) ด้านความคิดเห็นการออกแบบตัวละครสไตล์มินิมอลลิสม์ สามารถสรุปความคิดเห็นได้ว่า การลดทอนสัญลักษณ์บางประการของตัวละครยังคงสะท้อนอัตลักษณ์ของแก่นความคิดถึงตัวละครนั้นได้ ตัวละครแสดงออกถึงความเรียบง่ายที่สะท้อนแนวคิดมินิมอลลิสม์ได้อย่างเหมาะสม สัญลักษณ์บนเรือนร่างของตัวละครมีความประสานกลมกลืนแสดงออกถึงเอกลักษณ์เฉพาะของตัวละครนั้น ๆ ลักษณะของลายเส้นของตัวละครกลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่เห็นว่าเหมาะสมแต่กลุ่มเป้าหมายบางส่วนเห็นว่าควรให้มีขนาดของเส้นที่หลากหลายตามลักษณะของสัญลักษณ์ และโครงสร้างสีของตัวละครมีความเหมาะสมและสะท้อนถึงคุณค่าเชิงฐานะ บทบาท หน้าที่ของตัวละคร

2. ผลการทดสอบแนวคิดการออกแบบของผู้เชี่ยวชาญ พบว่า 1) ด้านการออกแบบตัวละคร สามารถสรุปความคิดเห็นได้ว่า การลดทอนสัญลักษณ์ที่ปรากฏบนเรือนร่างตัวละครยังสามารถสะท้อนถึงอัตลักษณ์ในความเป็นตัวตนของตัวละครนั้นได้อย่างเหมาะสม รูปแบบสไตล์ของตัวละครสามารถสะท้อนแก่นแนวคิดมินิมอลลิสม์ได้อย่างเหมาะสม โครงสร้างสัดส่วนแบบสัดส่วน 1:3 มีความเหมาะสมกับตัวละครสไตล์มินิมอลลิสม์ และลักษณะรูปทรงของตัวละครสามารถพัฒนาตัวละครไปใช้กับสื่ออื่น ๆ ได้ง่าย และ 2) ด้านความคิดเห็นการออกแบบตัวละครสไตล์มินิมอลลิสม์ สามารถสรุปความคิดเห็นได้ว่า การลดทอนสัญลักษณ์บนเรือนร่างตัวละครยังสะท้อนและเชื่อมโยงไปสู่แนวคิดของตัวละครในงานจิตรกรรมไทยแนวประเพณี ตัวละครมีความเรียบง่ายตรงตามแนวคิดมินิมอลลิสม์ การลดทอนสัญลักษณ์บนเรือนร่างตัวละครมีความประสานกลมกลืนและเป็นแนวทางทางศิลปะเดียวกัน ลายเส้นของตัวละครน่าจะมีขนาดของเส้นที่มีความหลากหลาย โครงสร้างสีมีความเหมาะสมกับสไตล์มินิมอลลิสม์

สรุปแนวทางในการพัฒนาตัวละครสไตล์มินิมอลลิสม์ ปรับการวางกิริยาท่าทางตัวละครให้สะท้อนการเชื่อมโยงไปกับแนวคิดตัวละครในงานจิตรกรรมไทยแนวประเพณี การใช้ขนาดของลายเส้นให้ประสานกลมกลืนกับสัญลักษณ์บนเรือนร่างตัวละคร

ผลงานตัวละครสไตล์มินิมอลลิสม์

นำผลสรุปการทดสอบการออกแบบตัวละครจากกลุ่มเป้าหมายและผู้เชี่ยวชาญมาพัฒนาปรับปรุง รวมถึงนำไปพัฒนาในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ดังนี้

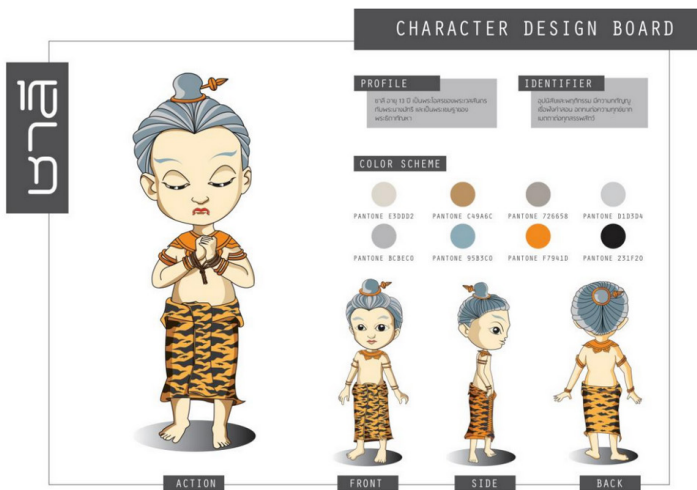
1. ตัวละครสไตล์มินิมอลลิสม์



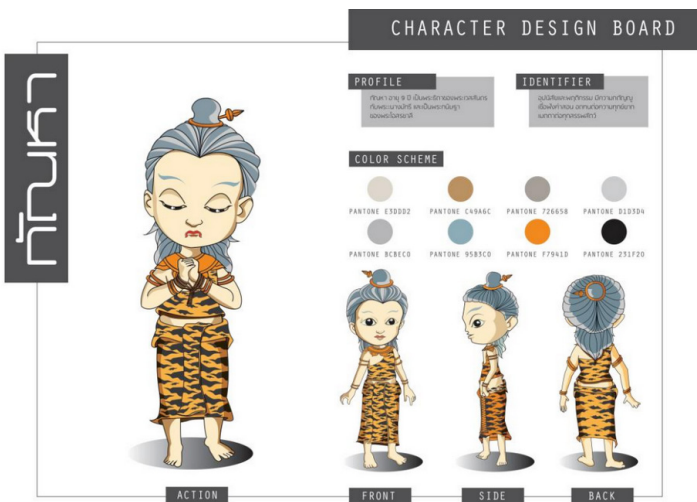
ภาพที่ 20 ตัวละครพระเวสสันดรสไตล์มินิมอลลิสม์



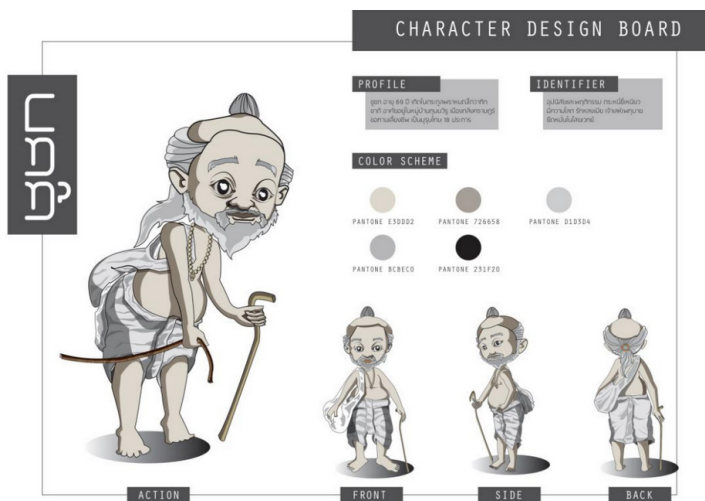
ภาพที่ 21 ตัวละครพระนางมัทรีสไตล์มินิมอลลิสม์



ภาพที่ 22 ตัวละครพระโอรสชาติสไตน์มินิมอลลิสม์



ภาพที่ 23 ตัวละครพระธิดากันหาสไตน์มินิมอลลิสม์



ภาพที่ 24 ตัวละครชูกุลโตลล์มินิมอลลิสม์

2. ภาพจิตรกรรมดิจิทัล



ภาพที่ 25 ภาพจิตรกรรมดิจิทัล ทานปารมิตา

3. ตัวละคร 3 มิติ



ภาพที่ 26 โมเดลฉากทัศน์ห่านป่า 3 มิติ

4. การพัฒนาตัวละครเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์

นำตัวละคร 3 มิติ พัฒนาต่อยอดเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยศึกษาความต้องการของกลุ่มเป้าหมายผสมผสานกับแนวคิดผู้สร้างกุศลแห่งทานยอมถึงแล้วซึ่งความสมบูรณ์แบบที่สูงส่งแห่งกุศลบุญ นำมาสู่การพัฒนาตัวละคร 3 มิติ ในแนวคิด “ของใช้ ของฝาก ของที่ระลึก แทนความหมายของการให้” ได้แก่ ตัวละครสวมหัวดินสอ และตัวละครพวงกุญแจ ดังแสดงในภาพที่ 27-28



ภาพที่ 27 ตัวละครสวมหัวดินสอ



ภาพที่ 28 ตัวละครพวงกุญแจ

สรุป

1. สัญลักษณ์บนเรือนร่างตัวละครที่ปรากฏในภาพจิตรกรรมไทยแนวประเพณี เรื่อง ทศชาติชาดก 1) ตัวละครกลุ่มสมมติเทพ สัญลักษณ์ที่ปรากฏบนเรือนร่างมีรูปลักษณะแบบแผนเดียวกัน สะท้อนมายาคติของสังคมและวรรณกรรมเป็นตัวกำหนด รวมถึงการสร้างการรับรู้เชิงคุณค่า ฐานะ บทบาท หน้าที่ของตัวละคร 2) ตัวละครกลุ่มสามัญชน สัญลักษณ์ที่ปรากฏบนเรือนร่าง เป็นแบบตัวกากหรือสามัญชนทั้งสิ้น การสื่อความหมายเชิงคุณค่าของตัวละครเกี่ยวกับบุญญาบารมีในอดีตชาติ และสะท้อนฐานะ บทบาท หน้าที่ของเจ้าของเรือนร่างนั้น

2. ความสัมพันธ์ระหว่างภาษาเชิงสัญลักษณ์ที่ปรากฏบนเรือนร่างตัวละครกับความหมายเชิงสัญลักษณ์ได้แก่ 1) สัญลักษณ์เชิงคุณค่าของตัวละครจิตรกรออกแบบตัวละครเพื่อการอธิบาย “โลกทัศน์” นั่นคือสภาวะของบริบทของโลก และ “ชีวทัศน์” คือบริบทการดำเนินชีวิตในทางพุทธศาสนาของโลกทัศน์ในช่วงสมัยรัชกาลที่ 3 2) สัญลักษณ์พลังจำแนกฐานะ บทบาทและหน้าที่ของตัวละคร สัญลักษณ์บนเรือนร่างของตัวละครที่แตกต่างกันบางประการจะทำหน้าที่สื่อสารแสดงความหมายจำแนกฐานะ บทบาทและหน้าที่ของตัวละคร และ 3) สัญลักษณ์ตำแหน่ง ทิศทางของตัวละคร ตำแหน่งศูนย์กลางของกลุ่มภาพเป็นตัวละครหลัก เป็นจุดเริ่มต้นของการเล่าเรื่องและระดับฐานะทางชนชั้นสังคมลดลงตามการห่างไกลจากศูนย์กลางภาพ

3. การออกแบบตัวละครสไตร์มินิมอล ภาพจิตรกรรมดิจิทัลสไตร์มินิมอล และตัวละคร 3 มิติ สไตร์มินิมอลที่ได้รับแรงบันดาลใจจากภาพจิตรกรรมไทยฝาผนังแนวประเพณี เรื่องทศชาติชาดก วัดสุวรรณารามราชวรวิหารโดยใช้แนวคิดการคิดเชิงออกแบบ แนวคิดการออกแบบตัวละคร แนวคิดมินิมอลลิสม์ หลอมรวมกันในการออกแบบตัวละครสไตร์มินิมอลลิสม์

อภิปรายผล

1. สัญลักษณ์ที่ปรากฏบนเรือนร่างตัวละครในภาพจิตรกรรมไทยฝาผนังแนวประเพณี เรื่องทศชาติชาดก วัดสุวรรณารามราชวรวิหาร เป็นสัญลักษณ์ที่มีวรรณกรรมทางพระพุทธศาสนาเป็นตัวกำกับ โดยมีภาษาจิตรกรรมไทยแนวประเพณี ในการเชื่อมโยงไปสู่ความหมาย การตีความหมายในการทำความเข้าใจต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่นำมาตีความ จะเรียกว่า ตัวบท (text) จากข้อค้นพบจิตรกรจะบรรจุรหัสภาษาลักษณะเชิงความหมายบนเรือนร่างของตัวละครเพื่อให้ถอดรหัสตีความให้รับรู้ความหมายโดยตรงถึงตัวละครนั้นทางในวรรณกรรม และรหัสภาษาเชิงสัญลักษณ์ยังสะท้อนความหมายโดยแฝงให้รับรู้ได้ตามคติความเชื่อทางพระพุทธศาสนาของสังคมไทย ประเด็นที่กล่าวนี้ กาญจนา แก้วเทพ (2542, น. 84-85) อธิบายว่า การศึกษาตัวบทผู้รับสารจะต้องทำหน้าที่ถอดความโดยอาศัยการเรียนรู้และการรับรู้ (perception)

เพื่อสร้างความเข้าใจในความหมายนั้น ๆ ด้วย การศึกษาความสัมพันธ์ที่ทำให้เกิดความหมายจากองค์ประกอบ 2 ส่วน ได้แก่ 1) ส่วนประกอบย่อย (element) หมายถึงส่วนต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกันหลอมรวมความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันแล้วเกิดความหมายอย่างใดอย่างหนึ่ง ซึ่งส่วนประกอบย่อยของสัญลักษณ์ที่ปรากฏบนเรือนร่างตัวละคร ได้แก่ รูปลักษณ์ กิริยาท่าทาง สีกาย อารมณ์ เครื่องประดับ และ 2) ความสัมพันธ์ (relation) หมายถึงความสัมพันธ์ของส่วนประกอบย่อยที่ทำให้เกิดความเข้าใจความหมาย สอดคล้องกับ ฤกษ์นที ทองเลิศ (2557, น. 150) กล่าวว่ามนุษย์มีความรู้ในสัญลักษณ์ไม่เท่าเทียมกัน จึงเกิดปัญหาในการตีความ (decode) สัญลักษณ์ การตีความจะประสบความสำเร็จขึ้นอยู่กับประสบการณ์ทางสัญลักษณ์ของผู้รับสาร การนำความคิดที่อ้างอิงวัตถุกับจินตนาการแห่งความหมายมาสัมพันธ์กันจะทำให้เกิดระบบสัญลักษณ์ที่มีความหมาย 2 ประการ คือ ประการแรก ความหมายโดยตรง (denotation) ที่ทำให้เกิดการตีความหมายที่ตรงไปตรงมา ประการที่สอง ความหมายโดยแฝง (connotation) ที่ทำให้เห็นความแตกต่างระหว่างสัญลักษณ์ (sign) กับรหัส (code) ในอีกลักษณะหนึ่ง คือ สัญลักษณ์จะมีความหมายได้ต้องอาศัยการตีความหมาย (hermeneutics)

สำหรับข้อค้นพบนี้มีความสอดคล้องกับประเด็นที่กล่าวมาจะพบว่าจิตรกรจะบรรจุรหัสภาษาสัญลักษณ์เชิงความหมายบนเรือนร่างตัวละครเพื่อทำให้ผู้ดูถอดรหัสให้รับรู้ความหมายโดยตรงตามวรรณกรรมนั้น ๆ และภาษาสัญลักษณ์ยังสะท้อนความหมายโดยแฝงตามคติความเชื่อทางพุทธศาสนาของสังคมไทย

2. สัญลักษณ์เชิงคุณค่าของตัวละครเป็นข้อค้นพบอีกประการหนึ่งที่มีความสำคัญในการแสดงออกเชิงความหมายของตัวละครให้ตรงกับตัวบทหรือวรรณกรรม (context) ประเด็นนี้ เสมอชัย พูลสุวรรณ (2541, น. 105-124) อธิบายขยายความว่า สัญลักษณ์เชิงคุณค่าที่ปรากฏบนเรือนร่างตัวละครมีลักษณะที่คล้ายหรือแตกต่างจาก โขน ละคร ส่วนที่คล้ายกัน เช่น รูปลักษณ์ กิริยาท่าทาง เป็นต้น การกำหนดสัญลักษณ์เชิงคุณค่าของตัวละครเพื่อการสื่อสารจำแนกการรับรู้ถึงบทบาทและหน้าที่ของตัวละคร การบรรจุสัญลักษณ์ความขัดแย้งเชิงคุณค่าที่มีความแตกต่างกันของสมาชิกตัวละครในกลุ่มภาพ ความขัดแย้งเชิงคุณค่าจะทำให้รับรู้ถึงตัวละครนั้น ๆ ได้ชัดเจนขึ้น จากข้อค้นพบสัญลักษณ์เชิงความหมายที่ปรากฏบนเรือนร่างตัวละครจิตรกรจะบรรจุภาษาจิตรกรรมไทยบนเรือนร่างของตัวละครเพื่อสะท้อนความหมายเชิงคุณค่าของตัวละครแตกต่างกันเพื่อให้ผู้ดูสามารถจำแนกฐานะ บทบาทหน้าที่ของตัวละครได้จาก การตีความหมายทั้งโดยตรงและโดยแฝง

สัญลักษณ์พลังจำแนกฐานะ บทบาทหน้าที่ของตัวละคร สัญลักษณ์ที่ปรากฏบนเรือนร่างตัวละครบางประการที่แตกต่างกันออกไป เพื่อสร้างการรับรู้ถึงสถานการณ์หรือเหตุการณ์ที่ตัวละครกำลังเผชิญอยู่ ความแตกต่างของสัญลักษณ์ของตัวละครจะทำหน้าที่

จำแนกฐานะ บทบาทหน้าที่ของตัวละครให้แตกต่างกัน ประเด็นนี้ เสมอชัย พูลสุวรรณ (2541, น. 105-124) อธิบายว่า ชาตிகำเนิดของตัวละครเป็นตัวกำหนดฐานะ บทบาทหน้าที่ จิตรกรจะบรรจุสัญลักษณ์เชิงคุณค่าบนเรือนร่างตัวละครที่แตกต่างกันเพื่อสะท้อนฐานะ บทบาทหน้าที่ของตัวละครนั้น ๆ

สัญลักษณ์ตำแหน่งและทิศทางในงานจิตรกรรมแนวประเพณี เป็นสัญลักษณ์อีกประการหนึ่ง ภาพจิตรกรรมไทยแนวประเพณีมีลักษณะการจัดวางโครงสร้างพื้นที่ตำแหน่งและทิศทางตามคติความเชื่อจักรวาลแบบไตรภูมิ โดยใช้สัญลักษณ์ตำแหน่งและทิศทางทั้งในระดับความหมายตรงและความหมายโดยแฝง ที่สอดคล้องกับหน้าที่ของพระอุโบสถ ประเด็นดังกล่าวนี้ ธงชัย ทิพย์ตระกูล (2554, น. 99) อธิบายว่าพระอุโบสถเป็นศาสนสถานในเขตพุทธาวาสทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางในการประกอบพิธีอันสำคัญทางพุทธศาสนา กว้างขวางโครงสร้างตำแหน่งทิศทางของภาพจิตรกรรมไทยฝาผนังจะแฝงความหมายบางประการซ่อนอยู่ ดังจะเห็นได้จากภาพจักรวาล (ไตรภูมิ) จะอยู่ทิศเบื้องหลังพระประธาน ภาพमारผจญอยู่ที่ทิศเบื้องหน้าพระประธาน ปรากฏในทิศทางที่มีความสัมพันธ์กันเป็นการวางองค์ประกอบสัญลักษณ์ร่วมกันในการสื่อความหมาย สอดคล้องกับ ปรีชา เกาทอง (2548, น. 96) อธิบายประเด็นดังกล่าวนี้ว่า การจัดวางตัวละครในงานจิตรกรรมไทยฝาผนังแนวประเพณีให้ความสำคัญกับตัวละครในระดับต่าง ๆ ดังภาพเทพเทวดา พระมหากษัตริย์ และพระโพธิสัตว์ถือเป็นชนชั้นสูง จะจัดวางลักษณะกิริยาท่าทางแบบอุดมคติโดยจะจัดวางอยู่ในสภาพแวดล้อมอย่างดี แต่ถ้าตำแหน่งของตัวละครที่อยู่ในตำแหน่งที่ไกลออกไปจากศูนย์กลางภาพจะจัดวางตัวละครแบบสามัญชนหรือตัวกาก็จะบรรจุสัญลักษณ์ที่ไม่เข้มงวดตามแบบแผนจิตรกรรมไทยฝาผนังหรือโลกทัศน์ของจิตรกรผ่านตัวละคร

สำหรับข้อค้นพบนี้มีความสอดคล้องกับประเด็นที่กล่าวมาจะพบว่าจิตรกรจะบรรจุรหัสภาษาสัญลักษณ์เชิงความหมายบนเรือนร่างตัวละครเพื่อทำให้ผู้ดูถอดรหัสให้รับรู้ความหมายโดยตรงตามวรรณกรรมนั้น ๆ และภาษาสัญลักษณ์ยังสะท้อนความหมายโดยแฝงตามคติความเชื่อทางพุทธศาสนาของสังคมไทย

3. การออกแบบตัวละครสโตร์มินิมอลลิสม์ มีวัตถุประสงค์ของการออกแบบตัวละครที่สะท้อนความคิด ความเชื่อ ความศรัทธาต่อพระพุทธศาสนาตามคติของไทย โดยแสดงออกทางความคิดด้วยการลดทอนสัญลักษณ์บนเรือนร่างตัวละครพระเวสสัตร พระนางมัทรี พระกัณหา พระชาลี และชอุก แต่ยังคงแก่นความคิดการรับรู้เชิงคุณค่า ฐานะ บทบาทหน้าที่ของตัวละคร และการออกแบบโดยนำแนวคิดการคิดเชิงออกแบบที่เน้นให้ความสำคัญกับการค้นหาปัญหา สร้างความเข้าใจต่อปัญหา เพื่อการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ โดยมีมนุษย์เป็นศูนย์กลาง (human center design) เรียนรู้จากการลงมือทำ การทดลอง เป็นวิธี (approach)

ในการทำงานออกแบบ โดยเริ่มต้นโจทย์จากการเก็บข้อมูลที่เกี่ยวข้องเพื่อนำไปสู่การสร้างความเข้าใจในมนุษย์หรือกลุ่มเป้าหมายอย่างลึกซึ้ง เพื่อนำความเข้าใจไปพัฒนาในทุกขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นตอนการสร้างความเข้าใจ 2) ขั้นตอนกำหนดโจทย์ 3) ขั้นตอนกำหนดแนวคิดการสร้างสรรค์ 4) ขั้นตอนสร้างต้นแบบ และ 5) ขั้นตอนทดสอบแนวคิดการออกแบบ เป็นกระบวนการที่มุ่งตอบสนองความต้องการกลุ่มเป้าหมาย และนำแนวคิดการออกแบบสโตร์มินิมอลลิสม์ ที่มีลักษณะการลดทอนสัญลักษณ์บนเรือนร่างตัวละคร ได้แก่ รูปลักษณ์ กิริยาท่าทาง สีกาย อารมณ์ เครื่องประดับ ไปสู่การออกแบบตัวละครที่สะท้อนความเรียบง่ายของอัตลักษณ์ รูปแบบโครงสร้างสัดส่วน รูปทรง เส้น และโครงสร้างสีของตัวละคร

จากข้อค้นพบมีความสอดคล้อง นั่นคือการลดทอนสัญลักษณ์ที่ปรากฏบนเรือนร่างตัวละครจนกลายเป็นรูปทรงพื้นฐานที่มีความเรียบง่ายที่สุด โดยการลดทอนองค์ประกอบต่าง ๆ ให้เหลือน้อยที่สุดเท่าที่จำเป็น ด้วยการใช้ความเรียบง่าย ความมีระเบียบ และการสอดคล้องกลมกลืนทางทัศนธาตุ เพื่อให้คนดูมองเห็นและตอบสนองอย่างตรงไปตรงมาของแก่นความคิดของตัวละครนั้น

องค์ความรู้ที่ได้รับ

1. ตัวละครในงานจิตรกรรมไทยผาผนังแนวประเพณี การออกแบบตัวละครจิตรกรรมประกอบสร้างสัญลักษณ์เพื่อสะท้อนความหมายตามคติความเชื่อทางพุทธศาสนาของสังคมไทย ตามอุดมคติความเชื่อเกี่ยวข้องกับกุศลกรรมของอดีตชาติมากกว่าการนำเสนอความเป็นปัจเจกบุคคล 2 ประการ ดังนี้

1) ภาษาจิตรกรรมไทยแนวประเพณี ตัวละครในงานจิตรกรรมไทยแนวประเพณี จะถูกกำกับด้วยรหัสภาษาจิตรกรรมไทยที่มีระเบียบ ไวยากรณ์ กฎเกณฑ์ และข้อกำหนดทางโครงสร้าง โดยจิตรกรเป็นผู้เลือกใช้รหัสภาษาทางจิตรกรรมไทยแนวประเพณี ได้แก่ เส้น ลวดลาย และนาฏลักษณ์ เทียบเคียงได้กับการเลือกถ้อยคำมาใช้สร้างความหมายของตัวละครนั้น

2) สัญลักษณ์ที่ปรากฏบนเรือนร่างตัวละคร โดยรหัสภาษาจิตรกรรมไทยแนวประเพณีมองตัวละครในฐานะเป็นประเภทมิใช่เป็นปัจเจกบุคคล แบ่งประเภทตัวละครออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ (1) กลุ่มสมมติเทพ ได้แก่ พระโพธิสัตว์ พระอินทร์ พระพรหม เทวดา และพระมหากษัตริย์ การบรรจุสัญลักษณ์บนเรือนร่างตัวละครจะบรรจุแบบแผนเดียวกัน และยังเชื่อมโยงไปสู่ โขน ละคร หรือวรรณกรรม โดยรูปลักษณ์ไม่แสดงสังขาร กิริยาท่าทางแสดงออกแบนาฏลักษณ์ สีกายสื่อความหมายเชิงบุญบารมีในอดีตชาติ อารมณ์ เครื่องประดับ แสดงแบบสมมติเทพ และ (2) กลุ่มสามัญชน

สัญลักษณ์ที่ปรากฏบนเรือนร่าง รูปลักษณะแสดงออกทางสังขารและรูปลักษณะแบบตัวภายในแบบแผนเดียวกัน กิริยาท่าทางแสดงออกถึงการดำเนินวิถีชีวิตการดำเนินตามภารกิจหน้าที่ สักกายจะสื่อความหมายถึงกุลกรรมในอดีตชาติ อาภรณ์ เครื่องประดับ สะท้อนความหมายบทบาท หน้าที่ และชนชั้นทางสังคม

2. สีในงานจิตรกรรมไทยแนวประเพณี จิตรกรใช้สีโดยคำนึงใน 2 ประการ ประการแรกเพื่อความงามทางสุนทรียภาพคือความงามในธรรมชาติหรืองานศิลปะที่แต่ละปัจเจกบุคคลสามารถเข้าใจและรู้สึกได้ หรือเป็นความรู้สึกและความเข้าใจของแต่ละปัจเจกบุคคลที่มีต่อความงาม ประการที่สองการใช้สีเพื่อสะท้อนความหมายโดยแฝงเชิงวัฒนธรรมตามคติความเชื่อทางพุทธศาสนาของสังคมไทยในรูปของสัญลักษณ์ โดยผู้ดูภาพจิตรกรรมไทยผาผนังจะตีความหมายโดยแฝงถึงปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นเมื่อสัญลักษณ์กระทบความรู้สึก อารมณ์และค่านิยมที่เกิดขึ้นจากความตีความโดยอัตวิสัยเป็นความหมายทางสังคม ความหมายชั้นนี้จะเปลี่ยนแปลงไปตามวัฒนธรรมของปัจเจกบุคคลนั้น ความหมายในชั้นนี้เรียกว่า มายคติ (myth) เป็นวิถีคิดหรือการทำความเข้าใจที่มีต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่งของคนในสังคมและวัฒนธรรมนั้น

3. การออกแบบตัวละครสไตล์มินิมอลลิสม์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากภาพจิตรกรรมไทย ผาผนังแนวประเพณี ผู้ออกแบบตัวละครควรจะต้องศึกษาทำความเข้าใจต่อวรรณกรรมหรือเรื่องราว เนื่องด้วยวรรณกรรมจะทำหน้าที่กำกับสะท้อนให้เห็นซึ่งการแสดงออกทางบุคลิกลักษณะของตัวละครนั้น และจิตรกรรมไทยแนวประเพณีจะประกอบสร้างความหมายทั้งความหมายโดยตรงและความหมายโดยแฝงผ่านสัญลักษณ์ที่ปรากฏบนเรือนร่างของตัวละคร และเมื่อจะนำมาออกแบบตัวละครในสไตล์มินิมอลลิสม์ ซึ่งโดยแนวคิดของมินิมอลลิสม์ที่ว่าด้วยการลดทอนให้เหลือน้อยที่สุดเท่าที่จำเป็น แต่ยังคงแก่นคิดของตัวละครนั้น การทำความเข้าใจต่อวรรณกรรมของเรื่องนั้นจึงมีความสำคัญและมีผลต่อการออกแบบตัวละคร

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1) การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาสัญลักษณ์ที่ปรากฏบนเรือนร่างตัวละครในภาพจิตรกรรมไทยผาผนังแนวประเพณี เรื่องทศชาติชาดก วัดสุวรณารามราชวรวิหาร มาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบตัวละครสไตล์มินิมอลลิสม์ ดังนั้นจึงควรศึกษาภาพจิตรกรรมไทยแนวพื้นบ้าน ภาพจิตรกรรมร่วมสมัย ในการสร้างแรงบันดาลใจเพื่อการออกแบบตัวละครตามแนวคิดทางศิลปะอื่น ๆ

2) ศึกษาวิจัยตัวละครสไตล์มินิมอลลิสม์ในงานสื่อสารมวลชนอื่น ๆ เช่น แอนิเมชัน (animation) สื่อใหม่ (new media) สื่อสังคมออนไลน์ (social media) เป็นต้น

3) ศึกษาวิจัยวรรณกรรมเนื่องในพุทธศาสนาตามคติความเชื่อของกลุ่มประเทศอาเซียนในเชิงเปรียบเทียบการสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ที่ปรากฏบนเรือนร่างตัวละคร

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการพัฒนาผลงานเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์

นักออกแบบตัวละคร ควรตระหนักถึงกระแสแห่งการสื่อสารบนโลกดิจิทัลที่นักออกแบบสามารถนำไปใช้เผยแพร่แนวคิดและผลงานงานการออกแบบได้อย่างไร้พรมแดน นักออกแบบจะต้องคิดคำนึงถึงกระแสวัฒนธรรมโลก เช่น วัฒนธรรมความเสมอภาค วัฒนธรรมการไม่เหยียดสีผิว วัฒนธรรมเพศภาวะ วัฒนธรรมความยั่งยืน เป็นต้น ผู้ออกแบบควรนำเสนอความคิดและสร้างสรรค์ผลงานบนพื้นฐานความรับผิดชอบต่อเชิงคุณค่าทางความคิด วัฒนธรรม และภูมิปัญญาในการสะท้อนคุณค่าและเอกลักษณ์ความเป็นตัวตนของผู้ออกแบบ

เอกสารอ้างอิง

- กาญจนา แก้วเทพ. (2542). *การวิเคราะห์สื่อ แนวคิด และทฤษฎี*. (พิมพ์ครั้งที่ 2) กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- _____. (2553). *แนวพินิจใหม่สื่อสารศึกษา*. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- กฤษณ์ ทองเลิศ. (2557). น้ำในฐานะการสื่อสารสัญลักษณ์ภาพในงานจิตรกรรมฝาผนังไทย. *วารสารนิเทศศาสตร์ปริทัศน์ มหาวิทยาลัยรังสิต*, 17(2), 148-157
- จรรยาพร ปรปักษ์ประลัย. (2548). *Animation says Hi! สวัสดีแอนิเมชัน*. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเดชั่น.
- ชัยพร พานิชรุทติวงศ์. (2563). *การออกแบบตัวละครเพื่องานคอมพิวเตอร์อาร์ต*. ปทุมธานี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรังสิต.
- ธงชัย ทิพย์ตระกูล. (2554). สาเหตุของการเปลี่ยนแปลงในจิตรกรรมไทยประเพณีจากสมัยอยุธยาตอนปลาย (รวมรัตนโกสินทร์ตอนต้น) ไปสู่ช่วงสมัยรัชกาลที่ 3. *Veridian E-Journal SU*, 4(2), 97-106
- ไพบรา อิศรเสนา ณ อยุธยาและจุจิต ตวีรัตนพันธ์. (2560). *Design thinking: learning by doing การคิดเชิงออกแบบ: เรียนรู้ด้วยการลงมือทำ*. กรุงเทพฯ: ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (TCDC).
- พิชัย ดุรงคินานนท์. (2556). *จิตรกรรมร่วมสมัย ชุด สีแห่งพุทโธสรรรย์*. (ปริญญาณพนธ์ดุขฎฐิบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. กรุงเทพฯ.
- เสมอชัย พูลสุวรรณ. (2541). *เรือนร่างในงานจิตรกรรมไทยแบบประเพณี*. ใน *เผยร่าง-พรางกาย*. กรุงเทพฯ: ดบไฟ.
- แสงอรุณ กนกพงศ์ชัย. (2525). *ชุดจิตรกรรมฝาผนังในประเทศไทย: วัดสุวรรณาราม*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์เมืองโบราณ.
- สำราญ แสงเดือนฉาย. (2557). การวิเคราะห์การนำเสนอบุคลิกภาพตัวละครในวรรณกรรมเนื่องในพระพุทธศาสนาผ่านงานจิตรกรรมไทยฝาผนัง ในเขตจังหวัดพระนครศรีอยุธยา. ใน *วารสารนิเทศศาสตร์ปริทัศน์ มหาวิทยาลัยรังสิต*, 17 (2), 187-194.
- Barthes, R. (1999). *Image Music Text*. Translated by Stephen Heath. 21st ed. New York: Hill and Wang.

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 จะต้องผ่านการพิจารณาคุณภาพจากผู้ทรงคุณวุฒิอย่างน้อย 2 ใน 3 ท่าน/ต่อบทความ
4. เกณฑ์การพิจารณาบทความ
 - 4.1 เกณฑ์การพิจารณาบทความมีดังนี้ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ คุณค่าทางวิชาการ ความสมบูรณ์ของเนื้อหาและโครงสร้าง ภาษาที่ใช้ ความชัดเจนของสมมติฐาน/วัตถุประสงค์ ความชัดเจนของการนำเสนอและการจัดระเบียบบทความ ความถูกต้องทางวิชาการ การอภิปรายผล และการอ้างอิงที่ถูกต้องตามหลักวิชาการ
 - 4.2 บทความจะต้องได้รับการประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ ซึ่งกองบรรณาธิการอาจให้ผู้เขียนปรับปรุงให้เหมาะสมยิ่งขึ้นและทรงไว้ซึ่งสิทธิ์ในการตัดสินใจตีพิมพ์หรือไม่ก็ได้
5. ประเภทของผลงานทางวิชาการ
 - 5.1 บทความวิจัย (Research Article) เป็นบทความที่มีรูปแบบของการวิจัยตามหลักวิชาการ กล่าวคือ มีการตั้งสมมติฐานหรือมีการกำหนดปัญหาที่ชัดเจนสมเหตุสมผล ระบุวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนแน่นอน มีการค้นคว้าอย่างมีระบบ รวบรวมวิเคราะห์ข้อมูล ตีความและสรุปผลตรงตามวัตถุประสงค์ เพื่อความก้าวหน้าทางวิชาการ
 - 5.2 บทความทางวิชาการ (Article) เป็นบทความที่เขียนขึ้นในลักษณะวิเคราะห์วิจารณ์ หรือเสนอแนวคิดใหม่ ๆ จากพื้นฐานทางวิชาการที่ได้เรียบเรียงจากผลงานทางวิชาการของตนเอง หรือของผู้อื่น หรือเป็นบทความทางวิชาการที่เขียนขึ้นเพื่อเป็นความรู้ที่สำคัญแก่คนทั่วไป
6. รูปแบบของบทความ

แนวทางและรูปแบบการเขียนบทความวิชาการ/วิจัย ต้องมีเนื้อหา ดังนี้

6.1 ชื่อเรื่อง (Title)

ควรกะทัดรัด ไม่ยาวเกินไป ชื่อเรื่อง ต้นฉบับภาษาไทยให้พิมพ์ชื่อเรื่องภาษาไทยก่อนแล้วตามด้วยภาษาอังกฤษ

6.2 ชื่อผู้เขียนและหน่วยงานสังกัด (Authors)

ให้ระบุชื่อเต็ม-นามสกุลเต็มของผู้เขียนทุกคนและระบุตำแหน่งทางวิชาการ หน่วยงานหรือสถาบันที่สังกัด

6.3 บทคัดย่อ (Abstract)

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

6.4 คำสำคัญ (Keywords)

กำหนดคำสำคัญที่เหมาะสมสำหรับการนำไปใช้ทำคำค้นในระบบฐานข้อมูล ระบุทั้งคำในภาษาไทยและภาษาอังกฤษใส่ไว้ท้ายบทคัดย่อของแต่ละภาษา อย่างละไม่เกิน 5 คำ

6.5 ส่วนเนื้อหาบทความ ประกอบด้วย

บทนำ (Introduction) อธิบายถึงที่มาและความสำคัญของปัญหาและเหตุผลที่นำไปสู่การศึกษาวิจัย หรือให้ข้อมูลทางวิชาการที่มีการตรวจเอกสาร (Literature Review) พร้อมทั้งจุดมุ่งหมายที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งวัตถุประสงค์ของการวิจัย/งานวิชาการ

วิธีการวิจัย เครื่องมือการวิจัย และระเบียบวิธีวิจัย (Research Methodology) : กรณีที่เป็นบทความวิจัย

อธิบายกระบวนการดำเนินการวิจัย โดยบอกรายละเอียดของวิธีการศึกษา สิ่งที่น่าสนใจ จำนวน ขนาด ลักษณะเฉพาะของตัวอย่างที่ศึกษา ตลอดจนเครื่องมือและอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่ใช้ในการศึกษา อธิบายแบบแผนการวิจัย การเลือกตัวอย่าง วิธีการเก็บข้อมูล และการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิจัย (Research Results) : กรณีที่เป็นบทความวิจัย

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

การอภิปรายผล การวิจารณ์และสรุป ข้อเสนอแนะ (Discussions, Conclusions, and Recommendations) ชี้แจงผลการวิจัยว่าตรงกับวัตถุประสงค์/สมมติฐานของการวิจัย สอดคล้องหรือขัดแย้งกับผลการวิจัยของผู้อื่นที่มีอยู่ก่อนหรือไม่อย่างไร เหตุผลใดจึงเป็นเช่นนั้น และให้จบด้วยข้อเสนอแนะที่จะนำผลงานวิจัยไปใช้ประโยชน์ หรือทิ้งประเด็นคำถามการวิจัย ซึ่งเป็นแนวทางสำหรับการทำวิจัยต่อไป

6.6 กิตติกรรมประกาศ (Acknowledgements) ในกรณีที่ประสงค์จะระบุว่าได้รับการสนับสนุนทุนวิจัยและความช่วยเหลือจากที่ใดบ้าง

6.7 ผลการวิจัย (Research Results) : กรณีที่เป็นบทความวิจัย

ตารางและรูป ต้องมีความคมชัดและให้แทรกไว้ในบทความ มีคำอธิบายสั้น ๆ แต่สื่อความหมายได้สาระครบถ้วนและเข้าใจ กรณีที่เป็นตาราง ให้ระบุลำดับที่ของตาราง ใช้คำว่า “ตารางที่.....” และมีคำอธิบายใส่ ไว้เหนือตาราง กรณีที่เป็นรูป ให้ระบุลำดับที่ของรูป ใช้คำว่า “ภาพที่.....” และมีคำอธิบายใส่ไว้ใต้รูป โดยให้ระบุที่มาของภาพ (ตารางและรูปให้บันทึกในรูปแบบของ .jpg แนบเพิ่มมาพร้อมกับไฟล์บทความด้วย)

6.8 การอ้างอิงและเอกสารอ้างอิง ศิลปกรรมสาร ตั้งแต่ฉบับที่ 1 ประจำปีที่ 16 (พ.ศ.2566) ใช้ระบบการอ้างอิงตามหลักเกณฑ์ APA 7th edition

การอ้างอิงในเนื้อหา (In-text citation) แบบนาม-ปี (author-date citation system) มี 3 รูปแบบ คือ

1. (ผู้แต่ง, ปีที่พิมพ์) ไว้ท้ายข้อความที่อ้างอิง
รูปแบบภาษาไทย : (ชื่อ/สกุล,/ปี)
ตัวอย่างการพิมพ์ : (สุนีย์ มัลลิกะมาลย์, 2549)
รูปแบบภาษาอังกฤษ : (สกุล,/ปี)
ตัวอย่างการพิมพ์ : (Yamada, 2017)
2. ผู้แต่ง (ปีที่พิมพ์) กรณีที่ระบุชื่อผู้แต่งเพื่อนำเข้าสู่เนื้อหาซึ่งสรุปใจความสำคัญแล้วนำมาอ้างอิง
รูปแบบภาษาไทย : ชื่อ/สกุล/(ปี)
ตัวอย่างการพิมพ์ : สุนีย์ มัลลิกะมาลย์ (2549)
รูปแบบภาษาอังกฤษ : สกุล/(ปี)
ตัวอย่างการพิมพ์ : Yamada (2017)
ตัวอย่างการพิมพ์ : เจตนา นาควัชระ (2551) กล่าวว่า ชาตินี้บรรลุถึงความเจริญ
รุ่งเรืองในทางวัฒนธรรมมักเป็นชาติที่มีประเพณีการละครอันรุ่งเรือง...
3. อ้างถึงปีที่พิมพ์ ชื่อ/สกุล ของผู้แต่ง ในกรณีที่ต้องการยกข้อความมาทั้งข้อความโดยไม่ตัดทอน
ตัวอย่างการพิมพ์ : ในปี 2559 สุชาติ เกาทอง กล่าวถึงการวิจัยทางศิลปะไว้ว่า “หลักสำคัญของการวิจัยศิลปะก็คือแนวคิดที่ว่าศิลปะคือกระบวนการค้นหาความจริง การปฏิบัติสร้างสรรค์ศิลปะมีแนวทางวิธีการเพื่อเข้าถึงและค้นพบความรู้ได้มากขึ้น”
ทั้งนี้ ต้องมีความยาวไม่เกิน 3 บรรทัด หากเกิน 3 บรรทัด ต้องขึ้นบรรทัดใหม่แล้วย่อหน้า

การอ้างอิงท้ายบทความ รายการเอกสารอ้างอิงให้ระบุรายชื่อเอกสารที่ใช้เป็นหลักในการค้นคว้าวิจัยและมีการอ้างอิงจัดเรียงลำดับตามตัวอักษร ถ้าเป็นบทความภาษาไทยนำโดยกลุ่มเอกสาร

ภาษาไทยและตามด้วยกลุ่มเอกสารภาษาอังกฤษ รูปแบบของการเขียนเอกสารอ้างอิง ดังนี้

รายการเอกสารอ้างอิงจากหนังสือ

รูปแบบ : ชื่อ/สกุล./(ปีที่พิมพ์)./ชื่อเรื่อง/(พิมพ์ครั้งที่)./สำนักพิมพ์.

รายการเอกสารอ้างอิงจากวิทยานิพนธ์

(1) วิทยานิพนธ์ที่ไม่ได้ตีพิมพ์

รูปแบบ : ชื่อ/สกุล./(ปีที่เผยแพร่)./ชื่อวิทยานิพนธ์/[วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต
ไม่ได้ตีพิมพ์

/////หรือ วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์./ชื่อมหาวิทยาลัย.

(2) วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิตและวิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิตจากเว็บไซต์ (ไม่
อยู่ในฐานข้อมูลเชิงพาณิชย์)

รูปแบบ : ชื่อ/สกุล./(ปีที่เผยแพร่)./ชื่อวิทยานิพนธ์/[วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต
หรือ

/////วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต]./ชื่อเว็บไซต์./URL

(3) วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิตและวิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิตจากฐานข้อมูลเชิง
พาณิชย์

รูปแบบ : ชื่อ/สกุล./(ปีที่เผยแพร่)./ชื่อวิทยานิพนธ์/(หมายเลข UMI หรือ เลขลำดับอื่น ๆ)

/////วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต หรือวิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต,

/////ชื่อมหาวิทยาลัย./ชื่อฐานข้อมูล.

รายการเอกสารอ้างอิงจากวารสาร

รูปแบบ : ชื่อ/สกุล./(ปีที่พิมพ์)./ชื่อบทความ./ชื่อวารสาร./เลขของปีที่(เลขของฉบับ
ที่),/เลขหน้า.

รายการเอกสารอ้างอิงจากงานศิลปะ (จิตรกรรม/ประติมากรรม/ภาพถ่าย)

รูปแบบ : ชื่อ/สกุล./(ปีที่สร้าง)./ชื่อผลงาน./ชื่อพิพิธภัณฑ์/สถานที่เก็บผลงาน./เมือง.

รายการเอกสารอ้างอิงจากเพลง/ดนตรี/การแสดง

รูปแบบ : ชื่อ/สกุล./(ปีที่แสดง)./ชื่อผลงาน./ชื่อสถานที่, เมือง.

บทความออนไลน์และหนังสือพิมพ์ออนไลน์

รูปแบบ : ชื่อ/สกุล./(ปี,/วัน/เดือน)./ชื่อคอลัมน์./ชื่อหนังสือพิมพ์หรือชื่อเว็บไซต์. URL

รายการเอกสารอ้างอิงจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์

รูปแบบ : ชื่อ/สกุล./(ปีที่สร้าง)./ชื่อเรื่อง (CD-ROM)./สถานที่จัดทำ.

รายการเอกสารอ้างอิงจากการสัมภาษณ์

กรณีไม่มีการเผยแพร่เป็นสาธารณะให้เขียนในเนื้อหาเท่านั้น

ตัวอย่างการพิมพ์เอกสารอ้างอิง

กรมพระยาดำรงราชานุภาพ. (2545). พงศาวดารเรื่องไทยรบพม่า. มติชน.

ชาญวิทย์ เกษตรศิริ. (2555). ประมวลแผนที่: ประวัติศาสตร์-ภูมิศาสตร์-การเมือง กับลัทธิ

- อาณาจักรในอาเซียน-อุษาคเนย์. มุลนิธิโद्यธำประเทศไทย.
- ทวี เสรีวาท. (2551). *ร่องรอยชีวิตจากเมืองสู่พื้นถิ่น* (วิทยานิพนธ์ศิลปมหาบัณฑิต ไม้ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- พันัสสา รูปเทียน. (2561). *การกำกับละครเพลงเรื่อง “หลายชีวิต” เพื่อสร้างชุดคู่มือการกำกับละครเพลงในประเทศไทย. สำนักงานวิจัยแห่งชาติ.*
- รัชภูมิ ปัญสงเสริม. (2558). ประสิทธิภาพและการอ่านเข้าใจของแบบตัวพิมพ์ไทยเสมือนโรมัน. *ศิลปกรรมสาร*, 10(1), 99-128.
- สดส พิณธุมโกมล. (2542). *ศิลปะของการแสดงละครสมัยใหม่* (พิมพ์ครั้งที่ 2). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุนทร ชุตินธรานนท์ และคณะ. (2557). *ชาตินิยมในแบบเรียน*. มติชน.
- สุวิรัตน์ อุปพงศ์. (2559). *อิทธิพลศิลปะเซอร์เรียลลิสม์ที่ปรากฏในการกำกับศิลป์ของมิเชล กอนดรี ในภาพยนตร์เรื่อง The Science of Sleep* [วิทยานิพนธ์ศิลปมหาบัณฑิต]. <http://thesis-ir.su.ac.th/dspace/handle/123456789/874>
- Byrne, Maritza Ivonne. (1996). *Self-talk and Test Anxiety* [PhD thesis]. Monash University, Melbourne.
- Du Val, M. (1686). *Carte du Royaume de Siam et des Pays Circonvoisins*. Paris.
- Ferguson, Nicolas, and Maire O'Reilly. (1979a). *English for International Bangkok*. London: Evans.
- _____. (1979b). *English Telephone Conversation*. London: Evans.
- MGR Online (2561, 26 มกราคม). *บันทึกจีนฯ จับมือทางทหารมาแต่สมัยอยุธยา*. <https://mgronline.com/china/detail/9610000033455>.
- Parikh, Mihir and Sameer Verma. (2002). Utilizing Internet Technologies to Support Learning: An Empirical analysis. *International Journal of Information Management*, 22(1), 27-46.
- Wyatt, David K. (1984). *Thailand: A Short History*. New Haven: Yale University Press.

7. คำแนะนำในการเขียนและพิมพ์

7.1 ความยาวของบทความ มีความยาวไม่เกิน 15 หน้ากระดาษ A4 พิมพ์ด้วย Microsoft Word for Windows

7.2 แบบและขนาดตัวอักษร

บทความภาษาไทย ใช้ตัวอักษรแบบ “Angsana New” หรือ “Cordia New” หรือ “TH Sarabun New” ชื่อบทความใช้ตัวอักษรขนาด 18 ตัวหนา ชื่อหัวข้อและหัวข้อย่อยใช้ตัวอักษรขนาด 16 ตัวหนา และชื่อผู้เขียน บทคัดย่อและเนื้อความต่าง ๆ ใช้ตัวอักษรขนาด 16 ตัวปกติ

บทความภาษาอังกฤษ ใช้ตัวอักษรแบบ “Times New Roman” ชื่อบทความใช้ตัวอักษรขนาด

16 ตัวหนา ชื่อผู้เขียน บทคัดย่อและเนื้อความต่าง ๆ ใช้ตัวอักษรขนาด 14 ตัวปกติ ชื่อหัวข้อและหัวข้อย่อยใช้ตัวอักษรขนาด 14 ตัวหนา

8. การส่งต้นฉบับบทความสามารถทำได้ 2 วิธี ดังนี้

8.1 ส่งทางเว็บไซต์ที่ <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/fineartstujournal/about/submissions>

8.2 ส่งทาง e-mail มาที่ Fineartsjournal@tu.ac.th

จริยธรรมการตีพิมพ์ในการดำเนินงานของ ศิลปกรรมสาร

บทบาทและหน้าที่ของ ผู้เขียนบทความ

1. ผลงานของผู้เขียนต้องเป็นผลงานที่ไม่เคยตีพิมพ์หรือเผยแพร่ที่ไหนมาก่อน โดยมีการรับรองเป็นลายลักษณ์อักษรในแบบฟอร์มการเสนอบทความ

2. ผู้เขียนต้องเขียนบทความโดยใช้ข้อเท็จจริง ข้อมูลจากการทำวิจัยหรือการค้นคว้าทางวิชาการ การสร้างสรรค์ ด้วยความซื่อสัตย์ทางวิชาการ ไม่คัดลอกข้อความจากผลงานเดิมของตนเองในเรื่องเดียวกัน ไปเผยแพร่ในวารสารวิชาการมากกว่าหนึ่งฉบับ โดยไม่อ้างอิงผลงานเดิมตามหลักวิชาการในลักษณะที่สร้างความเข้าใจว่าผลงานนั้นเป็นผลงานใหม่

3. ผู้เขียนต้องไม่คัดลอกผลงานของผู้อื่น หากมีการนำผลงานของผู้อื่นมาเสนอหรือกล่าวถึงในบทความ ต้องมีการอ้างอิงอย่างถูกต้อง และระบุให้ชัดเจนในรายการอ้างอิง

4. ผู้เขียนบทความต้องยื่นหลักฐานแสดงการอนุญาตจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยของสถาบันหรือหน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้อง หากบทความมีการใช้ข้อมูลจากการทำวิจัยในคนหรือสัตว์

บทบาทและหน้าที่ของบรรณาธิการ

1. บรรณาธิการมีหน้าที่พิจารณาถ้อยแถลงบทความที่ส่งมาเข้ารับการพิจารณาตีพิมพ์กับวารสาร เพื่อให้เนื้อหาบทความสอดคล้องกับเป้าหมายและขอบเขตของวารสาร รวมถึงการตรวจสอบคุณภาพระหว่างกระบวนการประเมินก่อนการตีพิมพ์

2. บรรณาธิการมีหน้าที่ดำเนินงานวารสารให้ตรงตามวัตถุประสงค์ของวารสารอย่างมีจริยธรรม ใช้เหตุผลทางวิชาการในการพิจารณาบทความโดยปราศจากอคติ

3. บรรณาธิการต้องไม่นำบทความที่เคยตีพิมพ์มาแล้ว มาเผยแพร่ซ้ำ

4. บรรณาธิการต้องไม่เปิดเผยข้อมูลของผู้เขียนบทความและผู้ประเมินบทความ ในช่วงระยะเวลาของการประเมินบทความ

บทบาทและหน้าที่ของผู้ประเมินบทความ

1. ผู้ประเมินบทความต้องพิจารณาคุณภาพภายใต้หลักการและเหตุผลทางวิชาการโดยปราศจากอคติและไม่มีผลประโยชน์ทับซ้อนกับผู้เขียน

2. ผู้ประเมินบทความควรประเมินบทความในสาขาวิชาที่ตนมีความรู้และเชี่ยวชาญ

3. ผู้ประเมินบทความต้องประเมินและให้ข้อคิดเห็นเชิงวิชาการที่เป็นประโยชน์ต่อผู้เขียนเพื่อปรับปรุงแก้ไข โดยรักษาระยะเวลาประเมินตามกรอบเวลาที่กำหนด
4. ผู้ประเมินบทความต้องไม่เปิดเผยข้อมูลของบทความให้ผู้ที่ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องได้รู้

หน่วยงานที่รับผิดชอบ

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์รังสิต
เลขที่ 99 หมู่ 18 ต.คลองหนึ่ง อ.คลองหลวง จังหวัดปทุมธานี 12121
หรือสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมที่ โทร. 02 696 6248-9

ประกาศหลักเกณฑ์การส่งบทความตีพิมพ์ และการเก็บค่าธรรมเนียม

ศิลปกรรมสาร มีการกำหนดหลักเกณฑ์การส่งบทความตีพิมพ์และการเก็บค่าธรรมเนียมลงพิมพ์บทความ โดยเริ่มเก็บค่าธรรมเนียมจากผู้เขียนที่ส่งบทความเข้ารับการพิจารณา ตั้งแต่วันที่ 2 มกราคม 2567 เป็นต้นไป เพื่อใช้สำหรับเป็นค่าตอบแทนผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาบทความและค่าผลิตบทความในวารสาร โดยมีหลักเกณฑ์การจ่ายค่าธรรมเนียมดังนี้

1. อัตราค่าธรรมเนียมลงตีพิมพ์บทความ โดยบทความภาษาไทย บทความละ 3,000 บาท และบทความภาษาอังกฤษ บทความละ 5,000 บาท
2. บุคลากรที่สังกัดคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์จะได้รับการยกเว้นค่าธรรมเนียมตามข้อ 1 แต่ไม่รวมถึงบทความที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาเพื่อสำเร็จการศึกษา
3. นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา ในหลักสูตรของคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ต้องชำระค่าธรรมเนียมการตีพิมพ์บทความ ในอัตราบทความละ 1,500 บาท
4. นักศึกษาระดับปริญญาตรี ในหลักสูตรของคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์จะได้รับการยกเว้นค่าธรรมเนียมตามข้อ 1

