

DEC



JOURNAL

วารสารวิชาการ DEC Journal (Online)

คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม

ISSN: 2821-9082 (print) E-ISSN: 2821-9155 (online)



ปีที่ 1
ฉบับที่ 3



กันยายน
-
ธันวาคม
2565



**วารสารวิชาการคณะมัณฑนศิลป์
มหาวิทยาลัยศิลปากร**

รายนามคณะกรรมการ วารสารวิชาการ DEC Journal

ที่ปรึกษา

- อาจารย์ ดร.ธนาพร เจียรกุล
คณบดีคณะมัณฑนศิลป์
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์พยุร โมสิกรัตน์
ข้าราชการบำนาญ
- ศาสตราจารย์เกียรติคุณสุชาติ เถาทอง
มหาวิทยาลัยกรุงเทพมหานคร

บรรณาธิการ

- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย อารีรุ่งเรือง
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

กองบรรณาธิการ

- ศาสตราจารย์ ดร.พตชา อุทิสวรรณกุล
คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- รองศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ เขียวมั่ง
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
- รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สูดสังข์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ
มหาวิทยาลัยนเรศวร
- รองศาสตราจารย์ ดร.นิยม วงศ์พงษ์คำ
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- รองศาสตราจารย์ ดร.รงค์กร อนันตสานต์
คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- รองศาสตราจารย์พิศประไพ สาระศาลิน
วิทยาลัยการออกแบบ มหาวิทยาลัยรังสิต

- รองศาสตราจารย์วีระจักร์ สุเอียนทรเมธี
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อดิเทพ แจ้คนาลาว
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.โกเมศ กาญจนพ่ายพ
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
- อาจารย์ ดร.อิสริชัย บุรณะอรรจน์
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
- อาจารย์ ดร.ขจรศักดิ์ นาคปาน
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

เลขานุการคณะกรรมการ

- นางสาวนฤมล โหราเรือง

ผู้ช่วยเลขานุการคณะกรรมการ

- นางสาวรัตนภรณ์ แก้วไขคว้น
- นายวุฒิ คงรักษา

ออกแบบปก

- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ยอดขวัญ สุวสดี

จัดรูปเล่ม

- อาจารย์พสุภิตต์ จันทร์แจ้ง

ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาบทความประจำปี

- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิทธิธรรม โรหิตะสุข
สาขาวิชาศิลปะจินตทัศน์ คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สະมาภรณ์ คล้ายวิเชียร
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ
มหาวิทยาลัยนเรศวร
- รองศาสตราจารย์รณภพ เตชะวงศ์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- รองศาสตราจารย์พนท ปลื้มชูศักดิ์
สาขาวิชาการออกแบบเครื่องแต่งกาย คณะมัณฑนศิลป์
มหาวิทยาลัยศิลปากร
- รองศาสตราจารย์ ดร.รงค์กร อนันตสานต์
คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมพร แต้มประสิทธิ์
วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุญชู บุญลิขิตศิริ
สาขาวิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
- อาจารย์ ดร.ธัชธรรม ศิลป์สุพรรณ
สาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ คณะจิตรศิลป์
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- อาจารย์ ดร.พิชัย ตูรงคินานนท์
ภาควิชาทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

- รองศาสตราจารย์ ดร.รักษานต์ วรรณวิฑูวงศ์
ข้าราชการบำนาญจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ศุภชัย ศรีขวัญแก้ว
สาขาศิลปกรรมและออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย
- อาจารย์ ดร.วุฒิไกร ศิริผล
สาขาวิชาศิลปะการออกแบบอุตสาหกรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัยนา ญูยุทธานนท์
สาขาวิชาศิลปะจินตทัศน์ คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิวงศา
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี สถาบันเทคโนโลยี
พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาธิต เหล่าวัฒนพงษ์
สาขาวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
- รองศาสตราจารย์ ดร.ศักดิ์ชาย สิกขา
คณะศิลปกรรมศาสตร์และวัฒนธรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

บทบรรณาธิการ

ความโกลาหลในสถานการณ์ของโลกเกิดขึ้นต่อเนื่องเกินกว่าเราจะคาดเดาได้ว่าบทสรุปจะเป็นอย่างไร ความอดกลั้นของคนในประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีนต่อมาตรการควบคุมโควิดเป็นศูนย์ก็มีจุดสิ้นสุด ประชาชนได้ออกมาประท้วงการบริหารของพรรคคอมมิวนิสต์จีน ถึงแม้ประชาชนจะรู้ว่าทางการจีนมีความเข้มงวดต่อการควบคุม สงครามรัสเซียกับยูเครน ก็ยืดเยื้อข้ามปีจนส่งผลกระทบต่อระบบห่วงโซ่เศรษฐกิจไปทั่วโลก ความขัดแย้งระหว่างประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีนกับไต้หวันสาธารณรัฐจีนที่รอวันปะทุซึ่งก็ไม่ว่าเมื่อไร ในขณะที่ประเทศไทยเปิดประเทศให้ชาวต่างชาติสามารถเดินทางเข้าประเทศได้แล้ว เพื่อให้ระบบเศรษฐกิจในประเทศฟื้นฟู แต่ก็ยังพบว่าร้านค้า ผู้ประกอบการรายย่อยล้มหายตายจากไป มีการปิดกิจการ คนเปลี่ยนอาชีพเพื่อดิ้นรนอยู่รอด ประชาชนเริ่มต้องการมีชีวิตปกติแบบมนุษย์สัมผัสมนุษย์โดยไม่ต้องการใช้ชีวิตออนไลน์อย่างที่เคยเป็นในช่วงเวลาสองปีที่ผ่านมา ทำให้ทุกอย่างเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วจนตามไม่ทัน แล้วเราจะปรับตัวอย่างไรให้สามารถประคับประคองตนเองให้อยู่รอดได้ รวมไปถึงระบบการศึกษาที่ต่างก็มีการปรับเปลี่ยนมาตรฐานเพื่อให้ทันสมัยกับความต้องการของผู้เรียน

วารสารวิชาการ DEC Journal ปีที่1 ฉบับที่ 3 นี้ได้นำบทความวิจัย 1 บทความและบทความวิชาการ 5 บทความ ที่มีความน่าสนใจในประเด็นร่วมสมัยดังนี้

- สำนักกรมจากมิติท้องถิ่นสังคมไทยในบริบทร่วมสมัยของงานทัศนศิลป์และการวิจารณ์ของไทยช่วงพุทธทศวรรษ 2530-2540 ของ สุริยะ ฉายะเจริญ เป็นบทความวิจัยที่ได้รับทุนสนับสนุนจากสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย ได้เสนอบทวิเคราะห์สำนักกรมจากพัฒนาการของศิลปะร่วมสมัยของศิลปินที่นำความเป็นท้องถิ่นสังคมไทยกับกระแสศิลปะร่วมสมัยนานาชาติ การตีความ นอกจากนั้นยังฉายภาพให้เห็นบรรยากาศของการวิจารณ์ศิลปะในสังคมไทย
- มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม : การทอผ้าฝ้าย “แสงดา บันสิทธิ์” แห่งบ้านไร่ไผ่งาม อ.จอมทอง จ.เชียงใหม่ ของ อติยศ สรรคบุรานุรักษ์ เป็นบทความวิชาการนำเสนอประเด็นของแนวคิด การทำงาน การสร้างสรรค์ ทดลองของศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ (การทอผ้า) การย้อมสีด้วยสมุนไพร กระบวนการทอผ้า การต่อยอดองค์ความรู้สู่ปัจจุบัน

- มรณานุสติ : การตีแผ่ความตายจากอุบัติเหตุรถยนต์กับมุมมองของผู้ชมต่องานศิลปะ จัดวางด้วยการแสดงผลข้อมูลที่มีการสร้างสรรค์อย่างอัตโนมัติตามเวลาจริง ของ พงษ์พันธ์ สุริยาภัทร เป็นบทความวิชาการที่นำเสนอการทดลองในศิลปะจัดวางด้วยการสร้างสรรค์อย่างอัตโนมัติตามเวลาจริงของการเกิดอุบัติเหตุจนถึงขั้นเสียชีวิตให้ออกมาในรูปของการพิมพ์ใบเสร็จและปล่อยให้ร่วงหล่นลงมาจากโครงสร้างที่แขวนไว้บนเพดานห้องนิทรรศการ
- อิทธิพลรถยนต์ในภาพยนตร์ที่มีต่อการแพร่กระจายค่านิยม และอุดมการณ์ด้านสังคม ของ พุทธิ เทพประทุม เป็นบทความวิชาการที่นำเสนอประเด็นเรื่องราวของรถยนต์กับภาพยนตร์ในเรื่อง James Bond 007, Herbie และ Back to the Future ด้วยการวิเคราะห์ให้เห็นความสัมพันธ์กับประเด็นด้านสังคม
- วัฒนธรรม และภูมิปัญญาหัตถกรรมจักสานเสื่อใบเตยในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ของ สราวุธ กลิ่นสุวรรณ เป็นบทความวิชาการที่นำเสนอผลการวิเคราะห์วัฒนธรรม ภูมิปัญญาหัตถกรรมจักสาน การพัฒนาและต่อยอดภูมิปัญญาหัตถกรรมจักสานเสื่อใบเตยของไทยให้เห็นความเชื่อมโยงของวัฒนธรรมในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้
- การออกแบบชิ้นงานสำหรับการพิมพ์ 3 มิติได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด ของ วิวศเดช รัศมีทัต เป็นบทความวิชาการนำเสนอแนวทางการออกแบบเพื่อการนำไปผลิตชิ้นงานสำหรับการพิมพ์ 3 มิติ ทำให้เห็นข้อจำกัดของเทคโนโลยี แนวทางการแก้ปัญหาที่สามารถนำไปใช้ในการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

บทความทั้ง 6 เรื่องนี้จะทำให้ผู้อ่านได้เห็นประเด็นที่น่าสนใจในทางวิชาการด้านศิลปะและการออกแบบที่มีมิติลึกและกว้างขึ้น กองบรรณาธิการหวังว่าผู้อ่านจะได้รับประโยชน์ที่สามารถนำไปอ้างอิงสำหรับการศึกษาค้นคว้า การวิจัยต่อไป

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย อารีรุ่งเรือง
บรรณาธิการวารสารวิชาการ DEC Journal

สารบัญ

TABLE OF CONTENT

บทความวิจัย

- สำนักข่าวจากมิติท้องถิ่นสังคมไทยในบริบทร่วมสมัยของงานทัศนศิลป์และการวิจารณ์ของไทยช่วงพุทธทศวรรษ 2530-2540 11
- Common Awareness from the Local Dimension of Thai Society in the Contemporary Context of Thai Visual Arts and Criticism During the 1987-1997

สุริยะ ฉายะเจริญ

บทความวิชาการ

- มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม : การทอผ้าฝ้าย “แสงดา บันสิทธิ” แห่งบ้านไร่ไผ่งาม อ.จอมทอง จ.เชียงใหม่ 46
- Intangible Cultural Heritage of Cotton Weaving “Saengda Bunsiddhi” of Ban Rai Phai Ngam, Chom Thong District, Chiang Mai Province
- อติยศ สรรคบุรณรักษ์

- มรณานุสติ : การตีแผ่ความตายจากอุบัติเหตุรถยนต์กับมุมมองของผู้ชมต่องานศิลปะจัดวางด้วยการแสดงผลข้อมูลที่มีการสร้างสรรค์อย่างอัตโนมัติตามเวลาจริง 79
- Contemplating Deaths from Car Accidents: The Dissemination of information About Deaths and the Viewer’s Perspective on Installation Art through Generative Real-time Data Visualization Displays
- พงษ์พันธ์ สุริยภัทร

หน้า

สารบัญ

TABLE OF CONTENT

- อิทธิพลจำรถยนต์ในภาพยนตร์ที่มีต่อการแพร่กระจายค่านิยม และอุดมการณ์ด้านสังคม 79
- The Impact of Cars in the Film Industry towards the Social Values and Ideology
- พทุธิ เทพประทุม

- วัฒนธรรม และภูมิปัญญาหัตถกรรมจักสานเสื่อใบเตยในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ 143
- The Culture and Local Wisdom of the Handicrafts Pandanus Mats in Southeast Asia
- สรารัฐ กลิ่นสุวรรณ

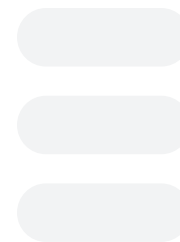
- การออกแบบชิ้นงานสำหรับการพิมพ์ 3 มิติได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด 186
- Effective Design Process for 3D Printing
- วิวุธเดช รัชมิทัต

- หลักเกณฑ์การจัดทำต้นฉบับบทความเพื่อพิจารณาเผยแพร่ในวารสารวิชาการ DEC Journal คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร 211

- ขั้นตอนการพิจารณาจากผู้ประเมินพิจารณาบทความ 216

- จริยธรรมการตีพิมพ์บทความในวารสารวิชาการ DEC Journal คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร 218

หน้า



สำนึกร่วมจากมิติท้องถิ่นสังคมไทยในบริบทร่วม สมัยของงานทัศนศิลป์และการวิจารณ์ของไทย ช่วงพุทธทศวรรษ 2530-2540

Common Awareness from the Local Dimension of Thai Society in the Contemporary context of Thai Visual Arts and Criticism During the 1987-1997

สุริยะ ฉายะเจริญ¹

Suriya Chayacharoen¹

Received : June 24, 2022

Revised : July 24, 2022

Accepted : August 30, 2022

¹ อาจารย์ประจำสาขาการจัดการศิลปกรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี

อีเมล : jumpsuri@gmail.com

¹ Lecturer in Fine and Applied Arts Management Faculty of Fine and Applied Arts, Bangkok Thonburi University

E-mail : jumpsuri@gmail.com

บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งในโครงการวิจัยระหว่าง พ.ศ.2561-2562 เรื่อง “ความสำนึกร่วมในพัฒนาการศิลปะและการวิจารณ์ของไทย: หมายความว่าสำคัญในช่วง พ.ศ. 2475 ถึง 2550” ได้รับทุนสนับสนุนจากสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย โดยมีศาสตราจารย์เกียรติคุณ เจตนา นาควัชระ เป็นที่ปรึกษาโครงการ และศาสตราจารย์เกียรติคุณ ดร.สดชื่น ชัยประสาธน์ เป็นหัวหน้าโครงการ

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์วิเคราะห์สำนักร่วมจากพัฒนาการที่โดดเด่นและการหยิบยืมเนื้อหาจากท้องถิ่นสังคมไทยกับกระแสศิลปะร่วมสมัยนานาชาติในงานทัศนศิลป์และการวิจารณ์ของไทย ช่วงทศวรรษ 2530-2540 พบว่า สำนักร่วมจากมิติท้องถิ่นสังคมไทยในกระแสโลกาภิวัตน์คือสำนักร่วมที่แสดงให้เห็นถึงการตีความใหม่ด้วยการโยนหากลับไปสู่วัฒนธรรมท้องถิ่นที่สัมพันธ์กับวิถีชีวิตสามัญในสังคมไทยหรือเชื่อมโยงกับปรัชญาพุทธศาสนาเพื่อสร้างสื่อศิลปะสำหรับแสดงสุนทรียภาพด้วยความหมายใหม่ผ่านรูปแบบงานประติมากรรม สื่อผสม ศิลปะจัดวาง และศิลปะที่ผู้ชมมีส่วนร่วม ขณะที่ศิลปินสร้างงานทัศนศิลป์สะท้อนและวิพากษ์วิจารณ์สังคมไทยให้เสมือนกระจกส่องสะท้อนความเป็นไปของสังคมในบริบทต่าง ๆ เพื่อชี้นำสังคมไทยให้มหาชนได้ขบคิดถึงสถานการณ์ที่เกิดขึ้นตามทัศนะ

เชิงปัจเจก นอกจากนี้ ศิลปินไทยสร้างสรรค์และนำเสนอผลงานที่สอดคล้องกับกระแสศิลปะนานาชาติมากยิ่งขึ้นจากความสะดวกด้านการคมนาคมและการสื่อสารที่รวดเร็วขึ้น ศิลปินไทยรับรู้และเรียนรู้ความเป็นนานาชาติผ่านการศึกษา การศึกษาต่อต่างประเทศ การทัศนศึกษาต่างประเทศ และการแสดงงานศิลปะในระดับนานาชาติ สิ่งเหล่านี้เป็นตัวกระตุ้นให้ศิลปินไทยมีสำนักร่วมในการผลักดันงานทัศนศิลป์ให้ก้าวทันกับกระแสศิลปะร่วมสมัยได้มากขึ้นกว่าเดิม ส่วนการวิจารณ์ทัศนศิลป์นั้น พบว่า นักวิจารณ์จำนวนไม่น้อยมีสถานะในวงการศิลปะมากกว่าหนึ่งบทบาท ซึ่งอาจจะเป็นนักวิจารณ์ควบคู่ไปกับการเป็นศิลปิน นักวิชาการ หรืออาจารย์ด้วย โดยประเด็นใหญ่ที่ได้รับความสำคัญคือนิยามศิลปะสมัยใหม่และศิลปะร่วมสมัยในสังคมไทยที่พบมากในรูปของหนังสือ ตำรา บทความ และบทวิจารณ์

คำสำคัญ : สำนักร่วม, ท้องถิ่นสังคมไทย, บริบทร่วมสมัย, งานทัศนศิลป์, การวิจารณ์

Abstract

This article aims to analyze common awareness from outstanding developments and borrowing of content from local Thai society and international contemporary art trends in visual arts and Thai criticism of the 1970-1997. In globalization it is common awareness that shows a new interpretation with a yearning for a return to local culture in relation to ordinary life in Thai society or in connection with Buddhist philosophy. To create an artistic medium for expressing aesthetics with a new meaning through forms of sculpture, mixed media, installation and art that engages the audience. While the artist creates visual arts that reflect and criticize Thai society as a mirror reflecting the situation of society in different contexts. To guide Thai society for the public to reflect on the situation that arises according to individual perspectives. In addition, Thai artists create

and present works that are more in line with international art trends due to the convenience of transportation and faster communication. Thai artists perceive and learn internationally through education, study abroad, study abroad. and international art exhibitions. These are the things that motivate Thai artists to have a collective consciousness in pushing their visual arts to keep up with the current of contemporary art more than in the past. As for the visual arts criticism, it is found that many critics have more than one role in the art industry. This could be a critic alongside an artist, academic, or teacher. The major issue that has been given importance is the definition of modern art and contemporary art in Thai society which is found mainly in the form of books, textbooks, articles and critiques.

Keywords: common awareness, local Thai society, contemporary context, visual arts, criticism

บทนำ

ในช่วงพุทธศตวรรษ 2530-2540 เป็นช่วงเวลาในประเทศไทยก้าวเข้าสู่สนามเศรษฐกิจในระดับภูมิภาคและนานาชาติมากขึ้นด้วยนโยบายของรัฐบาลที่เปลี่ยนสนามรบในยุคสงครามเย็นก่อนหน้านี้ให้เป็นสนามการแข่งขันด้านการค้าอันเป็นการกระตุ้นเศรษฐกิจของไทยให้พุ่งทะยานด้วยความหวังจะเป็นหนึ่งในประเทศที่เป็นผู้นำแห่งเอเชีย แต่ในช่วงกลางทศวรรษ 2530 เกิดการรัฐประหารขึ้นอันนำมาสู่ศักราชที่เรียกว่า “พฤษภาทมิฬ 2535” ก่อนเกิดวิกฤตการณ์ทางเศรษฐกิจต้มยำกุ้งที่สะท้อนเศรษฐกิจโลกไปพร้อม ๆ กัน ซึ่งในช่วงเวลา 2 ทศวรรษนี้ จึงเป็นทั้งโอกาสและวิกฤตของสังคมไทยที่มีพลวัตทั้งด้านสังคม การเมือง เศรษฐกิจ และศิลปวัฒนธรรม สอดคล้องกับผลพวงกระแสโลกาภิวัตน์ ในขณะที่วงการทัศนศิลป์ไทยนั้นเริ่มเกิดผลงานศิลปะที่หลากหลาย ศิลปินไทยจำนวนไม่น้อยมีโอกาสเดินทางไปศึกษา ดูงาน และแสดงงานยังต่างประเทศ และกลับมาประยุกต์ใช้ในรูปแบบใหม่ ๆ ที่เชื่อมโยงกับสำนึกร่วมเรื่องความเป็นท้องถิ่นไทย ศิลปินมีความกล้าหาญในการสร้างงานทัศนศิลป์ที่สะท้อนความเป็นไปของสังคม การเมือง และวัฒนธรรมร่วมสมัยด้วยเทคนิคและวิธีการที่น่าสนใจ ซึ่งส่งผลให้ศิลปินไทยที่มีโอกาสไปแสดงผลงาน

ต่างประเทศและได้รับการยอมรับจากมหาชนไทยว่ามีคุณภาพเทียบเท่าได้กับศิลปินในระดับสากลด้วย ในช่วงเวลาดังกล่าวนี้นับเป็นโอกาสที่ศิลปินไทยเริ่มก้าวไปสู่โลกศิลปะร่วมสมัยของนานาชาติอย่างแท้จริง ด้วยการในการปรับประยุกต์ศิลปะและวัฒนธรรมท้องถิ่นกับอิทธิพลของนานาชาติจนเกิดเป็นศิลปะและวัฒนธรรมแบบลูกผสม (hybrid) ตัวอย่างที่โดดเด่น เช่น จิตรกรรมฝาผนังวัดพุทธทิพย์ที่ประเทศอังกฤษ ของเฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์ ปัญญา วิจิตรนสาร และคณะศิลปิน ที่เริ่มสร้างขึ้นในช่วง พ.ศ.2527 นำไปสู่การสร้างงานจิตรกรรมไทยรูปแบบใหม่ที่ค่อย ๆ ฉีกออกจากขนบดั้งเดิมทีละน้อย ๆ อันเป็นพัฒนาการต่อเนื่องที่ได้รับการสนับสนุนมาจากศิลปินที่ประสบความสำเร็จในการประกวดจิตรกรรมบัวหลวงในช่วงทศวรรษ 2520 รวมถึงการบุกเบิกงานทัศนศิลป์ของไทยให้ไปสู่นานาชาติของมนเฑียร บุญมา ด้วยวัสดุและเนื้อหาจากท้องถิ่นและแก่นพุทธธรรมในรูปแบบงานประติมากรรมสื่อผสม (mixed media) และศิลปะจัดวาง (installation art) หรือแม้แต่ฤกษ์ฤทธิ์ ตีระวนิช ได้สร้างทัศนศิลป์สอดคล้องต่อแนวทางศิลปะเชิงความคิด (conceptual art) ที่อยู่ในกระแสศิลปะร่วมสมัยนานาชาติ

มนต์ขลังท้องถิ่นในทัศนศิลป์ไทยยุคโลกาภิวัตน์

ทศวรรษ 2530 ถึงทศวรรษ 2540 คือยุคที่เกิดการนำเสนอประเด็นในด้านอัตลักษณ์ความเป็นท้องถิ่น (localization) สู่วัฒนธรรมเป็นโลกาภิวัตน์ที่ชัดเจนขึ้นกว่าอดีต ซึ่งประเด็นดังกล่าวนี้มีผลกระทบต่อศิลปินไทยที่ต่อยอดความเป็นท้องถิ่นได้อย่างชาญฉลาด สำหรับในกรณีนี้ ปฏิเสธไม่ได้ว่า มณฑิร บุญมา ศิลปินไทยมีความโดดเด่นด้วยการสร้างงานจากวัสดุธรรมชาติและงานศิลปะจัดวาง (installation art) มณฑิรนำกลืนอายุของท้องถิ่นไทยมาสร้างสรรค์เป็นผลงานจนมีชื่อเสียงในระดับนานาชาติ นิทรรศการเดี่ยวครั้งแรกชื่อ เรื่องราวจากท้องทุ่ง ในปี พ.ศ.2532 มณฑิรใช้การประกอบกันของวัสดุพื้นบ้านของไทย เช่น ดิน ฟางข้าว กระสอบข้าว เขาควย ขนไก่ และส้อมไก่ มาประกอบขึ้นเป็นรูปทรงใหม่ที่แปลกตา โดยสื่อความหมายแฝงผ่านหน้าที่การใช้งานเดิมของวัสดุ (สุธี คุณาวิชยานนท์, 2546) เช่น ผลงานชื่อ สองทวย (ภาพ 1) รอยมือกับถังปูนและพลั่ว (2532) และ เรื่องราวของการแปรเปลี่ยนรูป-สภาพชีวิตของชนบท (2532) เป็นต้น ต่อมา มณฑิรแสดงนิทรรศการเดี่ยวครั้งที่สองชื่อ ไทย-ไทย ในปี พ.ศ. 2533 เขานำภาพลักษณ์ของเจดีย์และสถาปัตยกรรมไทยมาสร้างสรรค์เป็นงานจิตรกรรม ประติมากรรม และเทคนิคผสม ด้วยวัสดุพื้นบ้านและวัสดุทั่วไป เช่น ดิน โคลน ผงซักฟอก เทียนไข และน้ำตาลเทียนมาสร้างสรรค์ขึ้น ผลงานที่โดดเด่น เช่น เจดีย์ดินแดง (2532) ที่เป็นงานจิตรกรรมที่สร้างจากดินแดง ถ่าน ผงซักฟอก และคราม ผลงานศิลปะจัดวางชื่อ เจดีย์กล่องผงซักฟอก (2532) และ เจดีย์-กล่องที่ใช้ดินและผงซักฟอกฉาบทา บนกล่องกระดาษแล้วเรียงเป็นรูปคล้ายสถูปเจดีย์ (2532) และประติมากรรม สถูป (2533) ที่สร้างขึ้นจากเหล็กเส้นดัดเป็นรูปร่างคล้ายสถูปเจดีย์แล้วมีรอยมือปูนซีเมนต์ติดอยู่ และถังปูนซีเมนต์สามใบเป็นฐาน สื่อว่างานชิ้นนี้เป็นดังอนุสาวรีย์หรือสถูปของคนงานที่ใช้แรงงานในสังคมที่ไม่เคยมีใครสร้างให้ (มณฑิร บุญมา, 2548)

ภาพ 1

มณฑิร บุญมา; สองทวย (2532)



หมายเหตุ. จาก ผลงานสื่อประสมของมณฑิร บุญมา “เรื่องราวจากท้องทุ่ง”, โดย มณฑิร บุญมา, 2532, กรมศิลปากร.

พ.ศ.2538 มณฑิรได้สร้างผลงานศิลปะแนวจัดวางชื่อ ลมหายใจของธรรมชาติ : อโรคยศาลา (Nature's Breath : Arokhayasala) ด้วยวัสดุโลหะรูปสี่เหลี่ยมคล้ายตะแกรงภายในโครงมาจัดวางประกอบขึ้นเป็นแนวตั้ง โดยมีประติมากรรมดินเผารูปปอดของมนุษย์ห้อยย้อยลงในส่วนพื้นที่ด้านบน และฉาบทาผลงานด้วยสมุนไพรไทยที่มีกลิ่นหอม ศิลปินนำเสนอพื้นที่จำลองที่ได้แรงบันดาลใจจากอโรคยศาลา (Arokaya Sala) ในอารยธรรมขอมที่เป็นเหมือนโรงพยาบาลรักษาโรคและอาการป่วย อาบด้วยกลิ่นสมุนไพรที่ทำให้ผู้ดูสามารถได้รับกลิ่นและเกิดความรู้สึกสงบเมื่อเดินเข้าไปในใจกลางของผลงานและสุดลมหายใจเข้าไปเหมือนการบำบัดและการพักผ่อนอย่างมีสติ (Asia Society, 2004)

สังเกตได้ว่า งานทัศนศิลป์ของมนเทียรได้รับอิทธิพลจากงานศิลปะแบบอาร์เต้ โปเวร่า (Arte Povera) (จักรพันธ์ วิลาสสินกุล, 2562) ที่มุ่งใช้วัสดุธรรมดาในชีวิตประจำวันหรือในท้องถิ่นมาประกอบสร้างภายใต้บริบทใหม่ที่ต่างจากหน้าที่เดิมของวัสดุนั้นด้วยกระบวนการของความคิดคนแรก ๆ ของไทย ซึ่งลักขณา คุณาวิชยานนท์ ชี้ว่า ช่วงทศวรรษ 2530 มนเทียรเป็นผู้บุกเบิกศิลปะร่วมสมัยของไทยให้ก้าวสู่กระแสนานาชาติด้วยการใช้วัสดุในท้องถิ่นนำเสนอสื่อประสมและศิลปะแนวจัดวางจนได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ และแนวทางดังกล่าวยังส่งอิทธิพลต่อศิลปินไทยรุ่นหลังต่อมาจนถึงปัจจุบัน (อภิรักษ์ โพษยานนท์ และคณะ, 2555)

ในช่วงเดียวกัน ฤกษ์ฤทธิ์ ตีระวนิช ศิลปินไทยที่ใช้ชีวิตอยู่ในสหรัฐอเมริกาสร้างงานศิลปะเชิงแนวความคิด (Conceptual art) ที่สอดคล้องกับแนวคิดสุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์ (Relational Aesthetic) ที่เน้นประสบการณ์ตรงของผู้ชมที่มีต่องานศิลปะ ฤกษ์ฤทธิ์ทำก๊วยเตี๋ยวผัดไทยในหอศิลป์กลางกรุงนิวยอร์ก แล้วให้ผู้มาชมได้รับประทานและสังสรรค์กัน ผู้ชมจะไม่เห็นวัตถุศิลปะตามที่คุ้นเคยในหอศิลป์นั้น เพราะเขาต้องการให้ผู้ชมได้รับประสบการณ์ตรงจากกิจกรรมที่เกิดขึ้น (ภาพ 2) เช่น ผลงานชื่อ untitled 1998 (pad thai) (2533), untitled (tomorrow is another day) (2539) และ untitled 1999 (caravan) (2542) เป็นต้น การประกอบอาหารให้เป็นงานศิลปะของฤกษ์ฤทธิ์เป็นการปรับตัวทางความคิดมากกว่าเป็นเรื่องทักษะฝีมือด้วยการเสนอแนวทางศิลปะที่ผู้ชมมีส่วนร่วม (participation art) อันเป็นกระแสนานาชาติยุคหลังสมัยใหม่ที่สำคัญ (เจตนา นาควัชร, 2546) ต่อมา พ.ศ.2536 ฤกษ์ฤทธิ์ได้แสดงผลงานชื่อ Untitled (Twelve seventy one) ในเทศกาลศิลปะนานาชาติเวนิส เบียนนาเล่ ครั้งที่ 45 (45th Venice Biennale) ผลงานมีลักษณะเป็นก๊วยเตี๋ยวเรือ ตัวเรือ

ทำด้วยเหล็กสเตนเลสที่มีความหมายล้อไปกับประวัติศาสตร์ของอิตาลี จีน และไทย โดยชื่อตัวเลขของผลงานเชื่อมโยงกับปี ค.ศ.1271 ที่มาร์โคโพลอนำเส้นทางสายไหมของประเทศไทยศาธารณรัฐประชาชนจีนกลับมาที่ประเทศอิตาลี แล้วพัฒนาเป็นเส้นทางรถไฟและสถาปัตย์ที่ส่วนคนไทยก็ประยุกต์เป็นก๊วยเตี๋ยวเรือแบบไทย ๆ และยังเชื่อมโยงกับแผนผังกรุงเทพฯ ที่มีเครือข่ายการคมนาคมทางน้ำคล้ายกับเมืองเวนิส จนได้ชื่อว่า “เวนิสตะวันออก” (สุธี คุณาวิชยานนท์, 2546) ซึ่งการนำเสนอศิลปะเชิงแนวความคิดทำให้ฤกษ์ฤทธิ์เป็นศิลปินไทยที่ก้าวเข้าสู่ศิลปินระดับแนวหน้าของวงการศิลปะนานาชาติตั้งแต่ทศวรรษ 2530 เป็นต้นมา

ภาพ 2

ฤกษ์ฤทธิ์ ตีระวนิช; Untitled 1990 (2533)



หมายเหตุ. From Rirkrit Tiravanija and the Politics of Cooking (INTERVIEW BY WILLIAM HANLEY), Rirkrit Tiravanija, 2017 <https://www.surfacemag.com/articles/rirkrit-tiravanija-talks-politics-cooking-ceramics/>

นาวิน ลาวัลย์ชัยกุล ศิลปินไทยเชื้อสายอินเดียชาวเชียงใหม่มีผลงาน A Blossom in the Middle of the Heart (City) (2538) เป็นส่วนหนึ่งใน โครงการนาวิน แกลเลอรี กรุงเทพฯ (Navin Gallery Bangkok) (ภาพ 3) ที่จำลองพื้นที่ทางศิลปะในศิลปะสถานต่าง ๆ ให้เข้ามาอยู่ในรถแท็กซี่ เกิดเป็นพื้นที่และงานศิลปะเคลื่อนที่ได้ โครงการนี้เป็นการร่วมมือระหว่างนาวินและทีมงานกับคนขับรถแท็กซี่ใน กรุงเทพฯ และรวมไปถึงเครือข่ายต่าง ๆ นาวินร่วมมือกับจิตรกรแนวไทยประเพณีให้ตกแต่งเพดานด้านในหลังครกแท็กซี่ด้วยภาพจำลองจิตรกรรมฝาผนังฝีมือ ชรัว อิน โข่ง จิตรกรเอกในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว นาวินเลือกใช้ภาพดอกบัวขนาดใหญ่ชูดอกบานเหนือบึงน้ำที่มีผู้คนมองดูด้วยความประหลาดใจเพื่ออุปมามุมมองของชาวตะวันตกที่มีต่อสังคมไทยร่วมสมัย ในด้านหนึ่งรถแท็กซี่จึงมีสถานะคล้ายวิหารเคลื่อนที่อันมีจิตรกรรมฝาผนังประดับอยู่ภายในด้วย (Navin Production Co, Ltd, n.d)

ภาพ 3

นาวิน ลาวัลย์ชัยกุล; A Blossom in the Middle of the Heart (City) (2538)

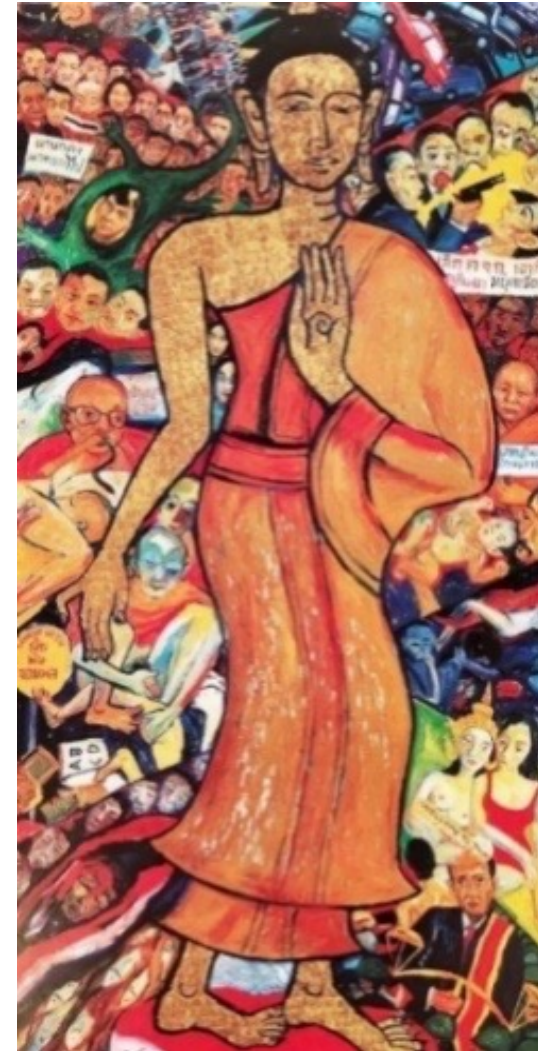


ต่อมา พ.ศ.2549 นาวิน ลาวัลย์ชัยกุล ทำงานศิลปะข้ามสาขากับผู้กำกับชาวอินเดียในการสร้างภาพยนตร์เพลงขนาดสั้นชื่อ Navins of Bollywood, 2006 ซึ่งนาวินเป็นผู้แสดงหลักอย่างแนบเนียนราวกับเป็นดาราภาพยนตร์อินเดีย โดยในภาพยนตร์เล่าถึงการค้นหาและพบบุคคลชื่อ “Navin” ที่มีอยู่มากมายในสื่อออนไลน์จนกลายเป็นเครือข่ายของชื่อ “Navin” อย่างมหาศาล และมีการดำเนินภาพคล้ายกับการเดินทางค้นหาตัวตนที่เชื่อมโยงกับทั่วโลก แล้วถ่ายทอดออกมาเป็นภาพยนตร์เพลงแบบบอลลีวูด (Bollywood) (ชล เจนประกายพันธ์ ใน สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย กระทรวงวัฒนธรรม, 2557) ต่อมานาวินยังนำเค้าโครงจากภาพยนตร์ดังกล่าวมาสร้างเป็นประติมากรรมเหมือนตัวเองและจิตรกรรมที่จัดวางองค์ประกอบคล้ายคัตเอาต์ภาพยนตร์อีกด้วย

หมายเหตุ. From A Blossom in the Middle of the Heart (City), 1997: Navin Gallery Bangkok, Bangkok, Navin Production Co. Ltd., n.d, <https://www.surfacemag.com/articles/rirkrit-tiravanija-talks-politics-cooking-ceramics/>

การวิพากษ์วิจารณ์สังคมไทยผ่านงานทัศนศิลป์ร่วมสมัย

กระแสด้านทัศนศิลป์ที่สะท้อนสังคมร่วมสมัยตั้งแต่ทศวรรษ 2530 เกิดจากศิลปินมีความเชื่อว่า ศิลปะเป็นสื่อที่สะท้อนทัศนคติของตัวเอง ที่มีต่อปรากฏการณ์ทางสังคม เศรษฐกิจ การเมือง และวัฒนธรรม โดยนำเสนอในเชิงวิพากษ์วิจารณ์และตั้งคำถาม เพื่อกระตุ้นให้มหาชนเกิดการขบคิดอันเป็นรากฐานของปัญญาควบคู่ไปกับสุนทรียภาพร่วมสมัย ด้วย ตัวอย่างเช่น การแสดงจิตรกรรมชุด นิรยกรา ในปี พ.ศ.2534 ของวสันต์ สิทธิเขตต์ที่โดดเด่นด้วยเนื้อหาเชิงวิพากษ์วิจารณ์ที่เข้มข้นตรงไปตรงมา มีเนื้อหาเชิงสั่งสอนและเตือนสติให้เกิดความสำนึกถึงบาปและบทลงโทษอันเกิดจากการทุจริตของคนในสังคม และงานจิตรกรรมอีกชิ้น คือ Lord Buddha visits Bangkok (2535) (ภาพ 4) ของวสันต์ที่แสดงในเทศกาลศิลปะร่วมสมัยเอเชียแปซิฟิกทริเอนเนียล ครั้งที่ 1 (The 1st Asia Pacific Triennial of Contemporary Art) ประเทศออสเตรเลีย สร้างขึ้นในช่วงเวลาเดียวกันกับเหตุการณ์พฤษภาทมิฬ พ.ศ. 2535 โดดเด่นด้วยพระพุทธรูปเจ้าในปางลีลาแบบสุโขทัยประทับยืนกลางภาพอยู่บนพื้นที่เต็มไปด้วยเลือดสีแดงสดด้วยอาการสงบท่ามกลางสถานการณ์ที่เต็มไปด้วยความอึกทึกวุ่นวายของผู้คนที่อยู่รายรอบ วสันต์สื่อถึงความเลวร้ายของสังคมและการเมืองไทยในช่วงเวลานั้น (Joyce Van Fenema, 1996) ซึ่งอีโอลา เลนซี (Iola Lenzi) วิจารณ์ว่า งานจิตรกรรมนี้กระตุ้นให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกร่วมกับศิลปินที่สะท้อนใจต่อความวิปริตของสังคมไทยอย่างรุนแรง (วสันต์ สิทธิเขตต์, 2561)



ภาพ 4

วสันต์ สิทธิเขตต์; Lord Buddha visits Bangkok (2535)

หมายเหตุ. From Southeast Asian Art Today, Joyce Van Fenema, 1996, Roeder.

จิตรกรรมชื่อ ยัมสยาม (2538) ของชาติชาย ปุยเปีย เป็นหนึ่งในผลงานที่นำไปแสดงนิทรรศการ Contemporary Art in Asia: Tradition/Tension ณ นิวยอร์ก แวนคูเวอร์ เพิร์ธ และไทเป ซึ่งนักวิจารณ์ได้ตีความงานจิตรกรรมรูปเหมือนของศิลปินที่กำลังฉีกยิ้มอยู่ว่าแสดงถึงการเสียดสีนโยบายโฆษณาชวนเชื่อวัฒนธรรมไทยแบบทางการ (ทัศนะของทาคาตะ มินโอะ ใน จักรพันธ์ วิลาสินีกุล และคณะ, 2547) อีโอลา เลนซี วิจารณ์ว่า งานชิ้นนี้แสดงถึงความแปลกแยกและความขัดแย้งในภาพลักษณ์ที่เป็นมายาคติของความเป็นไทยโดยดึงเอาคำว่า “ยัมสยาม” มาสื่อถึงความเป็นไทยรองรับความต้องการของนโยบายรัฐและความคาดหวังของต่างชาติ รอยยิ้มที่ผิดปกตินี้เป็นการยิ้มของบุคคลที่เสียสติมากกว่าจะเป็นการยิ้มที่ให้ความรู้สึกที่เย้ายวนและเสียดสีความเป็นไทยที่ฉาบทาไปด้วยความสิ้นหวัง (อีโอลา เลนซี ใน มานิต ศรีวานิชภูมิ และ คณะ, 2548)

วิกฤตการณ์ทางเศรษฐกิจเป็นแรงบันดาลใจสำคัญให้มานิต ศรีวานิชภูมิสร้างผลงานภาพถ่ายชุด สงครามไร้เลือด (2540) ที่สะท้อนวิกฤตเศรษฐกิจในช่วงนั้น โดยหยิบยืมองค์ประกอบและภาพเล่าเรื่องเพื่อวิพากษ์สถานการณ์อันเลวร้ายอันมีผลจากวิกฤตเศรษฐกิจช่วงปีพ.ศ.2539-2540 ที่แสดงถึงภาพของคนไทยที่กำลังประสบปัญหาและเหตุการณ์อันเลวร้าย ต่อมา พ.ศ.2544 มานิตแสดงผลงานชุด ปีศาจสีชมพู โดยนำฟังก์แมนเข้าไปอยู่ในภาพถ่ายเหตุการณ์ 14 ตุลาคม พ.ศ.2516 การสังหารนักศึกษาในวันที่ 6 ตุลาคม พ.ศ.2519 และเหตุการณ์พฤษภาทมิฬ พ.ศ.2535 อากัปกิริยาของฟังก์แมนที่เข้าไปอยู่ในภาพความรุนแรงที่เกิดขึ้นในประวัติศาสตร์ไทย สะท้อนภาพไทยมุงที่ไม่แสดงอาการยินดียินร้ายขณะเห็นภาพที่น่าสยดสยอง (อีโอลา เลนซี ใน มานิต ศรีวานิชภูมิ และคณะ)

กลืนอายุปรัชญาพุทธศาสนาเชิงสังเคราะห์

กล่าวได้ว่าตั้งแต่ทศวรรษ 2530 กระแสทางสังคมที่สัมพันธ์กับระบบเศรษฐกิจทุนนิยม การเมืองแบบโลกเสรี และการก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศทำให้ประเด็นด้านความเชื่อพุทธศาสนาของไทยที่เป็นแบบประเพณีนิยมแต่เดิมค่อย ๆ ปรับเปลี่ยนไปสู่กระบวนการพุทธปรัชญาเชิงตีความ เกิดการเผยแผ่ความรู้พุทธปรัชญาที่เป็นการตีความและการอธิบายที่หลากหลายกว่าชุดความเชื่อแบบดั้งเดิม ซึ่งในกรณีเช่นนี้ก็ส่งผลต่อการสร้างสรรค์ของศิลปินไทยจำนวนไม่น้อย

ตัวอย่างสำคัญ เช่น อารยา ราษฎร์จำเริญสุข สร้างงานสื่อศิลปะวิดีโอ (Video Art) และสื่อวิดีโอจัดวาง (Video Installation) ที่ทำให้ผู้ชมต้องตื่นตะลึงด้วยการแสดงของเธอร่วมกับศพของมนุษย์ในงานศิลปะวิดีโอชื่อ Reading for Male and Female Corpses (2541) และ Lament (2541) อารยาเคลื่อนไหวร่างกายและอ่านหนังสือวรรณกรรมให้ศพฟังราวกับว่าเธอกำลังส่งผ่านสุนทรียภาพทางวรรณกรรมให้กับผู้ที่ล่วงลับ ในงานชื่อ Thai Medley I (2545) และ Thai Medley II (2545) อารยาอ่านบทร้อยกรองจากวรรณคดีไทยด้วยน้ำเสียงที่แผ่วเบาอย่างนอนน้อมอ่อนโยน ท่ามกลางศพที่นอนเรียงรายและห่มคลุมด้วยผ้าที่มีลายดอกไม้คล้ายกับชุดที่เธอสวมใส่ ซึ่งบทบรรยายในวรรณคดีมีการพรรณนาถึงความรักและการพลัดพรากของชายและหญิง ผลงานในชุดนี้มุ่งสื่อสารให้กับผู้ที่จากไปได้ยินเพื่อปลอบประโลมการพลัดพรากและสื่อถึงความคิดถึงคำนึงหา (มณฑิร บุญมา และ อารยา ราษฎร์จำเริญสุข, 2548)

ผลงานชื่อ Conversation I, Conversation II, Conversation III (2548) (ภาพที่ 5) Death Seminar (2548) และ The Class (2548) แสดงในเทศกาลศิลปะนานาชาติ เวนิส เบียนนาเล่ ครั้งที่ 51 คู่กับผลงานของมณฑิร บุญมา อารยานำเสนอเป็นผลงานสื่อวิดีโอแนวศิลปะจัดวาง (Video Installation) ที่ใช้เครื่องโปรเจกเตอร์ฉายไปที่จอจำนวน 5 ชุด เรียงคู่ขนานไปกับผนัง ซุ้มโค้ง ทางเดิน และหลุมศพ ตามความยาวของระเบียบโบสถ์คาทอลิก ซาน ฟรานเชสโก เดลลา วินญา (San Francesco della Vigna) โดยในผลงานมีการใช้

ศพของมนุษย์เป็นองค์ประกอบสำคัญในผลงานด้วย ดังนั้น ผลงานของอารยาจึงทำให้ผู้ชมเกิดคำถามถึงความหมั่นหมะทางศีลธรรมและธรรมเนียมต่าง ๆ ว่าศิลปินกำลังใช้ศพในฐานะเป็นเพียงวัตถุทางศิลปะหรือไม่ หากแต่เมื่อได้ชมผลงานในชุดนี้โดยตลอดแล้ว กลับให้ความรู้สึกถึงคุณภาพและท่วงทำนองของเสียงอ่านหนังสือที่เปล่งออกมาเป็นน้ำเสียงที่อ่อนโยนทำให้เกิดความสงบอย่างน่าประหลาดใจยิ่ง (สุธี คุณาวิชยานนท์, 2546) เจตนา นาควัชร (2546) ชี้ว่า การแสดงออกทางร่างกายและการออกเสียงของอารยาแปร่งเพี้ยนและเปี่ยมเบนไปจากแบบแผน แต่ความบกพร่องเช่นนี้กลับดึงดูดให้เกิดความน่าสนใจและทำให้เกิดคุณค่าทางทัศนศิลป์ร่วมสมัยที่เน้นไปที่ความคิดของศิลปินมากกว่าทักษะฝีมือ

ภาพ 5

อารยา ราษฎร์จำเริญสุข; *Coversation I, II, III* (2548)



หมายเหตุ. From Subjective Histories of Sculpture: Araya Rasdjarmrearnsook, YouTube, 2014, <https://www.youtube.com/watch?v=o5VX6OAd-a3M&fbclid=IwAR3x3a1Uk80zz7Vgxj3wt6rMG5-UdKO5Masf5SlpoX8Z-BlewUWgTdli67rc>



ภาพ 6

ชนะ เล้าทกุล;
ศิลปะจัดวางชุด
“มะเร็ง” (2546)

หมายเหตุ. จาก เส้น สี รูปทรง สังคมของการจัดวาง 40 ปี, ชนะ เล้าทกุล, 2564, อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.

ในปี พ.ศ.2546 ชนะ เล้าทกุล แสดงนิทรรศการศิลปะจัดวาง มะเร็ง (2546) (ภาพ 6) จากที่เขาพบว่าตัวเองเป็นโรคมะเร็งและจัดแสดงผลงานศิลปะ โดยชนะจัดห้องแสดงงานภายในพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ หอศิลป์ ให้มีบรรยากาศและความรู้สึกที่แตกต่างกัน โดยมีการแทนค่าความหมายแต่ละห้องตามธาตุดิน น้ำ ลม และไฟ (อ้างอิงธาตุ 4 ของร่างกายมนุษย์) วัตถุสำเร็จรูปต่าง ๆ ที่นำมาแสดงมีความหมายสัมพันธ์กับการมีชีวิตที่ต้องอยู่ร่วมกับโรคมะเร็ง เช่น เมล็ดข้าวสารจำนวนนับไม่ถ้วนแทนค่าเซลล์ในร่างกาย กระดองปูแทนเซลล์มะเร็ง ตะเกียงมีรูปทรงคล้ายร่างกายมนุษย์ แสงตะเกียงหมายถึงชีวิต เมื่อแสงดับ ก็เหมือนชีวิตดับ เป็นต้น วัตถุทุกชิ้นที่จัดแสดง ผู้ชมสามารถบริจาคเงินเพื่อแลกเปลี่ยนกับสิ่งของที่ตัวเองหยิบกลับไปบ้านได้ เงินทั้งหมดที่ได้รับจากการบริจาคนี้ ชนะก็นำไปบริจาคให้กับมูลนิธิที่ศึกษาค้นคว้าเรื่องของมะเร็งเพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อสังคมต่อไป เพราะฉะนั้น ระยะเวลาในการแสดงผลงานแบบเต็มรูปแบบจึงมีระยะเวลาเพียง 1 วันเท่านั้น (ชนะ เล้าทกุล, 2546) ผู้วิจัยเห็นว่า ชนะมุ่งแสดงให้เห็นถึงคุณค่าของสุนทรียภาพชั่วขณะอันสัมพันธ์กับเรื่องของความไม่เที่ยง (อนิจจัง) ทางพระพุทธศาสนา นับเป็นการแสดงศิลปะแนวจัดวางที่สำคัญที่สุดของชนะในประเทศไทยก่อนที่เขาจะเสียชีวิตลงด้วยโรคมะเร็งในเวลาต่อมา

การข้ามสื่อเพื่อสร้างปรากฏการณ์มีส่วนร่วม

นับจากการแสดงผลงานศิลปะเชิงแนวคิดของฤกษ์ฤทธิ์ ตีระวนิช ที่นำไปสู่แนวทางศิลปะเชิงสัมพันธ์ที่มีผู้ชมมีส่วนร่วมกับพื้นที่จัดแสดงผลงานศิลปะ ก็ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงปฏิบัติการทางทัศนศิลป์ของไทยที่เริ่มมีเรื่องของการปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมมากขึ้น เช่น สุธิ์ คุณาวิทยานนท์ สร้างงานศิลปะจัดวางที่ผู้ชมเข้าไปมีส่วนร่วมกับประติมากรรมลูกโป่งยางพารารูปสัตว์ที่มีลักษณะแปบลง อันเป็นสัญลักษณ์ที่แสดงว่า สัตว์ที่สำคัญในสังคมไทยกำลังใกล้สูญพันธุ์อันเนื่องจากการพัฒนาอย่างรวดเร็วของอุตสาหกรรมและการพัฒนาชุมชนเมืองในประเทศไทย อาทิ ผลงาน ตำนานแห่งท้องทุ่ง (The Myth from Rice Field : Breath Donation) (2541) ที่แสดงในนิทรรศการศิลปะร่วมสมัยลิเวอร์พูล ไบรน์เนล ประเทศอังกฤษ (Liverpool Biennial of Contemporary Arts, Liverpool) หรือ ช้างเผือก (The White Elephant) (2542) ที่สะท้อนถึงวิกฤตการณ์จำนวนช้างไทย ผู้ชมสามารถเติมลมเข้าไปในผลงานเพื่อทำให้ลูกโป่งยางพารารูปสัตว์ที่มีลักษณะแปบลงได้พองขึ้นได้ ซึ่งผู้วิจัยตีความว่า สุธิ์อาจเปรียบสถานการณ์ของสัตว์ที่ล้มลงคล้ายกับประเทศไทยหลังเกิดวิกฤตเศรษฐกิจต้มยำกุ้ง การบริจาคมหายใจอาจเปรียบได้กับความร่วมมือร่วมใจกันของคนไทยในการช่วยให้ประเทศได้ฟื้นคืนชีวิตขึ้นมาอีกครั้ง

ต่อมา พ.ศ.2543 สุธิ์แสดงผลงานศิลปะจัดวางบนฟุตบาทถนนราชดำเนินกลางชื่อ ห้องเรียนประวัติศาสตร์ (ถนนราชดำเนิน) (2543) (ภาพ 7) เพื่อตั้งคำถามกับประวัติศาสตร์ที่คนไทยแกล้งลืมหรือเลือกที่จะจดจำอันนำไปสู่การรับรู้ประวัติศาสตร์ที่พร่าเลือนในปัจจุบันด้วยการจัดโต๊ะนักเรียนวางเรียงกันคล้ายกับห้องเรียนตรงหน้าอนุสาวรีย์ประชาธิปไตย พื้นของโต๊ะแต่ละตัวแกะสลักเป็นร่องคล้ายกับแม่พิมพ์แกะไม้ แสดงภาพและเรื่องราวเกี่ยวกับประวัติศาสตร์การเมืองของไทย ซึ่งโอลา เลนซี วิเคราะห์ว่า ผลงานนี้เรียกร้องการมีส่วนร่วมกับผู้ดูให้มีปฏิสัมพันธ์กับผลงาน โดยศิลปินไปไกลกว่าการสร้างงานศิลปะเพื่อการเล่าเรื่อง แต่เป็นการกระตุ้นให้ผู้ชมผลงานได้เข้ามามีส่วนร่วมในการปฏิบัติการกับผลงานศิลปะแนวจัดวาง โดยสุธิ์เชื่อว่า อำนาจของประชาชนในการตรวจสอบและสร้างประวัติศาสตร์ในแบบของตัวเองควรเป็นอิสระจากนโยบายของรัฐและการกระทำเช่นนี้เป็นการสร้างชาติได้ในอีกลักษณะหนึ่ง (มานิต ศรีวานิชภูมิ และคณะ, 2548; 117)

ภาพ 7

สุธิ์ คุณาวิทยานนท์; ห้องเรียนประวัติศาสตร์ (ถนนราชดำเนิน) (2543)



หมายเหตุ: จาก นิทรรศการประวัติศาสตร์และความทรงจำ, มานิต ศรีวานิชภูมิ และคณะ, 2544, หอศิลป์วิทย์นิทรรศน์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุรสีห์ กุศลวงศ์ ศิลปินไทยอีกคนที่มียี่ห้อเสียงในระดับนานาชาติที่
การจำลองตลาดนัดขายข้าวของเครื่องใช้ราคาถูกแบบตลาดล่างที่เห็น
โดยทั่วไปในประเทศไทยมาจัดวางใหม่ในบริบทของศิลปะร่วมสมัย
ในงานศิลปะชุด “Free for All 1998” (2541) ในเทศกาลศิลปะ
นานาชาติเบียนนาเล่ ออฟ ซิดนีย์ (11th Biennale of Sydney)
สุรสีห์ให้ผู้ชมเข้ามามีส่วนร่วมปฏิสัมพันธ์กับผลงาน โดยให้ผู้ชมที่สนใจ
อยากได้วัตถุชิ้นไหนก็ให้ใช้คันเบ็ดมาเกี่ยวของสิ่งนั้นไปคล้ายกับการ
ตกปลา เมื่อได้วัตถุที่ต้องการแล้วผู้ชมก็สามารถนำไปบ้านของ
ตัวเองได้โดยไม่ต้องจ่ายเงิน (สุธี คุณาวิชยานนท์, 2546) ผลงานนี้
สะท้อนรูปแบบของเศรษฐกิจระดับท้องถิ่นในสังคมไทยที่บริโภควัตถุ
ราคาไม่สูงเพียงเพื่อดำรงชีวิตได้และอีกด้านหนึ่งก็สะท้อนถึงความ
เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ที่ตรงข้ามกับสังคมแบบบริโภคนิยมและวัตถุนิยมที่
เห็นว่าเงินนั้นมีค่ามากกว่าสิ่งใด

ในปี พ.ศ.2550 สาครินทร์ เครืออ่อน ได้รับการคัดเลือกไป
แสดงงานศิลปะในเทศกาลศิลปะนานาชาติดอควิเมนต้า ครั้งที่ 12
(Documenta 12) ณ เมืองคาสเซิล (Kassel) ประเทศเยอรมนี แสดง
งานศิลปะภายใต้ชื่อ โครงการศิลปะนาข้าวขั้นบันได หรือ Terraced
Rice Fields Art Project (2550) (ภาพ 8) บริเวณเนินดินขนาดใหญ่
ภายนอกปราสาทวิลเฮล์มส์เฮอห์ (Schloss Wilhelmshöhe) โดย
นำวัฒนธรรมการลงแขกทำนาไทยที่พึ่งพาอาศัยกันระหว่างมนุษย์
กับมนุษย์และความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติมาใช้ในบริบท
ใหม่ สะท้อนปัญหาการอยู่ร่วมกันอย่างแปลกแยกในสังคมทุนนิยม
ปัจจุบันของทวีปยุโรป การปลูกข้าวในพื้นที่นี้เป็นการกระตุ้นการมี
ส่วนร่วมของผู้คนในสังคมผ่านกิจกรรมทางศิลปะที่อ้างอิงไปถึงระบบ
การเกษตรแบบธรรมชาติของไทย โดยได้รับความร่วมมือจากอาสาสมัคร
ทั้งชาวไทย ชาวเยอรมัน และชาวต่างชาติที่เข้ามาช่วยให้กระบวนการ
ทำนาได้ดำเนินควบคู่ไปกับเทศกาลศิลปะนานาชาติ



ภาพ 8

สาครินทร์ เครืออ่อน; Terraced Rice Fields Art Project (2550)

หมายเหตุ. From THAI ARTIST FAILED MISERABLY, OR DID HE NOT?
– SAKARIN KRUE-ON, Public Delivery, 2007, <https://publicdelivery.org/sakarin-krue-on-terraced-rice-fields/>

บรรยากาศการวิจารณ์ทัศนศิลป์ไทย

ในช่วง พ.ศ.2530-2539 มีหนังสือที่อธิบายถึงงานพัฒนาการของทัศนศิลป์ในประเทศไทยมากขึ้นและมีการสอดแทรกประเด็นในเรื่องของการวิจารณ์ไว้ด้วย เช่น ศิลปะสมัยใหม่ในประเทศไทย ของวิรุณ ตั้งเจริญ (2534) หนังสือ Modern Art in Thailand: Nineteenth and Twentieth Centuries ของอภินันท์ โปษยานนท์ (Apinan Poshyananda, 1992) (2535) และหนังสือ ศิลปวิจารณ์ ของสุชาติ ฤทธิทอง (2537) นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยเรื่อง จิตรกรรมและวรรณกรรมแนวเซอร์เรียลลิสม์ในประเทศไทย พ.ศ.2507-2527 ของสดชื่น ชัยประสาธน์ (2539) ซึ่งศึกษาประเด็นเซอร์เรียลลิสม์ที่มีอิทธิพลต่องานจิตรกรรมและวรรณกรรมในประเทศไทยช่วง พ.ศ.2507-2527 นับเป็นงานเขียนที่วิจารณ์เชิงการเปรียบเทียบที่มีความโดดเด่นและความสมบูรณ์เล่มหนึ่ง

ขณะที่บทวิจารณ์ที่ปรากฏในสุจิตร์นิทรรศการที่มีอยู่จำนวนมากเกิดจากการเขียนของกลุ่มคนในวงการศิลปะที่หลากหลาย ตั้งแต่ภัณฑารักษ์ นักวิจารณ์ นักวิชาการ กรรมการตัดสินการประกวด และศิลปิน ในรูปของบทสัมภาษณ์ บทความวิชาการ บทบรรยาย บทวิจารณ์ หรือข้อเขียนในลักษณะเรื่องสั้น ซึ่งบทความที่ปรากฏในสุจิตร์นี้มีทั้งเนื้อหาที่เข้มข้น บางครั้งมีการวิเคราะห์อย่างลึกซึ้ง จัดได้ว่าเป็นงานวิจารณ์ที่มีคุณค่า เช่น บทความเรื่อง “พัฒนาการของศิลปะร่วมสมัยในประเทศไทย : ประเพณีนิยมในด้านที่กลับกัน” (2536) โดยอภินันท์ โปษยานนท์ เป็นต้น

การวิจารณ์ทัศนศิลป์ยังปรากฏในหนังสือพิมพ์รายสัปดาห์หลายฉบับ เช่น เนชั่นสุดสัปดาห์ ฤทธม ชาภักดี เป็นนักวิจารณ์ประจำ (โครงการวิจัยเรื่องการวิจารณ์ศิลปะ : รอยต่อระหว่างวัฒนธรรมลายลักษณ์กับวัฒนธรรมเสมือนจริง, 2561) ฤทธมมักวิจารณ์ทัศนศิลป์โดยเน้นเนื้อหาและเน้นบริบทที่เกี่ยวข้องกับการเมือง เศรษฐกิจ ศิลปวัฒนธรรม และชีวิตของมนุษย์ ตลอดจนสาระสำคัญที่สะท้อนออกมาจากผลงานศิลปะมากกว่าอธิบายเนื้อหาด้านความงามของผลงานศิลปะแต่เพียงอย่างเดียว ซึ่งการวิจารณ์ในประเด็นเนื้อหาและบริบททางการเมืองและสังคมที่เกี่ยวข้องย่อมทำให้เข้าถึงคุณค่าของศิลปะอย่างแท้จริง (ฤทธม ชาภักดี, 2557) นอกจากนี้มีบทวิจารณ์ทัศนศิลป์ “ศิลปะพิจารณา” ของ วิรุณ ตั้งเจริญ และอำนาจ เย็นสบาย ในหนังสือ มติชนสุดสัปดาห์ ที่แสดงออกด้วยการวิจารณ์และความเคลื่อนไหวของวงการศิลปะของไทย เช่นเดียวกับบทวิจารณ์ของ “ไพศาล ธีรพงษ์วิษณุพร” ในนิตยสารสีสรรค์ที่มีการตีพิมพ์อย่างต่อเนื่อง ขณะที่ในสยามรัฐสัปดาห์วิจารณ์มีบทวิจารณ์ของ มานิต ศรีวานิชภูมิ สลับกับไพศาล เปลี่ยนบางช้าง ที่ลงอย่างต่อเนื่องด้วยเช่นกัน ซึ่งทั้งหมดนี้อาจกล่าวได้ว่า ในช่วงทศวรรษ 2530 ถึง ทศวรรษ 2540 การวิจารณ์ทัศนศิลป์ในไทยนั้น มีความโดดเด่นและมีผลกระทบต่อวงการศิลปะร่วมสมัยค่อนข้างมากทีเดียว

ในช่วงทศวรรษ 2540 มีหนังสือที่อธิบายถึงพัฒนาการทัศนศิลป์ในประเทศไทยมากขึ้นและยังสอดแทรกประเด็นในเรื่องของการวิจารณ์ไว้บ้าง เช่น ศิลปะรัตนโกสินทร์ รัชกาลที่ 9 โดยวิโชค มุกตามณี และ สุธี คุณาวิชยานนท์ (2540) หนังสือ 5 ทศวรรษศิลปกรรมแห่งชาติ 2492-2541 โดยหอศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร (2544) เป็นงานเขียนเชิงวิจารณ์ของ นักวิชาการ และนักวิจารณ์หลายท่าน ประกอบภาพผลงานทัศนศิลป์ที่ได้รับรางวัลศิลปกรรมแห่งชาติในรอบ 50 ปี ขณะที่หนังสือ ศิลปะปริทัศน์ เชิงอรรถการวิจารณ์ ที่เขียนโดยถนอม ชากักดี (2545) เป็นการวิจารณ์ของศิลปินร่วมสมัยรายบุคคลด้วยภาษาที่เข้าใจง่ายและมักทิ้งประเด็นคำถามให้ขบคิดต่อ

ส่วนหนังสือเรื่อง จากสยามเก่าสู่ไทยใหม่ : ว่าด้วยความพลิกผันของศิลปะจากประเพณีสู่สมัยใหม่ของสุธี คุณาวิชยานนท์ (2546) นั้น ถือเป็นหนังสือที่แสดงถึงพัฒนาการทัศนศิลป์ไทยนับตั้งแต่เริ่มสร้างกรุงรัตนโกสินทร์จนถึงทศวรรษ 2540 โดยเสนอเป็นข้อสรุปเชิงสังเขปถึงงานทัศนศิลป์และกระแสทางศิลปะที่สัมพันธ์กับบริบททางสังคมและการเมืองไทย และหนังสือเรื่อง ศิลปะในประเทศไทยจากศิลปะโบราณในสยามถึงศิลปะสมัยใหม่ของวิบูลย์ ลิ้มสุวรรณ (2548) ซึ่งเป็นหนังสือที่อธิบายถึงพัฒนาการงานศิลปกรรมของไทยตั้งแต่อดีตจนถึงทศวรรษ 2530 หนังสือเข้านอก/ออกใน: รวมบทสัมภาษณ์และบทความศิลปะร่วมสมัย (พ.ศ. 2546-2548) เกิดจากบทความและบทสัมภาษณ์ นักเขียน ศิลปิน และนักวิจารณ์หลายท่าน โดยมีวรเทพ อรรถบุศตร (2548) เป็นบรรณาธิการนั้น มีความโดดเด่นในแง่การนำเสนอประเด็นที่เข้มข้นด้านทัศนศิลป์ต่างจากที่เคยมีก่อนหน้านี้

งานวิจัยการวิจารณ์ด้านทัศนศิลป์ที่สำคัญมากในช่วงทศวรรษ 2540 คือหนังสือ พลังการวิจารณ์ : ทัศนศิลป์ (2547) ซึ่งเป็นบทวิเคราะห์และสรณิพนธ์ทางทัศนศิลป์ โดยจักรพันธ์ วิลาสินีกุล ดวงฤทัย เอสสนาชาตัง และวันทนี ศิริพัฒนานันทกุล จากโครงการวิจัยเรื่อง “การวิจารณ์ในฐานะพลังทางปัญญาของสังคมร่วมสมัย” ถือเป็นงานวิจัยที่เกี่ยวกับการวิเคราะห์บทวิจารณ์ทัศนศิลป์จนนำไปสู่การสังเคราะห์เกิดเป็นชุดข้อมูลและองค์ความรู้ในด้านการวิจารณ์ทัศนศิลป์ที่โดดเด่นที่สุด จักรพันธ์ได้ตั้งข้อสังเกตว่า ผู้ที่อยู่ในวงการทัศนศิลป์ไทยสามารถมีมากกว่าหนึ่งบทบาท คือ อาจเป็นทั้งศิลปิน อาจารย์ นักวิจารณ์ หรือกรรมการตัดสินงานประกวดในคน ๆ เดียวกันก็ได้ เช่น กรณีของอิทธิพล ตั้งโฉลก ซึ่งเป็นอาจารย์สอนศิลปะในมหาวิทยาลัยศิลปากรและเป็นศิลปินที่แสดงผลงานด้วย อิทธิพลได้กลับมาทบทวนผลงานจิตรกรรมของตัวเองแล้วเห็นว่าอาจเข้าถึงผู้ชมได้ยาก เขาจึงเขียนอธิบายและวิจารณ์ตัวเองใน “บทวิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมของนายอิทธิพลโดย ผศ.อิทธิพล” ตีพิมพ์ในสูจิบัตรแสดงผลงานของเขาเอง เป็นต้น (จักรพันธ์ วิลาสินีกุล และคณะ, 2547) ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่าการมีสถานะอันทับซ้อนระหว่างศิลปินผู้สร้างและนักวิจารณ์ที่มีหน้าที่ตีความผลงานศิลปะของอิทธิพลนั้น อาจนำมาสู่ข้อถกเถียงถึงบทบาทที่เที่ยงตรงในการวิจารณ์ว่าผู้วิจารณ์สามารถวิจารณ์ผลงานตนเองที่ครอบคลุมในบริบทใดบ้างหรืออาจเป็นเพียงแค่การอธิบายแนวความคิดและกระบวนการสร้างสรรค์ของศิลปินเท่านั้น เป็นต้น

ผลพวงจากโครงการวิจัยเรื่อง “การวิจารณ์ในฐานะพลังทางปัญญาของสังคมร่วมสมัย” ยังนำมาเป็นฐานข้อมูลดิจิทัลในเว็บไซต์ www.thaicritic.com เพื่อเผยแพร่ให้ผู้สนใจทำการค้นคว้าในวงกว้างในรูปของสื่อออนไลน์ผ่านระบบอินเทอร์เน็ตด้วย โดยได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย ทั้งนี้ ถนอม ช่างกิติ นักวิจารณ์ที่โดดเด่นที่สุดคนหนึ่งในวงการทัศนศิลป์ไทย เห็นว่า โครงการวิจัยช่วยเกื้อหนุนให้เกิดกระแสการวิจารณ์ที่หลากหลายมากขึ้นกว่าเดิม และทำให้พื้นที่การวิจารณ์ทัศนศิลป์เป็นลักษณะของการสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่แพร่กระจายสู่สาธารณะมากขึ้นกว่าเดิม

นักวิชาการที่มีบทบาทในการผลักดันการวิจารณ์ศิลปะที่โดดเด่นที่สุด คือ เจตนา นาควัชระ ผู้เป็นหัวหน้าโครงการวิจัย “การวิจารณ์ในฐานะพลังทางปัญญาของสังคมร่วมสมัย” ที่ศึกษาการวิจารณ์ศิลปะใน 4 สาขา คือ วรรณศิลป์ ทัศนศิลป์ ศิลปะการละคร และสังคีตศิลป์ ซึ่งเน้นแนวคิดศิลปะส่องทางให้แก่นักวิจารณ์และการวิจารณ์ก็ส่องทางให้แก่นักวิจารณ์ เจตนาชี้ว่านักวิจารณ์หรือนักวิชาการด้านศิลปะไม่ควรสนใจเพียงศิลปะในสาขาตัวเองแต่เพียงอย่างเดียว แม้จะความเชี่ยวชาญเฉพาะสาขาจะเป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างมากก็ตาม เพราะความหลากหลายของศิลปะเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดการวิจารณ์ที่นำไปสู่การเกิดพลังทางปัญญาได้หากมีการเรียนรู้ศิลปะข้ามสาขา การวิจารณ์จึงเป็นการสกัดเอาความยิ่งใหญ่ของงานศิลปะทั้งหลายเพื่อนำมาเป็นฐานในการสร้างพลังทางปัญญา (เจตนา นาควัชระ, 2546)

ในช่วง 2 ทศวรรษนี้มีการวิจารณ์ทัศนศิลป์จำนวนมากที่ปรากฏในสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทต่าง ๆ ซึ่งเมื่อพิจารณาจากจำนวนงานวิจารณ์และผู้วิจารณ์งานทัศนศิลป์ กล่าวได้ว่า ทศวรรษ 2540 เป็นยุคทองของงานวิจารณ์ทัศนศิลป์ ในงานนี้ ผู้วิจัยสนับสนุนแนวคิดของจักรพันธ์ วิชาสินกุล (2547) ที่ชี้ว่า ผู้ที่อยู่ในวงการทัศนศิลป์ไทยสามารถมีบทบาทหลายด้าน ที่สำคัญ นักวิจารณ์ที่มีความสามารถทางด้านปฏิบัติงานทัศนศิลป์ด้วยนั้น ก็จะทำให้การอธิบายบทวิจารณ์สามารถเจาะลึกถึงสาระทางด้านรูปแบบ เทคนิค และวิธีการสร้างสรรค์ได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น และจะเข้าถึงผู้รับสารได้ดียิ่งขึ้นหากมีความสามารถด้านการใช้ภาษาด้วย

สรุป

ความเป็นไทยและความเป็นท้องถิ่นในกระแสโลกาภิวัตน์คือสำนึกร่วมที่แสดงให้เห็นถึงการตีความใหม่ที่ไม่ได้เจริญรอยตามความเป็นไทยแบบประเพณีนิยมไปเสียทั้งหมด ตัวอย่างเช่น การเล่าเรื่องในงานจิตรกรรมฝาผนังวัดพุทธปทีป ที่มีโครงเรื่องพุทธประวัติตามแบบประเพณี แต่ใช้สีในเชิงวิทยาศาสตร์ที่ให้ความรู้สึกสมัยใหม่ และการใส่ตัวละครหลายตำแหน่งที่เป็นตัวละครร่วมสมัย ทำให้งานจิตรกรรมฝาผนังนี้ใช้คติตามแบบประเพณีนิยม แต่สร้างสรรค์ตามแรงบันดาลใจและความคิดของศิลปินร่วมสมัย

ความเป็นไทยแบบท้องถิ่นก็คือการโหยหากลับไปสู่วัฒนธรรมท้องถิ่นที่สัมพันธ์กับเกษตรกรรมและวิถีชีวิตสามัญ เช่น ผลงานทัศนศิลป์ในนิทรรศการ เรื่องราวจากท้องทุ่ง และ ไทย-ไทย ของมณเฑียร บุญมาที่ใช้วัสดุธรรมชาติในท้องถิ่นของไทย วัตถุทางการเกษตร และวัตถุใช้สอยในชีวิตปกติมาจัดการใหม่ เพื่อเป็นสื่อสำหรับแสดงสุนทรียภาพพร้อมด้วยความหมาย โดยใช้ความเป็นวัสดุท้องถิ่นเป็นสื่อในการนำเสนอเนื้อหาสาระอย่างไม่เคยมีมาก่อนด้วยรูปแบบงานประติมากรรม สื่อผสม และศิลปะจัดวาง ซึ่งความโดดเด่นตรงนี้ทำให้ผลงานของมณเฑียรโดดเด่นอย่างมากในเวทีนานาชาติ เพราะนำเสนอตัวตนความเป็นท้องถิ่นในรูปแบบร่วมสมัยกับกระแสศิลปะสากล

ส่วนความเป็นไทยที่เชื่อมโยงกับปรัชญาพุทธศาสนาก็ถือเป็นอีกกระแสหนึ่งที่ศิลปินไทยนิยมสร้างสรรค์ โดยใช้วิธีการนำเสนอแบบศิลปะร่วมสมัยที่แพร่หลายในสากลอย่างเช่น งานศิลปะจัดวาง งานศิลปะวิดีโอ หรืองานศิลปะเชิงแนวคิด เช่น งานศิลปะวิดีโอของอารยา ราษฎร์จำเริญสุข ที่ใช้ศพมนุษย์มาเป็นสื่อในการแสดงร่วมกันกับตัวเอง โดยศิลปินมีทัศนคติกับความตายอย่างอุเบกขาด้วยการแสดงออกทางพฤติกรรมและท่วงท่าของคำพูดที่อ่อนน้อมและเคารพกับศพที่เป็นบริบทสำคัญในผลงาน และงานศิลปะจัดวางชุด “มะเร็ง” ของธนะ เลหาภัยกุล ที่ทำให้สำนึกในเรื่องของความไม่แน่นอนในชีวิตและมรณานุสติตามหลักพุทธธรรม เป็นต้น

การสร้างทัศนศิลป์สะท้อนและวิพากษ์วิจารณ์สังคมในกระแสโลกาภิวัตน์ทำให้ศิลปินไทยจำนวนมากมีสำนึกร่วมกันในการแสดงออกทางด้านศิลปะที่สะท้อนและวิพากษ์วิจารณ์สังคมไทยด้วยการใช้งานศิลปะเป็นเสมือนกระจกส่องสะท้อนความเป็นไปของสังคมในบริบทต่าง ๆ ร่วมกับทำหน้าที่ในการวิพากษ์วิจารณ์เพื่อชี้แนะสังคมไทยให้มหาชนได้ขบคิดถึงสถานการณ์ที่เกิดขึ้น ณ ช่วงเวลานั้น ซึ่งศิลปินมักมุ่งเน้นแนวความคิดที่เข้มแข็งให้มีความสำคัญเท่ากับทักษะฝีมือ เพราะศิลปินเหล่านี้เชื่อว่าเนื้อหาสาระที่ตัวเองนำเสนอต่อสังคมได้แสดงออกอย่างจริงใจและสามารถนำให้มหาชนได้ขบคิดให้เกิดปัญญาควบคู่ไปกับสุนทรียภาพแนวใหม่ด้วย

ขณะที่กระแสโลกาภิวัตน์ทำให้ศิลปินไทยให้ความสนใจในมิติด้านการสร้างสรรค์และการนำเสนองานศิลปะในเวทีนานาชาติมากยิ่งขึ้น ประกอบกับการคมนาคมและการสื่อสารที่รวดเร็วกว่าอดีตทำให้ศิลปินไทยรับรู้และเรียนรู้ความเป็นนานาชาติได้ง่ายผ่านการศึกษาในสถาบันศิลปะ การเดินทางไปศึกษาต่อต่างประเทศ การไปทัศนศึกษาดูงานต่างประเทศ และการได้รับเชิญไปแสดงงานศิลปะในต่างประเทศและระดับนานาชาติ ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นตัวกระตุ้นให้ศิลปินไทยมีสำนึกร่วมในการผลักดันผลงานทัศนศิลป์ให้ก้าวทันกับกระแสศิลปะร่วมสมัยของโลก

การเรียนรู้ที่สำคัญของวงการทัศนศิลป์ไทยจากความเป็นนานาชาติอีกประการก็คือการยอมรับในภาคส่วนสนับสนุนศิลปินให้ประสบความสำเร็จทั้งในระดับประเทศและในเวทีนานาชาติ เช่น ผู้สนับสนุนในภาคบริษัทหรือรัฐที่เป็นเจ้าภาพในการจัดนิทรรศการศิลปะ ภัณฑารักษ์ที่มีบทบาทส่งเสริมในด้านนิทรรศการศิลปะให้มีความน่าสนใจ บทบาทของนักวิจารณ์ศิลปะที่สร้างและส่งเสริมความรู้ให้กับมหาชน และคุณูปการของนักสะสมศิลปะที่ช่วยให้ศิลปินสามารถเลี้ยงชีพได้ เป็นต้น และจากการเรียนรู้และยอมรับภาคส่วนเหล่านี้ก็ทำให้ผลงานของศิลปินไทยได้ก้าวเข้าไปมีบทบาทในเวทีนานาชาติระดับมืออาชีพมากขึ้น ซึ่งอภิสิทธิ์ โปษยานนท์ ถือว่าเป็นผู้มีบทบาทที่โดดเด่นในการเป็นผู้สนับสนุนศิลปินไทยในฐานะของภัณฑารักษ์ที่เชื่อมโยงหรือนำศิลปิน

ไทยไปแสดงผลงานศิลปะยังต่างประเทศ นอกเหนือจากเป็นผู้เขียนหนังสือเล่มสำคัญที่อธิบายถึงงานทัศนศิลป์สมัยใหม่ของไทยในช่วงกลางทศวรรษ 2530

ตัวอย่างที่โดดเด่น เช่น ผลงานศิลปะของมณฑิร บุญมา ได้รับเป็นผลงานสะสมทั้งในส่วนนักสะสมบุคคล หอศิลป์ และพิพิธภัณฑ์ศิลปะทั่วโลก ส่วนฤกษ์ฤทธิ์ ตีระวนิช ศิลปินไทยที่สร้างงานศิลปะเชิงสัมพันธ์ด้วยการประกอบอาหารในหอศิลป์โดยให้ผู้ชมมีส่วนร่วมปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมที่เกิดขึ้น ซึ่งเป็นการสร้างประวัติศาสตร์ทัศนศิลป์แนวใหม่ในระดับสากล ขณะที่นาวัน ลาวัลย์ชัยกุล ได้ประยุกต์ใช้สื่อที่หลากหลายจัดแสดงผลงานศิลปะในเวทีนานาชาติอย่างต่อเนื่อง โดยผลงานของนาวันมีกลิ่นอายแนวคิดหลังสมัยใหม่ที่ผสมผสานพุทธธรรม ส่วนสุรสิทธิ์ กุศลวงศ์ สร้างงานศิลปะที่นำรูปแบบตลาดนัดของไทยไปจัดแสดงในต่างประเทศ ทำให้เกิดความน่าสนใจทั้งในด้านของรูปแบบผลงานที่แปลกปลอมจากพื้นที่และกิจกรรมที่เกิดขึ้น จนได้รับเชิญไปแสดงผลงานหลายประเทศ และสาครินทร์ เครืออ่อน สร้างปรากฏการณ์ในงานศิลปะนานาชาติที่ประเทศเยอรมนีด้วยโครงการศิลปะที่ทำนาข้าวขั้นบันไดหน้าปราสาทโบราณ โดยสาครินทร์นำคณะทำงานและเกษตรกรไทยไปร่วมกันปลูกข้าวนาขั้นบันไดแบบไทยบนพื้นที่ที่มีความแตกต่างจากแผ่นดินแม่ ซึ่งทำให้ผู้ชมเกิดความสนใจและเข้ามามีส่วนร่วมกับกระบวนการทางศิลปะด้วย

ขณะที่ในด้านการวิจารณ์ทัศนศิลป์นั้น พบว่านักวิจารณ์จำนวนไม่น้อยมีสถานะในวงการศิลปะมากกว่าหนึ่งบทบาท ซึ่งอาจจะเป็นนักวิจารณ์ควบคู่ไปกับการเป็นศิลปิน นักวิชาการ หรืออาจารย์สอนศิลปะด้วย ซึ่งประเด็นใหญ่ที่มักได้รับความสำคัญคือการให้คำจำกัดความและการอธิบายถึงความเป็นศิลปะสมัยใหม่และศิลปะร่วมสมัยในสังคมไทย โดยพบมากทั้งในรูปของหนังสือ ตำรา บทความ และบทวิจารณ์ ขณะที่การวิจารณ์ทัศนศิลป์สามารถแบ่งได้ 2 ประเภท คือ (1) การวิจารณ์ในแนวอธิบายภาพรวมของศิลปะสมัยใหม่และศิลปะร่วมสมัยในประเทศไทย และ (2) การวิจารณ์ที่เน้นวิจารณ์เฉพาะผลงานของศิลปินแต่ละคน

เอกสารอ้างอิง

เจตนา นาควัชระ. (2546). *ศิลปะส่องทาง*. คมบาง.

โครงการวิจัยเรื่อง การวิจารณ์ศิลปะ: รอยต่อระหว่างวัฒนธรรมลายลักษณ์กับวัฒนธรรมเสมือนจริง. (2561, 21 ธันวาคม). *บรรณานุกรมบทวิจารณ์ สาขาทัศนศิลป์*. TRF Criticism Project. http://www.thaicritic.com/?page_id=62

จักรพันธ์ วิลาสินีกุล, ดวงฤทัย เอสนะนาชาตัง, และ วันทนี ศิริพัฒนานันทกุล. (2547). *พลังการวิจารณ์ : ทัศนศิลป์*. มิ่งมิตร.

ถนอม ชากักดี. (2545). *ศิลปะปริทัศน์ เชิงอรรถการวิจารณ์*. เนชั่น มัลติมีเดีย กรุ๊ป จำกัด (มหาชน).

ถนอม ชากักดี. (2557). *การสร้างสรรค์สื่อเรื่อง กระบวนการวิจารณ์ทัศนศิลป์ในประเทศไทย ช่วงปี พ.ศ.2530-2550: ภายใต้บริบทของโลกกาวิวัฒน์และโลกศิลปะ*. [วิทยานิพนธ์ หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาศิลปกรรมศาสตร์ คณะศิลปกรรมศาสตร์]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ธนะ เลหาภัยกุล. (2546). *เส้น สี รูปทรง สังคมของการจัดวาง 40 ปี*. อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.

มณฑิร บุญมา และ อารยา ราชบุรีจำเริญสุข. (2548). *คนตายอยากอยู่ คนอยู่อยากตาย*. สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย กระทรวงวัฒนธรรม.

มณฑิร บุญมา. (2532). *ผลงานสื่อประสมของมณฑิร บุญมา “เรื่องราวจากท้องทุ่ง”*. กรมศิลปากร.

มณฑิร บุญมา. (2548). *ตายก่อนดับ : การกลับมาของมณฑิร บุญมา*. สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย กระทรวงวัฒนธรรม.

มานิต ศรีวานิชภูมิ, สุธี คุณาวิชยานนท์ และ อิง กาญจนะวนิชย์. (2544). *นิทรรศการประวัติศาสตร์และความทรงจำ จัดแสดง ณ หอศิลป์วิทยานิทรรศน์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย* 15 สิงหาคม - 1 กันยายน 2544. หอศิลป์วิทยานิทรรศน์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

มานิต ศรีวานิชภูมิ, สุธี คุณาวิชยานนท์, อิง กาญจนะวนิชย์, วสันต์ สิทธิเขตต์, ชาติชาย ปุยเปี้ย, นพไชย อังควัฒนะพงษ์, สาครินทร์ เครืออ่อน และ สันติ ทองสุข. (2548). *นิโอ-ชาตินิยม : นิทรรศการศิลปการเมืองร่วมสมัย*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วรเทพ อรรถบุตร. (2548). *เข้านอก/ออกใน*. สเกล.

วสันต์ สิทธิเขตต์. (2561). *นิทรรศการศิลปะร่วมสมัย “ฉันคือเธอ”* จัดโดยหอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร. ใน *ลักขณา คุณาวิชยานนท์ (บ.ก.), นิทรรศการศิลปะร่วมสมัย “ฉันคือเธอ”*. แพลน พรินต์ติ้ง จำกัด.

วิโชค มุกดามณี และ สุธี คุณาวิชยานนท์. (2540). *ศิลปะรัตนโกสินทร์ รัชกาลที่ 9*. คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.

วิบูลย์ ลี้สุวรรณ. (2548). *ศิลปะในประเทศไทยจากศิลปะโบราณในสยามถึงศิลปะสมัยใหม่*. ศูนย์หนังสือลาดพร้าว.

วิรุณ ตั้งเจริญ. (2534). *ศิลปะสมัยใหม่ในประเทศไทย*. โอเดียนสโตร์.

สดชื่น ชัยประสาน. (2539). *จิตรกรรมและวรรณกรรมแนวเซอร์เรียลลิสม์ในประเทศไทย* พ.ศ.2507-2527. สยามสมาคม.

สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย กระทรวงวัฒนธรรม. (2557). *เอกะทศวรรษ ศิลปาร*. ใน *เขมชาติ เทพไชย (บ.ก.), เอกะทศวรรษ ศิลปาร*. สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย กระทรวงวัฒนธรรม.

สุชาติ ฤทธอง. (2537). *ศิลปวิจารณ์*. โอเดียนสโตร์.

หอศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร. (2544). *5 ทศวรรษศิลปกรรมแห่งชาติ 2492-2541*. มหาวิทยาลัยศิลปากร.

อภิรักษ์ โพษยานนท์, และ คณะ. (2555). *ศิลปะสมัยรัชกาลที่ 9: นิทรรศการศิลปะไทยเท* จากห้องถิ่นสู่อินเทอร์เน็ต. อมรินทร์ พรินต์ติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.

Asia Society. (2004). *Nature's Breath: Arokhayasala*. <http://sites.asiasociety.org/arts/boonma/nature/b0.html>

Navin Production Co. Ltd. (n.d). *A Blossom in the Middle of the Heart (City)*, 1997: Navin Gallery Bangkok.. [https://publicdelivery.org/sakarin-krue-on-terraced-rice-fields/](http://navinproduction.com/achives_detail.php?id=174Poshyananda, A. (1992). Modern art in Thailand: nineteenth and twentieth centuries. Oxford University Press.</p>
<p>Public Delivery. (2007). <i>THAI ARTIST FAILED MISERABLY, OR DID HE NOT? – SAKARIN KRUE-ON</i>. <a href=)

Sculpture Center. (2014, April 15). *Subjective Histories of Sculpture: Araya Rasdjarmrearnsook*. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=o5VX6OAda3M&fbclid=IwAR3x3a1Uk80zz7Vgxj3wt6rMG5-UdKO5Masf5SlpoX8ZBlewUWgTdli67rc>

Tiravanija, Rirkrit. (2017, December 19). *Rirkrit Tiravanija and the Politics of Cooking (INTERVIEW BY WILLIAM HANLEY)*. *Surfacemag*. <https://www.surfacemag.com/articles/rirkrit-tiravanija-talks-politics-cooking-ceramics/>

Van Fenema, Joyce. (Ed.). (1996). *Southeast Asian Art Today*. Roeder.

มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม : การทอผ้าฝ้าย “แสงดา บันสิทธิ” แห่งบ้านไร่ไผ่งาม อ.จอมทอง จ.เชียงใหม่

Intangible Cultural Heritage of Cotton Weaving “Saengda Bunsiddhi” of Ban Rai Phai Ngam, Chom Thong District, Chiang Mai Province

อติยศ สรรคบุรณารักษ์¹
Atiyot Sankaburanurak¹

Received : May 4, 2022
Revised : August 30, 2022
Accepted : September 23, 2022

¹ อาจารย์ ดร.ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
อีเมล : artsun2518@gmail.com
¹ Lecturer (Ph.D) in Art Education, Faculty of Fine Arts, Srinakharinwirot University
E-mail : artsun2518@gmail.com

บทคัดย่อ

บ้านไร่ไผ่งาม หรือพิพิธภัณฑ์ผ้าป่าดา หนึ่งในหมู่บ้านผลิตผ้าฝ้าย
ทอมือแบบโบราณที่มีคุณภาพและมีชื่อเสียงของอำเภอจอมทอง จังหวัด
เชียงใหม่ กลุ่มแม่บ้านได้รับการถ่ายทอดองค์ความรู้เรื่องกระบวนการ
ผลิตผ้าฝ้ายทอมือย้อนสืบทอดมาจากรุ่นสู่รุ่น ไผ่และดอกไม้เป็น
สีพิเศษ ถือได้ว่าเป็นมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมที่หาได้ยากใน
ยุคปัจจุบัน สถานที่ซึ่งรวบรวมผ้าและเครื่องมือทอผ้าในสมัยโบราณ
มาจัดแสดง เพื่อระลึกถึงผลงานอันล้ำค่าของป่าแสงดา พร้อมกับจัด
แสดงวิถีชีวิตความเป็นอยู่ ตลอดจนกระบวนการผลิตผ้าฝ้ายทอมือ
ที่มีลวดลายสีสันสวยงามทุกขั้นตอน ตั้งแต่การแกะฝ้ายออกจากฝัก
การตีฝ้ายให้เป็นปุย การหีบฝ้าย การแยกเมล็ดฝ้าย นางแสงดา
บันสิทธิ ได้รับการยกย่องให้เป็นศิลปินพื้นบ้านดีเด่นแห่งชาติของ
ภาคเหนือ พ.ศ. 2528 ศิลปินแห่งชาติ สาขาทันตศิลป์ (การทอผ้า)
พ.ศ.2529 นักวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีล้านนาดีเด่นด้านสิ่งทอ
พ.ศ.2529 และปริญญาดุษฎีบัณฑิตกิตติมศักดิ์ สาขา
วิทยาศาสตร์และวิทยาศาสตร์ประยุกต์ พ.ศ.2530 บทความนี้ขอนำ
เสนอเกี่ยวกับประวัติ แนวคิดการดำเนินชีวิต การทำงานและการ
สร้างสรรค์ผลงานศิลปะการทอผ้าฝ้ายของป่าแสงดา การย้อมสีด้วย
สมุนไพร กระบวนการทอผ้า เพื่อเป็นแหล่งความรู้เกี่ยวกับผ้าฝ้ายทอ
มือแบบโบราณแก่ชนรุ่นหลังในการอนุรักษ์ สืบทอดและคงอยู่ต่อไป

คำสำคัญ : มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม, การทอผ้าฝ้าย,
แสงดา บันสิทธิ, บ้านไร่ไผ่งาม

Abstract

Ban Rai Phai Ngam, also known as the Pa Da Cloth Museum, is a village in Chom Thong District, Chiang Mai Province, that manufactures traditional hand-woven cotton of high quality and renown. Within this community, a group of housewives have been instructed in the method of hand-weaving cotton that has been organically colored with leaves and flowers. Ban Rai Phai Ngam is also regarded as a rare cultural heritage in the present day, a place where ancient cloth and weaving tools are collected and displayed to commemorate the precious works of Aunt Sangda, along with showcasing the way of life as well as the production process of hand-woven cotton with beautiful colorful patterns at every step: from the removal of the cotton from the sheath, cotton fluffing, cotton packing, and cotton seed separation. Auntie Sangda Bunsiddhi has been recognized as an outstanding northern region folk artist in 1985, an honorary graduate scientist in science and applied sciences in 1987, and an outstanding Lanna scientist and textile technology expert and national artist in 2016. This article highlights the concept of life, work, and creation; the dying with herbs and weaving method of Sangda's cotton weaving art is a hereditary source of knowledge for future generations in conservation that will continue.

Keyword : Intangible Cultural Heritage, Cotton Weaving, Sangda Bunsiddhi, Ban Rai Phai Ngam

บทนำ

อำเภอจอมทอง จังหวัดเชียงใหม่เต็มไปด้วยงานหัตถกรรมจากภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ได้รับการสืบทอดกันมาช้านาน และที่น่าสนใจอย่างยิ่งคือการทอผ้าฝ้าย ซึ่งเป็นการสะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของคนท้องถิ่น ในอำเภอจอมทองนอกจากจะมีแหล่งท่องเที่ยวสำคัญแล้ว ยังมีกลุ่มผ้าฝ้ายทอมือที่หลากหลาย ได้แก่ กลุ่มผ้าฝ้ายเชิงดอย กลุ่มผ้าทอบ้านหนองอาบช้าง กลุ่มอาชีพผ้าฝ้ายทอมือบ้านแท่นดอกไม้ กลุ่มทอผ้าและทอตุ่ง กลุ่มทอผ้าบ้านวังปิ่น กลุ่มทอผ้าบ้านดอยแก้ว กลุ่มทอผ้าบ้านใหม่แม่เตี๊ยะ กลุ่มทอผ้าบ้านห้วยทราย กลุ่มผ้าฝ้ายบ้านอาจารย์ และพิพิธภัณฑ์ผ้าป่าดา (บ้านไร่ฝางาม) นางแสงดา บันสิทธิ์ หรือป้าแสงดา ยายแสงดาชื่อที่คนทั่วไปใช้เรียกขานแบบเป็นกันเอง ผู้ซึ่งได้รับการยกย่องให้เป็นศิลปินพื้นบ้านดีเด่นแห่งชาติของภาคเหนือ พ.ศ. 2528 ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะ (การทอผ้า) ปี พ.ศ.2529 นักวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีล้านนาดีเด่นด้านสิ่งทอ พ.ศ.2529 และปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิตกิตติมศักดิ์ สาขาวิทยาศาสตร์และวิทยาศาสตร์ประยุกต์ พ.ศ.2530 ศิลปินผู้เป็นนักวิทยาศาสตร์แห่งบ้านไร่ฝางาม ความคิดและการทำงานของป้าแสงดา บันสิทธิ์ สะท้อนให้เห็นถึงศักยภาพทางปัญญาในตนเอง ได้แก่ ความสนใจในการเรียนรู้ และแสวงหาความรู้อยู่เสมอ ใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ในการทำงานและแก้ปัญหา และเรียนรู้ธรรมชาติ นำมาประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสม ผลงานการผลิตผ้าบ้านไร่ฝางามนี้ มาจากความคิดและความสามารถของป้าแสงดา บันสิทธิ์ ผู้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองตลอดเวลา คิดปรับปรุงทั้งการทอและการย้อมสี โดยใช้เทคนิควิธีแบบพื้นบ้าน ใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ที่สอดคล้องพอดีกับความต้องการและความจำเป็นในการดำรงชีวิตตามสภาพของธรรมชาติ ไม่มุ่งแต่ประโยชน์จนทำให้สภาพแวดล้อมเสื่อมโทรม แสดงถึงจิตสำนึกอันสูงส่งในการรู้คุณค่าของทรัพยากรและความรอบรู้ในด้านการจัดการให้อาชีพ ผลผลิต สังคมชาวบ้านพึ่งพากันได้อย่างพอดี (อานวย จันเงิน, 2545) นางแสงดา บันสิทธิ์ หรือยายแสงดาเป็นคนหนึ่งที่มีมองเห็นคุณค่า “มรดกของล้านนา”

คือการทอผ้าฝ้ายแบบพื้นเมือง แล้วพยายามอนุรักษ์ศึกษา ค้นคว้าและพัฒนา เพื่อให้ผ้าฝ้ายทอมือตามแบบอย่างของล้านนาได้คงอยู่ต่อไป (วิบูลย์ ลี้สุวรรณ, 2536) เนาวรัตน์ พงษ์ไพบูลย์ ได้บรรยายความรู้ความเข้าใจในธรรมชาติ พืชสมุนไพรของป่าแสงดาไว้ว่า คนที่รู้จักต้นไม้ รักต้นไม้ เห็นลึกเข้าไปในต้นไม้แบบนี้ จึงไม่แปลกใจเลย ที่จะได้ยินคำอย่างที่ว่ากันว่า ต้นไม้นั้นจะ “พูด” กับเรา และจะ “สอน” เราได้ (เอนาวัตน์ พงษ์ไพบูลย์, 2530) “ป่าแสงดาเป็นช่างที่ยิ่งกว่าช่าง เพราะการทำงานและผลงานของท่านนั้นพิเศษกว่าการทำงานและผลงานของช่างธรรมดา ยิ่งกว่าศิลปิน คือเป็นศิลปินที่มีอุดมการณ์สูงส่ง มีจริยธรรม มนุษยธรรม เพื่อแผ่ต่อเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน ศิลปินที่ยิ่งกว่าศิลปินเช่นนี้ก็มีน้อยและหายาก ยิ่งในยุคปัจจุบันนี้แล้วยิ่งหายากยิ่งขึ้น ป่าแสงดาดี นอกจากยิ่งกว่าช่างแล้วยิ่งกว่าศิลปินอีก” (ดำรง วงศ์อุปราช, 2530 อ้างถึงใน อำนวย จันเงิน, 2545) และพิพิธภัณฑสถานผ้าป่าดา หรือบ้านไร่ไผ่งาม ได้รับรางวัลแหล่งท่องเที่ยววัฒนธรรมภาคเหนือปี พ.ศ. 2551 นับเป็นรางวัลอันน่าภาคภูมิใจของชาวบ้านไร่ไผ่งามอีกด้วย สถานที่แห่งนี้เป็นศูนย์รวมช่างปั่น ช่างทอ ช่างย้อม ก่อตั้งขึ้นเพื่อระลึกถึงป่าแสงดา บ้านสิทธ์ หลังจากที่บ้านแสงดาเสียชีวิต เมื่อปี พ.ศ. 2536 โดยใช้เรือนไม้โบราณ ยกใต้ถุนสูงเป็นบ้านที่บ้านแสงดาอาศัยมาทำเป็นพิพิธภัณฑสถาน พร้อมทั้งก่อตั้งมูลนิธิแสงดา บ้านสิทธ์ เป็นการสืบทอดภูมิปัญญาล้านนาที่ล้ำเลิศ ช่วยให้ชาวบ้านในชุมชนมีงานทำ มีรายได้ไปจุนเจือครอบครัว และกระทรวงวัฒนธรรมร่วมกับกรมส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมได้ประกาศยกย่องป่าแสงดา บ้านสิทธ์ เป็นบุรพศิลปินผู้ล่วงลับ รุ่นที่1 สาขาทัศนศิลป์ ปีพุทธศักราช 2558 (กระทรวงวัฒนธรรม, 2558)

มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้และมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม

องค์การการศึกษา วิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ หรือ ยูเนสโก ได้นิยามความหมายของ “มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้” หมายถึง การปฏิบัติ การเป็นตัวแทน การแสดงออก ความรู้ ทักษะ ตลอดจนเครื่องมือ วัตถุ สิ่งประดิษฐ์ และพื้นที่ทางวัฒนธรรมอันเป็นผลจากสิ่งเหล่านี้ ซึ่งชุมชน กลุ่มชน และในบางกรณีปัจเจกบุคคลยอมรับว่าเป็นส่วนหนึ่งของมรดกทางวัฒนธรรมของตน (The United Nations Educational, Scientific and Culture Organization, 2003) อนุสัญญาว่าด้วยการสงวนรักษามรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ (Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage) ได้กำหนดขอบเขตลักษณะของมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ไว้ 5 สาขา คือ 1. ประเพณีและการแสดงออกที่เป็นมุขปาฐะ รวมถึงภาษาในฐานะพาหะ 2. ศิลปะการแสดง 3. แนวปฏิบัติทางสังคม พิธีกรรมและงานเทศกาล 4. ความรู้และแนวปฏิบัติเกี่ยวกับธรรมชาติและจักรวาล 5. งานช่างฝีมือดั้งเดิม

พระราชบัญญัติส่งเสริมและรักษามรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม พ.ศ. 2559 มาตรา 3 ได้ให้ความหมายของมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม ไว้ว่า “มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม” หมายความว่า ความรู้ การแสดงออก การประพฤติปฏิบัติหรือทักษะทางวัฒนธรรม ที่แสดงออกผ่านบุคคล เครื่องมือ หรือวัตถุ ซึ่งบุคคล กลุ่มบุคคล หรือชุมชนยอมรับและรู้สึกเป็นเจ้าของร่วมกัน และมีการสืบทอดกันมาจากคนรุ่นหนึ่งไปยังคนอีกรุ่นหนึ่ง โดยอาจมีการปรับเปลี่ยนเพื่อตอบสนองต่อสภาพแวดล้อมของตน (พระราชบัญญัติ ส่งเสริมและรักษามรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม พ.ศ. 2559) มาตรา 4 มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมที่ได้รับการส่งเสริมและรักษาตามพระราชบัญญัตินี้ ต้องมีลักษณะอย่างหนึ่งอย่างใด ดังต่อไปนี้ 1.วรรณกรรมพื้นบ้านและภาษา 2. ศิลปะการแสดง 3. แนวปฏิบัติทางสังคม พิธีกรรม ประเพณี และเทศกาล 4. ความรู้และการปฏิบัติเกี่ยวกับธรรมชาติและจักรวาล 5. งานช่างฝีมือดั้งเดิม 6. การเล่นพื้นบ้าน กีฬาพื้นบ้าน และศิลปะการ

ต่อสู้ป้องกันตัว 7. ลักษณะอื่นตามที่กำหนดในกฎกระทรวง (พระราชบัญญัติ ส่งเสริมและรักษามรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม พ.ศ. 2559)

ดังนั้น มรดกทางวัฒนธรรม ก็คือผลผลิตของวัฒนธรรม โดยเป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างหรือคิดค้นขึ้นมาตั้งแต่ในอดีต และได้ตกทอดหรือสืบทอดจากรุ่นหนึ่งมาสู่อีกรุ่นหนึ่ง เช่น โบราณสถาน โบราณวัตถุ เพลงพื้นบ้าน ภาษา หรือขนบธรรมเนียมประเพณีต่าง ๆ ด้วยเหตุนี้คำว่า “มรดกทางวัฒนธรรม” จึงมีลักษณะพิเศษที่เพิ่มขึ้นจากคำว่า “วัฒนธรรม” โดยทั่วไป ตรงที่มีเรื่องของระยะเวลาในการดำรงอยู่ และการตกทอดหรือสืบทอดเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย เนื่องจากเป็นสิ่งที่ทรงคุณค่า แสดงให้เห็นถึงความเป็นเอกลักษณ์หรืออัตลักษณ์ของสังคมนั้น ๆ โดยนำมาซึ่งความภาคภูมิใจของคนในสังคม และพร้อมที่จะรักษาและธำรงไว้ ตลอดจนตกทอดหรือสืบทอดให้แก่ชนรุ่นหลังต่อไป (มูลนิธิสถาบันวิจัยกฎหมาย, 2552)

“มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้” มาจากคำภาษาอังกฤษว่า Intangible Cultural Heritage ซึ่งยังไม่มีคำแปลเป็นภาษาไทยที่ชัดเจนและตรงตัว เมื่อแรกใช้มีการเสนอคำแทนดังกล่าวอย่างหลากหลาย เช่น มรดกทางวัฒนธรรมเชิงนามธรรม มรดกทางวัฒนธรรมทางจิตใจ มรดกวัฒนธรรมที่ไม่เป็นวัตถุ ซึ่งแต่ละคำเมื่อแปลกลับเป็นภาษาอังกฤษยังมีการถกเถียงกันอยู่ จนเมื่อวันที่ 31 สิงหาคม พ.ศ. 2552 คณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติให้มติให้ใช้คำว่า “มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม” แทนคำภาษาอังกฤษ Intangible Cultural Heritage เพราะพิจารณาว่า “มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้” อาจจะทำให้เกิดการตีความที่ไม่ตรงกัน อีกทั้งภาครัฐควรส่งเสริมทั้งมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้และจับต้องได้ในทางปฏิบัติ แล้วคำว่า “มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้” และ “มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม” มีความหมายไม่แตกต่างกัน (กรมส่งเสริมวัฒนธรรม, 2558) ในมาตรา 2 แห่งอนุสัญญาว่าด้วยการสงวนรักษามรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ ระบุนิยามของคำว่า “มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้” ว่าหมายถึง การปฏิบัติ (practices) การแสดงออก (expressions) การนำเสนอ (representations)

ความรู้ (knowledge) ทักษะ (skills) ตลอดจนเครื่องมือ วัสดุ สิ่งประดิษฐ์ และพื้นที่ทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับสิ่งเหล่านั้น ซึ่งชุมชน กลุ่มชน หรือในบางกรณีปัจเจกบุคคลยอมรับว่า เป็นส่วนหนึ่งของมรดกทางวัฒนธรรมของตน มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม ซึ่งถ่ายทอดจากคนรุ่นหนึ่งไปยังคนอีกรุ่นหนึ่ง เป็นสิ่งที่ชุมชนและกลุ่มชนสร้างขึ้นอย่างสม่ำเสมอ เพื่อตอบสนองต่อสภาพแวดล้อมของตน เป็นปฏิสัมพันธ์ของพวกเขาที่มีต่อธรรมชาติและประวัติศาสตร์ของตน และทำให้คนเหล่านั้นเกิดความภูมิใจในตัวตนและความรู้สึกสืบเนื่องก่อให้เกิดความเคารพต่อความหลากหลายทางวัฒนธรรมและการคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์

มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ที่ได้รับการขึ้นทะเบียนจากยูเนสโกในปัจจุบัน (ธันวาคม 2563) มีทั้งสิ้น 584 รายการ จาก 131 ประเทศทั่วโลก และประเทศไทยได้รับการขึ้นทะเบียนมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ จำนวน 3 รายการ ได้แก่ โขน นวดไทย มโนราห์ ส่วนประเทศที่ได้รับการขึ้นทะเบียนมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้มากที่สุด ได้แก่ ประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีน โดยได้รับการขึ้นทะเบียนแล้วจำนวน 42 รายการ

มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมหรือมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ ล้วนแล้วก็เป็นเรื่องมนุษยชาติจะต้องอนุรักษ์ สืบทอดและให้คงอยู่สืบไป ซึ่งเป็นทรัพย์สินทางภูมิปัญญา เพื่อแสดงถึงอัตลักษณ์และเอกลักษณ์ของชาตินั้น ๆ ถึงแม้ว่าจะมีมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมอีกจำนวนมากที่ไม่ได้รับการขึ้นทะเบียนระดับโลกกับยูเนสโก แต่ในประเทศไทยก็มีมรดกทางภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมอีกจำนวนมาก ที่ได้รับการขึ้นทะเบียนให้เป็นมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชาติ ซึ่งในบทความนี้จะขอหยิบยกหนึ่งในมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมทางงานช่างฝีมือดั้งเดิม คือการทอผ้าฝ้ายทอมือของบูรพาจารย์ป่าแสงดา บันสิทธิ์ แห่งบ้านไร่ไผ่งาม ผู้ซึ่งสืบสานการทอผ้าฝ้ายทอมือและการใช้สืธรรมชาตินิการย้อมผ้า เพื่อนำเสนอแนวคิดการดำเนินชีวิต และการทำงานแก่ชนรุ่นหลังต่อไป

แสงดา บันสิทธิ์ ชีวิตและการทำงาน

ผ้า ได้เข้ามามีบทบาทในการดำรงชีวิตของมนุษย์ตลอดจนถึงบทบาทในด้านการเมือง เศรษฐกิจและสังคม โดยผ้ามีความสำคัญหลัก 3 ประการได้แก่ ประการแรก เพื่อสนองต่อความจำเป็นขั้นพื้นฐานของการดำรงชีวิตเพราะผ้าหรือเครื่องนุ่งห่มเป็นหนึ่งในปัจจัยสี่ที่ถือว่าเป็นสิ่งจำเป็นที่ต้องมีต้องใช้ในชีวิตประจำวันของมนุษย์ ประการที่สอง เป็นเครื่องแสดงถึงสถานะทางสังคม กล่าวคือ การแต่งกายเป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นอย่างเด่นชัดถึงฐานะของผู้คนในสังคม โดยทั่วไปชาวบ้านจะใช้ผ้าฝ้ายเพราะมีขั้นตอนและกรรมวิธีในการผลิตตั้งแต่การปลูกฝ้ายจนกระทั่งทอเป็นผืนไม่สลับซับซ้อน ส่วนเจ้านายและชนชั้นสูงจะแต่งกายด้วยผ้าไหมมีการทอที่มีสีสันลวดลายสวยงามและการทอให้มีลวดลายวิจิตรบรรจงนั้นต้องอาศัยช่างทอที่มีทักษะและความชำนาญในการทอผ้าเป็นพิเศษ ประการสุดท้าย เพื่อแสดงถึงการแบ่งหน้าที่ระหว่างหญิงและชาย ชาวชนบทโดยส่วนใหญ่มีอาชีพเกษตรกรรมมาตั้งแต่โบราณ ในยามว่างผู้หญิงก็มักจะทอผ้าผู้ชายก็จะจัดหาและเตรียมเครื่องมือเครื่องใช้ในการทำ ไร่ ทำนาและในครัวเรือน ดังคำกล่าวที่ว่า “เมื่อเสร็จหน้านา ผู้หญิงทอผ้า ผู้ชายตีเหล็ก” (วรรณมา วุฒตะกุล และ ยุรารัตน์ พันธุ์ยุรา, 2537) การทอผ้าเพื่อใช้เป็นเครื่องนุ่งห่มนั้นเป็นวิถีชีวิตของชาวล้านนามาช้านาน วัฒนธรรมการแต่งกาย การทอผ้าถือเป็นมรดกตกทอดทางภูมิปัญญา มาแต่โบราณกาล ผ้าทอพื้นเมืองเป็นผ้าที่ได้รับความนิยมในอดีต ถึงแม้ปัจจุบันซึ่งเต็มไปด้วยกระแสวัฒนธรรมจากภายนอกที่หลั่งไหลเข้ามา วิถีวัฒนธรรมเดิม เช่น การทอผ้าสวมใส่เองจึงเปลี่ยนไป แต่สถานที่หนึ่งที่ยังคงอนุรักษ์ และสืบทอดความเป็นตัวตนของชาวล้านนาในด้านการทอผ้าไว้คือ พิพิธภัณฑ์ผ้าป่าดา หรือบ้านไร่ไผ่งาม ตำบลสบเตี๊ยะ อำเภोजอมทอง จังหวัดเชียงใหม่



นางแสงดา บันสิทธิ์ มีนามเดิมว่า “คำดา” เพราะเกิดวันที่ 14 เมษายน พ.ศ.2462 ซึ่งตรงกับวันดา ซึ่งคือวันปีใหม่ของชาวเหนือ ต่อมานายดาบมาลัยผู้เป็นสามีจึงเปลี่ยนชื่อให้เป็น “แสงดา” และต่อมาในภายหลังจึงเปลี่ยนมาเป็น “แสงดา” ชีวิตในวัยเด็ก ป้าแสงดาไม่มีโอกาสเข้าโรงเรียนเรียนหนังสือ ฐานะทางบ้านยากจน แยกเช่นเดียวกับคนชนบททั่วไปในยุคนั้น ป้าแสงดาสมรสกับนายดาบมาลัย บันสิทธิ์ ซึ่งมีความรู้ในการตรวจรักษาคนไข้เพราะได้รับการถ่ายทอดความรู้มาจากหมอคอต มิชชันนารีชาวอเมริกัน เมื่อเกิดความชำนาญก็สามารถออกตรวจคนไข้เองได้

ภาพที่ 2

ภาพถ่ายบ้านแสงดา บ้านสิทธิ์และนายดาบมาลัย ผู้เป็นสามี ภาพถ่ายจากพิพิธภัณฑ์ผ้าป่าดา



ภาพที่ 3

ป่าแสงดา บ้านสิทธิ์



หมายเหตุ. จาก “ภาพหน้าปกนิตยสาร,”
โดย HI-CLASS, 2535, HI-CLASS, 8(96), 1.

นายดาบมาลัย บ้านสิทธิ์เป็นเพื่อนรักกับเจ้าอินทนนท์ โอรสองค์สุดท้ายของเจ้าแก้ววรรฐ ป้าแสงดาได้มีโอกาสได้เห็นคัมภีร์ของเจ้าแก้ววรรฐหลังหนึ่งที่ปลูกไว้ที่ท่ากระแจ ระหว่างนายดาบมาลัยไปสงครามอินโดจีนนั้น ป้าแสงดาจึงตัดสินใจซื้อคัมภีร์หลังนี้พร้อมที่ดินจากเจ้าอินทนนท์ “บ้านหลังนี้เป็นไม้สักทั้งหลัง เป็นบ้านเก่าแก่ของเจ้าแก้ววรรฐ ตอนเด็ก ๆ พ่อมารับจ้างทำงานที่นี่ ได้วันละ 15 สตางค์ เราคิดว่ามันทำอะไรนะเราจะมีบ้านอย่างนี้ พอมีเงินก็มาซื้อ”(อานวย จันเงิน, 2545) ภายหลังเมื่อนายดาบมาลัยเสียชีวิต บ้านหลังนี้จึงเป็นบ้านเพียงหลังเดียวของป่าแสงดา และลูกสาวคนเดียวคือสาวน้อย บ้านสิทธิ์ โดยภายหลังได้ชื่อว่า “บ้านไร่ไผ่งาม” เพราะว่ามีแนวไผ่สีเขียวปลูกตลอดระยะทางจากถนนใหญ่ทอดเข้าสู่รั้วบ้าน

หน้าที่ในการทอผ้าถือว่าเป็นกิจกรรมเฉพาะของผู้หญิง อีกทั้งการทอผ้ายังเป็นการต่อยอดถึงความสัมพันธ์ของผู้หญิงด้วยกันให้มีความใกล้ชิดสนิทสนมกันมากขึ้น ทั้งในระดับครัวเรือนและระดับชุมชน (ลำแพน จอมเมือง, 2546) ถ้าผ้ามีเทคนิคหรือลวดลายสวยงามจะเป็นการแสดงถึงความเป็นผู้หญิง การเป็นแม่ศรีเรือน ผู้หญิงที่ทอผ้าเก่งมีฝีมือประณีตละเอียด ย่อมแสดงให้เห็นว่าคุณสมบัติของความ เป็นกุลสตรี (วิบูลย์ ลี้สุวรรณ, 2527) ซึ่งงานทอผ้า เย็บปักถักร้อย งานตัดเย็บเสื้อผ้า หรืองานครีเอทีฟเป็น “กิจกรรมเพศภาวะหญิง” อย่างหนึ่ง ป้าแสงดาเคยให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับการเริ่มทอผ้าไว้ว่า “ตอนแรกก็รวมกับเพื่อน ๆ รุ่นเดียวกัน เป็นหม้ายเหมือนกันมีอยู่ 5 คน เรามาค้นคว้าสิ่งที่เราอยากรู้ก็ทำมาหลายปีจนกระทั่งเราตั้งโรงทอ ไม่ได้ตั้งอย่างนี้จะลักษณะ แต่พวกนี้ฐานะดีและกล้าลงทุนมีเท่าไรเอาลงหมด เอาเงินมาช่วยกันทำขายแล้วแบ่งกัน แต่ปรากฏว่าไม่ได้ขาย พอไม่ได้ขาย พวกนั้นมันก็ไม่เอา มันก็เอาเป็นรายวัน สมัยนั้นผู้หญิงวันหนึ่งก็ 4 บาท บางเดือนก็ได้จ่าย บางเดือนก็ไม่ได้จ่าย แล้วมีอยู่ครั้งหนึ่งยายเอาผ้าอย่างละนิดละหน่อยไปขายที่ที่พนมดงรัก มันเป็นย่านการค้าแล้วมีเด็กหนุ่มคนหนึ่งมาซื้อเป็นคนแรก เขาบอกว่ามีร้านอยู่ที่ห้างเซ็นทรัล ชื่อร้านศิริบุณ ก็ซื้อผ้าขายไปอย่างละ 4 เมตร 5 เมตร แล้วเอาไปตัดขาย.....” (แสงดา บ้านสิทธิ์, นิตยสาร HI-CLASS, เมษายน 2535)

ป้าแสงดาเริ่มฝึกทอผ้ามาตั้งแต่อายุ 5-6 ขวบ ผู้ที่ให้ความรู้เรื่องการทอผ้า คือยายเลี่ยมผู้ซึ่งมีความรู้ ความชำนาญในการทอผ้าและย้อมสีผ้าด้วยสมุนไพรแบบโบราณ “ถ้าเราทำงานกลางวันไปไร่ไปนา พ่อแม่ก็จะทำลูกหลิเอาไว้ให้ สมัยก่อนหนุ่ม ๆ สาว ๆ กลางวันก็ทำไร่ทำนา กลางคืนก็ปั่นฝ้ายคุยกัน แล้วก็รู้ว่าผู้หญิงคนนั้นทำผ้าเป็น อยู่ด้วยกันก็ไม่ลำบาก...” (แสงดา บันลือธิ, นิตยสาร HI-CLASS, เมษายน 2535) แต่เดิมในไร่นามีต้นฝ้ายพันธุ์พื้นบ้านให้ปยุ่นมาทอเป็นเสื้อผ้าทำเองใช้เองกันทุกหลังคาเรือน และยังมีเหลือขาย สมัยนั้นฝ้ายเป็นสินค้าออกที่สำคัญของล้านนา ต่อมาพวกพ่อค้าไทยใหญ่และพม่าพากันอพยพเข้ามาค้าขาย มีการสั่งสินค้าผ้าทอโรงงานอุตสาหกรรมจากอังกฤษเข้ามาขายมากมาย ทำให้การทอผ้าใช้เองของชาวบ้านในชุมชนลดลงอย่างมาก ชาวบ้านหันมาซื้อเสื้อผ้าสำเร็จรูป ผ้าทอจากโรงงานซึ่งราคาก็ไม่แพงนัก วิถีชีวิตแบบพึ่งพาตัวเองค่อย ๆ เปลี่ยนแปลงไป แต่เดิมใครมีลูกสาวก็สอนปั่น สอนทอ สืบทอดกันตลอดมา (อานวย จันทน์, 2545) จึงมีอาจปฏิเสธได้ว่าการทอผ้าคือสัญลักษณ์แสดงความเป็นหญิงของป้าแสงดาอย่างเด่นชัด เพราะนอกจากจะต้องอาศัยความพยายาม ความขยัน ความอดทน ความประณีต และความพิถีพิถันในทุก ๆ กระบวนการ ขั้นตอนการทอผ้าและสิ่งที่ผ้าฝ้ายทอมือป้าแสงดาแตกต่างไปจากผ้าฝ้ายทอมือทั่วไปคือสีสัน ลวดลายของผืนผ้าที่ถูกกลั่นออกมาจากกระบวนการศึกษาค้นคว้าอย่างจริงจังและตั้งใจจริงของป้าแสงดา จนได้รับการขนานนามว่าผ้าฝ้ายทอมือของป้าแสงดาแห่งบ้านไร่เฒ่ามาเป็นผ้า “หมิ่นสี หมิ่นลาย หมิ่นพับ”

แนวคิดการทำงานของแสงดา บันลือธิ นักวิทยาศาสตร์แห่งวงการทอผ้าล้านนาไทย

จากบทสัมภาษณ์จำนวนมากของป้าแสงดา สามารถบอกความเป็นนักคิดและนักวิทยาศาสตร์ของท่านได้อย่างแท้จริง กล่าวคือกระบวนการการทำงานผ้าที่เกี่ยวกับการย้อมสีธรรมชาติของป้าแสงดา ท่านได้ลองผิด ลองถูก เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ดีที่สุด ถึงแม้ว่าผลที่ออกมาในแต่ละครั้งนั้นจะไม่ใช่ไปตามที่คาดหวัง แต่ป้าแสงดาก็ได้ข้อค้นพบว่าใบไม้ เปลือกไม้ หรือลูกจากต้นไม้ การเก็บมาจากต่างสถานที่ สามารถเอาได้ว่าอายุของมันอาจจะแก่ อ่อนไม่เท่ากัน หรือการเก็บมาต่างฤดู ส่งผลให้สีที่ออกมาไม่เหมือนกัน และทำให้ป้าแสงดาผลิตผ้าออกมาให้สีที่ไม่เหมือนกันไปโดยธรรมชาติ ความไม่เหมือน ความต่างจึงเป็นเสน่ห์แห่งผ้าฝ้ายทอมือแบบโบราณแห่งบ้านไร่เฒ่ามาโดยแท้จริง

“...แต่เดิมนั้นผ้าพื้นเมืองมักย้อมด้วยหอมหรือครามกับมะเกลือ จึงมีไม่กี่สี เป็นสีมืด ๆ ไม่สวย ป้าสังเกตว่าใบไม้ เปลือก หรือลูกไม้หลายชนิดให้สีต่าง ๆ จึงลองเอามาผสมกันดู ให้สีแปลกจากเดิม ป้าจึงได้รวบรวมส่วนต่าง ๆ ของต้นไม้มาผสมทำสีย้อมผ้า...” “...ป้าพยายามผสมสีให้ได้สีเดียวกันทุกครั้ง แต่ก็ไม่สำเร็จ ป้าจึงคิดว่าส่วนต่าง ๆ ของไม้ที่เอามาผสมเก็บมาจากที่ต่างกัน ปลูกอยู่กันคนละที่กัน เวลาเก็บอาจอายุแก่ไม่เท่ากัน หรือเก็บคนละฤดู จึงได้สีไม่เหมือนกันสักครั้ง ผ้าแต่ละพับของป้าสีจึงไม่ซ้ำกัน”... “เมื่อเอาส่วนต่าง ๆ ของต้นไม้ผสมกันได้สีหนึ่งแล้ว ป้าก็จำส่วนผสมเอาไว้ ถ้าจะทำสีนั้นขึ้นใหม่ ก็ใช้ส่วนผสมเท่าเดิมทุกอย่าง แต่เป็นที่น่าสนใจกว่าสีที่ผสมใหม่ทุกครั้ง จะแตกต่างไปคือ มีสีอ่อนหรือสีแก่กว่าเดิมเล็กน้อยไม่เหมือนกันทุกครั้งอย่างสีเคมี...” (แสงดา บันลือธิ, เพชรน้ำเอกของวงการทอผ้าแห่งล้านนาไทย, มกราคม 2545)

ป้าแสงดา ลงมือทำผ้าฝ้ายทอมือแบบโบราณด้วยตนเองทุกกระบวนการ ทุกขั้นตอน ตั้งแต่เก็บวัสดุจากธรรมชาติมาผสมเพื่อทำการย้อมสี การปั่น การทอ การย้อม จึงทำให้ป้าแสงดาได้สัมผัสประสบการณ์ที่เกิดขึ้นจากเรียนรู้ไปโดยปริยาย การให้ความรู้ของ

ป่าแสงดาเกิดจากการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างแท้จริง ถึงแม้ว่าป่าแสงดาจะมีใช้นักวิทยาศาสตร์ แต่กระบวนการของป่าแสงดานั้นเป็นกระบวนการทางวิทยาศาสตร์โดยสิ้นเชิง เพราะป่าแสงดาทำงานร่วมกับธรรมชาติ เก็บเกี่ยวความรู้ ประสบการณ์จากการลงมือทำจริง ทุกอย่างล้วนแล้วเป็นเหตุเป็นผลกัน ป่าแสงดาสามารถวิเคราะห์ได้ว่า ฝ้ายควรปลูกเดือนใด ออกดอกให้ผลเช่นไร สภาพอากาศ น้ำค้างที่ส่งผลต่อการผสมสี หากเก็บคนละเวลา คนละฤดู คนละเดือนก็จะให้สีผิดแผกแตกต่างกัน หรือเช่น ไม้ต้องปลูกเดือนมีนาคม เมษายน ถึงจะออกลูก และไม่ควรปลูกในฤดูฝน ความรู้เกี่ยวกับสา ส่วนมากคนจะไม่ซื้อสาแก่ ๆ แต่ป่าแสงดาก็ลองเอาสาแก่ ๆ มาทำดู ปรากฏว่าให้ผลลัพธ์ด้านสีที่แตกต่างไม่เหมือนใคร จึงทำให้ฝ้ายทอมือแบบโบราณแห่งบ้านไร่ไผ่งามมีสีที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวไม่เหมือนใคร

“ยายมีชอบแบบเก่าแต่ยายชอบศึกษาไปเรื่อย ๆ บางทีลายนี้มันออกมาผิด มันก็จะเป็นอีกลายหนึ่ง ฉะนั้น ฝ้ายของยายแต่ละผืนจะไม่เหมือนกัน แล้วก็ได้ตั้งชื่อลาย บางคนถามว่าอันนี้ตั้งชื่อลายอะไร...” “...ยายไม่ใช่นักวิชาการนะ มีแต่ประสบการณ์ทุกวัน ถามมาถ้ายายตอบได้ก็ตอบ ตอบไม่ได้ยายก็ไม่รู้ เท่านั้นแหละ เขาก็ถามฝ้ายต้องปลูกเดือนอะไร ออกดอกสีเป็นยังไง ก็ที่เราเรียนมานั้นแหละ มันไม่เหมือนข้อสอบ ตอบง่าย ถ้ารู้ก็ตอบง่าย อย่างนายทหารคนหนึ่งพอเห็นฝนตกก็บอกจะมาเอาไม้ไผ่ไปปลูก ยายก็ว่าใครบอกคุณเล่า ไผ่เขาต้องปลูกเดือนมีนาคม เมษายนนะคุณ มันถึงจะออกลูก เขาไม่ปลูกในฤดูฝน นี่แหละ มันต้องรู้ต้องทำมาถึงจะไปตอบ...” “สีมันจะเป็นขึ้น ๆ แล้วยายก็เก็บไว้ ถ้าน้ำค้างตกมันจะไม่ให้สีบางอย่าง อากาศเย็นก็ไม่ให้ ตอนนี้ร้อน จริง ๆ มันก็บั่นยาก เมษายนมันบั่นยาก ถ้าหน้าหนาวนี้ชอบ แต่ตอนหีบต้องให้แห้งจริง ๆ แล้วก็เอาไปต้มสักครึ่งวัน แต่ถ้าเอาแช่น้ำนี่ก็อาทิตย์นึง” “โดยมากคนเขาจะใช้สาหนุ่ม ๆ สาแก่ ๆ ไม่มีคนซื้อ ยายก็เลยบอกให้ลูกสาวซื้อสาแก่ ๆ มาลองทำดู สานี่มันเข้ากับสีสมุนไพร มันเป็นจำพวกปอ ฝ้ายเอามาย้อม สีมันก็สวยไปอีกแบบหนึ่ง คือเราทำอะไรทุกสิ่งทุกอย่างอย่าให้มันเหมือนใคร ที่คนอื่นเขาทำเป็นแล้วยายไม่อยากทำ”(แสงดา บันสิทธิ์, นิตยสาร

HI-CLASS, เมษายน 2535) คุณเนาวรัตน์ บันสิทธิ์ หลานสาวของป่าแสงดา ได้ให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับแนวคิดการทำงานของป่าแสงดาไว้ว่า

“แรกเริ่มสมัยก่อนจะไม่ค่อยมีศิลปินทางด้านนี้ คุณยายจะบอกเสมอว่า คุณยายคือศิลปินที่วาดรูปลงบนผืนผ้า คุณยายสนุกกับการทอผ้า ไม่มีความรู้ด้าน textile เรื่องสี ท่านไม่รู้จักสีร้อนสีเย็น คุณยายจะสนุกในการออกแบบ เท่ากับไม่มีแบบฟอร์ม นี่จึงเป็นความต่างของลายผ้าของบ้านไร่ที่ต่างจากที่อื่น ๆ เคยมีนักศึกษาถามว่าเราออกแบบลายผ้าอย่างไร จึงบอกว่าการออกแบบของที่นี่ไม่สามารถวาดเขียนออกมาได้ เรียนรู้จากคุณยายทั้งหมด เราเรียนรู้การทำงานของคุณยาย เวลาเยี่ยมสีก็จะคิดในหัวว่าอยากได้สีประมาณไหน แต่สีก็ไม่ได้ออกมาอย่างที่อยากได้ จนวันหนึ่งสีที่ย้อมออกมาพลาด กลับกลายเป็นสีที่ทำให้เกิดแรงบันดาลใจ กับได้เห็นสีในโกดังจะรู้สึกได้เองว่าสีอะไรคู่กับสีอะไร ที่บ้านไร่ไผ่งามมีอุปกรณ์เหมือนทั่วไป ใช้พิมพ์โบราณ ลวดลายบนผืนผ้าของคุณยายมีความร่วมสมัยเพราะคุณยายคิดนอกกรอบ อาศัยธรรมชาติรอบตัว ภูเขา ต้นไม้

หลังจากคุณยายเสียชีวิตไปแล้ว แน่นนอนว่าการบริหารจัดการของบ้านไร่ไผ่งามต้องมีการเปลี่ยนแปลง ที่ชัดเจนคือด้านจิตใจ ทุกคนมีคุณยายเป็นต้นแบบ แต่ก่อนหน้านี้นี้เราได้มีการออกโรดโชว์มาตลอด มีการได้พบปะลูกค้า ได้เรียนรู้ความต้องการของลูกค้า แต่เราไม่ได้ผลิตผลงานออกมาเพื่อสนองตอบความต้องการของลูกค้าเป็นหลัก บ้านไร่ไผ่งามนำเสนอความเป็นตัวเอง ซึ่งเป็นสิ่งที่คุณยายยึดถือมาโดยตลอด ฉะนั้นเมื่อเราไม่ได้ผลิตงานมาเพื่อสนองตอบความต้องการของลูกค้า ลูกค้าจึงยอมรับในความเป็นบ้านไร่ไผ่งามของเรา นี่คือข้อดีที่คุณยายสร้างไว้เคยมีนักศึกษาถามอีกว่าเรียนจบด้านการทอมาอย่างไร เราตอบว่ามันไม่วันเรียนจบ แต่วันที่ถือว่าสำเร็จแล้วคือ เรากับคุณยายอยู่กันคนละมุมห้อง เวลาออกแบบคุณยายจะให้คนงานใช้ด้ายแต่ละสี ฟุ้งกระสวย ดูว่าสีอะไรที่มันทอขึ้น สีอะไรหายไปจนกว่าจะพอใจ เราก็คุยกับคุณยายปรึกษากันแบบนี้เรื่อย ๆ แลกเปลี่ยนกัน จนวันหนึ่งคุณยายเจ็บมาก ไม่พูดอะไร ก็ แต่คุณยายกลับยิ้มและเดินเข้ากอดและบอกว่า หนูเรียนจบแล้วนะ ลูกรู้แม้กระทั่งความคิดเดียวกันกับยาย

ยายไม่รู้จะสอนอะไรลูกแล้ว นี่คือความเป็นคุณยายที่เราได้มาจนวันนี้ ตัวพื้มจะเป็นตัวกำหนดลายผ้า แต่โดยส่วนตัวเป็นคนทอดผ้าไม่เก่ง บางทีเหยียบพื้มผิด กลับกลายเป็นว่าได้ลวดลายใหม่ที่แตกต่างออกไป ถ้าคุณยายรู้คงหัวเราะเพราะคนทอดผ้าเก่ง ๆ คงทำไม่ได้ แต่กลับกลายเป็นลายใหม่ขึ้นมา” (เนาวรัตน์ บันสิทธิ์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 26 มิถุนายน 2565)

คุณปอสา บันสิทธิ์ เล่นของป่าแสงดา กล่าวถึงป่าแสงดาไว้ว่า

“แนวคิดการทำงานผ้าของคุณยายทวด คือ คุณยายทวดจะมีการออกแบบลวดลายบนผืนผ้าโดยเป็นการตั้งธรรมชาติใกล้ตัวมาถ่ายทอดตามแบบฉบับของบ้านไร่ไผ่งาม เช่น ลายน้ำไหล ผ้าของที่บ้านไร่ไผ่งามจะค่อนข้างให้ความสำคัญกับการให้สีมากกว่ว่าลวดลาย การจัดวางสีที่ดูสลับซับซ้อน กลมกลืนกัน การจัดวางสีของเส้นด้ายที่ถูกย้อมด้วยสีธรรมชาติเป็นสิ่งสำคัญ ที่ทำให้ผ้าดูมีชีวิต มีลมหายใจเป็นสิ่งที่ได้ยิน ได้เห็น และสัมผัสมาโดยตลอดว่ารุ่นยายและรุ่นแม่ยังคงเอกลักษณ์ของยายทวดแสงดานี้ไว้ ยังผลให้ตัวเราเกิดมุมมองของการนำเอาแนวคิดในแบบคุณยายทวดมาประยุกต์ใช้ในการทำงานศิลปะส่วนตัว เช่น งานเรียนสมัยปี 3 ที่คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ ที่มหาวิทยาลัยศิลปากร ก็ทำเรื่องเกี่ยวกับคุณยายทวด เรื่อง ความศรัทธา เราเกิดมามีความภาคภูมิใจที่ได้เป็นลูกเป็นหลานคุณยายทวด เรามีความศรัทธาคุณยายทวดอยู่ในใจเสมอ จึงอยากถ่ายทอดความรู้สึกนี้เป็นผลงานศิลปะแนว installation อัตเป็นวิถีโอภาพวิวแม่น้ำปิงจากริมระเบียงไม้ที่บ้านไร่ไผ่งาม ฉายลงบนผืนผ้าสีขาว จะเป็นว่าท้องฟ้า ภูเขา แม่น้ำที่ไหลเป็นทางและพื้นหญ้านั้นเชื่อมกัน และแยกชั้นสีให้เห็นอย่างชัดเจน เพื่อจะบอกเล่าในมุมมองที่ว่าคุณยายทวดเป็นเหมือนศิลปินที่ทำงาน painting ผ่านผืนผ้านั่นเอง” (ปอสา บันสิทธิ์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 26 มิถุนายน 2565)

จากแรงบันดาลใจ ความภาคภูมิใจในความเป็นทายาทของบ้านไร่ไผ่งาม บอกถึงอิทธิพลแนวคิดและการทำงานของป่าแสงดา ที่ยังคงส่งต่อมาจนรุ่นปัจจุบัน ลวดลายที่ดึงเอาความเป็นธรรมชาติ สีที่อาบย้อมลงบนผืนผ้าก็คือสีจากธรรมชาติรอบกาย แนวคิดการทำงานที่ไม่มีกรอบตายตัว แต่กลับส่งผลให้ผ้าฝ้ายทอมือแห่งบ้านไร่ไผ่งามได้รับการยอมรับอย่างชัดเจนและเสมอมาจนปัจจุบัน

จึงมีน้ำแปลกใจที่ป่าแสงดา บันสิทธิ์ ได้รับการยกย่องให้ผู้ที่มีความสามารถในการทอดผ้าแล้ว ยังได้รับการยกย่องให้เป็นนักวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีล้านนาด้านสิ่งทออีกด้วย เพราะเอกลักษณ์สำคัญอย่างหนึ่งในกระบวนการทอดผ้าของป่าแสงดา คือ การคิดค้นสิ่งใหม่ ๆ ไม่ซ้ำใคร การเลือกใช้สีจากสมุนไพรในการย้อมผ้า โดยไม่ใช้สารเคมีใด ๆ เจือปน ทุกเทคนิควิธีการแบบพื้นบ้าน กระบวนการผ่านการศึกษาทดลองด้วยความจริงใจและความรักในผืนผ้าอย่างเปี่ยมล้น ถึงแม้ในกระบวนการนั้นก็เกิดความผิดพลาด แต่สิ่งนั้นป่าแสงดาคิดเสมอว่าเป็นการค้นพบสิ่งใหม่ นอกจากนี้สีที่ย้อมที่เคยใช้ห้อมมาผสมมะเกลือแล้ว ป่าแสงดา ยังใช้สีที่สรรหาได้จากธรรมชาติเช่น เพกา ขนุน คำแสด ใบคราม คำเงาะ ขี้เหล็กฯ ดังคำประกาศเกียรติคุณป่าแสงดา บันสิทธิ์ที่ว่า “...นอกจากจะเป็นการอนุรักษ์ ส่งเสริม และพัฒนาศิลปหัตถกรรมพื้นบ้านแบบครบวงจรแล้ว สิ่งที่ดีถือเป็นเอกลักษณ์อันสำคัญควรแก่การยกย่องก็คือ การใช้สีจากสมุนไพรล้วน ๆ ในการย้อมผ้า โดยไม่ใช้สารเคมีเจือปน ผ้าทุกผืนจึงมีสีแดงตามจิตตา สิ่งที่สร้างความนิยมให้แก่ศิลปหัตถกรรมแบบพื้นบ้านอย่างไม่มีวันจืดจางเลยก็คือ ความสามารถในการประดิษฐ์คิดลวดลายผ้าได้อย่างหลากหลายดูสวยงาม กล่าวไว้ว่า ผ้าหนึ่งผืนนั้นพื้มจะมีหนึ่งผืนสีหนึ่งผืนลวดลาย...” (คำประกาศเกียรติคุณ นางแสงดา บันสิทธิ์ ศิลปินแห่งชาติ สาขาวัตศิลป์ (การทอดผ้า), 2529) และปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิตกิตติมศักดิ์ สาขาวิทยาศาสตร์และวิทยาศาสตร์ประยุกต์ เมื่อ พ.ศ.2530 ที่ป่าแสงดาได้รับพระราชทานนั้น จึงเป็นสิ่งสนับสนุนความเป็นนักวิทยาศาสตร์แห่งวงการทอดผ้าล้านนาอย่างแท้จริง

พิพิธภัณฑผ้าป่าดา แหล่งสืบทอดมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม การทอผ้าฝ้าย

ผ้า ความหมายตามพจนานุกรมฉบับบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2542 หมายถึง สิ่งที่ทำด้วยเยื่อใย เช่น ฝ้าย ไหม ขนสัตว์ โดยวิธีการทอหรืออัดให้เป็นผืน มักเรียกตามลักษณะของสิ่งที่ทำ เช่น ผ้าไหม ผ้าฝ้าย ผ้าขนสัตว์ หรือตามลักษณะที่ใช้ เช่น ผ้ากราบ ผ้าอาบ ผ้าอ้อม ผ้าทอ เป็นภูมิปัญญาเก่าแก่ของมนุษย์ที่ได้รับการถ่ายทอดมาแต่อดีต เป็นสิ่งที่มีความสัมพันธ์กับมนุษย์ตั้งแต่กำเนิดจนถึงวาระสุดท้ายของชีวิต และในบางครั้งยังเป็นสิ่งสะท้อนให้เห็นถึงความแตกต่างในพิธีกรรมและความเชื่อที่แสดงออกมาในเรื่องของสีสันทันและลวดลายบนผ้าที่สวมใส่ที่แตกต่างกัน ผ้าแต่ละประเภทบอกถึงช่วงอายุและโอกาสที่แตกต่างกันของผู้สวมใส่ ถือเป็นศิลปะอย่างหนึ่งของมนุษย์ การทอผ้าเป็นกิจกรรมยามว่างของผู้หญิงหลังจากฤดูการทำนาหรือว่างจากงานประจำ อื่น ๆ (งานช่างพื้นถิ่น, 2553) จากฐานข้อมูลพิพิธภัณฑในประเทศไทยของศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร แสดงให้เห็นว่าประเทศไทยมีพิพิธภัณฑจำนวนมากถึง 1,581 แห่ง (พฤศจิกายน 2564) (ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร, 2547) พิพิธภัณฑผ้าป่าดาหรือบ้านไร่ไผ่งามเป็นหนึ่งในพิพิธภัณฑที่ถูกรวบรวมไว้ ที่นี่จัดแสดงอุปกรณ์ทอผ้า เทคนิคการทอ วัสดุที่ใช้และผลงานของช่างทอ

กล่าวได้ว่าภาพของป่าแสงดาทั้งในพิพิธภัณฑและในสื่อต่าง ๆ คือศิลปิน การทอผ้าและผลงานของป่าแสงดาไม่ได้เป็นเพียงงานฝีมือ (craft) แต่ถูกมองว่าเป็นงานศิลปะ (art) งานทอผ้าที่เคยถือเป็นงานเชิงประเพณีของผู้หญิง ถูกยกฐานะเป็นการแสวงหาความรู้ มีการคิดวิเคราะห์และสร้างความหมาย เป็นความรู้ที่เกิดจากประสบการณ์การฝึกฝนด้วยตนเอง ผ่านคำอธิบายที่ปรากฏในสื่อนิทรรศการ หนังสือที่จัดพิมพ์โดยพิพิธภัณฑและมูลนิธิที่เขียนถึงป่าแสงดา และตลอดจนหลานสาวผู้ใกล้ชิดป่าแสงดา (รุ่งตะวัน อ่วมอินทร์, 2562) บ้านไร่ไผ่งามเป็นเรือนไม้ใต้ถุนสูง บริเวณใต้ถุนบ้านและบริเวณรอบ ๆ บ้านนี้เองที่ป่าแสงดาใช้เป็นประโยชน์ในการทำกิจกรรมการทอผ้าฝ้ายทอมือ เริ่มตั้งแต่การปลูก การเก็บ การปั่น การทอ การย้อม ล้วนแล้ว

เกิดขึ้นและเสร็จสิ้นกระบวนการในบ้านไร่ไผ่งามแห่งนี้ ป่าแสงดาจะใช้วัสดุจากธรรมชาติในย้อมสีและใช้ประโยชน์จากพืชพันธุ์จากธรรมชาติเหล่านั้นได้อย่างคุ้มค่า ไม่ว่าจะเป็นเม็ด กิ่ง เปลือก แก่น ใบ ฟัก และจากอุตสาหกรรมในครัวเรือนก็ส่งต่อความรู้ให้คนในหมู่บ้าน ชุมชนได้เข้ามาเรียนรู้ด้านการทอผ้าฝ้ายกลายเป็นอาชีพติดตัวเลี้ยงดูครอบครัวได้ ดังคำกล่าวว่าการกระบวนการในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปหัตถกรรมของป่าแสงดา บ้านสิรินธรนี้ ไม่เพียงแต่ศิลปินเองที่ได้รับความสุข ความพึงพอใจในการสร้างสรรค์ผลงาน แต่ยังส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิตของคนในชุมชน ส่งผลกระทบต่อเศรษฐกิจชุมชน ส่งผลกระทบต่อการอนุรักษ์สภาพแวดล้อมและคุณภาพชีวิต (อาชัย นิกสอน, 2558)

พิพิธภัณฑผ้าป่าดาหรือบ้านไร่ไผ่งามแห่งนี้ ก่อตั้งขึ้นโดยคุณเสาวนีย์ บ้านสิรินทาทายาทโชนของป่าแสงดาซึ่งเป็นทายาทรุ่นที่ 2 ผู้สืบสานปณิธานของป่าแสงดา พร้อมทั้งผลักดันงานของมูลนิธิแสงดา บ้านสิรินทให้เข้มแข็งขึ้นและปัจจุบันทายาทรุ่นที่ 3 คุณเนาวรัตน์ บ้านสิรินท บุตรสาวของคุณเสาวนีย์ (หลานของคุณป่าแสงดา) และทายาทรุ่นที่ 4 คุณปอสา บ้านสิรินท ลูกสาวของคุณเนาวรัตน์ (เหลนของคุณป่าแสงดา) ก็ได้มีการรับช่วงงานผ้าต่อจากคุณเสาวนีย์เกือบทั้งหมด ป่าแสงดามีความเป็นศิลปินที่แสดงออกผ่านทักษะการทอผ้าและการออกแบบลวดลายและเทคนิควิธีที่ไม่มีใครเหมือน การยกย่องเชิดชูป่าแสงดา การให้รางวัลและเชิดชูเกียรติในด้านต่าง ๆ รวมไปถึงการสนับสนุนของเหล่านักวิชาการสายวัฒนธรรมหรือนักวิชาการวงการการศึกษา ต่างแสดงให้เห็นถึงการมีได้ดึงดูดสายตาของสังคมต่อความสามารถและประสบการณ์อันแสนยาวนานของป่าแสงดา ซึ่งแสดงให้เห็นว่าป่าแสงดาได้สามารถรังสรรค์งานทอผ้าอันเป็นที่รัก พร้อมทั้งสร้างความเข้มแข็งให้กับชุมชน กระตุ้นเศรษฐกิจท้องถิ่นสร้างอาชีพ ให้ผู้หญิงในหมู่บ้านได้แสดงความสามารถอันบ่งบอกถึงความเป็นผู้หญิงได้อย่างแท้จริง

คุณเนาวรัตน์ บ้านสิรินทเสริมว่า บ้านไร่ไผ่งามกับการสืบสานการทอผ้าฝ้ายโบราณในปัจจุบันนั้น คุณเนาวรัตน์ บ้านสิรินท ได้บอกเล่าความคิดเกี่ยวกับการบริหารจัดการบ้านไร่ไผ่งามในยุคปัจจุบันไว้ว่า

“งานหัตถกรรมมันเปลี่ยนยุคไปแล้ว มันเป็นสิ่งที่น่าเสียดาย ถ้า ภูมิปัญญา ความรู้โบราณเหล่านี้ไม่ได้ถูกให้ความสำคัญ ประชาชน ชาวบ้าน ภูมิปัญญาชาวบ้านก็คงไม่เหลืออีกต่อไป อยากรู้อะไรก็ต้องเข้า พิพิธภัณฑ์ งาน textile เป็นงานเฉพาะกลุ่ม ถ้าไทยขายงานวัฒนธรรม ขายการท่องเที่ยว แต่มาช่วยตอนปลายก็ไม่เหลืออะไร ช่างฝีมือต้อง ได้รับการยกระดับ การนำความรู้เหล่านี้บรรจุลงไปหลักสูตรก็จะดี ไม่น้อย ไม่ใช่แค่เรื่องการทอผ้า แต่ความรู้ภูมิปัญญาอื่น ๆ ด้วย อย่างน้อยให้เด็ก ๆ ในท้องถิ่นได้เรียนสัปดาห์ละครั้งก็ยังดี เพราะมันคือการ ส่งต่อ ถ้าไม่มีคนส่งต่อก็ไม่มีผู้รับ และอีกประการคือประชาชนชาวบ้าน ภูมิปัญญาชาวบ้านเหล่านี้ไม่ได้รับการดูแล หรือสวัสดิการที่เหมาะสม กับความรู้ ความสามารถที่เขามี ถ้าได้รับการสนับสนุนให้พวกเขามีชีวิต ความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น ลูกหลานของคนเหล่านี้เขาก็อยากจะทำต่อต่อ เช่นกัน เพราะสายอาชีพตอนนี้สำคัญมาก” (เนาวรัตน์ บันสิทธิ์, การ สื่อสารส่วนบุคคล, 26 มิถุนายน 2565)

กระบวนการทอผ้าฝ้ายทอมือแบบโบราณแห่งบ้านไร่ไผ่งาม

การทอผ้าต้องใช้ความขยัน ความอดทน ความพยายาม ความ ประณีตและความละเอียดอ่อนในทุกกระบวนการทอ ป้าแสงดาเล่าว่า เริ่มตั้งแต่การทำฟืมไปจนถึงการปลูกฝ้าย บั่นด้าย ย้อมสีและลงมือทอ ด้วยตนเอง เรียกว่าทำทุกอย่างด้วยมือตนเอง จะทอผ้าด้วยลักษณะ พิเศษที่ต่างกว่าช่างทอส่วนใหญ่คือ ทำด้วยความรักและเห็นคุณค่า ของผ้าฝ้ายพื้นเมือง จึงจะทำในเชิงอนุรักษ์ความเป็นพื้นบ้านพื้นเมือง ของล้านนาหรือ “ผ้าเมือง” เอาไว้ และการอนุรักษ์นั้นมิได้ทำอย่าง ขาดความรู้ แต่ได้ค้นคว้าเพื่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจอย่างจริงจัง ตั้งแต่การอนุรักษ์และศึกษารวมชาติของฝ้ายพื้นเมือง ซึ่งมีอยู่สอง ชนิดคือ ชนิดสีขาวและชนิดสีนวลหรือสีตุ่น ซึ่งเป็นฝ้ายที่มีคุณสมบัติ เหมาะสมกับการปลูกในบริเวณที่ดินเป็นลูกรังของภาคเหนือ ซึ่งจะได้ ฝ้ายเหนียวสีสวย แต่ถ้าหากนำฝ้ายชนิดนี้ไปปลูกในที่อื่นจะทำให้ สีของฝ้ายเปลี่ยนไป ดังนั้นป้าแสงดาจึงพยายามที่จะอนุรักษ์พันธุ์ฝ้าย พื้นเมืองเอาไว้ และชักชวนให้ชาวไร่บริเวณใกล้เคียงหันมาสนใจและ ปลูกฝ้ายชนิดนี้กันให้มากยิ่งขึ้น (วิบูลย์ ลี้สุวรรณ, 2536) ผ้าฝ้ายทอ มือแบบโบราณแห่งบ้านไร่ไผ่งาม มีขั้นตอนการผลิตทุกกระบวนการ เริ่มตั้งแต่การทอฝ้ายไปจนถึงการทอผ้า สำเร็จออกมาเป็นผืนผ้า ดังนี้

1. การทอฝ้ายหรืออัดฝ้าย
2. การตีฝ้ายให้ฟู
3. การบั่นด้าย
4. การย้อมสีเส้นด้าย
5. การลงแบ่งเส้นด้ายยืน
6. การเดินเส้นด้าย ยืนและการกรอตัวพุ่ง และ
7. การทอเป็นผืนผ้า อุปกรณ์ที่ใช้ได้แก่

1. ทับฝ้าย
2. จ่าลุ่น
3. แป้นลูกทอ
4. กวางปัด
5. เฝียน
6. เปีย
7. ข่าฝ้าย
8. กวาง
9. ไม้ฝาง
10. ปากีวัก
11. เครื่องวัน และ
12. กี่

ความลับจากสมุนไพรธรรมชาติสู่ความงามของผ้าฝ้ายทอมือ แบบโบราณแห่งบ้านไร่ไผ่งาม

จากการค้นคว้า ทดลองและใจรักในการสร้างสรรค์ของป้าแสงดา ทำให้ป้าแสงตามองเห็นความงามจากธรรมชาติรอบกาย และเลือกที่จะใช้สมุนไพรในท้องถิ่นมารังสรรค์เป็นผลงานศิลปะที่เป็นที่ยอมรับ ผ้าฝ้ายทอมือบ้านไร่ไผ่งาม ล้วนมาจากการย้อมด้วยสีจากธรรมชาติที่ ป้าแสงดาหลงผิดลองถูกจนได้สูตรความงามเฉพาะตัวเป็นของตัวเอง ทั้งหมดล้วนมาจากประสบการณ์ตรง ความเข้าใจและใจรักในการเรียนรู้ที่ไม่หยุดนิ่ง ดังคำของป้าแสงดาที่เคยกล่าวไว้ว่า “เวลาเราเข้าไปในป่า เรามองเห็นความงามของดอกไม้ ดอกไม้ป่าเราก็ได้คิด อย่าง ดอกฝ้าย ดอกฝ้ายมันจะเหลืองไม่เหมือนใคร ทางของมันก็จะม่วงไม่เหมือนใคร ดอกฝ้ายเหลืองเหมือนเปลือกมะนาว สีเหลืองของดอกไม้ อีกชนิดคือ เหลืองกระดังงา เป็นเหลืองอมเขียว...” “เวลาน้ำค้างลง มันจะจับดอกฝ้ายจนขาวโพลนไปทั้งดอก มันงามจริง ๆ อย่างฝ้ายสีตุ่น น้ำค้างขาว ๆ ไปจับมัน เราเห็นแล้วก็มีความสุข ดอกฝ้ายบานเป็นสีที่ งดงามมาก ดอกสีเหลือง ข้างในเป็นสีม่วงเข้ม เกสรเป็นสีเหลืองเข้ม ตื่นเช้ามา เราได้ไปเห็นดอกฝ้าย อายุเราจะยืน”(แสงดา บันสิทธิ์, เพชรน้ำเอกของวงการทอผ้าแห่งล้านนา, 2545)

สมุนไพรที่บ้านไร่ไผ่งามนำมาใช้ในการย้อมฝ้ายมีหลายชนิด ส่วนมากจะมาจากส่วนต่าง ๆ ของต้นไม้ เช่น เปลือกไม้ ใบไม้ ผลหรือ รากไม้ ต้นไม้ที่นำมาใช้ย้อมสีมีมากมาย ไม่ว่าจะเป็น ต้นคราม มะหาง ก่าน เพกา มะเกลือ ขุนุน สมอ มะตูม ใบแก้วแปบ ไม้ฝาง ขมิ้น เป็นต้น ลักษณะเด่นของสีที่ได้จากสมุนไพรคือ สีจะไม่จืดจาง ไม่ฉูดฉาดเหมือนกับสีเคมีที่ใช้กันในปัจจุบัน ที่สำคัญสีที่ย้อมจากสมุนไพรธรรมชาตินี้ สีเคมีก็มีอาจลอกเลียนให้เหมือนได้

การย้อมสี

การย้อมสีผ้าฝ้ายทอมือบ้านไร่ไผ่งามนั้นมี 2 ชนิด ได้แก่ การย้อม ร้อน และการย้อมเย็น โดยฝ้ายทุก ๆ มัดจะต้องผ่านการลงพื้ก่อน แล้วค่อยแยกย้อมตามสีที่ต้องการ น้ำกรดและน้ำด่างที่ใช้ก็ล้วนมาจากวัตถุดิบทางธรรมชาติ น้ำกรด ได้มาจากมะขามเปียกหรือมะกรูด น้ำด่างได้จากขี้เถ้า น้ำปูนแดง น้ำปูนขาว หลักการสังเกตแบบครุพัก ลักจำของป้าแสงดาก็คือ ต้นไม้ถ้ามีสีส้ม ๆ (เปรี้ยว) เป็นกรด ถ้าผาดก็ เป็นด่าง เมื่อย้อมสีที่ต้องการแล้วจึงเอาลงแช่น้ำขาว เพื่อเป็นการลงแป้ง เนื่องจากฝ้ายพื้นเมืองแท้ ๆ จะมีความนิ่ม จึงต้องลงแป้งด้วยน้ำขาว เพื่อให้ขึ้นรูปได้ง่ายในกระบวนการทอต่อไป ผ้าฝ้ายทอมือเนื่องจาก ใช้การปั่นมือ จึงทำให้เกลียวเส้นด้ายไม่มัดกันแน่นเหมือนกับผ้าทอ ด้วยเครื่องจักร จึงทำให้การย้อมสีนั้น ส่งผลให้สีสามารถแทรกซึม เข้าไปในเนื้อผ้าได้ทุกอณู และที่สำคัญทำให้เวลาซักสีไม่ตก หรือ สีตกน้อยมากนั่นเอง

ตัวอย่างกรรมวิธีการย้อมสีธรรมชาติผ้าฝ้ายของป่าแสงดา

1. การย้อมสีเหลืองจากรากต้นสกี (ยอป่า)



ภาพที่ 4
ยอป่า

หมายเหตุ. จาก โครงการอนุรักษ์พันธุกรรมพืช
สวนพฤกษศาสตร์คลอง, 2565 http://www.rspg.or.th/plants_data/kp_bot_garden/kpb_27-7.htm

ชื่อวิทยาศาสตร์ : Morinda tomentosa Heyne ex Roth

วงศ์ : Rubiaceae

ชื่ออื่น : คูยู่ (กะเหรี่ยง-แม่ฮ่องสอน, ส่วย); เควาะ (กะเหรี่ยง-กาญจนบุรี); เคะขม้น, ยอป่า, สะกีย, สะเกย, หัสเกย (ภาคเหนือ); ตะลุมพุก (ขอนแก่น); ตะเกรย (ราชบุรี)

1. นำรากต้นสกีมาสับให้เป็นชิ้นบาง ๆ เล็ก ๆ และนำมาต้มในน้ำเดือดเป็นเวลา 2 ชั่วโมง ตักเอาตะกอนออก เติมน้ำต่างลงไปและต้มเข้าหืดเล็ก ขมิ้นที่บดละเอียดอย่างละครึ่งช้อน เติมน้ำมะเกลือลงไปเล็กน้อยใส่ใบและกิ่งส้มป่อยลงไป เคี่ยวสักพักตักเอากากออก จะได้น้ำย้อมสีที่ต้องการ

2. ใส่ผ้าที่ต้องการย้อมลงในน้ำที่เตรียมไว้ในข้อ 1 ต้มเป็นเวลา 20 นาที หรือจนกว่าจะได้สีที่ต้องการ จึงนำเอาออกมาซักน้ำและตากให้แห้ง จะได้สีเหลือง

2. การย้อมสีชมพูจากต้นมหาภาพและต้นฝาง



ภาพที่ 5
ไม้ฝางให้สีชมพู

หมายเหตุ. จาก บ้านไร่ฝางงาม, โดย ดินดำน้ำชุ่ม,
2552, <http://www.oknation.net/blog/print.php?id=402283>

ชื่อวิทยาศาสตร์ : Caesalpinia sappan Linn

วงศ์ : Fabaceae

1. นำเปลือกต้นมหาภาพมาสับให้ละเอียด แล้วต้มในน้ำเดือดเป็นเวลา 1 ชั่วโมง ตักเอาเปลือกออก
2. เติมน้ำฝาง ฝางเป็นชิ้นเล็ก ๆ แล้วนำลงไปต้มเป็นเวลา 1 ชั่วโมง เติมน้ำส้มป่อย 1 กำ ต้มต่ออีกสักพัก ตักเอากากออก เติมน้ำต่างลงไป จะได้สีชมพูที่ต้องการ



หมายเหตุ. จาก บ้านไร่ไผ่งาม, โดย ดินดำน้ำชุ่ม, 2552,
<http://www.oknation.net/blog/print.php?id=402283>

ลูกคำแสดสด และเมล็ดที่ให้สีแสด แต่กระบวนการผลิตจะใช้เมล็ดแห้ง



หมายเหตุ. จาก บ้านไร่ไผ่งาม, โดย ดินดำน้ำชุ่ม, 2552,
<http://www.oknation.net/blog/print.php?id=402283>

การทอผ้าฝ้ายแห่งบ้านไร่ไผ่งาม

ตัวอย่างสีจากธรรมชาติที่บ้านไร่ไผ่งามใช้ย้อมสีผ้าฝ้าย



ตัวอย่างผลงานผ้าฝ้ายทอมือ จากพิพิธภัณฑ์บ้านไร่ไผ่งาม



ภาพที่ 9

ผลิตภัณฑ์จากผ้าฝ้ายทอมือย้อมสีสมุนไพร
จากพิพิธภัณฑ์บ้านไร่ไผ่งาม



ภาพที่ 10

ผลิตภัณฑ์จากผ้าฝ้ายทอมือย้อมสีสมุนไพร
จากพิพิธภัณฑ์บ้านไร่ไผ่งาม



ภาพที่ 11

ผลิตภัณฑ์จากผ้าฝ้ายทอมือย้อมสีสมุนไพร
จากพิพิธภัณฑ์บ้านไร่ไผ่งาม

วันที่ 11 มกราคม พ.ศ.2536 ป้าแสงดาผู้เป็นตำนานแห่งบ้านไร่ไผ่ งามได้จากไปอย่างไม่มีวันกลับ แต่ทายาทของป้าแสงดา บันสิทธิ์ ก็ได้สานต่อปณิธานอันแรงกล้าสืบมาจนทุกวันนี้ แนวคิดการดำเนินชีวิตการทำงานจิตใจที่มุ่งมั่นที่จะผลิตผลงานดี ๆ ออกมาและคุณภาพอีกมากมายของป้าแสงดา ได้ถูกถ่ายทอดจากรุ่นสู่รุ่น ผู้ที่มีโอกาสไปเยี่ยมเยือนบ้านไร่ไผ่งามก็สามารถสัมผัสได้ถึงวิถีชีวิตอันเป็นเอกลักษณ์การทอผ้าฝ้ายของชาวล้านนาได้อย่างแท้จริง อัญชัน นักสอน กล่าวถึงงานศิลปหัตถกรรมของป้าแสงดาไว้ว่าศิลปหัตถกรรมของป้าแสงดาทำให้คนในชุมชนได้รวมตัวกันเป็นกลุ่ม สามารถสร้างรายได้ให้แก่ชาวบ้าน เกิดเงินทุนหมุนเวียน เป็นต้นแบบของวิสาหกิจชุมชน สินค้าที่มีความเป็นไทยนี้ เป็นที่ต้องการทั้งในประเทศและต่างประเทศ สามารถสร้างรายได้เข้าประเทศได้มากมาย นอกจากนี้การใช้พืชสมุนไพรจากธรรมชาติโดยการปลูกเอง ทำให้เกิดการอนุรักษ์พันธุ์พืชที่เกือบจะสูญพันธุ์ไปแล้ว และยังเป็นการส่งเสริมให้ชาวบ้าน ปลูกพืชสมุนไพร ทำให้มีรายได้อีกทาง ซึ่งการทอและย้อมสีผ้าฝ้ายของป้าแสงดาที่ได้รับการถ่ายทอดมาจากบรรพบุรุษนั้น ถือได้ว่าเป็นการอนุรักษ์ศิลปหัตถกรรมและภูมิปัญญาของชาวล้านนา หากพิจารณากระบวนการทำงานของป้าแสงดาโดยรอบแล้วจะเห็นได้ว่า มีผลกระทบในเชิงบวกรอบด้าน ซึ่งในส่วนของผลที่ไม่สามารถมองเห็นได้อย่างเป็นรูปธรรมเช่น ความสุขทางจิตใจ การสร้างความเข้มแข็งภายในครอบครัวและชุมชนก็เป็นผลที่แฝงอยู่ในกระบวนการของการผลิตงานศิลปหัตถกรรมที่มีอยู่จริงเช่นกัน (อัญชัน นักสอน, 2558) ป้าแสงดาพัฒนาการทำงานอย่างไม่หยุดยั้ง ไม่ว่าจะเป็นการย้อมสี การออกแบบลวดลาย การทอผ้าให้ออกมาสมบูรณ์ หรือการเป็นวิทยากรบรรยายให้ความรู้แก่สถาบันการศึกษาต่าง ๆ อุทิศตนเพื่องานศิลปะอันเป็นที่รักเพราะ ป้าแสงดา บันสิทธิ์มิใช่แค่ช่างฝีมือ แต่เป็นศิลปินที่ยิ่งกว่าศิลปินอย่างแท้จริง และปัจจุบันพิพิธภัณฑ์ผ้า ป้าดา หรือบ้านไร่ไผ่งามยังคงสืบสานปณิธานของป้าแสงดาจวบจนทุกวันนี้ เพื่อให้ภูมิปัญญาในการทอผ้าฝ้ายและย้อมสีแบบธรรมชาติอันเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่ไม่สามารถจับต้องได้นี้ยังคงสืบทอดสืบสาน เผยแพร่สู่ชนรุ่นหลังได้สามารถสัมผัส จับต้องได้สืบต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- กรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม. (2558). *คู่มือการเสนอขอขึ้นทะเบียนมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชาติ*. สำนักงานกิจการโรงพิมพ์ องค์การสงเคราะห์ทหารผ่านศึก.
- กรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม. (2558). *บูรพศิลป์*. สำนักงานกิจการโรงพิมพ์ องค์การสงเคราะห์ทหารผ่านศึกในพระบรมราชูปถัมภ์.
- ดินดำน้ำชุ่ม. (2552). *บ้านไร่ไผ่งาม*. <http://www.oknation.net/blog/print.php?id=402283>
- เนาวรัตน์ พงษ์ไพบูลย์. (2530, 5 กรกฎาคม). *บ้านไร่ไผ่งามของป้าแสงดา*. มติชนสุดสัปดาห์. 34.
- เปรม ถาวรประภาสวัสดี. (2558). *พระราชบัญญัติส่งเสริมและรักษามรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม พ.ศ. 2559 : การรักษามรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้*. https://www.parliament.go.th/ewtdadmin/ewtd/parliament_parcy/ewtd_dl_link.php?nid=54975&filename=house2558
- พระราชบัญญัติส่งเสริมและรักษามรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม พ.ศ. 2559. (2559, 1 มีนาคม). *ราชกิจจานุเบกษา*. เล่ม 133 ตอนที่ 19 ก.
- มูลนิธิสถาบันวิจัยกฎหมาย. (2552). *โครงการศึกษาวิจัยและจัดทำกฎหมายว่าด้วยการคุ้มครองมรดกทางวัฒนธรรม*. สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติกระทรวงวัฒนธรรม.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2542). *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542*. อักษรเจริญทัศน์. รุ่งตะวัน อ่วมอินทร์. (2562). *25 ปี ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน)* รวมบทความจากสนาม. ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร.
- ลำแพน จอมเมือง. (2546). *ผ้าทอไทลื้อ : เศรษฐกิจชุมชนเพื่อการพึ่งตนเอง*. สร้างสรรค์.
- ลำแพน จอมเมือง. (2562). *เรื่องเล่า ประสบการณ์และเสียงของผู้หญิงในพิพิธภัณฑ์ไทย 25 ปี ศูนย์มานุษยวิทยา. ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร*.
- วิบูลย์ ลิ้มสุวรรณ. (2527). *ศิลปหัตถกรรมพื้นบ้าน*. ปานยา.
- วิบูลย์ ลิ้มสุวรรณ. (2536). *มรดกพื้นบ้านด้วยฝีมือและภูมิปัญญาชาวบ้าน*. สำนักพิมพ์โอเดียน สโตร์.
- วิพุธ วิจารณ์วรรณ. (2545). *เครื่องทองลายโบราณกับงานพื้นบ้านนครพิงค์ 1* ศิลปหัตถกรรมไทย. โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช จำกัด.

วรรณภา วุฒิชะกุล และ ยุรารัตน์พันธุ์ยุรา. (2537). “ผ้าไทย.” ในคณะอนุกรรมการส่งเสริมการแต่งกายแบบไทย. ใน, ผ้าทอกับวิถีชีวิตชาวไทย (น. 17-29). สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ.

สิรินธร (องค์การมหาชน). (ม.ป.ป.) *รวมบทความจากสนาม*. ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร.

สถาบันวิจัยกฎหมาย. (2552). *รายงานฉบับสมบูรณ์โครงการศึกษาวิจัยและจัดทำกฎหมายว่าด้วยการคุ้มครองมรดกทางวัฒนธรรม*. สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ.

อาชัญ นักสอน. (2558). *กระบวนการ สร้างงานศิลปะหัตถกรรม กับผ้าทอมือ “แสงดาบันสิทธิ์” บทความวิจัยสร้างสรรค์*. ศิลปกรรมสาร วารสารวิชาการคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 10(1), 215-234.

อำนาจ จันเงิน. (2545). *เพชรน้ำเอกของวงการทอผ้าแห่งล้านนาไทย*. อมรินทร์พริ้นติ้ง แอนด์พับลิชชิ่ง (มหาชน).

H-ICLASS. (2535). *ไฮคลาส*. 8(96), 1.

The United Nations Educational, Scientific and Culture Organization. (2003, October 17). *Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage*. <https://ich.unesco.org/en/convention>

มรณานุสติ : การตีแผ่ความตายจากอุบัติเหตุรถยนต์กับมุมมองของผู้ชมต่องานศิลปะจัดวางด้วยการแสดงผลข้อมูลที่มีการสร้างสรรค์อย่างอัตโนมัติตามเวลาจริง

Contemplating Deaths from Car Accidents: The Dissemination of information About Deaths and the Viewer's Perspective on Installation Art through Generative Real-time Data Visualization Displays

พงษ์พันธ์ สุริยภัทร์¹

Pongpan Suriyapat¹

Received : June 15, 2022

Revised : August 24, 2022

Accepted : August 30, 2022

¹ บริษัท อินเทอร์เน็ตประเทศไทย จำกัด

อีเมล : suriyapat@me.com

¹ Assoc. Interaction Design Studio Co.,Ltd.

E-mail : suriyapat@me.com

บทคัดย่อ

ความพยายามในการนำเสนอข้อมูลผ่านแผนภาพเพื่อประโยชน์ใช้สอยในด้านต่าง ๆ มีมาตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ จนในยุคต่อมาได้มีการใช้แผนภาพเพื่อประโยชน์ทางด้านแผนที่ เศรษฐศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และสถิติ จนเมื่อพัฒนาการทางด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ได้ก้าวหน้าขึ้น แผนภาพที่ถูกสร้างขึ้นก็มีรายละเอียดและความแม่นยำมากขึ้นตามไปด้วย ต่อมา สตีเฟน วูลแฟรม นักคณิตศาสตร์ และสถิติชาวอังกฤษ ได้มีการนำเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มาสร้างแผนภาพกิจวัตรในชีวิตประจำวันของเขา อาทิ การรับส่งอีเมล และจำนวนการพิมพ์บนแป้นพิมพ์ ซึ่งได้แสดงออกถึงพฤติกรรมการใช้ชีวิตในแต่ละวันของเขา เปรียบเสมือนเดียวกับ เฉื่อย เต๋อ ซึ่ง ที่ได้สร้างงานศิลปะในชุด “One Year Performance” ที่สะท้อนและจิกกัดแนวคิดแบบทุนนิยมจากการตอบบัตร และถ่ายภาพของตัวเองตลอดระยะเวลาหนึ่งปี ซึ่งทั้งสองผลงานนี้เป็นตัวอย่างการใช้สถิติ ข้อมูล และแผนภาพในการเคลื่อนไหว เพื่อถ่ายทอดข้อความ และสื่อสารออกมาในรูปแบบของงานศิลปะ

ผลงานของผู้เขียนถือเป็นอีกหนึ่งผลงานที่นำเสนอสถิติ และข้อมูลมาใช้เพื่อถ่ายทอดข้อความ และสื่อสารออกมาในรูปแบบของงานศิลปะ เช่นเดียวกัน จากการนำสถิติอุบัติเหตุบนท้องถนนที่รุนแรงจนถึงขั้นเสียชีวิต มาจัดทำเป็นงานศิลปะจัดวางที่มีการสร้างสรรค์อย่างอัตโนมัติตามเวลาจริง ด้วยการเชื่อมต่อระบบการพิมพ์ใบเสร็จ ที่แสดงถึงการจิกกัดการบริโภคนิยม กับมูลค่าของชีวิตที่ตีค่าไม่ได้ เข้ากับฐานข้อมูลอุบัติเหตุบนเว็บไซต์ เมื่อมีข้อมูลการเกิดอุบัติเหตุจนถึงขั้นเสียชีวิตขึ้น ระบบจะพิมพ์ใบเสร็จและปล่อยให้ร่วงหล่นลงมาจากโครงสร้างที่แขวนไว้สูงติดฝ้าเพดาน เสมือนใบไม้ที่ปลิดปลิว และชีวิตที่ไม่มีวันหวนคืนกลับมา

นอกเหนือไปจากการสร้างสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมสำหรับการประมวลผลทางคอมพิวเตอร์ในการสร้างสรรค์ผลงานโดยอัตโนมัติให้เกิดเป็นงานศิลปะแบบจัดวางแล้ว ผลงานชิ้นนี้ยังมีเจตนาในการปะทะกับความคาดหวัง และประสบการณ์ในการรับชมงานศิลปะของผู้ชมที่มักจะคาดหวังกับการปรากฏใน बदดลของงานศิลปะดิจิทัลและปิติยินดีกับการได้รับชม หากแต่ปรากฏการณ์ และความปิติยินดีที่ได้รับจากผลงานชิ้นนี้นั้นคือชีวิต และความสูญเสียของเพื่อนมนุษย์ด้วยกันเอง

คำสำคัญ : การสร้างงานศิลปะจากฐานข้อมูล, งานศิลปะจัดวาง, การสร้างสรรค์งานศิลปะอย่างอัตโนมัติตามเวลาจริง, งานศิลปะที่มีเนื้อหาของโศกนาฏกรรม, การใช้เทคโนโลยีในการสร้างสรรค์งานศิลปะ

Abstract

Diagrams have been used to display information for a variety of reasons since prehistoric times. Later, economic, scientific, geographical, and statistical diagrams were utilized. As computer technology progressed, the resulting diagram got increasingly complex and accurate. Stephen Wolfram, a British mathematician, utilized computer technology to produce a diagram depicting his daily behavior, which included sending e-mails and the number of keystrokes on the keyboard. Hsieh Teh Ching also utilized this notion in his “One Year Performance” series. He reflects capitalism by photographing himself over the course of a year and clocking himself with a punch card. Both works demonstrate how statistics, data, and graphs may be used to convey a message through the medium of art.

The author’s work is an additional instance of data and information being used to convey and send messages through art. By tying the receipt printing technology to the website’s accident database, the statistics of fatal car accidents were used to generate artworks that were automatically created in real-time, associating consumerism with the valuable value of life. When death notices are posted online, the printer will print a receipt and let it fall from the ceiling like a leaf, symbolizing a life that will never return.

This artwork is intended to collide with audience expectations and the experience of seeing art, in addition to providing the optimal environment for computer processing to develop autonomously art installations. On the other side, the phenomena of happiness that this activity generates is life and death of fellow creatures.

Keywords : Database Art, Installation Art, Real-time Generative Art, Tragedy in Art, Contemporary Art, Technology-based Art.

แผนที่สลักจากหินของชาวบาบิโลน (Babylonian Map of the World) (ซ้าย)
และแผนที่ทำจากกระดาษปาปิร์สของชาวอียิปต์ (Turin Papyrus Map) (ขวา)



หมายเหตุ. จาก Data Visualization: History and origins, โดย Sridharan, M, 2021,
<https://thinkinsights.net/digital/data-visualization-history/>

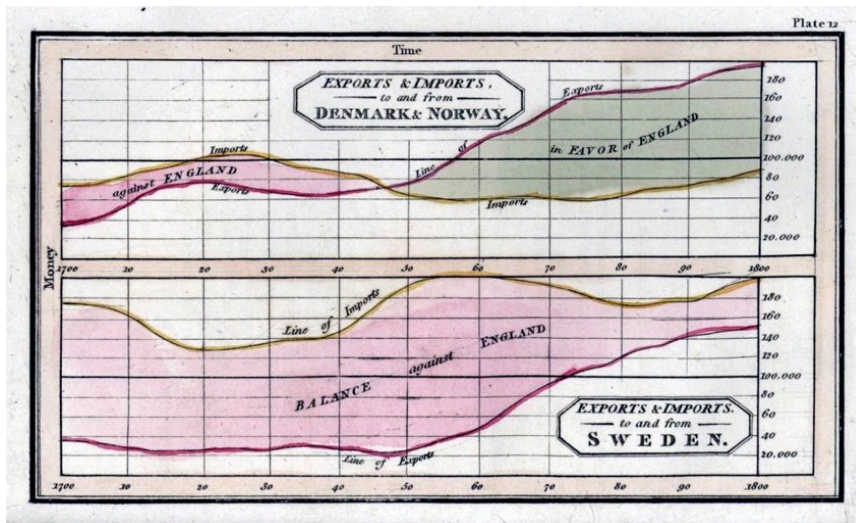
แผนภาพแต่ก่อนกาล

ความพยายามในการแสดงข้อมูลในชั้นปฐมภูมิ ตติยภูมิ ตติยภูมิ หรือชุดข้อมูลที่ได้รับการเรียบเรียง สรุปความ ออกมาให้เกิดเป็นรูปภาพ แผนภูมิ หรือเรียกกันในภาษาสากลว่า Information Visualization หรือ Data Visualization นั้น มีประวัติศาสตร์อันยาวนาน เริ่มมาตั้งแต่ ภาพวาดในผนังถ้ำอันแสดงถึงความสำเร็จในการล่าสัตว์ของมนุษย์มา จนถึงจอแสดงผลข้อมูลที่มีความสลับซับซ้อนในปัจจุบัน ล้วนแต่เต็มไปด้วยเรื่องราว และข้อมูลที่มีความหมาย สื่อถึงเหตุการณ์สำคัญและความเป็นไปในช่วงเวลานั้น ๆ ไม่ต่างอะไรไปจากงานศิลปะที่สะท้อนความคิดและความรู้สึกของศิลปินต่อเนื้อหา เรื่องราว บุคคล ความเชื่อต่าง ๆ ของตัวศิลปินเอง หากแต่กระบวนการและลักษณะการสร้างชิ้นงานจากข้อมูลในยุคแรกเริ่มนั้นมุ่งหวังการใช้งานจากการนำข้อมูล และแผนภาพสื่อความหมายดังกล่าวเพื่อประโยชน์ใช้สอยเป็นหลัก

ชิ้นงานแผนภาพสื่อความหมายในยุคแรกเริ่มมาจากการสร้างแผนที่ของชาวบาบิโลนในช่วงเวลาประมาณ 600 ปีก่อนคริสตกาล (The British Museum, 2008) ประกอบไปด้วยจารึกโดยอักษรคูนiform (Cuneiform) แสดงถึงขอบเขตของอาณาจักร ลักษณะของภูมิประเทศโดยรอบ อาทิแม่น้ำ ภูเขา และปริมณฑลข้างเคียง จนต่อมาในศตวรรษที่ 19 (ระหว่างปี 1814 – 1821) ได้มีการค้นพบหลักฐานการบันทึกข้อมูลลงบนกระดาษปาปิร์ส (Papyrus) ของประเทศอียิปต์ ซึ่งคาดว่าถูกสร้างขึ้นในราว 1150 ปีก่อนคริสตกาล ในรูปแบบของแผนที่บ่งบอกข้อมูลของเมืองหินและการกระจายตัวของหินชนิดต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้องแม่นยำ ถือเป็นแผนที่ทางธรณีวิทยาที่เก่าแก่ที่สุดในโลก โดยปัจจุบันได้ถูกเก็บรักษาอยู่ที่พิพิธภัณฑ์ Museo Egizio เมืองตูริน ประเทศอิตาลี

พัฒนาการของแผนภาพสู่การใช้งานด้านเศรษฐศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และการแพทย์

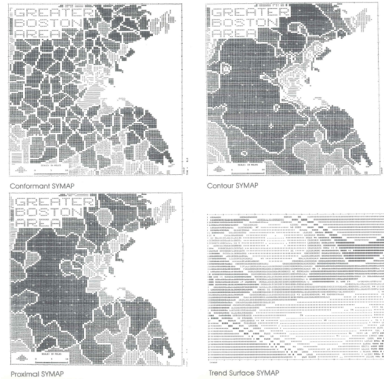
ต่อมาในคริสต์ศตวรรษที่ 18 วิลเลียม เพลย์แฟร์ (William Playfair 1759- 1823) วิศวกรและนักเศรษฐศาสตร์การเมืองชาวสก็อต ผู้ซึ่งถือได้ว่าเป็นบิดาแห่งภาพกราฟิกเชิงสถิติ (Statistical Graphic) ได้ตีพิมพ์หนังสือ The Commercial and Political Atlas เป็นครั้งแรกในปี 1786 ภายในหนังสือเล่มนี้ เพลย์แฟร์ได้ประดิษฐ์แผนภูมิเส้น และแผนภูมิแท่ง ในการบรรยายประกอบข้อมูลภายในหนังสือดังกล่าวอย่างภาพที่เปรียบเทียบการส่งออกจากอังกฤษกับการนำเข้าจากเดนมาร์กและนอร์เวย์รวมถึงสวีเดน ไปยังอังกฤษระหว่าง ค.ศ. 1700 ถึง 1780 ซึ่งต่อมาแผนภูมิดังกล่าวได้นิยมใช้งานกันอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน รวมไปถึงแผนภูมิรูปวงกลมซึ่งถูกประดิษฐ์โดยเพลย์แฟร์เช่นกัน (Playfair, 1801)



ภาพ 2

แผนภูมิเส้น เปรียบเทียบการส่งออกจากอังกฤษกับการนำเข้าจากเดนมาร์กและนอร์เวย์ รวมถึงสวีเดน ไปยังอังกฤษระหว่าง ค.ศ. 1700 ถึง 1780 อ้างอิงจากฉบับพิมพ์ครั้งที่สาม หมายเหตุ. จาก The commercial and political atlas and statistical breviary (Third Edition), โดย Playfair, W, 1801, Burton.

นอกจากนี้ยังมีนักคณิตศาสตร์ นักฟิสิกส์ วิศวกร บุคลากรทางการแพทย์ นักดาราศาสตร์ นักธรณีวิทยา และบุคคลในสาขาอาชีพต่าง ๆ ได้ใช้การแสดงผลข้อมูลเป็นรูปภาพเพื่อใช้ประโยชน์ในการสื่อสารข้อมูลที่มีความซับซ้อน มีมิติที่หลากหลายให้สามารถเข้าใจได้ง่ายโดยประชาชนทั่วไป อาทิเช่น แผนภาพสาเหตุการตายในกองทัพ ที่จัดทำโดย ฟลอเรนซ์ ไนติงเกล (Florence Nightingale) ซึ่งแสดงให้เห็นว่าโรคระบาดเป็นสาเหตุของการเสียชีวิตของอังกฤษในช่วงสงครามไครเมียมากกว่าบาดแผลในสนามรบ ภาพกราฟิกที่ไนติงเกลใช้เป็นวิธีการอธิบายสถิติที่ซับซ้อนอย่างง่าย ชัดเจน และโน้มน้าวใจ หรือเอดมอนด์ ฮัลเลย์ (Edmond Halley) นักดาราศาสตร์และนักอุตุนิยมวิทยา ผู้ค้นพบดาวหางฮัลเลย์ ได้ใช้เส้นชั้นความสูงบนแผนที่ (Contour Lines) เพื่ออธิบายความแปรผันทางอุตุนิยมวิทยา เช่นบริเวณที่มีสภาพบรรยากาศแตกต่างกันจากที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่ง ซึ่งพบเห็นได้ในรายงานสภาพอากาศในปัจจุบัน เป็นต้น (Infogram, 2016; Selin, 2019; Sridharan, 2021)



ภาพ 3

แผนภาพจากโปรแกรม SYMAP ที่สามารถแสดง
ผลภูมิประเทศออกมาได้ในหลากหลายรูปแบบ

หมายเหตุ. จาก Charting the unknown.

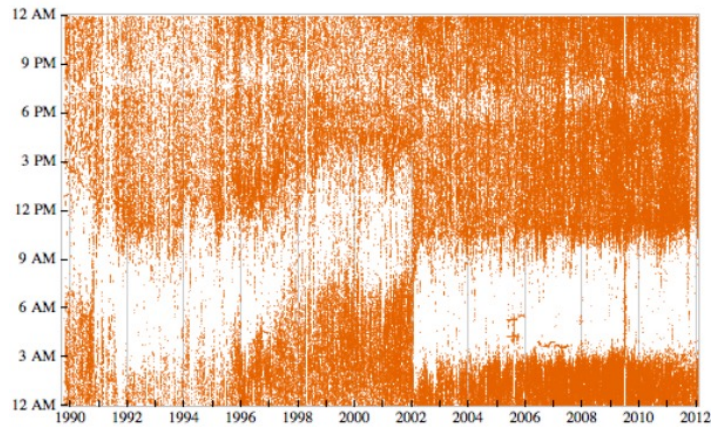
How computer mapping at Harvard
became GIS, โดย Chrisman, N., 2006, ESRI.

การเข้ามามีบทบาทของคอมพิวเตอร์ต่อการสร้างแผนภาพเพื่อ การผังเมือง

ต่อมาเมื่อพัฒนาการทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีได้มีความก้าวหน้ามากยิ่งขึ้น เกิดการใช้งานอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ และเครื่องคอมพิวเตอร์มาช่วยในการประมวลผลข้อมูลต่าง ๆ มากตามไปด้วย อันจะเห็นได้จากในช่วงปี 1964 โฮวาร์ด ฟิชเชอร์ (Howard T. Fisher) สถาปนิก และนักผังเมือง ได้ประดิษฐ์โปรแกรม SYMAP เพื่อช่วยในการทำแผนที่ขึ้นมาขณะที่ทำงานอยู่ใน Harvard Laboratory for Computer Graphics and Spatial Analysis โดยในช่วงแรกตัวโปรแกรมจะควบคุมการทำงานของเครื่องพิมพ์เพื่อแสดงผลภาพ และต่อมาได้พัฒนาให้สามารถใช้เครื่องพิมพ์ที่ควบคุมปากกาให้สามารถสร้างภาพแผนที่ขึ้นได้อย่างแม่นยำ (Chrisman, 2006) จนต่อมาในสมัยปัจจุบันได้เกิดเป็นระบบแผนที่ซึ่งสามารถรับชมได้ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตอย่าง Google Map ที่ทำให้ผู้ชมสามารถรับชมภาพจากมุมสูง หรือเปลี่ยนมุมมองจากมุมสูงมาเป็นการรับชมภาพมุมมองตามท้องถนน (Street View) อันเป็นการเปิดประสบการณ์ใหม่ให้แก่ผู้ชม แม้ว่าผลงานดังกล่าวไม่ได้ตั้งใจสร้างให้เป็นงานศิลปะแต่กลับเกิดแรงปะทะกับประสบการณ์การรับชมที่แปลกใหม่ของผู้ชม อีกทั้งยังเปิดโอกาสให้ผู้ชมสามารถเป็นผู้ช่วยนำเข้าสู่ข้อมูลขึ้นสู่ระบบ (User Contributed Content) เพื่อร่วมสร้างชุดข้อมูลต่าง ๆ ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ข้อมูล และสถิติ ที่สะท้อนถึงพฤติกรรมของมนุษย์และทุนนิยมผ่าน สายตานักคณิตศาสตร์และศิลปิน

ในปี ค.ศ. 2012 นักคณิตศาสตร์ชาวอังกฤษนาม สตีเฟ่น วูลแฟรม (Stephen Wolfram) ผู้พัฒนาโปรแกรมที่ช่วยในการประมวลผลทางคณิตศาสตร์ เช่น สถิติ พีชคณิต ฟังก์ชัน เมทริกซ์ และอัลกอริทึมอย่าง Mathematica ได้ทำการแสดงกิจกรรมต่าง ๆ ของตัวเองออกมาผ่านการสร้างแผนภาพประกอบกิจกรรมนั้นๆ อาทิเช่น การส่งอีเมลล์ หรือจำนวนการพิมพ์บนแป้นพิมพ์ของเขา (Vemund, 2012) ซึ่งแผนภาพเหล่านี้สามารถสื่อสาร และบ่งบอกถึงพฤติกรรมที่เปลี่ยนไปในช่วงเวลาต่าง ๆ และปี ค.ศ. ต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี อาทิเช่น ช่วงเวลาการทำงานอันเห็นได้จากการที่เปลี่ยนไปของชีวิต การเดินทางข้ามเขตเส้นแบ่งเวลา ทำให้แผนภาพนั้นมีความแตกต่างออกไปอย่างสังเกตได้ แผนภาพที่บ่งบอกถึงการใช้ชีวิต และกิจกรรมที่วูลแฟรมได้นำเสนอออกมานั้น ไม่ต่างอะไรไปจากเนื้อหาเรื่องราวทางศิลปะที่ได้ถูกกระทำมาเป็นเวลานาน (Life-long Artwork) ของศิลปินร่วมสมัยชาวไต้หวัน เฉีย เตอ ชิง (Hsieh Teh Ching, 謝德慶) กับชุดผลงาน One Year Performance อันเนื่องชื่อของเขาที่ใช้เวลาการทำงานยาวนานถึง 1 ปีด้วยกัน ยกตัวอย่างเช่น งานชุด “Time Clock Piece” ที่ใช้ระยะเวลาในการสร้างงานตั้งแต่วันที่ 11 เมษายน ค.ศ. 1980 ถึง วันที่ 11 เมษายน ค.ศ. 1981 โดย เฉีย ได้ติดตั้งเครื่องตอกบัตรเข้างานไว้ในสตูดิโอของเขา ในแต่ละวัน หรือ 24 ชั่วโมงนั้น เขาจะมาตอกบัตรซ้ำ ๆ กันไปแบบนี้เป็นระยะเวลารวมทั้งสิ้น 1 ปี และในทุก ๆ ครั้งที่เขามาตอกบัตร เขาจะทำการถ่ายรูปด้วยกล้องโพลารอยด์เก็บไว้ด้วย ภายหลังจากครบระยะเวลาตามที่กำหนดก็จะได้ภาพถ่ายทั้งหมดจำนวน 8,627 ภาพด้วยกัน (Heathfield & Hsieh, 2008)



ภาพ 4

แผนภาพกิจกรรมการส่งอีเมลล์ของวูลแฟรมระหว่างปี ค.ศ. 1989 – 2012
(บน)และภาพถ่ายโพลารอยด์ของ เจีย เต๋อ ชิง ตลอดระยะเวลาการสร้างงาน
หนึ่งปีระหว่าง 1980 – 1981 (ล่าง)

หมายเหตุ. จาก The Personal Analytics of my life, โดย Vemund, H, 2012, Stephen Wolfram Writings RSS, <https://writings.stephenwolfram.com/2012/03/the-personal-analytics-of-my-lif> และ Out of now: The lifeworks of Teh Ching Hsieh, โดย Heathfield A., & Hsieh T., 2008, The MIT Press.

ชิ้นงานทั้งสองชิ้นของ วูลแฟรม และ เจีย นั้น ต่างก็แสดงออกถึงระบอบทุนนิยมที่เข้ามามีบทบาทในการใช้ชีวิตของมนุษย์ ผ่านทางสัญลักษณ์ที่แตกต่างกัน คือแผนภาพจากการทำงานบนคอมพิวเตอร์ และภาพถ่ายในทุก ๆ ครั้งที่มีการตอบโต้ หากแต่ว่าการทำงานของเจีย นั้นต้องการความอดทน และความมีวินัยในการสร้างผลงานของศิลปินในแต่ละวัน ตลอดระยะเวลาการสร้างสรรคผลงานด้วยตัวเอง แต่งานของ วูลแฟรม นั้น สามารถใช้อุปกรณ์ทางเทคโนโลยี คือฐานข้อมูล และคอมพิวเตอร์มาช่วยในการสร้างผลงานได้อย่างมีความแม่นยำ โดยมนุษย์เป็นเพียงผู้วางแผนการควบคุม วางกฎเกณฑ์ในการเก็บรวบรวม และแสดงผลข้อมูล หรือพูดได้อีกอย่างว่ามนุษย์เป็นผู้สร้างสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมสำหรับการประมวลผลทางคอมพิวเตอร์ในการสร้างสรรค์ผลงานโดยอัตโนมัติ (Environment Setup for Generative Representation) ส่วนการสร้างผลงานนั้นเกิดขึ้นโดยระบบคอมพิวเตอร์อย่างอัตโนมัติ

การสร้างสรรคงานศิลปะของผู้เขียน ผ่านข้อมูล สถิติ โดยการสร้าง
สภาพแวดล้อมที่เหมาะสมสำหรับการประมวลผลทางคอมพิวเตอร์

จากการนำเสนอข้อมูลทางสถิติที่ได้กล่าวมาข้างต้นนั้น
นอกเหนือจากประโยชน์ใช้สอย และข้อมูลที่ได้มาจากการสื่อสาร
นั้น ชิ้นงานสร้างสรรค์ต่าง ๆ ยังเกิดผลกระทบทางด้านอารมณ์ความรู้สึกอันเกี่ยวข้องกับเนื้อหาของข้อมูลนั้น ๆ แก่ผู้ชมอีกทางหนึ่งด้วย
จากการนี้ผู้เขียนจึงได้ทำการทดลองสร้างชิ้นงานศิลปะจัดวางที่ชื่อ
“มรณานุสติ” หรือ “Contemplating Unnatural Deaths”
ที่ต้องการสะท้อน “มูลค่าของชีวิต” ผ่านสิ่งที่แสดงถึงมูลค่าที่เราคุ้น
เคยกันอยู่อย่าง “ใบเสร็จ” โดยการเชื่อมต่อเครื่องพิมพ์ใบเสร็จกับฐาน
ข้อมูลสถิติการเสียชีวิตจากอุบัติเหตุบนท้องถนนในประเทศไทย ของ
ศูนย์รับแจ้งเหตุปริศาทกกลางคุ้มครองผู้ประสบภัยจากรถ จำกัด และ
เครือข่ายรับแจ้ง ซึ่งได้เผยแพร่สู่สาธารณะผ่านทางเว็บไซต์ <https://www.thairsc.com> ระหว่างวันที่ 9 มีนาคม พ.ศ. 2564 – 26 มีนาคม
พ.ศ. 2564 รวมทั้งสิ้น 18 วัน ซึ่ง มาใช้เป็นข้อมูลประกอบการจำลอง
การสร้างสรรคผลงานโดยอัตโนมัติขึ้น มีการติดตั้งเครื่องพิมพ์ใบเสร็จ
ดังกล่าวไว้ด้านบนของพื้นที่จัดแสดง เมื่อมีอุบัติเหตุจนถึงแก่ชีวิต
เกิดขึ้น เครื่องพิมพ์จะพิมพ์ใบเสร็จหนึ่งใบตามเวลาเกิดเหตุจริงตาม
ฐานข้อมูล สื่อกถึงผู้เสียชีวิตในทุก ๆ ครั้งที่เกิดอุบัติเหตุ ใบเสร็จที่ร่วง
หล่นลงกองทับถมกันสู่เบื้องล่างหมายถึงหลากหลายชีวิตได้จากไป
อย่างไม่มีวันหวนกลับ ชิ้นงานดังกล่าวได้ถูกจัดแสดงในนิทรรศการ
“พลิก” ที่ Museum of Something หอขยประดิษฐ์มณูธรรม 41
(กุลยา กาศสกุล, 2021)



ภาพ 5

แผ่นโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์นิทรรศการ “พลิก”

โดยชุดข้อมูลที่ได้เผยแพร่ผ่านทางเว็บไซต์นั้นประกอบไปด้วย
รายละเอียด วันที่ และเวลาที่เกิดเหตุ ส่วนหนึ่ง กับ จำนวนของ
ผู้เสียชีวิตสะสม ณ ช่วงเวลานั้น ๆ อีกส่วนหนึ่ง ซึ่งระบบได้ทำการ
ตั้งค่าเริ่มต้นผู้เสียชีวิตที่ 0 ราย ในทุก ๆ 00:00 นาฬิกาของทุกวัน
และทำการตรวจสอบค่าให้เป็นปัจจุบัน (Refresh) ตัวระบบในทุก ๆ
1 นาที เพื่อตรวจสอบตัวเลขของผู้เสียชีวิตที่ได้แจ้งไว้บนเว็บไซต์ เมื่อ
พบว่าตัวเลขของผู้เสียชีวิตเพิ่มขึ้น ระบบจะทำการบันทึกเวลา และ
จำนวนของผู้เสียชีวิตลงในฐานข้อมูล พร้อมทั้งพิมพ์ข้อมูลดังกล่าว
ลงบน “กระดาษใบเสร็จรับเงิน” ก่อนจะปล่อยให้กระดาษนั้นร่วง
หล่นลงสู่พื้น สื่อกถึงชีวิต ๆ หนึ่ง หรือหลายชีวิตได้สูญเสียชีวิตไปโดยไม่มี
วันหวนกลับ เปรียบเสมือนใบไม้ที่ได้ร่วงหล่นลงสู่ผืนดิน ในส่วนของ
ศิลปะจัดวางชิ้นนี้ได้สร้างพื้นที่สำหรับรองรับกระดาษที่ร่วงหล่นลง
มาด้วยพรมอัดสีดำเสมือนหนึ่งเป็นพื้นถนนอันเป็นสถานที่เกิดเหตุ
มีเส้นสีขาวตัดอยู่ที่ขอบรอบวงกลมสื่อถึงเส้นจราจรที่นอกจากจะใช้
สัญลักษณ์ดังกล่าวให้สอดคล้องกับภาพจำของสภาพท้องถนนแล้ว
วงกลมดังกล่าวยังสื่อถึงวงเวียน วัฏจักรของชีวิต ที่มีการเวียนว่าย
ตายเกิด เป็นวงจรกันไปของสรรพสิ่ง

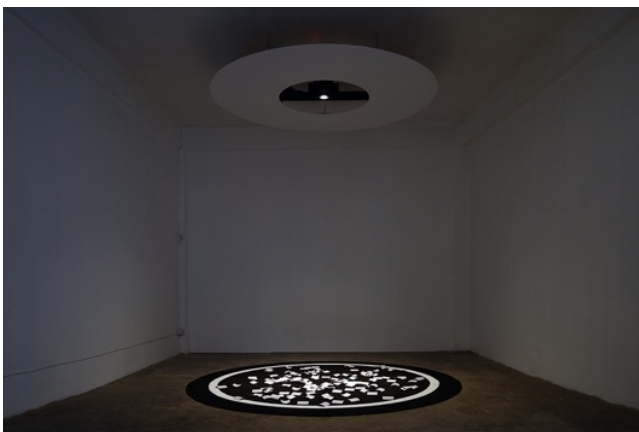
ความหมายและการตีความแนวความคิดในชิ้นงานศิลปะจัดวาง และรายละเอียดการจัดทำผลงานสร้างสรรค์

งานศิลปะจัดวางนี้กำลังบอกเล่าให้เห็นถึงสภาพการณ์บางอย่าง และเกิดข้อสงสัยว่า “สุดท้ายแล้วเรามีมูลค่าของชีวิตอย่างไร” ตัวผู้เขียนได้เลือกนำ “ใบเสร็จรับเงิน” ที่ใช้กันโดยทั่วไปตามร้านสะดวกซื้อ ที่ผู้ซื้อมักจะไม่ใช่ใจในตัวของมัน และมักจะโยนทิ้งไปอย่างไม่ไยดี แม้ว่าใบเสร็จนั้นจะแสดงมูลค่าของสินค้าที่ผู้ซื้อได้ซื้อ และชำระเงินไว้ แล้วก็ตาม ใบเสร็จนี้ยังเป็นตัวแทนของระบบทุนนิยมซึ่งเป็นตัวการในการขับเคลื่อนสังคม และประเทศชาติของเราอยู่ ณ ขณะนี้ แต่ถึงกระนั้นมูลค่าบนใบเสร็จรับเงินนั้นมีมูลค่าเทียบเท่าได้หรือไม่ กับชีวิตของผู้คนบนท้องถนนที่ได้สูญเสียไปจากอุบัติเหตุที่เกิดขึ้น

บริษัท กลางคุ้มครองผู้ประสบภัยจากรถ จำกัด ได้ให้ข้อมูลจากองค์การอนามัยโลก (WHO) ที่ได้ประเมินความสูญเสียจากการเสียชีวิตจากอุบัติเหตุบนท้องถนนในประเทศไทยว่า มูลค่าการสูญเสียจากอุบัติเหตุอยู่ที่ 3% ต่อจีดีพีของปี 2562 (จีดีพี 16.87 ล้านล้านบาท) หรือคิดเป็นมูลค่า 5 แสนล้านบาทต่อปี ซึ่งนับเป็นตัวเลขที่สูงมาก ดังนั้นนอกจากใบเสร็จรับเงินอันเป็นสัญลักษณ์ของความสูญเสียจะสื่อถึงปริมาณของผู้เสียชีวิตแล้ว ยังสื่อถึงตัวเลขมูลค่าการสูญเสียอีกมากมายที่ต้องสูญเสียไปจากการเสียชีวิตจากอุบัติเหตุบนท้องถนน (ฐานเศรษฐกิจ, 2021)

ภาพ 6

ชิ้นงานศิลปะจัดวาง
“มรณานุสติ” เมื่อ
ได้ทำการเปิดระบบ
การประมวลผลทาง
คอมพิวเตอร์ในการ
สร้างสรรค์ผลงาน โดย
อัตโนมัติไปแล้วเป็น
เวลา 3 วัน



หากมองชีวิตที่ร่วงหล่นลงพื้น เหมือนหนึ่งใบไม้ที่ร่วงโรยลงสู่พื้นดินเมื่อถึงแก่อายุขัย แต่ใบเสร็จรับเงินที่ร่วงหล่นลงสู่พื้นนั้น หาเป็นชีวิตที่ได้ถึงแก่กรรมโดยธรรมชาติไม่ พวกเขาล้วนแต่ยังสามารถมีชีวิตต่อไปได้อย่างยาวนานตราบใดที่อุบัติเหตุอันเกิดจากความประมาท หรือเหตุสุดวิสัยยังไม่ได้คร่าชีวิตพวกเขาไป การสื่อสารโดยการพิมพ์ใบเสร็จรับเงินออกมาจากเครื่องพิมพ์ที่ใช้กันโดยทั่วไปในร้านสะดวกซื้อ ได้ฉายภาพให้เห็นถึงช่วงขณะหนึ่งของชีวิตที่ได้ปลิดปลิว ร่วงโรยลงสู่พื้นดิน ผ่านปรากฏการณ์ที่ไม่ได้เกิดขึ้นโดยธรรมชาติ หากแต่ผู้เขียนได้จำลองถึงภาพเคลื่อนไหวของใบไม้ และจับเอาช่วงเวลาอันน่าสะเทือนใจของใบไม้ที่ร่วงหล่นมาแสดงออกในรูปแบบของการแสดงผลข้อมูล (Information Visualization) ที่นอกจากจะจำลองถึงความสอดคล้องทางด้านจำนวนและเวลาแล้ว ยังได้ตั้งใจที่จะแสดงให้เห็นถึงภาพเคลื่อนไหว และท่วงท่าของการร่วงหล่น (Animation and Choreography) ของชีวิตต่าง ๆ เหล่านั้น จากท่วงท่าทางธรรมชาติของใบไม้ที่ร่วงโรย โปรยลงมายังพื้นดิน ซึ่งไม่ได้เป็นลักษณะที่พบได้ทั่วไปในการทำแผนภาพทางสถิติ ที่มักจะแสดงผลเป็นภาพนิ่งของข้อมูลทางสถิติในช่วงเวลาใด เวลาหนึ่ง ซึ่งผู้เขียนตั้งใจจะทำให้เกิดการผสมผสานกันของทั้งการแสดงผลของข้อมูลในรูปแบบดั้งเดิมในแบบแผนภาพ ผสมกับการสร้างผลงานโดยอัตโนมัติจากชุดคำสั่งที่ได้กำหนดไว้ เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมสำหรับการประมวลผลทางคอมพิวเตอร์ในการสร้างสรรค์ผลงานโดยอัตโนมัติ (Environment Setup for Generative Representation) เพื่อให้เกิดมาซึ่งผลงานศิลปะจัดวาง ที่มีความเคลื่อนไหว และเกิดการสร้างผลงานใหม่ ๆ ขึ้นตลอดเวลา

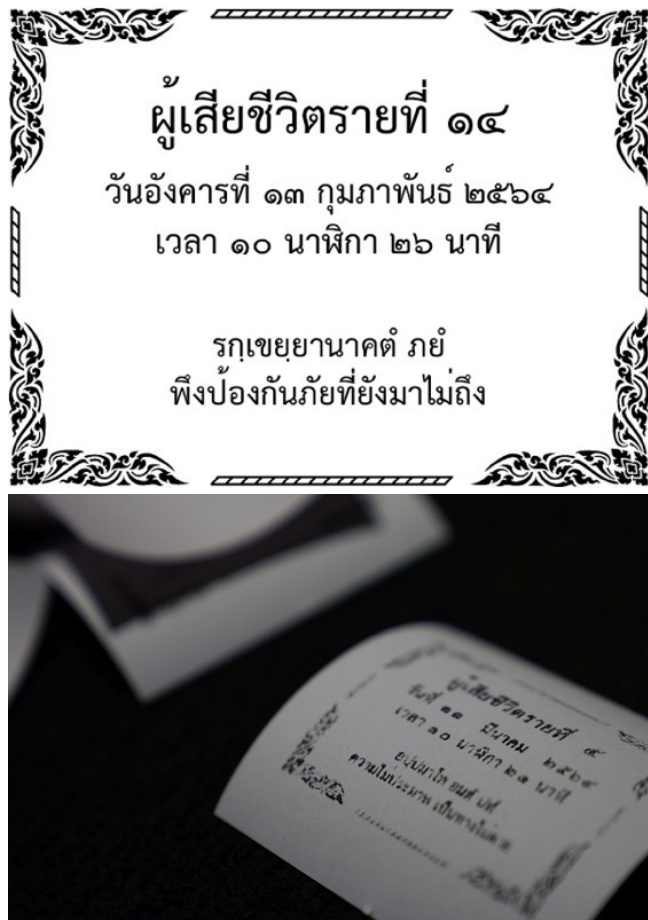


ภาพ 7

กระดาษ “ใบเสร็จความตาย” ที่ร่วงหล่นลงมาและกองทับถมกันโดยอัตโนมัติ

นอกเหนือไปจากการที่ผู้เขียนจะพยายามสร้างมิติเพิ่มเติมให้แก่การทำแผนภาพแสดงข้อมูลให้เกิดความเคลื่อนไหวขึ้นเท่านั้น แต่ผู้เขียนยังมีความตั้งใจที่จะแปลงลักษณะของสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในโลกแห่งความเป็นจริง ที่ถูกจัดเก็บไว้ในฐานข้อมูลที่เป็นดิจิทัล ให้เกิดการเปลี่ยนแปลงรูปแบบกลับสู่โลกแห่งความเป็นจริงอีกครั้ง กล่าวคือ ในแต่ละอุบัติเหตุที่เกิดขึ้นนั้นเกิดขึ้นในโลกแห่งความเป็นจริง และถูกบันทึกให้กลายเป็นเพียงตัวเลขที่มีแรงปะทะต่อผู้ชมไม่มากเท่ากับชิ้นงานที่มีมิติ ตั้งอยู่บนพื้นที่ทางศิลปะ สามารถมองเห็นเข้าถึง และจับต้องได้ การเปลี่ยนแปลงรูปแบบการนำเสนอจากตัวเลขมาเป็นใบเสร็จรับเงินที่มีสัณฐานสามมิติ และเกิดขึ้นโดยสม่ำเสมอตามเหตุการณ์จริง เป็นการเพิ่มแรงปะทะทางข้อมูล และการรับรู้แก่ผู้เข้าชม เพื่อสื่อสารเรื่องราวอันน่าสะเทือนใจนี้ให้แก่สาธารณะชนได้รับรู้ อันถือเป็นหน้าที่หนึ่งของงานศิลปะเช่นกัน

เมื่อสังเกตรายละเอียดคนใบเสร็จแต่ละใบ นอกเหนือไปจากจำนวนของผู้เสียชีวิตในแต่ละวันรวมไปถึงช่วงเวลาที่เหมาะสมอุบัติเหตุจนถึงแก่ชีวิตแล้วนั้น บนใบเสร็จความตาย หรือ “Death Slip” ยังได้มีข้อความปิดท้ายเป็นบทมรณานุสติสั้น ๆ จำนวน 32 บท ซึ่งได้ทำการคัดเลือกข้อความจากพุทธศาสนสุภาษิตที่เกี่ยวข้องกับความไม่เที่ยงแท้จริงของชีวิต และให้ดำเนินชีวิตโดยไม่ตั้งอยู่บนความประมาท ย่ำเตือนถึงความไม่แน่นอนของชีวิต เปิดโอกาสให้ผู้ชมได้ครุ่นคิดว่า สดท้ายแล้วเราสามารถทำอะไรได้บ้างนอกเหนือจากที่คำสอนได้เขียนเอาไว้ ซึ่งคุณค่าของกองใบเสร็จที่ทับถมกันเสมือนหนึ่งกองใบไม้นี้ อย่างน้อยก็ยังสามารถสื่อสารกับผู้ชมทั้งในรูปแบบของสัญลักษณ์ และการแทนค่า หรือเป็นการสื่อสารผ่านหลักธรรมทางพุทธศาสนา พร้อมทั้งทิ้งคติให้ผู้ชมได้รับรู้ผ่านข้อความ ทั้งนี้ผู้เขียนได้เปิดโอกาสให้ผู้ชมได้เลือกวิธีการรับชมได้ด้วยตนเองว่าจะเสพงานศิลปะจัดวาง โดยมองที่บริบทโดยรวมของชิ้นงาน หรือเลือกที่จะดูรายละเอียด หรือละทิ้งรายละเอียดที่ได้ทั้งท้ายไว้ดังกล่าวโดยไม่เห็นค่า เหมือนกับใบเสร็จที่เราทิ้งโดยไม่เคยพลิกอ่าน



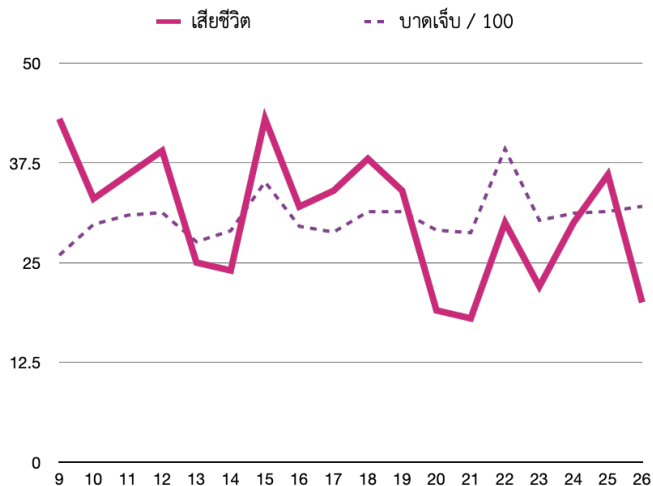
ภาพ 8

รายละเอียดของใบเสร็จความตาย หรือ “Death Slip”

การออกแบบใบเสร็จความตาย มีการออกแบบที่เลียนแบบลักษณะของสื่อสิ่งพิมพ์ที่พบเห็นได้ทั่วไปตามงานศพ โดยมีลักษณะพิมพ์ขาวดำ บริเวณกรอบมีลวดลายไทยประดับ แต่นอกจากการออกแบบจะต้องคำนึงถึงรูปแบบและภาพลักษณ์ทางทัศนศิลป์ที่เกิดขึ้นประจักษ์กับผู้ชมแล้ว ยังต้องคำนึงถึงรูปแบบการจ้องมององค์ประกอบของรายละเอียดต่าง ๆ ให้สามารถรองรับการสร้างชิ้นงานแต่ละชิ้นโดยคอมพิวเตอร์ จากการสร้างสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมสำหรับการประมวลผลทางคอมพิวเตอร์ในการสร้างสรรค์ผลงานโดยอัตโนมัติ โดยใบเสร็จความตายแต่ละใบนั้นจะมีลักษณะเฉพาะตัวในแต่ละใบที่ไม่เหมือนกัน ผู้เขียนได้แบ่งลักษณะของข้อมูลออกเป็นส่วนตัวต่าง ๆ เพื่อบริหารจัดการการสร้างสรรค์ผลงานโดยอัตโนมัติ อันประกอบไปด้วยส่วนข้อมูลที่ต้องเปลี่ยนแปลงตลอดเวลาตาม วัน เดือน ปี และเวลาที่เกิดเหตุ รวมไปถึงการนับจำนวนของผู้เสียชีวิตในช่วงเวลานั้น ๆ กับข้อมูลที่ถูกรวบรวมมาแสดงผลในช่วงท้ายจากฐานข้อมูลพุทธศาสนสุภาษิตจำนวน 32 บท ที่ผู้เขียนได้จัดเตรียมไว้ ดังนั้นการพัฒนาชุดโปรแกรมสำหรับควบคุมการสร้างใบเสร็จจึงต้องแบ่งการทำงานออกเป็นสองส่วน คือ การดึงข้อมูลจริงมาแสดงผลในพื้นที่ที่กำหนดไว้ให้ได้องค์ประกอบและสัดส่วนที่ถูกต้องสวยงาม กับการดึงข้อมูลจากข้อความที่ได้เตรียมไว้แล้ว โดยการดึงข้อมูลในส่วนที่สองนั้นเป็นไปโดยการสุ่มแสดงผล เมื่อระบบทำการตรวจสอบข้อมูลจากระบบต้นทางแล้วเกิดอุบัติเหตุจนมีผู้เสียชีวิตขึ้น ระบบจะทำการรวมชุดข้อมูลทั้งสองชุดเข้าด้วยกันและส่งพิมพ์ใบเสร็จความตายออกมาจากเครื่องพิมพ์ที่ได้ติดตั้งไว้ในโครงสร้างที่แขวนไว้บนฝ้าเพดาน พร้อมทั้งส่งให้ใบมีดบนตัวเครื่องพิมพ์ตัดกระดาษใบเสร็จให้หล่นลงมาตามธรรมชาติ โดยตลอดระยะเวลาการทดลองงาน 18 วัน มีบันทึกการเสียชีวิตจากอุบัติเหตุที่ได้จัดทำเป็นกระดาษใบเสร็จความตาย “Death Slip” ทั้งสิ้น 584 ใบ เท่ากับจำนวนของผู้เสียชีวิตจากอุบัติเหตุทางท้องถนนที่ได้บันทึกไว้ในระบบ

LOG@21-03-10.TXT

23:28:18	วันที่ 10/03/2564	เวลา 23:27	เสียชีวิต = 33, บาทเจ็บ = 2,978, รวมทั้งหมด = 3,011
23:29:40	วันที่ 10/03/2564	เวลา 23:29	เสียชีวิต = 33, บาทเจ็บ = 2,978, รวมทั้งหมด = 3,011
23:31:02	วันที่ 10/03/2564	เวลา 23:30	เสียชีวิต = 33, บาทเจ็บ = 2,978, รวมทั้งหมด = 3,011
23:32:24	วันที่ 10/03/2564	เวลา 23:32	เสียชีวิต = 33, บาทเจ็บ = 2,978, รวมทั้งหมด = 3,011
23:33:46	วันที่ 10/03/2564	เวลา 23:33	เสียชีวิต = 33, บาทเจ็บ = 2,978, รวมทั้งหมด = 3,011
23:35:08	วันที่ 10/03/2564	เวลา 23:34	เสียชีวิต = 33, บาทเจ็บ = 2,978, รวมทั้งหมด = 3,011
23:36:31	วันที่ 10/03/2564	เวลา 23:36	เสียชีวิต = 33, บาทเจ็บ = 2,978, รวมทั้งหมด = 3,011
23:37:53	วันที่ 10/03/2564	เวลา 23:37	เสียชีวิต = 33, บาทเจ็บ = 2,978, รวมทั้งหมด = 3,011
23:39:15	วันที่ 10/03/2564	เวลา 23:38	เสียชีวิต = 33, บาทเจ็บ = 2,978, รวมทั้งหมด = 3,011
23:40:37	วันที่ 10/03/2564	เวลา 23:40	เสียชีวิต = 33, บาทเจ็บ = 2,978, รวมทั้งหมด = 3,011
23:41:59	วันที่ 10/03/2564	เวลา 23:41	เสียชีวิต = 33, บาทเจ็บ = 2,978, รวมทั้งหมด = 3,011
23:43:21	วันที่ 10/03/2564	เวลา 23:43	เสียชีวิต = 33, บาทเจ็บ = 2,978, รวมทั้งหมด = 3,011
23:44:43	วันที่ 10/03/2564	เวลา 23:44	เสียชีวิต = 33, บาทเจ็บ = 2,978, รวมทั้งหมด = 3,011
23:46:05	วันที่ 10/03/2564	เวลา 23:45	เสียชีวิต = 33, บาทเจ็บ = 2,978, รวมทั้งหมด = 3,011
23:47:28	วันที่ 10/03/2564	เวลา 23:47	เสียชีวิต = 33, บาทเจ็บ = 2,978, รวมทั้งหมด = 3,011
23:48:50	วันที่ 10/03/2564	เวลา 23:48	เสียชีวิต = 33, บาทเจ็บ = 2,978, รวมทั้งหมด = 3,011
23:50:12	วันที่ 10/03/2564	เวลา 23:49	เสียชีวิต = 33, บาทเจ็บ = 2,978, รวมทั้งหมด = 3,011
23:51:34	วันที่ 10/03/2564	เวลา 23:51	เสียชีวิต = 33, บาทเจ็บ = 2,978, รวมทั้งหมด = 3,011
23:52:56	วันที่ 10/03/2564	เวลา 23:52	เสียชีวิต = 33, บาทเจ็บ = 2,978, รวมทั้งหมด = 3,011
23:54:18	วันที่ 10/03/2564	เวลา 23:53	เสียชีวิต = 33, บาทเจ็บ = 2,978, รวมทั้งหมด = 3,011
23:55:40	วันที่ 10/03/2564	เวลา 23:55	เสียชีวิต = 33, บาทเจ็บ = 2,978, รวมทั้งหมด = 3,011
23:57:02	วันที่ 10/03/2564	เวลา 23:56	เสียชีวิต = 33, บาทเจ็บ = 2,978, รวมทั้งหมด = 3,011
23:58:24	วันที่ 10/03/2564	เวลา 23:58	เสียชีวิต = 33, บาทเจ็บ = 2,978, รวมทั้งหมด = 3,011
23:59:46	วันที่ 10/03/2564	เวลา 23:59	เสียชีวิต = 33, บาทเจ็บ = 2,978, รวมทั้งหมด = 3,011

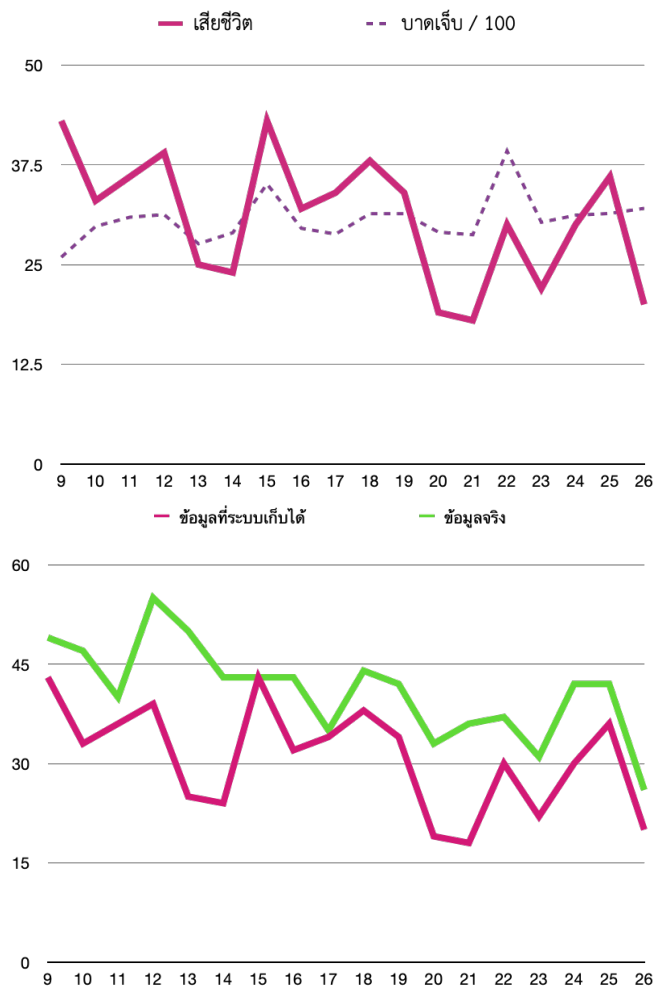


ภาพ 9

ข้อมูลดิบจากบันทึกของระบบ (บน) และข้อมูลตลอดระยะเวลาการทดลอง
นำเสนอในรูปแบบแผนภูมิเส้น (ล่าง)

การนำผลลัพธ์ของชิ้นงานสอบทวนกับข้อมูลจริง

ผู้เขียนได้ทำการทบทวน และเทียบเคียงผลที่ได้บันทึกลงในฐานข้อมูลดังกล่าว กับฐานข้อมูลของศูนย์รับแจ้งเหตุบริษัทกลางคุ้มครองผู้ประสบภัยจากรถ จำกัด และเครือข่ายรับแจ้ง พบว่า ข้อมูลดังกล่าวไม่ตรงกัน กล่าวคือ ปริมาณผู้เสียชีวิตที่ระบบได้บันทึกไว้ มีจำนวนน้อยกว่าของฐานข้อมูลต้นทาง ผู้เขียนจึงได้ทำการสอบถามไปยังแหล่งข้อมูลต้นทางถึงตัวเลขที่ได้เผยแพร่ลงบนเว็บไซต์ของหน่วยงานฯ ได้คำตอบว่า ข้อมูลที่ได้ทำการบันทึกลงบนเว็บไซต์นั้นเป็นข้อมูลอย่างไม่เป็นทางการ โดยได้มาจากข้อมูลในการเรียกร้องสินไหมทดแทนจากกรมธรรม์อุบัติเหตุในแต่ละวันตามช่วงเวลาจริงที่ญาติของผู้เสียชีวิตได้ดำเนินการยื่นเอกสารเข้าสู่ระบบ โดยข้อมูลที่ถูกต้องนั้นทางบริษัท จะทำการทำให้เป็นปัจจุบันอย่างเป็นทางการและประกาศต่อทางสาธารณะชนในอีกวาระหนึ่ง หลังจากตรวจสอบข้อมูลเป็นที่เรียบร้อยแล้ว จากข้อเท็จจริงดังกล่าวจึงส่งผลให้การแสดงผลจากระบบฐานข้อมูลของผู้เขียนนั้นไม่ได้มีความถูกต้อง ตรงตามข้อมูลที่แท้จริงทั้งหมด โดยข้อมูลที่ไดมานั้นมีน้อยกว่าจำนวนผู้เสียชีวิตจริงในทุก ๆ วัน อย่างสม่ำเสมอ แต่ทว่าข้อมูลที่ทางระบบของผู้เขียนได้บันทึกไว้ยังสามารถสื่อสาร และแสดงให้เห็นถึงสภาพการณ์ แนวโน้ม และความเป็นไปตามสถานการณ์จริงที่เกิดขึ้น (Trend) ตามเวลาจริงโดยไม่ต้องรอการสรุปผลข้อมูลในแต่ละวัน ซึ่งไม่ได้เกิดจากการบิดเบือนข้อมูล แต่เกิดจากการได้มาซึ่งข้อมูลที่ช้ากว่าข้อมูลที่ได้ประกาศไว้อย่างเป็นทางการ (Delay of Information Acquisition)



ภาพ 10
แสดงข้อมูลเปรียบเทียบข้อมูลที่ระบบจัดเก็บได้จากเว็บไซต์ (เส้นสีแดง)
และข้อมูลที่ได้บันทึกจริง (เส้นสีเขียว)

งานศิลปะจัดวางที่ได้จัดแสดง ณ งานนิทรรศการ “พลิก” ในช่วงแรกนั้นยังมีจำนวนใบเสร็จความตาย หรือ “Death Slip” ไม่หนาแน่นนัก เนื่องจากมีจำนวนผู้ตายที่น้อยอยู่ แต่มีการกระจายตัวทั่วทั้งบริเวณ ในลักษณะของการตกแบบสุ่มโดยไม่ปัจจัย หรือ แรงกระทำจากภายนอก เช่น แรงแลม มามีผลต่อพฤติกรรมการตกของใบเสร็จ เนื่องด้วยห้องจัดแสดงเป็นห้องปิดทึบ แต่เมื่อเวลาได้ดำเนินไปเป็นระยะเวลาแล้ว หนึ่งสัปดาห์นับจากวันแรกที่ได้เปิดระบบให้ทำงาน จำนวนใบเสร็จความตายก็มีปริมาณที่เพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ เกิดการทับถมกันของใบเสร็จ จากการกระจายตัวตามระนาบพื้น กลายเป็นปริมาตรพอกพูนขึ้นมา ซึ่งปริมาตรที่เกิดขึ้นนี้เป็นชิ้นงานที่อยู่นอกเหนือการควบคุมของผู้เขียนเอง หากแต่ผู้เขียนเพียงสามารถคาดเดาพฤติกรรมที่เกิดขึ้นได้จากสมมติฐานและการทดลองที่มีมาก่อนหน้า ดังนั้นเอง ชิ้นงานที่เกิดขึ้นจึงมีลักษณะของรูปทรงสามมิติที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติของมันเอง หรือเรียกได้ว่าเป็นการสร้างผลงานที่นอกจากจะนำข้อมูลจากฐานข้อมูลมาทำให้เกิดเป็นวัตถุทางทัศนศิลป์แล้ว ยังมีการอุบัติขึ้นของรูปทรงในแบบ Generative หรือเกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ ด้วยระบบคอมพิวเตอร์ที่ได้มีการตั้งค่าไว้ การอุบัติขึ้นของรูปทรงนั้นเกิดขึ้นโดยอิสระ ภายใต้ข้อกำหนดและตัวแปรของผู้เขียน แต่ทั้งผู้เขียน และผู้ชม หรือแม้แต่ตัวระบบคอมพิวเตอร์เอง ไม่สามารถคาดเดาการดำเนินไปของกิริยา อาการ และการพัฒนาการของงานศิลปะจัดวางชิ้นนี้ได้ว่าจะมีการดำเนินไปเช่นไร เสมือนหนึ่งตัวงานได้ดำเนินไปตามแนวทาง และครลองของมัน โดยมีการกำหนดชุดคำสั่งของขั้นตอนการดำเนินงาน (Algorithm) เป็นแกนในการดำเนินเรื่องเท่านั้น

การเปรียบเทียบเคียง งานศิลปะเกี่ยวกับความตาย และ
โศกนาฏกรรม รวมถึงงานศิลปะจัดวางที่มีการสร้างสรรค์ตาม
เวลาจริงอื่น ๆ

ข้อสังเกตในลักษณะของผลงานชิ้นนี้ว่าการใช้การสื่อสารเรื่อง
ความตายซึ่งเป็นมุมมองทางด้านลบ หรือโศกนาฏกรรม จะสามารถ
เป็นชิ้นงานที่มีความงามทางศิลปะได้หรือไม่ แต่เมื่อศึกษาถึงงาน
ศิลปะทั้งในอดีต และงานศิลปะร่วมสมัย ล้วนพบว่ามี การนำหัวข้อที่
เกี่ยวกับความตายมาใช้เป็นแรงบันดาลใจ และเนื้อเรื่องราวในการ
สร้างสรรค์ผลงานแทบทั้งสิ้น อาทิผลงานจิตรกรรมที่ชื่อ “Christ of
Saint John of the Cross” ของ ซัลวาดอร์ ดาลี (Salvador Dalí
(1904 - 1989)) ผลงาน “Skull of a Skeleton with Burning
Cigarette” ของ ฟินเซนต์ ฟัน โคค (Vincent Willem van Gogh
(1853 - 1890)) ต่างก็ได้สร้างชิ้นงานบนบริบทเนื้อหาของความตาย
ในลักษณะที่ต่างกัน

อีกหนึ่งผลงานที่มีความใกล้เคียงกับงานของผู้เขียน คือผลงาน
ประติมากรรมจัดวางที่ชื่อ “Worry Beads” ของศิลปินชาวแคนาดา
ลอเรน แมดเซน (Loren Madsen b.1943) ที่นำเอาข้อมูลของผู้
เสียชีวิตจากการก่อการร้ายมาสร้างเป็นสร้อยลูกปัดที่กลึงจากไม้สน
โดยเส้นผ่านศูนย์กลางของลูกปัดไม้แต่ละลูกมีขนาดเท่ากับจำนวนของ
ผู้เสียชีวิตจากการก่อการร้ายในแต่ละปี ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1945 จนถึงปี
ค.ศ. 2017 (Copland, 2019) จะเห็นได้ว่าขนาดของลูกปัดมีความ
เล็ก ใหญ่ ไม่เท่ากันในแต่ละช่วง แต่มีแนวโน้มของขนาดที่ใหญ่ขึ้น
เรื่อย ๆ ผลงานดังกล่าวของ แมดเซน มีคุณค่าความงามจากความ
ประณีตในการกลึงไม้ และร้อยเรียงลูกปัดแต่ละชิ้นเข้าด้วยกัน แต่หาก
ทราบถึงเบื้องหลังของการสร้างสรรค์ผลงานแล้วกลับสร้างแรงปะทะ
ทางอารมณ์แก่ผู้ชม สร้างความแปลกประหลาดใจเป็นอย่างยิ่ง เมื่อ
ผู้ชมพบว่าสถิติการก่อการร้ายที่เกิดขึ้นในสหรัฐอเมริกานั้นมีความยาว
เพียง 50 นิ้ว หรือ 4 ฟุต กว่า ๆ เท่านั้น เมื่อเทียบกับจำนวนผู้เสียชีวิต
ทั่วโลก ที่มีความยาวถึง 40 ฟุต หรือมากกว่าถึงสิบเท่า



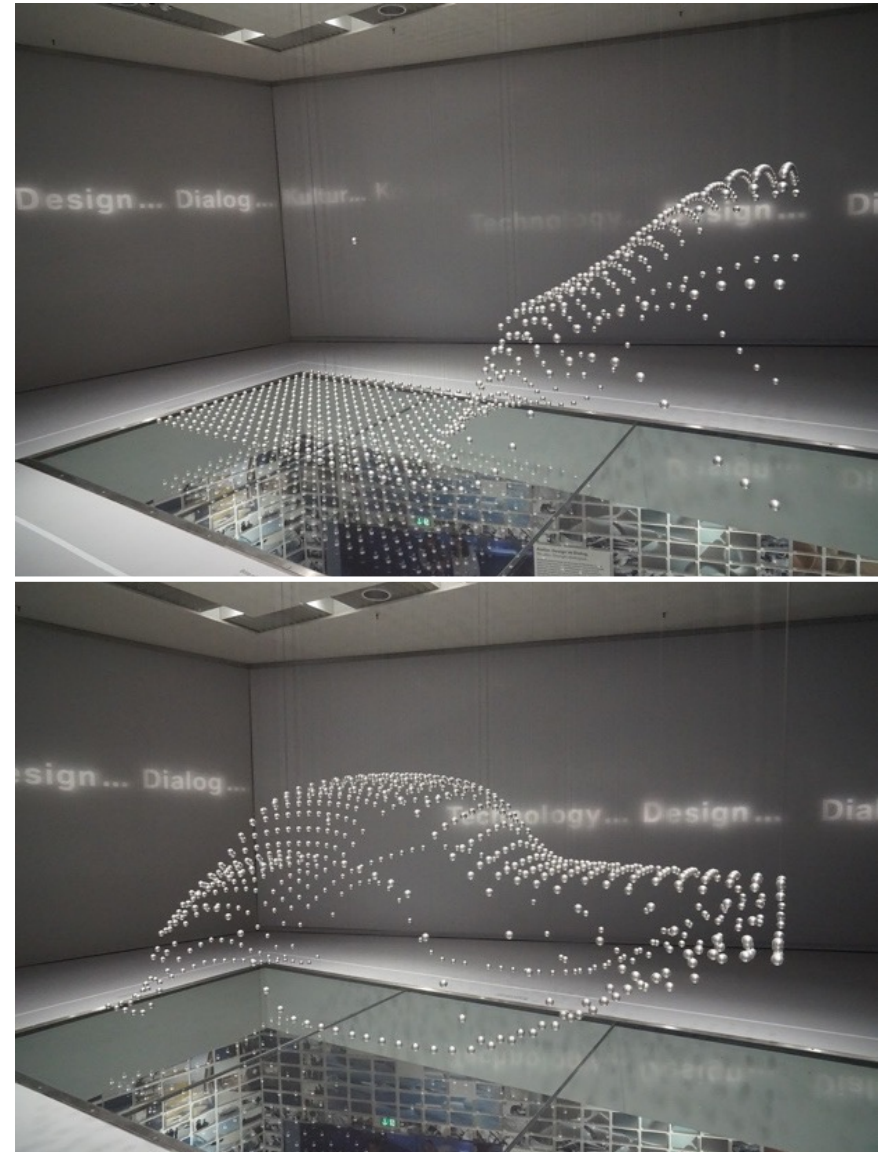
ภาพ 11

งานประติมากรรมจัดวาง “Worry Beads” ของศิลปิน ลอเรน แมดเซน

หมายเหตุ. จาก An art and a science: Artists use data from the Global Terrorism Database
(GTD)) in works of data visualization art, โดย Copland, E., [https://www.start.umd.edu/
news/art-and-science-artists-use-data-global-terrorism-database-gtd-works-data-
visualization-art](https://www.start.umd.edu/news/art-and-science-artists-use-data-global-terrorism-database-gtd-works-data-visualization-art)

ดังนั้นผู้เขียนมีความเห็นว่ารูปแบบของงานศิลปะตามแบบที่ได้สร้างขึ้นมานั้นนอกจากจะพยายามหลุดออกจากกรอบของงานศิลปะแบบจัดวางแบบดั้งเดิม หรือศิลปะที่ถูกสร้างขึ้นจากชุดข้อมูลจริงซึ่งแสดงออกเพียงภาพสุดท้ายของชุดข้อมูล มาเป็นงานศิลปะแบบจัดวางที่มีการดำเนินกระบวนการแสดงผลข้อมูลตามเวลาจริงไปโดยตลอดระยะเวลาการจัดแสดง นอกจากนี้ผลงานชิ้นนี้ยังได้ทำหน้าที่เป็นเครื่องมือสื่อสารโศกนาฏกรรมของสภาพสังคมในปัจจุบันให้เกิดแรงบันดาลใจกับผู้รับชมผลงาน เสมือนหนึ่งเป็นฉากละครสำหรับงานแสดงสดที่มีการดำเนินไปของการแสดง (Life Performance) มากกว่าเป็นงานศิลปะจัดวาง หรืองานประติมากรรมหุ่นนิ่ง โดยทั่วไป

สิ่งที่น่าสังเกตอีกประการหนึ่งจากงานทดลองชิ้นนี้ คือการตั้งคำถามถึงการเสพงานศิลปะเชิงปฏิสัมพันธ์ หรืองานศิลปะที่สร้างขึ้นจากเทคโนโลยีดิจิทัลในยุคปัจจุบัน ที่มุ่งเน้นการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีเพื่อให้ผู้เข้าชมสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับผลงานศิลปะได้เกิดการตอบสนอง หรือสามารถโต้ตอบกับผู้เข้าชมได้อย่างทันใจ ผู้เข้าชมมักรู้สึกปิติยินดีเมื่อได้เห็นการตอบสนอง หรือความเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงของชิ้นงานที่เกิดขึ้นต่อหน้าตน อาทิเช่นผลงานประติมากรรมเคลื่อนไหวของกลุ่มศิลปินชาวเยอรมัน อาร์ท+คอม (Art+Com) ที่ได้ใช้ชุดมอเตอร์ควบคุมการเคลื่อนที่ ขึ้น ลง ของลูกตุ้มเหล็ก ในผลงาน “The shapes of things to come” โดยสร้างภาพจากการควบคุมเรียงตัวของลูกตุ้มที่เคลื่อนที่ และตั้งอยู่ในตำแหน่งต่าง ๆ ที่เหมาะสม (ART+COM Studios, 2008)



ภาพ 12

งานประติมากรรมเคลื่อนไหวของ อาร์ท+คอม (Art+Com) ที่ถูกจัดแสดงอย่างถาวร ณ พิพิธภัณฑ์ปีเอมดับบลิว



ภาพ 13

งานศิลปะปฏิสัมพันธ์ “Flutter of Butterflies Beyond Borders” โดย ทีมแล็บ (teamLab)

หมายเหตุ. จาก Flutter of butterflies beyond borders, ephemeral life born from people, โดย teamLab 2018, https://www.teamlab.art/th/w/butterflies_ephemerallife_people/

หรืองานศิลปะปฏิสัมพันธ์ของกลุ่มศิลปินชาวญี่ปุ่น ทีมแล็บ (teamLab) กับผลงานชุด “Flutter of Butterflies Beyond Borders” ที่ใช้เครื่องโปรเจคเตอร์ฉายภาพผีเสื้อที่บินอยู่ตามธรรมชาติ เพื่อสร้างบรรยากาศที่เหนือความจริง ให้ผู้ชมจมดิ่งเข้าไปในบรรยากาศเสมือน และเมื่อผู้ชมเดินเข้าไปบริเวณพื้นที่จัดแสดงนั้น ก็จะมีฝูงผีเสื้อบินเข้ามาตอมบริเวณลำตัวของผู้เข้าชม เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกติดต่อกับบรรยากาศนั้นมากขึ้น แต่หากผู้เข้าชมมีปฏิสัมพันธ์กับฝูงผีเสื้อมากเกินไป จะทำให้ผีเสื้อนั้นตายลง และต้องรอจนกว่าฝูงผีเสื้อจะถูกตัวโปรแกรมที่ได้ตั้งค่าไว้สร้างขึ้นใหม่ เพื่อจำลอง และแสดงถึงสมดุลของสรรพสิ่ง (teamLab, 2018)

การสร้างแรงบันดาลใจในงานกับผู้เข้าชมที่มีความคาดหวังในปิตีที่ได้จากงานศิลปะดิจิทัล และบทสรุป

เมื่อผู้ชมสังเกตได้ว่างานศิลปะจัดวางชิ้นนี้ของผู้เขียนเป็นงานศิลปะประเภทที่ใช้คอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีดิจิทัลสร้างชิ้นงานบางอย่างขึ้นมาในพื้นที่จัดแสดง ผู้ชมจึงมักคาดหวังที่จะได้เห็นผลลัพธ์บางอย่างเกิดขึ้นกับชิ้นงาน และเฝ้ารอดูปรากฏการณ์ที่จะเกิดขึ้นจากการสังเกตการณ์ของผู้เขียนในพื้นที่จัดแสดงงาน ผู้ชมส่วนใหญ่มักจะพยายามเฝ้ารอการเกิดขึ้นของชิ้นงาน ก่อนที่จะอ่านคำอธิบายประกอบชิ้นงานที่ได้จัดแสดงไว้ในพื้นที่เดียวกัน และมักจะแสดงออกถึงท่าทีผิดหวังที่ไม่มีอะไรเกิดขึ้นในขณะที่พวกเขากำลังรับชมชิ้นงานนี้อยู่ แต่หากผู้เข้าชมได้รับชมชิ้นงานนี้ในช่วงเวลาที่พอเหมาะพอดีกับการที่เกิดขึ้นอุบัติเหตุ และมีผู้เสียชีวิตเกิดขึ้น ผู้เข้าชมมักแสดงท่าทีปิตียินดีเสมือนหนึ่งว่าสิ่งที่พวกเขาได้รออยู่นั้นได้เกิดขึ้นตามความคาดหวัง โดยหารู้ไม่ว่าปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นนั้นคือการดับสูญไปของหนึ่งชีวิต ที่ไม่มีวันหวนกลับ

แต่เมื่อผู้เข้าชมบางคนได้อ่านคำอธิบายประกอบชิ้นงานแล้วส่วนมากจะเกิดคำถาม และแสดงที่ท้อใจโดยมีสีหน้าไม่สู้ดีนัก บางคนเกิดคำถามว่ากระดาศที่กองอยู่บนพื้นคือคนที่ตายจริง ๆ ใช่หรือไม่ และสงสัยใคร่รู้ว่าข้อมูลดังกล่าวมีที่มาจากที่ไหน นำเข้าสู่ระบบได้อย่างไร เกิดเป็นความฉงน งงววย ปนกับสีหน้าหดหู่กับสิ่งที่ได้พบเจอ บางคนได้แจ้งกับผู้เขียนขอความคิดเห็นว่ารู้สึกขุ่นลุก และไม่สบายใจกับผลลัพธ์ของผลงานที่เห็นตรงหน้า บางคนเกิดความประทับใจกับแรงปะทะของเนื้อหาที่สื่อออกมาผ่านงานศิลปะชิ้นนี้ และรู้สึกไม่ดันทัก ที่ก่อนหน้านี้ตนเองได้เกิดความพึงพอใจ และประทับใจกับปรากฏการณ์ของแผ่นกระดาศที่ได้รับรอยลงมา ซึ่งในบางครั้งมีการร่วลงมารวมกันถึงสามใบทีเดียว

ภาพ 14
ภาพทิวทัศน์ที่โอบล้อม
ความตายได้ร่วงหล่นลง
มาสู่พื้น



นอกเหนือไปจากการสังเกตการณ์และสัมภาษณ์ผู้เข้าชมที่เป็นบุคคลทั่วไปแล้ว ผู้เขียนยังมีโอกาสได้สนทนาและสอบถามความคิดเห็นจากภัณฑารักษ์ชาวไทย และต่างประเทศ รวมถึงศิลปินที่ร่วมแสดงงานด้วยกันจำนวนหนึ่งถึงความรู้สึกที่มีต่องานชิ้นนี้ ได้บทสรุปว่า ชิ้นงานมีความน่าสนใจจากการที่ระบบสามารถแสดงถึงเหตุการณ์การเสียชีวิตของผู้ประสบอุบัติเหตุได้เกือบจะตามเวลาจริง ซึ่งการแสดงข้อมูลโดยการนำไปเชื่อมโยงกับใบไม้ร่วง และใบเสด็จที่ร่วงลงมานั้นสร้างความประทับใจ และหดหู่ใจได้พร้อม ๆ กัน อีกทั้งยังสร้างแรงปะทะทางอารมณ์ให้แก่ผู้ชมที่รับรู้ถึงแนวความคิดได้อย่างรุนแรง แต่ก็ได้ตั้งข้อสังเกตว่าผู้เข้าชมส่วนใหญ่มีพฤติกรรมที่ไม่ชอบอ่านคำอธิบายที่ได้จัดแสดงไว้ควบคู่กับผลงานจนอาจทำให้ไม่เข้าใจแนวความคิดของชิ้นงานได้ ผู้ให้สัมภาษณ์บางส่วนรู้สึกกลัวกับหลักฐานของความตายที่ได้กองอยู่บนพื้นซึ่งมีการเพิ่มขึ้นทุก ๆ วัน กล่าวว่าคุณวิญญานของผู้ตายจะมาสิงสถิตอยู่ในใบเสด็จความตายเหล่านี้ บางคนได้บอกว่าชิ้นงานช่วยให้เห็นถึงสังขารของชีวิต และได้ให้ข้อเสนอแนะว่าแนวความคิดของชิ้นงานนี้อาจสามารถนำไปปรับใช้กับชุดข้อมูลอื่น ๆ ได้อีก เช่น จำนวนผู้เสียชีวิตจากการติดเชื้อไวรัส โควิด-19 เป็นต้น

คำถามและข้อเสนอแนะอีกส่วนหนึ่งได้ให้ความเห็นว่าปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นของชิ้นงานไม่ได้เกิดขึ้นอย่างสม่ำเสมอจนทำให้ผู้เข้าชมบางกลุ่มเข้ามาในจังหวะที่ไม่มีคนตาย ทำให้พลาดโอกาสการได้รับประสบการณ์ในช่วงขณะนั้นไป ซึ่งผู้เขียนเห็นว่าการไม่ได้รับประสบการณ์ในช่วงขณะนั้นก็ถือเป็นการดีต่อผู้เข้าชมที่ไม่ต้องรับรู้ถึงความตายที่เกิดขึ้นต่อหน้า เพียงมองเห็นความตายที่กองอยู่บนพื้นก็น่าจะเพียงพอ และการมองเห็นชีวิตที่หลุดลอยนั้นก็หาได้เป็นภาพที่น่าดูไม่ นอกเหนือไปจากนี้การที่ผู้เข้าชมไม่ได้รับประสบการณ์ดังกล่าวขณะรับชมก็ถือได้ว่าเป็นการได้รับประสบการณ์อีกแบบหนึ่งที่เกิดขึ้น ณ ขณะนั้น ก็คือการยังมีความคงอยู่ของชีวิตที่ดำเนินไปอย่างปกติสุข มิได้ร่วงโรยลงไปจากอุบัติเหตุ ทำให้ผู้ชมสามารถรับรู้ถึงการยังคงมีชีวิตอยู่ได้เช่นกัน บางคนสอบถามถึงการมีปฏิสัมพันธ์กับชิ้นงานเนื่องจากชิ้นงานถูกสร้างขึ้นด้วยระบบคอมพิวเตอร์ และอิเล็กทรอนิกส์ ว่าผู้ชมจะสามารถเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของงานได้อย่างไร ซึ่งผู้เขียนในฐานะเป็นผู้จัดทำผลงานมีความเห็นว่าการเข้ามามีส่วนร่วมในชิ้นงานนั้นสามารถมีได้หลากหลายลักษณะ แต่การที่ผู้เข้าชมอยากจะทำมาเป็นชิ้นงานนั้นเป็นการไม่สมควรอย่างยิ่งที่ผู้เข้าชมจะกลายมาเป็นส่วนหนึ่งของชิ้นงาน เนื่องจากหากผู้เข้าชมจะเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของชิ้นงานแล้วนั้น จะต้องเกิดอุบัติเหตุจนถึงขั้นเสียชีวิตและได้กลายมาเป็นแค่กระดาชใบเสด็จเพียงหนึ่งแผ่นในงานชิ้นนี้เท่านั้น แต่หากผู้เข้าชมมีจิตศรัทธาอาจสามารถนำกระดาชใบเสด็จเหล่านี้ไปช่วยประกอบพิธีทางศาสนา และอุทิศส่วนกุศลให้แก่ผู้วายชนม์ได้ การมีส่วนร่วมกับชิ้นงานอีกลักษณะหนึ่งที่ผู้เข้าชมสามารถเป็นได้ก็คือการเข้ามารับรู้เหตุการณ์ผ่านพื้นที่ในฐานะสักขีพยานที่รับทราบถึงสถานการณ์ความเป็นจริงที่เกิดขึ้น เพื่อเติมเต็มกระบวนการทั้งหมดของงานศิลปะชิ้นนี้ที่ผู้สร้างงานได้กำหนดขึ้น

ในท้ายที่สุดนี้ผู้เขียนมีความคิดเห็นเกี่ยวกับผลงานชิ้นนี้ว่า บางทีความงามที่สุดของการสร้างงานศิลปะอาจเกิดมาจากการที่ไม่มีการสร้างขึ้นงานอะไรขึ้นมาเลยแม้แต่ชิ้นเดียว ในงานชิ้นนี้ การที่มีกระดาษกองอยู่เต็มพื้นที่จัดแสดง อาจเกิดเป็นความงามทางองค์ประกอบศิลป์ที่ได้เกิดขึ้นด้วยตัวมันเองอย่างอัตโนมัติ อาจสื่อความหมายที่สร้างแรงปะทะแก่ผู้รับชมให้รู้สึกสะเทือนใจได้ แต่จะดีหรือไม่หากผลงานชิ้นนี้ไม่มีกระดาษใบเสร็จกองอยู่ที่พื้นแม้แต่ใบเดียว นั่นหมายถึง ไม่มีชีวิตใด ๆ ที่ได้สูญเสียไปจากอุบัติเหตุทางท้องถนนอีก บางทีความงามของการไม่มี อาจสวยงามกว่าความงามจากการมีขึ้น อุบัติขึ้นของผลงานศิลปะชิ้นนี้ก็ว่าได้ ทั้งนี้ผู้เขียนหวังเป็นอย่างยิ่งว่า ผู้เข้าชมจะได้ประโยชน์จากการเข้าชมงานชิ้นนี้ ท้นนอกเหนือจากจะได้สัมผัสประสบการณ์กับงานศิลปะที่มีการสร้างสรรค์อย่างอัตโนมัติตามเวลาจริงแล้ว ยังได้ตระหนักถึงคุณค่า และความเปราะบางของชีวิตตามหลักธรรมทางศาสนา อันมีการเกิดขึ้น ตั้งอยู่ และดับไป จะโดยตามธรรมชาติหรือไม่ก็ตาม อีกทั้งการให้ความเคารพกับวินัยทางจราจรที่เป็นหนึ่งในสิ่งที่เราต้องปฏิบัติตามในการอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างยั่งยืน



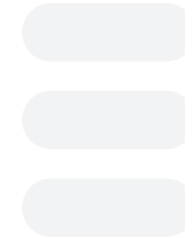
ผู้อ่านสามารถสแกน QR-CODE ด้านล่างนี้
เพื่อรับชมภาพประกอบอื่น ๆ เพิ่มเติม

เอกสารอ้างอิง

- กุลยา ภาศสกุล. (2564, 5 เมษายน). พลิก : Flip เมื่อการขมิ้นทรศการทำให้เกิดการมองเห็น และรับรู้ในหลายแง่มุมทั้งลึกและกว้าง. FYI Bangkok. <https://www.fyibangkok.com/flip/>
- ฐานเศรษฐกิจ. (2021). *อุบัติเหตุทำให้สูญ 5 แสนล้าน*. หนังสือพิมพ์ฐานเศรษฐกิจ. https://www.thansettakij.com/money_market/475303
- ART+COM Studios. (2008). *Kinetic sculpture - the shapes of things to come*. <https://artcom.de/en/?project=kinetic-sculpture>
- Chrisman, N. (2006). *Charting the unknown. How computer mapping at Harvard became GIS*. ESRI.
- Copland, E. (2019, April 29). *An art and a science: Artists use data from the Global Terrorism Database (GTD) in works of data visualization art*. <https://www.start.umd.edu/news/art-and-science-artists-use-data-global-terrorism-database-gtd-works-data-visualization-art>
- Heathfield A., & Hsieh T. (2008). *Out of now: The lifeworks of Teh Ching Hsieh*. The MIT Press.
- Infogram. (2016, June 16). *Key figures in the history of Data Visualization*. Medium. <https://medium.com/@Infogram/key-figures-in-the-history-of-data-visualization-30486681844c>
- Playfair, W. (1801). *The commercial and political atlas and statistical breviary (Third Edition)*. Burton.
- Selin, H. (2019). *Encyclopaedia of the history of Science, Technology, and Medicine in Non-Western Cultures*. Springer.
- Sridharan, M. (2021, September 22). *Data Visualization: History and origins. Think Insights*. <https://thinkinsights.net/digital/data-visualization-history/teamLab>
- teamLab. (2018). *Flutter of butterflies beyond borders, ephemeral life born from people*. https://www.teamlab.art/th/w/butterflies_ephemerallife_people/
- The British Museum. (2008). *Tablet*. https://www.britishmuseum.org/collection/object/W_1882-0714-509

Vemund, H. (2012). *The Personal Analytics of my life*. Stephen Wolfram Writings RSS. <https://writings.stephenwolfram.com/2012/03/the-personal-analytics-of-my-life/>

Heathfield A., & Hsieh T. (2008). *Out of now: The lifeworks of Teh Ching Hsieh*. The MIT Press.



อิทธิพลรถยนต์ในภาพยนตร์ที่มีต่อการ แพร่กระจายค่านิยม และอุดมการณ์ด้านสังคม

The Impact of Cars in the Film Industry towards the Social Values and Ideology

พุทธิ เทพประทุม¹

Puddhi Dheppratum¹

Received : March 10, 2022

Revised : September 24, 2022

Accepted : October 11, 2022

¹ นักศึกษาหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

อีเมล : Ton-kit@hotmail.com

¹ Ph.D. candidate, Doctor of Philosophy Program in Design, Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University

E-mail : Ton-kit@hotmail.com

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอ ภาพจำรถยนต์ในภาพยนตร์ที่มีต่อการแพร่กระจายค่านิยม และอุดมการณ์ด้านสังคม ในภาพยนตร์จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ รถ Aston Martin DB5 ในภาพยนตร์ James Bond 007 รถ Volkswagen ในภาพยนตร์ Herbie รถเต๋าหรือ Volkswagen Beetle และรถ DeLorean DMC ในภาพยนตร์ Back to the Future โดยใช้แนวคิดค่านิยม และอุดมการณ์ด้านสังคม มีการศึกษาในประเด็นจากโครงเรื่องของภาพยนตร์ที่นำเสนอเรื่องราวของรถยนต์จนเป็นภาพจำและนำไปสู่การแพร่กระจายค่านิยม และอุดมการณ์ด้านสังคม ร่วมกับการวิเคราะห์เนื้อหาของภาพยนตร์ในรูปแบบของภาพยนตร์ ผลการวิจัยพบว่า ในช่วงเริ่มต้นของการกำเนิดภาพยนตร์นั้น ภาพยนตร์ไม่ได้ถูกมองเป็นศิลปะ หากแต่ภาพยนตร์ถูกมองเป็นเทคโนโลยีหรือนวัตกรรมมากกว่า เมื่อระยะเวลาผ่านไป ภาพยนตร์ได้มีบทบาทในแง่ของศิลปะมากขึ้น รวมไปถึงการเป็นเครื่องมือสื่อสารในการส่งผ่าน ค่านิยม และอุดมการณ์ อันส่งผลให้เกิดโลกทัศน์ และมีอิทธิพลต่อวิถีชีวิตของผู้คนในปัจจุบัน โดยส่วนหนึ่งเน้นการนำเสนอที่สอดแทรกสิ่งที่ต้องการสื่อสาร โดยที่ให้ผู้ชมต้องทำการตีความ เพื่อทำความเข้าใจ และนำไปสู่การค้นพบ นอกจากนี้ ภาพยนตร์หลายเรื่องได้มีการสื่อสารภาพของวัตถุ โดยทำการสอดแทรกในบทบาทยนตร์ หนึ่งในวัตถุที่มักนำมาเป็นองค์ประกอบเสริมที่ทำให้ภาพยนตร์มีเอกลักษณ์ จุดเด่นหรือช่วยดำเนินเรื่องราวมากขึ้น ได้แก่ รถยนต์ และมีจำนวนไม่น้อยกลายเป็นภาพจำในโลกภาพยนตร์ ดังนั้น ในบทความนี้ ผู้เขียนจึงมีความสนใจที่จะนำเสนอรถยนต์ที่ได้กลายเป็นภาพจำและนำไปสู่การแพร่กระจายค่านิยม และอุดมการณ์ทางสังคมในภาพยนตร์

คำสำคัญ : รถยนต์, ภาพยนตร์, ค่านิยม, อุดมการณ์

Abstract

This article examines how automobiles are portrayed in films as a means of propagating values and social ideology. Using the notion of values and social ideology, the Aston Martin DB5 from James Bond 007, the Volkswagen Beetle from Herbie, and the DeLorean DMC-12 from Back to the Future were all analyzed. This article explores the substance of the films and focuses primarily on the automobiles featured in the stories, which have become so unforgettable to their audiences and have contributed to the spreading of values and social ideology. The results demonstrated that during the inception of cinema, films were not considered as works of art, but rather as technical achievements or inventions. Over time, film came to be regarded as both an artistic medium and a communication tool for imparting values and beliefs that could impact the way of life. A portion of the emphasis is placed on presentations that include what they wish to express, which allows the audience to interpret and comprehend and leads to the discovery of new ideas. Numerous films employ objects to communicate or convey concepts. Automobiles are frequently utilized to highlight or assist in the process of storytelling, making them a common cinema prop. These automobile brands and models are memorable and establish particular social values.

Keywords : cars, movies, values, ideology

บทนำ

ภาพยนตร์ถือได้ว่าเป็นสื่อมวลชนแขนงหนึ่งที่มีการใช้เทคโนโลยีนำเสนอเรื่องราวต่าง ๆ ภายในประเทศของตนให้เป็นที่รู้จักผ่านไปยัคนานาประเทศ นอกจากเสียงหัวเราะ ความสนุกสนาน ความตื่นเต้น ความหวาดกลัวบนใบหน้าผู้ชม ภาพยนตร์ยังเป็นเครื่องมืออันเยี่ยมยอดที่ช่วยหล่อหลอมอุดมการณ์บางอย่างแก่ผู้ชมโดยไม่รู้ตัว (กำจร หลุยยะพงศ์, 2556) โดยการสื่อสารในยุคดิจิทัลที่ใช้เทคโนโลยีเป็นพลังขับเคลื่อนสำคัญ หนึ่งในนั้นคืออุตสาหกรรมภาพยนตร์ ซึ่งได้สร้างค่านิยม และอุดมการณ์ด้านสังคมให้แพร่กระจายในวงกว้างอย่างรวดเร็ว สร้างปรากฏการณ์ต่าง ๆ ทำให้เกิดการพบปะ แลกเปลี่ยนทางค่านิยม และอุดมการณ์ด้านสังคม ทั้งยังสร้างผู้รับสารที่มีลักษณะเป็นทั้งผู้รับสารและผู้ส่งสารด้วยตนเองในระดับมวลชน (mass self-communication) โดยภาพยนตร์เป็นสื่อชนิดหนึ่งที่มีผลกระทบต่อผู้รับชมสื่อเป็นอย่างมาก เรื่องราวที่นำเสนอผ่านภาพยนตร์เปรียบดังกระจกที่สะท้อนวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของมนุษย์ให้เห็นส่วนประกอบต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม โดยภาพยนตร์มีหน้าที่ที่สำคัญ คือ การชี้นำทางความคิด และเป็นสื่อที่สามารถสร้างค่านิยมทางสังคมได้ เมื่อมองถึงสื่อภาพยนตร์จะเห็นได้ว่าเป็นสื่อที่มีผลทางบวกและทางลบต่อผู้รับชมจากเนื้อหาเรื่องราว (ภทริยา วิริยะศิริวัฒน์, 2558)

โดยประเทศฝรั่งเศส และสหรัฐอเมริกาถือได้ว่าเป็นประเทศผู้นำทางภาพยนตร์ของโลกตะวันตก เนื่องจากฝรั่งเศสเป็นแหล่งกำเนิดของภาพยนตร์ในยุคบุกเบิกของภาพยนตร์ พี่น้องตระกูลลูมิแอร์ (Lumiere) นักประดิษฐ์ชาวฝรั่งเศส ออกุสต์ และ หลุยส์ ลูมิแอร์ ได้พัฒนาเครื่องฉายภาพยนตร์ Kinetoscope ของ โทมัส แอลวา เอดิสัน (Thomas Alva Edison) ซึ่งเป็นการฉายภาพยนตร์โดยเรียกเก็บเงินผู้ชมในลักษณะโรงภาพยนตร์เป็นครั้งแรกช่วงยุคนี้จึงได้กลายเป็นจุดเริ่มต้นของกิจการภาพยนตร์ตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา ทำให้เป็นที่มาของคำว่า Cinema ที่ได้ใช้เรียกเกี่ยวกับภาพยนตร์มาถึงปัจจุบัน ต่อมาสหรัฐอเมริกาได้เข้ามามีบทบาทในการสร้างและพัฒนาภาพยนตร์

มากขึ้น ทำให้การพัฒนาและสร้างภาพยนตร์ในฝรั่งเศสต้องหยุดชะงักไปและมีสหรัฐอเมริกาเข้ามาแทนที่ อุตสาหกรรมภาพยนตร์ในสหรัฐอเมริกาเติบโตเต็มที่ในยุคหนึ่งเงียบ ค.ศ.1908-1928 ซึ่งเป็นยุคแรกที่น่าระบอบการปกครองนิยมมาจับความประทับใจของสาธารณชน จึงทำให้ตั้งแต่นั้นเป็นต้นมาภาพยนตร์ฮอลลีวูด (Hollywood) ได้กลายมาเป็นศูนย์กลางของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ และเกิดความคิดที่จะบันทึกเสียงลงในภาพยนตร์ ซึ่งก็เป็นความคิดที่เกิดขึ้นมาควบคู่กับการคิดสร้างภาพยนตร์ จนมาในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่หนึ่งได้มีการค้นคว้าทดลองเพื่อหาวิธีบันทึกเสียงลงในภาพยนตร์ ซึ่งหนังเสียงที่น่าสนใจเรื่องแรก ๆ หลายเรื่องถูกผลิตขึ้นในสหรัฐอเมริกา มีการพัฒนาเกี่ยวกับเทคนิคด้านเสียงอย่างสมบูรณ์ได้เป็นประเทศแรก (Filmv, 2012) อุตสาหกรรมภาพยนตร์ของสหรัฐอเมริกาและฝรั่งเศสได้เปลี่ยนแปลงไปทั้งด้านศิลปะและธุรกิจ ฮอลลีวูดไม่ได้เป็นศูนย์กลางของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ของสหรัฐอเมริกาเช่นเดิมอีกต่อไป โดยภาพยนตร์สหรัฐอเมริกาส่วนใหญ่จะเน้นไปถ่ายทำในประเทศอื่น ๆ มากขึ้น เพื่อเป็นการเผยแพร่วัฒนธรรมของประเทศอื่น ๆ และสอดแทรกวัฒนธรรมของประเทศตนเข้าด้วยกัน เพื่อให้ผู้ชมได้เห็นถึงมุมมองของวัฒนธรรมประเทศต่าง ๆ ผ่านการสร้างภาพยนตร์ และยังมีกรนำภาพยนตร์มาใช้เป็นตัวกลางในการถ่ายทอดลักษณะทางวัฒนธรรม อัตลักษณ์ ค่านิยม

อย่างไรก็ตาม ในช่วงเริ่มต้นของการกำเนิดภาพยนตร์นั้น ภาพยนตร์ไม่ได้ถูกมองเป็นศิลปะ หากแต่ภาพยนตร์ถูกมองเป็นเทคโนโลยีหรือนวัตกรรมมากกว่า แต่เมื่อระยะผ่านไป กลุ่มของผู้ผลิตภาพยนตร์ รวมถึงนักวิชาการในด้านภาพยนตร์ ได้มีการผลักดันหรือการส่งเสริม สนับสนุนเพื่อให้ภาพยนตร์มีบทบาทในแง่มุมมองของศิลปะมากขึ้นจนทำให้ภาพยนตร์มีศิลปะด้วยตัวของมันเอง และต่อมาก็ยกย่องผู้กำกับในฐานะศิลปินผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ในช่วงทศวรรษที่ 1960 สำหรับมิติด้านการขับเคลื่อนสังคมและวัฒนธรรมนั้น ภาพยนตร์ถือได้ว่าเป็นเครื่องมือสื่อสาร สังคมและวัฒนธรรม โดย

มีลักษณะที่เป็นภาพสะท้อนสังคม การส่งผ่าน ค่านิยมและอุดมการณ์ ส่งผลให้เกิดโลกทัศน์ความสำเร็จเชิงวัตถุนิยมที่ครอบงำวิถีคิด จนส่งผลต่อวิถีชีวิตของผู้คนในปัจจุบัน เมื่อมองผ่านแนวคิดการแพร่กระจาย ค่านิยม และอุดมการณ์ด้านสังคมจากตัวบท ที่ถูกประกอบสร้างขึ้น อย่างมีเอกภาพโดยผู้ประพันธ์เพื่อสะท้อนให้เห็นการปะทะสังสรรค์ ของค่านิยม และอุดมการณ์ทางสังคมที่ปรากฏอยู่ในสังคมเวลานั้น อย่างไรก็ตามอิทธิพลทางสังคมและวัฒนธรรมที่ส่งผลต่ออุตสาหกรรม ภาพยนตร์สามารถมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา เป็นผลมาจาก ความต้องการของมนุษย์หรือผู้บริโภคในสังคมที่ไม่มีที่สิ้นสุด

ภาพยนตร์หลายเรื่องมีการสื่อสารภาพของวัตถุตามบริบทจาก ความนิยมในสมัยนั้น ด้วยการสอดแทรกในบทภาพยนตร์ต่าง ๆ หนึ่งใน วัตถุที่ถูกนำมาเป็นองค์ประกอบเสริมที่ทำให้ภาพยนตร์มีเอกลักษณ์ จุดเด่นหรือช่วยดำเนินเรื่องราวมากขึ้น ได้แก่ รถยนต์ นอกจากนี้ยังมี รถยนต์ที่ได้ถูกนำมาเป็นส่วนหนึ่งของการรับชมภาพยนตร์กลางแจ้ง (ภาพ 1) ซึ่งเริ่มเป็นที่รู้จักตั้งแต่ช่วงต้นยุคทศวรรษที่ 1910 แล้ว โดย Richard Hollingshead คือผู้ที่จดสิทธิบัตรโรงภาพยนตร์กลางแจ้ง แบบ Drive-in Cinema (Drive-in Theater) อย่างเป็นทางการ ก่อน และเปิดตัวครั้งแรกในวันที่ 6 มิ.ย.ปี ค.ศ. 1933 (Drive-in Cinema “จอตรงดูหนัง” New Normal ที่เคย์เพื่องฟุค 50, 2565) อย่างไรก็ตาม จากการที่รถยนต์ได้ถูกนำมาใช้ประกอบการจัดสร้างภาพยนตร์ ได้มีจำนวนไม่น้อยกลายเป็นภาพจำในโลกภาพยนตร์ ซึ่งในทฤษฎี ของผู้เขียนมองเห็นว่า ภาพจำของรถยนต์ที่ได้สื่อสารผ่านภาพยนตร์ ได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของการแพร่กระจายค่านิยม และอุดมการณ์ ทางสังคม โดยในบทความฉบับนี้ ผู้เขียนจะได้นำเสนอรถที่ได้กลายเป็น ภาพจำและนำไปสู่การแพร่กระจายค่านิยม และอุดมการณ์ทาง สังคมในภาพยนตร์

ภาพ 1

ตัวอย่างของรถยนต์ที่ได้สื่อสารผ่านภาพยนตร์



ค่านิยม และอุดมการณ์ด้านสังคม

ค่านิยมเป็นรากฐานสำคัญที่สะท้อนวัฒนธรรมของมนุษย์ (Jowett & Donnell, 2012) และเป็นปัจจัยที่สามารถอธิบายลักษณะของ กลุ่มชนในภาพรวมได้ (Sillars & Gronbeck, 2001) สอดคล้องกับ กาญจนา แก้วเทพ (2552) อธิบายว่าค่านิยมคือทัศนคติร่วมที่สังคม ประเมินสิ่งใดสิ่งหนึ่งว่าดีหรือเลวมีคุณค่าหรือไร้คุณค่า สมพงษ์ ใหม่ วิจิตร (2536) จึงสรุปว่าค่านิยมคือสิ่งที่พึงปรารถนาของคนส่วนใหญ่ แต่ถึงกระนั้นบุคคลก็มีทั้งค่านิยมส่วนตัวและรับเอาค่านิยมทางสังคม มาเป็นตัวกำหนดพฤติกรรมของตนด้วย สำหรับคำว่า “อุดมการณ์ (ideology)” ประดิษฐ์ขึ้นในช่วงการปฏิวัติฝรั่งเศสโดย Destutt de Tracy ถูกใช้ในขบวนการขับเคลื่อนทางการเมืองเพื่อประสานกลุ่มคน ที่หลากหลายเข้าไว้ด้วยกัน (Heywood, 2012) อุดมการณ์คือ ระบบ ความคิดทั้งมวลซึ่งออกแบบมาเพื่อชี้นำพฤติกรรมของคนในสังคม (Levine, 1990) เป็นกลไกที่ทำให้คนส่วนใหญ่เข้าใจว่าสิ่งต่าง ๆ ใน สังคมเป็นความจริงเช่นเดียวกับกลไกของมายาคติ (อัลธูซเซอร์, 2557) ส่วน Heywood (1994) อธิบายว่าอุดมการณ์ คือ ชุดของความเชื่อ พื้นฐานที่สร้างกรอบความคิดและกำหนดการกระทำของเรา มีบทบาท ในการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกับกลุ่มรวมถึงสนับสนุนและ ทำลายโครงสร้างทางอำนาจในสังคม อุดมการณ์จึงเกี่ยวข้องกับอำนาจ การครอบงำ การใช้ภาษา การสร้างความชอบธรรม และความเห็น พ้อง (อรรพรรณ ปิรันธน์โอวาท, 2547)

ค่านิยมและอุดมการณ์นั้นถือได้ว่า เป็นเครื่องมือที่ทำหน้าที่เป็นกลไกหนึ่งที่ชนชั้นนำใช้ผลิตซ้ำความสัมพันธ์ทางการผลิต ทำให้การควบคุมทางสังคมง่ายและราบรื่น (Hall, 1985) โดยใช้สถาบันต่าง ๆ เช่น ศาสนา การศึกษา ครอบครัว กฎหมาย การเมือง สื่อมวลชน และวัฒนธรรม เป็นตัวแทนในการหล่อหลอมให้สมาชิกยอมรับอุดมการณ์หลักแล้วผสานความร่วมมือกับกลไกการปราบปรามหรือการกดขี่ เช่น รัฐบาล รัฐสภา กองทัพ ตำรวจ ราชทัณฑ์ ทั้งสองกลไกเป็นองค์ประกอบของโครงสร้างทางสังคมที่เรียกว่าโครงสร้างส่วนบน (superstructure) ทำหน้าที่ประสานกับโครงสร้างส่วนล่าง (infrastructure) ซึ่งประกอบด้วยเอกภาพของพลังการผลิตและความสัมพันธ์ทางการผลิต ทำให้กระบวนการควบคุมและขับเคลื่อนสังคมดำเนินต่อไปอย่างเป็นธรรมชาติ (อัลธุสแซร์, 2557) โดยค่านิยมและอุดมการณ์คือระบบความคิดที่ชี้นำพฤติกรรมของคนในสังคม มีส่วนในการเชื่อมโยงความหลากหลายของบุคคลกับสังคมเข้าไว้ด้วยกัน ถือเป็นกรอบความคิดที่ชนชั้นนำสร้างขึ้นเพื่อเป็นกลไกในการควบคุมสังคมผ่านการหล่อหลอมขัดเกลาโดยสถาบันต่าง ๆ ทำให้สิ่งสร้างทางสังคมทั้งหมดเป็นธรรมชาติในฐานะความจริง อุดมการณ์จึงมีประเด็นของอำนาจและการครอบงำเป็นองค์ประกอบสำคัญ

บทบาทของภาพยนตร์

ในมุมมองของนักวิชาการด้านภาพยนตร์ ได้มีการอธิบายให้เห็นถึงธรรมชาติของภาพยนตร์ใน 4 มิติ อันประกอบด้วย มิติด้านของเทคโนโลยี มิติด้านอุตสาหกรรม มิติด้านศิลปะ และมิติด้านการขับเคลื่อนสังคมและวัฒนธรรม โดยในมุมมองที่เป็นเทคโนโลยี จะให้ความเห็นว่า ภาพยนตร์นั้นเปรียบเสมือนประดิษฐ์กรรมทางเทคโนโลยี โดยเกิดขึ้นในช่วงปลายศตวรรษที่ 19 วัตถุประสงค์ในการพัฒนามานั้นเนื่องจาก เพื่อบันทึกและฉายภาพที่เคลื่อนไหวจน โดยในยุคแรก การบันทึกภาพที่เคลื่อนไหวและนำออกมาฉายนั้นจะเป็นไปในลักษณะที่มีระยะเวลาสั้นหรือเรียกว่า ภาพยนตร์สั้น โดยเน้นการนำเสนอภาพยนตร์ที่มีลักษณะไม่หวือหวา เรียบง่าย สมจริงหรือไม่ได้มีการตกแต่งภาพมากนัก ทั้งนี้เนื่องจากภาพยนตร์ยุคแรกไม่ค่อยมีเทคโนโลยีเท่าไรนัก อย่างไรก็ตามเมื่อเทคโนโลยีมีการพัฒนาขึ้นมาอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้รูปแบบของภาพยนตร์มีสีสัน และมีแสงสีมากขึ้น รวมถึงภาพยนตร์ที่มีการพัฒนาให้มีความซับซ้อนมากยิ่งขึ้น ในมิติด้านอุตสาหกรรม จะเป็นไปในลักษณะของการประกอบกิจกรรมหรือดำเนินในลักษณะของธุรกิจที่ได้มาซึ่งผลกำไรจากการนำเสนอภาพยนตร์ผ่านช่องทางต่าง ๆ โดยมีบทบาทในการสร้างความบันเทิง คลายความตึงเครียดและให้หลุดพ้นจากโลกความจริงหรือที่เรียกว่า escapism อย่างไรก็ตามในส่วนของผู้ผลิตภาพยนตร์นั้นก็ได้รับผลประโยชน์ออกมาในรูปแบบของผลกำไร มิติด้านศิลปะ ในช่วงเริ่มต้นของการกำเนิดภาพยนตร์นั้น ภาพยนตร์ไม่ได้ถูกมองเป็นศิลปะ หากแต่ภาพยนตร์ถูกมองเป็นเทคโนโลยีหรือนวัตกรรมมากกว่า เนื่องจากมีการใช้กล้อง และใช้เทคโนโลยีมาดำเนินการผลิต อย่างไรก็ตามเมื่อระยะผ่านไป กลุ่มของผู้ผลิตภาพยนตร์ รวมถึงนักวิชาการในด้านภาพยนตร์ ได้มีการผลักดันหรือการส่งเสริม สนับสนุนเพื่อให้ภาพยนตร์มีบทบาทในแง่ของศิลปะมากขึ้น (Turner, 1999) สำหรับมิติด้านการขับเคลื่อนสังคมและวัฒนธรรมนั้น ภาพยนตร์ถือได้ว่าเป็นเครื่องมือสื่อสาร สังคมและวัฒนธรรม ในบทบาทแรกภาพยนตร์บางเรื่องนั้น เป็นไปในลักษณะของภาพสะท้อนสังคม (Reflectionism)

กล่าวได้ว่า ภาพยนตร์ที่ถูกผลิตออกมานั้นจะเป็นการถ่ายทอดเรื่องราวที่เกิดขึ้นในสังคม ทำให้เห็นภาพของสังคมในมุมมองต่าง ๆ ถ้อยคำเปรียบเสมือนกระจกที่สะท้อนสถานการณ์ต่าง ๆ ในสังคม (กำจร หลุยยะพงศ์, 2553) ซึ่งตีความได้ว่า การสร้างนั้นอาจไม่ได้มีความเป็นจริงเพียงอย่างเดียว หรือความเป็นจริงในตัวโดยสมบูรณ์ แต่อาศัยการสร้างภาพยนตร์จากความรู้สึกนึกคิดของผู้สร้างเป็นหลัก ขึ้นอยู่กับบริบทของสังคม อาจกล่าวว่าภาพยนตร์ได้เข้ามามีบทบาทในการครอบงำผู้ชมอย่างแนบเนียน และหากเป็นสำนักวัฒนธรรมศึกษาก็จะขยายความต่อว่า แม้จะถูกครอบงำความหมายก็ตามแต่ ผู้ชมก็สามารถตีความหมายได้ตามประสบการณ์ของตน

ทฤษฎีการรับรู้

การรับรู้เป็นพื้นฐานการเรียนรู้ที่สำคัญของบุคคล เพราะการตอบสนองพฤติกรรมใดๆ จะขึ้นอยู่กับความรู้จากสภาพแวดล้อมของตนและความสามารถในการ แปลความหมายของสภาพนั้นๆ ดังนั้น การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพจึงขึ้นอยู่กับปัจจัย การรับรู้และสิ่งเร้าที่มีประสิทธิภาพซึ่งปัจจัยการรับรู้ประกอบด้วยประสาทสัมผัสและปัจจัยทางจิต คือความรู้เดิมความต้องการ และเจตคติเป็นต้น การรับรู้จะประกอบด้วยกระบวนการ 3 ด้าน คือ การรับสัมผัส การแปลความหมาย และอารมณ์ โดยการรับรู้อารมณ์และความรู้สึกของมนุษย์เป็นอาการที่แสดงออกเพื่อเป็นการสื่อสารด้วยภาษาพูดหรืออาจจะเป็นภาษากาย โดยกระบวนการรับรู้จะเกิดได้ต้องมีองค์ประกอบได้แก่ 1. มีสิ่งเร้า (Stimulus) ที่จะทำให้เกิดการรับรู้ เช่น สถานการณ์ เหตุการณ์ สิ่งแวดล้อมรอบกายที่เป็นคน สัตว์และสิ่งของ 2. ประสาทสัมผัส (Sense Organs) ที่ทำให้เกิดความรู้สึกสัมผัส เช่น ตาหู จมูกได้กลิ่น ลิ้นรู้รส และผิวหนังรู้ร้อนหนาว 3. ประสบการณ์หรือความรู้เดิมที่เกี่ยวข้องกับสิ่งเร้าที่เราสัมผัส และ 4. การแปลความหมายของสิ่งที่เรสัมผัส สิ่งที่เคยพบเห็นมาแล้วย่อมจะอยู่ในความทรงจำของสมอง เมื่อบุคคลได้รับสิ่งเร้าสมองก็จะทำหน้าที่ทบทวนกับความรู้ที่มีอยู่เดิมว่า สิ่งเร้านั้นคืออะไรเมื่อมนุษย์เรารู้จักเรารู้โดยสิ่งแวดล้อมก็จะเกิดความรู้สึกจากการสัมผัส (Sensation) โดยอาศัยอวัยวะสัมผัสทั้ง 5 คือ ตาทำหน้าที่ดูคือมองเห็น หูทำหน้าที่ฟังคือได้ยิน ลิ้นทำหน้าที่รู้รส จมูกทำหน้าที่ดมคือได้กลิ่น ผิวหนังทำหน้าที่สัมผัสคือรู้สึกได้อย่างถูกต้อง กระบวนการรับรู้ก็สมบูรณ์แต่จริง ๆ แล้วยังมีการสัมผัสภายในอีก 3 อย่างด้วยที่จะช่วยให้เรารับสัมผัสสิ่งต่าง ๆ (อโศก ไทยจันทร์รักษ์, 2557) สำหรับในมุมมองของการสร้างการรับรู้ผ่านภาพยนตร์นั้น ภาพยนตร์ถือได้ว่าเป็นสิ่งเร้า ทำให้เกิดการสัมผัส (Sensation) และเมื่อเกิดการสัมผัสบุคคลจะเกิดมีอาการแปลการสัมผัสและมีเจตนา (Conation) ที่จะแปลสัมผัสนั้น การแปลสัมผัสจะเกิดขึ้นในสมองทำให้เกิดพฤติกรรมต่าง ๆ

การแพร่กระจายค่านิยม และอุดมการณ์ด้านสังคมผ่านภาพยนตร์

ในสงครามเย็น ภาพยนตร์ถือว่าได้มีบทบาทในการนำมาใช้เป็นเครื่องมือสื่อสารเพื่อการแพร่กระจายค่านิยม และอุดมการณ์ด้านสังคม ซึ่งแฝงข้อความ ความคิด ค่านิยม ทศนคติ วัฒนธรรมหรือความต้องการบางอย่าง เพื่อให้ผู้ชมภาพยนตร์นั้นเกิดความคิดเห็น คล้อยตาม อันส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงค่านิยมและอุดมการณ์ทางสังคมสิ่งที่ผู้สร้างภาพยนตร์ได้สอดแทรกลงไปในการ์ตูนนั้น ๆ ต่อมาภายหลังการสิ้นสุดสงครามเย็น ทำให้บริบททางสังคมของโลกเปลี่ยนแปลงไป เศรษฐกิจทั่วโลกฟื้นตัว และมีความมั่นคงเพิ่มมากขึ้น ส่งผลให้พฤติกรรมและการเปลี่ยนแปลงความคิด ค่านิยม ซึ่งเป็นไปในทิศทางตรงกันข้ามกับกลุ่มคนในช่วงทศวรรษที่ 80 โดยคนกลุ่มนี้มีศักยภาพที่ทำให้เศรษฐกิจในช่วงนั้นมีการขับเคลื่อนไปในทิศทางที่ดีขึ้น มีการคิดค้นและพัฒนาเครื่องเล่นวีดีโอเทปและเป็นที่นิยมไปทั่วโลก ทำให้ประชาชนนิยมชมภาพยนตร์จากเครื่องเล่นวีดีโอที่บ้าน ส่งผลกระทบโดยตรงให้ภาพยนตร์ต้องปรับตัว เนื่องจากทศวรรษที่ 80 เศรษฐกิจเติบโตธุรกิจภาพยนตร์จึงเน้นภาพยนตร์ที่ใช้ทุนการสร้างสูง เน้นความบันเทิง มีการโฆษณาแฝงในภาพยนตร์และขายสินค้าอื่น ๆ ควบคู่กับภาพยนตร์ โดยเฉพาะภาพยนตร์ฮอลลีวูด นอกจากจะนำเสนอความบันเทิงแล้วยังทำหน้าที่ขายสินค้าอีกด้วย ถัดมาในทศวรรษที่ 90 สิ่งที่มีการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญ คือ การขยายตัวของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ และการใช้อินเตอร์เน็ต ซึ่งเริ่มต้นครั้งแรกในปี 1991 ธุรกิจภาพยนตร์ได้นำเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มาใช้ในภาพยนตร์ในรูปแบบของการใช้เทคนิคพิเศษต่าง ๆ (Special Effect) ซึ่งทำให้ภาพยนตร์ที่ลงทุนเรื่องนี้ประสบความสำเร็จในทางธุรกิจเกินคาด ภาพยนตร์ในทศวรรษที่ 20-21 คอมพิวเตอร์มีบทบาทที่สำคัญต่อการสร้าง รวมทั้งการทำธุรกิจแฝงในภาพยนตร์ก็เพิ่มปริมาณมากขึ้น

จนกลายเป็นเรื่องปกติ และเนื่องจากเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ทำให้สามารถลดต้นทุนในการสร้างภาพยนตร์จึงเปิดโอกาสให้กับผู้สร้างภาพยนตร์อิสระสร้างภาพยนตร์ที่มีรูปแบบที่นอกเหนือจากความบันเทิง โดยเฉพาะอย่างยิ่งภาพยนตร์สารคดี (Documentary Film) สามารถฉายในโรงภาพยนตร์และประสบความสำเร็จทางธุรกิจได้ (ภัสสร สังข์ศรี, 2559)

การผลิตภาพยนตร์มีความเป็นสากลมากขึ้นในช่วงศตวรรษที่ 21 โดยความสากลนั้นเป็นการทำลายกำแพงแห่งเชื้อชาติและวัฒนธรรมที่เคยเป็นเครื่องกีดขวางอยู่แต่เดิม ประเทศชั้นนำใช้สื่อและภาพยนตร์ในการรับมือกับปัญหาหรือการแผ่ข่าวสาร วัฒนธรรม หรือบางอย่างที่ต้องการบอกหรือเผยแพร่ให้ประชาชนได้รับรู้ เพราะภาพยนตร์ช่วยกระตุ้นความตื่นตัวในหมู่ผู้ชม ตามมาด้วยวิธีการไขปัญหาอย่างเหมาะสมจากกระแสการวิพากษ์วิจารณ์จากประชาชน ถือเป็นการใช้ภาพยนตร์เข้ามาแทรกซึมในความคิดของประชาชน เพื่อความต้องการผลประโยชน์บางอย่างจากสิ่งนั้น จะเห็นได้ว่า ภาพยนตร์แต่ละเรื่องที่ถูกสร้างขึ้นมีจุดมุ่งหมายหลักเป็นเรื่องของการนำเสนอความบันเทิงแก่ผู้ชม แต่ที่จริงแล้วในภาพยนตร์หลายเรื่องที่ถูกสร้างขึ้นมานั้นไม่ได้มองเพียงแค่ความบันเทิงเพียงอย่างเดียว แต่ยังเน้นการนำเสนอที่สอดแทรกสิ่งที่ต้องการสื่อสารซึ่งถือเป็นความลับไว้อยู่ในบทภาพยนตร์นั้น ๆ จึงนับได้ว่าเป็นเสน่ห์ของภาพยนตร์ที่ให้ผู้ชมได้ทำการตีความ วิเคราะห์ ทำความเข้าใจ และนำไปสู่การค้นพบข้อเท็จจริงหรือความลับของภาพยนตร์ นอกจากนี้ภาพยนตร์ยัง สะท้อนคุณค่าของภาษาและศิลปวิทยาการหลายแขนง โดยผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ทางด้านความคิด อันส่งผลให้ภาพยนตร์กลายเป็นเครื่องมือสื่อสารสร้างความเข้าใจระหว่างมนุษยชาติที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม

ภาพจำรถยนต์ในภาพยนตร์ที่มีต่อการแพร่กระจายค่านิยม และ อุดมการณ์ด้านสังคม

ในทัศนะของผู้เขียนมองว่า ภาพยนตร์มีบทบาทในการส่งผ่านค่านิยมและอุดมการณ์และส่งผลให้เกิดโลกทัศน์ความสำเร็จเชิงวัตถุนิยม ที่ครอบงำวิถีคิดและมีอิทธิพลต่อวิถีชีวิตในปัจจุบัน โดยค่านิยม และอุดมการณ์ด้านสังคมมีความเกี่ยวข้องกันอย่างเหนียวแน่นมาตั้งแต่ก่อนการปฏิวัติอุตสาหกรรม การมองเห็นความสัมพันธ์ระหว่างการแพร่กระจายค่านิยม และอุดมการณ์ด้านสังคมกับภาพยนตร์ในลักษณะเช่นนี้ ทำให้เป็นเพียงแค่การให้ความบันเทิงเท่านั้น หากแต่เมื่อมองผ่านแนวคิดการแพร่กระจายค่านิยม และอุดมการณ์ด้านสังคม ไม่ได้เป็นตัวแทนที่ถูกประกอบสร้างขึ้นอย่างมีเอกภาพโดยผู้ประพันธ์ หากแต่เป็นสนามที่สะท้อนให้เห็นการปะทะสังสรรค์ของค่านิยม และอุดมการณ์ทางสังคมที่ปรากฏอยู่ในสังคม ณ เวลานั้น เนื่องจากภาพยนตร์มีศักยภาพในการเข้าถึงประชาชน มีผลต่อความคิดและพฤติกรรมของผู้ชม เนื่องจากภาพยนตร์จัดเป็นสื่อที่ให้ความบันเทิงที่มีความเป็นศิลปะประเภทหนึ่งที่ทรงพลังและเต็มไปด้วยความซับซ้อน ภาพยนตร์ทำให้ผู้ชมเข้าใจตัวตนของตัวเอง บทบาททางสังคม รวมทั้งค่านิยมที่เป็นอยู่ จนสื่อบันเทิงชนิดนี้ ได้พัฒนาเป็นปัจจัยในการดำรงชีพของมนุษย์ จากเหตุผลนี้ทำให้เกิดเป็นอุตสาหกรรมภาพยนตร์ที่มีขนาดใหญ่และขยายเป็นวงกว้าง ได้รับความนิยมไป

ทั่วโลก และภาพยนตร์มักถูกนำมาใช้สร้างเอกลักษณ์ทางสังคมหรือวัฒนธรรมตลอดเวลา ซึ่งอิทธิพลทางสังคมและวัฒนธรรมที่ส่งผลต่ออุตสาหกรรมภาพยนตร์สามารถมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา เป็นผลมาจากความต้องการของมนุษย์หรือผู้บริโภคในสังคมที่ไม่มีที่สิ้นสุด แต่จะมีการเปลี่ยนแปลงช้าหรือเร็วขึ้นอยู่กับปัจจัยต่าง ๆ ที่มาเกี่ยวข้อง

การเปลี่ยนแปลงทางสังคมส่วนใหญ่มีสาเหตุมาจากการตอบสนองความต้องการของมนุษย์ การเปลี่ยนแปลงเหล่านี้ล้วนส่งผลต่ออุตสาหกรรมภาพยนตร์ เนื่องจากอิทธิพลทางสังคมและวัฒนธรรม ส่งผลต่อมุมมองของผู้เขียนบท นอกจากนี้ ในหลาย ๆ ภาพยนตร์ได้มีการสื่อสารภาพของวัตถุ โดยทำการสอดแทรกในบทบาทยนตร์ต่าง ๆ หนึ่งในวัตถุที่มักนำมาเป็นองค์ประกอบเสริมที่ทำให้ภาพยนตร์มีเอกลักษณ์ จุดเด่นหรือช่วยดำเนินเรื่องราวมากขึ้น ได้แก่ รถยนต์ ซึ่งในทัศนะของผู้เขียนมองเห็นว่า ภาพจำของรถยนต์ที่ได้สื่อสารผ่านภาพยนตร์ได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของการแพร่กระจายค่านิยม และอุดมการณ์ทางสังคม โดยผู้เขียนจะได้นำเสนอกรณีที่ได้กลายเป็นภาพจำและนำไปสู่การแพร่กระจายค่านิยม และอุดมการณ์ทางสังคมในภาพยนตร์ 3 เรื่อง ดังนี้

Aston Martin DB5 ในภาพยนตร์ James Bond 007

Aston Martin DB5 ถือได้ว่าเป็นรถยนต์ที่มีชื่อเสียงในวงการภาพยนตร์ เนื่องจาก Aston Martin DB5 ได้ถูกนำมาใช้เป็นพาหนะประจำตัวของสายลับ 007 ในภาพยนตร์ James Bond ตอน Goldfinger ในปี ค.ศ.1964 โดยแต่เดิมผู้ประพันธ์นวนิยายเจมส์บอนด์ ตอน Goldfinger ได้วางรถยนต์ Aston Martin DB Mark III เอาไว้ใช้ในภาพยนตร์ แต่เนื่องจากในขณะนั้น Aston Martin DB5 เป็นรุ่นใหม่ล่าสุดของบริษัท Aston Martin ดังนั้น เมื่อภาพยนตร์ถูกสร้างขึ้น Aston Martin DB5 จึงได้ถูกนำมาใช้ในภาพยนตร์ โดยการออกแบบโครงสร้างภายนอกของ Aston Martin DB5 มีความคลาสสิก โดดเด่น มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ตัวถังเป็นอะลูมิเนียมและโครงเหล็ก ภายใต้นี้แนวคิด Touring ซึ่งต้องมีน้ำหนักเบา สำหรับสมรรถนะประกอบด้วยเครื่องยนต์ 4.0 ลิตร ระบบ N/A อินไลน์ 6 สูบ 290 แรงม้า ภายในห้องโดยสารของ Aston Martin DB5 มีการออกแบบที่เน้นความหรูหราตามแบบผู้ดีอังกฤษ (magcarzine, 2564) แสดงออกถึงความสุขุมลุ่มลึกด้วยเบาะและแผงประตูหุ้มด้วยหนังแท้ พวงมาลัยโลหะทรงโต และกระจกไฟฟ้า ซึ่งถือได้ว่าเป็นเทคโนโลยีสมัยใหม่ในยุคนั้น ด้วยความละเอียดในด้านวิศวกรรมทำให้ Aston Martin DB5 สามารถแข่งขันกับรถสปอร์ตจากเยอรมนีและอิตาลีได้ ซึ่งในยุค ค.ศ. 1964 ถือได้ว่า Aston Martin DB5 เป็นรถคู่ใจที่มีเทคโนโลยีที่ทันสมัยมาก (ภาพ 2) นอกจากนี้ในภาพยนตร์จะประกอบด้วยอุปกรณ์เสริมเพื่อใช้ในการปฏิบัติการของสายลับ 007 อันได้แก่ ช่องปล่อยควัน ช่องปล่อยน้ำมันจำลอง ช่องปืนกลจำลอง กันชนกระแทก ป้ายทะเบียนที่สามารถสลับได้ และตัวเจาะยางจำลอง รวมไปถึงการที่แผงหลังคานั้นสามารถถอดออกได้

จากการที่ Aston Martin DB5 ได้มีบทบาทในภาพยนตร์ ทำให้ Aston Martin DB5 กลายเป็นที่เป็นที่รู้จัก และมีชื่อเสียงมากขึ้น สิ่งที่ทำให้ Aston Martin DB5 เป็นที่รู้จักและมีการกล่าวถึงมากขึ้น เกิดจากในแง่ของการค้นพบสิ่งใหม่ การประดิษฐ์ และการพัฒนา โดยในภาพยนตร์ James Bond ได้มีการสื่อสารภาพของ Aston

Martin DB5 ในฐานะที่เป็นรถประจำตัวของสายลับ 007 ที่สุดแห่งเอกลักษณ์ของ Aston Martin DB5 จนอาจกล่าวได้ว่า ภาพยนตร์ James Bond ถือได้ว่าเป็นเครื่องมือสื่อสารหรือถ่ายทอดเอกลักษณ์ของรถยนต์ Aston Martin DB5 แก่ผู้ชมได้เป็นอย่างดี แม้การนำเสนอ Aston Martin DB5 ในภาพยนตร์ นั้นอาจไม่ได้มีความเป็นจริงเพียงอย่างเดียว หรือความเป็นจริงในตัวโดยสมบูรณ์เนื่องจากในภาพยนตร์จะประกอบด้วยอุปกรณ์เสริมเพื่อใช้ในการปฏิบัติการของสายลับ 007 ซึ่งอาศัยการสร้างภาพยนตร์จากความรู้สึกนึกคิดของผู้สร้างเป็นหลัก แต่อาจกล่าวได้ว่าภาพยนตร์ James Bond เข้ามามีบทบาทในการครอบงำผู้ชมอย่างแนบเนียน และส่งผลให้ปัจจุบัน Aston Martin DB5 คือรถคลาสสิกที่มีราคาสูง ถือได้ว่าเป็นภาพจำของ Aston Martin DB5 ที่ได้สื่อสารผ่านภาพยนตร์ได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของการแพร่กระจายค่านิยม และอุดมการณ์ทางสังคม อันนำไปสู่หนึ่งในรถยนต์ที่มีการถูกบันทึกลงในประวัติศาสตร์ของวงการยนตรกรรม และวงการภาพยนตร์มากที่สุด

ภาพ 2

Aston Martin DB5 ในภาพยนตร์ JAMES BOND 007



หมายเหตุ. จาก License to thrill James Bond, by Justin Bowie, Oct 1, 2021, <https://www.thescottishsun.co.uk/tv/7761488/james-bond-aston-martin-car-glasgow>

Volkswagen ในภาพยนตร์ Herbie

รถเต่าหรือ Volkswagen ถือกำเนิดขึ้นมาในปี ค.ศ.1933 ภายใต้ความคิดของผู้นำพรรคนาซีอย่าง Adolf Hitler โดยมองเห็นว่ารถยนต์ในยุคนั้นเป็นสินค้าที่มีราคาแพง และส่วนใหญ่ถูกผลิตขึ้นที่ประเทศอังกฤษและฝรั่งเศส ประกอบกับขณะนั้น ประเทศเยอรมันกำลังประสบสภาวะเศรษฐกิจตกต่ำ ทำให้ Hitler มีแนวความคิดในพัฒนารถยนต์สำหรับคนเยอรมัน จึงมอบหมายให้ Ferdinand Porsche ช่วยออกแบบและพัฒนารถยนต์เพื่อคนเยอรมัน ซึ่งภายหลังมีการตั้งชื่อว่า Volkswagen โดยคำว่า Volk ในภาษาเยอรมันแปลว่า “ประชาชน” และ Wagen ในภาษาเยอรมันแปลว่า “รถยนต์” ดังนั้น Volkswagen จึงหมายถึง “รถยนต์สำหรับประชาชน” โดยรถเต่าหรือ Volkswagen รุ่นแรกที่ผลิตออกมาได้ใช้ชื่อว่า Type 1 และนั่นถือได้ว่าเป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้ธุรกิจของ Volkswagen เติบโตขึ้นอย่างรวดเร็วภายในประเทศเยอรมนี จนกระทั่งเข้าสู่ช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 Volkswagen Type 1 ได้ถูกเปลี่ยนบทบาทเพื่อนำมาใช้ในงานด้านสงคราม และนำไปสู่การดัดแปลงรูปลักษณ์ให้สอดคล้องกับภารกิจ จึงเป็นที่มาของการที่ Volkswagen บางรุ่นมีลักษณะสำหรับการใช้งานในด้านสงคราม แต่ภายหลังสิ้นสุดยุคสงครามโลกครั้งที่ 2 รถ Volkswagen ก็เข้าสู่ยุคเสื่อมโทรม ด้วยกฎข้อบังคับตามกฎหมายของผู้แพ้สงคราม (The people, 2564)



หมายเหตุ. จาก The Love Bug, by imdb, 2022,
<https://www.imdb.com/title/tt0064603/mediaindex>

อย่างไรก็ตาม รถเต่าหรือ Volkswagen Beetle ได้เป็นที่รู้จักจากภาพยนตร์เรื่อง Herbie โดยภาคแรกนั้นออกฉายในปี ค.ศ. 1968 และนำกลับมาทำใหม่อีกครั้งในปี ค.ศ. 2005 ภาพยนตร์ถูกสร้างภายใต้การดูแลของ Walt Disney ซึ่งเป็นเรื่องราวของ Volkswagen Beetle มีชีวิตและมีชื่อว่า “เฮอร์บี้ (Herbie)” ที่มีเอกลักษณ์หมายเลข 53 เป็นจุดเด่น เป็นรถที่มีเอกลักษณ์ที่โดดเด่น มีรูปทรงหน้าตาหรือเสียงเครื่องยนต์ที่มีความคลาสสิก ซึ่งบ่งบอกความเป็นตัวเองได้ดีที่สุด (ภาพ 3) บทภาพยนตร์เรื่องนี้จะประกอบด้วยตัวละครหลัก “แม็กกี้ เพย์ตัน” ที่เป็นลูกสาวของครอบครัวนักแข่ง NASCAR ทำให้การแข่งขันรถ NASCAR นี้อยู่ในสายเลือด อย่างไรก็ตาม “แม็กกี้ เพย์ตัน” ไม่ได้ได้รับการสนับสนุนในการแข่งขัน จนมาพบกับ

รถเต่าหรือ Volkswagen Beetle ที่ได้รับเป็นของขวัญของในการเรียนจบ หลังจากที่ Volkswagen Beetle ได้ถูกทำความสะอาดและซ่อมแซมบางจุดนั้น แม็กก็ เพย์ตัน ได้พบชื่อที่เขียนไว้ในกระดาษที่อยู่ในเกะหนักรถว่า “Herbie” โดย “Herbie” นั้นเป็นรถ Volkswagen Beetle ที่มีชีวิตจิตใจสามารถขับเคลื่อนได้ด้วยตัวเอง (head light mag, 2558) โดยภาพยนตร์ได้รับการตอบรับเป็นอย่างดี ส่งผลให้ยอดขายรถยนต์ Volkswagen Beetle เพิ่มขึ้น และยังส่งผลให้ Walt Disney สร้างภาพยนตร์ต่อเนื่องมาอีกหลายภาค จะเห็นได้ว่า ภาพยนตร์ถือได้มีบทบาทในการนำมาใช้เป็นเครื่องมือสื่อสารเพื่อการแพร่กระจายค่านิยม และอุดมการณ์ด้านสังคม โดยในภาพยนตร์ Herbie ได้นำเสนอภาพลักษณ์ รถเต่าหรือ Volkswagen Beetle ที่มีเอกลักษณ์ ความคลาสสิก โดยต้องมาทำการแข่งขันกับรถรุ่นใหม่ ๆ ผ่านการสอดแทรกการนำเสนอภาพลักษณ์ใหม่ให้ Volkswagen Beetle ด้วยการชูจุดเด่นที่แตกต่างจากรถทั่วไป ทั้งในรูปทรง ขนาดรถ และในเรื่องยังมีบทบาทให้ Volkswagen Beetle ในนาม Herbie มีชีวิตจิตใจที่เป็นมากกว่ารถ แต่เป็นเพื่อนของผู้ขับชื่ออย่างแท้จริง สร้างความอุ่นใจในการโดยสาร อย่างไรก็ตาม การส่งผ่านเรื่องราวดังกล่าวผ่านภาพยนตร์ ถือได้ว่าเป็นการแพร่กระจายค่านิยม และอุดมการณ์ด้านสังคม เกิดการกระตุ้นผู้ชมให้รู้สึกคล้อยตาม กลายเป็นไอคอนของวัฒนธรรมสวนกระแส (counterculture) ในฐานะยานพาหนะยอดนิยมโบราณ แม้ปัจจุบันโลกยานยนต์จะมีวิวัฒนาการก้าวหน้าไปเพียงใด ภาพของรถเต่าหรือ Volkswagen Beetle ยังคงมีความโดดเด่นเตะตา และเป็นที่หมายปองของนักสะสมรถโบราณทั่วโลก

DeLorean DMC ในภาพยนตร์ Back to the Future

รถยนต์ DeLorean DMC มีจุดเริ่มต้นจาก John DeLorean ผู้ชายที่มีความชื่นชอบในกลุ่มรถสปอร์ต เขาตอบสนองความชื่นชอบของตนเองโดยการลงทุนก่อตั้ง DeLorean Motor Company ภายใต้ความตั้งใจที่พัฒนารถสปอร์ตที่มีชื่อเสียงระดับโลก โดยรถต้นแบบของ DeLorean DMC-12 ได้ถูกสร้างขึ้นในปี ค.ศ. 1976 โดย DeLorean DMC-12 หมายถึงราคาที่จะขายคือ 12,000 ดอลลาร์ และเริ่มการผลิตเพื่อออกจำหน่ายจริงในปี ค.ศ. 1981 ภายหลังบริษัท DeLorean DMC ได้ประสบปัญหาด้านการเงิน ส่งผลให้ DeLorean DMC-12 ถูกผลิตออกมาเพียง 9,000 คัน เท่านั้นและราคาที่ยากก็ขึ้นไปเนื่องจากต้นทุนที่เพิ่มมากขึ้น ทำให้ DeLorean DMC-12 กลายเป็นรถที่หายากขึ้นมาทันทีแม้จะขับไม่ดีก็ตาม โดย DeLorean DMC-12 มีเอกลักษณ์คือประตูทรงปีกนก (Gull Wing) โครงสร้างของตัวรถทำด้วยเหล็กกล้า ส่วนตัวถังทำด้วยสแตนเลสแบบไม่มีการพ่นสี นั่นคือออริจินัลของรถโดยแท้จริง จึงทำให้รถรุ่นนี้มีเพียงสิบรอนซ์เงินเท่านั้น ในส่วนของเครื่องยนต์ใช้หลักการแบบวางด้านหลังขนาด 2,849 cc (V6) กำลัง 170 แรงม้า พร้อมระบบ Disc Brake 4 ล้อ (ดังภาพที่ 4) ถือได้ว่าเป็นรถสปอร์ตที่ออกแบบให้มีความสมัยและมีเอกลักษณ์ในยุคนั้น (The standard, 2561)

ภาพ 4

DeLorean DMC ในภาพยนตร์ Back to the Future



หมายเหตุ. จาก Five things you might not know, by S, Kennouche, 2015, <https://www.scotsman.com/arts-and-culture/five-things-you-might-not-know-about-delorean-motor-company-1492030>

หลังจาก DeLorean DMC-12 ได้จำหน่ายในตลาดรถเป็นระยะเวลา 4 ปี DeLorean DMC-12 ได้ถูกนำไปใช้เป็นคาแรกเตอร์รถยนต์ย้อนเวลาในภาพยนตร์ Back to the Future ในปี ค.ศ. 1985 ซึ่งได้รับการตอบรับจากผู้ชมในระดับที่ดีมาก นำไปสู่การสร้างภาพยนตร์ภาคต่อจำนวน 2 ครั้งคือ Back to the Future Part II ในปี ค.ศ. 1989 และ Back to the Future Part III ในปี ค.ศ. 1990 โดยทุกภาคของภาพยนตร์ได้นำ DeLorean DMC-12 มาใช้ประกอบในทุกภาค และส่งผลให้คนทั่วไปรู้จัก DeLorean DMC-12 ในบทของ Time Machine หรือรถที่ใช้ในการข้ามเวลา (www.magcarzine.com, 2563) เรียกได้ว่าเป็นหนึ่งในรถที่กลายเป็นภาพจำในภาพยนตร์มากที่สุดคันหนึ่ง โดยในปี ค.ศ. 1985 ที่ภาพยนตร์เรื่อง Back To The Future ได้ออกฉาย ผู้ชมต่างได้ให้ความสนใจจากนักแสดงสมทบเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะลักษณะของรถในยุคนั้น สามารถทำอัตราเร่งจาก 0-100 กม./ชม. ได้เพียง 8.8 วินาที ประกอบกับ จุดเด่นที่ประตูปนปีกนก โครงสร้างด้วยเหล็กกล้า ตัวถังทำด้วยสแตนเลสแบบไม่มีการพ่นสีจากที่ได้กล่าวไปแล้วในช่วงต้น พร้อมกับอุปกรณ์อำนวยความสะดวก เช่น เครื่องปรับอากาศ วิทยุเทป ทำให้ DeLorean DMC-12 เป็นสัญลักษณ์สำคัญของความหลังในวัยเด็กที่เหล่าแฟนภาพยนตร์ Back to the Future ต่างปรารถนาครอบครอง ภาพลักษณ์ของ DeLorean DMC-12 ที่ถ่ายทอดในภาพยนตร์ Back to the Future โดยเฉพาะอย่างยิ่ง คือ การสร้างภาพลักษณ์ของ DeLorean DMC-12 ให้มีความโดดเด่นมากกว่าการเป็นรถธรรมดา ๆ คันหนึ่ง โดยส่งผ่านในบทบาทของ Time Machine หรือรถที่ใช้ในการข้ามเวลา แม้จะเป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลายในเรื่องการขาดพลังและประสิทธิภาพที่ไม่ตรงกับความต้องการจากรูปลักษณ์ภายนอก แต่กลายเป็นที่น่าจดจำสำหรับการปรากฏตัวในฐานะ Time Machine หรือรถที่ใช้ในการข้ามเวลา ในภาพยนตร์ Back to the Future นั่นคือ ผลส่วนหนึ่งของการสร้างภาพจำของ DeLorean DMC-12 ในภาพยนตร์ที่มีต่อการแพร่กระจายค่านิยม และอุดมการณ์ด้านสังคม

สรุป

ภาพยนตร์เป็นสื่อชนิดหนึ่งที่มีผลกระทบต่อผู้ที่รับชมสื่ออย่างมาก เรื่องราวที่นำเสนอผ่านภาพยนตร์เปรียบดังกระจกที่สะท้อนวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของมนุษย์ในช่วงเวลาที่ทำให้เห็นส่วนประกอบต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม โดยภาพยนตร์มีส่วนสำคัญ คือ การชี้นำทางความคิด และเป็นสื่อที่สามารถสร้างค่านิยมทางสังคมได้ ในช่วงเริ่มต้นของการกำเนิดภาพยนตร์นั้น ภาพยนตร์ไม่ได้ถูกมองเป็นศิลปะ หากแต่ภาพยนตร์ถูกมองเป็นเทคโนโลยีหรือนวัตกรรมมากกว่า แต่เมื่อระยะผ่านไปภาพยนตร์ได้มีบทบาทในแง่ของศิลปะมากขึ้น รวมไปถึงการเป็นเครื่องมือสื่อสาร สังคมและวัฒนธรรม การส่งผ่าน ค่านิยม และอุดมการณ์และส่งผลให้เกิดโลกทัศน์ความสำเร็จเชิงวัตถุนิยมที่ครอบงำวิถีคิด และมีอิทธิพลต่อวิถีชีวิตของผู้คนในปัจจุบัน โดยในมุมมองของนักวิชาการด้านภาพยนตร์ ได้มีการอธิบายให้เห็นถึงธรรมชาติของภาพยนตร์ใน 4 มิติ อันประกอบด้วย มิติด้านของเทคโนโลยี มิติด้านอุตสาหกรรม มิติด้านศิลปะ และมิติด้านการขับเคลื่อนสังคมและวัฒนธรรม สำหรับมิติด้านการขับเคลื่อนสังคมและวัฒนธรรมนั้น ภาพยนตร์ถือได้ว่าเป็นเครื่องมือสื่อสาร สังคมและวัฒนธรรม อาจกล่าวได้ว่าภาพยนตร์จะเข้ามามีบทบาทในการครอบงำผู้ชมอย่างแนบเนียน และหากเป็นสำนักวัฒนธรรมศึกษาก็จะขยายความต่อว่า แม้จะถูกครอบงำความหมายก็ตามแต่ผู้ชมก็สามารถตีความหมายได้ตามประสบการณ์ของตน

โดยภาพยนตร์แต่ละเรื่องที่ถูกสร้างขึ้นมีบทบาทในการส่งผ่านค่านิยมและอุดมการณ์และส่งผลให้เกิดโลกทัศน์ความสำเร็จเชิงวัตถุนิยม ที่ครอบงำวิถีคิดและมีอิทธิพลต่อวิถีชีวิตในปัจจุบัน โดยค่านิยม และอุดมการณ์ด้านสังคมมีความเกี่ยวข้องกันอย่างเหนียวแน่นมาตั้งแต่ก่อนการปฏิวัติอุตสาหกรรม นอกจากนี้ ในหลาย ๆ ภาพยนตร์ ได้มีการสื่อสารภาพของวัตถุ โดยทำการสอดแทรกในบทภาพยนตร์ต่าง ๆ หนึ่งในวัตถุที่มักนำมาเป็นองค์ประกอบเสริมที่ทำให้ภาพยนตร์มีเอกลักษณ์ จุดเด่นหรือช่วยดำเนินเรื่องราวมากขึ้น ได้แก่ รถยนต์ โดยรถยนต์ได้ถูกนำมาใช้ประกอบการจัดสร้างภาพยนตร์ และมีจำนวนไม่น้อยกลายเป็นภาพจำในโลกภาพยนตร์ ซึ่งในทฤษฎีของผู้เขียนมองเห็นว่า ภาพจำของรถยนต์ที่ได้สื่อสารผ่านภาพยนตร์ได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของการแพร่กระจายค่านิยม และอุดมการณ์ทางสังคม โดยผู้เขียนจะได้นำเสนอรถที่ได้กลายเป็นภาพจำและนำไปสู่การแพร่กระจายค่านิยม และอุดมการณ์ทางสังคมในภาพยนตร์ ได้แก่

1. Aston Martin DB5 ในภาพยนตร์ JAMES BOND 007 โดยในภาพยนตร์ JAMES BOND ได้มีการสื่อสารภาพของ Aston Martin DB5 ในฐานะที่เป็นรถประจำตัวของสารลับ 007 ที่สอดแทรกอัตลักษณ์ของ Aston Martin DB5 จนอาจกล่าวได้ว่า ภาพยนตร์ JAMES BOND ถือได้ว่าเป็นเครื่องมือสื่อสารหรือถ่ายทอดเอกลักษณ์ของรถยนต์ Aston Martin DB5 แก่ผู้ชมได้เป็นอย่างดี โดยเข้ามามีบทบาทในการครอบงำผู้ชมอย่างแนบเนียน และส่งผลให้ปัจจุบัน Aston Martin DB5 คือรถคลาสสิกที่มีราคาสูง อันนำไปสู่หนึ่งในรถยนต์ที่มีการถูกบันทึกลงในประวัติศาสตร์ของวงการยนตรกรรมและวงการภาพยนตร์มากที่สุด

2. Volkswagen ในภาพยนตร์ Herbie รถเต๋าหรือ Volkswagen Beetle ได้เป็นที่รู้จักจากภาพยนตร์เรื่อง Herbie โดยภาคแรกนั้นออกฉายในปี ค.ศ. 1968 และนำกลับมาทำใหม่อีกครั้งในปี ค.ศ. 2005 ภาพยนตร์ถูกสร้างภายใต้การดูแลของ Walt Disney ซึ่งเป็นเรื่องราวของ Volkswagen Beetle มีชีวิตและมีชื่อว่า “เฮอร์บี้ (Herbie)” โดยในภาพยนตร์ Herbie ได้นำเสนอภาพลักษณ์ รถเต๋า

หรือ Volkswagen Beetle ที่มีเอกลักษณ์ ความคลาสสิก โดยต้องมาทำการแข่งขันกับรถรุ่นใหม่ ๆ ผ่านการสอดแทรกการนำเสนอภาพลักษณ์ใหม่ให้ Volkswagen Beetle เกิดการกระตุ้นผู้ชมให้รู้สึกคล้อยตาม กลายเป็นไอคอนของวัฒนธรรมสวนกระแส (counterculture) ในฐานะยานพาหนะยอดนิยมโบราณ แม้ปัจจุบันโลกยานยนต์จะมีวิวัฒนาการก้าวหน้าไปเพียงใด ภาพของรถเต่าหรือ Volkswagen Beetle ยังคงมีความโดดเด่นเตะตา และเป็นที่หมายปองของนักสะสมรถโบราณทั่วโลก

3. DeLorean DMC ในภาพยนตร์ Back to the Future หลังจาก DeLorean DMC-12 ได้จำหน่ายในตลาดรถเป็นระยะเวลา 4 ปี DeLorean DMC-12 ได้ถูกนำไปใช้เป็นคาแรกเตอร์รถยนต์ย้อนเวลาในภาพยนตร์ Back to the Future ในปี ค.ศ. 1985 ซึ่งได้รับการตอบรับจากผู้ชมในระดับที่ดีมาก นำไปสู่การสร้างภาพยนตร์เกิดภาคต่อจำนวน 2 ครั้งคือ Back to the Future Part II ในปี ค.ศ. 1989 และ Back to the Future Part III ในปี ค.ศ. 1990 ภาพลักษณ์ของ DeLorean DMC-12 ที่ถ่ายทอดในภาพยนตร์ Back to the Future คือ การสร้างภาพลักษณ์ของ DeLorean DMC-12 ให้มีความโดดเด่นมากกว่าการเป็นรถธรรมดา ๆ คันหนึ่ง โดยส่งผ่านในบทบาทของ Time Machine หรือรถที่ใช้ในการข้ามเวลา แม้จะเป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลายในเรื่องการขาดพลังและประสิทธิภาพที่ไม่ตรงกับความคิดหวังจากรูปลักษณ์ภายนอก แต่กลายเป็นที่น่าจดจำสำหรับการปรากฏตัวในฐานะ Time Machine หรือรถที่ใช้ในการข้ามเวลาในภาพยนตร์ Back to the Future Part II

จากกรณีดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าภาพจำรถยนต์ในภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง มีอิทธิพลต่อการแพร่กระจายค่านิยม และอุดมการณ์ด้านสังคม โดยเข้ามามีบทบาทในการครอบงำผู้ชมอย่างแนบเนียน ผ่านการสอดแทรกการนำเสนอภาพลักษณ์ใหม่ เกิดการกระตุ้นผู้ชมให้รู้สึกคล้อยตาม กลายเป็นไอคอนของวัฒนธรรมอันนำไปสู่หนึ่งในรถยนต์ที่มีการถูกบันทึกลงในประวัติศาสตร์ของวงการยนตรกรรมและวงการภาพยนตร์มากที่สุด

รายการอ้างอิง

- กาญจนา แก้วเทพ. (2552). การสังเคราะห์องค์ความรู้เรื่องการใช้และการเสริมความเข้มแข็งแก่การสื่อสารเพื่อการพัฒนาชุมชน. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. https://doi.nrct.go.th/ListDoi/listDetail?Resolve_DOI=10.14457/CU.res.2009.26
- กัจจกร หลุยยะพงศ์. (2553). การสื่อสารกับวาทกรรมอัตลักษณ์ผู้สูงอายุในสังคมไทย. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. https://doi.nrct.go.th/ListDoi/listDetail?Resolve_DOI=10.14457/CU.the.2010.300
- กัจจกร หลุยยะพงศ์. (2556). ภาพยนตร์กับการประกอบสร้างสังคม ผู้คน ประวัติศาสตร์ และชาติ. ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ภัทริยา วิริยะศิริวัฒน์. (2558). การวิเคราะห์การเล่าเรื่องในภาพยนตร์เรื่อง Les Misérables. [วิทยานิพนธ์ ปริญญาโท, สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์]. <http://gscm.nida.ac.th/uploads/files/1598584023.pdf>.
- ภัสสร สังข์ศรี. (2559). ความสัมพันธ์ระหว่างพัฒนาการของภาพยนตร์และบริบททางสังคม. วารสารเกษม บัณฑิต. 17 (2), 125-137.
- สมพงษ์ ใหม่จิตร. (2536). ค่านิยมในสังคมไทย: อุปสรรคต่อการปกครองในระบอบประชาธิปไตย. เอกสารวิจัยส่วนบุคคล วิทยาลัยป้องกันราชอาณาจักร.
- อรรธรณ ปิลันธน์โอวาท. (2547). วิวัฒนาการวิทยาสมาคมใหม่ ในประวัติศาสตร์ไทย. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อัลธูแซร์. (2557). อุดมการณ์และกลไกทางอุดมการณ์ของรัฐ. สยามปริทัศน์.
- อโศก ไทยจันทร์รักษ์. (2557). เอกสารประกอบการสอนรายวิชาประวัติศาสตร์การออกแบบ. บุรีรัมย์ : คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์.
- Bowie, J. (2021, 1 October). License to thrill James Bond's Aston Martin visits Glasgow's Silverburn as No Time To Die released. <https://www.thescottishsun.co.uk/tv/7761488/james-bond-aston-martin-car-glasgow>
- Filmv. (2012). ประวัติและวิวัฒนาการของภาพยนตร์. <https://filmv.wordpress.com/unit-1>.
- Hall. (1985). Adaptation and agronomy of Clitoria ternatea L. in Northern Australia. Trop. Grassl., 19: 156-163, [https://doi.org/10.1016/S0377-8401\(97\)00068-0](https://doi.org/10.1016/S0377-8401(97)00068-0)

- Headlightmag. (2558). Volkswagen Beetle ที่ใช้แสดงในหนัง Herbie ถูกประมูลไปด้วยราคา 3 ล้านบาท. <https://www.headlightmag.com/news-2015-12-13-beetle-in-herbie-sold-in-auction-for-3-million-baht/>.
- Heywood. (1994). *Political ideas and Concepts: An Introduction*. London: Macmillan.
- Jowett & Donnell. (2012). *Propaganda and Persuasion* (5th ed.). London: Sage.
- Kennouche, S. (2015). *Five things you might not know about DeLorean Motor Company*. <https://www.scotsman.com/arts-and-culture/five-things-you-might-not-know-about-delorean-motor-company-1492030>
- Levine. (1990). *Progress in small group research*. Annual Review of Psychology, 41, 585–634. <https://doi.org/10.1146/annurev.ps.41.020190.003101>.
- Magcarzine. (2564). ชมความงาม Aston Martin DB5 ของ James Bond ที่มี 4 คันในโลก และคุณมีสิทธิ์เป็นเจ้าของได้. <https://www.magcarzine.com/james-bond-db5-auction/>.
- Magcarzine. (2563). เปิดตัวนาน รถย้อนเวลา DMC DeLorean กับเบื้องหลังสตูดิโอทั้งความฝัน น้อโกง และโคเคน !?. <https://www.magcarzine.com/dmc-delorean-history/>.
- Sillars & Gronbeck. (2011). *Communication Criticism: Rhetoric, Social Codes, Cultural Studies*. Prospect Heights, IL: Waveland Press.
- The Love Bug. (2022). *The Love Bug Photo Gallery*. <https://www.imdb.com/title/tt0064603/mediaindex>,
- The people. (2564). ออดอล์ฟ ฮิตเลอร์: เผด็จการผู้ให้กำเนิดรถ ‘โฟล์คสวาเกน’ ที่ถูกทำให้ซอฟต์แวร์เพราะภาพลักษณ์ในหนัง Herbie. <https://thepeople.co/volkswagen-hitler/>
- The standard. (2561). *DeLorean DMC-12 ยন্ত্রกรรมสุดล้ำจาก Back to the Future ถึง Ready Player One*. <https://thestandard.co/delorean-dmc-12/>.
- Turner. (1999). *The viable business structure for managing A guilty*. International Journal of Agile Management Systems, 1, 190–199.
- US Media Site. (2020, 4 June). *TBT : Drive in theaters experience a revival nationwide amid COVID*. <https://media.vw.com/en-us/releases/1328>

วัฒนธรรม และภูมิปัญญาหัตถกรรมจักสาน เสื่อใบเตยในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้

The Culture and Local Wisdom of the Handicrafts Pandanus Mats in Southeast Asia

สรารุช กลิ่นสุวรรณ¹

Saravudh Klinusuwan¹

Received : May 16, 2022

Revised : July 9, 2022

Accepted : July 27, 2022

¹ นักวิชาการพาณิชย์ชำนาญการพิเศษ กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ กระทรวงพาณิชย์

อีเมล : vudhsara@gmail.com

¹ Trade Officer, Senior Professional Level, Department of International Trade Promotion

E-mail : vudhsara@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา วิเคราะห์วัฒนธรรม และภูมิปัญญาหัตถกรรมจักสานเสื่อใบเตยในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ สู่แนวทางการพัฒนา และต่อยอดภูมิปัญญาหัตถกรรมจักสานเสื่อใบเตยของไทย โดยมีข้อสมมติฐานในการศึกษาว่าหัตถกรรมจักสานเสื่อใบเตยในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้มีวัฒนธรรม และภูมิปัญญาที่สัมพันธ์หรือเชื่อมโยงซึ่งกันและกัน มีขั้นตอนศึกษาโดยทบทวนเอกสารข้อมูลที่เกี่ยวข้อง และวิเคราะห์ข้อมูลโดยแยกเป็นประเด็นที่สำคัญเพื่อให้เห็นข้อมูลที่สรุปในเชิงเปรียบเทียบอย่างชัดเจนและนำไปสู่การสร้างข้อสรุป ผลการศึกษาสรุปเป็น 4 ด้าน คือ 1) ด้านสายพันธุ์เตยที่ใช้หัตถกรรมจักสาน ต้นเตยเป็นพืชตระกูลปาล์ม มี 700 กว่าสายพันธุ์ในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้มีสายพันธุ์ที่ใช้ในงานจักสานที่แตกต่างกันซึ่งในประเทศไทยมีสายพันธุ์ Pandanus odorifer หรือภาษาท้องถิ่นเรียก “เตยพานัน” 2) ด้านภูมิปัญญาในการทำหัตถกรรมจักสาน มีการใช้ทั้งใบเตยแบบสดมาจักสาน และใบเตยแบบสดที่ผ่านกระบวนการความร้อนเพื่อให้ใบเตยมีความนิ่มแล้วจึงนำมากรีดเป็นเส้นตอก การแช่ด้วยน้ำ การนำไปตากให้แห้ง การนำไปย้อมสี และการทำให้แห้งอีกครั้งก่อนนำมาจักสาน ช่างจักสานทุกพื้นที่เป็นเพศหญิง ส่วนใหญ่สืบสานภูมิปัญญาจากแม่ มักใช้สีสันทึบและสาดด้วยลายเรขาคณิต 3) ด้านวัฒนธรรมการใช้เสื่อใบเตย มีวัฒนธรรมการปูเสื่อเพื่อรองนั่ง และรองนอนในชีวิตประจำวัน การใช้ในพิธีการต่าง ๆ เช่น งานแต่งงาน การใช้ในพิธีศพ 4) ความเปลี่ยนแปลงในวิถีการใช้เสื่อใบเตย การใช้เสื่อใบเตยถูกลดบทบาทเนื่องจากวิถีชีวิตใหม่จากการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ และสังคมสมัยใหม่ วัฒนธรรมการใช้เสื่อแบบดั้งเดิมลดลง วัสดุที่มีราคาถูกเข้ามาแทนที่จึงควรมีการพัฒนาต่อยอดวัฒนธรรม และภูมิปัญญาหัตถกรรมจักสานเสื่อใบเตยในเชิงสร้างสรรค์

คำสำคัญ: วัฒนธรรม, ภูมิปัญญา, หัตถกรรม, จักสาน, เสื่อใบเตย

Abstract

The purpose of this academic article is to examine and evaluate the culture and wisdom of the pandanus mat handicrafts in Southeast Asia in order to expand and extend the wisdom of Thai pandanus mats. There is an assumption in the study that the pandanus mat in the southeast has a culture and the wisdom that is related or connected with each other. There is a study process by evaluating and analyzing the pertinent data. It is divided into important issues to clearly the comparative summary data and lead to conclusions. The results of the study were summarized into 4 aspects as follows: 1) Pandanus species used by handicraft: Pandanus are palm plants, with over 700 species. In Southeast Asia, there are different species used in weaving. In Thailand, there is a species of Pandanus odorifer or local dialect called “Toei Panan”. 2) Wisdom in weaving: both pandanus leaves are used fresh to weave and fresh pandanus leaves that have

been heat treated to make pandanus soft and then rolled into strips soaking with water, drying, dyeing and drying again before weaving. In every location examined by this study, only women are artisans. Most of them inherited wisdom from their mothers. The often use bright colors and weave patterns with geometric shapes. 3) Culture of using pandanus mats: There is a cultural traditional of using mats for seating and sleeping, as well as for a variety of rites, including weddings and funerals. 4) Changes in the way of using pandanus mats: As a result of economic and lifestyle changes, fewer pandanus mat are now in use. Traditional mat culture has declined, and cheaper materials have taken its place. There should be further development of culture and creative wisdom of handicrafts of pandanus mats.

Keywords : culture, wisdom, handicrafts, weaving, pandanus mats

บทนำ

วัฒนธรรมเป็นสิ่งที่สร้างความเจริญให้แก่มนุษย์มาอย่างยาวนาน วัฒนธรรมคือทุกสิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้นทั้งที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม นอกจากนั้นยังหมายรวมถึงแบบแผนพฤติกรรมทั้งหมดของสังคมที่สืบทอดมาตั้งแต่อดีต ผ่านการเรียนรู้ คิดค้น ดัดแปลง เพื่อสนองความต้องการและ พัฒนาชีวิตความเป็นอยู่ โดยมีวิวัฒนาการสืบทอดต่อกันอย่างมีแบบแผน เพื่อให้เกิดความเจริญรุ่งเรืองและมั่นคงในสังคม (กรมส่งเสริมวัฒนธรรม, 2559) ภูมิปัญญาถือเป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญในการสร้างให้เกิดความเป็นวัฒนธรรม ซึ่งภูมิปัญญาหมายถึง พื้นความรู้ความสามารถ (ราชบัณฑิตยสถาน, 2542) โดยเฉพาะอย่างยิ่งภูมิปัญญาท้องถิ่นซึ่งถือเป็นความรู้ที่เป็นองค์รวม มีการรวบรวมความรู้ต่าง ๆ ให้มาสัมพันธ์กันจนเกิดมิติรอบด้าน สะท้อนความคิด ความเชื่อ ความใฝ่ฝัน ความสัมพันธ์ระหว่างคนในครอบครัว คนในชุมชนท้องถิ่นและจารีตประเพณีต่าง ๆ ซึ่งเป็นรากฐานการดำรงชีวิตของคนในสังคมนั้น (นนท์วิช นูนารถม, 2560) ปัจจุบันแต่ละประเทศมีการนำภูมิปัญญาของตนเองในด้านต่าง ๆ ที่สืบทอดต่อกันมาโดยใช้เป็นกลยุทธ์ในการขับเคลื่อนวัฒนธรรม เพื่อให้สามารถต่อยอดในการพัฒนาเชิงสังคม และเศรษฐกิจ ภูมิปัญญาเป็นองค์ความรู้ความสามารถ และทักษะซึ่งเกิดจากการสั่งสมประสบการณ์ที่ผ่านกระบวนการเรียนรู้ เลือกสรร ประยุกต์ พัฒนา ถ่ายทอด สืบทอดกันมาเพื่อใช้แก้ปัญหาและพัฒนาวิถีชีวิตให้สอดคล้องกับสภาพแวดล้อม และเหมาะสมกับยุคสมัย (กรมส่งเสริมวัฒนธรรม, 2559) ดังนั้นองค์ความรู้ต่าง ๆ ที่สืบทอดต่อกันมาหลาย ๆ อย่างในโลกที่ถูกนำมาใช้ประโยชน์ถือเป็นภูมิปัญญา ซึ่งส่วนใหญ่มีการนำพืช และส่วนต่าง ๆ ของพืชในท้องถิ่นนั้น ๆ มาใช้ ผู้คนในท้องถิ่นต่าง ๆ ได้ต่อยอดภูมิปัญญาที่ได้รับการถ่ายทอดผ่านรูปแบบวัฒนธรรมในการใช้ในวิถีชีวิต การปฏิสัมพันธ์ในเชิงสังคมผ่านประเพณี และพิธีกรรมต่าง ๆ จนสามารถสร้างให้เกิดวัฒนธรรมเป็นของตนเอง

การนำพืชสกุลเตยมาใช้ประโยชน์ในวิถีชีวิตสามารถสร้างให้เกิดเป็นภูมิปัญญาตลอดจนสามารถสร้างเป็นวัฒนธรรมของตนเองในแต่ละพื้นที่ที่ใกล้เคียงกัน ต้นเตย (pandanus) บางครั้งเรียกว่า “สกรูไพน์” (screwpine) เจริญเติบโตและแพร่กระจายอย่างกว้างขวางในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ และหมู่เกาะเขตร้อนทั้งหมด (Murai, et. al., 1958) ต้นเตยมีลักษณะคล้ายปาล์ม มีดอกแยกเพศแยกต้นเป็นพืชพื้นเมืองในโลกเก่าเขตร้อน อยู่ในอันดับ Pandanales วงศ์ Pandanaceae (Hyndman, 1984) เตยเป็นพืชที่มีสายพันธุ์กว่า 700 สายพันธุ์ (Callmender, et. al., 2013) โดยผู้คนที่อาศัยอยู่บริเวณชายฝั่งเกือบทั่วโลกทั้งในแถบมหาสมุทรแปซิฟิก และเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ได้นำต้นเตยโดยเฉพาะเตยที่มีลักษณะทางกายภาพที่ขอบใบมีหนามมาใช้ประโยชน์เพื่อการดำรงชีวิตอย่างยาวนาน และหนึ่งในนั้นคือ การนำใบเตยมาทำหัตถกรรมจักสานในรูปแบบต่าง ๆ จนเกิดเป็นภูมิปัญญาและวัฒนธรรม ในแต่ละพื้นที่จะมีสายพันธุ์เตยทั้งที่เหมือนกันและแตกต่างกัน ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ในประเทศต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นพื้นที่ในแถบฟิลิปปินส์ อินโดนีเซีย มาเลเซีย รวมทั้งประเทศไทยก็มีวัฒนธรรม และภูมิปัญญาหัตถกรรมจักสานเสื่อใบเตย ซึ่งแต่เดิมชาวมุสลิมตามชายฝั่งทะเลของภาคใต้ส่วนใหญ่รู้จักการนำประโยชน์ของใบเตย ซึ่งในท้องถิ่นเรียกว่า “เตยปาหนัน” มาใช้จักสานภาชนะเครื่องใช้ไม้สอยมาช้านาน คุณค่าของงานหัตถกรรมจากใบเตยปาหนันจึงมีได้อยู่แค่ภาชนะใช้สอย แต่ได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมชาวมุสลิม (กนกวรรณ พรหมทัศน์, 2554)

การศึกษาวัฒนธรรม และภูมิปัญญาหัตถกรรมจักสานเสื่อใบเตยในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ครั้งนี้ให้ความสำคัญทั้งในแง่สายพันธุ์ของต้นเตยของแต่ละพื้นที่ที่ถูกนำมาใช้ และภูมิปัญญาในการกระบวนการทางหัตถกรรมของแต่ละพื้นที่รวมทั้งวัฒนธรรมการใช้เสื่อเตยที่ใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันรวมทั้งประเพณี พิธีกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเสื่อใบเตยกับผู้คนในแต่ละพื้นที่ซึ่งอาจมีมิติต่าง ๆ ที่มีความเหมือน และความแตกต่างรวมทั้งความสัมพันธ์ที่เชื่อมโยงกันในวิถีชีวิต และพิธีกรรมต่าง ๆ ที่สัมพันธ์ซึ่งกันและกัน รวมทั้งสถานการณ์ต่าง ๆ ที่มีผลกระทบ ซึ่งปัจจุบันวัฒนธรรมการใช้เสื่อใบเตยเริ่มถูกลดบทบาทลงเนื่องจากการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคมสมัยใหม่ นอกเหนือจากการศึกษาซึ่งนำมาสู่การวิเคราะห์แล้ว การศึกษาครั้งนี้จึงเป็นการศึกษาเพื่อสร้างแนวทางในการพัฒนาภูมิปัญญาหัตถกรรมจักสานเสื่อใบเตยให้สอดคล้องกับสภาพสังคม เศรษฐกิจ และสิ่งแวดล้อมตามหลักการของการพัฒนาเพื่อความยั่งยืน (Sustainable Development Goals : SDGs) อันเป็นแนวคิดด้านการพัฒนาในระดับสากลซึ่งแต่ละประเทศล้วนให้ความสำคัญ และนำแนวทางนี้ไปใช้ในการพัฒนาเพื่อขับเคลื่อนวัฒนธรรม และภูมิปัญญาต่อไป

วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. ศึกษาวัฒนธรรม และภูมิปัญญาหัตถกรรมจักสานเสื่อใบเตยในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้
2. นำข้อมูลที่ศึกษามาวิเคราะห์วัฒนธรรม และภูมิปัญญาหัตถกรรมจักสานเสื่อใบเตยในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ สู่แนวทางการพัฒนา และต่อยอดภูมิปัญญาหัตถกรรมจักสานเสื่อใบเตยของไทย

ขอบเขตในการศึกษา เน้นพื้นที่สำคัญที่มีวัฒนธรรมการใช้ใบเตยในหัตถกรรมจักสานเสื่อ ประกอบด้วยประเทศฟิลิปปินส์ อินโดนีเซีย มาเลเซีย และไทยในพื้นที่แถบชายฝั่งอันดามัน

ข้อสมมติฐานในการศึกษา หัตถกรรมจักสานเสื่อใบเตยในตะวันออกเฉียงใต้มีวัฒนธรรม และภูมิปัญญาที่สัมพันธ์หรือเชื่อมโยงซึ่งกันและกัน

การศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง

ในการทบทวนเอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้อง เน้นวิถึวัฒนธรรมเสื่อใบเตยในแถบเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ตามขอบเขตของการศึกษาในภาพรวมข้างต้น สรุปดังนี้

1. เสื่อใบเตยในฟิลิปปินส์

“ซามา” (Sama) เป็นชนกลุ่มหนึ่งในฟิลิปปินส์ที่มีวัฒนธรรมการใช้เสื่อใบเตย เสื่อของชาวซามา (Sama) บนเกาะเล็ก ๆ ของชุมชน Tandubas เป็นเสื่อที่ทำจากใบเตยเรียกว่า “TEPO” (International Information and Networking Centre for Intangible Cultural Heritage in the Asia-Pacific Region, 2021) เสื่อของชาว Sama ในจังหวัด Tawi-Tawi มีความโดดเด่นในการใช้สีสันทันตสี ผลิตโดยผู้หญิง (The National Commission for Culture and the Arts, Philippines, 2018)

1.1 วัสดุใบเตย และภูมิปัญญาในการทำหัตถกรรมเสื่อใบเตย

วัสดุที่ใช้กันมากที่สุดคือต้นเตยที่เติบโตเป็นจำนวนมากในจังหวัด Tawi-Tawi ซึ่งพื้นที่เป็นเกาะที่มีหินปูนเป็นส่วนประกอบ ต้นเตยเจริญเติบโตอยู่ในป่า ขึ้นอยู่ตามชายฝั่ง และหาดทราย (Barada, 2004) เสื่อเตยทำจากใบเตยประเภท Pandanus spp. ซึ่งต้องกรีดใบให้ نرم แล้วนำไปต้ม ย้อมสีก่อนที่จะสาน โดยใช้โทนสีที่สดใส พันธุ์เตยที่ปลูกเป็นที่ต้องการมากกว่าสายพันธุ์ป่าเนื่องจากคุณสมบัติที่มีความทนทาน (The National Commission for Culture and the Arts, Philippines, 2018) เทคนิคในการเตรียมใบเตยและการสานเสื่อโดยทั่วไปของพื้นที่นี้จะคล้ายคลึงกันกับในเกาะซูลู (Sulu) (Barada, 2004) กระบวนการขั้นแรกคือการเก็บใบเตย จากนั้นใช้มีดเอานามออกจากใบแล้วปอกด้วยมีดลอกเปลือกออก แล้วทำให้ใบเตยเป็นเส้นตอกเหมือนริบบิ้นแคบ ๆ ซึ่งจากนั้นก็ปล่อยให้แห้งในแสงแดดก่อนที่จะนำไปย้อมสีด้วยสีผงในถังต้มขนาดใหญ่ เทคนิค

ในการทำใบเตยยืดหยุ่นเพื่อให้สานได้ง่ายมีการใช้ท่อนซุงที่หนักซึ่งเรียกว่า “paggos” ม้วนหลาย ๆ ครั้ง ซึ่งเป็นขั้นตอนที่เรียกว่า “pagtabig” ซึ่งเป็นงานที่ซ้ำซากและลำบากมาก แต่ผลดีที่เกิดขึ้นคือทำให้ใบไม่มีเสี้ยนและเสียหาย นอกจากนี้การทำเสื่อ Tepo มีเทคโนโลยีเชิงภูมิปัญญาการจักสานแบบ “นับเส้นตอก” ที่แม่นยำมากของสตรีในชุมชน Sama ของจังหวัด Tawi-tawi ซึ่งทำกันมาหลายชั่วอายุคน (Tobias, 2004) เสื่อเหล่านี้เป็นที่ต้องการอย่างมากเนื่องจากใช้เส้นตอกที่ละเอียดซึ่งสานอย่างแน่นหนา (The National Commission for Culture and the Arts, Philippines, 2018)

1.2 ศิลปะในการออกแบบเสื่อใบเตยและวัฒนธรรมเสื่อใบเตย

เสื่อใบเตย หรือ “TEPO” เป็นเสื่อรูปแบบสองชั้นที่ออกแบบเป็นเอกลักษณ์ของจังหวัด Tawi-Tawi (International Information and Networking Centre for Intangible Cultural Heritage in the Asia-Pacific Region, 2021) ศิลปะการสานเสื่อเตยนั้นสืบทอดมาจากเครือญาติทางฝ่ายแม่ เนื่องจากผู้ชายในวัฒนธรรม Sama ไม่ได้ทำงานฝีมือ กระบวนการทั้งหมดตั้งแต่การเก็บเกี่ยวและปอกใบเตยไปจนถึงการออกแบบเป็นกระบวนการเฉพาะสำหรับผู้หญิงเท่านั้น กระบวนการผลิตนี้ใช้เวลานานและอาจทำให้รู้สึกเบื่อ และต้องใช้ความอดทนและความแข็งแกร่งเป็นอย่างมาก นอกจากนี้ยังต้องใช้ความสามารถทางสายตาเพื่อตรวจดูรายละเอียด ความมีสติปัญญาของการดูสีที่ไม่ผิดเพี้ยน และความเป็นอัจฉริยะทางคณิตศาสตร์ประยุกต์ (The National Commission for Culture and the Arts, Philippines, 2021) เสื่อ Sama เป็นที่รู้จักกันดีในเรื่องของสีสันทันตสีที่โดดเด่นการออกแบบในรูปทรงเรขาคณิตรวมทั้งความทนทานของผลงาน เสื่อสีขาวธรรมดาซึ่งเป็นสีของเส้นตอกจากธรรมชาติจะมีการเย็บติดกับเสื่อที่มีสีสันทันตสีโดยทำหน้าที่เป็นโครงสร้างของการออกแบบให้ติดกับสีที่หลากหลาย เสื่อบางผืนที่มีการออกแบบซับซ้อนอาจใช้เวลาจักสานนานถึงสองเดือนหรือนานกว่านั้น (Tobias, 2004) เสื่อใบเตย (TEPO) ที่มีสีสันทันตสี (ภาพ 1) ผลิตด้วยมือโดยชุมชน Sama dilaut (Bajau) ในจังหวัด Tawi Tawi ซึ่งเป็นหนึ่งใน

ช่างจักสานเสื้อที่ดีที่สุดในจังหวัด ถือได้ว่าเสื้อโบเตยของชาว Sama มีการออกแบบที่ซับซ้อนและมีสีสันหลากหลาย ผลงานจักสานของชาว Sama จึงได้รับการยกย่องว่าดีที่สุดในประเทศ (The National Commission for Culture and the Arts, Philippines, 2018)

ภาพ 1

เสื้อโบเตย (TEPO') ของชุมชน Sama dilaut (Bajau)



หมายเหตุ. จาก เสื้อโบเตย (TEPO') ของชุมชน Sama dilaut (Bajau), โดย Sama dilaut, 2020, <https://www.facebook.com/Sama.Bajau.OnlineInfo/posts/these-colorful-tepo-mats-are-originally-handmade-by-the-sama-dilaut-bajau-commun/1092126630982665/>

2. เสื้อโบเตยในอินโดนีเซีย

ชาวอินโดนีเซียมีวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับต้นเตย หรือ pandan มาอย่างยาวนาน ต้นเตยมีบทบาทสำคัญต่อชาวซามา ชุนดา และวัฒนธรรมบาหลี นับแต่บรรพบุรุษซึ่งเป็นชาวออสโตรนีเซียน (Dixon, 1916, Grimble, 1934, Roosita et al., 2008, Keim et al., 2013, Sujarwo et al., 2020) ในอารยธรรมออสโตรนีเซียนมีการใช้ใบเตยที่หลากหลายเพื่อตอบสนองความต้องการในชีวิตประจำวันไปจนถึงการใช้ที่เกี่ยวข้องกับศาสนา ดังนั้นชาวออสโตรนีเซียนจึงถูกเรียกว่า “ชาวโบเตย” หรือ “Pandanus people” (Grimble, 1934)

2.1 วัสดุใบเตย และภูมิปัญญาในการทำหัตถกรรมเสื้อโบเตย

มีเตย 2 สายพันธุ์หลักที่มีการปลูกในซามาเพื่อที่จะนำไปมาใช้งาน คือ Pandanus tectorius ซึ่งเป็นวัสดุในการทำงานหัตถกรรม ขณะที่ Pandanus amaryllifolius ใช้เพื่อตกแต่งกลิ่นในการปรุงอาหาร (Hofstede, 1925) ในซามามีการทำหัตถกรรมจากใบเตยในซามาตะวันออก (แถบพื้นที่ Madura, Lamongan) และซามาตอนกลาง (แถบพื้นที่ Karanganyar district, Kebumen) (Wardah & Setyowati, 2009) หัตถกรรมเสื้อมีการสืบสานทั้งในพื้นที่ซามาตอนกลาง ซามาตะวันตก บาหลี และพื้นที่อื่น ๆ ด้วย ไม่เพียงเท่านั้น บอร์เนียวยังถือเป็นหนึ่งในพื้นที่ที่มีการทำงานฝีมือดังเช่นเสื้อแต่อาจมีชื่อเรียกแตกต่างกัน (EyeSky Blogger, 2015) ต้นเตยจึงถือเป็นหนึ่งในพืชที่มีลักษณะเฉพาะ โดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับสังคมออสโตรนีเซียน และเมลานีเซียนในพื้นที่เขตร้อน รวมทั้งปาปัว ใบเตยที่ผู้คนในท้องถิ่นมักใช้ประโยชน์มีอยู่ในภูเขาดอนกลางของปาปัวเรียกว่า “coconut pandan” หรือในทางวิทยาศาสตร์เรียกว่า Pandanus juilianettii Martelli (Zebua, L. I. et. al., 2020) โดยปกติแล้วชาวออสโตรนีเซียนและชาวเมลานีเซียนใช้ใบเตยเพื่อวัตถุประสงค์หลายประการ เช่น เครื่องปรุง ยา รักษาโรค และใช้สำหรับพิธีทางศาสนา (Heywood, 1993)

ชุมชนในซามามีวัฒนธรรมการใช้ใบเตยเพื่อการใช้งานที่หลากหลาย ตั้งแต่การใช้ใบมาปรุงยาไปจนถึงการสานเป็นเสื้อมาอย่างยาวนาน (Hofstede, 1925) ในขั้นตอนการสานเสื้อต้องใช้ทักษะและความ

อดทน เสื่อขนาด 1 x 2 เมตร ใช้เวลาสานประมาณ 2 วัน ถ้าทำต่อเนื่อง แต่ถ้ายักสานในยามว่างจะใช้เวลาานกว่านั้น ในหน่วยการวัดขนาดของเสื่อจะใช้คำว่า “cengkol” โดย 1 cengkol วัดจากศอกถึงนิ้วกลาง ในเกาะเซราซาน (Serasan) เขตนาตุนา (Natuna) ฝีมือโดยเฉลี่ยในการทำเสื่อรูปทรงที่เรียบง่าย (Wardah & Setyowati, 2009) โดยใช้เวลาเร็วที่สุดคือ 2 วัน ในขณะที่เดียวกันเสื่อที่มีรูปแบบความยาก ความซับซ้อน และเสื่อขนาดใหญ่ที่รวมความซับซ้อนอยู่ด้วยนั้นต้องใช้เวลาในการสานตั้งแต่ 1 สัปดาห์ถึง 2 เดือน (Inge, 2021) ในชาวเสื่อที่สานมีการใช้ทั้งใบเตยแบบดิบ และใบเตยที่ผ่านการต้ม ซึ่งจะมีมูลค่าที่แตกต่างกัน เสื่อที่สานด้วยใบเตยดิบหรือไม่มีกระบวนการต้ม ขนาด 1.2 x 2 เมตร และมีสีน้ำตาลจำหน่ายในราคาประมาณ 15,000 รูเปียห์ต่อผืน ในขณะที่เสื่อที่สานที่มีขนาดเท่ากัน แต่ด้วยกระบวนการต้มซึ่งทำให้มีใบลักษณะสีขาวและดูมันวาวซึ่งดูมีคุณค่า สามารถจำหน่ายในราคาประมาณ 30,000 รูเปียห์ (Wardah & Setyowati, 2009)

เสื่อแบบดั้งเดิมที่ทำขึ้นในขนาดต่าง ๆ ตั้งแต่ขนาดเล็ก กลาง ไปจนถึงใหญ่โดยเฉพาะเสื่อเพื่อใช้ในห้องนั่งเล่นก็มีราคาหลากหลายเช่นกัน โดยเริ่มต้นที่ 30,000 รูเปียห์ สำหรับขนาดเล็ก ไปจนถึง 500,000 รูเปียห์ สำหรับขนาด 3 x 4 เมตร (Kamis, 2019) ซึ่งราคาในการจำหน่ายเสื่อของของชาวเกาะเซราซาน (Serasan) จะปรับตามความสามารถในการผลิตที่แตกต่างกันไป รวมถึงความสามารถในการผลิตของช่างจักสานอีกด้วย (Inge, 2021)

“Seuke” (ในภาษาอาเจห์) หรือที่เรียกว่าใบเตยเป็นวัตถุดิบที่มักใช้ในการทำหัตถกรรมจักสานในอดีต ขั้นตอนการเตรียมใบเตยสำหรับจักสานคือการใช้ใบเตยยาวประมาณ 2 เมตร ทำความสะอาดแล้วนำมาผ่าตามร่องตามยาวเป็นเส้น จากนั้นนำใบเตยต้มในน้ำร้อนเพื่อให้นิ่มและกำจัดศัตรูพืช แล้วนำไปตากแดดให้แห้งแล้วนำไปย้อมสีแบบย้อมร้อนจนสีเข้ากันดี หลังจากที่ย้อมเสร็จเรียบร้อยแล้วจึงนำออกและทำให้แห้งอีกครั้ง เมื่อเส้นเตยแห้งแล้วก็พร้อมที่จะนำไปสานทั้งแบบลวดลายที่ต้องการหรือแบบเรียบตามความต้องการ

(ภาพ 2) (Diberdayakan oleh Blogger, 2022) เป็นที่น่าเสียดายที่มรดกทางวัฒนธรรมของอินโดนีเซียโดยเฉพาะในเขตพื้นที่อาเจห์ได้รับผลกระทบจากเสื่อสมัยใหม่เข้ามาแทนที่ ซึ่งในปัจจุบันเสื่อใบเตยกลายเป็นของที่หาซื้อได้ยาก แม้กระทั่งการหาซื้อกับผู้คนในหมู่บ้านก็ตาม (Elmicta, 2019) ชาวอาเจห์บางคนคุ้นเคยกับเสื่อจักสานแบบดั้งเดิมซึ่งใช้วัตถุดิบจากใบเตยแห้ง เสื่อนี้ได้รับการออกแบบด้วยลวดลายต่างๆ โดยช่างฝีมือตามความต้องการ ช่างฝีมือเหล่านั้นส่วนใหญ่เป็นแม่บ้านในชนบท พวกเขายังคงทำงานเกี่ยวกับงานฝีมือที่สืบสานกันมา (Kamis, 2019) แท้จริงแล้วในพื้นที่ยังคงมีใบเตยอยู่และบางคนยังคงใช้เวลาในการจักสานเสื่อใบเตย เรียกได้ว่าเสื่อใบเตยในอาเจห์ตะวันตกยังคงได้รับการสืบทอดเพื่อไม่ให้มรดกทางวัฒนธรรมของอินโดนีเซียสูญหายไปในยุคที่มีการบริโภคเสื่อในรูปแบบสมัยใหม่มากยิ่งขึ้น (Elmicta, 2019)

2.2 ศิลปะในการออกแบบเสื่อใบเตยและวัฒนธรรมเสื่อใบเตย

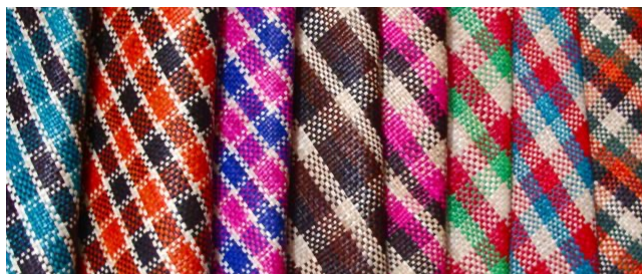
ชาวลานนี (Lanny people) ในพื้นที่ปาปัว ใช้ใบเตยสำหรับทำร่ม เสื่อ และแผ่นมวนบุหรี (Zebua et. al., 2020) ขั้นตอนการทำเสื่อค่อนข้างคล้ายกับการทำร่ม ข้อแตกต่างสำหรับเสื่อคือการทำโดยไม่ใช้วิธีการจักสานแต่เป็นการใช้เทคนิคอีกแบบ ซึ่งชาวลานนี (Lanny people) มีเทคนิคพิเศษโดยจะเชื่อมต่อใบกับใบด้วยการใช้เชือกจากหวาย กระบวนการทำเสื่อของชาวลานนีนี้นั้นเหมือนกันกับชนเผ่าอื่นๆ ในบริเวณชายฝั่งของปาปัว (Woisiri, 2013, Aronggear, 2014, Adelce, 2015) ชาวเกาะเซราซาน (Serasan) ใช้ใบเตยหามาผลิตเป็นงานฝีมือมาหลายชั่วอายุคน ในขั้นตอนการจักสานใบเตยของเซราซานนั้นใช้สำหรับความต้องการในชีวิตประจำวันเท่านั้น เช่น เสื่อสำหรับเป็นเครื่องนอน เสื่อสำหรับนั่ง เสื่อสำหรับอาบน้ำศพ เป็นต้น โดยเฉพาะในงานประเพณี เช่น งานแต่งงาน และงานเลี้ยง ซึ่งสอดคล้องกับความหมายและความหมายที่มีอยู่ในตัวเสื่อนั้นเอง (Inge, 2021) ในอดีตชาวเมืองบิเริน (Bireuën) ใช้เสื่อใบเตยซึ่งถือเป็นความต้องการหลักที่กระจายอยู่ที่บ้านเพื่อต้อนรับแขกหรือในโอกาสสำคัญอื่น ๆ เช่น งานฉลอง แต่ตอนนี้ ประเพณีเหล่านั้นค่อยๆ ถูกกลืนหายไป โดยเฉพาะใน

เขตเมือง แต่ในชนบทประเพณีแบบนี้ยังคงมีอยู่ (Kamis, 2019) เสื้อจักสานจากใบเตยซึ่งเป็นที่รongs แม้ในปัจจุบันยังคงมีการใช้เสื้อเตยอยู่ แต่ปริมาณการใช้งานก็เริ่มลดลงแล้วก็ตาม แต่ในอาเจะห์ (Aceh) ก็ยังมีผู้ผลิตเสื้อใบเตย หรือเรียกว่า “Tikar Pandan” ซึ่งอยู่ในเขต Bugak ของ Bireuen Regency (Adventura, 2019) นอกจากนี้เมื่อกาลเวลาผ่านไป การใช้เสื้อจักสานของชาว Serasan ก็ได้แทรกซึมด้านการตกแต่ง โดยเริ่มจากการผสมผสานกับเฟอร์นิเจอร์และสินค้าไลฟ์สไตล์อื่น ๆ ซึ่งปัจจุบันผลิตภัณฑ์หัตถกรรมสานจากใบเตยไม่ได้อยู่ในรูปแบบของเสื้อเท่านั้น แต่ยังรวมถึงผลิตภัณฑ์จักสานอื่น ๆ อีกมากมาย (Inge, 2021)

อย่างไรก็ตามประเทศอินโดนีเซียก็มีนโยบายในการพัฒนาและส่งเสริมหัตถกรรมจากใบเตย จากงานวิจัยเรื่อง Exploring Indigenous Material of Thorny Pandanus Pangandaran as Indonesian Traditional Craft in the Creative Context สรุปว่า การสำรวจต้นเตยหนามซึ่งเป็นวัสดุพื้นเมืองในพื้นที่เขต Pangandaran ในฐานะงานหัตถกรรมดั้งเดิมของชาวอินโดนีเซียในบริบทเชิงสร้างสรรค์คือกลยุทธ์การออกแบบที่มีแง่มุมของนวัตกรรมการออกแบบในการใช้งานที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในปัจจุบันและอนาคต รวมถึงการพัฒนาการออกแบบผลิตภัณฑ์ควบคู่ไปกับการคาดการณ์ทางเศรษฐกิจ (Sunarya et. al., 2019)

ภาพ 2

เสื้อใบเตยในรัฐอาเจะห์ (Aceh) ของอินโดนีเซีย



หมายเหตุ. จาก เสื้อใบเตยในรัฐอาเจะห์ (Aceh) ของอินโดนีเซีย, โดย เสื้อใบเตยในรัฐอาเจะห์, 2020, <http://blog-negara.blogspot.com/p/kerajinan-anyaman-pandan-khas-aceh.html?m=1>

3. เสื้อใบเตยในมาเลเซีย

ใบเตยถือเป็นวัสดุที่ผู้คนท้องถิ่นมาเลเซียนิยมใช้กันอย่างแพร่หลายในการผลิตผลิตภัณฑ์ที่จำเป็นในชีวิตประจำวันในสมัยก่อน ด้วยความสามารถในการเติบโตที่รวดเร็วทำให้สามารถพบพืชชนิดนี้ได้ง่ายในหลาย ๆ พื้นที่ในเอเชีย (Syamimi, I. et. al., 2019) กลุ่มชาติพันธุ์อื่น ๆ ก็มีความเชี่ยวชาญในการผลิตไม้แพกกันหากสามารถหาวัสดุในการจักสานได้ (Munan, 2008)

3.1 วัสดุใบเตย และภูมิปัญญาในการทำหัตถกรรมเสื้อใบเตย

เตยประเภท Pandanus spp. เป็นพืชชนิดหนึ่งที่เติบโตอย่างรวดเร็วชนิดหนึ่งที่พบส่วนใหญ่ในชายฝั่งที่มีน้ำกร่อย ซึ่งเป็นวัสดุทำเสื้อที่ได้รับความนิยมมาก บางครั้งถือว่าเสื้อใบเตยคือ “เสื้อมลายู” (Malay Mats) ส่วนเตยสายพันธุ์ Pandanus odoratissimus หรือ Mengkuang เป็นพืชที่มีลักษณะคล้ายใบเตยขนาดใหญ่ที่ขึ้นตามป่าโกงกางและยังพบในป่าในท้องถิ่นต่าง ๆ ผลเตยสามารถรับประทานได้และใช้ใบในการจักสาน การจักสานจากใบเตย Mengkuang เป็นหัตถกรรมของผู้หญิงพื้นบ้านในแถบชนบทของ kampong ประเทศมาเลเซีย (Capslock Sdn Bhd., 2020) ชาว Orang Asli ซึ่งเป็นชนกลุ่มน้อยในคาบสมุทรมลายูซึ่งอาศัยอยู่ในพื้นที่ทางนิเวศที่หลากหลายรวมถึงพื้นที่ป่าที่ตอน หนองน้ำจืดและชายฝั่งทะเล สิ่งที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อมเหล่านี้เป็นตัวกำหนดวัตถุดิบที่หาได้ในท้องถิ่นพืชทั่วไปที่พบในหมู่บ้าน Orang Asli หรือใกล้เคียง ได้แก่ screw-pine หรือ Pandanus fascicularis ซึ่งเป็นพืชกอที่มีใบยาวมีหนามใบเตยที่เป็นเส้นใยจะถูกเก็บเกี่ยวเพื่อแปรรูปและย้อมสีก่อนที่จะนำไปจักสานเป็นเสื้อ ตะกร้า และกระเป๋าต่าง ๆ โดยผู้หญิง (Rahim, 2021) และยังมีชาว Semelai ซึ่งเป็นหนึ่งในกลุ่มชาว Orang Asli เป็นชนในสืบทอดของกลุ่มของคาบสมุทรมลายู พวกเขาเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มย่อยมาเลย์อะบอริจิน (เรียกอย่างเป็นทางการว่า Proto-Malay) (Rahim, 2020) ชาว Semelai ก็มีการทำหัตถกรรมการจักสานเสื้อใบเตย และเครื่องมือล่าสัตว์ โดยมีการใช้ใบเตย หรือ screw-pines (Pandanus Spp.) หวาย (Calamus Spp) และไผ่ ซึ่งเป็นวัสดุสามัญ

ที่ใช้ในวิถีชีวิต (Zain & Razalli, 2008) เป็นต้น

การจักสานใบเตย หรือ Mengkuang โดยสตรีชาวบ้านในพื้นที่ชนบท มีกระบวนการที่ต้องใช้ความอดทนทักษะพร้อมทั้งความทุ่มเท ซึ่งหลังจากลิดหนามออกจากใบแล้ว จะทำเป็นเส้นตอกยาว นำไปแช่และตากแดดให้แห้ง เมื่อแห้งแล้วนำไปต้มและย้อมสีด้วยพืชผักต่าง ๆ จากนั้นจึงจักสานตามแบบที่ต้องการ การออกแบบลวดลายหรือที่เรียกว่า “เคลาไร” (kelarai) มักจะขึ้นอยู่กับพืช ดอกไม้ และแม้แต่วัตถุที่พบเห็น (Go to travel Malaysia Team, 2012) กระบวนการสานเสื่อมีกระบวนการหลายขั้นตอน ขั้นแรกมีการนำใบเตยมาตัดที่โคนและปลายทั้งสองข้าง ลิดหนามและกระดูกสันหลังของใบออกและวัดใบเพื่อให้มีความยาวเท่ากันทั้งหมดซึ่งจะเป็นการอำนวยความสะดวกในการจักสาน จากนั้นนำไปปลนไฟเล็กน้อยเพื่อให้เกิดความนุ่ม ช่างจักสานบางคนตีใบเตยด้วยไม้ซึ่งเรียกว่า “belantan” เพื่อให้นุ่มและจัดการง่ายขึ้น เมื่อนุ่มแล้วก็นำไปแช่น้ำเย็นประมาณ 48 ชั่วโมงโดยจะเปลี่ยนน้ำในเช้าวันที่สอง การทำในลักษณะนี้ทำเพื่อขจัดองค์ประกอบทางธรรมชาติบางอย่าง เช่น แมลงที่อาจติดมา (Symphonycraft.blogspot, 2021)

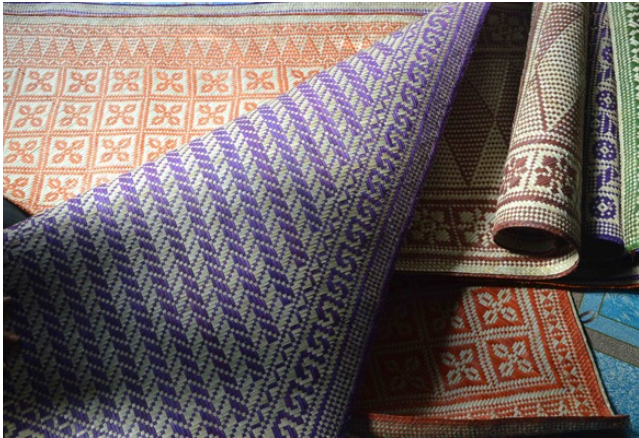
ภูมิปัญญาในการสานเสื่อใบเตยของชาว Semelai นั้น สามารถแบ่งเสื่อออกเป็น 2 ประเภท คือ เสื่อขนาดใหญ่ และหยาบสำหรับใช้ในการเกษตร และเสื่อปลีกย่อยสำหรับวัตถุประสงค์ในพิธีหรือพิธีกรรมต่าง ๆ ส่วนใหญ่สานจากแถบใบเตยแปรรูปที่ย้อมด้วยสีย้อมเคมีและสร้างลวดลายที่หายากอย่างประณีต (ภาพ 3) (Rahim, 2020) มีช่างชาว Semelai สานเสื่อจำนวนมากขายเสื่อให้กับผู้ซื้อที่มาเยี่ยมในหมู่บ้าน หรือแม้แต่ขายให้กับเพื่อนบ้านในหมู่บ้าน (Gerai OA, 2019) นอกจากนี้ชาว Temuan ซึ่งเป็นกลุ่มน้อยในมาเลเซีย ก็ยังคงผลิตงานฝีมือที่เป็นประโยชน์อย่างจำกัด แม้ว่าสิ่งเหล่านี้จะใกล้สูญพันธุ์เนื่องจากการขาดแคลนวัตถุดิบและช่างจักสาน เครื่องจักสานเป็นงานฝีมือทั่วไปที่ยังคงได้รับการฝึกฝนในระดับที่แตกต่างกันทั้งชายและหญิง อย่างไรก็ตามมีเพียงผู้หญิงเท่านั้นที่สานเสื่อใบเตยประเภท Pandanus sp. (Rahim, 2021)

3.2 ศิลปะในการออกแบบเสื่อใบเตยและวัฒนธรรมเสื่อใบเตย

วัฒนธรรมการใช้เสื่อในมาเลเซีย เสื่อส่วนใหญ่พบเห็นได้ในหมู่บ้านต่าง ๆ ในมาเลเซีย ซึ่งเคยในภาษาท้องถิ่นเรียก Mengkuang (Tourism Malaysia, 2021) ในการใช้งานเสื่อจะวางเสื่อในพื้นที่ส่วนกลางในบ้าน โดยปกติจะวางไว้ในห้องนั่งเล่นหรือพื้นที่รับประทานอาหารและเป็นพื้นที่ที่ครอบครัวมารับประทานอาหารร่วมกัน (Tourism Malaysia, 2021) ในปัจจุบันวิถีชีวิตชาวมาเลเซียไม่ได้ใช้เสื่อเคยมากเหมือนสมัยก่อน ดังนั้นจึงมีการใช้เสื่อน้อยลง ในฐานะที่เป็นวัสดุงานฝีมือยอดเยี่ยม ใบเตยจึงได้รับการพิสูจน์แล้วว่าเป็นวัสดุที่ดีมีความแข็งแรงและเหมาะสมความยืดหยุ่น (Syamimi, I. et. al., 2019) ถึงแม้เสื่อใบเตยไม่ค่อยทนทานเท่าวัสดุภัณฑ์ที่จักสานจาก bemban (ซึ่งเป็นพืชตระกูลกก มีดอกสีขาว อยู่ในสกุล Donax spp. เมื่อนำมาใช้ในการจักสานเสื่อปูนอน เรียกว่า Iban sleeping mat) แต่เตยก็คุณสมบัตินุ่มกว่าและยืดหยุ่นได้ดีกว่ามาก นอกจากนี้วัสดุสำหรับนั่งและนอนแล้ว โดยทั่วไปยังใช้เสื่อเตยสำหรับห่อสิ่งของซึ่งรวมถึงศพที่เตรียมไว้สำหรับฝังศพในอดีตด้วย นอกจากนี้เสื่อเตยยังสามารถทำเป็นกันสาดชั่วคราวหรือที่หลบฝนระหว่างวิ่งขึ้นกำแพงภายในบ้านอย่างรวดเร็ว อีกทั้งยังมีไว้สำหรับปูพื้นเรือเพื่อป้องกันการลื่นไหลหากคาดหวังจะมีผู้โดยสารคนสำคัญเดินทางมาด้วย เป็นต้น (Munan, 2008)

ภาพ 3

เสื่อใบเตยแบบชั้นดีของชาว Semelai ในมาเลเซีย



หมายเหตุ. จาก เสื่อใบเตยแบบชั้นดีของชาว Semelai ในมาเลเซีย, โดย encyclocraftsapr, 2020, <https://encyclocraftsapr.com/basketry-and-plaiting-aboriginal/>

สำหรับผู้ที่อาศัยอยู่ในหมู่บ้านมีการนำเสื่อไว้ใกล้ทางเข้าบ้าน เพื่อเป็นสัญลักษณ์แสดงให้ผู้คนที่มาเยี่ยมได้ล้างเท้าก่อนเข้าบ้าน นอกจากนี้แขกที่มาก็จะนั่งบนเสื่อ mengkuang ทุกวันนี้เป็นภาพที่หา ดูได้ยากที่จะเห็นภาพชนบรจุน้ำข้างบันไดและแม้ว่าจะมีภาพชนบรจุน้ำ แต่ก็สามารถใช้เป็นของตกแต่งได้ (Symphonycraft.blogspot, 2021) เสื่อใบเตยในตลาดซาราวัก (Sarawak's bazaars) ช่างสานส่วนใหญ่จะย้อมสีด้วยตนเอง ช่างสานบางคนที่อยู่ในพื้นที่ มัวราตวน (Muara Tuan) ซึ่งปัจจุบันเป็นสตรีสูงอายุยังคงทำเสื่อลายตาราง หลากสีสันทัน (Munan, 2008)

4. เสื่อใบเตยในประเทศไทย

ภูมิประเทศในภาคใต้ตอนล่างมีลักษณะสภาพพื้นที่ที่เหมาะสมสำหรับการเจริญเติบโตของต้นเตยปาหนัน ทำให้ต้นเตยปาหนันขึ้นอยู่เป็นจำนวนมาก และผู้คนได้นำใบเตยมาทำการจักสานเป็นของใช้ในครัวเรือน (กรมป่าไม้, 2563) ชาวบ้านท้องถิ่นของภาคใต้แถบชายฝั่งทะเลอันดามันใช้ใบเตยปาหนันทำเครื่องจักสานมาตั้งแต่สมัยโบราณ การสานเสื่อปาหนันในบางพื้นที่มีความสัมพันธ์กับขนบธรรมเนียมประเพณีวิถีชาวบ้าน (ศูนย์ส่งเสริมศิลปาชีพระหว่างประเทศ, 2563)

4.1 วัสดุใบเตย และภูมิปัญญาในการทำหัตถกรรมเสื่อใบเตย

เตยปาหนันเป็นพืชตระกูลปาล์ม เจริญเติบโตในพื้นที่ชุ่มน้ำและป่าชายเลน (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์, 2563) เตยปาหนัน หรือบางคนอาจรู้จักในชื่อ ต้นลำเจียก หรือ เตยทะเล เป็นไม้พุ่มขนาดกลาง มักขึ้นอยู่ทั่วไปในภาคใต้ โดยเฉพาะพื้นที่ดินทรายและใกล้หนองน้ำ หรือตามแนวป่าโกงกาง ลำต้นจะเป็นกอใหญ่ขนาดความสูง ประมาณ 4-5 เมตร ลักษณะใบมีสีเขียวยาวมีหนามที่ริมใบ อีกทั้งใบของเตยปาหนัน จะมีคุณสมบัติของเส้นใยที่พิเศษ มีความเหนียว เมื่อเอาหนามมาลิดออกแล้วลนไฟทำให้เส้นใยนุ่ม มีความยืดหยุ่น ผิวมัน มีความเงา (ภาพ 4) (ศูนย์ส่งเสริมศิลปาชีพระหว่างประเทศ, 2563) การจักสานเตยปาหนันมีกรรมวิธีหลายขั้นตอน โดยเริ่มตั้งแต่การคัดเลือกใบเตยปาหนันซึ่งหาได้ในชุมชน แล้วนำใบมากรีดเป็นเส้นตรง นำไปแช่น้ำเพื่อให้ใบเปลี่ยนสี จากสีเขียวเป็นสีขาว แล้วนำไปตากแห้งได้เป็นดอกเตย กระบวนการต่อมาคือการย้อมสี แล้วนำไปจักสานเป็นรูปทรงและลวดลายต่าง ๆ (จอมทอง ชัยภักดี, 2564) เมื่อผ่านกระบวนการเตรียมต่าง ๆ แล้ว วัสดุเตยปาหนันจะมีคุณสมบัติที่ยืดหยุ่นและทนทานต่อสภาพแวดล้อมมาก จึงไม่ต้องกังวลเรื่องความชื้น หรือการขึ้นราอีกต่อไป จึงเหมาะนำมาจักสาน (Kooper, 2021)

ภาพ 4

ภูมิปัญญาการนำใบเตยปาด้านด้วยไฟ



หมายเหตุ. จาก จันทรเพ็ญ ปูเงิน ประธานวิสาหกิจชุมชนผลิตภัณฑ์เตย
ปาด้านบ้านดุน จ.ตรัง.

4.2 ศิลปะในการออกแบบเสื้อใบเตยและวัฒนธรรมเสื้อใบเตย

ผู้คนสมัยก่อนคิดค้นนำใบเตยมาสานเป็นเสื้อสำหรับปูนอนในบ้าน บางครั้งถึงกับใช้เสื้อที่สานกันนี้เป็นสินสอดอีกด้วย การสานเสื้อใบเตย เป็นอาชีพที่นิยมกันมากในหมู่สตรีทางภาคใต้ ไม่ว่าเด็กหรือผู้ใหญ่ก็สามารถทำได้แทบทุกครัวเรือน แต่เดิมมักสานเสื้อสำหรับรองนั่งหรือปูนอน ชาวบ้านเรียกว่าสาดอ่อนหรือสาดปาด้าน (กระทรวงวัฒนธรรม, 2554) หัตถกรรมจักสานเตยปาด้านเป็นการใช้ทรัพยากรธรรมชาติ สร้างรายได้ให้แก่ชุมชน จากการใช้ในชีวิตประจำวันตามวิถีชาวมุสลิม เช่น สานเสื้อใช้ในพิธีกรรมทางศาสนาอิสลาม (ปรีศรี พรหมจินดา และคณะ, 2564) ชาวมุสลิมในสมัยก่อนนิยมสานเสื้อปาด้านไว้สำหรับรองนั่งเวลาทำพิธีละหมาดในสุเหร่า (กรมป่าไม้, 2563) และการนำมาใช้ปูละหมาดโดยเฉพาะในวันที่นิยมจะทำละหมาดกลางแจ้ง เป็นอีกหนึ่งวิถีที่มีการปฏิบัติในกลุ่มมุสลิมที่มักพบเห็นอยู่โดยทั่วไปโดยเฉพาะมุสลิมในภาคใต้ (ศูนย์ส่งเสริมศิลปาชีพระหว่างประเทศ, 2563)

ชาวไทยมุสลิมมีวัฒนธรรมการปูเสื่อบนพื้นบ้านเรือนและใช้เสื้อในพิธีแต่งงานโดยเจ้าบ่าวและเจ้าสาวจะไปตัดใบเตยปาด้านและช่วยกันสานเสื้อไว้ปูพื้นรับนิเคห์ในงานแต่งงาน (ปรีศรี พรหมจินดา และคณะ, 2564) เสื้อที่ใช้พิธีแต่งงานมักจะมีการสานด้วยลวดลายที่วิจิตร เช่น ลายขัด ลายสอง ลายสาม ลายดอกพิกุล ลายงูเห่ ลายอกปู ลายลูกแก้ว ลายกระดานหมากรุก เป็นต้น อย่างประณีต โดยจำนวนของผืนเสื่อนั้นแสดงถึงฐานะของคู่บ่าวสาวอีกด้วย (ศูนย์ส่งเสริมศิลปาชีพระหว่างประเทศ, 2563) เมื่อสานเสื้อเสร็จแล้วจะนำมาวางซ้อนกันแทนที่นอนเสื่อผืนบนสุดหรือ “สาดยอด” นั้นจะสานให้ประณีตสวยงามเป็นพิเศษและประดับกระຈักปักด้วยตามุมเสื้อ จึงทำให้สาดยอดเป็นเสื้อที่สวยงามเป็นพิเศษ (กระทรวงวัฒนธรรม, 2554)

เสื่อยังถูกนำมาใช้ในงานบุญทางศาสนา ทั้งพิธีสวดและการจัดเตรียมอาหารและไว้อาลัยเพื่อนบ้านที่มาร่วมจัดงาน นอกจากนี้ยังมีการนำเสื่อไปใช้ในพิธีศพ (ปริยศรี พรหมจินดา และคณะ, 2564) ในการปฏิบัติของมุสลิมในบางท้องถิ่น จะใช้เสื่อปาหนันหรือสาตปาหนันที่เป็นสีธรรมชาติโดยจะไม่ย้อมสี เป็นเสื่อสำหรับปูรองศพผู้ตายก่อนนำไปฝังที่กุโบร์หรือสุสาน (รองมหยาด) ตามหลักศาสนา นอกจากนี้ในวรรณคดีหลายเรื่องก็มีการกล่าวถึงเรื่องราวของเสื่อลำเจียกหรือเสื่อปาหนันไว้ เครื่องจักสานเตยปาหนันจึงนับได้ว่าเป็นหนึ่งในวิถีแห่งชายฝั่งอันดามัน ซึ่งไม่เพียงมีความประณีตความงดงามทางศิลปะการสานตามแบบภูมิปัญญาเท่านั้น แต่หัตถกรรมจักสานเตยปาหนันยังจัดได้ว่าเป็นมรดกทางวัฒนธรรมระดับชั้นยอดเยี่ยมทรงคุณค่าแห่งคาบสมุทรมหาไต้ไต้ด้วย

ปัจจุบันรูปแบบผลิตภัณฑ์เครื่องจักสานเตยปาหนันมีการพัฒนาสร้างสรรค์ให้มีความหลากหลาย มีการพัฒนารูปแบบ และสีสันให้ทันยุคทันสมัยตามความนิยมมากขึ้น เช่น เสื่อ หมอน กระเป๋า เป็นต้น (ศูนย์ส่งเสริมศิลปาชีพระหว่างประเทศ, 2563) ดังตัวอย่างเสื่อเตยปาหนันของวิสาหกิจชุมชนผลิตภัณฑ์เตยปาหนันบ้านดุน จ.ตรัง (ภาพ 5) ซึ่งเป็นเสื่อที่มีการจักสานแบบลวดลายโบราณในรูปทรงเรขาคณิต และลายจักสานแบบลายขัดด้วยการย้อมเส้นตอกแบบไล่เฉดสีเพื่อให้เกิดความร่วมสมัย

ภาพ 5

เสื่อเตยปาหนันของวิสาหกิจชุมชนผลิตภัณฑ์เตยปาหนันบ้านดุน จ.ตรัง



หมายเหตุ. จาก เสื่อเตยปาหนันวิสาหกิจชุมชนผลิตภัณฑ์เตยปาหนันบ้านดุน จ.ตรัง, โดย JapanCraft, 2020, <https://www.facebook.com/JanpenCraft/photos/pcb.2798532653745685/2798532170412400/>

70412400/

รูปแบบ : เป็นเสื่อสำหรับปูรองนั่ง/รองนอน จักสานด้วยลวดลายรูปทรงเรขาคณิตและลายขัดธรรมดาด้วยเส้นตอกในโทนสีน้ำเงิน – ฟา – สีธรรมชาติที่ไม่ผ่านการย้อม

การวิเคราะห์ข้อมูล

จากการศึกษาข้อมูลพบว่าวัฒนธรรมและภูมิปัญญาหัตถกรรมจักสานเสื่อใบเตยในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ มีภูมิปัญญาในทางหัตถกรรมที่มีทั้งความเหมือนและความแตกต่างกันบ้าง แต่วัฒนธรรมการใช้เสื่อเตยของแต่ละพื้นที่ซึ่งมีมาตั้งแต่อดีตก็มีการใช้ทั้งในรูปแบบเพื่อการดำรงชีวิตและพิธีการต่าง ๆ ที่สัมพันธ์ซึ่งกันและกัน โดยสรุปผลการวิเคราะห์ 3 ประเด็น ดังนี้

1. สายพันธุ์เตยในพื้นที่/ชื่อพื้นถิ่นที่นำมาใช้ในวัฒนธรรมและภูมิปัญญาหัตถกรรมจักสานเสื่อ ต้นเตยเป็นพืชในสกุล Pandanaceae พบตามบริเวณชายหาดหรือป่าชายเลน ในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ก็มีสายพันธุ์ที่ถูกนำมาใช้ในงานจักสานมีสายพันธุ์ที่ต่างกันไปอีกด้วยตามลักษณะภูมิประเทศนั้นๆ โดยสรุปผลการวิเคราะห์ตามตาราง ดังนี้

ตาราง 1

ตัวอย่างสายพันธุ์เตยในพื้นที่/ชื่อพื้นถิ่นที่นำมาใช้ในวัฒนธรรมและภูมิปัญญาหัตถกรรมจักสานเสื่อ

ที่	พื้นที่	สายพันธุ์เตยในทางพฤกษศาสตร์/ชื่อพื้นถิ่นเตยที่นำมาใช้ในหัตถกรรมจักสานเสื่อ
1	ฟิลิปปินส์	Pandanus spp.
2	อินโดนีเซีย	Pandanus tectorius Pandanus juilianettii Martelli หรือ Coconut pandan ตามคำเรียกของชาวปาปัว Pandanus sp. (pandan)
3	มาเลเซีย	Pandanus spp. Pananus Ordoratissimus ภาษาท้องถิ่นเรียก Mengkuang ลักษณะใบค่อนข้างใหญ่ Pandanus fascicularis
4	ไทย	Pandanus orderifer หรือภาษาท้องถิ่นภาคใต้แถบจังหวัดตรังและกระบี่เรียกว่า “เตยปาหนัน”

2. ภูมิปัญญาหัตถกรรมจักสานเสื่อ มีการใช้ทั้งใบเตยแบบสดมาจากสานและใบเตยแบบสดที่ผ่านกระบวนการทางความร้อนเพื่อให้ใบเตยมีความนิ่มแล้วจึงนำมากรีดเป็นเส้นตอก แล้วจึงไปทำกระบวนการต่าง ๆ ก่อนนำมาจักสาน ซึ่งภูมิปัญญาดังกล่าวผู้หญิงจะได้รับการสืบทอดการจักสานเสื่อมาจากผู้เป็นแม่หรือทางเครือญาติ โดยสรุปผลการวิเคราะห์ตามตาราง ดังนี้

ตาราง 2

ภูมิปัญญาหัตถกรรมจักสานเสื่อใบเตย

ที่	พื้นที่	ภูมิปัญญาหัตถกรรมจักสานเสื่อใบเตย
1	ฟิลิปปินส์	1. การตัดใบเตยสดแล้วใช้มีดเอาหนามออกจากใบแล้วปอกด้วยมีดลอกเปลือกออก แล้วกรีดใบ ตามยาวทำให้ใบเตยเป็นเส้นตอก แล้วปล่อยให้แห้งในแสงแดดก่อนย้อมสี 2. การทำให้ใบเตยยืดหยุ่นเพื่อให้สานได้ง่ายโดยการนำท่อนซุงที่หนักม้วนหลาย ๆ ครั้ง 3. เทคนิคการจักสานแบบ “นับเส้นตอก” ที่แม่นยำ และมีการออกแบบลวดลายที่เน้นรูปทรง
2	อินโดนีเซีย	1. การใช้ใบสดมาทำความสะอาด และการลิดหนามออกจากใบแล้วทำเส้นตอก โดยกรีดใบตาม ร่องตามยาวเป็นเส้น 2. นำใบเตยสดที่ตัดแล้วมาทำความสะอาดแล้วกรีดใบตามร่องตามยาวเป็นเส้น แล้วจึงนำไปต้มในน้ำร้อนเพื่อให้นิ่มและกำจัดศัตรูพืชที่ติดมาในใบ จากนั้นนำไปตากแดดให้แห้ง เมื่อแห้งแล้วจะนำไปย้อมสีแบบย้อมร้อน และทำให้แห้งอีกครั้งก่อนนำไปจักสานตามลวดลายที่ต้องการ ทั้งนี้ใบเตยที่ผ่านกระบวนการต้มเมื่อนำมาสานจะมีมูลค่ามากกว่าใบเตยแบบสดที่นำมาจักสาน

3. วัฒนธรรมในการใช้เสื้อใบดี มีวัฒนธรรมการใช้เสื้อใบดีเพื่อปูรองนั่งในชีวิตประจำวัน และโอกาสต่าง ๆ ทั้งในชีวิตประจำวันและโอกาสสำคัญต่าง ๆ รวมทั้งการใช้เสื้อใบดีในพิธีการต่าง ๆ ตามแนวทางหลักของศาสนาที่มีความเหมือนกันของผู้คนที่นับถือศาสนาอิสลามในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยสรุปผลการวิเคราะห์ตามตาราง ดังนี้

ตาราง 3

วัฒนธรรมในการใช้เสื้อใบดี

ที่	พื้นที่	วัฒนธรรมในการใช้เสื้อใบดี
1	ฟิลิปปินส์	1. การใช้ในชีวิตประจำวัน การปูรองนั่ง การปูเพื่อรับแขกในงานเลี้ยง และการใช้ปูรองนอน 2. การใช้ในพิธีกรรม การใช้เป็นเสื้อปูรองนอนของขวัญสำหรับคู่บ่าวสาวซึ่งเป็นเสื้อแบบ 2 ชั้น และการปูรองนั่งของอิหม่ามสำหรับการสวดมนต์
2	อินโดนีเซีย	1. การใช้ในชีวิตประจำวัน การปูรองนั่ง การปูเพื่อรับแขกผู้มาเยือน และใช้ในงานเลี้ยงฉลอง รวมทั้งการใช้ปูรองนอน 2. การใช้ในพิธีกรรม การใช้ปูในพิธีแต่งงาน การปูรองในพิธีอาบน้ำศพ
3	มาเลเซีย	1. การใช้ในชีวิตประจำวัน การใช้เสื้อปูในห้องนั่งเล่นหรือพื้นที่รับประทานอาหาร การปูรองนอน และการใช้สำหรับห่อสิ่งของ รวมทั้งการใช้เสื้อขนาดใหญ่ที่สานแบบหยาบเพื่อประโยชน์ในการเกษตร หรือแม้กระทั่งการใช้เสื้อรองพื้นทางเดินในเรือสำหรับกันลื่นของบุคคลสำคัญในอดีต 2. การใช้ในเชิงสถาปัตยกรรม การใช้เสื้อเป็นกันสาดชั่วคราวหรือใช้เป็นที่หลบฝนก่อนเข้าภายในตัวบ้าน

ที่	พื้นที่	ภูมิปัญญาหัตถกรรมจักสานเสื้อใบดี
3	มาเลเซีย	1. การใช้ใบดีโดยการลิดหนามออกจากใบดีแล้วทำเส้นตอก นำไปแช่น้ำและตากแดดให้แห้ง เมื่อแห้งแล้วนำไปดัดและย้อมสีด้วยพืชผักต่าง ๆ จากนั้นจึงจักสาน 2. การใช้ใบดีตัดที่โคนและปลายทั้งสองข้าง ลิดหนามและกระดูกสันหลังของใบดีออกและวัดใบดีเพื่อให้มีความยาวเท่ากันทั้งหมด แล้วจึงนำไปผ่านกระบวนการต่าง ๆ โดยนำใบดีไปลงไฟเล็กน้อยเพื่อให้เกิดความนุ่ม แล้วก็นำไปแช่น้ำเย็นประมาณ 2 วัน ซึ่งช่วยขจัดแมลงและองค์ประกอบทางธรรมชาติอื่น ๆ ที่อาจติดมา ก่อนทำเส้นตอกเพื่อนำมาจักสาน
4	ไทย	1. การตัดใบดีแล้วลิดหนามออกจากขอบใบดี แล้วจึงนำมาลงไฟ หรือการดัดเพื่อให้ใบดีเกิดความนิ่มแล้วจึงกรีดเป็นเส้น ๆ ด้วยเครื่องมือเป็นเส้นตอกตามความหนาที่ต้องการ 2. นำใบดีที่กรีดแล้วไปแช่น้ำเพื่อให้ใบดีเปลี่ยนสีจากสีเขียวธรรมชาติเป็นสีขาว แล้วนำไปตากแห้งได้เป็นตอกเตย แล้วจึงย้อมสีด้วยการย้อมแบบร้อน จากนั้นจึงนำไปตากให้แห้งอีกครั้งก่อนนำไปจักสาน ซึ่งมีการจักสานทั้งในรูปแบบที่ไม่มีลวดลาย และมีลวดลายโบราณซึ่งเป็นรูปทรงเรขาคณิต และการย้อมไล่เฉดสีเพื่อให้เกิดความร่วมสมัย

ที่	พื้นที่	วัฒนธรรมในการใช้เสื้อโปเตย
4	ไทย	3. การใช้ในพิธีกรรม การใช้ปูในพิธีแต่งงาน ซึ่งเสื้อที่ใช้ในพิธีการมักจะสานด้วยเส้นเตยขนาดเล็กด้วยความประณีต โดยสานด้วยลวดลายต่าง ๆ เช่น ลายตาราง ลายรูปทรงจากพืช ลายรูปทรงจากสัตว์ในรูปแบบเรขาคณิต นอกจากนี้ยังมีการใช้เสื้อปูรองศพสำหรับในพิธีฝังศพ
		1. การใช้ในประจำวัน การใช้เสื้อปูรองนั่ง การปูรองนอน การปูรองนั่งในการละหมาด รวมทั้งการใช้ประโยชน์อื่น ๆ เช่น การปูรองเพื่อตากพืชผัก และอาหารต่าง ๆ แต่ผู้คนในปัจจุบันโดยเฉพาะคนยุคใหม่ให้ความสนใจในการใช้เสื้อน้อยลง เนื่องจากวัฒนธรรมและวิถีชีวิตยุคใหม่ที่เปลี่ยนแปลงไป 2. การใช้ในพิธีกรรม การใช้เสื้อในพิธีต่าง ๆ เช่น การใช้ในพิธีแต่งงาน ซึ่งเป็นเสื้อแบบ 2 ชั้น โดยเสื้อผืนบนสานด้วย ลวดลายโบราณที่วิจิตรและประณีต และมีการตกแต่งขอบให้เกิดความงดงาม บางครั้งก็ใช้เสื้อเป็นสินสอดคู่ขอภรรยาของผู้คนในอดีต ซึ่งปัจจุบันเริ่มลดบทบาทลงเนื่องจากวิถีชีวิตที่ปรับเปลี่ยนไปตามสถานการณ์ แต่ปัจจุบันก็ยังคงมีการสืบสานในการใช้เสื้อสำหรับพิธีศพ เช่น การใช้รองศพผู้ตายตามพิธีกรรมทางศาสนาอิสลาม ซึ่งยังมีการใช้กันอยู่โดยสานด้วยเส้นดอกเตยสีธรรมชาติ

อภิปรายผล และสรุปผล

จากการศึกษาและการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่าต้นเตยเป็นพืชชนิดหนึ่งที่มีความหลากหลายสายพันธุ์ และในแต่ละพื้นที่แถบชายฝั่งในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้มีทั้งสายพันธุ์ที่มีความเหมือนและแตกต่างกัน ทุกพื้นที่ที่มีเตยเจริญเติบโตก็มีการนำต้นเตยมาใช้ประโยชน์ นอกเหนือจากการนำผลมาบริโภคบ้างในบางพื้นที่แล้ว ผู้คนส่วนใหญ่ที่เป็นอิสลามมีการทำหัตถกรรม จักสานจากใบเตย การจักสานเป็นเสื้อนอกจากจะทำเพื่อเป็นของใช้ในเชิงวัฒนธรรม เสื้อเตยยังถือเป็นต้นแบบในการออกแบบพื้นฐานของงานจักสานที่สามารถแปรูปเป็นงานหัตถกรรมจักสานในรูปแบบอื่น ๆ ทำให้แต่ละพื้นที่สามารถต่อยอดภูมิปัญญาจนสร้างวัฒนธรรมเสื้อเตยของตนเองได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ซึ่งเป็นหนึ่งในดินแดนที่มีประชากรมากที่สุดของโลกมุสลิม (Islamic world) และบ่อยครั้งจะเรียกกันว่าหมู่เกาะมุสลิม (Muslim archipelago) (จรัญ มะลูลีม และมุฮัมมัด ฟาฮิม, 2560) ความเป็นไปได้จากการอพยพของผู้คนอิสลามในอดีตก็อาจเป็นปัจจัยหนึ่งที่สำคัญที่ส่งผลให้วัฒนธรรมเตยเกิดการเผยแพร่ซึ่งกันและกัน องค์ความรู้ภูมิปัญญาที่ขับเคลื่อนไปพร้อมกับการอพยพของผู้คน ดังเช่นในสมัยอยุธยา ประเทศไทยในเวลานั้นยังรู้จักกันในชื่อสยาม ราชอาณาจักรมาเลย์ทางภาคใต้ยังไม่ได้รวมอยู่กับประเทศไทย และไม่ได้เป็นส่วนหนึ่งของไทยจนกว่าจะถึงปี 1902 อิสลามมาถึงประเทศไทยจากหลายทิศทาง ทั้งจากหมู่เกาะมาเลย์-อินโดนีเซีย เยเมน (หะเฎาะเราะเมาต์) เปอร์เซีย อินเดีย เมียนมา จีน และกัมพูชา (Yusuf, 1999) ตัวอย่าง ชาวมุสลิมที่อาศัยอยู่ในพื้นที่ติดชายทะเล เช่น สตูล กระบี่ และตรัง มีภูมิปัญญาในการจักสานเตยปาดนั้น เล่าสืบกันมาว่าเป็นภูมิปัญญาที่ถ่ายทอดมาจากบรรพบุรุษชาวอินโดนีเซียที่อพยพมาตั้งรกรากในประเทศไทย

ทางภาคใต้ตอนล่าง (กรมป่าไม้, 2563) ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานในการศึกษาหัตถกรรมจักสานเสื่อใบเตยในตะวันออกเฉียงใต้โดยเฉพาะพื้นที่ฟิลิปปินส์ อินโดนีเซีย มาเลเซีย และไทยมีวัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่สัมพันธ์หรือเชื่อมโยงซึ่งกันและกัน โดยสรุปเป็นประเด็น 4 ส่วนหลัก ดังนี้

1. ด้านสายพันธุ์เตยที่ใช้หัตถกรรมจักสาน ต้นเตย (pandanus) เป็นพืชตระกูลปาล์มในสกุล Pandanaceae ซึ่งทั่วโลกมีอยู่ประมาณกว่า 700 สายพันธุ์ เตยในกลุ่ม Pandanus เป็นสกุลหนึ่งที่มีอยู่ประมาณ 450 สายพันธุ์ พบตามบริเวณชายหาดหรือป่าชายเลน ซึ่งสามารถนำใบเตยไปใช้ทำเครื่องจักสาน (Kubota, 2007) โดยมากใบเตยเหล่านี้มีลักษณะทางกายภาพคือมีใบยาว มีหนามตรงขอบใบทั้งสองด้านและตรงกลางกระดูกใบ ในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ก็มีสายพันธุ์ที่นำมาใช้ในงานจักสานมีสายพันธุ์ที่แตกต่างกันไปอีกด้วยตามลักษณะภูมิประเทศนั้น ๆ เช่น ในมาเลเซียมีสายพันธุ์ Pandanus sp., Pandanus fascicularis, Pandanus Odoratissimus หรือในภาษาท้องถิ่นเรียก Mengkuang ซึ่งมีลักษณะใบค่อนข้างใหญ่ ส่วนในประเทศไทยแถบชายฝั่งตะวันตกมีสายพันธุ์ Pandanus odorifer (กรมป่าไม้, 2563) และมีชื่อในภาษาท้องถิ่นว่า “เตยปาหนัน” ซึ่งพ้องเสียงมาจากคำว่า pandan ในภาษาชวาซึ่งหมายถึงดอกไม้จากพืชจำพวกเตย โดยประเทศอินโดนีเซียถือเป็นประเทศหนึ่งที่มีหัตถกรรมจักสานจากใบเตยมาอย่างยาวนาน การใช้สายพันธุ์ Pandanus spp. ก็เป็นสายพันธุ์หนึ่งที่ใช้ในหัตถกรรมจักสานของชาวอินโดนีเซีย ถึงแม้ลักษณะสายพันธุ์เตยแต่ละพื้นที่จะมีความเหมือนหรือต่างกันบ้างแต่เสื่อเตยก็ถือเป็นสัญลักษณ์ที่บ่งบอกว่าทุกพื้นที่ล้วนสามารถนำทรัพยากรที่ตนเองมีมาใช้ในการสร้างภูมิปัญญาและวัฒนธรรมของตนเอง อีกทั้งช่างสานแต่ละพื้นที่ก็รู้จักวิธีการในการตัดเตยมาใช้ในงานหัตถกรรมอย่างเหมาะสม

2. ด้านภูมิปัญญาในการทำหัตถกรรมจักสาน ในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้มีการใช้ทั้งใบเตยแบบสดมาจักสาน และใบเตยแบบสดที่ผ่านกระบวนการความร้อนเพื่อให้ใบเตยมีความนิ่มแล้วจึงนำมากรีดเป็นเส้นตอก แล้วจึงไปทำกระบวนการอื่น ๆ อีก เช่น การแช่ด้วยน้ำ การนำไปตากให้แห้ง การนำไปย้อมสี และการทำให้แห้งอีกครั้งก่อนนำมาจักสาน ช่างจักสานทุกพื้นที่เป็นเพศหญิงที่สืบสานภูมิปัญญาจากแม่และแม่กระทั่งจากทางเครือญาติ การผลิตเสื่อยังขึ้นอยู่กับหน้าที่ใช้สอย เช่น เสื่อที่มีเส้นตอกขนาดใหญ่และสานอย่างหนาแน่นใช้กับงานทั่วไปโดยเฉพาะด้านการเกษตร แต่เสื่อที่มีการดัดเส้นตอกขนาดปานกลางจนถึงเล็กกว่ามักนำมาใช้ในชีวิตประจำวัน และหากมีการสานด้วยลวดลายที่ประณีตก็มักใช้ในพิธีการต่าง ๆ หากพิจารณาถึงข้อมูลเชิงลึกจะเห็นได้ว่าภูมิปัญญาในด้านการรวมวิธีในการทำเส้นตอกเตยก่อนการจักสาน ในหลาย ๆ พื้นที่ให้ความสำคัญกับการใช้ความร้อนอันเป็นขั้นตอนหนึ่งในกระบวนการหัตถกรรม เช่น การนำใบเตยไปลนด้วยไฟ หรือการต้ม ซึ่งถือเป็นเทคนิคสำคัญที่ช่วยชะล้างทำให้ใบเตยสะอาดมีคุณสมบัติที่นิ่มขึ้น และนอกจากนี้ความร้อนยังส่งผลให้เส้นตอกที่ได้มีความเงาและงาม ยังสามารถช่วยยับยั้งเชื้อราในงานหัตถกรรมได้ในระดับหนึ่ง จึงไม่แปลกใจว่าทำไมเสื่อเตยที่ผ่านกระบวนการความร้อนจึงมีมูลค่าของผลงานที่สูงกว่าเสื่อเตยธรรมดา ช่างสานในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้มักใช้สีสันทันทีและสานด้วยลวดลายแบบเรขาคณิตและการทำงานจักสาน การสานเสื่อยังจำเป็นต้องใช้ทักษะหลายอย่าง เช่น การไปเสาะหาและการตัดใบเตย การคำนวณในการนับเส้นตอกเพื่อให้การสานเกิดลวดลาย อีกทั้งยังต้องใช้ความอดทนเนื่องจากบางครั้งการจักสานที่ละเอียดและประณีตอาจใช้เวลามากกว่า 1 วัน หรือหลายสัปดาห์

3. **ด้านวัฒนธรรมการใช้เสื้อไบเตย** ในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้มี วัฒนธรรมการปูเสื้อเพื่อรองนั่ง อาทิ การปูรองนั่งในชีวิตประจำวัน การปูรองนั่งสำหรับการรับแขกผู้มาเยือน การปูรองนั่งในการละหมาด และแม้กระทั่งการใช้เสื้อปูเพื่อรองนอน เนื่องจากวัตถุดิบจากไบเตยที่เป็นธรรมชาติมากทำให้เสื้อไบเตยมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว เสื้อจะรู้สึกเย็นถ้าใช้ในเวลาที่มีความร้อนและในทางกลับกันจะรู้สึกอบอุ่นเมื่ออยู่ในสภาพอากาศหนาวเย็น (EyeSky Blogger, 2015) ผู้มีฐานะหรือมีบทบาทในชุมชนมีการปูเสื้อรองนอนหลาย ๆ ชั้นแทนเบาะในอดีต นอกจากนี้เสื้อยังมีบทบาทในพิธีการต่าง ๆ เช่น การสานเสื้อสำหรับใช้ในงานแต่งงาน การใช้ในพิธีศพ เช่น การใช้รองอาบนํ้าศพในอดีต และการใช้รองศพผู้ตายก่อนนำร่างไปฝังในสุสานหรือกุโบร์ตามหลักศาสนาอิสลาม ซึ่งชาวไทยมุสลิมในประเทศไทยแถบชายฝั่งตะวันตกก็ยังถือปฏิบัติสืบมา เสื้อที่ถูกใช้ในพิธีการอย่างพิธีศพก็ไม่มีการใช้เส้นด้ายที่ย้อมสี แต่จะใช้เส้นด้ายสีขาวธรรมดาอันแสดงถึงความบริสุทธิ์ ความเคารพ และความนอบน้อมแก่ผู้วายชนม์ ไม่ว่าจะมียานพิธีการต่าง ๆ ผู้คนในชุมชนก็ล้วนมีการช่วยเหลือพึ่งพาซึ่งกันและกัน ซึ่งได้สะท้อนให้เห็นวิถีชีวิตอันผูกพันกับธรรมชาติ ความกตัญญู ต่อบรรพบุรุษและผู้มีพระคุณ ความสามัคคีในชุมชน ความเชื่อและศรัทธาในศาสนาอันเป็นเครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจ (กรมส่งเสริมวัฒนธรรม, 2559) นอกจากนี้เสื้อไบเตยถือเป็นสิ่งที่มีคุณค่าในบางครั้งอาจมีอยู่บ้างที่คนที่มีฐานะไม่ค่อยดี จะใช้เสื้อที่สานจากเตยปาหนันนี้เป็นสินสอดในการสู่ขอภรรยา เคยมีให้เห็นในอดีต (ศูนย์ส่งเสริมศิลปาชีพระหว่างประเทศ, 2563) หรือแม้กระทั่งเสื้อเตยใช้เป็นตัวช่วยในการสื่อสารเชิงวัฒนธรรม เช่น การใช้เป็นสัญลักษณ์ของผู้มาเยือนให้ทำความสะอาดเท้าก่อนเดินขึ้นบ้านเรือนของชาวมาเลเซียในอดีต เป็นต้น จะเห็นได้ว่าเครื่องจักสานยังสะท้อนให้เห็นสภาพภูมิศาสตร์ของแต่ละท้องถิ่น สภาพการดำรงชีวิตชนบะประเพณี ความเชื่อตลอดจนถึงการนับถือศาสนา ของกลุ่มชนที่ผลิตเครื่องจักสานนั้น ๆ ด้วยเครื่องจักสานจึงเป็นศิลปหัตถกรรมที่มีคุณค่าในฐานะหลักฐานทางประวัติศาสตร์ของชุมชนท้องถิ่น ต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี (กรมส่งเสริมวัฒนธรรม, 2559)

4. **ความเปลี่ยนแปลงในวิถีการใช้เสื้อไบเตย** การเปลี่ยนแปลงของสภาพสังคมจากภายนอกชุมชน เช่น กระแสนิยมวัฒนธรรมต่างชาติในยุคดิจิทัลทำให้เยาวชนใช้เวลาว่างกับสื่อสังคมออนไลน์มากกว่าการจักสานเตยปาหนัน อีกทั้งยังถูกมองว่าหัตถกรรมจักสานเป็นกิจกรรมของผู้สูงอายุ เป็นสิ่งไกลตัว และยังไม่ให้ความสำคัญกับสิ่งแวดล้อมและแหล่งวัตถุดิบ ซึ่งทำให้เกิดความเสี่ยงที่ภูมิปัญญาจักสานเตยปาหนันแบบดั้งเดิมจะสูญหาย (ปริยศรี พรหมจินดา และคณะ, 2564) ปัจจุบันเสื้อไบเตยถูกลดบทบาทการใช้งานลงเนื่องจากวิถีชีวิตใหม่จากการเปลี่ยนแปลงทางสังคมสมัยใหม่ อีกทั้งการใช้เสื้อแบบดั้งเดิมก็ไม่เป็นที่นิยมของคนรุ่นใหม่ อีกปัจจัยหนึ่ง คือ เสื้อสมัยใหม่อาจมีราคาถูกกว่าและถูกแทนที่เมื่อเทียบกับเสื้อไบเตย (Elmicta, 2019) ซึ่งความต้องการเสื้อและงานฝีมือไบเตยที่ลดลงเนื่องจากการทดแทนด้วยผลิตภัณฑ์พลาสติก แหล่งน้ำที่ถูกทำลาย การเสื่อมโทรมของป่าไบเตย ความหลากหลายและการขยายตัวของชุมชน เป็นต้น (Bachan & Nasser, 2015) อย่างไรก็ตามในปัจจุบันทั้งหน่วยงานภาครัฐและเอกชนก็ให้ความสำคัญกับการพัฒนาภูมิปัญญาหัตถกรรมจักสานประเภทนี้ Munan (2008) ได้เสนอแนะเพิ่มเติมว่าเสื้อสำหรับรองนอนเป็นตัวอย่างที่ดีอย่างหนึ่งของการทำงานหัตถกรรมแบบดั้งเดิม แม้จะเกือบล้าสมัยในหน้าที่ใช้สอยแบบดั้งเดิม แต่ก็สามารถและคงอยู่ได้หากถูกปรับโดยออกแบบให้เข้ากับการใช้งานและรสนิยมร่วมสมัย ปัจจัยที่ทำให้วัฒนธรรมการสานเสื้อไบเตยแตกต่างขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายอย่าง การใช้งานหรือหน้าที่ใช้สอยถือเป็นปัจจัยสำคัญ เสื้อที่ใช้สำหรับการใช้งานเชิงการเกษตรอาจเน้นความแข็งแรงในการใช้งานเป็นหลักแต่ไม่เน้นความประณีตมากนัก แต่เสื้อเตยที่ใช้ในชีวิตประจำวันให้ความสำคัญกับความงามมากขึ้น เช่น การสานที่ใช้ความประณีตมีการตกแต่งด้วยการสร้างลวดลายในการออกแบบซึ่งโดยทั่วไปเน้นการออกแบบโดยใช้ลวดลายกราฟิก บางพื้นที่ เช่น ฟิลิปปินส์ เน้นการย้อมสีเส้นด้ายให้มีสีสันที่สดใสเป็นพิเศษเพื่อสร้างความโดดเด่นในลวดลาย สามารถสร้างลวดลายกราฟิกในรูปแบบนามธรรมได้โดดเด่น ส่วนอินโดนีเซียก็สามารถออกแบบเป็นลวดลายกราฟิกโดย

ใช้สีเส้นที่สดใสแต่มีรูปแบบที่ค่อนข้างเป็นระเบียบมากกว่า เป็นต้น นอกจากนี้สีที่ใช้ในพิธีการ อาทิ เสื้อในพิธีแต่งงานเน้นการสานด้วย ลวดลายที่ละเอียด มีความประณีตมากยิ่งขึ้น มีการออกแบบลวดลาย โดยใช้ลวดลายโบราณหลาย ๆ ลวดลาย มาจัดองค์ประกอบ และสร้างสรรค์ในเสื้อผืนเดียวกันด้วยการใช้โทนสีแบบ 2 สี เช่น สีเข้มกับ สีอ่อน โดยเฉพาะสีที่ย้อมเป็นสีเข้ม กับสีธรรมชาติที่ไม่ผ่านการย้อม สี ซึ่งพบเห็นได้จากลวดลายเสื้อที่ใช้ในพิธีการของผู้คนในฝั่งอันดามัน ของประเทศไทยที่มีความคลึงกับการจัดองค์ประกอบของลวดลาย ของเสื้อเตยในมาเลเซีย

ถึงแม้ปัจจุบันช่างสานอาจมีจำนวนเพิ่มขึ้นบ้างแต่ช่างสานเสื้อ เตยที่มีความเชี่ยวชาญในการสานเสื้อเตยที่มีลวดลายที่ยากก็เริ่ม มีจำนวนน้อยลงเรื่อย ๆ เนื่องจากผลกระทบจากการใช้เสื้อใบเตยที่ ถูกลดบทบาท ช่างสานเตยที่สามารถสานลวดลายที่ยากหรือมีความ ซับซ้อนส่วนใหญ่จะเป็นช่างสานรุ่นเก่าที่สืบทอดภูมิปัญญาเท่านั้น บางพื้นที่มีช่างสานที่ทำได้เพียง 2 – 4 คนเสียด้วยซ้ำ ภูมิปัญญาการ สานเสื้อเตยที่มีการออกแบบลวดลายที่ยากและซับซ้อนในอดีตก็เริ่ม สูญหายไปพร้อมกับอายุขัยของช่างสาน อย่างไรก็ตามปัจจัยอื่น ๆ ไม่ว่าจะเป็นการพัฒนาในรูปแบบที่ได้รับการส่งเสริมจากหน่วยงาน ต่าง ๆ ทั้งภาครัฐ และเอกชนของแต่ละประเทศก็เป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญ ที่ทำให้รูปแบบเสื้อเตยเริ่มมีพัฒนาการในการออกแบบที่ดีเพื่อให้เสื้อ เตยสามารถตอบสนองความต้องการของตลาดในโลกปัจจุบันอีกทั้ง ช่วยยกระดับคุณค่าของงานหัตถกรรมมากขึ้นเช่นกัน

ข้อเสนอแนะ

วัฒนธรรม และภูมิปัญญาหัตถกรรมจักสานเสื้อใบเตยในภูมิภาค ตะวันออกเฉียงใต้ในแต่ละพื้นที่เริ่มปรับเปลี่ยนไปตามการเปลี่ยนแปลง ทางสังคม วัฒนธรรม และเศรษฐกิจยุคใหม่ แต่หัตถกรรมจักสานเสื้อ ใบเตยซึ่งถือเป็นมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม (Intangible Cultural Heritage: ICH) อย่างหนึ่ง ควรได้รับการพัฒนา ส่งเสริม และสร้าง คุณค่าต่อไปในอนาคต ซึ่งแนวทางในการพัฒนาเพื่อความยั่งยืน (Sustainable Development Goals : SDGs) เป็นหลักแนวคิด ที่ใช้ในระดับสากล ในแต่ละประเทศรวมทั้งประเทศไทยก็นำหลัก การนี้มาใช้ในการพัฒนาและขับเคลื่อนประเทศ การส่งเสริมในการ วิจัยที่มุ่งเฉพาะการพัฒนาเฉพาะภูมิปัญญาเพียงมิติเดียวอาจจะไม่ เพียงพอสำหรับยุคปัจจุบัน มุมมองแบบองค์รวมที่ครอบคลุมทุกมิติ ด้วยแนวคิด SDGs ดังกล่าวจะเป็นแนวทางหนึ่งที่สามารถยกระดับ คุณค่ามรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมได้มากขึ้น ซึ่งการพัฒนาอย่าง ยั่งยืนให้บรรลุผลได้ สิ่งสำคัญคือต้องประสานองค์ประกอบหลักสาม ประการ คือ การเติบโตทางเศรษฐกิจ การรวมสังคม และการปกป้อง สิ่งแวดล้อม องค์ประกอบเหล่านี้เชื่อมโยงถึงกันและมีความสำคัญต่อ ความเป็นอยู่ที่ดีของบุคคลและสังคม (United Nation, 2019) จึงขอ เสนอแนะแนวทางในการศึกษาวิจัยด้านวัฒนธรรม และภูมิปัญญา หัตถกรรมจักสานเสื้อใบเตยของประเทศไทย ดังนี้

1. การพัฒนาวัฒนธรรม และภูมิปัญญาเชิงสังคม การวางรากฐานเพื่อสร้างความตระหนักถึงความสำคัญของวัฒนธรรม และภูมิปัญญาหัตถกรรมจักสานเสื้อโดยมีการส่งเสริมความรู้ด้านทรัพยากรแก่ผู้คนในชุมชนโดยเฉพาะช่างจักสานที่เป็นคนรุ่นใหม่ และผู้คนอื่น ๆ ในชุมชนให้มากขึ้นโดยการวิจัยเชิงปฏิบัติการด้วยการจัดกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การฝึกอบรมให้ความรู้เกี่ยวกับการพัฒนาศักยภาพของช่างสานและผู้คนอื่น ๆ ในชุมชนโดยสามารถยกกรณีศึกษาที่ประสบความสำเร็จมาเป็นแบบอย่างเพื่อสร้างแรงบันดาลใจรวมทั้งการสรรหาผู้ที่มีความเชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องมาให้ความรู้ในมุมมองต่าง ๆ ซึ่งนอกเหนือจากการสร้างความตระหนักในภูมิปัญญาหัตถกรรมจักสานแล้ว จะเป็นการสร้างศักยภาพให้กับผู้คนในชุมชนและต่อยอดสู่การสร้างคุณภาพชีวิตที่ดีด้วยการส่งเสริมการเรียนรู้ อันจะนำไปสู่การสร้างคุณภาพชีวิตที่ดีในอนาคต ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการพัฒนาที่ยั่งยืนของสหประชาชาติ ในหัวข้อที่ 4 การส่งเสริมการศึกษาและการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตแก่ทุกคน (Quality Education) นอกจากนี้การสร้างความตระหนักและความรู้แก่ชุมชนมากขึ้นนั้น ยังเป็นการวิธีการหนึ่งที่จะช่วยให้เกิดการรักษา และสืบสานหัตถกรรมจักสานเสื้อใบเตยซึ่งภูมิปัญญาที่สร้างวิถีวัฒนธรรมอย่างมีคุณค่าสืบไป

2. การพัฒนาวัฒนธรรม และภูมิปัญญาเชิงเศรษฐกิจ เนื่องจากการใช้เสื้อใบเตยเป็นวัฒนธรรมเฉพาะด้านโดยเฉพาะวิถีชีวิตของคนในภาคใต้ การใช้เสื้อใบเตยในปัจจุบันลดลงเนื่องจากการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและเศรษฐกิจที่ส่งผลต่อวิถีชีวิตของผู้คน ดังนั้นการวิจัยเพื่อพัฒนาและสร้างคุณค่าเสื้อด้วยวิธีการต่าง ๆ เช่น การออกแบบใหม่เชิงสร้างสรรค์ (creative design) โดยออกแบบลวดลายเสื้อที่มีรูปแบบเรียบง่ายและสอดคล้องกับความต้องการของผู้บริโภคในระดับสากล การออกแบบลวดลายเสื้อที่เป็นอัตลักษณ์ (identity) ที่สะท้อนวิถีชีวิต ประเพณีและวัฒนธรรมของชุมชนเพื่อสร้างความแตกต่างจากพื้นที่อื่น ๆ การออกแบบเพื่อให้เกิดการเพิ่มหน้าที่ใช้สอยมากกว่าการใช้งานเพียงแค่การปูพื้น การปรับรูปแบบเสื้อเป็นของใช้

อื่น ๆ เพื่อสร้างวิถีวัฒนธรรมใหม่ในการใช้งานเสื้อใบเตยมากขึ้น การส่งเสริมให้ชุมชนร่วมมือกับแบรนด์สินค้าอื่น ๆ (co - branding) ในการพัฒนาสินค้าร่วมกันเพื่อสร้างให้เกิดผลิตภัณฑ์ใหม่ ๆ ก็ถือเป็นการสร้างวิถีหัตถกรรมจักสานเสื้อใบเตยในการสร้างเครือข่ายวัฒนธรรมรูปแบบใหม่เชิงเศรษฐกิจ และการพัฒนาในเชิงนวัตกรรม (innovation) เพื่อสร้างคุณสมบัติพิเศษที่ดีของเสื้อ เป็นต้น และแม้กระทั่งการวิจัยเพื่อส่งเสริมการตลาด เช่น การเพิ่มช่องทางใหม่ ๆ (marketing channels) ในการประชาสัมพันธ์ผลผลิตจากภูมิปัญญาของชุมชน การส่งเสริมให้วิสาหกิจชุมชนมีความสามารถในการใช้ระบบดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการตลาด (digital marketing) เพื่อให้เกิดการต่อยอดในเชิงพาณิชย์ เป็นต้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการพัฒนาที่ยั่งยืนของสหประชาชาติ ในหัวข้อที่ 8 การส่งเสริมการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจที่ยั่งยืน (Decent Work and economic growth) ซึ่งจะเป็นแนวทางหนึ่งที่จะช่วยยกระดับคุณค่าทางภูมิปัญญาให้ได้ รับการพัฒนาและได้รับการตอบรับในเชิงเศรษฐกิจของชุมชนต่อไป

3. การพัฒนาวัฒนธรรม และภูมิปัญญาเชิงสิ่งแวดล้อม ต้นตอถือเป็นทรัพยากรต้นทางของภูมิปัญญาหัตถกรรมจักสานเสื้อ การส่งเสริมให้ชุมชนเห็นคุณค่าในการใช้ทรัพยากร และสามารถวางแผนการใช้ทรัพยากรได้อย่างเป็นระบบมากขึ้นจะช่วยให้ช่างจักสานสามารถใช้ทรัพยากรธรรมชาติอย่างคุ้มค่าและยั่งยืน ดังนั้นการวิจัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในการใช้ทรัพยากรในเชิงนิเวศวัฒนธรรมที่เน้นระบบการพึ่งพาอาศัยธรรมชาติและรักษาระบบนิเวศจะเป็นแนวทางหนึ่งที่ทำให้ช่างสานมีความเข้าใจในการใช้ทรัพยากรได้อย่างเหมาะสมมากขึ้น และการวิจัยที่ให้ความสำคัญในกระบวนการผลิตงานหัตถกรรมที่ให้ความสำคัญกับสิ่งแวดล้อม อาทิ กระบวนการกำจัดน้ำเสียจากการย้อมเส้นด้ายอย่างเหมาะสม นอกจากนี้การทำหัตถกรรมจักสานโดยเฉพาะเสื้อใบเตยจะมีเศษวัสดุเหลือใช้ซึ่งเป็นเส้นด้ายที่ถูกตัดออกเสมอ หากมีการวิจัยในการพัฒนาเศษวัสดุเหลือใช้เหล่านี้แปรรูปเป็นวัสดุใหม่ ๆ ก็จะเป็นการส่งเสริมให้ช่างจักสานและแม้กระทั่งผู้คนในชุมชนเห็นความสำคัญในการใช้ทรัพยากร

สำหรับภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมในชุมชนมากยิ่งขึ้น การดำเนินการวิจัยลักษณะนี้ยังสามารถดำเนินการโดยขอรับการส่งเสริมจากหน่วยงานนวัตกรรมต่าง ๆ ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการพัฒนาที่ยั่งยืนของสหประชาชาติในหัวข้อที่ 12 การผลิตและการบริโภคที่มีความรับผิดชอบ (Responsible consumption and production) และหัวข้อที่ 15 การส่งเสริมการใช้ประโยชน์ที่ยั่งยืนของระบบนิเวศบนบก (Life on land) และหากสามารถดำเนินการประสบผลสำเร็จ นอกจากจะเป็นการส่งเสริมทั้งภูมิปัญญา วัฒนธรรม และวิถีชีวิตกรรมของชุมชนให้สอดคล้องกับแนวทางด้านสิ่งแวดล้อมยังเป็นการส่งเสริมให้เกิดการสร้างสรรคงานออกแบบใหม่ ๆ การสร้างวิถีชีวิตกรรมรูปแบบใหม่ ๆ มีการสร้างงานให้กับผู้คนในชุมชน และสร้างเศรษฐกิจในชุมชนในเชิงสิ่งแวดล้อมได้อย่างต่อเนื่อง

เอกสารอ้างอิง

- กนกวรรณ พรหมทัศน์. (2554). *จักสานใบเตยหนาม*. <http://www.m-culture.in.th/album/16292/>.
- กรมป่าไม้. (2563). *เตยปาหนัน การศึกษาภูมิปัญญาท้องถิ่น*. ห้างหุ้นส่วนจำกัด เอ็น.พี.จี. เอ็นเตอร์ไพรส์.
- กระทรวงวัฒนธรรม. (2554). *เลื้อยเตยปาหนัน*. <http://www.m-culture.in.th/album/94311>
- กรมส่งเสริมวัฒนธรรม. (2559). *วัฒนธรรม วิถีชีวิต และภูมิปัญญา*. รุ่งศิลป์การพิมพ์ (1977).
- จรัญ มะลูลีม และ มุฮัมมัด ฟาฮิม. (2560). *ภูมิทัศน์ของอิสลามในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้*. สแควร์ ปริ้นซ์ 93 จำกัด.
- จอมทอง ชัยภักดี. (2564). *เปลี่ยน “เตย” เป็น “ตังค์” จักสานเตยปาหนัน จากภูมิปัญญาสู่การเพิ่มมูลค่า*. https://www.technologychaoban.com/bullet-news-today/article_199790
- นันทวิช นูนารถ. (2560). *ภูมิปัญญาท้องถิ่น คุณค่าแห่งวิถีชีวิต วัฒนธรรม เพื่อการศึกษาที่ยั่งยืน. วารสารวิชาการและวิจัยสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์*. 12(34), 17-26
- ปรียศรี พรหมจินดา โสมฉาย บุญญานันต์ และ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (2564). *การพัฒนาศิลปหัตถกรรมจักสานไทยร่วมสมัยของวิสาหกิจชุมชน หัตถกรรมสู่ความยั่งยืน กรณีศึกษาหุตะพะพื้นที่. วารสารสังคมศาสตร์และมานุษยวิทยาเชิงพุทธ*, 6(12), 556 – 590. doi: <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/JSBA/article/view/249141>
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2542). *พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน*. นานมีบุ๊คส์พับลิเคชั่นส์.
- สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน). (2563). *อัตลักษณ์วิถีถิ่นใต้*. สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์.
- ศูนย์ส่งเสริมศิลปาชีพระหว่างประเทศ (องค์การมหาชน). (2563). *งานศิลปหัตถกรรมประเภทจักสานเตยปาหนัน/ใบลาน*. https://www.sacit.or.th/uploads/items/attachments/ff2fd343aadac082034cc28e08000f82/_28f6e940db4f4097ccae214a2b258cd0.pdf

- Adventura. M. (2019). *Color Challenge Saturday-Indigo (Tikar Pandan)*. <https://steemit.com/colorchallenge/@dilimunanzar/colorchallenge-or-saturday-indigo-tikar-pandan>.
- Bachan, A.K.H. & Nasser. K.H. M. (2015). Conservation of screw pine “pandanus” in Kerala, Need for reestablishment of community, *Meridian Volume 4(2)*, 2015, page : 106 – 111.
- Barada, B. D. (2004). *In Focus: Banig: the Art of Mat Making*. <https://ncca.gov.ph/about-culture-and-arts/in-focus/banig-the-art-of-mat-making/>
- Capslock Sdn Bhd. (2020). *Malaysia Handicrafts – Mengkuang*. http://go2travelmalaysia.com/tour_malaysia/mengkuang.htm
- Callmander, M.W., et. al. (2013). *Update on the systematics of Benstonea (Pandanaceae): When a visionary taxonomist foresees phylogenetic relationships*. *Phytotaxa*, 112(2), <https://doi.org/10.11646/phytotaxa.112.2.4>
- Diberdayakan oleh Blogger. (2022). *Anyaman Pandan Khas Aceh (Typical Aceh Pandan Weaving)*. <http://blog-negara.blogspot.com/p/kerajinan-anyaman-pandan-khas-aceh.html?m=1>
- Dixon, R. B.. (1916). *Oceanic mythology*. Charlottesville: University of Virginia Press.
- Elmicta. (2019). *Creative of people leaf processing leaves pandan # Stage of leaving pandan leaf to be made*. <https://steemit.com/promo-steem/@elmicta/creative-of-people-leaf-processing-leaves-pandan-stages-of-leaving-pandan-leaf-to-be-made-9ba045438f6b6>
- EyeSky Blogger. (2015). *Pandan Indonesian mats are Beautiful and Charming*. <http://eliogi.blogspot.com/2015/03/pandan-indonesian-mats-are-beautiful.html>
- Gera OA. (2019). *NEW STOCK! There weren't many Semelai pandanus mats available when we dropped by Pos Iskandar*. <https://www.facebook.com/geraioa/posts/new-stock-there-werent-many-semelai-pandanus-mats-available-when-we-dropped-by-p/10157096853152367/>
- Go to travel Malaysia Team. (2012). *Malaysia Handicrafts – Mengkuang*. http://go2travelmalaysia.com/tour_malaysia/mengkuang.htm
- Grimble, A. (1934). *The migration of a pandanus people*. *Memoirs of the Polynesian Society*, 12, 1-185
- Heywood V H. (1993). *The flowering plants of the world*. BT Batsford Ltd London
- Hofstede, H. W. (1925). *Het Pandanblad: Als grondstof voor de Pandan hoedenindustrie op Java (The Pandanblad: As the foundation for the Pandan mainstream industry in Java)*. Eibergen: H. Heinen.
- Hyndman, C.D. (1984). Ethnobotany of Wopkaimin Pandanus significant Papua New Guinea plant. *Economic Botany*, 38(3,) 287–303
- Inge. N. (2021). *Potensi Bisnis Lokal Warga Natuna, Dari Daun Pandan Jadi Anyaman Tikar Cantik (Local Business potential of Natuna Residents, from pandan leaves to beautiful handcrafted mats)*. <https://www.melayupedia.com/berita/308/potensi-bisnis-lokal-warga-natuna-dari-daun-pandan-jadi-anyaman-tikar-cantik>
- International Information and Networking Centre for Intangible Cultural Heritage in the Asia-Pacific Region. (2021). *TEPO Mat*. from https://www.unesco-ichcap.org/eng/contents/ich.php?mode=view&code=H0000216&sub_menu=M144227480423&part=1&searchPart=&searchNation=&searchPart_all=&searchPart_UD1=&searchPart_UD2=&searchPart_UD3=&searchPart_UD4=&searchPart_UD5=&searchPart_UD6=&page=
- Kamis (2019). *Tikar pandan : kerajinan para emak-emak di gampong pulo tukok (Pandan mats: crafts for mothers in Pulo Tukok Village)*. <http://pulotukok.gampong.id/artikel/detail/tikar-pandan>
- Keim A. P., Wahyu, S. Dewi. (2013). *Botani Pulau Simeulue (khusus Tumbuhan Tinggi) [Simeulue Island Botany (High Plants only)]*. Cibinong: Pusat Penelitian Biologi.
- Kooper. Co. (2021). *Continuing on the way of craftsmanship in the southern region : Panan Pandanus - Na Mun SI woven fabric to sustainable international*. <https://kooper.co/sacict-trang-handicraft/>

- Kubota, G. (2007). *Funds help hala trees strengthen isle roots*. Honolulu: The Honolulu Star-Bulletin.
- Munan. H. (2008). *Craft Sarawak – mats of Sarawak by Heidi Munan*. <https://greenselipar.com/2009/05/26/craft-sarawak-mats-of-sarawak-by-heidi-munan/>
- Murai, M. et. al. (1958). *Some Tropical South Pacific Island Foods*. University of Hawaii Press.
- Rahim. R. (2020). *Basketry and plaiting (Aboriginal)*. <https://encyclocraftsapr.com/basketry-and-plaiting-aboriginal/>
- Rahim. R. (2021). *Crafts of the Temuan*. <https://www.malaysiadesignarchive.org/crafts-of-the-temuan/?print=print>
- Roosita, K., et. al. (2008). Medicinal plants used by the villagers of a Sundanese community in West Java, Indonesia. *Journal of Ethnopharmacology* 115, 1(2008), 72-81
- Sunarya, Y. Y. et al. (2019). *Exploring Indigenous Material of Thorny Pandanus Pangandaran as Indonesian Traditional Craft in the Creative Context*. In Proceedings of the 2nd International Conference on Applied Science. Engineering and Social Sciences (ICASESS 2019), 38 – 42. DOI:10.5220/0009323500380042
- Sujarwo. W., Caneva, G. & Zuccarello, V. (2020). Pattern of plant use in religious offerings in Bali (Indonesia). *Acta Botanica Brasilica* 34, 1(2020), 40-53
- Syamimi, I. Abd Rahman, K. A. A., & Ramli, S. H. (2019). *Conservation approach of underutilized screw-pine leaves (daun mengkuang) material: home accessories design made of screw-pine leaves bio-composite*. KUPAS SENI, 7, 81-86. <https://doi.org/10.37134/kupasseni.vol7.9.2019>
- Symphonycraft.blogspot . (2021). *Symphony Craft Malaysia* . <http://symphonycraft.blogspot.com>
- The National Commission for Culture and the Arts, Philippines. (2018). *TEPO Mat*. from <https://www.facebook.com/NCCAOOfficial/posts/the-sama-mat-of-tawi-tawi-is-double-layered-and-brightly-colored-known-locally-a/10156072345935283/>
- The National Commission for Culture and the Arts, Philippines. (2021). *National Living Treasures: Haja Amina Appi*. <https://ncca.gov.ph/about-culture-and-arts/culture-profile/gamaba/national-living-treasures-haja-amina-appi/>
- Tobias, M. J. (2004). *Intangible Heritage – Weaving Color Into Culture*. France : The United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization
- Tourism Malaysia. (2021). *Arts, Crafts & Village Pastimes*. <http://www.discoverymice.com/malaysiahomestay/arts-crafts-pastimes.html>
- Wardah, W. & Setyowati, F. M. (2009). *Ethnobotanical study on Genus Pansanus L.f. in certain area in Java, Indonesia*. BIODIVERSITAS, 10(November 3, July 2009), 146 – 150. <https://doi.org/10.13057/biodiv/d100308>
- Woisiri. S F. (2013). *Etnobotani Pandan Tikar Menurut Masyarakat Pulau Owi Distrik Biak Timur Kabupaten Biak Numfor (Pandan Tikar Ethnobotany According to Owi Island Community, East Biak District, Biak Numfor Regency)*. Universitas Cenderawasih.
- Yusuf, I. (1998). Islam and Democracy in Thailand: Reforming the Office of Chularajamontri/Shaiikh al- Islam. *Journal of Islamic Studies*, 9,2(July), 277- 298
- Zain. H. M. Z. & Razalli. A. Z. M. (2008). People and plants od Tasik Bera, Pahang Darul Makmur. *Journal Alam Bina*, 5(2008), 53 – 61. <http://eprints.utm.my/id/eprint/9938/>.
- Zebua, L. I. et. al. (2020). *The utilization of Pandan Coconut (Pandanaaceae) at the interior tribes Papua, Indonesia*. *IOP Conf. Series: Earth and Environmental Science*. <https://doi.org/10.1088/1755-1315/575/1/01211>

การออกแบบชิ้นงานสำหรับการพิมพ์ 3 มิติ ได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด

Effective Design Process for 3D Printing

วิศเดช รัศมีทัต¹

Vivasadej Rasmidatta¹

Received : July 8, 2022

Revised : August 29, 2022

Accepted : August 30, 2022

¹อาจารย์ประจำภาควิชาออกแบบผลิตภัณฑ์ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

อีเมล : Rasmidatta_v@silpakorn.edu

¹ Lecturer in Department of Product Design, Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University

E-mail : Rasmidatta_v@silpakorn.edu

บทคัดย่อ

บทความ“การออกแบบชิ้นงานสำหรับการพิมพ์ 3 มิติได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด” เกิดขึ้นเนื่องจากแนวคิดและกระแสในปัจจุบันที่เทคโนโลยีการผลิตชิ้นงานต้นแบบพัฒนาขึ้นเป็นอย่างมาก และการเข้าถึงเครื่องพิมพ์ 3 มิติ เป็นที่แพร่หลาย จากเดิมที่ผู้ใช้งานส่วนใหญ่มีความคิดว่าเครื่องมือชนิดนี้สามารถผลิตชิ้นงานต้นแบบได้ง่าย รวดเร็ว และลดข้อจำกัดต่าง ๆ ของการผลิตลงเมื่อเทียบกับการผลิตชิ้นงานต้นแบบด้วยวิธีอื่น แต่ในทางกลับกันการใช้เครื่องพิมพ์ 3 มิติ ที่ไม่ใช่ระดับอุตสาหกรรมก็ส่งผลกับการทำชิ้นงานต้นแบบ โดยจากเดิมที่ใช้ทักษะการทำต้นแบบด้วยตนเอง ไปสู่การจ้างผลิตต้นแบบกับร้านค้าที่มีบริการรับพิมพ์ 3 มิติ รวมไปถึงก่อให้เกิดปริมาณขยะพลาสติกเพิ่มมากขึ้นเพราะพลาสติกเป็นวัสดุที่ใช้ในการผลิตเป็นจำนวนมาก ทำให้มีต้นทุนการทำงานที่สูงขึ้นเป็นอย่างมากเมื่อเทียบกับการทำต้นแบบด้วยตนเอง

ดังนั้นการศึกษาลักษณะการทำงาน และเงื่อนไขการผลิตของเครื่องพิมพ์ 3 มิติ ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น ส่วนค้ำยัน ลักษณะของชิ้นงานที่สามารถผลิตได้ และการแก้ปัญหาให้ชิ้นงานสามารถผลิตได้ง่าย มีความสำคัญที่จะช่วยให้ผู้ใช้งานเข้าใจถึงวิธีการออกแบบชิ้นงานที่เหมาะสมสำหรับการพิมพ์ 3 มิติ โดยผลการทดลองภายในบทความนี้จะทำให้ผู้ใช้งานสามารถประหยัดการใช้วัสดุ ลดระยะเวลาในการผลิตและเกิดความคุ้มค่ามากขึ้น โดยเนื้อหาในบทความนี้จะทำให้ผู้อ่านสามารถออกแบบชิ้นงานเพื่อนำไปผลิตผ่านเครื่องพิมพ์ 3 มิติได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ : การพิมพ์ 3 มิติ, การออกแบบ, การทำต้นแบบ

Abstract

With the advancement of technology for producing rapid prototypes, 3D printers have rapidly become the standard tool for product design, prompting the study “Effective Design for 3D Printing.” The 3D tool is regarded by most users as one of the most productive tools that can easily produce rapid prototypes and reduce production constraints in comparison to other prototyping methods. However, the use of 3D printers at the non-industrial level is still affecting the production of rapid prototypes, with the commercial sector shifting from traditional handcraft modeling to the use of 3D printing services. Additionally, 3D printing can lead to an increase in plastic waste due to the increased use of materials in production. This considerably increases

By studying how to build a model for 3D printing and gaining knowledge of the fundamental circumstances of 3D printing, users will be able to comprehend the working principle and certain crucial production conditions. The design of the model within the constraints of the 3D printing technique will be advantageous to both users and the business sector. In the experiment, modifying the model to be suited for 3D printing resulted in a significant reduction in manufacturing time, especially as the production scaled up. It will also reduce the use of needless materials. This article will help the reader to create a model for the efficient and economical production of parts in terms of materials and production time.

Keywords : Design, 3D printing, Rapid Prototype

บทนำ

ในปัจจุบันเทคโนโลยีในการผลิตชิ้นงานผลิตภัณฑ์ หรือชิ้นงานต้นแบบนั้นได้มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง และเกิดการแข่งกันมากมาย เพื่อให้สามารถผลิตได้ง่าย รวดเร็ว ลดต้นทุนในการผลิต ไม่ว่าจะทางด้านเวลา ค่าใช้จ่าย รวมไปถึงการปรับรูปแบบของเครื่องมือจากระดับอุตสาหกรรม มาสู่ระดับครัวเรือน ที่สามารถให้ผู้ที่ใช้งานที่เป็นบุคคลทั่วไป หรือผู้ประกอบการขนาดเล็กสามารถเข้าถึงการผลิตได้

เครื่องพิมพ์ 3 มิติ หรือที่เรียกการติดปากว่า “3D Print” เริ่มเป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลายในประเทศไทยประมาณปี พ.ศ. 2555 และมีธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับการพิมพ์ 3 มิติ เกิดขึ้นนับตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา การใช้งานในภาคการศึกษา ก็เริ่มเข้าถึงและเริ่มใช้งานในการเรียนการสอน ตั้งแต่ระดับประถมศึกษาไปจนถึงระดับมหาวิทยาลัย ทั้งทางสายวิศวกรรม หรือแม้กระทั่งสายที่เกี่ยวข้องกับศิลปะ

จากตัวอย่างการใช้เครื่องพิมพ์ 3 มิติ ของนักศึกษาของคณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ในวิชา การออกแบบผลิตภัณฑ์ 3 พบว่านักศึกษาส่วนใหญ่ใช้การพิมพ์ 3 มิติ ในการทำชิ้นงานต้นแบบ แต่การใช้เครื่องพิมพ์ 3 มิติ นั้นทำให้เกิดต้นทุนการผลิตที่สูง เกินกว่าระดับชิ้นงานต้นแบบของการศึกษา แม้นักศึกษาจะนิยมผลิตชิ้นงานด้วยกระบวนการพิมพ์ 3 มิติ เนื่องจากความสะดวกแต่วิธีการดังกล่าวจะมีค่าใช้จ่ายมากกว่าการทำชิ้นงานด้วยตนเองด้วยการใช้เครื่องมือ และ เครื่องจักร ภายในโรงปฏิบัติงานของภาควิชา

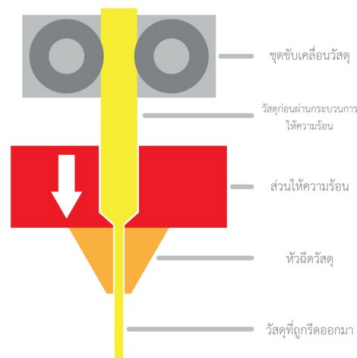
การผลิตด้วยการพิมพ์ 3 มิติ ที่คนส่วนใหญ่เข้าใจว่าสามารถใช้งานได้ง่าย เนื่องจากสามารถผลิตชิ้นงานรูปร่างหลากหลาย และมีข้อจำกัดที่น้อยกว่าเทคโนโลยีการผลิตอื่น ๆ แต่ในความจริงแล้ว กระบวนการพิมพ์ 3 มิติ มีขั้นตอนที่ซับซ้อนในการออกแบบชิ้นงาน ดังนั้นผู้ใช้งานต้องมีความเข้าใจหลักการทำงาน เพื่อให้ผลิตได้ง่าย และรวดเร็ว แต่ไม่ได้เป็นที่กล่าวถึงแก่ผู้ใช้งานทั่วไป หรือนักออกแบบ จากข้อความข้างต้นจึงเป็นที่มาของบทความ “การออกแบบชิ้นงานสำหรับการพิมพ์ 3 มิติได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด” นี้

ความเข้าใจต่อเครื่องพิมพ์ 3 มิติ

เครื่องพิมพ์ 3 มิติ เป็นเครื่องมือสำหรับสร้างชิ้นงานต้นแบบที่มีหลักการคือ ผลิตชิ้นงานแบบเติมเนื้อวัสดุ (Additive) เป็นวิธีผลิตชิ้นงานที่ไม่จำเป็นต้องผลิตในจำนวนมากเนื่องจากไม่ต้องเสียค่าแม่พิมพ์ และมีความง่ายในการผลิตเมื่อเทียบกับกระบวนการผลิตอื่น ๆ อย่าง การฉีดพลาสติก หรือ การหล่อชิ้นงานต้นแบบ ส่งผลให้วิธีผลิตด้วยกระบวนการ “การพิมพ์ 3 มิติ” เป็นที่นิยมอย่างมากในปัจจุบัน แต่ในทางกลับกันการผลิตด้วยกระบวนการ การพิมพ์ 3 มิติ ก็มีความซับซ้อนในรูปแบบของตัวเอง มีข้อจำกัดบางอย่างที่ผู้ใช้งานจะต้องศึกษาพื้นฐานตั้งแต่หลักการทำงานของเครื่อง และการออกแบบชิ้นงานให้เหมาะสำหรับการพิมพ์ 3 มิติ

ปัจจุบันเครื่องพิมพ์ 3 มิติ นั้นมีหลากหลายประเภท ขึ้นอยู่กับระดับของอุตสาหกรรมการผลิต โดยประเภทที่เป็นที่นิยม และมีผู้ใช้งานเป็นจำนวนมากคือ เครื่องพิมพ์ 3 มิติประเภท FDM (Fused Deposit Modeling) มีหลักการขึ้นรูปด้วยวิธีการการรีดวัสดุประเภทเทอร์โมพลาสติก (Thermoplastic) ซึ่งสามารถหลอมเหลวได้ โดยการให้ความร้อนแก่วัสดุ เครื่องพิมพ์ 3 มิติจะรีดวัสดุออกมาเป็นเส้นขนาดเล็กเพื่อสร้างเป็นชั้น ๆ และวัสดุจะแข็งตัว หลังจากที่ถูกรีดออกมาจากหัวฉีด โดยมีโครงสร้างพื้นฐานดังนี้ (ภาพ 1)

ภาพ 1
รูปแสดงโครงสร้างพื้นฐานของชุดหัวฉีดเครื่องพิมพ์ 3 มิติ



การขึ้นรูปด้วยเครื่องพิมพ์ 3 มิติประเภท FDM เริ่มจากการสร้างรูปทรงขึ้นมาทีละชั้นมีลักษณะคล้ายกับการวาด โดยสร้างรูปทรงชั้นที่ 1 จากนั้นเปลี่ยนระดับเพื่อสร้างรูปทรงบนชั้นที่ 2 ให้ทับอยู่บนชั้นที่ 1 ทำอย่างนี้วนไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะได้รูปร่างที่สมบูรณ์ โดยผู้ใช้งานจะต้องนำไฟล์ของรูปทรง 3 มิตินั้น ๆ เข้าสู่โปรแกรมสำหรับการวิเคราะห์รูปทรง เพื่อนำไปสู่กระบวนการผลิต เรียกกันว่า “โปรแกรมสำหรับการสไลด์” (Slicer Program) ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้

1. นำรูปทรง 3 มิติประเภท “STL” (Standard Triangle Language) เข้าสู่โปรแกรม
2. วิเคราะห์รูปทรงโดยการคำนวณและสร้างใหม่เป็นชั้น ๆ (Layer)
3. ตรวจสอบความเป็นไปได้ในการขึ้นรูป
4. คำนวณวิธีการขึ้นรูป โดยขึ้นอยู่กับค่าการตั้งค่าของผู้ใช้

ภาพ 2
รูปแสดงขั้นตอนการวิเคราะห์รูปร่าง



5. ขึ้นรูปทีละ “ชั้น”

โดยที่โปรแกรมจะตรวจสอบและคำนวณว่ารูปทรงนั้นสามารถผลิตได้เลยหรือไม่ เครื่องพิมพ์ 3 มิติ ไม่สามารถสร้างรูปทรงขึ้นมา กลางอากาศได้ ทำให้โปรแกรมจะคำนวณการสร้าง “ส่วนค้ำยัน” (Support) ขึ้นมาเพื่อให้สามารถผลิตได้ อย่างเช่น การผลิตรูปทรงแบบตัว T ซึ่งมีด้านที่ยื่นออกมา 2 ฝั่ง โดยรูปทรงที่ยื่นออกมาลอยอยู่กลางอากาศจะเรียกว่า “Overhang” เมื่อทำการพิมพ์จะทำให้รูปทรงนั้นไม่สมบูรณ์ เนื่องจากไม่มีเนื้อของวัสดุในชั้นก่อนหน้านี้ วัสดุที่ถูกรีดออกมาจึงลอยอยู่กลางอากาศ และหย่อนลงตามแรงโน้มถ่วง ซึ่งถ้าจะให้รูปทรงนั้นสมบูรณ์จะต้องใช้ส่วนค้ำยัน ที่คำนวณผ่านโปรแกรมสไลด์ที่ใช้ในการวิเคราะห์รูปทรง

ภาพ 3

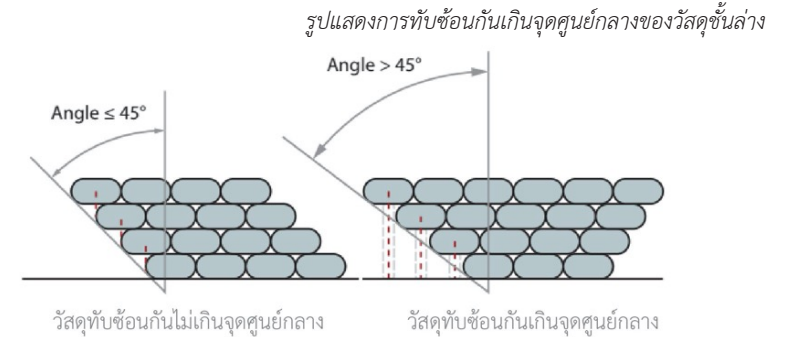
รูปแสดงการวิเคราะห์ส่วนค้ำยัน และ Overhang



หมายเหตุ. ปรับปรุงจาก 3D Printing Supports The Ultimate Guide

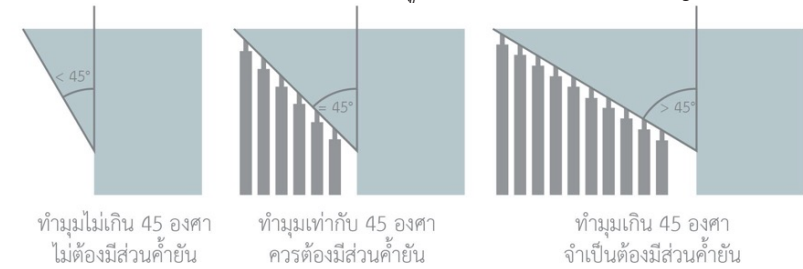
บริเวณ Overhang คือบริเวณที่มีส่วนยื่นเกินออกมาจากรูปทรงของชั้นก่อนหน้านี้ ซึ่งถ้าชิ้นงานที่ออกแบบมีส่วนที่ยื่นออกไป ทำมุมที่มืองศามากกว่า 45 องศา กับแนวดิ่งจะต้องมีส่วนค้ำยันเนื่องจากเนื้อของวัสดุที่ถูกสร้างทับบนชั้นก่อนหน้านี้ มีส่วนยื่นออกมาเกินครึ่งของจุดศูนย์กลางของวัสดุชั้นล่าง จะทำให้เกิดโอกาสหย่อนลงตามแรงโน้มถ่วงได้ (Chakravorty, 2021)

ภาพ 4



ภาพ 5

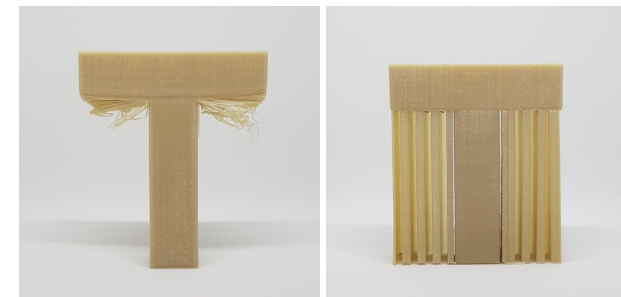
รูปแสดงองศาของส่วน Overhang ที่ควรมีส่วนค้ำยัน



หมายเหตุ. ปรับปรุงจาก 3D Printing Supports, โดย The Ultimate Guide, 2021, <https://all3dp.com/1/3d-printing-support-structures>.

ภาพ 6

เมื่อทำการพิมพ์ 3 มิติ แบบไม่ใช้ ส่วนค้ำยัน (ซ้าย) และ ใช้ส่วนค้ำยัน (ขวา)

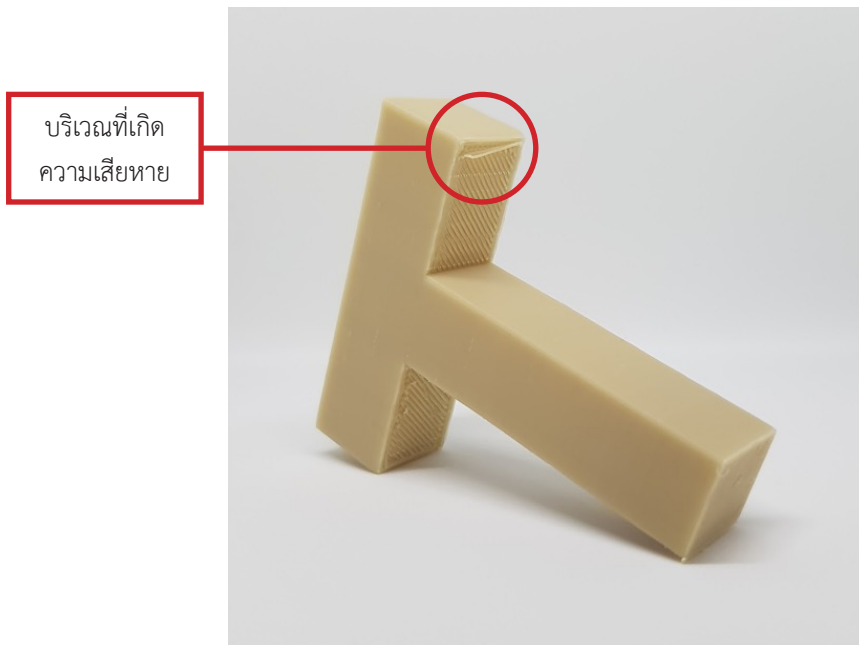


หมายเหตุ. ปรับปรุงจาก 3D Printing Supports, โดย The Ultimate Guide, 2021, <https://all3dp.com/1/3d-printing-support-structures>

จากภาพด้านบนจะเห็นได้ว่า การพิมพ์ 3 มิติ แบบไม่ใช้ส่วนค้ำยัน สามารถทำได้แต่ทำให้รูปทรงไม่สมบูรณ์ เมื่อเปรียบเทียบกับการใช้ ส่วนค้ำยัน การใช้ส่วนค้ำยันมีข้อจำกัดที่ต้องคำนึงถึงคือความเสียหาย ที่มีโอกาสเกิดกับชิ้นงานเนื่องจากบริเวณที่เป็นส่วนค้ำยันจะต้องถูก แกะออกเมื่อนำชิ้นงานต้นแบบไปใช้ บริเวณเชื่อมต่อของส่วนค้ำยัน และชิ้นงานจึงอาจเกิดความเสียหายได้เล็กน้อย

ภาพ 7

รูปแสดงรอยที่เกิดขึ้นบริเวณจุดใช้ตัวค้ำยัน



ยกตัวอย่างกรณีการพิมพ์รูปทรงคล้ายตัว Y มีความเป็นไปได้ที่จะ พิมพ์ 3 มิติโดยไม่ต้องมีส่วนค้ำยัน เนื่องจากลักษณะที่เป็น Overhang ไม่เกิน 45 องศา แต่ถ้า Overhang ไม่ได้ยื่นออกด้านนอกเหมือนตัว T แต่มีลักษณะคล้ายตัว H หรือ ตัว A ที่มี Overhang อยู่ตรงกลางและ มีลักษณะตัวยึดสองฝั่งจะเรียก Overhang แบบนี้ว่า “Bridge” หรือ สะพาน บริเวณที่เป็น Bridge ในกรณีที่ระยะของทั้งสองฝั่งไม่ห่างกัน จนเกินไป หรือไม่เกิน 5 มิลลิเมตร สามารถพิมพ์ได้โดยไม่ต้องมีส่วน ค้ำยัน เนื่องจากวัสดุที่ถูกรีดออกมาจากหัวฉีดนั้นยังมีความหนืดอยู่ ตามแนวคิดของ (Chakravorty, 2021) แต่จะไม่สมบูรณ์เท่ากับการ มีส่วนค้ำยันในการพิมพ์

ภาพ 8

รูปแสดงการวิเคราะห์ส่วนค้ำยัน และ Bridge

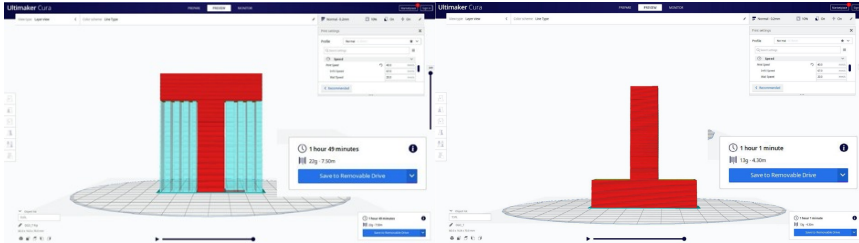


หมายเหตุ. ปรับปรุงจาก 3D Printing Supports, โดย Chakravorty, D, 2021, The Ultimate Guide, <https://all3dp.com/1/3d-printing-support-structures>

จากข้อมูลด้านบนจะเห็นได้ว่าการผลิตชิ้นงานจากการพิมพ์ 3 มิติ มีข้อจำกัดและเงื่อนไขการผลิตอยู่บ้าง แต่สามารถแก้ไขหรือหลีกเลี่ยง ได้ตั้งแต่ขั้นตอนการออกแบบรูปทรง 3 มิติ รวมไปถึงการกำหนดการ วางชิ้นงานในการผลิต ยกตัวอย่าง รูปทรงตัว T ถ้าผลิตด้วยเครื่องพิมพ์ 3 มิติ และวางชิ้นงานเหมือนกับตัว T ทั่วไป จะมี Overhang และ ต้องใช้ตัวค้ำยันจำนวนมาก แต่ถ้าวางตัว T กลับหัว หรือแม้กระทั่ง วางตัว T แนวราบไปกับพื้นจะทำให้ผลิตได้โดย ไม่ต้องใช้ส่วนค้ำยัน จะทำให้สามารถผลิตได้เร็วกว่า และลดโอกาสเกิดความเสียหายกับ ชิ้นงานจากการใช้ส่วนค้ำยัน

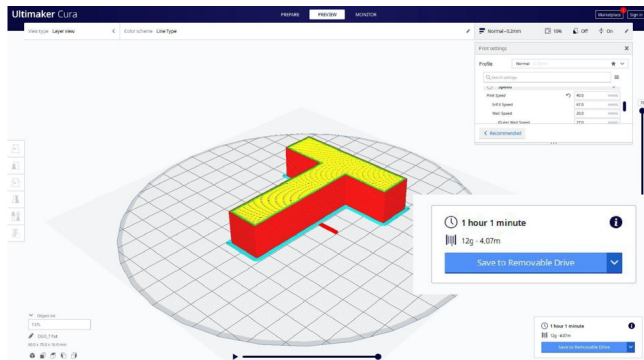
ภาพ 9

รูปแสดงการการวางชิ้นงานตัวลักษณะตัว T ปกติ มีส่วนค้ำยัน ใช้เวลา 1 ชั่วโมง 49 นาที (ซ้าย)
T กลับหัว ใช้เวลา 1 ชั่วโมง 1 นาที (ขวา)



ภาพ 10

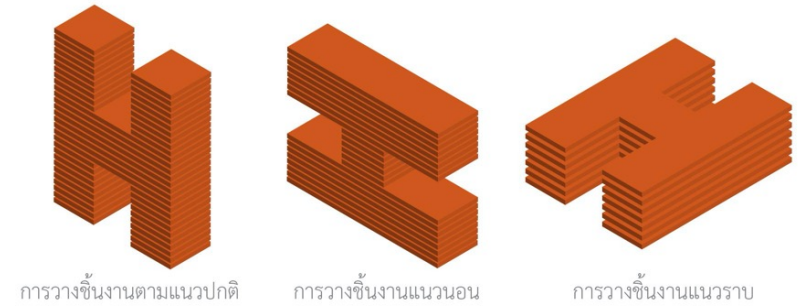
รูปแสดงการการวางชิ้นงานตัวลักษณะตัว T ราบกับพื้น ใช้เวลา 1 ชั่วโมง 1 นาที



จากตัวอย่างทั้ง 3 รูป สังเกตได้ว่าการจัดวางแนวชิ้นงานนั้นมีผลต่อเวลาและต้นทุนของวัสดุในการผลิต โดยการวางกลับหัวและแนวราบ ทำให้ไม่ต้องมีส่วนค้ำเหมือนกัน แต่ใช้วัสดุไม่เท่ากัน ซึ่งการจัดวางชิ้นงานในการผลิต นั้นนอกจากมีผลเรื่องของเวลา วัสดุที่ใช้ และการลดจำนวนส่วนค้ำยัน ยังรวมไปถึงความแข็งแรงของชิ้นงานอีกด้วย ข้อมูลที่กล่าวไปข้างต้นว่าการขึ้นรูปของเครื่องพิมพ์ 3 มิตินั้นเป็นการสร้างรูปทรงต่อเนื่องขึ้นไปเป็นชั้น ๆ ส่งผลให้ระหว่างชั้นของชิ้นงานมีความเปราะบาง เพราะฉะนั้นผู้ใช้งานจะต้องรู้ว่าจะนำชิ้นงานไปใช้รับแรง และน้ำหนักหรือไม่ เช่น การผลิตชิ้นงานรูปตัว H ในลักษณะวางชิ้นงานตามแนวปกติ วางชิ้นงานแนวนอน และการวางราบไปกับพื้น

ภาพ 11

ภาพตัวอย่างการวางชิ้นงานในแนวต่าง ๆ



การวางชิ้นงานตามแนวปกติ

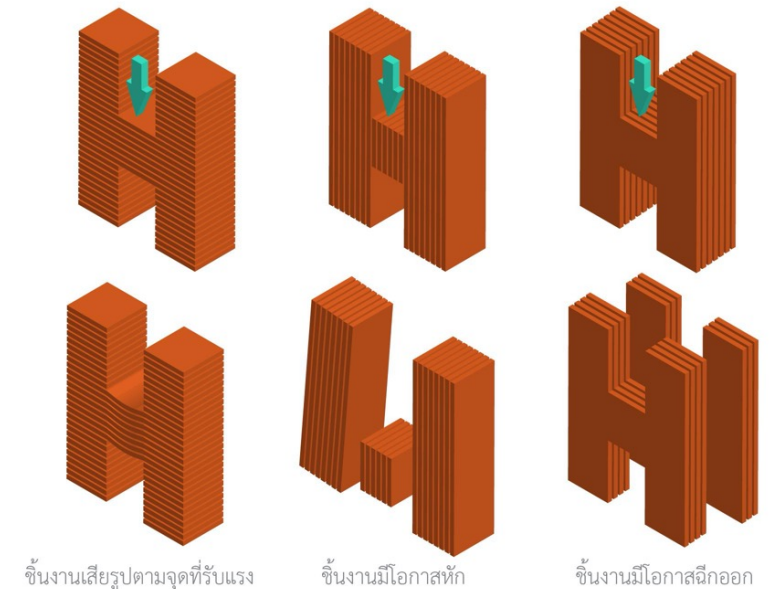
การวางชิ้นงานแนวนอน

การวางชิ้นงานแนวราบ

จากภาพตัวอย่างแสดงให้เห็นถึงแนวของระหว่างชั้นซึ่งส่งผลถึงโครงสร้างของชิ้นงานต้นแบบที่ทำขึ้นมา และเมื่อนำมาใช้งานในแนวเดียวกัน จะมีโอกาสเกิดเหตุการณ์ดังภาพด้านล่าง

ภาพ 12

ภาพแสดงตัวอย่างการรับแรงในแนวเดียวกัน



ชิ้นงานเสียรูปตามจุดที่รับแรง

ชิ้นงานมีโอกาสหัก

ชิ้นงานมีโอกาสฉีกออก

ถ้านำรูปทรงตัว H ที่ผลิตด้วยวิธีการพิมพ์ 3 มิติ แต่ใช้วิธีการวางชิ้นงานต่างกัน สังเกตได้ว่าชิ้นงานที่วางแนวนอน และเมื่อมาใช้ในแนวตั้งจะไม่สามารถรับแรงได้ ในขณะที่ชิ้นงานที่วางในแนวราบมีโอกาสฉีกออก ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับลักษณะ และรูปร่างของแรงที่มากระทำ ดังนั้นก่อนจะผลิตชิ้นงานด้วยกระบวนการพิมพ์ 3 มิติ จะต้องรู้และเข้าใจเกี่ยวกับชิ้นงานว่าจะนำไปใช้งานอย่างไร จึงสามารถกำหนดรูปแบบของการวางชิ้นงาน เพื่อป้องกันไม่ให้เกิดปัญหาชิ้นงานพัง หรือเสียหายหลังจากนำไปใช้งาน

นอกจากจัดการวิธีการวางชิ้นงานแล้ว สิ่งที่ใช้ใช้งานควรทราบเกี่ยวกับการพิมพ์ 3 มิติในด้านของความแข็งแรงและการผลิตคือ ก่อนทำการพิมพ์ 3 มิติผู้ใช้งานสามารถระบุการตั้งค่าต่าง ๆ ของการพิมพ์ที่ละเอียดขึ้นพื้นฐานในโปรแกรมสไลด์ได้ดังต่อไปนี้

ความสูงของแต่ละชั้น (Layer height)

เป็นส่วนตั้งค่าที่สำคัญเพราะเป็นการกำหนดความละเอียดของชิ้นงาน โดยส่วนมากจะใช้ที่ความสูง 0.2 มิลลิเมตรต่อชั้น (สำหรับหัวฉีดขนาด 0.4 มิลลิเมตร) ซึ่งระดับความสูงของแต่ละชั้นจะส่งผลกับ เวลาของการผลิตและปริมาณวัสดุที่ใช้โดยตรง เช่น ทรงกระบอกสูง 20 มิลลิเมตร

- ตั้งค่าความสูงของแต่ละชั้นไว้ที่ 0.25 มิลลิเมตร จะทำการพิมพ์ 80 ชั้น

- ตั้งค่าความสูงของแต่ละชั้นไว้ที่ 0.2 มิลลิเมตร จะทำการพิมพ์ 100 ชั้น

- ตั้งค่าความสูงของแต่ละชั้นไว้ที่ 0.1 มิลลิเมตร จะทำการพิมพ์ 200 ชั้น

ดังนั้นการตั้งค่าความสูงของแต่ละชั้นจะเป็นหัวใจหลักของการพิมพ์ 3 มิติ โดยการตั้งค่าความสูงมีเงื่อนไขว่า ความสูงของแต่ละชั้นจะต้องไม่เกินร้อยละ 80 ของขนาดหัวฉีด ยกตัวอย่าง หัวฉีดขนาด 0.4 มิลลิเมตร จะต้องมีความสูงไม่เกิน 0.32 มิลลิเมตร

ภาพ 13

ภาพตัวอย่าง layer height



หมายเหตุ. ปรับปรุงจาก FFF/FDM 3D PRINT 101, โดย B3D, 2019, <https://www.b3d-online.com/blog-news/fff-fdm-3d-print-101-layer-height-infill-support>

ความหนาแน่นของชิ้นงาน (Infill Density)

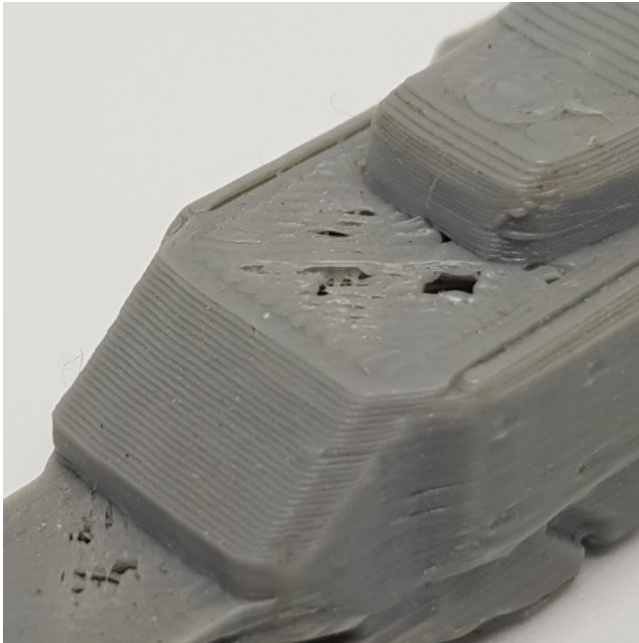
การพิมพ์ 3 มิติ ส่วนใหญ่จะไม่พิมพ์ชิ้นงานที่มีลักษณะตัน เนื่องจากสิ้นเปลืองวัสดุ โปรแกรมสไลด์จึงออกแบบการสร้างโครงสร้างภายในชิ้นงานให้มีลักษณะเป็นโครงสร้างเหมือนเป็นความหนาแน่นของชิ้นงาน โดยลดการใช้วัสดุลงแต่ยังคงความแข็งแรงและคงลักษณะของรูปทรงไว้ ทำให้การตั้งค่าความหนาแน่น มีความเกี่ยวข้องกับ ความแข็งแรงของชิ้นงานโดยตรง โดยยิ่งความหนาแน่นสูง ชิ้นงานก็จะแข็งแรง แต่จะทำให้ใช้เวลาพิมพ์นานขึ้น และใช้วัสดุมากขึ้นเช่นเดียวกัน โดยปกติจะตั้งค่าอยู่ประมาณ 10-20% สำหรับงานต้นแบบทั่วไปขึ้นอยู่กับรูปทรงและการนำชิ้นงานไปใช้

ความหนาของชั้นบนสุดและชั้นล่างสุด (Top/Bottom Thickness)

เป็นการกำหนดความหนาของพื้นผิวชิ้นงานด้านบน เพื่อความสมบูรณ์และความเรียบร้อยของชิ้นงาน เนื่องจากเป็นชั้นต่อจากความหนาแน่นของชิ้นงาน ถ้ามีความหนามากเกินไปก็จะสิ้นเปลืองวัสดุ แต่ถ้าบางเกินไปจะทำให้ชิ้นงานไม่สมบูรณ์

ภาพ 14

ภาพตัวอย่าง ชิ้นงานที่มีความหนาชั้นบนสุดน้อยเกินไป



กำแพงของชิ้นงาน หรือ ความหนาของผิวด้านนอก (Wall Thickness)

เป็นการกำหนดความหนาของผิวเพื่อเสริมสร้างความแข็งแรงของชิ้นงานในการรับแรงด้านข้าง

ความเร็วในการพิมพ์ (Print Speed)

ความเร็วในการพิมพ์จะส่งผลต่อคุณภาพชิ้นงาน ยิ่งใช้ความเร็วในการพิมพ์สูงเกินไป จะทำให้ชิ้นงานมีรายละเอียดที่ลดลง และมีโอกาสเกิดข้อผิดพลาดในการผลิตเนื่องจากวัสดุจะเกาะตัวกับชั้นก่อนหน้านี้ ในทางกลับกันความเร็วของการพิมพ์ที่ช้าเกินไปก็อาจส่งผลให้เกิดข้อผิดพลาดได้เช่นเดียวกัน เนื่องจากวัสดุมีโอกาสที่จะแข็งตัวก่อนที่จะผลิตชั้นต่อไป ทำให้วัสดุไม่เชื่อมต่อกันอย่างสมบูรณ์

ภาพ 15

ภาพตัวอย่าง ชิ้นงานที่ใช้ความเร็วในการพิมพ์เร็วเกินไป



อุณหภูมิ (Temperature)

อุณหภูมิในการพิมพ์ 3 มิติ จะต่างกันออกไปขึ้นอยู่กับประเภทของวัสดุที่ใช้ อุณหภูมิที่สูงเกินไปส่งผลให้วัสดุละลายจนเสียรูปทรง และอุณหภูมิที่ต่ำเกินไปส่งผลให้วัสดุไม่เชื่อมติดกัน

จากข้อมูลที่กล่าวมาทั้งหมดในการตั้งค่าต่าง ๆ ของการพิมพ์ 3 มิติ จะไม่ตายตัวเสมอไป โดยขึ้นอยู่กับประเภทและรุ่นของเครื่องพิมพ์ 3 มิติ อีกทั้งรูปทรงของชิ้นงานต่าง ๆ มีส่วนให้เกิดการตั้งค่าที่ต่างกัน ดังนั้นผู้ใช้งานจะต้องทำความเข้าใจ การตั้งค่าพื้นฐานของเครื่องพิมพ์ 3 มิติ เพื่อให้เกิดการพิมพ์ 3 มิติอย่างถูกต้อง การตั้งค่าต่าง ๆ นั้น ทำให้เห็นเงื่อนไขและข้อจำกัดในการพิมพ์ 3 มิติ ซึ่งสามารถนำไปสู่แนวทางการออกแบบชิ้นงาน เพื่อลดปริมาณของวัสดุที่ใช้ในการผลิต และระยะเวลาในการพิมพ์ได้ ดังต่อไปนี้

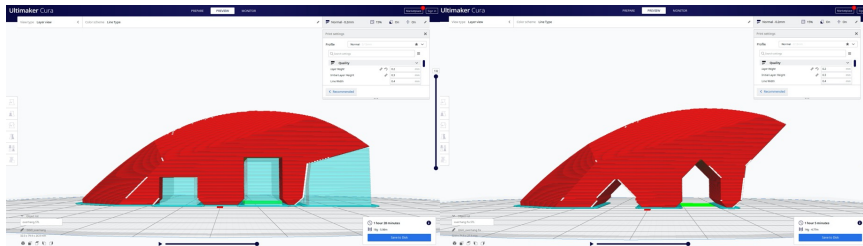
การปรับรูปทรงของชิ้นงานในขั้นตอนการออกแบบ

ผู้ใช้งานควรพิจารณารูปทรงของชิ้นงานเพื่อตรวจสอบ และหาบริเวณที่สามารถปรับรูปทรงได้ โดยพิจารณาจากความสำคัญของรูปทรงนั้น ๆ ว่าต้องการให้มีลักษณะแบบเดิม หรือสามารถปรับเปลี่ยนได้ ถ้าสามารถปรับเปลี่ยนได้ และส่งผลให้การผลิตใช้เวลาลดลง หรือวัสดุที่น้อยลง ก็สมควรที่จะปรับเปลี่ยนเพื่อนำไปสู่การผลิตอย่างคุ้มค่า

- บริเวณชิ้นงานที่ออกแบบมีลักษณะ Overhang สามารถหลีกเลี่ยงหรือลดขนาดลง โดยการใส่ฉาก ที่มีขนาดมุมไม่เกิน 45 องศา เข้าไปบริเวณ Overhang เพื่อลดขนาดลง และ มีโอกาสที่ทำให้สามารถผลิตชิ้นงานโดยไม่ต้องใช้ส่วนค้ำยัน

ภาพ 16

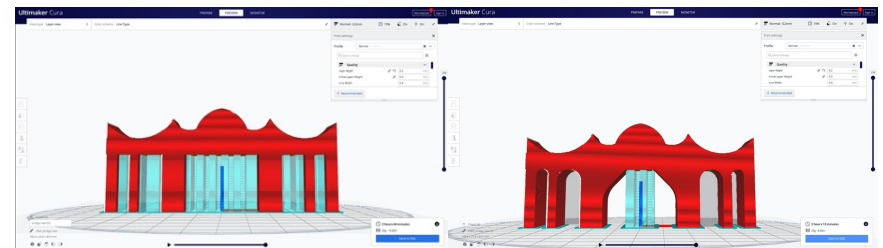
ภาพตัวอย่าง การปรับลักษณะรูปทรงโดยการใส่ฉากขนาด 45 องศา เพื่อลดการสร้างส่วนค้ำยัน



- บริเวณที่เกิด Bridge ถ้าสามารถปรับลดระยะให้ไม่เกิน 10 มิลลิเมตร หรือ การใส่ฉากลักษณะที่ทำมุมไม่เกิน 45 องศา จะช่วยลดระยะของ Bridge ลงในระดับหนึ่ง และ มีโอกาสทำให้สามารถทำการพิมพ์ 3 มิติ ได้โดยไม่ต้องมีส่วนค้ำยัน

ภาพ 17

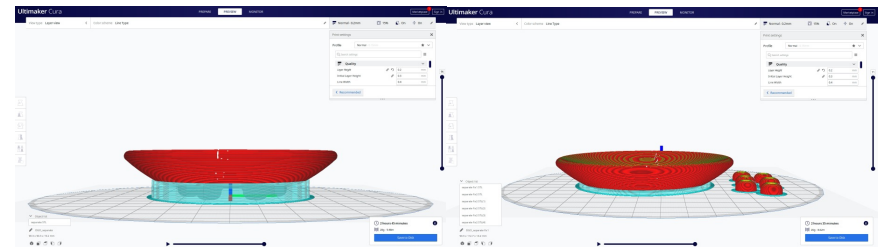
ภาพตัวอย่าง การปรับลักษณะโดยปรับรูปทรงบริเวณ Bridge



บริเวณที่เสี่ยงการใช้ส่วนค้ำยันจำนวนมากไม่ได้ ให้แบ่งชิ้นงานออกเป็นหลายส่วน แล้วนำมาประกอบทีหลัง เพื่อลดการใช้ส่วนค้ำยัน ลดระยะเวลาการผลิต รวมถึงการลดความเสี่ยงที่มีโอกาสเกิดการผลิตพลาดเนื่องจากการพิมพ์เป็นระยะเวลานาน

ภาพ 18

ภาพตัวอย่าง การแบ่งชิ้นงานออกเป็นหลายชิ้น เพื่อลดจำนวนส่วนค้ำยัน



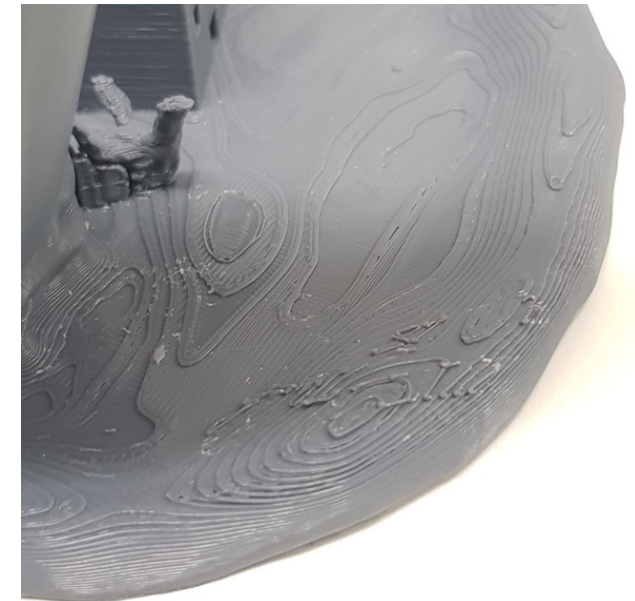
จากตัวอย่างที่กล่าวมา แสดงให้เห็นว่าการปรับลักษณะของชิ้นงานในบางจุด สามารถทำให้ผู้ใช้งานผลิตชิ้นงานโดยใช้วัสดุน้อยลง และเวลาที่ใช้ในการผลิตลดลง ซึ่งตัวอย่างที่กล่าวมาเป็นเพียงชิ้นงานขนาดเล็ก อาจจะทำให้เห็นความต่างของเวลาประมาณ 10-30 นาที แต่ชิ้นงานขนาดใหญ่ที่ปกติใช้ระยะเวลาในการพิมพ์มากกว่า 6-8 ชั่วโมง อาจลดลงมากกว่า 1 ชั่วโมงได้เช่นกัน การแบ่งชิ้นงานนั้นไม่จำเป็นต้องพิมพ์รวมกันใน 1 ครั้ง สามารถแยกออกมาเป็นการพิมพ์อีกครั้งหนึ่ง เช่น พิมพ์ตัวชิ้นงานหลัก 1 ครั้ง พิมพ์ขาของชิ้นงาน 4 ครั้ง เพื่อลดระยะเวลาการผลิต เนื่องจากการลดเวลาในการผลิตลง ส่งผลให้มีโอกาสในการพิมพ์ผิดพลาดลดน้อยลง หรือเมื่อการพิมพ์มีข้อผิดพลาด ยังสามารถพิมพ์ขึ้นมาใหม่แค่ชิ้นที่ต้องการได้อีกด้วย

การจัดวางชิ้นงานในขั้นตอนการเตรียมพิมพ์งาน

- ควรจัดวางชิ้นงานโดยนำด้านที่เรียบติดพื้น (เพื่อให้ชิ้นงานยึดกับฐานของเครื่องพิมพ์ 3 มิติได้ดี) โดยพิจารณาวางชิ้นงานด้านที่จำเป็นต้องใช้ส่วนค้ำยันน้อยที่สุด
- ถ้าไม่สามารถหลีกเลี่ยงส่วนค้ำยัน ให้วางชิ้นงานโดยมีส่วนค้ำยันอยู่ด้านล่าง หรือด้านที่ไม่ได้เป็นส่วนสำคัญเพื่อหลีกเลี่ยงและลดความเสียหายที่จะเกิดกับชิ้นงาน
- พิจารณาการวางชิ้นงานกับความจำเป็นในการนำไปใช้งานที่เกี่ยวข้องกับความแข็งแรงต่าง เช่น การรับน้ำหนัก
- หลีกเลี่ยงการวางชิ้นงานที่มีลักษณะโค้งมนขึ้นด้านบน เนื่องจากข้อจำกัดของเครื่องพิมพ์ 3 มิติ จะทำให้รูปทรงไม่สมบูรณ์ถ้าตั้งค่าความละเอียดไม่สูง

ภาพ 19

ภาพตัวอย่างชิ้นงานที่มีลักษณะโค้งมนที่ถูกพิมพ์ด้วยเครื่องพิมพ์ 3 มิติ



ดังนั้นผู้ใช้งานเครื่องพิมพ์ 3 มิติ ควรที่จะศึกษาและเตรียมพร้อม ตั้งแต่กระบวนการออกแบบ ชิ้นงานและการเตรียมการพิมพ์ชิ้นงาน เพื่อให้ได้ชิ้นงานตามที่ต้องการ หลีกเลี่ยงความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้น ใช้วัสดุและเวลาในการผลิตได้อย่างคุ้มค่าที่สุด รวมไปถึงการพิจารณา การเลือกใช้เครื่องมือต่าง ๆ ในการขึ้นรูปนอกจากการใช้เครื่องพิมพ์ 3 มิติ อีกด้วย เนื่องจากรูปทรงบางประเภทไม่ได้เหมาะกับการพิมพ์ 3 มิติ เสมอไป ผู้ใช้งานบางกลุ่มอาจจะรู้สึกว่าการส่งพิมพ์ 3 มิติ เป็นเรื่องง่าย และสะดวกสบาย แต่ในทางกลับกัน ระยะเวลา และค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นอาจจะไม่คุ้มค่าเมื่อเทียบกับวิธีการผลิตแบบอื่น ดังนั้น การเข้าใจกระบวนการทำงานของเครื่องมือ และการพิจารณารูปทรงของชิ้นงาน ถือว่ามีความสำคัญมากในการผลิตชิ้นงานต้นแบบ

บทสรุป

เครื่องพิมพ์ 3 มิติ ถือว่าเป็นเครื่องมือการผลิตในยุคปัจจุบันที่มีความนิยมสูง และใช้งานได้ง่ายเมื่อเทียบกับการผลิตโดยวิธีอื่น ๆ จากเครื่องมือประเภทเดียวกัน แต่ก่อนที่ผู้ใช้งานจะใช้งานได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ และเกิดความคุ้มค่า ทั้งด้านเวลาในการผลิต ปริมาณวัสดุที่ใช้ และรวมไปถึงค่าบริการพิมพ์ 3 มิติ (ในกรณีที่ผู้ใช้งานใช้บริการร้านที่รับพิมพ์ 3 มิติ) การมีพื้นฐานความรู้เกี่ยวกับหลักการทำงานของเครื่องพิมพ์ 3 มิติ ถือว่าเป็นหัวใจหลักของการใช้งาน

ผู้ออกแบบชิ้นงานหรือผู้ที่ไม่ได้ทำการพิมพ์ 3 มิติ ด้วยตนเอง ควรใส่ใจในการออกแบบชิ้นงานให้เหมาะสมกับการผลิตด้วยเครื่องพิมพ์ 3 มิติ เพื่อลดเวลาในการผลิตลง โดยการที่ใช้ระยะเวลาในการพิมพ์ที่น้อยลง จะส่งผลให้ค่าใช้จ่ายการพิมพ์ 3 มิติ ลดลงไปด้วย เนื่องจากร้านที่รับบริการส่วนใหญ่จะคิดราคาจากจำนวนเวลาในการพิมพ์

สำหรับผู้ใช้งานเครื่องพิมพ์ 3 มิติ ด้วยตนเอง ควรมีความรู้ในการจัดวางแนวของชิ้นงานที่ถูกต้องในการนำไปใช้งาน เพื่อป้องกันปัญหาชิ้นงานแตกหัก หรือเสียหายจากการนำไปใช้งานและการพิจารณาว่าผลิตชิ้นงานขึ้นมาเพื่อนำไปใช้งานอย่างไร เพื่อระบุการตั้งค่าที่ช่วยให้ผลิตชิ้นงานได้ตามวัตถุประสงค์ของการใช้งาน เช่น การนำไปรับแรงหรือทดสอบกลไกต่างๆ จะต้องคำนึงถึงแนวการจัดวางชิ้นงาน และการตั้งค่าของความหนาแน่นชิ้นงาน (Infill) ความหนาของผิวด้านนอก (Wall Thickness) ส่วนชิ้นงานที่ผลิตเพื่อตรวจสอบขนาดและสัดส่วนอาจจะไม่ต้องการความละเอียดที่มาก โดยการตั้งค่าความเร็วในการพิมพ์ (Print Speed) ให้สูงขึ้นได้ รวมไปถึงสามารถปรับระดับความสูงของแต่ละชั้น (Layer height) ให้มีความสูงมากขึ้น และการตั้งค่าการพิมพ์ที่เหมาะสมกับลักษณะของชิ้นงาน จะช่วยลดปัญหาที่จะเกิดขึ้นในขั้นตอนการพิมพ์

นอกจากผู้ใช้งานจะใช้เครื่องมือพิมพ์ 3 มิติ ได้แล้วนั้น การพิจารณา รูปทรงบางลักษณะที่อาจจะไม่เหมาะกับการผลิตโดยเครื่องพิมพ์ 3 มิติ เช่น การผลิตชิ้นงานที่มีลักษณะเป็นแผ่นเรียบ อาจจะเหมาะกับการผลิตโดยการตัดด้วยเลเซอร์ เป็นต้น

การเลือกเครื่องมือให้เหมาะสมกับลักษณะของชิ้นงานเป็นอีก ทางเลือกที่ทำให้ผู้ใช้งานสามารถผลิตชิ้นงานได้อย่างคุ้มค่า โดย ชิ้นงานที่เหมาะสมกับการพิมพ์ 3 มิติ ได้แก่

- ชิ้นงานที่มีลักษณะซับซ้อน ต้องการรายละเอียดลักษณะของ รูปทรง เช่น งานประติมากรรม ชิ้นงานตัวการ์ตูน เป็นต้น
- ชิ้นงานที่มีลักษณะเฉพาะ เช่น ชิ้นส่วนเครื่องจักร ชิ้นส่วนของ ยานพาหนะ ชิ้นส่วนของเครื่องมือพิเศษต่าง ๆ เป็นต้น
- ชิ้นงานทดแทนหรือไม่สามารถจัดหาได้ เช่น ชิ้นส่วนของเกาที่ ขำรุด ชิ้นส่วนอะไหล่ต่าง ๆ เป็นต้น
- ชิ้นงานทดสอบก่อนผลิตจริง เช่น ชิ้นงานตัวอย่างกลไก ชิ้นงาน ตัวอย่างเครื่องยนต์ ชิ้นงานตัวอย่างการทำงานต่าง ๆ ชิ้นงานต้นแบบ เป็นต้น

ดังนั้นผู้ใช้งานจะต้องพิจารณาวัตถุประสงค์ของการนำชิ้นงาน ไป ใช้เพื่อให้สามารถผลิตชิ้นงานจากเครื่องพิมพ์ 3 มิติ ได้อย่างเหมาะสม

เอกสารอ้างอิง

- B3D Online. (2019, May 30). *FFF/FDM 3D PRINT 101- LAYER HEIGHT, INFILL & SUPPORT*. <https://www.b3d-online.com/blog-news/ffffdm-3d-print-101-layer-height-infill-support>
- Chakravorty, D. (2021, November 5). *3D Printing Supports – The Ultimate Guide*. <https://all3dp.com/1/3d-printing-support-structures>.

หลักเกณฑ์การจัดทำต้นฉบับบทความ เพื่อพิจารณาเผยแพร่ในวารสารวิชาการ DEC Journal คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

วารสารวิชาการ DEC Journal คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร เป็นวารสารเผยแพร่ในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์และตีพิมพ์เพื่อเผยแพร่ความก้าวหน้าผลงานวิชาการ บทความวิจัยและบทความวิชาการทางด้านศิลปะ การออกแบบและสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง เช่น ออกแบบผลิตภัณฑ์ ออกแบบนิเทศศิลป์ ออกแบบภายใน เครื่องเคลือบดินเผา ออกแบบเครื่องแต่งกาย ประยุกต์ศิลปศึกษา ออกแบบเครื่องประดับ ศิลปะการออกแบบดิจิทัล ศิลปะการออกแบบทัศนศิลป์และทัศนกรรม ศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม ศิลปศึกษา ทัศนศิลป์ ศิลปะการออกแบบบูรณาการข้ามศาสตร์ ให้แก่อาจารย์ นักศึกษา และนักวิชาการทั้งภายในและภายนอกสถาบัน โดยมีหลักเกณฑ์ในการนำผลงานของผู้สนใจส่งผลงานมาตีพิมพ์ในวารสารวิชาการ DEC Journal ต้องได้รับการตรวจสอบทางวิชาการจากผู้ทรงคุณวุฒิที่ตรงกับสาขาวิชา 3 คนต่อ 1 บทความ เพื่อให้วารสารมีคุณภาพระดับมาตรฐานสากลที่ส่งเสริมงานวิชาการ มีประโยชน์และสามารถอ้างอิงได้ ผลงานที่ส่งมาต้องมีความน่าสนใจ มีประเด็นสำคัญของผู้เขียนที่ชัดเจนด้วยองค์ความรู้ที่ทันสมัย และต้องเป็นผลงานที่ไม่เคยเสนอหรือกำลังเสนอเพื่อตีพิมพ์ในวารสารวิชาการใดมาก่อน โดยวารสารวิชาการ DEC Journal รับต้นฉบับทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

กำหนดออกปีละ 3 ฉบับ

ฉบับที่ 1 มกราคม - เมษายน

ฉบับที่ 2 พฤษภาคม - สิงหาคม

ฉบับที่ 3 กันยายน - ธันวาคม

1. ประเภทของบทความที่เผยแพร่

1.1 บทความวิชาการ (Academic Article) เป็นบทความที่ผู้เขียนได้เขียนด้วยการนำเสนอแนวคิด วิเคราะห์ วิจัย บนพื้นฐานทางวิชาการผ่านการเรียบเรียงจากงานสร้างสรรค์ ผลงานศิลปะ ออกแบบและสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง ของตนเองหรือของผู้อื่น รวมถึงการวิเคราะห์ปรากฏการณ์การเปลี่ยนแปลง การพัฒนา ที่เกี่ยวข้องกับ ศิลปะ การออกแบบ และสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง ผู้เขียนสามารถใส่ภาพประกอบ ตาราง เพื่อส่งเสริมให้สร้างความเข้าใจให้กับผู้อ่านได้ง่ายและทำให้บทความมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ด้วยการอ้างอิงอย่างเป็นระบบตามมาตรฐาน APA 7th Edition

ส่วนประกอบ : ชื่อเรื่อง ชื่อ-นามสกุลและสังกัดของผู้เขียน (ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ) บทคัดย่อและคำสำคัญ (ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ) บทคัดย่อความยาว 250-300 คำ) บทนำ เนื้อหา (สามารถแบ่งเป็นหัวข้อตามที่ผู้เขียนต้องการนำเสนอ) บทสรุป และเอกสารอ้างอิงที่เป็นภาษาไทยและที่แปลเป็นภาษาอังกฤษ

1.2 บทความวิจัย (Research Article) เป็นบทความที่ผู้เขียนได้แสดงผลของการค้นคว้า มีวัตถุประสงค์ชัดเจน เพื่อความก้าวหน้าทางวิชาการทางด้านศิลปะ การออกแบบและสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง มีลักษณะเป็นการเขียนด้วยรูปแบบของหลักการวิจัยประกอบด้วย

ส่วนประกอบ : ผู้เขียนสามารถใส่ภาพประกอบ ตาราง เพื่อส่งเสริมให้สร้างความเข้าใจให้กับผู้อ่านได้ง่ายและทำให้บทความมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ด้วยการอ้างอิงอย่างเป็นระบบตามมาตรฐาน APA 7th Edition ชื่อเรื่อง ชื่อ-นามสกุลและสังกัดของผู้เขียน (ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ) บทคัดย่อและคำสำคัญ (ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ) บทคัดย่อความยาว 250-300 คำ) บทนำ วัตถุประสงค์การวิจัย เครื่องมือวิจัยและวิธีดำเนินการวิจัย ผลการวิจัย การวิเคราะห์ข้อมูล สรุปและอภิปรายผล และเอกสารอ้างอิง ที่เป็นภาษาไทยและที่แปลเป็นภาษาอังกฤษ

2. การจัดเตรียมต้นฉบับ

2.1 บทความภาษาไทยและภาษาอังกฤษให้ใช้ตัวอักษร TH Sarabun New ขนาดตัวอักษร 14 pt เมื่อรวมภาพประกอบและตาราง ไม่เกิน 15 หน้า ในการจัดเตรียมบทความ

2.2 ใส่เลขหน้ากำกับทุกหน้าที่ด้านล่าง กึ่งกลางของหน้ากระดาษ A4

2.3 ชื่อเรื่องของบทความ ไม่ควรเกิน 100 ตัวอักษร รวมเว้นวรรค ให้ใช้ตัวอักษร TH Sarabun NEW ขนาดตัวอักษร 18 pt ตัวหนา

2.4 ชื่อผู้เขียนบทความ อยู่ลำดับลงมาจากรายชื่อเรื่อง หากมีผู้เขียนบทความหลายคนที่ยังสังกัดต่างหน่วยงานกันให้ใช้ตัวอักษรอารบิกตัวเล็กกำกับเหนือตัวอักษรสุดท้ายของนามสกุลแต่ละคนใส่เครื่องหมายจุลภาค (, comma) ถัดจากตัวอักษรอารบิก ตามด้วยเครื่องหมายดอกจัน (asterisk) สำหรับรายละเอียดสถานะของผู้เขียนบทความ ให้ใช้ตัวอักษร TH Sarabun NEW ขนาดตัวอักษร 14

2.5 ที่อยู่ผู้เขียนบทความ อยู่ลำดับลงมาจากรายชื่อผู้เขียนบทความ ให้เขียนเรียงลำดับตามตัวอักษรอารบิกที่กำกับไว้ในส่วนของชื่อผู้เขียนบทความ ให้ใช้ตัวอักษร TH Sarabun NEW ขนาดตัวอักษร 12

2.6 อีเมลผู้เขียนบทความ อยู่ลำดับลงมาของที่อยู่ผู้เขียนบทความ ให้ใส่อีเมลของผู้เขียนบทความที่สามารถติดต่อได้ในระหว่างดำเนินการ ให้ใช้ตัวอักษร TH Sarabun NEW ขนาดตัวอักษร 12

2.7 บทคัดย่อ (abstract) หรือ บทสรุป (summary) ให้มีเพียงย่อหน้าเดียวโดยไม่ใช้หัวข้อย่อยในบทคัดย่อ ระบุความยาวไม่ควรเกิน 250-300 คำ หากเป็นบทคัดย่อภาษาไทย ต้องมีบทคัดย่อทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ผู้เขียนบทความควรกำหนดคำสำคัญ (keywords) ของเรื่อง แต่ไม่ควรเกิน 5 คำ ขนาดตัวอักษร 14

2.8 องค์ประกอบของบทความ

2.8.1 บทความวิชาการ ประกอบด้วย

1. ส่วนนำ

- ชื่อเรื่อง
- ชื่อผู้เขียนบทความ
(ระบุผู้เขียนบทความสำหรับติดต่อ)
- ที่อยู่ผู้เขียนบทความ/สังกัด
(คณะ มหาวิทยาลัย จังหวัดและอีเมลผู้เขียนบทความ)

2. บทคัดย่อ บทคัดย่อต้องระบุถึงความสำคัญของเรื่อง ประเด็นสำคัญของบทความบทสรุปความยาว 250-300 คำ

3. เนื้อหา

- บทนำ (introduction)
- เนื้อหาในแต่ละประเด็น
- ส่วนสรุปประเด็น (conclusion) เพื่อแสดง
สิ่งสำคัญของประเด็นในแต่ละหัวข้อโดย
เรียบเรียงอย่างต่อเนื่อง นำไปสู่ความคิดเห็น
ของผู้เขียนในประเด็นของเนื้อหาบทความ

2.8.2 บทความวิจัย ประกอบด้วย

1. หน้าชื่อเรื่อง

- ชื่อเรื่อง
- ชื่อผู้เขียนบทความ
(ระบุผู้เขียนบทความสำหรับติดต่อ)
- สังกัด (คณะ มหาวิทยาลัย จังหวัด) และ
อีเมลผู้เขียนบทความ

2. บทคัดย่อ

- บทคัดย่อต้องระบุถึงความสำคัญของเรื่อง
วัตถุประสงค์ วิธีการศึกษา ผลการศึกษา และ
บทสรุป ความยาว 250-300 คำ

3. เนื้อหาบทความ

- บทนำ (ความสำคัญของที่มา ปัญหาของงานวิจัย
วัตถุประสงค์การวิจัย)
- วัสดุอุปกรณ์และวิธีการ
- ผลการศึกษา
- อภิปรายผลการศึกษา
- สรุปผลการศึกษา
- กิตติกรรมประกาศ (ถ้ามี)

ขั้นตอนการพิจารณาจากผู้ประเมินพิจารณาบทความ

1. การตอบรับหรือปฏิเสธบทความ

กองบรรณาธิการพิจารณาบทความเมื่อได้รับบทความจากผู้เขียน แล้วแจ้งผลการพิจารณาตอบรับหรือปฏิเสธบทความให้ผู้ส่งบทความทราบภายใน 15 วัน หากบทความมีรูปแบบหรือองค์ประกอบไม่ตรงตามหลักเกณฑ์การจัดทำต้นฉบับบทความที่วารสารกำหนด ฝ่ายประสานงานจะติดต่อกับผู้ส่งบทความเพื่อให้ปรับปรุงแก้ไขภายใน 15 วัน

2. การประเมินบทความ

ฝ่ายประสานงานนำต้นฉบับบทความที่ผ่านการพิจารณาจากกองบรรณาธิการแล้ว นำเสนอให้ผู้ประเมินพิจารณาบทความ (peer-reviewer) จำนวน 3 ท่าน โดยกองบรรณาธิการเป็นผู้เลือกจากผู้เชี่ยวชาญหรือเกี่ยวข้องกับสาขาวิชาที่สอดคล้องกับบทความ ให้เป็นผู้พิจารณาเผยแพร่บทความตามเกณฑ์ประเมินบทความที่วารสารกำหนด โดยเก็บข้อมูลทั้งหมดเป็นความลับและไม่เปิดเผย ชื่อ-นามสกุล รวมถึงหน่วยงานที่สังกัดทั้งของผู้เขียนและผู้ประเมินบทความ (double-blinded) จนกว่าต้นฉบับบทความจะได้รับการเผยแพร่ ใช้เวลาพิจารณาแต่ละบทความประมาณ 1 เดือน

3. ผลการประเมินบทความ

บทความที่ผ่านการประเมิน คือ บทความที่ได้รับผลการประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิในระดับ ดี ดีมาก ดีเด่น ทั้งนี้ ผลการพิจารณาของผู้ประเมินบทความถือเป็นสิ้นสุด โดยไม่มีการทบทวนบทความที่ไม่ผ่านการประเมินหรือทบทวนระดับผลการประเมินอีกครั้ง หรือเปลี่ยนแปลงผู้ประเมินบทความใหม่ในทุกกรณี

4. การแจ้งผลการประเมินบทความ

กองบรรณาธิการวารสารจะส่งผลการประเมินให้ผู้ส่งบทความได้ทราบภายใน 7 วัน นับตั้งแต่ได้รับผลการประเมินจากผู้ประเมินท่านสุดท้าย หากมีข้อเสนอแนะหรือข้อแก้ไขปรับปรุงจากผู้ประเมิน ให้ผู้ส่งบทความปรับแก้ไขภายใน 15 วัน แล้วส่งกลับมายังกองบรรณาธิการ นับตั้งแต่วันที่ได้รับทราบผลการพิจารณาจากกองบรรณาธิการ หากผู้ส่งบทความไม่เห็นด้วยกับข้อเสนอแนะหรือข้อแก้ไขปรับปรุงของผู้ประเมิน ให้ทำหนังสือเป็นลายลักษณ์อักษรชี้แจงรายละเอียดให้กองบรรณาธิการพิจารณา

5. การตอบรับการเผยแพร่บทความ

บทความที่ผ่านการแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้ประเมิน จะได้รับการพิจารณาอีกครั้งจากกองบรรณาธิการ แต่เป็นในรายละเอียดของรูปแบบบทความ การใช้ภาษา และการพิสูจน์อักษร โดยพิจารณาจากความง่ายต่อการอ่านบทความ จากนั้นกองบรรณาธิการจะแจ้งข้อเสนอมให้ผู้ส่งบทความแก้ไขปรับปรุง เมื่อแก้ไขปรับปรุงเสร็จสมบูรณ์แล้ว ให้ถึงวันที่บรรณาธิการให้ความเห็นชอบแก้ไขบทความครั้งสุดท้ายเป็นวันแก้ไขบทความ และให้ถึงวันที่บรรณาธิการมีหนังสือเป็นลายลักษณ์อักษรแจ้งการเผยแพร่บทความ เป็นวันตอบรับการตีพิมพ์บทความ

6. การเผยแพร่บทความ

บทความที่ได้รับหนังสือตอบรับการเผยแพร่จากบรรณาธิการวารสารแล้ว จะได้รับการเผยแพร่ผ่านระบบวารสารวิชาการ DEC Journal ออนไลน์ (ThaiJO) ภายใน 30 วัน นับแต่วันออกหนังสือตอบรับการเผยแพร่ โดยที่การเผยแพร่ได้เรียงลำดับก่อนหลังตามวันที่บรรณาธิการวารสารมีหนังสือแจ้งการตีพิมพ์ให้ผู้ส่งบทความทราบตามลำดับอย่างเคร่งครัดโดยไม่มีการเปลี่ยนแปลงหรือทบทวนไม่ว่ากรณีใด

จริยธรรมการตีพิมพ์

จริยธรรมการตีพิมพ์บทความในวารสารวิชาการ DEC Journal คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

วารสารวิชาการ DEC Journal คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร เป็นเสมือนพื้นที่กลางในการนำเสนองานวิชาการด้านศิลปะ การออกแบบ และสาขาที่เกี่ยวข้อง จากการสร้างสรรค์ การวิจัย การเขียนงานวิชาการ ให้กับนักวิชาการ นักออกแบบ ศิลปิน อาจารย์ นิสิต นักศึกษา รวมทั้งบุคคลทั่วไปที่สนใจในงานวิชาการ เพื่อเผยแพร่ผลงานวิชาการให้อยู่ในหลักเกณฑ์ ยึดถือความถูกต้อง คุณภาพของผลงาน ความโปร่งใส และปฏิบัติตามจริยธรรมอย่างเคร่งครัด โดยยึดแนวหลักการ

กองบรรณาธิการวารสารจึงได้กำหนดแนวทางปฏิบัติของบทบาทหน้าที่สำหรับบุคคล 3 กลุ่มให้อยู่ในหลักเกณฑ์การเผยแพร่วารสาร ได้แก่ ผู้เขียนบทความ (Author) บรรณาธิการวารสาร (Editor) และผู้ประเมินบทความ (Peer-Reviewer) ให้ทำความเข้าใจและนำไปปฏิบัติตาม ดังนี้

บทบาทและหน้าที่ของผู้เขียนบทความ

1. ผู้เขียนบทความต้องรับรองว่าผลงานที่เผยแพร่ไม่เคยตีพิมพ์เผยแพร่ที่ไหนมาก่อนและเป็นผลงานใหม่
2. ผู้เขียนบทความต้องศึกษารูปแบบการเขียนบทความตามเกณฑ์ของวารสารกำหนดให้ถูกต้องตามองค์ประกอบ
3. ผู้เขียนบทความต้องเขียนและนำเสนอผลงานตนเองทั้งหมด หากในผลงานมีการกล่าวถึงผลงานเขียนของผู้อื่น ต้องมีการอ้างอิงอย่างถูกต้อง และต้องมีภาระบ่งชี้ชัดเจนไว้ในรายการอ้างอิง ภายในบทความ และรายการอ้างอิงท้ายบทความ
4. ผู้เขียนบทความต้องเขียนข้อเท็จจริงจากการทำวิจัยหรือการค้นคว้าทางวิชาการ การสร้างสรรค์ ด้วยความซื่อสัตย์ทางวิชาการ ไม่คำนึงถึงผลประโยชน์ทางวิชาการจนมองข้ามหรือละเมิดสิทธิส่วนบุคคล หรือสิทธิมนุษยชน
5. ผู้เขียนบทความต้องไม่คัดลอกข้อความจากผลงานเดิมของตนเอง ในเรื่องเดียวกัน ไปเผยแพร่ในวารสารวิชาการมากกว่าหนึ่งฉบับ โดยไม่อ้างอิงผลงานเดิมตามหลักวิชาการในลักษณะที่สร้างความเข้าใจว่าผลงานนั้นเป็นผลงานใหม่
6. ผู้เขียนบทความต้องระบุแหล่งทุนสนับสนุนในการทำวิจัย
7. ผู้เขียนบทความที่มีมากกว่า 1 คน ต้องมีบทบาทหน้าที่ในการวิจัย ค้นคว้าและเขียนบทความด้วยกันจริง
8. ผู้เขียนบทความต้องชี้แจงผลประโยชน์ทับซ้อนที่มีอยู่ในบทความให้กองบรรณาธิการทราบ ตั้งแต่เริ่มส่งบทความ
9. ผู้เขียนบทความต้องยื่นหลักฐานแสดงการอนุญาตจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยของสถาบัน ที่ดำเนินการ หากบทความมีการใช้ข้อมูลจากการทำวิจัยในคนหรือสัตว์
10. ผู้เขียนบทความต้องไม่ละเมิดกระบวนการพิจารณาบทความ การประเมินบทความ และการดำเนินงานของวารสารไม่ว่าในช่องทางใด
11. บทความที่ไม่ผ่านการพิจารณาจากผู้ประเมินให้ไม่สามารถนำมาประเมินใหม่หรือนำมาเสนอใหม่ได้อีกครั้ง

บทบาทและหน้าที่ของบรรณาธิการ

1. บรรณาธิการมีหน้าที่พิจารณาถ้อยแถลงของบทความเพื่อเผยแพร่ในวารสารที่รับผิดชอบ
2. บรรณาธิการมีหน้าที่ดำเนินการเผยแพร่บทความในวารสารตามรูปแบบ องค์ประกอบ และหลักเกณฑ์ที่วารสารกำหนด
3. บรรณาธิการต้องปกปิดข้อมูลของผู้เขียนบทความและผู้ประเมินบทความ ในช่วงระยะเวลาของการประเมินบทความ
4. บรรณาธิการต้องไม่นำบทความที่เคยตีพิมพ์มาแล้ว มาเผยแพร่ซ้ำ
5. บรรณาธิการต้องจัดลำดับการเผยแพร่บทความให้เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดอย่างเคร่งครัด
6. บรรณาธิการต้องไม่นำบทความของตน มาเผยแพร่ในวารสารที่รับผิดชอบขณะเป็นบรรณาธิการ
7. บรรณาธิการต้องไม่มีประโยชน์ทับซ้อนกับผู้เขียนบทความ ผู้ประเมิน และผู้บริหาร
8. บรรณาธิการต้องกำกับไม่ให้เกิดการละเมิดสิทธิ แทรกแซงกระบวนการพิจารณา การประเมินบทความ และการดำเนินงานของวารสาร

บทบาทและหน้าที่ของผู้ประเมินบทความ

1. ผู้ประเมินบทความต้องไม่เปิดเผยข้อมูลและรักษาความลับของบทความ
2. ผู้ประเมินบทความต้องแจ้งให้บรรณาธิการวารสารทราบและปฏิเสธการประเมินบทความ หากพบว่าผลประโยชน์ทับซ้อนกับผู้เขียนบทความที่ตนเป็นผู้ประเมิน
3. ผู้ประเมินบทความควรประเมินบทความที่ตรงกับสาขาวิชาที่ตนเชี่ยวชาญ พิจารณาหลักการ แนวคิด เนื้อหา รวมทั้งคุณภาพของการวิเคราะห์และความเข้มข้นของผลงานตามหลักวิชาการ
4. ผู้ประเมินบทความต้องประเมินตามการวิชาการ ปราศจากอคติ ประเมินตามข้อเท็จจริงตามหลักการวิชาการ ไม่ใช่ความเห็นส่วนตัวที่ไม่มีข้อมูลมารองรับเพียงพอ
5. ผู้ประเมินบทความต้องประเมินและให้ข้อคิดเห็น วิเคราะห์เชิงวิชาการที่เป็นประโยชน์ต่อผู้เขียนในเชิงรายละเอียดเพื่อปรับปรุงแก้ไข โดยให้ความสำคัญต่อความก้าวหน้าทางการสร้างความรู้ทางวิชาการ
6. ผู้ประเมินบทความต้องระบุ แสดงให้เห็นผลงานวิชาการที่สำคัญต่อบทความที่ประเมิน แต่ผู้เขียนบทความไม่ได้กล่าวถึง หากมีส่วนใดส่วนหนึ่งหรือทั้งหมดของบทความที่เหมือนหรือมีความซ้ำซ้อนกับผลงานชิ้นอื่นที่เคยมีผู้ศึกษาไว้ก่อนแล้ว ต้องแจ้งให้บรรณาธิการรับทราบ
7. ผู้ประเมินบทความต้องไม่ละเมิด แทรกแซงกระบวนการพิจารณาบทความ การประเมินบทความ และการดำเนินงานของวารสารในทุกช่องทาง

การส่งบทความ สิ่งที่คุณเขียนบทความต้องนำส่ง

1. ใบสมัคร ตีพิมพ์ในวารสารวิชาการ DEC Journal
2. ไฟล์ต้นฉบับบทความที่จัดพิมพ์ด้วย Microsoft word ในแบบฟอร์มตามที่วารสารได้เตรียมให้ โดยพิจารณาว่าเป็นบทความวิจัยหรือบทความวิชาการ โดยผู้เขียนสามารถปรับหัวข้อย่อยตามเหมาะสมแต่ควรยึดขนาดของตัวอักษร การจัดหน้ากระดาษตามตัวอย่างจากไฟล์ แล้วส่งในระบบ ThaiJO (Submission)

สอบถามรายละเอียดเพิ่มเติม :

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย อาริรุ่งเรือง

areerungruang_s@silpakorn.edu

บรรณาธิการ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

โทรศัพท์ : 08-1619-3228

ID Line : supachai.joe

หมายเหตุ : ทักษะและข้อคิดเห็นในวารสารแต่ละฉบับเป็นของผู้เขียนบทความแต่ละท่าน มิใช่เป็นความคิดเห็นของกองบรรณาธิการหรือคณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ทั้งนี้ กองบรรณาธิการหรือคณะมัณฑนศิลป์ ไม่จำเป็นต้องเห็นด้วยกับความคิดเห็นดังกล่าวเสมอไป



<https://so07.tci-thaijo.org/index.php/decorativeartsJournal>



วารสารวิชาการ DEC Journal

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

เลขที่ 31 ถนนพระราม 5 แขวงพระบรมมหาราชวัง

เขตพระนคร กรุงเทพฯ 10200

โทรศัพท์: 02-221-5874, 02-221-5832

โทรสาร: 02-225-4350

