

โรงละครหุ่นไม้เมืองจางโจว: การสกัดยีนทางวัฒนธรรมและการแปลงรูปสู่สื่อดิจิทัล ในมุมมองการออกแบบแอนิเมชัน

Zhangzhou Puppet Theatre: Extraction of Cultural Genes and Digital Transformation from the Perspective of Animation Design

Lin Xu¹

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและพัฒนาแนวทางการสกัดยีนทางวัฒนธรรม ของโรงละครหุ่นไม้เมืองจางโจว ซึ่งเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ของจีน และแปลงคุณค่าดังกล่าวสู่กระบวนการออกแบบแอนิเมชันดิจิทัลอย่างเป็นระบบ โดยมุ่งตอบคำถามวิจัยว่า (1) ยีนทางวัฒนธรรมของศิลปะหุ่นไม้เมืองจางโจวสามารถจำแนกและอธิบายเชิงโครงสร้างได้อย่างไร และ (2) กระบวนการเปลี่ยนเหล่านี้สามารถยกระดับจากการถ่ายทอดเชิงสัญลักษณ์ไปสู่แบบจำลองเชิงออกแบบที่ถอดแบบได้หรือไม่ การวิจัยใช้ระเบียบวิธีเชิงคุณภาพ ประกอบด้วยการศึกษาวิเคราะห์เอกสาร การวิจัยภาคสนามผ่านการสัมภาษณ์เชิงลึกและการสังเกตการแสดงจริง และการวิเคราะห์เชิงสัญลักษณ์ด้านการออกแบบ โดยใช้กรอบแนวคิดทฤษฎียีนทางวัฒนธรรม การแปลงวัฒนธรรมเชิงดิจิทัล และการออกแบบเชิงอนุรักษ์สร้างสรรค์เป็นฐานในการตีความ ผลการวิจัยพบว่า ยีนทางวัฒนธรรมของศิลปะหุ่นไม้เมืองจางโจวสามารถจำแนกได้เป็นสองระบบ ได้แก่ ยีนชุดแข็งซึ่งครอบคลุมรูปแบบตัวละครเครื่องแต่งกาย สี อุปกรณ์ และดนตรี และยีนแฝงเร้นซึ่งสะท้อนจริยธรรม ความเชื่อ ระบบครู-ศิษย์ และจิตวิญญาณการแสดง ทั้งสองระบบสามารถถูกสกัด ถอดรหัส และแปลงเป็นทรัพยากรดิจิทัลสำหรับการออกแบบแอนิเมชันผ่านกระบวนการเชิงขั้นตอน ข้อค้นพบของงานวิจัยเสนอแบบจำลองเชิงวิธีวิทยาสำหรับการฟื้นฟูมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมผ่านการออกแบบดิจิทัล ซึ่งยกระดับบทบาทของแอนิเมชันจากเครื่องมือถ่ายทอดรูปแบบ ไปสู่กลไกสร้างองค์ความรู้เชิงปฏิบัติการด้านมรดกที่ถูกแปลงให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัลและการนำความรู้ทางวัฒนธรรมมาใช้เป็นฐานการออกแบบอย่างเป็นระบบ

คำสำคัญ: การออกแบบแอนิเมชัน, จิวปักกิ่งจางโจว, ยีนทางวัฒนธรรม, การแปลความหมายทางวัฒนธรรม

Abstract

This research aims to investigate and develop a systematic approach for extracting "cultural genes" from Zhangzhou wooden puppet theater a prominent intangible cultural heritage of China and transforming these values into digital animation design processes. The study addresses two primary research questions: (1) How can the cultural genes of Zhangzhou puppet art be classified and described structurally? and (2) Can the translation process of these genes be elevated from symbolic representation to reproducible design models. The methodology employs a qualitative approach, including documentary analysis, field research through in-depth interviews and observation of live performances, and semiotic design analysis. These methods are interpreted through the theoretical frameworks of cultural gene theory, digital cultural transformation, and creative conservation design.

¹ Lecturer and Researcher of Fujian Business School, China

The findings reveal that the cultural genes of Zhangzhou puppet art can be categorized into two systems: Explicit Cultural Genes, covering character forms, costumes, colors, props, and music; and Implicit Cultural Genes, reflecting ethics, beliefs, the master-apprentice system, and the spirit of performance. Both systems can be extracted, decoded, and converted into digital resources for animation through a step-by-step process. The study concludes by proposing a methodological model for revitalizing intangible cultural heritage through digital design. This elevates the role of animation from a mere visual transmission tool to a systematic operational mechanism for digital heritage and applied cultural design.

Keywords: Animation Design, Zhangzhou Puppet Theater, Cultural Genes, Cultural Translation

บทนำ

ในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา จีนได้ยกระดับนโยบายด้านการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ (Intangible Cultural Heritage: ICH) อย่างเป็นทางการ โดยเมื่อวันที่ 15 มิถุนายน พ.ศ. 2564 สภาประชาชนแห่งชาติจีนได้ให้ความเห็นชอบ กฎหมายมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ของสาธารณรัฐประชาชนจีน ซึ่งกำหนดมาตรการในการคุ้มครอง การสืบทอด และการใช้ประโยชน์จากมรดกทางวัฒนธรรมในทุกมิติ (Ministry of Culture and Tourism of the PRC, 2021) ต่อมาในเดือนสิงหาคมปีเดียวกัน สำนักงานคณะรัฐมนตรีได้ออก ข้อคิดเห็นเกี่ยวกับการเสริมสร้างการคุ้มครองมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ โดยกำหนดเป้าหมายว่า ภายในปี 2568 จีนจะต้องสร้างระบบการคุ้มครองมรดกที่มีประสิทธิภาพสูงและมีการบูรณาการกับเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อให้เกิดการสืบทอดเชิงนวัตกรรม (State Council of China, 2021) การเปลี่ยนผ่านทางเทคโนโลยีดังกล่าวส่งผลให้แนวคิดเรื่องการอนุรักษ์วัฒนธรรม ถูกขยายออกจากการปกป้องทางกายภาพ ไปสู่การฟื้นชีวิตของวัฒนธรรมผ่านการออกแบบดิจิทัลและสื่อสร้างสรรค์ (Liu, 2022) โดยเฉพาะในยุคที่สังคมโลกกำลังเผชิญภาวะกลืนกันทางวัฒนธรรม (Cultural Homogenization) การใช้เทคโนโลยีเพื่อถ่ายทอดอัตลักษณ์ท้องถิ่นอย่างมีชีวิตจึงกลายเป็นแนวโน้มสำคัญของนโยบายวัฒนธรรมจีนสมัยใหม่

ในบริบทนี้การแสดงหุ่นไม้เมืองจางโจวซึ่งได้รับการขึ้นทะเบียนเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ระดับชาติตั้งแต่ปี 2006 (Fujian Provincial Department of Culture, 2006) ถือเป็นกรณีศึกษาที่สะท้อนความท้าทายของการอนุรักษ์ศิลปะพื้นบ้านในโลกดิจิทัลได้อย่างชัดเจน หุ่นไม้เมืองจางโจวมีระบบการจำแนกประเภทตัวละครเฉพาะตัว ได้แก่ เชิง (ตัวละครชาย), ต้น (ตัวละครหญิง), ฮั่วเหลียน ตัวตลกหรือผู้มีพลังพิเศษ, เส้นเต๋า (ตัวละครศักดิ์สิทธิ์), และจิงกู่ (สิ่งมีชีวิตในตำนาน) (Chen, 2020) ศิลปะดังกล่าวไม่เพียงเป็นเครื่องมือเล่าเรื่องทางศาสนาและสังคม แต่ยังสะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ ธรรมชาติ และความเชื่อผ่านเทคนิคการแกะสลัก ดนตรี และการเคลื่อนไหวอย่างละเอียดอ่อน

ในปัจจุบันรูปแบบการสืบทอดเชิงครู-ศิษย์ซึ่งเคยเป็นกลไกหลักในการรักษาความรู้ด้านศิลปะหุ่นไม้ กำลังเผชิญความยากลำบากจากการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีและโครงสร้างทางสังคม (Li & Zhuang, 2022) การขาดแรงดึงดูดต่อคนรุ่นใหม่ และการลดลงของโอกาสในการแสดงสด ส่งผลให้ศิลปะนี้อยู่ในภาวะวิกฤตทางการดำรงอยู่ งานวิจัยร่วมสมัยจึงหันมาศึกษาแนวทางการสืบทอดทางวัฒนธรรม เพื่อระบุทิศทางสัญลักษณ์และจิตวิญญาณของศิลปะพื้นบ้าน ก่อนนำมาประยุกต์สู่สื่อดิจิทัล เช่น แอนิเมชัน เกม หรือสื่ออินเทอร์เน็ตแอกทีฟ (Wang, 2021)

ในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา อุตสาหกรรมแอนิเมชันของจีนเติบโตอย่างรวดเร็วและเริ่มหันกลับมาใช้ทรัพยากรวัฒนธรรมดั้งเดิมเป็นแรงบันดาลใจ เช่น แอนิเมชัน Ne Zha (2019) และ White Snake (2020) ที่ประสบความสำเร็จระดับนานาชาติ (Zhang, 2021) การนำองค์ประกอบทางศิลปะดั้งเดิมมาผสานกับเทคโนโลยีร่วมสมัยจึงกลายเป็นแนวทางสำคัญของเศรษฐกิจวัฒนธรรมเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งได้รับการสนับสนุนโดยรัฐอย่างต่อเนื่อง นี่จะเป็นโอกาสและช่องทางหนึ่งในกรณีของ

หุ่นไม้เมืองจางโจว ที่มีเส้นทางวัฒนธรรมจำนวนมาก ทั้งรูปทรงหุ่น ลวดลาย สี เครื่องแต่งกาย และท่าทางการแสดง ล้วนสะท้อนค่านิยม ความเชื่อ และสุนทรียศาสตร์แบบหมิ่นหนานได้รับการสืบทอด บอกต่อ ในบริบทของโลกยุคดิจิทัล หุ่นไม้เมืองจางโจว สามารถกลายเป็นรากฐานของการออกแบบแอนิเมชันที่มีเอกลักษณ์และความหมายทางวัฒนธรรม งานวิจัยนี้จึงมีเป้าหมายที่จะศึกษาการสกัดและแปลงเส้นทางวัฒนธรรมเหล่านี้สู่การออกแบบแอนิเมชันร่วมสมัย เพื่อสร้างสะพานเชื่อมระหว่างศิลปะพื้นบ้านและเทคโนโลยีดิจิทัล ตลอดจนสร้างรูปแบบใหม่ของ การฟื้นชีวิตวัฒนธรรมผ่านการออกแบบที่ยั่งยืน และมีส่วนร่วม

วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1) เพื่อศึกษากระบวนการสกัดและจำแนกเส้นทางวัฒนธรรมของศิลปะหุ่นไม้เมืองจางโจวในเชิงภาพลักษณ์ รูปแบบ และจิตวิญญาณ
- 2) เพื่อพัฒนาแนวทางการแปลงเส้นทางวัฒนธรรมเหล่านี้สู่การออกแบบแอนิเมชันในสื่อดิจิทัล
- 3) เพื่อเสนอแบบจำลองเชิงแนวคิดของการเชื่อมโยงระหว่างมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมกับเทคโนโลยีการออกแบบสมัยใหม่

กรอบแนวคิด / ทฤษฎีในการวิจัย

- 1) ทฤษฎีพันทางวัฒนธรรม (Cultural Gene Theory) อธิบายว่าความต่อเนื่องของวัฒนธรรมมีพื้นฐานอยู่บนรหัสพันธุกรรมทางสังคม ซึ่งถ่ายทอดผ่านสัญลักษณ์ รูปแบบ ศิลปะ และค่านิยมของชุมชน (Wang Youjian, 2021) แนวคิดนี้ต่อยอดจากทฤษฎีมีม (Meme) ของ Dawkins (1976) ที่มองว่าวัฒนธรรมแพร่ขยายผ่านการเลียนแบบและการสืบทอดเชิงสัญลักษณ์
- 2) ทฤษฎีการแปลงวัฒนธรรมเชิงดิจิทัล (Digital Cultural Translation) เสนอโดย Homi Bhabha (1994) และนักวิชาการร่วมสมัยหลายคน ว่าการถ่ายทอดวัฒนธรรมในบริบทใหม่ย่อมเกิดการ แปลและรื้อสร้างความหมาย ซึ่งในกรณีนี้คือการแปลงศิลปะหุ่นไม้ให้กลายเป็นประสบการณ์ทางภาพและเสียงในสื่อดิจิทัล
- 3) แนวคิดการออกแบบเชิงอนุรักษ์สร้างสรรค์ (Creative Conservation Design) ซึ่งมองว่าการอนุรักษ์วัฒนธรรมไม่ใช่การรักษารูปแบบเดิมไว้เท่านั้น แต่คือการใช้การออกแบบเป็นเครื่องมือในการต่อชีวิตให้กับมรดกวัฒนธรรม (Lin & Zhuo, 2019)

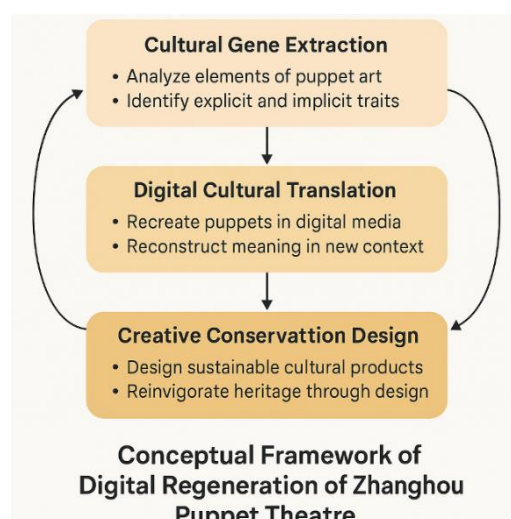


Figure 1: Theoretical Framework (Lin Xu, 2024)

หัวใจของกรอบนี้คือการบูรณาการ 3 ทฤษฎี คือ ทฤษฎีเส้นทางวัฒนธรรม ทฤษฎีการแปลงวัฒนธรรมเชิงดิจิทัล และ แนวคิดการออกแบบเชิงอนุรักษ์สร้างสรรค์ เพื่อวิเคราะห์และถอดรหัสองค์ประกอบทางวัฒนธรรม การแปลและรื้อสร้างความหมายในโลกดิจิทัล ซึ่งจะนำไปสู่การฟื้นคืนชีวิตให้มรดกทางวัฒนธรรมมีบทบาทใหม่ในโลกปัจจุบันโดยไม่สูญเสียอัตลักษณ์

ระเบียบวิธีวิจัย (Research Methodology)

งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ที่มุ่งทำความเข้าใจและตีความยีนทางวัฒนธรรม ของโรงละครหุ่นไม้เมืองจางโจว ในฐานะมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ และศึกษากระบวนการแปลงคุณค่าดังกล่าวสู่สื่อดิจิทัลผ่านมุมมองการออกแบบแอนิเมชัน งานวิจัยนี้ใช้วิธีวิเคราะห์เชิงตีความโดยอาศัยกรณีศึกษาเฉพาะ เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกทั้งด้านศิลปะ วัฒนธรรม และกระบวนการออกแบบ

1) การเก็บรวบรวมข้อมูล

การศึกษาข้อมูลเอกสาร

รวบรวมและวิเคราะห์ตำรา เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับศิลปะหุ่นไม้ การออกแบบแอนิเมชัน และแนวคิดยีนทางวัฒนธรรม ศึกษากฎหมาย นโยบาย และกรอบแนวทางของรัฐบาลจีนเกี่ยวกับการคุ้มครองมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ เพื่อทำความเข้าใจบริบทของการฟื้นฟูเชิงระบบ

การเก็บข้อมูลภาคสนาม

ดำเนินการสัมภาษณ์เชิงลึกกับศิลปิน ช่างหุ่น และผู้สืบทอดศิลปะหุ่นไม้ในมณฑลหูเจี้ยน สังเกตการแสดงจริงในพื้นที่ พร้อมบันทึกภาพนิ่งและวิดีโอ เพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบทางศิลปะ การเคลื่อนไหว และการใช้สื่อประกอบการแสดง

วิเคราะห์โครงสร้างทางศิลปะของหุ่นไม้ ได้แก่ หัวหุ่น เสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย เครื่องประกอบฉาก ลวดลาย สี ดนตรี และเสียงบรรยาย วิเคราะห์เชิงสัญลักษณ์เพื่อถอดรหัสคุณค่าทางวัฒนธรรมที่ซ่อนอยู่ในสัญลักษณ์ทางศิลปะ

การวิเคราะห์ข้อมูล

ข้อมูลถูกจำแนกเป็น 2 ประเภทของยีนทางวัฒนธรรม ได้แก่ ยีนชัดแจ้ง คือ รูปแบบที่มองเห็นได้ เช่น ศีรษะหุ่น เสื้อผ้า เครื่องดนตรี ลวดลาย และสีพื้นผิว หมายถึง คุณค่า ความเชื่อ ค่านิยม และจิตวิญญาณของศิลปะ ทั้งสองมิติถูกวิเคราะห์ด้วยกรอบ “สามขั้นตอน” คือ การสกัด การถอดรหัส และการแปลงสู่สื่อดิจิทัล เพื่อสร้างฐานข้อมูลต้นแบบสำหรับการออกแบบแอนิเมชันในอนาคต

ผลการวิจัย

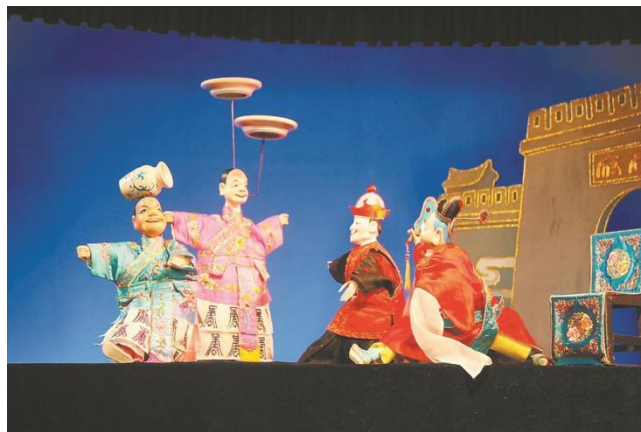
พัฒนาการทางประวัติศาสตร์ของโรงละครหุ่นไม้เมืองจางโจว

โรงละครหุ่นไม้เมืองจางโจว หรือ “ปาเกา” เป็นศิลปะการแสดงพื้นบ้านสำคัญของมณฑลหูเจี้ยน ที่ได้รับการขึ้นทะเบียนเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ระดับชาติของจีนตั้งแต่ปี พ.ศ. 2549 มีประวัติยาวนานกว่าพันปี สืบเนื่องมาตั้งแต่ราชวงศ์ซ่งตอนใต้ โดยมีรากฐานจากราชวงศ์จิ้น และรุ่งเรืองสูงสุดในสมัยหมิง ต่อมาได้แพร่กระจายไปยังไต้หวันและเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ความโดดเด่นของศิลปะนี้อยู่ที่เทคนิคการเชิดหุ่นที่ละเอียดอ่อน การออกแบบตัวละครสมจริง และการดำเนินเรื่องที่มีชีวิตชีวา ตัวละครแบ่งออกเป็นหกประเภท ได้แก่ ตัวชาย ตัวหญิง ตัวนักรบ ตัวเทพเจ้า ตัวสุร และตัวประกอบ โดยไม่มีตัวตลกแบบจั่วทั่วไป

ในสมัยราชวงศ์ชิงจนถึงยุคสาธารณรัฐ หุ่นไม้เมืองจางโจวเจริญถึงขีดสุด ทั้งในด้านจำนวนคณะศิลปินและความนิยมในหมู่ประชาชน มีการแบ่งสำนักสำคัญออกเป็นสองสายคือ สำนักผู้ซุนและสำนักผู้ซิง ทั้งสองต่างแข่งขันและพัฒนาเทคนิคการเชิดให้ซับซ้อนยิ่งขึ้น ศิลปินสำคัญในยุคนั้น เช่น เจิ้งผู่หลา และหยางเซิง ได้ยกระดับการแสดงให้มีความลุ่มลึกทางอารมณ์และ

สุนทรีย์มากขึ้น ส่งผลให้ศิลปะหุ่นไม้เมืองจางโจวกลายเป็นศิลปะพื้นบ้านที่มีชื่อเสียงระดับประเทศ หลังการก่อตั้งสาธารณรัฐประชาชนจีน ศิลปะการแสดงหุ่นไม้ได้รับการฟื้นฟูและสนับสนุนจากภาครัฐ แต่เมื่อสื่อสมัยใหม่ เช่น โทรทัศน์ อินเทอร์เน็ต และวิดีโอขึ้น เข้ามามีบทบาท การบริโภคทางวัฒนธรรมของสังคมก็เปลี่ยนแปลงไปอย่างสิ้นเชิง ความนิยมในการชมการแสดงสดลดลง ศิลปินรุ่นใหม่ขาดความสนใจในการสืบทอด ขณะที่รายได้จากการแสดงลดลงอย่างต่อเนื่อง ทำให้หุ่นไม้เมืองจางโจวตกอยู่ในภาวะถดถอย

การพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลและการออกแบบแอนิเมชันได้เปิดแนวทางใหม่ในการอนุรักษ์และฟื้นฟูมรดกนี้ หุ่นไม้ในฐานะสื่อภาพเคลื่อนไหวเชิงสัญลักษณ์มีศักยภาพสูงในการแปลงสู่สื่อร่วมสมัยผ่านการตีความใหม่ ทั้งในรูปแบบ สีสัน เครื่องแต่งกาย และโครงสร้างการเล่าเรื่อง การออกแบบแอนิเมชันสามารถถ่ายทอดท่วงท่าการเคลื่อนไหวอันเป็นเอกลักษณ์ของหุ่นไม้ให้กลายเป็นประสบการณ์ทางสายตาในโลกดิจิทัล โดยยังคงรักษาคติวิญญาณของศิลปะพื้นบ้านไว้ได้



ภาพที่ 1. การแสดงโรงละครหุ่นไม้เมืองจางโจว

ที่มา: Fujian Daily. (n.d.).

กล่าวได้ว่าการเชื่อมโยงระหว่างหัตถศิลป์ดั้งเดิม กับเทคโนโลยีร่วมสมัย คือแนวทางสำคัญในการต่อชีวิตให้มรดกทางวัฒนธรรมของจางโจวกลับมามีชีวิตอีกครั้ง ไม่เพียงในฐานะการแสดงเชิงศิลปะ หากยังเป็นการส่งต่อให้สืบทอดของชาวหมิ่นหนานให้ดำรงอยู่ในความทรงจำของผู้คนยุคใหม่ ผ่านการตีความในรูปแบบสื่อดิจิทัลที่เข้าถึงได้ กว้างขึ้น ทั้งในระดับประเทศและนานาชาติ

คุณค่าทางธุรกิจของศิลปะหุ่นไม้เมืองจางโจว

ศิลปะหุ่นไม้เมืองจางโจวได้เดินทางไกลจากเวทีพื้นบ้านของชาวหมิ่นหนานไปสู่สื่อร่วมสมัยในได้หวัน และกลายเป็นตัวอย่างสำคัญของการเปลี่ยนผ่านจากศิลปะการแสดงแบบดั้งเดิมสู่สื่อดิจิทัล ด้วยประวัติยาวนานหลายศตวรรษ หุ่นไม้ไม่เพียงฝังรากลึกอยู่ในวิถีชีวิตของผู้คน แต่ยังพัฒนาเป็นอุตสาหกรรมวัฒนธรรมที่มีคุณค่าทางเศรษฐกิจสูง ผ่านการเล่าเรื่องที่ตื่นเต้น การสร้างตัวละครที่มีเอกลักษณ์ และการใช้ภาพเชิงสัญลักษณ์ที่เข้าถึงอารมณ์ผู้ชมทุกวัย ในได้หวัน ศิลปินและผู้ผลิตได้พัฒนาหุ่นไม้ให้ก้าวพ้นจากกรอบดั้งเดิม ด้วยการผสมผสานเทคนิคภาพยนตร์สมัยใหม่ เช่น การถ่ายทำภาพความละเอียดสูง เทคนิคพิเศษทางภาพ การออกแบบสตอรี่บอร์ด และการทำดนตรีประกอบ ส่งผลให้หุ่นไม้กลายเป็นสื่อที่มีชีวิตและทรงพลังทางศิลปะ ทั้งยังเปิดตลาดใหม่ในระดับนานาชาติ ตัวอย่างที่โดดเด่นคือผลงาน “ตำนานซิลาคังดีลีทรี” ซึ่งถูกยกย่องว่าเป็น “ทอยสตอรีแห่งจีน” ที่สามารถผสานศิลปะหุ่นไม้เข้ากับการเล่าเรื่องแบบแอนิเมชันได้อย่างลงตัว ทั้งในเชิงศิลปะและเชิงพาณิชย์

กระบวนการพัฒนาเชิงธุรกิจของศิลปะหุ่นไม้ไม่ได้หยุดอยู่แค่การเผยแพร่ผ่านวิดีโอหรือโรงภาพยนตร์เท่านั้น แต่ได้ขยายไปสู่ระบบห่วงโซ่อุตสาหกรรมวัฒนธรรมครบวงจร เช่น การผลิตภาพยนตร์ ดนตรี การแสดงสด สินค้าวัฒนธรรม และ

การบริหารสิทธิ์เชิงพาณิชย์ จนเกิดเป็นแบรนด์วัฒนธรรมที่ได้รับการยอมรับทั้งในและต่างประเทศ การผสมผสานเทคโนโลยีใหม่อย่างเสมือนจริง (VR) ยังช่วยให้ผู้ชมสามารถมีส่วนร่วมกับการแสดงในมุมมองแบบผู้เชิดหุ่นได้โดยตรง เพิ่มทั้งความสมจริงและคุณค่าในการเรียนรู้เชิงวัฒนธรรม

การปรับตัวของหุ่นไม้เมืองจางโจวจึงมิใช่เพียงการเปลี่ยนรูปลักษณ์ภายนอก แต่เป็นกระบวนการ สกัดและเข้ารหัสใหม่ของวัฒนธรรม ที่สะท้อนความสามารถของศิลปะพื้นบ้านในการอยู่รอดและเติบโตท่ามกลางยุคดิจิทัลได้อย่างทรงพลัง เป็นตัวอย่างสำคัญของการเปลี่ยนแปลงจากศิลปะพื้นบ้านสู่อุตสาหกรรมวัฒนธรรมเชิงสร้างสรรค์ ที่สร้างทั้งมูลค่าทางเศรษฐกิจและอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมในเวลาเดียวกัน

คุณค่าทางวัฒนธรรมของศิลปะหุ่นไม้เมืองจางโจว

ศิลปะหุ่นไม้เมืองจางโจวเป็นศิลปะหุ่นเชิดที่ทรงคุณค่าของภาคใต้จีน มีประวัติยาวนานตั้งแต่สมัยหมิงและชิง เดิมนั้นบรรพบุรุษชาวจีนพัฒนาวัฒนธรรมหุ่นเชิดขึ้นเพื่อใช้ในการแสดงในพิธีกรรมทางศาสนา และประเพณีการดำเนินชีวิตของชาวบ้าน ศิลปะแขนงนี้เป็นผลรวมของภูมิปัญญาเชิงสุนทรียะและความคิดสร้างสรรค์ของประชาชนผู้สร้างงาน จนได้รับรางวัลเหรียญทองจากเทศกาลหุ่นโลกครั้งที่สอง และเป็นคณะหุ่นเชิดจีนชุดแรกที่เดินทางไปแสดงในยุโรป นับเป็นหลักฐานสำคัญของมรดกวัฒนธรรมจีนบนเวทีโลก (Lin Xu, 2022) คุณค่าทางวัฒนธรรมของหุ่นไม้เมืองจางโจวปรากฏทั้งในด้านการอนุรักษ์ประวัติศาสตร์และการสืบทอดวัฒนธรรม เป็นสื่อบันทึกเรื่องราวพื้นบ้าน ตำนาน วีรบุรุษ และคติธรรมทางศาสนา ทำหน้าที่เหมือนประวัติศาสตร์ปากเปล่า ที่เก็บรักษาความทรงจำร่วมของชุมชน อีกทั้งยังมีบทบาทสำคัญในชีวิตสังคมดั้งเดิม ใช้ในการเฉลิมฉลอง งานศพ และพิธีกรรมทางศาสนา ถ่ายทอดค่านิยมแห่งคุณธรรม ความกตัญญู และความยุติธรรม ซึ่งช่วยสร้างระเบียบทางจิตใจและจริยธรรมของผู้คน ในด้านศิลปหัตถกรรม หุ่นไม้เมืองจางโจวแสดงถึงความชำนาญระดับสูง ทั้งในการแกะสลักใบหน้าที่มีสัดส่วนงดงาม การออกแบบเครื่องแต่งกายละเอียดประณีต และจังหวะการเชิดที่เป็นระบบ ถ่ายทอดภูมิปัญญาและสุนทรียศาสตร์แบบจีนอย่างลึกซึ้ง

ปัจจุบัน หุ่นไม้จางโจวไม่ได้เป็นเพียงการแสดง หากยังเป็นรหัสทางวัฒนธรรมที่สามารถถอดรหัสใหม่ผ่านการออกแบบดิจิทัล ภาพยนตร์ หรือเกม เพื่อให้มรดกนี้ดำรงอยู่ในรูปแบบร่วมสมัย ศิลปะหุ่นไม้จึงไม่เพียงเป็นสมบัติทางศิลปะของภูมิภาคเท่านั้น แต่ยังเป็นมรดกวัฒนธรรมที่มีศักยภาพในการสร้างแรงบันดาลใจและส่งต่ออัตลักษณ์จีนสู่อนาคตอย่างยั่งยืน

การจำแนกยีนทางวัฒนธรรมของศิลปะหุ่นไม้เมืองจางโจว

ศิลปะหุ่นไม้เมืองจางโจวเป็นองค์ประกอบสำคัญของวัฒนธรรมท้องถิ่นมณฑลฝูเจี้ยนที่สะท้อนทั้งความเชื่อพื้นบ้าน จิตวิญญาณร่วม ค่านิยมความงาม และภูมิปัญญาช่างฝีมือในระดับสูง แนวคิดยีนทางวัฒนธรรม อธิบายได้ว่า มรดกทางศิลปะเช่นนี้ประกอบด้วยยีนสองประเภท คือ ยีนชัดแจ้งรูปธรรมที่รับรู้ได้ผ่านประสาทสัมผัส และ ยีนแฝงเร้น เนื้อหาทางจิตวิญญาณ ความหมายเชิงสัญลักษณ์ และค่านิยมภายใน ทั้งสองมิติเป็นกลไกที่ร่วมกันสร้างระบบนิเวศทางวัฒนธรรมของหุ่นไม้เมืองจางโจว และเป็นรากฐานสำหรับการประยุกต์สู่สื่อดิจิทัลในอนาคต (Li Yangjing, 2023)

1. ยีนชัดแจ้ง (Explicit Cultural Genes)

1.1 ยีนกลุ่มนี้คือสิ่งที่ผู้ชมสามารถรับรู้ได้โดยตรง ทั้งทางสายตา การได้ยิน และการสัมผัส เป็นชั้นผิวของวัฒนธรรมที่ทำหน้าที่ดึงดูดความสนใจและสร้างการจดจำทางสุนทรียะ ประกอบด้วย



ภาพที่ 2. ช่างฝีมือชาวจีนกำลังแกะสลักหัวหุ่นไม้เมืองจางโจว

ที่มา: Fujian Daily. (n.d.).

1.2 การออกแบบตัวละครและการแกะสลักศีรษะหุ่นเน้นสัดส่วนเกินจริง เส้นสายชัดเจน สีสดใส และการแสดงอารมณ์ที่ชัดเจนผ่านโครงหน้า ตัวละครแต่ละแบบ เช่น แม่ทัพผู้ซื่อสัตย์ วายร้าย ผู้หญิงงาม หรือนักพรต ถูกจำแนกด้วยลักษณะใบหน้าและลวดลายการแต่งหน้า สะท้อนแนวคิด “ใบหน้าคือบุคลิก” ตามปรัชญาการแสดงของจีน

1.3 เครื่องแต่งกายและลวดลายศิลปะใช้เทคนิคปักผ้าจางโจว (Zhang embroidery) สีสดใสจัดจ้านและลายละเอียด ซับซ้อน เป็นทั้งเครื่องประดับและสัญลักษณ์ของเอกลักษณ์ท้องถิ่น

1.4 อุปกรณ์ประกอบฉากและเวทีแสดงเช่น ดาบ ม้าเกราะ เสลี่ยง ผ้าม่าน และฉากขนาดย่อม ล้วนเป็นส่วนสำคัญของพื้นที่การแสดงที่สะท้อนบรรยากาศและสุนทรียภาพของท้องถิ่น

1.5 ทำนองดนตรีและจังหวะการเคลื่อนไหวใช้โครงสร้างดนตรีจากจ๊วเซียงแห่งจางโจว โดยเฉพาะการประสานระหว่างเสียงฆ้องกลองกับจังหวะการเชิดหุ่นในฉากต่อสู้ สร้างความงามทางโสตทัศนที่เป็นเอกลักษณ์

ยีนขัดแย้งเหล่านี้ถือเป็นฐานข้อมูลภาพและเสียงที่สามารถประมวลผลในสื่อดิจิทัลได้โดยตรง เหมาะสำหรับการพัฒนาโมเดลสามมิติ การสร้างพื้นผิว และการออกแบบแอนิเมชันที่คงไว้ซึ่งลักษณะของศิลปะดั้งเดิม



ภาพที่ 3. ตัวละครหุ่นไม้เมืองจางโจว ซึ่งสะท้อนระบบการออกแบบตัวละครเชิงสัญลักษณ์

ที่มา: People's Daily Online. (2018).

2. ยีนแฝงเร้น (Implicit Cultural Genes)

ยีนประเภทนี้คือเนื้อหาทางความคิดและคุณค่าที่ฝังลึกอยู่ในโครงสร้างเรื่องและวิธีการแสดง ไม่สามารถรับรู้ได้โดยตรง แต่เป็นจิตวิญญาณที่ทำให้หุ่นไม้อย่างคงมีชีวิตทางวัฒนธรรม ได้แก่

2.1 จริยธรรมและค่านิยมท้องถิ่นหุ่นไม้สะท้อนคติขงจื้อ เช่น ความจงรักภักดี ความกตัญญู ความซื่อสัตย์ และการลงโทษคนชั่ว ส่งเสริมคุณธรรมในสังคมหมิ่นหนาน

2.2 ศรัทธาและพิธีกรรมพื้นบ้านศิลปะหุ่นไม้มีรากจากความเชื่อเรื่องเทพเจ้า โดยเฉพาะเจ้าแม่มาจู่และการบูชาดาวพลูโต ซึ่งถูกแทรกอยู่ในบทละครและแรงจูงใจของตัวละคร

2.3 วัฒนธรรมครูศิษย์และการถ่ายทอดข้ามรุ่น เทคนิคการเชิดหุ่น ดนตรี และบทพูดถ่ายทอดด้วยปากต่อปาก แฝงด้วยจริยธรรมแห่งการเคารพครูและการเรียนรู้เชิงจิตวิญญาณ

2.4 จิตวิญญาณของตัวละครและการแสดงอารมณ์ร่วม คำพูดและการตัดสินใจของตัวละครในยามคับขันสะท้อนจิตสำนึกทางสังคมและอุดมคติของคนในแต่ละยุค

2.5 ยีนแฝงเร้นเหล่านี้เป็นรากฐานของจิตวิญญาณแห่งศิลปะ และสามารถถ่ายทอดในสื่อดิจิทัลผ่านการออกแบบโครงสร้างเรื่อง ตัวละครดิจิทัล และการจำลองพฤติกรรม เพื่อคงไว้ซึ่งความหมายเชิงคุณค่าของหุ่นไม้ดั้งเดิม



ภาพที่ 4. การถ่ายทอดองค์ความรู้แบบครู-ศิษย์ของศิลปะหุ่นไม้เมืองจางโจว ภาพโดย Shine News (n.d.)

3. ความสัมพันธ์ของยีนทั้งสองระบบ

การจำแนกยีนทั้งสองประเภทช่วยให้เข้าใจมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมอย่างเป็นระบบ และเป็นพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์สำหรับการออกแบบและถ่ายทอดศิลปะหุ่นไม้สู่โลกดิจิทัล การสกัด การถอดรหัส และการแปลงสื่อของยีนทั้งสองแบบ จะทำให้เกิดการสร้างสรรคซ้ำอย่างยั่งยืน ศิลปะหุ่นไม้เมืองจางโจวจึงไม่ได้เพียงคงอยู่ในฐานะการแสดง หากแต่กลายเป็นระบบรหัสวัฒนธรรมที่มีชีวิตซึ่งสามารถปรับตัวและสื่อสารได้ในยุคเทคโนโลยีร่วมสมัย อันเป็นแนวทางสำคัญของการฟื้นฟูมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ในศตวรรษที่ 21

การเปลี่ยนทางวัฒนธรรมสู่การออกแบบแอนิเมชันดิจิทัล

การออกแบบแอนิเมชันถือเป็นแนวทางสำคัญในการแปลและตีความยีนทางวัฒนธรรมของศิลปะหุ่นไม้เมืองจางโจวสู่โลกดิจิทัล โดยมุ่งเน้นการสกัดสัญลักษณ์ทางสายตา ลักษณะการเคลื่อนไหว สีสันทัน เครื่องแต่งกาย และอุปกรณ์ประกอบฉากจากยีนขัดแจ้ง เพื่อนำมาพัฒนาเป็นฐานข้อมูลทรัพยากรวัฒนธรรมดิจิทัลและแนวทางการออกแบบใหม่ที่ยังคงรักษาอัตลักษณ์ของศิลปะพื้นบ้าน ในขณะที่เดียวกันก็เปิดพื้นที่ให้เกิดนวัตกรรมในสื่อร่วมสมัย

1. การออกแบบการแสดงออกของตัวละคร

ศิลปะหุ่นไม้เมืองจางโจวมีเอกลักษณ์ชัดเจนในด้านการแกะสลักใบหน้าหุ่น ซึ่งเน้นการขยายสัดส่วนและการสื่ออารมณ์ผ่านรายละเอียดเล็กน้อย เช่น รูปคิ้ว ดวงตา และริมฝีปาก โดยยึดหลักสุนทรียศาสตร์แบบจีนที่ว่า “รูปหน้าเป็นภาพแทนของจิตใจ” ตัวละครแต่ละประเภท เช่น เิง (ตัวชาย), ตัน (ตัวหญิง), ฮวาเหลียน (ตัวหน้าวาดลาย), เลินเต้า (ตัวเทพ),

จิงกั๊ย (วิญญาณ) และจาเจียว (ตัวอื่น ๆ) ต่างมีลักษณะทางอารมณ์เฉพาะตัว เช่น คิ้วตรงสื่อถึงความซื่อสัตย์ ดวงตาแบบหงส์ แสดงถึงความเด็ดเดี่ยว ส่วนตาลูกหรือตาโค้งลงสื่อถึงความเจ้าเล่ห์หรือโศกเศร้า การออกแบบเชิงลักษณะเช่นนี้สามารถต่อยอดสู่ระบบฐานข้อมูลอารมณ์ดิจิทัล สำหรับตัวละครในแอนิเมชัน เพื่อให้โปรแกรมสามารถเรียกใช้การแสดงออกแบบมีระบบและสอดคล้องกับบริบททางอารมณ์ของเรื่อง

2. การออกแบบเครื่องแต่งกายของตัวละคร

เสื้อผ้าของหุ่นไม้จางโจวไม่ได้เป็นเพียงเครื่องประดับภายนอก แต่เป็นตัวแทนของสถานะ สัญลักษณ์ทางชนชั้น และบุคลิกภาพ ตัวอย่างเช่น เสื้อคลุม “หมาง” ใช้ลายมังกรและการปักทอง หมายถึงอำนาจของจักรพรรดิ ส่วนชุด “ข้าว” ซึ่งเป็นเครื่องแต่งกายของแม่ทัพ มีแรงบันดาลใจจากลวดลายหน้าสัตว์ในภาชนะสำริดยุคชางและโจว สื่อถึงพลังและอำนาจ ขณะที่ชุด “เจ้อ” ของขุนนางพลเรือนมีสีเขียวและลวดลายน้อย แสดงถึงความเรียบง่ายและภูมิฐาน การรักษาความสมมาตรและความละเอียดของการตัดเย็บแม่ในขนาดย่อมเป็นสิ่งที่สะท้อนภูมิปัญญาช่างฝีมือท้องถิ่น

เมื่อเข้าสู่กระบวนการดิจิทัล การจำลองผ้าและลวดลายเหล่านี้สามารถทำได้ผ่านเทคนิคการสร้างแบบจำลองสามมิติ การสร้างพื้นผิว และระบบจำลองการเคลื่อนไหวของผ้า ทำให้เกิดการเคลื่อนไหวที่สมจริงและยังคงไว้ซึ่งอัตลักษณ์ของเครื่องแต่งกายดั้งเดิม

3. การออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

อุปกรณ์ในศิลปะหุ่นไม้มีบทบาทมากกว่าการเป็นเพียงประกอบฉาก หากแต่เป็นสัญลักษณ์ทางเรื่องเล่า ที่สะท้อนบุคลิกและเจตนาของตัวละคร เช่น หอกทองของแม่ทัพหม่าเซาใน คี๊กงกวน สื่อถึงความกล้าหาญและความซื่อตรง หรือดาบใหญ่ของเจียงกันนิน เจียงกันนินโดยเจตนาที่สื่อถึงความเจ้าเล่ห์ การเลือกขนาด รูปร่าง และวัสดุของอุปกรณ์เหล่านี้ล้วนมีความหมายแฝงเชิงบุคลิกภาพ ในบริบทของแอนิเมชัน อุปกรณ์เหล่านี้สามารถพัฒนาเป็น โมดูลดิจิทัลที่แยกอิสระจากตัวละคร เชื่อมกับระบบโครงกระดูกเสมือน และระบบจำลองแรงฟิสิกส์ เพื่อให้การเคลื่อนไหวของวัตถุเป็นธรรมชาติและสามารถนำกลับมาใช้ในฉากต่าง ๆ ได้อย่างยืดหยุ่น

4. การใช้สีและโทนภาพของตัวละคร

สีเป็นองค์ประกอบหลักของการรับรู้ทางสายตาในแอนิเมชัน มีบทบาททั้งในด้านการบ่งบอกอารมณ์ การสร้างบุคลิก และการกำหนดสไตล์โดยรวม ศิลปะหุ่นไม้จางโจวใช้โทนสีตามหลักความตัดกันของแสงและเงา สีตรงข้าม และโทนสีเอกภาพ โดยเชื่อมโยงสัญลักษณ์ทางอารมณ์เข้ากับสี เช่น สีแดงสื่อถึงความจงรักภักดีและพลังชีวิต สีน้ำเงินแสดงถึงความมั่นคง ส่วนสีดำหมายถึงกลยุทธ์และความลึกลับ การจับคู่สีในหุ่นไม้จึงไม่ใช่เพียงเรื่องความงาม แต่เป็นการสื่อสารความหมายทางวัฒนธรรม

ตัวอย่างเช่น ใน คี๊กงกวน แม่ทัพหม่าเซาถูกแต่งด้วยชุดโทนแดงน้ำเงินแซมทอง เพื่อเน้นความซื่อสัตย์และพลังแห่งความดี ขณะที่ตัวละครโจวโงใช้โทนดำแดงเข้ม แสดงถึงความเฉียบขาดและอำนาจที่แฝงเล่ห์เหลี่ยม กฎการใช้สีเหล่านี้สามารถนำมาสร้างฐานข้อมูลจิตวิทยาสำหรับการออกแบบตัวละครในแอนิเมชันสมัยใหม่ โดยเชื่อมโยงโทนสีเข้ากับบทบาทและอารมณ์ของแต่ละฉาก นอกจากนี้ ระบบสีของศิลปะหุ่นไม้ยังให้คุณค่าแก่การออกแบบฉากในแอนิเมชัน การจัดโทนสีของเวทีและเครื่องแต่งกายสามารถใช้เป็นต้นแบบในการวางแผนภาพรวมของฉาก แสง และอารมณ์ทางภาพ เพื่อให้เกิดความกลมกลืนระหว่างตัวละครกับสิ่งแวดล้อม

5. ความหมายเชิงระบบของการเปลี่ยนทางวัฒนธรรม

การสกัดและถอดรหัสยีนทางวัฒนธรรมของศิลปะหุ่นไม้เมืองจางโจวผ่านสื่อแอนิเมชัน มิได้เป็นเพียงการจำลองรูปลักษณะภายนอก แต่คือการฟื้นฟูจิตวิญญาณของงานศิลป์ ผ่านระบบออกแบบที่ผสมผสานเทคนิคดิจิทัลกับคุณค่าทางวัฒนธรรมอย่างสมดุล การออกแบบตัวละคร เสื้อผ้า อุปกรณ์ และสื่ที่ยึดโยงกับรากเหง้าทางศิลปะพื้นบ้าน นำไปสู่การสร้างภาษาทางภาพร่วมสมัยที่สามารถสื่อสารข้ามวัฒนธรรมได้ในระดับโลก

กล่าวโดยสรุป การเปลี่ยนทางวัฒนธรรมสู่แอนิเมชันคือการสร้างสะพานเชื่อมระหว่างอดีตกับอนาคตที่ทำให้มรดกทางวัฒนธรรมไม่เพียงคงอยู่ หากแต่เติบโตและสื่อสารได้ในบริบทใหม่ของสังคมดิจิทัลอย่างมีชีวิตชีวา

การค้นพบเชิงวิชาการ

การศึกษานี้เริ่มจากการสำรวจยีนทางวัฒนธรรมเชิงภาพของศิลปะหุ่นไม้เมืองจางโจว โดยสกัดองค์ประกอบสำคัญจากการออกแบบตัวละคร เครื่องแต่งกาย อุปกรณ์ประกอบฉาก และระบบสี แล้วแปลงเข้าสู่กรอบการออกแบบแอนิเมชัน พบว่ายีนกลุ่มนี้มีลักษณะเชิงโครงสร้างสูง สามารถแยกหน่วย วิเคราะห์ และทำให้เป็นดิจิทัลได้ จึงยืนยันได้ว่าสุนทรียศาสตร์ของหุ่นไม้เมืองจางโจวไม่ใช่เพียงมรดกที่เล่าเรื่องได้ แต่เป็นมรดกที่คำนวณได้และนำไปใช้ซ้ำได้ในระบบสื่อร่วมสมัย

เมื่อเพิ่มมุมมองตามข้อเสนอแนะด้านเทคโนโลยี พบว่ากระบวนการแปลงสู่ดิจิทัลสามารถนิยามเป็นสายงาน (pipeline) ที่ตรวจสอบได้ ได้แก่ (1) การสกัดรูปทรงและลดทอนด้วยการสร้างแบบจำลองสามมิติหรือการสแกน (2) การวิเคราะห์ลดทอนและสีด้วยการจัดโครงสร้างข้อมูลภาพเพื่อสร้างคลังรูปแบบ และ (3) การป้อนข้อมูลดังกล่าวเข้าสู่กระบวนการออกแบบแอนิเมชันเชิงพารามิเตอร์ วิธีนี้ช่วยให้ลายปักจางโจวหรือโครงหน้าหุ่นไม้ได้ถูกนำไปใช้ในระดับประดับตกแต่งเท่านั้น แต่ถูกยกระดับให้เป็นทรัพยากรเชิงออกแบบที่ใช้ซ้ำได้ในระบบดิจิทัล เหมาะต่อการต่อยอดในงาน animation design และ heritage informatics

เมื่อเปรียบเทียบกับงานที่เน้นเพียงการต่อยอดผลิตภัณฑ์ งานนี้แสดงให้เห็นช่องว่างทางวรรณกรรมอย่างชัดเจนว่า การอนุรักษ์ที่ยึดวัฒนธรรมเป็นศูนย์กลางต้องเริ่มจากการทำให้รหัสวัฒนธรรม ถูกทำให้มีโครงสร้างก่อน แล้วจึงค่อยออกแบบเชิงสร้างสรรค์ภายหลัง จึงอาจกล่าวได้ว่าผลการศึกษานี้ครั้งนี้ได้วางฐานของต้นแบบโมเดลดิจิทัลของมรดกภูมิปัญญา ที่มี 4 ชั้นคือ ยีนชัดแจ้ง ยีนแฝงเร้น ยีนการเคลื่อนไหว และสายงานเทคโนโลยีรองรับ ซึ่งทำให้มรดกทางวัฒนธรรมของหุ่นไม้เมืองจางโจวถูกเชื่อมต่อเข้ากับเทคโนโลยีออกแบบสมัยใหม่ได้ทั้งในมิติการวิจัยเชิงวิชาการและการประยุกต์ใช้จริงในสื่อดิจิทัลยุคใหม่

อภิปรายผล

บทอภิปรายนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสรุปและตีความคุณค่าของการวิจัย โดยเปลี่ยนจากการวิเคราะห์เฉพาะกรณีศึกษาของหุ่นไม้จางโจวไปสู่ข้อสรุประดับแนวคิด ซึ่งมีนัยยะสำคัญต่อวงกว้างของสาขา Digital Heritage และ Applied Cultural Design

การมีส่วนร่วมทางทฤษฎีและระเบียบวิธี: จากแนวคิดนามธรรมสู่กรอบเชิงปฏิบัติการ

งานศึกษาด้าน Digital Heritage ก่อนหน้าโดย UNESCO (2003) และ Tsai (2020) มักเน้นการอนุรักษ์และการถ่ายทอดมรดกทางวัฒนธรรมในฐานะคุณค่าที่ต้องรักษาผ่านการบันทึก การจัดแสดง และการสร้างการรับรู้เชิงสังคม อย่างไรก็ตาม งานเหล่านี้ยังคงจำกัดมรดกไว้ในสถานะของเนื้อหาทางวัฒนธรรมมากกว่าการมองมรดกในฐานะระบบข้อมูลที่สามารถนำไปใช้ได้เชิงออกแบบ

ผลการวิจัยนี้ขยายกรอบดังกล่าวโดยยกระดับแนวคิดยีนทางวัฒนธรรมจากการเป็นอุปมาเชิงมานุษยวิทยา ไปสู่กรอบการเข้ารหัสที่สามารถแปลงเป็นโครงสร้างข้อมูลและนำไปประมวลผลเชิงคอมพิวเตอร์ได้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Digital Heritage ในมิติที่ก้าวไปไกลกว่าการทำ digital documentation งานวิจัยนี้จึงมีความใกล้เคียงกับแนวคิด heritage as knowledge system มากกว่าการมองมรดกเป็นวัตถุคงที่ (UNESCO, 2003)

เมื่อเปรียบเทียบกับงานด้านการออกแบบเชิงวัฒนธรรมที่มักใช้การเลียนแบบเชิงรูปแบบหรือการอ้างอิงเชิงสัญลักษณ์ (Bourriaud, 2002) งานวิจัยนี้แสดงให้เห็นว่าการฟื้นคืนชีวิตของศิลปะหุ่นไม้ไม่ควรถูกจำกัดอยู่กับการทำซ้ำภาพลักษณ์แต่ควรพัฒนาเป็นแบบจำลองข้อมูลทางวัฒนธรรมที่สามารถเรียกใช้ วิเคราะห์ และต่อยอดได้ ซึ่งเป็นการขยายกรอบ มรดกที่ถูกแปลงให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัลและการนำความรู้ทางวัฒนธรรมมาใช้เป็นฐานการออกแบบไปสู่การออกแบบเชิงระบบและเชิงความรู้

นอกจากนี้ การใช้เทคโนโลยี Motion Capture เพื่อบันทึกยืนแห่งการเคลื่อนไหว ยังช่วยเติมเต็มช่องว่างที่งานศึกษาด้านมรดกทางวัฒนธรรมที่จำลองไม่ได้มักละเลย คือ การบันทึกความรู้เชิงกายสำนึกซึ่งสอดคล้องกับข้อเสนอของ Gibson (1979) ที่ชี้ว่าการรับรู้และการกระทำเป็นระบบเดียวกัน มิใช่เพียงข้อมูลภาพนิ่งหรือข้อความ

นัยยะเชิงปฏิบัติการและนโยบายการอนุรักษ์สู่การสร้างคุณค่าใหม่

ในระดับเชิงปฏิบัติ งานวิจัยนี้มีความสอดคล้องกับงานของ Meng (2023) และ Cao et al. (2024) ที่ชี้ให้เห็นความจำเป็นของการสร้างโมเดลการพัฒนาที่ยั่งยืนสำหรับพื้นที่และวัฒนธรรมในบริบทหลังอุตสาหกรรม อย่างไรก็ตาม งานเหล่านี้นับว่ามุ่งเน้นการประเมินผลและการฟื้นฟูเชิงพื้นที่เป็นหลัก

กรอบการทำงานที่งานวิจัยนี้เสนอประกอบด้วยขั้นตอนการสกัด วิเคราะห์เชิงโครงสร้าง และการแปลสู่ดิจิทัลได้ขยายขอบเขตการอนุรักษ์ไปสู่การสร้าง Digital IP ที่สามารถตอบสนองทั้งนโยบายด้านวัฒนธรรมและการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้พร้อมกัน แนวคิดนี้สอดคล้องกับกรอบของ TEEB (2010) ที่มองคุณค่าทางวัฒนธรรมและนิเวศในฐานะทุนที่สามารถสร้างมูลค่าได้ หากได้รับการจัดการอย่างเป็นระบบ

ในเชิงนโยบาย ผลการวิจัยสนับสนุนการเปลี่ยนบทบาทของมรดกวัฒนธรรมจากสิ่งที่ต้องปกป้องไปสู่ระบบความรู้ที่มีชีวิต ซึ่งสามารถสื่อสาร ปรับตัว และเติบโตได้ในสภาพแวดล้อมดิจิทัลร่วมสมัย สอดคล้องกับทิศทางการอนุรักษ์เชิงพลวัตที่ UNESCO (2003) เสนอไว้ แต่ขยายไปสู่ระดับการออกแบบและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์อย่างเป็นรูปธรรมมากขึ้น

การจัดการกับมิติเชิงรหัสและเชิงเนื้อหา

เมื่อพิจารณาเชิงเปรียบเทียบ งานออกแบบดิจิทัลจำนวนมากในปัจจุบันมักให้ความสำคัญกับ Visual Code ผ่านเทคโนโลยี 3D และระบบประมวลผลภาพ โดยมุ่งสร้างความสมจริงทางรูปแบบ เป็นหลัก (Zhan & Guo, 2024) อย่างไรก็ตาม แนวทางดังกล่าวมักไม่สามารถถ่ายทอดมิติทางจริยธรรม ความเชื่อ และความสัมพันธ์เชิงสังคมของวัฒนธรรมได้อย่างลึกซึ้ง

ผลการวิจัยนี้เสนอการจัดการยีนทางวัฒนธรรมในสองมิติพร้อมกัน ได้แก่ มิติทางเทคนิค ซึ่งแปลงลักษณะภายนอก เช่น รูปทรงหุ่น เครื่องแต่งกาย และสี ให้เป็นสินทรัพย์ดิจิทัลที่ปรับขนาดได้ และมิติทางเนื้อหาและจิตวิญญาณ ซึ่งใช้การสร้างแบบจำลองข้อมูลทางวัฒนธรรมและการออกแบบบทเล่าเรื่องแบบโต้ตอบ เพื่อถ่ายทอด Dynamic and Emotional Code ของศิลปะหุ่นไม้เมืองจางโจว

แนวทางนี้สอดคล้องกับมุมมองของ Kaplan และ Kaplan (1989) ที่ชี้ว่าประสบการณ์เชิงความหมายเกิดจากการผสมผสานข้อมูลเชิงรูปธรรมกับโครงสร้างการตีความของผู้รับรู้ ผลการวิจัยจึงยืนยันว่าการถอดรหัสยีนทางวัฒนธรรมสามารถก้าวข้ามการวิเคราะห์เชิงสัญลักษณ์แบบดั้งเดิม และพัฒนาไปสู่การสร้างระบบความหมายที่ใช้งานได้จริงในสื่อดิจิทัลร่วมสมัย

ข้อเสนอแนะ

งานวิจัยนี้เปิดโอกาสให้ต่อยอดสู่การสร้างโมเดลดิจิทัลของมรดกภูมิปัญญาอย่างเป็นระบบ โดยควรพัฒนาแบบจำลองทางเทคนิคที่เชื่อมโยงระหว่างรหัสวัฒนธรรมกับรหัสคอมพิวเตอร์อย่างชัดเจน เช่น การใช้เทคโนโลยีสแกนสามมิติ

การสร้างฐานข้อมูลภาพ และระบบ AI เพื่อเรียนรู้ลักษณะเฉพาะของศิลปะหุ่นไม้ในแต่ละมิติ ทั้งโครงสร้าง รูปแบบ และการเคลื่อนไหว เพื่อให้เกิดฐานข้อมูลวัฒนธรรมที่สามารถใช้งานซ้ำได้ในงานออกแบบสื่อร่วมสมัย

ควรให้ความสำคัญกับการอนุรักษ์ยีนเชิงจลนศาสตร์ของหุ่นไม้ ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญที่แสดงถึงชีวิตและจังหวะทางศิลปะ การใช้เทคโนโลยี Motion Capture, Kinematic Simulation หรือ Programmable Animation Systems จะช่วยสร้างฐานข้อมูลท่วงท่าการเชิดและลีลาการแสดงของศิลปินรุ่นเก่าให้กลายเป็นทรัพยากรทางดิจิทัลสำหรับการศึกษาและการสร้างสรรค์ในอนาคต

ผลการศึกษาสามารถนำไปใช้สนับสนุนการดำเนินงานตามยุทธศาสตร์การคุ้มครองมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ของจีนและประเทศอื่น ๆ โดยเสนอให้มีการพัฒนา “แพลตฟอร์มฐานข้อมูลยีนทางวัฒนธรรม” ที่เปิดให้สถาบันศิลปะมหาวิทยาลัย และองค์กรท้องถิ่นใช้ร่วมกัน เพื่อสร้างเครือข่ายการเรียนรู้และการออกแบบเชิงวัฒนธรรมที่เข้าถึงได้

ควรขยายการศึกษาสู่การออกแบบแอนิเมชัน ภาพยนตร์ เกม และสื่อเสมือนจริง โดยทดลองสร้างต้นแบบ (prototype) ที่ใช้ยีนทางวัฒนธรรมของหุ่นไม้จางโจวเป็นฐานในการออกแบบ เพื่อทดสอบศักยภาพของแบบจำลองในสภาพแวดล้อมจริง ซึ่งจะเป็นการเชื่อมต่อระหว่างศิลปวัฒนธรรมพื้นบ้านกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ยุคดิจิทัล

ควรพัฒนาแนวคิดเชิงทฤษฎีต่อยอดจากการศึกษานี้ โดยมองว่าการออกแบบเชิงดิจิทัลไม่ใช่เพียงกระบวนการแปลหรืออนุรักษ์เท่านั้น แต่เป็น “การฟื้นฟูเชิงระบบ” ที่ช่วยให้มรดกทางวัฒนธรรมมีชีวิตในรูปแบบใหม่ สอดคล้องกับแนวคิดของการอยู่ร่วมกันระหว่างวัฒนธรรมและเทคโนโลยี (Cultural–Technological Coexistence)

กล่าวโดยสรุป งานวิจัยนี้ควรได้รับการต่อยอดไปสู่การพัฒนา ต้นแบบระบบข้อมูลวัฒนธรรมที่ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์และการสร้างแบบจำลองสามมิติเป็นแกนกลาง เพื่อยกระดับการอนุรักษ์มรดกภูมิปัญญาให้เป็น “ระบบความรู้เชิงปฏิบัติการ” ที่ทั้งสืบสานความทรงจำของชุมชนและขับเคลื่อนนวัตกรรมในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ได้ในเวลาเดียวกัน.

บรรณานุกรม

- Bhabha, H. K. (1994). *The location of culture*. Routledge.
- Bourriaud, N. (2002). *Relational aesthetics*. Les Presses du Réel.
- Chen, C. X. (2021). A review of Zhangzhou glove puppet show studies. *Minnan Culture Studies*, (3), 101–107.
- Chen, H. Y. (2016). An audience-oriented analysis of television-based communication of glove puppet theater. *Journal of Jimei University (Philosophy and Social Sciences Edition)*, 19(3), 124–129.
- Chen, J. (2020). Inheritance and performance of Zhangzhou wooden puppet theater in Minnan culture [In Chinese]. *Fujian Culture Journal*, 38(4), 56–62.
- Chen, X. P. (2006). *A study on the head modeling art of Quanzhou puppets* (Master's thesis). China National Academy of Arts.
- Dawkins, R. (1976). *The selfish gene*. Oxford University Press.
- Fujian Provincial Department of Culture. (2006). *List of national intangible cultural heritage of China*. Fujian, China.
- Gibson, J. J. (1979). *The ecological approach to visual perception*. Houghton Mifflin.
- Hong, S. J. (2006). The southern school of glove puppet show: History, characteristics, and artistic value. *China Drama*, (8), 34–36.
- Huang, L. N. (2019). Exploring the historical origins of glove puppet theater. *Sichuan Drama*, (11), 11–16.

- Huang, W. Z., & Chen, X. P. (2007). Tracing the stylistic origins of Quanzhou puppet modeling. *Decoration*, (1), 90–91.
- Kaplan, R., & Kaplan, S. (1989). *The experience of nature: A psychological perspective*. Cambridge University Press.
- Li, M., & Zhuang, Q. (2022). Challenges and strategies for the inheritance of Chinese puppet theater as intangible cultural heritage. *Journal of Art Education*, 15(2), 91–99.
- Li, X. T. (2023). *A study on the dynamic inheritance of Zhangzhou glove puppet show from the perspective of cultural genes* (Master's thesis). Fujian Normal University.
- Liang, J., & Cao, S. S. (2023). Urban IP cultural gene extraction and strategy based on reverse transcription: A case study of Ningbo. *Design*, 22(36), 71–73.
- Lin, W., & Zhuo, M. D. (2019). The inheritance and innovation of national-level intangible heritage: Zhangzhou glove puppetry. *Journal of Nanjing University of Science and Technology (Social Science Edition)*, 32(1), 70–75.
- Liu, S. (2022). Digital cultural transformation and the inheritance of intangible cultural heritage. *Journal of Chinese Technology and Culture*, 7(1), 24–33.
- Ministry of Culture and Tourism of the People's Republic of China. (2021). *Law of the People's Republic of China on intangible cultural heritage (Revised edition)*. Beijing: Culture Press.
- State Council of the People's Republic of China. (2021). *Opinions on strengthening the protection of intangible cultural heritage*. Beijing: Xinhua News Agency.
- UNESCO. (2003). *Convention for the safeguarding of the intangible cultural heritage*. UNESCO.
- Wang, Y. (2021). Cultural gene extraction and digital design of intangible cultural heritage. *Journal of Contemporary Culture*, 5(6), 88–95.
- Wang, Y. J., & Zhong, Z. Z. (2021). Dilemmas and strategies for ecological protection of intangible cultural heritage in southern Jiangxi Hakka from the perspective of cultural gene mapping. *Drama House*, (4), 186–187.
- Xiao, Y. X., Zhang, H. J., Zhang, S. C., et al. (2021). Redesign and implementation of glove puppet robotic arm for Minnan culture preservation. *Electronic Production*, (21), 79–81, 95.
- Yi, R. S. (2023). *Application of Zhangzhou glove puppet modeling art in costume design* (Master's thesis). Fujian Normal University.
- Zhang, X. (2021). Cultural design and the success of China's animation industry. *Journal of Art and New Media*, 12(3), 101–110.