



วารสาร ศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

JOURNAL OF FINE AND APPLIED ARTS
CHULALONGKORN UNIVERSITY





ภาพปก : ฉากเรื่องจันทกุมารชาดก ตู้พระธรรมวัดบ้านเก่า
ที่มา : ประภัสสร ชูวิเชียร
ออกแบบปกและรูปเล่ม : อธิษฐ์ ธีรกิจจานุกิจ
จัดภาพประกอบปก : ปทิตตา วาสนาสงษ์สกุล

วารสาร ศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

กรกฎาคม-ธันวาคม 2566
JULY-DECEMBER 2023

JOURNAL OF FINE AND APPLIED ARTS
CHULALONGKORN UNIVERSITY

สำนักงานกองบรรณาธิการ ฝ่ายวิชาการ คณะศิลปกรรมศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 254 ถนนพญาไท แขวงวังใหม่
เขตปทุมวัน กทม. 10330

เว็บไซต์ : <https://www.tci-thaijo.org/index.php/faa>
Email: jfaa.chula@gmail.com

E-JOURNAL วารสารอิเล็กทรอนิกส์ ISSN 2985-0940

บรรณาธิการแถลง

วารสารศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ได้ก้าวสู่การเผยแพร่เป็นปีที่ 10 ในปี พ.ศ. 2566 และได้เผยแพร่เป็นฉบับที่ 2 สำหรับเล่มปัจจุบันนี้ในระยะเวลาเกือบ 2 ปีที่ดิฉันได้มีโอกาสทำหน้าที่บรรณาธิการของวารสาร ดิฉันตระหนักได้ถึงความสำคัญอย่างยิ่งยวดของวารสารทางด้านศิลปกรรมที่มีต่อการส่งผ่านและเผยแพร่องค์ความรู้ทางด้านศิลปะและการสร้างสรรค์ให้เป็นที่ประจักษ์ต่อสาธารณชน เนื่องจากวารสารฉบับนี้เป็นฉบับสุดท้ายในวาระการดูแลของดิฉัน ดิฉันหวังเป็นอย่างยิ่งว่าดิฉันได้ปฏิบัติหน้าที่ตามความเหมาะสม และขอส่งต่อการทำงานให้บรรณาธิการท่านต่อไป

วารสารศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปีที่ 10 ฉบับที่ 2 นี้ น่าสนใจอย่างยิ่งเนื่องจากมีความหลากหลายของศาสตร์ต่าง ๆ ทางศิลปกรรม แม้ว่ายังคงมีสัดส่วนของจำนวนบทความทางด้านดุริยางคศิลป์ไทยเป็นพิเศษ โดยเฉพาะบทความวิจัย อาทิ การสร้างสรรค์เพลงปี่มั่งละครชุด “มั่งละครเภา สายนทวิถีสืบ” หรือ สังคีตสร้างสรรค์จากทำนองเห่เรือในวัฒนธรรมไทย ที่ส่งเสริม อนุรักษ์ และต่อยอดดนตรีและสังคมวัฒนธรรมไทย อย่างไรก็ดี บทความวิจัยด้านการออกแบบ เช่น การสร้างสรรค์งานเรขศิลป์ สื่อสารอัตลักษณ์วิถีเมืองเก่า จังหวัดสงขลา หรือ งานเรขศิลป์แบบพลเมืองโลกเพื่อแปลงสภาพสถานที่ไม่มีตัวตน สะท้อนให้เห็นถึงพลวัตของโลกศิลปะที่ไม่หยุดนิ่ง

ท่านผู้อ่านและท่านผู้ที่สนใจส่งบทความเข้าพิจารณาตีพิมพ์โปรดติดตามข่าวสารและประกาศต่าง ๆ ของวารสารจากทางเว็บไซต์ <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/faa/index> และสามารถติดต่อวารสารได้ที่ jfaa.chula@gmail.com

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติรินทร์ กิตติสกล
บรรณาธิการ

เจ้าของ	คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
สำนักงานกองบรรณาธิการ ฝ่ายวิชาการ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	
ISSN (Online)	2985-0940
วัตถุประสงค์และขอบเขต	วารสารศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เป็นเวทีเพื่อนำเสนอ แลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดเห็นทางวิชาการ เผยแพร่ผลงานวิชาการ ผลงานวิจัย และผลงานสร้างสรรค์ ด้านมนุษยศาสตร์ในสาขาที่เกี่ยวข้องกับงานศิลปกรรมดังต่อไปนี้ - ทัศนศิลป์ - นฤมิตศิลป์ - ดุริยางคศิลป์ไทย - ดุริยางคศิลป์ตะวันตก - นาฏยศิลป์ไทย - นาฏยศิลป์ตะวันตก วารสารเปิดรับบทความวิชาการและบทความวิจัยของนักวิชาการ ครู อาจารย์ นิสิต นักศึกษา ตลอดจนผู้ที่มีประสบการณ์หรือมุมมองทางด้านศิลปกรรมอย่างกว้างขวาง โดยบทความดังกล่าวต้องนำเสนอองค์ความรู้หรือแนวคิดใหม่ที่ได้มาจากการศึกษา ค้นคว้าวิจัย ไม่เคยได้รับการตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสารใดมาก่อน บทความทุกฉบับผ่านระบบการกลั่นกรองคุณภาพบทความโดยผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer-review) ลิขสิทธิ์ของบทความเป็นของเจ้าของบทความ บทความที่ได้รับการตีพิมพ์ถือเป็นทัศนะของผู้เขียนกองบรรณาธิการไม่จำเป็นต้องเห็นด้วยและไม่รับผิดชอบบทความนั้น
กำหนดการออกวารสาร	วารสารศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เป็นวารสารวิชาการในรูปแบบวารสารอิเล็กทรอนิกส์ (e-Journal) มีกำหนดการออกปีละ 2 ฉบับ ฉบับที่ 1 เดือนมกราคม-มิถุนายน ฉบับที่ 2 เดือนกรกฎาคม-ธันวาคม ประเภทของการพิจารณาบทความ : double blinded review จำนวนผู้ทรงคุณวุฒิประเมินบทความ : อย่างน้อย 3 ท่าน
บรรณาธิการที่ปรึกษา	คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์ (ศาสตราจารย์ ดร.บุษกร บิณฑสันต์)
บรรณาธิการบริหาร	รองคณบดีฝ่ายวิชาการ คณะศิลปกรรมศาสตร์ (รองศาสตราจารย์ ดร.อรพินท์ พานทอง)
บรรณาธิการ	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติรินทร์ กิตติสกล
ผู้ช่วยบรรณาธิการ	นางสาวณปภัช โอมี
ผู้จัดการวารสาร	นางสายชล ภักตร์โกมล
ผู้ช่วยผู้จัดการวารสาร	นางสาวนงศ์นุช บุญพิทักษ์

กองบรรณาธิการ

ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ดร. ม.ร.ว.สุริยวุฒิ สุขสวัสดิ์
ศาสตราจารย์เกียรติคุณรสริน กาสต์
ศาสตราจารย์ ดร.ชมนาด กิจจันทร์
ศาสตราจารย์ ดร.มนีรัตน์ จันทนะพะลิน
รองศาสตราจารย์ ดร.ปาริชาติ จีงวิวัฒนาภรณ์
รองศาสตราจารย์ ดร.ศักดิ์ศรี วงศ์ธราดล
รองศาสตราจารย์วิไล อัสวเดชศักดิ์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พัชรินทร์ สันติอักษรณ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระวีวรรณ วรรณวิชัย
ผู้ช่วยศาสตราจารย์จุฬมณี สุทัศน์ ณ อยุธยา
อาจารย์ ดร.จิรเดช เสตะพันธุ์
อาจารย์ ดร.บำรุง พาทยกุล
อาจารย์ ดร.ยศ วนีสอน
อาจารย์ ดร.สุภาสิริร์ ปิยะพิพัฒน์
อาจารย์วิรัช สงเคราะห์

มหาวิทยาลัยสยาม
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศิลปากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
สถาบันดนตรีกัลยาณิวัฒนา
สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Publication Ethics

วารสารศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มีหลักการในการยึดถือและปฏิบัติตามจริยธรรมในงานวิจัยทางศิลปกรรม (Fine and Applied Arts Research Ethics) อย่างเคร่งครัดโดยยึดแนวหลักการของ COPE (Committee On Publication Ethics) ดังนี้

บทบาทหน้าที่ของผู้นิพนธ์

ผู้นิพนธ์ต้องนิพนธ์ผลงานและนำส่งผลงานตนเองทั้งหมด หากมีการกล่าวถึงหรือพาดพิงผลงานหรือบทนิพนธ์ของผู้อื่นใด ต้องมีการอ้างอิงอย่างถูกต้องและเหมาะสม (cited and/or quoted appropriately) และต้องมีการระบุให้ชัดไว้ในรายการอ้างอิงด้วยทั้งภายในบทความ และในรายการอ้างอิง (as end-note and as reference)

วารสารศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยสงวนสิทธิ์ในการตรวจบทความในทุกรูปแบบเพื่อควบคุมให้เป็นไปตามหลักการด้วยวิธีการที่เป็นไปได้และเหมาะสม หากมีการละเมิดในกรณีต่าง ๆ วารสารศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยจะดำเนินการติดต่อผู้นิพนธ์ เพื่อให้ทำการส่งข้อชี้แจงอย่างเป็นทางการ และดำเนินการปฏิเสธการรับบทความนั้น ๆ หากพบว่าผู้นิพนธ์มีเจตนาที่ผิดและไม่ถูกต้องและไม่ดีงาม

บทความที่ผู้นิพนธ์ทุกคนนำส่ง จะต้องไม่ได้รับการตีพิมพ์แล้วหรือกำลังอยู่ในกระบวนการพิจารณาของวารสารหรือองค์กรอื่นใด

บทความที่ผู้นิพนธ์นำส่ง หากเป็นการทำการวิจัยจะต้องมีการนำเสนอผลลัพธ์ การค้นพบสิ่งใหม่ ๆ การถก การวิเคราะห์ของการวิจัย และการสรุปอย่างตรงไปตรงมา ข้อมูลที่ระบุไว้ต้องเป็นข้อมูลจริงทุกประการ (data shall be free of fabrication and improper manipulation) และมีหลักฐานรองรับการค้นพบสิ่งใหม่ ๆ และการสรุปประเด็น (findings and conclusions shall be based solely on the evidence presented)

หากมีการสนับสนุนเงินทุนในการทำวิจัย และ/หรือหากมีสิ่งที่เป็นผลประโยชน์ทับซ้อนใด ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย และ/หรือบางส่วนของคุณภาพบทความ ที่พิจารณาว่าจำเป็นและไม่เปิดเผยต่อสาธารณชน ผู้นิพนธ์ต้องทำการรายงานเป็นทางการเมื่อนำส่งบทความต่อวารสารศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เพื่อการพิจารณา ในส่วนของผลประโยชน์ทับซ้อนนั้น เช่น การมอบผลประโยชน์ให้ การว่าจ้างงาน การเป็นที่ปรึกษา

บทบาทหน้าที่ของบรรณาธิการ

บรรณาธิการพึงทำหน้าที่ในการพิจารณากลับกรองเพื่อควบคุมคุณภาพบทความที่จะตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสาร โดยพิจารณาจากเนื้อหาที่มีประเด็นน่าสนใจ เป็นประโยชน์ในแวดวงวิชาการสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และขอบเขตของวารสารเป็นสำคัญ

บรรณาธิการพึงไม่เปิดเผยข้อมูลผู้นิพนธ์และผู้ประเมินบทความแก่บุคคลอื่นที่ไม่มีส่วนเกี่ยวข้อง รวมทั้งไม่มีผลประโยชน์ทับซ้อนใด ๆ ระหว่างบรรณาธิการ ผู้นิพนธ์และผู้ประเมิน รวมทั้งไม่เสนอตีพิมพ์เผยแพร่บทความของตนเองในระหว่างที่ดำรงตำแหน่งบรรณาธิการ

บทบาทหน้าที่ของผู้ประเมินและกองบรรณาธิการ

ผู้ประเมินและกองบรรณาธิการพึงรักษาความลับของกระบวนการประเมินบทความอย่างเคร่งครัด (respect the confidentiality of the peer review process) และต้องปกป้องและสงวนไว้ซึ่งความลับในการประเมินแบบปกปิดชื่อ และสังกัดและรายละเอียดอื่น ๆ ทั้งหมดของผู้ประเมินซึ่งต้องเป็นผู้ประเมินที่มีความรู้ความสามารถและประสบการณ์ โดยตรงต่อหัวข้อบทความและผู้ถูกประเมินหรือผู้นิพนธ์ (double-blinded reviews)

หากมีกรณีที่มีเอกสาร ข้อมูล หรือสิ่งอื่นใด ๆ ที่เกี่ยวข้องกับบทความที่ผู้นิพนธ์ได้นำส่งไว้ประกอบการนำส่งบทความ กองบรรณาธิการพึงรักษาไว้เป็นความลับและสิทธิส่วนบุคคลของผู้นิพนธ์ เว้นแต่กรณีได้รับการเห็นชอบและยินยอมจากผู้นิพนธ์อย่างเป็นทางการ

ทั้งนี้ ยังพิจารณาให้รวมไปถึง

- 1) ต้องไม่มีการระบุข้อมูลอ้างอิง ข้อมูลภาคสนาม หรือเครื่องมือวิจัยอันเป็นเท็จ
- 2) ต้องไม่มีการล่วงละเมิดจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์และสิ่งมีชีวิต รวมถึงการทำลายสิ่งแวดล้อมและระบบนิเวศ
- 3) ต้องไม่มีการละเมิดลิขสิทธิ์ในผลงานศิลปกรรม
- 4) ต้องไม่มีการมีส่วนได้ส่วนเสียของผู้นิพนธ์กับบุคคลและนิติบุคคล
- 5) ต้องไม่มี อาทิจ การแสดงออก ถึงการสนับสนุน การละเมิด และการดูหมิ่นอาชญากรรมร้ายต่อความแตกต่างด้านสีผิว เพศ เชื้อชาติศาสนา ลัทธิความเชื่อ รวมไปถึงพฤติกรรมของกลุ่มวัฒนธรรมย่อย กลุ่มการเมืองการปกครอง และกลุ่มก่อการร้าย

อนึ่ง หากมีการตรวจพบความทุจริตในเชิงวิชาการไม่ว่าในกรณีใด กองบรรณาธิการต้องมี การตรวจสอบและหยุดการประเมินในทันที พร้อมแจ้งต่อผู้นิพนธ์เพื่อขอรับคำชี้แจงประกอบการพิจารณาตอบรับหรือปฏิเสธการตีพิมพ์บทความนั้น โดยหากตรวจสอบว่ามีการทุจริตจริง กองบรรณาธิการมีสิทธิ์ในการไม่รับพิจารณาบทความที่ทุจริตและบทความอื่น ๆ ของผู้นิพนธ์ ผู้นั้นไม่ว่ากรณีใด ๆ

สารบัญ

- 13 กรอบแนวคิดเพื่อการออกแบบเรขศิลป์สิ่งแวดล้อมในสำนักงานร่วมแบ่งปันจาก
 แนวคิดไบโอฟิลเลียสำหรับเจนเนอร์เรชั่นวาย
 ศศิกัญจน์ นารถโคษา
 เพิ่มศักดิ์ สุวรรณทัต
 ศุภกรณ์ ดิษฐพันธุ์
- 33 กลวิธีการบรรเลงสู่การสร้างสรรค์บทเพลงสำหรับเครื่องสีในวงดนตรีไทย
 สมภาพ เขียวมณี
 สุพรรณิ เหลือบุญชู
 ดุษฎี มีป้อม
- 48 การพัฒนากิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21
 นิชาภา จันทร์หล้า
 ประวัน แพทยานนท์
 นพดล อินทร์จันทร์
- 64 การศึกษาละครหุ่นเพื่อพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย
 โรงเรียนวัดกลาง (ธรรมวิธานราษฎร์วิทยา)
 ภูษณิศา สายบัว
 ประวัน แพทยานนท์
- 77 การสร้างสรรค์งานเรขศิลป์ สื่อสารอัตลักษณ์วิถีเมืองเก่า จังหวัดสงขลา
 พงษธร เครือฟ้า
 อารยะ ศรีกัลยาณบุตร
- 105 การสร้างสรรค์ทางปี่ใน เพลงเรื่องทะเลแยะ ตามแนวทางของครูปี่บ คงลายทอง
 ภัทระ คมขำ
- 120 การสร้างสรรค์เพลงปี่มั่งคละชุด “มั่งคละเกรี สายนทีวิถีลีลา”
 วราภรณ์ เชิดชู

- 140 **คอนแชร์โตสำหรับเครื่องกระตบสามคน**
 พรินซ์ สายแสนท์
 ณรงค์ฤทธิ์ ธรรมบุตร
- 158 **งานเรขศิลป์แบบพลเมืองโลกเพื่อแปลงสภาพสถานที่ไม่มีตัวตน**
 จันท์ เทียงสุรินทร์
 อารยะ ศรีกัลยาณบุตร
- 179 **จิตรกรรมและประติมากรรมประดับเรือนเจ้าพระยาอภัยภูเบศร**
 บุระเฉลิม ยมนา
 จิราวรรณ แสงเพ็ชร
- 198 **แนวความคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมและความเป็นไทยในงานพระนิพนธ์เกี่ยวกับดนตรีไทย
ของสมเด็จพระยาดำรงราชานุภาพกับการสร้างวัฒนธรรมความเป็นไทย
(พ.ศ. 2502-2531)**
 ภัทรวดี ภูชฎาภิรมย์
- 213 **แนวทางการศึกษานาฏศิลป์ไทยกับการบำบัดภาวะไหล่ห่อ คอเยื้อง จากพฤติกรรม
การใช้สมาร์ทโฟนในเยาวชนไทยยุคปัจจุบัน**
 จริยวดี สารศรี
 ปิยวดี มากพา
 สันทณี เครือซอน
- 229 **แนวทางการออกแบบเรขศิลป์บนบรรจุภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวเชิงเกษตรโดยใช้
แนวคิด วาปี ซาปี**
 เจนณัช สดไสย์
 วิไล อัสวเดชศักดิ์
 ปวินท์ บุณนา
- 252 **ภาวะความตายสู่ความไร้หมายในศิลปะสื่อการแสดง : ประณนาไร้ตัวตน**
 ณัฐวัฒน์ สิทธิ
 กมล เผ่าสวัสดิ์
 เกษม เพ็ญภินันท์

268

สิ่งตีตรังสรรค์จากทำนองเห่เรือในวัฒนธรรมไทย

ศิริลักษณ์ นลองธรรม

ดุชนฎี มีป้อม

สุพรรณณี เหลือบุญชู

283

ตู้พระธรรมวัดบ้านเก่า ศิลปกรรมและจารึกชิ้นสำคัญของลุ่มน้ำระยองสมัยต้นกรุงรัตนโกสินทร์

ประภัสสร ชูวิเชียร

บทความวิจัย

กรอบแนวคิดเพื่อการออกแบบเรขศิลป์สิ่งแวดล้อมในสำนักงานร่วมแบ่งปัน
จากแนวคิดไบโอฟิลเลียสำหรับเจนเนอร์เรชันวาย
CONCEPTUAL FRAMEWORK FOR ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN
IN CO-WORKING SPACE USING THE BIOPHILIA CONCEPT FOR GENERATION Y

ศศิกาญจน์ นารถโคษา* SASIKARN NARTKOSAR*
เพิ่มศักดิ์ สุวรรณทัต** PERMSAK SUWANNATAT**
ศุภกรณ์ ดิษฐพันธุ์*** SUPPAKORN DISATAPUNDHU***

บทคัดย่อ

แนวคิดไบโอฟิลเลีย เป็นแนวคิดเชิงปรัชญา หากกล่าวในแง่การออกแบบคือการนำเอาธรรมชาติเข้ามาจัดในพื้นที่โดยใช้ธรรมชาติเชื่อมโยงกับคน และให้ผู้คนเป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติอย่างแท้จริง วิจัยนี้มีวัตถุประสงค์คือ 1. ศึกษาแนวคิดไบโอฟิลเลียและพฤติกรรมของเจนเนอร์เรชันวาย เพื่อจำแนกแนวความคิดให้สัมพันธ์กับพื้นที่สำนักงานร่วมแบ่งปันและเชื่อมโยงกับหลักองค์ประกอบเรขศิลป์เบื้องต้น 2. เพื่อสร้างกรอบแนวคิดไบโอฟิลเลียให้กับพื้นที่สำนักงานร่วมแบ่งปัน สำหรับเจนเนอร์เรชันวาย ผู้วิจัยทำการวิจัยแบบผสมผสานระหว่างวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ โดยใช้เครื่องมือวิจัยแบบสอบถามความต้องการ ปัญหา และพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่างเจนเนอร์เรชันวายทั้งหมด 411 ชุด และใช้เครื่องมือแบบสอบถามสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้เป็นสมาชิกสำนักงานร่วมแบ่งปันในขอบเขตพื้นที่วิจัยจำนวน 10 คน ผลวิจัยพบว่า แนวคิดไบโอฟิลเลียที่จะนำมาสร้างบรรยากาศในพื้นที่สำนักงานร่วมแบ่งปัน ได้ 4 กลุ่มดังนี้ 1) บรรยากาศชายหาด : ความผ่อนคลาย (Relax), การใช้ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity), การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social connection), ช่วยกระตุ้นความอยากอาหาร 2) บรรยากาศของภูเขา : ความสงบ (Calmness), ความสะดวกสบาย (Comfort), ความเป็นส่วนตัว (Private) 3) บรรยากาศของน้ำตก : ความกระตือรือร้น (Active), กระฉับกระเฉง (Energetic) 4) บรรยากาศของถ้ำ : สร้างสมาธิ (Concentrate) และสรุปกรอบแนวคิด 3 อันดับห้องที่กลุ่มตัวอย่างให้ความสำคัญมากที่สุด ได้แก่ อันดับ 1 ส่วนสำนักงานร่วมแบ่งปัน คิดเป็นร้อยละ 28 ต้องการให้พื้นที่ช่วยกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ แนะนำให้ใช้องค์ประกอบทางเรขศิลป์เบื้องต้นของ “ชายหาด” อันดับ 2 สำนักงานส่วนตัว คิดเป็นร้อยละ 22.67 ที่ต้องสร้างบรรยากาศให้ผู้มีผู้ใช้มีความรู้สึกเป็น ส่วนตัว แนะนำให้ใช้องค์ประกอบทางเรขศิลป์เบื้องต้นของ “ภูเขา” และอันดับ 3 ห้องประชุม/ระดมความคิด คิดเป็นร้อยละ 20 ต้องการบรรยากาศที่ช่วยกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ แนะนำให้ใช้องค์ประกอบทางเรขศิลป์เบื้องต้นของ “ชายหาด”

คำสำคัญ : ไบโอฟิลเลีย/ ไบโอฟิลลิค/ สำนักงานร่วมแบ่งปัน/ เจนเนอร์เรชันวาย/ เรขศิลป์สิ่งแวดล้อม

*นิสิตระดับปริญญาเอก หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, sasikarn.na@kmitl.ac.th.

*PhD student, Doctor of Fine and Applied Arts Program, Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University, sasikarn.na@kmitl.ac.th.

**ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ภาควิชาดนตรีศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, permsak.s@chula.ac.th.

**Assistant Professor Dr., Department of Creative Arts, Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University, permsak.s@chula.ac.th.

***ศาสตราจารย์ ดร. ภาควิชาดนตรีศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, suppakorn.d@chula.ac.th.

***Professor Dr., Department of Creative Arts, Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University, suppakorn.d@chula.ac.th.

Received 24/9/2565, Revised 11/11/2565, Accepted 15/11/2565

Abstract

Biophilia concept is a philosophical concept. In designing aspect this concept is considered bringing the nature to a space where it connects with people and the concept itself allows people to be a part of nature genuinely. The objectives of the study were 1) to study the Biophilia concept and the behavior of Generation Y in order to segregate the concept to be relevant to a co-working space and interrelated with a basic element of graphic design, 2) to create conceptual framework of Biophillic of co-working space for Generation Y. The researcher used a combination of quantitative and qualitative research as a research methodology and studied primary data and secondary data by using 411 questionnaires about the needs and problems of Generation Y which is a sample of this research, and using an insight questionnaire with 10 co-working space members of the researching area. The results of the study of Biophilia concept in order to create co-working space were 4 parts as follows : 1) beach atmosphere : relaxation, creativity, and social connection. These factors can boost an appetite., 2) mountain atmosphere : calmness, comfort, privacy., 3) waterfall atmosphere: activeness and being energetic., 4) cave atmosphere : concentration. Based on the three most prioritized rooms which have been chosen from the sample, it was recommended as follows: 1) The co-working space, accounted for 28%, needs an area that helps boosting creativity. It was recommended to use “beach concept” as a basic graphic design, 2) private office, accounted for 22.67% needs to be able to provide privacy. It was recommended to use “Mountain concept” as a basic graphic design, and 3) meeting room/brainstorming, accounted for 20% needs an atmosphere that helps boosting creativity. It was recommended to use “Beach concept” as a basic graphic design.

Keywords: Biophilia/ Biophilic Design/ Co-working space/ Generation Y/ Environmental Graphic

บทนำ

ปัจจุบันในยุคสมัยที่เปลี่ยนไป ปัญหาด้านสิ่งแวดล้อมกำลังเป็นประเด็นที่คนทั่วโลกจะต้องตระหนักถึง เพราะสภาพแวดล้อมในปัจจุบันส่งผลกระทบต่อทำให้การเป็นอยู่ของมนุษย์แย่ลง หากเราพิจารณาถึงปัญหาสิ่งแวดล้อมโดยแท้จริง เกิดมาจากสังคมเมืองที่มีแหล่งประชากรอาศัยอยู่กันอย่างหนาแน่น มีการผลิต การค้า ที่ต้องตอบสนองกับจำนวนของผู้บริโภคที่มีเพิ่มขึ้นตามยุคสมัย เกิดโรงงานอุตสาหกรรมมากมาย ที่เป็นบ่อเกิดของการทำลายสิ่งแวดล้อมทางอ้อม ก่อให้เกิดสภาวะวิกฤตในมิติด้านสิ่งแวดล้อมที่ส่งต่อการใช้ชีวิตของคน หรือที่เรียกว่า Climate Change จากความกดดันของวิวัฒนาการในสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลง (Evolutionary Forces) ได้ส่งต่อการอพยพ และความผกผันของสิ่งมีชีวิตมากมาย การขาดสมดุลที่ส่งผลต่อสุขภาวะของประชาชนในเมืองอย่างเลี่ยงไม่ได้ ผู้คนที่นิยมใช้ชีวิตอยู่ในอาคาร ถูกล้อมโดยผนังคอนกรีต ทำให้ร่างกายเกิดความโหยหาธรรมชาติ หรือเรียกว่า “พฤติกรรมไบโอฟิลเลีย” หมายถึงการได้สัมผัสธรรมชาติเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของร่างกายผ่านรูป รส กลิ่น เสียง และสัมผัส การที่สิ่งมีชีวิตทั้งหมดเป็นผลผลิตของธรรมชาติ ก็จะต้องมีความเชื่อมโยงเข้าหากันอย่างเป็นธรรมชาติไปด้วย

ไบโอฟิลเลีย หมายถึง ผู้ที่โหยหาสิ่งมีชีวิต ที่รวมธรรมชาติและสัตว์มาช่วยในการบำบัดความเครียด¹ แนวคิดไบโอฟิลเลีย (Biophilia) คือการผสมผสานการออกแบบกับแนวคิดของ Biophilic Design เป็นการออกแบบที่คำนึงถึงการใช้ชีวิตของผู้คนที่อาศัย ให้มีสุขภาพ (Health) และ คุณภาพชีวิตที่ดี (Well-being) โดยการเชื่อมโยงให้ผู้คนเป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติอย่างแท้จริง สิ่งมีชีวิตทั้งหมดนั้นเป็นผลผลิตของธรรมชาติ และจะต้องมีความเชื่อมโยงเข้าหากันอย่างเป็นธรรมชาติโดยไม่ต้องปรุงแต่ง² มีการนำเสนอแนวทางในการออกแบบเรียกว่า Biophilic Design ซึ่งเป็นการนำรูปแบบของธรรมชาติมาใช้ การออกแบบที่เลียนแบบธรรมชาติ หรือการออกแบบให้มุมพื้นที่ภายในอาคารได้เชื่อมโยงกับธรรมชาติอย่างต่อเนื่อง การใช้สัญลักษณ์ในการออกแบบ อาทิ รูปทรง และลวดลาย พื้นผิวที่มีอยู่ในธรรมชาติเข้ามาผสมผสานกับวัสดุ³ ผู้วิจัยเล็งเห็นศักยภาพของแหล่งธรรมชาติของไทย ทั้ง 10 แหล่ง ได้แก่ ชายหาด เกาะ ภูเขา น้ำตก แหล่งน้ำ ถ้ำ แก่ง โป่งพุร้อน แหล่งซากดึกดำบรรพ์ และแหล่งธรณีสัณฐานและภูมิวรรณ⁴ นำมาออกแบบสร้างบรรยากาศในหลักการของไบโอฟิลเลียที่จะนำความเป็นธรรมชาติเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของพื้นที่เพื่อให้คนในพื้นที่มีสุขภาพ (Health) และ คุณภาพชีวิตที่ดี (Well-being)

ในปัจจุบันธุรกิจสำนักงานร่วมแบ่งปัน (Co-Working Space) กำลังเข้ามามีบทบาทในประเทศไทย โดยสถิติการขยายตัวของธุรกิจ Co - working space ในปี 2561 พบว่าเติบโตจากปี 2560 ถึง 50 เปอร์เซ็นต์ บนพื้นที่ 100,000 ตารางเมตร คิดเป็นสัดส่วน 2.6 เปอร์เซ็นต์ ของตลาดสำนักงานให้เช่าแบบดั้งเดิม และปี 2562 แนวโน้มผู้ประกอบการหลายรายขยายพื้นที่ให้บริการเพิ่มอีก 30,000 ตารางเมตร เติบโต 40 เปอร์เซ็นต์ สะท้อนให้เห็นว่ามีสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการสร้างโอกาสทางธุรกิจดึงดูดนักลงทุนทั้งไทยและต่างประเทศทำให้มีอัตราการการแข่งขันกันสูง⁵ เพราะจุดเด่นของสำนักงานร่วมแบ่งปัน (Co-Working Space) เป็นพื้นที่การทำงานที่ตั้งอยู่ในทำเลที่สะดวกสบาย ลดต้นทุนทางธุรกิจ มีพื้นที่ที่ยืดหยุ่นในการทำงาน มีบรรยากาศและสภาพแวดล้อมที่ดี เป็นจุดดึงดูดอันทรงพลังให้แก่ผู้ที่เข้าไปใช้งานเกิดความคิดสร้างสรรค์ ไอเดียใหม่ๆ รวมถึงบรรยากาศความผ่อนคลาย สอดคล้องกับการใช้ชีวิต

1. “แนวคิดไบโอฟิลเลียช่วยบำบัดความเครียดมนุษย์,” Terrabkk, บันทึกข้อมูลเมื่อ 4 พฤศจิกายน 2564, <https://www.terrabkk.com/articles/197498/terra-interview>.

2. “Biophilic Design,” Buildernews, Accessed in November 4, 2021, <https://www.buildernews.in.th/news-updates/1053>.

3. ศิริชัย ชมเสียง และ อภิโชค เลเชกุล, “การใช้ธรรมชาติจำลองเพื่อช่วยฟื้นฟูจิตใจจากความเหนื่อยล้าสำหรับพื้นที่การอ่านในสำนักหอสมุด,” *วารสารศรีนครินทรวิโรฒวิจัยและพัฒนา (สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)* ปีที่ 13, ฉบับที่ 25 (มกราคม-มิถุนายน 2564): 123.

4. สำนักงานนโยบายและแผนทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม, *น้ำตกธารารักษ์ แหล่งธรรมชาติอันควรอนุรักษ์ ประเภทน้ำตก* (กรุงเทพมหานคร : กองจัดการสิ่งแวดล้อมธรรมชาติและศิลปกรรม, 2563).

5. “เน็กซ์สแควร์แนวโน้มนการเติบโตของตลาดอาคารสำนักงานในอีก 5 ปี ข้างหน้า,” Kobkid, บันทึกข้อมูลเมื่อ 2 มีนาคม 2565, <https://www.kobkid.com/news-condominium/เน็กซ์สแควร์แนวโน้มนการเติบโตของตลาดอาคารสำนักงานในอีก-5-ปีข้างหน้า>.

แบบสมดุล ซึ่งก็เป็นสิ่งที่ตอบโจทย์กลุ่มเป้าหมายเจนเนอร์เรชั่นวาย ซึ่งเป็นกลุ่มคนที่เกิดระหว่าง พ.ศ. 2524-2544⁶ เติบโตในยุคเศรษฐกิจเฟื่องฟู มีความคาดหวังสูง เชื่อมั่นในตนเองและมั่นใจในความสามารถที่จะประสบความสำเร็จด้วยตนเอง เป็นคนรุ่นแรกที่ยอมรับการใช้เทคโนโลยีอย่างเต็มใจ ให้ความสนใจอย่างมากต่อเงิน แสวงหาความสำเร็จด้านการเงิน ชอบทำงานเป็นทีมและพึ่งพาตนเองได้สูง มีค่านิยมต่ออิสรภาพ ลักษณะนิสัยต้องการความสมดุลระหว่างชีวิตทำงานและชีวิตส่วนตัว (Work life balance) มักจัดสรรเวลาให้งานและชีวิตส่วนตัวในจุดที่สมดุลกัน นอกจากนี้ยังต้องการความยืดหยุ่นในการทำงาน เช่น สามารถเลือกหรือปรับเวลาเข้าทำงานได้ หรือทำงานจากที่บ้านหรือที่อื่น ๆ ได้ และเชื่อว่าการวัดประสิทธิภาพการทำงาน ไม่ได้ขึ้นอยู่กับชั่วโมงที่ใช้ทำงาน แต่อยู่ที่ผลงานที่ได้มากกว่า สำนักงานร่วมแบ่งปัน (Co-Working Space) จึงเป็นทางเลือกที่ตอบโจทย์และยกระดับความสุขในการทำงานได้ดีกับกลุ่มเจนเนอร์เรชั่นวาย เพราะยุคนี้ทุกคนสามารถสร้างสมดุลระหว่างเวลาการทำงานและเวลาส่วนตัวด้วยตัวเอง (Work-Life Balance) ได้อย่างมีอิสระ เมื่อเราเปลี่ยนบรรยากาศจากออฟฟิศสี่เหลี่ยม มาสู่สำนักงานร่วมแบ่งปัน (Co-Working Space) ที่มีการออกแบบสวยงามทันสมัย มีสิ่งอำนวยความสะดวกครบวงจร รวมถึงมีพื้นที่ให้เราได้ผ่อนคลาย ประกอบกับที่เวลางานมีความยืดหยุ่นมาก ทำให้มีความคิดที่ปลอดโปร่งและเปิดกว้างมากยิ่งขึ้น

ในปัจจุบันการดำเนินธุรกิจที่มีเรื่องของพื้นที่เข้ามาเกี่ยวข้องอย่างสำนักงานร่วมแบ่งปันต่างให้ความสำคัญกับการออกแบบเรขศิลป์สิ่งแวดล้อม (Environmental Graphic Design) มากขึ้น เพื่อตอบสนองด้านการใช้สอยและตอบสนองด้านสุนทรียศาสตร์เพื่อสร้างประสบการณ์ที่แตกต่างแก่ผู้ใช้งาน ชัยญานุช หัสตินรัตน์ กล่าวไว้นอกเหนือจากความคาดหวังในด้านการอำนวยความสะดวกแล้ว ผู้ใช้บริการสำนักงานร่วมแบ่งปันก็มีความคาดหวังต่อประสบการณ์ที่ได้รับจากการใช้บริการสำนักงานร่วมแบ่งปันด้วยเป็นอันดับต่อมา⁷ การออกแบบเรขศิลป์สิ่งแวดล้อมเป็นงานออกแบบสัญลักษณ์ภาพชุด (Pictogram) การออกแบบแผนที่ (Map) การสรรค์สร้างสถานที่ (Placemaking) เพื่อเล่าเรื่องราวที่สามารถสร้างความน่าสนใจให้กับสถานที่ ครอบคลุมไปจนถึงการออกแบบตกแต่งเพื่อสร้างบรรยากาศต่าง ๆ เช่น ชุมทางเข้า ที่นั่งพบหรือจุดเยี่ยมชม ลวดลายบนผนังหรือบนพื้น ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่าการออกแบบเรขศิลป์สิ่งแวดล้อม คือการรวมกันขององค์ประกอบของสิ่งก่อสร้าง บรรยากาศ และสภาพแวดล้อมหรือบริบทสังคมและชุมชนของเหล่าผู้เชี่ยวชาญในหลากหลายสาขา และบรรยากาศสภาพแวดล้อมในพื้นที่การทำงานที่ดีซึ่งสอดคล้องแนวคิดไบโอฟิลเลีย เป็นแนวคิดสร้างความสมดุลระหว่างคนกับธรรมชาติ ผนวกกับการออกแบบเรขศิลป์สิ่งแวดล้อม (Environmental Graphic Design) ซึ่งเป็นแนวคิดการออกแบบโดยใช้ธรรมชาติเป็นศูนย์กลาง (Biophilic Design) ที่จะเป็นตัวสร้างอัตลักษณ์บนพื้นที่ เพื่อสร้างประสบการณ์เฉพาะพื้นที่และสร้างบรรยากาศในการทำงานของพื้นที่สำนักงานร่วมแบ่งปัน ให้ใกล้ชิดกับธรรมชาติซึ่งจะเป็นตัวช่วยให้การทำงานมีความสงบทางด้านจิตใจและมีส่วนส่งผลให้ประสิทธิภาพในการทำงานดียิ่งขึ้น นอกจากนั้นผู้วิจัยเล็งเห็นว่าองค์ประกอบเรขศิลป์เบื้องต้นจากแนวคิดไบโอฟิลเลียที่หยิบยืมมาจากธรรมชาติทั้ง 10 แหล่งของประเทศไทย มีศักยภาพในการเป็นต้นทางสื่อสารทางด้านบรรยากาศ มีความหลากหลายทางอารมณ์ ความรู้สึก เป็นชุดความคิดที่สามารถนำไปปรับใช้ ไม่ใช่เพียงแค่พื้นที่สำนักงานร่วมแบ่งปัน (Co-working Space) แต่สามารถใช้กับที่ทำงาน (Workplace) คาเฟ่ ส่วนกลางของคอนโดมิเนียม ที่ต้องการออกแบบพื้นที่ที่ช่วยสร้างความสมดุลให้กับผู้คนเข้ากับสถานที่

วัตถุประสงค์ในการวิจัย

1. เพื่อศึกษาแนวคิดไบโอฟิลเลียและพฤติกรรมของเจนเนอร์เรชั่นวาย

6. รัชฎา อธิสนธิสกุล และ อ้อยอุม่า รุ่งเรือง, “การสร้าง ความเข้าใจเกี่ยวกับเจนเนอร์เรชั่นวาย (Generation Y) เพื่อการประยุกต์ใช้ในที่ทำงาน” (วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทบริหารธุรกิจ, สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, 2548), 15.

7. ชัยญานุช หัสตินรัตน์, “กลยุทธ์การบริหารประสบการณ์ลูกค้าของธุรกิจออฟฟิศร่วมแบ่งปัน ความพึงพอใจและความคาดหวังของผู้ใช้บริการ” (วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2548), 185.

2. เพื่อจำแนกแนวความคิดไบโอฟิลเลียให้สัมพันธ์กับพื้นที่สำนักงานร่วมแบ่งปันและเชื่อมโยงกับหลักองค์ประกอบเรขศิลป์เบื้องต้น
3. เพื่อสร้างกรอบแนวคิดไบโอฟิลเลียให้กับพื้นที่สำนักงานร่วมแบ่งปัน สำหรับเจเนอเรชันวาย

ขอบเขตการวิจัย

ตัวแปรต้น : แนวคิดไบโอฟิลเลีย และแหล่งธรรมชาติในประเทศไทยทั้ง 10 แหล่ง ได้แก่ ชายหาด เกาะ ภูเขา น้ำตก แหล่งน้ำ ถ้ำ แก่ง โป่งพุร้อน แหล่งซากดึกดำบรรพ์ และแหล่งธรณีสัณฐานและภูมิวรรณ

ตัวแปรตาม : บรรยากาศจากแหล่งธรรมชาติที่เหมาะสมกับห้องต่าง ๆ ในสำนักงานร่วมแบ่งปัน (Co-Working Space)

ขอบเขตด้านพื้นที่ : เน้นศึกษาสำนักงานร่วมแบ่งปันที่มีที่ตั้งใกล้กับสถานีรถไฟฟ้า BTS และมีจุดติดกับสถานีรถไฟฟ้าใต้ดิน MRT ในกรุงเทพมหานคร จำนวน 10 แหล่ง

ขอบเขตด้านข้อมูล

ข้อมูลปฐมภูมิ : ข้อมูลจากแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง ด้านพฤติกรรมและความต้องการของกลุ่มเจเนอเรชันวายที่มีต่อพื้นที่การทำงานสำนักงานร่วมแบ่งปัน

ข้อมูลทุติยภูมิ

ข้อมูลด้านแนวคิดไบโอฟิลเลีย : การออกแบบไบโอฟิลลิค โดยเน้นศึกษาหลักการออกแบบ Indirect Contact การนำรูปทรงธรรมชาติมาดัดทอนเพื่อนำไปใช้ในการออกแบบเรขศิลป์, แหล่งธรรมชาติในประเทศไทยทั้ง 10 แหล่ง

ข้อมูลด้านกลุ่มเจเนอเรชันวาย : จากวรรณกรรม 5 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้องพฤติกรรมและความต้องการของเจเนอเรชันวายกับพื้นที่สำนักงาน

ข้อมูลสำนักงานร่วมแบ่งปัน (Co-working space) : แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับองค์ประกอบของพื้นที่ลักษณะทางกายภาพของพื้นที่ สำนักงานร่วมแบ่งปันในขอบเขตโครงการ

ขอบเขตด้านพื้นที่ : เน้นศึกษาสำนักงานร่วมแบ่งปันที่มีที่ตั้งใกล้กับสถานีรถไฟฟ้า BTS และมีจุดติดกับสถานีรถไฟฟ้าใต้ดิน MRT ในกรุงเทพมหานคร จำนวน 10 แหล่ง

ขอบเขตด้านกลุ่มตัวอย่าง : กลุ่มตัวอย่างเจเนอเรชันวาย แบ่งเป็น 3 กลุ่ม ดังนี้

1. กลุ่มเจเนอเรชันวาย 400 คน โดยเป็นการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ซึ่งมีเกณฑ์การคัดเลือก ดังนี้ เป็นประชากรเจเนอเรชันวาย อาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานคร ที่เคยเข้าใช้งานสำนักงานร่วมแบ่งปัน (Co-working space)

2. กลุ่มเจเนอเรชันวายที่เป็นสมาชิกของพื้นที่สำนักงานร่วมแบ่งปัน 10 คน โดยการใช้การเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบสุ่มตามวัตถุประสงค์ (Purposeful Random Sampling) มีเกณฑ์การคัดเลือก ดังนี้ เป็นผู้เช่าหรือเป็นผู้ที่เข้าใช้งานพื้นที่สำนักงานร่วมแบ่งปัน (Co-working space) ในขอบเขตของโครงการ เป็นผู้เช่าอาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานคร เป็นผู้ที่มีความชื่นชอบและท่องเที่ยวแหล่งธรรมชาติ

3. กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขศิลป์ 3 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) มีเกณฑ์การคัดเลือก เป็นผู้ที่มีประสบการณ์เป็นอาจารย์หรือนักออกแบบด้านเรขศิลป์และหรือเรขศิลป์สิ่งแวดล้อม 10 ปี ขึ้นไป

วิธีการดำเนินการวิจัย

ในการดำเนินการวิจัยได้แบ่งวิธีการออกตามวัตถุประสงค์ 3 ส่วน ดังนี้

วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 : เพื่อศึกษาแนวคิดไบโอฟิลเลียและพฤติกรรมของเจนเนอร์เรชั่นวาย

1.1. ศึกษาแนวคิด ความสำคัญ องค์ประกอบของแนวคิดไบโอฟิลเลีย ไบโอฟิลลิค ดีไซน์ เอกสารวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อจำแนกแนวคิดให้เป็นระบบ ศึกษาแนวโน้มเกี่ยวกับสำนักงานร่วมแบ่งปัน (Co-working space) ในอดีตจนถึงปัจจุบัน รวมถึงศึกษาพฤติกรรมของกลุ่มเจนเนอร์เรชั่นวายในการใช้งานพื้นที่สำนักงานร่วมแบ่งปัน (Co-working space)

1.1.1 สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้านแนวคิดไบโอฟิลเลีย และไบโอฟิลลิคดีไซน์

1.1.2 สรุปด้านพฤติกรรมและความต้องการของกลุ่มเจนเนอร์เรชั่นวายที่มีต่อพื้นที่การทำงานสำนักงานร่วมแบ่งปัน แบ่งเป็น 4 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านประสิทธิภาพในการทำงาน 2) ด้านสังคมในพื้นที่การทำงาน 3) ด้านสิ่งแวดล้อม 4) ด้านสุขภาพจากเอกสารและวิจัยที่เกี่ยวข้อง

วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 : เพื่อจำแนกแนวความคิดไบโอฟิลเลียให้สัมพันธ์กับพื้นที่สำนักงานร่วมแบ่งปันและเชื่อมโยงกับหลักองค์ประกอบเรขศิลป์เบื้องต้น

2.1 สร้างเครื่องมือวิจัย โดยให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความครอบคลุมเนื้อหา (Structural Content) และความตรงของเนื้อหา (Content validity) และข้อคำถามให้ถูกต้องตามหลักวิชาการ โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of item-Objective Congruency : IOC) หลังจากนั้นนำแบบสอบถามมาปรับปรุงแก้ไข ตามข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญที่ตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย และนำแบบสอบถามที่ผ่านการตรวจสอบและแก้ไขจากผู้เชี่ยวชาญที่ตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มาทดลอง (Try out) กับกลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่างผู้มีลักษณะและคุณสมบัติเช่นเดียวกับกลุ่มตัวอย่างในการทดลองการวิจัย โดยตอบแบบสอบถามจำนวน 30 คน แล้วนำแต่ละชุดมาทดสอบความเชื่อมั่น (Reliability) โดยอาศัยวิธีการวัดความสอดคล้องภายใน (Inter Consistency method) แบบสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient)

2.1.1 ใช้เครื่องมือแบบสอบถามแบบแบบปลายเปิด (Open-Form) ด้านพฤติกรรมในการพื้นที่การทำงานในยุคปัจจุบัน และปลายปิด (Close-Form) สอบถามเกี่ยวกับด้านการเข้าใช้งาน ด้านบรรยากาศ และด้านความต้องการในพื้นที่การใช้งานในสำนักงานร่วมแบ่งปัน (Co-working space) กับกลุ่มตัวอย่างเจนเนอร์เรชั่นวายจำนวน 400 ชุด

2.1.2 ใช้เครื่องมือแบบสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) กับกลุ่มที่เป็นสมาชิกของสำนักงานร่วมแบ่งปัน (Co-working space) ในขอบเขตพื้นที่การวิจัย จำนวน 10 คน เพื่อสอบถามข้อมูลเชิงลึก ในการเข้าใช้สำนักงานร่วมแบ่งปัน (Co-working space) โดยแบ่งประเด็นการสอบถามเป็น ด้านการเข้าใช้งาน ข้อดี-ข้อเสีย ด้านการเชื่อมโยงแนวคิดไบโอฟิลเลียกับพื้นที่สำนักงานร่วมแบ่งปัน (Co-working space) ในแง่ของความต้องการบรรยากาศธรรมชาติกับความรู้สึกร่วมในแต่ละโซนของพื้นที่สำนักงานร่วมแบ่งปัน

2.2 นำข้อมูลที่ได้จากแบบแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์ ทั้ง 2 ชุด มาสรุปเพื่อจำแนกแนวความคิดไบโอฟิลเลียให้สัมพันธ์กับพื้นที่สำนักงานร่วมแบ่งปันและเชื่อมโยงกับหลักองค์ประกอบเรขศิลป์เบื้องต้น

วัตถุประสงค์ข้อที่ 3 : เพื่อสร้างกรอบแนวคิดไบโอฟิลเลียให้กับพื้นที่สำนักงานร่วมแบ่งปัน สำหรับเจนเนอร์เรชั่นวาย

3.1 วิเคราะห์หาลักษณ์ประกอบเรขศิลป์เบื้องต้นจากแนวคิดไบโอฟิลเลีย และสร้างกรอบแนวคิดเพื่อการออกแบบเรขศิลป์ในสำนักงานร่วมแบ่งปันจากแนวคิดไบโอฟิลเลียสำหรับเจนเนอร์เรชั่นวาย จากการวิเคราะห์ สรุปผลจากเครื่องมือวิจัยข้างต้น

3.1.1 องค์ประกอบเรขศิลป์เบื้องต้นจากแนวคิดไบโอฟิลเลีย ได้แก่ จุด (Dot) เส้น (Line) รูปร่าง (Shape) รูปทรง (Form) พื้นผิว (Texture) และที่ว่าง (Space)

3.2 ใช้เครื่องมือแบบสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) กับกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขศิลป์ให้คัดกรององค์ประกอบเรขศิลป์เบื้องต้นจากแหล่งธรรมชาติ ให้สอดคล้องกับบรรยากาศที่กลุ่มตัวอย่างต้องการในแต่ละโซนของสำนักงานร่วมแบ่งปัน

3.2.1 สร้างกรอบแนวคิดเพื่อเป็นต้นแบบนำไปสู่การออกแบบเรขศิลป์สิ่งแวดล้อมสำนักงานร่วมแบ่งปันสำหรับเจนเนอร์เรชั่นวาย

ผลการวิจัย

วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 : เพื่อศึกษาแนวคิดไบโอฟิลเลียและพฤติกรรมของเจนเนอร์เรชั่นวาย

1.1 ผลการวิเคราะห์แนวคิดไบโอฟิลเลีย และจำแนกแนวความคิดไบโอฟิลเลียกับพื้นที่สำนักงานร่วมแบ่งปัน (Co-working space)

แนวคิดไบโอฟิลเลีย (Biophilia) เป็นแนวคิดปรัชญา หมายถึง ผู้โหยหาสิ่งมีชีวิต หรือการใช้สิ่งมีชีวิตที่รวมทั้งธรรมชาติและสัตว์มาช่วยบำบัดความเครียด ซึ่งในทางการออกแบบจะเรียกแนวคิดนี้ว่า ไบโอฟิลลิก ดีไซน์ (Biophilic Design) คือการออกแบบที่มีธรรมชาติเข้ามาจัดในพื้นที่โดยให้ความเชื่อมโยงกับคน ให้ผู้คนเป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติอย่างแท้จริง⁸ พิลพร นุ่นมา⁹ กล่าวว่า Biophilic design เกี่ยวข้องกับการออกแบบสภาพแวดล้อม เพื่อส่งเสริมให้มนุษย์มีปฏิสัมพันธ์กับธรรมชาติ โดยได้นำเสนอแนวทางการออกแบบสภาพแวดล้อม ที่สามารถนำไปปรับใช้ได้บริบทต่าง ๆ เช่น สถานที่ทำงาน โรงพยาบาล ที่อยู่อาศัย และชนบท เนียมคง¹⁰ กล่าวว่า ในทางการออกแบบทางสถาปัตยกรรม การผสมผสานการออกแบบกับแนวคิด Biophilic Design จึงเป็นการออกแบบที่ไม่ใช่แค่การปลูกต้นไม้ หรือการออกแบบให้เข้ากับธรรมชาติเพียงอย่างเดียว แต่เป็นการออกแบบที่คำนึงถึงการใช้ชีวิตของผู้คนที่อาศัยให้มีสุขภาพ (Health) และคุณภาพชีวิตที่ดี (Well-being) โดยการเชื่อมโยงให้ผู้คนเป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติอย่างแท้จริง มีคอนเซ็ปคือ ธรรมชาติเป็นศูนย์กลางของการออกแบบ ส่วนในแง่ของหลักการออกแบบไบโอฟิลลิกมี 3 ประเภท คือ 1) Direct Contact เป็นการใช้องค์ประกอบธรรมชาติเข้าไปใช้ในงานออกแบบโดยตรง 2) Indirect Contact คือการนำองค์ประกอบทางธรรมชาติมาใช้โดยการลดทอนเส้นสายลงให้ไม่มีรูปลักษณะเหมือนในธรรมชาติแต่ยังคงลักษณะเด่นขององค์ประกอบทางธรรมชาติไว้ได้อยู่ 3) Human Spatial Respond ออกแบบพื้นที่ให้ตอบสนองสัญชาตญาณของมนุษย์ ซึ่งในวิจัยนี้จะเน้นไปที่ประเด็น Indirect Contact เพราะมีความเกี่ยวเนื่องกับแนวทางการออกแบบเรขศิลป์มากที่สุด

จากการศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดไบโอฟิลเลีย ผู้วิจัยได้นำเอาแหล่งธรรมชาติประเทศไทย 10 แหล่ง ได้แก่ ชายหาด เกาะ ภูเขา น้ำตก แหล่งน้ำ ถ้ำ แก่ง โป่งพุร้อน แหล่งซากดึกดำบรรพ์ แหล่งธรณีสันฐานและภูมิวรรณ ที่ถูกแบ่งประเภทโดยสำนักงานนโยบายและแผนทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม เป็นตัวแปรต้นในการเป็นทางเลือกให้กับกลุ่มตัวอย่าง ที่จะนำมาออกแบบบรรยากาศให้กับพื้นที่สำนักงานร่วมแบ่งปัน ซึ่งแหล่งธรรมชาติ

8. กัลย์สุดา ภูพันธ์เชือก, “การศึกษาแนวทางการออกแบบและแปรรูปวัสดุใบไผ่ในประเภทใช้แล้วเพื่อสร้างสรรค์สภาพแวดล้อมของพื้นที่พักอาศัยที่จำกัด” (วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทบริหารศิลป์, มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2563), 35.

9. พิลพร นุ่นมา, “การออกแบบพื้นที่เรียนรู้ธรรมชาติสำหรับโรงเรียนปฐมวัย” (วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทบริหารศิลป์, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2557), 14.

10. เนียมคง, “การออกแบบสื่อธุรกิจสำหรับผู้พิการจากธรรมชาติ” (วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทบริหารศิลป์, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2563), 16.

เหล่านี้มีศักยภาพทางด้านแนวคิด และด้านอารมณ์ ให้บรรยากาศที่แตกต่างกัน สอดคล้องกับพื้นที่สำนักงานร่วมแบ่งปันที่แบ่งพื้นที่เอาไว้ 3 ส่วน คือ พื้นที่สาธารณะ (Public) , พื้นที่กึ่งสาธารณะ (Semi- Public) และ พื้นที่ส่วนตัว (Private) แบ่งโซนต่าง ๆ ได้ดังนี้ 1) พื้นที่ต้อนรับ 2) ส่วนสำนักงานร่วมแบ่งปัน 3) สำนักงานส่วนตัว 4) ห้องประชุม/ระดมความคิด 5) พื้นที่ทานอาหาร/เตรียมอาหาร 6) คาเฟ่ 7) ห้องพักผ่อน 8) ห้องสมุด 9) ห้องปริ้นเตอร์/ห้องโทรศัพท์ เห็นได้ว่าแต่ละห้องจะมีหน้าที่ การใช้งานที่แตกต่างกัน ดังนั้นบรรยากาศในการตกแต่งควรต้องส่งเสริมความต้องการของกลุ่มตัวอย่างในการใช้ห้องนั้น ๆ อย่างเหมาะสม

วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 : เพื่อจำแนกแนวความคิดไบโอฟิลเลียให้สัมพันธ์กับพื้นที่สำนักงานร่วมแบ่งปันและเชื่อมโยงกับหลักองค์ประกอบเรขศิลป์เบื้องต้น

2.1 ผลการวิเคราะห์พฤติกรรมและความต้องการของกลุ่มเจนเนอร์เรชั่นวายที่มีต่อพื้นที่ทำงานสำนักงานร่วมแบ่งปัน (Co-working space)

ผู้วิจัยทำการทบทวนวรรณกรรม ทั้งหมด 5 วรรณกรรมเกี่ยวกับความต้องการด้านบรรยากาศของกลุ่มเจนเนอร์เรชั่นวายกับพื้นที่ในการทำงาน และสำนักงานร่วมแบ่งปัน ได้แก่ 1) Knight Frank¹¹ 2) Office Principle¹² 3) Insight environments¹³ 4) เดชา เดชะวิริยะไพศาล และคณะ¹⁴ 5) Inspiring Workspaces (2017)¹⁵ หลังจากนั้นผู้วิจัยนำข้อมูลมาวิเคราะห์กับหลักทฤษฎีความต้องการของมาสโลว์ (Maslow's Theory of Motivation) มาสร้างเกณฑ์ในการคัดคำสำคัญ (Keywords) พฤติกรรมและความต้องการในพื้นที่ทำงานของกลุ่มเจนเนอร์เรชั่นวายอีกครั้ง สามารถแบ่งประเภทของคำสำคัญ ออกเป็น 4 ประการ ดังนี้ 1) ประสิทธิภาพในการทำงาน 2) ด้านสังคม 3) สิ่งแวดล้อม 4) ด้านสุขภาพ

สรุป คำสำคัญได้ดังนี้ ด้านประสิทธิภาพการทำงาน : ต้องการสมาธิ สงบ กระตือรือร้น และมีพื้นที่ได้ผ่อนคลาย ด้านสังคม : ต้องการพื้นที่การทำงานที่มีความผ่อนคลาย มีบรรยากาศที่สร้างปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับเพื่อนได้ ด้านสิ่งแวดล้อม : กระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ ทันสมัย และสะดวกสบาย ด้านสุขภาพ : ส่งเสริมความสมดุลในการทำงาน ยืดหยุ่น และปลอดภัย

2.2 องค์ประกอบเรขศิลป์เบื้องต้นจากแนวคิดไบโอฟิลเลีย

ผู้วิจัยได้นำแหล่งธรรมชาติของไทย ทั้ง 10 แหล่ง ที่ถูกแบ่งโดยสำนักงานนโยบายและแผนทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ได้แก่ ชายหาด เกาะ ภูเขา น้ำตก แหล่งน้ำ ถ้ำ แก่ง โป่งพุร้อน แหล่งซากดึกดำบรรพ์ และแหล่งธรณีสัณฐานและภูมิวรรณ ผู้วิจัยได้ทำการค้นหารูปภาพและสถานที่ธรรมชาติที่คัดเลือกแหล่งธรรมชาติที่ถูกค้นหามากที่สุด 10 อันดับ จากเว็บไซต์สำนักงานนโยบายและแผนทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ทำการคัดเลือกรูปภาพที่มีความหมายตรงกับคำนิยามของแหล่งธรรมชาตินั้นๆจากเว็บไซต์ดังกล่าว หลังจากนั้นนำภาพมาถอดองค์ประกอบเรขศิลป์เบื้องต้น ได้แก่ จุด (Point) เส้น (Line) รูปร่าง (Shape) รูปทรง (Form) ผิวสัมผัส (Texture) ที่ว่าง (Space) และวิเคราะห์องค์ประกอบกับการสื่อสารอารมณ์ไว้เบื้องต้น โดยมีรายละเอียดดังนี้

11. "Culture Clash: Flexible workspace, Coworking & The Future," Knight Frank, Accessed in November 9, 2022, <https://content.knightfrank.com/research/1325/documents/en/culture-clash-flexible-workspace-coworking-the-future-august-2017-4905.pdf>.

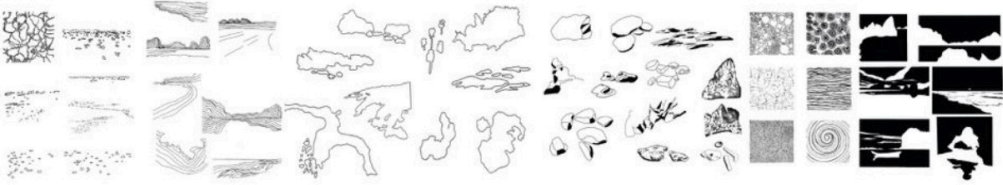
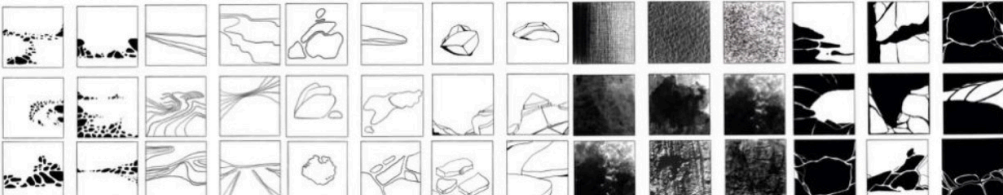
12. "Designing a Modern workplace for Millennials and Generation Z," Office Principle, Accessed in November 9, 2022, <https://officeprinciples.com/insights/designing-modern-workplace-millennials-generation-z>.

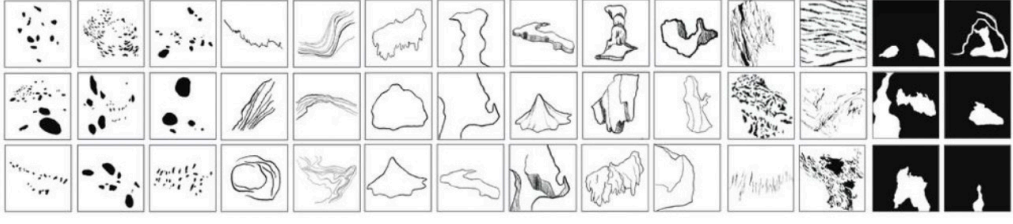
13. "Creating health work experience," Insightful environments, Accessed in November 9, 2022, <https://www.ie-uk.com/blog/millennials-workplace-design>.

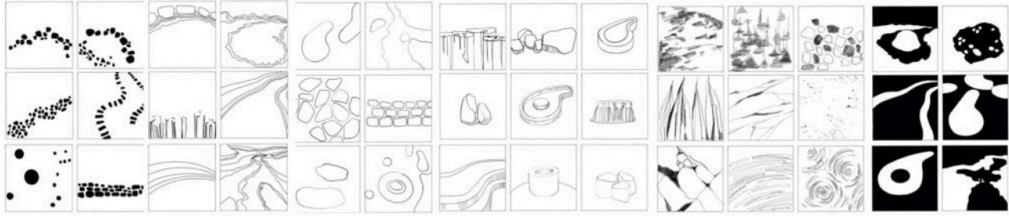
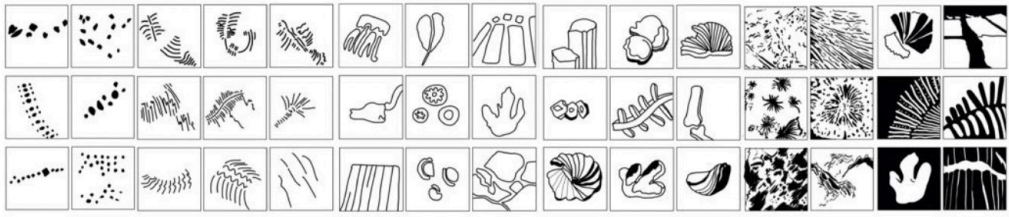
14. เดชา เดชะวิริยะไพศาล, "การรับรู้คุณลักษณะของเจนเนอร์เรชั่นวายและแรงจูงใจในการทำงาน : มุมมองระหว่างเจนเนอร์เรชั่นต่าง ๆ ในองค์กร," วารสารจุฬาลงกรณ์ธุรกิจปริทัศน์ ปีที่ 31, ฉบับที่ 121 (กรกฎาคม-กันยายน 2552): 6.

15. "Co-working space – Future of millennial start-up," Inspiring Workspaces, Accessed in November 9, 2022, <https://isprout.in/coworking-spaces-future-of-millennial-startups/>.

ตารางที่ 1 องค์ประกอบเรขศิลป์เบื้องต้นของแหล่งธรรมชาติ 10 แห่ง
ที่มา : ผู้วิจัย

แหล่งธรรมชาติ	องค์ประกอบทางเรขศิลป์เบื้องต้น และการสื่อสารอารมณ์ (จุด/เส้น/รูปร่าง/รูปทรง/ผิวสัมผัส/ที่ว่าง)
1. ชายหาด (Beach)	 ภาพที่ 1 องค์ประกอบทางเรขศิลป์เบื้องต้นของชายหาด ที่มา : ผู้วิจัย จุดมีความละเอียดจากลักษณะของทรายและโขดหิน ลักษณะเส้นของคลื่น มีความพลิ้วไหว ให้ อารมณ์ไหลลื่นผ่อนคลาย รูปร่างรูปทรงมีเส้นปิด ทำให้รู้สึกถึงความเป็นส่วนตัว พื้นผิวมีความ ลื่นไหลแต่บางจุดมีความขรุขระ ตามพื้นที่ของชายหาด ให้ความรู้ถึงการแปรเปลี่ยน ไม่มั่นคง ตลอดเวลา
2. เกาะ (Island)	 ภาพที่ 2 องค์ประกอบทางเรขศิลป์เบื้องต้นของเกาะ ที่มา : ผู้วิจัย จุดไล่ระดับความเล็กใหญ่จากคลื่นน้ำที่ล้อมรอบแผ่นดิน เส้นมีลักษณะลื่นไหล ให้ความรู้สึกผ่อน คลายไม่มั่นคง รูปร่าง รูปทรงใช้เส้นปิดเนื่องจากมาจากลักษณะมุมสูงของเกาะ ทำให้รู้สึกถึง ความเป็นส่วนตัว พื้นผิวมีความลื่นไหลแต่บางจุดมีความขรุขระ ให้ความรู้ถึงการแปรเปลี่ยน ตามลักษณะของพื้นที่
3. ภูเขา (Mountain & Hill)	 ภาพที่ 3 องค์ประกอบทางเรขศิลป์เบื้องต้นของภูเขา ที่มา : ผู้วิจัย จุดล้อกับการทรวดตัวของภูเขา สื่อสารถึงความแข็งแรงหนักแน่น เส้นเกิดจากรูปทรงที่ทอดเป็น เนิน การซ้อนกันของภูเขา ให้ความรู้สึกสงบ มีเส้นของหมอกทอดตามทิวเขา ให้ความรู้สึกปลอด โปร่งสบายตา รูปทรงเป็นเนินสูงสลับเนินต่ำรู้สึกถึงการไล่ระดับ พื้นผิวได้มาจากลำต้นพุ่มไม้บน เนินเขา

4. น้ำตก (Waterfall)	 ภาพที่ 4 องค์ประกอบทางเรขศิลป์เบื้องต้นของน้ำตก ที่มา : ผู้วิจัย จุด เส้น มาจากสายน้ำที่ไหลผ่านหินจากที่สูงลงมาที่ต่ำ ให้ความรู้สึกตื่นเต้น มีบริเวณที่ลดหลั่นกันอันเกิดจากการยุบตัวของแผ่นดินที่ค่อยๆต่ำลง ส่วนรูปทรงจะเห็นมิติของชั้นหินกับที่กำลังไหลชัดเจนมากขึ้น พื้นผิวเกิดจากกระแสน้ำที่ไหลผ่านชั้นหินอย่างรุนแรง จนเกิดเส้นที่ความถี่ที่มีความถี่มาก ที่ว่างเห็นเป็นช่องน้ำไหลผ่านหินด้านข้าง ทำให้ได้ความรู้สึกกระตือรือร้น กระฉับกระเฉง
5. แหล่งน้ำ (Water Resource)	 ภาพที่ 5 องค์ประกอบทางเรขศิลป์เบื้องต้นของแหล่งน้ำ ที่มา : ผู้วิจัย จุด เส้น แบบนิ่งและมีการเคลื่อนไหวเล็กน้อย ให้ความรู้สึกสงบ สบายๆ จากการไหลหรือกระเพื่อมของน้ำบางจุดช่วยสร้างจุดเด่นให้กับสายตา รูปทรงมีลักษณะของพื้นน้ำและวิถีชีวิตในแม่น้ำอื่นๆประกอบ พื้นผิวใช้เส้นการไหลของน้ำเช่นกันทั้งแบบกระแสน้ำขึ้นและลงตามทิศทางของลม สื่อสารถึงความอ่อนไหว ไม่คงตัว
6. ถ้ำ (Cave)	 ภาพที่ 6 องค์ประกอบทางเรขศิลป์เบื้องต้นของถ้ำ ที่มา : ผู้วิจัย จุด เส้น พื้นผิวมาจากโพรงและพื้นผิวของถ้ำ ให้ความรู้สึกตื่นเต้นจากจุดที่ไม่มีความคงตัว รูปทรงมาจากโพรงที่มีลักษณะลึกเข้าไป มีลักษณะของหินงอกหินย้อยภายในถ้ำเป็นส่วนที่น่าค้นหาเพราะรูปทรงแตกต่างกันอย่างเป็นธรรมชาติ และที่ว่างมาจากการมองเห็นที่ ว่างจากปากถ้ำ หรือรูต่างๆภายในถ้ำ ให้อารมณ์สงบ สร้างสมาธิได้ดี

7. แก่ง (Rapid)	 ภาพที่ 7 องค์ประกอบทางเรขศิลป์เบื้องต้นของแก่ง ที่มา : ผู้วิจัย จุด มาจากการไหลของน้ำผ่านหินก้อนใหญ่ สลับกับก้อนเล็ก ที่ไหลขึ้นมากลางแหล่งน้ำ ให้ความรู้สึกตื่นเต้น รุนแรง กระตือรือร้น เส้นเกิดจากการต่อของจุด มีบางจุดที่เป็นหินขวางการไหลของน้ำ ทำให้เกิดเส้นกระแสน้ำวน รูปร่างรูปทรง มีลักษณะกระแสน้ำประกอบกับโขดหินในแนวนอนและตั้ง มีความน่าค้นหาในเชิงความคิดสร้างสรรค์
8. โป่งพุร้อน (Thermal Spring)	 ภาพที่ 8 องค์ประกอบทางเรขศิลป์เบื้องต้นของโป่งพุร้อน ที่มา : ผู้วิจัย จุด เส้น มีลักษณะเส้นไหลตามรูปทรงของพื้นที่โป่งพุร้อน เป็นจุดที่มีความไต่เรียงต่อกัน ให้ความรู้สึกความเป็นกลุ่มเป็นก้อน รูปร่างรูปทรงมีลักษณะของน้ำบนผิวดิน อยู่ระหว่างรอยแตกของหิน มีลักษณะของเส้นไอน้ำที่ระเหยผ่านอากาศ ให้ความรู้สึกตื่นเต้น น่าค้นหา พื้นผิวมาจากหิน เส้นของผิวน้ำ การเคลื่อนไหวที่มาจากจุดปะทุเนื่องจากความร้อนสูง ให้ความรู้แปลกตาและน่าค้นหาเช่นกัน
9. แหล่งซาก ดึกดำบรรพ์ (Fossil)	 ภาพที่ 9 องค์ประกอบทางเรขศิลป์เบื้องต้นของแหล่งซากดึกดำบรรพ์ ที่มา : ผู้วิจัย จุด เส้น มาจากโครงของของซากพืช ซากสัตว์ที่ตายลงและถูกฝังตัวอยู่ในหินตะกอน ได้รูปร่างรูปทรงที่เป็นออแกนิก ลักษณะของรอยเท้า โครงกระดูก รวมถึงซากสัตว์ทะเล รวมถึงลักษณะของรอยเท้า โครงกระดูก รวมถึงซากสัตว์ทะเล พื้นผิวมาจากตะกอนและเส้นของหิน ที่ว่างเกิดจากมิติของรูปร่างของซากที่ฝังอยู่กับหิน มีความแปลกตา น่าค้นหาเพราะแต่ละชิ้นจะมีความแตกต่างกันตามธรรมชาติ

10.แหล่งธรณี สัณฐานและ ภูมิลักษณะวรรณ (Special Geography and Topography)	 ภาพที่ 10 องค์ประกอบทางเรขศิลป์เบื้องต้นของแหล่งธรณีสัณฐานและภูมิลักษณะวรรณ ที่มา : ผู้วิจัย จุด เส้น ขรุขระ เป็นลักษณะของผิวเปลือกโลกที่มีลักษณะแปลกตา รูปร่างรูปทรงเป็นลักษณะ รอยแยกของหิน ที่เกิดจากการกัดเซาะของทางน้ำไหลหลากเป็นบริเวณกว้างทำให้พื้นดินสึก กร่อนผุพัง พื้นผิวที่ขรุขระเกิดจากการถูกกัดเซาะเช่นกัน ที่ว่างมีรูของการกัดเซาะของน้ำจน เกิดพื้นที่ว่าง (Space) ที่มีความพิเศษ มีความแปลกตา น่าค้นหา สร้างความตื่นตาตื่นใจ เนื่องจากลักษณะพิเศษของธรรมชาติกลุ่มนี้ไม่สามารถคาดเดารูปแบบที่ตายตัวได้
---	--

วัตถุประสงค์ข้อที่ 3 : เพื่อสร้างกรอบแนวคิดไปโอฟิลเลียให้กับพื้นที่สำนักงานร่วมแบ่งปัน สำหรับเจนเนอร์เรชั่นวาย

3.1 ผลการวิเคราะห์ความต้องการของกลุ่มเจนเนอร์เรชั่นวายที่มีต่อพื้นที่สำนักงานร่วมแบ่งปัน

ผลวิเคราะห์แบบสอบถาม กลุ่มเจนเนอร์เรชั่นวาย จำนวน 400 คน (เนื่องจากสถานการณ์ระบาดของโควิด-19 ผู้วิจัยจึงสอบถามผ่านทาง Google Document ได้ตัวอย่างมาทั้งหมด 411 ชุด จึงนำผลการตอบแบบสอบถาม วิเคราะห์ทั้งหมด สรุปผลได้ ดังนี้

ด้านพฤติกรรมในการทำงานในยุคปัจจุบัน กลุ่มตัวอย่าง 71.04% คิดเห็นว่าการทำงานที่บ้าน (Work from home) ทำให้ประสิทธิภาพในการทำงานลดลง เพราะ ไม่มีสมาธิถูกรบกวนได้ง่ายจะบริบทในบ้านที่ไม่เหมาะสม บรรยากาศในบ้านไม่ได้ถูกจัดให้เหมาะสมกับลักษณะการทำงาน และมีปัญหาด้านความล่าช้าในการติดต่อสื่อสารกับ ผู้ร่วมงานท่านอื่น

ผลวิเคราะห์แบบสัมภาษณ์ กลุ่มตัวอย่าง ที่เป็นสมาชิกเช่าพื้นที่สำนักงานสำนักงานร่วมแบ่งปันในพื้นที่ขอบเขต การวิจัย จำนวน 10 คน สรุปผลได้ดังนี้

ผู้เช่าใช้สำนักงานสำนักงานร่วมแบ่งปัน ส่วนใหญ่เข้าใช้ 4-5 ครั้งต่อสัปดาห์ ห้องที่กลุ่มตัวอย่างเข้าใช้งานบ่อย ที่สุดคือ ห้อง Co-working space ห้องสำนักงานส่วนตัว ห้องประชุม และส่วนต้อนรับ ตามลำดับ ซึ่งสอดคล้องกับ แบบสอบถาม ในด้านของการตกแต่งบรรยากาศ กลุ่มตัวอย่างเน้นพื้นที่ที่มีบรรยากาศช่วยกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ มีความเป็นส่วนตัว สร้างความสงบ และผ่อนคลาย กลุ่มตัวอย่างเห็นตรงกันว่า การตกแต่งบรรยากาศในพื้นที่สำนักงาน ร่วมแบ่งปันแต่ละโซนควรมีรูปแบบการตกแต่งที่แตกต่างกันเพราะนอกจากให้ความรู้สึกที่แตกต่างกัน บรรยากาศที่ดีจะ ส่งเสริมการทำงานในลักษณะนั้น ๆ อีกด้วย

จากแบบสัมภาษณ์และแบบสอบถามกลุ่มตัวอย่าง แหล่งธรรมชาติทั้ง 10 แหล่งที่เป็นตัวแปรต้นของงาน ออกแบบ เหลือเพียง 4 แหล่ง จากการคัดกรองของกลุ่มตัวอย่างด้วยคำถามด้านบรรยากาศของธรรมชาติกับความ ต้องการหรือความไฮยาธรรมชาติบนพื้นที่สำนักงานร่วมแบ่งปัน และผู้ให้สัมภาษณ์ให้ข้อคิดเห็นเพิ่มเติมว่าธรรมชาติ ทั้ง 4 แหล่ง ได้แก่ ชายหาด ภูเขา น้ำตก และถ้ำ เป็นแหล่งธรรมชาติที่กลุ่มตัวอย่างคุ้นเคยและนึกถึงเป็นอันดับแรก ๆ

เมื่อโยยหาธรรมชาติ หลังจากนั้นผู้วิจัยทำการแจกแจงคำตอบ และสรุปผลการวิจัยออกมาได้ทั้งหมด 4 กลุ่ม ดังนี้
บรรยากาศชายหาด ช่วยกระตุ้น : การผ่อนคลาย (Relax), การใช้ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity), การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social connection) , กระตุ้นความอยากอาหาร(Appetite)

บรรยากาศของภูเขา ช่วยกระตุ้น : ความสงบ (Calmness), ความสะดวกสบาย (Comfort), ความเป็นส่วนตัว (Private)

บรรยากาศของน้ำตก ช่วยกระตุ้น : ความกระตือรือร้น (Active) , ความกระฉับกระเฉง (Energetic)

บรรยากาศของถ้ำ ช่วยกระตุ้น : การสร้างสมาธิ (Concentrate)

ผลการวิเคราะห์การนำแนวคิดไปโอฟิเลีย และความต้องการของกลุ่มเจนเนอร์เรชันวายบนพื้นที่สำนักงานร่วมแบ่งปัน (Co-working space) สรุปได้ว่า 1) พื้นที่ต้อนรับ กลุ่มตัวอย่างต้องการให้พื้นที่นั้นสร้างความกระตือรือร้น คิดเป็น 56.84% ความสะดวกสบาย คิดเป็น 47.79% สร้างความกระฉับกระเฉง คิดเป็น 45.01% ตามลำดับ 2) ส่วนสำนักงานร่วมแบ่งปัน กลุ่มตัวอย่างต้องการให้พื้นที่นั้นกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ คิดเป็น 62.77% ความสะดวกสบาย คิดเป็น 45.35% การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม คิดเป็น 32.31% ตามลำดับ 3) สำนักงานส่วนตัว กลุ่มตัวอย่างต้องการให้พื้นที่มีบรรยากาศมีความเป็นส่วนตัวคิดเป็น 70.75% ความสะดวกสบาย คิดเป็น 49.98% สร้างความสงบ คิดเป็น 43.41% ตามลำดับ 4) ห้องประชุมหรือระดมความคิด กลุ่มตัวอย่างต้องการให้พื้นที่นั้นกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์คิดเป็น 64.57% มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมคิดเป็น 46.13% กระตือรือร้น คิดเป็น 37.91% ตามลำดับ 5) พื้นที่ทานอาหาร/เตรียมอาหาร ต้องการให้บรรยากาศช่วยกระตุ้นความอยากอาหาร คิดเป็น 68.52% มีความสะดวกสบาย คิดเป็น 54.94% ผ่อนคลาย คิดเป็น 45.01% ตามลำดับ 6) คาเฟ่ บรรยากาศผ่อนคลาย คิดเป็น 70.12% ความสะดวกสบายคิดเป็น 48.18% มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม คิดเป็น 39.85% ตามลำดับ 7) ห้องพักผ่อน ต้องการให้บรรยากาศมีความผ่อนคลาย คิดเป็น 65.21% ความสะดวกสบายคิดเป็น 54.84 % ความเป็นส่วนตัว คิดเป็น 49.29 % ตามลำดับ 8) ห้องสมุด บรรยากาศห้องที่สร้างความสงบ คิดเป็น 72.90 % สร้างสมาธิ คิดเป็น 52.51 % สะดวกสบาย คิดเป็น 43.07 % ตามลำดับ 9) ห้องปริ้นเตอร์/ห้องโทรศัพท์ บรรยากาศห้องที่มีความสะดวกสบาย คิดเป็น 76.59 % ความกระฉับกระเฉง คิดเป็น 40.39 % ความกระตือรือร้น คิดเป็น 35.72% ตามลำดับ

ผลวิเคราะห์แบบสัมภาษณ์ กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขศิลป์ 3 คน ให้ผู้เชี่ยวชาญแนะนำการใช้งานองค์เรขศิลป์เบื้องต้นจากธรรมชาติ 3 ลำดับแรก ที่มีความเหมาะสมนำมาสร้างผลงานออกแบบเรขศิลป์ให้สอดคล้องกับบรรยากาศของห้องต่างๆใน สำนักงานร่วมแบ่งปัน สรุปผลได้ดังนี้ 1) ด้านความกระตือรือร้น แนะนำให้ใช้เส้น รูปทรง พื้นผิวจากน้ำตก 2) ด้านความกระฉับกระเฉง แนะนำให้ใช้เส้น จุด รูปร่างจากน้ำตก 3) ด้านความสะดวกสบาย แนะนำให้ใช้เส้น รูปร่าง จุดจากภูเขา 4) ด้านกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ แนะนำให้ใช้จุด เส้น พื้นผิวจากชายหาด 5) ด้านการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม แนะนำให้ใช้รูปร่าง เส้น จุด จากชายหาด 6) ด้านความเป็นส่วนตัว แนะนำให้ใช้รูปร่าง เส้น ที่ว่างจากภูเขา 7) ด้านความสงบ แนะนำให้ใช้ที่ว่าง เส้น รูปร่างจากภูเขา 8) ด้านความผ่อนคลาย แนะนำให้ใช้เส้น รูปร่าง พื้นผิว จากชายหาด 9) ด้านการกระตุ้นความอยากอาหาร แนะนำให้ใช้เส้น รูปร่าง รูปทรงจากชายหาด 10) ด้านการสร้างสมาธิ แนะนำให้ใช้ที่ว่าง เส้น รูปร่างจากถ้ำ

ผู้วิจัยทำการสังเคราะห์ผลจากวิธีการดำเนินการวิจัย ทั้ง 3 ส่วน ได้แก่ 1) การวิเคราะห์แนวคิดไปโอฟิเลีย และจำแนกแนวความคิดไปโอฟิเลียกับพื้นที่สำนักงานร่วมแบ่งปัน 2) การวิเคราะห์พฤติกรรมและความต้องการของกลุ่มเจนเนอร์เรชันวายที่มีต่อพื้นที่ทำงานสำนักงานร่วมแบ่งปัน 3) การวิเคราะห์ความต้องการของกลุ่มเจนเนอร์เรชันวายที่มีต่อพื้นที่สำนักงานร่วมแบ่งปัน เพื่อสรุปกรอบแนวความคิดเพื่อการออกแบบเรขศิลป์สำนักงานร่วมแบ่งปันจาก

แนวคิดไปโอฟฟิเลียสำหรับเจเนอรัลเรชั่นวาย โดยเชื่อมโยงเอาห้อง/โซนในสำนักงานร่วมแบ่งปันร่วมกับความต้องการด้านบรรยากาศที่กลุ่มตัวอย่างที่มีต่อห้องนั้น ๆ ใน 3 อันดับแรก และนำมาเชื่อมโยงกับแนวคิดไปโอฟฟิเลีย ซึ่งจะนำธรรมชาติทั้ง 4 แหล่ง ที่ถูกคัดเลือกจากกลุ่มตัวอย่างจากการสัมภาษณ์ มาสรุปพร้อมรูปแบบเรขศิลป์เบื้องต้นที่ถูกคัดกรองโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขศิลป์ ได้ดังนี้

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์แจกแจงความต้องการของกลุ่มเจเนอรัลเรชั่นวาย
ที่มีต่อพื้นที่สำนักงานร่วมแบ่งปัน เชื่อมโยงกับแนวคิดไปโอฟฟิเลีย
ที่มา : ผู้วิจัย

ผลการวิเคราะห์ความต้องการของกลุ่มเจเนอรัลเรชั่นวายที่มีต่อพื้นที่สำนักงานร่วมแบ่งปัน		
ห้อง/โซน สำนักงานร่วมแบ่งปัน	บรรยากาศ	แหล่งธรรมชาติ และองค์ประกอบเรขศิลป์เบื้องต้น
ส่วนต้อนรับ (Reception)	1. กระตือรือร้น (Active)	น้ำตก : เส้น รูปทรง พื้นผิว
	2. สะดวกสบาย (Comfort)	ภูเขา : เส้น รูปร่าง จุด
	3. กระฉับกระเฉง (Energetic)	น้ำตก : เส้น จุด รูปร่าง
ส่วนสำนักงานร่วมแบ่งปัน (Co-working space)	1. กระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ (Creativity)	ชายหาด : จุด เส้น พื้นผิว
	2. สะดวกสบาย (Comfort)	ภูเขา : เส้น รูปร่าง จุด
	3. มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social connection)	ชายหาด : รูปร่าง เส้น จุด
สำนักงานส่วนตัว (Private Office)	1. ความเป็นส่วนตัว (Privacy)	ภูเขา : รูปร่าง เส้น ที่ว่าง
	2. สะดวกสบาย (Comfort)	ภูเขา : เส้น รูปร่าง จุด
	3. ความสงบ (Calmness)	ภูเขา : ที่ว่าง เส้น รูปร่าง
ห้องประชุม/ ระดมความคิด (Meeting room)	1. กระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ (Creativity)	ชายหาด : จุด เส้น พื้นผิว
	2. มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social connection)	ชายหาด : รูปร่าง เส้น จุด
	3. กระตือรือร้น (Active)	น้ำตก : เส้น รูปทรง พื้นผิว
พื้นที่ทานอาหาร/ เตรียมอาหาร (Pantry)	1. กระตุ้นความอยากอาหาร (Appetite)	ชายหาด : เส้น รูปร่าง รูปทรง
	2. สะดวกสบาย (Comfort)	ภูเขา : เส้น รูปร่าง จุด
	3. ผ่อนคลาย (Relax)	ชายหาด : เส้น รูปร่าง พื้นผิว

คาเฟ่ (Cafe)	1. ผ่อนคลาย (Relax)	ชายหาด : เส้น รูปร่าง พื้นผิว
	2. สะดวกสบาย (Comfort)	ภูเขา : เส้น รูปร่าง จุด
	3. มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social connection)	ชายหาด : รูปร่าง เส้น จุด
ห้องพักผ่อน (Living room)	1. ผ่อนคลาย (Relax)	ชายหาด : เส้น รูปร่าง รูปทรง
	2. สะดวกสบาย (Comfort)	ภูเขา : เส้น รูปร่าง จุด
	3. ความเป็นส่วนตัว (Privacy)	ภูเขา : รูปร่าง เส้น ที่ว่าง
ห้องสมุด (Library)	1. ความสงบ (Calmness)	ภูเขา : ที่ว่าง เส้น รูปร่าง
	2. สร้างสมาธิ (Concentrate)	ถ้ำ : ที่ว่าง เส้น รูปร่าง
	3. สะดวกสบาย (Comfort)	ภูเขา : เส้น รูปร่าง จุด
ห้องปริ้นเตอร์/ ห้องโทรศัพท์ (Printing room)	1. สะดวกสบาย (Comfort)	ภูเขา : เส้น รูปร่าง จุด
	2. กระฉับกระเฉง (Energetic)	น้ำตก : เส้น จุด รูปร่าง
	3. กระตือรือร้น (Active)	น้ำตก : เส้น รูปทรง พื้นผิว

จากผลการวิจัยที่ได้นำเอาแนวคิดไปโอฟิเลีย ซึ่งใช้แหล่งธรรมชาติของไทยทั้ง 10 แหล่ง คือ ชายหาด เกาะ ภูเขา น้ำตก แหล่งน้ำ ถ้ำ แก่ง โป่งพุร้อน แหล่งซากดึกดำบรรพ์ และแหล่งธรณีสัณฐานและภูมิลักษณะวรรณา ทำการวิเคราะห์จากแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์จากกลุ่มตัวอย่างโดยการวิจัยแบบผสมผสานระหว่างวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ ทำให้ผู้วิจัยได้สังเคราะห์แหล่งธรรมชาติที่มีศักยภาพในการเชื่อมโยงกับความต้องการในพื้นที่สำนักงานร่วมแบ่งปัน ผู้ศึกษาสามารถนำไปเชื่อมโยงกับเรขศิลป์เบื้องต้นที่ผู้วิจัยใส่รายละเอียดตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขศิลป์ไว้ในตารางที่ 1 และ 2

สรุปและอภิปรายผล

จากผลการวิจัยสามารถสรุปได้ว่า แนวคิดไปโอฟิเลียหรือการออกแบบไปโอฟิเลียคือการนำธรรมชาติเข้ามาเป็นศูนย์กลางของการออกแบบโดยเชื่อมโยงพฤติกรรมของมนุษย์เข้าไว้ด้วยกันในพื้นที่ โดยผู้วิจัยได้ศึกษาพฤติกรรมของกลุ่มเจนเนอร์เรชันวายกับพื้นที่สำนักงาน 4 ด้าน ประกอบด้วย 1) ด้านประสิทธิภาพการทำงาน : ต้องการสมาธิ สงบ กระตือรือร้น และมีพื้นที่ได้ผ่อนคลาย 2) ด้านสังคม : ต้องการพื้นที่การทำงานที่มีความผ่อนคลาย มีบรรยากาศที่สร้างปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับเพื่อนได้ 3) ด้านสิ่งแวดล้อม : กระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ ทนสมัย และสะดวกสบาย 4) ด้านสุขภาพ : ส่งเสริมความสมดุลในการทำงาน ยืดหยุ่น และปลอดภัย

แนวคิดไปโอฟิเลียสามารถสร้างบรรยากาศในพื้นที่สำนักงานร่วมแบ่งปัน ได้ 4 กลุ่ม ดังนี้ 1) บรรยากาศชายหาด : ความผ่อนคลาย (Relax), การใช้ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity), การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social connection), ช่วยกระตุ้นความอยากอาหาร 2) บรรยากาศของภูเขา : ความสงบ (Calmness), ความสะดวกสบาย (Comfort), ความเป็นส่วนตัว (Private) 3) บรรยากาศของน้ำตก : ความกระตือรือร้น (Active), กระฉับกระเฉง (Energetic) 4) บรรยากาศของถ้ำ : สร้างสมาธิ (Concentrate)

สรุปองค์ความรู้การแนะนำการใช้เรขศิลป์เบื้องต้นกับบรรยากาศของห้องต่าง ๆ ในสำนักงานร่วมแบ่งปัน ดังนี้

- 1) ด้านความกระตือรือร้น แนะนำให้ใช้เส้น รูปทรง พื้นผิวจากน้ำตก เหมาะสมกับการใช้ออกแบบเรขศิลป์กับส่วนต้อนรับ, ห้องประชุม/ระดมความคิด, ห้องปริ้นเตอร์/ห้องโทรศัพท์
- 2) ด้านความกระฉับกระเฉง แนะนำให้ใช้เส้น จุด รูปร่างจากน้ำตก เหมาะสมกับการใช้ออกแบบเรขศิลป์ส่วนต้อนรับ, ห้องปริ้นเตอร์/ห้องโทรศัพท์
- 3) ด้านความสะดวกสบาย แนะนำให้ใช้เส้น รูปร่าง จุดจากภูเขา เหมาะสมกับการใช้ออกแบบเรขศิลป์กับส่วนต้อนรับ, สำนักงานร่วมแบ่งปัน, สำนักงานส่วนตัว, พื้นที่ทานอาหาร, คาเฟ่, ห้องพักผ่อน, ห้องสมุด, ห้องปริ้นเตอร์/ห้องโทรศัพท์
- 4) ด้านกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ แนะนำให้ใช้จุด เส้น พื้นผิว จากชายหาด เหมาะสมกับการใช้ออกแบบเรขศิลป์ส่วนสำนักงานร่วมแบ่งปัน, ห้องประชุม/ระดมความคิด
- 5) ด้านการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม แนะนำให้ใช้รูปร่าง เส้น จุด จากชายหาด เหมาะสมกับการใช้ออกแบบเรขศิลป์ส่วนสำนักงานร่วมแบ่งปัน, คาเฟ่
- 6) ด้านความเป็นส่วนตัว แนะนำให้ใช้รูปร่าง เส้น ที่ว่างจากภูเขา เหมาะสมกับการใช้ออกแบบเรขศิลป์ส่วนสำนักงานส่วนตัว, ห้องพักผ่อน
- 7) ด้านความสงบ แนะนำให้ใช้ที่ว่าง เส้น รูปร่างจากภูเขา เหมาะสมกับการใช้ออกแบบเรขศิลป์ส่วนสำนักงานส่วนตัว, ห้องสมุด
- 8) ด้านความผ่อนคลาย แนะนำให้ใช้เส้น รูปร่าง พื้นผิว จากชายหาด เหมาะสมกับการใช้ออกแบบเรขศิลป์ส่วนพื้นที่ทานอาหาร คาเฟ่ ห้องพักผ่อน
- 9) ด้านการกระตุ้นความอยากอาหาร แนะนำให้ใช้เส้น รูปร่าง รูปทรงจากชายหาดเหมาะสมกับการใช้ออกแบบเรขศิลป์ส่วนพื้นที่ทานอาหาร
- 10) ด้านการสร้างสมาธิ แนะนำให้ใช้ที่ว่าง เส้น รูปร่างจากถ้ำเหมาะสมกับการใช้ออกแบบเรขศิลป์ส่วนห้องสมุด

ในด้านการสื่อสารบรรยากาศความผ่อนคลายจากชายหาดสอดคล้องกับวิจัยของสุภาพ ประภาสสวัสดิ์ ที่เคยศึกษาด้านความรู้สึกต่อการท่องเที่ยวชายหาดช่วยให้กลุ่มตัวอย่างรู้สึกถึงความผ่อนคลาย สนุกสนาน¹⁶ วิจัยของ J. Aron Hipp และ Oladele A. Ogunseitan ได้ศึกษาเรื่องทะเล สามารถช่วย เหยียวยาจิตใจได้พบว่าการอยู่ท่ามกลางทะเล ส่งผลดีต่อร่างกายรวมถึงภาพเส้นเกลียวคลื่นของหาดจะช่วยให้รู้สึกผ่อนคลายมากขึ้น¹⁷ และด้านการสื่อสารบรรยากาศความสงบจากภูเขา สอดคล้องกับวิจัยของมณี มีมาก ที่เคยศึกษาลักษณะทางกายภาพของวิวทิวทัศน์ภูเขา ต้นไม้ ลักษณะของเนินเขาที่ทอดตัวเป็นเส้นโค้งทับซ้อนรู้สึกได้ถึง ความนิ่งสงบ¹⁸ และด้านการใช้อองค์ประกอบเรขศิลป์เบื้องต้นจากเส้นโค้งจากภูเขาที่มีความกว้างจะทำให้รู้สึกสบายสงบ ในขณะที่วงเส้นโค้งที่มีลักษณะค่อยๆลดหลั่นของขนาด ทำให้รู้สึกถึงความเคลื่อนไหวอย่างช้า ๆ ร่วมด้วย¹⁹

แผนภูมิกรอบแนวคิดเพื่อการออกแบบเรขศิลป์ในสำนักงานร่วมแบ่งปันจากแนวคิดไบโอฟิลเลียสำหรับเจนเนอร์เรชั่นวาย ได้ทำการสรุปเอาแนวคิดไบโอฟิลเลีย ที่นำธรรมชาติเข้ามาไว้ในพื้นที่เพื่อให้เชื่อมโยงกับคนภายในพื้นที่ ผู้วิจัยได้นำแหล่งธรรมชาติในประเทศไทย ทั้ง 10 แหล่ง มาเป็นทางเลือกในการหยิบยกมาใช้ในการเชื่อมโยงกับความต้องการด้านบรรยากาศของกลุ่มตัวอย่างเจนเนอร์เรชั่นวาย ถูกคัดกรองจากแบบสัมภาษณ์เหลือเพียง 4 แหล่ง ได้แก่ ชายหาด ภูเขา ถ้ำ น้ำตก ซึ่งมีองค์ประกอบทางเรขศิลป์ที่มีศักยภาพสามารถสื่อสารทางด้านบรรยากาศในห้อง/โซนต่าง ๆ บนพื้นที่สำนักงานร่วมแบ่งปัน (Co-working space) ให้กลุ่มผู้ใช้งานเข้าใจได้ง่าย ตามกระบวนการวิจัยข้างต้น

ข้อเสนอแนะในการวิจัย

แนวคิดไบโอฟิลเลีย เป็นแนวคิดที่เชื่อมโยงมนุษย์กับธรรมชาติ เพราะธรรมชาติเป็นส่วนหนึ่งของมนุษย์และจะช่วยเฝ้าระวังจิตใจเมื่อเกิดความเครียด ผู้วิจัยได้นำแนวคิดนี้มาเป็นต้นทางในการประยุกต์ใช้กับพื้นที่สำนักงานร่วมแบ่งปัน ซึ่งมีห้องหรือส่วนในการใช้งานที่หลากหลาย ทั้งส่วนที่เป็นสาธารณะ (Public space) กึ่งสาธารณะ

16. สุภาพ ประภาสสวัสดิ์, "ทัศนคติและความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อการท่องเที่ยวแบบวันเดียว ณ หาดบางแสน จังหวัดชลบุรี ของประชากรเขตกรุงเทพมหานคร" (วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทบัณฑิต, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, 2554), 40.

17. "Effect of environmental conditions on perceived psychological restorativeness of coastal parks," J. Aron Hipp and Oladele A. Ogunseitan, Accessed in July 9, 2022, https://www.researchgate.net/publication/220008998_Effect_of_environmental_conditions_on_perceived_psychological_restorativeness_of_coastal_parks.

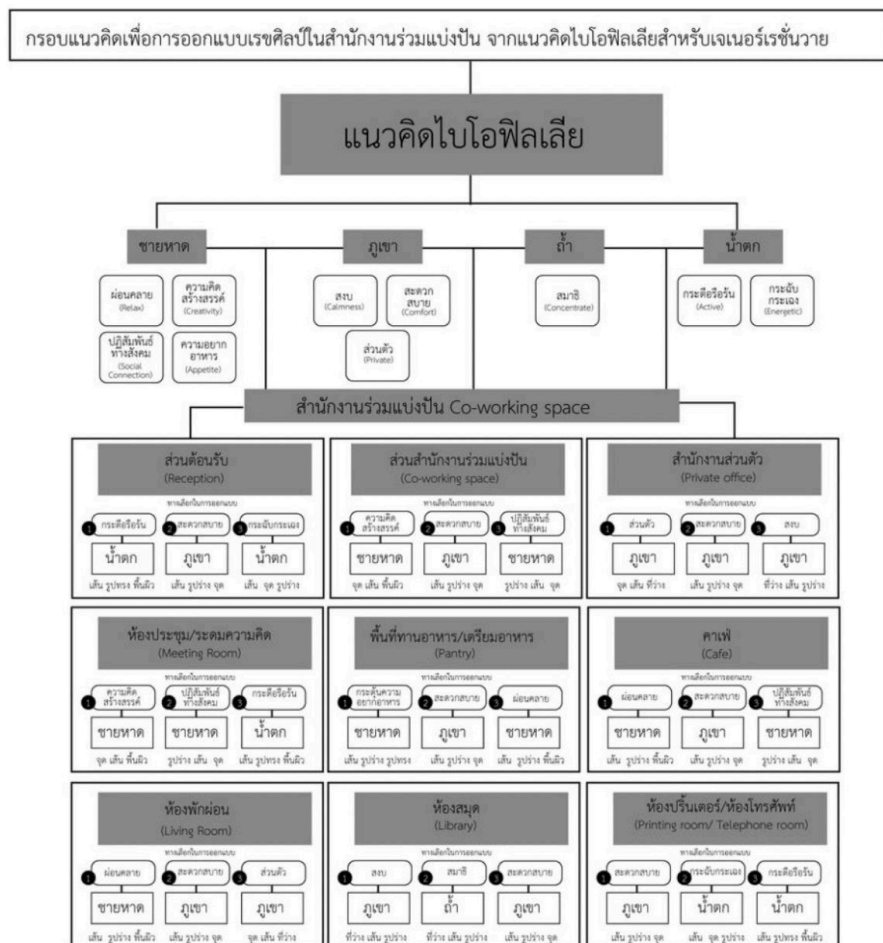
18. มณี มีมาก, "พื้นที่และเวลาแห่งความสุข" (วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2558), 2.

19. มณี มีมาก, "พื้นที่และเวลาแห่งความสุข" (วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2558), 86.

(Semi-Public space) และพื้นที่ส่วนตัว (Private space) กลุ่มตัวอย่างมีความต้องการและบรรยากาศแต่ละห้องที่แตกต่างกัน ดังนั้นการคัดเลือกแหล่งธรรมชาติในประเทศไทยมาวิเคราะห์กับความต้องการของกลุ่มตัวอย่างเจนเนอร์เรชันวาย จะได้ผลการวิจัยเป็นแบบจำลองของการเชื่อมโยงของประเภทห้องในสำนักงานร่วมแบ่งปันบรรยากาศที่กลุ่มตัวอย่างเจนเนอร์เรชันวายต้องการ ประเภทแหล่งธรรมชาติและการแนะนำเรขศิลป์เบื้องต้นจากแหล่งธรรมชาตินั้น ๆ ที่มีความสอดคล้องกัน และแผนภูมิกรอบแนวคิดนี้จะป็นต้นทางในการต่อยอดผลงานการออกแบบเรขศิลป์สิ่งแวดล้อมภายในสำนักงานร่วมแบ่งปันที่มีแนวคิดจากธรรมชาติ หรือใกล้เคียง และมีทางเลือกในการออกแบบจากต้องการด้านความรู้สึกของผู้ใช้งานที่แตกต่างกัน เพื่อความหลากหลายและไม่น่าเบื่อของรูปแบบเรขศิลป์

บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยฉบับเต็ม ที่เน้นการนำแนวคิดไบโอฟิลเลียไปใช้การออกแบบเรขศิลป์ในสิ่งแวดล้อมบนพื้นที่สำนักงานร่วมแบ่งปันสำหรับกลุ่มเจนเนอร์เรชันวาย ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาด้านการจัดองค์ประกอบศิลป์ วัสดุและขนาดพื้นที่ของสำนักงานร่วมแบ่งปันร่วมด้วย หากผู้ออกแบบทำการศึกษาเพิ่มเติมและนำไปประยุกต์ใช้ควบคู่กัน จะสามารถพัฒนางานออกแบบเรขศิลป์จากแนวคิดไบโอฟิลเลียบนพื้นที่สำนักงานร่วมแบ่งปันได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

ตารางที่ 1 องค์ประกอบเรขศิลป์เบื้องต้นของแหล่งธรรมชาติ 10 แหล่ง
ที่มา : ผู้วิจัย



บรรณานุกรม

- Asisonthisakul, Ratchada and Ooyuma Rungruang. “*Generation Y : Building a Mutual Understanding for workplace Application.*” Master thesis, National Institute of Development Administration, 2005.
- รัชฎา อสิสนธิสกุล และ อ้อยอูมา รุ่งเรือง. “การสร้าง ความเข้าใจเกี่ยวกับเจเนอเรชันวาย (Generation Y) เพื่อการประยุกต์ใช้ในที่ทำงาน.” วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทบริหารธุรกิจ, สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, 2548.
- Buildernews. “Biophilic Design.” <https://www.buildernews.in.th/news-updates/1053>.
- Chomsiang, Sirachuch and Apichoke Lekagul. “Applying simulated nature as restorative environment for reading areas in Chiang Mai University library.” *Srinakharinwirot Research and Development Journal of Humanities and Social Sciences* 13, no. 25 (January-Jun 2021): 120-132.
- ศิริชัช ชมเสียง และ อภิโชค เลชะกุล. “การใช้ธรรมชาติจำลองเพื่อช่วยฟื้นฟูจิตใจจากความเหนื่อยล้าสำหรับพื้นที่การอ่านในสำนักหอสมุด.” *วารสารศรีนครินทรวิโรฒวิจัยและพัฒนา (สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)* ปีที่ 13, ฉบับที่ 25 (มกราคม-มิถุนายน 2564): 120-132.
- Dechawatanapaisal, Decha. “Generation Y characteristics and work motivation: Perspectives between generations in the organization.” *Creative Business and Sustainability Journal* 31, no. 121 (July-September 2009): 1-25.
- เดชา เดชะวัฒนไพศาล. “การรับรู้คุณลักษณะของเจเนอเรชันวายและแรงจูงใจในการทำงาน : มุมมองระหว่างเจเนอเรชันต่าง ๆ ในองค์กร.” *วารสารจุฬาลงกรณ์ธุรกิจปริทัศน์* ปีที่ 31, ฉบับที่ 121 (กรกฎาคม-กันยายน 2552): 1-25.
- Frank, Knight. “Culture Clash: Flexible workspace, Coworking & The Future.” <https://content.knightfrank.com/research/1325/documents/en/culture-clash-flexible-workspace-coworking-the-future-august-2017-4905.pdf>.
- Hasadinrat, Chanyanuch. “*Customer experience management strategy, customer satisfaction and expectation towards co-working space business.*” Master thesis, Chulalongkorn University, 2014.
- ชญานุช หัสตินรัตน์. “กลยุทธ์การบริหารประสบการณ์ลูกค้าของธุรกิจออฟฟิศร่วมแบ่งปัน ความพึงพอใจและความคาดหวังของผู้ใช้บริการ.” วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2557.

Hipp, J. Aron, and Oladele A. Ogunseitan. "Effect of environmental conditions on perceived psychological restorativeness of coastal parks." https://www.researchgate.net/publication/220008998_Effect_of_environmental_conditions_on_perceived_psychological_restorativeness_of_coastal_parks.

Insightful environments. "Creating health work experience." <https://www.ie-uk.com/blog/millennials-workplace-design>.

Inspiring Workspaces. "Co-working space – Future of millennial start-up." <https://isprout.in/coworking-spaces-future-of-millennial-startups/>.

Kobkid. "Nexus reveals the growth trend of the office building market in the next 5 years." <https://www.kobkid.com/news-condominium/เน็กซ์เผยแนวโน้มการเติบโตของตลาดอาคารสำนักงานในอีก-5-ปีข้างหน้า>.

Meemark, Manee. "Space and Time of Serenity." PhD diss., Silpakorn University, 2015.
มณี มีมาก. "พื้นที่และเวลาแห่งความสงบสุข." วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาดุษฎีบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2558.

Neamkong, Thanapon. "The business media design for the refill station on the vending machine of the natural product." Master thesis, Srinakharinwirot University, 2020.

ธนพล เนียมคง. "การออกแบบสื่อธุรกิจสำหรับตู้รีฟิลสินค้าจากธรรมชาติ." วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2563.

Nunma, Pilaiporn. "The design of natural learning setting for an early childhood school." Master thesis, Thammasat University, 2014.

พิไลพร นุ่นมา. "การออกแบบพื้นที่เรียนรู้ธรรมชาติสำหรับโรงเรียนปฐมวัย." วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2557.

Office of Natural Resources and Environmental Policy and Planning. *Thara Rak Waterfall Natural resources that should be preserved, waterfall type*. Bangkok: Natural Environment Management Division and Fine Arts, 2020.

สำนักงานนโยบายและแผนทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม. *น้ำตกธารารักษ์ แหล่งธรรมชาติอันควรอนุรักษ์ ประเภทน้ำตก*. กรุงเทพมหานคร : กองจัดการสิ่งแวดล้อมธรรมชาติและศิลปกรรม, 2563.

Office Principle. “Designing a Modern workplace for Millennials and Generation Z.”

<https://officeprinciples.com/insights/designing-modern-workplace-millennials-generation-z>.

Phupanchuak, Kansuda. “*Study of Guidelines for the Design and Processing of Used Vinyl Canvas for a Creative.*” Master thesis, Silpakorn University, 2021.

กัลย์สุตา ภูพันธ์เชือก. “การศึกษาแนวทางการออกแบบและแปรรูปวัสดุใบไวนิลประเภทใช้แล้วเพื่อสร้างสรรค์สภาพแวดล้อมของพื้นที่พักอาศัยที่จำกัด.” วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2563.

Praphasawat, Suwaphap. “*The attitude and satisfaction of tourists from Bangkok toward day trip at Bang Saen Beach, Chonburi Province.*” Master thesis, Bangkok University, 2011.

สุภาพ ประภาสวัสดิ์. “ทัศนคติและความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อการท่องเที่ยวแบบวันเดียว ณ หาดบางแสน จังหวัดชลบุรี ของประชากรเขตกรุงเทพมหานคร.” วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, 2554.

Terrabkk. “Biophyllia concept as a therapy for human stress.” <https://www.terrabkk.com/articles/197498/terra-interview>.

Terrabkk. “แนวคิดไบโอฟิลเลียช่วยบำบัดความเครียดมนุษย์.” <https://www.terrabkk.com/articles/197498/terra-interview>.

กลวิธีการบรรเลงสู่การสร้างสรรคบทเพลงสำหรับเครื่องสีในวงดนตรีไทย THE CREATIVE COMPOSITION FOR THAI STRING ENSEMBLE DEVELOPED FROM BOWED STRINGED INSTRUMENT'S MUSICAL TECHNIQUES

สมภพ เขียวมณี* SOMPHOP KHIEOMANI*
สุพรรณิ เหลือบุญชู** SUPUNNEE LEUABOONSHOO**
ดุษฎิ มีป้อม*** DUSSADEE MEEPOM***

บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่อง กลวิธีการบรรเลงสู่การสร้างสรรคบทเพลงสำหรับเครื่องสีในวงดนตรีไทย มีวัตถุประสงค์เพื่อ
สร้างสรรคบทเพลงจากกลวิธีการบรรเลงเครื่องสีในวงดนตรีไทย โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ ด้วยการศึกษา
เอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการเก็บข้อมูลภาคสนาม วิเคราะห์ สังเคราะห์ต่อยอดองค์ความรู้สู่การสร้างสรรค
บทเพลง ผลการศึกษาพบว่า

ผู้วิจัยนำกลวิธีการบรรเลงของเครื่องสีในวงดนตรีไทย จำนวน 29 กลวิธีมาสร้างสรรค บทเพลงชุด “สาม
สำเนียงเสียงขอ” จำนวน 1 ชุด ประกอบด้วย 1) เพลงสายสุภัก์ เถา มีลักษณะเป็นเพลงบังคับทาง เพื่อแสดงกลวิธี
การบรรเลงรวมวง บรรเลงด้วยวงปี่มโหรี เครื่องดนตรีประกอบด้วย ซอสามสาย ซอด้วง ซออู้ ขลุ่ยเพียงออ ฆ้องวง
ใหญ่ โทน รำมะนามโหรี และฉิ่ง 2) เพลงสำเนียงเสนาะ สามชั้น เป็นเพลงทางพื้นมาประพันธ์เป็นทางเดียว 3 ทาง
ได้แก่ ทางเดียวซอสามสาย ทางเดียวซอด้วง และทางเดียวซออู้ เพื่อแสดงกลวิธีการบรรเลงเพลงเดียว

บทเพลงชุด “สามสำเนียงเสียงขอ” ที่ประพันธ์ขึ้นมีความไพเราะ น่าฟัง สามารถแสดงกลวิธีการบรรเลงและ
ลักษณะสำนวนกลอนที่สะท้อนอัตลักษณ์ของซอสามสาย ซอด้วง และซออู้ได้อย่างเด่นชัด

คำสำคัญ : กลวิธีการบรรเลง/ การสร้างสรรคบทเพลง/ เครื่องสีในวงดนตรีไทย

*นักศึกษาหลักสูตรศิลปดุฎิบัณฑิต สาขาวิชาดุฎิยางคศิลป์ คณะศิลปนาฎดุฎิยางค สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์, sk2511@hotmail.com.

**PhD Student, Doctor of Fine Arts Program in Music Graduate School, Faculty of Music and Drama, Bunditpatnasilpa Institute, sk2511@hotmail.com.

**รองศาสตราจารย์, คณะศิลปนาฎดุฎิยางค สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์, supunneel@yahoo.com.

** Assoc. Prof., Faculty of Music and Drama, Bunditpatnasilpa Institute, supunneel@yahoo.com.

*** ผู้ช่วยศาสตราจารย์, คณะศิลปนาฎดุฎิยางค สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์, dusmeepom@gmail.com.

*** Asst. Prof., Faculty of Music and Drama, Bunditpatnasilpa Institute, dusmeepom@gmail.com.

Received 24/03/2566, Revised 27/04/2566, Accepted 28/04/2566

Abstract

Research on the Creative Composition for Thai string Ensemble Developed from Bowed Stringed Instrument's Music Techniques aimed to compose songs from bowed stringed Instrumental music techniques in Thai classical ensemble. This research used a qualitative research methodology involving the study of documents related, collecting the field data, analyzing, synthesizing, and extending the knowledge to the song composition. The study found that

The researcher applied 29 techniques of instrumental music in a Thai classical ensemble to create a collection of the song "Sam Samniang Siang Saw" consisting of 1) Sai Suphak Thao song which its melody was made to be the Bangkhap Thang song to show the instrumental music techniques as an ensemble. The instrumental music was played by the Panjamit ensemble and the music instruments included Saw sam sai, Saw duang, Saw u, Klui Pieng Or, Khong wong yai, Thon rammanna and Ching 2) Samniang Sanor Sam Chan song which was Thang Phun song and composed as 3 Thang Diao , including Thang Diao Saw sam sai, Thang Diao Saw duang, and Thang Diao Saw u to show the sonata instrumental music.

The collection of the song "Sam Samniang Siang Saw" was composed beautifully and sweetly. It was able to show the instrumental music techniques and verse styles that reflect the prominent identity of the Saw sam sai, Saw duang, and Saw u.

Keywords: musical techniques/ creative composition/ Thai string ensemble.

บทนำ

ซอสามสาย ซอด้วง และซออู้ เป็นเครื่องดนตรีประเภทเครื่องสีของไทย ลักษณะเสียงของซอ แต่ละชนิดให้ความรู้สึกในการฟังที่แตกต่างกัน ซอสามสายเป็นซอที่มีช่วงเสียงกว้าง เสียงทุ้มนุ่มนวล มีความเปล่งจำเพาะ มีเสียงประสานที่ไพเราะ ซอด้วงมีเสียงแหลมสูงดังแจ่มชัด และซออู้มีเสียงทุ้ม นุ่มนวล ซอแต่ละชนิดมีกลวิธีในการบรรเลงที่หลากหลาย จากการศึกษาผู้วิจัยค้นพบกลวิธีการบรรเลงเครื่องสีในวงดนตรีไทย ดังนี้

กลวิธีการบรรเลงซอสามสาย พบว่ามีการใช้กลวิธีของคันชักและการใช้นิ้ว จำนวน 27 กลวิธี คือ การสีคู่ประสาน นิ้วควง พรหมสายเปล่า พรหมปิด พรหมเปิด พรหมจาก พรหมคลึงนิ้ว พรหมพิเศษ นิ้วประ สะบัดนิ้ว สะบัดคันชัก นิ้วกล้ำ นิ้วแอ ขยี้นิ้ว นิ้วนาคสะดุ้ง รูดนิ้ว สีดัง สีแผ่ว นิ้วซัง ปริบ สะอึก คันชักสายน้ำไหล คันชักแบบไกวเปล การสีแบบขับไม้ คันชักงูเลื้อย เปิดซอ และชะงักซอ

กลวิธีการบรรเลงซอด้วง และซออู้ พบว่ามีการใช้กลวิธี 20 กลวิธีที่มีวิธีปฏิบัติเหมือนกัน คือ นิ้วควง พรหมสายเปล่า พรหมปิด พรหมเปิด พรหมจาก พรหมคลึงนิ้ว พรหมพิเศษ ประ สะบัดคันชัก สะบัดนิ้ว สะอึก สีดัง สีแผ่ว นิ้วแอ ปริบ นิ้วกล้ำ ขยี้คันชัก ขยี้นิ้ว รูดนิ้ว และโยกนิ้ว

กลวิธีการบรรเลงต่าง ๆ ช่วยทำให้บทเพลงมีความน่าฟัง น่าติดตาม เกิดความไพเราะและเกิดสุนทริยรสในการฟัง การประพันธ์เพลงไทย เป็นการคิดสร้างสรรค์ทำนองเพลง สำนวนกลอน รูปแบบโครงสร้างเพลงอารมณ์ของบทเพลง ลักษณะของทำนองเพลง ซึ่งจะสร้างสุนทริยรสให้กับผู้ฟัง สัจ ภูเขาทอง¹ กล่าวว่า การประดิษฐ์ทำนองเพลงไทยก็เหมือนกับการเขียนหนังสือ ทำนองเพลงมีลักษณะคล้ายกับ คำประพันธ์ประเภทร้อยกรองที่จะต้องคำนึงถึงความไพเราะของเสียงเป็นสำคัญ ผู้ประพันธ์เพลงที่มีชื่อเสียง นอกจากจะอาศัยความสามารถที่มีอยู่ในตนเอง ประสบการณ์การฝึกฝน เพื่อให้เกิดความชำนาญและการค้นคว้าหาความรู้อยู่เสมอแล้ว ยังต้องอาศัยจินตนาการที่สูง ทั้งยังต้องรู้จักสังเกตในทุกรูปแบบของเสียงดนตรี ไม่ว่าเสียงดนตรีในระดับใด แม้ว่าจะเป็นเสียงที่เกิดมาจากเด็กเป็นผู้กระทำและต้องยอมรับในเสียงดนตรีนั้น มนตรี ตราโมท² กล่าวว่า สิ่งสำคัญของการแต่งเพลงไทย คือ ต้องรู้ว่าต้องการจะแต่งนั้นมีกี่จังหวะ เสียงสุดท้ายที่ตกปลายจังหวะนั้น เป็นเสียงอะไรบ้าง ทำนองเพลงตอนนั้น ๆ ดำเนินอย่างไร มีสำเนียงเป็นภาษาใด อีกอย่างหนึ่งก็คือชื่อของเพลงนั้น ๆ อาจช่วยให้เข้าใจถึงความหมายได้อีกทางหนึ่งเหมือนกัน ในการสร้างสรรค์บทเพลงนอกจากความเข้าใจเรื่องหลักการของดนตรีไทยแล้วแรงบันดาลใจและจินตนาการของผู้ประพันธ์ก็เป็นส่วนหนึ่งที่กำหนดทิศทางของทำนอง และอารมณ์เพลง จากหลักการและแนวคิดผู้วิจัยนำมาใช้เป็นแนวทางการสร้างสรรค์ทำนองเพลง โดยนำสำนวนกลอนและกลวิธีการบรรเลงเครื่องสีในวงดนตรีไทยนำมาสร้างสรรค์ทำนองบทเพลงตามลักษณะรูปแบบทางดุริยางคศิลป์ไทยและตรงตามหลักโครงสร้างของประเภทเพลงไทย

วัตถุประสงค์ในการวิจัย

เพื่อสร้างสรรค์บทเพลงจากกลวิธีการบรรเลงของเครื่องสีในวงดนตรีไทย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้รูปแบบของการวิจัยเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยผู้วิจัยได้ศึกษาวิจัยจากข้อมูลที่ได้รับจากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง การสัมภาษณ์ผู้รู้ (Key Informants) และการสนทนากลุ่ม (Focus Group) เป็นเครื่องมือในการวิจัย ศึกษาความเหมาะสมของเครื่องมือที่เลือกใช้กับเนื้อหาของการวิจัยให้มีความเหมาะสม โดยขั้นตอนในการสร้างสรรค์บทเพลง ดังนี้

1. สัจ ภูเขาทอง, การดนตรีไทยและทางเข้าสู่ดนตรีไทย พิมพ์ครั้งที่ 1 (กรุงเทพฯ : เรือนแก้วการพิมพ์, 2532), 77.
2. มนตรี ตราโมท, ดุริยางคศิลป์ ของมนตรี ตราโมท (กรุงเทพฯ : ธนาการกลีรไทย, 2538), 39.

ผู้วิจัยนำข้อมูลจากการวิเคราะห์ข้อมูลมากำหนดกระบวนการในการสร้างสรรค์บทเพลงจากกลวิธีการบรรเลงเครื่องสีในวงดนตรีไทย ดังนี้

1. สร้างสรรค์บทเพลงชุด “สามสำเนียงเสียงซอ” ประกอบด้วย เพลงสายสุกัศ เภา เป็นการนำเสนอกลวิธีในรูปแบบของการบรรเลงรวมวง และเพลงสำเนียงเสนาะ สามชั้น เป็นการนำเสนอกลวิธีในรูปแบบของการบรรเลงเดี่ยว ประพันธ์เป็นเพลงเดี่ยว 3 ทาง ได้แก่ ทางเดี่ยวซอสามสาย ทางเดี่ยวซอดัง และทางเดี่ยวซอฮู้ เพื่อแสดงทักษะขั้นสูงในการบรรเลงเพลงไทย

2. ตรวจสอบความถูกต้องโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน คือ 1) นางศิริพันธุ์ ปาลกะวงศ์ ณ อยุธยา 2) ดร. สิริชัยชาญ พักจำรูญ (ศิลปินแห่งชาติ) และ 3) นายจิรพล เพชรสม

ผู้วิจัยนำข้อมูลของผู้เชี่ยวชาญไปปรับแก้ไขเพื่อความสมบูรณ์ต่อไป

3. นำเสนอผลงานการสร้างสรรค์

นำเสนอผลงานสร้างสรรค์การบรรเลงรวมวงด้วยวงปี่มโหรี เครื่องดนตรีประกอบด้วย ซอสามสาย ซอดัง ซอฮู้ ขลุ่ยเพียงออ ข้องวงใหญ่ โทน รำมะนามโหรี และฉิ่ง

นำเสนอผลงานสร้างสรรค์การบรรเลงเพลงเดี่ยว ดังนี้

เดี่ยวซอสามสาย ประกอบด้วย ซอสามสาย โทน รำมะนามโหรี และฉิ่ง

เดี่ยวซอดัง ประกอบด้วย ซอดัง โทน รำมะนามโหรี และฉิ่ง

เดี่ยวซอฮู้ ประกอบด้วย ซอฮู้ โทน รำมะนามโหรี และฉิ่ง

ผลการวิจัย

การสร้างสรรค์บทเพลงจากกลวิธีการบรรเลงเครื่องสีในวงดนตรีไทย ผู้วิจัยนำเสนอแนวคิดในการสร้างสรรค์ทำนองดนตรี วิธีการสร้างสรรค์ทำนองดนตรีและอธิบายรูปแบบการบรรเลงเพลง ที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ มีรายละเอียดดังนี้

1. แนวคิดในการสร้างสรรค์ทำนองดนตรี

ผู้วิจัยนำข้อค้นพบจากการวิจัยและประสบการณ์การสอนดนตรีไทย ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดในการสร้างสรรค์บทเพลงชุด “สามสำเนียงเสียงซอ” จำนวน 1 ชุดเพลง เพื่อแสดงกลวิธีการบรรเลงเครื่องสีในวงดนตรีไทยทั้งในรูปแบบของการบรรเลงรวมวง และการบรรเลงเพลงเดี่ยว ในลักษณะดังต่อไปนี้

1) เพลงเภา เป็นเพลงที่ใช้ในการบรรเลงต่อเนื่องกันไปประกอบด้วยอัตราจังหวะสามชั้น สองชั้น และชั้นเดียว จุดประสงค์เพื่อให้เป็นเพลงเภาที่นำเสนอกลวิธีการบรรเลงเครื่องสีในวงดนตรีไทยในลักษณะการบรรเลงรวมวง โดยกำหนดให้เป็นเพลงที่มีลักษณะทำนองบังคับทางที่สามารถนำเสนอกลวิธีการบรรเลงของเครื่องสีในวงดนตรีไทยได้อย่างชัดเจน เพลงเภาที่แต่งขึ้นนี้มีแนวคิดให้เป็นเพลงไทยสำเนียงมอญ เนื่องจากผู้วิจัยมีความชื่นชอบ ได้ฟังเสียงวงปี่พาทย์มอญฝั่งตรงข้ามบ้านตั้งแต่เยาว์วัย ประกอบกับเพลงมอญมีการใช้กลุ่มเสียง ทดร X ฟซ X ที่สามารถส่งเสริมให้การบรรเลงเครื่องดนตรีในกลุ่มเครื่องสายไทยมีความไพเราะมากยิ่งขึ้นเพลงที่ใช้ในการบรรเลงรวมวงให้ชื่อว่า เพลงสายสุกัศ เภา ซึ่งมีความหมายดังนี้

คำว่า สาย หมายถึง สายของซอทั้ง 3 ชนิด ได้แก่ ซอสามสาย ซอดัง และซอฮู้

คำว่า สุกัศ หมายถึง งาม ในที่นี้หมายถึง ความงามของเสียง

เพลงสายสุภักดิ์ จึงมีความหมายถึง ความงามของเสียงที่เกิดจากสายซอ 3 ชนิด ได้แก่ ซอสามสาย ซอด้วง และซออู้

2) เพลงเดี่ยว เป็นเพลงที่ใช้แสดงความสามารถของนักดนตรี ต้องใช้ทักษะและประสบการณ์ทั้งในด้านการบรรเลง ความแม่นยำ ทางเพลง และกลวิธีการบรรเลงที่หลากหลายโดยกำหนดลักษณะการเดี่ยวที่สามารถนำเสนอกลวิธีการบรรเลงของซอสามสาย ซอด้วง และซออู้ ได้อย่างชัดเจน กรมศิลปากร³ อธิบายไว้ว่า เพลงเดี่ยวเป็นเพลงมีการประดิษฐ์สำนวนกลอนที่มีความซับซ้อน ไพเราะ วิจิตรพิสดาร อีกทั้งทางเพลงยังมีความพิเศษมากกว่าทางเพลงธรรมดา ในการบรรเลงเดี่ยวนั้นจะมีเครื่องดนตรี 1 ชนิด และมีเครื่องกำกับจังหวะ เช่น โทน รำมะนาโมหิร กลองสองหน้า ฉิ่ง เป็นต้น การบรรเลงเดี่ยวมีความประสงค์อยู่ 3 ประการ คือ 1) เพื่ออวดทาง คือ วิธิดำเนินทำนองของเครื่องดนตรีชนิดนั้นของครูหรือผู้หนึ่งผู้ใดได้ตั้งขึ้น 2) เพื่ออวดความแม่นยำของผู้บรรเลง และ 3) เพื่ออวดฝีมือของผู้บรรเลงว่ากระทำได้อย่างถูกต้องตามความประสงค์ของท่านผู้แต่ง

เพลงที่ใช้ในการเดี่ยวให้ชื่อว่า เพลงสำเนียงเสนาะ สามชั้น ซึ่งมีความหมายดังนี้

คำว่า สำเนียง หมายถึง เสียง น้ำเสียง วิธีออกเสียง

คำว่า เสนาะ หมายถึง น่าฟัง ไพเราะ เพราะพริ้ง

เพลงสำเนียงเสนาะ จึงมีความหมายถึง วิธีการออกเสียงที่มีความไพเราะน่าฟังวิธีการออกเสียงในที่นี้ผู้วิจัยหมายความว่า กลวิธีการบรรเลงที่ทำให้เกิดเสียงจากสายซอ 3 ชนิด ได้แก่ ซอสามสาย ซอด้วง และซออู้

เพลงสำเนียงเสนาะ สามชั้น เป็นเพลงทางพื้น มีท่อนเดียว 4 จังหวะ ใช้หน้าทับปรบไปใต้ประกอบเพลงเป็นเพลงที่มีความกระชับและสามารถแสดงกลวิธีในการบรรเลงของเครื่องสี่ในวงดนตรีไทย ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์เป็นทางเดี่ยว 3 ทางด้วยกันได้แก่ ทางเดี่ยวซอสามสาย ทางเดี่ยวซอด้วง และทางเดี่ยวซออู้เพลงสำเนียงเสนาะ สามชั้น

ผู้วิจัยต้องการแสดงกลวิธีการบรรเลงของเครื่องสี่ในวงดนตรีไทยที่เป็นข้อค้นพบจากการศึกษาเอกสาร งานวิจัย และการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านกลวิธีการบรรเลงของเครื่องสี่ในวงดนตรีไทย และยังเป็นการนำเสนอเพลงเดี่ยวซึ่งเป็นพัฒนาการขั้นสูงสุดของเพลงไทย ที่รวมองค์ความรู้ทางดนตรีไทยไว้อย่างครบถ้วน ซึ่งในการสร้างสรรค์ทางเดี่ยวนี้นักวิจัยเลือกเพลงทางพื้นมาทำเป็นทางเดี่ยวเพื่อจะแสดงให้เห็นถึงกลวิธีการบรรเลงและลักษณะสำนวนกลอนที่สะท้อนอัตลักษณ์ของเครื่องสี่ในวงดนตรีไทย

2. วิธีการสร้างสรรค์ทำนองดนตรี

การสร้างสรรค์ทำนองดนตรีเพลงสายสุภักดิ์ เภา ทางเดี่ยวซอสามสายเพลงสำเนียงเสนาะ สามชั้น ทางเดี่ยวซอด้วงเพลงสำเนียงเสนาะ สามชั้น และทางเดี่ยวซออู้เพลงสำเนียงเสนาะ สามชั้น ผู้วิจัยได้ใช้หลักในการประพันธ์เพลงไทยและการให้ชื่อเพลงตามแนวทางของครุมนตรี ตราโมท โดยนำข้อค้นพบในการศึกษากลวิธีการบรรเลงเครื่องสี่ในวงดนตรีไทยมาสร้างสรรค์โดยใช้จินตนาการของผู้วิจัยซึ่งเป็นไปตามทฤษฎีการสร้างสรรศิลป์ของรองศาสตราจารย์ ดร.ณรงค์ชัย ปัญญกรชัย

2.1 วิธีการสร้างสรรค์เพลงสายสุภักดิ์ เภา

เพลงสายสุภักดิ์ เภา เป็นเพลงไทยสำเนียงมอญ มี 2 ท่อน ท่อนละ 4 จังหวะ ใช้หน้าทับปรบไป เป็นเพลงบังคับทางเพลงนี้แต่งขึ้นใหม่โดยเริ่มแต่งจากอัตราจังหวะสองชั้น ขยายเป็นอัตราจังหวะสามชั้น ตัดลงเป็นอัตราจังหวะชั้นเดียว และ

แต่งลูกหมุดขึ้นใหม่เป็นลูกหมุดเฉพาะ แต่งขึ้นจากจินตนาการและแรงบันดาลใจของผู้วิจัยในการที่จะแต่งทำนองเพลง เลือกกลุ่มเสียง เลือกสำเนียงของเพลงให้เหมาะกับเครื่องสายไทย โดยมีกระบวนการสร้างสรรค์บทเพลงดังนี้

1. กำหนดโครงสร้างเพลงให้เป็นเพลงเถา อัตราจังหวะละ 2 ท่อน ท่อนละ 4 จังหวะ ใช้หน้าทับปรบไก่ ดีประกอบเพลง

2. กำหนดลักษณะทำนองเพลงเป็นเพลงบังคับทาง

3. แต่งเนื้อทำนองเพลงหรือทำนองหลักของเพลงให้ครบเถาและแต่งลูกหมุดขึ้นใหม่

4. ตกแต่งทำนองเพลงให้ไพเราะและเหมาะสมกับซอสามสาย ซอด้วง และซออู้สำเนียงมอญ กลุ่มเสียง

ทตร X ฟซ X

5. บันทึกเสียงทำนองหลักกับซอสามสาย ซอด้วง และซออู้ ทดสอบฟังความไพเราะ ความสอดคล้องกลมกลืนของสำนวนกลอน

6. นำไฟล์เสียงเพลงให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเครื่องสีในวงดนตรีไทยจำนวน 3 ท่าน วิพากษ์และตรวจสอบความถูกต้อง

7. ผู้วิจัยนำข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญไปปรับแก้ไข

8. บันทึกเสียงฉบับสมบูรณ์

9. ได้บทเพลงสายสุกัศ เถา

ตัวอย่างทำนองหลักบังคับทาง

สามชั้น ท่อน 1 ประโยคที่ 1

- - - ฟ	- - - ซ	- - - ท	- - - ดิ	- ริ - ดิ	- ท - ดิ	- - - ริ	- - - ซ
- - - ฟ	- - - ซ	- - - ท	- - - ด	- ร - ด	- ท - ด	- - - ร	- - - ร

สามชั้น ท่อน 1 ประโยคที่ 3

- - - ริ	- - - ดิ	- - - ท	- - - -	- ริ - ดิ	- ท - ล	- ล - ซ	- - - -
- - - ร	- - - ด	- - - ท	- - - -	- ร - ด	- ฟ - ม	ซ - ฟ ร	- - - -

ตัวอย่างทำนองหลักสำเนียงมอญ กลุ่มเสียง ทดร์ X ฟซ X

สามชั้น ท่อน 1 ประโยคที่ 4

- - ล ช	- - ฟ ช	ล ช - -	ฟ ช - -	ล ช - ท	ดํ ฑ - -	ล ช - ท	- ดํ - รั
- - - -	ร ม - ร	- - ร ม	- ร - -	- - ฟ -	- - ล ช	- - ฟ ฟ	- ด - ร

สามชั้น ท่อน 2 ประโยคที่ 4

- - - รั	- ท - -	ช ล - ท	- - - -	- - - รั	- ท - ล	- - ช ล	ท - - ดํ
- ฟ - ร	- ฑ - ฟ	- - ช -	- - - -	- ฟ - ร	- ฑ - -	ช ฟ - -	- ด - -

ทำนองวรรณคดี วรรคตอบ

สามชั้น ท่อน 1 ประโยคที่ 1

วรรณคดี				วรรคตอบ			
- - - ฟ	- - - ช	- - - ท	- - - ดํ	- รั - ดํ	- ท - ดํ	- - - รั	- - - ช
- - - ฟ	- - - ช	- - - ฑ	- - - ด	- ร - ด	- ฑ - ด	- - - ร	- - - ร

- ท - ดํ	รั ดํ - -	- - ช ล	- - ท ดํ	- - ช ล	- ท - ดํ	- ท - -	ด ด - รั
- ฟ - -	- - ท ล	ช ฟ - -	ช ล - -	- ฟ - -	- ฑ - ด	- ฑ - ด	- - - ร

ผู้วิจัยใช้สำนวนวรรณคดีและวรรคตอบให้สัมผัสสอดรับกันเพื่อความไพเราะ น่าฟังของทำนองเพลง

การซ้ำทำนอง

- - ล ช	- - ฟ ช	ล ช - -	ฟ ช - -	ล ช - ท	ดํ ฑ - -	ล ช - ท	- ดํ - รั
- - - -	ร ม - ร	- - ร ม	- ร - -	- - ฟ -	- - ล ช	- - ฟ ฟ	- ด - ร

- ล - -	- ดํ - -	- ช - ช	ล ช - -	- ช - ช	ล ช - -	ฟ ช - -	ฟ ช ล ท
- - ช ช	- - ฟ ฟ	- - ฟ -	- - ฟ ร	- - ฟ -	- - ฟ ร	- - ด ร	- - - ฑ

ลูกหมด

- - - -	ฟ - ฟ ช	ท ช - ท	ดํ รํ - -	- ช - -	- รํ - -	- ช - -	- รํ - -
- ร - -	- ร - -	- - ฟ -	- ร - -	- ร - -	- ร - -	- ร - -	- ร - -

- ล - ช	- ม - ร	- ล - ช	- ม - ร	- - ล ช	- - - ช	- ล - ช	- ม - ร
- - ช -	- - ร -	- - ช -	- - ร -	- - - -	ฟ ม ร -	- - ช -	ด ร - -

ผู้วิจัยใช้สำนวนลักษณะการซ้ำทำนองเพื่อความไพเราะของทำนองเพลง

ทำนองลูกล้อ และเหลื่อม

ลูกหมด

ทำนองหลัก ประโยคที่ 2

- ล - ช	- ม - ร	- ล - ช	- ม - ร	- - ล ช	- - - ช	- ล - ช	- ม - ร
- - ช -	- - ร -	- - ช -	- - ร -	- - - -	ฟ ม ร -	- - ช -	ด ร - -

ผู้วิจัยใช้ทำนองล้อ ทำนองเหลื่อม โดยให้วรรคหน้าเป็นทำนองล้อและวรรคหลังเป็นทำนองเหลื่อม เพื่อความเข้าใจและความไพเราะของทำนองเพลง

โน้ตเพลงสายสุกัศ เถา



ภาพที่ 1 คิวอาร์โค้ด (QR Code) โน้ตเพลงสายสุกัศ เถา
ที่มา : ผู้วิจัย

2.2 วิธีการสร้างสรรค์ทางเดี่ยวเพลงสำเนียงเสนาะ สามชั้น

ผู้วิจัยมีความประสงค์ที่จะแต่งเพลงทางพื้น อัตรารังหะสามชั้น และเป็นเพลงที่มีความยาวไม่มากนักแต่สามารถนำเสนอกลวิธีการบรรเลงของเครื่องสีในวงดนตรีไทยได้ ผ่านสายซอทั้ง 3 ชนิดด้วยความไพเราะน่าฟัง จึงได้กำหนดให้ชื่อว่า “เพลงสำเนียงเสนาะ สามชั้น” เป็นเพลงท่อนเดียว มี 4 จังหวะ ใช้หน้าทับปรบไก่ ลักษณะเพลงเป็นเพลงทางพื้นที่เปิดโอกาสให้สามารถคิดสำนวนกลอนต่าง ๆ ได้อย่างอิสระ มีความเหมาะสมกับอัตลักษณ์ของเครื่องดนตรีนั้น ๆ และยังคงเสียงตกและกลุ่มเสียงของเพลงไว้ เพื่อให้เป็นเพลงทางเลือกสำหรับการเดี่ยวซอต่าง ๆ และใช้ในฝึกการบรรเลงเพลงเดี่ยว เพลงสำเนียงเสนาะ สามชั้นนี้ แต่งขึ้นใหม่โดยนำกลวิธีการบรรเลงต่าง ๆ ที่เป็นข้อค้นพบจากการวิจัยผสมผสานกับจินตนาการและแรงบันดาลใจของผู้วิจัยในการที่จะแต่งทำนองเพลง เลือกกลุ่มเสียง เลือกสำเนียงของเพลงให้เหมาะกับการเดี่ยวซอเช่นเดียวกับเพลงสดสวง เพลงแขกมอญ เพลงสุรินทร์าหู เพลงหกบท เพลงพญาโศก เป็นต้น วิธีดำเนินการทำนองของเพลงที่ใช้สำหรับบรรเลงเดี่ยวซอสามสาย ซอดัวง และซอฮู้ ผู้วิจัยได้สอดแทรกกลเม็ดต่าง ๆ ทั้งไพเราะ ทั้งโลดโผน ตกแต่งเป็นพิเศษอย่างวิจิตรพิสดาร โดยมีกระบวนการสร้างสรรค์บทเพลงสำเนียงเสนาะ สามชั้น ดังนี้

1. กำหนดโครงสร้างเพลงให้เป็นเพลงสามชั้น ท่อนเดียว 4 จังหวะ ใช้หน้าทับปรบไก่ ตีประกอบเพลง
2. กำหนดลักษณะทำนองเพลงเป็นเพลงทางพื้น ไม่บังคับทาง
3. แต่งเนื้อเพลงหรือทำนองหลักของเพลงโดยเลือกกลุ่มเสียงให้เหมาะสมกับเครื่องสายไทย
4. สร้างสรรค์ทางเดี่ยวเป็น 2 ทาง คือ ทางหวานเที่ยวหนึ่ง และทางเก็บเที่ยวหนึ่งตกแต่งทำนองเพลงให้ไพเราะและเหมาะสมกับซอสามสาย ซอดัวง และซอฮู้
5. บันทึกเสียงทำนองหลักกับซอสามสาย ซอดัวง และซอฮู้ ทดสอบฟังความไพเราะ ความสอดคล้องกลมกลืนของสำนวนกลอน
6. นำไฟล์เสียงเพลงให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเครื่องสีในวงดนตรีไทยจำนวน 3 ท่าน คือ นางศิริพันธุ์ ปาลกะวงศ์ ณ อยุธยา ดร. สิริชัยชาญ พักจำรูญ (ศิลปินแห่งชาติ) และนายจิรพล เพชรสม วิพากษ์และตรวจสอบความถูกต้อง
7. ผู้วิจัยนำข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญไปปรับแก้ไข
8. บันทึกเสียงฉบับสมบูรณ์
9. ได้บทเพลงสำเนียงเสนาะ สามชั้น

ตัวอย่างทำนองหลัก

กลุ่มเสียง ทดร X พซ X

ประโยคที่ 1

-	-	-	-	-	ดํ	-	ดํ	-	รํ	-	ดํ	-	ท	-	ซ	-	ซ	-	-	ฟ	ฟ	-	-	ซ	ซ	-	-	ท	ท	-	ดํ
-	-	-	ด	-	-	-	-	-	ร	-	ด	-	ท	-	ซ	-	ซ	-	ฟ	-	-	-	ซ	-	-	-	ท	-	-	-	ด

ประโยคที่ 2

-	-	-	-	-	รํ	-	รํ	-	รํ	-	รํ	-	ดํ	-	ท	-	-	ดํ	ดํ	-	รํ	-	-	ท	ท	-	-	ดํ	ดํ	-	รํ
-	-	-	ร	-	-	-	-	-	ฟ	-	ร	-	ด	-	ท	-	ด	-	-	-	ร	-	ท	-	-	-	ด	-	-	-	ร

ประโยคที่ 1 - 2 ใช้กลุ่มเสียง ทดร X ฟช X ซึ่งเป็นกลุ่มเสียงที่เครื่องดนตรีประเภทเครื่องสายไทยบรรเลงได้ สะดวกและมีความไพเราะ

กลุ่มเสียง ดรม X ซล X

ประโยคที่ 5

- - - -	- ซ - ซ	- ด - ล	- ซ - ม	- ล - -	ซ ม - -	- - - ด	- - ร ม
- - - ซ	- - - -	- ด - ล	- ซ - ท	- - ซ ม	- - ร ด	- ซ - -	- ด - -

ประโยคที่ 5 ใช้กลุ่มเสียง ดรม X ซล X ซึ่งเป็นอีกกลุ่มเสียงหนึ่งที่เครื่องดนตรีประเภทเครื่องสายไทยบรรเลงได้สะดวกและมีความไพเราะ

ตัวอย่างทำนองหลัก

ประโยคที่ 4

- ซ - -	ฟ ร - -	ท ท - -	ด ด - ร	- ร - ร	- ด - -	ท ท - -	ล ล - ซ
- - ฟ ร	- - ด ท	- - - ด	- - - ร	- ฟ - ร	- ด - ท	- - - ล	- - - ซ

ประโยคที่ 5

- - - -	- ซ - ซ	- ด - ล	- ซ - ม	- ล - -	ซ ม - -	- - - ด	- - ร ม
- - - ซ	- - - -	- ด - ล	- ซ - ท	- - ซ ม	- - ร ด	- ซ - -	- ด - -

ผู้วิจัยใช้การเปลี่ยนกลุ่มเสียง จากกลุ่มเสียง ทดร X ฟช X ของประโยคที่ 4 เป็นกลุ่มเสียง ดรม X ซล X ในประโยคที่ 5

ประโยคที่ 6

- ท - -	- ม - -	- - - ด	- - ร ม	- - ร ม	- - ฟ	ซ - ล - -	ซ ฟ - -
- - ล ซ	- - ร ด	- ซ - -	- ด - -	- ด - -	ร ม	- - ฟ - ซ	ฟ - - ม ร

ประโยคที่ 6 ใช้เสียงจร เสียงที และเสียงฟา เป็นตัวเชื่อมเสียงกลับเข้ากลุ่มเสียง ทดรXฟชX ในประโยคที่ 7

ประโยคที่ 7

- ฟ - ท	- ดิ - ริ	- ริ - ริ	- ดิ - ท	- ล - -	ซ ซ - -	ท ท - -	ดิ ดิ - ริ
- ด - ท	- ด - ร	- ฟ - ร	- ด - ท	- ม - ร	- - - ท	- - - ด	- - - ร

การลงจบที่สมบูรณ์ ใช้กลุ่มเสียงเดียวกับการเริ่มต้นเพลงประโยคที่ 1 และประโยคที่ 8

ประโยคที่ 1

- - - -	- ดิ - ดิ	- ริ - ดิ	- ท - ซ	- ซ - -	ฟ ฟ - -	ซ ซ - -	ท ท - ดิ
- - - ด	- - - -	- ร - ด	- ท - ซ	- ซ - ฟ	- - - ซ	- - - ท	- - - ด

ประโยคที่ 8

- ริ - ริ	- ดิ - -	ท ท - -	ดิ ดิ - ริ	- ริ - ริ	- ด - -	ท ท - -	ล ล - ซ
- ฟ - ร	ด - ท	- - - ด	- - - ร	- ฟ - ร	- ด - ท	- - - ล	- - - ซ

2.2.1 ทางเดี่ยวขอสสามสาย เพลงสำเนียงเสนาะ สามชั้น

ทางเดี่ยวขอสสามสายเพลงสำเนียงเสนาะ สามชั้น เป็นเพลงท่อนเดียว ความยาว 4 จังหวะ ใช้หน้าทับปรบไก่ วิธีดำเนินทำนองของเพลงที่ใช้สำหรับบรรเลงเดี่ยวขอสสามสาย ลักษณะสำนวนมีความไพเราะ มีสัมผัสระหว่างวรรคและระหว่างประโยค ใช้สำนวนซ้ำ มีการเปลี่ยนระดับเสียงในท่อน ผู้วิจัยแต่งทางเดี่ยวเป็น 2 เที้ยว คือเที้ยวหวานและเที้ยวเก็บ ทางเดี่ยวยังคงยึดลูกตกตามทำนองหลักของเพลง ตกแต่งทำนองสำนวนกลอนเป็นพิเศษอย่างวิจิตรพิสดาร ดังภาพ



ภาพที่ 2 คิวอาร์โค้ด (QR Code) ทางเดี่ยวขอสสามสายเพลงสำเนียงเสนาะ สามชั้น
ที่มา : ผู้วิจัย

2.2.2 ทางเดี่ยวซอด้าง เพลงสำเนียงเสนาะ สามชั้น

ทางเดี่ยวซอด้าง เพลงสำเนียงเสนาะ สามชั้น ผู้วิจัยแต่งทางเดี่ยวเป็น 2 เที้ยว คือ เที้ยวหวานและเที้ยวเก็บ ทางเดี่ยวยังคงยึดลูกตกตามทำนองหลักของเพลง ตกแต่งทำนองสำนวนกลอนเป็นพิเศษอย่างวิจิตรพิสดาร ดังภาพ



ภาพที่ 3 คิวอาร์โค้ด (QR Code) ทางเดี่ยวซอด้าง เพลงสำเนียงเสนาะ สามชั้น
ที่มา : ผู้วิจัย

2.2.3 ทางเดี่ยวซอฮู้ เพลงสำเนียงเสนาะ สามชั้น

ทางเดี่ยวซอฮู้ เพลงสำเนียงเสนาะ สามชั้น ผู้วิจัยแต่งทางเดี่ยวเป็น 2 เที้ยว คือ เที้ยวหวานและเที้ยวเก็บ ทางเดี่ยวยังคงยึดลูกตกตามทำนองหลักของเพลง ตกแต่งทำนองสำนวนกลอนเป็นพิเศษอย่างวิจิตรพิสดาร ดังภาพ



ภาพที่ 4 คิวอาร์โค้ด (QR Code) ทางเดี่ยวซอฮู้ เพลงสำเนียงเสนาะ สามชั้น
ที่มา : ผู้วิจัย

3. การบรรเลงเพลงที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่

3.1 การบรรเลงเพลงสายสุกัศ เกา

การบรรเลงเพลงสายสุกัศ เกา ผู้วิจัยกำหนดให้ใช้วงปญฺจมิตร ซึ่งเป็นวงดนตรี ที่ผู้วิจัยสร้างสรรค์ขึ้นใหม่ตามการประสมวงดนตรีไทย คำว่า “ปญฺจมิตร” แปลว่า มิตรทั้งห้า เป็นชื่อวงที่ตั้งชื่อตามการประสมวงของเครื่องดนตรีประเภทเครื่องดำเนินทำนอง 5 ชนิด คือ ซอสามสาย ซอด้วง ซออู้ ฆ้องวงใหญ่ และขลุ่ยเพียงออ วงปญฺจมิตรเครื่องดนตรีประกอบด้วย ซอสามสาย 1 คัน ซอด้วง 1 คัน ซออู้ 1 คัน ฆ้องวงใหญ่ 1 วง ขลุ่ยเพียงออ 1 เล้า โทน รำมะนาโหรี 1 คู่ และฉิ่ง 1 คู่

ผู้วิจัยมีความประสงค์นำเสนออัตลักษณ์ของซอสามสาย ซอด้วง และซออู้ นำเสนอการใช้กลวิธีการบรรเลงของเครื่องสีในวงดนตรีไทยในลักษณะการบรรเลงรวมวง กำหนดให้ฆ้องวงใหญ่ ตั้งตรงกลางวงดนตรีเพื่อบรรเลงทำนองหลักให้กับเครื่องดนตรีชนิดอื่น ๆ เพื่อเป็นการเสริมพลังเสียงให้กับวงดนตรีและเสริมความเข้าใจให้กับผู้เรียนเครื่องสายไทยในความรู้เรื่องของท่านองหลักของเพลง และนำขลุ่ยเพียงออ เข้ามาประสมวง ใช้โทน รำมะนา โหรี และฉิ่งเป็นเครื่องประกอบจังหวะ

3.2 การบรรเลงเดี่ยวซอสามสายเพลงสำเนียงเสนาะ สามชั้น

การบรรเลงเดี่ยวซอสามสายเพลงสำเนียงเสนาะ สามชั้น ผู้วิจัยได้ทำตามรูปแบบการบรรเลงเพลงเดี่ยว คือ สร้างสรรค์สำนวนกลอนในการดำเนินทำนองเพลงให้มีความพิเศษ วิจิตรบรรจงมากกว่าการดำเนินทำนองในการบรรเลงรวมวง ใช้กลวิธีการบรรเลงทั้งชั้นพื้นฐานและชั้นสูงให้มีความไพเราะ มีความเหมาะสมและแสดงอัตลักษณ์ของซอสามสายได้อย่างชัดเจน เครื่องดนตรี ในการบรรเลงเดี่ยวซอสามสาย ประกอบด้วย ซอสามสาย 1 คัน โทน รำมะนาโหรี 1 คู่ และฉิ่ง 1 คู่

3.3 การบรรเลงเดี่ยวซอด้วงเพลงสำเนียงเสนาะ สามชั้น

การบรรเลงเดี่ยวซอด้วงเพลงสำเนียงเสนาะ สามชั้น ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์สำนวนกลอนในการดำเนินทำนองเพลงและใช้กลวิธีการบรรเลงทั้งชั้นพื้นฐานและชั้นสูงให้มีความไพเราะ มีความเหมาะสมและแสดงอัตลักษณ์ของซอด้วงได้อย่างชัดเจน เครื่องดนตรีในการบรรเลงเดี่ยวซอด้วง ประกอบด้วย ซอด้วง 1 คัน โทน รำมะนาโหรี 1 คู่ และฉิ่ง 1 คู่

3.4 การบรรเลงเดี่ยวซออู้เพลงสำเนียงเสนาะ สามชั้น

การบรรเลงเดี่ยวซออู้เพลงสำเนียงเสนาะ สามชั้น ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์สำนวนกลอนในการดำเนินทำนองเพลงและใช้กลวิธีการบรรเลงทั้งชั้นพื้นฐานและชั้นสูงให้มีความไพเราะ มีความเหมาะสมและแสดงอัตลักษณ์ของซออู้ได้อย่างชัดเจน เครื่องดนตรีในการบรรเลงเดี่ยวซออู้ ประกอบด้วยซออู้ 1 คัน โทน รำมะนาโหรี 1 คู่ และฉิ่ง 1 คู่

สรุปผลและประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

การสร้างสรรค์ทำนองดนตรีจากกลวิธีการบรรเลงเครื่องสีในวงดนตรีไทย เป็นบทเพลงชุด “สามสำเนียงเสียงซอ” จำนวน 1 ชุดเพลง ประกอบด้วย เพลงสายสุกัศ เกา สำหรับใช้ในการนำเสนอกลวิธีในการบรรเลงรวมวงและเพลงสำเนียงเสนาะ สามชั้น ผู้วิจัยสร้างสรรค์เป็นทางเดียว 3 ทาง คือทางเดี่ยวซอสามสาย ทางเดี่ยวซอด้วง และทางเดี่ยวซออู้ สำหรับนำเสนอกลวิธีในการบรรเลงเพลงเดี่ยวที่เป็นการใช้ทักษะขั้นสูงของเพลงไทย ผู้วิจัยสร้างสรรค์บทเพลงโดยใช้กลวิธีการบรรเลงเครื่องสีในวงดนตรีไทย จำนวน 29 กลวิธี คือ 1) การสีคู่ประสาน 2) นิ้วควง 3) พรหมสาย

เปล้า 4) พรหมปิด 5) พรหมเปิด 6) พรหมจาก 7) พรหมคลึงนิ้ว 8) พรหมพิเศษ 9) นิ้วประ 10) สะบัดนิ้ว 11) สะบัดคันชัก 12) นิ้วกล้ำ 13) นิ้วแอ้ 14) ขยี้นิ้ว 15) ขยี้คันชัก 16) นิ้วนาคสะดุ้ง 17) รูดนิ้ว 18) สีดั่ง 19) สีแผ่ว 20) นิ้วซัง 21) ปรีบ 22) สะอึก 23) โยกนิ้ว 24) คันชักสายน้ำไหล 25) คันชักแบบไกวเปด 26) การสีแบบขับไม้ 27) คันชักงูเลื้อย 28) เปิดขอ และ 29) ชะงักขอ

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัยนี้ได้กลวิธีในการบรรเลงขอสามสาย ซอด้วง และซออู้ เกิดผลงานสร้างสรรค์จากกลวิธีการบรรเลงด้วยวงดนตรีที่ประสมวงขึ้นใหม่ ครูดนตรี ผู้สนใจทั่วไปนำข้อมูลไปใช้ในการศึกษาและใช้ในการเรียนการสอนดนตรีไทย ได้แนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานดนตรีประเภทเพลงเถาและเพลงเดี่ยว ได้แนวทางในการสนับสนุนบทบาทและปรับใช้ประโยชน์ของขอสามสาย ซอด้วง และซออู้ โดยนำเสนอสื่อสังคม (ออนไลน์) ให้สอดคล้องกับสังคมปัจจุบัน ตอบสนองความสนใจของผู้ฟังมากขึ้นและเป็นการอนุรักษ์ สืบสาน เกียรติยศศิลปวัฒนธรรมอันมีค่าของชาติให้คงอยู่สืบไป

ข้อเสนอแนะ

กลวิธีการบรรเลงสู่การสร้างสรรคบทเพลงสำหรับเครื่องสีในวงดนตรีไทย ผู้วิจัย มีข้อเสนอแนะทั่วไปและข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยต่อไป ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

จากการศึกษาข้อมูลกลวิธีการบรรเลงของขอสามสาย ซอด้วง และซออู้ พบว่า กลวิธีการบรรเลงของสำนักดนตรีต่าง ๆ มีอัตลักษณ์เฉพาะของแต่ละสำนักและปัจจุบันครูผู้สืบทอดในแต่ละสำนักมีการพัฒนาต่อยอดสร้างผลงานเป็นอัตลักษณ์ของแต่ละท่านอย่างชัดเจน จึงควรศึกษาผลงานของสำนักดนตรีต่าง ๆ ผลงานของครูและศิลปินที่มีชื่อเสียงด้านเครื่องสายในปัจจุบัน วิเคราะห์และจัดทำเป็นคลังความรู้เกี่ยวกับกลวิธีการบรรเลงเครื่องสีในวงดนตรีไทยเผยแพร่แก่ผู้ที่สนใจต่อไป

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยต่อไป

วิทยานิพนธ์เรื่อง กลวิธีการบรรเลงสู่การสร้างสรรคบทเพลงสำหรับเครื่องสีในวงดนตรีไทย ผู้วิจัยศึกษาวิธีการบรรเลงของขอสามสาย ซอด้วง และซออู้ จากครูผู้เชี่ยวชาญซึ่งเป็นผู้สืบทอดโดยตรงจากสายพระยาภูมิเสวิน (จิตรจิตตเสวี) สายหลวงไพเราะเสียงขอ (อุ่น ดุริยะชีวิน) สายศาสตราจารย์ ดร.อุทิศ นาคสวัสดิ์ ครูวรยศ ศุขสายชล และครูฉลุย จิยะจันทร์ เป็นต้น จากการศึกษาค้นคว้าวิธีการปฏิบัติกลวิธีการบรรเลงเครื่องสีในวงดนตรีไทยของแต่ละสำนักมีลักษณะเหมือนกันแต่มีการเรียกชื่อต่างกัน แต่ละสำนักดนตรีมีอัตลักษณ์ของตนเองอย่างชัดเจน และปัจจุบันมีการนำกลวิธีของเครื่องดนตรีต่างชาติเข้ามาประยุกต์ใช้กับเครื่องสีของไทย ในรูปแบบของเพลงร่วมสมัยและเพลงสากลที่บรรเลงโดยเครื่องดนตรีไทย จึงควรศึกษาพัฒนาการของเครื่องสีในวงดนตรีไทยของสำนักดนตรีต่าง ๆ ในเรื่องของอัตลักษณ์ของสำนักดนตรี ลักษณะทาง การแปรทาง การนำพลังเสียงของสากลมาใช้ในเครื่องสีในวงดนตรีไทยและสำนวนกลอนของสำนักดนตรีต่าง ๆ ต่อไป

บรรณานุกรม

Department of Fine Arts. *Music*. Bangkok: Amarin, 1992.

กรมศิลปากร. *ดุริยางคศิลป์*. กรุงเทพฯ : อมรินทร์, 2535.

Office of the Permanent Secretary, Ministry of University. *Thai Music Standard Criteria and Evaluation Criteria*. Bangkok: Prints, 2001.

สำนักงานปลัดทบวงมหาวิทยาลัย. *เกณฑ์มาตรฐานดนตรีไทยและเกณฑ์การประเมิน*. กรุงเทพฯ : ภาพพิมพ์, 2544.

Phukhaothong, Sangat. *Thai music and the entry to Thai music*. 1st edition.

Bangkok: Ruean Kaew Printing House, 1989.

สังัด ภูเขาทอง. *การดนตรีไทยและทางเข้าสู่ดนตรีไทย*. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ : เรือนแก้วการพิมพ์, 2532.

Tramot, Montri. *Duriyasan of Montri Tramot*. Bangkok: Kasikornbank, 1995.

มนตรี ตราโมท. *ดุริยสาส์น ของมนตรี ตราโมท*. กรุงเทพฯ : ธนาคารกสิกรไทย, 2538.

การพัฒนากิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 DEVELOPMENT OF DRAMA ACTIVITIES FOR ONLINE GAMES LITERACY IN THE 21st CENTURY

นิชาภา จันทรหาล้า* NICHAPA CHANLAR*
ปรวณ แพทยานนท์** PORAWAN PATTAYANON**
นพดล อินทร์จันทร์*** NOPPADOL INCHAN***

บทคัดย่อ

งานวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนากิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 2) เปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ ก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมละคร กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเลือกแบบเจาะจงที่คัดกรองจากแบบทดสอบการติดเกม พัฒนาขึ้นโดยสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข ที่มาประยุกต์ใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ ซึ่งมีปัญหาการติดเกมออนไลน์จำนวน 20 คน วิจัยดำเนินการประกอบด้วย กิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 และการทดสอบแบบวัดทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21

ผลการศึกษาพบว่า 1) กิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 จำนวน 10 กิจกรรม ใช้ระยะเวลา 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ครั้ง ครั้งละ 60 นาที จำนวน 10 ครั้ง โดยทุกกิจกรรมส่งเสริมให้เด็กมีความรู้เกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม สามารถแยกแยะข้อดีและโทษของการเล่นเกมออนไลน์และสามารถสร้างภูมิคุ้มกันการถูกหลอกลวงให้กับเด็กได้ นอกจากนี้เด็กยังสามารถใช้วิจารณ์แผนผสมผสานกับการคิดในการเล่นได้เป็นอย่างดี 2) ผลจากการวัดทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ทั้ง 3 ทักษะ ประกอบด้วย ทักษะการเข้าถึงเกมออนไลน์ ทักษะการวิเคราะห์เกมออนไลน์ ทักษะการประเมินเกมออนไลน์ จากการทดลองระหว่างก่อนและหลังทำกิจกรรมละครโดยวิเคราะห์ด้วยสถิติทดสอบ พบว่า ทักษะการเข้าถึงเกมออนไลน์ ก่อนทำกิจกรรมมีค่าเฉลี่ย 1.15 และหลังทำกิจกรรมมีค่าเฉลี่ย 4.60 ทักษะการวิเคราะห์เกมออนไลน์ ก่อนทำกิจกรรมมีค่าเฉลี่ย 1.85 และหลังทำกิจกรรม 10.40 ทักษะการประเมินเกมออนไลน์ ก่อนทำกิจกรรม 0.95 หลังทำกิจกรรม 3.55 และการใช้ทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์สร้างละครก่อนทำกิจกรรม 3.90 และหลังทำกิจกรรม 18.50 อย่างไรก็ตามจากการวัดทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 พบว่าหลังทำกิจกรรมทุกกิจกรรมคะแนนอยู่ในระดับสูงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ 0.05

คำสำคัญ : พัฒนากิจกรรมละคร/ ทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21/ ละครสวมบทบาท

*นิสิตระดับปริญญาโทบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, nichapa.chanlar@g.swu.ac.th.

**Master student, Art Education Program, Faculty of Fine Arts, Srinakharinwirot University, nichapa.chanlar@g.swu.ac.th.

*** ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, porawanp@g.swu.ac.th.

** Assistant Professor Dr., College of Social Communication Innovation, Srinakharinwirot University, porawanp@g.swu.ac.th.

*** ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, noppadoli@g.swu.ac.th

*** Assistant Professor Dr., College of Social Communication Innovation, Srinakharinwirot University, noppadoli@g.swu.ac.th.

Abstract

The objective of this dissertation was to study: (1) develop theatrical activities to enhance online game literacy in the 21st century; (2) to compare the 21st century online game literacy skills of students in Grades Four to Six at Thonburi Rajabhat University Demonstration School in Samut Prakan, before and after participating in theatrical activities. The samples used in the research selected specific screenings from the Game Addiction Screening Test (GAST), as developed by the Rajnagarin Institute of Child and Adolescent Mental Health of the Department of Mental Health Ministry of Health for 20 students in Grades Four to Six at Thonburi Rajabhat University Demonstration School in Samut Prakan, who had problems with online gaming addiction. The methodology consisted of a process of theatrical activity to strengthen online game literacy in the 21st century and an online game literacy test from the sample, using standard deviation and t-test statistics.

The results of the study found the following: (1) designing theatrical activities to strengthen the literacy of online games in the 21st century. All of the activities encouraged proper knowledge of online gaming. The duration of the study was five weeks and two times at 60 minutes each, a total of 10 times. They can discern the advantages and disadvantages of playing online games and immunize children from being deceived, and they can also use their judgment regarding playing games; (2) the results of measuring online game literacy skills in the 21st century required all three skills: accessibility, analytical, and assessment skills, and the use of online game literacy skills for theatrical activities. It was based on pre-and-post-theatrical activities analyzed with t-test statistics. It was found that the pre-activity access skills had an average of 1.150, the post-activity had an average of 4.60, the pre-activity analytical skills had an average of 1.85, a post-activity score of 10.400, pre-activity assessment skills of 0.95 after activities at 3.55, and the use of online game literacy skills created drama before the activity at 3.90 and after the activity at 18.50. Based on the online game literacy skills in the 21st century, it was found that after all activities the score was statistically significant at 0.05

Keywords: Theatrical Activity/ Game Literacy Skills in the 21 Century/ Drama Role Play

บทนำ

ในปัจจุบันเกมออนไลน์เป็นนวัตกรรมใหม่บนเครือข่ายคอมพิวเตอร์ สร้างสรรค์ความบันเทิงบนโลกไร้พรมแดน ในยุคสมัยใหม่ที่มีความนิยมอย่างแพร่หลายทั่วโลก เกมออนไลน์เหล่านี้นอกเหนือจากการให้ความบันเทิงแล้วยังสามารถทำให้กลุ่มผู้เล่นสามารถผ่อนคลายและเพลิดเพลินไปกับสาระความรู้และความบันเทิงของโลกแฟนตาซี อย่างไรก็ตามนวัตกรรมใหม่ของเกมออนไลน์จะมีลักษณะพิเศษเฉพาะที่ผสมผสานระหว่างเกมคอมพิวเตอร์และการสื่อสารผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ซึ่งสามารถรองรับผู้เล่นได้จำนวนมากในเวลาเดียว จึงทำให้ผู้เล่นสามารถเล่นเกมร่วมกับเพื่อนต่างชาติและต่างวัฒนธรรมได้เป็นอย่างดี สำหรับการเข้าถึงเกมออนไลน์ในปัจจุบันนั้นง่ายมาก ผู้เล่นสามารถเข้าสู่ระบบเพื่อยืนยันตัวตนและร่วมเล่นกับสมาชิกคนอื่น ๆ ได้ นอกจากนี้เกมออนไลน์ยังสร้างแรงดึงดูดให้ผู้เล่นประทับใจในรูปแบบเกมที่หลากหลายทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน อีกทั้งผู้เล่นยังสามารถแข่งขันและสนทนากับกลุ่มเพื่อนโดยสื่อสารผ่านตัวละครในเกมออนไลน์ได้ทุกเวลาและทุกสถานที่¹ อย่างไรก็ตามจากการสำรวจของสถาบันสุขภาพจิตและวัยรุ่นกรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข ได้สำรวจและเก็บข้อมูลกลุ่มตัวอย่างของเด็กและเยาวชน โดยใช้แบบทดสอบการติดเกม (Game Addiction Screening Test – GAST) พบว่าสถิติการติดเกมของเด็กและเยาวชนในประเทศไทย มีปริมาณเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญมากถึง 2.5 ล้านคน จากจำนวนเด็ก 18 ล้านคนคิดเป็นร้อยละ 13.89 ซึ่งเห็นได้ว่าเป็นปริมาณที่ค่อนข้างสูง

จากที่กล่าวมาข้างต้น พบว่าสถานการณ์เกมออนไลน์ที่คุกคามเด็กและเยาวชนในปัจจุบันมีแนวโน้มก่อให้เกิดปัญหาต่อสถาบันครอบครัวและสังคมไทยมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง จากสถิติและการศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องยังพบว่าปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นส่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนจนทำให้เด็กมีพฤติกรรมแสดงออกที่ไม่เหมาะสม ปัญหาที่พบมากที่สุดที่ไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้คือ เด็กและเยาวชนใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์เป็นเวลานานส่งผลทำให้การไปโรงเรียนและการเข้าชั้นเรียนไม่สม่ำเสมอ ไม่มีสมาธิในการเรียนขาดความใส่ใจต่อการเรียน จึงส่งผลให้การเรียนมีแนวโน้มค่อนข้างต่ำลง อีกทั้งยังทำให้สุขภาพเสื่อมโทรมมีปัญหาทางด้านสายตาและอารมณ์ก้าวร้าวรุนแรงมากขึ้น ฯลฯ อย่างไรก็ตามการเล่นเกมออนไลน์ยังก่อให้เกิดค่าใช้จ่ายและส่งผลให้เกิดปัญหาสัมพันธภาพกับบุคคลอื่นในสังคมลดลงอีกด้วย²

จากปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยได้ตระหนักและเห็นปัญหาจึงได้ศึกษาและพัฒนากิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ โดยนำกิจกรรมละครมาประยุกต์ใช้เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ให้กับผู้เรียน สร้างเสริมภูมิคุ้มกันต่อการเล่นเกมออนไลน์ ซึ่งกิจกรรมละครนี้จะเน้นกระบวนการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีทักษะและความสามารถทางความคิด วิเคราะห์หาสาเหตุและผลลัพธ์แก่ปัญหาอย่างถูกวิธี ตลอดจนการรับรู้ความรู้สึกของผู้อื่นในการทำงานร่วมกัน การแสดงละครเป็นกิจกรรมที่ทำให้เด็กได้มีส่วนร่วม เรียนรู้จากประสบการณ์จริงที่พบเห็นและลงมือปฏิบัติ เรียนรู้ถึงผลกระทบของปัญหาในการเล่นเกมนออนไลน์ รับรู้ประสบการณ์ในมุมมองต่าง ๆ ของชีวิตมากขึ้น ซึ่งจะทำให้เด็กได้ตระหนักถึงปัญหาและผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม³

วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1. เพื่อพัฒนากิจกรรมละครและเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ

1. วรณรัตน์ รัตนวงศ์, “การเล่นเกมออนไลน์ของเด็กนักเรียนกับความสัมพันธ์ในครอบครัว” (รายงานการวิจัย, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2547).

2. ศุภกนิช วิษณุพงษ์พร, “พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการเรียนของเด็กนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น” (วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทบัณฑิต, มหาวิทยาลัยบูรพา, 2552) อ้างใน อุษา ปิกกินส์, “การสร้างชุมชนเสมือนจริงในเกมออนไลน์กับพฤติกรรมการติดสื่อออนไลน์ของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร,” วารสารสหวิทยาการ ปีที่ 23 (พฤษภาคม-สิงหาคม 2552): 7-21., อ้างใน จุฬาลักษณ์, “สำรวจสถานการณ์ปัญหาเด็กติดเกมออนไลน์ในกรุงเทพฯ 1 เก็บ 30% เข้าข่ายเสพติดส่งผลเสียต่อการเรียนและสุขภาพ,” วารสารจุฬาลักษณ์ (2535): 6.

3. กรรณิการ์ พงศ์เลิศวุฒิ, “ผลของการจัดกิจกรรมเล่าทานประกอบละครสร้างสรรค์ต่อความมีวินัยในตนเองของเด็ก ปฐมวัย” (วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ 2547).

2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ ก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมละคร

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. กิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21
2. แบบวัดทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21

วิธีการดำเนินการในการวิจัย

ออกแบบชุดกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 โดยเขียนแผนการจัดกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ดังนี้

1. ศึกษาปัญหาการติดเกมออนไลน์ของเยาวชน จากการวิจัยที่เกี่ยวข้องและติดต่อโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ

2. เก็บรวบรวมข้อมูล โดยศึกษารูปแบบละครสร้างสรรค์และละครเพื่อการศึกษาโดยวิเคราะห์หัวข้อที่เป็นปัจจัยสำคัญ ศึกษาแบบกิจกรรมเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบให้สอดคล้องกับลักษณะกิจกรรมละครที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21

3. ออกแบบกิจกรรมละครให้สอดคล้องตรงตามวัตถุประสงค์ที่เสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ทั้ง 3 ทักษะ ประกอบด้วย ทักษะการเข้าถึงเกมออนไลน์ ทักษะการวิเคราะห์ เกมออนไลน์ และทักษะการประเมินเกมออนไลน์ จำนวน 10 กิจกรรม

4. ตรวจสอบความเหมาะสมและพัฒนากิจกรรมละครจากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน โดยคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะการแสดงละครและด้านการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ ได้พิจารณาและตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ พบว่ากิจกรรมละครจำนวน 10 กิจกรรม มีความเหมาะสมตามความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ หลังจากนั้นผู้วิจัยนำกิจกรรมละครมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้มีความสมบูรณ์มากขึ้น

5. เมื่อได้กิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ที่เป็นเครื่องมือหลักในการทำวิจัยในครั้งนี้ พร้อมกับแบบวัดทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ที่ผ่านการพิจารณาหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างกิจกรรมกับวัตถุประสงค์และความเที่ยงตรงในการวิจัย (IOC) จากผู้เชี่ยวชาญแล้ว ผู้วิจัยได้ใบรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์กับสถาบันยุทธศาสตร์ทางปัญญาและวิจัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เอกสารหมายเลขข้อเสนอการวิจัยที่ SWUC-G-131/2564E ลงวันที่ให้การรับรอง 11 มีนาคม 2565 จากนั้นผู้วิจัยทำหนังสือราชการจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อขอความร่วมมือในการทำวิจัยและเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างต่อไป

6. นำกิจกรรมละครทั้ง 10 กิจกรรมดำเนินการทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 20 คน

7. การลงพื้นที่ทำกิจกรรมละครในโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ โดยมีขั้นตอนในการเก็บข้อมูลประกอบด้วย การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง การประเมินผลก่อนทำกิจกรรมละครและการประเมินหลังทำกิจกรรมละครจากแบบทดสอบวัดทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 จำนวน 10 กิจกรรม โดยใช้เวลาสัปดาห์ละ 2 ครั้ง ครั้งละ 1 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 10 ชั่วโมง

8. นำผลจากแบบวัดทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมละครมาวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล โดยใช้สถิติพื้นฐานเพื่อให้ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และค่าการเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($S.D.$)
9. นำผลการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลมาอภิปรายผล โดยนำผลจากการวิเคราะห์และสังเคราะห์ทั้งหมดแสดงผลลัพธ์ในรูปแบบของแผนภูมิประกอบคำอธิบาย

ผลการวิจัย

จากการวิจัยในหัวข้อ การพัฒนากิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 สามารถสรุปได้ ดังนี้

1. ผลจากการออกแบบกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งประกอบไปด้วยรายละเอียดของกิจกรรม ระยะเวลาการทำกิจกรรม วัตถุประสงค์ของกิจกรรม กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล เครื่องมือและอุปกรณ์/สื่อการเรียนรู้ โดยผู้วิจัยได้แบ่งกิจกรรม ออกเป็น 10 กิจกรรม ซึ่งชุดกิจกรรมมีการนำกระบวนการจากละครสร้างสรรค์และแนวคิดของละครเพื่อการศึกษามาประยุกต์ใช้สร้างกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ดังต่อไปนี้

1.1 กิจกรรมที่ 1 “กบดักเกมมายา” จากกิจกรรมพบว่าการใช้กระบวนการละครในด้านการสร้างจินตนาการ การทำท่าทางอย่างสร้างสรรค์ และการรวดเร็วต่อการรับรู้ ส่งเสริมให้เกิดทักษะการเข้าถึงเกมออนไลน์ที่มาในรูปแบบต่าง ๆ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถเข้าถึงเกมออนไลน์ โดยเลือกใช้เกมออนไลน์ได้อย่างเหมาะสม สามารถรับรู้ถึงความหมายของสัญลักษณ์ต่าง ๆ บนเกมออนไลน์ได้



ภาพที่ 1 การแสดงที่ไม่มีการชักซ้อม โดยทำท่าทางเป็นตัวละครในเกมออนไลน์ โดยครูจะกำหนดสถานการณ์ ให้เวลานักเรียนช่วยกันคิดและปฏิบัติออกมา
ที่มา : ผู้วิจัย

1.2 กิจกรรมที่ 2 “กต play รู้ภัย” จากกิจกรรมผู้วิจัยพบว่าการใช้กระบวนการละครในด้านการจินตนาการ การทำท่าทางอย่างสร้างสรรค์ การรวดเร็วต่อการรับรู้ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถแสดงความรู้สึกทางอารมณ์และการแสดงบทบาทสมมติ ส่งเสริมทำให้เกิดทักษะการวิเคราะห์เกมออนไลน์ รู้ข้อดี ข้อเสีย และผลกระทบที่ตามมาจากเกมออนไลน์ได้



ภาพที่ 2 นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมาสรุปข้อดีและข้อเสียที่มีผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น
ที่มา : ผู้วิจัย

1.3 กิจกรรมที่ 3 “เข้าใจเกม รู้เท่าทัน” จากกิจกรรมพบว่ากระบวนการละครในด้านการมีจินตนาการ การทำท่าทางอย่างสร้างสรรค์ การรวดเร็วต่อการรับรู้ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถแสดงความรู้สึกทางอารมณ์และการแสดงออก รวมถึงการใช้ถ้อยคำในการสนทนา ส่งเสริมให้เกิดทักษะการประเมินและตัดสินใจข้อดีและข้อเสียของเกมออนไลน์ได้อย่างมีเหตุผล และสามารถเลือกรับข้อมูลที่เป็นประโยชน์ได้อย่างสร้างสรรค์ต่อตนเองและผู้อื่น



ภาพที่ 3 แบ่งกลุ่มแสดงละคร สถานการณ์สั้น ๆ
ที่มา : ผู้วิจัย

1.4 กิจกรรมที่ 4 “มารู้จักละครกัน” จากกิจกรรมพบว่าใช้กระบวนการละครผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจในองค์ประกอบของละคร ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถเรียนรู้เรื่ององค์ประกอบของละคร หลักการสร้างบทละคร โดยเน้นเรื่องของโครงเรื่อง ตัวละคร ความคิด การใช้ภาษา อุปกรณ์การแสดง เพลงประกอบการแสดง และฉาก



ภาพที่ 4 นักเรียนชมตัวอย่าง / เหตุการณ์ที่เกี่ยวกับเกมออนไลน์ เพื่อนำมาสร้างบทละคร
ที่มา : ผู้วิจัย

1.5 กิจกรรมที่ 5 “ภัยจากเกม มาสร้างเรื่อง” จากกิจกรรมพบว่าการใช้กระบวนการละครผู้เรียนรวบรวมความคิดและลงมือทำในการสร้างบทละคร ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถทราบถึงบทบาทหน้าที่และความรับผิดชอบของแต่ละคนในการจัดทำละคร โดยช่วยกันคิดหาเนื้อหาที่เป็นปัญหาของการเล่นเกมออนไลน์ในปัจจุบัน และช่วยกันวางแผน แบ่งหน้าที่ คัดบทละคร และข้อคิดของละครรู้เท่าทันเกมออนไลน์เพื่อเป็นประโยชน์ให้กับผู้ชม



ภาพที่ 5 นักเรียนช่วยกันวางแผน / แบ่งหน้าที่และการรับผิดชอบ
ที่มา : ผู้วิจัย

1.6 กิจกรรมที่ 6 “สินนี้ของใคร” จากกิจกรรมพบว่าการใช้กระบวนการละครเพื่อการศึกษา คือ การให้ผู้เรียนรู้หลักการแสดงและรู้จักการลงมือทำการนำทักษะการแสดงที่ได้เรียนรู้มาประยุกต์ใช้ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถใช้ทักษะหาคนที่มีความเหมาะสมเพื่อเป็นนักแสดง และวางบทบาทตัวละคร ว่าใครจะแสดงเป็นอะไร มีบทบาทอย่างไร



ภาพที่ 6 นักเรียนช่วยกันคัดเลือกนักแสดง
ที่มา : ผู้วิจัย

1.7 กิจกรรมที่ 7 “ร่วมด้วย ช่วยกันสร้าง” จากกิจกรรมพบว่าการใช้กระบวนการละครเพื่อการศึกษา คือ การให้ผู้เรียนรู้หลักการแสดงและรู้จักการลงมือทำในการทำงาน และนำทักษะการแสดงที่ได้เรียนรู้มาประยุกต์ใช้ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถร่วมกันทำงานและลงมือปฏิบัติตามหน้าที่ ทั้งอุปกรณ์การแสดงฉาก รวมถึงดนตรีประกอบ การแสดง



ภาพที่ 7 นักเรียนร่วมกันลงมือทำอุปกรณ์การแสดง ฉากประกอบการแสดง
ที่มา : ผู้วิจัย

1.8 กิจกรรมที่ 8 “มาซ้อมละครกัน” จากกิจกรรมพบว่าการใช้กระบวนการละครเพื่อการศึกษา คือ การให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมรู้หลักการแสดงและรู้จักการลงมือทำในการทำงาน และนำทักษะการแสดงที่ได้เรียนรู้มาประยุกต์ใช้ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถรู้จักการระดมสมองเพื่อหาทางแก้ปัญหาและรับผิดชอบร่วมกัน นำบทละครมาแยกบทบาทของตัวละคร และหน้าที่การทำงานในแต่ละฝ่าย แต่ละคนศึกษาบทบาทของตัวละครในบทบาทที่ตนเองได้รับในละครและลงมือฝึกซ้อมการแสดงละคร แยกย้ายไปทำงานในส่วนที่ตัวเองได้รับ ไม่ว่าจะเป็นฝ่ายฉาก ฝ่ายอุปกรณ์การแสดง



ภาพที่ 8 นักเรียนแยกกันฝึกซ้อมละครตามบทบาทที่ได้รับมอบหมาย
ที่มา : ผู้วิจัย

1.9 กิจกรรมที่ 9 “ยิ่งซ้อมยิ่งสนุก ให้มันหยุดไม่ได้เหมือนเล่นเกม” จากกิจกรรมพบว่าการใช้กระบวนการละครเพื่อการศึกษา คือ การให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมรู้หลักการแสดงและรู้จักการลงมือทำในการทำงาน และนำทักษะการแสดงที่ได้เรียนรู้มาประยุกต์ใช้ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถรู้จักการระดมสมองเพื่อหาทางแก้ปัญหาและรับผิดชอบร่วมกัน แยกย้ายไปฝึกซ้อมการแสดง และทำงานตามหน้าที่ที่ได้จัดวางไว้ และรับผิดชอบหน้าที่การทำงานของตนเอง และช่วยกันหาข้อบกพร่องเพื่อที่จะได้หาทางแก้ไขปัญหาล่วงหน้าก่อนการแสดงจริงในละครเรื่อง “ละครรู้เท่าทัน กันไว้ก่อน ฉันทลอดภัย”



ภาพที่ 9 นักเรียนร่วมกันฝึกซ้อมละครและช่วยกันหาข้อบกพร่องเพื่อหาทางแก้ไข
ที่มา : ผู้วิจัย

1.10 กิจกรรมที่ 10 “แสดงละครรู้เท่าทัน กันไว้ก่อน ฉันทลอดภัย” จากกิจกรรมพบว่าการใช้กระบวนการละครเพื่อการศึกษา คือ การให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมรู้หลักการแสดงและรู้จักการลงมือทำ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถร่วมกันแสดงละคร “รู้เท่าทัน กันไว้ก่อน ฉันทลอดภัย” เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 และเมื่อจบการแสดง นักแสดงและผู้ชมอีกทั้ง ครู ผู้ปกครองร่วมกันแสดงความคิดเห็นในประเด็นปัญหาและวิจารณ์การแสดงร่วมกันพร้อมสรุปกิจกรรมอย่างสร้างสรรค์



ภาพที่ 10 ภาพการแสดง “รู้เท่าทัน กันไว้ก่อน ฉ้นปลอดภัย”
ที่มา : ผู้วิจัย

จากกิจกรรมละครดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยใช้ระยะเวลาในการทำกิจกรรม 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ครั้ง ครั้งละ 60 นาที จำนวน 10 ครั้ง พบว่ากิจกรรมละครมีค่าคะแนนเฉลี่ยรวมจากผู้เชี่ยวชาญ โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 5.00 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($S.D.$) เท่ากับ 0.00

2. การเปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ก่อนและหลังทำการทดลองจากการเข้าร่วมกิจกรรมละคร ซึ่งกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ โดยมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

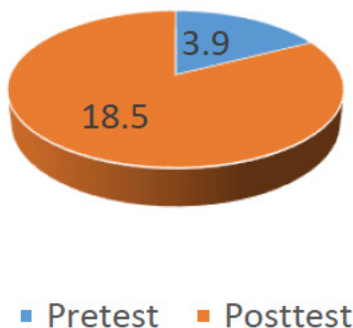
2.1 ด้านทักษะการเข้าถึงเกมออนไลน์ ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 พบว่า ก่อนจัดกิจกรรมมีค่า $\bar{X}$ เท่ากับ 1.15 ค่า $S.D.$ เท่ากับ 0.16 และหลังจัดกิจกรรมมีค่า เท่ากับ 4.60 ค่า เท่ากับ 0.11

2.2 ด้านทักษะการวิเคราะห์เกมออนไลน์ ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 พบว่า ก่อนจัดกิจกรรมมีค่า $\bar{X}$ เท่ากับ 1.15 ค่า $S.D.$ เท่ากับ 0.16 และหลังจัดกิจกรรมมีค่าเท่ากับ 4.60 ค่า $S.D.$ เท่ากับ 0.11

2.3 ด้านทักษะการประเมินเกมออนไลน์ ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 พบว่า ก่อนจัดกิจกรรมมีค่า $\bar{X}$ เท่ากับ 0.95 ค่า เท่ากับ 9.198 และหลังจัดกิจกรรมมีค่า $\bar{X}$ เท่ากับ 3.55 ค่า $S.D.$ เท่ากับ 0.11

ดังนั้น ทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 พบว่า ก่อนจัดกิจกรรมมีค่า $\bar{X}$ เท่ากับ 3.90 ค่า เท่ากับ 0.42 และหลังจัดกิจกรรมมีค่า $\bar{X}$ เท่ากับ 18.50 ค่า $S.D.$ เท่ากับ 0.24 สามารถแสดงการเปรียบเทียบคะแนนทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ก่อนและหลัง (Pretest-Posttest) การใช้กิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ได้ดังภาพที่ 1

ทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21



ภาพที่ 1 แผนภูมิแสดงการเปรียบเทียบคะแนนทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ก่อนและหลังการใช้กิจกรรมละคร (Pre-test / Post-test)
ที่มา : ผู้วิจัย

อภิปรายผลการวิจัย

ในการวิจัยเรื่องการพัฒนากิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ สามารถอภิปรายผลในการวิจัยได้ ดังนี้

1. ผลการพัฒนากิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 สามารถอภิปรายผลได้ว่า องค์ประกอบสำคัญของกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ คือ แนวคิดละครสร้างสรรค์ แนวคิดละครเพื่อการศึกษา และแนวคิดการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้คือ เยาวชนในที่มีช่วงอายุระหว่าง 10-12 ปี เป็นช่วงที่มีพัฒนาการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว เริ่มมีการคิดอย่างมีเหตุผล สนใจในเรื่องของบุคลิกภาพของตนเองและต้องการการเข้าสังคมมากยิ่งขึ้น⁴ สอดคล้องกับงานวิจัยของพนม เกตุมาน ซึ่งเยาวชนในวัยนี้ต้องการความเป็นอิสระทั้งทางด้านจิตใจ และอารมณ์ทำให้ต้องมีการปรับตัวหลายด้านพร้อม ๆ กัน จึงเป็นวัยที่จะเกิดปัญหาได้และยังอาจขาดความยั้งคิด มีความหุนหันพลันแล่น ขาดการไตร่ตรองให้รอบคอบ

ผู้วิจัยจึงเลือกรูปแบบกิจกรรมละครเพราะเป็นรูปแบบกิจกรรมที่สามารถให้อิสระทางความคิดและอารมณ์แก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้เป็นอย่างดี เป็นลักษณะการสร้างสถานการณ์จำลอง การแสดงบทบาทสมมติ⁵ เป็นกระบวนการเรียนรู้อย่างหนึ่งที่สามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ตามวัตถุประสงค์ที่ผู้สอนกำหนดขึ้น โดยกระบวนการสอนแบบนี้จะให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ลงมือเล่นกับสถานการณ์ที่มีการกำหนดบทบาทและกติกในการเล่น ส่งผลต่อการตัดสินใจแก้ไขปัญหา เปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ใช้ความสามารถของตนเองในการใช้ความคิด ทำทาง และภาษา ครูเป็นผู้แนะแนวทางให้เกิดจินตนาการกระตุ้นให้เกิดการแสดง สะท้อนความคิดเกี่ยวกับชีวิตและสังคม⁶ ฝึกให้เด็กใช้ทักษะการคิดเป็น ทำเป็น เรียนรู้เป็น แก้ปัญหาเป็น อยู่กับผู้อื่นอย่างมีความสุข มีการรักษาสัมพันธภาพระหว่างกัน⁷ และในกระบวนการของละครทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเข้าใจเนื้อหาเกี่ยวกับเกมออนไลน์ด้วยตนเอง

4. “ปัญหาพฤติกรรมวัยรุ่น,” พนม เกตุมาน, บันทึกข้อมูลเมื่อ 29 กันยายน 2565, http://www.psychlin.co.th/new_page_56.htm.

5. ทิศนา ขัมมณี, ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ (กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2550).

6. ภรณ์ คุรุฑนะ, สื่อการแสดงกับการพัฒนาเด็ก (กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2526).

7. “การสร้างวินัยเชิงบวก,” กิตติมา สุริยกันต์, บันทึกข้อมูลเมื่อ 29 กันยายน 2565, <http://www.craniofacial.or.th/positive-discipline.php/การสร้างวินัยเชิงบวก/>.

เกิดกระบวนการเรียนรู้ การค้นหาข้อมูล การลงมือปฏิบัติ การทำงานเป็นทีม การแก้ปัญหาเฉพาะหน้า ปลูกฝังความรู้วิธีการรู้เท่าทันภัยจากเกมออนไลน์⁸ ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรม ตลอดจนการนำความรู้ในการสร้างละครมาปรับใช้กับการเรียนการสอนที่ช่วยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้มีประสบการณ์ตรงในการทำงาน ทั้งยังส่งผลถึงพัฒนาการทางด้านสังคม ทำให้เด็กรู้จักปรับตัวในการทำงานร่วมกับผู้อื่น เกิดความเข้าใจซึ่งกันและกัน รู้จักการยอมรับผู้อื่น การใช้เหตุผล ทั้งยังช่วยกระตุ้นความคิดทางด้านการวิพากษ์วิจารณ์ความแตกต่างทางสังคมและปัญหาอื่น ๆ และแนวคิดที่เกี่ยวกับทักษะในศตวรรษที่ 21 โดยนำแนวคิดของ ธันยวัฒน์ เลียนอย่าง⁹ มาสังเคราะห์องค์ประกอบของทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์มาสร้างเป็นพฤติกรรมบ่งชี้สำหรับชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ จำนวน 10 กิจกรรม ซึ่งนำมาสร้างกรอบแนวคิดในการส่งเสริมการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ และจัดทำเป็นแผนการจัดกิจกรรมขึ้นเพื่อพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์เป็นกิจกรรมละคร กระตุ้นทักษะให้ผู้เรียนได้ค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง ฝึกการคิดวิเคราะห์ การตั้งคำถาม การเลือกรับเลือกใช้หรือประเมินเกมออนไลน์ได้ด้วยตนเอง มีการแสดงความคิดเห็นหรือมีส่วนร่วมในการทำงาน โดยมีครูเป็นผู้จัดกิจกรรมและให้คำแนะนำจนจบกระบวนการ ซึ่งสอดคล้องกับพรทิพย์ เย็นจะบก ที่เห็นว่าการเรียนรู้การรู้เท่าทันสื่อจะต้องพัฒนาทักษะหลายอย่าง ทั้งทางด้านของการคิดวิเคราะห์ การตีความ การวิพากษ์วิจารณ์ ต้องเรียนรู้ที่จะพัฒนาความรู้เกี่ยวกับสื่อให้กว้างมากขึ้น ซึ่งการพัฒนาสามารถผ่านกระบวนการได้หลายอย่าง เช่น การเรียนการสอน การทำกิจกรรม เป็นต้น¹⁰ นั่นจึงทำให้ชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ที่ผู้วิจัยสร้างชุดกิจกรรมขึ้นเพื่อให้น่าสนใจและกระตุ้นให้นักเรียนอยากเรียนรู้ และส่งเสริมให้นักเรียนได้เป็นผู้ปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง

จากการอธิบายกิจกรรมละครทั้งหมดนี้ผู้วิจัยสรุปได้ว่าจุดเด่นของกิจกรรมละครในงานวิจัยนี้ คือรายละเอียดการสร้างกิจกรรมในแต่ละกระบวนการ ซึ่งกลุ่มตัวอย่างของการวิจัยนี้เป็นกลุ่มตัวอย่างที่อยู่ในบริบทของโรงเรียนสถานศึกษาที่เป็นช่วงวัยของการโดนสิ่งยั่วยุและนำไปในทางที่ไม่ถูกต้อง ส่งผลให้ผู้วิจัยเห็นถึงความสำคัญของปัญหา เพื่อให้นักเรียนไม่ตกเป็นเหยื่อของเกมออนไลน์ สามารถคิดวิเคราะห์ ประเมิน และมีทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ได้อย่างสร้างสรรค์ ผู้วิจัยคิดว่ากระบวนการของกิจกรรมแต่ละกิจกรรมจะต้องมีการสร้างให้ตอบโจทย์กับกลุ่มตัวอย่าง โดยจะเน้นให้เกิดความสนุกสนานเพื่อใช้เป็นตัวกลางสร้างแรงดึงดูดให้กลุ่มตัวอย่างมาเข้าร่วมกิจกรรมจนจบกระบวนการได้

2. การเปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ทั้ง 3 ทักษะ พบว่า ทักษะการเข้าถึงเกมออนไลน์ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ก่อนจัดกิจกรรมและหลังจัดกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลการทดสอบเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ทักษะการวิเคราะห์เกมออนไลน์ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ก่อนจัดกิจกรรมและหลังจัดกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลการทดสอบเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ทักษะการประเมินเกมออนไลน์ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ก่อนจัดกิจกรรมและหลังจัดกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลการทดสอบเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 จากการวิเคราะห์

8. พรรัตน์ ดำรง, *การละครสำหรับเด็ก* (กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2550).

9. ธันยวัฒน์ เลียนอย่าง, "การศึกษาปัจจัยเชิงสาเหตุและประสิทธิผลของโปรแกรมเสริมสร้างพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ อย่างเหมาะสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น" (วิทยานิพนธ์ระดับปรัชญาดุษฎีบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2561).

10. พรทิพย์ เย็นจะบก, *ถอดรหัส ลับความคิด เพื่อการรู้เท่าทันสื่อ* (กรุงเทพฯ : ออฟเซ็ทครีเอชั่นจำกัด, 2552).

เปรียบเทียบผลการทดลอง มีความสอดคล้องกับผลการเปรียบเทียบผลการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อก่อนและหลังการใช้ละครสร้างสรรค์¹¹ พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1 โรงเรียนบุญวัฒนา จังหวัดนครราชสีมาได้คะแนนเฉลี่ยก่อนจัดกิจกรรมเท่ากับ 85.43 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 25.43 คะแนนเฉลี่ยหลังการจัดกิจกรรมเท่ากับ 108.40 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 13.30 ซึ่งคะแนนหลังการใช้ละครสร้างสรรค์สูงกว่าก่อนใช้แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งยังสอดคล้องกับการรู้เท่าทันเกมของนักเรียนมัธยมศึกษาในประเทศไทย จากการสำรวจและอธิบายพฤติกรรมการเล่นเกมและการรู้เท่าทันเกมของนักเรียน จำนวน 1,365 คน ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนมีการรู้เท่าทันเกมเชิงควบคุมการเล่นไม่ให้เกิดความเสี่ยงอันตรายกับตนเอง ความรู้ความเข้าใจในภาษาเกม การประเมินเกมการแยกแยะความจริงกับโลกเสมือนจริงในเกม จากแบบสอบถามโดยรวมอยู่ในระดับสูงขึ้น¹² และยังสอดคล้องกับการศึกษาปัจจัยเชิงสาเหตุและประสิทธิผลของโปรแกรมเสริมสร้างพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น¹³ และพบว่าการรู้เท่าทันเกมออนไลน์มีอิทธิพลทางอ้อมต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์เพื่อการเสริมสร้างทักษะและพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างปลอดภัยผ่านเจตคติต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม สะท้อนให้เห็นว่างานวิจัยดังกล่าวมีความเหมือนกันในเรื่องที่นักเรียนมีความรู้มีความสามารถวิเคราะห์ว่าการเล่นเกมออนไลน์เหมาะสมมีลักษณะเป็นอย่างไร ก่อให้เกิดการรับรู้ประโยชน์ และพร้อมที่จะกระทำการเล่นเกมออนไลน์ได้อย่างเหมาะสม และสำหรับผลการวิจัยส่วนนี้จึงแสดงให้เห็นว่ายิ่งนักเรียนมีการรู้เท่าทันการเล่นเกมออนไลน์ ยิ่งส่งผลให้เป็นผู้ที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมมากขึ้น¹⁴

ข้อเสนอแนะ

1. กิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ควรพัฒนากับนักเรียนที่อาศัยอยู่คนเดียวและอาศัยอยู่กับผู้สูงอายุหรือผู้ปกครองไม่มีเวลา รวมถึงกลุ่มนักเรียนในช่วงประถมต้นหรือที่มีอายุน้อยลงมากกว่านี้ เนื่องจากสถานการณ์ระบาดของโควิด 19 มีการใช้สื่อออนไลน์และเล่นเกมออนไลน์เพิ่มมากขึ้น และเสี่ยงต่อการโดนล่อลวงจากเกมออนไลน์ได้
2. การจัดทำกิจกรรมละครควรหาประเด็นที่อาจจะส่งผลกระทบต่อเยาวชนและเป็นที่น่าสนใจในสังคม และเหมาะสมกับพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน

11. นัทธ ลีทธิเสื่อ และ กุสุมา เทพรักษ์, “การใช้ละครสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ,” วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี ปีที่ 3, ฉบับที่ 2 (พฤษภาคม-สิงหาคม 2563): 46.

12. พนม คลีฉายา, “การใช้งานความเสี่ยง การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และแนวทางการสอนเพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับ นักเรียนมัธยมศึกษาในประเทศไทย” (รายงานการวิจัย, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2560).

13. อันยวนันท์ เลียนอย่าง, “การศึกษาปัจจัยเชิงสาเหตุและประสิทธิผลของโปรแกรมเสริมสร้างพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ อย่างเหมาะสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น” (วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาตรีบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2561).

14. วันวิสา สรีระศาสตร์, “ปัจจัยเชิงสาเหตุด้านสถานการณ์ทางสังคม และการมีภูมิคุ้มกันทางจิตที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัยของนักเรียนหญิงระดับมัธยมศึกษาในโรงเรียนที่เข้าร่วมและไม่เข้าร่วมโครงการ ส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย” (วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2554).

บรรณานุกรม

- Biggins, Usa. "Creating Virtual Community in Online Games and Online Media Addiction Behavior among Youths in Bangkok." *Suthiparitat Journal* 23 (May-August 2009): 7-2.
- อุษา บิ๊กกินส์. "การสร้างชุมชนเสมือนจริงในเกมออนไลน์กับพฤติกรรมการติดสื่อออนไลน์ของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร." *วารสารสุทธิปริทัศน์* ปีที่ 23 (พฤษภาคม-สิงหาคม 2552): 7-2.
- Chulasamphan. "Surveying the situation of children addicted to online games in Bangkok, almost 30% are addicted. It negatively affects learning and health." *Chulasamphan Journal* (1992): 6.
- จุฬาสัมพันธ์. "สำรวจสถานการณ์ปัญหาเด็กติดเกมออนไลน์ในกรุงเทพฯ เกือบ 30% เข้าข่ายเสพติด ส่งผลเสียต่อการเรียนและสุขภาพ." *วารสารจุฬาสัมพันธ์* (2535): 6.
- Damrung, Pornrat. *Drama for youth*. 2nd edition. Bangkok: Chulalongkorn University Press, 2007.
- พรรัตน์ ดำรุง. *การละครสำหรับเยาวชน*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2550.
- Garuratana, Paranee. *Acting Media and Child Development*. Bangkok: Srinakharinwirot University, 1983.
- ภรณ์ ครุรัตน์. *สื่อการแสดงกับการพัฒนาเด็ก*. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2526.
- Ketuman, Phanom. "Adolescent Behavior Problems." http://www.psyclin.co.th/new_page_56.htm.
- พนม เกตุมาน. "ปัญหาพฤติกรรมวัยรุ่น." http://www.psyclin.co.th/new_page_56.htm.
- Khaemane, Thitana. *Science of teaching: body of knowledge for effective learning process management*. 2nd edition. Bangkok: Chulalongkorn University Press, 2007.
- ทิตนา เขมมณี. *ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้ เพื่อการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2550.
- Kleechaya, Phanom. "Digital media literacy and teaching guidelines for media literacy digital for high school students in Thailand." Research Report, ChulalongkornUniversity, 2017.
- พนม คลีฉายา. "การใช้งานความเสี่ยงการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และแนวทางการสอนเพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาในประเทศไทย." รายงานการวิจัย, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2560.
- Lienyang, Thanyawanan. "A Study of Causal and Effectiveness Factors of a Behavioral Enhancing Program. playing games online appropriately for junior high school students." PhD diss., Srinakharinwirot University, 2018.

ฉันทวนันท์ เลียนอย่าง. “การศึกษาปัจจัยเชิงสาเหตุและประสิทธิผลของโปรแกรมเสริมสร้างพฤติกรรม
การเล่นเกมออนไลน์ อย่างเหมาะสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น.” วิทยานิพนธ์ระดับปรัชญาดุษฎี
บัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2561.

Ponglertwuthi, Kannika. “*The results of storytelling activities. Creative drama on self-
discipline of early childhood children.*” Master thesis, Srinakharinwirot University, 2004.

กรรณิการ์ พงศ์เลิศวุฒิ. “ผลของการจัดกิจกรรมเล่านิทานประกอบละครสร้างสรรค์ต่อความมีวินัยใน
ตนเองของเด็กปฐมวัย.” วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2547.

Ratanawarang, Wannarat. “*Playing Online Games of Students and Family Relationships.*”
Research Report, Srinakharinwirot University, 2004.

วรรณรัตน์ รัตนวรงค์. “การเล่นเกมออนไลน์ของเด็กนักเรียนกับความสัมพันธ์ในครอบครัว.” รายงานการวิจัย,
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2547.

Sareerasart, Wanvisa. “*The Relationships among Social Situations and Psychological Immunity
to Internet Behavior Focusing on Safety and Usefulness of Female Students in High Schools
with or without Internet Safety Project.*” Master thesis, Srinakharinwirot University, 2011.

วันวิสา สรีระศาสตร์. “ปัจจัยเชิงสาเหตุด้านสถานการณ์ทางสังคม และการมีภูมิคุ้มกันทางจิตที่
เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัยของนักเรียนหญิงระดับ
มัธยมศึกษาในโรงเรียนที่เข้าร่วมและไม่เข้าร่วมโครงการส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์
และปลอดภัย.” วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2554.

Sitthisuea, Nat and Kusuma Teppharak. “The use of creative drama to develop media literacy
skills.” *Academic Journal for the Humanities and Social Sciences Dhonburi Rajabhat University* 3,
no. 2 (May-August 2020): 37-48.

นัท สิทธีเสื่อ และ กุสุมา เทพรักษ์. “การใช้ละครสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ.”
วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี ปีที่ 3, ฉบับที่ 2
(พฤษภาคม-สิงหาคม 2563): 37-48.

Suriyakan, Kittima. “Building Positive Discipline.” <http://www.craniofacial.or.th/positive-discipline.php>.
กิตติมา สุริยกานต์. “การสร้างวินัยเชิงบวก.” <http://www.craniofacial.or.th/positive-discipline.php>.

Witsanupongporn, Supaknit. “*Behavior of playing online games affecting learning among
secondary school students. at the beginning.*” Master thesis, Burapha University, 2009.

ศุภกนิจ วิษณุพงษ์พร. “พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการเรียนของเด็กนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น.”
วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยบูรพา, 2552.

Yenjabok, Pornthip. *Decoding secret thoughts for media literacy*. Bangkok: Offset Creation Co., 2009.
พรทิพย์ เย็นจะบก. *ถอดรหัส ลับความคิด เพื่อการรู้เท่าทันสื่อ*. กรุงเทพฯ : ออฟเซ็ทครีเอชั่น จำกัด, 2552.

การศึกษาละครหุ่นเพื่อพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจ
ของเด็กปฐมวัยโรงเรียนวัดกลาง (ธรรมวิธานราษฎร์วิทยา)
A STUDY OF PUPPET THEATER TO DEVELOPMENT INHIBITORY CONTROL,
EXECUTIVE FUNCTIONS SKILL OF KINDERGARTEN, WATKLANG SCHOOL

ภูษณิศา สายบัว* PHUSANISA SAIBUA*
พรวัน แพทยานนท์** PORAWAN PATTAYANON**

บทคัดย่อ

การวิจัยการศึกษาละครหุ่นเพื่อพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัยโรงเรียนวัดกลาง (ธรรมวิธานราษฎร์วิทยา) มีวัตถุประสงค์เพื่อการศึกษาและพัฒนากิจกรรมละครหุ่น สำหรับเด็กปฐมวัยโรงเรียนวัดกลาง (ธรรมวิธานราษฎร์วิทยา) และเพื่อเปรียบเทียบทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการใช้แผนการจัดกิจกรรมละครหุ่น โรงเรียนวัดกลาง (ธรรมวิธานราษฎร์วิทยา) โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 อายุ 5-6 ปี ของโรงเรียนวัดกลาง (ธรรมวิธานราษฎร์วิทยา) จำนวน 12 คน เพศชาย 7 คน เพศหญิง 5 คน ใช้วิธีการเลือกโดยวิธีเฉพาะเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนกิจกรรมละครหุ่น จำนวน 12 แผน และแบบประเมินทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจ จำนวน 10 ข้อ

ผลการวิจัยพบว่า การออกแบบแผนการจัดกิจกรรมละครหุ่นเพื่อพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยนำแนวคิดทฤษฎีการพัฒนาทักษะสมองอีเอฟด้วยการให้โอกาส 13 ประการมาพัฒนากิจกรรมละครหุ่น จำนวน 12 แผน ซึ่งประกอบด้วย 3 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นนำ เป็นการนำเข้าสู่กิจกรรมเพื่อเป็นการกระตุ้นความสนใจของนักเรียน ให้นักเรียนเกิดความต้องการที่จะเรียนรู้และสร้างสมาธิก่อนเริ่มทำกิจกรรม ขั้นการดำเนินกิจกรรม เป็นขั้นการเรียนรู้และปฏิบัติกิจกรรมละครหุ่นที่นักเรียนจะต้องร่วมมือกันและปฏิบัติทุกคน เพื่อส่งเสริมทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของนักเรียน เช่น การใช้การแสดงละครหุ่น การเล่นเกม สถานการณ์ประกอบหุ่นหรือการประดิษฐ์เป็นต้น ขั้นสรุปและอภิปรายผล เป็นขั้นที่ครูชวนนักเรียนพูดคุยเกี่ยวกับกิจกรรมที่ได้ดำเนินการไป รวมถึงให้นักเรียนแสดงความรู้สึกและครูก่อร่างรวมนักเรียนในการทำกิจกรรมละครหุ่น และผลใช้กิจกรรมละครหุ่นเพื่อพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีค่าคะแนนเฉลี่ยหลังการจัดกิจกรรมละครหุ่นสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมละครหุ่น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ : กิจกรรมละครหุ่น/ ทักษะสมอง/ การยับยั้งชั่งใจ

*นิสิตระดับปริญญาโทบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, phusanisa.saibua@g.swu.ac.th.

*Master student, Art Education Program, Faculty of Fine Arts, Srinakharinwirot University, phusanisa.saibua@g.swu.ac.th.

**ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., วิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, porawanp@g.swu.ac.th.

**Assistant Professor Dr., College of Social Communication Innovation, Srinakharinwirot University, porawanp@g.swu.ac.th.

Received 07/02/2566, Revised 30/03/2566, Accepted 05/04/2566

Abstract

The study of puppet theater to develop the brain skills for restraint among early childhood children at Watklang School (Thamwithanratwittaya) aims to study and develop puppet theater activities to develop the brain skills of restraint among early childhood children and to compare the brain skills on restraint of early childhood children at Watklang School (Thamwithanratwittaya) before and after organizing a puppet theater activity. The sample group used in this research was students studying in Grade Three of kindergarten, aged 5-6 years, studying at Watklang School (Thammawithanratwittaya), with a total of 12 people, with seven males and five females. selecting in a specific way The research tools were 12 puppet theater activity plans and 10 indicators of restraint brain skills.

The results showed that Designing a Puppet Theater Activity Plan for developing brain skills on restraint among Early Childhood Children The researcher applied the concept of EF Brain Skill Development Theory by giving 13 opportunities to develop 12 puppet theater activities, which consisted of 3 steps as follows. Give students the desire to learn and concentrate before starting activities. Activities It is the learning and practice stage of puppet theater that students must cooperate and practice with everyone. To promote the students' restraint brain skills, such as using puppet shows, playing games, puppet making situations, or inventing, etc. Conclusion and discussion This is where the teacher invites the students to talk about the activities that have been carried out. Including having the students express their feelings and the teachers commend the students for the puppet theater activities. and I used puppet theater activities to develop brain skills on restraint of early childhood children. It was found that the sample had a higher mean score after the puppet theater activity than before the puppet theater activity. Statistically significant at the .05 level.

Keywords: Puppet Theater/ Executive Function Skills/ Inhibitory Control

บทนำ

สภาพสังคมไทยในปัจจุบันเป็นแบบทุนนิยมและเทคโนโลยี สภาพชีวิตความเป็นอยู่ สภาพทางสังคมรวมถึงความคิดของมนุษย์ก็เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม ทำให้เด็กและเยาวชน ที่จะเติบโตไปเป็นผู้ใหญ่ก็มีภาวะที่เสื่อมถอยลง เกิดเป็นปัญหาทางสังคมที่พบเห็นในปัจจุบัน ตามสื่อสิ่งพิมพ์ โทรทัศน์และเทคโนโลยีสื่อสารต่าง ๆ เช่น ปัญหา ยาเสพติด ปัญหาติดเกม ปัญหาการทะเลาะวิวาท ปัญหาด้านอาชญากรรม โจรกรรม ปัญหาการถูกหลอกลวงผ่านสื่อสังคมออนไลน์และปัญหาตั้งคร่ำครวญก่อนวัย เป็นต้น ซึ่งปัญหาเหล่านี้ล้วนยังมีความรุนแรงและเพิ่มจำนวนผู้กระทำผิดมากขึ้น เพราะเด็กไทยในปัจจุบันเลี้ยงยากมากขึ้น สมาธิสั้น มีอารมณ์และกิริยาก้าวร้าว ขาดความอดทนอดกลั้น และช่วยเหลือตนเองได้น้อยลง โดย ผดุง จิตเจื้อจุน¹ กล่าวถึงสาเหตุของปัญหาเหล่านี้ไว้ว่า สาเหตุหนึ่งมาจากสถาบันครอบครัว ครอบครัวในปัจจุบันเป็นครอบครัวเดี่ยว พ่อและแม่ทำงานตั้งแต่เช้าถึงค่ำ จึงทำให้ความใส่ใจ ใกล้ชิด และไม่มีเวลาในการอบรมเลี้ยงดูลูกเท่าที่ควร ครอบครัวที่มีฐานะดี ก็จะปรบปรนตามความต้องการของลูก โดยส่วนใหญ่เด็กเหล่านี้จะหมกมุ่นอยู่กับโทรศัพท์ สื่อสังคมออนไลน์และเกม ทำให้กลายเป็นคนไม่รู้จักรักหน้าที่ ขาดความรับผิดชอบ ส่วนครอบครัวที่มีฐานะยากจน ลูกก็จะได้รับการศึกษาที่ไม่สูงมากนัก บางคนเป็นเด็กกำพร้า เพราะพ่อแม่แยกทางกัน ทำให้เด็กเหล่านี้มีปมด้อย ขาดความรัก ความอบอุ่น จึงนำพาตัวเองไปหาความสุข เช่น การมั่วสุมกับเพื่อน ติดยาเสพติด หรือกระทำการใด ๆ ที่ไม่ดีไม่ควร เป็นต้น ดังนั้นจึงจำเป็นต้องเตรียมพร้อมและพัฒนาทักษะที่จำเป็นแก่เด็ก เพื่อให้สามารถเติบโตเป็นผู้ใหญ่อย่างมีประสิทธิภาพ ดังที่ พระราชบัญญัติ การพัฒนาเด็กปฐมวัย พ.ศ. 2562 หมวด 1 บททั่วไป มาตรา 5 ข้อ 3 กำหนดไว้ว่า ให้เด็กปฐมวัยมีพัฒนาการที่ครอบคลุมทั้งทางร่างกาย จิตใจ วินัย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาให้สมวัย เพื่อให้เกิดทักษะพื้นฐานในการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต สามารถเรียนรู้อย่างสอดคล้องกับหลักการพัฒนาศักยภาพของแต่ละบุคคลและความต้องการจำเป็นพิเศษ²

เด็กรุ่นใหม่จะอยู่รอดและประสบความสำเร็จในยุคนี้จะต้องมีทักษะและความรู้สำคัญที่เรียกว่า “ทักษะในศตวรรษที่ 21” แต่เด็ก ๆ จะพัฒนาทักษะชุดนี้ขึ้นมาในตัวได้ ต้องมีทักษะสมองการคิดเชิงบริหาร (Executive Function : EF) ที่แข็งแรงเป็นพื้นฐาน³ ซึ่ง นวลจันทร์ จุฑาภักดีกุล ได้กล่าวถึงผลการสำรวจพัฒนาการทักษะสมองเพื่อชีวิตที่สำเร็จของเด็กวัย 2-6 ปี ไว้ว่า จากกลุ่มตัวอย่าง 2,965 คนทั่วทุกภาคของประเทศไทยในช่วงปี 2558-2559 ด้วยแบบประเมินพัฒนาการด้าน EF (Executive Function) ในเด็กปฐมวัย พัฒนาโดยมหาวิทยาลัยมหิดลภายใต้โครงการวิจัยที่สนับสนุนโดยสถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส.) พบว่า ทักษะสมองด้าน EF ที่เป็นปัญหามากเป็นอันดับ 1 คือ ปัญหาด้านการหยุด 2. ปัญหาด้านความจำขณะทำงาน และ 3. ปัญหาการควบคุมอารมณ์⁴ จากปัญหาดังข้างต้นที่พบจะเห็นได้ว่าทักษะสมองที่เป็นปัญหามากที่สุดคือ ด้านการหยุดหรือการยับยั้งชั่งใจ ซึ่งเป็นทักษะพื้นฐานในการควบคุมตนเอง ทักษะยับยั้งจะช่วยให้เราตั้งใจ เลือกตัดสินใจว่าสิ่งใดควร ไม่ควร สิ่งใดสำคัญกว่าและกำกับกระทำได้ ช่วยป้องกันเราจากการเป็นสัตว์โลกที่มีแต่สัญชาตญาณและทำทุกอย่างตามที่ยาก โดยไม่คิดอะไร ช่วยให้เราพูดในสิ่งที่ควรพูดทำในสิ่งที่ควรทำ เมื่อเกิดอารมณ์โกรธเกรี้ยว เราร้อน หงุดหงิด ก็ช่วยให้เราควบคุมตนเองได้ แม้เมื่อมีความวุ่นวายใจก็จะวางได้ ไม่ตามใจตามอารมณ์ตัวเองจนสามารถทำางานต่าง ๆ ที่ควรทำได้สำเร็จลุล่วง⁵

1. “สถานการณ์ปัจจุบันของเด็กและเยาวชนไทย นำวิกฤตในอนาคตต้องมาเป็นห่วง,” ผดุง จิตเจื้อจุน, บันทึกข้อมูลเมื่อ 28 มกราคม 2566, https://www.matichon.co.th/columnists/news_1313057.

2. “พระราชบัญญัติการพัฒนาศักยภาพเด็กปฐมวัย พุทธศักราช 2563, 30 เมษายน, เล่ม 136 ตอนที่ 56ก,” สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา, บันทึกข้อมูลเมื่อ 28 มกราคม 2566, <http://www.ratchakitcha.go.th>.

3. “พัฒนา EF ตั้งแต่ปฐมวัย...รากฐานของการพัฒนาประเทศในยุค Thailand 4.0,” วีระศักดิ์ ชลไชยะ, บันทึกข้อมูลเมื่อ 28 มกราคม 2566, <http://www.thaipediatrics.org/pages/Doctor/Detail/43/188>.

4. “พบเด็กไทย 30% มีปัญหาพัฒนาการด้านสมองระดับสูง,” โพสต์ทูเดย์, บันทึกข้อมูลเมื่อ 28 มกราคม 2566, <https://www.posttoday.com/social/general/466224>.

5. “ความยั้งคิด สำคัญต่อชีวิตแค่ไหน,” สถาบันรักลูกเสริมปัญญา, บันทึกข้อมูลเมื่อ 28 มกราคม 2566, <https://shorturl.asia/dgu0Y>.

ซึ่งทักษะ EF นี้ไม่ได้มีมาแต่กำเนิด แต่จะพัฒนาได้แค่นั้นขึ้นอยู่กับประสบการณ์ตั้งแต่วัยทารก จนถึงวัยเด็ก และต่อไปถึงวัยรุ่น โดยฝึกฝนไปตามลำดับขั้นตอนอย่างต่อเนื่อง แต่ช่วงวัย 3-6 ปี มีงานวิจัยที่ชี้ว่าประสบการณ์ในช่วงปฐมวัยนี้เป็นปัจจัยสำคัญยิ่งที่จะสร้างพื้นฐานที่แข็งแกร่งให้ทักษะสมอง EF หรือเรียกได้ว่าช่วงวัยนี้เป็น “หน้าต่างแห่งโอกาส” บานสำคัญยิ่งของการพัฒนาทักษะสมอง EF⁶ ดังนั้นควรมีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีส่วนในการพัฒนาทักษะสมอง EF อย่างเหมาะสมกับเด็กปฐมวัย เช่น กิจกรรมโครงงาน กิจกรรมศิลปะ การเล่นอิสระ การแสดงละครหุ่น เป็นต้น

การแสดงละครหุ่น เป็นการเล่นสมมติผ่านตัวละครที่เป็นหุ่นเชิด การเล่นละครหุ่นเริ่มมีเนื้อเรื่อง มีการแสดงความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร มีบทสนทนา มีเพื่อนร่วมเล่นด้วย โดยผลัดกันแสดงบทบาท การทำเสียงให้สมบทบาท การเล่น การคิด เนื้อเรื่องที่เด็กคิดอย่างฉับพลัน โดยดึงจากประสบการณ์ ประกอบกับจินตนาการ หรืออาจจะนำเรื่องมาจากนิทานเรื่องที่เด็กคุ้นเคย ละครหุ่นจึงเป็นกิจกรรมที่เหมาะสมสำหรับเด็กปฐมวัย เพราะเด็กสามารถคิดสร้างสรรค์ มีจินตนาการ บ้างก็ได้แสดงอารมณ์ความรู้สึกผ่านตัวหุ่น ได้ใช้ความรู้ประสบการณ์เดิม ได้เรียนรู้แก้ปัญหาเฉพาะตัวของแต่ละคน ดังที่ อรุณา ยุทธวงศ์ ได้กล่าวถึงประโยชน์ไว้ว่า การแสดงหุ่น ช่วยแก้ปัญหาเฉพาะตัวของแต่ละคนได้ เช่น ขี้อาย ติดอ่าง ก้าวร้าว หรือปัญหาในการสื่อสาร อธิบายตัวเองให้คนอื่นเข้าใจ การขีดและพากย์หุ่นช่วยให้เด็กต้องคิดหาถ้อยคำ ได้แสดงออก ได้สื่อสารกับผู้อื่นโดยผ่านตัวหุ่น ซึ่งอาจจะง่ายกว่าการสื่อสารด้วยตัวเอง⁷ และปิยะนุช สุจิต กล่าวว่า การนำสิ่งที่เรียนรู้มาเป็นสื่อการเรียนรู้และแสดงท่าทางให้ดูเป็นตัวอย่าง ซึ่งจะได้ผลดียิ่งกว่าการบรรยายหรือการอธิบายด้วยคำพูดล้วน ๆ เพราะเด็กเข้าใจรูปธรรมได้ดีกว่านามธรรม กรณีที่นำหุ่นมาแสดงเป็นละครหุ่นจะยิ่งดึงดูดความสนใจของผู้ชมที่เป็นเด็กได้มากยิ่งขึ้นไปอีก⁸

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยนำหุ่นมาจัดเป็นกิจกรรมละครหุ่นให้กับเด็กปฐมวัย เนื่องจากเป็นช่วงวัยที่เหมาะสมในการพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจ ซึ่งผลจากการวิจัยในครั้งนี้จะเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนที่เหมาะสมให้กับครูและบุคลากรที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาปฐมวัยนำไปใช้จัดการเรียนการสอน เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางร่างกายของเด็กปฐมวัยให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

วัตถุประสงค์

1. เพื่อการศึกษาและพัฒนากิจกรรมละครหุ่น สำหรับเด็กปฐมวัยโรงเรียนวัดกลาง (ธรรมวิธานราษฎร์วิทยา)
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการใช้แผนการจัดกิจกรรมละครหุ่น โรงเรียนวัดกลาง (ธรรมวิธานราษฎร์วิทยา)

ขอบเขตของงานวิจัย

1. ขอบเขตของกลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นอนุบาล 3 อายุ 5-6 ปี ของโรงเรียนวัดกลาง (ธรรมวิธานราษฎร์วิทยา) จำนวน 12 คน เพศชาย 7 คน เพศหญิง 5 คน ซึ่งได้ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยมีเหตุผลในการเลือกโรงเรียน ดังนี้

- 1.) มีการจัดการเรียนการสอนที่เน้นการใช้สื่อที่จะทำให้พัฒนาทักษะสมองของเรียนและเน้นให้ครูจัดหาสื่อประกอบ
- 2.) ผู้บริหารและครูเห็นความสำคัญของการทดลองและยินดีให้ความร่วมมือในการทดลอง

2. ขอบเขตของเนื้อหา

6. สุภาวดี หาญเมธี, คู่มือพัฒนาทักษะสมอง EF Executive Function สำหรับครูปฐมวัย (กรุงเทพมหานคร : มติชน, 2561). หนังสืออิเล็กทรอนิกส์.

7. อรุณา ยุทธวงศ์, “การแสดงหุ่นสำหรับเด็กปฐมวัย,” ใน เอกสารการสอนชุดวิชา วรรณกรรมและสื่อดิจิทัลระดับปฐมวัยศึกษา หน่วยที่ 11 (นนทบุรี : สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2527), 580.

8. ปิยะนุช สุจิต, หุ่นเพื่อส่งเสริมและพัฒนาร่างกาย (กรุงเทพฯ : โครงการตำราวิชาการเฉลิมพระเกียรติ 84 พรรชามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, 2554), 4.

ตัวแปรต้น คือ กิจกรรมละครหุ่น

ตัวแปรตาม คือ ทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจ

3. ขอบเขตของระยะเวลา

ผู้วิจัยทำการทดลอง ตั้งแต่วันที่ 11 มีนาคม 2565 ถึงวันที่ 8 เมษายน 2565 เป็นระยะเวลา 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน ได้แก่ วันจันทร์ วันพุธและวันศุกร์ ครั้งละ 30 นาที รวมทั้งสิ้นจำนวน 12 ครั้ง

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) โดยเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย แผนการจัดกิจกรรมละครหุ่นและแบบประเมินทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย มีกระบวนการพัฒนาเครื่องมือและดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ผู้วิจัยศึกษาแนวคิด หลักการ หรือทฤษฎีจากหนังสือ เอกสาร สิ่งพิมพ์ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับละครหุ่น ตลอดจนศึกษาหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 (สำหรับเด็กอายุ 3-6 ปี) ตัวอย่างแผนการจัดประสบการณ์ในระดับปฐมวัย รวมถึงการพัฒนาทักษะสมอง EF (Executive Function) เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างและพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมละครหุ่น โดยผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดการพัฒนาทักษะทางสมองโอเอพีด้านการให้โอกาส 13 ประการ มาพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย

2. ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษามาพัฒนาเป็นกิจกรรมละครหุ่น โดยมีขั้นตอนและมีรูปแบบของแผนการจัดละครหุ่น เพื่อให้การดำเนินการสอนเป็นไปตามขั้นตอนที่กำหนด จำนวน 12 แผนกิจกรรม โดยมีหัวข้อตามรูปแบบแผนการจัดการเรียนการสอน ประกอบด้วย ชื่อกิจกรรม เป้าหมายพฤติกรรม วัตถุประสงค์ แนวคิดทักษะสมอง EF ด้านการให้โอกาส ระยะเวลา การดำเนินกิจกรรม แบ่งเป็น ขั้นนำ ขั้นดำเนินการ ขั้นสรุป สื่อการสอนและการประเมินผล และนำแบบประเมินพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กอายุ 2-6 ปี (แบบ MU.EF-101) ของสถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และมหาวิทยาลัยมหิดล ข้อ 1-10 ด้านการหยุดการยับยั้งพฤติกรรม มาใช้เป็นเครื่องมือในการประเมินทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย

3. ผู้วิจัยศึกษาลักษณะของหุ่นที่เหมาะสมกับวัยของเด็กปฐมวัย ในด้านของขนาด รูปแบบและวัสดุที่ใช้จากการศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และเว็บไซต์ www.pinterest.com จากนั้นทำการสร้างหุ่นโดยผู้วิจัยเลือกสร้างเป็นหุ่นมือที่สอดคล้องกับเนื้อหาในแผนกิจกรรมละครหุ่น เช่น ตัวหุ่นนักเรียนและองค์ประกอบ เพื่อให้ให้นักเรียนทำการประดิษฐ์หุ่น ตัวละครสัตว์ คนและอาชีพต่าง ๆ เป็นต้น โดยตัวหุ่นทำมาจากผ้าสักหลาด ตัดเย็บให้มีลักษณะคล้ายถุงมือ มีวิธีการเล่นให้สอดมือเข้าไปในหุ่นมือ ใส่นิ้วโป้งและนิ้วก้อยเข้าไปในแขนซ้ายและแขนขวาของหุ่น นิ้วอื่น ๆ สอดเข้าไปส่วนหัวของหุ่น ถ้าอยากให้แขนขยับเคลื่อนไหวก็ขยับนิ้วโป้งกับนิ้วก้อย ถ้าต้องการเคลื่อนไหวส่วนหัวของหุ่นก็ขยับ นิ้วชี้ นิ้วกลาง นิ้วนางพร้อมกัน

4. นำแผนกิจกรรมละครหุ่นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อตรวจพิจารณาหาข้อดีข้อเสียความสอดคล้องของกิจกรรมกับวัตถุประสงค์และความเที่ยงตรงในการวิจัย (IOC) ได้แก่ 1) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนากร จันทนะสาโร อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ 2) อาจารย์ ดร.ธัญญรัตน์ ประดิษฐ์แทน อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ 3) ผู้ช่วยศาสตราจารย์พัฒน์นรี จันทราภิรมย์ หัวหน้าสาขาวิชาคหกรรมศาสตร์ อาจารย์ประจำสาขาวิชาการศึกษา

ปฐมวัย คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

5. ปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดละครหุ่น ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ และนำแผนการจัดละครหุ่น ที่ปรับปรุงแก้ไขเรียบร้อยแล้วไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

6. ผู้วิจัยดำเนินการขอเอกสารเพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลถึงผู้อำนวยการโรงเรียน วัดกลาง (ธรรมวิธานราษฎร์วิทยา) และแจ้งให้ผู้ปกครองรับทราบเกี่ยวกับรูปแบบและวิธีการจัดกิจกรรมละครหุ่น จากนั้นให้ผู้ปกครองลงนามในหนังสือให้ความยินยอมเข้าร่วมในโครงการวิจัย เพื่อขอความร่วมมือและสนับสนุนกิจกรรม

7. ดำเนินการจัดกิจกรรมตามแผนตั้งแต่วันที่ 11 มีนาคม 2565 ถึงวันที่ 8 เมษายน 2565 โดยจัดกิจกรรมขึ้นภายในโรงเรียนวัดกลาง (ธรรมวิธานราษฎร์วิทยา) ตำบลบางพิง อำเภอพระประแดง จังหวัดสมุทรปราการ จำนวน 12 ครั้ง โดยนำแบบประเมินพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กอายุ 2-6 ปี (แบบ MU.EF-101) ของสถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และมหาวิทยาลัยมหิดล ในข้อ 1-10 ตัวบ่งชี้พัฒนาการด้านการหยุดการยับยั้ง ให้ครูประจำชั้นได้ประเมินเด็กก่อนที่จะเริ่มกิจกรรมละครหุ่นในครั้งแรก

8. ดำเนินการทดลองกับเด็กปฐมวัยซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 12 คน เพศชาย 7 คน เพศหญิง 5 คน ด้วยแผนกิจกรรมละครหุ่นเพื่อพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย จำนวน 12 แผน เป็นระยะเวลา 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน วันละ 30 นาที

9. เมื่อดำเนินการครบ 12 ครั้ง ผู้วิจัยทำการประเมินกลุ่มตัวอย่างหลังการทดลอง (Posttest) โดยใช้แบบประเมินพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กอายุ 2-6 ปี (แบบ MU.EF-101) ของสถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และมหาวิทยาลัยมหิดล ในข้อ 1-10 ตัวบ่งชี้พัฒนาการด้านการหยุดการยับยั้งพฤติกรรม โดยครูประจำชั้นและนำคะแนนที่ได้จากการประเมินก่อนและหลังการทดลองมาวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติ

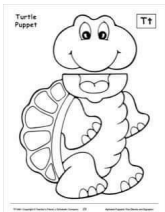
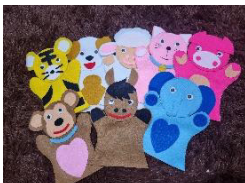
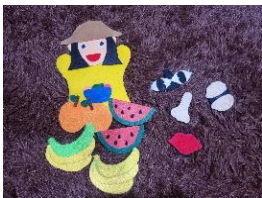
ผลการวิจัย

ผู้วิจัยสรุปผลการวิจัยการออกแบบแผนกิจกรรมละครหุ่นเพื่อพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

จากการศึกษาจัดกิจกรรมละครหุ่นของเด็กปฐมวัย โดยใช้หลักการจัดการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย อายุ 5-6 ปีที่มีความสนใจประมาณ 15-20 นาที แต่เนื่องด้วยกิจกรรมละครหุ่นผู้เรียนจะเป็นผู้เชิดหุ่นด้วยตนเองจึงได้เพิ่มระยะเวลาเพื่อคิดสร้างสรรค์และวางแผน โดยใช้ระยะเวลา 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 ครั้ง ครั้งละ 30 นาที รวมทั้งสิ้น 12 ครั้ง ซึ่งผู้วิจัยได้ยึดหลักการออกแบบกิจกรรมละครหุ่นที่สอดคล้องกับการจัดประสบการณ์ที่ส่งเสริมทักษะสมองเชื่อมโยงกับแนวคิดและทฤษฎีการพัฒนาทักษะสมอง EF ด้วยการให้โอกาส 13 ประการ ที่ส่งผลต่อการพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย โดยมีรูปแบบกิจกรรมที่เน้นการปรับพฤติกรรมทั้งทางร่างกาย จิตใจและความคิดของนักเรียน เพื่อให้นักเรียนสามารถยับยั้งอารมณ์ การกระทำ ความคิดของตนเอง ให้มีสมาธิจดจ่อในสิ่งที่กำลังทำและส่งเสริมให้มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่ดีสามารถอยู่ร่วมกันกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขได้ โดยกิจกรรมละครหุ่นเพื่อพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัยที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น สามารถสรุปเป็นตาราง ดังนี้

ตารางที่ 1 ตารางแผนกิจกรรมละครหุ่น
ที่มา : ผู้วิจัย

ชื่อ กิจกรรม	ชื่อกิจกรรม	หุ่นประกอบกิจกรรม	แนวคิดทักษะสมอง EF ด้านการให้โอกาส	พฤติกรรมด้าน การยับยั้งชั่งใจ
1 เจ้าหุ่นมาแล้ว			-การให้โอกาสเด็กลองผิดลองถูก -การให้โอกาสเด็กได้แสดงความคิดเห็นและวิเคราะห์ผลการทำงาน	ทำกิจกรรมที่ครอบคลุม หมายเสร็จในเวลาที่กำหนด
2 ง่าย ๆ ทำได้ทุกวัน			-การให้โอกาสเด็กเรียนรู้ผ่านกิจวัตรประจำวัน	เข้าคิวรอได้อดทน รอคอยได้
3 หนูรู้สึกอย่างไร?			-การให้โอกาสเด็กฝึกทักษะอารมณ์ สังคม	เมื่อขัดแย้งกับเพื่อน ไม่ใช้กำลังในการแก้ปัญหา
4 ปลอดภัยไว้ก่อน			-การให้โอกาสเด็กได้เลือกตัดสินใจ และวางแผนด้วยตนเอง	เล่นอย่างระวังรู้จักหยุดเมื่อเห็นว่าการ เล่นแรงขึ้นจนอาจ บาดเจ็บหรือเกิด อันตราย
5 อาชีพที่ใช่ อาชีพที่ชอบ			-การให้โอกาสเด็กได้รับแรงบันดาลใจ	เมื่อต้องการของ ที่เพื่อนกำลังเล่นอยู่ รู้จักขออนุญาตหรือ รอให้เพื่อนเล่นเสร็จ ก่อน
6 ชวนรู้ชวน คิด			-การให้โอกาสเด็กได้รับแรงบันดาลใจ	จดจ่อกับกิจกรรมใน ชั้นเรียนที่ครูสอน

7 สัตว์ กระดาษ	 	 	-การให้โอกาสเด็กได้ใช้ ความคิดสร้างสรรค์และ จินตนาการ	จดจ่อกับงานที่ทำไม่ วอกแวกง่าย
8 มาเล่นกัน เถอะ			-การให้โอกาสเด็กจดจ่อ ใส่ใจ	หยุดเล่นเสียงดังเมื่อ ครูเตือน
9 สัมผัส อะไรหนอ			-การให้โอกาสเด็กได้เรียน รู้ผ่านบูรณาการประสาท สัมผัส (Sensory Integration)	ตั้งใจทำกิจกรรมของ ตัวเอง ไม่รบกวน ผู้อื่น
10 ระวังกน แปลกหน้า			-การให้โอกาสเด็กได้ ฝึกฝนทักษะการแก้ปัญหา	เมื่อขัดแย้งกับเพื่อน ไม่ใช้กำลังในการแก้ ปัญหา
11 งานบ้าน น่าทำ			-การให้โอกาสเด็กได้ ลงมือทำ	ทำกิจกรรมที่ครูปอบ หมายเสร็จในเวลา ที่กำหนด
12 ถึงขยะ หลากหลาย			-การให้โอกาสเด็กเรียนรู้ ผ่านการเล่น	เล่นอย่างระวังรู้จัก หยุดเมื่อเห็นว่าการ เล่นแรงขึ้นจนอาจ บาดเจ็บหรือเกิด อันตราย

จากหลักการดังกล่าว ผู้วิจัยได้พัฒนาขั้นตอนการจัดกิจกรรมละครหุ่น เพื่อพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจ โดยผลหลังจากการทำกิจกรรมละครหุ่นนั้นไม่ได้ต้องการให้นักเรียนแสดงได้ หรือเกิดทักษะการแสดงออกที่ดี แต่เป็นการสอดแทรกวิธีการพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจและรู้จักตนเองมากขึ้น ซึ่งแต่ละแผนกิจกรรมประกอบด้วย เป้าหมาย วัตถุประสงค์และวิธีการดำเนินการจัดกิจกรรม กิจกรรมละครหุ่นในแต่ละครั้งประกอบด้วย 3 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นนำ เป็นการนำเข้าสู่กิจกรรมเพื่อเป็นการกระตุ้นความสนใจของนักเรียน ให้นักเรียนเกิดความต้องการที่จะเรียนรู้และสร้างสมาก่อนเริ่มทำกิจกรรม ใช้เวลา 2-5 นาที เช่น กิจกรรมร้องเพลง การเล่านิทานประกอบหุ่น การเล่นเกม เป็นต้น หลังจากนั้นผู้วิจัยจะอธิบายกิจกรรมในแต่ละครั้งและเชื่อมโยงเข้าสู่เป้าหมายของกิจกรรม เพื่อเตรียมความพร้อมเข้าสู่ขั้นตอนต่อไป

ขั้นการดำเนินกิจกรรม เป็นขั้นการเรียนรู้และปฏิบัติกิจกรรมการแสดงละครหุ่น การประดิษฐ์หุ่น หรือเล่นเกม ที่นักเรียนจะต้องร่วมมือกันและปฏิบัติทุกคน เพื่อส่งเสริมทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของนักเรียน ใช้เวลา 20 นาที ซึ่งนักเรียนจะต้องใช้กระบวนการเรียนรู้ในการวางแผนและทำกิจกรรมด้วยตนเองจนจบ

ขั้นสรุปและอภิปรายผล เป็นขั้นที่ครูชวนนักเรียนพูดคุยเกี่ยวกับกิจกรรมที่ได้ดำเนินการไป โดยช่วยกันอภิปรายผลที่ได้จากกิจกรรมนี้ ครูแนะนำแนวทางหลังปฏิบัติกิจกรรมเพื่อให้นักเรียนเกิดทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของนักเรียนให้เพิ่มขึ้น รวมถึงให้นักเรียนแสดงความรู้สึกและครูกล่าวชมเชยนักเรียนในการทำกิจกรรมหรือการสร้างสรรค์ละครหุ่น

ผู้วิจัยได้นำคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญด้านการละครและผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาปฐมวัยประกอบกับการเลือกเนื้อหาเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจด้วยกิจกรรมละครหุ่น จำนวน 12 แผนกิจกรรม เริ่มจากการให้นักเรียนได้ทำหุ่นมือของตนเองเพื่อใช้ในกิจกรรมละครหุ่น การแสดงละครหุ่นร่วมกับเพื่อน ๆ ตามสถานการณ์หรือตามจินตนาการที่กำหนดเกี่ยวกับการยับยั้งชั่งใจ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีด้านการให้โอกาส 13 ประการที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ลงมือด้วยตนเอง ได้คิด กล้าเผชิญ จัดการปัญหาและการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับผู้อื่น เพื่อให้เด็กนักเรียนมีทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจที่พัฒนามากขึ้น

ผลสรุปการดำเนินการวิจัย/ อภิปรายผล

ผลการพัฒนากิจกรรมละครหุ่นเพื่อพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัยที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น จำนวน 12 แผน พบว่า จากการที่ศึกษาข้อมูลเบื้องต้นในหัวข้อต่าง ๆ ในแต่ละหัวข้อทำให้ผู้วิจัยได้แนวทางในการทำวิจัยเกี่ยวกับรูปแบบการจัดกิจกรรมละครหุ่นเพื่อพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย 1.) จากการที่ได้ศึกษาในเรื่องการจัดกิจกรรมตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 ในเรื่องทักษะสมองเป็นการพัฒนาการทำงานของสมองทำให้เด็กปฐมวัยสามารถเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็วกว่าวัยใด โครงสร้างและการทำงานของสมองที่มีการพัฒนาอย่างเป็นลำดับขั้นตามช่วงวัย และมีความยืดหยุ่นทำให้การพัฒนาสมองเกิดขึ้นได้ตลอดชีวิต การเชื่อมโยงต่อกันของเซลล์สมอง และจุดเชื่อมต่อเหล่านี้ได้รับการกระตุ้นมากขึ้นเท่าใดยิ่งทำให้สมองมีความสามารถในการเรียนรู้อย่างรวดเร็วและจดจำได้มากขึ้น โดยการกระตุ้นจุดเชื่อมต่อเหล่านี้เกิดจากการที่เด็กได้รับประสบการณ์ตรงจากการลงมือทำ ปฏิบัติด้วยตนเองผ่านการใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้า เกี่ยวข้องสัมพันธ์กับชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ที่สัมพันธ์กับพัฒนาการทางสมองเป็นการเรียนรู้จากของจริงไปหาสัญลักษณ์ จากง่ายไปยาก จากรูปธรรมไปสู่นามธรรม โดยคำนึงถึงความสามารถตามวัยและพัฒนาการ อีกทั้งจากการศึกษาในเรื่องหลักการ

แนวคิดทฤษฎีการพัฒนาทักษะสมอง EF ด้วยการให้โอกาส 13 ประการ ทำให้ผู้วิจัยได้แนวคิดและการกำหนดแบบแผนการจัดกิจกรรมหรือลักษณะเทคนิควิธีการสอน โดยมีองค์ประกอบ คือ (1) ชื่อกิจกรรม (2) เป้าหมายพฤติกรรม (3) วัตถุประสงค์ (4) แนวคิดทักษะสมองด้านการให้โอกาส (5) ระยะเวลา (6) การดำเนินกิจกรรม (7) สื่อการเรียนรู้ (8) การประเมินผล 2.) จากการที่ได้ศึกษาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจ ทำให้ผู้วิจัยได้แนวคิดว่าการยับยั้งชั่งใจเป็นความสามารถในการควบคุมตนเอง ทำให้เด็กสามารถควบคุมความคิด อารมณ์และความรู้สึกของตนเองให้กระทำในสิ่งที่เหมาะสม เพื่อสามารถอดทน เมื่อเผชิญกับปัญหาต่าง ๆ สามารถแก้ไขได้ และสามารถเลือกทำในสิ่งที่จำเป็นและมีความสำคัญต่อความสำเร็จของตนเองได้ 3.) จากการที่ได้ศึกษารูปแบบการจัดกิจกรรมละครหุ่น ทำให้ได้แนวคิดในการจัดกิจกรรมให้เด็กได้มีโอกาสได้กล้าแสดงออกโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์ควบคู่ไปกับความสนุกสนาน การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้จัดทำแผนกิจกรรมละครหุ่น โดยแบ่งเป็น 3 ช่วง ได้แก่ ขั้นนำ ช่วงเริ่มกิจกรรมที่ผู้วิจัยนำเสนอไว้หลายรูปแบบเป็นการกระตุ้นผู้เรียนก่อนเริ่มกิจกรรม ในขั้นตอนนี้ใช้เวลาประมาณ 5 นาที ในช่วงแรกของการจัดกิจกรรมผู้วิจัยควรเปิดโอกาสให้นักเรียนได้รู้จักและสร้างความคุ้นเคยกับตัวหุ่นและเป็นการเกริ่นนำเข้าเนื้อหาที่ผู้วิจัยต้องการให้นักเรียนได้เรียนรู้ในกิจกรรมนั้น ๆ ณรงค์ กาญจนะ⁹ และศักดิ์ศรี ปาณะกุลและคณะ¹⁰ กล่าวถึงช่วงเวลาที่เหมาะสมในการนำเข้าสู่บทเรียน เป็นการช่วยให้เด็กเกิดความพร้อมและเชื่อมโยงความรู้ครั้งก่อนกับสิ่งที่จะเรียนที่เป็นความรู้ใหม่ ให้สามารถเข้าใจได้ดียิ่งขึ้น เป็นสิ่งที่พัฒนาความสัมพันธ์ของครูและนักเรียนให้ได้พูดคุยทำความเข้าใจกันก่อนการเรียน และช่วยกระตุ้นให้เด็กเกิดความสนใจ มีความสนุกสนาน เสริมสร้างความเข้าใจให้แก่เด็กการเรียนรู้ยิ่งขึ้น ซึ่งโดยทั่วไปคุณจะใช้เวลาสั้น ๆ เพียง 5-10 นาที ขึ้นดำเนินการ ผู้วิจัยออกแบบให้นักเรียนได้ร่วมกันแสดงละครหุ่น ซึ่งมีเรื่องราวหรือสถานการณ์ด้านการยับยั้งชั่งใจ ในขั้นตอนนี้ใช้เวลาประมาณ 20 นาที นักเรียนจะได้ร่วมกันวางแผนการแสดงละครตามบทบาท จากนั้นให้นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมละครหุ่นด้วยตนเอง ซึ่งเนื้อหาละครหุ่นจะเกี่ยวข้องกับการยับยั้งชั่งใจกิจกรรมละครหุ่นที่ผู้วิจัยพัฒนา มีความสอดคล้องกับปิยะนุช สุจิต¹¹ ที่กล่าวว่า กิจกรรมหุ่นสำหรับเด็กควรเปิดโอกาสให้เด็กได้ใช้จินตนาการของตนเอง เด็กอาจเสริมแต่งบทพูดของตนเองและพูดเองตามจินตนาการ ทำให้เด็กกล้าที่จะแสดงออกโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์อย่างเต็มที่ ได้ฝึกทักษะการใช้ภาษาและกล้ามเนื้อมือ ในช่วงโอกาสนี้เด็กจะได้ระบายความในใจออกมาซึ่งเป็นโอกาสที่ครูหรือผู้เกี่ยวข้องจะช่วยให้คำแนะนำหรือช่วยแก้ไขสถานการณ์ให้เด็กได้ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา¹² ได้กล่าวถึงสมรรถนะและความสามารถด้านความตั้งใจจดจ่อของเด็กปฐมวัย ในช่วงอายุ 5-6 ปี ว่า มีความตั้งใจจดจ่อและทำกิจกรรมหนึ่งได้อย่างต่อเนื่อง 15-20 นาที หรือจนเสร็จ และขั้นสรุป เป็นการอภิปรายผลกิจกรรมที่ได้ปฏิบัติเพื่อให้นักเรียนเกิดความเข้าใจมากยิ่งขึ้น ในขั้นตอนนี้ใช้เวลาประมาณ 5 นาที

จากการพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมละครหุ่นเพื่อพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจของเด็กปฐมวัย ทั้ง 12 แผน ในช่วงแรกของกิจกรรมนักเรียนมีพฤติกรรมที่พึงประสงค์ เช่น ไม่มีสมาธิ ไม่สนใจฟัง พูดสอดแทรก หยิบอุปกรณ์เล่นไม่ตั้งใจฟัง รวมถึงไม่กล้าที่จะลงมือทำและไม่กล้าแสดงออก ทำให้ผู้วิจัยจึงได้ชวนนักเรียนร่วมกันตั้งเงื่อนไขหรือกำหนดกติกาในแต่ละกิจกรรม เพื่อให้นักเรียนเกิดการยับยั้งชั่งใจ ผลการใช้แผนกิจกรรมละครหุ่นปรากฏว่าเด็กปฐมวัยจำนวน 12 คน ที่ได้รับการจัดกิจกรรมละครหุ่น จำนวน 12 ครั้ง มีทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมละครหุ่นในทุกด้าน อาจกล่าวได้ว่าการจัดกิจกรรมละครหุ่น ทำให้นักเรียนพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจ มีการจดจ่อกับกิจกรรมที่ทำ โดยไม่วกแวกกับสิ่งต่าง ๆ ที่ผ่านเข้ามา จนสามารถทำกิจกรรมที่ได้รับ

9. ณรงค์ กาญจนะ, *เทคนิคและทักษะการสอนเบื้องต้น* (กรุงเทพฯ : จรัสสินทวงค์การพิมพ์, 2553), 12.

10. ศักดิ์ศรี ปาณะกุล, นิรมล ศตวุฒิ, และ ระวีวรรณ ศรีครามรัน, *หลักสูตรและการจัดการเรียนรู้* (กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2549), 167.

11. ปิยะนุช สุจิต, *หุ่นเพื่อส่งเสริมและพัฒนาร่างกาย* (กรุงเทพฯ : คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, 2554), 61.

12. สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, *สมรรถนะของเด็กปฐมวัยในการพัฒนาตามวัย 3-5 ปี : แนวแนะสำหรับผู้ดูแลเด็ก ครู อาจารย์* (กรุงเทพฯ : สำนักงานมาตรฐานการศึกษาและพัฒนาการเรียนรู้, 2552), 68.

มอบหมายจนประสบความสำเร็จภายในระยะเวลาที่ได้กำหนดไว้ จึงสอดคล้องกับ ลัดดา ศุขปรีดี¹³ เพราะหุ่นสามารถเคลื่อนไหวได้ ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกเห็นจริงเห็นจังกับเรื่องราวที่กำลังดำเนินอยู่ เด็กจะมุ่งความสนใจที่หุ่นมืออย่างตั้งใจ เช่นเดียวกับ อรุณมา ยุทธรังศรี¹⁴ กล่าวว่า หุ่นเป็นอุปกรณ์การเรียนรู้ที่ดี ช่วยให้เด็กเกิดความคิดรวบยอดได้ สามารถทำให้เด็กเข้าใจสิ่งที่เรียนนามธรรมได้ง่ายขึ้นกรณีที่นำหุ่นมาแสดงเป็นละครหุ่นจะยิ่งดึงดูดความสนใจของเด็กได้มากยิ่งขึ้นไปอีก เพราะละครหุ่น ทำให้เด็กรับรู้เรื่องราวที่ยาวต่อเนื่องกันได้อย่างสนุกสนาน นอกจากนี้ถ้าเปิดโอกาสให้เด็กได้จับต้องหุ่นและได้เชิดหุ่นด้วยตนเอง จะเป็นการส่งเสริมให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ช่วยให้เด็กกล้าพูด กล้าแสดงอารมณ์ กล้าแสดงออกเชิงสร้างสรรค์ เกิดความมั่นใจและความภาคภูมิใจในตนเอง นอกจากนี้หุ่นจะช่วยในการพัฒนาสติปัญญาของเด็ก ด้านพฤติกรรม และบุคลิกภาพของเด็กได้อีกด้วย และสอดคล้องกับงานวิจัยของนางลักขณ์ รักพงษ์¹⁵ ที่พัฒนาหุ่นมือและกิจกรรมเพื่อสร้างความพร้อมด้านการฟังและการพูดของนักเรียนระดับปฐมวัย ผลปรากฏว่า เด็กปฐมวัย จำนวน 20 คนได้รับประสบการณ์จากการทำกิจกรรม โดยการใช้หุ่นมือในการเล่านิทาน ส่งผลให้พัฒนาการฟังและการพูดของเด็กโดยรวมสูงขึ้นกว่าก่อนการทำกิจกรรม

ข้อเสนอแนะ

1. หุ่นที่ใช้ประกอบในกิจกรรมต่าง ๆ ควรมีความหลากหลาย น่าสนใจ มีขนาดที่พอเหมาะ เพื่อดึงดูดความสนใจ และเด็กสามารถใช้หุ่นเล่นได้จนจบกิจกรรม ทำให้เด็กเกิดการพัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจตามที่ต้องการนำเสนอได้อย่างครบถ้วน
2. งานวิจัยในครั้งนี้ได้พัฒนาทักษะสมองด้านการยับยั้งชั่งใจ ครั้งต่อไปควรพัฒนากิจกรรมละครหุ่นที่พัฒนาทักษะสมอง EF ในด้านอื่น ๆ เช่น ด้านความจำเพื่อใช้งาน ด้านการควบคุมอารมณ์ เป็นต้น และควรศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับปฐมวัยที่มีต่อกิจกรรมละครหุ่น เพื่อผลการศึกษจะเป็นประโยชน์ในการปรับปรุงและพัฒนาละครหุ่นเพื่อพัฒนาทักษะสมองให้สอดคล้องกับพฤติกรรมและความต้องการของนักเรียนระดับปฐมวัย

กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์ จากสาขาวิชาศิลปศึกษา (ศิลปะการแสดง) คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒทุกท่านที่อบรมสั่งสอนให้ความรู้จนสามารถนำมาใช้ประโยชน์กับงานวิจัยฉบับนี้ไปด้วยดี และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรวิณ แพทยานนท์ อาจารย์ที่ปรึกษาหลักที่กรุณาให้คำปรึกษา แนะนำและช่วยตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ จนสำเร็จลุล่วงเป็นอย่างดีผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณบุคคลที่อยู่เบื้องหลังความสำเร็จ ได้แก่ บิดา มารดา ผู้บริหารและคณะครู ที่คอยสนับสนุนและอยู่เคียงข้างคอยให้กำลังใจที่เต็มเปี่ยมตลอด ขอขอบพระคุณทุกท่านความดีและประโยชน์อันพึงมีจากงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยขอขอบแต่บิดา มารดา ผู้มีพระคุณและคณาจารย์ทุกท่าน ที่สนับสนุนเป็นกำลังใจสำคัญครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ดี

13. “ปิดเทอมสร้างสรรค์ ทำหุ่นมือ เล่านิทานสุขใจ,” พิมพ์ชนก ศรีเพชร, บันทึกข้อมูลเมื่อ 5 กุมภาพันธ์ 2566, <https://www.thaihealth.or.th/?p=231159>.

14. อรุณมา ยุทธรังศรี, “การแต่งหุ่นสำหรับเด็กปฐมวัย,” ใน เอกสารการสอนชุดวิชา วรรณกรรมและลีลาละครระดับปฐมวัยศึกษา หน่วยที่ 11 (นนทบุรี: สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2527), 562-614.

15. นางลักขณ์ รักพงษ์, “การพัฒนาหุ่นมือและกิจกรรมเพื่อสร้างความพร้อมด้านการฟังและการพูดของนักเรียนระดับปฐมวัย” (วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโท บัณฑิต, มหาวิทยาลัยบูรพา, 2560).

บรรณานุกรม

Chitjueajun, Phadung. "Current situation of Thai children and youth Anxiety in the future is even more worrisome." https://www.matichon.co.th/columnists/news_1313057.

ผดุง จิตเจื้อจุน. "สถานการณ์ปัจจุบันของเด็กและเยาวชนไทย นำวิตกในอนาคตยิ่งน่าเป็นห่วง." https://www.matichon.co.th/columnists/news_1313057.

Chonchaiya, Weerasak. "Developing EF from early childhood...the foundation of national development in the Thailand 4.0." <http://www.thaipediatrics.org/pages/Doctor/Detail/43/188>.

วีระศักดิ์ ชลไชยะ. "พัฒนา EF ตั้งแต่ปฐมวัย...รากฐานของการพัฒนาประเทศในยุค Thailand 4.0." <http://www.thaipediatrics.org/pages/Doctor/Detail/43/188>.

Hanmethee, Subhawadee. *A Guide for development brain skills of executive function for early childhood*. Bangkok: Matichon, 2018. <https://www.rlg-ef.com/download/ebook-for-teacher-pdf/>.

สุภาวดี หาญเมธี. *คู่มือพัฒนาทักษะสมอง EF Executive Function สำหรับครูปฐมวัย*. กรุงเทพฯ : มติชน, 2561. <https://www.rlg-ef.com/download/ebook-for-teacher-pdf/>.

Narong, Kanjana. *Techniques and Basic Teaching Skills Volume 1*. Bangkok: Charansanitwong Printing, 2010. ณรงค์ กาณจนะ. *เทคนิคและทักษะการสอนเบื้องต้น เล่ม 1*. กรุงเทพฯ : จรัสสินทวงศ์การพิมพ์, 2553.

Office of the Council of State. "The Early Childhood Development Act B.E. 2562 (2562, 30 April Volume 136 section 56ก." <http://www.ratchakitcha.go.th>.

สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา. "พระราชบัญญัติการพัฒนาเด็กปฐมวัยพุทธศักราช 2562 (30 เมษายน เล่มที่ 136 ตอนที่ 56ก)." <http://www.ratchakitcha.go.th>.

Office of the Education Council. *Competencies of early childhood children in development by age 3-5 years: Guidelines for Teachers and Caregivers*. Bangkok: Office Educational Standards and Learning Development, 2009.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. *สมรรถนะของเด็กปฐมวัยในการพัฒนาตามวัย 3-5 ปี : แนวแนะสำหรับผู้ดูแลเด็ก ครู อาจารย์*. กรุงเทพฯ : สำนักงานมาตรฐานการศึกษาและพัฒนาการเรียนรู้, 2552.

Panakul, Saksri, Niramom Satawut, and Rawiwan Srikramkran. *Curriculum and learning management*. Bangkok: Ramkhamhaeng University, 2006.

ศักดิ์ศรี ปาณะกุล, นิรมล ศตวุฒิ, และ ระวีวรรณ ศรีครามครัน. *หลักสูตรและการจัดการเรียนรู้*. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2549.

Posttoday. "It was found that 30% of Thai children had high-level brain development problems."

<https://www.posttoday.com/social/general/466224>.

โพสต์ทูเดย์. "พบเด็กไทย 30% มีปัญหาพัฒนาการด้านสมองระดับสูง." <https://www.posttoday.com/social/general/466224>.

RLG (Rakluke Learning Group). "How important is inhibition to life?." <https://shorturl.asia/dgu0Y>.

สถาบันอาร์แอลจี (รักลูกเลิร์นนิ่งกรุ๊ป). "ความยั้งคิด สำคัญต่อชีวิตแค่ไหน." <https://shorturl.asia/dgu0Y>.

Ruckpong, Nongluck. *"Development of puppets and activities to enhance listening and speaking readiness of preschool student."* Master thesis, Burapha University, 2017.

นงลักษณ์ รักพงษ์. "การพัฒนาหุ่นมือและกิจกรรมเพื่อสร้างความพร้อมด้านการฟังและการพูดของนักเรียนระดับปฐมวัย." วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทบริหารการศึกษา, มหาวิทยาลัยบูรพา, 2560.

Sornpetch, Pimchanok. "Creative semester break, making hand puppets, telling happy stories."

<https://www.thaihealth.or.th/?p=231159>.

พิมพ์ชนก ศรีเพชร. "ปิดเทอมสร้างสรรค์ ทำหุ่นมือ เล่นิทานสนุกใจ." <https://www.thaihealth.or.th/?p=231159>.

Suchit, Piyanut. *Puppet to promotion and the development of reading.* Bangkok: Faculty of Humanities and Social Sciences, Suansunandha Rajabhat University, 2011.

ปิยะนุช สุจิต. *หุ่นเพื่อส่งเสริมและพัฒนาการอ่าน.* กรุงเทพฯ : คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, 2554.

Yuttawong, Orachuma. *"Puppet show for early childhood."* In *Literature and theaterization for early childhood education Unit 11*, 562-614. Nontaburi: education of Sukhothai Thammathirat University, 1984.

อรชума ยุทธวงศ์. "การแสดงหุ่นสำหรับเด็กปฐมวัย." ใน *เอกสารการสอนชุดวิชา วรรณกรรมและลีลาคดีระดับปฐมวัยศึกษา หน่วยที่ 11*, 562-614. นนทบุรี : สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2527.

การสร้างสรรค์งานเรขศิลป์ สื่อสารอัตลักษณ์วิถีเมืองเก่า จังหวัดสงขลา GRAPHIC DESIGN FOR THE IDENTITY OF SONGKHLA OLD TOWN

พงษ์ธร เครือฟ้า* PHONGSATHORN KHRUEAFA*

อารยะ ศรีกัลยาณบุตร** ARAYA SRIKANLAYANABUTH**

บทคัดย่อ

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อหาแนวทางการออกแบบเรขศิลป์ เพื่อนำไปใช้ในการสื่อสารอัตลักษณ์วิถีเมืองเก่า จังหวัดสงขลา การดำเนินการวิจัยใช้วิธีการรวบรวม จากวรรณกรรม การลงพื้นที่ และสรุปข้อมูล ในด้านอัตลักษณ์ที่ปรากฏประกอบกับ และการสัมภาษณ์จากผู้เชี่ยวชาญด้านอัตลักษณ์ของจังหวัดสงขลา ซึ่งพบว่ามีพัฒนาการ จากเมืองสงขลาฝั่งบ่อยาง สู่เมืองสงขลาฝั่งแหลมสน และเมืองสงขลาหัวเขาแดง สามารถระบุอัตลักษณ์เป็นเมืองแห่ง พหุวัฒนธรรม ที่มีทั้งชาวไทยพุทธพื้นถิ่น ชาวจีนและชาวอิสลาม (มลายู) ได้สารที่ต้องการสื่อ (Key Message) คือ “ชิงกอร่า นครแห่งความสุขสงบของ การรวมกันของ 3 วัฒนธรรม” จากนั้นนำไปวิเคราะห์เพื่อระบุ บุคลิกภาพ ได้ 3 บุคลิกภาพ คือ ความสงบสุข การรวมกัน และ ความมีวัฒนธรรม

ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์แนวทางออกแบบเรขศิลป์ โดยใช้ข้อมูลจากภาพถ่ายตัวแทนทางวัฒนธรรมมาสังเคราะห์ เป็น 2 องค์ประกอบทางการออกแบบ ได้แก่ ชุดสีสองชุดสี คือ สีใกล้เคียง (Analogous) และ ชุดสีใกล้เคียงสีคู่ตรงข้าม (Split-complementary) และ รูปแบบรูปทรงในสองลักษณะ คือ การใช้การรวมเป็นผืนแผ่นเดียวกัน (United) และ การใช้การเหลื่อมทับกัน (Overlapped) จากนั้นกำหนดกรอบแนวคิดการออกแบบ (Design Brief) แล้วทดลอง ออกแบบงานเรขศิลป์ 3 แบบร่าง นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเรขศิลป์ ประเมินเพื่อระบุแบบร่างที่เหมาะสมที่สุด 1 ทางเลือก ซึ่งแต่ละแบบร่างประกอบไปด้วย คือ 1. อัตลักษณ์องค์กร: ตราสัญลักษณ์ นามบัตร หัวกระดาษ ของจดหมาย สมุดจดบันทึก 2. ของที่ระลึก: ถุงผ้า เสื้อ ปกหมอน 3. สื่อสิ่งพิมพ์โฆษณา: โปสเตอร์ 4. สื่อสภาพแวดล้อม: ป้ายโฆษณา ธง และ กำแพงศิลปะ ผลวิจัยงานเรขศิลป์ เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์ วิถีเมืองเก่า จังหวัดสงขลา พบว่านอกจากการใช้ชุดสี และ รูปทรงที่ค้นพบแล้ว ยังพบแนวทางที่เหมาะสมในการออกแบบตราสัญลักษณ์มีองค์ประกอบหลักเป็นตัวอักษรตัวย่อ S ตัวเดียว ซึ่งประกอบขึ้นด้วยภาพของสถาปัตยกรรมหลากหลายภาพ สร้างลวดลายในลักษณะเดียวกันกับตราสัญลักษณ์ โดยใช้สีเดียวในป้ายต่าง ๆ และใช้สีหลายสีในของที่ระลึก โดยมีการแบ่งพื้นที่ด้วยเส้นรอบรูปตัว S

คำสำคัญ : เรขศิลป์/ อัตลักษณ์/ เมืองเก่าสงขลา

*อาจารย์ ดร., สาขาวิชาออกแบบนิเทศศิลป์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม, Phongsthorn@webmail.npru.ac.th.

*Lecturer Dr., Visual Communication Design Program, Faculty of Humanities and Social Sciences, Nakhon Pathom Rajabhat University, Phongsthorn@webmail.npru.ac.th.

**รองศาสตราจารย์ ภาควิชาภูมิทัศน์ศิลป คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, araya.chula@yahoo.com.

**Associate Professor, Department of Creative Arts, Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University, araya.chula@yahoo.com.

Abstract

This study aimed to investigate a creative graphic design approach for representing the identity of the Old Town of Songkhla Province. The study was undertaken by gathering data from locally published, pertinent literature and interviewing Songkhla identity specialists. It was revealed that the development of Songkhla Old Town from Songkhla City on the Bo Yang Side, Songkhla City on the Laem Son Side, and Songkhla City on the Hua Hin Daeng resulted in a multicultural population that included native Thai Buddhists, Chinese, and Islamic (Malay) people. The information collected was then summarized and concluded with keywords that would be synthesized into a key message, “Singora, the City of Peace of the Union of Three Cultures.” The key message was also analyzed to identify the appropriate personalities: peace, union, and culture. Then, to cultural representation photographs was analyzed to identify the color schemes and shapes: color schemes are analogous and split-complementary, shapes are united shape and overlapped shape. Design brief was developed and used as a directions to create 3 design alternatives. Each alternative consisted of a different medium: 1) items of corporate identity (CI), such as a logo, name card, letterhead, envelope, and notebook; 2) souvenir items, such as a clothing bag and pillowcase; 3) printed advertising items, such as a poster; and 4) environmental media, such as a billboard, flag, and wall. The three alternatives were then evaluated, and one of them was selected by experts as the most suitable alternative to use in a unique graphic design expressing the identity of Songkhla Province.

In addition to using the identified color schemes and shapes, the most suitable result is to use an initial letter S as logo which has consisted with many iconic translations of local architectures and then create a motif in the same direction and use the motif in 1 color in environmental media while using many colors in souvenir items. The space is divided by using the letter S silhouette.

Keywords: Graphic design/ Identity/ Songkhla Old Town

บทนำ

เนื่องจากตัวเมืองสงขลานั้น มีลักษณะทางกายภาพที่ตั้งอยู่ฝั่งตะวันออกของประเทศไทย ลักษณะภูมิประเทศโดยภาพรวมของจังหวัดสงขลามีพื้นที่ส่วนใหญ่เป็นที่ราบชายฝั่งทะเล โดยมีลักษณะลาดเอียงจากฝั่งอ่าวไทย โดยสมัยโบราณ มีชุมชนโบราณ ความเชื่อทางศาสนา มีโบราณสถานและโบราณวัตถุที่มีความเก่าแก่ อีกทั้งยังมีมรดกทางวัฒนธรรมมีความหลากหลายผู้คนหลากหลายเชื้อชาติ ซึ่งปรากฏเป็นครั้งแรกในการบันทึกของพ่อค้าและนักเดินเรือชาวอาหรับ-ชาวเปอร์เซีย ในระหว่าง ปี พ.ศ. 1993-2093 ในนามของเมืองซิงกูร์ หรือซิงกอรา (Singora) จึงทำให้เมืองสงขลาเป็นแหล่งชุมชนอารยะโบราณ ด้วยการเป็นศูนย์รวมยุทธศาสตร์ด้านการปกครองท้องถิ่นมาแต่อดีต¹

โดยหลักฐานส่วนใหญ่เป็นหลักฐานที่พบทางโบราณคดี ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของสิ่งแวดล้อมวัฒนธรรมที่เป็นของลักษณะเมือง จากอิทธิพลทางศาสนาพุทธทำให้มีการสร้างวัด การสร้างพระพุทธรูป สลูปเจดีย์ อุโบสถ วิหาร เกิดขึ้นอย่างแพร่หลาย จึงก่อให้เกิดโบราณสถานและโบราณวัตถุที่สำคัญ ซึ่งเกี่ยวกับทางศาสนาในบริเวณเมืองเก่าหลากหลายพื้นที่ รวมถึงโบราณสถานที่เกี่ยวกับปราการป้องกันเมืองและศิลปวัฒนธรรม เช่น กำแพงเมืองเก่า สถาปัตยกรรมที่เกี่ยวข้องกับ กิจกรรมในวิถีชีวิตรวมถึงการอยู่อาศัย จึงเกิดการผสมผสานรวมเป็นพหุวัฒนธรรม กลายเป็นวิถีเมืองเก่า 3 วัฒนธรรมประกอบไปด้วย ไทยพุทธ ไทยมุสลิม ไทยเชื้อสายจีน ที่ปรากฏในพื้นที่ คือ วัฒนธรรมฝั่งหัวเขาแดง วัฒนธรรมฝั่งแหลมสน วัฒนธรรมฝั่งบ่ออย่าง²

เนื่องจากผู้วิจัยต้องการแสดงให้เห็นถึงอัตลักษณ์องค์กร ชุมชน หรือความเป็นนครเมือง ผ่านการงานเรขศิลป์ แสดงออกและปรากฏให้เห็นในสายตาผู้อื่น สามารถสื่ออัตลักษณ์ขององค์กรนั้นอย่างเป็นระบบแสดงถึงความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน จนเกิดขึ้นเป็นรูปธรรม และสามารถทำให้บุคลากรในองค์กร และบุคคลทั่วไป สามารถเข้าใจถึงภาพลักษณ์ที่มีความเกี่ยวข้องกับองค์กรและมีความสำคัญอย่างในการแข่งขัน³

จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องต่างๆ พบว่ายังไม่มีมีการวิจัยด้านเรขศิลป์ที่มุ่งสื่อสารอัตลักษณ์ของจังหวัดสงขลาที่สามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการนำไปใช้ออกแบบสื่อต่าง ๆ ได้ การวิจัยเล่มนี้ จึงมุ่งหาแนวทางที่จะนำไปใช้ในการสร้างสรรค์งานเรขศิลป์วิถีเมืองเก่า จังหวัดสงขลา

วัตถุประสงค์และขอบเขตของงานวิจัย

1. เพื่อถอดอัตลักษณ์วิถีเมืองเก่าของ จังหวัดสงขลา
2. เพื่อหาแนวทางการสร้างสรรค์งานเรขศิลป์ เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์วิถีเมืองเก่า จังหวัดสงขลา

วิธีดำเนินการวิจัย

วิธีการดำเนินการวิจัย โดยผู้วิจัยได้แบ่งออกเป็น 4 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 ระบุอัตลักษณ์ของจังหวัดสงขลา

1.1 รวบรวมเอกสารทางวิชาการ ตำรา รายงาน แนวความคิดและบทความจากวารสารต่าง ๆ เกี่ยวกับอัตลักษณ์ในพื้นที่วิถีวัฒนธรรมฝั่งหัวเขาแดง อำเภอสิงหนคร, วิถีวัฒนธรรมฝั่งแหลมสน อำเภอเมืองสงขลา, วิถีวัฒนธรรมฝั่งบ่ออย่าง อำเภอเมืองสงขลา จังหวัดสงขลา

1.2 สัมภาษณ์พื้นที่เก็บข้อมูลบริเวณโดยรอบ วิเคราะห์อัตลักษณ์ด้านต่าง ๆ โดยทำการออกแบบเครื่องมือสัมภาษณ์เชิงลึก (In Depth Interview Research Method) กับผู้เชี่ยวชาญด้านเมืองสงขลา หรือผู้ที่มีประสบการณ์

1. “ประวัติความเป็นมา,” สำนักงานจังหวัดสงขลา, บันทึกข้อมูลเมื่อ 12 พฤษภาคม 2555, <https://www.songkhla.go.th/content/history>.

2. ถนอม พูนวงศ์, *ประวัติศาสตร์เมืองสงขลา* (กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์, 2545), 6.

3. ทินวงศ์ รักอิสสระกุล และ ธัญญธร อินทร์ผาง, “การศึกษาอัตลักษณ์ท้องถิ่นประจำภาคเหนือตอนล่างเพื่อออกแบบเรขศิลป์บรรจุกัมพน์ของที่ระลึก” (รายงานการวิจัย, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร, 2554), 42-50.

ด้านศิลปกรรม วัฒนธรรม และประวัติศาสตร์ จังหวัดสงขลา จำนวน 9 ท่าน ที่มีประสบการณ์ไม่น้อยกว่า 10 ปี

1.3 สรุปข้อมูลข้างต้นแล้วนำมาถอดเป็น คำสำคัญ (Key Word) แล้วสังเคราะห์เป็นสารที่ต้องการสื่อ (Key Message) และ บุคลิกภาพ (Personality)

ระยะที่ 2 ระบุองค์ประกอบทางการออกแบบเรขศิลป์

2.1 สรุปหลักการแนวความคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง งานออกแบบเรขศิลป์ คือ การใช้ชุดสี (Color Schemes) และการใช้รูปร่าง (Shape) เนื่องจากเป็นองค์ประกอบทางการออกแบบที่จำเป็นอย่างยิ่งและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในสื่อที่หลากหลายไม่ว่าจะเป็น สื่ออัตลักษณ์องค์กร ของที่ระลึก สื่อสภาพแวดล้อมไปใช้ประกอบการวิเคราะห์ ในข้อ 2.2

2.2 สังเคราะห์ข้อมูลเชิงลึกจากภาพตัวแทนทางวัฒนธรรม จำนวน 20 ภาพ ด้วยการสังเคราะห์แบบ Data Analytics

ระยะที่ 3 ดำเนินการออกแบบตามผลสรุปข้อมูลที่ได้มาจากระยะที่ 1 และ 2

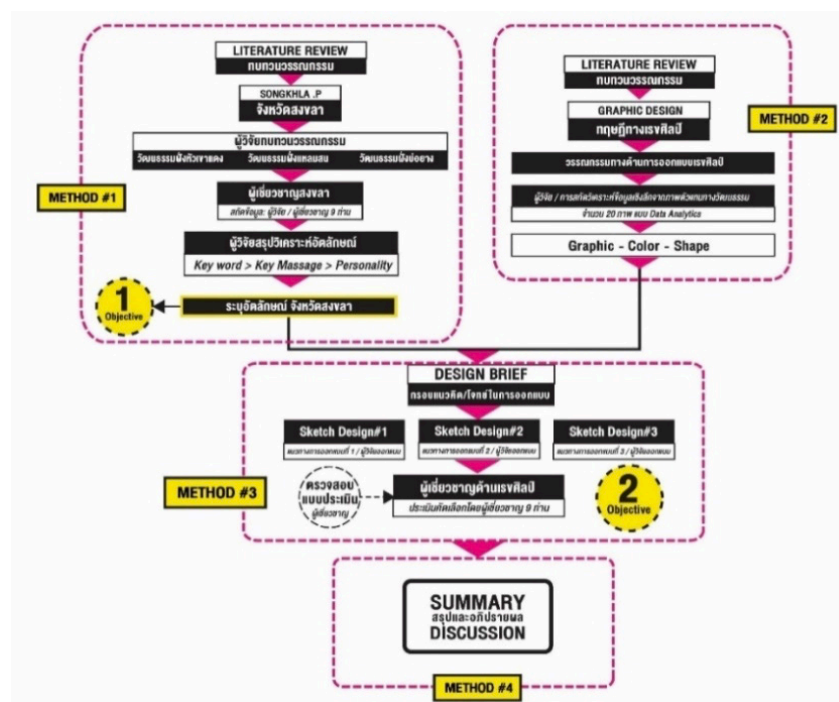
3.1 สร้างกรอบแนวคิดทางการออกแบบ (Design Brief) หรือโจทย์ในการออกแบบ

3.2 ออกแบบแบบร่าง 3 แนวทาง

3.3 ผู้วิจัยใช้กระบวนการสัมภาษณ์เชิงลึก (In Depth Interview Research Method) ผู้เชี่ยวชาญที่เป็น อาจารย์ นักวิชาการ จากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านออกแบบเรขศิลป์ จำนวน 9 ท่าน มากกว่า 10 ปี ประเมินคัดเลือกผลงานการออกแบบแบบร่างจาก 3 แนวทางให้เหลือเพียง 1 แนวทางเลือกที่เหมาะสม

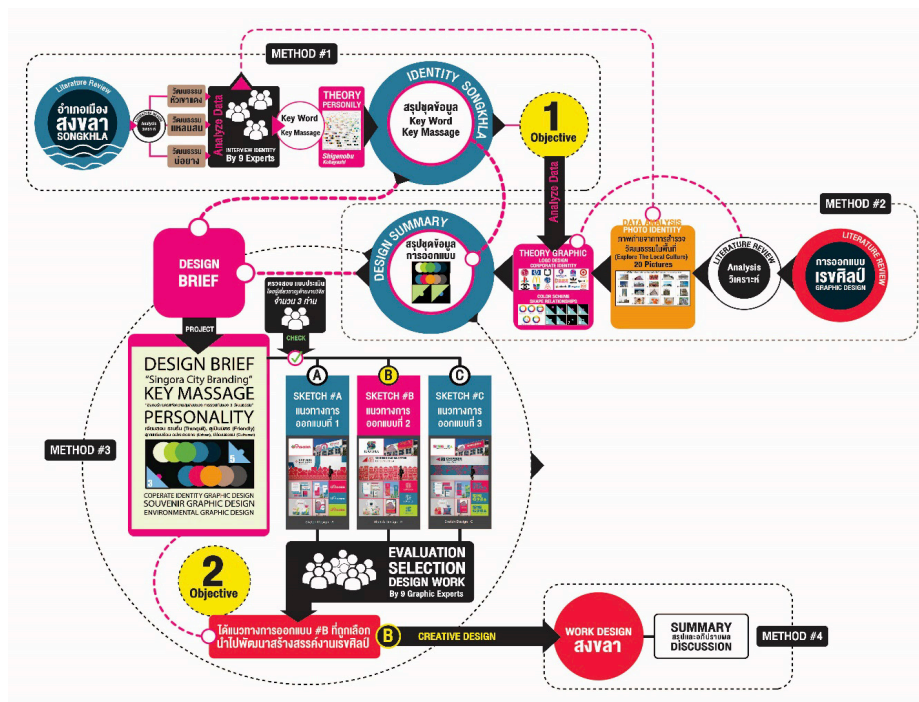
ระยะที่ 4 สรุปผล

นำแนวทางที่รับเลือกมาเป็นแนวทางการออกแบบเรขศิลป์ ที่สื่อสารอัตลักษณ์ จังหวัดสงขลา แล้วสรุปและอภิปรายผลการดำเนินงานวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง
ที่มา : พงษธร เครือฟ้า

ระเบียบวิธีวิจัย



ภาพที่ 2 กระบวนการวิจัย
ที่มา : พงษธร เครือฟ้า

ผลการวิจัย

ผลที่ได้จากงานวิจัย ด้านอัตลักษณ์วิถีเมืองเก่าเมืองสงขลา นั้นมีศูนย์กลางการปกครองใหญ่ ๆ อยู่ 3 แห่ง โดยมีการ พัฒนาการ จากเมืองสงขลาฝั่งฝั่งบ่อทราย สู่เมืองสงขลาฝั่งแหลมสน และเมืองสงขลาหัวเขาแดง ทำให้ได้ข้อสรุป ดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงข้อมูลอัตลักษณ์ย่านเมืองเก่า 3 วัฒนธรรม จังหวัดสงขลา
ที่มา : พงษธร เครือฟ้า

วิถีเมืองเก่า ฝั่งบ่อทราย	วิถีเมืองเก่า ฝั่งแหลมสน	วิถีเมืองเก่า ฝั่งหัวเขาแดง
ด้านสถานที่		
1. พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ สงขลา 2. วัดมัสยิมาวาส 3. วัดชัยมงคล 4. ศาลาพระวิหารแดง 5. พระเจดีย์หลวงบนเขาดังกวน 6. ศาลหลักเมืองสงขลา 7. พระตำหนักเขาน้อย 8. กำแพงเมืองสงขลา 9. ย่านเมืองเก่า (ถนนนครใน, ถนนนครนอก, ถนนนางงาม, ถนนพัทลุง) 10. สถานีรถไฟสงขลา 11. บ่อน้ำปากน้ำแหลมทราย 12. มัสยิดอูสาสนอิสลาม 13. หาดขลาทัศน์	1. หาดสมิหลา 2. แหลมสนอ่อน 3. เกาะหนู เกาะแมว	1. บ่อน้ำปรกการเขาหัวแดง 2. เจดีย์สองพี่น้อง 3. ศาลาหลบเสือ 4. คูเมืองสงขลาฝั่งเขาหัวแดง 5. บ่อเก้ง 6. สุสานมรหุ่ม 7. วัดเขาน้อย 8. วัดบ่อทรัพย์ 9. วัดภูผาเบิก 10. วัดศิริวรรณวาส (วัดวาส)
ด้านวัฒนธรรมประเพณี		
1. ประเพณีห่มผ้าพระเจดีย์หลวงบนเขาดังกวน 2. ประเพณีทำบุญชยเล	1. ประเพณีทำบุญชยเล	
1.ประเพณีชักพระ 2. ประเพณีทำบุญเดือนสิบ 3. การชนโคหรือ วัวชน 4. เทศกาลอาหารสองทะเล		
ด้านอาหาร		
1. ข้าวตู 2. แก้วข้าว 3. ยำสาหร่าย 4. เต้าหู้เสวย 5. ไอติมไข่แข็ง	1. ข้าวมันแกงไก่ 2. ไช้ครอบ	1. ขนมดู 2. ขนมบอก 3. ขนมลูกโดน 4. ขนมค้ำคาว 5. ขนมหวัค 6. ขนมหม้อฉี่ 7. ขนมทองเอก 8. ขนมส้มป่นนี้ 9. ข้าวฟ่างกวน

จากตารางดังกล่าวข้างต้นทำให้ผู้วิจัยสามารถหาประกอบนำไปใช้เป็นองค์ความรู้ในการออกแบบเครื่องมือในการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านอัตลักษณ์และวัฒนธรรม โดยสามารถแบ่งออกได้ 3 ด้าน สรุปได้ดังนี้

1) ด้านสถานที่ ผู้วิจัยพบว่าวิถีเมืองเก่าฝั่งบ่ออย่างจะมีการตั้งจุดสำคัญรายล้อมมากที่สุดถึง 13 สถานที่ โดยสังเกตจุดหลักได้จาก ศาลหลักเมืองสงขลา สถานีรถไฟสงขลา กำแพงเมืองสงขลา เป็นต้น

2) ด้านวัฒนธรรมประเพณี ผู้วิจัยพบว่าได้ปรากฏประเพณีสำคัญของชาวเมืองฝั่งบ่ออย่าง คือ ห่มผ้าพระเจดีย์ หลวงบนเขาตังกวน อีกทั้งมีประเพณีทำบุญขยาล่ ที่มีทั้งฝั่งบ่ออย่าง และฝั่งแหลมสน ส่วนประเพณีชักพระ ประเพณีทำบุญเดือนสิบ การชนโค และเทศกาลอาหารสองทะเล มีจัดขึ้นโดยรอบอำเภอ

3) ด้านอาหาร ผู้วิจัยพบว่าในความเป็นจริงแล้ววัฒนธรรมการกินนั้น จะมีการแพร่หลายอยู่ทั้ง 3 ฝั่งวิถีเมืองเก่า แต่ผู้วิจัยได้ทำการสรุปจากจุดที่เป็นแหล่งกำเนิดของอาหารเป็นหลัก จึงได้ข้อสรุปดัง ตารางที่ 1

ผู้วิจัยแสดงผลจากการสัมภาษณ์คำคัญจากผู้เชี่ยวชาญ ในด้านอัตลักษณ์วัฒนธรรม ที่มีความเห็นตรงกันทั้งหมดจำนวน 9 ท่าน ดังนี้

ตารางที่ 2 แสดงการเทียบคำคัญจากผู้เชี่ยวชาญ ในด้านอัตลักษณ์ จังหวัดสงขลา
ที่มา : พงษธร เครือฟ้า

คำคัญ	ผู้เชี่ยวชาญ									รวม
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1. การเป็นเมืองท่าและเป็นศูนย์กลางการค้า	✓		✓	✓	✓		✓	✓	✓	6
2. การอยู่ร่วมกันของชาวไทยพุทธ ชาวจีนและชาวมุสลิม (พหุวัฒนธรรม)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	9
3. โดดเด่นด้านศิลปวัฒนธรรมศาสนา	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	9
4. โดดเด่นทางสถาปัตยกรรม และโบราณสถาน		✓	✓	✓		✓		✓		5
5. อยู่ร่วมกัน สงบสุข	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	8
7. อาหาร	✓		✓	✓	✓	✓				5
8. ความสมบูรณ์ของลักษณะทางภูมิศาสตร์ และระบบนิเวศน์			✓	✓	✓					3

จากข้อมูลสรุปการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ทำให้ผู้วิจัยได้ใจความของ คำสำคัญ (Key Word) นั้น ผ่านการวิเคราะห์ข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญด้านอัตลักษณ์ย่านเมืองเก่า 3 วัฒนธรรม ทำให้ผู้วิจัยสรุปใจความทั้งหมดประสมเป็นคำสำคัญ ได้ดังนี้

“จังหวัดสงขลานั้นมีหัวใจหลักคือความเป็นเมืองพหุวัฒนธรรม การอยู่ร่วมกันของ 3 ศาสนา ความหลากหลายทางด้านเชื้อชาติ วัฒนธรรม สถาปัตยกรรม อาหารการกิน แสดงถึงการหลอมรวมวัฒนธรรมอันหลากหลายที่

ผสมผสานกันประกอบกับจังหวัดสงขลาความเจริญรุ่งเรืองของอารยธรรมในอดีต ความรักความสามัคคีกลมเกลียว เป็นหนึ่งเดียวกันของชุมชน ความสุขสงบของเมือง”

ผลการวิเคราะห์ สารที่ต้องการสื่อ (Key Message) จากการสรุปผลวิเคราะห์ข้อมูลดังกล่าวที่ถูกเลือกและกล่าวถึงโดยผู้เชี่ยวชาญข้างต้นทำให้ผู้วิจัยได้ข้อมูล และผู้วิจัยค้นพบความเป็นมรดกทางวัฒนธรรมสงขลาในอดีต เพิ่งปรากฏเป็นครั้งแรกในบันทึกของพ่อค้าและนักเดินเรือชาวต่างชาติในอดีต สงขลาจะถูกเรียกในนามของเมือง ซิงกูร์ หรือซิงกอร่า (Singora) มาแต่ในกาลก่อนนั้นที่สามารถบ่งบอกตัวตนผ่านชื่อนี้ได้ที่น่าสนใจ จากประโยคดังกล่าวข้างต้น จากข้อมูลทั้งหมดที่ได้ทำการศึกษาวิจัย ทำให้ผู้วิจัยได้ข้อสรุปของการถอดคำนิยามในการสร้างสรรค์ที่ต้องการสื่อ (Key Message) ออกมา ได้ดังนี้

“ซิงกอร่า นครแห่งความสุขสงบของ การรวมกันของ 3 วัฒนธรรม”

โดยผู้วิจัยนำมาวิเคราะห์แล้วพบว่ามีความสำคัญในการสื่อสารที่ปรากฏที่อยู่ 3 สิ่งที่เป็นบุคลิกภาพน่าสนใจ คือ แสดงถึงความสงบสุข การรวมกัน และ ความมีวัฒนธรรม ทำให้ผู้วิจัยสามารถเทียบจากทฤษฎีบุคลิกภาพ Shigenobu Kobayashi⁴ ในการสื่อสารแยกย่อยออกมาโดยการเทียบเคียงผลออกมา ได้ดังนี้

ตารางที่ 3 แสดงผลสรุปการวิเคราะห์บุคลิกภาพ (Personality) เทียบจากทฤษฎีบุคลิกภาพ
ที่มา : พงษธร เครือฟ้า

บุคลิกภาพ (Personality)	กลุ่มบุคลิกภาพเทียบจากทฤษฎี Shigenobu Kobayashi, 1991
ความสงบสุข	คุณค่า (Precious), ถ่อมตัว สงบเสถียร (Modest), เงียบสงบ ราบรื่น (Tranquil), ใจเย็น (Composed), ความเป็นมิตร (Friendly)
การอยู่รวมกัน	สุขภาพ เรียบร้อย อย่างชาวนคร (Urban), รอบคอบ เป็นผู้ใหญ่ (Mature), มีประโยชน์ เหมาะสม (Practical)
ความมีวัฒนธรรม	มีเสน่ห์ น่าหลงใหล (Charming), มีวัฒนธรรม (Cultured), ประณีต บรรจง (Delicate), ประเพณีนิยม (Traditional), สิ่งที่ยอมรับว่าดี ชั้นเอก (Classic), ภูมิคุณค่า (Precious), ภูมิสติปัญญา (Intellectual)

จากการเทียบจากทฤษฎีกลุ่มบุคลิกภาพของ Shigenobu Kobayashi ทำให้ผู้วิจัยได้ข้อสรุปบุคลิกภาพที่สามารถแสดงการสื่อสารแยกย่อยออกมา ดังนี้

- 1) แสดงถึงความสงบสุข คือ การมีคุณค่า ถ่อมตัว สงบเสถียร เงียบสงบ ราบรื่น ใจเย็น และความเป็นมิตร
- 2) แสดงถึงการรวมกัน คือ ความสุขภาพ เรียบร้อย อย่างชาวนคร รอบคอบ เป็นผู้ใหญ่ และความมีประโยชน์เหมาะสม
- 3) ความมีวัฒนธรรม คือ มีเสน่ห์ น่าหลงใหล มีวัฒนธรรม ประณีต บรรจง ประเพณีนิยม สิ่งที่ยอมรับว่าดี

4. Shigenobu Kobayashi, *Color Image Scale* (Tokyo: Kodansha International, 1991), 14-15.

ชั้นเอก คุณีคุณค่า และคุณีสติปัญญา

ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์ด้วยวิธีการ Data Analysis สกัดบุคลิกภาพจากภาพถ่ายจากการสำรวจวัฒนธรรมในพื้นที่ (Explore The Local Culture) จำนวน 20 ภาพ ได้ผลสรุปดังนี้

ตารางที่ 4 แสดงผลสรุป ผู้วิจัยวิเคราะห์จากรูปภาพที่สามารถสื่อสารถึงบุคลิกภาพ
ที่มา : พงษธร เครือฟ้า

	ภาพการสำรวจวัฒนธรรมในพื้นที่ (Explore The Local Culture)	บุคลิกภาพ (Personality)		
		ความสงบสุข	การอยู่ร่วมกัน	ความมีวัฒนธรรม
1		✓	✓	
2		✓	✓	
3		✓	✓	✓
4		✓	✓	✓
5		✓	✓	✓

6		✓	✓	✓
7		✓	✓	✓
8		✓	✓	✓
9		✓	✓	
10		✓	✓	
11		✓	✓	✓
12		✓	✓	✓

13		✓	✓	✓
14		✓	✓	✓
15		✓	✓	✓
16		✓	✓	✓
17			✓	✓
18			✓	✓
19			✓	✓
20			✓	✓
	สรุป	16	20	18

จากตารางดังกล่าวข้างต้นผู้วิจัยต้องการแสดงให้เห็นถึงการเทียบจากภาพการสำรวจวัฒนธรรมในพื้นที่ (Explore The Local Culture) โดยปรากฏว่ามีความสัมพันธ์สอดคล้องกันบุคลิกภาพ ความสงบสุข การรวมกัน และความมีวัฒนธรรม ออกมาได้อย่างน่าสนใจจากบริบทที่รายล้อมในอำเภอเมืองสงขลา ที่มีความโดดเด่นในความเป็นเมืองพหุวัฒนธรรม การอยู่ร่วมกันของ 3 ศาสนา ความเจริญรุ่งเรืองของอารยธรรมในอดีตที่เกิดจากความรักความสามัคคีกลมเกลียวเป็นหนึ่งเดียวกันของชุมชน ซึ่งเป็นการแสดงตัวตนได้ผ่านทางสารที่ต้องการสื่อ (Key Message) ออกมาได้มากยิ่งขึ้น

ผู้วิจัยได้ใช้ทฤษฎีการใช้ ชุดสี (Color Scheme) ในการเลือกใช้ประเภทการใช้สีในการออกแบบ Janie Kliever มาใช้ในการสังเคราะห์ด้วยวิธีการ Data Analysis สกัดจากภาพถ่ายจากการสำรวจวัฒนธรรมในพื้นที่ (Explore The Local Culture) จำนวน 20 ภาพ ในการเลือกใช้สำหรับออกแบบสื่อสารถึงบุคลิกภาพ ความสงบสุข การรวมกัน และความมีวัฒนธรรม โดยนำมาทำการคัดการสรุปจากผลข้อมูลที่ถูกเลือกกว่ามีคำตอบที่ตรงชุดสีใดมากที่สุด ดังนี้

ตารางที่ 5 แสดงผลสรุปวิเคราะห์รูปแบบประเภทของสี (Color Scheme) วิเคราะห์จากภาพถ่าย
ที่มา : พงษธร เครือฟ้า

	ภาพการสำรวจวัฒนธรรมในพื้นที่ (Explore The Local Culture)	รูปแบบประเภทของสี (Color Scheme) Janie Kliever, 2015					
		สีเดียว (Mono)	สีใกล้เคียง (Analogous)	สีคู่ตรงข้าม (Complementary)	สีใกล้เคียงสีคู่ตรงข้าม (Split-complementary)	สีสมมูล สามเหลี่ยม ในวงล้อสี (Triadic)	สีตัดกันของ คู่สี ตรงข้าม (Rectangular Tetradic)
1		✓			✓		
2			✓		✓		

3			✓		✓	✓	
4			✓		✓	✓	
5		✓	✓				
6			✓		✓		✓
7				✓		✓	
8					✓	✓	
9		✓	✓				
10		✓	✓				

11		✓	✓			✓	
12			✓	✓	✓	✓	
13		✓	✓		✓		✓
14		✓	✓				
15		✓	✓				
16			✓		✓		
17			✓		✓		

18			✓		✓		
19			✓		✓		
20		✓	✓				
	สรุป	9	17	1	12	6	2

จากการวิเคราะห์ปรากฏว่าชุดสีที่มีความสอดคล้องกับภาพถ่ายมากที่สุด คือ การใช้สีใกล้เคียง (Analogous) และ ชุดสีใกล้เคียงสีคู่ตรงข้าม (Split-complementary) ในการเลือกใช้สำหรับออกแบบสื่อสารถึงบุคลิกภาพ “ความสงบสุข-การอยู่ร่วมกัน-ความมีวัฒนธรรม” เนื่องจากบริบทสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรมที่ปรากฏจากสีที่เป็นธรรมชาติแวดล้อม และสีจากตัวสถาปัตยกรรมเก่า จึงทำให้ได้คำตอบจากทัศนภาพมากที่สุด ดังที่ปรากฏตามตารางข้างต้นไปใช้ในการออกแบบโดยมีตัวอย่างของชุดสีที่ใช้มี ดังนี้



ภาพที่ 3 ชุดสี Analogous และ Split-complementary ใช้สื่อสารบุคลิกภาพ
ที่มา : พงษธร เครือฟ้า

ผู้วิจัยได้ใช้ทฤษฎีการใช้ประเภทรูปทรงของ Alvalyn Lundgren⁶ มาใช้ในการสังเคราะห์ด้วยวิธีการ Data Analysis สกัดจากภาพถ่ายจากการสำรวจวัฒนธรรมในพื้นที่ (Explore The Local Culture) จำนวน 20 ภาพ ในการเลือกใช้สำหรับออกแบบสื่อสารถึงบุคลิกภาพ ความสงบสุข การรวมกัน และ ความมีวัฒนธรรม โดยนำมาทำการคัดการสรุปจากผลข้อมูลที่ถูกเลือกว่ามีคำตอบที่ตรง ชุดสีใดมากที่สุด ดังนี้

6. “Design Fundamentals: Understanding Shape Relationships,” Alvalyn Lundgren, Accessed in June 8, 2018, <https://alvalyn.com/design-fundamentals-understanding-shape-relationships/>.

ตารางที่ 6 แสดงผลสรุปวิเคราะห์รูปร่างรูปทรง (Shape Relationships) วิเคราะห์จากภาพถ่าย
ที่มา : พงษธร เครือฟ้า

	ภาพการสำรวจวัฒนธรรมในพื้นที่ (Explore The Local Culture)	รูปแบบรูปร่างรูปทรง (Shape Relationships)							
		การแยก ออก (De- tached)	การแตะ สัมผัส (Touch- ing)	การเหลื่อม ทับกัน (Over- lapped)	การ แทรกซึม (Inter- penetra- tion)	การรวม เป็นผืน แผ่น เดียวกัน (United)	การลบ (Subtrac- tion)	การตัดตาม สิ่งที่ขวาง (Intersec- tion)	การทับ ซ้อนแบ่ง แยก (Division)
1		✓		✓		✓			✓
2				✓	✓	✓		✓	✓
3		✓		✓	✓		✓		✓
4		✓	✓	✓		✓	✓		✓
5			✓	✓		✓		✓	
6						✓			✓

7		✓		✓		✓	✓		
8			✓	✓		✓	✓		
9		✓		✓		✓	✓	✓	✓
10		✓		✓		✓	✓		✓
11				✓			✓	✓	✓
12		✓	✓			✓	✓	✓	

13		✓	✓			✓			
14		✓	✓	✓		✓			
15		✓	✓	✓					✓
16			✓	✓					✓
17		✓		✓	✓	✓	✓		
18		✓	✓			✓			✓
19			✓	✓					

20		✓	✓						✓
	สรุป	12	11	16	3	14	5	4	13

จากการวิเคราะห์ปรากฏว่ารูปแบบรูปทรงมีความสอดคล้องมากที่สุด คือ การใช้แบบแผนเดียวกัน (United) รูปทรงที่ทับซ้อนกันรวมกันเป็นรูปร่างใหม่แผ่นเดียวกัน และการใช้การเหลื่อมทับกัน (Overlapped) โดยรูปทรงจะอยู่ด้านหน้าหรือด้านหลังของอีกรูปทรงหนึ่ง โดยซ้อนส่วนหนึ่งของรูปทรงไว้ข้างใต้ ในการเลือกใช้สำหรับออกแบบสื่อสารถึงบุคลิกภาพ “ความสงบสุข-การอยู่ร่วมกัน-ความมีวัฒนธรรม” เนื่องจากบริบทโครงสร้างทางทัศนศิลป์ที่ปรากฏจากธรรมชาติ และการก่อสร้างสถาปัตยกรรมเก่า วิธีการจัดวางองค์ประกอบ จึงทำให้ได้คำตอบจากทัศนภาพมากที่สุดดังที่ปรากฏตามตารางข้างต้น ไปใช้ในการออกแบบโดยมีตัวอย่างของรูปแบบรูปทรงที่ใช้มี ดังนี้



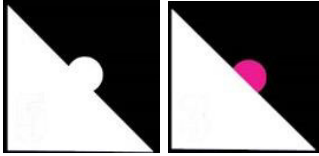
ภาพที่ 4 การเลือกใช้ รูปทรงรูปทรง การรวมเป็นพื้นแผนเดียวกัน (United) และการเหลื่อมทับกัน (Overlapped)
ที่มา : พงษธร เครือฟ้า

ผู้วิจัยนำผลการวิเคราะห์ทั้งหมด นำมาออกแบบกรอบแนวคิดในการออกแบบ (Design Brief) ที่ระบุถึงความเป็นอัตลักษณ์ เพื่อนำไปใช้เป็นเกณฑ์ในการออกแบบเรขศิลป์ โดยการใช้โจทย์ในการสร้างสรรค์ตามโครงการ ผ่านแนวคิด สารที่ต้องการสื่อ (Key Message) “ชิงกอร่า นครแห่งความสุขสงบของ การรวมกันของ 3 วัฒนธรรม” ด้วยการสร้างสรรค์งานเรขศิลป์ โดยอาศัยโครงการสร้างสรรค์การออกแบบอัตลักษณ์เมืองสงขลา หรือที่เรียกว่า “Singora City Branding” โดยมีรายละเอียดของโครงการเป็นกรณีตัวอย่าง ดังนี้

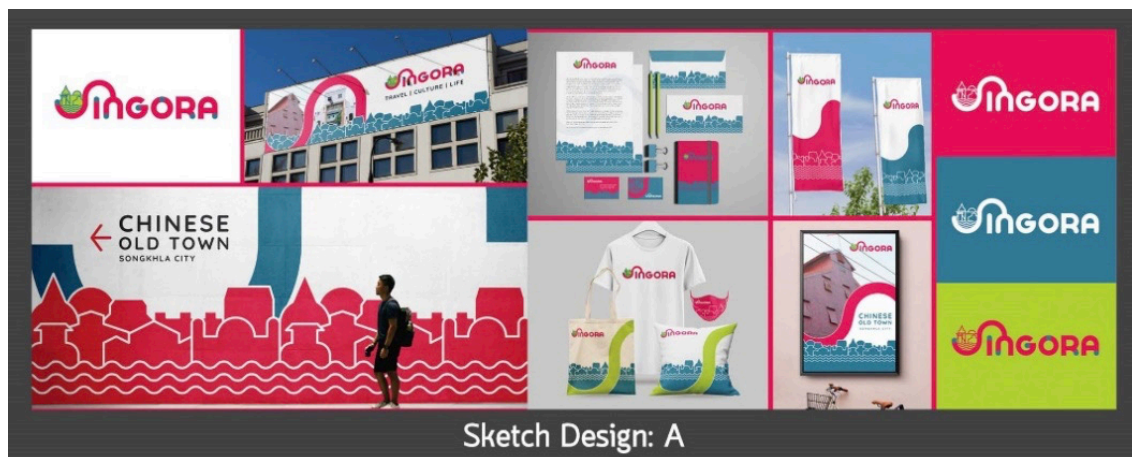
ตารางที่ 7 โครงการและกรอบแนวคิดการออกแบบเรขศิลป์ (Design Brief)

ที่มา : พงษธร เครือฟ้า

กรอบแนวคิด	รายละเอียดสำหรับการออกแบบ
โครงการ (Title)	การสร้างสรรค์งานเรขศิลป์ สื่อสารอัตลักษณ์วิถีเมืองเก่า 3 วัฒนธรรม จังหวัดสงขลา โดยใช้ชื่องานว่า “Singora City Branding”
ความเป็นมา (Blackground)	โครงการ “Singora City Branding” เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวและพัฒนาชุมชนเมืองสงขลา ณ บริเวณอำเภอเมืองจังหวัดสงขลา
ปัญหา (Problem)	การสร้างสรรค์งานเรขศิลป์ยังขาดภาพลักษณ์ในการสื่อสารอัตลักษณ์จากวิถีเมืองเก่า ความสุขสงบ ผ่านรูปแบบ City Branding พหุวัฒนธรรมของจังหวัดสงขลาอย่างแท้จริง
กลุ่มเป้าหมาย (Target)	กลุ่มเป้าหมาย นักท่องเที่ยว ที่ชื่นชอบการท่องเที่ยวทางพหุวัฒนธรรม ที่มีรายได้ระหว่าง 15,000 – 50,000 บาท และมีอายุระหว่าง 25 – 45 ปี รักการเดินทางการท่องเที่ยวชุมชน ชื่นชอบการสื่อสารถึงภาพลักษณ์ทางวัฒนธรรมของจังหวัด
วัตถุประสงค์ (Objective)	เพื่อออกแบบสร้างสรรค์งานเรขศิลป์ สื่อสารอัตลักษณ์วิถีเมืองเก่า 3 วัฒนธรรม จังหวัดสงขลา โดยใช้ชื่องานว่า “Singora City Branding” มานำเสนอ เพื่อสร้างความจดจำความเป็นอัตลักษณ์ต่อกลุ่มเป้าหมาย
สารที่ต้องการสื่อ (Key Message)	“ชิงกอร่า นครแห่งความสุขสงบของ การรวมกันของ 3 วัฒนธรรม”
สิ่งสนับสนุนแนวคิด (Support)	เนื่องจากจังหวัดสงขลาที่มีหัวใจหลักคือความเป็นเมืองพหุวัฒนธรรม การอยู่ร่วมกันของความหลากหลายทางด้านเชื้อชาติ วัฒนธรรม สถาปัตยกรรม อาหารการกิน แสดงถึงการหลอมรวมวัฒนธรรมอันหลากหลายที่ผสมผสานกันประกอบกับความเจริญรุ่งเรืองของอารยธรรมในอดีต ความรักความสามัคคีเป็นหนึ่งเดียวกันของชุมชน ความสุขสงบของเมือง
บุคลิกภาพของงาน (Personality)	เงียบสงบ ราบรื่น (Tranquil), ความเป็นมิตร (Friendly), สุภาพ เรียบร้อย อย่างชาวนคร (Urban), มีวัฒนธรรม (Cultured)
ชุดสี (Color Schemes)	 สีใกล้เคียง (Analogous) และสีใกล้เคียงสีคู่ตรงข้าม (Split-complementary)

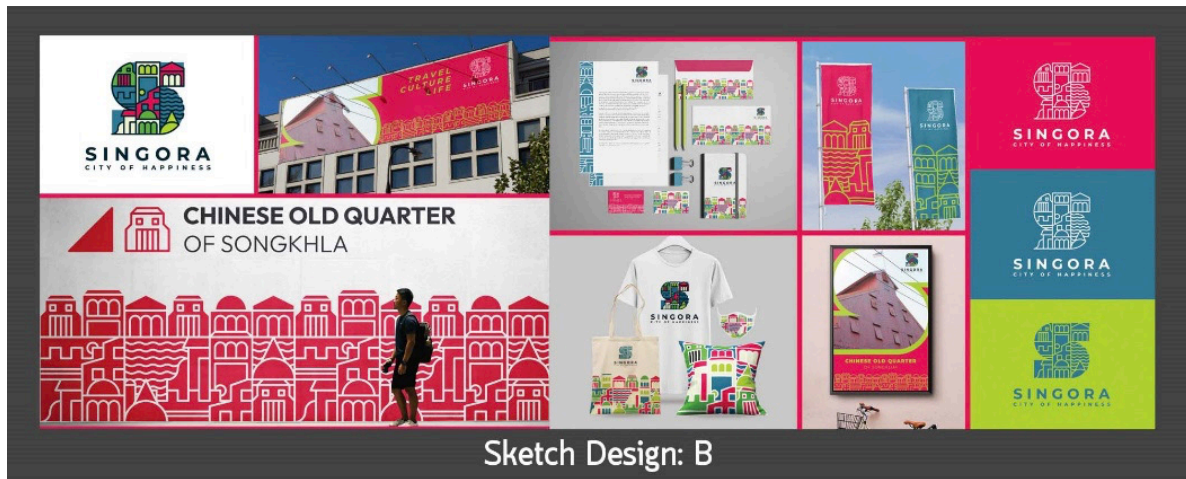
รูปร่างรูปทรง (Shape Relationships)	 การใช้การรวมเป็นผืนแผนเดียวกัน (United) และการใช้การเหลื่อมทับกัน (Overlapped)
สิ่งที่คาดหวังจากกลุ่มเป้าหมาย (Desired Response)	การออกแบบของ Singora City Branding เกิดแรงดึงดูดใจต่อกลุ่มเป้าหมาย และสร้างความประทับใจอย่างน่าจดจำ
การสื่อสารอัตลักษณ์องค์กร (Corporate identity communication)	1. อัตลักษณ์องค์กร (CI): ตราสัญลักษณ์ นามบัตร หัวกระดาษซองจดหมาย สมุดจดบันทึก 2. ของที่ระลึก (souvenir): ถุงผ้า เสื้อ ปлокหมอน 3. สื่อสิ่งพิมพ์โฆษณา: โปสเตอร์ (Poster) 4. สื่อสภาพแวดล้อม: ป้ายโฆษณา (Billboard), ธง (Flag), กำแพง (Wall Art)

จากตารางดังกล่าวข้างต้นเป็นผู้วิจัยได้จัดเป็น โครงการสร้างสรรค์การออกแบบอัตลักษณ์เมืองสงขลา หรือที่เรียกว่า “Singora City Branding” เพื่อเป็นข้อกำหนดของในการสร้างสรรค์ผลงานวิจัย โดยผู้วิจัยทำการออกแบบแบบร่าง (Sketch Design) มา 3 แบบร่าง ดังนี้



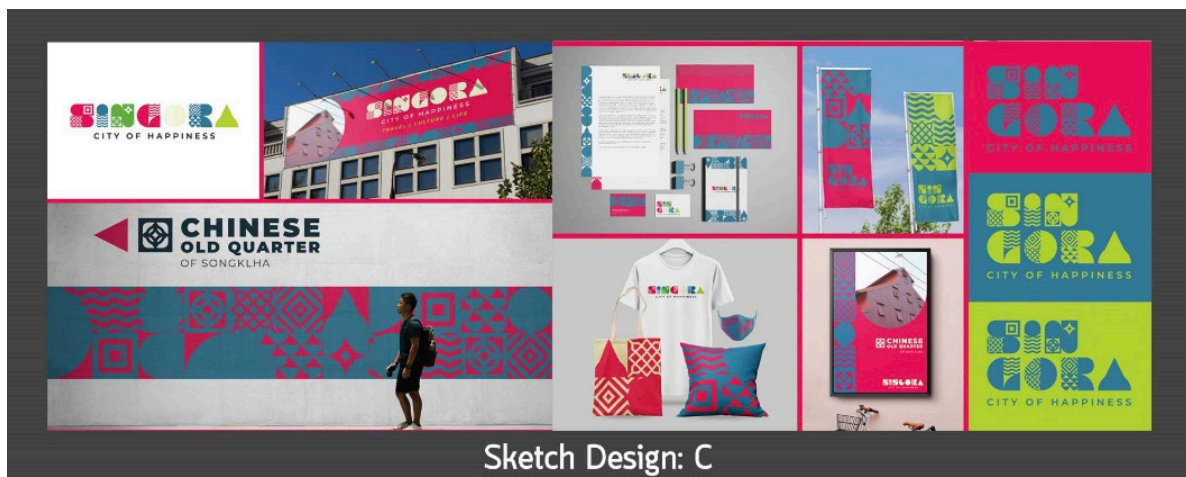
ภาพที่ 5 ภาพผลงานการออกแบบ แบบร่าง A
ที่มา : พงษธร เครือฟ้า

แนวทาง A นำข้อค้นพบตามที่แสดงในตารางที่ 7 มาออกแบบ โดยออกแบบตราสัญลักษณ์เมืองค์ประกอบหลักเป็นตัวอักษรที่เป็นชื่อเต็ม Singora มีภาพขนาดเล็กประกอบ สร้างผลลวดลายจากการตัดทอนภาพเมืองและแนวคลื่นธรรมชาติโดยใช้สีเดียว มีการแบ่งพื้นที่ด้วยเส้นโค้งที่สื่อถึงความเยิบสุขสงบราบรื่นด้วยจังหวะลวดลายที่สื่อสารถึงหัวใจหลักที่ยังคงปรากฏ คือความเป็นเมืองพุทธวัฒนธรรม การอาศัยอยู่ร่วมกันของ ความหลากหลายทางด้านเชื้อชาติ วัฒนธรรม ความรักความสามัคคีเป็นหนึ่งเดียวกันของชุมชน บนพื้นฐานของความสุขสงบในชีวิต



ภาพที่ 6 ภาพผลงานการออกแบบ แบบร่าง B
ที่มา : พงษธร เครือฟ้า

แนวทาง B นำข้อค้นพบตามที่แสดงในตารางที่ 7 มาออกแบบ โดยออกแบบตราสัญลักษณ์เมืองค์ประกอบหลักเป็นตัว อักษรตัวย่อ S ตัวเดียว ซึ่งประกอบขึ้นด้วยภาพของสถาปัตยกรรมหลายๆภาพ สร้างผลลวดลายในลักษณะเดียวกันกับตรา สัญลักษณ์โดยใช้สีเดียวในป้ายต่าง ๆ และใช้หลาย ๆ สีในของที่ระลึก มีการแบ่งพื้นที่ด้วยเส้นรอบรูปตัว S ทั้งหมด เพื่อสื่อสารความเป็นเมืองพุทธวัฒนธรรม ที่มีความเหนียวแน่นมาอย่างยาวนาน แต่ยังคงความร่วมมือของยุคปัจจุบัน ด้วยส่วนประกอบของช่องว่าง จังหวะ และกลุ่มสีสัน การอยู่ร่วมกัน ความรักความสามัคคีเป็นหนึ่งเดียวกันของชุมชน บนรากฐานความสงบสุขของวิถีเมืองเก่า



ภาพที่ 7 ภาพผลงานการออกแบบ แบบร่าง C
ที่มา : พงษธร เครือฟ้า

แนวทาง C นำข้อค้นพบตามที่แสดงในตารางที่ 7 มาออกแบบ โดยออกแบบตราสัญลักษณ์เมืองค์ประกอบหลักเป็นตัวอักษรที่เป็นชื่อเต็ม Singora ที่มีลวดลายของสิ่งต่าง ๆ ที่เป็นอัตลักษณ์สงขลาเป็นส่วนประกอบ แล้วนำลวดลายเหล่านั้นไปประยุกต์โดยใช้ 1 คู่สี มีการแบ่งพื้นที่ด้วยกรอบสีเหลี่ยมที่ต่อเนื่องกัน เพื่อสื่อสารวัฒนธรรม สถาปัตยกรรม อาหาร ที่เกิดขึ้น และยังคงดำรงคงอยู่เสมอ จังหวะการจัดวางแสดงถึงการหลอมรวมวัฒนธรรมอันหลากหลายที่ผสมผสานกันบนสิ่งใหม่ที่เกิดขึ้นสามารถนำไปปรับใช้ในปัจจุบัน เป็นการบอกผ่านเรื่องราวความเจริญรุ่งเรืองของอารยธรรมที่มีมาแต่ในอดีต

แนวทางการออกแบบที่ผู้วิจัยค้นพบในแบบร่างแนวทาง A, B และ C ที่ได้ทำการคัดเลือกทำให้ผู้วิจัยได้คำตอบจากผู้เชี่ยวชาญด้านเรขศิลป์ซึ่งเป็นแนวทางที่ถูกเลือกมากที่สุด คือ แบบร่าง B และได้มีข้อคิดเห็นเสนอแนะเพิ่มเติมจากผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้

ข้อคิดเห็นที่ 1

“ผลงานแบบร่างแนวทาง B ดูมีรายละเอียดดี แต่ควรจะมีการเพิ่มรายละเอียดของตึกแบบจีน และคลี่คลายตึกมัสยิดให้ดูง่ายขึ้นอีกเล็กน้อย เพราะเมืองสงขลา รวม 3 วัฒนธรรม ไทย จีน มลายู น่าจะต้องเห็นลายละเอียดต่าง ๆ ครบทั้ง 3 วัฒนธรรม”

ข้อคิดเห็นที่ 2

“ที่ตัดสินใจเลือก แบบร่างแนวทาง B อาจจะสามารถนำไปพัฒนาทางเลือกในลักษณะการใช้ค่าน้ำหนักสี หรือการจับคู่สีที่มีประเด็นการพิจารณาเรื่องการมองเห็นได้ในระยะใกล้-ไกล ของกลุ่มเป้าหมายที่แตกต่างกันเพื่อสร้างการออกแบบเรขศิลป์สิ่งแวดล้อมที่เด่นชัดในสภาพแวดล้อมมากยิ่งขึ้น”

ผลสรุปการดำเนินการวิจัย/ อภิปรายผล

ผู้วิจัยพบว่าการออกแบบสร้างสรรค์งานเรขศิลป์ สื่อสารอัตลักษณ์วิถีเมืองเก่า 3 วัฒนธรรม จังหวัดสงขลา สามารถตอบคำถามตามวัตถุประสงค์ได้ ดังนี้

วัตถุประสงค์ที่ 1 ในการหาอัตลักษณ์เมืองเก่า 3 วัฒนธรรม จังหวัดสงขลา ผู้วิจัยพบว่าสามารถแบ่งการระบุอัตลักษณ์ออกได้ 3 ด้านใหญ่ ๆ คือด้านสถานที่ ด้านวัฒนธรรมประเพณี และด้านอาหาร ประกอบกับผลข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์จากผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมทั้ง 9 ท่าน ทำให้ผู้วิจัยได้ทราบถึงหัวใจสำคัญของอัตลักษณ์ของจังหวัดสงขลา นั้นมีความเป็นชุมชนแบบ “พหุวัฒนธรรม” การอยู่ร่วมกันไม่ว่าจะเป็นฝั่งหัวเขาแดง, ฝั่งแหลมสนหรือฝั่งบ่อয়ง ความหลากหลายทางด้านเชื้อชาติ ของไทยพื้นถิ่น ชาวจีน และชาวอิสลาม เกิดเป็นวัฒนธรรมอันดีงามเหมาะสมแก่การนำไปออกแบบสร้างสรรค์ที่หลากหลาย ซึ่งมีความสอดคล้องกับแนวคิดของ ญัฐกานต์ รัตนพันธุ์⁷ และคณะ ได้สรุปเกี่ยวกับอัตลักษณ์ และความมีชื่อเสียงของจังหวัดสงขลาเอาไว้ว่า สงขลาเป็นเมืองเศรษฐกิจสำคัญของทางภาคใต้ตอนล่าง ที่มีการขับเคลื่อนตลอดเวลา โดยสิ่งที่มองเห็นได้ชัดถึงอัตลักษณ์ของจังหวัดสงขลา คือ มีเสน่ห์ที่มีความหลากหลายทางพหุวัฒนธรรม ทั้งไทยพุทธ ไทยมุสลิม และคนไทยเชื้อสายจีนอยู่รวมกันอย่างกลมกลืน

สิ่งที่ผู้วิจัยค้นพบจากผู้เชี่ยวชาญ คือ ผลผลิตที่เกิดจากแนวคิดทางวัฒนธรรมที่ผ่านการกระทำผ่านการสร้างสรรค์ ด้วยการประดิษฐ์ขึ้นมา เพื่อความงดงามทางจิตใจด้วยการ แสดงให้เห็นรับรู้เห็นรู้สึกได้ผ่านงานทัศนศิลป์ประเภทความรู้ความสามารถทางด้าน ประวัติศาสตร์ สถาปัตยกรรม พิธีกรรม ศาสนา อาหารการกิน บริบทสภาพแวดล้อมโดยตรง ประกอบการสร้างสรรค์ผลงาน จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญผู้วิจัยนำมาประติดประต่อ

7. ญัฐกานต์ รัตนพันธุ์, ญัฐพล เจริญ, และ ชุติกร ชนะสิทธิ์, “การศึกษาอัตลักษณ์เมืองแห่งไม้ซ้ง จังหวัดสงขลา” (รายงานการวิจัย, มหาวิทยาลัยสงขลา นครินทร์, 2558), 137.

เป็นคำสำคัญ (Key Word) ในการบงบอกถึงอัตลักษณ์เมืองเก่า 3 วัฒนธรรม จังหวัดสงขลา ว่า “จังหวัดสงขลาที่มีหัวใจหลักคือความเป็นเมืองพหุวัฒนธรรม การอยู่ร่วมกันของ 3 ศาสนา ความหลากหลายทางด้านเชื้อชาติ วัฒนธรรม สถาปัตยกรรม อาหารการกิน แสดงถึงการหลอมรวมวัฒนธรรมอันหลากหลายที่ผสมผสานกันประกอบกับจังหวัดสงขลาความเจริญรุ่งเรืองของอารยธรรมในอดีต ความรักความสามัคคีกลมเกลียวเป็นหนึ่งเดียวกันของชุมชน ความสุขสงบของเมือง” จากข้อความดังกล่าว ผู้วิจัยได้ค้นพบแล้วว่าในข้อความดังกล่าวมีหัวใจสำคัญของการสื่อสารที่ปรากฏที่อยู่ 3 สิ่งที่เป็นบุคลิกภาพน่าสนใจ คือ แสดงถึงความสงบสุข การรวมกัน และ ความมีวัฒนธรรม ที่สามารถนำไปปรับใช้ในการสื่อสารความสัมพันธ์ออกมาได้อย่างน่าสนใจจากบริบทที่รายล้อมในอำเภอเมืองสงขลา ที่มีความโดดเด่นในความเป็นเมืองพหุวัฒนธรรม

สอดคล้องกับแนวคิด กาญจนา แก้วเทพ⁸ ในสังคมก่อนหน้ายุคปัจจุบันนั้นการสร้างสรรควัฒนธรรม (Cultural Production) นั้นจะมีการดำเนินการโดยปัจเจกบุคคล หรือเป็นกลุ่มบุคคล ที่มีลักษณะเป็นงานที่ดัดกรรม วัฒนธรรม ศิลปกรรม นาฏกรรม ประติมากรรม ฯลฯ เป็นงานที่ทำอย่างมีแรงบันดาลใจของบุคคล ที่มีความสามารถเฉพาะตัวเฉพาะด้านขึ้นมา เป็นจุดเริ่มต้นที่เกิดจากเน้นคุณค่าเชิงสุนทรีย์ การมองเห็นจากคามงดงามร่วมกันของพื้นที่ อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมนั้น ๆ จากบริบทที่รายล้อมเช่นการอยู่ร่วมกันของ 3 ศาสนา ความเจริญรุ่งเรืองของอารยธรรมในอดีตที่เกิดจากความรักความสามัคคีกลมเกลียวเป็นหนึ่งเดียวกันของชุมชน ซึ่งเป็นการแสดงตัวตนได้ผ่านทางสารที่ต้องการสื่อ ออกมาได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

สิ่งที่ผู้วิจัยค้นพบจากผู้เชี่ยวชาญเพิ่มเติม คือ ในอดีตเมืองสงขลาจะถูกเรียกในนามของเมืองซิงกูร์ หรือซิงกอร่า (Singora) จากบันทึกของพ่อค้าและนักเดินเรือชาวต่างชาติ ที่ถูกเรียกขานกันมาแต่ในอดีตก่อนจะมาเป็นชื่อเรียกในปัจจุบัน สามารถบ่งบอกตัวตนผ่านชื่อนี้ได้อย่างน่าสนใจ ผู้วิจัยจึงนำไปประกอบกันเป็น สารที่ต้องการสื่อแนวคิด (Key Message) ว่า “ซิงกอร่า นครแห่งความสุขสงบของ การรวมกันของ 3 วัฒนธรรม” ดังที่ได้กล่าวมาแล้ว

วัตถุประสงค์ที่ 2 ผู้วิจัยพบว่าผลจากการศึกษาจากวัตถุประสงค์ที่ 1 นำข้อมูลมาหาแนวทางการสร้างสรรค์งานเรขศิลป์ จากการจัดกลุ่มเทียบแนวคิดบุคลิกภาพตามหลักทฤษฎีทำให้ผู้วิจัย คือ ความสงบสุข การรวมกันและความมีวัฒนธรรม ปรากฏแนวทางการออกแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสม คือ ชุดสีแบบสีใกล้เคียง (Analogous) และการสีใกล้เคียงสีคู่ตรงข้าม (Split-complementary)

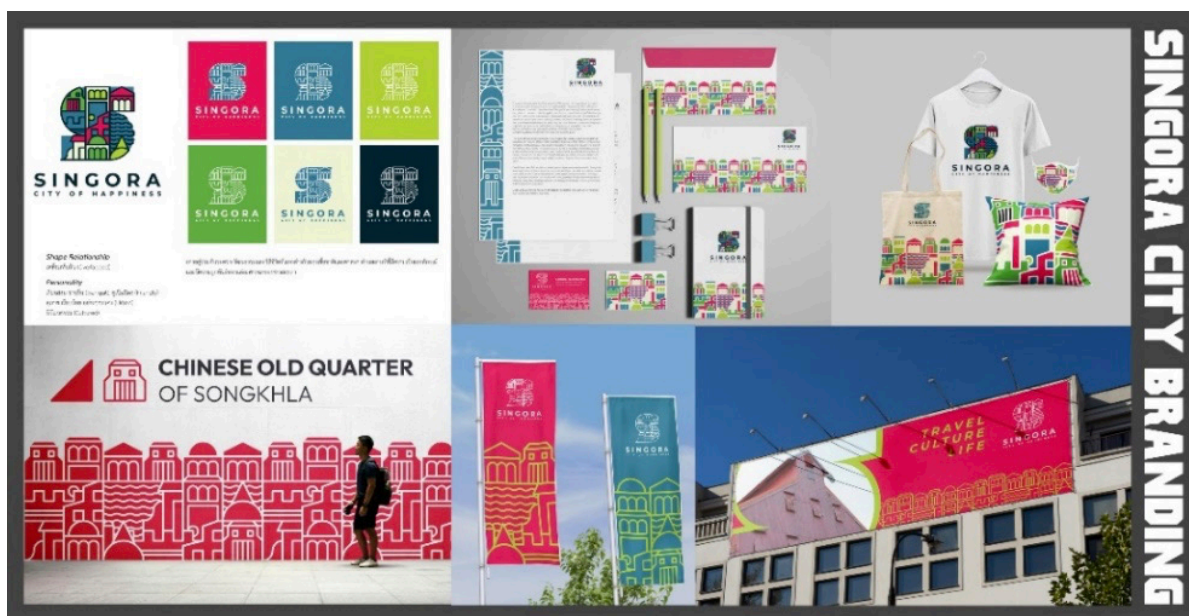
ค้นพบคำตอบของการใช้รูปร่างรูปทรง คือ การใช้แบบแผนเดียวกัน (United) รูปร่างที่ทับซ้อนกันรวมกันเป็นรูปร่างใหม่แผ่นเดียวกัน และการใช้การเหลื่อมทับกัน (Overlapped) โดยรูปร่างจะอยู่ด้านหน้าหรือด้านหลังของอีกรูปร่างหนึ่ง โดยซ้อนส่วนหนึ่งของรูปร่างไว้ข้างใต้ มาผสมผสานใช้สื่อสารถึงบุคลิกภาพการสร้างสรรคงานเรขศิลป์ โดยใช้ชื่องานว่า “Singora City Branding” ตามรูปแบบของ Design Brief ดังกล่าว

จากเส้นทางที่นำมาสู่คำตอบงานวิจัยนั้น มีความสอดคล้องกับแนวความคิดของ เสกสรรค์ ทายะรังสี⁹ การออกแบบเรขศิลป์การสื่อสารอัตลักษณ์ เพื่อการรับรู้ร่วมกันเกิดขึ้นบนพื้นฐานความคิดของ “วัฒนธรรม” โดยที่กลุ่มคนในสังคมนั้นเห็นร่วมกัน เพื่อให้ผู้วิจัยสามารถนำไปทำให้เกิดการประยุกต์ปรับเปลี่ยนได้ตามบริบทวัฒนธรรมที่แปรเปลี่ยนไป

จากผลการการคัดเลือกแบบร่างแนวทางจากจำนวน 3 แบบร่าง (A, B และ C) โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเรขศิลป์ที่มีความเห็นตรงกันว่าสอดคล้องกับ กรอบแนวคิด (Design Brief) ที่สุด ทำให้ผู้วิจัยได้ข้อสรุปของคำตอบ คือ แนวทางแบบร่าง B ที่ถูกผู้เชี่ยวชาญคัดเลือกมา นำไปพัฒนารูปแบบลวดลายงานเรขศิลป์บนสื่อส่งเสริม อัตลักษณ์เมืองวิถีเมืองเก่า 3 วัฒนธรรม จังหวัดสงขลา ดังนี้

8. กาญจนา แก้วเทพ, แนวคิดใหม่ในสื่อสารศึกษา (กรุงเทพฯ : ภาพพิมพ์, 2553).

9. “แนวคิดทฤษฎีการสื่อสารวัฒนธรรม (Cultural Communication),” เสกสรรค์ ทายะรังสี, บันทึกข้อมูลเมื่อ 28 กุมภาพันธ์ 2556, <https://phdcommunication.wordpress.com/2013/02/28/แนวคิดทฤษฎีการสื่อสาร/>.



ภาพที่ 8 ภาพผลงานการออกแบบที่คัดเลือกจากผู้เชี่ยวชาญ
ที่มา : พงษธร เครือฟ้า

จากแนวทางการออกแบบข้างต้นทำให้ผู้วิจัยค้นพบว่ามีเหมาะสมสอดคล้องมากที่สุด จากแนวทาง B ใช้การออกแบบตราสัญลักษณ์เมืองคํประกอบหลักเป็นตัว อักษรตัวย่อ S ตัวเดียว ซึ่งประกอบขึ้นด้วยภาพของสถาปัตยกรรมหลาย ๆ ภาพ สร้างลวดลายในลักษณะเดียวกันกับตราสัญลักษณ์โดยใช้สีเดียวในป้ายต่าง ๆ และใช้หลาย ๆ สีในของที่ระลึก มีการแบ่งพื้นที่ด้วยเส้นรอบรูปตัว S ทั้งหมดเพื่อสื่อสาร

ซึ่งงานวิจัยนี้ มีความแตกต่างจาก อาลาวิย์ ฮะซานี และคณะ¹⁰ ในการศึกษาพัฒนาสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวย่านเมืองเก่าสงขลา ด้วยเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม เป็นแนวทางของการใช้เพื่อผลิตสื่อเป็นหลัก ซึ่งยังไม่ได้ลงไปในรายละเอียดของการวิเคราะห์หาสารที่ต้องการสื่อ ประกอบของช่องว่าง จังหวะ กลุ่มสีสัน รูปแบบรูปทรง และองค์ประกอบโดยรวม ของการออกแบบเรขศิลป์ที่เป็นแนวทางการออกแบบสื่อสื่อสารในการนำไปใช้ในการออกแบบบนสื่อสิ่งพิมพ์ เพื่อการประชาสัมพันธ์อำเภอเมืองสงขลา

โดยผู้วิจัยได้ทำการออกแบบเรขศิลป์ที่แสดงถึงรายละเอียดของการออกแบบคลี่คลายความเป็น 3 วัฒนธรรมในรูปแบบ ไทย จีน และมาลายู มาประกอบกันให้ดูได้ง่ายขึ้นแต่ยังคงความชัดเจนในอัตลักษณ์ บนพื้นฐานของสารที่ต้องการสื่อ “ชิงกอร่า นครแห่งความสุขสงบของ การรวมกันของ 3 วัฒนธรรม” โดยเฉพาะรายละเอียด สามารถเข้าไปอยู่รวมกันใน ตราสัญลักษณ์ลวดลายเรขศิลป์ภาพประกอบอื่น ๆ โดยรวมออกมาได้อย่างน่าสนใจ ภาพประกอบยังสามารถนำไปประกอบการออกแบบเรขศิลป์สิ่งแวดล้อมให้เกิดความโดดเด่นชัดในสภาพแวดล้อมของเมืองสงขลา

ข้อเสนอแนะ

ในการศึกษาวิจัยนี้ เนื่องจากผู้วิจัยใช้วิธีการหาข้อมูลสกัดจากผู้เชี่ยวชาญทั้งหมดเป็นบุคคลในพื้นที่ เพื่อให้ผู้วิจัยทราบถึงอัตลักษณ์สงขลาในมุมมองของผู้เชี่ยวชาญมากที่สุด ควรใช้วิธีการสอบถามบุคคลภายนอกประกอบการเก็บข้อมูลควบคู่ไปด้วย เพื่อให้ได้ทราบถึงมุมมองอีกด้านหนึ่งว่าบุคคลภายนอกนั้นมองอัตลักษณ์เมืองสงขลาออกมา

10. อาลาวิย์ ฮะซานี และ ณัฐพงษ์ หมั่นหลี, “การพัฒนาสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวย่านเมืองเก่าสงขลาด้วยเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม,” วารสารเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ปีที่ 4, ฉบับที่ 11 (พฤษภาคม-สิงหาคม 2564): 12-13.

ในรูปแบบใดบ้าง อาจเป็นประโยชน์ประกอบการศึกษาข้อมูล

ในด้านกระบวนการก่อนการออกแบบเรขศิลป์ เนื่องจากผู้วิจัยมุ่งเน้นในกระบวนการสร้าง Design Brief จึงทำให้มีการมองข้ามสื่อบางชนิด และแนวทางของเรขศิลป์อื่น ๆ ประกอบไปด้วย และควรศึกษาวิจัยให้มีความครอบคลุมถึงแนวทางผลงานปลายทางที่เหมาะสมสื่อสมัยใหม่ ให้ความละเอียดลึกซึ้งอันจะเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาวิจัยมากยิ่งขึ้น

กิตติกรรมประกาศ

ผลงานวิจัยนี้ ได้รับทุนสนับสนุนจาก สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม ประจำปีงบประมาณ 2564 ภายใต้โครงการพัฒนาศักยภาพอาจารย์ด้านวิชาการ และการวิจัยเพื่อเข้าสู่ตำแหน่งทางวิชาการ

บรรณานุกรม

- Hasani, Alavi and Natthapong Manlee. "The Development of Printed Media for Public Relations of Tourism of Songkhla Heritage using Augmented Reality." *Journal of Educational Technology and Communication Faculty of Education Mahasarakham University* 4, no. 11 (May-August 2021): 7-19.
- อาลาวิย์ ฮะซานี และ ณัฐพงษ์ มั่นหลี. "การพัฒนาสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวย่านเมืองเก่าสงขลาด้วยเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม." *วารสารเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม* ปีที่ 4, ฉบับที่ 11 (พฤษภาคม-สิงหาคม 2564): 7-19.
- Kaewthep, Kanchana. *A new consider in communication studies*. Bangkok: Printmaking, 2010.
- กาญจนา แก้วเทพ. *แนวพินิจใหม่ในสื่อสารศึกษา*. กรุงเทพฯ : ภาพพิมพ์, 2553.
- Kliever, Janie. "Color Theory." <https://www.canva.com/learn/color-theory>.
- Kobayashi, Shigenobu. *Color Image Scale*. Tokyo: Kodansha International, 1991.
- Lundgren, Alvalyn. "Design Fundamentals: Understanding Shape Relationships." <https://alvalyn.com/design-fundamentals-understanding-shape-relationships/>.
- Office of the National Economic and Social Development Council. "National Economic and Social Development Plan No. 12 (2017-2021)." https://www.nesdc.go.th/ewt_w3c/ewt_dl_link.php?nid=6422.
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. "แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560-2564)." https://www.nesdc.go.th/ewt_w3c/ewt_dl_link.php?nid=6422.
- Poonwong, Thanom. *History of Songkhla*. Bangkok: Odeon Store, 2002.
- ถนอม พูนวงศ์. *ประวัติศาสตร์เมืองสงขลา*. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์, 2545.
- Rakissarakul, Tinwong and Thanyathorn Inchang. "A Study of Local Identity of The Lower Northern of Thailand for Graphic Design on Souvenir Package." Research report, Rajamangala University of Technology Phra Nakhon, 2011.
- ทินวงศ์ รักอิสสระกุล และ ธัญญธร อินทร์ฉ่าง. "การศึกษาอัตลักษณ์ท้องถิ่นประจำภาคเหนือตอนล่างเพื่อออกแบบเรขศิลป์บรรจุภัณฑ์ของที่ระลึก." รายงานการวิจัย, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร, 2554.

Rattanaphan, Nattakarn, Nattapol Charoen and Chuleekorn Chanasit. "A Study of Identity MICE City: A case of Songkhla." Research report, Prince of Songkla University, 2015.
ณัฐกานต์ รัตนพันธุ์, ณัฐพล เจริญ, และ ชูลีกร ชนะสิทธิ์. "การศึกษาอัตลักษณ์เมืองแห่งไมซ์ จังหวัดสงขลา." รายงานการวิจัย, มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์, 2558.

Songkhla Provincial Office. "History." <https://www.songkhla.go.th/content/history>.
สำนักงานจังหวัดสงขลา. "ประวัติความเป็นมา." <https://www.songkhla.go.th/content/history>.

Songkhla Provincial Office. "Resource Information: Songkhla Provincial Development Plan (2018-2021) Review edition 2022." <https://opendata.data.go.th/dataset/2561-2564-2565>.
สำนักงานจังหวัดสงขลา. "ข้อมูลทรัพยากร : แผนพัฒนาจังหวัดสงขลา (พ.ศ. 2561-2564) ฉบับทบทวนปี 2565." <https://opendata.data.go.th/dataset/2561-2564-2565>.

Tayarangsri, Seksan. "Cultural Communication Group Theory Concepts."
<https://phdcommunication.wordpress.com/2013/02/28/แนวคิดทฤษฎีกลุ่มสื่อสาร/>.
เสกสรร ทายะรังสี. "แนวคิดทฤษฎีกลุ่มสื่อสารเชิงวัฒนธรรม (Cultural Communication)".
<https://phdcommunication.wordpress.com/2013/02/28/แนวคิดทฤษฎีกลุ่มสื่อสาร/>.

การสร้างสรรคทางปี่ใน เพลงเรื่องทะเลแยะ ตามแนวทางของครูปี่บ คงลายทอง THE CREATION OF PII NAI RAUNG TA YAE SONG IN THE WAY OF TEACHER PEEP KONGLAITHONG

ภัทรระ คมขำ* PATTARA KOMKUM*

บทคัดย่อ

การสร้างสรรคทางปี่ใน เพลงเรื่องทะเลแยะ ตามแนวทางของครูปี่บ คงลายทอง เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ มุ่งเน้นศึกษามูลค่าที่เกี่ยวกับการเป่าปี่ในเพลงเรื่องทะเลแยะของสำนักพระยาเสนาะดุริยางค์ (เข้ม สุนทรวาทิน) และสังเคราะห์ให้ได้ผลการวิจัย นำองค์ความรู้ไปสู่การสร้างสรรคทางปี่ในเพลงเรื่องทะเลแยะ พบว่าเพลงเรื่องทะเลแยะประกอบด้วยเพลงสำนวนคล้ายกัน 3 เพลง คือ 1) เพลงทะเลแยะ 2) เพลงมอญแปลง 3) เพลงล่องเรือ พบการใช้บันไดเสียงทางนอกและทางในมากที่สุด ปี่ในมีความสลับซับซ้อนในการเป่า ทำให้มีผู้นิยมลดน้อยลง ผลงานวิจัยนี้สามารถช่วยให้ผู้นิยมเกิดองค์ความรู้ที่ถูกต้องพัฒนาตนเองได้ถูกต้องตามขนบของการเรียนปี่ใน ครูปี่บ คงลายทอง ศิลปินแห่งชาติประจำปีพุทธศักราช 2563 พบว่าแนวทางการสร้างสรรคมีสำนวนที่เรียบง่ายเน้นการฝึกพื้นฐานปรากฏพบกลวิธีพิเศษ 8 กลวิธี ได้แก่ การเป่าควงเสียง การเป่าพรมนิ้ว การตีนิ้ว การเป่าปรีบ การตอดลม การครั้นลม การตอดลิ้น และการสะบัด มุ่งเน้นการคุมลมให้สัมพันธ์กับนิ้ว รักษาโครงสร้างทำนองหลักที่มีความสง่างามแผ่ ผลงานวิจัยนี้ได้เผยแพร่ในกลุ่มศิษย์คองลายทองและพัฒนานิสิตรายวิชาทักษะดุริยางค์ไทยวิชาเอกเครื่องเป่า คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ยังประโยชน์ต่อวิชาเอกเครื่องเป่าในสังคมวงกว้างที่ยั่งยืน

คำสำคัญ : ปี่ใน/ เพลงเรื่องทะเลแยะ/ ครูปี่บ คงลายทอง

*รองศาสตราจารย์ ดร., ภาควิชาดุริยางคศิลป์ กรมการศูนย์เชี่ยวชาญเฉพาะทางวัฒนธรรมดนตรีไทย คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, peenai2004@hotmail.com.

*Associate Professor Dr., Department of Music, Center of Excellence for Thai music and Culture Research, Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University, peenai2004@hotmail.com.

Received 07/03/2566, Revised 08/05/2566, Accepted 28/04/2566

Abstract

The creation of Pii nai Raung Ta Yae Song in the way of teacher Peep Konglaithong is the qualitative research focusing on the basic of blowing the Pii nai instrument in Raung Ta Yae Song of Praya Sanauoduriyang (Cham Soontharawathin) and synthesizes the results of the research into the creation of Pii nai Raung Ta Yae Song. The Raung Ta Yae Song consists of three songs: 1) Ta Yae song 2) Mon Plang song and 3) Long Rau song. These three songs use the Tang Nai and Tang Nok scale most frequently. Pii nai has a particular way to blow and produce sound is a reason why it is learned by fewer people. This research can help learners improve themselves in the technical aspects of playing the Pii nai. Peep Konglaithong, national artist since 2020, has a particular way of playing the Pii Nai. His melodies are simple and focuses on basic techniques. 8 different techniques were found, which were Kaan Kuang Siang, Kaan Prom Niw, Kaan Tee Niw, Kaan Pao Prib, Kaan Tod Lom, Kaan Kran Lom, Kaan Tod Lin, and Kaan Sabud. These techniques enabled the learner to match their breathe production to the control of their fingers, keeping the structure of the melody. The result of this research was disseminated in the Kong Lai Thong Learners Group and is used to improve the students in the Thai Music skills and Wind Instruments modules at the Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University and others.

Keywords: Pii nai/ The Raung Ta Yae Song/ Teacher Peep Konglaithong

บทนำ

เพลงทะเลแย เป็นเพลงสำนวนโบราณใช้ทั้งบรรเลงในพระราชพิธี บรรเลงรูปแบบการรับร้อง เพลงโหมโรง และ เพลงเดี่ยว ราชบัณฑิตยสถาน อธิบายประวัติความเป็นมาของเพลงทะเลแยสรุปความได้ว่า เพลงนี้เดิมเป็นเพลงทำนอง อัตรางังหะสองชั้น ประเภทหน้าทับปรบไก่ ปรากฏตั้งแต่สมัยอยุธยา มีอยู่ด้วยกัน 2 ท่อน ใช้บรรเลงในดัมโหรี และการเป่าปี่ชวามำชวอนกลองชนะในกระบวน พุทธยาตราทางสถลมารค นอกจากนี้ยังปรากฏใช้ในการบรรเลงปี พาทย์ในหน้าพาทย์กลองโยน เช่น บรรเลงประจำเทศน์มหาชาติ ถิ่นทนต์ครกถันท์ พระประดิษฐไพเราะ (มี ดุริยางกูร) แต่งขยายเป็นอัตราสามชั้น ครูหลวงประดิษฐไพเราะ (ศร ศิลปบรรเลง) ตัดลงเป็นทำนองชั้นเดียว ครอบเป็นเพลงเถา¹ क्रमन्त्री ตราโมท และวิเชียร กุลตัญญ์ อธิบายไว้ในหนังสือฟังและเข้าใจเพลงไทยโดยมีประเด็นสำคัญใกล้เคียงกันกับ ข้อมูลของราชบัณฑิตยสถานความว่า

ในทำนอง สองชั้น ใช้เป็นเพลงร้องและเป็นเพลงหน้าพาทย์ ประกอบการแสดงละครเวลา เดินของชวอนแห่อันมีเกียรติเรียกว่า “กลองโยน” แม้ในปัจจุบันที่มีการเสด็จพระราชดำเนิน โดยชวอนพุทธยาตราทางสถลมารค ปี่ชวาก็ยังเป่าเพลงทะเลแย สองชั้น (หรือกลองโยนนี้) ประกอบกับเปิงมางและกลองชนะในเวลาเดินเช่นเดียวกัน นับเป็นเพลงเก่าแก่มาเพลงหนึ่ง ที่มีมาแต่สมัยกรุงศรีอยุธยา ส่วนทำนอง สามชั้น เข้าใจว่า คงได้แต่งขึ้นสำหรับใช้ร้องและ บรรเลงในดัมโหรี ตั้งแต่สมัยปลายรัชกาลที่ 3 ยังไม่ทราบแน่ชัดว่าท่านผู้ใดเป็นผู้แต่งไว้ ต่อมา ภายหลังได้ใช้เป็นเพลงสำหรับเดี่ยวवादฝีมืออีกเพลงหนึ่งในจำพวกเพลงเดี่ยวทั้งหลาย ใน การที่นำมาบรรเลงเป็นเพลงโหมโรงก็เพราะว่าในสมัยโบราณเคยนิยมใช้มาบ้างแล้ว เหมือนกัน²

ครูประเวช กุมุท (ศิลปินแห่งชาติ) บันทึกลายมือประวัติเพลงทะเลแย สามชั้น พร้อมโน้ตทำนองเพลง สำหรับซอด้วง (โน้ตระบบตัวเลข) ปรากฏในหนังสือที่ระลึกงานพระราชทานเพลิงศพครูประเวช กุมุท เมื่อปี พ.ศ. 2543 ความว่า

เพลงทะเลแยนี้ เป็นเพลงเก่าตั้งแต่ครั้งอยุธยา นอกจากจะใช้บรรเลงในวงมโหรีแล้ว ยังใช้ปี่ชวามำชวอนกลองชนะในชวอนเสด็จพุทธยาตราทางสถลมารค และใช้บรรเลงปีพาทย์ในหน้า พาทย์กลองโยน เช่น บรรเลงประจำเทศน์มหาชาติ ถิ่นทนต์ครกถันท์ เป็นต้น พระประดิษฐไพเราะ (ครูมีแขก) ได้นำมาแต่งขึ้นเป็นอัตร 3 ชั้น ภายหลังได้มีผู้นำมาบรรเลงเดี่ยวปี ซอสามสาย และเครื่องดนตรีอื่น ๆ³

นอกจากนี้ยังปรากฏหลักฐานสำคัญจากงานเขียนของครูประสิทธิ์ ถาวร (ศิลปินแห่งชาติ) ที่ได้อธิบายลึกเข้าไปถึง เนื้อหาทางดนตรี ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของผู้วิจัยในการที่จะสร้างสรรค์ทางปีใน เพลงทะเลแยในส่วนของบทเพลงประเภท “เพลงเรื่อง” โดยครูประสิทธิ์ ถาวร อธิบายการเข้าไปเรียนดนตรีครั้งแรกกับหลวงประดิษฐไพเราะ (ศร ศิลปบรรเลง) โดย เรียนเพลงเรื่องทะเลแยไว้ในหนังสือที่ระลึกแสดงมุทิตาจิตในโอกาสที่ท่านได้รับยกย่องเป็นศิลปินแห่งชาติประจำปี 2531 ความว่า “เพลงที่ท่านต่อให้ผมเป็นเพลงแรกคือ เพลงทะเลแย 3 ชั้น 7 เที้ยว เพลงทะเลแย ทางไล่ 3 ชั้น 7 เที้ยวนี้ เป็นเพลง ที่ปรมาจารย์ดนตรีไทยท่านรวบรวมลักษณะกลอนดนตรีรูปแบบต่าง ๆ หลายรูปแบบ ผูกร้อยต่อเนื่องกันไว้อย่าง ลึกซึ้ง สนิทสนม นับเป็นแม่บทกลอนดนตรีได้เป็นอย่างดี สุดแต่บุคคลจะเลือกหยิบยกมาใช้ให้เหมาะในแต่ละโอกาส”⁴

1. ราชบัณฑิตยสถาน, สารานุกรมศัพท์ดนตรีไทย ภาคประวัติและบทร้องเพลงเถา พิมพ์ครั้งที่ 3 (กรุงเทพมหานคร : ราชบัณฑิตยสถาน, 2544), 168.

2. มนตรี ตราโมท และ วิเชียร กุลตัญญ์, ฟังและเข้าใจเพลงไทย (กรุงเทพมหานคร : ไทยเชม, 2523), 93-94.

3. ประเวช กุมุท, หนังสือที่ระลึกงานพระราชทานเพลิงศพ ครูประเวช กุมุท (กรุงเทพมหานคร : เลิฟแอนด์ลิฟ เพรส จำกัด, 2543), 109.

4. ประสิทธิ์ ถาวร, หนังสือที่ระลึกในโอกาสแสดงมุทิตาจิตของศิษย์อาจารย์ประสิทธิ์ ถาวร (กรุงเทพมหานคร : รักศิลป์, 2532), 37.

ข้าคม พรประสิทธิ์ ยังอธิบายไว้ในงานวิจัยเรื่องอัตลักษณ์ของเพลงฉิ่งเรื่องการไล่มือเพลงทะเลแยะความว่า
ไล่เพลงทะเลแยะและเพลงเรื่องต่าง ๆ เพื่อให้ให้นักดนตรีได้กำลัง ได้ความอดทน สำนักดนตรีพาทยโกศล
ไล่เพลงทะเลแยะกันเป็นประจำ เมื่อพิจารณาบทเพลงของสำนักพาทยโกศล ซึ่งส่วนใหญ่เป็นบทเพลง
ที่มีความยาวมาก มีทางเปลี่ยนเกือบทุกบทเพลง ความอดทนของนักดนตรีจึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะสามารถ
บรรเลงเพลงได้เป็นอย่างดี ทำให้ลักษณะการไล่มือของนักดนตรีสำนักนี้มักใช้เพลงทะเลแยะเป็นสำคัญ⁵

เพลงทะเลแยะนี้ นับเป็นเพลงที่มีความสลับซับซ้อนสำหรับนักดนตรีไทย ทำให้ผู้ริเริ่มฝึกหัดดนตรีไทยมักเกิด
ความเข้าใจผิดและเข้าใจไม่ถึงข้อมูลแท้จริงของเพลงทะเลแยะ และเมื่อนักดนตรีจำนวนน้อยที่นำบทเพลงนี้ไปใช้ให้เกิด
ประโยชน์ จากปัญหาที่กล่าวนั้น ผู้วิจัยเล็งเห็นความสำคัญของบทเพลงทะเลแยะ โดยเฉพาะการเป่าปี่ใน ซึ่งเป็นเครื่อง
ดนตรีที่มีผู้ฝึกหัดน้อยไม่มากในปัจจุบัน

ปี่ใน เป็นเครื่องดนตรีชิ้นสำคัญในวงปี่พาทย์ มีบทบาททำหน้าที่เป็นประธานของวง โดยปี่ในจะทำหน้าที่ขึ้น
ต้นเพลงต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นขึ้นรับระลองเสภา เพลงเรื่อง เพลงหน้าพาทย์ นอกจากนี้ยังมีบทบาทสำคัญเรื่องของการ
เป่าเปลี่ยนเสียงคนร้อง อาจารย์อนันต์ สบฤกษ์ อาจารย์ประจำมหาวิทยาลัยมหิดล อธิบายบทบาทและหน้าที่ของปี่ใน
ความว่า “การเป่าเปลี่ยนเสียงคนร้อง ซึ่งถือว่าในบรรดาเครื่องดนตรีในวงปี่พาทย์ทั้งหมด ปี่เป็นเครื่องดนตรีที่สามารถ
เปลี่ยนเสียงคนร้องได้คล้ายคลึงที่สุด จึงเป็นหน้าที่อีกอย่างหนึ่งของปี่โดยเฉพาะปี่ใน เช่น เป่าดอกในเพลงเต่ากินผักบุง
เพลงพระอาทิตย์ชิงดวง เพลงนกขมิ้น หรือเป่าเปลี่ยนเสียงคนร้องประกอบการรำดูฉาย เป็นต้น”⁶

สำนักดนตรีที่ได้รับการยอมรับเรื่ององค์ความรู้และการปฏิบัติปี่ในมากที่สุดคือ สายสำนักของพระยา
เสนาะดุริยางค์ (แช่ม สุนทรวาทิน) ในปัจจุบัน ผู้สืบทอดองค์ความรู้ด้านปี่ในของสายสำนักพระยาเสนาะดุริยางค์
(แช่ม สุนทรวาทิน) คือ ครูป๊อ คงลายทอง ศิลปินแห่งชาติ ผู้เป็นต้นแบบของการฝึกปฏิบัติและการเป่าปี่ในของ
ประเทศไทย ท่านเป็นผู้สืบทอดปี่ในสายตรงจากบิดา คือครูเทียบ คงลายทอง ศิษย์เอกพระยาเสนาะดุริยางค์ (แช่ม
สุนทรวาทิน) ประกอบกับผู้วิจัยเป็นศิษย์ในสายสำนักนี้จึงมีแรงบันดาลใจในการที่จะดำเนินการวิจัยเรื่อง “การ
สร้างสรรค์ทางปี่ใน เพลงเรื่องทะเลแยะ ตามแนวทางของครูป๊อ คงลายทอง” เพื่อสังเคราะห์องค์ความรู้และนำมา
สร้างแบบฝึกหัดการเป่าปี่ให้นิสิต นักศึกษา และผู้ที่สนใจ ได้ใช้สำหรับการฝึกหัด นำไปใช้ในพิธีกรรม รวมถึงเป็น
ต้นแบบของการศึกษาในอนาคตสืบไป

วัตถุประสงค์และขอบเขตของการวิจัย

1. เพื่อศึกษามูลบทที่เกี่ยวข้องกับการเป่าปี่ในเพลงเรื่องทะเลแยะของสำนักพระยาเสนาะดุริยางค์ (แช่ม สุนทรวาทิน)
2. เพื่อการสร้างสรรค์งานประพันธ์เพลงเรื่องทะเลแยะ สำหรับปี่ใน ตามแนวทางของครูป๊อ คงลายทอง

ขอบเขตของการวิจัย การศึกษาแนวทางการเป่าปี่ใน จะศึกษาเฉพาะมูลบทที่เกี่ยวข้องกับการเป่าปี่ในของ
สำนักพระยาเสนาะดุริยางค์ (แช่ม สุนทรวาทิน) ที่ถ่ายทอดมาสู่สำนักครูเทียบ คงลายทอง และครูป๊อ คงลายทอง
ตามลำดับ

วิธีดำเนินการวิจัย

การดำเนินการวิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยการศึกษาข้อมูลเอกสารที่
เกี่ยวข้อง แล้วดำเนินการเก็บข้อมูลภาคสนามกับศิลปินต้นแบบได้แก่ ครูป๊อ คงลายทอง และสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ

5. ข้าคม พรประสิทธิ์, “อัตลักษณ์ของเพลงฉิ่ง” (รายงานการวิจัย, กองทุนวิจัยรัชดาภิเษกสมโภช จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545), 182.

6. อนันต์ สบฤกษ์, “บทบาทและหน้าที่ของปี่ในวงดนตรีไทย,” ใน ประวัติและพัฒนการของปี่ไทย (นครปฐม : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยมหิดล, 2533), 43.

ที่เกี่ยวข้อง หลังจากนั้นนำข้อมูลมาเรียบเรียง จำแนก วิเคราะห์ และสังเคราะห์ เป็นองค์ความรู้เรื่องการเป่าปี่ในตามแนวทางของครูป๊อ คงลายทอง หลังจากนั้นทำการสร้างสรรค์ทำนองเพลงเรื่องทะเลแยะสำหรับการเป่าปี่ใน เพื่อเป็นแบบฝึกหัด วิธีปฏิบัติ การเป่าปี่ในเพลงเรื่องทะเลแยะที่สร้างสรรค์ตามแนวทางของครูป๊อ คงลายทอง

ผลการศึกษา

1. ผลการศึกษามูลบทที่เกี่ยวข้อง

มูลบทที่เกี่ยวข้องกับการการสร้างสรรค์ปี่ใน เพลงเรื่องทะเลแยะ ตามแนวทางของครูป๊อ คงลายทอง มีความจำเป็นต้องทำการศึกษาเนื้อหาที่มีความเกี่ยวข้องได้แก่ ชีวิตประวัติครูป๊อ คงลายทอง มูลบทที่เกี่ยวข้องกับเพลงเรื่องทะเลแยะ ลักษณะทางกายภาพและการเป่าปี่ใน บทบาทและหน้าที่ของปี่ใน และหลักและวิธีการประพันธ์เพลงไทย ดังรายละเอียดโดยสังเขปดังนี้

1.1 ชีวิตประวัติครูป๊อ คงลายทอง

ครูป๊อ คงลายทอง เกิดเมื่อวันที่ 3 กรกฎาคม พ.ศ. 2496 เป็นบุตรครูเทียบ คงลายทองและนางสว่าง คงลายทอง สมรสกับนางสาวอารีย์ ทับสี (นางธัญทิพ คงลายทอง) เริ่มเรียนดนตรีกับบิดา พี่ชาย และลูกศิษย์ของบิดา เมื่อสำเร็จการศึกษาเข้ารับราชการในตำแหน่งดุริยางคศิลป์ในตำแหน่งดุริยางคศิลป์ไทย กองการสังคีต กรมศิลปากร และได้สร้างผลงานให้กับวงการดนตรีไทยมาโดยตลอดไม่ว่าจะเป็นการปฏิบัติงานพิธี งานพระราชพิธี มีผลงานการบรรเลงในประเทศและต่างประเทศ ผลงานด้านการบันทึกเสียง งานบริการวิชาการ ครูป๊อ คงลายทอง เป็นอาจารย์พิเศษของสถาบันการศึกษา อาทิ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เป็นต้น ก่อนเกษียณอายุราชการ ดำรงตำแหน่งหัวหน้ากลุ่มงานดุริยางคศิลป์ไทย สำนักการสังคีต กรมศิลปากร

ครูป๊อ คงลายทอง ได้รับความไว้วางใจจากกรมศิลปากรมอบหมายให้เข้าถวายงานสมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ด้วยการบรรเลงดนตรีไทยทุกวันอาทิตย์ ณ บ้านปลายเนิน ถึงปัจจุบัน และยังได้รับการคัดเลือกให้เป็นผู้รับมอบการอ่านโองการไหว้ครูดนตรีไทยเมื่อวันที่ 26 สิงหาคม พ.ศ. 2553 โดยได้รับมอบจากอาจารย์ ดร.สิริชัยชาญ พักจำรูญ (ศิลปินแห่งชาติ) ได้รับโล่รางวัลบุษนิยบุคคล ของกระทรวงศึกษาธิการ พ.ศ. 2544 และโล่รางวัลบุษนิยอาจารย์ของคณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในการอุทิศสอนตั้งแต่เปิดคณะศิลปกรรมศาสตร์จนถึงปัจจุบัน และในปี พ.ศ. 2563 ได้รับประกาศยกย่องเชิดชูเกียรติให้เป็นศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (ดนตรีไทย)⁷

1.2 มูลบทที่เกี่ยวข้องกับเพลงเรื่องทะเลแยะ

เพลงทะเลแยะ 7 ท่อน จัดเป็นเพลงประเภทเพลงเรื่อง ประกอบด้วยเพลงทะเลแยะ เพลงมอญแปลง เพลงล่องเรือ และเรียกชื่อเพลงตามชื่อเพลงแรก ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าเป็นที่มาของชื่อ “เพลงเรื่องทะเลแยะ” นอกจากนี้ยังมีการนำไปร้องในเพลงโฆษณละคร ดังปรากฏในเรื่องรามเกียรติ์ตอนศึกพรหมาสด้วย ความว่า

เพลงทะเลแยะ

ช้างเอ้ย ช้างนิมิตร	เหมือนไม่ผิดช้างมัววน
เริงเรังก่าแหงหาญ	ชาญศึกสู้รู้ท่วงที่
ผูกเครื่องเรื่องทองทอ	กระวีลทองหล่อทองแสงศรี

7. ป๊อ คงลายทอง, “ชีวิตประวัติ,” สัมภาษณ์โดย ภัทระ คมขำ, 24 สิงหาคม 2561.

ห้อยหูพู่จามรี	ปกตระพองทองพรรณราย
เครื่องสูงเรียงสามแถว	ลายกาบแก้วแสงแพรวพราว
อภีร์มลับชุมสาย	บังแทรกอยู่เป็นคู่เคียง
กลองชนะประโคมคึก	มโหรีทีกักก้องเสียง
แตตรสังข์ส่งสำเนียง	นางจำเรียงเคียงข้างทรง
สาวสุรางค์นางรำพ้อน	ดั่งกนิษฐนงนวลหงษ์
นักสิทธิฤทธิรงค์	ถือทวนธงลือลอยมาเอย ฯ ⁸

เพลงทะแย ยังมีบทบาทสำหรับการใช้เป็นเพลงสำหรับเด็กเครื่องดนตรีชิ้นต่าง ๆ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดุขฎิ มีป้อม บัณฑิตกัไว้ในงานเขียนเรื่อง เพลงเดี่ยว ปรากฏในหนังสือที่ระลึกงานพระราชทานเพลิงศพครูพริ้ง กาญจนผลิน ความว่า

นอกจากการนำเพลงที่มีทำนองไพเราะมาประดิษฐ์เป็นทางเดียวแล้ว
ยังมีการนำเพลงที่มีทำนองซ้ำกันหลาย ๆ ครั้งมาประดิษฐ์เป็นทางเดียวด้วย
เช่น เพลงกราวใน ... เพลงเดี่ยวที่นิยมบรรเลงกันทั่ว ๆ ไป ได้แก่ เพลงแขกมอญ สารถี พญาโคก
ลาวแพน ทะเย นกขมิ้น เติมนอก กราวใน ทยอย อาหนู อาเฮีย แป๊ะ สุรินทราหู
สุดสงวน ดอกไม้ไทร นารายณ์แปลงรูป การะเวก ต่อยรูป ม้าย่อง ฯลฯ เป็นต้น⁹
นับได้ว่า เพลงทะเลยมมีบทบาทในการนำไปใช้ในมิติต่าง ๆ ที่มีความหลากหลาย

1.3 ลักษณะทางกายภาพและการเป่าปี่ใน

ปีโน มีหน้าที่บรรเลงร่วมอยู่ในวงปี่พาทย์ ถือเป็นเครื่องดนตรีที่มีบทบาทสำคัญต่อวงปี่พาทย์อย่างมาก ผู้บรรเลงต้องมีการเตรียมความพร้อมภายนอก ได้แก่ อุปกรณ์ลื่นปี่ จนกระทั่งตัวเลาปี่ใน และความพร้อมภายในที่เป็นปัจจัยอันสำคัญ ได้แก่ สุขภาพของผู้เรียน ครูผู้สอนจะต้องเป็นผู้ชี้แนะแนวทางอย่างชัดเจนทั้งกระบวนการ การใช้ลม การใช้นิ้ว โดยอาศัยแบบฝึกหัดจากบทเพลงในชั้นพื้นฐานและในระดับที่สูงขึ้นไปถึงจะประสบความสำเร็จในการเป่าปี่ใน

ลักษณะทางกายภาพของปีโน ประกอบด้วยชิ้นส่วนสำคัญ 2 ส่วนคือ เล่าปีและลั่นปี เล่าปี ปกติทำด้วยไม้เนื้อแข็ง ขนาดยาวประมาณ 41-42 เซนติเมตร กว้าง 4.4 เซนติเมตร มีคุณลักษณะเสียงเจ็ดจ้ำก้องกังวาน ใช้ประกอบวงปี่พาทย์ไม้แข็งในงานพิธีกรรม

1.4 บทบาทและหน้าที่ของปีใน

ครูมนตรี ตราโมท กล่าวถึงหน้าที่ของปี่ในในช่วงปีพาทย์ไว้ในหนังสือ ดุริยางคศาสตร์ไทย ภาควิชาการ ความว่า “*ปี่ใน ผู้นำ, เก็บบังโหยหวนบังตามทำนองเพลง (ลำนำนั)*”¹⁰ และครูมนตรี ตราโมท ยังกล่าวเพิ่มเติมเรื่องหน้าที่ของปี่ในไว้ในหนังสือ ดุริยสาส์น ความว่า “*ปี่ใน วิธีปฏิบัติ เป่าเก็บล้อย่างระนาดบ้าง โหยหวนบ้าง ให้มีทำที่ภาคภูมิ มีหน้าที่ช่วยนำวงบ้างบางขณะ และสอดแทรกให้เพิ่มความไพเราะขึ้นแก่วงอย่างองอาจ เทียบกับตัวละครก็เหมือนตัวนายโรงพอ*”¹¹ บทบาทและหน้าที่ของปี่ในมีความสำคัญต่อสุนทรีรส ส่งผลต่อผู้ฟังทั้งในเรื่องของพิธีกรรมที่เสียงของปี่มีความดังกังวานและเป็นเครื่องดนตรีที่ให้เสียงยาวเรียงร้อยเสียงของเครื่องดนตรีประเภทเครื่องตีที่มีเสียงสั้น ๆ เข้าหากันได้อย่างกลมกลืน อีกทั้งยังทำหน้าที่ในการขึ้นเพลงเพื่อเริ่มต้นในบทเพลงสำคัญต่าง ๆ ดังที่กล่าวมา

8. กรมศิลปากร, *สถิติผลงานที่ระลึกเนื่องในโอกาสวันเกิดครบ 100 ปี จางวางทั่ว พาทยโกศล* (กรุงเทพมหานคร : อมรินทร์, 2524), 65.

9. ดุษฎี มีป้อม, “เพลงเดี่ยว,” ใน *หนังสือที่ระลึกงานพระราชทานเพลิงศพครูผู้ทรง กายจนผลิต ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์* (กรุงเทพฯ: รัชศิลป์, 2529), 88.

10. มนตรี ตรีโมท, *ดริยางคศาสตร์ไทย ภาควิชาการ พิมพ์ครั้งที่ 2* (กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์มติชน, 2540), 34.

11. มนต์รี ตราโมท, “ดริยสาสน์,” ใน *หนังสือที่ระลึกงานพระราชทานเพลิงศพนายมนตรี ตราโมท* (กรุงเทพมหานคร : ธนาคารกสิกรไทย จำกัด, 2538), 32. 110

ส่งผลให้ผู้เป่าปี่ในจำต้องมีแนวทางในการฝึกฝนอย่างถูกต้องตามหลักวิชาการและการปฏิบัติ

1.5 หลักและวิธีการประพันธ์เพลงไทย

หลักและวิธีการประพันธ์เพลงไทยมีอยู่ด้วยกันหลายวิธี ไม่ว่าจะเป็นการขยายเพลง การยุบเพลง การแต่งขึ้นใหม่ ครุมนตรี ตราโมท ได้อธิบายวิธีการประพันธ์เพลงไทยไว้ในหนังสือ “ดุริยสาส์น” สรุปความได้ว่า การแต่งเพลงไทยแต่เดิมนั้นมักแต่งจากเพลงต้นรากเพลงใดเพลงหนึ่งซึ่งเป็นเพลงโบราณ โดยแต่งแบบขยายทำนองหรือลดทำนอง ด้วยเพลงโบราณมีลักษณะทำนองสั้น ทำนองสัมพันธ์กัน แต่ก็มีปรากฏที่แต่งทำนองอัตราสองชั้นขึ้นโดยอัตโนมัติด้วย สำหรับการแต่งขยายทำนองขึ้นเป็นสามชั้นมีวัตถุประสงค์เพื่อเพิ่มลีลาและเมื่อดนตรีไพเราะไพเราะให้มีความซับซ้อนขึ้น เริ่มปรากฏราวปลายสมัยรัชกาลที่ 3 และแพร่หลายมากขึ้นในสมัยรัชกาลที่ 4¹² ครูพันโทเสนาะ หลวงสุนทร (ศิลปินแห่งชาติ) กล่าวสอดคล้องกัน โดยการประพันธ์เพลงยังคงยึดรูปแบบของการประพันธ์เพลงแบบครุโบราณโดยอธิบายหลักการการประพันธ์เพลงไทยมี 3 ขั้นตอนได้แก่ ขั้นตอนแรกฝึกหัดแต่งเพลงประเภทลูกฆ้องอิสระ ขั้นตอนที่สองทำนองเพลงหลักที่ใช้แต่ง ส่วนใหญ่มักจะใช้ทำนองเพลงเก่า นำมายืดขยายและตัดทอนทำนองลง และขั้นตอนสุดท้ายคือการยืดเสียงลูกตกเป็นสำคัญ¹³ สำหรับอาจารย์ ดร.สิริชัยชาญ พักจำรูญ (ศิลปินแห่งชาติ) อธิบายหลักการประพันธ์เพลงไทยไว้ในหนังสือ “ดุริยางคศิลป์ไทย” ในแนวทางเดียวกันโดยแบ่งออกเป็น 4 วิธีคือ ยืดขยายจากเพลงเดิม ตัดทอนจากเพลงเดิม แต่งทำนองขึ้นใหม่โดยอาศัยเพลงเดิม และแต่งโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์ของผู้แต่งเอง¹⁴

นอกจากนี้ คุณครูกำนันสำราญ เกิดผล (ศิลปินแห่งชาติ) อธิบายเรื่องวิธีการประพันธ์เพลงไทย ปรากฏในหนังสือที่ระลึกงานพระราชทานเพลิงศพนายสำราญ เกิดผล เมื่อปี พ.ศ. 2561 โดยแบ่งการประพันธ์เพลงไทยออกเป็น 2 ประเภทคือการแต่งประเภทมีโครงสร้าง ได้แก่ การยุบ การขยาย และประเภทที่ไม่มีโครงสร้าง หรือการแต่งแบบอิสระ โดยการแต่งทั้ง 2 ประเภทก็ยังคงต้องยึดหลักและกฎเกณฑ์ประการต่าง ๆ¹⁵ และรองศาสตราจารย์พิชิต ชัยเสรี อธิบายวิธีการประพันธ์เพลงไทย สรุปได้ว่าแบ่งออกได้เป็น 4 ประเภทคือ ประเภทแรก บันดาลรังสรรค์ คือ การแต่งเพลงจากแรงบันดาลใจ แต่งออกมาฉับพลัน ประเภทที่สองศึกษาจิตอนุรักษ เป็นการแต่งจากกรอบความคิดที่ได้รับการกลั่นกรองจะมีความลงตัว ประเภทที่สาม ขนบศักดิ์สมสมัย เป็นการประพันธ์เพลงตามสมัยนิยมที่เกิดขึ้นเป็นช่วง ๆ และประเภทสุดท้าย บุคไพโรเบิกทาง เป็นการประพันธ์ตามความคิดสร้างสรรค์ เป็นการนำเสนอผลงานใหม่ แนวคิดใหม่ ซึ่งอาจจะได้รับการยอมรับหรือหลงทางก็เป็นไปได้¹⁶

2. การสร้างสรรค์งานประพันธ์เพลงเรื่องทะเลาะ สำหรับปี่ใน ตามแนวทางของครูปี่บับ คงลายทอง

2.1 ขั้นตอนการศึกษาทำนองหลักและสังคีตลักษณ์

จากการศึกษาโครงสร้างทำนองเพลงเรื่องทะเลาะ ทำนองหลักเพลงทะเลาะ 7 ท่อนที่นำมาเป็นหลักในการดำเนินการวิจัยครั้งนี้ได้รับการถ่ายทอดจากรองศาสตราจารย์พิชิต ชัยเสรี ข้าราชการบำนาญ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โดยถ่ายทอดให้ผู้วิจัยเมื่อวันที่ 21 กุมภาพันธ์ 2562 มีรายละเอียดดังนี้

ทำนองท่อน 1-5 เป็นส่วนของทำนองเพลงทะเลาะ 5 ท่อน สำหรับทำนองเพลงท่อนที่ 1 เป็นทำนองที่นำไปประดิษฐ์เป็นทำนองสำหรับการบรรเลงเพลงโหมโรงที่นำบรรเลงกันอยู่โดยทั่วไป

ทำนองท่อน 2-5 จะมีส่วนของทำนองวรรคที่ 2 จำนวน 16 ประโยค ซ้ำกันทั้ง 4 ท่อน

ทำนองท่อน 3 คือส่วนที่เป็นทำนองเพลงมอญแปลง

ทำนองท่อน 4 มีความแตกต่างกับทำนองท่อน 3 เฉพาะทำนองเพลงขึ้นต้น 4 ห้อง

12. มนตรี ตราโมท, “ดุริยสาส์น,” ใน หนังสือที่ระลึกงานพระราชทานเพลิงศพนายมนตรี ตราโมท (กรุงเทพมหานคร : ธนาคารกสิกรไทย จำกัด, 2538), 37-38.

13. เสนาะ หลวงสุนทร, “ครูเสนาะ หลวงสุนทร,” ใน หนังสือที่ระลึกพิธีไหว้ครูดนตรีไทย ชมรมดนตรีไทยมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ปีการศึกษา 2556 (กรุงเทพมหานคร : อักษรสยามการพิมพ์, 2556), 25-26.

14. สิทธิชัยชาญ พักจำรูญ, *ดุริยางคศิลป์ไทย* (กรุงเทพมหานคร : อักษรสยามการพิมพ์, 2546), 204.

15. สำราญ เกิดผล, “หลักการประพันธ์เพลงไทย,” ใน หนังสือที่ระลึกงานพระราชทานเพลิงศพ นายสำราญ เกิดผล (นนทบุรี : หินทรายการพิมพ์, 2561), 43-45.

16. พิชิต ชัยเสรี, *การประพันธ์เพลงไทย* (กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2556), 2-4.

ทำนองท่อน 6 คือส่วนที่เป็นทำนองเพลงล่องเรือ ท่อน 1

ทำนองท่อน 7 คือส่วนที่เป็นทำนองเพลงล่องเรือ ท่อน 2

ผลการวิเคราะห์สังคีตลักษณะวิเคราะห์เพลงเรื่องทะเล พบสังคีตลักษณะดังนี้

กขขค/ฆง/จฉง/ชฉง/ชฉง/ญญ/ฎฎฐฎ/

ทำนองเพลงใช้จังหวะหน้าทับปรบไก่อัตราจังหวะสองชั้น ทำนองเพลงมีทั้งหมด 74 ประโยค พบการใช้บันไดเสียงทั้งหมด 2 ทาง ได้แก่ ทางใน กลุ่มเสียงปัญญามูล ซ ล ท x ร ม x และทางนอก กลุ่มเสียงปัญญามูล ด ร ม x ซ ล x

2.2 ขั้นตอนการสร้างสรรคทำนองเพลง

2.2.1 การศึกษาทฤษฎีพิเศษที่ใช้เป่าปี่ในของครูปี่ คงลายทอง

ผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎีพิเศษต่าง ๆ ที่ครูปี่ คงลายทองใช้ในการเป่าปี่ใน ด้วยการเข้าไปสังเกตการณ์อย่างมีส่วนร่วม ศึกษาเทียบเคียงจากเกณฑ์มาตรฐานและเกณฑ์การประเมิน ของสำนักมาตรฐานอุดมศึกษา ทบวงมหาวิทยาลัย ปรากฏทฤษฎีการบรรเลงปี่ในทั้งสิ้น 8 ทฤษฎีได้แก่ การเป่าควงเสียง การเป่าพรม การตีนิ้ว การเป่าปรีบ การเป่าครั้นลม การตอดลม การตอดลิ้น และการสะบัด

2.2.2 ขั้นตอนการสร้างสรรคทำนองเพลง

ผู้วิจัยประพันธ์ทำนองเพลงเรื่องทะเล ทั้งหมด 7 ท่อนตามโครงสร้างของทำนองหลักทั้งเพลง โดยบทเพลงที่สร้างสรรค์เป็นอัตลักษณ์ของครูปี่ คงลายทอง ดังจะยกตัวอย่างทำนองเพลงบางส่วนเพื่อแสดงลักษณะเฉพาะซึ่งมีคุณลักษณะที่โดดเด่น 2 ประการสำคัญ คือ

1. การใช้ทำนองที่เรียบง่าย
2. เน้นทำนองเพลงที่สร้างความเข้มแข็งของพื้นฐานการเป่าปี่ใน

ทั้งนี้ได้มีการกำหนดสัญลักษณ์แทนทฤษฎีพิเศษในการบันทึกโน้ตเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างความเข้าใจด้วย ดังตัวอย่างต่อไปนี้

	แทนการเป่าควงเสียง
■	แทนการเป่าพรมนิ้ว
┌	แทนการตีนิ้ว
■	แทนการเป่าปรีบ
⤿	แทนการครั้นนิ้ว
⤿	แทนการครั้นลม
⌂	แทนการตอดลม
⌂	แทนการตอดลิ้น
⤿	แทนการสะบัด

ตัวอย่างทำนองเพลงที่ประพันธ์ใหม่ ใช้กลวิธี ตอดลิ้น ควางเสียง และครั่นลม

เพลงเรื่องทะเลย่านท่อน 1 ทำนองหลักประโยคที่ 1

- - - -	- ม - ม	- ล - ช	- ม - ร	- - ด -	- - - ร	- - - -	- ร ม - ช
- - - ท	- - - -	- ล - ช	- ท - ล	- - - ทล	- ท - ล	- ท - -	ด - - ช

ทำนองปี่ในที่สร้างสรรค์ใหม่

- - - ม	 - ม - ม	- ล - ช	- ม - ร	 - ร - ท	- ท - ร	 - ร - ม	- ลชฟช
---------	---	---------	---------	---	---------	---	--------

เพลงเรื่องทะเลย่านท่อนที่ 1 ประโยคที่ 1 พบว่าลักษณะการดำเนินทำนองของปี่ในกับทำนองหลักมีความสอดคล้องกันในลูกตกห้องสำคัญคือห้องที่ 4 และห้องที่ 8 ทำนองของปี่ในจะดำเนินทำนองห่าง ๆ ไปพร้อมกับทำนองหลัก ไม่ทำทางเก็บมากเนื่องจากเป็นประโยคขึ้นต้นของเพลง ในประโยคนี้ผู้วิจัยแสดงทำนองที่ใช้กลวิธีพิเศษอยู่ 3 กลวิธีคือ การตอดลิ้น การเป่าควางเสียง และการครั่นลม ซึ่งเป็นกลวิธีการเป่าปี่สำหรับการฝึกทักษะที่สำคัญ โดยอธิบายได้ดังนี้

การตอดลิ้น ปี่ในใช้วิธีการตอดลิ้นเพื่อทำเสียงในทำนองที่เป็น 3 พยางค์ ปี่ในไม่สามารถเป่า 3 พยางค์ในเสียงเดียวได้ จึงต้องอาศัยกลวิธีพิเศษในการตอดลิ้นเพื่อให้ทำนองที่เป็น 3 พยางค์ คล้ายกับทำนองหลักมากที่สุด

การควางเสียง ปี่ในใช้กลวิธีนี้ในกรณีที่มีการใช้เสียงนั้นซ้ำกัน จึงต้องอาศัยกลวิธีพิเศษในการเป่าควางเสียง คือ ใช้เสียงเลียนแบบของเสียงนั้น ๆ แทนการเป่าเสียงเดิมในนิ้วเดิม

การครั่นลม ปี่ในใช้วิธีการครั่นลมนั้นเพื่อเสริมสร้างบทเพลงให้มีอารมณ์มากยิ่งขึ้นโดยการใช้การสั่นสะเทือนจากข้างในลำคอเพื่อให้เสียงนั้นสั่นสะเทือนและสะดุด ในทำนองประโยคแรกของเพลงเป็นการดำเนินทำนองห่าง ๆ จึงมีช่องว่างมากพอในการที่จะใช้กลวิธีพิเศษการครั่นลมใส่ลงไปประโยคนั้น

ตัวอย่างทำนองเพลงที่ประพันธ์ขึ้นใหม่ ใช้กลวิธี ตอดลม ตีนัว และพรมนิ้ว

เพลงเรื่องทะเลย่านท่อน 1 ทำนองหลักประโยคที่ 2

- - - -	- ม - ม	- ช - -	ล ล - ช	- - - ลท	- รี่ - มี่	- รี่ - ดี่	- ท - ล
- - - ท	- - - -	- ช - ล	- - - ช	- - - ช	- ร - ม	- ร - ด	- ท - ล

ทำนองปี่ในที่สร้างสรรค์ใหม่

- - - ม	 - ม - ม	ช - ล	 ล ล - ช	 - รี่ - ท	 - ล - รี่	- มี่ - รี่	 - ท - ล
---------	---	-------	---	---	--	-------------	---

เพลงเรื่องทะเลย่านท่อนที่ 1 ประโยคที่ 2 พบว่าลักษณะการดำเนินทำนองของปี่ในในวรรคหน้ามีความคล้ายคลึงกันกับทำนองหลักเช่นเดียวกัน แสดงลักษณะทำนองที่ไม่ซับซ้อน เหมาะกับการใช้เป็นแนวทางการฝึกและเป็นอัตลักษณ์ของครูปี่บ คงลายทอง ทำนองวรรคหลังก็ยังมีดำเนินทำนองของปี่คล้ายกับทำนองหลัก ไม่เก็บมากซึ่งช่วยฝึกในเรื่องของการประคับประคองลม ดังที่ครูปี่บ คงลายทอง ได้กล่าวถึงการดำเนินทำนองของปี่แบบห่าง ๆ ไว้ว่า

“การดำเนินทำนองของปีในช่วงต้น ๆ ของเพลงไม่ว่าจะเป็นปีใน ซลุ่มเพียงออ ปีชวา ที่ช่วงแรก ๆ เขาไม่เป่าเก็บมาตั้งแต่แรกเลยนอกเหนือจากการเอาไว้มาก ก็เพราะว่าเขาจะคอยดูท่าทีว่าจะดำเนินทำนองไปแบบไหน พอผ่านไปได้สัก 3-4 ประโยคก็ถึงจะเริ่มดำเนินทำนองเก็บไปเรื่อย ๆ”¹⁷ ในประโยคนี้ผู้วิจัยแสดงการใช้กลวิธีพิเศษอยู่ 4 กลวิธี นอกจากกลวิธีการทอดลิ้นแล้ว ยังแสดงวิธีการเป่าเพิ่มเติมคือ การทอดลม การตีนิ้ว และการพรมนิ้ว โดยอธิบายได้ดังนี้

การทอดลิ้น ใช้ลักษณะกลวิธีพิเศษเหมือนวรรณในประโยคที่ 1 ในการเป่าทอดลิ้นนอกจากจะเป็นการทำให้เสียงนั้นชัดเจนแล้วนั้นยังเป็นแบบฝึกหัดในช่วงขั้นต้นให้ผู้เป่าปีจะต้องทอดลิ้นให้มีความชัดเจน ซึ่งหากเป่าได้ชัดเจนมากเท่าไรจะทำให้เสียงปีนั้นมีคุณภาพมากขึ้น

การทอดลม ปีในใช้วิธีการทอดลมนั้นก็เพื่อให้การดำเนินทำนองนั้นเป็นไปได้อย่างราบรื่น

ซึ่งหากฝึกในช่วงแรกจะเป็นการทอดลิ้นในแต่ละเสียงเพื่อให้เสียงนั้นมีความชัดเจน แต่เมื่อฝึกฝนจนชำนาญแล้วนั้นก็เริ่มเป็นการเป่าทอดลิ้นควบคู่กันกับการทอดลมหรือที่ครูป๊อ คงลายทองเรียกกระบวนการนี้ว่า “ลิ้นพันลม”

การตีนิ้ว ปีในใช้วิธีการตีนิ้วเพื่อให้เกิดความสั่นสะเทือนของเสียง เป็นลีลาท่าทีในการเป่าปีของผู้เป่าปี อีกทั้งยังเป็นการสร้างอรรถรสของบทเพลงอีกด้วย ในการตีนิ้วนอกจากจะเป็นลีลาท่าทีและการสร้างอรรถรสแล้ว ยังเป็นแบบฝึกให้ผู้เป่าปีได้ฝึกซ้อมในการขยับนิ้วให้มีความถี่และชำนาญอีกด้วย

การพรมนิ้ว ปีในใช้วิธีการพรมนิ้วเพื่อเป็นการสร้างอรรถรสในการบรรเลงซึ่งวิธีการพรมนิ้วเป็นกลวิธีพิเศษเฉพาะของเครื่องเป่าไทย ลักษณะของเสียงจะเป็นการพรมเสียง เร แต่จะต้องขยับ 2 นิ้วข้างล่าง 2 นิ้วแล้วทำการขยับนิ้วให้ถี่ที่สุด ในการพรมนิ้วนอกจากจะสร้างอรรถรสแล้วนั้นก็ยังเป็นแบบฝึกหัดให้ผู้เป่าปีได้ฝึกซ้อมในการขยับนิ้วให้มีความถี่ขึ้นซึ่งถ้าหากพรมนิ้วได้ถี่และไว ก็จะทำให้บทเพลงนั้นมีความไพเราะมากยิ่งขึ้น

ตัวอย่างทำนองเพลงที่ประพันธ์ใหม่ ใช้กลวิธี สบัดและเป่าปรีบ

ตัวอย่างทำนองเพลงที่ประพันธ์ใหม่ เพลงเรื่องทะเลต่อนที่ 3 ทำนองหลักประโยคที่ 1

- ม ช -	ม ร - -	- - - -	ร ด - ร	- - - รม	- ช - ล	- ท - ล	- ช - ม
- - - ร	- - ด ล	- ช - ล	- ช - ล	- - ด -	- ช - ล	- ท - ล	- ช - ท

ทำนองปีในที่สร้างสรรค์ใหม่

- ม ช ร	ม ร ด ล	ช(ท)ลช- ล	- ด - ร	ร- ทุ(ร)ม	- ช - ล	ร ท - ล	- ช - ม
---------	---------	-----------	---------	-----------	---------	---------	---------

เพลงเรื่องทะเลต่อนที่ 3 ประโยคที่ 1 พบว่าลักษณะการสร้างสรรค์มีการดำเนินกลอนปีคล้ายกับทำนองหลัก โดยใช้กลุ่มเสียงกลางเป็นกลุ่มเสียงหลักในการดำเนินกลอนปีซึ่งกลุ่มเสียงกลางนั้นจะต้องอาศัยกระบวนการที่ครูป๊อ คงลายทอง เรียกว่า ลิ้นพันลม ลักษณะนี้เป็นการใช้ลิ้นและลมในการดำเนินกลอนของปี ในประโยคนี้ผู้วิจัยพบว่าการใช้กลวิธีพิเศษอยู่ 2 กลวิธี นอกจากกลวิธีการเป่าควงเสียงแล้ว ยังแสดงทำนองที่ใช้กลวิธีการสบัดและการเป่าปรีบ เพิ่มเติมอีก 2 กลวิธี อธิบายได้ดังนี้

การเป่าควงเสียง ปีในใช้กลวิธีนี้ในกรณีที่มีการใช้เสียงนั้นซ้ำกัน จึงต้องอาศัยกลวิธีพิเศษในการเป่าควงเสียงคือใช้เสียงเลียนแบบของเสียงนั้น ๆ แทนการเป่าเสียงเดิมในนิ้วเดิม

17. ป๊อ คงลายทอง, “ลักษณะเฉพาะการเป่าปีในเพลงทะเล,” สัมภาษณ์โดย ภัทรุ คมขำ, 3 ธันวาคม 2564.

การสละ ลักษณะกลวิธีการสละในประโยคนี้จะพบว่าเป็นการสละแบบ 3 พยางค์ จะใช้วิธีการสละด้วยความเร็ว

การเป่าปิบ ลักษณะกลวิธีการปรับคล้ายกับการกระแทกเสียงให้สั้นเร็วในสามพยางค์หรือสองพยางค์แล้วแต่กลุ่มทำนอง โดยใช้การประนีพสมกับการบังคับลมให้เชื่อมโยงสัมพันธ์กันระหว่างลมกับลิ้นเพื่อให้เกิดลีลาเฉพาะในการดำเนินทำนองของเครื่องเป่าอีกทั้งเพื่อจัดระเบียบช่องไฟของท่วงทำนองให้เกิดสุนทรีย์รสมายิ่งขึ้น

บทสรุป

การศึกษามูลบทที่เกี่ยวข้องกับปี่ใน ปัจจุบันพบว่าปี่ในเป็นเครื่องดนตรีไทยที่มีความสลับซับซ้อนยากต่อการฝึกหัดจึงทำให้เยาวชนสนใจการเรียนปี่ในลดลง สอดคล้องกับอาจารย์ประจำวิชาเอกเครื่องเป่าวิทยาลัยนาฏศิลป์ อาจารย์จักรราษฎร์ ไหลสกุลให้สัมภาษณ์ว่า “ปัจจุบันเด็กมีความอดทนน้อยลง และเลือกที่จะเรียนเครื่องตีมากขึ้นเพราะสะดวกและง่ายต่อการฝึกฝน ดังนั้นเวลาจะสร้าง พัฒนาวีชาเอกปีแต่ละคนจึงใช้เวลามาก อาจจะเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนลดลง”¹⁸ สอดคล้องกับคณะดนตรีและการแสดง มหาวิทยาลัยบูรพา กับสาขาดนตรีศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม ที่ผู้วิจัยได้ดำรงตำแหน่งอาจารย์พิเศษวิชาเอกเครื่องเป่า ไม่มีนิสิตนักศึกษาเรียนวิชาเอกนี้อย่างต่อเนื่องจนถึงปัจจุบัน จึงทำให้งานวิจัยเรื่องนี้จะป็นปัจจัยหนึ่งในการส่งเสริมให้เยาวชนรุ่นหลังมีความสนใจและฝึกฝนด้วยตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ

มูลบทเรื่องบทเพลงทะเล ในปัจจุบันเพลงทะเลถือว่าเป็นเพลงเรื่องที่สำคัญเป็นที่เสาะแสวงหาของสำนักดนตรีทั้งที่อยู่ในส่วนกลางและส่วนภูมิภาคเป็นอย่างยิ่ง เพลงเรื่องนี้ประกอบด้วยเพลงที่มีสำนวนคล้ายกันถึงสามบทเพลงได้แก่ เพลงทะเล เพลงมอญแปลง และเพลงล่องเรือ เพื่อเป็นการเผยแพร่บทเพลงสู่สังคมในวงกว้างและเป็นการอนุรักษ์สืบสานให้ยังยืนตามแนวทางของยุทธศาสตร์ชาติ อีกทั้งบทเพลงจะไม่สูญหายไปในอนาคต เนื่องจากผู้วิจัยพบว่าการสืบทอดในวงแคบ สอดคล้องกับคำกล่าวของครุฑศักดิ์ชัย ลัดดาอ่อน ข้าราชการบำนาญอดีตหัวหน้าแผนกดุริยางค์ไทย สำนักการสังคีต กรมศิลปากร ให้สัมภาษณ์กับผู้วิจัยว่า

สมัยที่พ่อเรียนอยู่ที่โรงเรียน (วิทยาลัยนาฏศิลป์) เพลงเรื่องทะเลไม่ได้แพร่หลาย ที่โรงเรียนเราก็บรรเลงแต่เพลงเรื่องหลัก ๆ ทั่วไปที่ปรากฏอยู่ในปัจจุบัน เช่น เพลงข้าพระรามเดินดง สร้อยสนจันทน์ แต่สมัยที่พ่อเรียน เพลงทะเลก็ปรากฏพบในดับพรหมมาศ ซึ่งพ่อได้ต่อเพลงนี้กับครูประสิทธิ์ ถาวรเป็นผู้ปรับและให้ตี อีกทั้งเมื่อมาอยู่ในแผนกสำนักการสังคีต ก็จะมีครูผู้ใหญ่ ครูพริ้ง กาญจนผลิน ครูจิรัส อัจฉรงค์ และครูผู้ใหญ่อีกหลายท่าน ก็ได้้นำเพลงเรื่องต่าง ๆ มารื้อฟื้นเช่นกัน แต่ไม่ปรากฏพบเพลงเรื่องทะเลนะ พ่อได้ยินว่าเพลงเรื่องทะเล ส่วนมากสำนักพาทย์โกศลเขาใช้ไล่ มือกันนะ แต่พวกเราที่เป็นกรมศิลปากร จะใช้มุล่งเป็นส่วนมาก เป็นเรื่องที่ตีที่จับบันทึกในรูปแบบโน้ตให้คงอยู่ เด็ก ๆ จะได้นำไปใช้ประโยชน์ในวงการดนตรีไทยของเรา เป็นการอนุรักษ์บทเพลงเอาไว้ให้ยังยืน¹⁹

มูลบทที่เกี่ยวข้องกับครุฑีป คงลายทอง ปัจจุบันครุฑีป คงลายทองได้รับการเชิดชูเกียรติให้ดำรงตำแหน่งศิลปินแห่งชาติ พุทธศักราช 2563 สาขาศิลปะการแสดง (ดนตรีไทย) ครุฑีป คงลายทอง ถือเป็นเอกลักษณ์ทางด้าน

18. จักรราษฎร์ ไหลสกุล, “ความสำคัญของเพลงทะเล,” สัมภาษณ์โดย ภัทธะ คมขำ, 24 สิงหาคม 2561.

19. ศักดิ์ชัย ลัดดาอ่อน, “ความสำคัญของเพลงทะเล,” สัมภาษณ์โดย ภัทธะ คมขำ, 24 กันยายน 2561.

เครื่องเป่าไทยที่สืบทอดกลวิธีการบรรเลงเครื่องเป่าไทยในสายพระยาเสนาะดุริยางค์ (แช่ม สุนทรวาทิน) สอดคล้องกับรางวัลเชิดชูเกียรติศิลปินแห่งชาติเป็นที่ประจักษ์ อีกทั้งปรากฏกลุ่มคณะศิษย์คงลายทองผู้ที่เป็นลูกศิษย์รวมตัวกันขึ้นอย่างเป็นทางการดำเนินรอยตามแบบครูป๊อ คงลายทอง ทั้งการดำเนินวิถีชีวิตตามแบบนักดนตรีที่ดีอยู่ในจารีต ในฐานะที่ผู้วิจัยเป็นหนึ่งในลูกศิษย์ที่ใกล้ชิดครูป๊อ คงลายทอง พบว่า ครูมีความมั่นคงในสายพระยาเสนาะดุริยางค์ (แช่ม สุนทรวาทิน) อย่างเคร่งครัดและคอยอบรมสั่งสอนลูกศิษย์ให้ตามรอยพระพุทธรศาสนาทำนุบำรุงอย่างมั่นคงตามแบบโบราณอย่างแท้จริง

การประพันธ์ทำนองเพลงเรื่องทะเลแยะทั้งหมด 7 ท่อน ตามโครงสร้างของทำนองหลักทั้งเพลง โดยบทเพลงที่สร้างสรรค์ตามอัตลักษณ์ของครูป๊อ คงลายทอง ดังที่ได้ยกตัวอย่างทำนองเพลงบางส่วนซึ่งมีคุณลักษณะที่โดดเด่น 2 ประการสำคัญคือ แนวทางการสร้างสรรค์มีสำนวนที่เรียบง่าย เน้นการฝึกพื้นฐานเป็นสำคัญ ทำนองเพลงที่สร้างสรรค์ใหม่ปรากฏพบกลวิธีพิเศษ 8 กลวิธี ได้แก่การเป่าควงเสียง การเป่าพรมนิ้ว การตีนิ้ว การเป่าปريب การตอดลม การครั้นลม การตอดลิ้น และการสะบัด

ข้อเสนอแนะ

ครูป๊อ คงลายทอง เป็นผู้ที่มีเอตทัคคะทางด้านเครื่องเป่าทุกประเภท ในการวิจัยครั้งนี้มุ่งเน้นที่จะพัฒนาและเป็นต้นแบบให้กับสังคมทางด้านการเป่าปี่ใน เพลงทะเลแยะ หากมีการพัฒนาต่อเนื่องโดยการทำผลงานในเรื่องเครื่องเป่าประเภทอื่น ได้แก่ ปี่ชวา ปี่มอญ รวมถึงขลุ่ยเพียงออ ข้อมูลดังกล่าวจะเป็นประโยชน์และสามารถดำเนินการวิจัยสืบเนื่องได้

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้ได้รับการสนับสนุนทุนวิจัยจากกองทุนวิจัยรัชดาภิเษกสมโภช จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และได้รับการสนับสนุนจากศูนย์เชี่ยวชาญเฉพาะทางวัฒนธรรมดนตรีไทย คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บรรณานุกรม

- Chaiseri, Pichit. *Composition of Thai songs*. Bangkok: Chulalongkorn University Press, 2013.
พิชิต ชัยเสรี. *การประพันธ์เพลงไทย*. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2556.
- Fakchamroon, Sirichaichan. *Thai music*. Bangkok: Aksorn Siam, 2003.
สิริชัยชาญ ฟักจำรูญ. *ดุริยางคศิลป์ไทย*. กรุงเทพมหานคร : อักษรสยามการพิมพ์, 2546.
- Kerdphol, Samran. "The Principle of Thai Music Composition." In *The Cremation Volume of Samran Kerdphol*, 43-35. Nonthaburi: Yin Yang Printing, 2018.
สำราญ เกิดผล. "หลักการประพันธ์เพลงไทย." ใน *หนังสือที่ระลึกงานพระราชทานเพลิงศพ นายสำราญ เกิดผล*, 43-35. นนทบุรี : หินทรายการพิมพ์, 2561.
- Konglaithong, Peep. "Biography." Interview by Pattara Komkum. August, 24, 2018.
بيب คงลายทอง. "ชีวประวัติ." สัมภาษณ์โดย ภัทระ คมขำ. 24 สิงหาคม 2561.
- Konglaithong, Peep. "The Characteristics of Blowing Pii nai Instrument in Ta Yae Song." Interview by Pattara Komkum. December, 3, 2021.
بيب คงลายทอง. "ลักษณะเฉพาะการเป่าปี่ในเพลงทะแย." สัมภาษณ์โดย ภัทระ คมขำ. 3 ธันวาคม 2564.
- Kumut, Prawet. *The Cremation Volume of Prawet Kumut at the Crematorium of Debsirin Temple*. Bangkok: Love and Lip Press, 2000.
ประเวช กุมุท. *หนังสือที่ระลึกงานพระราชทานเพลิงศพ ครูประเวช กุมุท*. กรุงเทพมหานคร : เลิฟแอนด์ลิปเพรส จำกัด, 2543.
- Laddaorn, Sakchai. "The Importance of Ta Yae Song." Interview by Pattara Komkum. September, 24, 2018.
ศักดิ์ชัย ลัดดาอ่อน. "ความสำคัญของเพลงทะแย." สัมภาษณ์โดย ภัทระ คมขำ. 24 กันยายน 2561.
- Laisakul, Chakrayut. "The Importance of Ta Yae Song." Interview by Pattara Komkum. August, 24, 2018.
จักรายุทธ ไหลสกุล. "ความสำคัญของเพลงทะแย." สัมภาษณ์โดย ภัทระ คมขำ. 24 สิงหาคม 2561.
- Luangsoonthorn, Sanoh. "Kru Sanoh Luangsoonthorn." In *The Commemorative Book of the Wai Kru Ceremony of Thai Music Club, Kasetsart University 2013*, 25-26. Bangkok: Aksorn Siam, 2013.

เสนาะ หลวงสุนทร. “ครูเสนาะ หลวงสุนทร.” ใน *หนังสือที่ระลึกพิธีไหว้ครูดนตรีไทย ชมรมดนตรีไทย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ปีการศึกษา 2556*, 25-26. กรุงเทพมหานคร : อักษรสยามการพิมพ์, 2556.

Meepom, Dussadee. “The Solo Song.” In *The Cremation Volume of Kru Pring Kanjanapalin at the Crematorium of Pracha Satthatham Temple*, 88. Bangkok: Rak Sip, 1986.

ดุขฎิ มีป้อม. “เพลงเดี่ยว.” ใน *หนังสือที่ระลึกงานพระราชทานเพลิงศพครูพริ้ง กาญจนผลิน ณ เมรุวัดประชาศรัทธาธรรม (เสาหิน)*, 88. กรุงเทพมหานคร : รักษ์ลิปป์, 2529.

Pornprasit, Kumkom. “*Pleng Ching: The Study of History and Styles.*” Research Report, Ratchadapisek Sompoch Fund, Chulalongkorn University, 2002.

ขำคม พรประสิทธิ์. “อัตลักษณ์ของเพลงฉิ่ง.” รายงานการวิจัย, กองทุนวิจัยรัชดาภิเษกสมโภช จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545.

Sobreuk, Anan. “The Roles and Duties of Pii in Thai Classical Band.” In *History and Development of the Thai Pii*, 43. Nakhon Pathom: Mahidol University Press, 1990.

อนันต์ สบฤกษ์. “บทบาทและหน้าที่ของปี่ในวงดนตรีไทย.” ใน *ประวัติและพัฒนาการของปี่ไทย*, 43, นครปฐม : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยมหิดล, 2533.

Thaworn, Prasit. *The Commemorative Book on the Occasion of Showing Gratitude towards Ajarn Prasit Thaworn*. Bangkok: Rak Sip, 1989.

ประสิทธิ์ ถาวร. *หนังสือที่ระลึกในโอกาสแสดงมุทิตาจิตของศิษย์อาจารย์ประสิทธิ์ ถาวร*. กรุงเทพมหานคร : รักษ์ลิปป์, 2532.

The Fine Arts Department. *The Commemorative Book of 100th Anniversary of Jangwangtua Phatyakosol*. Bangkok: Amarin, 1981.

กรมศิลปากร. *สุจิตร์งานที่ระลึกเนื่องในโอกาสวันเกิดครบ 100 ปี จางวางท้าว พาทย์โกศล*. กรุงเทพมหานคร : อมรินทร์, 2524.

The Royal Society of Thailand. *Encyclopedia of Thai Music terms, History and Thai lyrics*. 3rd edition. Bangkok: the Royal Society of Thailand, 2001.

ราชบัณฑิตยสถาน. *สารานุกรมศัพท์ดนตรีไทย ภาคประวัติและบทร้องเพลงเถา*. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร : ราชบัณฑิตยสถาน, 2544.

Tramote, Montri. “Duriyasan.” In *The Cremation Volume of Montri Tramote*,
37-38. Bangkok: Kasikorn Bank, 1995.

มนตรี ตราโมท. “ดุริยสาส์น.” ใน *หนังสือที่ระลึกงานพระราชทานเพลิงศพนายมนตรี ตราโมท*, 37-38.
กรุงเทพมหานคร : ธนาคารกสิกรไทย จำกัด, 2538.

Tramote, Montri. *Thai Music Theory*. 2nd edition. Bangkok: Matichon, 1997.

มนตรี ตราโมท. *ดุริยางคศาสตร์ไทย ภาควิชาการ*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร : มติชน, 2540.

Tramote, Montri and Wichian Kultan. *Listening to and Understanding Thai Music*.

Bangkok: Thai Khasem, 1980.

มนตรี ตราโมท และ วิเชียร กุลตัญญ์. *ฟังและเข้าใจเพลงไทย*. กรุงเทพมหานคร : ไทยเชชม, 2523.

การสร้างสรรคเพลงปี่มั่งคละชุด "มั่งคละเภารี สายนทิวทิลีลา"
A CREATION OF THE NEW MUSIC COMPOSITION OF THE PI
IN MANGKHALA FOLK MUSIC ENSEMBLE: MANGKHALAPHERI SAINATHIWITILILA

วรารณ เชิดชู* WARAPORN CHERDCHOO*

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของผลการวิจัยเรื่อง เพลงปี่มั่งคละ: การวิเคราะห์และการสร้างสรรค์ทางดนตรี โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อการสร้างสรรค์ทำนองปี่มั่งคละ ผลการวิจัยพบว่า 1) แนวคิดในการสร้างสรรค์เพลงปี่มั่งคละ ประกอบด้วย แนวคิดด้านจังหวะไม้กลอง (กลองยืน-กลองหลอน) และแนวคิดด้านสำนวนทำนองเพลงปี่มั่งคละที่ปรากฏร่วมกันในภาคเหนือตอนล่าง จำนวน 10 สำนวน 2) กระบวนการสร้างสรรค์ทำนองเพลงปี่มั่งคละ เริ่มจาก กำหนดแนวคิดและกระบวนการนำมาสู่การสร้างสรรค์ทำนองปี่มั่งคละ แบ่งโครงสร้างทำนองออกเป็น 4 ส่วน คือ ทำนองเกริ่น ทำนองไหว้ครู ทำนองเลียนอาภักปิริยามนุษย์ และทำนองเลียนอาภักปิริยาสัตว์ อันเป็นภาพสะท้อน ลักษณะทางหน้าที่ต่อสังคม 3 ประการ คือ การตอบสนองความต้องการทางการใช้สอยในวัฒนธรรม การสร้างความมั่นคงแข็งแรงทางดนตรี และการแสดงออกถึงอัตลักษณ์วัฒนธรรมดนตรีภาคเหนือตอนล่าง

คำสำคัญ : การสร้างสรรค์/ ปี่มั่งคละ/ ภาคเหนือตอนล่าง

*ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาดุริยางคศาสตร์ไทย ภาควิชาดนตรี คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, ann.faa.cu@gmail.com.

*Assistant Professor Dr., Division of Thai Music, Department of Music, Faculty of Humanities, Naresuan University, ann.faa.cu@gmail.com.

Received 06/02/2566, Revised 03/04/2566, Accepted 05/04/2566

Abstract

This research article is part of the project's research titled Pi mangkha: an analysis and musical creation, with the goal of composing a melody for the pi in mangkhala folk music ensemble. The findings revealed that 1) the concept of creating pi's melody is formed by the rhythmic pattern (mai klong) of a pair of drums. Furthermore, the concept of a communal melodic phrase which ten similar melodic idioms were found in the lower northern region; 2) the process of creating the melody of the music began with identifying the concept and process, then leading to the creation of the pi's melody. The melodic structure was created into four-part form: introduction, preying homage to spirit (wai khru), imitating human gestures, and imitating animal gestures. These reflect three functional characteristics of the music: a device for serving the needs of cultural utility, establishing musical sustainability, and expressing cultural identity of the lower northern region.

Keywords: music creation/ pi mangkhala/ lower-northern region

บทนำ

ผลการสืบค้นและสำรวจข้อมูลเพลงมั่งคละเมื่อปี พ.ศ. 2557-2558 นั้น พบว่าบทเพลงที่คงอยู่ในความทรงจำและยังไม่ถูกบันทึกมีเพียง 31 เพลง ในขณะที่มีบทเพลงอีกจำนวนหนึ่งเหลือเพียงชื่อเพลงเท่านั้นและจังหวะกลองบางส่วน ส่วนทำนองได้เกิดภาวะการสูญหาย ฉะนั้น “เพลงปี่มั่งคละ” จึงจัดอยู่ในภาวะการณีกัลเลียมสูญ¹ ด้วยจำนวนเพลงและไม้กลองที่มีอยู่อย่างจำกัด นอกจากนี้ ยังรวมถึงจำนวนผู้บรรเลงในพื้นที่ที่มีจำนวนน้อยและส่วนใหญ่เป็นผู้สูงอายุ จึงขาดการสืบทอดการบรรเลงปี่มั่งคละจากผู้รู้หลักการบรรเลงสู่กลุ่มเยาวชนรุ่นหลัง และถึงแม้จะมีกลุ่มเยาวชนเพียงไม่กี่คนที่สืบทอดและสามารถบรรเลงปี่มั่งคละได้นั้น ผู้บรรเลงในรุ่นเยาวชนส่วนใหญ่ นั้น ได้นำทำนองจากบทเพลงสมัยนิยมโดยเฉพาะเพลงลูกทุ่ง รวมถึงเพลงไทยต่าง ๆ ใช้บรรเลงแทนบทเพลงดั้งเดิมของเพลงปี่มั่งคละ หากเป็นเช่นนี้แล้ว วงดนตรีมั่งคละในอนาคตคงเสี่ยงไม่พ้นความสูญเสียด้านอัตลักษณ์ดั้งเดิม อันเนื่องมาจากเครื่องดนตรีปี่มั่งคละต้องกลายผันมาบรรเลงบทเพลงร่วมสมัย ซึ่งปรากฏให้เห็นได้ทั่วไปในขณะนี้ ฉะนั้น จึงส่งผลให้เพลงปี่มั่งคละอยู่ในข่ายของความคลี่คลายจากอัตลักษณ์ดั้งเดิม ด้วยปัจจัยดังกล่าว ผู้วิจัยจึงทำการสร้างสรรค์เพลงปี่มั่งคละ เพื่อเป็นการขยายผลจากการศึกษาและการวิเคราะห์ทางดนตรีในด้านรูปแบบและอัตลักษณ์ทางดนตรีของเพลงปี่มั่งคละในภาคเหนือตอนล่าง นำมาสู่การสร้างสรรค์บทเพลงสำหรับปี่มั่งคละ (restoration) ที่นอกจากจะเป็นการอนุรักษ์การบรรเลงตามรูปแบบดั้งเดิมแล้ว ยังเป็นการสนองตอบนโยบายความต้องการของแวดวงดนตรีมั่งคละในพื้นที่ภาคเหนือตอนล่าง ซึ่งเป็นอีกหนึ่งวิธีในการแก้ไขปัญหาความสูญหายและกร่อนหรือการกลายของบทเพลง อันเนื่องจากการเปลี่ยนแปลงทางสังคมที่ส่งผลต่อการคงอยู่ของวงดนตรีมั่งคละ ตลอดจนเป็นการสร้างความหลากหลายอันเป็นอัตลักษณ์ของการบรรเลงวงมั่งคละในเขตภาคเหนือตอนล่าง

โดยการสร้างสรรค์เพลงปี่มั่งคละในครั้งนี้ ผู้วิจัยกำหนดชื่อผลงานสร้างสรรค์ว่า “มั่งคละเกรี สายนทวิถีสีลา” ซึ่งท่วงทำนองประกอบด้วยรูปแบบดั้งเดิม และรูปแบบขยายผลต่อยอดจากอัตลักษณ์สำนวนทำนองเพลง โดยการสร้างสรรค์บทเพลงปี่มั่งคละที่ใช้บรรเลงในวงดนตรีมั่งคละในเขตภาคเหนือตอนล่าง สำหรับใช้ในขบวนแห่และการเฉลิมฉลอง ตลอดจนการนำมาใช้บรรเลงประกอบการรำมั่งคละในขบวนแห่สำหรับงานพิธีหรือกิจกรรมมงคล อันมีสายน้ำเป็นส่วนเชื่อมโยงพื้นที่ของ 3 จังหวัด คือ พิชญ์โลก สุโขทัย และอุดรดิตถ์ จึงนำมาสู่การกำหนดชื่อผลงานสร้างสรรค์ในชุด มั่งคละเกรี สายนทวิถีสีลา เพื่อสื่อถึงวัฒนธรรมดนตรีมั่งคละที่ปรากฏในภาคเหนือตอนล่าง

วัตถุประสงค์ในการวิจัย

เพื่อสร้างสรรค์ทำนองปี่มั่งคละชุด “มั่งคละเกรี สายนทวิถีสีลา” ที่มีทำนองต้นรากจากรูปแบบและอัตลักษณ์ทางดนตรีของเพลงปี่มั่งคละในเขตภาคเหนือตอนล่าง

วิธีดำเนินการวิจัย

การดำเนินการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยโดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) มีขั้นตอนดังนี้

1. การรวบรวมข้อมูล ค้นคว้าเอกสาร ตำรา บทความวิชาการ วิทยานิพนธ์และหนังสือที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญ นักวิชาการด้านดนตรี นักดนตรีพื้นบ้าน และผู้บรรเลงปี่ในวงดนตรีมั่งคละเขตภาคเหนือตอนล่าง 3 จังหวัด คือ พิชญ์โลก สุโขทัย อุดรดิตถ์

1. เต้า มีนาถ, "สภาพปัญหาของมั่งคละ," สัมภาษณ์โดย วราภรณ์ เชิดชู, 20 มีนาคม 2564.

2. การบันทึกข้อมูลเป็นทำนองหลักโดยระบบโน้ตอักษรภาษาไทย และให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องของการบันทึกโน้ต โดยข้อมูลและทำนองเพลงที่ได้จากผู้ทรงคุณวุฒิจากตัวแทนผู้บรรเลงเพลงปี่มั่งคละใน 3 จังหวัด รวมจำนวน 8 ส่วน คือ

ส่วนปี่มั่งคละจังหวัดพิษณุโลกปรากฏทำนองตัวแทนจำนวน 3 ส่วน ประกอบด้วย ส่วนที่ 1 เพลงปี่มั่งคละของนายพริ้ม ทองอินทร์ ส่วนที่ 2 เพลงปี่มั่งคละของนายเอกสิทธิ์ ทองโพธิ์ และส่วนที่ 3 เพลงปี่มั่งคละของนายชะลอ สุขแสง

ส่วนปี่มั่งคละจังหวัดสุโขทัย ปรากฏทำนองตัวแทนจำนวน 2 ส่วน ประกอบด้วย ส่วนที่ 1 เพลงปี่มั่งคละของทศพล แซ่เตีย และส่วนที่ 2 ส่วนปี่มั่งคละของนายอดุลย์ สิงเหม

ส่วนปี่มั่งคละจังหวัดอุดรดิตถ์ ปรากฏทำนองตัวแทนจำนวน 3 ส่วน ประกอบด้วย ส่วนที่ 1 เพลงปี่มั่งคละของเสมียน เนื่อนัย ส่วนที่ 2 ส่วนปี่มั่งคละของนายอู่ ลำไย และส่วนที่ 3 ส่วนปี่มั่งคละของนายอุดร บุญเกิด

3. การวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลใช้วิธีการทางด้านดนตรีวิทยา (Musicology) ด้วยการวิเคราะห์เนื้อหาดนตรี (Systematic Study) แบบการคัดเลือกประเด็น (Selective Approach) และการพรรณนาการวิเคราะห์ (Analytical Description) จากข้อเท็จจริงที่ได้จากการค้นคว้าเอกสารและข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้ได้ข้อสรุปด้านองค์ความรู้ รูปแบบเฉพาะของทำนองที่แสดงถึงอัตลักษณ์ (Identity) ที่โดดเด่นของทำนองเพลงในแต่ละประโยค เพื่อหาลักษณะ รูปแบบหลักของการบรรเลงเพลงปี่มั่งคละสำหรับวงดนตรีมั่งคละในเขตภาคเหนือตอนล่าง 3 จังหวัด คือ พิษณุโลก อุดรดิตถ์ สุโขทัย

4. การสร้างสรรค์ทำนองปี่มั่งคละจากแนวทางการบรรเลงแบบดั้งเดิม โดยนำอัตลักษณ์ของส่วนปี่มั่งคละในภาคเหนือตอนล่าง 3 จังหวัดมาขยายองค์ความรู้สู่การสร้างสรรค์ทำนองปี่มั่งคละขึ้นใหม่จากจังหวะไม้กลองที่ไม่ปรากฏทำนองปี่มั่งคละ โดยทำนองสร้างสรรค์เป็นการนำกระสวนจากไม้กลองต่าง ๆ มาสร้างสรรค์เป็นทำนองเพลงปี่มั่งคละ

ผลการวิจัย

กระบวนการสร้างสรรค์เพลงปี่มั่งคละชุด “มั่งคละเกรี สายนทวิถีสีลา” ประกอบด้วย แนวคิดในการสร้างสรรค์ขอบเขตและกระบวนการสร้างสรรค์ทำนองเพลงปี่มั่งคละ ดังนี้

1) แนวคิดในการสร้างสรรค์

แนวคิดในการออกแบบสร้างสรรค์เพลงปี่มั่งคละมาจากการต่อยอดท่วงทำนองเพลงปี่มั่งคละโดยใช้กระบวนการทางดุริยางคศิลป์ในการสร้างสรรค์ท่วงทำนองจากอัตลักษณ์ของทำนองเพลงปี่มั่งคละดั้งเดิมและจังหวะไม้กลองมั่งคละ ซึ่งปรากฏใน 3 จังหวัดภาคเหนือตอนล่างที่ปรากฏลักษณะร่วมกัน เพื่อสื่อถึงความสมานฉันท์ของกลุ่มคนในพื้นที่ อันมีความหลากหลายทั้งวัฒนธรรมและวิถีชีวิตความเป็นอยู่

1.1) แนวคิดด้านไม้กลองมั่งคละ

ผลการศึกษาไม้กลองเพลงมั่งคละในภาคเหนือตอนล่าง สามารถแบ่งออกเป็น 3 กลุ่มเพลง คือ

กลุ่มที่ 1 เพลงไม้ครู ประกอบด้วย ไม้หนึ่ง ไม้สอง ไม้สาม และไม้สี่
ตารางโน้ตที่ 1 ตัวอย่างจังหวะไม้กลองเพลงไม้สี่
ที่มา : วราภรณ์ เชิดชู

กลองยืน	- - - ปี่	- เห่ง- เห่ง	- - - ปี่	- เห่ง - ปี่
กลองหลอน	- โจ๊ะทิงทิง	-โจ๊ะทิงโจ๊ะ	-ทิง-โจ๊ะ	ทิงโจ๊ะ-ทิง

กลุ่มที่ 2 เพลงไม้กลองในลักษณะการเลียนอาภักปกริยาท่าทางของมนุษย์
ประกอบด้วย แม่หม้ายกระทกแป้ง สาวน้อยปะแป้ง และครุฑราชเหยียบกรวด
ตารางโน้ตที่ 2 ตัวอย่างไม้กลองเพลงสาวน้อยปะแป้ง
ที่มา : วราภรณ์ เชิดชู

กลองยืน	- - - ปี่	- ปี่ - ปี่	- - ปี่เห่ง	- ปี่ - ปี่
กลองหลอน	- โจ๊ะทิงทิง	- โจ๊ะทิงทิง	- - ทิงโจ๊ะ	- ทิง - ทิง

กลองยืน	- - - ปี่	- เห่ง - ปี่	- เห่ง-เห่ง	- ปี่ - ปี่
กลองหลอน	- - ทิงโจ๊ะ	ทิงโจ๊ะ -ทิง	-โจ๊ะทิงโจ๊ะ	- ทิง - ทิง

กลองยืน	- เห่ง - ปี่	- เห่ง - ปี่	- เห่ง-เห่ง	- ปี่ - ปี่
กลองหลอน	- โจ๊ะ - ทิง	- โจ๊ะ - ทิง	-โจ๊ะทิงโจ๊ะ	- ทิง - ทิง

กลุ่มที่ 3 เพลงไม้กลองในลักษณะการเลียนอาภักปกริยาท่าทางของสัตว์
ประกอบด้วย คางคกเข็ดเขี้ยว กบเข็ดเขี้ยว กวางเหลียวหลัง แพะชนกัน และแก๊งตลกปลัก
ตารางโน้ตที่ 3 ตัวอย่างไม้กลองเพลงคางคกเข็ดเขี้ยว
ที่มา : วราภรณ์ เชิดชู

กลองยืน	- ปี่ - นึด	- ปี่ - ก๊ะ	- - ปี่เห่ง	- ปี่ - เห่ง
กลองหลอน	- ทิง - โจ๊ะ	- ทิง - ทิง	- - ทิงโจ๊ะ	- - ทิงโจ๊ะ

1.2) แนวคิดด้านสำนวนทำนองเพลงปี่ม้งคละที่ปรากฏลักษณะร่วมกัน จำนวน 10 สำนวน

1) ลักษณะสำนวนการลากเสียง

ตารางโน้ตที่ 4 ตัวอย่างสำนวนการลากเสียง จากสำนวน C2 ทำนองขึ้นต้น ประโยคที่ 1-3

ที่มา : วราภรณ์ เชิดชู

----	----	----	--- ล	----	----	----	--- ล
----	----	----	--- ร	----	----	--- ม	ล ช ม ช
----	----	----	--- ช	----	----	-- ท ล	- ช - ท

2) ลักษณะสำนวนเคลื่อนที่เสียงขึ้นลงแบบสลับฟันปลา

ตารางโน้ตที่ 5 ตัวอย่างสำนวนเคลื่อนที่เสียงขึ้นลงแบบสลับฟันปลา จากสำนวน A รอบที่ 1 ประโยคที่ 2

ที่มา : วราภรณ์ เชิดชู

- ช - ร	- ด - ร	- ช - ร	- ด - ร	- ช - ร	- ด - ร	- ช - ร	- ด - ร
---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------

3) ลักษณะสำนวนลูกตกสำหรับเปลี่ยนเสียงและเปลี่ยนกลุ่มเสียง

ตารางโน้ตที่ 6 ตัวอย่างสำนวนลูกตกสำหรับเปลี่ยนเสียงและเปลี่ยนกลุ่มเสียงจากสำนวน A3 เนื้อประโยคที่ 16-17

ที่มา : วราภรณ์ เชิดชู

ประโยคที่ 16-17 (จากกลุ่มเสียง ฟชลxดรx เป็นกลุ่มเสียง ดรมxชลx) เปลี่ยนเสียงลูกตกจากเสียงซอลเป็นเสียงโด

กลุ่มเสียง ฟชลxดรx

- - ด ร	ฟ ช ฟ ร	- ร ฟ ด	- ร - ฟ	----	----	----	--- ช
กลุ่มเสียง ดรมxชลx							
----	----	----	--- ล	----	----	----	--- ด

4) ลักษณะสำนวนกระตุก

ตารางโน้ตที่ 7 ตัวอย่างสำนวนกระตุกเสียง จากสำนวน A2 ประโยคที่ 5-6

ที่มา : วราภรณ์ เชิดชู

- - ช ร	- - ด ร	- - ช ร	- - ด ร	- - ช ร	- - ด ร	- - ช ร	- - ด ร
---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------

5) ลักษณะสำนวนสามพยางค์เสียง

ตารางโน้ตที่ 8 ตัวอย่างสำนวนสามพยางค์เสียง จากสำนวน A3 ประโยคที่ 11 วรรคหลัง
ที่มา : วราภรณ์ เชิดชู

- ร ฟ ด	- ร - ด	- ล ร ด	- ร - ด
---------	---------	---------	---------

6) ลักษณะสำนวนลูกตกสำหรับเปลี่ยนชุดทำนอง

ตารางโน้ตที่ 9 ตัวอย่างสำนวนลูกตกสำหรับเปลี่ยนชุดทำนอง จากสำนวน C3 สำนวนลูกตกสำหรับเปลี่ยนชุดทำนอง “จากเสียงลาเป็นเสียงซอล”
ที่มา : วราภรณ์ เชิดชู

ประโยคที่ 1 (ชุดทำนองลูกตกลงเสียงลา)

-- ท ล	-- ซ ล	-- ร ท	ล ซ - ล	-- ท ล	-- ซ ล	-- ร ท	ล ซ - ล
--------	--------	--------	---------	--------	--------	--------	---------

ประโยคที่ 2 (ทำนองปิดวรรค เปลี่ยนเสียงลูกตกจากเสียงลาเป็นเสียงซอล)

-- ท ล	-- ซ ล	-- ร ท	-- ล ซ	---	---	---	---
--------	--------	--------	--------	-----	-----	-----	-----

7) ลักษณะสำนวนสี่พยางค์

ตารางโน้ตที่ 10 ตัวอย่างสำนวนสี่พยางค์ จากสำนวน A 2 ชุดเข้าเนื้อทำนอง ประโยคที่ 1 วรรคหน้า
ที่มา : วราภรณ์ เชิดชู

-- ด ล	ซ ล ด ร	-- ด ล	ซ ล ด ร	-- ม ซ	-- ม ร	-- ด ล	ซ ล ด ร
--------	---------	--------	---------	--------	--------	--------	---------

8) ลักษณะสำนวนการละเสียง (เว้นเสียง/ เว้นสำนวน)

ตารางโน้ตที่ 11 ตัวอย่างสำนวนการละเสียง จากสำนวน B2 เนื้อทำนอง ประโยคที่ 5 เทียบกับประโยคที่ 6
ที่มา : วราภรณ์ เชิดชู

ทำนองปี ประโยค 5	ร ม ซ ล	ด ล ซ ล	ด ล ซ -	---	ม
ทำนองปี ประโยค 6	ร ม ซ ล	ด ล ซ ล	ด ล ซ ล	ด ล ซ	ม

9) ลักษณะสำนวนกระสวนทำนองจังหวะยก

ตารางโน้ตที่ 12 ตัวอย่างสำนวนกระสวนทำนองจังหวะยก จากสำนวน C1 เนื้อทำนอง ประโยคที่ 4
และประโยคที่ 11 วรรคหลัง
ที่มา : วราภรณ์ เชิดชู

- ล ด ต	- ล ด ต	- ล ด ต	- ล ด ต	---	ร	- ด -	---	ร	- ด -
---------	---------	---------	---------	-----	---	-------	-----	---	-------

10) ลักษณะสำนวนกระสวนทำนองจังหวะยกและตกยืนเสียงโด

ตารางโน้ตที่ 13 ตัวอย่างสำนวนกระสวนทำนองจังหวะยกและตกยืนเสียงโด จากสำนวน C1
เข้าเนื้อทำนอง ประโยคที่ 9 วรรคหน้าและประโยคที่ 16 วรรคหน้า
ที่มา : วราภรณ์ เชิดชู

---	ร	- ด -	ด	- ล ด	ร	- ด -	ด
-----	---	-------	---	-------	---	-------	---

2) กระบวนการสร้างสรรค์ทำนองเพลงปี่มั่งคละ

การสร้างสรรค์ผลงานชุด “มั่งคละเกรี สายนทวิถีสีลา” ครั้งนี้ กำหนดกระบวนการสร้างสรรค์ทำนองเพลงปี่มั่งคละแบ่งกระบวนการออกเป็น 5 ขั้นตอน คือ

ขั้นตอนที่ 1 กำหนดรูปแบบผลงานเพลงปี่มั่งคละใช้บรรเลงในรูปแบบขบวนแห่พิธีมั่งคละหรือใช้ในกิจกรรมมงคลเท่านั้น

ขั้นตอนที่ 2 กำหนดกลุ่มทางเสียงชนิด 5 เสียง (Pentatonic) แบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม คือ 1) ดรมxชลx 2) ฟชลxดรมx และ 3) ชลทxดรมx ซึ่งเป็นกลุ่มเสียงที่ปรากฏในทำนองเพลงปี่มั่งคละภาคเหนือตอนล่าง

ขั้นตอนที่ 3 กำหนดให้มีการนำหลักแนวคิดที่สัมพันธ์กับลักษณะไม้กลองมั่งคละที่เชื่อมโยงความเป็นวิถีและธรรมชาติของมนุษย์ คือ 1) การไหว้ การบูชาที่ปรากฏใช้จังหวะไม้ครุ 2) วิถีมนุษย์ที่ปรากฏใช้จังหวะไม้กลองที่เลียนแบบอากัปกริยามนุษย์ และ 3) สิ่งมีชีวิตในธรรมชาติที่ปรากฏในไม้กลองที่เลียนแบบอากัปกริยาของสัตว์ โดยผู้วิจัยสร้างสรรค์ทำนองขึ้นใหม่จากจังหวะไม้กลองหลอน ด้วยกระสวนจังหวะกลองหลอนเป็นจังหวะกลองที่บรรเลงขัดกับจังหวะกลองยืน ซึ่งทำหน้าที่ยืนจังหวะเป็นหลัก ดังนั้น กระสวนไม้กลองหลอนจึงมีลีลาจังหวะหลากหลายแสดงถึงความสนุกสนาน และรวมถึงการใช้วิธีการประพันธ์เพลงในรูปแบบแต่งขึ้นอัตโนมัติหรือการแต่งแบบอิสระ (กระบวนการประพันธ์เพลงลักษณะหนึ่ง โดยมีได้นำทำนองใดมาเป็นทำนองรากฐาน) ตลอดจนกระบวนการย่อและขยายทำนอง โดยการสร้างสรรค์เป็นการประพันธ์ทำนองขึ้นจากจังหวะไม้กลองที่ยังไม่ปรากฏทำนองเพลงปี่มั่งคละมาแต่เดิม อีกทั้ง การนำแนวคิดลักษณะกระสวนทำนองดั้งเดิมมาเป็นแม่แบบและต่อยอดท่วงทำนองในทำนองประพันธ์ขึ้นใหม่ อันเป็นส่วนที่สามารถสะท้อนแนวทางการผสมผสานอัตลักษณ์ลีลาทำนองเพลงปี่มั่งคละดั้งเดิมในเขตภาคเหนือตอนล่างกับจังหวะไม้กลองมั่งคละทั้ง 3 พื้นที่ภาคเหนือตอนล่างเข้าด้วยกันมาสู่การรังสรรค์เป็นทำนองเพลงปี่มั่งคละในชุดดังกล่าว

ขั้นตอนที่ 4 การกำหนดทำนองตามความหมายเรื่องราวการผสมผสานและการสมานฉันท์ของคนตรีมังคละ ใน 3 จังหวัดภาคเหนือตอนล่างในฐานะดนตรีแห่งลุ่มน้ำสายเหนือ จึงเป็นที่มาของการกำหนดชื่อชุดผลงานสร้างสรรค์ ชุดมังคละเกรี สายนทวิถีสีลา ในครั้งนี้

ขั้นตอนที่ 5 กำหนดให้นำรูปแบบการบรรเลงทำนองเพลงปี่มังคละกับจังหวะกลองของวงดนตรีมังคละ อันเป็นรูปแบบการบรรเลงตามแบบฉบับของวงดนตรีประเภทปี่กลองในวัฒนธรรมพื้นบ้านภาคเหนือตอนล่าง อันประกอบไปด้วยลักษณะทำนองบังคับทางและการดำเนินทำนอง (การดันทำนอง) ประกอบกับสำนวนเพลงปี่มังคละที่ปรากฏลักษณะร่วมกันใน 3 จังหวัด รวมจำนวนทั้งสิ้น 10 สำนวน

ส่วนขอบเขตการสร้างสรรคทำนองเพลงปี่มังคละนั้น ผู้วิจัยสร้างสรรค์ทำนองขึ้นใหม่จากจังหวะไม้กลอง มังคละที่ไม่ปรากฏทำนองปี่มังคละมาก่อนและใช้วิธีการประพันธ์เพลงในรูปแบบแต่งขึ้นอัตโนมัติ ตลอดจนกระบวนการย่อและขยายทำนอง อันมีแนวคิดในการผสมผสานกันทั้งในลีลาทำนองปี่มังคละในเขตภาคเหนือตอนล่างดั้งเดิมกับจังหวะไม้กลองมังคละมารังสรรค์เป็นทำนองเพลงปี่มังคละในชุดดังกล่าว สามารถแบ่งโครงสร้างทำนองออกเป็น 4 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 เกริ่นทำนองปี่มังคละ ส่วนที่ 2 ไหว้ครู ส่วนที่ 3 เลียนแบบอากัปกริยามนุษย์ และส่วนที่ 4 เลียนแบบอากัปกริยาสัตว์ คือ

ส่วนที่ 1 ทำนอง “เกริ่น” เป็นการบรรเลงเริ่มต้นทำนองปี่มังคละหลังจากมีการบรรเลงรัวจังหวะกลอง มังคละ ซึ่งเป็นส่วนต้นของการบรรเลง ผู้วิจัยกำหนดทำนองออกเป็น 3 ประโยค เป็นลักษณะการเอื้อนลากเสียงยาว ตามลักษณะลีลาอาการของปี่มังคละที่มาจากโครงสร้างเสียงและกลุ่มทางเสียงที่พบในทำนองปี่มังคละใน 3 จังหวัด ภาคเหนือตอนล่าง โดยมุ่งสำนวนกลอนเดินเสียงสารถะในวิถีสั้น คือ โด มี ซอล ลา โด แบ่งออกเป็น 3 ประโยค ในกลุ่มทางเสียง ดรมxซลx ดังตัวอย่างทำนอง

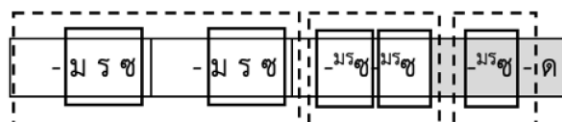
ตารางโน้ตที่ 14 ทำนองเกริ่น

ที่มา : วราภรณ์ เชิดชู

----	----	----	--- ร	- ^ม ร - ^ว ม	--- ซ	--- ล	- คี - ^ม ล
--- ร	--- ^ม ซ	--- ^ล ซ	-- คี	----	--- ^ว ร	--- ^ค ค	- ^ม คี - ^ว ม
--- ม	--- ^ว ซ	--- ม	--- ^ล ซ	- ม ร ซ	- ม ร ซ	- ^ม ซ- ^ม ซ	- ^ม ซ - ค

การเอื้อนเสียงสำนวนปีเสียงยาวต่อเนื่องสำหรับการขึ้นต้นทำนองนั้น เป็นลีลาที่มักปรากฏการเริ่มต้นบรรเลง และเริ่มต้นบทเพลง โดยมีการตกแต่งทำนองด้วยการสับตเสียง และการกระทบเสียงในประโยคที่ 2 และใช้ลักษณะการทอนทำนองที่เป็นการซ้ำวรรคซ้ำเสียงในประโยคที่ 3 อันเป็นลีลาที่ปรากฏในการบรรเลงปี่มังคละ

ตัวอย่าง ลักษณะการทอนทำนอง



ส่วนที่ ทำนอง “วันทลีลา” สื่อความหมายถึงการกราบไหว้บูชาสิ่งศักดิ์สิทธิ์และครูอาจารย์ โดยเนื้อหาทำนองเพลงแบ่งตามจำนวนจังหวะไม้กลอง จำนวน 4 เพลง คือ 1) ไม้หนึ่ง 2) ไม้สอง 3) ไม้สาม และ 4) ไม้สี่ และโดยการปฏิบัติในวัฒนธรรมนิยมนำจังหวะไม้สี่บรรเลงเป็นลำดับต้น เพื่อแสดงการกราบไหว้บูชาครูอาจารย์และสิ่งศักดิ์สิทธิ์อันเป็นมงคล ดังคำอธิบายของนายเต้า มีนาค กล่าวว่า “การเล่นทุกครั้งก็ต้องไม้สี่ก่อนเพลงอื่น เป็นเพลงครูไหว้เคารพ บูชาให้เล่นตลอดรอดฝั่ง ผิดพลั้งก็ขอภัย”² ดังนั้นในส่วนนี้ ผู้วิจัยจึงเรียงลำดับไม้กลองเริ่มต้นด้วยจังหวะไม้สี่เป็นลำดับแรกก่อนจังหวะไม้อื่น ๆ ดังตัวอย่างทำนอง

ตารางโน้ตที่ 15 ทำนองสร้างสรรค์เพลงปี่มั่งคละในจังหวะกลองเพลงไม้สี่
ที่มา : วราภรณ์ เชิดชู

- ม ช ม	- ม ช ด	- ล - ช	ล ช - ด	- ช ล ช	- ด ช ด	- ช ล ช	ด ช - ด
- - ล ช	- - ล ด	- - ล ช	- - ล ด	- - ล ช	- - ล ด	- - ล ช	ล ช ล ด
- ร ด ล	ด ล ด ด	- ล ด ร	ด ล ด ด	- ร ด ล	ด ล ด ด	- ล ด ร	ด ล ด ด
- - - -	- - - ช	- - - -	- - ล ด	- - - -	- - - ม	- - - -	- - ร ด

ทำนองนี้มีวิธีการสร้างสรรค์จากการถอดกระสวนจังหวะไม้กลองหลอนในจังหวะไม้สี่ โดยมีการเทียบกระสวนจังหวะ ดังนี้

กลองยืน	- - - ปะ	- เท่ง- เท่ง	- - - ปะ	- เท่ง - ปะ
กลองหลอน	- โจ๊ะทิงทิง	- โจ๊ะทิงโจ๊ะ	- ทิง-โจ๊ะ	ทิงโจ๊ะ-ทิง
กระสวน	- X X X	- X X X	- X - X	X X - X

โดยการสร้างสรรค์กำหนดใช้กลุ่มเสียง ตรีมขลข และใช้สำนวนสามพยางค์เสียงร่วมดำเนินทำนอง เนื่องด้วย³ ลักษณะเสียงสามพยางค์ ถือเป็นรูปแบบที่นิยมปรากฏในทางปี่มั่งคละ³ ดังนั้น หากเทียบสำนวนทำนองจากกระสวนจังหวะสู่ทำนองประโยคที่ 1 วรรคหน้า จะพบว่ามีทำนองที่สอดคล้องกับกระสวนจังหวะกลองหลอนเป็นหลัก อีกทั้งการสร้างสำนวนด้วยการซ้ำวรรค ดังที่ปรากฏสำนวนในวรรคหลังที่เป็นลักษณะเดียวกัน แต่เปลี่ยนใช้เสียงคู่สามแทน ดังตัวอย่างทำนอง

2. เต้า มีนาค, "ธรรมเนียมปฏิบัติวงมั่งคละ," สัมภาษณ์โดย วราภรณ์ เชิดชู, 22 มีนาคม 2564.

3. พิรม ทองอินทร์, "เสียงวงมั่งคละและวิธีการบรรเลง," สัมภาษณ์โดย วราภรณ์ เชิดชู , 5 เมษายน 2564.

ตัวอย่าง การสร้างทำนองในกระสวนไม้กลองหลอน

ทำนอง	- ม ช ม	- ม ช ด	- ล - ช	ล ช - ด
กระสวนจังหวะ	- X X X	- X X X	- X - X	X X- X

ตัวอย่าง การซ้ำสำนวนและเปลี่ยนการใช้เสียงคู่สาม

ทำนองวรรคหน้า	- ม ช ม	- ม ช ด	- ล - ช	ล ช - ด
↓ เปลี่ยนเป็นเสียงคู่สาม ↓ ↓ ↓				
ทำนองวรรคหลัง	- ช ล ช	- ด ช ด	- ช ล ช	ด ช - ด

นอกจากนี้ สำนวนกระตูก ดังที่ปรากฏในประโยคที่ 2 ซึ่งถือเป็นอัตลักษณ์หนึ่งในลีลาการบรรเลงของปี่มั่งคละ ในเขตภาคเหนือตอนล่าง⁴ ทำนองส่วนนี้จึงกำหนดให้ทำนองห้องสุดท้ายของวรรคใช้กระสวนสี่พยางค์ที่น่าเสียงกระตูก มาร่วมอยู่ภายในห้องทำนองเดียวกัน หากทำการเปรียบเทียบสำนวนทำนองจะพบลักษณะทำนอง ดังนี้

ทำนองประโยคที่ 1

วรรคหลัง

- ช	ล ช	- ด ช	ด	- ช	ล ช	ด ช -	ด
-----	-----	-------	---	-----	-----	-------	---

ทำนองประโยคที่ 2
วรรคหน้า

- -	ล ช	- -	ล ด	- -	ล ช	- -	ล ด
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

ทำนองประโยคที่ 2
วรรคหลัง



- -	ล ช	- -	ล ด	- -	ล ช	ล ช	ล ด
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

นอกจากนี้ ทำนองที่สร้างสรรค์จากกระสวนจังหวะกลองหลอนในจังหวะเพลงไม้หนึ่ง ไม้สอง และไม้สาม ยังปรากฏในลักษณะทำนองอีกสามทำนอง คือ ทำนองปีไม้หนึ่ง ทำนองปีไม้สอง และทำนองปีไม้สาม ดังต่อไปนี้

4. ทศพล แซ่เตียม. “ลักษณะสำนวนปี่มั่งคละ,” สัมภาษณ์โดย วราภรณ์ เชิดชู, 18 มีนาคม 2564.

ตารางโน้ตที่ 16 ทำนองสร้างสรรค์เพลงปี่มั่งคละในจังหวะกลองเพลงไม้หนึ่ง

ที่มา : วราภรณ์ เชิดชู

-- ล ช	- ตี - ล	-- ช ม	- ร - ช	-- ช ม	- ร ช ช	-- ล ช	- ม ช ช
-- ช ม	ร ม ช ช	-- ล ช	ล ช ม ช	- ม ร ช	- ม ร ช	- ม ร ช	- ม ร ด
----	--- ด	--- ช	- ช - ตี	- ล ตี ตี	- ล ตี ตี	- ล ตี ตี	- รี้ - ตี
----	--- รี้	----	--- "ตี	--- รี้	- ตี --	--- รี้	- ตี - ตี

ตารางโน้ตที่ 17 ทำนองสร้างสรรค์เพลงปี่มั่งคละในจังหวะกลองเพลงไม้สอง

ที่มา : วราภรณ์ เชิดชู

-- ช ร	-- ช ม	-- ช ร	ด ร - ม	-- ช ร	-- ช ม	-- ช ล	ตี ล ช ม
-- ช ร	-- ช ม	-- ช ร	-- ช ม	-- ช ร	-- ช ม	-- ช ล	ตี ล - ช
----	- ช ล ตี	-- ล ช	ม ช ล ตี	----	- ช ล ตี	- ช ล ช	ม ช ล ตี
-- ล รี้	ตี รี้ ล ตี	รี้ ตี ล ช	ม ช ล ตี	- ช - ตี	- ช - ตี	- ช - ตี	- ม - ม

ตารางโน้ตที่ 18 ทำนองสร้างสรรค์เพลงปี่มั่งคละในจังหวะกลองเพลงไม้สาม

ที่มา : วราภรณ์ เชิดชู

-- ช ร	-- ด ร	- ด - ร	ด ล - ด	-- ช ด	-- ร ด	- ช - รี้	ตี ช - ด
-- ช ม	-- ร ด	- ล ตี รี้	ตี ล - ตี	-- ช ม	-- ร ด	- ช - รี้	ตี ช - ด
---	---	---	---	---	---	---	---
-- ช ล	-- ช ม	-- ช ด	-- ช ม	-- ช ล	-- ช ม	- ร ช ม	- ร ช ด

ส่วนที่ 3 ทำนอง “มนุษย์ลีลา” สื่อความหมายและเรื่องราวถึงมนุษย์และวิถีชีวิต เป็นการนำเสนอด้วยจังหวะไม้กลอง จำนวน 3 เพลง ประกอบด้วย แม่หม้ายกระตักแป้ง สาวน้อยปะแป้ง และครุฑราชเหยียบกรวด โดยมีการสร้างสรรค์จากกระสวนจังหวะไม้กลองหลอน ดังตัวอย่างวิธีการสร้างสรรค์ทำนองจากกระสวนจังหวะกลองหลอนไม้กลองสาวน้อยปะแป้ง แบ่งออกเป็น 3 วรรค จากนั้นนำกระสวนแต่ละวรรคมาขยายทำนองเพิ่มเติมเป็น 4 ประโยค ดังตัวอย่างทำนอง

ตารางโน้ตที่ 19 ทำนองท่อนที่ 1 ทำนองสร้างสรรค์เพลงปี่มั่งคละในจังหวะกลองสาวน้อยปะแป้ง

ที่มา : วราภรณ์ เชิดชู

ทำนองสร้างสรรค์ขยายจากจังหวะกลองหลอนวรรคที่ 1

- ม ช ช	- ล ช ช	-- ช ม	- ร - ช	- ม ร ช	- ม ร ช	- ล ช ม	- ร ม ช
- ล รี้ ตี	- ช ล ตี	- ล รี้ ตี	- ช ล ตี	---	- - รี้ ตี	---	- - ล ตี
- ล รี้ ตี	- ล - ตี	- ช ท ล	- ช - ล	- รี้ - ตี	- ล - ตี	- ช ท ล	- ช - ล
- - รี้ ล	- ช - ล	- ช ท ล	- ช - ล	- - รี้ ล	- ช - ม	- ร - ม	ร ม ช ล

ทำนองสร้างสรรค์ขยายจากจังหวะกลองหลอนวรรคที่ 2

- - ช ม	ร ด - ร	- ด ร ม	- ด - ร	- - ร ม	ร ด - ล	- ม ช ม	- ร - ด
- ช - ร	- ด - ร	- ช - ร	- ด - ร	- ช - ม	- ร ด ล	- ม ร ม	ช ม ร ด
- - ช ร	- - ด ร	- - ช ร	- - ด ร	- ล ด ร	ม ร ด ล	- ม ร ม	ช ม ร ด
- ล ด ร	- ร - ด	- ร ฟ ด	- ร - ด	- ร ด ล	ด ล ด ร	- ร ด ล	ด ล ด ร

ทำนองสร้างสรรค์ขยายจากจังหวะกลองหลอนวรรคที่ 3

- ช - ล	- ด - ร	- ล ร ด	- - ล ล	- ร - ม	- ช - ล	- ล ด ล	- - ช ช
- ล ช ล	ร ล ด ร	ด ล ร ด	ล ด ล ล	ร ม ช ม	ร ม ช ล	ด ล ช ล	ด ล ช ช
- - ช ล	- - ด ร	- ล ด ร	- ร ด ล	ร ม ช ล	ด ล ช ล	ด ล ช -	ล - ช ช
- - - ล	- - - ร	- - - ด	- - - ล	- - ช ม	- - ช ล	- - ล ด	- ช ช ช

จากการสร้างสรรค์ทำนองปี่ม้งคละจากกระสวนจังหวะไม้กลองหลอนในไม้กลองสาวน้อยปะแบ่ง วรรคที่ 1 นั้น เป็นการสื่อความหมายและเรื่องราวเกี่ยวกับการแต่งตัว ชมโฉมและความงดงาม ตามนัยยะของชื่อจังหวะไม้กลอง⁵ โดยกำหนดให้สำนวนมีความกระชับ จังหวะสนุกสนาน อีกทั้ง กำหนดใช้กลุ่มทางเสียง ดรม×ชล× ดังการถอดกระสวน จังหวะสู่การสร้างสรรค์ทำนองจากจังหวะกลองหลอน ประกอบกับการนำอัตลักษณ์สำนวนปีที่ปรากฏมาขยายผลใน ทำนองสร้างสรรค์ใหม่ ตกแต่งสำนวนด้วยการใช้สำนวนตกจังหวะ ลีลากระทบเสียง เป็นต้น ดังตัวอย่างทำนอง

การถอดกระสวนจังหวะไม้กลองหลอนในไม้กลองสาวน้อยปะแบ่งวรรคที่ 1

กลองยืน	- - - ปะ	- ปะ - ปะ	- - ปะเพ่ง	- ปะ - ปะ
กลองหลอน	- โจ๊ะทิงทิง	- โจ๊ะทิงทิง	- - ทิงโจ๊ะ	- ทิง - ทิง
กระสวน	- X X X	- X X X	- - X X	- X - X

เมื่อได้กระสวนจังหวะแล้ว จากนั้นนำกระสวนทำนองอัตลักษณ์ปี่ม้งคละตามรูปแบบของนายอดุลย์ สิงเหม⁶ มาผสมผสานและแสดงความสัมพันธ์ระหว่างกระสวนและทำนอง ดังตัวอย่างเปรียบเทียบ

5. เสมียน เนื่อน, “ความหมายของชื่อเพลง,” สัมภาษณ์โดย วราภรณ์ เชิดชู, 26 มีนาคม 2564.

6. อดุลย์ สิงเหม, “รูปแบบอัตลักษณ์ทำนองปี่ม้งคละ,” สัมภาษณ์โดย วราภรณ์ เชิดชู, 24 มีนาคม 2564.

กระสวนจังหวะกลองหลอน

- โจ๊ะทิ้งทิ้ง	- โจ๊ะทิ้งทิ้ง	-- ทิ้งโจ๊ะ	- ทิ้ง - ทิ้ง
----------------	----------------	-------------	---------------



ประโยคที่ 1 วรรคหน้า

- ม ช ช	- ล ช ช	-- ช ม	- ร - ช
---------	---------	--------	---------

นอกจากนี้ การนำกลวิธีปรับกระสวนทำนองและการขยายทำนอง ที่กำหนดใช้กระสวนเน้นจังหวะตกและทำนองกระทบเสียง ดังนี้

ประโยคที่ 2 วรรคหน้า

- ล ร ด้	- ช ล ด้
----------	----------

ประโยคที่ 2 วรรคหลัง

--- ล	-- ร ด้	--- ช	-- ล ด้
-------	---------	-------	---------

นอกจากนี้ รูปแบบวิธีการสร้างสรรค์ยังนำกระสวนโครงสร้างทำนองปี่ของนายอู่ ลำไย⁷ มาเชื่อมโยงกับสำนวนที่สร้างสรรค์ทำนอง ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างสำนวนเพลงใหม่ โดยการนำกระสวนทำนองของเดิมมาตกแต่งทำนองใหม่ ดังการเทียบทำนอง

การเทียบทำนอง

ทำนองปี่มั่งคละของนายอู่ ลำไย

ประโยคที่ 6 วรรคหลัง

- ร ด้	- ล - ด้	- ช ท ล	- ช - ล
--------	----------	---------	---------

ทำนองปี่มั่งคละของนายอู่ ลำไย

ประโยคที่ 7 วรรคหน้า

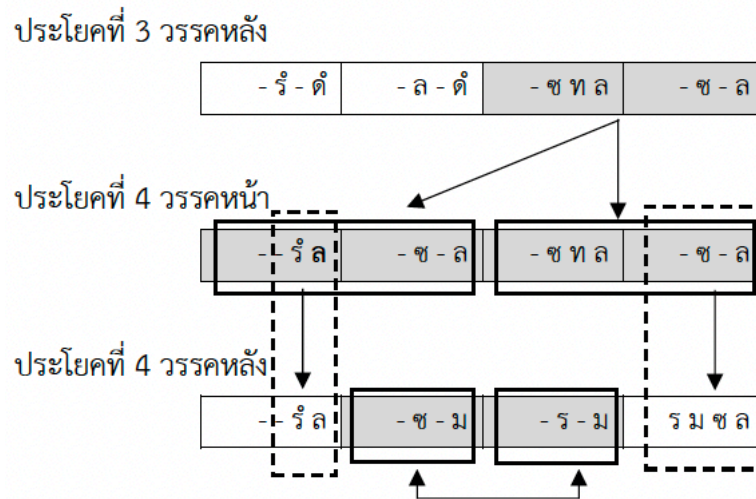
- ล ร ด้	- ล - ด้	- ช ล ด้	- ล - ด้
----------	----------	----------	----------

ประโยคที่ 3 วรรคหน้า

- ล ร ด้	- ล - ด้	- ช ท ล	- ช - ล
----------	----------	---------	---------

7. อู่ ลำไย, “โครงสร้างทำนองปี่มั่งคละ,” สัมภาษณ์โดย วราภรณ์ เชิดชู, 26 มีนาคม 2564.

ทำนองประโยคสุดท้ายของการขยายวรรค 1 ส่วนนี้เป็นส่วนปิดวรรคตามรูปแบบของนายอุตร บุญเกตุ (อุตร บุญเกตุ, สัมภาษณ์, 25 มีนาคม 2564)⁸ ซึ่งเป็นส่วนการทอนทำนองที่สัมพันธ์กับทำนองในประโยคที่ 3 ซึ่งมีลูกตกและกระสวนทำนองลงที่เสียงลาเป็นหลัก ดังนั้น ทำนองในวรรคหน้าจึงเน้นลูกตกเป็นเสียงลา ตลอดจนการซ้ำสำนวนลีลาเดิมจากประโยคก่อน ดังการเทียบสำนวน



อีกทั้ง การสร้างสรรค์ทำนองเพลง “มนุษย์ลีลา” ที่มาจากกระสวนจังหวะไม้กลองหลอน ยังปรากฏอีก 2 เพลง คือ เพลงปี่แม่หม้ายกระตกแป้ง และเพลงปี่ครุฑราชเหยียบกรวด ดังต่อไปนี้

ตารางโน้ตที่ 20 ทำนองท่อนที่ 2 ทำนองสร้างสรรค์เพลงปี่มั่งคละในจังหวะกลองแม่หม้ายกระตกแป้ง
ที่มา : วราภรณ์ เชิดชู

- ม ร ช	- ม ร ช	- ม ร ช	- ด - ด	----	- ม ร ด	- รี้ ตี ล	ด ม ร ด
----	- ม ร ด	- รี้ ตี ล	ด ม ร ด	---- ร	ช ม ร ด	- ร ด ล	ด ร ด ท
-- ตี ช	ตี ช - ท	- ล ตี ล	- ฟ - ท	-- ตี ช	ตี ช - ท	- ล ตี ล	ช ฟ - ช
- ล ช ช	- ล ช ช	- ล ช ช	- ล ช ช	---- ล	- ช --	---- ล	- ช - ช
-- ม ช	-- ม ช	-- ม ช	- ล - ช	-- ตี ช	-- ล ช	-- ม ช	- ล - ช
- ล - ช	- ล - ช	- ล - ช	- ล - ช	---- ล	---- ช	---- ล	- ช - ช
- ม ร ช	- ม ร ช	- ม ร ช	- ด - ด	----	- ม ร ด	- รี้ ตี ล	ด ม ร ด
----	- ม ร ด	- รี้ ตี ล	ด ม ร ด	---- ร	ช ม ร ด	- ร ด ล	ด ร ด ท

8. อุตร บุญเกตุ, “โครงสร้างทำนองปี่มั่งคละ,” สัมภาษณ์โดย วราภรณ์ เชิดชู, 25 มีนาคม 2564.

ตารางโน้ตที่ 21 ทำนองท่อนที่ 3 ทำนองสร้างสรรค์เพลงปี่มั่งคละในจังหวัดกรุงเทพมหานครเหียบกรวด

ที่มา: วราภรณ์ เชิดชู

- ฟ ช ช	- ฟ ช ช	-- ช ล	- ช - ช	- ช ดี ดี	- ช ดี ดี	-- ช ดี	- ช - ช
----	- ร ฟ ช	- ร ฟ ร	ด ร ฟ ช	-- ฟ ล	-- ฟ ช	- ร ฟ ร	ด ร ฟ ช
- ช - ร	- ด - ร	-- ช ร	- ด - ร	- ช - ร	- ด ช ด	- ช - ร	- ด ช ด
- ร - ดี	- ล - ดี	-- ล ดี	- ล - ดี	- ร - ดี	- ล - ดี	-- ล ดี	- ดี - ดี
- ร - ดี	ช ล - ดี	-- ท ล	- ช - ล	- ร - ล	ช ท - ล	-- ร ล	- ช - ล
-- ร ล	- ช - ม	- ร - ม	ร ม ช ล	---	---	---	---
- ช - ร	- ด - ร	-- ช ร	- ด - ร	- ช - ร	- ด ช ด	- ช - ร	- ด ช ด
- ร - ดี	- ล - ดี	-- ล ดี	- ล - ดี	- ร - ดี	- ล - ดี	-- ล ดี	- ดี - ดี

ส่วนที่ 4 การสร้างสรรค์ในส่วนนี้เรียกว่า “สัตวลีลา” เพื่อสื่อความอุดมสมบูรณ์และความสนุกสนาน ที่ผู้วิจัยนำเสนอจังหวัดแม่ฮ่องสอน จำนวน 5 เพลง ประกอบด้วย คางคกเข็ดเขี้ยว กบเข็ดเขี้ยว กวางเหลียวหลัง แพะชนกัน และแก๊งตลกปลัก

ตารางโน้ตที่ 22 ทำนองท่อนที่ 1 เพลงปี่มั่งคละในจังหวัดแม่ฮ่องสอนคางคกเข็ดเขี้ยว

ที่มา : วราภรณ์ เชิดชู

- ร - ดี	- ล - ดี	-- ท ล	- ช - ล	- ร - ดี	- ล - ดี	-- ท ล	- ช - ล
-- ร ล	-- ช ล	-- ท ล	-- ช ล	-- ร ล	-- ช ล	-- ท ล	-- ช ล

การสร้างสรรค์ทำนองจากกระสวนจังหวัดแม่ฮ่องสอนคางคกเข็ดเขี้ยว มีวิธีการสร้างสรรค์จากกระสวนจังหวัดแม่ฮ่องสอนคางคกเข็ดเขี้ยวที่สื่อความหมายถึงการเดินและการกระโดดของคางคก โดยสำนวนสองพยางค์เสียงจะเป็นการสื่อถึงการเดินธรรมดา ในขณะที่สำนวนกระตูกที่นำมาใช้ในทำนองเพื่อใช้สื่อถึงการกระโดดสลับกับการเดิน และสอดคล้องกับกระสวนจังหวัดแม่ฮ่องสอน ส่วนเสียงที่ใช้เป็นกลุ่มเสียง ตรีฆซล ซึ่งเป็นการกำหนดเสียงตามทำนองต้นรากของทางปี่ของนายอุดร บุญเกตุ โดยสำนวนทั้งวรรคหน้าและวรรคหลังเป็นสำนวนเดียวกัน และกำหนดให้สำนวนห้องที่ 1-2 และห้องที่ 5-6 เป็นการซ้ำเสียงได้อย่างสม่ำเสมอ ส่วนทำนองห้องที่ 3-4 และห้องที่ 7-8 เป็นการซ้ำเสียงลาในลักษณะเสียงกระตูกและสองพยางค์เสียง ตลอดจนการแสดงการกระโดดและการก้าวอย่างของคางคก ดังตัวอย่างการเทียบสำนวนทำนองกับกระสวนจังหวัด

การถอดกระสวนจังหวัดแม่ฮ่องสอนคางคกเข็ดเขี้ยว

กลองยืน	- ปะ - นิด	- ปะ - กะ	-- ปะเพ่ง	- ปะ - เพ่ง
กลองหลอน	- ทิง - โจ๊ะ	- ทิง - ทิง	-- ทิงโจ๊ะ	-- ทิงโจ๊ะ
กระสวน	- X - X	- X - X	-- X X	- X - X

การเปรียบเทียบสำนวน

กระสวนจันทะ

- X - X	- X - X	-- X X	- X - X
---------	---------	--------	---------

ประโยคที่ 1 วรรคหน้า

- รื - ตื	- ล - ตื	-- ท ล	- ช - ล
-----------	----------	--------	---------

และเพื่อต้องการสื่อถึงอาการปฏิกิริยาการเคลื่อนไหวของสัตว์ จึงสร้างสรรค์กระสวนทำนองที่สื่อถึงการกระโดด ดังนั้น จึงใช้สำนวนกระตุกเสียงตลอดทั้งประโยค ดังนี้

ประโยคที่ 1 วรรคหลัง

- รื - ตื	- ล - ตื	-- ท ล	- ช - ล
-----------	----------	--------	---------

ประโยคที่ 2

-- รื ล	-- ช ล	-- ท ล	-- ช ล
---------	--------	--------	--------

เปลี่ยนเสียงต้น

เปลี่ยนกระสวน

อีกทั้ง ตัวอย่างทำนองสร้างสรรค์เพลงจากกระสวนจันทะกลองหลอนในจังหวะเพลงคางคกเข็ดเขี้ยวยังปรากฏอีก 4 ไม่กลอง คือ เพลงปี่ไม้กบเข็ดเขี้ยว เพลงปี่ไม้กวางเหลียวหลัง เพลงปี่แพะชนกัน เพลงปี่แก้งตกลัก ดังต่อไปนี้

ตารางโน้ตที่ 23 ทำนองท่อนที่ 2 ทำนองเพลงปี่มั่งคละในจังหวะกลองกบเข็ดเขี้ยว
ที่มา : วราภรณ์ เชิดชู

--- ล	-- รื ท	- ท - ล	-- ช ท	--- ล	-- ช ล	- ช - ม	ร ม ช ล
--- ท	--- ล	- ท - ล	-- ท ล	--- ล	--- ท	- ล - ท	ล ท - ล

ตารางโน้ตที่ 24 ทำนองท่อนที่ 3 เพลงปี่มั่งคละในจังหวะกลองกวางเหลียวหลัง

ที่มา : วราภรณ์ เชิดชู

- รื - ท	- ล - ท	-- ช ล	- ท --	- รื - ท	- ล - ท	-- ช ล	- ล --
- รื - ท	- ล - ช	- ล - ช	- ช --	- รื - ท	- ล - ช	- ล --	- ช - ช

ตารางโน้ตที่ 25 ทำนองท่อนที่ 4 เพลงปี่มั่งคละในจังหวะกลองแพะชนกัน

ที่มา : วราภรณ์ เชิดชู

--- ม	-- ช ม	--- ม	- ช - ล	- ม ร ม	- ม ช ม	- ม ร ม	- ม ช ล
- ม ช ล	-- ตื ล	- ม ช ล	-- ตื ล	- ม ตื ล	- ม ตื ล	- ม ตื ล	- ม ตื ล

ตารางโน้ตที่ 26 ทำนองท่อนที่ 5 เพลงปี่ม้งคละในจังหวัดกลองแก้งตากปักษ์

ที่มา : วราภรณ์ เชิดชู

- ม ช ม	- ด ร ด	-- ตี ช	ตี ร - ตี	- ม ช ม	- ด ร ด	- ร ตี ล	ตี ร - ตี
-- รี ล	ตี ร - ตี	-- รี ล	ตี ร - ตี	----	--- รี	----	--- ตี
----	--- รี	----	--- ตี	-- รี ล	ตี ร - ตี	- รี - ล	ตี ร - ตี

สรุปผลและอภิปรายผล

การสร้างสรรคบทเพลงปี่ม้งคละที่ใช้บรรเลงในวงดนตรีม้งคละในเขตภาคเหนือตอนล่าง สำหรับใช้ในขบวนแห่และการเฉลิมฉลอง ตลอดจนการนำมาใช้บรรเลงประกอบการรำม้งคละในขบวนแห่สำหรับงานพิธีการมงคล อันมีท่วงทำนองเชื่อมโยงพื้นที่ 3 จังหวัด คือ พิจิตร โลก สุโขทัย และอุตรดิตถ์ เพื่อสื่อถึงความสมานฉันท์ของวิถีกลุ่มคนในพื้นที่ลุ่มน้ำเขตภาคเหนือตอนล่าง อันมีความหลากหลายวัฒนธรรมและวิถีชีวิตความเป็นอยู่ โดยลักษณะผลงานการสร้างสรรคทำนองเพลงปี่ม้งคละแบ่งทำนองออกเป็น 4 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 ทำนองเกริ่นปี่ม้งคละ ส่วนที่ 2 ทำนองวันทาสีลา ส่วนที่ 3 ทำนองมนุษย์สีลา และส่วนที่ 4 ทำนองสัตว์สีลา โดยใช้กลวิธีการประพันธ์ทางดุริยางคศิลป์จากอัตลักษณ์สีลาสำนวนทำนองปี่ม้งคละที่ปรากฏลักษณะร่วมกันในเขตภาคเหนือตอนล่าง จำนวน 10 สำนวน ตลอดจนการสร้างสรรคทำนองจากกระสวนจังหวะไม้กลองหลอนที่ปรากฏลักษณะร่วมกันในภาคเหนือตอนล่าง ประกอบด้วย 3 กลุ่มจังหวะ คือ กลุ่มที่ 1 เพลงไม้ครู กลุ่มที่ 2 เพลงไม้กลองในลักษณะการเลียนแบบอากัปกริยาท่าทางของมนุษย์ และกลุ่มที่ 3 เพลงไม้กลองในลักษณะการเลียนแบบอากัปกริยาท่าทางของสัตว์ รวมทั้งกลุ่มทางเสียงที่ปรากฏใช้ในทำนองปี่ม้งคละจำนวน 3 กลุ่ม คือ 1) ตรีม×ชล× 2) พชล×ตร× และ 3) ชลท×รม× ดังนั้น ผลจากการสร้างสรรคทำนองปี่ม้งคละ นอกจากจะเป็นการนำอัตลักษณ์ท่วงทำนองดั้งเดิมมาเป็นต้นแบบของการบรรเลงแล้ว ยังสามารถสร้างสรรคท่วงทำนองปี่ม้งคละที่ฉายความเป็นอัตลักษณ์ของปี่ม้งคละในลุ่มน้ำภาคเหนือตอนล่างที่สัมพันธ์กับบริบทสังคมและวัฒนธรรมได้เป็นอย่างดี

การสร้างสรรคเพลงปี่ม้งคละในครั้งนี้เป็นการศึกษารูปแบบดั้งเดิมสู่การขยายผลต่อยอดจากอัตลักษณ์สำนวนทำนองเพลงดั้งเดิมที่มีการใช้งานอย่างจำกัด อันเป็นช่องว่างและตามมาด้วยปัญหาของการเข้าสู่ภาวะใกล้สูญ ตลอดจนการขาดการส่งต่อองค์ความรู้สู่ผู้บรรเลงรุ่นปัจจุบัน ทำให้เกิดปรากฏการณ์นำเพลงลูกทุ่งและเพลงสมัยนิยมมาบรรเลงแทนท่วงทำนองปี่ดั้งเดิม ส่งผลให้มีภาวะการกลายและปรับเปลี่ยนแปลงไปจากวัฒนธรรมเดิม เป็นที่น่าสังเกตวิธีการเรียกไม้กลองม้งคละด้วยคำว่า “เพลง” นำหน้าไม้กลองนั้น ความเป็นไปได้ว่าเพลงไม้กลองต่าง ๆ ที่ยังหลงเหลือและใช้บรรเลงนั้น อาจไม่ได้มีเพียงแต่จังหวะไม้กลองเท่านั้น แต่ด้วยลักษณะของการผสมวงม้งคละ ซึ่งมีเครื่องเป่าและเครื่องตีเป็นส่วนประกอบหลัก จึงสันนิษฐานว่าบทเพลงสำหรับวงม้งคละนั้นอาจหมายรวมถึงทำนองของบทเพลงด้วย นั่นหมายถึงรูปแบบดังกล่าวเป็นการผสมผสานการทำงานร่วมกันระหว่างท่วงทำนองปี่ม้งคละ (สร้างทำนอง) ผวนกับกลองม้งคละ (สร้างจังหวะ) ฉะนั้น จากข้อสันนิษฐานนี้ เป็นการตีความตามรูปการณที่มีความเป็นไปได้ แต่ในทางกลับกันสิ่งที่หลงเหลือและปรากฏให้เห็นได้ในปัจจุบัน เพลงปี่ม้งคละหลงเหลือท่วงทำนองอย่างจำกัดในลักษณะทำนองสั้น ๆ เท่านั้น ดังนั้น เพื่อเป็นการส่งเสริมความรู้ ความเข้าใจ และแก้ปัญหาช่องว่างของปัญหา การสร้างสรรคทำนองปี่ม้งคละในครั้งนี้ จึงเป็นการเพิ่มเติมช่องว่างและยกระดับความรู้ความเข้าใจของปรากฏการณ์ดังกล่าว โดยให้เยาวชนได้ทำความเข้าใจและเรียนรู้ท่วงทำนองดั้งเดิมเพื่อเป็นการรักษาขนบธรรมเนียม และเรียนรู้เพิ่มเติมในท่วงทำนอง

ใหม่ที่มีฐานการสร้างสรรคจากชนบเดิม บรรเลงประกอบกับจังหวะกลองม้งคละที่ยังไม่เคยปรากฏท่วงทำนองเพลง
ปึงม้งคละอย่างที่เคยปรากฏมาก่อน

ฉะนั้น การสร้างสรรค์ทำนองใหม่ถือเป็นพื้นที่ในการสร้างโอกาสในการยกระดับความเข้าใจและคุณค่าทาง
วัฒนธรรมที่ยังคงรักษาอัตลักษณ์และลักษณะดั้งเดิมตามธรรมเนียมการปฏิบัติปึงม้งคละที่ยังคงความเป็นศิลปะแห่ง
ท้องถิ่น สอดคล้องกับความเห็นของพระยาอนุมานราชธน ที่กล่าวไว้ว่า “ศิลปชาวบ้านมีแปลก ๆ ต่าง ๆ กันมากมาย
เพราะประเทศหนึ่ง ๆ ก็มีแตกต่างกันออกไป แม้ในประเทศเดียวกัน ต่างถิ่น ต่างท้องที่ก็มีแตกต่างกัน เพราะฉะนั้น
ศิลปชนิดนี้จึงอุดมด้วยลักษณะที่แสดงให้เห็นความรู้สึกรู้สึกเห็นอย่างง่าย ๆ และถือเป็นปริมปราศดีสืบต่อกันมาของ
ประชาชนในประเทศหรือในท้องถิ่นนั้น ๆ เป็นเครื่องส่องให้เห็นลักษณะพิเศษเกี่ยวกับพุทธิปัญญาและจิตใจของ
ประชาชนเหล่านั้น...”⁹ นอกจากนี้ ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้ยังสะท้อนลักษณะสำคัญ 3 ประการ คือ การสนองต่อความ
ต้องการทางการใช้สอยในวัฒนธรรมได้อย่างเหมาะสม การสร้างความมั่นคงแข็งแรงทางดนตรี และการแสดงออก
อัตลักษณ์วัฒนธรรมดนตรีลุ่มน้ำเขตภาคเหนือตอนล่าง อันเป็นการอนุรักษ์ สืบทอด และส่งต่อวัฒนธรรมได้อย่าง
ทรงคุณค่า

ข้อเสนอแนะ

การสร้างสรรค์เพลงปึงม้งคละในเขตภาคเหนือตอนล่างชุดนี้ ถือเป็นผลงานสร้างสรรค์ที่แสดงให้เห็นถึงลักษณะ
เฉพาะทางดนตรีที่ปรากฏในพื้นที่ 3 จังหวัดภาคเหนือตอนล่าง คือ พิจิตร โลก สุโขทัย และอุดรดิตถ์ ที่สามารถสะท้อน
ความสัมพันธ์ระหว่างบริบททางวัฒนธรรม สังคม การดำรงชีวิต และวิถีชีวิตได้เป็นอย่างดี ดังปรากฏการบรรเลง
ประกอบกิจกรรมความบันเทิงและประเพณีพิธีกรรมในวิถีชีวิตต่าง ๆ อย่างไรก็ตาม การสร้างสรรค์สามารถแสดง
ปรากฏการณ์ วิธีการ ท่วงทำนอง ลักษณะลีลาสำนวนทำนองอันเป็นอัตลักษณ์ของพื้นที่ได้เป็นอย่างดีแล้วนั้น การ
ศึกษาในประเด็นและพื้นที่ดังกล่าวยังมีข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยอีกหลายด้าน เช่น การสร้างสรรค์ดนตรีเพื่อการ
กราบไหว้บูชาในทางศาสนา เป็นต้น จึงควรค่าแก่การวิจัยเพื่อสร้างสรรค์ทางดนตรี อันเป็นส่วนที่สามารถขยายองค์
ความรู้ในเชิงวัฒนธรรมดนตรีที่ปรากฏในวัฒนธรรมของชาวลุ่มน้ำภาคเหนือตอนล่างได้อย่างเป็นรูปธรรมให้กับวง
วิชาการ วิชาชีพและเป็นแนวทางการเรียนรู้ต่อไปได้เป็นอย่างดี

9. พระยาอนุมานราชธน, ศิลปสงเคราะห์ (กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว, 2533), 62.

บรรณานุกรม

Boonket, Udon. "Structure of the Pi Mangkhala." Interview by Waraporn Cherdchoo. March, 25, 2021.
อุดร บุญเกิด. "โครงสร้างทำนองปี่มั่งคละ." สัมภาษณ์โดย วราภรณ์ เชิดชู. 25 มีนาคม 2564.

Lamyai, Au. "Structure of the Pi Mangkhala." Interview by Waraporn Cherdchoo. March, 26, 2021.
อู๋ ลำไย. "โครงสร้างทำนองปี่มั่งคละ." สัมภาษณ์โดย วราภรณ์ เชิดชู. 26 มีนาคม 2564.

Minak, Tao. "Conditions and problems in mangkhala ensemble." Interview by Waraporn Cherdchoo. March, 20, 2021.
เต้า มีนาค. "สภาพปัญหาห้วงมั่งคละ." สัมภาษณ์โดย วราภรณ์ เชิดชู. 20 มีนาคม 2564.

Minak, Tao. "Conventions of mangkhala ensemble." Interview by Waraporn Cherdchoo. March, 22, 2021.
เต้า มีนาค. "ธรรมเนียมปฏิบัติห้วงมั่งคละ." สัมภาษณ์โดย วราภรณ์ เชิดชู. 22 มีนาคม 2564.

Nueanui, Samian. "Meaning of piece's title." Interview by Waraporn Cherdchoo. March, 26, 2021.
เสมียน เนื่อนุ้ย. "ความหมายของชื่อเพลง." สัมภาษณ์โดย วราภรณ์ เชิดชู. 26 มีนาคม 2564.

Phraya Anumanrajadhon. *Art for contribution*. Bangkok: Khurusaphalatphrao, 1990.
พระยาอนุমানราชธน. *ศิลปสงเคราะห์*. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว, 2533.

Saetia, Thotsaphon. "Character of a musical idiom of the pi of mangkhala music." Interview by Waraporn Cherdchoo. March, 18, 2021.
ทศพล แซ่เตีย. "ลักษณะสำนวนปี่มั่งคละ." สัมภาษณ์โดย วราภรณ์ เชิดชู. 18 มีนาคม 2564.

Singhem, Adul. "Form and identity of melody of the pi in mangkhala music." Interview by Waraporn Cherdchoo. March, 24, 2021.
อดุลย์ สิงเหม. "รูปแบบอัตลักษณ์ทำนองปี่มั่งคละ." สัมภาษณ์โดย วราภรณ์ เชิดชู. 24 มีนาคม 2564.

Thong-in, Phirom. "Sound and practice of mangkhala ensemble." Interview by Waraporn Cherdchoo. April, 5, 2021.
พิรม ทองอินทร์. "เสียงของวงมั่งคละและวิธีการบรรเลง." สัมภาษณ์โดย วราภรณ์ เชิดชู. 5 เมษายน 2564.

คอนแชร์โตสำหรับเครื่องกระทบสามคน CONCERTO FOR PERCUSSION TRIO

พีรณัฐ สายแสนห์* PEERANAT SAISANEA*
ณรงค์ฤทธิ์ ธรรมบุตร** NARONGRIT DHAMABUTRA**

บทคัดย่อ

“ไตร” คอนแชร์โตสำหรับเครื่องกระทบสามคน คือบทประพันธ์เพลงขนาดใหญ่ที่มีลักษณะของดนตรีบริสุทธ์ เป็นการประชันระหว่างกลุ่มผู้บรรเลงเดี่ยว และกลุ่มออร์เคสตรา องค์ประกอบทั้งหมดที่เกิดขึ้นจะถ่ายทอดด้วยกลยุทธ์ทางความคิดสร้างสรรค์ อารมณ์ความรู้สึก และรากเหง้าความเป็นนักเล่นเครื่องกระทบของผู้ประพันธ์ มีจุดประสงค์หลักเพื่อต้องการนำเสนอทั้งสีสันของเสียง มิติจากเครื่องกระทบ และการวาดลวดลายในเชิงความสามารถของนักเล่นเครื่องกระทบ โดยผู้ประพันธ์จะรวบรวมกลยุทธ์ต่าง ๆ ในการรังสรรค์เพื่อดีงศักยภาพของกลุ่มเครื่องกระทบให้มีความโดดเด่นมากยิ่งขึ้น รวมไปถึงการปรับบทบาทให้มีความสมดุลกันระหว่างกลุ่มออร์เคสตราและกลุ่มเครื่องกระทบ ทั้งนี้ผู้ประพันธ์ต้องการเปิดโลกทัศน์ให้กับผู้ฟังถึงมุมมองต่อกลุ่มเครื่องกระทบในวงออร์เคสตรา ที่เดิมทีอาจมีบทบาทเพียงช่วยสนับสนุนวงออร์เคสตราเท่านั้น รวมทั้งบทประพันธ์เพลงยังสามารถสร้างแรงบันดาลใจให้กับนักเล่นเครื่องกระทบทั้งในระดับเริ่มต้นจนถึงมืออาชีพ หรือผู้ที่กำลังจะเข้ามาเป็นนักเล่นเครื่องกระทบในภายภาคหน้า และยังสามารถเสริมสร้างทักษะในการฝึกซ้อมเล่นกับผู้อื่นได้อีกด้วย

คำสำคัญ : คอนแชร์โตสำหรับเครื่องกระทบสามคน/ ไตร/ ออร์เคสตรา

*นิสิตระดับปริญญาโทบัณฑิตสาขาวิชาดุริยางคศิลป์ตะวันตก ภาควิชาดุริยางคศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, Thunderbolt_rwb@hotmail.com.

* Master student, Western Music Program, Department of Music, Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University, Thunderbolt_rwb@hotmail.com.

**ศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาดุริยางคศิลป์ตะวันตก ภาควิชาดุริยางคศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, narongrit_d@hotmail.com.

**Professor Dr., Western Music Program, Department of Music, Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University, narongrit_d@hotmail.com.

Received 04/04/2565, Revised 17/6/2565, Accepted 23/6/2565

Abstract

“Concerto for Percussion Trio” or “Tri” is a large concerto piece that has characteristics of absolute music. It highlights the soloist group against the background of the orchestra group. All song elements are conveyed through creativity, emotions, and the composer's background as a percussionist. The aim is to present the timbre, different aspects of the percussion instruments, and percussion performance techniques. The composer strategically combined various creative strategies to draw out potential of the percussion instruments and restore balance between the orchestra and the soloist groups.

Overall, the composer would like to broaden the audience's perspective towards percussionists, whose original purpose was to play a supporting role in the orchestra. The piece can also inspire percussionists from beginner to professional levels and who are interested in becoming percussionists in the future. The composer believes that this composition coordination among the performers in ensemble music performance.

Keywords: Concerto for Percussion trio/ Tri/ Orchestra

บทนำ

บทประพันธ์เพลง “คอนแชร์โตสำหรับเครื่องกระทบสามคน” ประพันธ์ขึ้นเมื่อปี 2021 เริ่มต้นจากผู้ประพันธ์มีโอกาสศึกษาผลงานประเภทคอนแชร์โตของนักประพันธ์เพลงทรงอิทธิพลหลากหลายท่านทั้งในยุคดั้งเดิม และยุคร่วมสมัย จนกระทั่งผู้ประพันธ์มีความสนใจที่จะสร้างสรรค์ผลงานประเภทคอนแชร์โตด้วยรูปแบบวิถีทางของตนเอง โดยมีโจทย์ที่ตั้งไว้ คือ เครื่องดนตรีที่นำมาใช้ในแนวบรรเลงเดี่ยวจะต้องเป็นเครื่องดนตรีเอกของผู้ประพันธ์เท่านั้น เนื่องจากเมื่อครั้งที่เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรีปี 2016 ผู้ประพันธ์ได้มีโอกาสศึกษาเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ เกี่ยวกับเครื่องกระทบอย่างลึกซึ้ง ทั้งในแง่ของทฤษฎี ประวัติ และเทคนิคต่าง ๆ จึงทำให้ผู้ประพันธ์มีความเข้าใจถึงรากเหง้าของความเป็นนักเล่นเครื่องกระทบได้เป็นอย่างดี จนกระทั่งในปี 2018 ได้ผันตนเองมาศึกษาทางด้านการประพันธ์เพลงเพื่อเรียนรู้เทคนิคการเขียนเพลงในรูปแบบของวงประเภทต่าง ๆ เช่น เชมเบอร์ และออร์เคสตรา สิ่งเหล่านี้คือองค์ประกอบสำคัญที่ผู้ประพันธ์พยายามดึงศักยภาพทั้งสองด้านมาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ จนเกิดขึ้นเป็นบทประพันธ์เพลงประเภทคอนแชร์โตชิ้นแรกของผู้ประพันธ์

วัตถุประสงค์

1. ผู้ฟังสามารถสัมผัสได้ถึงสีสันของกลุ่มเครื่องกระทบที่มีการยกบทบาทให้มีความโดดเด่นมากขึ้นในรูปแบบของวงออร์เคสตรา
2. เพื่อพัฒนาศักยภาพของนักเล่นเครื่องกระทบในแง่การบรรเลงร่วมกันเป็นกลุ่มกับวงออร์เคสตรา
3. สร้างบทประพันธ์เพลงประเภทคอนแชร์โตสำหรับเครื่องกระทบที่สร้างสรรค์จากฝีมือของนักประพันธ์ชาวไทย

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ศึกษาบทประพันธ์เพลงคอนแชร์โตในแต่ละยุค
2. กำหนดองค์ลักษณะ แนวทำนอง การประสานเสียง ศูนย์กลางของเสียงและอัตราจังหวะ
3. เริ่มประพันธ์เพลงตามแบบแผนที่ผู้วิจัยได้กำหนด
4. เผยแพร่บทประพันธ์เพลง
5. จัดทำวิทยานิพนธ์ฉบับสมบูรณ์

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ในเชิงของผู้ฟังสามารถมองเห็นสีสันต่าง ๆ จากเครื่องกระทบด้วยบทบาทที่ถูกยกระดับให้มีความโดดเด่นมากยิ่งขึ้น และในเชิงของนักดนตรีสามารถพัฒนาศักยภาพในแง่ของวิธีการบรรเลงร่วมกับผู้อื่น รวมทั้งยังสามารถสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้ที่สนใจ และกำลังเข้ามาศึกษาเครื่องกระทบได้เป็นอย่างดี

1. การจัดเครื่องดนตรี ประกอบไปด้วย 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มผู้บรรเลงเดี่ยว

ผู้บรรเลงเดี่ยวที่ 1	5 Timpani	Marimba	Triangle	Shaker
ผู้บรรเลงเดี่ยวที่ 2	Toms Concert	Snare Drum	Bass Drum	Hi - Hat
	Splash Cymbals	Suspended Cymbals	Ride Cymbals	Marimba
	Mark Tree			
ผู้บรรเลงเดี่ยวที่ 3	Xylophone	Vibraphone	Tubular Bells	Glockenspiel
	Wood Block	Cymbals		

กลุ่มออร์เคสตรา

เครื่องลมไม้	2 Flutes	Oboe	English Horn	2 Clarinets	
เครื่องลมทองเหลือง	Bassoon				
	2 French Horns	2 Trombones	2 Trumpets	Tuba	
เครื่องสาย	Violin 1	Violin 2	Viola	Cello	Double Bass

2. สังคีตลักษณ์

บทประพันธ์เพลง “คอนแชร์โตสำหรับกลุ่มเครื่องกระแทบสามชิ้น” หรือ “ไตร” ประกอบไปด้วย 3 กระบวน ได้แก่ ฟิวจ์ (Fugue) สังคีตลักษณ์แบบสามตอน (Ternary) และโซนาตา (Sonata) ทั้งสามกระบวนนั้นผู้ประพันธ์ยังคงรูปแบบความเป็นสังคีตลักษณ์ดั้งเดิมในภาพใหญ่ แต่ในด้านของเสียงประสาน, คอร์ด และ รูปพรรณจะมีควมร่วมสมัยแบบในยุคปัจจุบัน

3. กระบวนที่ 1

กระบวนที่ 1 เป็นสังคีตลักษณ์แบบฟิวจ์ ที่ยังรักษารูปแบบแผนเดิมในภาพใหญ่ มีอัตราจังหวะคือ เร็ว (160 BPM) ด้วยรูปแบบ 3/4 และ 4/4 อารมณ์เพลงในกระบวนดังกล่าวเน้นหนักในด้านความยิ่งใหญ่ และการนำเสนอ โดย

รูปแบบของแนวทำนองหลัก (ตัวอย่างที่ 1) เริ่มต้นแนวความคิดจากส่วนโน้ตของกลอง ทำให้ลักษณะของแนวทำนองดังกล่าวมีรูปแบบจังหวะ (Rhythmic Pattern) อย่างชัดเจน รวมทั้งประโยคของแนวทำนองที่เกิดขึ้นจะมีความสมดุลและลงตัวอย่างมากเมื่อนำมาวางอยู่บนอัตราจังหวะ 3/4



ตัวอย่างที่ 1 แนวทำนองหลัก

ที่มา : ผู้วิจัย

ตอนนำเสนอ (Exposition)

ผู้ประพันธ์นำเสนอด้วยการบรรเลงเข้ามาที่ละกลุ่มเครื่องดนตรี เพื่อแสดงลักษณะเอกลักษณ์ของเสียง ซึ่งมีแนวทำนองหลักปรากฏอยู่ในทุก ๆ ประโยค เริ่มต้นจากกลุ่มเครื่องกระทบ (ตัวอย่างที่ 2) กลุ่มเครื่องลมไม้ (ตัวอย่างที่ 3) กลุ่มเครื่องสาย (ตัวอย่างที่ 4) และกลุ่มเครื่องลมทองเหลือง (ตัวอย่างที่ 5) ตามลำดับ

ตัวอย่างที่ 2 การนำเสนอด้วยกลุ่มเครื่องกระทบ

ที่มา : ผู้วิจัย

ตัวอย่างที่ 3 การนำเสนอด้วยกลุ่มเครื่องลมไม้

ที่มา : ผู้วิจัย

Figure 4 is a musical score for a string ensemble. It includes staves for Violin 1 (Vln. 1), Violin 2 (Vln. 2), Viola (Vla.), and Cello (Vc.). The key signature has two flats (B-flat and E-flat). The score shows dynamics such as *mf* (mezzo-forte) and *f* (forte) across five measures.

ตัวอย่างที่ 4 การนำเสนอด้วยกลุ่มเครื่องสาย
ที่มา : ผู้วิจัย

Figure 5 is a musical score for a woodwind ensemble. It includes staves for Horn 1-2 (Hn. 1-2), Trumpet 1-2 (Tpt. 1-2), Trombone 1-2 (Tbn. 1-2), and Tuba (Tba.). The key signature has two flats. The score shows dynamics such as *mf* (mezzo-forte) and *f* (forte) across five measures, with some parts marked with 'a2' and '3'.

ตัวอย่างที่ 5 การนำเสนอด้วยกลุ่มเครื่องลมทองเหลือง
ที่มา : ผู้วิจัย

ตอนกลาง (Middle Section)

ตอนกลางมีจุดสำคัญที่ปรากฏอยู่ในส่วนที่เรียกว่า เอพิโซด (Episode) ซึ่งเป็นช่วงนำเสนอลักษณะแนวความคิดแบบใหม่นอกจากแนวความคิดเดิม ผู้ประพันธ์เลือกใช้ช่วงดังกล่าวเปิดโอกาสให้กลุ่มเครื่องกระทบบรรเลงโซโล่ ซึ่งแต่ละช่วงจะมีการบรรเลงด้วยอารมณ์ความรู้สึก แนวทำนอง และรูปพรรณที่มีความแตกต่างกันอย่างชัดเจน โดยแบ่งออกเป็นทั้งหมด 3 ช่วง ได้แก่

เอพิโซดลำดับที่ 1 (ตัวอย่างที่ 6) บรรเลงด้วยลักษณะการโซโล่บนทิมปานีปรากฏอยู่บนแนวของผู้บรรเลงเดี่ยวลำดับที่ 1 บรรเลงด้วยรูปแบบที่ดังอย่างทรงพลัง จนกระทั่งแนวของผู้บรรเลงเดี่ยวลำดับที่ 2 และลำดับที่ 3 เข้ามาจับคู่ในลักษณะการบรรเลงประกอบ (Accompaniment)

เอพิโซดลำดับที่ 2 (ตัวอย่างที่ 7) บรรเลงด้วยลักษณะแนวทำนองใหม่บนกลีอกเคนซีปปรากฏอยู่บนแนวของผู้บรรเลงเดี่ยวลำดับที่ 3 บรรเลงด้วยอารมณ์อ่อนหวาน ไพเราะ และนิ่มนวล ซึ่งจะมีกลุ่มเครื่องสายบรรเลงประกอบในลักษณะการลากยาวไปตามลำดับของคอร์ดที่กำหนดไว้

เอพิโซดลำดับที่ 3 (ตัวอย่างที่ 8) บรรเลงด้วยลักษณะการโซโล่บนกลองทอมคอนเสิร์ตปรากฏอยู่บนแนวผู้

บรรเลงเดี่ยวลำดับที่ 2 บรรเลงด้วยลักษณะที่รุนแรง ซึ่งองค์รวมในจุดดังกล่าวเป็นการนำเสนอด้วยรูปแบบการโต้ตอบระหว่างผู้บรรเลงเดี่ยว และกลุ่มออร์เคสตรา รวมทั้งในด้านของคอร์ดที่ผู้ประพันธ์เลือกใช้ จะเน้นหนักด้วยชนิดของคอร์ดที่มีองค์ประกอบของเสียงกระด้าง (Dissonance) คือ ดิมินิชท์ (Diminished)

ตัวอย่างที่ 6 เอฟโฟโตลำดับที่ 1
ที่มา : ผู้วิจัย

ตัวอย่างที่ 7 เอฟโฟโตลำดับที่ 2
ที่มา : ผู้วิจัย

ตัวอย่างที่ 8 เอฟโฟโตลำดับที่ 3
ที่มา : ผู้วิจัย

ตอนท้าย (Final Section)

ผู้ประพันธ์ได้นำแนวทำนองหลักกลับมาบรรเลงอีกครั้ง ด้วยความหนาแน่นของดนตรีที่มากขึ้นกว่าตอนนำเสนอ (Exposition) ผู้ประพันธ์ใช้วิธีดำเนินแนวทำนองหลักด้วยการแบ่งออกเป็น 3 กลุ่มตามลำดับ คือ เริ่มต้นบนกลุ่มเครื่องสาย ซึ่งแนวทำนองหลักจะบรรเลงด้วยไวโอลิน 1 และไวโอลิน 2 (ตัวอย่างที่ 9) เมื่อกลุ่มเครื่องสายบรรเลงจบ ก็จะเปลี่ยนบทบาทสู่แนวทำนองบรรเลงประกอบ ด้านแนวทำนองหลักจะส่งต่อมาที่กลุ่มเครื่องลมทองเหลืองบรรเลงด้วยทรัมเป็ตทั้ง 2 แนว (ตัวอย่างที่ 10) มีลักษณะการบรรเลงด้วยรูปแบบขั้นคู่ 3 และ 4 เมื่อทรัมเป็ตบรรเลงทำนองหลักจบ จะส่งต่อมาที่กลุ่มเครื่องลมไม้ (ตัวอย่างที่ 11) ด้วยลักษณะการบรรเลงแนวทำนองหลักทั้งกลุ่ม ในด้านของ

องค์รวมรูปพรรณ ณ จุดดังกล่าว มีชั้นของดนตรีไม่หนาแน่นมากเพื่อให้ได้ยินเสียงการบรรเลงแนวทำนองหลักจากกลุ่มเครื่องลมไม้ได้อย่างชัดเจน โดยผู้ประพันธ์เลือกใช้ช่วงเสียงกลาง – สูง ซึ่งเป็นการแสดงศักยภาพของกลุ่มเครื่องลมไม้ได้ดีด้วยระดับช่วงเสียงดังกล่าว

ตัวอย่างที่ 9 แนวทำนองหลักบรรเลงด้วยไวโอลิน 1 และไวโอลิน 2

ที่มา : ผู้วิจัย

ตัวอย่างที่ 10 แนวทำนองหลักบรรเลงด้วยทรัมเป็ตทั้ง 2 แนว

ที่มา : ผู้วิจัย

ตัวอย่างที่ 11 ทำนองหลักบรรเลงด้วยกลุ่มเครื่องลมไม้

ที่มา : ผู้วิจัย

4. กระบวนที่ 2

กระบวนที่ 2 เป็นสังคีตลักษณะแบบสามตอนที่ยังรักษารูปแบบแผนเดิมในภาพใหญ่ มีอัตราจังหวะคือ ขั้ว (60 BPM) ด้วยรูปแบบ 4/4 อารมณ์ของบทเพลงจะเน้นหนักด้านความไพเราะ และความสง่างาม รวมทั้งสอดแทรกด้วยกลิ่นอายของดนตรีแจ๊สผสมผสานกับดนตรีคลาสสิกอย่างลงตัว

แนวทำนองหลัก A (ตัวอย่างที่ 12) ผู้ประพันธ์ต้องการสร้างทำนองมีรูปแบบกึ่งตันสตไม่มีการลงจังหวะตกอย่างชัดเจน ซึ่งเอกลักษณ์ของทำนองในลักษณะนี้จะมีความเหมาะสมอย่างยิ่งเมื่อบรรเลงด้วยกลุ่มเครื่องลมไม้เป็นหลัก เพราะตัวทำนองมีการบรรเลงโน้ตในรูปแบบลักษณะต่าง ๆ ที่ปรากฏในแต่ละประโยคของเพลง



ตัวอย่างที่ 12 แนวทำนองหลัก A
ที่มา : ผู้วิจัย

แนวทำนองหลัก B (ตัวอย่างที่ 13) ผู้ประพันธ์ต้องการสร้างทำนองให้มีองค์ประกอบตรงกันข้ามและแตกต่างจากแนวทำนองหลัก A คือ รูปแบบทำนองจะมีลักษณะการเล่นลงจังหวะตกอย่างชัดเจน ซึ่งเอกลักษณ์ของทำนองในลักษณะนี้จะมีความเหมาะสมกับทุก ๆ กลุ่มเครื่องดนตรีในออร์เคสตรา



ตัวอย่างที่ 13 แนวทำนองหลัก B
ที่มา : ผู้วิจัย

ช่วงเดี่ยว (Cadenza)

ปรากฏอยู่ในช่วงเริ่มต้นกระบวนที่ 2 (ตัวอย่างที่ 14) ผู้ประพันธ์ต้องการเกริ่นด้วยรูปแบบของการสร้างบรรยากาศบนแนวทำนองต้นสดที่มีความไพเราะ เพื่อดึงอารมณ์ลงมา ณ จุดดังกล่าว เปรียบเสมือนเป็นการพักหายใจในช่วงหนึ่งของนักดนตรี และผู้ฟังหลังจากที่ผ่านการบรรเลงด้วยความตื่นเต้นและเร้าใจจากช่วงกระบวนที่ 1

สำหรับกลุ่มเครื่องกระทบ เริ่มต้นการบรรเลงโซโล่เรียงไปตามลำดับจากผู้บรรเลงเดี่ยวลำดับที่ 3, 2 และ 1 โดยไม่มีการกำหนดอัตราจังหวะที่ตายตัว แต่ผู้ประพันธ์จะกำหนดเส้นประ สำหรับกันห้องไว้เพื่อแบ่งกลุ่มประโยคของแนวทำนอง รวมทั้งช่วยอำนวยความสะดวกให้กับผู้บรรเลงเดี่ยวในขณะฝึกซ้อม ดังนั้นผู้บรรเลงเดี่ยวทั้ง 3 กลุ่มสามารถกำหนดอัตราจังหวะ และกำหนดทิศทาง (Cue) ในการบรรเลงได้ด้วยตนเองอย่างอิสระ โดยรูปแบบประโยคโซโล่ของแต่ละกลุ่มนั้นมีลักษณะทั้งใกล้เคียง และแตกต่างกัน เช่น การบรรเลงเดี่ยวในรูปประโยคโซโล่ของตนเอง, การลงโน้ตด้วยลักษณะคอร์คในช่วงต้นประโยคพร้อมกับแนวอื่น และการบรรเลงพร้อมกันด้วยรูปแบบเสียงประสาน

1 Freely

ตัวอย่างที่ 14 ช่วงเดี่ยว (Cadenza)
ที่มา : ผู้วิจัย

ส่วน A

ส่วน A องค์กรรวมของออร์เคสตราทั้งหมดจะเป็นกลืนอายของดนตรีแจ๊ส สามารถเข้าถึงผู้ฟังได้ง่ายด้วยการดำเนินคอร์ดและแนวทำนองหลักที่ไพเราะ โดยผู้ประพันธ์เลือกใช้อิงลิชฮอร์นในการบรรเลงทำนองหลัก (ตัวอย่างที่ 15) เนื่องจากเอกลักษณ์ของเสียงที่โดดเด่น โหยหวนชวนเศร้าสร้อย และจับใจกว่าโอโบ รวมทั้งยังตอบโต้ได้อย่างยิ่งสำหรับการบรรเลงทำนองในลักษณะนี้ จึงทำให้ทุกครั้งที่เข้าสู่ช่วงใหม่ของประโยคเพลง ผู้ประพันธ์จะซิ่งลิชฮอร์นในการเกริ่นแนวทำนองหลักเสมอ ก่อนที่จะส่งให้เครื่องดนตรีอื่น ๆ บรรเลงต่อไปตามลำดับ ถือเป็นการปรากฏตัวครั้งแรกในกระบวนที่ 2 ของเครื่องดนตรีดังกล่าว



ตัวอย่างที่ 15 แนวทำนองหลัก A ถูกบรรเลงด้วยเครื่องอิงลิชฮอร์น

ที่มา : ผู้วิจัย

ส่วน B

ส่วน B องค์กรรวมของออร์เคสตราทั้งหมดจะกลับมาสู่กลืนอายแบบดนตรีคลาสสิกดั้งเดิมด้วยชั้นของดนตรีที่มีความหนาแน่นอย่างมาก ด้านของแนวทำนองหลัก B (ตัวอย่างที่ 16) บรรเลงด้วยบาสซูน เฟรินซ์ฮอร์น ทรอมโบน และระฆังราว

The image shows a musical score for Section B, featuring multiple instruments. The instruments listed are Bsn. (Bassoon), Hn. 1-2 (Horn 1-2), Tpt. 1-2 (Trumpet 1-2), Tbn. 1-2 (Trombone 1-2), Tba. (Tuba), Timpani, Solo. 1, Solo. 2, and Solo. 3. The score includes dynamic markings such as *mf*, *f*, *ff*, *mp*, *p*, and *sfz*. The music is written in a key with two flats and a 4/4 time signature. The score includes a measure number 51 in a box.

ตัวอย่างที่ 16 แนวทำนองหลัก B บรรเลงด้วยบาสซูน เฟรินซ์ฮอร์น ทรอมโบน และระฆังราว

ที่มา : ผู้วิจัย

อารมณ์ของดนตรี ณ ช่วงดังกล่าวมีความโหยหวนอย่างมาก รวมทั้งมีจุดเด่นที่สำคัญ คือ เมื่อแนวทำนองหลักบรรเลงจนจบประโยค ทิมปานี และกลองทอมคอนเสิร์ต จะบรรเลงตอบโต้กลับเสมอ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการสื่อสารระหว่างกลุ่มผู้บรรเลงเดี่ยว และกลุ่มออร์เคสตราอย่างชัดเจน

ส่วน A

ผู้ประพันธ์นำแนวทำนองหลักทั้ง A และ B กลับมาใช้อีกครั้งด้วยเทคนิคการนำทั้งสองแนวทำนองมาผสมผสานกัน (ตัวอย่างที่ 17) ซึ่งทำนองหลัก A บรรเลงด้วยไวโอลิน 1 และไวโอลิน 2 ส่วนทำนองหลัก B บรรเลงด้วยบาสซูน เฟรินซ์ฮอร์น และระฆังราว ผู้ประพันธ์จะใช้ช่องว่างระหว่างสองแนวทำนองหลักสอดแทรกประโยคของแนวทำนองในแต่ละอันลงไป และเพื่อความลงตัวอย่างมากที่สุด ในส่วนของทำนองหลัก B ผู้ประพันธ์จึงคัดเลือกเอาเฉพาะส่วนแรกของประโยคมาใช้บรรเลงเท่านั้น

The musical score for Example 17 is a multi-staff orchestral arrangement. It features the following instruments and parts:

- Cl. 1-2:** Clarinets 1 and 2, playing a rapid, ascending and descending scale-like pattern in the treble clef, marked *f*.
- Bsn.:** Bassoon, playing a slower, more melodic line in the bass clef, also marked *f*.
- Hn. 1-2:** Horns 1 and 2, playing a series of chords and single notes in the treble clef, marked *f*.
- Tpt. 1-2:** Trumpets 1 and 2, playing a series of chords and single notes in the treble clef, marked *f*.
- Tbn. 1-2:** Trombones 1 and 2, playing a series of chords and single notes in the bass clef, marked *f*.
- Tba.:** Tuba, playing a series of chords and single notes in the bass clef, marked *f*.
- Solo. 1:** Soloist 1, playing a series of chords and single notes in the bass clef, marked *f*.
- Solo. 2:** Soloist 2, playing a series of chords and single notes in the bass clef, marked *ff*.
- Solo. 3:** Soloist 3, playing a series of chords and single notes in the treble clef, marked *sfz*.
- Vln. 1:** Violin 1, playing a series of chords and single notes in the treble clef, marked *ff*.
- Vln. 2:** Violin 2, playing a series of chords and single notes in the treble clef, marked *ff*.

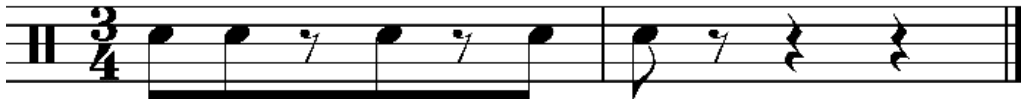
The score includes a tempo marking of 93 bpm and a dynamic marking of *ff* (fortissimo). The key signature is one flat (B-flat major or D minor). The time signature is 4/4. The score is divided into measures by vertical bar lines. The instruments are arranged in a standard orchestral layout, with woodwinds and brass in the upper staves and strings in the lower staves.

ตัวอย่างที่ 17 การผสมผสานระหว่างแนวทำนองหลัก A และ B

ที่มา : ผู้วิจัย

5. กระบวนที่ 3

กระบวนที่ 3 เป็นสังคีตลักษณะแบบโซนาตา ที่ยังรักษารูปแบบแผนเดิมในภาพใหญ่ มีอัตราจังหวะคือ เร็ว (160 BPM) ด้วยรูปแบบ 2/4, 3/4, 4/4, 5/8 และ 7/8 อารมณ์ของบทเพลงจะมีความรุนแรง, ตื่นเต้น และไพเราะ หลักการประพันธ์ที่ในกระบวนนี้ คือ การเลือกแนวทำนองหลักจากทั้ง 2 กระบวนก่อนหน้านี้มาใช้อีกครั้ง (ตัวอย่างที่ 18 – 20) รวมทั้งด้านรูปพรรณ, องค์ประกอบของคอร์ด และอารมณ์ของเพลง ที่จะพัฒนาให้มีความเข้มข้นและแตกต่างจากสองกระบวนก่อนหน้านี้มากขึ้นกว่าเดิม โดยจะคัดเลือกเฉพาะจุดสำคัญที่เกิดขึ้นในแต่ละช่วงนำมาอธิบายดังนี้



ตัวอย่างที่ 18 แนวทำนองหลักที่ 1
ที่มา : ผู้วิจัย



ตัวอย่างที่ 19 แนวทำนองหลักที่ 2
ที่มา : ผู้วิจัย



ตัวอย่างที่ 20 ทำนองหลักที่ 3
ที่มา : ผู้วิจัย

ตอนนำเสนอ (Exposition)

ผู้ประพันธ์นำแนวทำนองหลักที่ 1 มาประยุกต์ใช้ในลักษณะการดำเนินทำนองบนแนวเบสด้วย พูบา, เซลโล และดับเบิลเบส (ตัวอย่างที่ 21) บรรเลงเป็นชุด ๆ ตามลำดับ ในขณะที่เดียวกันแนวทำนองหลักที่ 1 จะเริ่มต้นบรรเลงด้วยทริมเป็ตทั้ง 2 แนวทั้งรูปแบบเสียงเดียว และเสียงประสาน (ตัวอย่างที่ 22) อารมณ์ของเพลง ณ จุดดังกล่าวมีความตื่นเต้น และเร้าใจ



ตัวอย่างที่ 21 การประยุกต์แนวทำนองหลักที่ 1 ด้วยรูปแบบการดำเนินทำนองในแนวเบส
ที่มา : ผู้วิจัย



ตัวอย่างที่ 22 แนวทำนองหลักที่ 1 บรรเลงด้วยทริมเป็ตทั้ง 2 แนว
ที่มา : ผู้วิจัย

ช่วงถัดมาผู้ประพันธ์ใช้แนวทำนองหลักที่ 2 ขยายส่วนโน้ตกว้างขึ้น (Augmentation) นำเสนอด้วยรูปแบบการตอบโต้ระหว่างกลุ่มออร์เคสตรา และกลุ่มผู้บรรเลงเดี่ยว (ตัวอย่างที่ 23) เริ่มต้นจากเฟรนด์ฮอร์น บรรเลงแนวทำนองหลักด้วยรูปแบบเสียงประสาน ตอบโต้แนวทำนองหลักด้วยระฆังราว

ในขณะเดียวกันผู้ประพันธ์เลือกใช้มาริมบาบรรเลงแนวทำนองประกอบด้วยลักษณะทริยแอต บรรเลงขึ้น - ลงตามลำดับด้วยรูปแบบของซีควเन्ซ์ (Sequence) ทำให้รูปพรรณ ณ์ จุดดังกล่าวแม้จะไม่หนาแน่นมาก แต่ผู้ฟังจะสัมผัสได้ว่ามีบางอย่างกำลังเคลื่อนที่ไปข้างหน้าอยู่ตลอดเวลา

ตัวอย่างที่ 23 การตอบกลับแนวทำนองหลักที่ 2 ระหว่างเฟรนด์ฮอร์น และระฆังราว
ที่มา : ผู้วิจัย

แนวทำนองหลักที่ 3 ปรากฏขึ้นครั้งแรกในช่วงนำเสนอทำนองด้วยผู้บรรเลงเดี่ยวด้วยลักษณะที่ขยายส่วนโน้ตให้กว้างขึ้น บรรเลงด้วยอิงลิชฮอร์นที่เป็นเอกลักษณ์สำคัญของแนวทำนองดังกล่าวตามที่เคยอธิบายไว้ในกระบวนที่ 2 โดยบรรเลงไปพร้อมกับบาสซูน (ตัวอย่างที่ 24) ด้วยความอ่อนหวานไพเราะ ภาพรวมของออร์เคสตราในช่วงนี้ มีความสง่างาม และมีทิศทางเคลื่อนที่ไปข้างหน้า

Ob. *Cor Anglais* *dolce* *mf* *f*

CL1-2 *mf*

Bsn. *dolce* *mf* *f*

ตัวอย่างที่ 24 แนวทำนองหลักที่ 3 บรรเลงด้วยอิงลิชฮอร์น และบาสซูน
ที่มา : ผู้วิจัย

ตอนพัฒนา (Development)

ผู้ประพันธ์ต้องการตอกย้ำผู้ฟังด้วยการนำเสนอ 3 แนวทำนองหลักอีกครั้ง โดยใช้วิธีการแบ่งทำนองหลักให้กับ 3 กลุ่มเครื่องดนตรีบรรเลงตามที่ผู้ประพันธ์กำหนดไว้ตามลำดับ เช่น แนวทำนองหลักที่ 1 บรรเลงด้วยกลุ่มเครื่องสายพร้อมกับไซโลโฟน (ตัวอย่างที่ 25) แนวทำนองหลักที่ 2 บรรเลงด้วยกลุ่มเครื่องลมทองเหลืองพร้อมกับทิมปานี (ตัวอย่างที่ 26) และแนวทำนองหลักที่ 3 บรรเลงด้วยกลุ่มเครื่องลมไม้ (ตัวอย่างที่ 27)

Solo.3 *f* *mf*

Vln. 1 *f* *mf*

Vln. 2 *f* *mf*

Vla. *f* *mf*

Vc. *f* *mf*

Db. *f*

ตัวอย่างที่ 25 แนวทำนองหลักที่ 1 บรรเลงด้วยกลุ่มเครื่องสายพร้อมกับไซโลโฟน
ที่มา : ผู้วิจัย

Hn.1-2

Tpt.1-2

Tbn.1-2

Tba.

Solo.1

ตัวอย่างที่ 26 แนวทำนองหลักที่ 2 บรรเลงด้วยกลุ่มเครื่องลมทองเหลืองพร้อมกับทิมปानी
ที่มา : ผู้วิจัย

230

Fl.1-2

Oboe

C. A.

Cl.1-2

Bsn.

ตัวอย่างที่ 27 แนวทำนองหลักที่ 3 กลุ่มเครื่องลมไม้
ที่มา : ผู้วิจัย

ตอนย้อนความ (Recapitulation)

ผู้ประพันธ์เลือกใช้กลุ่มเครื่องกระทบบรรเลงแนวทำนอง (ตัวอย่างที่ 28) ซึ่งมีแนวความคิดสำคัญดังนี้

ผู้บรรเลงเดี่ยวลำดับที่ 1 ผู้ประพันธ์ได้กำหนดให้ใช้เครื่องเขย่าบรรเลงควบคุมจังหวะด้วยลักษณะดังกล่าวอย่างต่อเนื่องไปเรื่อย ๆ

ผู้บรรเลงเดี่ยวลำดับที่ 2 ผู้ประพันธ์ได้นำแนวความคิดการประยุกต์แนวทำนองหลักที่ 1 หรือการดำเนินแนวทำนองในแนวเบสแบบชุดที่บรรเลงด้วยเชลโล่ ดับเบิลเบส และทูบาจากตอนนำเสนอ นำกลับมาบรรเลงอีกครั้งบนมาริมบาในช่วงนี้

ผู้บรรเลงเดี่ยวลำดับที่ 3 มีบทบาทในการบรรเลงแนวทำนองหลักที่ 1 ผสมผสานรูปแบบการแปรทำนองในบางช่วงบรรเลงด้วยไซโลโฟน

The musical score for Example 28 consists of three staves labeled Solo.1, Solo.2, and Solo.3. Solo.1 is a percussion part with a series of 'x' marks indicating rhythmic patterns. Solo.2 is a bass line for marimba, starting with a mezzo-forte (mf) dynamic, featuring eighth and quarter notes with some slurs. Solo.3 is a treble line for xylophone, starting with a forte (f) dynamic, featuring eighth and quarter notes with triplets and slurs.

ตัวอย่างที่ 28 การบรรเลงทำนองด้วยกลุ่มผู้บรรเลงเดี่ยว
ที่มา : ผู้วิจัย

ช่วงเดี่ยวขนาดสั้น (Short Cadenza)

มีลักษณะการบรรเลงเป็นกลุ่ม ซึ่งแตกต่างจากช่วงเดี่ยวในกระบวนที่ 2 อย่างสิ้นเชิง ภาพรวมของกลุ่มเครื่องกระทบมีความดุเดือด เล่นสลับโต้ตอบกันไปมา และลักษณะการเล่นไปพร้อมกัน (ตัวอย่างที่ 29)

The musical score for Example 29 consists of three staves labeled Solo.1, Solo.2, and Solo.3. Solo.1 is a bass line for marimba, featuring eighth and quarter notes with triplets. Solo.2 is a percussion part with a series of 'x' marks indicating rhythmic patterns. Solo.3 is a treble line for xylophone, featuring eighth and quarter notes with triplets and slurs.

ตัวอย่างที่ 29 ช่วงเดี่ยวขนาดสั้น (Short Cadenza)
ที่มา : ผู้วิจัย

สรุปผลการประพันธ์เพลง

ผลของการประพันธ์เพลงในครั้งนี้ ผู้ประพันธ์ได้มีโอกาสรังสรรค์ผลงานประเภทคอนแชร์โตลำดับแรกที่เป็นรูปแบบเอกลักษณ์ของตนเอง เนื่องจากต้องผ่านกระบวนการวางแผนต่าง ๆ เช่น การกำหนดสังคีตลักษณ์ การกำหนดทิศทางบทเพลง การปรับบทบาทให้มีความสมดุลระหว่างกลุ่มผู้บรรเลงเดี่ยว และกลุ่มออร์เคสตรา การรังสรรค์แนวความคิดในแต่ละกระบวนการด้วยกลยุทธ์ต่าง ๆ และการปรับแต่งความเรียบร้อยในด้านภาพรวมของบทเพลง จนกระทั่งได้ผลลัพธ์ออกมาเป็นรูปแบบที่ตรงกับความต้องการของผู้ประพันธ์ โดยเฉพาะกลุ่มเครื่องกระทบในบทเพลงนี้มีบทบาทมากกว่าการเป็นเพียงเครื่องดนตรีประกอบ และสามารถสร้างแรงบันดาลใจให้กับนักเรียนเครื่องกระทบในทุกระดับ หรือนักดนตรีในเครื่องอื่น ๆ ด้วย

บรรณานุกรม

Black, Dave and Tom Gerou. *Essential Dictionary of Orchestration*. Los Angeles: Alfred Music, 1998.

Dhammabutr, Narongrit. *Commentary and Analysis: Music composition composed by Narongrit Thammabutr*. Bangkok: Thana Press, 2010.

ณรงค์ฤทธิ์ ธรรมบุตร, *อรรถาธิบายและบทวิเคราะห์ : บทประพันธ์ที่ประพันธ์โดยณรงค์ฤทธิ์ ธรรมบุตร*. กรุงเทพมหานคร : ธนาเพรส, 2553.

Dhammabutr, Narongrit. *Composition of contemporary music*. Bangkok: Chulalongkorn University Press, 2009.

ณรงค์ฤทธิ์ ธรรมบุตร. *การประพันธ์เพลงร่วมสมัย*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2552.

Pancharoen, Natcha. *Dictionary of Music Vocabulary*. 3rd edition. Bangkok: Ketkarat Publishing House, 2009.

ณัชชา พันธุ์เจริญ. *พจนานุกรมศัพท์ดุริยางคศิลป์*. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์เกศกะรัต, 2552.

Pancharoen, Natcha. *Musical forms and analysis*. 4th edition. Bangkok: Ketkarat Publishing House, 2008.

ณัชชา พันธุ์เจริญ, *สังคีตลักษณ์และการวิเคราะห์*. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์เกศกะรัต, 2551.

งานเรขศิลป์แบบพลเมืองโลกเพื่อแปลงสภาพสถานที่ไม่มีตัวตน COSMOPOLITANISM GRAPHIC DESIGN TO TRANSFORM NON-PLACE

จันท์ เทียงสุรินทร์* JANAT THIENGSRIN*
อารยะ ศรีกัลยาณบุตร** ARAYA SRIKALAYANABUTRA**

บทคัดย่อ

บทความนี้เป็นบทความวิจัยด้านการออกแบบเรขศิลป์ที่ใช้กระบวนการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อหาศึกษาแนวทางการออกแบบเรขศิลป์เพื่อแก้ไขปัญหาที่ทางมานุษยวิทยาเรียกว่า สถานที่ไม่มีตัวตน หรือ Non-place โดยมีแนวคิดหลักในการแก้ปัญหาคือความเป็นพลเมืองโลกซึ่งได้รับการยอมรับจากนักวิจัยหลายท่านว่าเป็นทุนทางวัฒนธรรมชนิดใหม่ในศตวรรษที่ 21 แม้ว่าจะมีนักวิจัยและนักออกแบบมืออาชีพหลายท่านที่ศึกษาเรื่องการใช้เรขศิลป์เพื่อสร้างความเป็นสถานที่ (Placemaking) หรือศึกษาเรื่องการทำงานสร้างสรรค์ผ่านแนวคิดพลเมืองโลก แต่การวิจัยเรื่องเรขศิลป์แบบพลเมืองโลกเพื่อแก้ปัญหาสถานที่ไม่มีตัวตนยังถือเป็นเรื่องใหม่ วิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อหาแนวทางแก้ปัญหาสถานที่ไม่มีตัวตน หรือ Non-place โดยการสร้างความเป็นสถานที่ (Placemaking) ผ่านการออกแบบเรขศิลป์ที่ใช้แนวคิดทุนทางวัฒนธรรมแบบพลเมืองโลก ผู้วิจัยได้เก็บตัวอย่างผลงานออกแบบเรขศิลป์ที่ช่วยสร้างความเป็นสถานที่จำนวน 127 ผลงานจากเว็บไซต์ของ Society of Experiential Graphic Design (SEGD) งานทั้งหมดถูกคัดกรองผ่านกรอบความคิดพลเมืองโลกแบบเครือข่าย-ผู้กระทำ (Actor-Network Theory: ANT) จนเหลือ 38 ผลงาน เพื่อนำไปวิเคราะห์เนื้อหาภาพ (Visual Content Analysis) ทั้งในเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ ผลลัพธ์คือข้อควรพิจารณา 8 ประการสำหรับการทำงานเรขศิลป์ที่ใช้แนวคิดพลเมืองโลกเข้าไปแก้ปัญหาสถานที่ไม่มีตัวตน ได้แก่ 1) ชนิดของปัญหาของสถานที่ไม่มีตัวตน 2) ภูมิสำเนาของผู้สร้างสรรค์ผลงาน 3) ความหลากหลายทางเชื้อชาติของคนในพื้นที่ 4) เป้าหมายของโครงการ 5) การแข่งขันในธุรกิจบริการ 6) สภาพแวดล้อม 7) แผนการตลาดระยะยาว และ 8) เงินลงทุน

คำสำคัญ : เรขศิลป์/ พลเมืองโลก/ ทุนทางวัฒนธรรม/ สถานที่ไม่มีตัวตน/ การสร้างสรรค์สถานที่

*นิสิตระดับปริญญาปริญญาเอก หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, natjanat@gmail.com.

*PhD student, Doctor of Fine and Applied Arts Program, Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University, natjanat@gmail.com.

**รองศาสตราจารย์ ภาควิชาภูมิสถาปัตย์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, araya.chula@yahoo.com.

**Associate Professor, Department of Creative Arts, Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University, araya.chula@yahoo.com.

Received 06/05/2565, Revised 19/6/2565, Accepted 20/6/2565

Abstract

The article is research in graphic design. The main goal is to study how graphic design can solve non-place—an anthropological space—by using cosmopolitanism which considered by many researchers as a new cultural capital in 21 centuries. Although graphic design for placemaking and cosmopolitanism creative works are studied by many scholars and practitioners, cosmopolitanism graphic design to solve non-place is still novel. This research aims to investigate transformation of non-place by using cosmopolitanism graphic design placemaking. Researcher collected 127 works of placemaking graphic design from the website of Society of Experiential Graphic Design (SEGD). They were filtered with Actor-Network theory of cosmopolitanism framework. Only 38 works are remained and used as samples for visual content analysis in both quantitative and qualitative. Result is a summary of 8 key considerations when using cosmopolitanism graphic design to transform non-place: 1) type of non-place, 2) origin of content creator, 3) diversity of races in community, 4) project objectives, 5) Competition in service business, 6) Environment, 7) Long-term marketing plan, and 8) Budget

Keywords: graphic design/ cosmopolitanism/ cultural capital/ non-place/ placemaking

บทนำ

การพัฒนาเศรษฐกิจและอุตสาหกรรมอย่างก้าวกระโดดในปลายศตวรรษที่ 20 ในประเทศไทย ทำให้เกิดพื้นที่ชนิดหนึ่งซึ่งในทางมานุษยวิทยาเรียกว่า Non-place (ในงานวิจัยนี้จะเรียก Non-place ว่าสถานที่ไม่มีตัวตน) เช่น ทางหลวง ทางด่วน สนามบิน ศูนย์การค้าไฮเปอร์มาร์เก็ต รถไฟฟ้า ลานจอดรถขนาดใหญ่ แหล่งท่องเที่ยวแบบมวลชน รวมถึงพื้นที่สาธารณะที่เกิดขึ้นเองอย่างไร้ระเบียบ เช่น ตรอกซอกในเมือง หรือ พื้นที่รกร้างใต้ทางด่วน พื้นที่เหล่านี้มักมีวัตถุประสงค์การใช้งานเชิงเดี่ยว (Singularity) และเจาะจงผู้ใช้งานแค่บางกลุ่ม (Exclude) เช่น ย่านท่องเที่ยวจะไม่มีค๋อยมีสาธารณูปโภคสำหรับคนพำนักรถร หรือ ทางหลวงเหมาะกับรถยนต์แต่ไม่เหมาะกับนักปั่นจักรยาน หรือคนเดินเท้า ผู้วิจัยพบว่าในประเทศไทยมีการศึกษาเรื่องสถานที่ไม่มีตัวตนน้อยมาก จากการสืบค้นปัญหาที่ได้รับ การกล่าวถึงจากงานวิชาการเพียงผลงานเดียว¹ ซึ่งเป็นงานในเชิงสังคมศาสตร์และไม่ปรากฏการศึกษาเรื่องนี้จากทั้ง นักวิชาการและนักออกแบบด้านเรขศิลป์ในไทยเลย อย่างไรก็ตามในต่างประเทศมีงานวิชาการด้านเรขศิลป์หรือการ ออกแบบสื่อสารที่กล่าวถึงปัญหาสถานที่ไม่มีตัวตนอยู่พอสมควร แต่แม้ว่าผลงานวิชาการในประเทศไทยที่ศึกษาเรื่อง สถานที่ไม่มีตัวตนจะมีอยู่น้อย หากแต่การศึกษาในเรื่องที่ใกล้เคียงอย่างเช่นการสร้างสถานที่ (Placemaking) กลับมี อยู่พอสมควร โดยแนวทางที่นักวิชาการด้านเรขศิลป์นิยมนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสถานที่ นั่นก็คือ ทฤษฎี วัฒนธรรมของพื้นที่เหล่านั้นนั่นเอง คนโดยทั่วไปเมื่อได้ยินคำว่าทฤษฎีวัฒนธรรมก็มักจะนึกไปถึงการ นำเหตุการณ์ร มพื้นบ้านหรือโบราณสถานพื้นถิ่นมาสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจซึ่งนับว่าถูกต้องแค่เพียงบางส่วนทฤษฎีวัฒนธรรม เป็นแนวคิดทางสังคมศาสตร์ของปีแอร์ บูร์ดิเอด (Pierre Bourdieu)² ชาวฝรั่งเศส ที่ได้วิเคราะห์ว่าคนแต่ละชนชั้น ในสังคมมี “ทุน” ในชีวิตไม่เท่ากัน การจะทำให้สังคมเท่าเทียมกันได้จำเป็น ต้องอัดฉีดทุนชีวิตให้ชนชั้นล่างเพิ่ม ขึ้นจะได้มีโอกาสร่นระยะห่างระหว่างชนชั้นของตนกับชนชั้นสูง ไม่ว่า จะเป็น การชื่นชมงานศิลปะ มารยาทบนโต๊ะ อาหาร ฯลฯ นอกจากนั้นชนชั้นสูงยังมีแนวโน้มเป็นผู้กำหนด เทรนด์หรือความนิยมของสังคม เช่น หากชนชั้นนำ ของไทยนิยมการใส่ผ้าไหม ชนชั้นล่างก็ย่อมนิยมการใส่ ผ้าไหมตามไปด้วย การที่นักออกแบบเรขศิลป์นำแนวคิดทุน ทางวัฒนธรรมมาใช้จึงเปรียบเสมือนความ พยายามทำให้ชนชั้นสูงของไทยยอมรับในสินค้าพื้นบ้านมากยิ่งขึ้นเพื่อจะ ได้สร้างมูลค่าเพิ่มให้สินค้านั้นเอง อย่างไรก็ตามมีนักวิชาการบางคนมองว่าวิธีคิดของปีแอร์ บูร์ดิเอดได้มาถึงทางตัน เสียแล้ว เพราะทฤษฎีวัฒนธรรมกำลังเปลี่ยนจากความสูง-ต่ำ (Highbrow-Lowbrow) ไปสู่ความกว้าง-แคบของการ บริโภค หรือ Univore กับ Omnivore³ (“การเจาะจงบริโภควัฒนธรรมเพียงอย่างเดียว” กับ “การบริโภควัฒนธรรม แบบกินรวบทุกอย่าง”) โดยเหล่านักกินรวบ (Omnivore) นั้นรู้สึกว่าคุณมีสิทธิที่จะเลือกบริโภคได้โดยไม่ต้องจำกัด ชนชั้น ชาติ เผ่าพันธุ์ ช่วงอายุ เพศ ฯลฯ ชนชั้นสูงในปัจจุบันอาจจะชื่นชอบภาพยนตร์อินเดียที่มีฉากหลังเป็น สลัมใน มุมไบก็ได้⁴ นักวิชาการเรียกทฤษฎีวัฒนธรรมแบบใหม่ว่า ทฤษฎีวัฒนธรรมแบบพลเมืองโลก ซึ่งความเปลี่ยนแปลง นี้มีหลักฐานมารองรับหลายประการ ไม่ว่าจะเป็น การที่สื่อระดับโลกทำให้คนปัจจุบันคุ้นชินกับวัฒนธรรมอื่น (Otherness) มากกว่าสมัยก่อน การที่คนทั่วไปมีแนวโน้มเชื่อมั่นในการตัดสินใจระดับโลกมากกว่าองค์กรในท้องถิ่น การที่ผู้คนเริ่มตระหนักว่าปัญหาสิ่งแวดล้อมสามารถส่งผลกระทบต่อคนทุกคนบนโลกอย่างไม่เลือกหน้า เป็นต้น โลกในปัจจุบันได้ปรับตัวกับความเปลี่ยนแปลงโดยพัฒนาสินค้าและบริการให้รองรับรสนิยมการบริโภคแบบใหม่นี้ ในหมู่นักออกแบบมืออาชีพเองก็ได้ปรับตัวรับความเป็นพลเมืองโลกเช่นกัน เห็นได้จาก ไม่ว่าจะเป็น การออกแบบตาม แนวทาง Quasi-Vernacular การออกแบบตามแนวทางพหุภาวะ หรือ Pluralism เป็นต้น

1. พรชรัตน์ เจริญรัตน์ และ ศิริเพ็ญ ดาบเพชร, “ความหมายและอัตลักษณ์ของการท่องเที่ยวในเขตพื้นที่ทหาร : มุมมองของนักท่องเที่ยว,” *วารสารบริหารธุรกิจ เศรษฐศาสตร์และการสื่อสาร* ปีที่ 15, ฉบับที่ 2 (พฤษภาคม-สิงหาคม 2563): 125-147.

2. Pierre Bourdieu, *Distinction: A social critique of the judgement of taste* (London: Routledge & Kegan Paul, 1984).

3. Philippe Coulangeon, “Cultural Openness as an Emerging Form of Cultural Capital in Contemporary France,” *Cultural Sociology* 11, no. 2 (2017): 145-164.

4. “Arjun Appadurai - The Cosmopolitanism of the Urban Poor: An Example from Mumbai, India,” posted by Università degli Studi di Milano - Bicocca, January 14, 2013, video, 55:40, <https://www.youtube.com/watch?v=X91C12zz6RI>.

จากที่กล่าวมาข้างต้นจึงนำไปสู่ความพยายามในการค้นหาคำตอบของคำถามในการวิจัย นั่นคือ “ทำอย่างไรจึงจะสามารถค้นหาแนวทางการออกแบบเรขศิลป์ เพื่อช่วยแก้ไขปัญหาสถานที่ที่ไม่มีตัวตนของไทยจากแนวคิดทุนทางวัฒนธรรมแบบพลเมืองโลก”



ภาพประกอบ 1 : ตัวอย่างของพื้นที่ที่มีลักษณะ “สถานที่ที่ไม่มีตัวตน หรือ non-place”
ที่มา : ผู้วิจัย

การสร้างสรรค์พื้นที่ (Placemaking) ผ่านการออกแบบเรขศิลป์ในประเทศไทยได้มีนักวิชาการ หลายคนใช้แนวทางการออกแบบผ่านทุนทางวัฒนธรรม แต่เนื่องจากศาสตร์ทางด้านการสร้างสรรค์ พื้นที่และทุนทางวัฒนธรรมต่างก็เป็นศาสตร์ที่มีเนื้อหาหลักซึ่ง ทำให้ยังมีแง่มุมที่ยังไม่ได้รับการศึกษาอีกมาก ผู้วิจัยจึงเห็นโอกาส ที่จะทำการศึกษาในประเด็นเรื่องการออกแบบเรขศิลป์เพื่อสร้างสรรค์พื้นที่ซึ่งสามารถ เปลี่ยนสภาพสถานที่ที่ไม่มีผ่านทุนทางวัฒนธรรมแบบพลเมืองโลก

วัตถุประสงค์

หาแนวทางแก้ไขปัญหาสถานที่ที่ไม่มีตัวตน หรือ Non-place โดยการสร้างความเป็นสถานที่ (Placemaking) ผ่านการออกแบบเรขศิลป์ที่ใช้แนวคิดทุนทางวัฒนธรรมแบบพลเมืองโลก

ขอบเขตการวิจัย

เก็บข้อมูลตัวอย่าง (Samples) จากผลงานการออกแบบเรขศิลป์ที่ได้ผ่านเข้ารอบสุดท้ายของการ ประกวดสาขา Placemaking and Identity ซึ่งจัดโดยสถาบัน SEGD (Society of Experiential Graphic Design) ซึ่งเป็นองค์กรระดับนานาชาติที่มีชื่อเสียงด้านเรขศิลป์เพื่อสิ่งแวดล้อม โดยเก็บย้อนหลังตั้งแต่ปี 2020-2016

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยที่แสดงในบทความนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ผ่านการวิเคราะห์ข้อมูล (Data Analysis) ซึ่งใช้เครื่องมือหลักคือ การวิเคราะห์เนื้อหา หรือ Content Analysis อย่างไรก็ตามเนื่องจากข้อมูล (Data) ที่นำมาวิเคราะห์เป็นข้อมูลรูปภาพ จึงอาจเรียกการดำเนินการวิจัยนี้ว่า การวิเคราะห์เนื้อหาภาพ หรือ Visual Content Analysis ผู้วิจัยได้แบ่งขั้นตอนการวิจัยออกเป็น 6 ขั้นตอนตามแนวทางของ Williamson, Given, and Scifleet⁵ ดังนี้

1. ระบุปัญหาในการวิจัย โดยปัญหาในการวิจัยนี้ คือ “ทำอย่างไรจึงจะสามารถค้นหาแนวทางการออกแบบเรขศิลป์ เพื่อช่วยแก้ไขปัญหาสถานที่ไม่มีตัวตนของไทยจากแนวคิดทุนทางวัฒนธรรมแบบพลเมืองโลก”
2. กำหนดกรอบในการวิจัย ซึ่งในงานวิจัยนี้มีกรอบความคิดหลัก คือ งานออกแบบเรขศิลป์ (Graphic Design) สถานที่ที่ไม่มีตัวตน (Non-place) และพลเมืองโลก (Cosmopolitanism)
3. เก็บข้อมูลเพื่อนำมาเป็นตัวอย่าง (Sample) จาก SEG D ในปี 2020 ถึง 2016 ซึ่งมีจำนวน 127 ผลงาน หลังจากนั้นจึงคัดกรองผ่านแนวคิด Actor-network Theory of Cosmopolitanism จนเหลือ 38 ผลงาน (N=38) โดยรายชื่อทั้ง 38 ผลงานอยู่ในภาคผนวกของบทความนี้
4. ย่อยหมวดหมู่เนื้อหา (Developing content categories) การวิเคราะห์ในเชิงปริมาณผู้วิจัยจะย่อยหมวดหมู่โดยอาศัยจากการสังเกตองค์ประกอบในภาพที่ปรากฏเป็นหลัก ส่วนการย่อยหมวดหมู่เชิงคุณภาพผู้วิจัยจะอาศัยทฤษฎีทั้งหลายที่ได้ศึกษาในขั้นตอนก่อนหน้านี้มาเป็นแนวทาง หลังจากย่อยหมวดหมู่แล้วผู้วิจัยจะนำมาสร้างเป็นตารางเพื่อให้่ายต่อการเข้าใจ
5. สร้างกระบวนการวิเคราะห์ที่น่าเชื่อถือ (Reliability)
6. ตรวจสอบข้อมูลจนมั่นใจแล้วจึงเขียนคำบรรยายสรุป (Descriptive Summaries)

กรอบแนวคิดในการวิจัย

กรอบแนวคิดในการวิจัยชิ้นนี้มี 3 เรื่องหลักด้วยกันคือ Actor-Network Theory of Cosmopolitanism⁶ แนวคิด Non-place⁷ และแนวคิดทางเรขศิลป์เพื่อสิ่งแวดล้อมที่เรียกว่า Signage Pyramid Model⁸

5. Kristy Williamson, Lisa M. Given, and Paul Scifleet, "Qualitative Data Analysis," in *Research Methods: Information, Systems, and Contexts* (Cambridge: Elsevier, 2018).

6. Hiro Saito, "An Actor-Network Theory of Cosmopolitanism," *Sociological Theory* 29, no. 2 (2011): 124-149.

7. Marc Augé, *Non-Places: An Introduction to Supermodernity* (London: Verso, 1995).

8. Chris Calori and David Vanden-Eynden, *Signage and Wayfinding Design: A Complete Guide to Creating Environmental Graphic Design Systems* (New Jersey: Wiley, 2015), 81.



ภาพประกอบ 2 : กรอบแนวคิดในการวิจัย (Research Framework)

ที่มา : ผู้วิจัย

ผลการวิจัย

ผลของการวิจัยได้จากการวิเคราะห์ตัวอย่างผลงานทั้งในเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ ในส่วนการวิเคราะห์เชิงปริมาณ (ข้อที่ 1 และ ข้อที่ 2) นั้นเกิดจากการนำผลงานตัวอย่างมาหาความถี่ว่ามี ลักษณะตรงกับทฤษฎีเท่าใดบ้าง ในส่วนการวิเคราะห์เชิงคุณภาพ (ข้อที่ 3) นั้นเกิดจากสังเคราะห์ผลลัพธ์ ที่ได้จากการวิเคราะห์เชิงปริมาณอีกทีหนึ่ง ผลลัพธ์ในเชิงคุณภาพอาจจะเกิดประเด็นใหม่ที่เหมือนหรือต่างกับ ตัวอย่างผลงานที่คัดเลือกมาก็ได้แต่ทุกประเด็นต้องมีการอ้างอิงทฤษฎีมารองรับ

1. การวิเคราะห์เนื้อหาภาพผ่านกรอบคิดพลเมืองโลกตามทฤษฎีเครือข่าย-ผู้กระทำ หรือ Actor-Network Theory of Cosmopolitanism ของตัวอย่างทั้ง 38 ผลงาน ไซโตได้อาศัยแนวคิด Actor-Network Theory (ANT) ของบรูโน ลาตัวร์ (Bruno Latour) มาหาความสัมพันธ์ของผู้กระทำ (Actor) ซึ่งเป็นตัวเหนี่ยวนำ (Agent) ให้เกิดความสัมพันธ์ตามแนวคิดพลเมืองโลก

ตาราง 1 วิเคราะห์เนื้อหาภาพผ่านกรอบคิดพลเมืองโลกตามทฤษฎีเครือข่าย-ผู้กระทำ
ที่มา : ผู้วิจัย

ประเภท	จำนวน	เปอร์เซ็นต์
1. การกินรวบทางวัฒนธรรมแบบชนชั้นนำ (Elite Cultural Omnivorousness) ในงานวิจัยนี้หมายถึงวัฒนธรรมผสมผสานกันแต่ยังความความเป็น “ของแท้” (Authenticity) ของตนไว้	24	63
2. การกินรวบทางวัฒนธรรมแบบพื้นบ้าน (Banal Cultural Omnivorousness) ในงานวิจัยนี้หมายถึงวัฒนธรรมผสมผสานปนเปกันแบบไม่สนใจว่าจะคงความเป็นของแท้ไว้ได้หรือไม่	3	8
3. การอดทนต่อคนเชื้อชาติอื่นแบบผู้ดี (Elite Ethnic Tolerance) ในงานวิจัยนี้หมายถึงการยอมรับให้มีใบหน้าหรืออัตลักษณ์ทางร่างกายของคนเชื้อชาติอื่นอยู่ในงานเดียวกันแต่ไม่ได้วางอยู่บนกัน	3	8
4. การอดทนต่อคนเชื้อชาติอื่นแบบรากหญ้า (Rooted Ethnic Tolerance) ในงานวิจัยนี้หมายถึงการยอมรับให้มีใบหน้าหรืออัตลักษณ์ทางร่างกายของคนเชื้อชาติอื่นอยู่ในงานเดียวกันแบบปะปนกันหรือผสมกันจนแยกไม่ออกว่ามีที่มาจากเชื้อชาติใด	-	-
5. การตอบสนองต่อภัยคุกคามโลกแบบตื่นตัว (Reflexive Response to Global Risks) ในงานวิจัยนี้หมายถึงผลงานที่สร้างความตระหนักรู้ถึงปัญหาสิ่งแวดล้อมและลงมือแก้ไขปัญหาสีเขียวจริงผ่านกิจกรรมหรือการเลือกใช้วัสดุ	3	8
6. การตอบสนองต่อภัยคุกคามโลกแบบเฉื่อยชา (Latent or Passive Response to Global Risks) ในงานวิจัยนี้หมายถึงผลงานที่ลงมือแก้ไขปัญหาสีเขียวผ่านการสร้างความตระหนักรู้อย่างเดียว แต่ขาดการลงมือทำจริงกับกิจกรรมหรือการเลือกใช้วัสดุ	5	13
รวม	38	100

การวิเคราะห์ในตารางเบื้องต้นทำให้ผู้วิจัยเห็นว่าแนวทางในการสร้างงานเรขศิลป์เพื่อสร้างสรรค์สถานที่ (Placemaking) นิยมใช้รูปแบบเชิงวัฒนธรรมมากที่สุด รองลงมาคือรูปแบบที่สร้างความตระหนักถึงความยั่งยืนของธรรมชาติ และน้อยที่สุดคือรูปแบบที่แสดงถึงการอดทนต่อคนเชื้อชาติอื่น ในส่วนประเด็นเชิงวัฒนธรรมถือได้ว่าเป็นประเด็นที่นักออกแบบนิยมใช้ในการออกแบบเรขศิลป์เพื่อสร้างสรรค์สถานที่มากที่สุด โดยการสร้างสรรค์แบบผู้ดี

(หลากหลายวัฒนธรรมแต่ทุกวัฒนธรรมยังคมความเป็น “ของแท้” เอาไว้) คือรูปแบบที่ได้ความนิยมสูงสุด มีถึง 24 ผลงาน ในขณะที่การสร้างสรรค์แบบพื้นบ้าน (Banal) ซึ่งจะได้ผลลัพธ์เป็นวัฒนธรรมลูกผสม หรือ Hybrid กลับมีเพียง 3 ผลงาน

2. การวิเคราะห์เนื้อหาภาพในเชิงปริมาณแบบตารางไขว้ (Cross-tabulation) เพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างสื่อที่ใช้ในการออกแบบกับการแก้ปัญหาสถานที่ไม่มีตัวตน (Non-place)

ตาราง 2 วิเคราะห์เนื้อหาภาพแบบไขว้ระหว่างสื่อกับทฤษฎีสถานที่ไม่มีตัวตน
ที่มา : ผู้วิจัย

สื่อ	การแก้ปัญหาสถานที่ไม่มีตัวตน							รวม
	Relation	Identity (I)	History (H)	R + I	R + H	I + H	R + I + H	
1. สติ๊กเกอร์ตัวอักษรติดพื้น (Flooring decal typography)								2
- Princeton Internal Atrium				1				
- Barrage Talk				1				
2. ศิลปินรับเชิญ/ ศิลปินว่าจ้าง (Invited artist/ Commissioned Artist)								5
- Ausgrid		1						
- MacLaren Youth Correctional Facility							1	
- 1MQ Workplace		1						
- Cal Poly		1						
- 111 Java Corners		1						
3. งานคอลลาจ (Collage) ที่สร้างจากวัสดุเหลือใช้ (โปสเตอร์เก่า)								1
- 222 Java Corners		1						
4. ภาพประกอบสร้างโดยนักออกแบบ (Illustration created by graphic designer)								4
- University of Iowa Hospitals, Stead Family Children's Hospital		1						
- Sparkman Wharf		1						
- LinkedIn Mountain View		1						
- Hyundai Card Music Library		1						

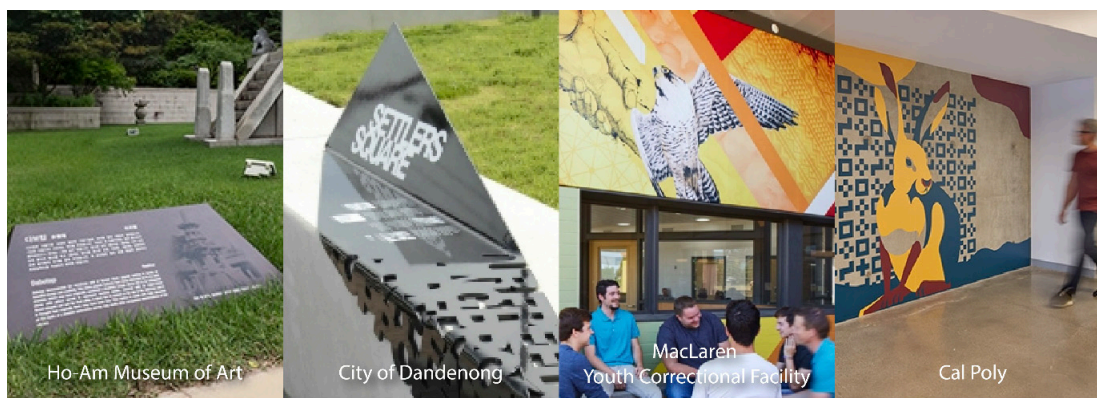
5. ประติมากรรมลอยตัวแบบโมเดิร์น (Modern Free-standing Sculpture)								2
- Te Kaapuia o Te Waoku—The Discovery Garden		1						
- Origami—Forest Breeze Resort Sanya				1				
6. ประติมากรรมปูนต่ำแบบโมเดิร์น (Modern Bas-relief Sculpture)								1
- Pike & Rose						1		
7. ประติมากรรมลอยตัวแบบสมจริง (Realistic Free-standing Sculpture)								1
- Jackalope Morning Peninsula						1		
8. ประติมากรรมปูนต่ำแบบสมจริง (Realistic Bas-relief Sculpture)								1
- NIKE—Winged Goddess of Victory		1						
9. ศิลปะแบบจัดวาง (Installation Art)								2
- W Shanghai (W Hotel)						1		
- Randen Arashiyama Station		1						
10. ศิลปะตกแต่งผนัง (Exterior Mural Decoration)								2
- The Avenue at White Marsh		1						
- Buffalo State College Donor Recognition Wall		1						
11. ลวดลาย (Pattern)								1
- Te Hauauru Reserve—Westgate Town Park		1						
12. ลวดลายเรขาคณิต								1
- First Sentier Investors Workplace		1						
13. เฟอร์นิเจอร์ไม้ธรรมชาติตกแต่งด้วยลวดลาย (Natural wood furniture with decorative pattern)								1
- Hobsonville Point Habitat Markers				1				
14. เฟอร์นิเจอร์กึ่งนิทรรศการตกแต่งด้วยตัวอักษร (Semi-exhibition furniture decorated with typography)								1
- City of Dandenong Interpretive Structures							1	
15. เฟอร์นิเจอร์ในร่ม (Indoor Furniture)								3
- QT Melbourne				1				
- Truett's Chick-fil-A				1				
- Delmore "Buddy" Daye Learning Institute Office				1				
16. ภาพถ่ายปรับเธรชโฮลด์ (Image thresholding)								1
- Interface Headquarters Facade		1						
17. ภาพถ่ายแบบสมจริง (Realistic Image)								3

- T3 Minneapolis		1						
- Deloitte Canada		1						
- QT Sydney Hotel		1						
18. เฟอร์นิเจอร์วัสดุเรืองแสงและตัวอักษร (Illumination และ Typography) ที่มีรูปลักษณะภายนอกดูเป็นกลาง (Neutral) เมื่อติดตั้งในสถาปัตยกรรมที่มีความเป็นพลเมืองโลกสูงอยู่แล้ว								1
- MuseumLab				1				
19. ใช้องค์ประกอบตัวอักษร (Typography) ที่มีรูปลักษณะภายนอกดูเป็นกลาง (Neutral) เมื่อผลงานมีเนื้อหาที่เรียกร้อง (Voice) ความความเป็นพลเมืองโลกสูงอยู่แล้ว								
- AFROPUNK Festival (Rebrand)		1						
- New York Asian Film Festival		1						
20. ประติมากรรม								1
- Sarang Global Mission Center Clock Tower				1				
21. ป้ายบอกทาง (Wayfinding) กิ่งนิทรรศการ								1
- Ho-Am Museum							1	
22. วิดีโอโปรเจกชัน (Video Projection)								1
- Foresta Lumina							1	
รวม	0	20	0	11	0	3	4	38
%	0	52	0	29	0	8	11	100%

จากการวิเคราะห์จะเห็นว่าทุกผลงานล้วนมีความเกี่ยวข้องกับการสร้างอัตลักษณ์ไม่ทางใดก็ทางหนึ่งทั้งสิ้น ผู้วิจัยไม่พบงานที่สร้างความสัมพันธ์อย่างเดียว ไม่พบงานที่สร้างประวัติศาสตร์อย่างเดียว และไม่พบงานที่สร้างประวัติศาสตร์กับความสัมพันธ์ไปพร้อม ๆ กัน ผลงานที่สร้างอัตลักษณ์อย่างเดียวนั้นมีจำนวนมากถึง 20 ผลงานซึ่งนับว่าเกินครึ่งหนึ่งของตัวอย่างผลงานทั้งหมด ในขณะที่ผลงานที่มีประมาณรองลงมาคือผลงานที่ช่วยสร้างความสัมพันธ์ไปพร้อม ๆ กับอัตลักษณ์ซึ่งมีอยู่ 29 เปอร์เซ็นต์ โดยความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นนี้มีลักษณะเป็นกิจกรรมให้คนเข้าไปมีส่วนร่วม ไม่ว่าจะเป็น นิทรรศการ เฟอร์นิเจอร์ ประติมากรรม เฟอร์นิเจอร์ เคาน์เตอร์ประชาสัมพันธ์ อีเวนต์ เป็นต้น เป็นที่น่าสังเกตว่าผลงานที่สร้างประวัติศาสตร์ควบคู่กับอัตลักษณ์มีเพียง 3 ผลงาน ในขณะที่ผลงานที่สร้างครบทั้ง 3 อย่าง (ความสัมพันธ์ อัตลักษณ์ และประวัติศาสตร์) มี 4 ผลงาน

เมื่อกล่าวถึงการออกแบบเรขศิลป์เพื่อช่วยสร้างสรรค์สถานที่ (Placemaking) คนทั่วไปมักนึกถึงงานป้ายบอกทาง (Wayfinding) แต่จากการวิเคราะห์พบว่างานที่ SEG D คัดเลือกให้เข้ารอบนั้น มีงานป้ายบอกทางอยู่น้อยมาก ข้อมูลนี้สอดคล้องกับแนวคิด Non-place ของมาร์ก ออเชีว่า พื้นที่ที่เต็มไปด้วยป้าย หรือ Signboard เช่น ทางด่วน หรือ สถานที่ท่องเที่ยวแบบมวลชน (Mass Tourism) มีเป้าหมายเพื่อดึงดูดหรือเร่งเร้าให้คน “ผ่าน” เข้ามา และผ่านออกไปอย่างรวดเร็วจนผู้คนแทบไม่มีปฏิสัมพันธ์ใด ๆ กับพื้นที่เลย ยิ่งเมื่อคัดเลือกให้เหลือเพียง 38 ผลงาน

ที่สะท้อนแนวคิดพลเมืองโลกด้วยแล้ว จะเหลือเพียง 1 ผลงาน คือ Ho-Am Museum ซึ่งก็มีได้มีลักษณะเป็นป้ายบอกทางล้วน ๆ แต่เป็นป้ายกึ่งนิทรรศการ



ภาพประกอบ 3 : ตัวอย่างผลงานเรขศิลป์ที่มีลักษณะกึ่ง “นิทรรศการ”

ที่มา : “exhibitions,” Society for Experiential Graphic Design, Accessed in March 20, 2021, <https://segd.org/>.

หากพิจารณาจากมุมมองของวิธีการที่เลือกใช้จะพบว่า “ศิลปินรับเชิญ” เป็นรูปแบบที่ได้รับความนิยมสูงสุด (5 ผลงาน) รองลงมาคือ “ภาพประกอบสร้างโดยนักออกแบบเรขศิลป์” (4 ผลงาน) อันที่จริงทั้งสองรูปแบบมีลักษณะร่วมกันอย่างหนึ่ง คือ ใช้งานศิลปะแบบจิตรศิลป์ (Fine Art) ที่ใช้สื่อจิตรกรรม (Painting) เพื่อช่วยในการสร้างสรรค์สถานที่ (Placemaking) ต่างกันเพียงลักษณะของการว่าจ้าง แบบแรกว่าจ้างศิลปินอิสระในขณะที่แบบหลังว่าจ้างบริษัทออกแบบที่มีนักออกแบบมืออาชีพ หากมองจากมุมมองของนักเศรษฐศาสตร์อย่าง David Throsby ผู้เป็นเจ้าของแนวคิดทุนทางวัฒนธรรมเพื่ออุตสาหกรรม สร้างสรรค์ หรือ Cultural Capital for Creative Industries สามารถวิเคราะห์ได้ว่า ทั้งผลงานที่สร้างโดยศิลปินและผลงานที่สร้างโดยนักออกแบบล้วนมีคุณค่าเท่ากันเมื่อสร้างเสร็จใหม่ ๆ อย่างไรก็ตามหากมองในระยะยาวงานที่สร้างโดยศิลปินมีแนวโน้มจะเสื่อมคุณค่าช้ากว่า ทั้งนี้เพราะมูลค่าของงานออกแบบมีปัจจัยที่เข้ามาเกี่ยวข้องหลายอย่างเช่น กระแสความนิยม (Trend) ตลอดจนการบำรุงรักษาให้ดูใหม่อยู่ตลอด ต่างกับงานจิตรกรรมที่ไม่ต้องคำนึงถึงเทรนด์มากนัก ยิ่งไปกว่านั้นงานจิตรกรรมที่ฝาผนังที่ดูเก่าและเชยบางคนกลับยิ่งเห็นคุณค่าในฐานะที่เป็นของแท้ (Authentic)

จากการวิเคราะห์พบว่าบางผลงานที่แม้จะสร้างสรรค์พื้นที่ (Placemaking) ได้ดี แต่ก็ยังอาจจะแก้ปัญหาสถานที่ที่ไม่มีตัวตนได้ไม่สมบูรณ์ (ยังมีปัญหาในบางมิติ ได้แก่ ประวัติศาสตร์ ความสัมพันธ์กับคน และอัตลักษณ์) อย่างไรก็ตามพบว่ามี 4 ผลงานที่เป็นตัวอย่างที่ดีมากของงานที่ช่วยแก้ปัญหาสถานที่ที่ไม่มีตัวตนได้ครบทุกมิติ ได้แก่ Ho-Am Museum และ City of Dandenong ซึ่งใช้เครื่องมือเป็นนิทรรศการ ส่วนผลงาน Foresta Lumina ซึ่งเป็นโอเวนด์กึ่งนิทรรศการสำหรับการท่องเที่ยวในยามค่ำคืน และงานสุดท้ายคือ MacLaren Youth Correctional Center ที่ใช้งานจิตรกรรมเพื่อเป็นฐานต่อยอดสู่การจัดโอเวนด์ให้ผู้เฒ่าผู้แก่มาเล่นทานพื้นบ้านให้เด็ก ๆ ฟัง โดยใช้จิตรกรรมฝาผนังเป็นดังภาพประกอบนิทาน ในส่วนของประวัติศาสตร์สังเกตได้ว่าประวัติศาสตร์ทั้ง 4 เรื่องเป็นเรื่องเล่าที่ย้อนกลับไปเพียง 1 หรือ 2 ชั่วโมงคนเท่านั้น (ไม่ใช่ประวัติศาสตร์ที่เล่าย้อนไปหลายร้อยปี) เช่น เรื่องเล่าวิญญาณในป่าของชน

พื้นเมือง (Foresta Lumina), เรื่องเล่านิทานพื้นบ้านของชนพื้นเมือง (MacLaren Youth Correctional Center), เรื่องเล่าประวัติของสถาปัตยกรรม (Ho-Am Museum) และเรื่องเล่าชีวประวัติผู้อพยพรุ่นแรก (City of Dandenong) ประวัติศาสตร์เหล่านี้ตรงกับนิยามของคำว่าประวัติศาสตร์เชิงมานุษยวิทยาของมาร์ก ออเซ ที่ยืนยันว่าประวัติศาสตร์คือความทรงจำอันเป็นชุดของอีเวนต์ (Serie of Events) ที่ดำเนินต่อเนื่องกันไม่ขาดสาย ทั้ง 4 ผลงานแสดงถึงความพยายามที่จะทำให้ความทรงจำของคนรุ่นปัจจุบันต่อเชื่อมกับคนรุ่นก่อนหน้าขึ้นไป 1-2 รุ่น เพื่อให้ความทรงจำของสถานที่เหล่านั้นไม่ขาดตอนลง

3. การวิเคราะห์เนื้อหาภาพในเชิงคุณภาพ (Qualitative Visual Content Analysis)

ตาราง 3 วิเคราะห์เนื้อหาภาพเชิงคุณภาพ

ที่มา : ผู้วิจัย

หมวดหมู่/ Category (ตัวแปร)	ทางเลือก/ Options (ค่าตัวแปร)	แนวทางการออกแบบ (Design Execution)	ทฤษฎีที่มารองรับ (Theoretical Back- ing)
- เรขศิลป์เพื่อแก้สถานที่ ไม่มีตัวตนชนิดใด	แก้ที่กิจกรรม (ความสัมพันธ์)	อีเวนต์,เฟอร์นิเจอร์, นิทรรศการ, ประติมากรรม ลอยตัวที่เข้าไปปฏิสัมพันธ์ ด้วยได้	ทฤษฎีสถานที่ไม่มีตัวตน (Non-place) ของ Marc Augé
	แก้ที่อัตลักษณ์	งานเรขศิลป์ทั่วไป, จิตรกรรม, ภาพประกอบ	
	แก้ที่ประวัติศาสตร์	นิทรรศการทั้งในเชิงให้ ข้อมูล (ที่ไม่เกินไปจน คนในท้องถิ่นไม่เคยได้ยิน จากปู่หรือทวดของตน) หรือ การใช้นิทรรศการ แสดงผลงานศิลปะที่สร้าง โดยศิลปินท้องถิ่นและมี เนื้อหาเกี่ยวข้องกับพื้นที่	
- ภูมิสถาปัตย์ของผู้สร้างสรรค์ (ศิลปิน/ นักออกแบบ)	คนในพื้นที่	ศิลปินรับเชิญจากคนใน พื้นที่	การยอมรับกันความเป็น อื่น (คนต่างเชื้อชาติ) ในเชิง พลเมืองโลก
	คนนอกพื้นที่	นักออกแบบมืออาชีพ/ ศิลปินรับเชิญจากภายนอก แต่ต้องให้ชุมชนมีส่วนร่วม บางส่วน	

- ความหลากหลายทางเชื้อชาติของคนในพื้นที่	หลากหลายมาก	นำเสนอ “เนื้อหา”	การยอมรับกันความเป็นอื่น (คนต่างเชื้อชาติ) ในเชิงพลเมืองโลก
	ไม่หลากหลาย	นำเสนอสไตล์ของงานสร้างสรรค์	
- เป้าหมายของเจ้าของโครงการ	ต้องการเรียกร้องให้เห็นคุณค่า “ความเป็นอื่น” หรือ otherness ในสังคม	เน้นการใช้ตัวอักษร สื่อสารให้ตรงไปตรงมาที่สุด	การยอมรับคุณค่าของคนต่างเชื้อชาติและต่างวัฒนธรรมแบบพลเมืองโลก และ ทูทางวัฒนธรรมเพื่ออุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของ David Throsby
	ต้องการคุณค่าเชิงสุนทรียศาสตร์	เน้นภาพที่สวยงาม สื่อสารทางอ้อม	
- การแข่งขันในธุรกิจบริการ	แข่งขันสูง	ควรใช้วัฒนธรรมลูกผสมที่คนเข้าถึงได้ง่ายเพราะจะทำให้เข้าใจได้ง่ายกว่า	ทูทางวัฒนธรรมแบบพลเมืองโลกจากงานวิจัยของ Coulangeon
	แข่งขันต่ำ	ใช้วัฒนธรรมของแท้ได้อย่างเต็มที่	
- สภาพแวดล้อม	แหล่งธรรมชาติ	มีเนื้อหาเกี่ยวกับ ต้นไม้ สัตว์ และความเชื่อด้านจิตวิญญาณ	การออกแบบเรขศิลป์เพื่อสิ่งแวดล้อม และการตระหนักถึงภัยคุกคามโลกในเชิงพลเมืองโลก
	เมือง	เนื้อหาเรื่องศิลปะท้องถิ่น คนท้องถิ่น การใช้ศิลปะ	
- แผนธุรกิจ	ต่อเนื่อง/ ระยะยาว	ใช้รูปแบบทูทางวัฒนธรรมเชิงสร้างสรรค์ได้ทุกชนิด เพราะสามารถมีรายได้มาจุนเจือค่าบำรุงรักษา ค่าเสื่อม ค่าลิขสิทธิ์ ตลอดจนและค่าการตลาดที่อาจจะตามมาในอนาคต	ทูทางวัฒนธรรมเชิงอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
	ทูทางวัฒนธรรมเชิงอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	ใช้รูปแบบ Fine Art เป็นหลัก (จิตรกรรม ประติมากรรม ดนตรี วรรณกรรม ศิลปะการแสดง หัตถกรรม ประเพณี) เพื่อหลีกเลี่ยงการใช้จ่ายในอนาคต	

- เงินลงทุน	มาก	วัสดุสามมิติ, วัสดุที่คงทน ถาวร, สื่อดิจิทัล	Signage Pyramid Model
	น้อย	สติ๊กเกอร์, งานชั่วคราว, ดึงดูดใจด้วยสีสัน	

ผลสรุปการดำเนินการวิจัย/ อภิปรายผล

สิ่งที่น่าสนใจจากการวิจัยคือ ผลงานที่สามารถจัดให้อยู่ในกลุ่ม Banal Cultural Omnivorousness นั้น แม้จะมีอยู่ด้วยกันเพียง 3 ผลงาน แต่ก็ล้วนเกิดขึ้นกับโครงการที่มีเจ้าของเป็นองค์กรขนาดใหญ่ ได้แก่ W Hotel, First Sentier Investors Workplace และ Te Hauauru Reserve ซึ่งจริง ๆ ทั้งสามองค์กรแล้วก็มีสถานะเป็น Elite หรือผู้มีอำนาจนำในวงการบริการ (โรงแรม สถาบันการเงิน และภาครัฐ) สิ่งนี้ขัดแย้งกับทฤษฎีของ Hiro Saito ที่มองว่าการผสมผสานของวัฒนธรรมแบบพื้นบ้านจะเกิดในสังคมที่คนมีฐานะปานกลางจนถึงฐานะยากจน (เขาจึงเรียกความสัมพันธ์แบบนี้ว่า Banal) อย่างไรก็ตามการค้นพบนี้ Coulangeon ที่กล่าวว่า ธุรกิจบริการมีแนวโน้มที่จะเกี่ยวข้องกับชนชั้นกลางซึ่งมีแนวโน้มที่บุคลากรในธุรกิจบริการจะมีลักษณะ “ไม่เลือกมาก” (Less Selective) กับเรื่องทางวัฒนธรรมนัก

หากพิจารณาจาก 38 ผลงานในภาพรวม จะเห็นว่าความเป็นนิทรรศการแฝงอยู่ในงานหลายชิ้นไม่ว่าจะเป็นนิทรรศการแบบชัดเจน เช่น Ho-Am Museum และ City of Dandenong การตกแต่งผนังโดยศิลปินรับเชิญหรือนักออกแบบเรขศิลป์ก็มีลักษณะคล้ายนิทรรศการในแกลอรีเช่นกัน เพียงแต่ไม่ได้ใส่ไว้ในกรอบรูป การค้นพบนี้อาจจะขัดแย้งกับหลักการออกแบบเรขศิลป์เพื่อสิ่งแวดล้อมของ Calori และ Vanden-Eynden ซึ่งได้เสนอว่าป้ายบอกทางหรือ Wayfinding ควรมุ่งพัฒนาให้มีลักษณะ Passive มากกว่า Active (เช่น บอกโซนด้วยการเปลี่ยนลายกระเบื้องปูพื้นแทนการใช้ตัวหนังสือ การเปิดมุมมองให้เห็นลิฟต์แทนที่จะติดป้ายบอกทางไปลิฟต์) แต่การวิเคราะห์ทำให้เห็นว่าคนที่คนได้มีโอกาสเข้าถึงป้ายนิทรรศการซึ่งให้ข้อมูลเชิงลึกของสถานที่กลับช่วยสร้างกิจกรรม/ ความสัมพันธ์ระหว่างคนกับสถานที่ได้ดียิ่งขึ้น จริงอยู่ที่หลักการของป้ายบอกทางมักได้รับการพิจารณาให้เป็นแนวทางหลักในการออกแบบเรขศิลป์เพื่อสิ่งแวดล้อม ทว่าอาจจะนำมาใช้กับเรขศิลป์เพื่อสิ่งแวดล้อมไม่ได้ทั้งหมด

จากการวิเคราะห์ 3 ครั้งในการวิจัยชิ้นนี้ โดยสองครั้งแรกเป็นการวิเคราะห์ในเชิงปริมาณเพื่อให้เห็นความถี่หรือรูปแบบซ้ำซึ่งช่วยบ่งบอกจุดเด่นที่สำคัญของงานเรขศิลป์แบบพลเมืองโลกได้เป็นอย่างดี รูปแบบซ้ำเหล่านี้เป็นเครื่องมือสำคัญที่จะนำไปสู่การวิเคราะห์ครั้งสุดท้าย (ครั้งที่ 3) ซึ่งเป็นการวิเคราะห์ เชิงคุณภาพเพื่อหาข้อสรุปอันจะเป็นแนวทางในการทำงานของนักออกแบบเรขศิลป์ต่อไป

ผลของการวิจัยชี้ให้เห็นว่าแนวคิดพลเมืองโลกเป็นหนึ่งในเครื่องมือที่จะช่วยให้นักออกแบบเรขศิลป์สามารถมีแนวทางแก้ไขปัญหาสถานที่ที่ไม่มีตัวตน (Non-place) ได้จริง รวมถึงการสร้างสรรค์สถานที่ (Placemaking) ได้อีกด้วย โดยสรุปสิ่งที่ต้องคำนึงถึงเป็น 8 หัวข้อสำคัญ (ซึ่งได้จากการวิเคราะห์เนื้อหาเชิงคุณภาพ) ดังนี้

1. คำนึงถึงความเป็นสถานที่ที่ไม่มีตัวตน (Non-place) ของโครงการ ต้องไม่ลืมว่าเรขศิลป์ช่วยแก้ปัญหาเรื่องอัตลักษณ์ของพื้นที่ได้ดียิ่งแล้ว แต่หากพื้นที่ต้องการเพิ่มความสัมพันธ์ ก็จำเป็นต้องปรับงานออกแบบให้มีลักษณะเป็นกิจกรรม เช่น นิทรรศการหรือเฟอร์นิเจอร์ หากพื้นที่ต้องการประวัติศาสตร์ ก็อาจจะใช้นิทรรศการหรืออิวেন্ট

2. คำนึงถึงภูมิปัญญาของผู้สร้างสรรค์ผลงาน หากเป็นไปได้นักออกแบบควรพิจารณาการทำงานร่วมกับศิลปิน

ในท้องที่เป็นลำดับแรก แต่หากมีข้อขัดข้อง นักออกแบบสามารถสร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเอง โดยมีข้อแม้ว่าชุมชนควรมีส่วนร่วมให้มากที่สุด

3. คำนึงถึงความหลากหลายทางเชื้อชาติของคนในพื้นที่ หากเชื้อชาติมีความหลากหลายน้อย นักออกแบบสามารถแสดงออกถึงสไตล์ของตนได้เต็มที่ แต่หากมีความหลากหลายของเชื้อชาติสูง นักออกแบบควรคำนึงถึงเนื้อหาเป็นสำคัญ

4. คำนึงถึงเป้าหมายของโครงการ หากโครงการต้องการเน้นเนื้อหาอย่างเข้มข้น การใช้ตัวอักษรเป็นองค์ประกอบหลักจะช่วยสื่อสารได้ดีกว่าภาพ

5. คำนึงถึงการแข่งขันในธุรกิจบริการ อัตลักษณ์เชิงวัฒนธรรมที่ลึกซึ้งหรือเป็นของแท้มากจนเกินไป อาจทำให้ลูกค้าหรือนักท่องเที่ยว (ซึ่งเป็นคนนอกพื้นที่ที่ไม่เข้าใจ)

6. คำนึงถึงสภาพแวดล้อม หากที่ตั้งโครงการตั้งอยู่ในแหล่งธรรมชาติ นักออกแบบต้องให้ความสำคัญกับประเด็นธรรมชาติรอบตัวก่อนการใช้วัฒนธรรม (ที่มนุษย์สร้าง) แต่หากที่ตั้งโครงการอยู่ในพื้นที่เมือง นักออกแบบสามารถนำแรงบันดาลใจจากทั้งวัฒนธรรม เชื้อชาติ หรือธรรมชาติมาใช้ก็ได้

7. แผนธุรกิจ หากโครงการเป็นการลงทุนแบบทำครั้งเดียว (ไม่มีบซ่อมบำรุง) ควรพิจารณาใช้รูปแบบวิจิตรศิลป์ โดยเฉพาะงานที่สร้างโดยศิลปินท้องถิ่น เพราะคุณค่าของผลงานจะไม่ลดลงตามกาลเวลา ไม่ว่าเทรนด์จะเปลี่ยนไปหรืองานจะเก่าโหมลงเพียงใด คนก็ยังให้คุณค่ากับงานศิลปะอยู่ดี

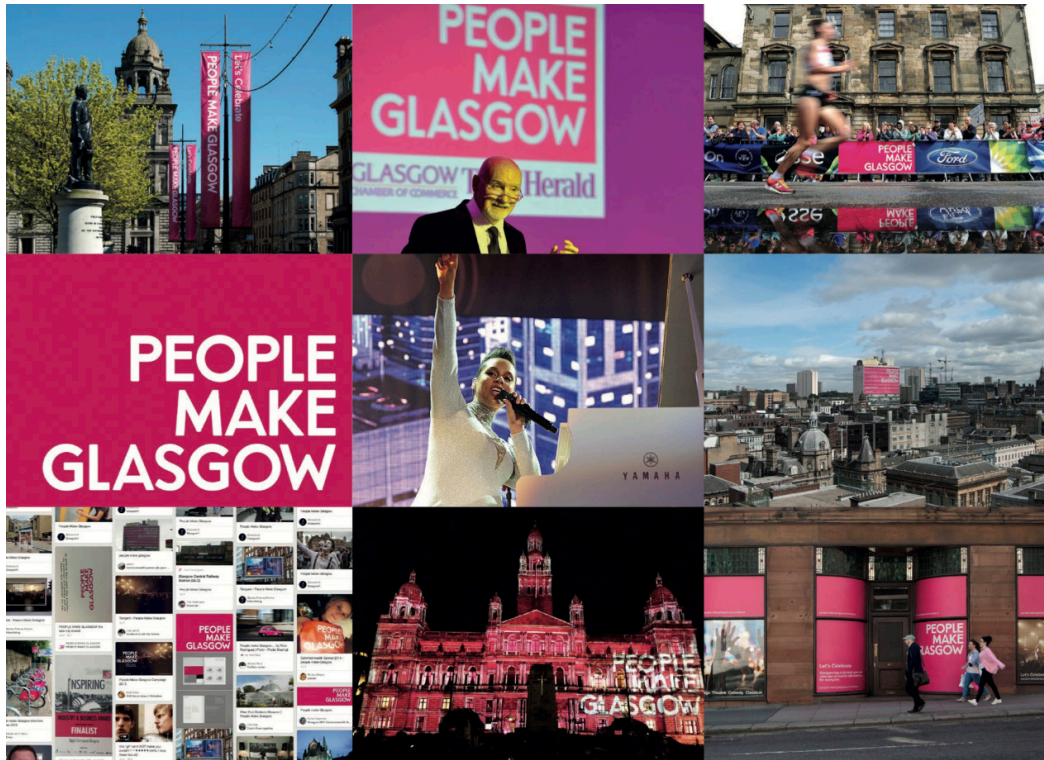
8. เงินลงทุน มีผลกับวัสดุที่เลือกใช้ในงานออกแบบมากที่สุด เป็นเหตุผลอย่างตรงไปตรงมา นั่นคือ หากมีเงินลงทุนมากก็ย่อมได้งานที่คงทน ถาวร เช่น ป้ายบอกทางถาวร หรือ เรขศิลป์ตกแต่งหน้าาก (facade) ของอาคาร แต่หากมีทุนน้อยก็ต้องยอมรับสภาพว่าอายุการใช้งานย่อมต้องสั้นกว่า อาจพิจารณาเป็นงานอีเวนต์หรืองานศิลปะติดตั้งแทน

ในส่วนท้ายของบทความวิจัยจะเป็นการอภิปรายถึงผลลัพธ์ทั้ง 8 (ที่ได้จากการวิเคราะห์ตัวอย่าง ผลงานของ SEG D) ไปเปรียบเทียบกับผลงานออกแบบเรขศิลป์ของบริษัท Tangent Graphic ที่ชื่อว่า “PEOPLE MAKE GLASGOW” ซึ่งเป็นงานประเภท City Branding โดยเว็บไซต์ peoplemakeglasgow.com ในหัวข้อ Historic Glasgow ได้ระบุอย่างชัดเจนว่าอัตลักษณ์สำคัญของกลาสโกว์คือ Vibrant and Cosmopolitan แม้กลาสโกว์จะเป็นเมืองเก่าและมีสถาปัตยกรรมประเภท Gothic Revival ที่สวยงามจำนวนมาก แต่ตัวเมืองโดยรวมกำลังเสื่อมตัว (Dilapidated) อันเนื่องมาจากการย้ายฐานการผลิตของโรงงานอุตสาหกรรม เหล่าอาคารคอนกรีตที่สร้างขึ้นช่วงบูมของอุตสาหกรรมกลายเป็นอาคารร้าง ที่ดูไม่เป็นมิตรกับคนที่เดินผ่านไปมาบนท้องถนน มีคนไร้บ้านจำนวนมาก ยิ่งไปกว่านั้นกลาสโกว์ยังมีชื่อเสียง เรื่องน้ำเจ็นอง (Puddle) บนถนนอีกด้วย สิ่งที่ Tangent Graphic ทำนั้นสอดคล้องกับ 8 ผลลัพธ์ที่ได้จาก การวิเคราะห์ ดังนี้ 1. เข้าไปแก้ปัญหาพื้นที่ที่เป็นสถานที่ที่ไม่มีตัวตนให้มีอัตลักษณ์ เช่น การหุ้มอาคารคอนกรีตสูงสไตล์ Brutalism ด้วยกราฟิกพื้นหลังสีชมพูขนาดใหญ่พร้อมคำว่า People make Glasgow เป็นการสร้างจุดเด่นให้ตึกและเมืองไปพร้อม ๆ กัน 2. ผู้ก่อตั้ง Tangent Graphic ทั้งสามคนต่างพบกันระหว่างเป็นนักเรียนวิชาการาฟิคดีไซน์ในเมืองกลาสโกว์และเมื่อเรียนจบก็เปิดสตูดิโอทำงานต่อที่เมืองจึงนับว่าเป็น “คนใน” ของกลาสโกว์คนหนึ่ง 3. แคมเปญที่คำนึงถึง “ผู้คน” หรือ People ทุกคนที่อาศัยอยู่ใน กลาสโกว์ ทำให้ลดความรู้สึกเหยียดเชื้อชาติลงไปได้ระดับหนึ่ง 4. การเลือกสื่อสารด้วยตัวอักษร ทำให้สื่อ เนื้อหาได้ลึกกว่าภาพ 5. แคมเปญ People make Glasgow แทบจะไม่มีการใช้อัตลักษณ์เชิง วัฒนธรรมเลย หรือมีก็น้อยมาก ทั้งนี้เพราะ

ต้องการสร้างภาพลักษณ์ให้เมืองกลาสโกว์เป็นเมืองท่องเที่ยวที่ดึงดูดคน จำนวนมากได้ (สิ่งนี้ต่างจากประเทศไทย ที่นิยมสร้างแบรนด์ของเมืองที่อาศัยองค์ประกอบ ทางวัฒนธรรม เช่น ภาพโบราณสถาน หรือภาพลวดลายท้องถิ่น)

6. งานออกแบบทั้งหมดอยู่ในเขตเมืองจึงไม่ ได้อ้างอิง องค์ประกอบทางธรรมชาติเลย 7. โครงการนี้เป็นโครงการ ระยะยาวต่อเนื่องหลายปี ดังนั้นรูปแบบ จึงไม่จำเป็น ต้องเป็นสไตล်จิตรศิลป์เหมือนงานที่ลงทุนเพียงครั้งเดียว

8. เงินลงทุนในงานนี้มีสูงมาก ดังนั้นจึงทำงาน ขนาดใหญ่ได้อย่างเต็มที่และทำเป็นงานถาวรได้หลายต่อหลายชิ้น



ภาพประกอบ 5 : PEOPLE MAKE GLASGOW

ที่มา : “Marketing Society Star Awards Showcase,” People make Glasgow, Accessed in March 19, 2021, <https://starawards.marketingsociety.com/>.

ภาคผนวก

รายชื่อผลงานทั้ง 38 ผลงานที่นำมาเป็นตัวอย่างในการวิจัย

1. Princeton Internal Atrium (2020)
2. Ausgrid (2020)
3. Te Kaapuia o Te Waoku — The Discovery Garden (2020)
4. The Avenue at White Marsh (2020)
5. Barrage Talks (2020)
6. MuseumLab (2020)
7. MacLaren Youth Correctional Facility (2020)
8. Te Hauauru Reserve — Westgate Town Park (2020)
9. First Sentier Investors Workplace (2020)
10. 1MQ Workplace (2020)
11. Hobsonville Point Habitat Markers (2020)
12. W Shanghai (W Hotel) (2019)
13. Interface Headquarters Façade (2019)
14. ORIGAMI—Forest Breeze Resort Sanya (2019)
15. Delmore “Buddy” Daye Learning Institute Office (2019)
16. AFROPUNK Festival (Rebrand) (2019)
17. Sparkman Wharf (2019)
18. NIKE—Winged Goddess of Victory (2019)
19. Cal Poly (2019)
20. Jackalope Mornington Peninsula (2019)
21. University of Iowa Hospitals, Stead Family Children's Hospital (2018)
22. QT Melbourne (2018)
23. New York Asian Film Festival (2018)
24. 111 Java Corners (2018)
25. 222 Java Corners (2018)
26. Truett's Chick-fil-A (2018)
27. LinkedIn Mountain View (2018)
28. SaRang Global Mission Center Clock Tower (2018)
29. T3 Minneapolis (2018)
30. Pike & Rose (2017)
31. Ho-Am Museum (2017)

32. Buffalo State College Donor Recognition Wall (2017)
33. Deloitte Canada (2017)
34. Hyundai Card Music Library (2016)
35. QT Sydney Hotel (2016)
36. Randen Arashiyama Station (2016)
37. Foresta Lumina (2016)
38. City of Dandenong Interpretive Structures (2016)

บรรณานุกรม

“Arjun Appadurai - The Cosmopolitanism of the Urban Poor: An Example from Mumbai, India.”

Posted by Università degli Studi di Milano - Bicocca, January 14, 2013. Video, 55:40.

<https://www.youtube.com/watch?v=X91C12zz6RI>.

Augé, Marc. *Non-Places: An Introduction to Supermodernity*. London: Verso, 1995.

Bell, Philip. "Content Analysis of Visual Images." In *Handbook of Visual Analysis*, 10-34.

London: SAGE Publications, 2001.

Bourdieu, Pierre. *Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste*. London: Routledge & Kegan Paul, 1984.

Calori, Chris, and David Vanden-Eynden. *Signage and Wayfinding Design: A Complete Guide to Creating Environmental Graphic Design Systems*. New Jersey: Wiley, 2015.

Charoenrat, Passarat, and Siripen Dabphet. "Tourists' Place Meaning and Place Identity Ascribed to a Military Tourism." *Journal of Business, Economics and Communications* 15, no. 2 (May-August 2020): 125-147.

พรรษรัตน์ เจริญรัตน์ และ ศิริเพ็ญ ดาบเพชร. "ความหมายและอัตลักษณ์ของการท่องเที่ยวในเขตพื้นที่ทหาร : มุมมองของนักท่องเที่ยว." *วารสารบริหารธุรกิจ เศรษฐศาสตร์และการสื่อสาร* ปีที่ 15, ฉบับที่ 2 (พฤษภาคม-สิงหาคม 2563): 125-147.

Coulangeon, Philippe. "Cultural Openness as an Emerging Form of Cultural Capital in Contemporary France." *Cultural Sociology* 11, no. 2 (2017): 145-164.

Fulgoni, Gian M. "The Rise of the Digital Omnivore: What It Means for Advertisers, Publishers, and App Developers." *Journal of Advertising Research* 55, no. 2 (2015): 115-119.

Fuller, Gillian. "The Arrow—Directional Semiotics: Wayfinding in Transit." *Social Semiotics* 12, no. 3 (2002): 231-244.

Horwitz, Jamie. "Fabricating Pluralism." *Architectural Design* 75, no. 5 (2006): 24-31.

Igarashi, Hiroki, and Hiro Saito. "Cosmopolitanism as Cultural Capital: Exploring the Intersection of Globalization, Education and Stratification." *Cultural Sociology* 8, no. 3 (2014): 222-239.

Jarness, Vegard. "Modes of Consumption: From 'What' to 'How' in Cultural Stratification Research." *Poetics* 53 (2015): 65-79.

Khrueafa, Phongsathorn and Araya Srikanlaynabuth. "Elements and Design Principles for Communication of Cultural Capital of Ratchaburi Province." *Mekong-Salween Civilization Studies Journal* 11, no. 1 (January-June 2020): 129-151.

พงษ์ธร เครือฟ้า และ อารยะ ศรีกัลยาณบุตร. "องค์ประกอบและหลักการออกแบบเพื่อสื่อสารทุนทางวัฒนธรรมของจังหวัดราชบุรี." *วารสารอารยธรรมศึกษา โขง-สาละวิน* ปีที่11, ฉบับที่ 1 (มกราคม-มิถุนายน 2563): 129-51.

Luo, Mengyu. "The Omnivore Turn in Cultural Production: Case Study of China's Rainbow Chamber Singers." *International Journal of Cultural Studies* 23, no. 1 (2019): 81-101.

Nitsch, Judi. "Like Nowhere Else: Tourism and the Remaking of Place in Julian Barnes's 'England, England'." *The Journal of the Midwest Modern Language Association* 48, no. 1 (2015): 45-65.

Ozesen, Yasin, and Deniz Hasirci. "Learning About Wayfinding in Complex Interiors: The Airport as a "Non Place"." *12th annual International Conference of Education, Research and Innovation* (2019): 2054-2061.

Roberts, Les. "The Rhythm of Non-Places: Marooning the Embodied Self in Depthless Space." *Humanities* 4 (2015): 569-599.

Saito, Hiro. "An Actor-Network Theory of Cosmopolitanism." *Sociological Theory* 29, no. 2 (2011): 124-149.

Thipsumalai, Phattranit. "Analysis of Invention Culture and Identity Communication: A Case Study of Lanna Spa Industry." Master thesis, Chiangmai University, 2014.

ภัทรานิษฐ์ ทิพย์สุมาลัย. "การวิเคราะห์วัฒนธรรมประดิษฐ์และการสื่อสารอัตลักษณ์ กรณีศึกษา อุตสาหกรรมสปา ล้านนา." *วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโท* มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2557.

Throsby, David. "Cultural Capital." *Journal of Cultural Economics* 23, no. 1 (1999): 3-12.

Throsby, David. "The Concentric Circles Model of the Cultural Industries." *Cultural Trends* (2008): 147-164.

Williamson, Kristy, Lisa M. Given, and Paul Scifleet. "Qualitative Data Analysis." In *Research Methods: Information, Systems, and Contexts*, 462-467. Cambridge: Elsevier, 2018.

จิตรกรรมและประติมากรรมประดับเรือนเจ้าพระยาอภัยภูเบศร DECORATIVE ORNAMENTS OF PAINTINGS AND SCULPTURES IN CHAO PHRAYA ABHAIBHUBEJHR BUILDING

บุระฉลิม ยมนา* BURACHALERM YOMNAGE *
จิรวรรณ แสงเพชร** JEERAWAN SANGPETCH **

บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่อง จิตรกรรมและประติมากรรมประดับเรือนเจ้าพระยาอภัยภูเบศร มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบ พัฒนาการ ความเป็นมา และกระบวนการเชิงช่าง ตลอดจนความหมายเชิงสัญลักษณ์ของลวดลายจิตรกรรมประดับเรือนเจ้าพระยาอภัยภูเบศร จังหวัดปราจีนบุรี โดยอาศัยวิธีการศึกษาจากหลักการตกแต่งสถาปัตยกรรมแบบยุโรป ผสมกับการเปรียบเทียบลวดลายประดับของอาคารแบบยุโรปในประเทศไทยเพื่อกำหนดอายุ และทราบถึงระบบของการประดับตกแต่งที่มีความสัมพันธ์กับบริบทของตัวอาคารซึ่งจากการศึกษาพบว่า ลวดลายประดับภายในเรือนเจ้าพระยาอภัยภูเบศรนั้นมีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกับลวดลายประดับของอาคารแบบยุโรปที่ร่วมสมัยกันภายในประเทศไทย ทั้งรูปแบบและวิธีการเชิงช่าง อาทิเช่น เรือนพระยาศรีธรรมราชที่มีลวดลายจิตรกรรมประดับ ซึ่งปรากฏลวดลายในกลุ่มผลไม้และพืชพันธุ์ต่าง ๆ เช่น ผล และใบองุ่น โดยเป็นกลุ่มลวดลายที่ปรากฏในเรือนเจ้าพระยาอภัยภูเบศรในตำแหน่งห้องส่วนกลางของชั้นหนึ่งเช่นเดียวกัน ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความสอดคล้องกับบริบทของห้องและอาคารในลักษณะเดียวกัน ทั้งยังมีเทคนิคทางงานจิตรกรรมในการสร้างลวดลายที่คล้ายคลึงกัน คือ การใช้เทคนิคแม่พิมพ์ลายฉลุ (Stencil) เป็นต้นแบบสำหรับการสร้างลวดลายด้วยการลงสีบนแม่พิมพ์ ทั้งในลักษณะของการประคบและการทาสีเพื่อให้ลวดลายฉลุปรากฏขึ้นยังบริเวณที่ต้องการ

ลวดลายจิตรกรรมประดับของเรือนเจ้าพระยาอภัยภูเบศรเกือบทั้งหมดล้วนเป็นลายฉลุแบบ “วิกตอเรียน (Victorian)” ลายดอกไม้ช่วงผนังเหนือซุ้มประตู ณ ห้องโถงกลางชั้น 2 ปรากฏลายแบบ “อาร์ต นูโว (Art Nouveau)” ซึ่งสร้างขึ้นด้วยเทคนิคภาพพิมพ์ลายฉลุ นอกจากนี้ลวดลายประติมากรรมประดับยังปรากฏความสำคัญ โดยเฉพาะบริเวณหน้าจั่วของอาคาร ซึ่งประดับตกแต่งด้วยลวดลายพืชสมุนไพร อันเชื่อมโยงกับตัวตนของเจ้าพระยาอภัยภูเบศร พร้อมทั้งยังเป็นเสมือนจุดเริ่มต้นที่ทำให้เกิดการผลักดันให้เรือนแห่งนี้แปรสภาพมาเป็นโรงพยาบาลเจ้าพระยาอภัยภูเบศรในภายหลังอีกประการหนึ่ง

คำสำคัญ : ลวดลายประดับ/ สถาปัตยกรรม/ เจ้าพระยาอภัยภูเบศร

*นิสิตระดับปริญญาโทบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, burachalerm2@gmail.com.

**Master student, Department of Visual Arts, Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University, burachalerm2@gmail.com.

**รองศาสตราจารย์ ดร., สาขาวิชาทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, sangpetch.j@gmail.com.

**Associate Professor Dr., Department of Visual Arts, Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University, sangpetch.j@gmail.com.

Abstract

The objective of this research is to study the pattern, development, background, technical process, and symbolic meaning of the decorative painting patterns of Chao Phraya Abhai Abhaibhubejhr building in Prachinburi. The study method was derived from the principles of European architectural decoration as well as the comparison of the decorative patterns of European architecture in Thailand, particularly on the age specification. Moreover, the understanding of the decorative system, related to the building context is also included in the research. According to the study, the decorative patterns in the Chao Phraya Abhaibhubejhr building were found that they closely correlate to the decorative motifs of contemporary European buildings in Thailand. It is not only the forms but also the craftsmanship methods. For instance, Praya Srithammathirat Residence, has fruits and plant patterns in decorative paintings such as grapes and grape leaves, which also appear in the first-floor hallway of the Chao Phraya Abhaibhubejhr building. This connection demonstrates the similarities in the interior, architecture, and painting techniques. Using the stencil technique is a model for creating patterns on painting, by stamping and also painting to make the pattern appears in the desired area.

Most of the decorative paintings of Chao Phraya Abhaibhubejhr's house are Victorian floral stencil patterns. On the second floor, the floral pattern above the arch of the chamber room has the Art Nouveau pattern which was created with the stencil technique. In addition, the herb's patterns also appear on the decorative sculpture of the building's gable which Chao Phraya Abhaibhubejhr was particularly interested in. Lastly, it was one of the starting points that influenced the transformation of the building to become the present Chao Phraya Abhaibhubejhr Hospital.

Keywords: Decorative Ornaments/ Architecture/ Chao Phraya Abhaibhubejhr

บทนำ

หลังวิกฤตการณ์ “ร.ศ. 112” ประเทศไทยต้องเสียดินแดนที่เรียกว่า “มณฑลบูรพา” ให้กับประเทศฝรั่งเศส เพื่อแลกกับเอกราชของประเทศ ชาวไทยและชนพื้นเมืองบางส่วน จึงต้องอพยพกลับเข้าสู่ประเทศไทย โดยรวมไปถึงท่านเจ้าพระยาอภัยภูเบศร (ชุ่ม อภัยวงศ์) ซึ่งเป็นผู้ปกครองเมืองพระตะบอง ณ ช่วงเวลานั้น โดยได้เลือกอพยพกลับเข้ามายังประเทศไทย เพื่อที่จะถวายงานรับใช้เบื้องพระยุคลบาทในพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่ 5) แม้ท่านจะได้รับข้อเสนอจากฝรั่งเศสให้ปกครองเมืองพระตะบองต่อก็ตาม ภายหลังจากที่ย้ายกลับมาพำนักในประเทศไทย เจ้าพระยาอภัยภูเบศรได้เลือกตั้งรกรากที่จังหวัดปราจีนบุรี และได้เล็งเห็นถึงความสำคัญข้อหนึ่งคือ ในช่วงเวลาที่พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 5 เสด็จประพาสจังหวัดปราจีนบุรีเพื่อเยี่ยมเยียนราษฎร แต่กลับไม่ได้มีที่ประทับแรมซึ่งสมแก่พระเกียรติของพระองค์ เจ้าพระยาอภัยภูเบศรจึงสร้างเรือนแบบยุโรป เพื่อเป็นที่ประทับอย่างสมพระเกียรติถวายแด่ในหลวงรัชกาลที่ 5 โดยให้นามเรือนดังกล่าวนี้ว่า “เรือนเจ้าพระยาอภัยภูเบศร” ซึ่งการก่อสร้างแล้วเสร็จเมื่อปี พ.ศ. 2452 (ค.ศ. 1909) โดยเป็นสถาปัตยกรรมแบบยุโรปในลักษณะของศิลปกรรมแบบบาโรก ผสมด้วยลายปูนปั้นประดับที่พลิ้วไหวทั้งภายนอกและภายในอาคาร หลังคาเป็นโดมตรงกลาง ด้านซ้ายและขวาเป็นทรงปั้นหยาคลุมกระเบื้อง ตัวอาคารมี 2 ชั้น แต่ละชั้นแบ่งออกเป็นห้องใหญ่ 3 ห้อง มีระเบียงยื่นออกมาด้านหน้าตัวตึก วัสดุส่วนใหญ่ในการก่อสร้างจะนำเข้ามาจากต่างประเทศเป็นสำคัญ¹ โดยหากเปรียบเทียบโครงสร้างส่วนรวมของเรือนหลังนี้กับเรือนหลังเก่าของท่านที่จังหวัดพระตะบอง จะพบว่า โครงสร้างส่วนใหญ่ของอาคารนั้นมีความคล้ายคลึงกัน

ลวดลายประดับบนตัวอาคารทั้งภายนอกและภายในมีความงดงามตามอิทธิพลและมาตรฐานแบบยุโรปที่มีการพัฒนาให้สอดคล้องกับภูมิอากาศและรูปแบบศิลปะของประเทศไทยได้เป็นอย่างดี พื้นของอาคารถูกจัดเรียงด้วยกระเบื้องโมเสก ประตูกุ๊กบานมีลายแกะสลัก ส่วนประกอบอาคารเหล่านี้ได้บ่งชี้ถึงงานฝีมือเชิงช่าง และการออกแบบอาคารอย่างมีแบบแผนของสถาปนิก ซึ่งหนึ่งในส่วนประกอบอาคารที่มีความงดงามและสมบูรณ์แบบไม่น้อยไปกว่าทั้งสามส่วนเบื้องต้นนี้คือ “ลวดลายจิตรกรรมฝาผนังปูนเปียก” (Fresco) ที่เขียนประดับอยู่บริเวณด้านบนเพดานของห้องโถง ซึ่งถูกค้นพบภายหลังการบูรณะอาคาร พ.ศ. 2537 รูปแบบของลวดลายมักเป็นรูปร่างของดอกไม้ที่มีการพันทับซ้อนกันอย่างเป็นระบบ โดยมีแบบแผนคือการเริ่มต้นและแผ่ขยายในลักษณะเป็นวงกลมจากจุดศูนย์กลาง และมีรูปแบบที่แตกต่างกันไปตามห้องโถงต่าง ๆ ตามความเหมาะสม ซึ่งหากพิจารณาลวดลายจิตรกรรมและประติมากรรมประดับของอาคารที่อยู่ในประเทศไทยที่มีอายุร่วมสมัยกันกับเรือนเจ้าพระยาอภัยภูเบศร จะพบว่าลวดลายนั้นมีความสอดคล้องกันอย่างเด่นชัด ผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาเรื่อง “ลวดลายจิตรกรรมและประติมากรรมประดับเรือนเจ้าพระยาอภัยภูเบศร” เพื่อกำหนดอายุ ซึ่งนำมาสู่องค์ความรู้เกี่ยวกับกรรมวิธีเชิงช่างและความหมายของลวดลาย รวมทั้งยังเป็นข้อมูลให้กับกลุ่มลวดลายจิตรกรรมประดับอาคารอื่น ๆ ที่มีความเกี่ยวข้องและร่วมสมัยกัน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษารูปแบบและความเป็นมาของลวดลายจิตรกรรมและประติมากรรมประดับภายในเรือนเจ้าพระยาอภัยภูเบศร
2. เพื่อศึกษาวิวัฒนาการและความหมายเชิงสัญลักษณ์รวมถึงกรรมวิธีเชิงช่างของลวดลายจิตรกรรมและประติมากรรมประดับภายในเรือนเจ้าพระยาอภัยภูเบศร

1. วีระศักดิ์ จันทร์สงแสง, เจ้าพระยาอภัยภูเบศร (ชุ่ม) เจ้าเมืองพระตะบองคนสุดท้ายได้การปกครองสยาม (กรุงเทพฯ : ยิปซี, 2557), 142.

3. เพื่อกำหนดอายุลวดลายจิตรกรรมและประติมากรรมประดับภายในเรือนเจ้าพระยาอภัยภูเบศร

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ศึกษาข้อมูลจากหนังสือเชิงประวัติศาสตร์และประวัติศาสตร์สยามที่มีความเกี่ยวข้องกับสถาปัตยกรรมไทยและสถาปัตยกรรมตะวันตกช่วงศตวรรษที่ 19-20
2. เก็บข้อมูลภาคสนาม โดยเน้นไปที่จิตรกรรมและประติมากรรมประดับตกแต่งสถาปัตยกรรมโดยใช้กระบวนการของการถ่ายภาพเพื่อเก็บข้อมูล
3. ศึกษาลวดลายเปรียบเทียบกับสถาปัตยกรรมที่มีอายุร่วมสมัยกัน
4. วิเคราะห์ข้อมูล
5. สรุปผลการวิจัย

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ศึกษาวิวัฒนาการและรูปแบบเพื่อกำหนดอายุลวดลายจิตรกรรมและประติมากรรมประดับเรือนเจ้าพระยาอภัยภูเบศร จังหวัดปราจีนบุรี

ผลการศึกษา

จากการศึกษาพบว่าลวดลายจิตรกรรมและประติมากรรมประดับของเรือนเจ้าพระยาอภัยภูเบศรนั้นมีความสอดคล้องกับรูปแบบลวดลายของยุโรปแบบวิกตอเรียนและอาร์ตนูโวเป็นสำคัญ และยังมีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกับลวดลายประดับของกลุ่มอาคารที่มีอายุร่วมสมัยกันในประเทศไทย ในแง่ของกระบวนการเทคนิคเชิงช่าง และการให้ความสำคัญระหว่างลวดลายกับอาคาร โดยผู้วิจัยวิเคราะห์และแบ่งข้อมูลออกเป็นขั้นตอนต่าง ๆ ซึ่งจะขอกล่าวตามลำดับดังต่อไปนี้

ประวัติศาสตร์และเหตุการณ์สำคัญที่เกี่ยวข้องกับเจ้าพระยาอภัยภูเบศร

ก. ประวัติศาสตร์ของเจ้าพระยาอภัยภูเบศรโดยสังเขป

เจ้าพระยาอภัยภูเบศร (ชุ่ม) เกิดในสมัยรัชกาลที่ 4 เมื่อวันที่ 25 กรกฎาคม พ.ศ. 2404 ที่เมืองพระตะบอง เป็นบุตรชายคนโตของเจ้าพระยาตากทรรณนรินทร์ (เยี้ย) กับท่านผู้หญิงทิมหรือทับทิม ท่านเริ่ม

รับราชการตั้งแต่วัยเยาว์ โดยท่านเจ้าคุณบิดาได้นำมาถวายตัวเป็นมหาดเล็กในพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ต่อมาได้รับพระราชทานสัญญาบัตรเป็นข้าราชการสังกัดกรมมหาดเล็กมีบรรดาศักดิ์เป็นนายรองเลขาธิการวังหลวงมหาดเล็ก หลังจากนั้นจึงทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้เป็นพระอภัยพิทักษ์และออกไปดำรงตำแหน่งผู้ช่วยราชการเจ้าเมืองพระตะบอง ครั้นเจ้าพระยาตากทรรณนรินทร์ (เยี้ย ผู้เป็นบิดา) ถึงแก่อสัญกรรมใน พ.ศ. 2435 พระอภัยพิทักษ์ (ชุ่ม) จึงได้สืบทอดตำแหน่งผู้สำเร็จราชการเมืองพระตะบอง โดยได้รับพระราชทานบรรดาศักดิ์เป็นพระยาตากทรรณนรินทร์ (ชุ่ม) และเจ้าพระยาอภัยภูเบศรตามลำดับ²

ข. เหตุการณ์ ร.ศ.112

ช่วงปลายศตวรรษที่ 19 ค.ศ. 1893 (พ.ศ.2436) ฝรั่งเศสเริ่มรุกคืบเข้ามาในพื้นที่ประเทศไทยเป็นผลทำให้เกิดวิกฤตการณ์ “ร.ศ. 112” ซึ่งทำให้ประเทศไทยต้องเสียดินแดนฝั่งซ้ายของแม่น้ำโขง ได้แก่ เมือง “เสียมราฐ” “พระตะบอง” “และศรีโสภณ” เพื่อแลกกับเอกราชของประเทศ ส่งผลให้คนไทยที่เคยปกครองและอาศัยอยู่ในพื้นที่บริเวณดังกล่าวต้องอพยพกลับเข้าสู่อาณาเขตของประเทศไทย

ค. จากพระตะบองสู่ปราจีนบุรี

ช่วงก่อนเกิดกรณีพิพาทอินโดจีน เจ้าพระยาอภัยภูเบศรได้สร้างเรือนแบบยุโรปที่ริมแม่น้ำสังแ ก จังหวัดพระตะบอง ประเทศกัมพูชา ซึ่งเป็นเรือน 2 ชั้น มีลักษณะสมมาตรเท่ากันทั้งสองด้านส่วนกลางปรากฏระเบียบกับขานเทียบรถยนต์ โดยหลังจากเกิดข้อพิพาทกับฝรั่งเศส จึงเป็นผลให้ท่านต้องอพยพกลับสู่ประเทศไทย เนื่องด้วยมีประสงค์ที่จะรับใช้ใต้เบื้องพระยุคลบาทพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 5 แม้ว่าช่วงแรกนั้นพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวจะทรงโปรดเกล้าให้เข้ามาพำนักในพระนครด้วยเห็นแก่ความสะดวกในการประสานงานต่าง ๆ หากแต่เจ้าพระยาอภัยภูเบศรกลับทูลขอพระบรมราชานุญาตที่จะลงหลักปักฐาน ที่จังหวัดปราจีนบุรี ด้วยเหตุผล 2 ประการคือกลุ่มประชาชนที่อพยพมาพร้อมกับท่านจะสามารถทำการเกษตรได้ง่ายกว่าหากอยู่ในพื้นที่ของจังหวัดปราจีนบุรี เนื่องจากประชาชนส่วนใหญ่นั้นประกอบอาชีพเกษตรกรรมส่วนเหตุผลอีกประการคือ ปราจีนบุรีอยู่ไม่ห่างจากเมืองพระตะบองมากนัก อาจเนื่องด้วยยังคงมีความผูกพันกับเมืองแห่งนี้ อยู่ อย่างไรก็ตามหลังจากที่ท่านเจ้าพระยาอภัยภูเบศรได้ลงหลักปักฐานอย่างถาวรที่จังหวัดปราจีนบุรีแล้วนั้น ท่านได้รับเสด็จพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ณ ดงศรีมหาโพธิ์ จังหวัดปราจีนบุรี ในปี พ.ศ. 2451 โดยรับหน้าที่เป็นผู้จัดการรับเสด็จจึงทำให้ท่านเล็งเห็นถึงข้อบกพร่องประการหนึ่งสำหรับการรับเสด็จคราวนี้คือจังหวัดแห่งนี้ไม่ได้มีเรือนรับรองหรือเรือนพักแรมที่สมพระเกียรติของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ฉะนั้นท่านจึงสั่งให้สร้างเรือนขึ้นที่ริมแม่น้ำบางปะกง ซึ่งมีโครงสร้างเหมือนกับเรือนของท่านที่จังหวัดพระตะบอง เพื่อเป็นที่ประทับอย่างสมพระเกียรติแก่ในหลวงรัชกาลที่ 5 ทว่าพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงเสด็จสวรรคตเสียก่อนในปี พ.ศ. 2453 เรือนแห่งนี้จึงไม่มีโอกาสได้รับเสด็จท่าน ถึงกระนั้น ท่านเจ้าพระยาอภัยภูเบศรก็ไม่เคยใช้เรือนแห่งนี้เป็นที่พำนักตลอดชั่วชีวิต จนกระทั่งท่านถึงแก่อสัญกรรมในวันที่ 27 สิงหาคม พ.ศ. 2465 จึงใช้เรือนแห่งนี้เป็นที่ตั้งบำเพ็ญกุศล ต่อมาอาคารและที่ดินแห่งนี้จึงได้ตกทอดแก่พระยาอภัยวงศ์วรเศรษฐ (ช่วง อภัยวงศ์) บุตรชายของเจ้าพระยาอภัยภูเบศร (ชุ่ม) ครั้นเมื่อพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 6 ทรงอภิเษกสมรสกับพระนางเจ้าสุวัทนาพระวรราชเทวี ในปีพ.ศ. 2467 ซึ่งเป็นธิดาของพระยาอภัยภูเบศร (เลื่อม อภัยวงศ์) โดยมีศักดิ์เป็นพี่ชายของพระยาอภัยวงศ์วรเศรษฐ (ช่วง อภัยวงศ์) ท่านจึงถวายเรือนแห่งนี้พร้อมทั้งที่ดินให้แก่พระนางเจ้าสุวัทนาพระวรราชเทวีโดยมีศักดิ์เป็นหลานสาว ในภายหลังเมื่อพระนางเจ้าสุวัทนาพระวรราชเทวีทรงเล็งเห็นว่าเรือนแห่งนี้ไม่ได้ถูกใช้งานแต่อย่างใด จึงพระราชทานให้ทางราชการนำมาใช้เป็นสาธารณะประโยชน์ ภายหลังจึงเปลี่ยนมาเป็นโรงพยาบาลเจ้าพระยาอภัยภูเบศรในปัจจุบัน

เรือนเจ้าพระยาอภัยภูเบศร จังหวัดปราจีนบุรี

ก. ข้อมูลโดยสังเขป

เรือนเจ้าพระยาอภัยภูเบศรตั้งอยู่ริมแม่น้ำบางปะกง จังหวัดปราจีนบุรี (ภาพที่ 1) เป็นอาคารประเภทที่พักอาศัยสถาปัตยกรรมแบบตะวันตก สร้างขึ้นในช่วงรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 5 ซึ่งสร้างแล้วเสร็จในปี พ.ศ. 2452 ตัวอาคารจะประกอบด้วยตึกเดี่ยว 2 ชั้น บนฐานรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า ขนาด 18.60 X 38.40 เมตร มีลักษณะแผนผังแบบสมมาตร โดยมีมุขยื่นออกมาทางด้านหน้า หลังคามุงกระเบื้องเหล็กลอนเล็กกลางหลังคาเป็นทรงโดม เหนือยอดโดมมีรูปไก่บอทิศทางลม ตัวอาคารเป็นสถาปัตยกรรมบาโรก (Baroque) ผสมผสานสถาปัตยกรรมสมัยต่าง ๆ อาทิ สถาปัตยกรรมเรอเนซองส์ (Renaissance) สถาปัตยกรรมปัลลาดีโอ (Neo Palladian) และสถาปัตยกรรมแบบฝรั่งเศสสมัยฟื้นฟูเรอเนซองส์ (France Renaissance) นอกจากนี้ยังมีองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมบางประการที่แสดงออกคล้ายคลึงกับสถาปัตยกรรมไทยหรือสถาปัตยกรรมขอม ซึ่งแตกต่างจากอาคารสถาปัตยกรรมตะวันตกหลังอื่น ๆ ที่สร้างในระยะเวลาใกล้เคียงกัน³ วัสดุก่อสร้างส่วนใหญ่ตั้งแต่กระเบื้องมุงหลังคา ราง และท่อระบายน้ำ กระเบื้องปูพื้น กลอนประตูหน้าต่าง กระจกสีล้วนนำเข้ามาจากต่างประเทศโดยเจ้าพระยาอภัยภูเบศรได้ว่าจ้างบริษัท “โฮวาร์ดเออร์สกิน” (Howard Erskine) เป็นผู้ออกแบบและก่อสร้างทั้งภายนอกและภายใน โดยประกอบด้วย ลายปูนปั้น กระจก คาน เสา ประตูหน้าต่าง ราวระเบียง ตลอดจนภาพเขียนบนเพดานและผนังที่มีความวิจิตรงดงาม

ส่วนลวดลายประดับภายในเรือนเจ้าพระยาอภัยภูเบศรถูกออกแบบบนพื้นฐานของศิลปะแบบวิกตอเรียน (Victorian) และ แบบอาร์ตนูโว (Art Nouveau)



ภาพที่ 1 เรือนเจ้าพระยาอภัยภูเบศรจังหวัดปราจีนบุรี

ที่มา : ผู้วิจัย

ข. รูปแบบของงานศิลปกรรมที่ปรากฏภายในเรือนเจ้าพระยาอภัยภูเบศร

ลวดลายจิตรกรรมและประติมากรรมประดับภายในเรือนเจ้าพระยาอภัยภูเบศรจะปรากฏรูปแบบงานศิลปกรรมที่เด่นชัดด้วยกัน 3 รูปแบบ

1. ศิลปกรรมแบบบาโรก (Baroque) (ภาพที่ 2) เป็นรูปแบบทางงานศิลปกรรมที่เกิดขึ้นระหว่างช่วงกลางศตวรรษที่ 16-18 มีศูนย์กลางอยู่ที่ประเทศอิตาลีแล้วจึงขยายความนิยมไปยังประเทศต่าง ๆ ภายในทวีปยุโรปโดยคำว่า “บาโรก” (Baroque) นั้นมาจากภาษาโปรตุเกส มีความหมายว่า “ไข่มุกที่มีรูปร่างบิดเบี้ยว”⁴ ซึ่งจะสอดคล้องกับทัศนธาตุและคติในการสร้างผลงานที่มักนิยมความหรูหราหรือการประดับประดาอย่างมากมาย

3. รัตนภณ พัทธกกุลภา, “สถาปัตยกรรมของตึกเจ้าพระยาอภัยภูเบศร จังหวัดปราจีนบุรี” (วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทฉบับที่ 1, มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2557), 126-127.

4. Stephen Calloway, *The elements of style: an encyclopedia of domestic architectural detail* (London: Mitchell Beazley Publishing, 1992), 40-43.

2. ศิลปกรรมแบบวิกตอเรียน (Victorian) (ภาพที่ 2) เป็นรูปแบบทางงานศิลปกรรมที่เกิดขึ้นในช่วงต้นศตวรรษที่ 19 จนถึงต้นศตวรรษที่ 20 โดยจะอิงจากช่วงเวลาระหว่างการครองราชย์ของพระราชินีวิกตอเรียแห่งประเทศอังกฤษ ช่วงค.ศ. 1837-1901 ซึ่งถือเป็นยุคสมัยที่ยาวนานกว่าประมุของค์ใด ๆ ของประเทศอังกฤษ ดังนั้นนักประวัติศาสตร์จึงพร้อมใจเรียกยุคนี้ว่า “ยุควิกตอเรียน” (Victorian) โดยลักษณะทางงานศิลปกรรมส่วนใหญ่ในช่วงเวลานี้จะเป็นการสืบทอดรูปแบบจากงานศิลปะในอดีต ซึ่งไม่ใช่การลอกเลียนแบบแต่กลับเป็นการนำมาพัฒนารวมถึงดัดแปลงทัศนธาตุให้มีความร่วมสมัยและมีชีวิตชีวายิ่งขึ้น⁵

3. ศิลปกรรมแบบอาร์ตนูโว (Art Nouveau) (ภาพที่ 2) เป็นรูปแบบทางงานศิลปกรรมที่เกิดขึ้นช่วงปลายศตวรรษที่ 19 จนถึงต้นศตวรรษที่ 20 โดยคำว่า “อาร์ตนูโว” (Art Nouveau) เป็นภาษาฝรั่งเศสซึ่งจะมีชื่อเรียกที่ต่างกันไปตามแต่ละประเทศในทวีปยุโรปและอเมริกา โดยแรงผลักดันหลักที่ส่งผลให้เกิดงานรูปแบบอาร์ตนูโวนั้นมาจากผลของการปฏิวัติอุตสาหกรรมที่ช่วยให้เทคโนโลยีการผลิตนั้นสามารถสร้างรูปทรงได้หลากหลายยิ่งขึ้นด้วยการตัดหรือการหล่อ จึงเป็นผลให้กลุ่มศิลปินและนักออกแบบสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างหลากหลายด้วยการใช้ทัศนธาตุที่มักดัดแปลงมาจากพันธุ์พืช เครื่องเรือน ไม้ ดอกไม้ และ คลื่นคล้ายรูปทรงให้มีความอ่อนช้อยยิ่งขึ้น⁶

ลวดลายแบบบาโรก
(Baroque)



ลวดลายแบบวิกตอเรียน
(Victorian)



ลวดลายแบบอาร์ตนูโว
(Art Nouveau)



ภาพที่ 2 ตัวอย่างงานศิลปกรรมแบบบาโรก (Baroque) วิกตอเรียน (Victorian) และอาร์ตนูโว (Art Nouveau)

ที่มา : Stephen Calloway, *The elements of style: an encyclopedia of domestic architectural detail* (London: Mitchell Beazley Publishing, 1992), 53, 248, 343.

ค. ลวดลายจิตรกรรมประดับ

รูปแบบลวดลายประดับภายในเรือนเจ้าพระยาอภัยภูเบศร

จากการศึกษาพบว่า ลวดลายจิตรกรรมประดับภายในเรือนเจ้าพระยาอภัยภูเบศรที่มีความสำคัญจะประกอบไปด้วย 2 ลายคือลายดอกกุหลาบในตำแหน่งของห้องโถงกลางชั้นสองและลายเถาอรุณบริเวณห้องโถงกลางชั้นหนึ่ง

5. Stephen Calloway, *The elements of style: an encyclopedia of domestic architectural detail* (London: Mitchell Beazley Publishing, 1992), 232-234.

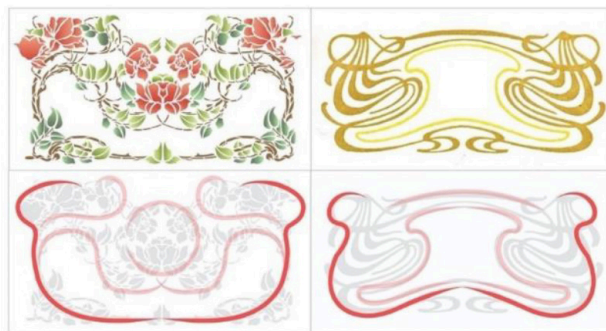
6. Stephen Calloway, *The elements of style: an encyclopedia of domestic architectural detail* (London: Mitchell Beazley Publishing, 1992), 336-337.

1. ลวดลายดอกกุหลาบในตำแหน่งของห้องโถงกลางชั้นสองเป็นการตกแต่งด้วยรูปแบบศิลปะแบบอาร์ตนูโว (Art Nouveau)⁷ ซึ่งต่างจากลวดลายจิตรกรรมประดับส่วนอื่น ๆ ภายในอาคารที่เป็นลวดลายแบบวิกตอเรียน (Victorian) โดยการวิเคราะห์นี้จะสามารถพิจารณาได้จากโครงสร้างของลายดอกกุหลาบและกระบวนการในการลดทอนรูปทรงของดอกกุหลาบ กล่าวคือ โครงสร้างของลายดอกกุหลาบนี้มีลักษณะการผูกสายโดยเน้นการใช้เส้นโค้งเกี่ยวพันและเล่นล้อกันอย่างมีแบบแผนรวมทั้งมีองค์ประกอบ⁸ อันสมมาตร โดยโครงสร้างของลายจะเริ่มต้นจากส่วนกลางด้านล่างโค้งลงหรือตรงไปยังด้านข้างเล็กน้อย พร้อมกับโค้งโอบขึ้นสู่ด้านบน โดยผู้วิจัยได้นำลายดอกกุหลาบนี้มาเปรียบเทียบกับโครงสร้างกับลวดลายในศิลปะแบบอาร์ตนูโว (Art Nouveau) ที่มีพื้นที่ของลายอยู่ในลักษณะสี่เหลี่ยมผืนผ้าเช่นเดียวกัน รวมทั้งเน้นเส้นหลักของลายทั้งสอง เพื่อให้สามารถเห็นโครงสร้างที่มีความเชื่อมโยงกันได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น (ภาพที่ 3)

สำหรับกระบวนการคิดในการลดทอนรูปทรงดอกกุหลาบเริ่มต้นจากข้อจำกัดของเทคนิคแม่พิมพ์ลายฉลุ (Stencil) เป็นอันดับแรกที่ต้องมีจุดยึดลาย (Necktie of Stencil) จึงส่งผลให้ลวดลายต่าง ๆ ที่อยู่ภายในกรอบของแม่พิมพ์ลายฉลุจึงจำเป็นต้องมีเส้นแบ่งลาย ซึ่งเส้นแบ่งนี้คือส่วนที่บ่งชี้ให้ทราบถึงลักษณะการลดทอนรูปทรงของดอกกุหลาบแบบศิลปะอาร์ตนูโว โดยเป็นการแบ่งส่วนประกอบของกุหลาบออกเป็นกลีบจากการใช้เส้นแบ่งเป็นรูปทรงของกลีบแยกออกจากกัน (ภาพที่ 4) ซึ่งลักษณะที่ปรากฏนั้นจะพบลายดอกกุหลาบทั้งแบบมุมข้างและมุมเฉียงโดยแสดงให้เห็นถึงหลักทัศนียวิทยาของดอกไม้ได้อย่างชัดเจน ที่นำสายตาจากกลีบด้านนอกแล้วค่อย ๆ ทับซ้อนกันสู่ส่วนกลางของโครงสร้างลาย

อย่างไรก็ตามความสอดคล้องระหว่างลายดอกกุหลาบของห้องโถงกลางชั้นสองนี้กับรูปแบบลายอาร์ตนูโว (Art Nouveau) จะถูกจัดอยู่ในกลุ่มของลายอาร์ตนูโว (Art Nouveau) แบบประยุกต์ เนื่องจากบางช่วงของลายอาจมีการออกแบบให้ต่างจากลักษณะและกฎเกณฑ์ทางรูปแบบในศิลปะแบบอาร์ตนูโว (Art Nouveau) เพื่อให้ลวดลายสามารถนำไปใช้ร่วมกับลายแบบอื่น ๆ ได้อย่างหลากหลาย ส่งผลให้ลวดลายประดับทั้งหมดภายในอาคารมีทัศนธาตุ⁹ ที่เชื่อมโยงร่วมกันอย่างมีเอกภาพ แม้ลายส่วนอื่น ๆ จะเป็นแบบวิกตอเรียน (Victorain) ก็ตาม

ลวดลายประดับภายใน โครงสร้างของลวดลายศิลปะตะวันตก
เรือนเจ้าพระยาอภัยภูเบศร แบบอาร์ตนูโว (Art Nouveau)



ภาพที่ 3 การเปรียบเทียบรูปแบบและโครงสร้างของลวดลายระหว่างลวดลายประดับภายในเรือนเจ้าพระยาอภัยภูเบศรกับโครงสร้างของลวดลายศิลปะตะวันตกแบบ "อาร์ตนูโว" (Art Nouveau)

ที่มา : ผู้วิจัย / สำนักศิลปากรที่ 5 ปราณบุรี และ สำนักสถาปัตยกรรม กรมศิลปากร,

รายงานการอนุรักษ์จิตรกรรมฝาผนังภายในอาคารเจ้าพระยาอภัยภูเบศร, 29.

7. สำนักศิลปากรที่ 5 ปราณบุรี และ สำนักสถาปัตยกรรม กรมศิลปากร, รายงานการอนุรักษ์จิตรกรรมฝาผนังภายในอาคารเจ้าพระยาอภัยภูเบศร, 2.

8. การประสานส่วนต่าง ๆ ให้เข้ากันอย่างเหมาะสม หรือการประกอบส่วนต่าง ๆ ให้มีความสัมพันธ์กันอย่างประณีต, ศิลป์ พีระศรี, ศิลปสงเคราะห์ (กรุงเทพฯ : รุ่งเรืองธรรม, 2500), 63-65.

9. "ทัศนธาตุ" ส่วนมูลฐาน ส่วนประกอบขององค์ประกอบใด ๆ อาจเรียกว่าเป็นส่วนมูลฐานเช่น พระเจดีย์เป็นองค์ประกอบซึ่งประกอบด้วยมูลฐาน 4 อย่างต่างกันคือ ฐาน, ตัวระฆัง, คอระฆัง และบัลลังก์ และปล้องไฉน, ศิลป์ พีระศรี, ศิลปสงเคราะห์ (กรุงเทพฯ : รุ่งเรืองธรรม, 2500), 92.

ลวดลายประดับภายในเรือน
เจ้าพระยาอภัยภูเบศร

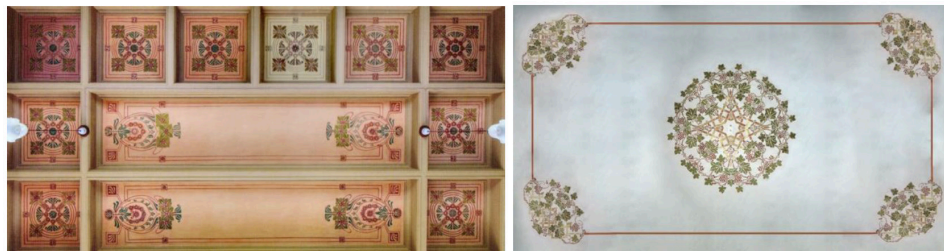
โครงสร้างของลวดลายศิลปะตะวันตก
แบบอาร์ตนูโว (Art Nouveau)



ภาพที่ 4 กระบวนการการคลี่ลายรูปทรงของดอกกุหลาบ
ที่มา : ผู้วิจัย

ลวดลายประดับภายในเรือน
พระยาศรีธรรมอิริราช

ลวดลายประดับภายในเรือนเจ้าพระยา
อภัยภูเบศร



ภาพที่ 5 รูปแบบของลวดลายย่อยที่มีการประกอบร่วมกันเป็นหนึ่งชุด ซึ่งลวดลายลักษณะนี้จะ
ปรากฏทั้งในเรือนพระยาศรีธรรมอิริราช
และเรือนเจ้าพระยาอภัยภูเบศร
ที่มา : ผู้วิจัย / ปริญา ชูแก้ว, หนังสือเรือนพระยาศรีธรรมอิริราช
(กรุงเทพฯ : พลัสเพรส, 2557), 77.

2. ลายเถาอ่อนบริเวณห้องโถงกลางชั้นหนึ่งเป็นลายฉลุแบบกรีกวิกตอเรียน (Greek Victoria) ลวดลายชุดนี้เป็นการประกอบกันของลวดลายย่อย 5 ส่วน ทั้งหมดมีลักษณะสอดคล้องเป็นชุดเดียวกันทั้งในแง่ของกายภาพและองค์ประกอบ โดยส่วนที่ 1 นั้นจะเป็นลายกลมปรากฏอยู่ส่วนกลางของลายชุดนี้ บริเวณรัศมีขอบนอกของวงกลมเป็นใบ ผล และเถาอ่อนที่ผูกกลายสลับกันอย่างเป็นจังหวะ ถัดมารัศมีด้านในจะเป็นไปในลักษณะเดียวกัน หากแต่มีการปรากฏผลอ่อนที่รวมกลุ่มกันเป็นพวงและมีจำนวนมากว่าด้านนอก จากนั้นจึงเป็นใบและเถาอ่อนที่ผูกกลายมุ่งเข้าสู่ส่วนกลางของลายชุดนี้ ซึ่งมีการเปลี่ยนทัศนธาตุจากรูปทรงอิสระมาเป็นเส้นเรขาคณิตที่ทับซ้อนกัน คล้ายกับรูปร่างของ

ดวงดาวแบบสี่แฉก โดยหากพิจารณาภาพรวมของลายส่วนนี้จะสังเกตเห็นว่าลวดลายนี้มีลักษณะคล้ายกับว่าต้นองุ่น ส่วนนอกกำลังเลื้อยผูกติดกับส่วนโครงสร้างส่วนกลาง ถัดจากส่วนกลางนี้จะเป็นลายในส่วนของขอบลายมีด้วยกัน 4 ชั้น ตามมุม 4 มุม โดยลวดลายส่วนขอบจะล้อมลายวงกลมส่วนแรกที่อยู่ส่วนกลาง ลักษณะทางองค์ประกอบก็เป็นไปในรูปแบบเดียวกันกับลายส่วนกลางที่ปรากฏเป็นรูปวงกลม ซึ่งประกอบไปด้วย ใบ ผล และเถาองุ่นที่เลื้อยติดอยู่กับส่วนโครงสร้าง ซึ่งเส้นโครงสร้างนี้จะเองจะปรากฏการผูกมัดลายพร้อมกับลากเส้นยาวเพื่อเชื่อมโยงลายประดับมุมทั้ง 4 นี้ให้เกิดความต่อเนื่องและเป็นเอกภาพร่วมกันในภาพรวม นอกเหนือจากนั้นลักษณะของลวดลายย่อยที่ประกอบร่วมกันเป็นชุดนั้น ยังปรากฏบนช่วงเพดานของห้องชั้นหนึ่งในเรือนพระยาศรีธรรมิราษ (ภาพที่ 5) โดยแสดงถึงวิธีการเชื่อมโยงชิ้นส่วนต่าง ๆ ของลายเข้าด้วยกันในลักษณะเดียวกับลวดลายเถาองุ่นของเรือนเจ้าพระยาอภัยภูเบศร กล่าวคือใช้เส้นตรงเพื่อเชื่อมโยงชิ้นส่วนของลวดลายเข้าด้วยกัน พร้อมทั้งยังใช้ทัศนธาตุที่ร่วมกันภายในลวดลายให้เกิดความสอดคล้องและเป็นไปในทิศทางเดียวกันทั้งชุด

ลวดลายประดับภายในเรือนเจ้าพระยาอภัยภูเบศร

ลวดลายศิลปะตะวันตก

แบบกรีกวิกตอเรียน (Greek Victoria)



ภาพที่ 6 การเปรียบเทียบรูปแบบและโครงสร้างของลวดลายระหว่างลวดลายประดับภายในเรือนเจ้าพระยาอภัยภูเบศรกับโครงสร้างของลวดลายแบบกรีกวิกตอเรียน (Art Nouveau)

ที่มา : ผู้วิจัย

อย่างไรก็ตาม เส้นโครงสร้างที่ทับซ้อนกันนี้เองคือจุดที่ทำให้ลายชุดนี้แสดงถึงความเชื่อมโยงกับลวดลายแบบกรีกวิกตอเรียน (Greek Victoria) โดยแรกเริ่มนั้นศิลปะแบบวิกตอเรียนเป็นการย้อนกลับไปนำศิลปะในสมัยก่อนหน้ามาฟื้นฟูและพัฒนาให้มีรูปแบบร่วมสมัยยิ่งขึ้น ซึ่งศิลปะกรีกก็เป็นหนึ่งในลักษณะที่ศิลปินและนักออกแบบในช่วงเวลานั้นหยิบยืมมาปรับใช้อยู่เสมอ เนื่องจากเป็นรูปแบบที่ถือเป็นรากฐานสำคัญให้กับงานศิลปกรรมหลากหลายสมัยจนถึงปัจจุบัน ดังนั้นการกลับไปเอารูปแบบศิลปะกรีกมาปรับใช้ใหม่นั้น จึงเป็นเสมือนการให้คุณค่ากับงานศิลปกรรมซึ่งเป็นหนึ่งในอารยธรรมอันรุ่งโรจน์ในอดีต โดยใช้ลักษณะของเส้นเรขาคณิตที่ทับซ้อนกัน อีกทั้งเป็นลวดลายที่โดดเด่นของลายเรขาคณิตผสมผสานลายเถาองุ่น จึงเป็นเครื่องบ่งชี้ถึงความเชื่อมโยงกับลวดลายแบบกรีกวิกตอเรียน (Greek Victoria) ได้เป็นอย่างดี (ภาพที่ 6)

เทคนิคการสร้างลวดลายจิตรกรรมประดับเรือนเจ้าพระยาอภัยภูเบศร

ประเภทของแม่พิมพ์ฉลุนั้นจะประกอบด้วยกัน 2 แบบคือ แม่พิมพ์ลายฉลุแบบทึบ (Solid Stencil)¹⁰ และ แม่พิมพ์ลายฉลุแบบเส้นรอบนอก (Outline Stencil)¹¹ โดยจากแม่พิมพ์ทั้ง 2 แบบนี้จะสามารถสร้างงานจิตรกรรมประดับที่แบ่งออกได้เป็น 3 ประเภท ได้แก่ แม่พิมพ์ลายฉลุแบบทึบ ซึ่งสามารถจบกระบวนการทางงานจิตรกรรมได้ทั้งหมดบนแม่พิมพ์ลายฉลุนี้ ที่ปราศจากการเขียนงานเพิ่มด้วยมือ อีกแบบหนึ่งคือแม่พิมพ์ลายฉลุสำหรับโครงสร้างของลาย ซึ่งเป็นการใช้กระบวนการทางจิตรกรรมผ่านแม่พิมพ์ฉลุในปริมาณ 50 – 80 เปอร์เซ็นต์จากความสมบูรณ์ของงาน ต่อจากนั้นจึงใช้การเขียนมือเพื่อเพิ่มเทคนิคทางงานจิตรกรรมให้มีความหลากหลาย ส่วนแบบสุดท้ายแม่พิมพ์แบบเส้นรอบนอก เป็นการพิมพ์เส้นร่างผ่านพิมพ์ฉลุเท่านั้นเพื่อให้ได้เส้นเค้าโครงของลาย จากนั้นจึงเขียนงานต่อด้วยมือจนกระทั่งผลงานเสร็จสมบูรณ์ สำหรับ ลวดลายจิตรกรรมภายในเรือนเจ้าพระยาอภัยภูเบศรจะสอดคล้องกับรูปแบบของแม่พิมพ์ลายฉลุลักษณะแรกเป็นสำคัญ

ลวดลายประดับภายในเรือนเจ้าพระยาอภัยภูเบศร

ลวดลายประดับภายในเรือนเจ้าพระยาอภัยภูเบศร



ภาพที่ 7 ลายดอกกุหลาบที่ปรากฏลักษณะการลงสีแบบโปร่งใสช่วงบริเวณกิ่งและใบ ในขณะที่ช่วงดอกเป็นวิธีการลงสีแบบทึบ พร้อมทั้งยังพบการไล่น้ำหนักจากเข้มมาอ่อนด้วยการประคบน้ำ โดยสังเกตได้จากลักษณะของสีที่ปรากฏเป็นจ้ำ ซึ่งเกิดจากกรรมวิธีการประคบน้ำ
ที่มา : ผู้วิจัย

10. The Sherwin-Williams Co. *Stencils and stencil materials* (Cleveland: The Sherwin-Williams Co., 1910), 3.

11. The Sherwin-Williams Co. *Stencils and stencil materials* (Cleveland: The Sherwin-Williams Co., 1910), 3.

ลวดลายประดับภายในพระราชวังพญาไท

ลวดลายประดับภายในเรือนเจ้าพระยาอภัยภูเบศร



ภาพที่ 8 ลวดลายจิตรกรรมประดับบริเวณ
โถงทางเดินชั้นหนึ่งของพระราชวังพญาไท
ปรากฏการลงสีแบบทึบแสงเหมือนกันทั่วทั้งลวดลาย
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 9 ลายเถาองุ่นที่ปรากฏการลงสีแบบทึบช่วงกึ่ง
และผลองุ่นพร้อมทั้งเป็นการลงสีแบบกึ่งโปร่งใสช่วง
เส้นเรขาคณิตและใบองุ่น
ที่มา : ผู้วิจัย

ลวดลายดอกกุหลาบในตำแหน่งห้องโถงกลางชั้น 2 ของอาคารปรากฏกระบวนการการสร้างงานจิตรกรรมประดับที่หลากหลายโดยใช้แม่พิมพ์ลายฉลุแบบทึบ (Solid Stencil) หากแต่ลักษณะการลงสีนั้นไม่ได้ทึบเหมือนกันทั่วทั้งลายเหมือนกับลวดลายจิตรกรรมประดับช่วงโถงทางเดินของพระราชวังพญาไท (ภาพที่ 8) ทว่าบางช่วงนั้นแสดงให้เห็นถึงลักษณะการลงสีแบบโปร่งใส เช่นบริเวณส่วนของใบและกิ่งโดยสังเกตได้จากร่องรอยของแปรงที่ปรากฏเป็นริ้วบ่งชี้ให้เห็นถึงการลงสีเพียงหนึ่งชั้น (ภาพที่ 9) อย่างไรก็ตามการลงสีอย่างโปร่งใสและแสดงพื้นผิวของวัตถุเช่นนี้ จะส่งผลให้ภาพที่ปรากฏมีพื้นผิวและน้ำหนัก ซึ่งเป็นวิธีการหนึ่งที่จะช่วยเพิ่มมิติให้กับลวดลายจิตรกรรมประดับ นอกเหนือจากส่วนที่ลงสีแบบโปร่งใส ช่วงดอกกุหลาบสีแดงยังพบการลงสีแบบทึบแสงพร้อมทั้งไล่ค่าน้ำหนักสีจากเข้มมาอ่อน (ภาพที่ 7) กล่าวคือส่วนกลางของดอกกุหลาบจะเป็นสีแดงเข้มและไล่ค่าน้ำหนักอ่อนลงบริเวณด้านข้างดอก โดยมีกรรมวิธีดังนี้ ชั้นแรกช่างเขียนจะลงสีเข้มไปยังบริเวณส่วนกลางของดอก เมื่อสีเข้มส่วนแรกแห้งจึงเริ่มลงสีอ่อนไปยังพื้นที่ข้างดอกพร้อมกับเว้นสีเข้มส่วนกลางไว้ จากนั้นจึงลงสีให้ทั่วทั้งบริเวณและเกลี่ยสีทั้งสองส่วนเข้าหากันเพื่อสร้างน้ำหนักให้กับส่วนของดอกกุหลาบ¹² ซึ่งบางส่วนของลวดลายจะใช้เทคนิคแบบประคบน้ำและมีการลงสีด้วยแปรง

ลวดลายเถาองุ่นในตำแหน่งห้องโถงกลางชั้น 1 เป็นการใช้กระบวนการทางงานจิตรกรรมผ่านแม่พิมพ์ลายฉลุแบบทึบ (Solid Stencil) โดยปรากฏลักษณะการลงสี 2 แบบด้วยกัน ได้แก่ การลงสีแบบทึบ คือการทับชั้นสีให้ลวดลายที่ปรากฏมีลักษณะทึบแสง เช่นบริเวณส่วนเถาและลูกองุ่น โดยสังเกตได้จากความทึบแสงรวมถึงความสม่ำเสมอของสีที่เป็นน้ำหนักเดียวกันทั่วทั้งลายซึ่งเกิดจากแม่พิมพ์แบบทึบแสง (ภาพที่ 9) อีกแบบหนึ่งคือการลงสีในลักษณะกึ่งโปร่งใส ผสมกับการเจือสีเพื่อเพิ่มน้ำหนักให้กับลวดลาย กรรมวิธีนี้ใกล้เคียงกับช่วงกึ่งและใบของลวดลายดอกกุหลาบในห้องโถงชั้น 2 แตกต่างที่กรรมวิธีการลงสีเล็กน้อย โดยลายเถาองุ่นนี้จะปรากฏสีกึ่งโปร่งใสช่วงใบและเส้นโครงสร้างเรขาคณิต จากการใช้แปรงลงสีที่ถูกผสมด้วยตัวทำละลายเพื่อให้คุณลักษณะของสีมีความเบาบางลง จะอยู่ในสถานะที่ไม่ทึบและไม่โปร่งใสจนเกินไป หลังจากทาสีชั้นแรกนี้เสร็จสิ้นแล้วจึงผสมสีชั้นที่สอง ให้น้ำหนักต่างจากสีชั้นแรกเล็กน้อยพร้อมกับผสมตัวทำละลายในลักษณะเดียวกับแบบแรกและเขียนสีไปยังพื้นที่บางช่วงของลาย พร้อมทั้งเกลี่ยสีให้สมานเข้ากับพื้นผิวชั้นแรก (ภาพที่ 9) โดยผลที่ปรากฏคือลวดลายบริเวณนี้จะเกิดการไล่ค่าน้ำหนักแม้จะอยู่ในส่วน

12. The Sherwin-Williams Co. *Stencils and stencil materials* (Cleveland: The Sherwin-Williams Co., 1910), 6.

น้อยแต่ก็ช่วยทำให้ภาพรวมของลายมีความละเอียดประณีตมากยิ่งขึ้น

อย่างไรก็ตามวิธีคิดในการใช้กรรมวิธีทางงานจิตรกรรมที่แตกต่างกันภายในลายหนึ่งชุดนั้น สามารถส่งผลให้ลายฉลุที่ปรากฏมีน้ำหนัก รายละเอียด และมีความแตกต่างกันทางทัศนธาตุ ซึ่งช่วยลดความจำเจจากการลงสีแบบทึบแสงเพียงอย่างเดียว ส่งผลให้ลายมีเอกภาพและมีความน่าสนใจมากขึ้น

ตำแหน่งและความหมายเชิงสัญลักษณ์ของลวดลายจิตรกรรมประดับภายในเรือนเจ้าพระยาอภัยภูเบศร

บริบทของห้องโถงกลางชั้นสองนี้ยังได้ปรากฏความเชื่อมโยงกับลายดอกกุหลาบ เนื่องจากหากวิเคราะห์ตำแหน่งของห้องโดยสำรวจจากลักษณะของสถาปัตยกรรมที่ร่วมสมัยกันจะพบว่าส่วนใหญ่แล้วห้องที่อยู่บริเวณส่วนกลางนั้นมักจะเป็นห้องนอนของเจ้าของเรือน โดยมีความหมายคล้ายกับเป็นจุดศูนย์กลางของบ้าน ฉะนั้นเมื่อห้องแห่งนี้มีจุดประสงค์ที่จะใช้เป็นห้องนอน ลายที่ประดับจึงควรเป็นลวดลายที่อ่อนช้อย โครงสีของลายต้องให้ความรู้สึกเบาสบายไม่ทึบหนักจนเกินไปเพื่อส่งเสริมให้ผู้เข้าพักสามารถพักผ่อนได้อย่างสงบ นอกเหนือจากนั้นตำแหน่งของลายประดับดังกล่าวยังมีนัยยะสำคัญที่เกี่ยวข้องกับความตั้งใจของเจ้าพระยาอภัยภูเบศรเพื่อเป็นที่ประทับของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวฯ ในการเสด็จประพาสเมืองปราจีนบุรี ซึ่งทำให้ห้องที่จะใช้สำหรับเป็นห้องพระบรรทมนั้นมีความสำคัญมากกว่าส่วนอื่น ๆ จึงเป็นเหตุผลทำให้การประดับตกแต่งต่าง ๆ ภายในห้องนี้มีความโดดเด่นเป็นพิเศษ อาทิ รูปแบบและตำแหน่งของลวดลายประดับ หรือแม้แต่ตำแหน่งของห้องก็ตาม นอกเหนือจากนั้นเหตุที่ลายบนกำแพงภายในห้องนี้ต้องเป็นกุหลาบนั้น เนื่องจากเป็นดอกไม้ทรงโปรดของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวฯ ดังในพระราชหัตถเลขาของท่านเขียนถึงพระเจ้าลูกเธอเจ้าฟ้านิภาภมล ขณะที่พระองค์เสด็จประพาสยุโรปครั้งที่ 2 ในปี พ.ศ. 2450 ข้อความบางช่วงระบุไว้ว่า

ดอกไม้อะไรก็ไม่เท่ากุหลาบ ไม่ว่าข้างรั้วข้างกำแพงผนังเรือน จะงอยเขาเล็ก ๆ ที่เหลือเศษจากถนน ปลุกกุหลาบเลื้อยเชิงโต ๆ ดอกเต็มต้น ทั่วไปทุกหนทุกแห่ง กุหลาบไม้เลื้อยดอกใหญ่ ๆ ก็ปลุกเป็นกอ ๆ พุ่มรุ่มเตี้ย ๆ ตามซอกห้วยซอกเขา ไม่ว่าขึ้นยากลงยากก็ขึ้นง่ายลงง่ายอย่างไรข้างกระโจมโซเซเกือบจะพังก็ปลุกกุหลาบทั้งนั้น ตลอดยอดเขา เต็มไปด้วยต้นกุหลาบ เท่า ๆ กันเหมือนกอข้าวในนา บ้างก็ผลิบ้างก็ตูม บ้างแย้ม แดงครีไป เป็นสีเหมือนกับเอาผ้าลายดอกกุหลาบตาก เหลือที่จะรำพรรณ¹³

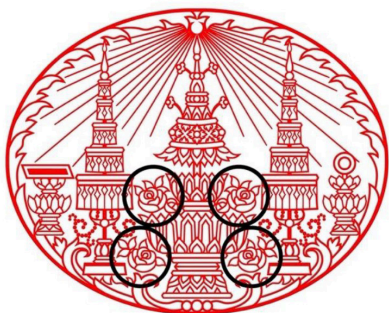
นอกจากนั้นยังปรากฏหลักฐานเป็นภาพถ่ายฝีพระหัตถ์ต้นกุหลาบ (ภาพที่ 10) หน้าวิลล่าโนเบล เมืองซานเรโม ประเทศอิตาลี ในช่วงที่พระองค์ทรงเสด็จประพาสยุโรปครั้งที่ 2 พร้อมทั้งมีบันทึกว่าพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวฯ ทรงสบายพระทัยและมีความสุขด้วยเหตุที่ทอดพระเนตรไปทางใดก็ทรงพบแต่ความงามของดอกไม้ ดังนั้นเมื่อผู้รับเสด็จทราบว่าพระองค์ทรงโปรดดอกไม้โดยเฉพาะอย่างยิ่งดอกกุหลาบ จึงมักมีการจัดเตรียมเพื่อรับเสด็จในทุกที่ที่ประทับ ดังในพระราชหัตถเลขาที่ทรงเล่าไว้ว่า

เรื่องดอกไม้ฉันนั้น เป็นที่ปรากฏเสียแล้วว่าพ่อชอบมาก
ไปถึงแห่งใดก็แต่งเต็มไปด้วยดอกไม้ทั้งห้อง งามชื่นตาชื่นใจ¹⁴

13. ศันสนีย์ วีระศิลป์ชัย, วาทีละประวัติศาสตร์ (กรุงเทพฯ : มติชน, 2556), 190.

14. ศันสนีย์ วีระศิลป์ชัย, วาทีละประวัติศาสตร์ (กรุงเทพฯ : มติชน, 2556), 192-197.

จากความทรงโปรดนี้จึงทำให้ดอกกุหลาบกลายเป็นดอกไม้ประจำพระองค์ อันพิจารณาได้จากพระราชลัญจกรประจำพระองค์¹⁵ (ภาพที่ 11) นอกจากนั้นยังปรากฏหลักฐานของดอกกุหลาบอีกพันธุ์หนึ่งซึ่งเจ้าดารารัศมีพระราชชายา ได้ทรงตั้งชื่อเพื่อถวายเป็นพระบรมราชานุสรณ์แด่พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว โดยกุหลาบพันธุ์นี้มีนามว่า “กุหลาบจุฬาลงกรณ์”¹⁶ (ภาพที่ 12)



ภาพที่ 10 ภาพถ่ายฝีพระหัตถ์ ต้นกุหลาบที่หน้าวิลลาโนเบล โดยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวฯ (ภาพซ้าย)

ที่มา : ศันสนีย์ วีระศิลป์ชัย, *วาทะเล่าประวัติศาสตร์* (กรุงเทพฯ : มติชน, 2556), 193.

ภาพที่ 11 พระราชลัญจกร พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวฯ รัชกาลที่ 5 ที่ปรากฏดอกกุหลาบแทรกอยู่ระหว่างพาน (ภาพกลาง)

ที่มา : ผู้วิจัย

ภาพที่ 12 ดอกกุหลาบจุฬาลงกรณ์ (ภาพขวา)

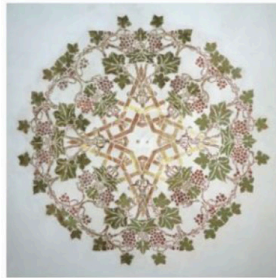
ที่มา : *พระราชชายา เจ้าดารารัศมี* (เชียงใหม่ : วิทอินดีไซน์, 2552), 184.

นอกเหนือจากนั้น ลายเถาองุ่นในห้องโถงกลางชั้นหนึ่งก็นับเป็นอีกหนึ่งลวดลายที่มีความหมายเชื่อมโยงกับบริบทของห้องภายในอาคารแห่งนี้ได้อย่างชัดเจน ซึ่งลายพืชพันธุ์หรือผลไม้ต่าง ๆ มักจะมีความหมายถึงความอุดมสมบูรณ์และส่วนมากลวดลายลักษณะนี้จะปรากฏในห้องรับแขกและห้องรับประทานอาหาร โดยหากพิจารณาจากสถาปัตยกรรมที่มีโครงสร้างสมมาตรเช่นเดียวกับเรือนเจ้าพระยาอภัยภูเบศร อาทิ เรือนพระยาศรีธรรมธิดา พบว่าห้องโถงกลางชั้นหนึ่งของทั้งสองเรือนจะอยู่ในตำแหน่งเดียวกัน อันเป็นจุดศูนย์กลางของชั้นหนึ่ง จะปรากฏลวดลายในกลุ่มเดียวกันคือลายพืชพรรณพฤกษา (ภาพที่ 10) โดยสำหรับเรือนพระยาศรีธรรมธิดานั้นเป็นลายทับทิมสลับกับผลองุ่น โดยถูกใช้เป็นห้องรับแขกและห้องรับประทานอาหาร จึงสันนิษฐานว่าห้องโถงกลางชั้นหนึ่งของเรือนเจ้าพระยาอภัยภูเบศรที่ปรากฏลายเถาองุ่นน่าจะถูกออกแบบไว้สำหรับเป็นห้องรับรองพร้อมกับเป็นห้องรับประทานอาหารในคราวเดียวกัน

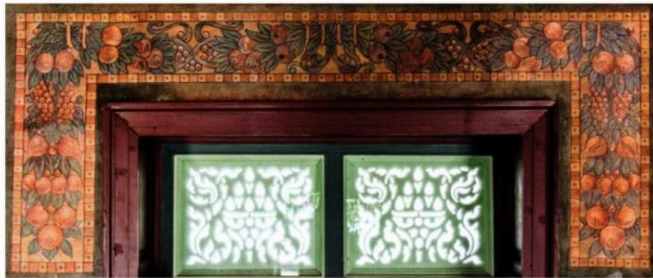
15. สำนักเลขาธิการนายกรัฐมนตรี สำนักโฆษก กลุ่มยุทธศาสตร์และแผนการประชาสัมพันธ์, *พระราชลัญจกร* (กรุงเทพฯ : อมรินทร์, 2538), 120.

16. *ดารารัศมี สายใยรักสองแผ่นดิน ที่ระลึกเนื่องในพิธีเปิดพิพิธภัณฑ์พระตำหนักดาราภิรมย์ 9 ธันวาคม 2542* (กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2542), 167.

ลวดลายประดับภายใน
เรือนเจ้าพระยาอภัยภูเบศร



ลวดลายประดับภายใน
เรือนพระยาศรีธรรมราช



ภาพที่ 13 ลวดลายเถาองุ่นของเรือนเจ้าพระยาอภัยภูเบศรกับลายเครือเถาทับทิมสลักกับองุ่นของ
เรือนพระยาศรีธรรมราช ทั้งสองลายนี้อยู่ในตำแหน่งห้องกลางชั้นล่างของอาคารเหมือนกัน
พร้อมทั้งยังปรากฏลวดลายประดับในกลุ่มเดียวกัน
ที่มา : ผู้วิจัย

ลวดลายประติมากรรมประดับรูปแบบลวดลายประติมากรรมประดับของเรือนเจ้าพระยาอภัยภูเบศร

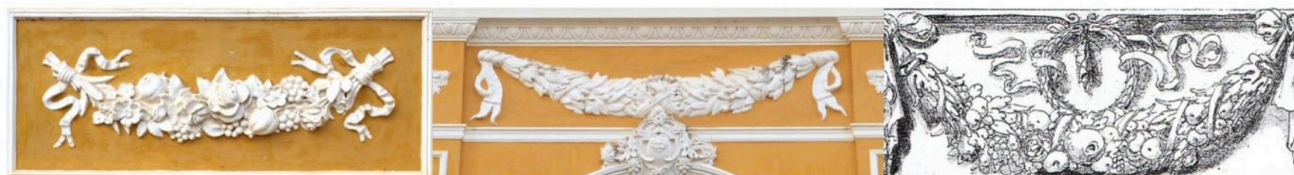
ลวดลายประติมากรรมประดับบนเรือนเจ้าพระยาอภัยภูเบศรจะสามารถแบ่งแยกย่อยได้เป็น 2 ลักษณะกล่าวคือ กลุ่มลายที่ปรากฏอยู่ช่วงบริเวณหน้าจั่วของอาคารเป็นลวดลายปูนปั้นแบบตะวันตกผสมผสานกับศิลปะและลวดลายแบบจีนอันปรากฏที่ส่วนบนของกระถางต้นไม้รวมถึงที่วางรองอยู่บริเวณด้านใต้กระถางต้นไม้ โดยในช่วงเวลาดังกล่าวความนิยมในลวดลายประดับแบบศิลปะจีนนี้ได้แพร่กระจายไปอย่างครอบคลุมในกลุ่มประเทศใกล้เคียงเนื่องจากลวดลายของกระถางแล้วนั้นจะปรากฏต้นหมากสงช่วงบนกระถางพร้อมทั้งถูกรายล้อมด้วยกลุ่มต้นไม้ตระกูลขิง ซึ่งทั้งหมดล้วนจัดอยู่ในกลุ่มพืชสมุนไพรที่เป็นพืชพันธุ์ไม้ท้องถิ่นของประเทศไทย (ภาพที่ 13)

สำหรับลวดลายประติมากรรมประดับในลักษณะอื่น ๆ จะพบเป็นลวดลายชนิดเดียวกันที่ประดับทั่วทั้งบริเวณรอบอาคาร เช่น ชุ่มประตู่ ชุ่มหน้าต่าง และตามเสาคานต่าง ๆ โดยลายกลุ่มนี้จะสอดคล้องกับลักษณะของลวดลายแบบ “บาโรก” (Baroque) ที่มีลักษณะเด่นคือการเน้นการประดับประดาอย่างหรูหราด้วยทัศนธาตุที่มีความสง่างาม อาทิ ลวดลายพืชพันธุ์ไม้และลวดลายเครือเถา ซึ่งลายที่ชัดเจนที่สุดคือลายเครือเถาบริเวณมุขด้านหน้าบนชุ่มประตู่ชั้นสองและใต้ฐานหน้าต่างชั้นหนึ่งของอาคาร (ภาพที่ 14) โครงสร้างลายเหล่านี้จะสอดคล้องกับลายเครือเถาแบบบาโรก (Baroque) (ภาพที่ 15) ที่มีต้นกำเนิดมาจากศิลปะแบบกรีกโรมันโบราณและนำมาปรับใช้ให้มีรูปทรงองค์ประกอบที่ร่วมสมัย

ลวดลายประติมากรรมประดับ
เรือนเจ้าพระยาอภัยภูเบศร

ลวดลายประติมากรรมประดับ
เรือนเจ้าพระยาอภัยภูเบศร

ลวดลายศิลปกรรม
แบบบาโรก (Baroque)



ภาพที่ 14 ลวดลายประติมากรรมประดับภาพลายเครือเถาภายนอกอาคารเรือน
เจ้าพระยาอภัยภูเบศร (ภาพซ้ายกับกลาง)
ที่มา : ผู้วิจัย

ภาพที่ 15 เครือเถาแบบบาโรก (ภาพขวา)
ที่มา : Stephen Calloway, *The elements of style: an encyclopedia of
domestic architectural detail* (London: Mitchell Beazley Publishing,
1992), 56.

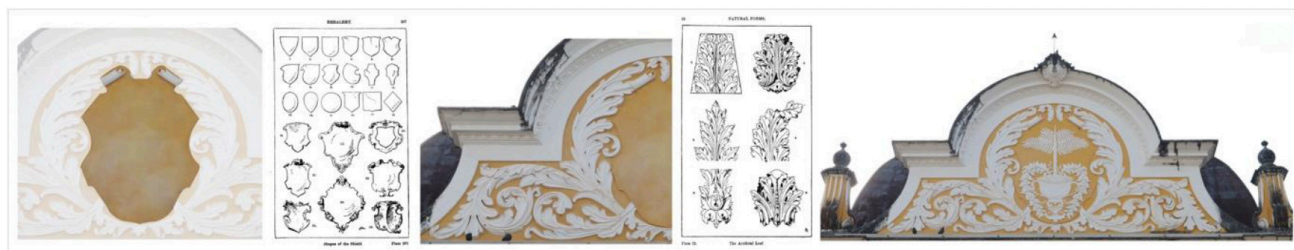
ตำแหน่งและความหมายเชิงสัญลักษณ์ของลวดลายประติมากรรมประดับของเรือนเจ้าพระยาอภัยภูเบศร ลวดลายประติมากรรมประดับของเรือนเจ้าพระยาอภัยภูเบศรที่มีความเด่นชัดโดยเฉพาะกลุ่มลายบริเวณหน้าจั่วของอาคารที่ถูกออกแบบโดยผสมผสานกันระหว่างศิลปะแบบตะวันตกกับศิลปะไทย อันปรากฏในรูปแบบของลวดลายพรรณพฤกษาดังที่กล่าวไปแล้ว โดยสามารถพิจารณาความหมายเชิงสัญลักษณ์ได้เป็นลำดับดังต่อไปนี้ 1. ลวดลายของต้นหมากสงที่ปลูกอยู่บนกระถางแบบจีนซึ่งสันนิษฐานว่าผลิตจากกระบวนการของงานเซรามิคแบบสำเร็จรูป โดยหมากสงนั้นจัดอยู่ในกลุ่มพืชสมุนไพรท้องถิ่นของประเทศไทยและพื้นที่บริเวณใกล้เคียง¹⁷ 2. ลวดลายดอกไม้ประดับตระกูลชิงที่ล้อมรอบกระถางแบบจีนส่วนแรกไว้

3. รัศมีคล้ายโล่ที่รอบล้อมส่วนที่ 1 และ 2 ที่เป็นสี่เหลี่ยมเดียวกับพื้นหลังของลวดลาย โดยรัศมีส่วนนี้มีชื่อเรียกว่า “มุทราศาสตร์” หรือตราประจำตระกูล (Heraldry)¹⁸ ซึ่งโดยทั่วไปมักจะปรากฏในกลุ่มของขุนนางชนชั้นสูงเป็นสำคัญ 4. “ใบอะแคนทัส”(Acanthus)¹⁹ อันเป็นพืชที่ได้รับความนิยมในการนำมาคลี่ลายรูปทรงเพื่อเป็นลวดลายประดับในงานศิลปกรรมแบบตะวันตก โดยหากพิจารณาความหมายเชิงสัญลักษณ์ของส่วนประกอบทั้ง 4 นี้ร่วมกันจึงอาจสันนิษฐานเป็นความหมายได้ว่า “อาคารแห่งนี้เป็นรูปแบบสถาปัตยกรรมตะวันตกแบบประยุกต์ที่ตั้งอยู่ในประเทศไทยอันเป็นอาคารที่จัดสร้างโดยข้าราชการชั้นผู้ใหญ่” อันมีความหมายเชื่อมโยงกับตัวตนและความประสงค์ในการสร้างอาคารหลังนี้ของท่านเจ้าพระยาอภัยภูเบศรเป็นสำคัญ

17. ขวัญเรือน สีนสายอ, “การศึกษาประสิทธิภาพของสารสกัดหยาดจากหมากที่มีฤทธิ์ต้านอนุมูลอิสระ” (วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์, 2554), 2.

18. Franz Sales Meyer, *A Handbook Of Ornament* (New York: The Architectural Book Publishing, 1900), 500.

19. Eva Wilson, *8000 years of ornament: an illustrated handbook of motifs* (London: British Museum Press, 1994), 125.



ภาพที่ 16 : รูปทรงของโล่บริเวณหน้าจั่วอาคารซึ่งมีที่มาจาก “มุทราศาสตร์” หรือตราประจำตระกูล (Heraldry) (ภาพซ้าย) ใบอะแคนทัส (Acanthus) ของเรือนเจ้าพระยาอภัยภูเบศร (ภาพกลาง) โดยผู้วิจัยได้เปรียบเทียบรูปแบบของตราประจำตระกูลและใบอะแคนทัสแบบยุโรปมาเพื่อให้เห็นถึงความเชื่อมโยงทางรูปแบบ (ภาพซ้ายและกลาง) ลายประติมากรรมประดับบนตัวช่วงบริเวณหน้าจั่วของเรือนเจ้าพระยาอภัยภูเบศร (ภาพขวา)

ที่มา : ผู้วิจัย / Franz Sales Meyer, *A Handbook Of Ornament*
(New York: The Architectural Book Publishing, 1900), 507, 38.

สรุป

จากที่กล่าวมาทั้งหมดในข้างต้นจะเห็นได้ว่า ลวดลายจิตรกรรมและประติมากรรมประดับของเรือนเจ้าพระยาอภัยภูเบศร มีความเชื่อมโยงและผสมผสานระหว่างศิลปะแบบตะวันตกกับศิลปกรรมไทย โดยเฉพาะศิลปะแบบบาโรก (Baroque) วิกตอเรียน (Victorian) และอาร์ตนูโว (Art Nouveau) โดยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มหลักคือ กลุ่มจิตรกรรมประดับและกลุ่มประติมากรรมประดับ กล่าวคือ

กลุ่มลวดลายจิตรกรรมประดับภายในอาคารจะปรากฏเป็นศิลปะรูปแบบวิกตอเรียน (Victorian) เป็นส่วนใหญ่และผสมผสานด้วยศิลปะแบบอาร์ตนูโว (Art Nouveau) ซึ่งเทคนิควิธีการเชิงช่างสำหรับการออกแบบและประดับตกแต่ง ลวดลายจิตรกรรมพบใน 2 ลักษณะคือ การลงสีแบบโปร่งแสงและทึบแสงโดยใช้เทคนิคแม่พิมพ์ลายฉลุ (Stencil) เป็นตัวกำหนดโครงสร้างของลาย ซึ่งคุณลักษณะเหล่านี้ยังได้สะท้อนให้เห็นถึงกระบวนการทางความคิดและวิธีการเชิงช่างของช่างโบราณที่มักให้ความใส่ใจกับผลงานทั้งในส่วนของเทคนิคและเนื้อหาของผลงานเป็นพิเศษ โดยเฉพาะอาคารที่มีจุดประสงค์เพื่อเป็นที่ประทับสำหรับพระมหากษัตริย์เป็นสำคัญ

กลุ่มลวดลายประติมากรรมประดับภายนอกอาคารจะปรากฏเป็นลวดลายศิลปะแบบบาโรก (Baroque) ผสมผสานกับคติความเชื่อท้องถิ่น คือ บริเวณหน้าจั่วอาคารนั้นจะพบลวดลายพืชสมุนไพรของไทยที่ถูกผูกกลายร่วมกับลวดลายแบบบาโรก (Baroque) โดยถือเป็นลวดลายประติมากรรมประดับแบบหลักของเรือนแห่งนี้ที่ถูกผสมผสานกันอย่างกลมกลืน ซึ่งเป็นการแสดงออกอันเป็นความหมายเชิงสัญลักษณ์ที่ชี้ให้เห็นถึงความเกี่ยวข้องกับเจ้าพระยาอภัยภูเบศรอย่างชัดเจน อีกทั้งยังแสดงถึงความเชื่อมโยงกับอิทธิพลของสถาปัตยกรรมแบบตะวันตกที่แพร่หลายเข้ามาในช่วงเวลารัชสมัยรัชกาลที่ 5 ตลอดจนความสัมพันธ์กับสถาปัตยกรรมที่สร้างขึ้นร่วมสมัยกันได้เป็นอย่างดี

บรรณานุกรม

Bhirasri, Silpa. *Silpasongkroh (Art Guidbook)*. Bangkok: Rungruangtham, 1957.

ศิลป์ พีระศรี. *ศิลปสงเคราะห์*. กรุงเทพฯ : รุ่งเรืองธรรม, 2500.

Calloway, Stephen. *The elements of style: an encyclopedia of domestic architectural detail*. London: Mitchell Beazley Publishing, 1992.

Chansongsaeng, Weerasak. *Chao Phraya Abhaibhubejhr (Chum), the last governor of Battambang under Siamese rule*. Bangkok: Gypsy, 2014.

วีระศักดิ์ จันทร์สงแสง. *เจ้าพระยาอภัยภูเบศร (ชุ่ม) เจ้าเมืองพระตะบองคนสุดท้ายใต้การปกครองสยาม*. กรุงเทพฯ : ยิปซี, 2557.

Chukaew, Parinya. *Phraya Si Thammathirat Building Book*. Bangkok: Plus Press, 2014.

ปริญญา ชูแก้ว. *หนังสือเรือนพระยาศรีธรรมมาธิราช*. กรุงเทพฯ : พลัสเพรส, 2557.

Dara Rasamee, *Bond of love in Two Lands, Commemorative for the opening ceremony of the Dara Pirom Palace Museum on December 9, 1999*. Bangkok: Chulalongkorn University Printing House, 1999.

ดารารัศมี สายไกรสองแผ่นดิน ที่ระลึกเนื่องในพิธีเปิดพิพิธภัณฑ์พระตำหนักดาราภิรมย์ 9 ธันวาคม 2542. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2542.

His Royal Highness Prince Dara Rasamee. Chiang Mai: Within Design, 2009.

พระราชชายา เจ้าดารารัศมี. เชียงใหม่ : วิทอินดีไซน์, 2552.

House of Abhayavongsa book preparation committee. *House of Abhayavongsa*. Bangkok: TCG Printing, 2006.

คณะกรรมการจัดทำหนังสือสกุลอภัยวงศ์. *สกุลอภัยวงศ์*. กรุงเทพฯ : ทีซีจี พรินติ้ง, 2549.

Meyer, Franz Sales. *A Handbook Of Ornament*. New York: The Architectural Book Publishing, 1900.

Office of Fine Arts No. 5, Prachin Buri and Office of Architecture, Fine Arts Department. *Report on mural conservation inside the Chao Phraya Abhaibhubejhr building*.

สำนักศิลปากรที่ 5 ปราจีนบุรี และ สำนักสถาปัตยกรรม กรมศิลปากร. รายงานการอนุรักษ์จิตรกรรมฝาผนัง
ภายในอาคารเจ้าพระยาอภัยภูเบศร.

Pitakkhonlabha, Rattanabhon. “*The architecture of Abhaibhubejhr Building, Prachin Buri.*”
Master thesis, Silapakorn University, 2014.

รัตนภณ พัทธ์กุลภา. “สถาปัตยกรรมของตึกเจ้าพระยาอภัยภูเบศร จังหวัดปราจีนบุรี.” วิทยานิพนธ์ระดับ
ปริญญาโทบริหารศิลป, มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2557.

Secretariat of the Prime Minister, Office of the Spokesperson, Strategy and Public Relations
Plan Group. *Royal seal*. Bangkok: Amarin, 1995.

สำนักเลขาธิการนายกรัฐมนตรี สำนักโฆษก กลุ่มยุทธศาสตร์และแผนการประชาสัมพันธ์. *พระราชลัญจกร*.
กรุงเทพฯ : อมรินทร์, 2538.

Sinsaior, Kwanruen. “*Efficacy study of antioxidant activity of betel nut crude extracts.*”
Master thesis, Valaya Alongkorn Rajabhat University, 2011.

ขวัญเรือน สิ้นสายออ. “การศึกษาประสิทธิภาพของสารสกัดหยาบจากหมากที่มีฤทธิ์ต้านอนุมูลอิสระ.”
วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทบริหารศิลป, มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์, 2554.

Thepsingh, Panya and Wut Wattanasin. *Decorative patterns on the facades of Sino Portuguese
buildings in Phuket*. Research report, Prince of Songkla University, 2004.

ปัญญา เทพสิงห์ และ วุฒิ วัฒนสิน. *ลวดลายตกแต่งหน้าอาคารชิโน-ปอร์ตุเกสในจังหวัดภูเก็ต*. รายงานวิจัย,
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์, 2547.

The Sherwin-Williams Co. *Stencils and stencil materials*. Cleveland: The Sherwin-Williams Co., 1910.

Weerasilchai, Sansanee. *Words tell History*. Bangkok: Matichon, 2013.

คันสนีย์ วีระศิลป์ชัย. *วาทะเล่าประวัติศาสตร์*. กรุงเทพฯ : มติชน, 2556.

Wilson, Eva. *8000 years of ornament: an illustrated handbook of motifs*.
London: British Museum Press, 1994.

แนวความคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมและความเป็นไทยในงานพระนิพนธ์เกี่ยวกับดนตรีไทยของ
สมเด็จพระเจ้า กรมพระยาเดชาดิราชานุกาภกับการสร้างวัฒนธรรมความเป็นไทย (พ.ศ. 2502-2531)
IDEA CONCERNING TO BEING THAI CULTURE AND THAINESS FROM PRINCE
DAMRONG RAJANUBHAB'S WORKS ON THAI CLASSICAL MUSIC AND THE
DEVELOPMENT OF THAI CULTURE AND THAINESS (1959-1988)

ภัทรวดี ภูชฎาภิรมย์* PATARAWDEE PUCHADAPIROM*

บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่องนี้มุ่งศึกษาแนวความคิดและความสัมพันธ์ระหว่างแนวความคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมและความเป็นไทยในงานพระนิพนธ์เกี่ยวกับดนตรีไทยของสมเด็จพระเจ้า กรมพระยาเดชาดิราชานุกาภกับนโยบายของรัฐบาลในการสร้างวัฒนธรรมความเป็นไทย ผลการวิจัยพบว่าด้วยเหตุที่สมเด็จพระเจ้า กรมพระยาเดชาดิราชานุกาภ มีสถานะเป็นเชื้อพระวงศ์ชั้นสูงอีกทั้งทรงดำรงตำแหน่งเป็นเสนาบดีกระทรวงมหาดไทย จึงมีส่วนสำคัญในการเสริมสร้างความมั่นคงในการปกครองและค้าชูสถาบันพระมหากษัตริย์ แนวความคิดเกี่ยวกับความเป็นไทยของพระองค์จึงเป็นการชี้ให้เห็นถึงบทบาทของพระมหากษัตริย์ในฐานะผู้ปกครองซึ่งนำความเจริญและความสุขสู่ราษฎรทั่วทั้งพระราชอาณาจักร เนื่องจากดนตรีไทยของศูนย์กลางอำนาจรัฐเป็นศิลปะชั้นสูงซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของความบันเทิงและพิธีกรรมของราชสำนัก และเป็นส่วนหนึ่งของความเจริญที่เกี่ยวเนื่องกับสถาบันพระมหากษัตริย์ ส่งผลให้งานพระนิพนธ์ดนตรีไทยจำกัดอยู่เพียงดนตรีของราชสำนักหรือดนตรีของศูนย์กลางอำนาจรัฐ ที่แบ่งแยกจากดนตรีตามภูมิภาคหรือหัวเมืองอย่างชัดเจน

พระนิพนธ์ตำนานเกี่ยวกับดนตรีไทยในสมเด็จพระเจ้า กรมพระยาเดชาดิราชานุกาภ ทุกเรื่องให้ความสำคัญยิ่งในการตรวจสอบตีความหลักฐาน ทำให้ข้อมูลในพระนิพนธ์ได้รับความเชื่อถือ และในฐานะนักประวัติศาสตร์ซึ่งได้รับการยกย่องเป็นพระบิดาแห่งประวัติศาสตร์ไทยจึงนำความรู้ทางประวัติศาสตร์มาใช้อธิบายประวัติดนตรีไทยโดยเฉพาะความรู้ที่ว่าดนตรีไทยรับอิทธิพลจากอินเดียซึ่งอิทธิพลแนวความคิดเกี่ยวกับขอบเขตของดนตรีไทยและการอธิบายประวัติดนตรีไทยดังกล่าวยังคงสืบต่อมาผ่านการศึกและการจัดกิจกรรมดนตรีไทยของ กรมศิลปากร และผู้มีบทบาทสำคัญในการส่งต่อความรู้ดังกล่าวคือ มนต์รี ตราโมท ศิลปินแห่งชาติและนักวิชาการดนตรีไทยคนสำคัญ

รัฐบาลตั้งแต่สมัยจอมพลสฤษดิ์ ธนะรัชต์ (พ.ศ. 2502-2506) จนถึงพลเอกเปรม ติณสูลานนท์ (พ.ศ. 2523-2531) ต่างประสบปัญหาการเสื่อมของวัฒนธรรมดั้งเดิม อีกทั้งปัญหายากจากลัทธิคอมมิวนิสต์ ซึ่งรัฐบาลเห็นว่าส่งผลกระทบต่อความมั่นคงของชาติ ทำให้รัฐบาลให้ความสำคัญกับการสนับสนุนส่งเสริมวัฒนธรรมประจำชาติที่แสดงถึงเอกลักษณ์ของความเป็นไทย ดนตรีไทยจึงได้รับการส่งเสริมให้สืบทอดผ่านการเรียนการสอน ผ่านหน่วยงานวัฒนธรรม คือ “สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ” และการจัดกิจกรรมเผยแพร่ดนตรีไทย แนวความคิดดนตรีไทยกับความเป็นไทยที่สมเด็จพระเจ้า กรมพระยาเดชาดิราชานุกาภทรงวางรากฐานไว้จึงยังมีอิทธิพลสืบต่อมา

คำสำคัญ : แนวความคิด/ ดนตรีไทย/ สมเด็จพระเจ้า กรมพระยาเดชาดิราชานุกาภ/ วัฒนธรรม/ ความเป็นไทย

*รองศาสตราจารย์ ดร., ภาควิชาดุริยางคศิลป์ กรมการศูนย์เชี่ยวชาญเฉพาะทางวัฒนธรรมดนตรีไทย คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,
patarawdee.p@chula.ac.th.

*Associate Professor Dr., Department of Music, Center of Excellence for Thai Music and Culture Research, Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University, patarawdee.p@chula.ac.th.

Received 8/9/2565, Revised 29/9/2565, Accepted 30/9/2565

Abstract

The research aim to study idea concerning and relationship between idea concerning to being Thai culture and “Thainess” from Prince Damrong Rajanupap’s work on Thai classical music and government policy in Thai culture and “Thainess”. The findings revealed that Prince Damrong Rajanupap status is as a high-ranking royal family member who also held the position of Chancellor of the Ministry of the Interior. Therefore, he played an important role in strengthening the stability of governance and upholding the monarchy. His concept of “Thainess” was to highlight the role of the monarch in the status of ruler, which brings prosperity and happiness to the people of the whole kingdom. As a central feature of state power, Thai music was considered a high art form that is part and parcel of the royal court’s entertainment and ceremonies. Therefore, Thai music was an integral part of the civilization that is related to the monarchy. This means that the works of Thai composition is limited to the music of the royal court or the music of the center of state power at that time. That music is clearly distinct from music by region or city in the rest of the kingdom.

Thai music in the era of Prince Damrong Rajanupap consists of the following four themes: (1) “Describing the Musical Instruments;” (2) “Legends of Mahori;” (3) “Legends of Lakhon Inao;” and (4) “Legends of Sapa.” Each theme attaches great importance to the examination of the interpretation of evidence which are not always well-documented in the historical record of the same period. As a historian who is regarded as the father of Thai history, he applied his knowledge to explain the history of Thai music. This included the concept that Thai music is influenced by India. The various influences of the scope of Thai music and the articulation of Thai music history continues through the study and activities of Thai music by the Fine Arts Department. The key player in passing on such knowledge is Montri Tramote, an important Thai national artist and scholar.

Starting in the era of Field Marshal Sarit Thanarat (1959-1963) to General Prem Tinsulanonda (1980-1988), there began a progressive deterioration of traditional Thai culture. In addition, foreign Communist influence was considered a threat to national security. Thus, successive government administrations decided to promote a national cultural identity of “Thainess” to help solidify the population under a unified theme. An important component of this cultural identify was Thai music, which was encouraged to be learned, taught, and passed on through subsequent generations. An “Office of National Cultural Commission” was established, and this entity organized dissemination of Thai musical activities. In this way, the foundation of “Thainess” laid by Prince Damrong Rajanupap would continue to have influence in modern times.

Keywords: idea/ Thai classical music/ prince Damrong Rajanubhab/ culture/ Thainess

บทนำ

สมเด็จพระเจ้า กรมพระยาดำรงราชานุภาพทรงเป็นพระราชโอรสในพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ประสูติแต่เจ้าจอมมารดาชุ่ม และเป็นพระราชอนุชาในพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ทรงรับราชการครั้งแรกเป็นนายทหารมหาดเล็กรักษาพระองค์ในพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว เป็นอธิบดีคนแรกเมื่อตั้งกรมศึกษาธิการเมื่อ พ.ศ. 2430 ต่อมาทรงดำรงตำแหน่งเป็นเสนาบดีกระทรวงมหาดไทย ดูแลรับผิดชอบราชการเกี่ยวกับมณฑลเทศาภิบาลทั่วประเทศ แนวความคิดของพระองค์จึงมีส่วนสำคัญในการช่วยเสริมสร้างความมั่นคงในการปกครองและค้าชูสถาบันพระมหากษัตริย์ ในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว ทรงลาออกจากตำแหน่งและกลับมารับราชการเป็นเสนาบดีกระทรวงมรดกในช่วงปลายรัชกาล รัชสมัยพระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว ทรงดำรงตำแหน่งอภิรัฐมนตรี และเป็นนายกราชบัณฑิตยสภา ทรงเป็นแม่งานดำเนินงานจัดบันทึกเพลงไทยด้วยโน้ตสากล ด้วยเหตุที่ทรงสนพระทัยและเชี่ยวชาญในการศึกษาและนิพนธ์ผลงานด้านประวัติศาสตร์และโบราณคดี จึงได้รับการยกย่องเป็น “พระบิดาแห่งประวัติศาสตร์ไทย” ในส่วนดนตรีไทยทรงพระนิพนธ์ตำนานเกี่ยวกับดนตรีไทยไว้หลายเรื่อง ในขอบเขตดนตรีของศูนย์กลางอำนาจรัฐ พระนิพนธ์ดังกล่าวมีอิทธิพลต่อขอบเขตของดนตรีไทยและการศึกษาดนตรีไทยสืบมา

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาแนวความคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมและความเป็นไทยในงานพระนิพนธ์เกี่ยวกับดนตรีไทย ของสมเด็จพระเจ้า กรมพระยาดำรงราชานุภาพ
2. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างแนวความคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมและความเป็นไทยในงานพระนิพนธ์เกี่ยวกับดนตรีไทยของสมเด็จพระเจ้า กรมพระยาดำรงราชานุภาพกับนโยบายของรัฐบาลในการสร้างวัฒนธรรมความเป็นไทย (พ.ศ. 2502-2531)

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยเรื่องนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ ทบทวนวรรณกรรมและเก็บข้อมูลในส่วนเอกสารและผลงานที่เกี่ยวข้องรวมถึงสัมภาษณ์นักวิชาการและผู้ที่เกี่ยวข้อง นำมาวิเคราะห์ข้อมูล และเขียนรายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์

ผลการวิจัย

ก่อนหน้ารัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ดินแดน “สยาม” ประกอบด้วยพระนครและหัวเมืองต่างๆ ซึ่งมีเจ้าเมืองปกครองดูแล เนื่องจากการทำสงครามกับบ้านเมืองอื่น ๆ ทำให้มีการกวาดต้อนผู้คนเข้ามา อีกทั้งการค้าขาย ทำให้มีผู้คนจากต่างแดนเข้ามาตั้งหลักแหล่ง ดังจารึกวัดพระเชตุพน ระบุถึง “ชาติภาษา” ต่าง ๆ ในช่วงสมัยต้นรัตนโกสินทร์ ถึง 32 ชาติภาษา ความสนใจหรือมีจินตนาการว่าเป็นคน “ชาติ” เดียวกัน จึงยังไม่เกิดขึ้น ต่อมาเมื่อมีการรวมอำนาจเข้าสู่ศูนย์กลางในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว อันก่อให้เกิดระบอบการปกครองแบบสมบูรณาญาสิทธิราชย์ทำให้ “สยาม” มีเส้นเขตแดนที่ชัดเจนแน่นอน การสร้างสำนึกแนวความคิดเรื่อง “ความเป็นไทย” และความยิ่งใหญ่ ของชาติไทยจึงเกิดขึ้นเพื่อแสดงถึงพระบารมีขององค์พระมหากษัตริย์ที่ทรงปกครองคนทุกกลุ่มและมีพระราชอำนาจเหนือทุกหัวเมืองในประเทศสยาม ดังที่ทรงแสดงถึงพระบารมีที่ทรงปกป้องคนหลายกลุ่มในเขตประเทศสยาม ความว่า

ความจริงที่เราสามารถจัดการบ้านเมืองได้สำเร็จตลอดทั่วไปในพระราชอาณาเขตรอบด้วยหัวเมืองทั้งหลาย แม้ขยายอยู่ในพื้นแผ่นดินอันไพศาล มี ราษฎรอาศัยอยู่ พุดภาษาอันเดียวกันเพี้ยนกันบ้างดังนี้ เปนเหตุที่เต็มใจยินดี ของเราเปนอันมาก ไทยลาวชนทั้งปวงนี้ ก็นับถือตัวเปนพวกอยู่ในชาติเดียวกันอันหนึ่งแลตั้งตาคาหมายว่าเราเปนเจ้าเปนใหญ่ผู้อุปถัมภ์บำรุง¹

แนวพระราชดำรินี้ในการเป็นผู้ปกครองซึ่งนำความเจริญและความสุขสู่ราษฎรทั่วทั้งพระราชอาณาจักร ซึ่งมีความแตกต่างกันทางฐานะในสังคม มีอิทธิพลต่อแนวความคิดของสมเด็จพระเจ้า กรมพระยาดำรงราชานุภาพ ดังสายชลสัถยานุรักษ์ กล่าวสรุปถึงการที่สมเด็จพระเจ้า กรมพระยาดำรงราชานุภาพทรงเรียงประวัติศาสตร์ศิลปะตามยุคสมัยเพื่อแสดงถึงความเจริญรุ่งเรืองทางศิลปะของไทยที่มีผู้ปกครองสืบต่อกันมาว่า

ศิลปะเหล่านั้นได้รับการจัดหมวดหมู่และยุคสมัยคู่ไปกับพัฒนาการของ ชนชาติสยาม กล่าวคือ เป็นศิลปะทวารวดี ศิลปะศรีวิชัย ศิลปะลพบุรี ศิลปะเชียงแสน ศิลปะสุโขทัย ศิลปะอยุธยา และศิลปะรัตนโกสินทร์ ตามลำดับ ขณะเดียวกันศิลปะเหล่านี้ก็กลายเป็นเครื่องหมาย แห่งความเจริญรุ่งเรืองอย่างสืบเนื่องของ “เมืองไทย” ตั้งแต่ยุคโบราณได้เป็นอย่างดี²

แนวความคิดที่คนทุกกลุ่มเป็นส่วนหนึ่งของบ้านเมืองแต่ก็มีความแตกต่างทางวัฒนธรรมเห็นได้จากที่ทรงชี้ถึงความหลากหลายของกลุ่มคนหลากหลายชาติพันธุ์ที่นับเป็นชาวสยามแต่มีวัฒนธรรมอันแสดงถึงความแตกต่างกันมาแต่เดิมว่า

แผ่นดินอันเป็นที่ตั้งสยามประเทศนี้ แต่เดิมเป็นที่อยู่ของประชาชน 2 ชาติ คือ ขอมชาติ 1 ลาวชาติ 1 ชาติภูมิของขอมอยู่ที่แผ่นดินต่ำข้างใต้ คือที่เบมเมืองเขมร เดียวนี้ แลตามชายทะเลเข้ามาในลุ่มแม่น้ำเจ้าพระยาข้างตอนใต้ ตลอดออกไป จนเมืองรามัญ....
ชนชาติขอม แลลาวเดิมเปนอย่างไร จะรู้ได้ในเวลานี้แต่เพียงว่า บุคคลจำพวกที่ เราเรียกว่า ข่า ขมุ เขมร มอญ เม็ง เหล่านี้ ภาษาที่พูดเปนภาษาขอม จึงเข้าใจได้ว่า ชนชาติเหล่านี้เปนเชื้อสายสืบมาแต่ขอม ส่วนลาวนั้น ลาวเดิมคือคนจำพวกที่เราเรียก ทุกวันนี้ว่าลัวะ แลลว้า...³

การจำแนกความแตกต่างของกลุ่มชนดังกล่าวส่งผลให้งานพระนิพนธ์ให้ความสนใจเกี่ยวกับดนตรีของราชสำนักหรือดนตรีของศูนย์กลางอำนาจรัฐ ที่แบ่งแยกจากดนตรีตามภูมิภาคหรือหัวเมืองอย่างชัดเจน นอกจากนี้วัฒนธรรมดนตรีซึ่งมีความแตกต่างกันระหว่างราชสำนักกับภูมิภาคหรือหัวเมืองต่าง ๆ ยังมีส่วนสำคัญในการแบ่งแยกฐานะหรือชนชั้นของคนในสังคม วัฒนธรรมดนตรีของราชสำนักเป็นส่วนหนึ่งของพระราชพิธีและความบันเทิง มีการสร้างสรรค์อย่างประณีต และมีพัฒนาการจนเป็นศิลปะชั้นสูง จึงได้รับการส่งเสริมให้เป็นศิลปะที่แสดงถึงความเจริญของชาติ และเป็นเอกลักษณ์ของความเป็นไทยที่ผ่านวิวัฒนาการสืบเนื่องมายาวนาน ดังที่ พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ทรงให้ความสำคัญกับศิลปะและวัฒนธรรมอันสะท้อนถึงความเจริญของประเทศเช่นที่ประเทศทางตะวันตก

1. พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว, พระราชดำรัสในพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว (ตั้งแต่ พ.ศ. 2451 ถึง พ.ศ. 2453) (พระนคร : โรงพิมพ์โสภณพิพรรฒธนากร, 2458), 41.

2. สายชล สัตยานุรักษ์, โครงการประวัติศาสตร์วิจิตรเกี่ยวกับสังคมและวัฒนธรรมไทยของปัญญาชน (พ.ศ. 2435-2535) (กรุงเทพฯ : สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย, 2550), 123.

3. สมเด็จพระเจ้า กรมพระยาดำรงราชานุภาพ, พระราชพงศาวดาร ฉบับพระราชหัตถเลขา (พระนคร : โรงพิมพ์ไทย, 2457), 35-36.

ตกให้ความสำคัญ โดยรักษาไว้ซึ่งวัฒนธรรมดั้งเดิม เพื่อสื่อถึง เอกลักษณ์ของ “ความเป็นไทย” ขณะเดียวกันก็ทรงโปรดฯ ให้ความสำคัญแบบตะวันตกมาปรับปรุงแต่ยังคงไว้ซึ่งศิลปะความเป็นไทย เช่น การส่งดนตรีไทยไปร่วมงานมหกรรมฉลองครบร้อยปีของพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติเมืองวิมปลีย์ ที่ประเทศอังกฤษ ในปี 2428 หรือการปรับปรุงวงปี่พาทย์ดึกดำบรรพ์ในรัชสมัยของพระองค์ เป็นต้น

สมเด็จพระเจ้า กรมพระยาดำรงราชานุภาพเป็นพระบรมวงศ์ชั้นสูงซึ่งผูกพันใกล้ชิดกับองค์พระมหากษัตริย์ อีกทั้งยังทรงดำรงตำแหน่งเป็นเสนาบดีกระทรวงมหาดไทย ดูแลรับผิดชอบราชการเกี่ยวกับการปกครองบ้านเมือง แนวความคิดเกี่ยวกับความเป็นไทยในช่วงสมัยที่รัฐให้ความสำคัญกับการสร้างความเจริญ โดยมีพระมหากษัตริย์เป็นผู้นำมาซึ่งความเจริญดังกล่าวส่งผลให้แนวความคิดของพระองค์เกี่ยวกับเอกลักษณ์หรือความเป็นไทยเป็นความเจริญที่ผูกพันหรือสัมพันธ์กับพระมหากษัตริย์ด้วย แนวความคิดดังกล่าวมีการสืบทอดโดยหลวงวิจิตรวาทการ อธิบดีกรมศิลปากร ผู้มีบทบาทสำคัญในการวางรากฐานการสืบทอดศิลปะอันสื่อถึงความเจริญของชาติผ่านการศึกษาและผลงานการแสดงของกรมศิลปากร ดังการกล่าวถึงความสำคัญของงานศิลปะว่า

ชาติใด ๆ จะได้รับความนับถือเป็นชาติอันแท้จริง จะต้องมີศิลปะของตนเอง ซึ่งมีลักษณะผิดแปลกกับของชนชาติอื่น ๆ หรือมีเครื่องแสดงว่าเกิดจากความคิดประดิษฐ์ของตนเอง ไม่ใช่เอาอย่างชาติอื่นมาเสมอไป...เพราะเหตุว่า การที่ ประชาชนหมู่ใด จะสามารถมีศิลปะของตนเองได้ ประชาชนหมู่นั้นจะต้องก่อร่าง สร้างตัวมานาน มีวัฒนธรรมสูง และมีคนฉลาดมาแล้ว...เรายังมีของเก่าซึ่งจะแสดงให้เห็นอายุยืนยาว มากเพียงไรยังเป็นเกียรติยศแก่บ้านเมืองเพียงนั้น เพราะของเก่าที่มีอยู่นั้น เป็นเครื่องแสดงว่าเราเจริญแล้วมาแต่โบราณ⁴

แนวความคิดที่ว่าศิลปะชั้นสูงเป็นศิลปะที่แสดงถึงความเจริญของชาติ ดนตรีไทยซึ่งเป็นเอกลักษณ์ที่แสดงถึงความความเป็นไทยจึงได้รับการสืบทอดต่อมาผ่านการศึกษาและการเผยแพร่ผลงานของกรมศิลปากร

1. งานพระนิพนธ์ดนตรีไทยในสมเด็จพระเจ้า กรมพระยาดำรงราชานุภาพ

พระนิพนธ์ตำนานเกี่ยวกับดนตรีไทยในสมเด็จพระเจ้า กรมพระยาดำรงราชานุภาพมีทั้งหมด 4 เรื่อง คือ “ตำนานมโหรี (2460)” และ “ตำนานเรื่องละครอิเหนา (2460)” “ตำนานเสภา (2464)”⁵ และ “อธิบายเรื่องเครื่องมโหรีปี่พาทย์ (2471)”⁶ ทั้งนี้นงานนิพนธ์ในลักษณะ “ตำนาน” เป็นการเล่าเรื่องในเชิงอิทธิปาฏิหาริย์ เกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของราชวงศ์ บ้านเมือง สถานที่ ตลอดจน ปุชนิยสถานและปุชนิยวัตถุ งานเขียนในลักษณะเช่นนี้เริ่มเปลี่ยนแปลงในสมัยรัชกาลที่ 4 เมื่อการศึกษาความรู้แบบตะวันตกมีอิทธิพลในหมู่ชนชั้นสูง งานนิพนธ์เกี่ยวกับความรู้เริ่มเปลี่ยนเป็นการอธิบายความอย่างมีเหตุผล มีการวิพากษ์หลักฐานตามหลักวิทยาศาสตร์ ทำให้เกิดงานเขียนที่เรียกว่า “ตำนาน” อีกลักษณะหนึ่ง ซึ่งเป็นการอธิบายประวัติความเป็นมาของเรื่องราวต่าง ๆ โดยให้ความสำคัญกับหลักฐานข้อเท็จจริงตรวจสอบและตีความหลักฐาน

พระนิพนธ์ตำนานทั้ง 4 เรื่อง ล้วนเกี่ยวข้องกับดนตรีของศูนย์กลางอำนาจรัฐ กล่าวคือ “ตำนานเครื่องมโหรีปี่พาทย์” เป็นพระนิพนธ์ที่เนื้อหาครอบคลุมประเภทของเครื่องดนตรี และวงดนตรีของศูนย์กลางอำนาจรัฐ⁷ ประเภท

4. หลวงวิจิตรวาทการ, “การศิลปการ (ส่วนที่เกี่ยวกับหน้าที่ข้าหลวงประจำจังหวัด),” ใน *อภินิหารของกรมศิลปากร พลตรีหลวงวิจิตรวาทการ* (กรุงเทพฯ : จงเจริญการพิมพ์, 2435), 66-69.

5. ปรากฏพระนิพนธ์ที่เกี่ยวข้องดนตรีไทยในลักษณะอื่น ๆ เช่น “สาส์นสมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมพระยาดำรงราชานุภาพ กับ สมเด็จพระเจ้า เจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ ตั้งแต่ พ.ศ. 2457 ถึง พ.ศ. 2486 ปรากฏเรื่องราวเกี่ยวกับดนตรีไทยอยู่หลายตอนแต่เป็นการสอบถามความรู้ระหว่าง 2 พระองค์

6. พระนิพนธ์เรื่องนี้ต่อมาเรียกชื่อว่า “ตำนานเครื่องมโหรีปี่พาทย์”

7. แม้ว่ากล่าวถึงเครื่องดนตรีที่จัดเป็นเครื่องดนตรีของภูมิภาคอื่น คือ “ปี่ซอ” ซึ่งขณะนั้นนิยมเล่นกันบริเวณหัวเมืองมณฑลพายัพ และ “แคน” ซึ่งเล่นกันบริเวณหัวเมืองฝ่ายตะวันออก ซึ่งอธิบายว่าเป็นของชาติไทยมาแต่เดิมและเคยนิยมเล่นแพร่หลายในบริเวณศูนย์กลางอำนาจรัฐ และขณะนั้นยังคงมีเล่นกันอยู่บ้าง

ของวงดนตรีจึงมุ่งอธิบายถึงวงปี่พาทย์ วงมโหรี วงกลองแขก วงกลองแขกเครื่องใหญ่ และวงมโหรีเครื่องสาย 2 โดยกล่าวถึงประวัติในส่วนที่มาและพัฒนาการในช่วงสมัยต่าง ๆ เพื่อให้ภาพรวมวัฒนธรรมดนตรีของศูนย์กลางอำนาจรัฐ “ตำนานมโหรี” มีเนื้อหารวบรวมความรู้เกี่ยวกับวงมโหรี ซึ่งมีพัฒนาการเกี่ยวข้องกับราชสำนัก และชนชั้นนำโดยตรง เนื้อหาของพระนิพนธ์เล่มนี้ คล้ายคลึงกับประวัติวงมโหรีใน “ตำนานเครื่องมโหรีปี่พาทย์” โดยกล่าวถึงความเป็นมาและพัฒนาการในขั้นตอนต่าง ๆ แต่รวบรวมตำราเพลงมโหรี ซึ่งเป็นรายชื่อเพลงมโหรีครั้งกรุงศรีอยุธยาและบทสำหรับขับร้องลำนำเพลงมโหรีของเก่ามาตีพิมพ์รวมไว้เพื่อมิให้สูญหาย ส่วนตำนานเสภาและตำนานเรื่องละครอิเหนา กล่าวถึงวง ปี่พาทย์ ในเชิงประวัติและพัฒนาการที่สัมพันธ์กับการแสดง “ตำนานเสภา” มีเนื้อหารวบรวมความรู้เกี่ยวกับพัฒนาการของการขับเสภา บทเสภา ประวัติครูเสภา ประวัติครูปี่พาทย์ และ วงปี่พาทย์ ซึ่งเป็นวงดนตรีประกอบการขับเสภา และพัฒนาการของวงปี่พาทย์เสภาที่สัมพันธ์กับการขับเสภา “ตำนานเรื่องละครอิเหนา” มีเนื้อหาเกี่ยวกับกำเนิดและพัฒนาการของละคร อธิบายถึงประวัติและพัฒนาการของวงปี่พาทย์ เนื่องจากเป็นวงดนตรีที่ใช้บรรเลงประกอบละคร รวมทั้งยังรวบรวมข้อมูลการประกอบอาชีพนักปี่พาทย์ในสังคมไทย พระนิพนธ์ตำนานทั้ง 4 เรื่อง นอกจากให้ความสำคัญกับเรื่องราวดนตรีของศูนย์กลางอำนาจรัฐแล้วยังให้ความสำคัญกับการใช้หลักฐาน อีกทั้งทรงเป็นนักประวัติศาสตร์จึงทรงรอบรู้กว้างขวางในเรื่องต่างๆ พระนิพนธ์ตำนานดนตรีไทยจึงกล่าวถึงประวัติความเป็นมาอันเป็นผลจากการศึกษาความรู้ในขณะนั้นซึ่งเชื่อกันว่าอารยธรรมไทยได้รับอิทธิพลจากอินเดีย

1.1 การให้ความสำคัญกับการใช้หลักฐาน

พระนิพนธ์ตำนานดนตรีไทยในสมเด็จพระเจ้า กรมพระยาดำรงราชานุภาพทุกเรื่องให้ความสำคัญกับข้อเท็จจริงผ่านการให้เหตุผลบนพื้นฐานของการตรวจสอบยืนยันหลักฐานที่เชื่อว่าถูกต้อง เทียงตรง ซึ่งเชื่อกันว่าพระนิพนธ์ในสมเด็จพระเจ้า กรมพระยาดำรงราชานุภาพได้รับอิทธิพลแนวความคิดการเขียนประวัติศาสตร์จากยุโรปในปลายคริสต์ศตวรรษที่ 19 และ คริสต์ศตวรรษที่ 20⁹ ดังที่ทรงให้ความสำคัญกับการพิจารณาหลักฐานอย่างกว้างขวางโดยรวบรวมหลักฐาน และใช้วิธีการนำเสนอโดยอ้างอิงที่มาของหลักฐาน สอบสวนจากพยานบุคคลผู้มีโอกาสพบเห็นเหตุการณ์ และนำหลักฐานมาตรวจสอบตีความ ดังทรงแสดงถึงการให้ความสำคัญกับการใช้หลักฐานในการแต่งตำนานเรื่องละครอิเหนา ว่า

การที่ข้าพเจ้าแต่งเรื่องตำนานละครอิเหนา ได้อาไศรยหนังสือเก่าหลายเรื่อง...และอาไศรยความที่ได้เคยรู้เห็นมาแต่ก่อน ประกอบกับความสันนิษฐานบ้าง แต่ยังต้องอาไศรยไต่ถามผู้อื่นอีกมากด้วยกัน...และเมื่อแต่งหนังสือตำนานนี้แล้วได้ทูลวาน สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ เจ้าฟ้ากรมพระนครสวรรค์วรพินิต ช่วยทรงตรวจตราทักท้วงด้วยอีกพระองค์หนึ่ง¹⁰

ในส่วนการใช้ข้อมูลทรงเน้นความถูกต้องที่มาของข้อมูลและทรงระวังที่จะกล่าวว่าเป็นข้อมูลจากประสบการณ์หรือเป็นข้อสันนิษฐาน เช่น ทรงอธิบายถึงลักษณะเสภาในสมัยกรุงศรีอยุธยา แต่เนื่องจากข้อมูลไม่เพียงพอ จึงทรงอาศัยข้อมูลในส่วนอื่นมาอธิบายตีความแต่จะทรงกล่าวอย่างชัดเจนว่าเป็นความจากการสันนิษฐาน เช่น ความว่า “หกทุ่มเบิกเสภาดนตรี เจ็ดทุ่มเบิกนิยาย” ทรงนำมาอธิบายลักษณะของเสภาโดยกล่าวว่า

9. นิธิ เอียวศรีวงศ์, ประวัติศาสตร์นิพนธ์ตะวันตก (ม.ป.ท. : ม.ป.พ., 2519), 209-223.

10. สมเด็จพระเจ้า กรมพระยาดำรงราชานุภาพ, ตำนานเรื่องละครอิเหนา พิมพ์ครั้งที่ 4 (พระนคร : สำนักพิมพ์คลังวิทยา, 2508), 4-5.

อาไศรยความที่ปรากฏว่าเสภาเป็นอย่างหนึ่งต่างหากจากเล่านิทาน สันนิษฐานว่าเสภาคงขับเป็นลำนำ และคำที่ขับนั้นคงเป็นบทกลอน แต่ข้อที่ในกฎหมายเตียรบาลมีคำว่าดนตรีประกอบอยู่ด้วยนั้นอาจมี หมายความว่าได้เป็นสองนัย คือ นัยหนึ่งดนตรีเป็นเครื่องอุปกรณ์ของเสภา หรืออีกนัยหนึ่งดนตรีเป็น อย่างหนึ่งต่างหาก แล้วแต่พระเจ้าแผ่นดินจะเลือกทรงฟังเสภาหรือดนตรี ความทั้งสองนัยที่กล่าวมานี้ สันนิษฐานว่าที่ถุกันนั้น ดนตรี (คือเครื่องดีดสี) เห็นจะเป็นเครื่องอุปกรณ์แก่เสภา เพราะตามคติโบราณ เครื่องดนตรีย่อมเป็นของสำหรับประกอบกับขับร้อง ดังเช่นที่กล่าวว่าคนธรรพ์ “จับพิณดีด ประสานสำเนียงครวญ” ในเรื่องกาเกี¹¹

การใช้หลักฐานโดยระมัดระวังและแจ้งให้ทราบว่า หลักฐานที่ใช้เป็นข้อมูลหรือข้อสันนิษฐาน ย่อมทำให้ข้อมูล ในพระนิพนธ์ ได้รับความเชื่อถือ อีกทั้งหลักฐานที่ใช้ส่วนหนึ่งยังนำมาจากเหตุการณ์ร่วมสมัย ซึ่งหาได้ยากจากงาน นิพนธ์ในช่วงเดียวกัน เช่น ทรงเล่าถึงการร้องเพลงละครรับปีพาทย์ ซึ่งเป็นข้อมูลจากประสบการณ์ว่า “ร้องชมดงรับ ปีพาทย์ เป็นของเจ้าพระยาเทเวศรวงศ์วิวัฒน์ขึ้นเมื่อในรัชกาลที่ 5”¹² การให้ความสำคัญกับการรวบรวมหลักฐาน เลือกใช้หลักฐาน และนำหลักฐานร่วมสมัยมาใช้โดยผ่านการวิเคราะห์ความ ย่อมทำให้หลักฐานที่ปรากฏในงาน พระนิพนธ์ตำนานดนตรีไทย น่าเชื่อถือ เป็นแหล่งอ้างอิงสืบต่อมา

1.2 การอธิบายเรื่องอิทธิพลของดนตรีอินเดียที่มีต่อดนตรีไทย

การตื่นตัวในการศึกษาประวัติศาสตร์ความเป็นมาของชาติในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว ประกอบกับการค้นพบหลักฐานใหม่ทางโบราณคดีและประวัติศาสตร์ ทำให้นักวิชาการสามารถอธิบายประวัติ และ อารยธรรมของชาติได้ยาวไกลมากขึ้น ข้อสรุปที่ว่าอารยธรรมไทยรับอิทธิพลจากอินเดีย มีอิทธิพลต่อการอธิบาย ประวัติศาสตร์สาขาต่าง ๆ รวมทั้งประวัติศาสตร์ความเป็นมาของดนตรีไทย ดังที่สมเด็จพระยาดำรงราชานุภาพ กล่าว ถึงเหตุที่อารยธรรมอินเดียมีอิทธิพลในสยามว่า

ชนชาวอินเดียมาเป็นคนสำคัญในประเทศนี้ เพราะอารยธรรมได้รุ่งเรืองในประเทศอินเดียมาช้านาน พวกชาวอินเดียรอบรู้ธรรมะแลศาสตราคมทั้งหลายยิ่งกว่าชาวประเทศทางนี้ในสมัยนั้น เพราะฉะนั้น เมื่อชาวอินเดียมาตั้งอยู่ ณ ที่ใดก็ได้เป็นครูบาอาจารย์ของชาวเมืองในที่นั้น... จะกล่าวแต่ เฉพาะที่เป็นสำคัญอันเป็นประโยชน์ สืบมาจนทุกวันนี้คือศาสนาอย่างหนึ่ง นิติศาสตร์อย่างหนึ่ง ศิลปะศาสตร์อย่างหนึ่ง อักษรศาสตร์อย่างหนึ่ง... ส่วนขนบธรรมเนียมซึ่งยังมีเค้าว่าได้แบบอย่างมา จากอินเดียก็มากมายหลายอย่าง¹³

บทบาทความสำคัญของอารยธรรมอินเดียต่อพัฒนาการความเจริญของชาติเช่นนี้ ส่งผลต่อแนวความคิดของ พระองค์ที่ว่าอารยธรรมอินเดียเป็นบ่อเกิดของศิลปะไทยรวมทั้งดนตรีไทย ทำให้สามารถอธิบายที่มาของดนตรีไทยได้ ว่ารับอิทธิพลจากดนตรีอินเดีย แล้วมีพัฒนาการจนเกิดแบบแผนของตนเอง ความว่า

เครื่องสังคีตดีดสีตีเป่าของไทยเรา โดยมากได้แบบอย่างมาจากอินเดียแต่ดัดดัดแปรปรวนเหมือนกันกับ พวกเขมร มอญ พม่า และชาวชวาละมลายู เพราะเช่นนั้นเครื่องดีดสีตีเป่าของชนชาวประเทศเหล่านี้

11. สมเด็จพระยาดำรงราชานุภาพ, *ตำนานเสภา* (พระนคร : โรงพิมพ์ไทย, 2468), 5-6. (ขีดเส้นใต้โดยผู้เขียน)

12. สมเด็จพระยาดำรงราชานุภาพ, *ตำนานเรื่องละครอิเหนา* พิมพ์ครั้งที่ 4 (พระนคร : สำนักพิมพ์คลังวิทยา, 2508), 46.

13. สมเด็จพระยาดำรงราชานุภาพ, “แสดงบรรยายพงษาวดารสยาม,” ใน *งานฉาปนกิจศพนายบุ* เรื่องพิเศษ (กรุงเทพฯ : ม.ป.พ., 2492), 3, 5, 7.

จึงคล้ายคลึงกัน ยังสังเกตเห็นได้จนทุกวันนี้ ก็เครื่องสังคีตของชาวอินเดียอันเป็นต้นตำราเดิมนั้น ใน คัมภีร์สังคีตรัตนกร จำแนกเป็น 4 ประเภทต่างกัน เรียกในภาษาสันสกฤตดังนี้คือ 1) ตะตะ เป็น เครื่องประเภทที่มีสายสำหรับดีดตีเป็นเสียง 2) สุคีระ เป็นเครื่องประเภทที่เป่าเป็นเสียง 3) อะวะนัทธะ เป็นเครื่องประเภทที่หุ้มหนังตีเป็นเสียง 4) ฉะนะ เป็นเครื่องประเภทที่กระทบเป็นเสียง... ชาวอินเดียได้นำแบบแผนมาสู่ประเทศนี้แต่ครั้งขอมยังเป็นใหญ่ครั้งไทยได้มาปกครองก็รับต่อมาจาก พวกขอมแล้วมาคิดแก้ไขเปลี่ยนแปลงโดยลำดับมา จนเป็นเครื่องดีดตีเป่าที่ไทย เราเล่นกันในทุกวันนี้¹⁴

แนวความคิดที่ว่า เครื่องดนตรีไทยได้แบบอย่างมาจากอินเดีย ตลอดจนการผสมวงดนตรีไทยได้แนวความคิด จากดนตรีอินเดีย ทำให้งานพระนิพนธ์ตำนานดนตรีไทยในสมเด็จพระเจ้า กรมพระยาดำรงราชานุภาพ มีแนวทางการเลือก ใช้หลักฐานและอธิบายอยู่บนสมมุติฐานเดียวกัน เช่น ทรงอธิบายที่มาของวงมโหรีว่า “ต้นเดิมของมโหรีมาแต่ไหน มี คำเงื่อนปรากฏอยู่ในคำไหว้ครูที่บูชาเบญจศีลและคนธรรพ ข้อนี้แสดงให้เห็นว่าต้นตำรามาจากอินเดีย”¹⁵ นอกจากนี้ แนวความคิดว่าดนตรีไทยได้รับแบบอย่างมาจากอินเดียยังใช้อธิบายปัญหาข้อโต้แย้ง และนำไปสู่ข้อสรุป เมื่อได้ ข้อมูลสอดคล้องกับสมมุติฐาน เช่น การอธิบายกำเนิดของเสภาโดยศึกษาความหมายของคำว่า “เสภา” แต่ข้อมูลที่ ได้ยังไม่เพียงพอที่จะให้ข้อสรุปที่ชัดเจน จนพราหมณ์สุพรหมณยศาสตร์ ผู้เชี่ยวชาญภาษาสันสกฤตอธิบายว่า พวก ทมิฬทางอินเดียได้มีพิธีบูชาขับลำนำสรรเสริญพระเป็นเจ้า โดยขับลำนำเข้ากับเครื่องดีดตีโตนเป็นจังหวะบางทีกี่ ฟ้อนรำบวงสรวงด้วย ซึ่งพิธีนี้เรียกว่า “เศรว หรือ หริเศรว” คำอธิบายนี้นำไปสู่ข้อสันนิษฐานว่าคำ “เศรว” เพี้ยน มาจากศัพท์ “เสวา” และทรงให้ข้อสรุปว่า คำว่าเสภาที่มีมาจาก เสวา ดังนั้น เสภาไทยจึงได้ตำรามาจากอินเดียดังที่ ทรงอธิบายว่า “สันนิษฐานว่าคำเศรวไวนั้นพวกทมิฬจะเรียกเพี้ยนมาแต่ศัพท์ “เสวา” ที่กล่าวในหนังสืออิทธานภาษา สันสกฤตนั่นเอง เมื่อได้ความดังนั้นก็เห็นพอจะยุติได้ว่าประเพณีขับเสภาไทยเราได้ตำรามาจากอินเดีย”

การอธิบายประวัติดนตรีไทยว่ามีที่มาจากดนตรีอินเดีย ทำให้พระนิพนธ์ตำนานดนตรีไทยมีที่มาสอดคล้องกับ แนวความคิดเรื่องอิทธิพลอารยธรรมอินเดียต่ออารยธรรมไทย ซึ่งเป็นที่ยอมรับทั่วไป ประกอบกับทรงให้ความสำคัญ กับการใช้หลักฐาน ทำให้งานพระนิพนธ์กลายเป็นแบบแผนที่ได้รับการยอมรับ

2 การสืบทอดแนวความคิดจากงานพระนิพนธ์

แนวความคิดที่ว่าดนตรีไทยของศูนย์กลางอำนาจรัฐเป็นศิลปะชั้นสูงที่สัมพันธ์เกี่ยวเนื่องกับพระมหากษัตริย์ นับเป็นเอกลักษณ์ของความเป็นไทย จึงทำให้ “ดนตรีไทย”¹⁷ ในพระนิพนธ์จำกัดขอบเขตตามแนวความคิดดังกล่าว นอกจากนี้การให้ความสำคัญกับการใช้หลักฐานและการอธิบายความเป็นมาของดนตรีไทย ยังมีอิทธิพลสืบทอดผ่าน การเรียนการสอนและการจัดกิจกรรมเผยแพร่ดนตรีไทย

2.1 การสืบทอดผ่านการเรียนการสอน

ภายหลังการเปลี่ยนแปลงการปกครองในปี 2475 ดนตรีไทยมีพัฒนาการเข้าสู่ระบบการศึกษาสายสามัญ โดย การเปิดหลักสูตรการเรียนการสอนที่โรงเรียนนาฏดุริยางคศาสตร์ แนวความคิดเกี่ยวกับดนตรีไทยของราชสำนักซึ่ง แสดงถึงความเจริญของชาติ ได้ถูกนำมาเป็นต้นแบบในการนำเสนอวัฒนธรรมไทยของกรมศิลปากร ผ่านหลักสูตรการ ศึกษาดนตรีไทยของโรงเรียนนาฏดุริยางคศาสตร์ (ปัจจุบันคือวิทยาลัยนาฏศิลป์) รวมถึงการจัดแสดงผลงานดนตรีไทย ของกรมศิลปากรในรูปแบบต่างๆ แนวความคิดในการนำเสนอดนตรีไทยในความหมายของดนตรีที่สืบทอดจากดนตรี

14. สมเด็จพระเจ้า กรมพระยาดำรงราชานุภาพ, “อธิบายตำนานมโหรี,” ใน ประชุมมโหรีกับอธิบายตำนานมโหรี (พระนคร : โรงพิมพ์โสภณพิพรรฒธนากร, 2471), 1-3.

15. สมเด็จพระเจ้า กรมพระยาดำรงราชานุภาพ, “ตำนานเครื่องมโหรีปัททย์,” ใน งานพระราชทานเพลิงศพคุณหญิงมโนปกรณ์นิติธาดา (กรุงเทพฯ : ม.ป.พ., 2473), 1.

16. สมเด็จพระเจ้า กรมพระยาดำรงราชานุภาพ, ตำนานเสภา (พระนคร : โรงพิมพ์ไทย, 2468), 4.

17. แม้ภายหลังความหมายของดนตรีไทยจะขยายขอบเขตครอบคลุมดนตรีในส่วนภูมิภาค แต่ก็มีกรแบ่งแยกดนตรีไทยกับดนตรีในส่วนภูมิภาคซึ่งเรียกทั่วไปว่า “ดนตรีพื้นเมือง” อย่างชัดเจน

ของราชสำนักและศูนย์กลางอำนาจรัฐที่ปรากฏในงานพระนิพนธ์ จึงยังคงสืบทอดต่อมา นอกจากนั้นการเปิดหลักสูตรดนตรีไทยในโรงเรียนนาฏดุริยางคศาสตร์ซึ่งเป็นสถาบันการศึกษาวิชาดนตรีไทยเพียงแห่งเดียวขณะนั้น ต้องมีตำราประกอบการสอน บุญธรรม ตราโมท (ต่อมาเปลี่ยนชื่อเป็นมนตรี ตราโมท) ครูสอนวิชาทฤษฎีดนตรีไทยของสถาบันดังกล่าวได้เขียนเอกสารประกอบการสอน “คำบรรยายวิชาดุริยางคศาสตร์ไทย” เป็นตำราเรียนและนับเป็นตำราดนตรีไทยเล่มแรกที่มีเนื้อหาครอบคลุมวิชาการดนตรีไทยทั้งในส่วนประวัติ ทฤษฎี และประสบการณ์ด้านดนตรีของผู้นิพนธ์ ดังมีการอธิบายเนื้อหาว่าประกอบด้วย “บทที่ 1 ว่าด้วยประวัติของดนตรี บทที่ 2 ว่าด้วยกฎเกณฑ์แห่งดนตรี บทที่ 3 ว่าด้วยความรู้เบ็ดเตล็ดและความเห็นในการดนตรี”¹⁸ ซึ่งเนื้อหาและแนวความคิด ในตำราเล่มนี้ผู้เขียนได้กล่าวไว้อย่างชัดเจนว่าส่วนหนึ่งนำมาจากพระนิพนธ์ในสมเด็จพระเจ้า กรมพระยาดำรงราชานุภาพ

ในส่วนบทที่ 1 “ว่าด้วยประวัติดนตรีไทย” แสดงถึง อิทธิพลการศึกษาประวัติความเป็นมาของชาติที่มีต่อการอธิบายประวัติความเป็นมาของดนตรีไทย ซึ่งงานพระนิพนธ์ของสมเด็จพระเจ้า กรมพระยาดำรงราชานุภาพ เป็นแบบแผนการอธิบายประวัติดนตรีไทยของตำราเรียนเพราะนอกจากการอธิบายประวัติดนตรีไทยที่สัมพันธ์กับการรอบการศึกษาถิ่นกำเนิดของคนไทยแล้ว การอธิบายประวัติดนตรีไทยที่สัมพันธ์กับการรับอิทธิพลดนตรีจากอินเดีย คงอธิบายตามงานพระนิพนธ์ในสมเด็จพระเจ้า กรมพระยาดำรงราชานุภาพ ดังการอธิบายว่า “การดนตรีของไทยซึ่งจะได้มาเริ่มต้นกันใหม่ในดินแดนนี้ หลังจากที่ได้พังทลายไปแล้วด้วยการถูกรุกรจากดินแดนเดิมนั้นจึงดำเนินไปโดยถือเอาแบบอย่างของอินเดียเป็นหลักโดยมาก”¹⁹ การอธิบายประวัติการผสมวงเครื่องดนตรีของตำราเรียนจึงอธิบายภายใต้กรอบแนวความคิดนี้ เช่น “ปีพาทย์แต่โบราณของไทยแปลงมาจากปัญจดุริยางค์ของอินเดียโดยตรง”²⁰ หรือ กล่าวถึงความเป็นมาของวงเครื่องสายว่า “...และที่เครื่องสายเป็นประธาน (ดนตรี) นั้น รวมเรียกว่า “สังคีต” ตามคัมภีร์สังคีตรัตนกรได้จำแนกเครื่องสังคีตออกเป็น 4 ประเภท คือ 1) ตะตะเครื่องที่มีสายดีดสีและเป็นเสียง 2) สุษิระเครื่องที่เป่าเป็นเสียง 3) อะวะนัฏระ เครื่องที่หุ้มหนังตีเป็นเสียง 4) ฆะนะเครื่องที่กระทบเป็นเสียง”²¹

การจำแนกลักษณะวงดนตรีและการจัดแบ่งประเภทของวงดนตรีของตำราเล่มนี้ ยังได้รับอิทธิพลจากงานพระนิพนธ์ “ตำนานเครื่องมโหรีปีพาทย์” ในสมเด็จพระเจ้า กรมพระยาดำรงราชานุภาพ เช่น การจำแนกประเภทของวงนอกจากวงปีพาทย์ มโหรี และเครื่องสาย ซึ่งเป็นวงดนตรีที่เป็นแบบแผนมาตรฐานแล้ว ยังประกอบด้วย กลองแขก ปี่ซอ และแคน ซึ่งแต่เดิมเคยได้รับความนิยมในแถบภาคกลาง เช่นเดียวกับการจำแนกประเภทประวัติการประสมวงในงานพระนิพนธ์

นอกเหนือจากอิทธิพลแนวความคิดเรื่องการรับอิทธิพลจากอินเดียแล้ว ตำราเรียนเล่มนี้ยังรับอิทธิพลเรื่องการให้ความสำคัญกับความถูกต้องของการใช้ข้อมูล ความถูกต้องของเนื้อหาหลักฐาน โดยบอกแหล่งที่มาของเนื้อหาและแนวความคิด ดังความว่า

การที่ข้าพเจ้าแต่งหนังสือเป็นผลสำเร็จได้เพียงนี้ ก็มิใช่โดยสติปัญญาของข้าพเจ้าแต่ผู้เดียวความรู้และหลักฐานต่าง ๆ ที่ข้าพเจ้ามีทราบก็ได้อาศัยหนังสือเหล่านี้เป็นบรรทัดฐานพระราชนิพนธ์พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวรัชชกาลที่ 5 พระราชนิพนธ์พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชชกาลที่ 6 พระนิพนธ์สมเด็จพระเจ้า กรมพระยาดำรงราชานุภาพ นิพนธ์ของหลวงวิจิตรวาทการ...²²

18. บุญธรรม ตราโมท, คำบรรยายวิชาดุริยางคศาสตร์ไทย (กรุงเทพฯ : ศิลปสนองการพิมพ์, 2540), ค.

19. บุญธรรม ตราโมท, คำบรรยายวิชาดุริยางคศาสตร์ไทย (กรุงเทพฯ : ศิลปสนองการพิมพ์, 2540), 7.

20. บุญธรรม ตราโมท, คำบรรยายวิชาดุริยางคศาสตร์ไทย (กรุงเทพฯ : ศิลปสนองการพิมพ์, 2540), 7.

21. บุญธรรม ตราโมท, คำบรรยายวิชาดุริยางคศาสตร์ไทย (กรุงเทพฯ : ศิลปสนองการพิมพ์, 2540), 2-3.

22. บุญธรรม ตราโมท, คำบรรยายวิชาดุริยางคศาสตร์ไทย (กรุงเทพฯ : ศิลปสนองการพิมพ์, 2540), คำนำ.

“คำบรรยายวิชาดุริยางคศาสตร์ไทย” นับเป็นตำราในระบบการเรียนการสอนเล่มแรก แม้ตำราเล่มนี้นิพนธ์ขึ้นในปี 2481 แต่ความน่าเชื่อถือของตำราเรียนเล่มนี้ทำให้ยังคงใช้ในการเรียนการสอนสืบมาจนปัจจุบัน²³ ทั้งนี้ นอกจากความน่าเชื่อถือของตำราแล้วการที่มนตรี ตราโมท เป็นผู้มีความสามารถทั้งด้านดนตรี และงานวิชาการ ได้รับการยกย่องเป็นศิลปินแห่งชาติและนักวิชาการคนสำคัญของชาติ เช่นที่ สมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ทรงกล่าวถึงมนตรี ตราโมท ว่า “อาจารย์มนตรี เป็นศิลปินแห่งชาติสาขาดุริยางคศิลป์ที่มีผลงานการประพันธ์เพลงจำนวนมาก มีความรู้ในเรื่องดนตรีไทยทุกประเภทและดนตรีสากล นอกจากนี้ท่านยังเป็นนักเขียนและกวีอีกด้วย ปัจจุบันนี้จะหาใครที่มีความรู้รอบตัวอย่างท่านก็ยาก”²⁴ อีกทั้งมนตรี ตราโมทยังมีอายุยืนยาวมีผลงานและบทบาทในแวดวงดนตรีไทยตลอดชีวิต เช่น ได้รับเชิญเป็นอาจารย์พิเศษสอนรายวิชาประวัติศาสตร์ดนตรีไทย 1 และการประพันธ์เพลงไทย ที่คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย รวมถึงเป็นวิทยากร และอาจารย์พิเศษของสถาบันอุดมศึกษาอื่น ๆ การเผยแพร่แนวความคิดและความรู้จึงเป็นไปอย่างกว้างขวางและสืบเนื่องยาวนาน นอกจากนี้การเป็นครูรุ่นแรกที่สอนในโรงเรียนนาฏดุริยางคศาสตร์ ซึ่งเป็นแหล่งผลิตศิลปินและนักวิชาการดนตรีไทยแห่งแรก ลูกศิษย์ที่สำเร็จการศึกษาจากสถาบันแห่งนี้จึงเป็นนักวิชาการดนตรีไทยกลุ่มแรกซึ่งมีบทบาทในการถ่ายทอดวิชาความรู้ในสถาบันการศึกษาต่าง ๆ แนวความคิดจากการศึกษาในสถาบันแห่งนี้จึงมีอิทธิพลต่อการศึกษาดนตรีไทยในระบบการศึกษา

การที่รัฐบาลส่งเสริมให้มีการผลิตบัณฑิตสาขาวิชาดนตรีไทยในระดับอุดมศึกษา เช่น ภาควิชาศิลปนิเทศ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ เริ่มรับนิสิตสาขาดนตรีไทยเป็นครั้งแรกในปี 2526 และต่อมาหลักสูตรการศึกษาดนตรีไทยในระดับอุดมศึกษาได้เปิดเพิ่มขึ้นในสถาบันการศึกษาต่าง ๆ ซึ่งการเปิดหลักสูตรการศึกษาดนตรีไทยในระดับอุดมศึกษานับเป็นการวางรากฐานการสืบทอดวัฒนธรรมดนตรีไทยในชนบของราชสำนัก ผ่านหลักสูตรการศึกษาขั้นสูง ส่งผลให้อิทธิพลแนวความคิดเรื่องความเป็นไทยและวิธีการเขียนงานประวัติศาสตร์ดนตรีไทยในสมเด็จพระเจ้า กรมพระยาดำรงราชานุภาพยังคงสืบต่อผ่านการเรียนการสอนในสถาบันการศึกษา

2.2 การสืบทอดผ่านการจัดกิจกรรมเผยแพร่ดนตรีไทย

การที่กรมศิลปากรมีบทบาทหน้าที่โดยตรงในสืบทอดวัฒนธรรมด้านศิลปกรรมของชาติ ทำให้กรมศิลปากรมีบทบาทในการสืบทอดวัฒนธรรมของราชสำนักอันเป็นแนวความคิดที่รัฐบาลภายหลังการเปลี่ยนแปลงการปกครองให้ความสำคัญว่าแสดงถึงความเป็นไทย แนวความคิดจากพระนิพนธ์เกี่ยวกับดนตรีไทยในสมเด็จพระเจ้า กรมพระยาดำรงราชานุภาพจึงถูกนำมาใช้ ผ่านการดำเนินงานทางวัฒนธรรมของกรมศิลปากร เช่น หลักสูตรการเรียนการสอนดนตรีไทยของวิทยาลัยนาฏศิลป์ การจัดผลงานการแสดงของกรมศิลปากร ณ โรงละครแห่งชาติ หรือ กิจกรรมการเผยแพร่ดนตรีไทย ของกรมศิลปากร ล้วนเป็นดนตรีไทยที่เป็นแบบแผนของราชสำนัก

รัฐบาลตั้งแต่สมัยจอมพลสฤษดิ์ ธนะรัชต์ (พ.ศ. 2502-2506) จนถึงพลเอกเปรม ติณสูลานนท์ (พ.ศ. 2523-2531) ต่างประสบปัญหาการเสื่อมของวัฒนธรรมดั้งเดิม รวมถึงปัญหาภัยจากลัทธิคอมมิวนิสต์ ซึ่งรัฐบาลเห็นว่าส่งผลกระทบต่อความมั่นคงของชาติ ดังการกล่าวถึงปัญหาการเสื่อมโทรมทางวัฒนธรรมซึ่งเป็นปัญหาสืบเนื่องมาว่า “คนไทยรุ่นหลังเกิดการทอดทิ้งขนบธรรมเนียม จารีตประเพณี และหันไปใช้วัฒนธรรมจากต่างชาติมากขึ้น กลุ่มที่มีการศึกษาสูงส่วนใหญ่ได้ผูกพันอยู่กับวัฒนธรรมต่างชาติมากกว่ากลุ่มอื่น ๆ สังคมไม่แนะนำกดดันให้สมาชิกปฏิบัติตามกฎระเบียบของสังคมและกฎหมายที่สร้างขึ้นอย่างจริงจัง”²⁵

23. มีผู้ได้แย้งแนวความคิดดังกล่าว เช่น อุทิศ นาคสวัสดิ์ สุจิตต์ วงศ์เทศ ปัญญา รุ่งเรือง แต่แนวความคิดที่สืบทอดจากสมเด็จพระเจ้า กรมพระยาดำรงราชานุภาพ ยังคงได้รับการสืบทอดต่อมาในนักวิชาการรุ่นหลัง เช่น สงศักดิ์ ธรรมวิสาร สุรพล สุวรรณ ฯลฯ

24. มนตรี ตราโมท, ม.ด. ปกิณกนิพนธ์ (กรุงเทพฯ : สถาบันไทยศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2538), ไม่ปรากฏเลขหน้า.

25. “แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 5, 230,” สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, บันทึกข้อมูลเมื่อ 3 กันยายน 2560, https://www.nesdc.go.th/ewt_dl_link.php?nid=3780.

การส่งเสริมวัฒนธรรมประจำชาติขององค์การศึกษาสหประชาชาติ เช่น ฝ่ายวัฒนธรรมองค์การศึกษาสหประชาชาติ สนับสนุนงบประมาณเพื่อสนับสนุนกิจกรรมใด ๆ ของประเทศสมาชิกที่มุ่งให้เป็นไปในทางสร้างสรรค์ ศิลปะ ซึ่งเน้นถึงศิลปกรรมใด ๆ ที่เป็นรากฐานทางวัฒนธรรม²⁶ ทำให้วัฒนธรรมประจำชาติที่แสดงถึงเอกลักษณ์ของความเป็นไทย เช่น ดนตรีไทย นาฏศิลป์ไทย ได้รับการสนับสนุนในการจัดกิจกรรมการแสดงทั้งภายในและภายนอกประเทศ เนื่องจากเป็นวัฒนธรรมที่แสดงถึงความเจริญของชาติ ดังการกล่าวถึงการส่งเสริมมรดกทางวัฒนธรรม เพื่อความมั่นคงของชาติและแก้ปัญหาภัยจากลัทธิคอมมิวนิสต์ว่า “...ส่งเสริมและผดุงรักษากับเผยแพร่ศิลปะด้านนาฏศิลป์และดุริยางคศิลป์อันเป็นศิลปะประจำชาติไว้...เป็นทางหนึ่งที่จะต้านทานและตั้งรับกระแสวัฒนธรรมของต่างชาติ โดยเฉพาะของพวกคอมมิวนิสต์ซึ่งกำลังใช้เล่ห์เพทุบาย ทุก ๆ ประการที่จะบั่นทอน ทำลายล้างความมั่นคงของชาติเราอยู่ทุก ๆ วิธีทาง”²⁷

การสืบทอดและเผยแพร่วัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของชาติเพื่อแสดงถึงความเป็นไทยจึงมีความจำเป็น พระราชดำรัสในพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร กับศิลปินนักแสดงที่เดินทางไปเผยแพร่วัฒนธรรมยังต่างประเทศแสดงถึงความสำคัญของเรื่องนี้ว่า “การที่ได้เดินทางไปเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมในต่างประเทศนั้น มีสิ่งทีคล้าย ๆ กับขัดกันมากอยู่ข้อหนึ่ง คือ ศิลปะกับการเมือง...ศิลปะกับวัฒนธรรมไทยนั้นคู่กันไปเสมอ เพราะเหตุว่าประเทศไทยก็เป็นประเทศที่มีศิลปะ มีวัฒนธรรม และถ้าเรารักษาศิลปวัฒนธรรมความดีของเราไว้ ก็ทำให้บ้านเมืองอยู่ดีได้ มีเกียรติได้...ถ้า ต่างประเทศเขาเห็นว่าเรามีศิลปะที่งดงาม ที่ลึกซึ้ง เขาก็เกรงใจเราและนับถือเรา”²⁸ ความสำคัญของวัฒนธรรมประจำชาติดังกล่าว รัฐบาลจึงตั้ง “สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ” สังกัดกระทรวงศึกษาธิการ²⁹ ขึ้นในปี 2522 เพื่อเป็นหน่วยงานสำหรับทำหน้าที่เกี่ยวกับวัฒนธรรมแห่งชาติ สนับสนุนวัฒนธรรมรวมถึงดนตรีไทยตามแบบแผนของราชสำนักเพราะแสดงถึงความเป็นไทยอันเป็นลักษณะเฉพาะของชาติ และความเป็นปึกแผ่นมั่นคงของประเทศชาติ³⁰ จึงทำให้วัฒนธรรมดนตรีไทยตามแบบแผนของราชสำนักได้รับการสนับสนุน ส่งเสริมในลักษณะการสืบทอดและเผยแพร่ด้วยวิธีการต่างๆ เช่น จัดกิจกรรมการแสดงเผยแพร่ทางสื่อ จัดประกวดแข่งขันดนตรีไทย เปิดสอนดนตรีไทยแก่เยาวชน จัดทำคู่มือเสริมการเรียนรู้การสอน รวมถึง สรรหาบุคคลที่มีผลงานดีเด่นยกย่องเป็นศิลปินแห่งชาติ

ในปี 2524 รัฐบาลมีประกาศสำนักนายกรัฐมนตรี เรื่อง “นโยบายวัฒนธรรมแห่งชาติ” เพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมประจำชาติ โดยชี้ถึงความสำคัญของวัฒนธรรมว่าเป็นเอกลักษณ์ของชาติที่สร้างความสามัคคีและความเป็นปึกแผ่นของคนในชาติ อันส่งผลต่อความมั่นคงของชาติ รัฐจึงต้องส่งเสริม รักษาไว้ ความว่า “วัฒนธรรมไทยเป็นเอกลักษณ์ของความเป็นไทย เป็นรากฐานของการสร้างสรรค์ความสามัคคีและความมั่นคงของชาติ เป็นสิ่งที่แสดงถึงศักดิ์ศรีเกียรติภูมิ และความภาคภูมิใจร่วมกันของคนไทย...สมควรต้องรักษาและส่งเสริมวัฒนธรรมไทยอย่างจริงจังและกว้างขวางเป็นพิเศษ”³¹

การส่งเสริมการอนุรักษ์มรดกวัฒนธรรมยังเห็นได้จากในปี 2528 คณะรัฐมนตรี ซึ่งมี พลเอกเปรม ติณสูลานนท์ เป็นนายกรัฐมนตรี ประกาศให้วันที่ 2 เมษายนของทุกปีเป็น “วันอนุรักษ์มรดกของชาติ” เพื่อเป็นการเทิดพระเกียรติสมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้ากรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ที่มีพระวิริยะอุตสาหะบำเพ็ญพระราชภารกิจในการอนุรักษ์มรดกของชาติในสาขาต่าง ๆ มีการจัดกิจกรรมการอนุรักษ์วัฒนธรรมแขนงต่าง ๆ ของชาติ

26. หอจดหมายเหตุแห่งชาติ, กอง. ศธ. 0701.9.10.6.1/7 กรรมการฝ่ายวัฒนธรรม.

27. หอจดหมายเหตุแห่งชาติ, กอง. ศธ. 0701.9.1/35 แผนพัฒนาภาคตะวันออกเฉียงเหนือ.

28. อ้างถึงใน สุรพล วิรุฬห์รักษ์, นาฏยศิลป์ราชกิจที่ 9 (กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2549), 46.

29. ปัจจุบันสังกัดกระทรวงวัฒนธรรม

30. ราชกิจจานุเบกษา, พระราชบัญญัติสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ พ.ศ. 2522. เล่ม 26 ตอนที่ 40, 23 มีนาคม 2522.

31. ราชกิจจานุเบกษา, ประกาศสำนักนายกรัฐมนตรี เรื่อง นโยบายวัฒนธรรมแห่งชาติ. เล่ม 98 ตอน 201, 8 ธันวาคม 2524.

เพื่อรณรงค์สร้างความรัก ความเข้าใจและห่วงใยในมรดกทางศิลปวัฒนธรรม รวมทั้งให้ประชาชนได้เข้ามามีส่วนร่วมในการพิทักษ์รักษามรดกทางวัฒนธรรมอันเป็นเอกลักษณ์ของชาติให้มากยิ่งขึ้น โดยมีการจัดกิจกรรมทางวัฒนธรรมในรูปแบบต่าง ๆ อันเป็นแบบอย่างในการส่งเสริมวัฒนธรรมเชิงอนุรักษ์ ลักษณะดังกล่าวย่อมทำให้ดนตรีไทยตามแบบแผนราชสำนักได้รับการสืบทอดอย่างเป็นรูปธรรม

ผลสรุปการดำเนินการวิจัย

สมเด็จพระยาดำรงราชานุภาพซึ่งเป็นพระบรมวงศ์ชั้นสูงผูกพันใกล้ชิดกับองค์พระมหากษัตริย์อีกทั้งยังทรงดำรงตำแหน่งเป็นเสนาบดีกระทรวงมหาดไทย ดูแลรับผิดชอบราชการเกี่ยวกับการปกครองบ้านเมือง แนวความคิดเกี่ยวกับความเป็นไทยของพระองค์จึงเป็นการชี้ให้เห็นถึง บทบาทของพระมหากษัตริย์ในฐานะผู้ปกครองซึ่งนำความเจริญและความสุขสู่ราษฎร เนื่องจากดนตรีไทยของศูนย์กลางอำนาจรัฐเป็นส่วนหนึ่งของความบันเทิงและพิธีกรรมของราชสำนัก ซึ่งผ่านกระบวนการปรุงแต่ง มีความประณีตงดงามไพเราะถึงขีดสุด (Classic) ตามแบบฉบับของศิลปะชั้นสูง จึงเป็นส่วนหนึ่งของความเจริญที่เกี่ยวเนื่องกับพระมหากษัตริย์ส่งผลให้งานพระนิพนธ์ดนตรีไทยจำกัดอยู่เพียงดนตรีของราชสำนักหรือดนตรีของศูนย์กลางอำนาจรัฐ ที่แบ่งแยกจากดนตรีตามภูมิภาคหรือหัวเมืองอย่างชัดเจน

นอกจากนั้นการที่ทรงให้ความสำคัญกับข้อเท็จจริงผ่านการให้เหตุผลบนพื้นฐานของการตรวจสอบยืนยันหลักฐานที่เชื่อว่าถูกต้อง เทียงตรง อีกทั้งทรงเป็นนักประวัติศาสตร์ซึ่งรอบรู้กว้างขวางในเรื่องต่าง ๆ พระนิพนธ์ตำนานดนตรีไทยจึงกล่าวถึงประวัติความเป็นมาอันเป็นผลจากการศึกษาความรู้ในขณะนั้นซึ่งเชื่อกันว่าอารยธรรมไทยได้รับอิทธิพลจากอินเดีย แนวความคิดและความรู้จากผลงานของพระองค์ท่านได้รับการสานต่อโดยมนตรี ตราโมท ศิลปินแห่งชาติและนักวิชาการดนตรีไทยคนสำคัญ นอกจากนี้การส่งเสริมวัฒนธรรมประจำชาติของรัฐบาลในช่วงรัฐบาลตั้งแต่สมัยจอมพลสฤษดิ์ ธนะรัชต์ (พ.ศ. 2502-2506) จนถึงพลเอกเปรม ติณสูลานนท์ (พ.ศ. 2523-2531) โดยให้ความสำคัญกับดนตรีไทยที่สืบทอดจากราชสำนักย่อมส่งผลทำให้แนวความคิดและความรู้ที่พระองค์ทรงวางรากฐานไว้คงสืบทอดต่อมา

ข้อเสนอแนะ

บทความวิจัยเรื่องนี้ไม่ได้ศึกษาบทบาทของกรมศิลปากรต่อดนตรีไทยโดยตรงแต่จากการศึกษาพบข้อสังเกตว่าบทบาทกรมศิลปากรต่อดนตรีไทยน่าจะเป็นการศึกษาที่ชี้ให้เห็นถึงพัฒนาการและการเปลี่ยนแปลงของดนตรีไทยที่ควรศึกษาต่อไป

กิตติกรรมประกาศ

บทความวิจัยเรื่องนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยเรื่อง “แนวความคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมและความเป็นไทยในงานพระนิพนธ์เกี่ยวกับดนตรีไทยของสมเด็จพระยาดำรงราชานุภาพกับการสร้างวัฒนธรรมความเป็นไทย (พ.ศ. 2502-2531)” ซึ่งได้รับการสนับสนุนทุนวิจัยจากกองทุนรัชดาภิเษกสมโภช และผลงานนับเป็นส่วนหนึ่งของศูนย์เชี่ยวชาญวัฒนธรรมดนตรีไทย คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บรรณานุกรม

Chulalongkorn. *Royal speech of King Chulalongkorn (from 1908 to 1910)*. Bangkok:

Sophon Phiphatthanakorn Printing House, 1915.

พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว. *พระราชดำรัสในพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว*.

(ตั้งแต่ พ.ศ. 2451 ถึง พ.ศ. 2453). พระนคร : โรงพิมพ์โสภณพิพรรฒธนากร, 2458.

Damrong Rajanubhab. "Explication of the Gamero legend." In *Gamero Chapter Meeting and Explanation of the Gamero Legend*, 1-26. Phra Nakorn: Sophonpipatthanakorn Printing House, 1928.

สมเด็จพระยาธรรมาธิราชธรรมาธิบดี. "อธิบายตำนานมโหรี." ใน *ประชุมบทมโหรีก็บอธิบายตำนานมโหรี*, 1-26. พระนคร : โรงพิมพ์โสภณพิพรรฒธนากร, 2471.

Damrong Rajanubhab. "Lectures on the Chronicle of Siam." In *The cremation ceremony of Mr. Boo Rueangwiset*, 1-201. Bangkok: n.p., 1949.

สมเด็จพระยาธรรมาธิราชธรรมาธิบดี. "แสดงบรรยายพงษาวดารสยาม." ใน *งานฌาปนกิจศพนายบู เรืองวิเศษ*, 1-201. กรุงเทพฯ : ม.ป.พ., 2492.

Damrong Rajanubhab. *Legend of Thai verse*. Phra Nakhon: Thai Printing House, 1925.

สมเด็จพระยาธรรมาธิราชธรรมาธิบดี. *ตำนานเสภา*. พระนคร : โรงพิมพ์ไทย, 2468.

Damrong Rajanubhab. "Legend of the Piphat Musical Instrument." In *The Cremation Ceremony of Khunying Manopakorn Nititthada*, 1-23. Bangkok: n.p., 1930.

สมเด็จพระยาธรรมาธิราชธรรมาธิบดี. "ตำนานเครื่องมโหรีปี่พาทย์." ใน *งานพระราชทานเพลิงศพคุณหญิงมโนปกรณ์นิติธาดา*, 1-23. กรุงเทพฯ : ม.ป.พ., 2473.

Damrong Rajanubhab. *Panji tales*. 4th edition. Phra Nakhon: Klang Wittaya Publishing House, 1965.

สมเด็จพระยาธรรมาธิราชธรรมาธิบดี. *ตำนานเรื่องลครอี่เหินา*. พิมพ์ครั้งที่ 4. พระนคร : สำนักพิมพ์คลังวิทยา, 2508.

Damrong Rajanubhab. *Tales of Archeology*. Bangkok: Amorn Phim, 1972.

สมเด็จพระยาธรรมาธิราชธรรมาธิบดี. *นิทานโบราณคดี*. กรุงเทพฯ : อมรการพิมพ์, 2515.

Eawsriwong, Nithi. *Western Historiography*. n.p.: n.p., 1976.

นิธิ เอียวศรีวงศ์. *ประวัติศาสตร์นิพนธ์ตะวันตก*. ม.ป.ท.; ม.ป.พ., 2519.

National Archives. *MOE Division. 0701.9.10.6.1/7 Culture Commission*.

หอจดหมายเหตุแห่งชาติ. กอง ศธ. 0701.9.10.6.1/7 *กรรมการฝ่ายวัฒนธรรม*.

National Archives. *MOE Division. 0701.9.1/35 Development Plan for the Northeast Region*.

หอจดหมายเหตุแห่งชาติ. กอง ศธ. 0701.9.1/35 *แผนพัฒนาภาคตะวันออกเฉียงเหนือ*.

Office of the National Economic and Social Development Council. “National Economic and Social Development Plan No. 5, 230.” https://www.nesdc.go.th/ewt_dl_link.php?nid=3780.

สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. “แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 5, 230.” https://www.nesdc.go.th/ewt_dl_link.php?nid=3780.

Royal Gazette. *Act of the Office of the National Cultural Commission, 1979*. Volume 26, Section 40, March 23, 1979.

ราชกิจจานุเบกษา. *พระราชบัญญัติสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ พ.ศ. 2522*. เล่ม 26 ตอนที่ 40, 23 มีนาคม 2522.

Royal Gazette. *Announcement of the Office of the Prime Minister on National Cultural Policy*. Volume 98, Section 201, 8 December 1981.

ราชกิจจานุเบกษา. *ประกาศสำนักนายกรัฐมนตรี เรื่อง นโยบายวัฒนธรรมแห่งชาติ*. เล่ม 98 ตอน 201, 8 ธันวาคม 2524.

Sattayanurak, Saichol. *A History of the Thinking about Thai Society and Culture from the Viewpoints of Thai Intellectuals (1892-1992)*. Bangkok: The Research Fund Office, 2007.

สายชล สัตยานุรักษ์. *โครงการประวัติศาสตร์วิจิตรเกี่ยวกับสังคมและวัฒนธรรมไทยของปัญญาชน (พ.ศ. 2435-2535)*. กรุงเทพฯ : สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย, 2550.

Tramote, Montri. *Lectures of the subject of Thai music*. Bangkok: Silpasanong Printing, 1997.

บุญธรรม ตราโมท. *คำบรรยายวิชาดุริยางคศาสตร์ไทย*. กรุงเทพฯ : ศิลปสนองการพิมพ์, 2540.

Tramote, Montri. *M. P. Miscellany*. Bangkok: Institute of Thai Studies. Chulalongkorn University, 1995.

มนตรี ตราโมท. *ม.ต. ปกิณกนิพนธ์*. กรุงเทพฯ : สถาบันไทยศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2538.

Wichitwatakarn. "The Fine Arts Department (part relating to the duties of the provincial governor)." In *The First Director-General of the Fine Arts Department*, Maj. Gen. Luang Wichitwathakan, 66-69. Bangkok: Chong Charoen Printing, 1892.

หลวงวิจิตรวาทการ. "การศิลปากร (ส่วนที่เกี่ยวกับหน้าที่ข้าหลวงประจำจังหวัด)." ใน *อธิบดีคนแรกของกรมศิลปากรพลตรีหลวงวิจิตรวาทการ*, 66-69. กรุงเทพฯ : จงเจริญการพิมพ์, 2435.

Wirunrak, Suraphon. *Dance in the reign of King Rama IX*. Bangkok: Chulalongkorn University Press, 2006.

สุรพล วิรุฬห์รักษ์. *นาฏยศิลป์รัชกาลที่ 9*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2549.

แนวทางการศึกษานาฏศิลป์ไทยกับการบำบัดภาวะไหล่ห่อ คอยื่น
จากพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนในเยาวชนไทยยุคปัจจุบัน
GUIDELINES FOR THE STUDY OF THAI CLASSICAL DANCE AND THE TREATMENT
OF FORWARD HEAD POSTURE FROM USING BEHAVIOR SMARTPHONES IN
THAI YOUTH

จริยาวดี สารศรี* JARIYAWADEE SARASRI*
ปิยวดี มากพา** PIYAWADEE MAKPA**
สันทณี เครือซอน*** SANTHANE KHRUAKHORN***

บทคัดย่อ

บทความฉบับนี้เป็นการศึกษารูปแบบการพัฒนาโปรแกรมการเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย และการยืดเหยียดกล้ามเนื้อ โดยใช้กระบวนการทำจากภูมิปัญญาด้านศิลปะการแสดงนาฏศิลป์ไทย เพื่อนำมาสร้างรูปแบบกระบวนการบำบัดแก้ไขภาวะไหล่ห่อ คอยื่น จากพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนของเด็กวัยรุ่น ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของปริญญานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาชุดนาฏกรรมโขนบำบัดต่อภาวะไหล่ห่อ คอยื่น จากพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนของนักเรียนอายุ 13-15 ปี จากการศึกษาพบว่ากระบวนการทำนาฏศิลป์ไทยที่สอดคล้องกับท่ากายภาพบำบัดแก้ไขภาวะไหล่ห่อ คอยื่น ประกอบด้วย ท่าภาพร, ท่าบัวบาน, ท่าแผลงอิทธิ และท่าเงี้ยว โดยจากการทดสอบพบว่ากระบวนการทำดังกล่าวสามารถกระตุ้นการทำงานของกล้ามเนื้อ คอ หลัง ออก และแขนที่ส่งผลต่อการลดภาวะไหล่ห่อ คอยื่นได้ อีกทั้งพบว่าระยะเวลาในการฝึกควรใช้ตั้งแต่ 10 วัน จนถึง 12 เดือน โดยเว้นระยะในการฝึกเป็นสัปดาห์ละ 3 วัน วันละ 60 นาที ทั้งนี้ในท่าที่ใช้การยืดค้ำ จะใช้ระยะเวลา 5-30 วินาทีต่อท่า/ครั้ง หากนับเป็นเซตท่า จะต้องปฏิบัติท่าละ 3 เซต เซตละ 8-20 ครั้ง และในชุดกิจกรรมพบว่ามีจำนวนท่าระหว่าง 3-11 ท่า โดยกิจกรรมการเคลื่อนไหวจะแบ่งเป็น 3 ช่วง คือช่วง warmup 10-15 นาที, exercise 30 นาที, cooldown 10-15 นาที

คำสำคัญ : นาฏศิลป์บำบัด/ ภาวะไหล่ห่อ คอยื่น/ พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟน

*นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, fluuuke@hotmail.com.

**Master student, Art Education Program, Faculty of Fine Arts, Srinakharinwirot University, fluuuke@hotmail.com.

***ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, Piyawadee@g.swu.ac.th.

**Assistant Professor Dr., Faculty of Fine Arts, Srinakharinwirot University, Piyawadee@g.swu.ac.th.

***ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., ภาควิชากายภาพบำบัด คณะสหเวชศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, santhanee.k@allied.tu.ac.th

***Assistant Professor Dr., Department of Physical Therapy, Faculty of Allied Health Sciences, Thammasat University, santhanee.k@allied.tu.ac.th.

Received 20/01/2566, Revised 07/03/2566, Accepted 16/03/2566

Abstract

This paper is a study of the movement program development model. exercise and muscle stretching using the postures from the wisdom of the art of performing Thai classical dances to create a form of therapeutic postures to correct the protruding neck from the smartphone use behavior of adolescents This is part of a thesis on the development of a Khon Therapy costume against protruding neck from the smartphone use behavior of students aged 13-15 years old. From the study, it was found that the Thai dancing postures that were consistent with the physical therapy postures for slouched shoulders and protruding neck consisted of Tha Phaporn, Bua Ban, Prang It, and Ueng. Work on the muscles of the neck, back, chest and arms that affect the reduction of swollen shoulders and protruding neck. In addition, it was found that the duration of training should be from 10 days to 12 months, with a spacing of 3 days a week for 60 minutes a day, in the position that used stretching. It takes 5-30 seconds per move/time. If counted as a set must perform 3 sets of 8-20 repetitions per set and in the activity set it was found that the number of poses was between 3-11. The movement activities were divided into 3 phases: warmup 10-15 minutes, exercise 30 minutes, cooldown 10-15 minutes

Keywords: Thai classical dance therapy/ Wrapped shoulders Protruding neck/ Smartphone usage behavior

บทนำ

จากการศึกษาที่ผ่านมาพบว่า พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนที่เกินขนาดเป็นสาเหตุหนึ่งในการเกิดภาวะและโรคต่าง ๆ มากมาย ทั้งเรื่องของสายตา อาการปวดและอักเสบของกล้ามเนื้อคอ บ่า ไหล่ ก่อให้เกิดโรคทางระบบกระดูกและกล้ามเนื้อ¹ นอกจากนี้ยังพบว่าจากท่าทางพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนที่ไม่ถูกต้องเป็นเวลานาน คือสาเหตุหนึ่งที่ทำให้เกิดความผิดปกติของโครงสร้างร่างกายคือการมีศีรษะยื่นไปด้านหน้าและมักมีการจุ่มหลังและไหล่ตามมา อันเนื่องมาจากความเคยชินในการทรงตัวที่น้ำหนักของศีรษะยื่นออกไปมากกว่าปกติขณะใช้ที่สมาร์ทโฟน² ด้วยเหตุนี้จึงทำให้กล้ามเนื้อคอเกิดการอ่อนแรง อันเป็นต้นเหตุของการเกิดภาวะไหล่ห่อ คอยื่น

ภาวะไหล่ห่อ คอยื่น คือภาวะความผิดปกติของกระดูกและกล้ามเนื้อจากพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต คอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์ดิจิทัลที่มากเกินไปในท่าทางที่ผิดตามหลักการยศาสตร์ และสรีระวิทยาเป็นระยะเวลานาน ผู้ที่มีภาวะไหล่ห่อ คอยื่น มักจะมีการปวดบริเวณต้นคอ บ่า ไหล่ หรือสะบัก อันนำไปสู่การอักเสบของกล้ามเนื้อบริเวณคอ บ่า ไหล่ และสะบัก มีความเสื่อมของแนวกระดูกคอ อันก่อให้เกิด

การกดทับของไขสันหลัง หรือรากประสาทบริเวณคอ³ ดังนั้น ภาวะไหล่ห่อ คอยื่น เป็นภาวะที่ส่งผลกระทบโดยตรงต่อเด็กวัยรุ่น ซึ่งเป็นช่วงวัยที่สำคัญของการเจริญเติบโต ทั้งในด้านพัฒนาการทางร่างกาย โครงสร้างกระดูกและกล้ามเนื้อ ทำให้เกิดความผิดปกติที่ส่งผลกระทบต่อการเจริญเติบโต

ปัจจุบันแนวทางการรักษาภาวะไหล่ห่อ คอยื่น สามารถทำได้โดยวิธีทางกายภาพบำบัด และการออกกำลังกายเพื่อปรับสมดุลการทำงานของกล้ามเนื้อ ตลอดจนการจัดท่าทางของศีรษะและไหล่ให้ถูกต้อง⁴ ทั้งนี้ช่วงวัยที่เหมาะสมในการบำบัดรักษาอย่างเห็นผลชัดเจนคือช่วงอายุเฉลี่ย 12-15 ปี เนื่องจากเป็นช่วงวัยที่สังเกตเห็นความผิดปกติได้ง่าย อีกทั้งร่างกายยังสามารถปรับเปลี่ยนและพัฒนาโครงสร้างระบบกระดูกและกล้ามเนื้อได้ดี มากกว่าช่วงวัยอื่น ๆ⁵

นาฏศิลป์ไทยคือการเคลื่อนไหวร่างกายเป็นท่าพริ้วรำ อันมีลักษณะพิเศษอย่างหนึ่งคือท่าทางที่มีลักษณะอกผายไหล่ผึ่งเป็นสำคัญโดยเฉพาะในรูปแบบท่าของนาฏศิลป์ไทยที่เป็นแบบมาตรฐานเช่น การแสดงโขน อันเป็นการแสดงรูปแบบหนึ่ง ที่ผสมผสานความแข็งแรง อ่อนช้อยและ สง่างาม โดยเฉพาะลีลาของโขนยักษ์ที่จะต้องทำท่าทางให้ดูขึงขังดุเดือด ทำให้เกิดลักษณะพิเศษที่ต้องเน้นการเปิดไหล่ และอกให้กว้าง

1. “เมื่อเด็กไทยใช้มือถือมากที่สุดในโลก,” สำนักงานกองทุนการสร้างเสริมสุขภาพ, บันทึกข้อมูลเมื่อ 10 ตุลาคม 2563, <http://resource.thaihealth.or.th/library/hot/12420>.

2. Mrudula Ganesh Shete and Ruchita Shah, “Effect of Posture Correction Exercises and Ergonomic Advices in People Having Postural Abnormalities among Chronic Smartphone Users,” *International Journal of Health Sciences and Research* no. 7 (July 2019): 121-125.

3. “เล่นโทรศัพท์มือถือมากเกินไป แพทย์เตือน เสี่ยงเป็น Text Neck Syndrome,” ภัทร ไข่มณีนท์, บันทึกข้อมูลเมื่อ 9 ธันวาคม 2563, <https://www.vejthani.com/th/2015/08/text-neck-syndrome/>.

4. อัญชลี คงสมชม และ วิษระ สุดาชม, “หลังค่อม ไหล่ห่อภัยสุขภาพร้ายใกล้ตัว,” *Siriraj Medical Bulletin* ปีที่ 11, ฉบับที่ 2 (พฤษภาคม-สิงหาคม 2561): 125-133.

5. สันตณี เครือขอน และ สิริลักษณ์ กาญจนโมทย์, “ความชุกและปัจจัยเสี่ยงของการปวดคอจากการใช้สมาร์ทโฟนในนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นเขตคลองหลวง,” *วารสารกายภาพบำบัด* ปีที่ 38, ฉบับที่ 1 (มกราคม-เมษายน 2559): 23-32.; ศรีเรือน แก้วกังวาน, *จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย (วัยรุ่น-วัยสูงอายุ)* (กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2545), 229.

อีกทั้งในกระบวนการฝึกหัดยังต้องฝึกให้มีการเปิดปลายคางหรือเปิดหน้ามากกว่าตัวละครอื่นๆในการแสดงโขน เพื่อเตรียมพร้อมสำหรับการสวมใส่หัวโขนที่มีน้ำหนักมากอีกด้วย นอกจากนี้ มาโนช บุญทองเล็ก⁶ ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ไทยสาขาโขนยักษ์ กล่าวอีกว่า กระบวนท่าของโขนยักษ์ทั้งหมดมาจากท่าฤๅษีดัดตน ซึ่งกำเนิดมาจากท่าศิวนาฏราช 108 ท่า จากนั้นจึงถอดออกมาเป็นแม่ท่ายักษ์ อีกส่วนหนึ่งถูกถอดออกไปเป็นแม่ท่าของโขนตัวพระ ดังนั้นกระบวนท่าของโขนโดยเฉพาะโขนยักษ์จึงมีพื้นฐานมาจากท่วงท่าที่ใช้แก้ไขความบกพร่องของร่างกาย อีกทั้งเป็นท่าพื้นฐานในเรื่องของการฝึกการทรงตัว ความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ ดังนั้นจึงสังเกตได้ว่าผู้ที่ผ่านการฝึกหัดโขนมักจะเป็นผู้ที่มีลักษณะโครงสร้างร่างกายที่แข็งแรง ออกผายไหล่ผึ่ง ลำตัวตั้งตรง ลำคอและใบหน้าตั้งตรง สะท้อนให้เห็นถึงการมีสุขภาพและบุคลิกภาพที่ดี และด้วยลีลาการเคลื่อนไหวร่างกายเพื่อให้สอดคล้องกับจังหวะการร่ายรำของการแสดงโขน ในทางการแพทย์จึงยอมรับว่า การเคลื่อนไหวแบบโขนทำให้ร่างกายและกล้ามเนื้อส่วนต่าง ๆ มีความแข็งแรงเพิ่มขึ้น พร้อมทั้งยังช่วยให้มีสุขภาพจิตที่แจ่มใสทำให้ระบบสมองถูกพัฒนา นอกจากนี้การให้เด็กและเยาวชนฝึกโขนจะช่วยลดพฤติกรรมเนือยนิ่ง (Sedentary Lifestyle) เช่นการนั่ง การนอนอยู่กับที่เป็นเวลานานโดยใช้พลังงาน 1.5 MET (Metabolic Equivalent of Task) และยังลดพฤติกรรมการติดสมาร์ตโฟนลง

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงได้สนใจนำศิลปะการแสดงโขน โดยนำพื้นฐานท่ารำจากลีลากระบวนท่าของโขนยักษ์ที่มีเอกลักษณ์ท่าทางแบบสมมาตรและมีการเคลื่อนไหวร่างกายที่แข็งแรง ผีผาย สง่างาม ร่วมกับหลักการกายภาพบำบัดและวิทยาศาสตร์การกีฬา เข้ามามีส่วนช่วยในการพัฒนากล้ามเนื้อส่วนของอก หลัง และคอ ที่มีความบกพร่องจากภาวะไหล่ห่อ คอยื่น จากพฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟน ให้สามารถกลับมามีสุขภาพกายที่ดีเพื่อก้าวเข้าสู่การเป็นบุคลากรที่มีคุณภาพอันเป็นฟันเฟืองสำคัญที่จะช่วยพัฒนาสังคมและประเทศชาติต่อไป

วัตถุประสงค์และขอบเขตงานวิจัย

เพื่อศึกษาแนวทางองค์ความรู้ กระบวนการและวิธีการพัฒนารูปแบบกิจกรรมต่าง ๆ โดยใช้นาฏศิลป์ไทยเพื่อนำไปสู่การประยุกต์ใช้นาฏศิลป์ไทยในการบำบัดแก้ไขภาวะไหล่ห่อ คอยื่น จากพฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟน ของเด็กวัยรุ่น โดยการศึกษาเป็นส่วนหนึ่งในการวิจัยเรื่องการพัฒนาชุดนาฏกรรมโขนบำบัดต่อภาวะไหล่ห่อ คอยื่น จากพฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟน ของนักเรียนอายุ 13-15 ปี

วิธีการดำเนินการวิจัย

การดำเนินงานวิจัยฉบับนี้มีการดำเนินงานเพื่อมุ่งเก็บรวบรวมข้อมูล โดยใช้วิธีการรวบรวมวรรณกรรม เอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และใช้วิธีการสัมภาษณ์องค์ความรู้ การลงพื้นที่ในการปฏิบัติกระบวนท่า และรูปแบบการเคลื่อนไหวท่าทางนาฏศิลป์ไทยที่มีผลต่อการพัฒนากล้ามเนื้อเพื่อบำบัดฟื้นฟูภาวะไหล่ห่อ คอยื่น ของนักเรียนอายุ 13-15 ปี ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดนาฏกรรมโขนบำบัดต่อภาวะไหล่ห่อ คอยื่น จากพฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟน ของนักเรียนอายุ 13-15 ปีโดยจำแนกข้อมูลการรวบรวมวรรณกรรมดังนี้

1. แนวทางการบำบัดรักษาภาวะไหล่ห่อ คอยื่น
2. การออกแบบรูปแบบการออกกำลังกายสำหรับผู้ที่มีภาวะไหล่ห่อ คอยื่น
3. การพัฒนานาฏมิปัญญาด้านศิลปะการแสดงนาฏศิลป์ไทย สู่รูปแบบการเคลื่อนไหวเพื่อบำบัดภาวะไหล่ห่อ คอยื่น

6. มาโนช บุญทองเล็ก, “การแสดงโขนยักษ์,” สัมภาษณ์โดย จริยาวิดี สารศรี, 16 มกราคม 2563.

ยื่น จากนั้นนำข้อมูลมาจัดเก็บเรียงตามขั้นตอนเพื่อรายงานผลการศึกษา สรุป เสนอแนะ และจัดพิมพ์รายงานตามฉบับสมบูรณ์

4. ดำเนินการขอจริยธรรมในมนุษย์ เพื่อการลงพื้นที่การวิจัยเชิงทดลองในลำดับต่อไป

ผลการศึกษา

จากการทบทวนวรรณกรรมที่ผ่านมา พบว่า ภาวะไหล่ห่อ คอยื่น สามารถบำบัดรักษาได้โดยการทำกายภาพบำบัดและการออกกำลังกายเพื่อเพิ่มความแข็งแรงของกล้ามเนื้อที่หดสั้น ตลอดจนการจัดท่าทางของศีรษะ หลังและไหล่ให้ถูกต้อง ประกอบกับการปรับพฤติกรรมการใช้ชีวิตประจำวันในการใช้งานอุปกรณ์สมาร์ตโฟน และการทำงานให้เหมาะสมตามหลักกายศาสตร์ ในการออกกำลังกายควรควบคู่ไปกับการยืดกล้ามเนื้อ เพื่อเพิ่มความแข็งแรงและเพิ่มความยืดหยุ่นให้กับกล้ามเนื้อ วิธีการนี้ยังสามารถช่วยลดอาการปวดเมื่อยกล้ามเนื้อจากการใช้สมาร์ตโฟนได้อย่างไรก็ดี หากในกรณีที่เป็นมาก ควรปรึกษาแพทย์หรือนักกายภาพบำบัดเพื่อทำการรักษาที่เหมาะสมกับสภาวะอาการของแต่ละบุคคล การออกกำลังกายสามารถปรับระบบการทำงานของกล้ามเนื้อให้กลับมาอยู่ในสภาพการทำงานที่สมดุล แข็งแรง นอกจากนี้การออกกำลังกายยังสามารถป้องกันการบาดเจ็บที่เกิดจากการใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ จากการรวบรวมวรรณกรรม ตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สรุปได้ดังนี้

1. แนวทางการบำบัดรักษา “ภาวะไหล่ห่อ คอยื่น”

สำหรับการบำบัดรักษา “ภาวะไหล่ห่อ คอยื่น” โดยใช้วิธีการออกกำลังกายบนพื้นฐานของหลักการกายภาพบำบัด จากการศึกษาและทบทวนวรรณกรรมที่ผ่านมาพบว่าการออกกำลังกายจะถูกแบ่งออกเป็น 2 รูปแบบสำหรับใช้กับกลุ่มกล้ามเนื้อที่เกิดปัญหา 2 แบบ คือ

1.1 การออกกำลังกายแบบยืดเหยียดกล้ามเนื้อสำหรับกลุ่มกล้ามเนื้อที่หดสั้น (tightness) ได้แก่ กลุ่มกล้ามเนื้อคอโดยเฉพะกล้ามเนื้อใต้ท้ายทอย (suboccipital muscle) กลุ่มกล้ามเนื้อบ่าส่วนบน (upper trapezius muscle) กลุ่มกล้ามเนื้อคอ-สะบัก (levator scapulae muscle) และกลุ่มกล้ามเนื้อหน้าอก (pectorals muscle) ในการยืดเหยียดกล้ามเนื้อจะเป็นการยืดค้างทำด้วยตนเองทั้งนี้ระยะเวลาที่มีการศึกษาและเป็นที่ยอมรับ ได้แก่ ระยะเวลา 10-30 วินาที ต่อครั้ง/ต่อท่า โดยทำซ้ำตั้งแต่ 5 ถึง 10 ครั้ง อย่างน้อยวันละ 3 ครั้ง เช้า กลางวัน เย็น⁸ และในขณะที่ทำจะต้องเกิดความรู้สึกตึงกล้ามเนื้อและผ่อนคลาย ไม่รู้สึกเจ็บ

1.2 การออกกำลังกายเพื่อเพิ่มความแข็งแรงให้กับกลุ่มกล้ามเนื้อที่อ่อนแรง (weakness) ได้แก่ กลุ่มกล้ามเนื้อก้มศีรษะ (cervical flexor muscle) กลุ่มกล้ามเนื้อหลังช่วงสะบัก (Rhomboids muscle) กล้ามเนื้อบ่าส่วนกลาง (middle trapezius muscle) กลุ่มกล้ามเนื้อบ่าส่วนล่าง (lower trapezius muscle) และกล้ามเนื้อ อกด้านข้าง

สำหรับกระบวนการยืดเหยียดกล้ามเนื้อและการออกกำลังกายที่ใช้สำหรับแก้ไขภาวะไหล่ห่อ คอยื่น มีมากมายหลากหลายท่า ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความสะดวกและความเหมาะสม แต่สิ่งสำคัญที่ต้องคำนึงถึงเป็นลำดับแรกคือท่าทางจะต้องถูกต้องตามแบบมาตรฐานจึงจะเกิดประสิทธิผลมากที่สุด นอกจากนี้ยังต้องใช้ระยะเวลาและความถี่ที่

7. ณฐพล ธนสมบูรณ์พันธุ์, รุ่งการดี บุญปิยวงศ์ และ ไชยง จรเกตุ, “รู้ทันการใช้สมาร์ตโฟนก่อนเกิดปัญหาปวดคอ,” *เวชบัณฑิตศิริราช* ปีที่ 13, ฉบับที่ 2 (เมษายน-มิถุนายน 2563): 113-119.

8. พัชรินทร์ ใจจุ่ม และ ทศนพงษ์ ดันติปัญจพร, “ประสิทธิผลของการจัดโปรแกรมการยืดเหยียดกล้ามเนื้อร่วมกับการให้ความรู้ด้านการยศาสตร์เพื่อลดอาการปวดเมื่อยหลัง และเพิ่มความแข็งแรงของกล้ามเนื้อหลังของนางสาวด้วยมือ ตาบลงแรง อำเภอบาง พาน จังหวัดลำพูน,” *วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี* ปีที่ 20, ฉบับที่ 3 (กันยายน-ธันวาคม 2561): 29-39.; นิตินาถ วงษ์ตระกูล, ปกรณ์ วิวัฒน์วงศ์วนา และ อภิชนา ไชวินทะ, “การบริหารแขนทำประสิทธิประโยชน์ต่อผู้ป่วยที่มีอาการปวดเมื่อยกล้ามเนื้อบริเวณคอและบ่า : การศึกษานำร่อง,” *เวชศาสตร์ฟื้นฟู* ปีที่ 19, ฉบับที่ 3 (กันยายน-ธันวาคม 2552): 79-85.

เหมาะสมต่อบุคคลตามช่วงวัย โดยจากการแนะนำช่วงเวลาและความถี่ในการออกกำลังกายสำหรับช่วงอายุ 5-17 ปี ขององค์การอนามัยโลก (WHO) คือ ครึ่งละ 60 นาที 3 ครั้งต่อสัปดาห์⁹ และจากการศึกษางานวิจัยที่ผ่านมาพบว่า ช่วงระยะเวลาในการฝึกเพื่อเสริมสร้างความแข็งแรงของกล้ามเนื้อที่สามารถเห็นการเปลี่ยนแปลงหรือดีขึ้นจากภาวะที่เกิดปัญหาคือไหล่ห่อ คอเยื้อง จะต้องมีการฝึกอย่างน้อย 4-8 สัปดาห์ติดต่อกัน¹⁰ และในทุก ๆ 2 สัปดาห์จะเริ่มเห็นถึงความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ ดังนั้นในทุก ๆ 2 สัปดาห์ของการฝึกจึงควรจะต้องเพิ่มระดับความเข้มข้นเพื่อกระตุ้นให้เกิดการเปลี่ยนแปลงต่อความแข็งแรงของกล้ามเนื้อได้อย่างมีประสิทธิภาพ¹¹

2. การออกแบบรูปแบบการออกกำลังกาย สำหรับผู้มี “ภาวะไหล่ห่อ คอเยื้อง”

โปรแกรมสำหรับการออกกำลังกายเพื่อเพิ่มความแข็งแรงของกล้ามเนื้อที่มีผลต่อภาวะไหล่ห่อ คอเยื้อง จากการศึกษางานวิจัย พบว่ามักมีการแบ่งช่วงการทำกิจกรรมออกเป็น 3 ช่วง โดยยึดหลักการออกกำลังกาย ตามหลักวิทยาศาสตร์การกีฬา (ACSM) ซึ่งเป็นรูปแบบเดียวกันกับการศึกษาของ รัตนา มูลคำ และ วีระพร ศุขชากรณ์ ในปี 2556 ที่ศึกษาผลการออกกำลังกายแบบโยคะต่ออาการปวดคอและไหล่ในพนักงานสำนักงานที่ทำงานกับคอมพิวเตอร์ โดยโปรแกรมที่ใช้คือ การออกกำลังกายแบบโยคะประยุกต์ ทำครึ่งละ 30 นาที และแบ่งออกเป็น 3 ช่วง คือ ช่วงที่ 1 ช่วงอบอุ่นร่างกายใช้เวลา 5 นาที ช่วงที่ 2 ช่วงออกกำลังกายใช้เวลา 20 นาที และช่วงผ่อนคลายหลังออกกำลังกาย ใช้เวลา 5 นาที

ซึ่งต่างจากการศึกษาของ นิตินาถ วงษ์ตระหง่าน ในปี 2552 ที่ศึกษาเรื่องการบริหารแขนท่าประสิทธิไทยประยุกต์ต่อผู้ป่วยด้วยแรงดันที่มีต่อช่วงการเคลื่อนไหวของข้อไหล่ในผู้ป่วยที่มีอาการปวดเมื่อยกล้ามเนื้อบริเวณคอ บ่า โดยมีการออกแบบโปรแกรมที่เน้นการยืดเหยียดกล้ามเนื้อเป็นสำคัญทั้งนี้ช่วงระยะเวลาในการยืดเหยียดท่า ในแต่ละท่ามีความสอดคล้องกันกับการศึกษาของ นิตินาถ วงษ์ตระหง่าน ในปี 2552 ประวิตร เจนวรรณกุล และคณะ ในปี 2553 และพัชรินทร์ ใจจั่น และ ทศน์พงษ์ ตันติปัญญพร ในปี 2561ที่เกี่ยวข้องกับการบำบัดรักษาอาการปวดคอ บ่า ไหล่ ที่เกิดจากการทำงานที่มีการก้มตัวอยู่เป็นประจำอาชีพ การเย็บผ้าการทอผ้า และการทำงานคอมพิวเตอร์ คืออยู่ที่ ระยะเวลา 10-30 วินาที ต่อครั้ง/ต่อท่า โดยทำซ้ำตั้งแต่ 5 ถึง 10 ครั้ง อย่างน้อย วันละ 3 ครั้ง เข้า กลางวัน เย็น อย่างไรก็ตามสิ่งที่พบจากการศึกษาและรวบรวมวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับเรื่องของอาการปวดคอ บ่าไหล่ตลอดจนการนำไปสู่การเกิดภาวะไหล่ห่อ คอเยื้อง ที่ผ่านมาพบว่าลักษณะประชากรกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาจะอยู่ในช่วงอายุ 18-60 ปีกล่าวคืออยู่ในช่วงวัยรุ่นจนถึงกลุ่มวัยทำงาน ซึ่งเป็นทิศทางที่ตรงกันข้ามกับการศึกษาเพื่อเฝ้าระวังในการสำรวจความชุกของอัตราการเกิดภาวะโรคกระดูกและกล้ามเนื้อในกลุ่มเด็กวัยรุ่นและเยาวชนจากการใช้สมาร์ตโฟนหรืออุปกรณ์สมาร์ตทีวีต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันที่ใช้กันอย่างแพร่หลายเสมือนเป็นอวัยวะชิ้นสำคัญส่วนหนึ่งของร่างกาย ผลการศึกษาที่ผ่านมาพบว่าเด็กและเยาวชนตั้งแต่อายุ 12-15 ปี ขณะนี้กำลังเผชิญหน้ากับภาวะทางกระดูกและกล้ามเนื้ออย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้¹²

อย่างไรก็ตามถึงแม้ในปัจจุบันจะมีการศึกษาค้นคว้าหาแนวทางในการบำบัดรักษาอาการปวดคอ บ่า ไหล่ และ ภาวะไหล่ห่อ คอเยื้อง ในหลายวิธีการ แต่โดยมากแล้วเป็นไปในทิศทางของการนำกระบวนการที่เป็นแบบ

9. “Global Recommendations on Physical Activity For Health (2010),” World Health Organization, Accessed in October 19, 2021, <https://www.who.int/publications/i/item/9789241599979>.

10. กัญญาวีร์ เปียนสีทอง, “การบริหารกล้ามเนื้อในผู้สูงอายุ โดยใช้กิจกรรมนาฏศิลป์ บำบัดสำหรับชุมชนไทยพวน จังหวัดนครนายก” (วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทบริหารบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2546), 116.; บุญร่วม แท่นสูงเนิน, “ผลของการฝึกด้วยวิธีใช้ร่างกายเป็นแรงดันที่มีต่อความแข็งแรงและความอดทนของกล้ามเนื้อ” (วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทบริหารบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2546), 80.

11. รัตนา มูลคำ, “ผลการออกกำลังกายแบบโยคะต่ออาการปวดคอและไหล่ในพนักงานสำนักงานที่ทำงานกับคอมพิวเตอร์” (วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทบริหารบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2556), 96.

12. สันตณี เครือขอน และ สิทธิลักษณ์ กาญจโนมัย, “ความชุกและปัจจัยเสี่ยงของอาการปวดคอจากการใช้สมาร์ตโฟนในนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นเขตคลองหลวง,” *วารสารกายภาพบำบัด* ปีที่ 38, ฉบับที่ 1 (มกราคม-เมษายน 2559): 23-32.

ถึงกายภาพบำบัด ผสมผสานกับ การออกกำลังกายตามหลักวิทยาศาสตร์การกีฬา (ACSM) ร่วมกับการให้ความรู้และคำแนะนำเรื่องการใช้ท่าทางในการประกอบอาชีพ หรือใช้ชีวิตประจำวันที่จะก่อให้เกิดความเสี่ยงอาทิ การใช้อุปกรณ์สมรรถนะใด ๆ อย่างไรให้ถูกต้องตามหลักกายศาสตร์ และยังมีอีกหลายงานวิจัยที่ศึกษาและนำรูปแบบการออกกำลังกายแบบโยคะ ท่าฤๅษีดัดตน หรือแม้แต่การนำรูปแบบการออกกำลังกายแบบภูมิปัญญาพื้นบ้านอย่างท่าประสิทธิ์ไทย ที่เป็นศาสตร์แห่งแพทย์แผนไทยสาขาหนึ่งออกมาประยุกต์ใช้ตามหลักของเวชศาสตร์และวิทยาศาสตร์การกีฬา พัฒนาออกมาเป็นโปรแกรมการบริหารร่างกายเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการรักษาแก้ไขความบกพร่องของกล้ามเนื้อ อันเป็นต้นเหตุแห่งภาวะไหล่ห่อ คอเยื้อง¹³ แต่ทว่าผลการศึกษากลับพบว่าโปรแกรมการออกกำลังกายดังกล่าวมาข้างต้นยังไม่สามารถแสดงประสิทธิภาพออกมาอย่างเห็นได้ชัดเจนมากนักทั้งนี้อาจเป็นเพราะในการทดลองใช้ส่วนใหญ่ เป็นการทดลองโดยการสาธิตและใช้คู่มือประกอบการสอนเพียงครั้งเดียวจากนั้นจึงให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนำไปปฏิบัติเองตามคำแนะนำในคู่มือและมีการจดบันทึก แม้ในการศึกษาจะมีการกำกับติดตามผลตลอดจนมีระบบการแจ้งเตือนช่วงเวลาในการออกกำลังกายอย่างรัดกุมก็ตาม แต่วิธีการดังกล่าวก็ไม่สามารถทำให้ผลการศึกษากลายเป็นที่น่าสนใจ นอกจากนี่ยังมีการนำมาศึกษาเปรียบเทียบกับท่าการยืดกล้ามเนื้อหรือท่าการออกกำลังกายแบบเฉพาะปฏิบัติที่ใช้กันทั่วไปและผลการวิจัยออกมาว่าได้ผลไม่แตกต่างกัน ดังนั้นจากวิธีการศึกษาในหลายงานวิจัยที่เกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบโปรแกรมการออกกำลังกายเพื่อแก้ไขข้อบกพร่องในการทำงานของกล้ามเนื้อ โดยมีการทำคู่มือเพื่อให้ความรู้ในการศึกษาด้วยตนเองประกอบการสาธิต แต่หากผู้วิจัยได้มีส่วนร่วมในการเข้าไปทำกิจกรรมก็จะทำให้ประสิทธิผลของโปรแกรมดังกล่าวลดลงหรือไม่สามารถแสดงผลของประสิทธิภาพได้อย่างเต็มที่เท่าที่ควร¹⁴

ทั้งนี้ หากมองประเด็นในเรื่องของปัจจัยที่ส่งผลต่อการวัดประสิทธิภาพของโปรแกรมในหลายงานวิจัยคือในเรื่องของกลุ่มช่วงอายุ ที่เป็นประชากรและกลุ่มตัวอย่างอยู่ในช่วงวัยทำงานดังจากที่นำเสนอไปแล้วข้างต้นนั้น ทำให้กลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมทำกิจกรรมจะต้องแบ่งและจัดสรรเวลาเพื่อทำกิจกรรมให้ครบตามกำหนดในแต่ละโปรแกรมซึ่งส่วนใหญ่จะใช้เวลาหลังเลิกงานและระหว่างวัน ด้วยเหตุนี้จึงทำให้จำนวนครั้งในการฝึกไม่ครบตามกำหนดเพราะผู้เข้าร่วมไม่สามารถปฏิบัติได้อันเนื่องมาจากปัญหา อาทิ ความเหน็ดเหนื่อยจากการทำงาน หรือเกิดความขัดข้องและไม่สะดวกปฏิบัติ ในขณะที่นั้นจึงมิได้ทำการฝึกตามโปรแกรมจึงทำให้ขาดความต่อเนื่องและไม่สม่ำเสมอในการฝึกส่งผลให้ยากต่อการสรุปผลของประสิทธิภาพในการแก้ไขปัญหามาของโปรแกรมแต่ละโปรแกรมที่มีการพัฒนาขึ้น ผลการศึกษาจากหลายงานวิจัยที่มีการประยุกต์ใช้ท่าใหม่

เมื่อมีการนำมาเปรียบเทียบประสิทธิผลของท่าจึงมักไม่มีผลแตกต่างกันมากนักและจะมีทิศทางของผลการศึกษาไปในทางเดียวกัน ดังนั้นจากการทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่ได้มีการศึกษาผ่านมากเกี่ยวกับเรื่องการพัฒนาโปรแกรมการบำบัดรักษาผู้ที่มีภาวะไหล่ห่อ คอเยื้อง รวมถึงภาวะการปวดคอ บ่าไหล่ พบว่า

1. ช่วงอายุในการศึกษาที่ผ่านมามีอยู่ในช่วง 18-60 ปี ซึ่งส่วนใหญ่เป็นวัยทำงาน
2. การสร้างเครื่องมือและการพัฒนาโปรแกรมการฝึกสามารถแบ่งได้ดังนี้

2.1 การใช้ท่าการยืดเหยียดกล้ามเนื้อตามหลักการกายภาพบำบัดและวิทยาศาสตร์การกีฬา (ACSM)

ทั้งนี้หากเป็นท่าที่ใช้การยืดค้ำ จะใช้ระยะเวลาค้ำท่าอยู่ที่ 5-30 วินาทีต่อท่าหรือครั้งหากนับเป็นเซตท่า มีปรากฏพบการทำอยู่ท่าละ 3 เซต

13. รัตนา มูลคำ, “ผลการออกกำลังกายแบบโยคะต่อการปวดคอและไหล่ในพนักงานสำนักงานที่ทำงานกับคอมพิวเตอร์” (วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโท บัณฑิต, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2556), 96.; นิตินาถ วงษ์ตระกูล, “การบริหารแขนท่าประสิทธิ์ไทยประยุกต์ต่อผู้ป่วยที่มีอาการปวดเมื่อยกล้ามเนื้อบริเวณคอและบ่า : การศึกษานำร่อง,” เวชศาสตร์ฟื้นฟู ปีที่ 19, ฉบับที่ 3 (กันยายน-ธันวาคม 2552): 79-85.

14. พัฒนศรุต ช้างนิล, “การศึกษากิจกรรมในรา เพื่อพัฒนาการใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ของเด็กออทิสติก กรณีศึกษา สถาบันราชานุกูล กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข” (วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2563).

2.2 การประยุกต์ใช้ภูมิปัญญาพื้นบ้าน ท่าฤๅษีดัดตน อิริยาบถแปดไทยประสิทธิ์ร่วมกับหลักกายภาพบำบัด¹⁵

2.3 การประยุกต์ใช้ท่าโยคะร่วมกับหลักวิทยาศาสตร์การกีฬา (ACSM)

2.4 มีการให้ความรู้คำแนะนำรวมทั้งการสร้างคู่มือสำหรับการศึกษาและทบทวนความรู้ด้วยตนเองในเรื่องกระบวนการท่าที่ใช้ในแต่ละโปรแกรมและความรู้เรื่องการปรับท่าทางในการทำงานและการทำกิจวัตรประจำวันให้ถูกต้องตามหลักกายภาพบำบัดสำหรับผู้เข้ากิจกรรม (กลุ่มตัวอย่าง)

2.5 มีการจัดบันทึกการทำกิจกรรมในแต่ละครั้งของผู้เข้าร่วมกิจกรรม (กลุ่มตัวอย่าง) โดยผู้เข้าร่วมเป็นผู้บันทึกเอง

2.6 มีการสร้างระบบแจ้งเตือนและติดตามผลการทำกิจกรรมของผู้เข้าร่วม (กลุ่มตัวอย่าง) โดยวิธีการส่ง SMS หรือเยี่ยมบ้านในแต่ละสัปดาห์ตลอดช่วงของการฝึกตามกำหนด

3. ผู้วิจัยไม่มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมร่วมกับผู้เข้าร่วมหรือมิได้เป็นผู้นำในการทำกิจกรรมไปพร้อมกับผู้เข้าร่วม หรืออาจกล่าวว่าผู้วิจัยเป็นเพียงผู้สาคิดและให้ความรู้ในตอนต้นหรือครั้งแรกของการเริ่มโปรแกรมเท่านั้น

4. วิธีการตรวจเพื่อคัดเลือกบุคคลเข้าเป็นประชากรและกลุ่มตัวอย่างจะใช้วิธีการทางกายภาพบำบัดและทำการตรวจวัดและประเมินภาวะต่าง ๆ โดยนักกายภาพบำบัด ทั้งนี้ในการวัดและประเมินภาวะไหล่ห่อ คอยื่น มีวิธีการตรวจอย่างหลากหลาย การเลือกใช้จะต้องขึ้นอยู่กับความสะดวกเหมาะสมและสภาพแวดล้อมในการใช้เครื่องมือต่าง ๆ แต่สิ่งที่จะต้องคำนึงถึงคือผู้ตรวจวัดจะต้องเป็นผู้ที่มีความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านโดยส่วนมากจะเป็นนักกายภาพบำบัดในการตรวจวัดประเมินและเก็บข้อมูล

5. ระยะเวลาและความถี่ในการทำกิจกรรมจากการรวบรวมวรรณกรรมพบว่า มีการทำกิจกรรมที่มุ่งเน้นเรื่องของการบำบัดรักษาที่ปรากฏบ่งชี้ของการเปลี่ยนแปลง มีตั้งแต่ 10 วัน, 3 สัปดาห์, 4 สัปดาห์, 6 สัปดาห์, 8 สัปดาห์, 12 สัปดาห์ และ 12 เดือนทั้งนี้พบว่าช่วงของการเปลี่ยนแปลงของกล้ามเนื้ออยู่ในระยะเวลา 2 สัปดาห์ ดังนั้นในการเพิ่มความหนักของการฝึกมักจะพบว่าการเพิ่มและตรวจวัดอยู่ในสัปดาห์ที่ 2, 4, 6, 8 ไปเรื่อย ๆ ตามลำดับ แต่ก็มีการวิจัยบางกลุ่มใช้วิธีการวัดและประเมินพร้อมกับการเพิ่มความหนักของการฝึกในสัปดาห์ที่ 1, 3, 5, 7 ตามลำดับไปเรื่อย ๆ ตลอดจนครบตามกำหนดเช่นกัน นอกจากนี้ยังใช้วิธีการตรวจวัดก่อนเข้าร่วมทำกิจกรรมและภายหลังเสร็จสิ้นกิจกรรมในวันสุดท้ายของสัปดาห์สุดท้าย

5.1 จากการศึกษาพบว่าในการกำหนดความถี่ของกิจกรรมอยู่ที่ 3 ครั้ง ต่อสัปดาห์ โดยมีการเว้นระยะในการฝึก ดังนั้นจึงพบว่าช่วงวันในการฝึกมักจะเป็น วันจันทร์ พุธ ศุกร์ หากแต่บางการศึกษาพบงานวิจัยบางกลุ่มใช้ความถี่ในการฝึกคือ ในทุก ๆ วันของการทำงาน แต่จะเน้นเป็นเพียงช่วงเวลาสั้น ๆ เพียงครั้งละ 5-10 นาที ต่อครั้ง และทำอย่างน้อยวันละ 3 ช่วงเวลา คือเช้า กลางวัน เย็น แต่ทว่าผลเสียคือ ผู้เข้าร่วมมักจะไม่ปฏิบัติตามเนื่องจากมีความยุ่งยากเกินไป

6. ท่าที่ใช้ในการรักษาอาการปวดกล้ามเนื้อ คอ ไหล่ หลัง คือท่ายืดเหยียดกล้ามเนื้อแบบง่ายและอยู่กับที่โดยจำนวนท่าที่ใช้อยู่ที่ 3-11 ท่า นอกจากนี้ ยังแบ่งช่วงของกิจกรรมออกเป็น 3 ช่วงตามหลัก (ACSM) คือช่วง warmup 10-15 นาที, exercise 30-40 นาที, cooldown 10-15 นาที ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของช่วงวัยซึ่งหากเป็นช่วงวัยรุ่นและเยาวชนระยะเวลาที่เหมาะสมคือ 60 นาที

3. การพัฒนาภูมิปัญญาด้านศิลปะการแสดงนาฏศิลป์ไทย สู่รูปแบบการเคลื่อนไหวเพื่อบำบัดภาวะไหล่ห่อ คอยื่น

15. อลิษา แสงพุ่ม และคณะ, “การศึกษาประสิทธิผลการออกกำลังกายด้วยท่าฤๅษีดัดตนต่อการยืดหยุ่นของกล้ามเนื้อคอ,” รายงานการประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ครั้งที่ 3 GRADUATE SCHOOL CONFERENCE (2019): 921-927. 220

เป็นที่น่าสังเกตว่าในวิธีการบำบัดรักษาภาวะไหล่ห่อ คอยื่น หรือแม้แต่อาการปวดคอ บ่า ไหล่ในขณะนี้เป็นการนำกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับศาสตร์ทางกายภาพ และการแพทย์มาปรับประยุกต์ใช้ซึ่งแต่เดิมเป็นสิ่งที่เมื่อปฏิบัติตามแล้วก็มักจะได้ผลดีต่อสุขภาพซึ่งเป็นที่ทราบกันดีอยู่แล้ว แต่หากมองมาในศาสตร์แห่งศิลปกรรมโดยเฉพาะอย่างยิ่งในสายของศิลปะการแสดงที่เป็นเอกลักษณ์และมรดกอันทรงคุณค่าของไทยอย่างนาฏศิลป์ไทยนั้น ในระยะหลังมานี้เริ่มมีการกล่าวถึงและถูกหยิบยกให้เห็นถึงคุณค่าและภูมิปัญญาที่แอบแฝงไว้อย่างมากมายให้คนทั่วไปได้รับทราบถึงประโยชน์ของศาสตร์ที่มีมากกว่าแค่ความบันเทิง โดยผลการศึกษางานวิจัยหลายฉบับยืนยันว่าการเคลื่อนไหวแบบนาฏศิลป์ไทยไม่ว่าจะเป็นนาฏศิลป์ไทยพื้นบ้าน หรือแบบราชสำนักก็สามารถนำมาปรับประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ได้อย่างมากมายมหาศาล

สามารถบำบัดฟื้นฟูสมรรถภาพร่างกายและจิตใจของมนุษย์ให้มีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น เป็นการออกกำลังกาย การบำบัดรักษา และการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมไปพร้อม ๆ กัน ทั้งนี้การศึกษาที่ผ่านมาพบว่าศิลปะการแสดงนาฏศิลป์ไทยสามารถบำบัดฟื้นฟูภาวะซึมเศร้าความเครียด¹⁶ การปรับตัวเข้ากับสังคม¹⁷ ส่งเสริมการนอนหลับในผู้ที่มีปัญหาหลับยาก¹⁸ ส่งเสริมภาวะการเป็นผู้นำ¹⁹ บำบัดฟื้นฟูสมรรถภาพร่างกายและกล้ามเนื้อของผู้ป่วยโรคพาร์กินสัน²⁰ ส่งเสริมสมรรถภาพความแข็งแรง ความยืดหยุ่น และความทนทานของกล้ามเนื้อแก้ไข้ปัญหาและลดการบาดเจ็บของกล้ามเนื้อก่อให้เกิดคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้นในกลุ่มผู้สูงอายุ²¹ ส่งเสริมการทรงตัวเพื่อลดความเสี่ยงจากการหกล้มในผู้สูงอายุ ช่วยเสริมสร้างความแข็งแรงให้กับร่างกายระบบการทำงานของหัวใจและปอดในวัยหมดประจำเดือน²²

การนำรูปแบบกระบวนการเคลื่อนไหวแบบนาฏศิลป์ไทยมาปรับประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาต่าง ๆ ของร่างกายและจิตใจ เป็นกิจกรรมการบำบัดรูปแบบหนึ่งที่ถูกออกแบบมาเพื่อมองหาวิธีการป้องกันและกระตุ้นการรักษา ร่างกายและจิตใจ มีรูปแบบวิธีการที่หลากหลายที่ใช้การเคลื่อนไหวอย่างนาฏศิลป์ไทยในการรักษา วิธีการบางอย่างเน้นการรักษาจากความรู้สึกภายใน บางอย่างเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของการเคลื่อนไหวร่างกาย ทั้งนี้การเคลื่อนไหวร่างกายทางนาฏศิลป์ไทยเป็นกิจกรรมที่สามารถส่งเสริมความแข็งแรงและความสมดุลของร่างกาย เพิ่มความคล่องตัว เสริมสร้างบุคลิกภาพและท่าทางที่ดี สร้างความเข้มแข็งด้านจิตใจ ลดความตึงเครียด เกิดความผ่อนคลายและสนุกสนาน เกิดความภาคภูมิใจในตนเอง ช่วยเพิ่มศักยภาพให้กับผู้ที่ปฏิบัติกิจกรรมทั้งทางกายภาพและจิตใจ ข้อแตกต่างระหว่างการบำบัดด้วยการเคลื่อนไหวแบบนาฏศิลป์ไทยกับการเคลื่อนไหวเพื่อการแสดงทางนาฏศิลป์ไทยต่างกันตรงที่ความสวยงาม กล่าวคือการเคลื่อนไหวเพื่อการแสดงทางนาฏศิลป์ไทยจะเป็นการเคลื่อนไหวเพื่อมุ่งเน้นให้เกิดความสวยงาม แต่การเคลื่อนไหวทางนาฏศิลป์ไทยเพื่อการบำบัดรักษาจะเป็นการเคลื่อนไหวเพื่อพัฒนาฟื้นฟูข้อบกพร่องทั้งทางกายหรือจิตใจไม่เน้นความสวยงาม ซึ่งผู้ที่ทำการบำบัดรักษาจึงไม่จำเป็นต้องมีพื้นฐานการเคลื่อนไหวทางนาฏศิลป์ไทย

16. ประวิทย์ ฤทธิบุลย์, “การศึกษาการใช้นาฏกรรมบำบัดต่อความเครียดของผู้ต้องขังชายแรกเข้าในทัณฑสถานวัยหนุ่มกลาง จังหวัดปทุมธานี” (วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทบริหารศิลป์, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2558), 134.

17. สุนิสา ชูชัยยะ, “การสร้างกิจกรรมนาฏศิลป์ บำบัดเพื่อช่วยในการปรับตัวทางสังคมของผู้สูงอายุแรกเข้าบ้านพักคนชรา กรณีศึกษา : ศูนย์พัฒนาการจัดการสวัสดิการสังคมผู้สูงอายุวสันตคาม จังหวัดพระนครศรีอยุธยา,” วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปีที่ 19, ฉบับที่ 1 (กรกฎาคม-ธันวาคม 2560): 166-176.

18. อุณาตา จุลเสวก, ระวีวรรณ วรรณวิชัย, และ สุนทรดี นิมนต์พันธ์, “การพัฒนากิจกรรมฟิสิกส์ไทยพวนบำบัด ด้วยหลักการแอโรบิก เพื่อแก้ปัญหาของผู้สูงอายุที่มีคุณภาพการนอนหลับไม่ดี,” วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปีที่ 19, ฉบับที่ 2 (มกราคม-มิถุนายน 2562): 180-132.

19. กชกร เทตมยา, “การพัฒนากิจกรรมโยคะเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำ สำหรับผู้เรียนอายุ 13-15 ปี” (วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทบริหารศิลป์, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2561), 127.

20. Surasa Khongprasert, Roongroj Bhidayasiri and Vijit Kanungsukkasem, “A Thai Dance Exercise Regimen for People with Parkinson's Disease,” *Journal of Health Research* 26, no. 3 (June 2012): 125-129.

21. Ladawan Chutimakul et al., “Effect of modified Khon dance performance,” *Hindawi* 32, no. 6 (May-July 2018): 432.; Suparat Sooktho et al., “A Meta-Analysis of the Effects of Dance Programs on Physical Performance: Appropriate Health Promotion for Healthy Older Adults,” *Annals of geriatric medicine and research* 26, no. 3 (2022): 196-207.

22. Taweesak Janyacharoen et al., “Cardiopulmonary effects of traditional thai dance on menopausal women: A randomized controlled trial,” *Journal of Physical Therapy Science* 27, no. 8 (August 2015): 2569-2572.

จากการทบทวนวรรณกรรมและศึกษางานวิจัยพบว่าในขณะนี้ยังไม่ได้มีการพูดถึงหรือมีการศึกษาอย่างจริงจังในการนำศิลปะการแสดงนาฏศิลป์ไทยมาศึกษาเพื่อพัฒนาต่อยอดและใช้สำหรับบำบัดแก้ไขผู้ที่มีปัญหาทางระบบกระดูกและกล้ามเนื้ออย่าง “ภาวะไหล่ห่อ คอยื่น” ในปี 2563 มีผลการศึกษาที่พบว่ากระบวนท่าในการแสดงโขน โดยเฉพาะท่วงท่าลีลาการแสดงแม่ท่าโขนตัวยักษ์ มีความเป็นไปได้ที่จะนำมาพัฒนาไปสู่หนทางในการบำบัดฟื้นฟูภาวะไหล่ห่อ คอยื่นได้ หากแต่ต้องมีการออกแบบให้กระบวนท่ามีแรงต้านตามหลัก 1 RM เพื่อเสริมสร้างการทำงานของกล้ามเนื้อที่มีความบกพร่องได้อย่างตรงจุด โดยแม่ท่าที่นำมาศึกษาได้แก่ ท่าสอดสูง, บัวบาน, แผลงอิทธิ และท่าเงืบนพื้นฐานการทรงท่าแบบโขนตัวยักษ์²³



ภาพที่ 1 ภาพท่าสอดสูง/ท่านภาพร
ที่มา : จริยวดี สารศรี



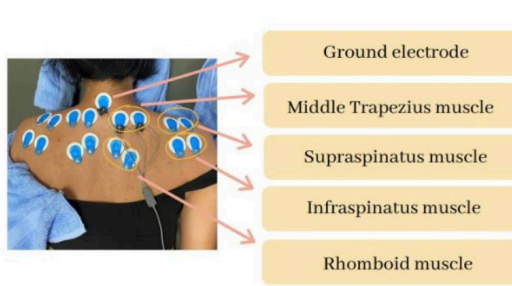
ภาพที่ 2 ภาพท่าบัวบาน
ที่มา : จริยวดี สารศรี



ภาพที่ 3 ภาพท่าแผลงอิทธิ
ที่มา : จริยวดี สารศรี



ภาพที่ 4 ภาพท่าเงืบน
ที่มา : จริยวดี สารศรี

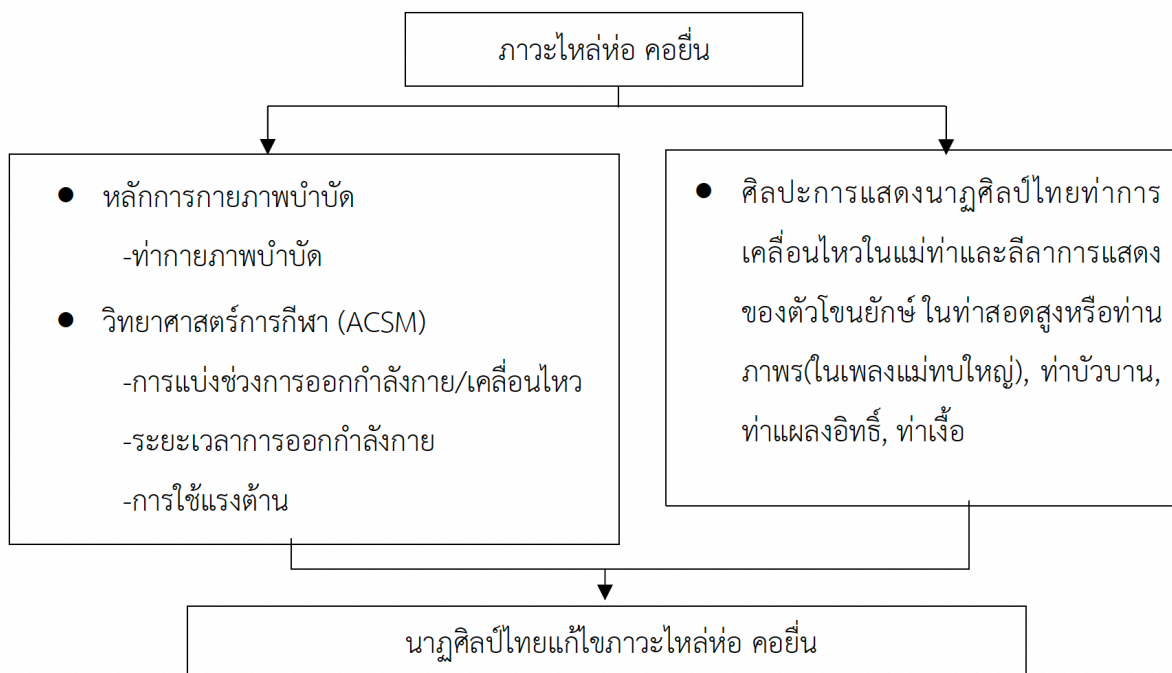


ภาพที่ 5 การตรวจคลื่นไฟฟ้ากล้ามเนื้อด้วยเครื่อง Electromyography (EMG) ในท่าสอดสูง/ท่านภาพร
ที่มา : P. Palakul et al., *Knong dance: preliminary study of muscle activity by EMG* (Bangkok: Department of Physical Therapy, Faculty of Allied Health Sciences, Thammasat University, 2020).

ทั้งนี้ธรรมชาติการเคลื่อนไหวแบบนาฏศิลป์ไทยเป็นการเคลื่อนไหวโดยเน้นท่าทางที่เป็นสมดุ ออกผายไหลผึ่ง รับกับใบหน้าที่ตั้งฉากเปิดปลายคาง มีการเคลื่อนไหวของแขน ลำตัว และขา อย่างหลากหลายมีการยืดและหดอย่าง อ่อนช้อยสวยงาม บนพื้นฐานของความแข็งแรงในการค้างท่าให้เป็นไปตามรูปแบบที่ต้องการและสอดคล้องกับจังหวะ ของดนตรี นอกจากนี้ยังพบว่าในอดีตเจ้านายเชื้อพระวงศ์จะต้องมีการฝึกหัดนาฏศิลป์ไทยเพื่อให้เกิดเป็นจริตและ บุคลิกภาพที่สง่างามทั้งชายและหญิง จึงอาจกล่าวได้ว่า ศาสตร์ทางนาฏศิลป์ไทยนอกจากจะให้ความบันเทิงแล้ว ใน อดีตก็มีการนำศาสตร์การฟ้อนรำอย่างนาฏศิลป์ไทยมาปรับใช้เพื่อแก้ไข้ปัญหาและเป็นพื้นฐานของการมีบุคลิกภาพ และท่าทางที่ดีสอดคล้องกับการเคลื่อนไหวตามหลักสรีระวิทยาด้านวิทยาศาสตร์และการแพทย์แผนปัจจุบัน

สรุปผลการศึกษา

จากวัตถุประสงค์การศึกษาเพื่อศึกษาแนวทางองค์ความรู้ กระบวนการและวิธีการพัฒนารูปแบบกิจกรรมต่าง ๆ โดยใช้นาฏศิลป์ไทยเพื่อนำไปสู่การประยุกต์ใช้นาฏศิลป์ไทยในการบำบัดแก้ไข้ภาวะไหล่ห่อ คอเยื้อง จากพฤติกรรมการใช้สมาร์โฟน ของเด็กวัยรุ่น จากการศึกษาทรวรรณกรรมผู้วิจัยพบว่า กระบวนท่าทางนาฏศิลป์ไทยโดยเฉพาะ ท่าการเคลื่อนไหวในแม่ท่าและลีลาการแสดงของตัวโขนยักษ์ ในท่าสอดสูงหรือท่านภาพร (ในเพลงแม่ทบใหญ่), ท่าบัว บาน, ท่าแผลงอิทธิ, ท่าเงื้อ มีความสอดคล้องและเป็นไปได้ว่าสามารถนำมาพัฒนาให้เกิดเป็นรูปแบบการเคลื่อนไหวที่ ใช้สำหรับแก้ไข้ภาวะไหล่ห่อ คอเยื้องได้ โดยใช้องค์ความรู้ของหลักการกายภาพบำบัดและวิทยาศาสตร์การกีฬาเข้ามา เป็นฐานความรู้เพื่อสร้างและพัฒนาชุดกิจกรรมที่เหมาะสมกับช่วงวัย เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดของชุดกิจกรรม โดยสามารถสรุปเป็นแผนผังแนวคิดได้ดังนี้



อย่างไรก็ดีถึงแม้ปัจจุบันทางวิทยาศาสตร์และการแพทย์ตลอดจนแวดวงวิชาการให้การยอมรับและหันกลับมา นำภูมิปัญญาด้านศิลปะการแสดงเข้ามามีส่วนช่วยในการพัฒนาสังคมโดยเฉพาะด้านการส่งเสริมและกระตุ้นการรักษา สุขภาพของคนในสังคมอย่างหลากหลายทั้งในแง่ของจิตใจและร่างกาย ทำให้เห็นว่าศิลปะการแสดงอย่างนาฏศิลป์ไทย ที่หลายคนมองว่าเป็นเพียงศิลปะการแสดงสำหรับสร้างความบันเทิงในอดีตเก่าแก่ล้าสมัย เป็นศาสตร์ที่ไร้ซึ่งลมหายใจ อ่อนแอและกำลังจะตายลงในสังคมยุคปัจจุบัน ถูกปลุกฟื้นด้วยการศึกษาที่ค้นพบว่ามีอีกหลายคุณประโยชน์นับ ประการที่ถูกซ่อนเร้นแอบแฝงเพื่อรอการศึกษาค้นคว้าและนำมาพัฒนาต่อยอด เพื่อเป็นอีกหนึ่งองค์ความรู้ที่สามารถ ช่วยพัฒนามนุษย์ ชุมชน สังคมตลอดจนประเทศชาติ ทั้งทางตรงและทางอ้อม ทั้งในแง่ของจิตใจและร่างกายไปพร้อม กับการธำรงรักษาความเป็นชาติไทย ภายใต้ร่มเงาของความเจริญทางด้านศิลปะและวัฒนธรรมที่สะท้อนให้เห็นถึง ความเป็นอารยะของชาติไทยในเวทีโลก

ข้อเสนอแนะทั่วไป

กระบวนการและวิธีการฝึกหัดทางนาฏศิลป์ไทยเป็นภูมิปัญญาที่ทรงคุณค่าไม่เพียงแต่ในเรื่องของความงาม แต่ ยังแฝงไปด้วยคุณประโยชน์อีกมากมาย กระบวนการทางนาฏศิลป์ไทยยังมีอีกหลายแง่มุม ที่ควรค่าแก่การศึกษาเพื่อ นำไปประยุกต์ใช้และพัฒนา อาทิ การเคลื่อนไหวทางนาฏศิลป์ไทยสู่การพัฒนาสมอง สมาธิ ภาวะอารมณ์แปรปรวน ความแข็งแรง และความยืดหยุ่นของกล้ามเนื้อเฉพาะจุด หรือองค์รวม เพื่อสร้างคุณค่าและเผยแพร่ศิลปะการแสดง นาฏศิลป์ไทยสู่สากล

บรรณานุกรม

Boonthonglek, Manoch. "The Giant Khon Show." Interview by Jariyawadee Sarasri. January, 16, 2020.
มาโนช บุญทองเล็ก. "การแสดงโขนยักษ์." สัมภาษณ์โดย จริยาเวดี สารศรี. 16 มกราคม 2563.

Changnin, Patsaruth. "*Designing of Nohra Activities to Physically Develop the Gross Motor Skills of Autistic Children at Rajanukul Institute, Department of Mental Health, Ministry of Public Health.*" Master thesis, Srinakharinwirot University, 2020.

พัฒนศรุต ช้างนิล. "การศึกษากิจกรรมโนรา เพื่อพัฒนาการใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ของเด็กออทิสติก กรณีศึกษา สถาบันราชานุกูล กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข." วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทบริหารบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2563.

Chuchaiya, Sunisa. "The development of dance therapy activities to assist social adaptation for elderly residents recently moved to the watsanawet social welfare development center for older persons Ayutthaya." *Institute of Culture and Arts Journal Srinakharinwirot University* 19, no. 1 (July-December 2017): 166-176.

สุนิสา ชูชัยยะ. "การสร้างกิจกรรมนาฏศิลป์ บำบัดเพื่อช่วยในการปรับตัวทางสังคมของผู้สูงอายุแรกเข้าบ้านพักคนชรา กรณีศึกษา : ศูนย์พัฒนาการจัดการสวัสดิการสังคมผู้สูงอายุวาสนะเวศม์ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา." *วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ* ปีที่ 19, ฉบับที่ 1 (กรกฎาคม-ธันวาคม 2560): 166-176.

Chula-saevok, Yada, Rawiwan Wanwichai, and Sumonratree Nimnetipun. "The therapy development activity of Thai-Puan (Thai folk dance) to solve the problems for the elderly person who has improper and low quality in sleeping." *Institute of Culture and Arts Journal Srinakharinwirot University* 19, no. 2 (January-June 2019): 180-192.

ญาดา จุลเสวก, ระวีวรรณ วรรณวิไชย, และ สุนทรตรี นิมนต์พันธ์. "การพัฒนากิจกรรมฟ้อนไทยพวนบำบัด ด้วยหลักการแอโรบิค เพื่อแก้ปัญหาของผู้สูงอายุที่มีคุณภาพการนอนหลับไม่ดี." *วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ* ปีที่ 19, ฉบับที่ 2 (มกราคม-มิถุนายน 2562): 180-192.

Chutimakul, Ladawan, Suchitra Sukonthasab, Thanomwong Kritpet, and Chanai Vannalee. "Effect of modified Khon dance performance." *Hindawi* 32, no. 6 (May-July 2018): 432-439.

Jaichum, Patcharin, and Tadpong Tantipanjanaporn. "Effectiveness of Muscle Stretching with Ergonomics Training Program to Relieve Back Pain and Increase Back Muscle Stretching in Hand Weaving Workers, Mae Rang Sub-district, Pa Sang District, Lamphum Province." *Journal of Science and Technology, Ubon Ratchathani University* 20, no. 3 (September-December 2018): 29-39.

พัชรินทร์ ใจจุ่ม และ ทศน์พงษ์ ตันติปัญญพร. “ประสิทธิผลของการจัดโปรแกรมการยืดเหยียดกล้ามเนื้อร่วมกับการให้ความรู้ด้านการยศาสตร์เพื่อลดอาการปวดเมื่อยหลัง และเพิ่มความแข็งแรงของกล้ามเนื้อหลังของคณงานทอผ้าด้วยมือ ตำบลแม่แรง อำเภอป่าซาง จังหวัดลำพูน.” *วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี* ปีที่ 20, ฉบับที่ 3 (กันยายน-ธันวาคม 2561): 29-39.

Janyacharoen, Taweesak, Chonticha Phusririt, Sariya Angkapattamakul, Cameron P. Hurst, and Kit tisak Sawanyawisuth. “Cardiopulmonary effects of traditional thai dance on menopausal women: A randomized controlled trial.” *Journal of Physical Therapy Science* 27, no. 8 (Aug 2015): 2569-2572.

Kaewkangwan, Sriruen. *Developmental Psychology of Life at All Ages (teenagers-seniors)*. Bangkok: Thammasat University, 2002.

ศรีเรือน แก้วกังวาน. *จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย (วัยรุ่น-วัยสูงอายุ)*. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2545.

Khongprasert, Surasa, Roongroj Bhidayasiri, and Vijit Kanungsukkasem, “A Thai Dance Exercise Regimen for People with Parkinson's Disease.” *Journal of Health Research* 26, no. 3 (June 2012): 125-129.

Kongsomchom, Anchalee, and Watchara Sudachom. “Hunchback, Shoulder wrapped up in health dangers near the body.” *Siriraj Medical Journal* 11, no. 2 (May-August 2018): 125-133.

อัญชลี คงสมชม และ วัชรระ สุธาชม. “หลังค่อม ไหล่ห่อภัยสุขภาพร้ายใกล้ตัว.” *Siriraj Medical Bulletin* ปีที่ 11, ฉบับที่ 2 (พฤษภาคม-สิงหาคม 2561): 125-133.

Kreakhon, Santhanee, and Sirilak Kanjanomai. “Prevalence and Risk Factors of Neck Pain from Smartphone Use in Thai Khlong Luang District Junior High School Students.” *Journal of Physical Therapy* 38, no. 1 (January-April 2016): 23-32.

สันทณี เครือขอนแก่น และ สิริลักษณ์ กาญจน์มัย. “ความชุกและปัจจัยเสี่ยงของอาการปวดคอจากการใช้สมาร์ทโฟนในนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นเขตคลองหลวง.” *วารสารกายภาพบำบัด* ปีที่ 38, ฉบับที่ 1 (มกราคม-เมษายน 2559): 23-32.

Kosanan, Pattara. “Excessive use of mobile phones, doctors warned of risk of Text Neck Syndrome.” <https://www.vejthani.com/th/2015/08/text-neck-syndrome/>.

ภัทร โสณันท์. “เล่นโทรศัพท์มือถือมากเกินไป แพทย์เตือน เสี่ยงเป็น Text Neck Syndrome.” <https://www.vejthani.com/th/2015/08/text-neck-syndrome/>.

Munkham, Rattana. *“Effect of yoka exercise on neck and shoulder pain among computer using office staff.”* Master thesis, Chiang Mai University, 2013.

รัตนา มุลคำ. “ผลการออกกำลังกายแบบโยคะต่ออาการปวดคอและไหล่ในพนักงานสำนักงานที่ทำงานกับคอมพิวเตอร์.” วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2556.

Office of the Health Promotion Fund. “When Thai children use mobile phones the most in the world.” <http://resource.thaihealth.or.th/library/hot/12420>.

สำนักงานกองทุนการสร้างเสริมสุขภาพ. “เมื่อเด็กไทยใช้มือถือมากที่สุดในโลก.” <http://resource.thaihealth.or.th/library/hot/12420>.

Palakul, P. et al. *Knnon dance: preliminary study of muscle activity by EMG*. Bangkok: Department of Physical Therapy, Faculty of Allied Health Sciences, Thammasat University, 2020.

Pienseethong, Kanyawee. *“Physical Exercise Through Dance Therapy Activities for Senior Citizens in Thai Puan Community, Nakorn Nayok Province.”* Master thesis, Srinakharinwirot University, 2018.

กัญญาวิรี เปี่ยมสีทอง. “การบริหารกล้ามเนื้อในผู้สูงอายุ โดยใช้กิจกรรมนาฏศิลป์ บำบัดสำหรับชุมชนไทยพวน จังหวัดนครนายก.” วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2561.

Rittibul, Pravit. *“A study of the effects of dance therapy on the new male inmates’ stress in the central correction for young offenders, Pathumtani province.”* Master thesis, Srinakharinwirot University, 2015.

ประวิทย์ ฤทธิบุญ. “การศึกษาการใช้นาฏกรรมบำบัดต่อความเครียดของผู้ต้องขังชายแรกเข้าในทัณฑสถานวัยหนุ่มกลาง จังหวัดปทุมธานี.” วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2558.

Saengpoom, Alisa et al. “Effectiveness of Exercise with Contorted Hermit Pose on Neck Muscle Flexibility.” *3rd National Academic Conference and Research Presentation GRADUATE SCHOOL CONFERENCE* (2019): 921-927.

อลิษา แสงพุ่ม และคณะ. “การศึกษาประสิทธิผลการออกกำลังกายด้วยท่าฤๅษีดัดตนต่อการยืดหยุ่นของกล้ามเนื้อคอ.” *รายงานการประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ครั้งที่ 3 GRADUATE SCHOOL CONFERENCE* (2019): 921-927.

Shete, Mrudula Ganesh, and Ruchita Shah. *“Effect of Posture Correction Exercises and Ergonomic Advices in People Having Postural Abnormalities among Chronic Smartphone Users.”* *International Journal of Health Sciences and Research* 9, no. 7 (July 2019): 121-125.

Sooktho, Suparat, Nopparat Songserm, Somkiattiyos Woradet, and Wanich Suksatan.

“A Meta-Analysis of the Effects of Dance Programs on Physical Performance: Appropriate Health Promotion for Healthy Older Adults.” *Annals of geriatric medicine and research* 26, no. 3 (2022): 196-207.

Tansungnoen, Boonruam. “*Effects of Physical Resistance Training on Muscular Strength and Endurance.*” Master thesis, Srinakharinwirot University, 2003.

บุญร่วม แทนสูงเนิน. “ผลของการฝึกด้วยวิธีใช้ร่างกายเป็นแรงต้านที่มีต่อความแข็งแรงและความอดทนของกล้ามเนื้อ.” วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2546.

Testhomya, Kodchakon. “*The developing of Khon activities to support leadership skills for learners aged 13-15 years old.*” Master thesis, Srinakharinwirot University, 2018.

กชกร เทศมยา. “การพัฒนากิจกรรมโยนเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำ สำหรับผู้เรียนอายุ 13-15 ปี.” วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2561.

Thanasomboonpan, Natapol, Rungkarn Boonpiyawong, and Chaiyong Jorrakate. “How to prevent neck pain from smartphone overuse.” *Siriraj Medical Journal* 13, no. 2 (April-June 2020): 113-119.

ณัฐพล ธนสมบัติพันธุ์, รุ่งการต์ บุญปียงค์ และ ไชยยง จรเกตุ. “รู้ทันการใช้สมาร์ทโฟนก่อนเกิดปัญหาปวดคอ.” *เวชบัณฑิตศิริราช* ปีที่ 13, ฉบับที่ 2 (เมษายน-มิถุนายน 2563): 113-119.

Wongtra-ngan, Nitinat, Pakorn Wivatvongvana, and Apichana Kovindha. “The Modified Prasit Thai Upper Extremities Exercises in Patients with Neck and Shoulder Pain: a Pilot Study.” *ASEAN Journal of Rehabilitation Medicine* 19, no. 3 (September-December 2009): 79-85.

นิตินาถ วงษ์ตระหง่าน, ปกรณ์ วิวัฒน์วงศ์วนา, และ อภิชนา โฉมวิริยะ. “การบริหารแขนทำประสิทธิไทยประยุกต์ต่อผู้ป่วยที่มีอาการปวดเมื่อยกล้ามเนื้อบริเวณคอและบ่า : การศึกษานำร่อง.” *เวชศาสตร์ฟื้นฟูสุขภาพ* ปีที่ 19, ฉบับที่ 3 (กันยายน-ธันวาคม 2552): 79-85.

World Health Organization. “Global Recommendations on Physical Activity For Health (2010).” <https://www.who.int/publications/i/item/9789241599979>.

แนวทางการออกแบบเรขศิลป์บนบรรจุภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวเชิงเกษตรโดยใช้ แนวคิด วาปี ซาปี

GRAPHIC DESIGN ON PACKAGING GUIDELINES FOR AGRITOURISM BY USING WABI SABI CONCEPT

เจนนัช สดไสย์* JANENUTCH SODSAI*
วิไล อัสวเดชศักดิ์** WILAI ASAWADECHSAKDI**
ปวินท์ บุณนาค*** PAWIN BUNNAG***

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อกำหนดหลักการออกแบบเรขศิลป์บนบรรจุภัณฑ์โดยใช้แนวคิด วาปี ซาปี 2. กำหนดหลักการออกแบบเรขศิลป์บนบรรจุภัณฑ์โดยใช้แนวคิด วาปี ซาปี ที่เหมาะสมกับการท่องเที่ยวเชิงเกษตร ประเภทต่าง ๆ ในการหาหลักแนวคิด องค์ประกอบเรขศิลป์บนบรรจุภัณฑ์ และรูปแบบเรขศิลป์ ของ วาปี ซาปี ผู้วิจัย ใช้การรวบรวมวรรณกรรม ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า วาปี ซาปี คือ 1. ความไม่สมบูรณ์แบบ 2. ความไม่ยั่งยืนถาวร 3. ความไม่บริบูรณ์ 4. ความเรียบง่าย โดยหลักองค์ประกอบเรขศิลป์ตามแนวคิด วาปี ซาปี แบ่งออกได้เป็น 2 ด้าน ได้แก่ 1. ด้านคุณลักษณะทางวัตถุ 2. ด้านวิถีปฏิบัติ และมีรูปแบบเรขศิลป์ที่สอดคล้องกับแนวคิด ดังนี้ 1. Naive Style 2. Crude Style 3. Intuitive Style 4. Raw Style ในการหาแนวทางการออกแบบเรขศิลป์ ผู้วิจัยใช้การสัมภาษณ์ ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะญี่ปุ่นผลวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า การใช้แนวทาง 1. พื้นที่ว่างและเวลา 2. พื้นที่รอการเติมเต็ม 3. การเปลี่ยนแปลง 4. การบอกเป็นนัย 5. ความคลุมเครือ 6. ความเรียบง่าย สามารถสื่อสารแนวคิด วาปี ซาปี ได้ ทั้งนี้ ผลการวิเคราะห์ทั้งหมดตอบวัตถุประสงค์ที่ 1 จากนั้นผู้วิจัยนำผลมาสร้างเครื่องมือในการสอบถามผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขศิลป์เพื่อตอบวัตถุประสงค์ที่ 2 ในการวิเคราะห์ที่ใช้การแบ่งประเภทของการท่องเที่ยวเชิงเกษตร 7 ประเภท ได้แก่ การทำนา การทำสวนไม้ตัดดอก การทำสวนครัวสวนผัก การทำสวนผลไม้ การทำสวนสมุนไพร การทำฟาร์มปศุสัตว์ และงานเทศกาลผลิตภัณฑ์ และเรขศิลป์บนบรรจุภัณฑ์ประกอบด้วยรูปแบบเรขศิลป์ แนวทางการออกแบบเรขศิลป์ โทนสี และรูปแบบตัวอักษร

คำสำคัญ : การออกแบบเรขศิลป์/ บรรจุภัณฑ์/ การท่องเที่ยวเชิงเกษตร/ วาปี ซาปี

*นิสิตระดับปริญญาปริญญาเอก หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, janenutch.s@ku.th.

* PhD student, Doctor of Fine and Applied Arts Program, Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University, janenutch.s@ku.th.

**รองศาสตราจารย์ ภาควิชาทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, wilai.as@chula.ac.th.

**Associate Professor, Department of Creative Arts, Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University, wilai.as@chula.ac.th.

***อาจารย์ ดร. ภาควิชาทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, pawin.b@chula.ac.th

***Lecturer Dr., Department of Creative Arts, Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University, pawin.b@chula.ac.th.

Received 14/5/2565, Revised 24/6/2565, Accepted 27/6/2565

Abstract

The objectives of this research are to: 1. determine the principles of graphic design on packaging using the wabi sabi concept; 2. determine the principles of graphic design on packaging using the wabi sabi concept suitable for various types of agritourism. Literature collection was used by the researcher to find out what the main ideas were behind the graphic elements on packaging and the graphic forms of wabi sabi. The results of the data analysis revealed that wabi sabi were 1) imperfection 2) impermanence 3) incompleteness and 4) simplicity. Based on the concept of graphic design, wabi sabi can be divided into 2 aspects, namely: 1) material characteristics and 2) practice, and has a graphical style that corresponds to the following concepts: 1) naive style 2) crude style 3) intuitive style and 4) raw style. To discover a method of designing graphic art, the researcher conducted interviews with Japanese art experts. The results of the analysis revealed that using the following approach 1) space and time 2) blank space 3) flux 4) suggestion 5) ambiguous 6) simplicity could communicate the concept of Wabi Sabi. All research results answered the first objective. The researcher then used all the results to create a tool to ask graphic design experts to answer the second objective. The study used 7 different ways to classify agritourism: rice cultivation, cutting flowers, vegetables, orchard, herbs, animal farming, festivals. The graphic design on the packaging includes graphic styles, guidelines for graphic design, color schemes, and typography styles.

Keywords: Graphic design/ Packaging / Agritourism/ Wabi Sabi

บทนำ

วาปี ซาบิ เป็นหัวใจของสุนทรียภาพของญี่ปุ่น อันหมายถึงความงามของสรรพสิ่งที่ขาดแคลนความไม่สมบูรณ์ หรือวัสดุสิ่งของที่มีอายุยาวนาน เห็นถึงร่องรอยการใช้สอยผ่านกาลเวลา ไม่คงทนถาวรเป็นธรรมชาติอันไร้ซึ่งการปรุงแต่งการขึ้นชมในความงามของดอกไม้หรือใบไม้ร่วงหล่น กิ่งไม้ที่ไร้ใบ แสงจันทร์สลัวไม่กระจ่างใสในคืนที่มีเมฆฝน¹ รวมไปถึงในเรื่องของวิถีชีวิต ความเป็นอยู่ที่เรียบง่าย ความพอใจกับกระท่อมเล็ก ๆ พอดีกับห้องที่มีเสื้อเพียงไม่กี่ผืน พร้อมกับจานผักที่เก็บมาจากทุ่งนาใกล้บ้าน บางทีก็พอใจที่จะฟังเสียงฝนดังเปาะ ๆ เปาะ ๆ ในฤดูใบไม้ผลิ²

สุนทรียภาพแบบ วาปี ซาบิ ปรากฏในศิลปะและวัฒนธรรมญี่ปุ่นเป็นจำนวนมาก ที่เห็นได้เด่นชัดที่สุดคือ ภาชนะถ้วยน้ำชาของญี่ปุ่น ลองพิจารณาถ้วยน้ำชาจะมีความอ่อนนุ่มถ่อมตน แต่ในขณะเดียวกันก็มีความสง่างามจากการที่ยอมเผยความไม่สมบูรณ์แบบ ส่วนที่บุบ ส่วนที่หักของถ้วยน้ำชาเกิดเป็นเอกลักษณ์บางอย่างของญี่ปุ่น โดยในโลกตะวันตกมีปรัชญาในเรื่องของความสมบูรณ์แบบ ความสมมาตร และการเป็นตำนาน ส่วนปรัชญาในโลกตะวันออกของญี่ปุ่น ยินยอมที่จะไม่มีตัวตน ยินยอมที่จะเปิดเผยส่วน ไม่ดี การดำรงอยู่แล้วหายไป ทำให้งานในลักษณะนี้จะต้องรู้สึกถึงความสงบ ความเรียบง่ายในการดำเนินชีวิต³นอกจากนี้ยังสามารถพบแนวคิด วาปี ซาบิ ที่ปรากฏขึ้นจากการสร้างสรรค์ธรรมชาติ เช่น ธรรมชาติจากการออกแบบสวนในญี่ปุ่น การจัดดอกไม้แบบอิเคบานะ การจัดต้นบอนไซ ซึ่งเป็นธรรมชาติที่เกิดจากการสร้างสรรค์ของมนุษย์เป็นการแสดงออกถึงสุนทรียภาพของมนุษย์กับการอยู่ร่วมกับธรรมชาติได้เป็นอย่างดี เพราะทุก ๆ อย่างก้าวของการเข้าสู่เส้นทางการตัดขาดจากโลกและชีวิตที่เต็มไปด้วยภาระกังวลใจกับเรื่องราวอันสับสนยุ่งเหยิง หลุดพ้นจากเกียรติยศชื่อเสียงทางโลก จะทำให้คนค้นพบความอึดอัดทางจิตอันไร้ที่สิ้นสุด⁴ ดังนั้นแนวคิด วาปี ซาบิ จึงสอดคล้องกับแนวคิดของการท่องเที่ยวเชิงเกษตร อันเป็นส่วนหนึ่งของการท่องเที่ยวในแหล่งธรรมชาติ การให้ความสำคัญกับธรรมชาติอยู่ในวิถีชีวิตของชาวญี่ปุ่น ในอดีตที่ส่วนมากประกอบอาชีพเกษตรกรรมจึงมีมุมมองของการเกษตรที่เคารพและแสดงออกถึงการอยู่ร่วมกับธรรมชาติอย่างเป็นอันหนึ่งอันเดียว ซึ่งแนวคิดของนักท่องเที่ยวเชิงเกษตรมีความต้องการที่จะเข้าไปมีส่วนร่วมกับสิ่งแวดล้อมในธรรมชาติและสัมผัสวิถีชีวิตเรียบง่ายเช่นกัน โดยเฉพาะนักท่องเที่ยวคนเมืองที่ดำเนินชีวิตสมัยใหม่อย่าง เร่งรีบ จึงเริ่มโยกย้ายธรรมชาติมองหาชีวิตแบบชนบท อยากหนีมลภาวะและความวุ่นวายจากเมืองหลวง⁵

การท่องเที่ยวเชิงเกษตร (Agritourism) คือ ประเภทของการท่องเที่ยวเฉพาะกลุ่ม ซึ่งมุ่งเน้นไปที่การท่องเที่ยวไปยังแหล่งการเกษตรหรือฟาร์มปศุสัตว์ เพื่อเป็นการสัมผัสกับธรรมชาติไปในตัว อีกทั้งยังมีกิจกรรมที่น่าสนใจที่สามารถเข้าร่วมได้ เช่น การเก็บผลไม้ การขี่ม้า การศึกษากระบวนการทำไวน์ การร่วมงานเทศกาล เก็บเกี่ยวตามฤดูกาลและอื่น ๆ อีกมากมาย กิจกรรมเหล่านี้เต็มไปด้วยประสบการณ์ที่หลากหลายและน่าสนใจต่อนักท่องเที่ยวหลาย ๆ กลุ่ม เป็นเหตุให้การท่องเที่ยวเชิงเกษตรเป็นที่นิยมมากขึ้นเรื่อย ๆ⁶ โดยประเทศไทยเป็นประเทศเกษตรกรรมที่มีชื่อเสียง และได้มีการผลิตสินค้าทางเกษตรส่งออกไปยังประเทศต่าง ๆ ทั่วโลก การผลิตสินค้าเกษตรของไทยนั้นเป็นการผสมผสานระหว่างวัฒนธรรม ภูมิปัญญาพื้นบ้านและเทคโนโลยีสมัยใหม่ ซึ่งเป็นเอกลักษณ์เฉพาะที่มีลักษณะที่โดดเด่น ควรค่าแก่การเยี่ยมชมและเรียนรู้ ประกอบกับภูมิประเทศทั้งในพื้นที่ธรรมชาติ และพื้นที่การเกษตรของไทย

1. จิรายุ พงษ์สุวรัตน์, “ความงามแบบประเพณีญี่ปุ่นในงานออกแบบกราฟิกโปสเตอร์สมัยใหม่และร่วมสมัย,” *วารสารศิลป์ พีระศรี คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร* ปีที่ 3, ฉบับที่ 1 (กันยายน-ธันวาคม 2558): 68-69.

2. Daisetz T. Suzuki, *Zen and Japanese culture* (New Jersey: Princeton University Press, 2019), 25.

3. “วาปี ซาบิ (Wabi Sabi) ความงามจากความไม่สมบูรณ์ ความเรียบง่ายที่คงอยู่,” ใบพลู เดชคง, บันทึกข้อมูลเมื่อ 2 กุมภาพันธ์ 2564, <https://wonderful-larch.com/wabi-sabi-design>.

4. ชัยยศ อิชฎีวรพันธุ์, *หิมะ พระจันทร์ ดอกไม้ : สวนญี่ปุ่น* (กรุงเทพมหานคร : สารคดีภาพ, 2557), 64.

5. “6 ฟาร์มสวยท่องเที่ยวเชิงเกษตร เต็มอิ่มแบบวิถีชีวิตเรียบง่าย,” ทูปลูกปัญญา, บันทึกข้อมูลเมื่อ 10 มีนาคม 2564, <https://www.truelookpanya.com/blog/content/71288>.

6. “การท่องเที่ยวเชิงเกษตรประสบการณ์ธรรมชาติสำหรับนักเดินทางไม่ช้อ,” สำนักงานส่งเสริมการจัดประชุมและนิทรรศการ, บันทึกข้อมูลเมื่อ 11 มีนาคม 2564, https://elibrary.tceb.or.th/th/Brochure/Trends/Infographic_trends/6051.

มีความสวยงาม ทำให้เป็นที่สนใจแก่นักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างประเทศ จึงทำให้การท่องเที่ยวเชิงเกษตรมีความสำคัญมากขึ้น และสามารถเป็นแหล่งรายได้และตัวชี้วัดความสำเร็จของการทำการเกษตรซึ่งเป็นอาชีพหลักได้อีกทางหนึ่ง⁷ โดยในประเทศไทยมีสถานที่ท่องเที่ยวเชิงเกษตรมากกว่า 1,200 แห่งในทั่วประเทศ นอกจากนี้ด้วยความหลากหลายทางชนบธรรมเนียมประเพณีในการทำเกษตร และพื้นที่การเกษตรที่กระจายอยู่ทั่วประเทศทำให้การท่องเที่ยวเชิงเกษตรในประเทศไทยสามารถให้โอกาสที่หลากหลายแก่นักท่องเที่ยวในการสัมผัสกับวิถีชีวิตชนบทที่เรียบง่ายของคนไทยในแต่ละพื้นที่ รวมถึงการได้สัมผัสความงามตามธรรมชาติของการเกษตรตามแนวคิด วาปี ชาปี

สรุปแนวความคิด วาปี ชาปี เป็นแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับความเป็นไปของธรรมชาติ และวิถีชีวิตที่เรียบง่าย ความรู้สึกนึกคิดของมนุษย์ที่มีความต้องการเป็นอันหนึ่งอันเดียวกับธรรมชาติ จะนำมาซึ่งมุมมองที่มีต่อความงามในธรรมชาติ ความงามจากความแตกต่างของธรรมชาติและ การใช้วิถีชีวิตที่เรียบง่ายจากการเกษตรแต่ละประเภทรวมไปถึงเอกลักษณ์ของแต่ละท้องถิ่น สามารถแสดงออกด้วยการนำมาประยุกต์ใช้บนการออกแบบเรขศิลป์บนบรรจุภัณฑ์ได้ ซึ่งจะช่วยให้เกิดการสื่อสารที่เป็นเอกลักษณ์และชัดเจนแก่องค์กรโดยแหล่งท่องเที่ยวเชิงเกษตรต่างมีผลิตภัณฑ์ที่เป็นส่วนเสริมให้กับภาคบริการที่สร้างรายได้ให้แก่ประชาชนในท้องถิ่น ความหลากหลายของทรัพยากรธรรมชาติทางการเกษตร ทำให้เกิดการพัฒนาลักษณะต่าง ๆ เป็นสินค้าเกษตร รวมไปถึงสินค้าแปรรูป ที่ส่งผลต่อการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ ดังนั้นงานวิจัยนี้เป็นการประยุกต์ใช้แนวคิด วาปี ชาปี ในการออกแบบเรขศิลป์บนบรรจุภัณฑ์สำหรับสินค้าเกษตร จึงมีความจำเป็นต่อแหล่งท่องเที่ยวเชิงเกษตรและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ซึ่งจะได้นำรูปแบบนี้ไปใช้ในกระบวนการพัฒนาลักษณะสินค้าในแหล่งท่องเที่ยวได้อย่างมีประสิทธิภาพที่จะช่วยเพิ่มมูลค่าของสินค้าให้สูงขึ้น ช่วยในการดึงดูดความสนใจและกระตุ้นให้เกิดการเลือกซื้อเพื่อเป็นของฝากของที่ระลึก อันนำไปสู่การสร้างรายได้เพิ่มให้แก่ผู้ประกอบการและกลุ่มเกษตรกรในชุมชนต่อไป

วัตถุประสงค์ในการวิจัย

1. เพื่อกำหนดหลักการออกแบบเรขศิลป์และบรรจุภัณฑ์โดยใช้แนวคิด วาปี ชาปี
2. เพื่อกำหนดหลักการออกแบบเรขศิลป์บนบรรจุภัณฑ์โดยใช้แนวคิด วาปี ชาปี ที่เหมาะสมกับการท่องเที่ยวเชิงเกษตรประเภทต่าง ๆ

วิธีการดำเนินการวิจัย

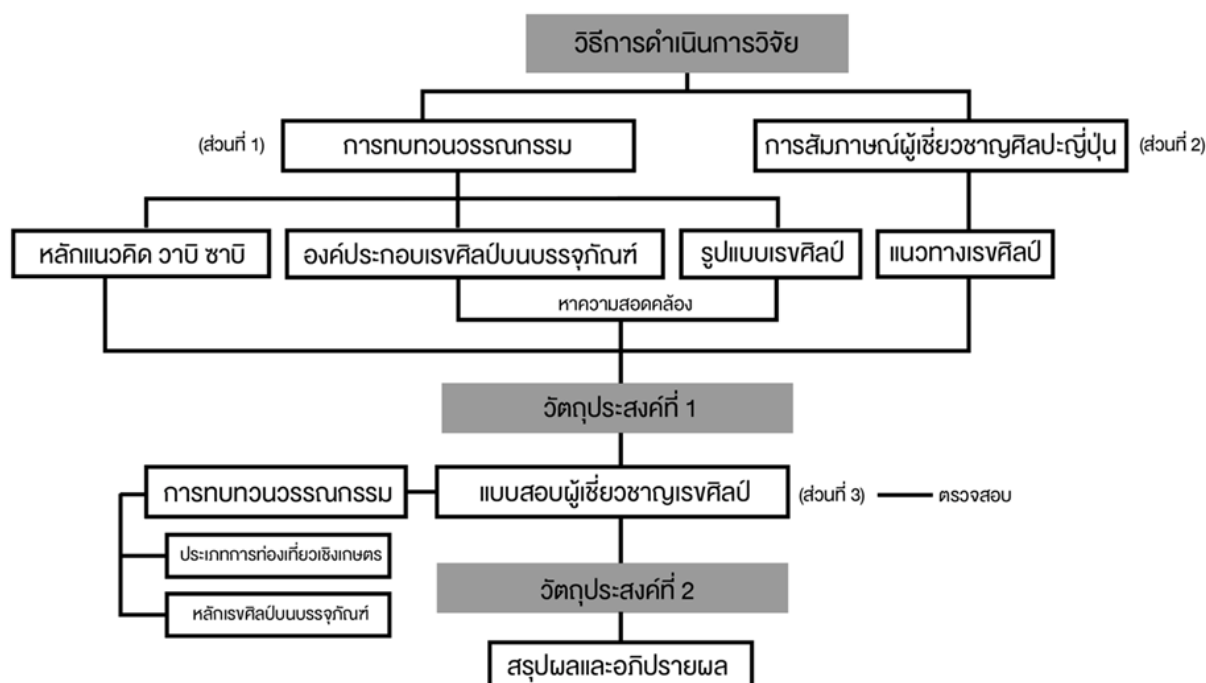
ในการดำเนินการวิจัยได้แบ่งวิธีการออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

1. การวิเคราะห์หลักแนวคิด หลักองค์ประกอบเรขศิลป์บนบรรจุภัณฑ์ และรูปแบบเรขศิลป์ โดยใช้แนวคิด วาปี ชาปี ผู้วิจัยทำการศึกษาจากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ วรรณกรรมแนวคิด วาปี ชาปี หลักองค์ประกอบเรขศิลป์และรูปแบบเรขศิลป์ วาปี ชาปี โดยใช้เกณฑ์การคัดเลือกวรรณกรรมของ ศุภกรณ์ ดิษฐพันธุ์⁸
2. การวิเคราะห์แนวทางการออกแบบเรขศิลป์ตามหลักแนวคิด วาปี ชาปี ศึกษาจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะญี่ปุ่น จำนวน 3 ท่าน โดยเกณฑ์ในการคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญต้องเป็นอาจารย์หรือนักวิชาการที่มีผลงานด้านศิลปะญี่ปุ่นเป็นที่ยอมรับอย่างประจักษ์มากกว่า 10 ปี ขึ้นไป
3. การวิเคราะห์หลักการออกแบบเรขศิลป์บนบรรจุภัณฑ์สำหรับการท่องเที่ยวเชิงเกษตรโดยใช้แนวคิด วาปี ชาปี
 - 3.1 การวิเคราะห์จากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ประเภทของการท่องเที่ยวเชิงเกษตรและเรขศิลป์บนบรรจุภัณฑ์

7. เฉลิมศักดิ์ ตุ่มพริ้ง, จินดา ขลิบทอง และ เพชร ทวีวงศ์, “การพัฒนาแบบการสื่อสารเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงเกษตรอย่างยั่งยืน,” *วารสารวิจัย สยามคม* หอสมุดแห่งประเทศไทย มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ปีที่ 11, ฉบับที่ 1 (มกราคม-มิถุนายน 2561): 50.

8. วราธร เพ็ญศิริ, “การออกแบบเรขศิลป์บนบรรจุภัณฑ์สำหรับสินค้าสะดวกซื้อสำหรับผู้บริโภคสูงอายุ” (วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาตรีบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2556), 62.

3.2 ทำการสร้างเครื่องมือวิจัยจากผลการวิเคราะห์ข้างต้น จากนั้นเก็บข้อมูลแบบสอบถามจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขศิลป์ จำนวน 10 ท่าน โดยเกณฑ์ในการคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญต้องเป็นที่มีประสบการณ์ในสายงาน 10 ปี ขึ้นไป เพื่อกำหนดหลักการในการออกแบบ



ภาพที่ 1 แผนผังแสดงวิธีการดำเนินการวิจัย
ที่มา : เจนนิษฐ์ สดใสย์

ผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์หลักแนวคิดของ วาปี ซาบี

Beth Kempton ได้กล่าวว่า ในการกำหนดนิยามที่ชัดเจนของแนวคิด วาปี ซาบี เป็นเรื่องที่ซับซ้อนที่จะอธิบายว่ามันคืออะไร ความพยายามใด ๆ ที่จะอธิบายหลักการนี้ออกมาล้วนเป็นเพียงแต่มุมมองของแต่ละคนที่จะอธิบายมันเพียงเท่านั้น⁹ สอดคล้องกับ Leonard Koren กล่าวว่า เมื่อถามว่า วาปี ซาบี คืออะไร คนญี่ปุ่นส่วนใหญ่จะส่ายหัว ลังเล และออกตัวว่าเรื่องนี้ยากแก่การอธิบาย แม้ว่าชาวญี่ปุ่นแทบทุกคนอ้างว่าเข้าใจความรู้สึกแบบ วาปี ซาบี ซึ่งถือเป็นหนึ่งในแกนความคิดของวัฒนธรรมญี่ปุ่น แต่น้อยคนนักที่จะอธิบายความรู้สึกและแนวคิดดังกล่าวได้¹⁰ ด้วยเหตุนี้ในการที่จะกำหนดนิยามหลักแนวคิด วาปี ซาบี ให้ชัดเจนขึ้น ผู้วิจัยจึงได้ทำการรวบรวมข้อมูล (Documentary search) ของคำสำคัญจากวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องทั้งหมด 5 วรรณกรรม โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกวรรณกรรมตามที่ระบุไว้ในวิธีการดำเนินการวิจัย และพบว่ามีความสำคัญที่นิยามหลักแนวคิดทั้งหมด 24 ประการ จากนั้นผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกผลคำตอบของหลักแนวคิด วาปี ซาบี โดยใช้หลักเกณฑ์ที่วรรณกรรมทุกเรื่องได้ให้นิยามตรงกัน ซึ่งเป็นคำสำคัญที่สื่อสารแนวคิดได้อย่างเอกฉันท์ที่สุด จึงสรุปผลการวิเคราะห์ได้ 4 ประการ ดังนี้

9. Beth Kempton, *Wabi Sabi: Japanese wisdom for a perfectly imperfect life* (Kentucky: Harper Design, 2019), 30.

10. Leonard Koren, *Wabi-Sabi for Artists, Designers, Poets, Philosophers* (California: Imperfect Publishing, 2008), 14.

ตารางที่ 1 แสดงผลการวิเคราะห์และนิยามความหมายของหลักแนวคิดของ วาปี ซาปี
ที่มา : เจนนิษฐ์ สดใสย์

ผลการวิเคราะห์หลักแนวคิดของ วาปี ซาปี	
1. ความไม่สมบูรณ์แบบ (Imperfection)	ไม่มีสรรพสิ่งใดดำรงอยู่โดยปราศจากความไม่สมบูรณ์แบบ ทุกสิ่งล้วนมีตำหนิหรือข้อบกพร่อง สุดท้ายเมื่อกาลเวลาผ่านไปทุกสิ่งย่อมเสื่อมสลาย เผยตำหนิและความไม่สมบูรณ์ให้เห็น
2. ความไม่คงทนถาวร (Impermanence)	ถึงในวาระใดวาระหนึ่งของสรรพสิ่ง ต้องยอมเกิดการเปลี่ยนแปลงในทุกขณะ ไม่มีอะไรที่จะยั่งยืนถาวรหรือคงสภาพเดิม ทุกสิ่งทุกอย่างต้องเสื่อมสลายหรือเลือนหายไปตามกาลเวลา
3. ความไม่บริบูรณ์ (Incompleteness)	ทุกสรรพสิ่งอยู่ในกระบวนการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา มีการเกิดขึ้น เติบโต จนกระทั่งเสื่อมสลายไป จึงไม่มีสถานะไหนที่จะยืนยันได้ว่า สถานะนั้นถึงจุดบริบูรณ์ หรือเสร็จสิ้นแล้ว ทุกสถานะมีความน่าชื่นชมในตัวของมันเอง
4. ความเรียบง่าย (Simplicity)	การยอมรับความเรียบง่ายของชีวิต ไม่ปรุงแต่งโอ้อวด มีการลดทอนและพึงพอใจกับเพียงเฉพาะบางสิ่งที่สำคัญ ไม่มีการประดับประดา ปราศจากกฎเกณฑ์และการควบคุม

ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเรขศิลป์บนบรรจุภัณฑ์ตามโดยใช้แนวคิด วาปี ซาปี

Leonard Koren กล่าวว่า วาปี ซาปี เป็นระบบสุนทรียศาสตร์อันครอบคลุม เพราะโลกทัศน์หรือจักรวาล วาปี ซาปี โยงใยถึงกันหมด ยิ่งระบบสุนทรียศาสตร์มีการจำแนกองค์ประกอบได้เป็นระบบและชัดเจนเท่าไร ระบบสุนทรียศาสตร์นั้นก็จะเป็นประโยชน์¹¹ ทั้งนี้ Andrew Juniper ได้จำแนกสุนทรียศาสตร์ของแนวคิด วาปี ซาปี แบ่งออกเป็น ความงามในระดับกายภาพ (Physical) และความงามในระดับอภิปรัชญา (Metaphysical)¹² ซึ่งในการรวบรวมหลักองค์ประกอบเรขศิลป์บนบรรจุภัณฑ์โดยใช้แนวคิด วาปี ซาปี เป็นการรวบรวมข้อมูลความงามในระดับกายภาพ โดยผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมข้อมูลจากรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับแนวคิด วาปี ซาปี (Documentary search) จากทั้งหมด 5 รรณกรรม และผู้วิจัยได้ทำการกำหนดขอบเขตขององค์ประกอบเรขศิลป์บนบรรจุภัณฑ์ ดังนี้ 1. จุด (Point) 2. เส้น (Line) 3. รูปร่าง (Shape) 4. พื้นผิว (Texture) 5. สี (Color) 6. ที่ว่าง (Space) 7. การจัดวาง (Composition) 8. รูปทรง (Form) 9. วัสดุ (Material) 10. ประโยชน์ใช้สอย (Functional) จากนั้นผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้หลักเกณฑ์ตามแนวคิดของ Leonard Koren ซึ่งใช้จำแนกองค์ประกอบของระบบสุนทรียศาสตร์ของแนวคิด วาปี ซาปี ในระดับกายภาพ โดยใช้เกณฑ์ในการจำแนกดังนี้ 1. ด้านคุณลักษณะทางวัตถุ 2. ด้านวิธีปฏิบัติ

11. Leonard Koren, *Wabi-Sabi for Artists, Designers, Poets, Philosophers* (California: Imperfect Publishing, 2008), 41.

12. Andrew Juniper, *Wabi Sabi: the Japanese art of impermanence* (Vermont: Tuttle Publishing, 2019), 105.

ตารางที่ 2 แสดงผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเรขศิลป์บนบรรจุภัณฑ์โดยใช้แนวคิด วาปี ซาปี
ที่มา : เจนณัช สดไสย์

ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเรขศิลป์บนบรรจุภัณฑ์โดยใช้ วาปี ซาปี		
เรขศิลป์	ด้านคุณลักษณะทางวัตถุ	ด้านวิธีปฏิบัติ
1.จุด (Point)	จุดมีรูปร่างที่อิสระ	- จุดสร้างขึ้นจากความบังเอิญ เช่น จุดรอยเปื้อน - จุดเกิดขึ้นเองในธรรมชาติ เช่น จุดกระดำกระด้าง - จุดจากการโฟกัสวัตถุ เช่น จุดของดวงดาว - จุดกระจายอย่างอิสระ ไร้ทิศทางและการควบคุม
2.เส้น (Line)	- เส้นมีตำหนิ ขาด แหว่ง - เส้นมีลักษณะโยเย - เส้นมีความอ่อนช้อย - เส้นที่ไม่ชัดเจน เบลอ - เส้นมีความสีกกร่อนแตกร้า	- เส้นที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ เช่น ไยแมงมุม เส้น ริ้วรอยเหี่ยวย่น เส้นริ้วรอยตามกาลเวลา - เส้นจากการลาก ขูดขีดจนเกิดพื้นผิว - เส้นที่สร้างขึ้นโดยไม่มีแบบแผน - เส้นที่มีทิศทางที่ไม่แน่นอน ขาดการควบคุม
3. รูปร่าง (Shape)	- รูปร่างอินทรีย์ - รูปร่างอิสระ - รูปร่างที่ผิดปกติ - รูปร่างอสมมาตร - รูปร่างเรขาคณิตสาหัสรูป - รูปร่างที่มีขอบเบลอ ไม่คม	- รูปร่างที่ขาดการควบคุม เกิดขึ้นมาอย่างสุ่ม - รูปร่างที่ถูกทำให้เสียหาย ขาดแหว่ง บุบสลาย - รูปร่างที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ - การทำให้ขอบของรูปร่างไม่ชัดเจน
4. พื้นผิว (Texture)	- พื้นผิวหยาบ ขรุขระ - พื้นผิวที่ไม่มันวาว ไม่เงา	- พื้นผิวที่ผ่านการใช้งานอย่างยาวนาน - พื้นผิวที่เกิดการหลุดลอก ผุพัง เสื่อมสภาพ - พื้นผิวที่ทำให้เปราะเปื้อน มีร่องรอย มีตำหนิ - พื้นผิวที่เกิดจากกระบวนการทางธรรมชาติ
5. สี (Color)	- สีอ่อนจาง - สีหม่นมัว (สีปนเทา) - สีมืดมน (สีปนดำ) - สีโทนดิน (สีปนน้ำตาล)	- การทำสีให้เจือจางลง - สีจากการย้อมจากธรรมชาติ - การใช้สีทิศทางเดียวกัน (Monochromatic) - การใช้สีที่กลมกลืนกัน (Analogous) - ไม่มีกฎเกณฑ์ในการใช้สี
6. ที่ว่าง (Space)	ลักษณะที่ว่างโล่งกว้าง	- การลดระยะห่างระหว่างวัตถุ - จัดวัตถุที่ไม่จำเป็นออกไป - การวางวัตถุขนาดเล็กในพื้นที่โล่งกว้าง

7. การจัดวาง (Composition)	• อสมมาตร • ไม่ซ้ำแบบ • ไม่มีจุดเด่น	• การจัดวางควบคุมไม่ได้ อิสระ ทิศทางไม่แน่นอน • การจัดวางที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ • ความสมดุลที่ถูกทำให้เสียหาย • การจัดวางอย่างไม่มีระเบียบ • ไม่มีกฎเกณฑ์ในการจัดวาง
8. รูปทรง (Form)	• รูปทรงอิสระ • รูปทรงอสมมาตร • รูปทรงผิดปกติ • รูปทรงที่ไม่สื่อสัญลักษณ์	• รูปทรงเกิดการผูกเรือน • รูปทรงที่ถูกบิดงอ มีรอยบุบ หดตัว • ขึ้นรูปอย่างง่าย • รูปทรงที่ทำออกมาไม่ซ้ำแบบกัน
9. วัสดุ (Material)	• วัสดุจากธรรมชาติ • วัสดุที่มีเนื้อดิน • วัสดุเนื้อหยาบ ไม่มันเงา • วัสดุมีรอยผูกพัน แห่งรอยรา	• วัสดุที่ผลิตได้ง่ายในท้องถิ่น • วัสดุที่ทำอย่างไม่ปราณีต • วัสดุที่แปรรูปจากธรรมชาติ • วัสดุที่ผ่านกาลเวลา มีอายุการใช้งานมานาน
10. ประโยชน์ใช้สอย (Functional)	• มีความเรียบง่าย พอแค่ให้ใช้งานได้	• ประโยชน์ใช้สอยทำขึ้นมาอย่างง่าย

ผลการวิเคราะห์รูปแบบเรขศิลป์โดยใช้แนวคิด วาปี ซาปี

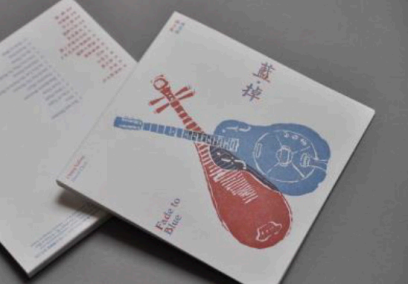
จากการศึกษาวรรณกรรมของ Shijian Lin พบการกล่าวถึงรูปแบบเรขศิลป์ที่มีการสร้างสรรค์ที่สอดคล้องกับแนวคิด วาปี ซาปี ดังนี้ 1. Naive Style 2. Crude Style 3. Intuitive Style 4. Raw Style¹³ ผู้วิจัยจึงได้นำตัวอย่างผลงานออกแบบจากวรรณกรรมดังกล่าวมาวิเคราะห์ถึงความสอดคล้องร่วมกับผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเรขศิลป์บนบรรจุภัณฑ์ตามหลักแนวคิด วาปี ซาปี ดังตารางที่ 2-3 แต่ทั้งนี้ตัวอย่างของเรขศิลป์บนบรรจุภัณฑ์จากวรรณกรรมมีจำนวนไม่มาก ผู้วิจัยจึงได้นำตัวอย่างเรขศิลป์ประเภทอื่นมาวิเคราะห์ร่วมด้วย ซึ่งผลการวิเคราะห์ตัวอย่างทั้ง 4 รูปแบบนี้มีความสอดคล้อง ดังนั้นจึงได้นำรูปแบบเหล่านี้มาใช้ในการสร้างสรรคงานออกแบบเรขศิลป์บนบรรจุภัณฑ์โดยใช้แนวคิด วาปี ซาปี ร่วมด้วย โดยได้สรุปผลวิเคราะห์ดังนี้

1. Naive Style

มุ่งเน้นการสร้างรูปแบบเรขศิลป์ที่แสดงถึงความไร้เดียงสา ความใสซื่อ ความไม่เสแสร้ง เรขศิลป์มีลักษณะงุ่มง่าม ไม่เป็นระเบียบ ลายเส้นขยุกขยิก เลอะเทอะ ดูไม่สะอาดตา ชืด ๆ เขียน ๆ เหมือนภาพสเก็ต อย่างง่าย ๆ องค์ประกอบภาพเรียบง่าย ไม่ซับซ้อน ใช้สีน้อย มีการตัดทอนรายละเอียด เลือกใช้เทคนิคสร้างสรรค์อย่างง่าย ๆ ไม่มีการประดิษฐ์ประดอย ทำให้ภาพเกิดพื้นผิวที่ดูดิบและจริงใจ

13. Shijian Lin, *Remarkable graphic styles: rough* (Guangzhou: SendPoints Publishing, 2018), 12.

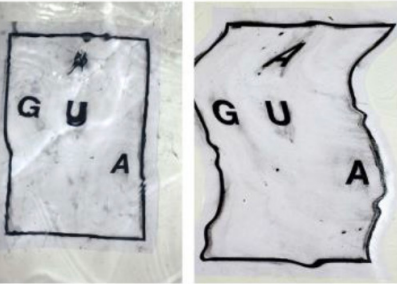
ตารางที่ 4 แสดงตัวอย่างรูปแบบเรขศิลป์ Naive Style
ที่มา : เจนณัช สดไสย

ตัวอย่างรูปแบบเรขศิลป์ Crude Style		
 ภาพที่ 1 Remember The Childhood ที่มา : Wang Bowei. “Remember The Childhood,” Accessed in April 17, 2022, https://issuu.com/boiwei/docs/2014to2015.	 ภาพที่ 2 ปกอัลบั้มเพลงของ Moe Meguro ที่มา : Chou Yi. “Moe Meguro,” Accessed in April 17, 2022, https://www.behance.net/gallery/46808727/Moe-Meguro	 ภาพที่ 3 ปกอัลบั้ม Fade To Blue ที่มา : Karen Tsai, Fong Ming Yang. “Fade To Blue,” Ac- cessed in April 17, 2022, https://www.behance.net/gallery/36762763/Fade-to-Blue-Music-Packaging.

2. Crude Style

มุ่งเน้นการสร้างรูปแบบเรขศิลป์ที่แสดงให้เห็นกระบวนการบางอย่างที่ทำให้องค์ประกอบศิลป์เกิดความหยาบ ผุพัง เสียหาย บิดเบี้ยว แปรปรวน หลุด ๆ ลอก ๆ ไม่สม่ำเสมอ ซึ่งสามารถเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ การแปรสภาพตามกาลเวลา หรือกระบวนการที่ทดลองกระทำขึ้น รูปแบบเรขศิลป์นี้เป็นความงามที่เกิดจากความเสื่อมสภาพ หรือถูกทำลาย เช่น การฉีก การเผา การขยำ การกัดกร่อน จนเกิดพื้นผิวใหม่ เป็นต้น

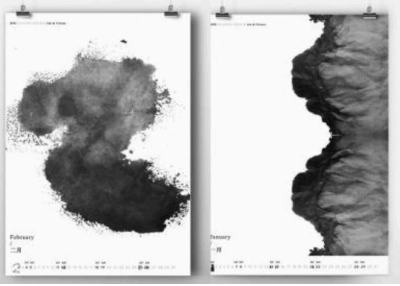
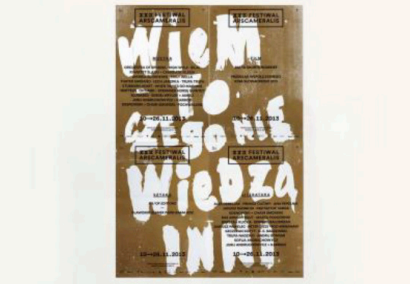
ตารางที่ 5 แสดงตัวอย่างรูปแบบเรขศิลป์ Crude Style
ที่มา : เจนนิช สดไสย

ตัวอย่างรูปแบบเรขศิลป์ Crude Style		
		
ภาพที่ 4 Mama in The Rice Paddy ที่มา : Mistroom. “Mama in The Rice Paddy,” Accessed in April 18, 2022, https://www.behance.net/gallery/22289583/Mama-in-the-Rice-Paddy.	ภาพที่ 5 ปกอัลบั้ม Oaktype ที่มา : Macula. “Oaktype,” Accessed in April 20, 2022, https://macula.cc/Oaktype.	ภาพที่ 6 Four Elements Textures ที่มา : Silvia G. Guerra. “Four Elements Textures,” Accessed in April 19, 2022, https://www.behance.net/gallery/14777613/Four-elements-textures.

3. Intuitive Style

มุ่งเน้นการสร้างรูปแบบเรขศิลป์จากสัญชาตญาณ รูปแบบแสดงออกอย่างนามธรรม โดยสร้างอย่างไม่มีระเบียบแบบแผน ทิศทางไม่สามารถควบคุมได้ เช่น การกระจายตัวของสีน้ำ การไหลของสี ทำให้รูปแบบเรขศิลป์มีลักษณะไร้ทิศทาง หรือเป็นการสร้างเรขศิลป์ขึ้นมาอย่างรวดเร็วเหนือการควบคุม อย่างอิสระ โดยปราศจากความคิดใด ๆ รูปแบบนี้จะช่วยกระตุ้นความคิดในการค้นหาความหมาย

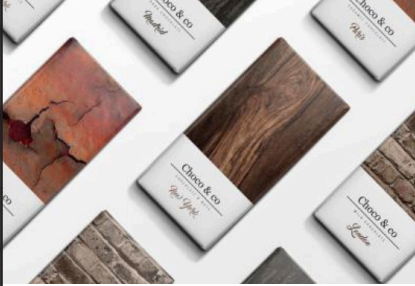
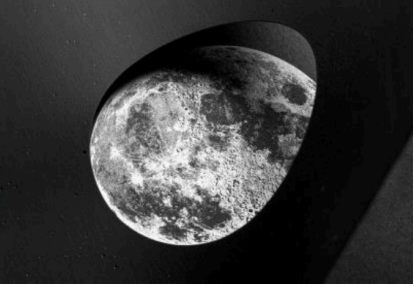
ตารางที่ 6 แสดงตัวอย่างรูปแบบเรขศิลป์ Intuitive Style
ที่มา : เจนณัช สดไสย

ตัวอย่างรูปแบบเรขศิลป์ Intuitive Style		
		
ภาพที่ 7 Moriarty Events ที่มา : Hugh Miller, Tyrone Lou. “Moriarty Events,” Accessed in April 18, 2022, https://bond-agency.com/project/moriarty-events.	ภาพที่ 8 ปฏิทิน Ink Vision ที่มา : Leechiehting. “Vegamar Selección,” Accessed in April 18, 2022, https://www.behance.net/gallery/14764951/ink-calender.	ภาพที่ 9 Ars Cameralis Festival 2013 ที่มา : Marta Gawin. “Ars Cameralis Festival 2013,” Accessed in April 18, 2022, https://martagawin./festival-ars-cameralis-2013-posters-billboards.

4. Raw Style

มุ่งเน้นการสร้างรูปแบบเรขศิลป์ที่แสดงให้เห็นลักษณะที่เกิดขึ้นจริงของธรรมชาติ เห็นกระบวนการของธรรมชาติอย่างแท้จริง ปราศจากการดัดแปลง โดยการขบเน้นให้เห็นลักษณะพื้นผิวดิบ ๆ ที่มีอยู่อย่างชัดเจน องค์ประกอบของภาพเรขศิลป์จึงมีลักษณะเหมือนจริง รายละเอียดสมจริง ซึ่งสามารถทำได้โดยการเลือกใช้เครื่องมือต่าง ๆ ในการถ่ายทอดหรือลอกเลียนแบบให้สมจริง

ตารางที่ 7 แสดงตัวอย่างรูปแบบเรขศิลป์ Raw Style
ที่มา : เจนณัช สดไสย์

ตัวอย่างรูปแบบเรขศิลป์ Raw Style		
		
ภาพที่ 10 Ila Baru ที่มา : Estudio Yeye. “Ila Baru,” Accessed in April 19, 2022, https://www.behance.net/gallery/48629497/Ila-Baru.	ภาพที่ 11 Choco&Co Special Edition ที่มา : Isabel de Peque. “Choco&Co Special Edition,” Accessed in April 18, 2022, https://packagingoftheworld.com/2016/12/choco-co-special-edition.html.	ภาพที่ 12 Catching Moonbeams ที่มา : Toby Ng, Fibi Kung. “Catching Moonbeams,” Accessed in April 19, 2022, https://www.toby-ng.com/works/catching-moonbeams.

ผลวิเคราะห์แนวทางการออกแบบเรขศิลป์โดยใช้แนวคิด วาปี ชาปี

ในการหาแนวทางการออกแบบเรขศิลป์โดยใช้แนวคิด วาปี ชาปี ได้ทำการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านศิลปะญี่ปุ่น จำนวน 3 ท่าน และมีเกณฑ์คัดเลือกผู้เชี่ยวชาญตามที่กำหนดไว้ในระเบียบวิธีวิจัย โดยผู้วิจัยได้รับข้อเสนอแนะในการทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับศิลปะเซนและวัฒนธรรมญี่ปุ่นเพิ่มเติม เนื่องจากศาสนาพุทธนิกายเซนส่งอิทธิพลอย่างลึกซึ้งต่อแนวคิด วาปี ชาปี ตลอดจนถึงวัฒนธรรมญี่ปุ่น ทั้งนี้ผู้เชี่ยวชาญได้เป็นผู้คัดเลือกวรรณกรรมที่ใช้ในการศึกษา ซึ่งผู้วิจัยได้รวบรวมแนวทางจากวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องได้ทั้งหมด 10 ประการ และนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญคัดเลือกเพื่อหาแนวทางที่เหมาะสมที่จะนำไปใช้ในการออกแบบเรขศิลป์โดยใช้แนวคิด วาปี ชาปี โดยใช้เกณฑ์พิจารณาคำตอบจากการที่ผู้เชี่ยวชาญให้ความเห็นที่ตรงกันจำนวน 2 ท่าน ขึ้นไป จึงสรุปผลของแนวทางได้ 6 ประการ ดังนี้ 1. พื้นที่ว่างและเวลา (Ma) 2. พื้นที่รอการเติมเต็ม (Yohaku) 3. การเปลี่ยนแปลง (Mujo) 4. การบอกเป็นนัย (Anji) 5. ความคลุมเครือ (Aimai) 6. ความเรียบง่าย (Tanjun) ทั้งนี้ผู้เชี่ยวชาญให้ข้อเสนอแนะว่าในบางแนวทางสอดคล้องกับแนวคิด วาปี ชาปี แต่ยากต่อการนำไปสร้างสรรค์เป็นงานเรขศิลป์ และให้ผู้วิจัยหาตัวอย่างผลงานพอสังเขปของแนวทางการออกแบบที่ได้รับการคัดเลือกมาวิเคราะห์เพิ่มเติม เพื่อให้หนักออกแบบทำความเข้าใจ ดังนี้

1. พื้นที่ว่างและเวลา (Ma)

มุ่งเน้นการปล่อยพื้นที่ว่างอย่างโล่งกว้างในการออกแบบเรขศิลป์ โดยในการออกแบบ อาจออกแบบพื้นที่ด้วยการใช้สีพื้นอย่างเรียบ ๆ สร้างพื้นที่ให้ผู้ดูได้ใช้เวลาในการจินตนาการบางสิ่งบางอย่างลงในพื้นที่นั้น หรือมีการจัดวางวัตถุลงไปเล็กน้อย โดยตัววัตถุนี้ทำหน้าที่เพื่อนำให้เน้นให้เห็นการใช้พื้นที่ในการออกแบบให้ชัดเจน

ตารางที่ 8 แสดงตัวอย่างเรขศิลป์แนวทางพื้นที่ว่างและเวลา (Ma)

ที่มา : เจนนิช สดใสย์

ตัวอย่างเรขศิลป์แนวทางพื้นที่ว่างและเวลา (Ma)		
		
ภาพที่ 13 บรรจุภัณฑ์ Kanroni ที่มา : Elizabeth Freeman. “The Dieline Awards 2016,” Accessed in April 8, 2022, https://thedieline.com/blog/2016/5/11/the-dieline-awards-2106-kadoku-wa-kanroni-ono-and-associates-inc?.	ภาพที่ 14 บรรจุภัณฑ์สาเก Ariso Akebono ที่มา : Takasawa Sake Brewery Co., Ltd. “History of sake brewing inherited from the early Meiji era,” Accessed in April 8, 2022, https://ariiso-akebono.jp/category/item/ite.	ภาพที่ 15 บรรจุภัณฑ์บำรุงผิว Biophile ที่มา : Bill Maccool. “Biophile,” Accessed in April 8, 2022, https://designarmy.com/project/biophile-living-beauty.

2. พื้นที่รอการเติมเต็ม (Yohaku)

มุ่งเน้นการออกแบบองค์ประกอบของเรขศิลป์ที่ทำให้วัตถุหรือภาพบางส่วนให้ขาดหายไป ให้เป็นวัตถุหรือภาพที่ไม่สมบูรณ์ จึงเกิดส่วนที่เป็นพื้นที่ว่าง ซึ่งพื้นที่ว่างนี้จะชักนำให้ผู้ดูเติมเต็มวัตถุหรือภาพได้ด้วยตนเองแล้วแต่ผู้ดูจะเลือกใช้จินตนาการในการเติมเต็มส่วนที่ขาดหายไปนี้ในรูปแบบใด

ตารางที่ 9 แสดงตัวอย่างเรขศิลป์แนวทางพื้นที่รอกการเติมเต็ม (Yohaku)
ที่มา : เจนณัช สดไสย

ตัวอย่างเรขศิลป์แนวทางพื้นที่ว่างรอกการเติมเต็ม (Yohaku)		
		
ภาพที่ 16 บรรจุภัณฑ์ปลาหมึก Kasuzuke ที่มา : Kadonaga seafoods Co.,Ltd. “Won the silver medal at Pen-tawards 2020,” Accessed in April 8, 2022, http://www.kadonaga.com/news/202010311267.html.	ภาพที่ 17 บรรจุภัณฑ์ข้าวสาร แบรนด์โคเมะ ที่มา : Hehui Packaging. “How to design rice packaging,” Accessed in April 8, 2022, https://read01.com/zh-hk/yOQdyaM.html#.YlRzAm5Byz4.	ภาพที่ 18 บรรจุภัณฑ์ไวน์ จาก The Snitch ที่มา : The Personal wine Co.,Ltd. “2018 The Snitch Chardonnay by The Prisoner,” Accessed in April 8, 2022, https://theprisonerwinecompany.com/products/2018-the-snitch-chardonnay-napa-valley.

3. ความเปลี่ยนแปลง (Mujo)

มุ่งเน้นการใช้องค์ประกอบศิลป์ที่สื่อถึงการเปลี่ยนแปลง อาจเป็นภาพที่สื่อสารให้เห็นอย่างตรงไปตรงมาของการเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติ หรือการสร้างพื้นผิว ร่องรอย การหลุดลอก รวมถึงภาพที่แสดงถึงการพังทลาย ความเปลี่ยนแปลงของวัตถุที่คงสภาพ หรือการออกแบบองค์ประกอบเรขศิลป์ที่แสดงให้เห็นว่ามีการเปลี่ยนรูปร่างจากรูปร่างเดิมเป็นรูปร่างใหม่

ตารางที่ 10 แสดงตัวอย่างเรขศิลป์แนวทางการเปลี่ยนแปลง (Mujo)
ที่มา : เจนนิช สดไสย

ตัวอย่างเรขศิลป์แนวทางการเปลี่ยนแปลง (Mujo)		
		
ภาพที่ 19 Anti-Theft Lunch bags ที่มา : Dornob Staff. “Sandwich Sack, Secure! Plastic Zip + Anti-Theft Lunch Bags,” Accessed in April 8, 2022, https://dornob.com/sandwich-sack-secure-plastic-zip-anti-theft-lunch-bags.	ภาพที่ 20 บรรจุภัณฑ์ Kura Selections ที่มา : Vino Del Sol. “The Sake Specialist,” Accessed in April 8, 2022, https://vinodelsol.com/thewineries/kura-selections.	ภาพที่ 21 บรรจุภัณฑ์ Vegamar Selection ที่มา : Lavernia & Cienfuegos. “Vegamar Selección,” Accessed in April 8, 2022, https:// www.behance.net/ gallery/48264611/ Vegamar-Seleccion.

4. การบอกเป็นนัย (Anji)

อาจเป็นการผสมผสานรูปร่างของวัตถุให้เป็นรูปร่างใหม่ที่ผู้ดูไม่เคยพบเห็น ซึ่งจะทำให้ผู้ดูสงสัยและเกิดการคาดเดาถึงสิ่งที่ต้องการจะสื่อสาร แทนที่การสื่อสารโดยตรงไปตรงมา หรือการใช้องค์ประกอบศิลป์ที่ผู้ออกแบบอาจไม่ต้องสื่อสารอะไรเลย ทั้งนี้เพื่อให้ผู้ดูได้ตีความหมายเอาเอง

ตารางที่ 11 แสดงตัวอย่างเรขศิลป์แนวทางการบอกเป็นนัย (Anji)

ที่มา : เจนนิษฐ์ สดใสย์

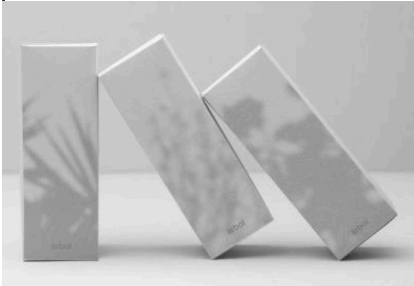
ตัวอย่างเรขศิลป์แนวทางการบอกเป็นนัย (Anji)		
 ภาพที่ 22 บรรจุภัณฑ์จากฟาร์ม Kozai ที่มา : Kenichi Sato. “Kozai Farm's Sweet Potato & Apple Pie,” Accessed in April 8, 2022, https://www.topawardsasia.com/winners/kouzai-farm.	 ภาพที่ 23 บรรจุภัณฑ์ Acid League ที่มา : Acid League. “Strawberry Rose,” Accessed in April 8, 2022, https://www.acidleague.com/collections/vinegars/products/strawberry-rose.	 ภาพที่ 24 บรรจุภัณฑ์ Queen Made ที่มา : Grand Deluxe. “Queen Made,” Accessed in April 8, 2022, https://www.granddeluxe.com/works/packaging/17004.

5. ความคลุมเครือ (Aimai)

มุ่งเน้นการออกแบบเรขศิลป์ที่ทำให้วัตถุหรือภาพมีความเลือนราง โดยอาจทำให้ภาพหรือวัตถุนั้นมีลักษณะเบลอ สีจาง ๆ หม่น ๆ ไม่คมชัด หรือใช้การซ้อนทับวัตถุ การใช้องค์ประกอบศิลป์ที่ซ้อนทับกัน เพื่อปิดบังภาพบางส่วนให้เห็นอย่างวับ ๆ แวม ๆ ไม่ชัดเจนว่าคือภาพอะไร ซึ่งจะทำให้ผู้ดูได้ใช้เวลาและความนึกคิดสงสัยในการเพ่งเล็งไปยังเรขศิลป์นั้น

ตารางที่ 12 แสดงตัวอย่างเรขศิลป์แนวทางการคลุมเครือ (Aimai)

ที่มา : เจนนิษฐ์ สดใสย์

ตัวอย่างเรขศิลป์แนวทางการคลุมเครือ (Aimai)		
		
ภาพที่ 25 บรรจุภัณฑ์สปูเหลว Arbol ที่มา : Andrea Bianchi. “Arbol,” Accessed in April 8, 2022, https://www.behance.net/gallery/79338113/Arbol-Branding.	ภาพที่ 26 บรรจุภัณฑ์สาเก แบรินด์ Seiryo ที่มา : EnglishCounter. Accessed in April 8, 2022, https://funny.pinnedby.me/wtf/view.php?id=208924870190393191&get=7.	ภาพที่ 27 บรรจุภัณฑ์ไวน์ FuegoLento ที่มา : Natalie Mouradian. “Fuego Lento,” Accessed in April 8, 2022, https://www.behance.net/gallery/54737581/Fuego-Lento.

6. ความเรียบง่าย (Tanjun)

มุ่งเน้นการออกแบบเรขศิลป์ที่สร้างสรรค์ด้วยวิธีที่เรียบง่าย ไม่มีกระบวนการที่ซับซ้อน ไม่มีการเก็บรายละเอียด มีการตัดทอนรายละเอียดในธรรมชาติออกอย่างมากจนแทบจะเป็นภาพนามธรรม แต่ยังสามารถสื่อสารได้ว่าเป็นสิ่งใด ไม่มีการประดับประดาองค์ประกอบอื่น ๆ นอกเหนือจากสิ่งที่สำคัญ องค์ประกอบของเรขศิลป์ไม่มีความลึก มีการใช้สีจำนวนน้อยสี

ตารางที่ 13 แสดงตัวอย่างเรขศิลป์แนวทางการเรียบง่าย (Tanjun)

ที่มา : เจนนิษฐ์ สดใสย์

ตัวอย่างเรขศิลป์แนวทางการเรียบง่าย (Tanjun)		
		
ภาพที่ 28 บรรจุภัณฑ์ Maruhachi Food ที่มา : Kawakyo Co., Ltd. “Locally Cooked Rice Fair,” Accessed in April 8, 2022, https://prtimes.jp/main/htmlrld/p/000000050.000084146.html.	ภาพที่ 29 บรรจุภัณฑ์ Ringosirushi ที่มา : “Apple Juice Packaging Design – There’s Great Ones Out There,” Accessed in April 8, 2022, https://www.ateriet.com/apple-juice-packaging-design.	ภาพที่ 30 บรรจุภัณฑ์ Kazurasei ที่มา : Kazurasei. “Special camellia oil fragrant camellia,” Accessed in April 8, 2022, https://www.kazurasei.co.jp/c/tsubaki/choice_category-tsubaki/tsubakioil/tsubaki001.

จากตัวอย่างแนวทางการออกแบบเรขศิลป์โดยใช้แนวคิด วาปี ซาปี ทั้ง 6 แนวทางข้างต้น ผู้วิจัยได้นำตัวอย่างทั้งหมดให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเรียบร้อยแล้วว่ามีความเหมาะสม โดยผู้เชี่ยวชาญยังให้ข้อเสนอแนะว่า ในตัวอย่างภาพข้างต้นในบางแนวทางมีการผสมผสานหลายแนวทางเข้าด้วยกัน ดังนั้นในการออกแบบเรขศิลป์โดยใช้แนวคิด วาปี ซาปี นักออกแบบอาจเลือกใช้แนวทางใดแนวทางหนึ่งในการออกแบบ หรืออาจจะผสมผสานแนวทางกันก็ได้

ผลการวิเคราะห์หลักการออกแบบเรขศิลป์บนบรรจุภัณฑ์ โดยใช้แนวคิด วาปี ซาปี สำหรับการท่องเที่ยวเชิงเกษตร

เพื่อให้ได้หลักการออกแบบเรขศิลป์บนบรรจุภัณฑ์โดยใช้แนวคิด วาปี ซาปี ที่เหมาะสมกับการท่องเที่ยวเชิงเกษตรทั้ง 7 ประเภท ผู้วิจัยได้ใช้การแบ่งประเภทของ การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย¹⁴ เนื่องจากเป็นการแบ่งประเภทที่มีจุดเด่นของธรรมชาติที่แตกต่างกันอย่างชัดเจนและเป็นรูปธรรม ได้แก่ การทำนา การทำสวนไม้ตัดดอก การทำสวนครัวสวนผัก การทำสวนผลไม้ การทำสวนสมุนไพร การทำฟาร์มปศุสัตว์ และงานเทศกาลผลิตภัณฑ์ โดยได้สร้างแบบสอบถามเพื่อหาความเหมาะสมของการท่องเที่ยวเชิงเกษตรแต่ละประเภทร่วมกับผลวิจัยตามวัตถุประสงค์ที่ 1 ประกอบด้วย รูปแบบเรขศิลป์ ได้แก่ 1. Naive Style 2. Crude Style 3. Intuitive Style

14. “การท่องเที่ยวเชิงเกษตร,” ราโพพรรณ แก้วสุริยะ, บันทึกข้อมูลเมื่อ 12 มีนาคม 2564, <http://tourismlibrary.tat.or.th/medias/T15727.pdf>.

4. Raw Style แนวทางการออกแบบเรขศิลป์ ได้แก่ 1. พื้นที่และเวลา 2. พื้นที่ว่างรอการเติมเต็ม 3. ความเปลี่ยนแปลง 4. การบอกเป็นนัย 5. ความคลุมเครือ 6. ความเรียบง่าย คุณลักษณะทางวัตถุของสีโดยใช้แนวคิด วาปี ซาปี ได้แก่ 1. สีอ่อนจาง 2. สีหม่นมัว 3. สีมืดมน 4. สีโทนดิน และแบบตัวอักษร ได้แก่ 1. Serif 2. Sans Serif 3. Monotype 4. Script 5. Decorative จากนั้นเก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขศิลป์ จำนวน 10 ท่าน โดยมีเกณฑ์คัดเลือกผู้เชี่ยวชาญตามที่กำหนดไว้ในระเบียบวิธีวิจัย เพื่อหาผลวิเคราะห์ที่จะเป็นหลักการแก่นักออกแบบเรขศิลป์ได้นำไปประยุกต์ใช้ ทั้งนี้ได้ผลคำตอบจากการวิเคราะห์ข้อมูลสำหรับคำตอบแบบหลายคำตอบ (Multiple Response Analysis) โดยการใช้การแจกแจงความถี่ เรียงความเหมาะสมตามอันดับคะแนน 1-3 ดังนี้

ตารางที่ 14 ผลการวิเคราะห์หลักการออกแบบเรขศิลป์บนบรรจุภัณฑ์โดยใช้แนวคิด วาปี ซาปี
สำหรับการท่องเที่ยวเชิงเกษตร
ที่มา : เจนณัช สดไสย

ผลของหลักการออกแบบเรขศิลป์บนบรรจุภัณฑ์โดยใช้แนวคิด วาปี ซาปี สำหรับการท่องเที่ยวเชิงเกษตร				
ประเภทการท่องเที่ยว	รูปแบบเรขศิลป์	แนวทางออกแบบ	โทนสี	แบบตัวอักษร
1. การทำนา (Rice Cultivation)	1. Crude Style 2. Naive Style 3. Intuitive Style	1. พื้นที่และเวลา 2. ความเรียบง่าย 3. พื้นที่รอการเติมเต็ม	1. สีโทนดิน 2. สีมืดมน 3. สีหม่นมัว	1. Decorative 2. Script 3. Sans Serif
2. การทำสวนไม้ตัดดอก (Cutting Flowers)	1. Intuitive Style 2. Raw Style 3. Naive Style	1. การบอกเป็นนัย 2. การเปลี่ยนแปลง 3. ความคลุมเครือ	1. สีอ่อนจาง 2. สีหม่นมัว 3. สีมืดมน	1. Script 2. Decorative 3. Sans Serif
3. การทำสวนครัวสวนผัก (Vegetables)	1. Raw Style 2. Naive Style 3. Crude Style	1. พื้นที่รอการเติมเต็ม 2. ความเรียบง่าย 3. ความคลุมเครือ	1. สีหม่นมัว 2. สีอ่อนจาง 3. สีมืดมน	1. Script 2. Decorative 3. Sans Serif
4. การทำสวนผลไม้ (Orchard)	1. Naive Style 2. Crude Style 3. Raw Style	1. ความเรียบง่าย 2. การบอกเป็นนัย 3. พื้นที่และเวลา	1. สีอ่อนจาง 2. สีหม่นมัว 3. สีมืดมน	1. Script 2. Sans Serif 3. Decorative
5. การทำสวนสมุนไพร (Herbs)	1. Raw style 2. Crude Style 3. Intuitive Style	1. การเปลี่ยนแปลง 2. การบอกเป็นนัย 3. พื้นที่และเวลา	1. สีหม่นมัว 2. สีมืดมน 3. สีอ่อนจาง	1. Script 2. Decorative 3. Sans Serif

6. การทำฟาร์มปศุสัตว์ (Animal Farming)	1. Crude Style 2. Naive Style 3. Raw Style	1. การบอกเป็นนัย 2. ความคลุมเครือ 3. พื้นที่และเวลา	1. สีโทนดิน 2. สีมืดมน 3. สีหม่นมัว	1. Decorative 2. Script 3. Sans Serif
7. งานเทศกาลผลิตภัณฑ์ (Festivals)	1. Naive Style 2. Crude Style 3. Intuitive Style	1. ความเรียบง่าย 2. ความคลุมเครือ 3. การบอกเป็นนัย	1. สีอ่อนจาง 2. สีหม่นมัว 3. สีมืดมน	1. Script 2. Sans Serif 3. Decorative

จากผลวิจัยที่ได้เป็นการนำเอาความแตกต่างของประเภทของการท่องเที่ยวเชิงเกษตรมาใช้ โดยผู้เชี่ยวชาญได้ให้ข้อเสนอแนะว่า การท่องเที่ยวเชิงเกษตรมีความหลากหลายของทรัพยากรทางธรรมชาติและ มีเอกลักษณ์ ภูมิปัญญาวิถีชีวิตที่หลากหลายตามแต่ละท้องถิ่น ในการออกแบบควรต้องพิจารณาเลือกอันดับของผลคำตอบตามความเหมาะสมเพื่อนำไปใช้ให้สอดคล้องกับแหล่งท่องเที่ยววนั้น ๆ ทั้งนี้ควรเริ่มจากการกำหนดประเภทของการท่องเที่ยวเชิงเกษตรให้ชัดเจน และหาเอกลักษณ์ของสถานที่ จากนั้นใช้แนวทาง ในการออกแบบเรขศิลป์ ตามด้วยการใช้รูปแบบเรขศิลป์ โทนสี และรูปแบบตัวอักษร โดยคำนึงถึงการใช้ผลขององค์ประกอบเรขศิลป์ทั้งในด้านคุณลักษณะทางวัตถุและวิธีปฏิบัติในการออกแบบร่วมด้วย เพื่อให้งานออกแบบเรขศิลป์บนบรรจุภัณฑ์สำหรับสินค้าเกษตรเป็นระบบและมีประสิทธิภาพ

สรุปและอภิปรายผล

จากผลของการวิจัยสามารถสรุปผลของหลักแนวคิด วาปี ซาปี ได้ 4 ประการ โดยสอดคล้องกับงานวิจัยของวันสนันท์ ขุนพล¹⁵ ที่เคยศึกษาไว้ในเรื่องของแนวคิด วาปี ซาปี ในปรัชญาเซน 3 ประการ ได้แก่ ความไม่สมบูรณ์แบบความไม่คงทนถาวร ความไม่บริบูรณ์ แต่ผลงานวิจัยนี้มีความแตกต่างในส่วนของความเรียบง่ายที่เพิ่มขึ้นมา อาจเนื่องจากการทบทวนวรรณกรรมที่แตกต่างกันออกไป โดยในด้านหลักการออกแบบเรขศิลป์บนบรรจุภัณฑ์นั้นเป็นการใช้หลักองค์ประกอบเรขศิลป์ที่เกิดขึ้นอิสระเองตามธรรมชาติ มีรูปแบบที่ขาดการควบคุม มีความไม่ชัดเจน และเป็นนามธรรม ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ญัฐพล อ้นอารีย์¹⁶

ในการศึกษาถึงการผสมผสานวัฒนธรรมผ่านงานออกแบบเรขศิลป์บนบรรจุภัณฑ์ของฝากประเทศญี่ปุ่นที่ได้กล่าวว่าลักษณะเด่นของงานออกแบบของญี่ปุ่นสามารถพบเห็นการใช้แนวคิดวาปี ซาปี ได้ทุกแขนง ทั้งนี้ในงานออกแบบเรขศิลป์บนบรรจุภัณฑ์ของญี่ปุ่นจะมุ่งเน้นลักษณะที่แสดงพื้นผิวทางวัสดุธรรมชาติและการใช้ภาพประกอบในเชิงฝีมืออย่างง่าย โดยเน้นการแฝงความหมายในเชิงรูปธรรมและนามธรรมที่มีสัญลักษณ์ ทั้งสื่อสารทางตรงและทางอ้อมผ่านองค์ประกอบของเรขศิลป์ และบทความวิชาการของ ดวงดาว โยชิตะ¹⁷ ได้ศึกษาเรื่อง วาปี ซาปี กับการพัฒนาการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน ซึ่งมีความสอดคล้องกับงานวิจัยในการนำแนวคิด วาปี ซาปี มาพัฒนาร่วมกับแหล่งการท่องเที่ยวที่เกี่ยวข้องกับทรัพยากรทางธรรมชาติ เช่น การท่องเที่ยวเชิงเกษตร เป็นต้น

ข้อเสนอแนะในการวิจัย

ในการศึกษาวรรณกรรม ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด วาปี ซาปี จากมุมมองของผู้ประพันธ์ชาวตะวันตกเป็นหลัก ซึ่งผลที่ได้อาจมีความแตกต่างหากศึกษาวรรณกรรมของชาวญี่ปุ่นโดยตรง นอกจากนี้ผู้เชี่ยวชาญทางด้านศิลปะญี่ปุ่นยังมี

15. วันสนันท์ ขุนพล, “แนวคิดเรื่อง วะปี-ซะปี ในปรัชญาเซน” (วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทบัณฑิต, มหาวิทยาลัย เชียงใหม่, 2553), 75.

16. ญัฐพล อ้นอารีย์, “การผสมผสานวัฒนธรรมผ่านงานออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ของฝากประเทศญี่ปุ่น,” วารสารสารสนเทศ ปีที่ 16, ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม-ธันวาคม 2560): 33.

ข้อสังเกตในเรื่องของการใช้แนวคิด วาปี ซาปี กับการออกแบบเรขศิลป์บนบรรจุภัณฑ์ เนื่องจากแนวคิดวาปี ซาปี เป็นแนวคิดแบบนามธรรม มีความคลุมเครือ สื่อสารไม่ชัดเจน แต่การออกแบบเรขศิลป์บนบรรจุภัณฑ์ต้องมีการสื่อสารแก่ผู้บริโภคอย่างชัดเจน ทั้งนี้เรขศิลป์บนบรรจุภัณฑ์ของญี่ปุ่นจำนวนมากก็ขาดการสื่อสารที่ชัดเจนเช่นกัน แต่ก็สามารถเข้าใจได้ว่าสินค้าด้านนั้นคืออะไร อาจเป็นเพราะโครงสร้างของบรรจุภัณฑ์และความคุ้นเคยของการใช้งานบรรจุภัณฑ์นั้น ๆ ของชาวญี่ปุ่น

บทความวิจัยนี้เป็นเพียงส่วนหนึ่งจากงานวิจัยฉบับเต็ม ที่เน้นการนำแนวทางไปประยุกต์ใช้กับเรขศิลป์บนบรรจุภัณฑ์ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาในเรื่องของวัสดุและการขึ้นรูปบรรจุภัณฑ์โดยใช้แนวคิด วาปี ซาปี ร่วมด้วย หากผู้ออกแบบทำการศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมและนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบควบคู่กัน จะสามารถพัฒนาเป็นบรรจุภัณฑ์ที่สื่อสารแนวคิดนี้อย่างมีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้นและสามารถนำไปผลิตได้จริงในแหล่งท่องเที่ยวเชิงเกษตรในการประยุกต์ใช้ผลวิจัยกับแหล่งท่องเที่ยวเชิงเกษตร หากสิ่งแวดล้อมของสถานที่นั้น ๆ สอดคล้องกับแนวคิด วาปี ซาปี โดยมีลักษณะที่เรียบง่าย ไม่สิ้นเปลือง มีการใช้วัสดุธรรมชาติและไม่ทำลายสิ่งแวดล้อมในธรรมชาติ¹⁸ การนำผลวิจัยนี้ไปใช้จะช่วยสร้างอัตลักษณ์แก่แหล่งท่องเที่ยวได้ดีและยิ่งขึ้น และในส่วนผลวิจัยของหลักการออกแบบเรขศิลป์โดยใช้แนวคิด วาปี ซาปี สามารถนำไปใช้ได้กับการออกแบบเรขศิลป์สำหรับองค์กรหรืองานออกแบบประเภทอื่น ๆ นอกเหนือจากแหล่งท่องเที่ยวเชิงเกษตร ในกรณีที่ต้องการสื่อสารแนวคิดของงานออกแบบให้เห็นถึงความไม่สมบูรณ์แบบความไม่คงทนถาวร ความไม่บริบูรณ์ หรือความเรียบง่าย ได้ด้วยเช่นกัน

17. ดวงดาว โยชิตะ, “วาปี-ซาปี กับการพัฒนาการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน,” *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์* ปีที่ 3, ฉบับที่ 2 (มิถุนายน-กันยายน 2560): 24.

18. Andrew Juniper, *Wabi Sabi: the Japanese art of impermanence* (Vermont: Tuttle Publishing, 2019), 150.

บรรณานุกรม

Dejkong, Baipulu. "Wabi Sabi: beauty from imperfection. Simplicity that lasts."

<https://wonderfularch.com/wabi-sabi-design>.

ไบพลู เดชคง. "วาปี ซาปี (Wabi Sabi) ความงามจากความไม่สมบูรณ์ ความเรียบง่ายที่คงอยู่."

<https://wonderfularch.com/wabi-sabi-design>.

Itworaphan, Chaiyot. *Snow, Moon, Flowers: Japanese Garden*. Bangkok: Photo Documentary, 2014.

ชัยยศ อิษฏ์วรพันธุ์. *หิมะ พระจันทร์ ดอกไม้ : สวนญี่ปุ่น*. กรุงเทพมหานคร : สารคดีภาพ, 2557.

Juniper, Andrew. *Wabi sabi: the Japanese art of impermanence*. Vermont: Tuttle Publishing, 2019.

Kempton, Beth. *Wabi Sabi: Japanese wisdom for a perfectly imperfect life*. Kentucky: Harper Design, 2019.

Khunphon, Wanassanan. "The Concept of Wabi-Sabi in Zen Philosophy." Master thesis, Chiang Mai University, 2010.

วันสนั่นท์ ขุนพล. "แนวคิดเรื่อง วะปี-ซะปี ในปรัชญาเซน." วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2553.

Koren, Leonard. *Wabi-Sabi for Artists, Designers, Poets, Philosophers*. California: Imperfect Publishing, 2008.

Lin, Shijian. *Remarkable graphic styles: rough*. Guangzhou: SendPoints Publishing, 2018.

Office of the Promotion of Conventions and Exhibitions. "Agri-tourism, natural experiences for MICE travelers." https://elibrary.tceb.or.th/th/Brochure/Trends/Infographic_trends/6051.

สำนักงานส่งเสริมการจัดประชุมและนิทรรศการ. "การท่องเที่ยวเชิงเกษตรประสบการณ์ธรรมชาติสำหรับนักเดินทางไมซ์." https://elibrary.tceb.or.th/th/Brochure/Trends/Infographic_trends/6051.

Onaree, Nuttaphol. "The Merger of Cultural Assets in Packaging Design of Souvenirs from Japan." *Journal of Information* 16, no. 2 (July-December 2017): 31-41.

ณัฐพล อ้นอารีย์. "การผสมผสานวัฒนธรรมผ่านงานออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ของฝากประเทศญี่ปุ่น." *วารสารสารสนเทศ* ปีที่ 16, ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม-ธันวาคม 2560): 31-41.

Pongvarut, Jirayu. "Traditional Japanese Aesthetic in Modern and Contemporary Graphic Design of Poster." *Silpa Bhirasri (Journal of Fine Arts)* 3, no. 1 (September-December 2020): 63-159.

จิรายุ พงษ์วรุตม์. "ความงามแบบประเพณีญี่ปุ่นในงานออกแบบกราฟิกโปสเตอร์สมัยใหม่และร่วมสมัย." *วารสารศิลป์ พีระศรี คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร* ปีที่ 3, ฉบับที่ 1 (กันยายน-ธันวาคม 2558): 63-159.

Suzuki, Daisetz T. *Zen and Japanese culture*. New Jersey: Princeton University Press, 2019.

Toomhirun, Chalerm Sak, Jinda Khlitong, and Petch Taveewong. "Development of Communication Model for Sustainable Agro-Tourism Extension." *TLA Research Journal* 11, no. 1 (January-June 2018): 48-62.

เฉลิมศักดิ์ ตุ่มหิรัญ, จินดา ขลิบทอง และ เพชร ทวีวงศ์. "การพัฒนารูปแบบการสื่อสารเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงเกษตรอย่างยั่งยืน." *วารสารวิจัย สมาคมห้องสมุดแห่งประเทศไทย มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช* ปีที่ 11, ฉบับที่ 1 (มกราคม-มิถุนายน 2561): 48-62.

True Plookpanya. "6 farm stays for agricultural tourism: simple lifestyles with complete satisfaction." <https://www.trueplookpanya.com/blog/content/71288>.

ทรูปลูกปัญญา. "6 ฟาร์มสเตย์ท่องเที่ยวเชิงเกษตร เต็มอิ่มแบบวิถีชีวิตเรียบง่าย." <https://www.trueplookpanya.com/blog/content/71288>.

Yoshida, Duangdao. "侘寂 Wabi-Sabi." *Journal of Humanities and Social Sciences, Rajapruk University* 3, no. 2 (June-September 2017): 23-30.

ดวงดาว โยชิตะ. "วาปี-ซาปี กับการพัฒนาการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน." *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์* ปีที่ 3, ฉบับที่ 2 (มิถุนายน-กันยายน 2560): 23-30.

ภาวะความตายสู่ความไร้หมายในศิลปะการแสดง : ปรารถนาไร้ตัวตน FROM DEATH TO MEANINGLESSNESS IN PERFORMANCE ART: IMPERSONAL DESIRES

ณัฐวัฒน์ สิทธิ* NUTTAWAT SITTI*
กมล เผ่าสวัสดิ์** KAMOL PHAOSAVASDI**
เกษม เพ็ญภินันท์*** KASEM PHENPINANT***

บทคัดย่อ

จากประสบการณ์ของการสูญเสียบุคคลอันเป็นที่รัก¹ นำไปสู่การตั้งคำถามต่อสภาวะความตาย บทความวิจัยนี้กล่าวถึงการพิจารณาภาวะของความตายที่นำไปสู่ความไร้หมาย ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะการแสดง : ปรารถนา ไร้ตัวตนมีวัตถุประสงค์ดังนี้

1. เพื่อศึกษาแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่ก่อให้เกิดความคิดเรื่องความไร้หมาย
2. เพื่อสำรวจแนวคิดเกี่ยวกับความตายที่สัมพันธ์กับความไร้หมาย ซึ่งเป็นประเด็นคำถามวิจัยที่นำไปสู่การพิจารณาถึงการสร้างงานศิลปะการแสดง ด้วยการศึกษาค้นคว้า แนวคิด และรูปแบบงานศิลปกรรมของกลุ่มฟลักซุส (FLUXUS) งานศิลปะการแสดง (Performance) และศิลปะติดตั้งจัดวาง (Installation Art)

นอกจากนี้ บทความวิจัยนี้ยังมุ่งเน้นการนำเสนอกระบวนการศึกษาเพื่อนำไปสู่แนวความคิดโดยเริ่มจากการตั้งคำถามวิจัยต่อประเด็นเรื่อง “สภาวะความตายสู่ความไร้หมาย” ตามขั้นตอนดังต่อไปนี้:

1. สำรวจสภาวะการรับรู้จากตนเองด้วยการเขียนบทราฟิง
2. ศึกษาบทบทวนวรรณกรรม
3. การทดลองสร้างสรรค์ผลงานศิลปะการแสดง
4. วิเคราะห์ข้อมูลจากกระบวนการวิจัยขั้นต้นที่ได้มาซึ่งแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานของวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับคือแนวทางในการทำวิจัยผ่านกระบวนการเชิงทดลองเพื่อให้ได้มาซึ่งแนวคิดในการสร้างผลงานศิลปะ

คำสำคัญ : ความตาย/ ตัวตน/ ไร้หมาย/ ศิลปะการแสดง

1. Robert A. Neimeyer (ed.), *Meaning reconstruction and the experience of loss* (Washington: American Psychological Association, 2001).

*นิสิตระดับปริญญาเอก หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, champinda@hotmail.com.

* PhD student, Doctor of Fine and Applied Arts Program, Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University, champinda@hotmail.com.

**ศาสตราจารย์ หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, kamoldoxza@gmail.com.

**Professor, Doctor of Fine and Applied Arts Program, Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University, kamoldoxza@gmail.com.

***ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ภาควิชาปรัชญา คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, monsieurkasem@yahoo.com.

***Assistant Professor Dr., Department of Philosophy, Faculty of Arts, Chulalongkorn University, monsieurkasem@yahoo.com.

Received 24/04/2565, Revised 10/07/2565, Accepted 18/07/2565

Abstract

The death of a loved one is often the cause leading us to ponder over death and dying. This present study hence explores the connection between death and meaninglessness – part of the process to creating Performance art entitled “Impersonal Desires”. The objective of this study is twofold. Firstly, it examines the approach in which the process of creating works of art from the artist's paradigm in artistic practice that creates the idea of meaninglessness. Secondly, it explores the concept of death in relation to meaninglessness – the central idea leading to the creation of this performing art. The theories, concepts, and forms of Fluxus art, Performance Art and Installation Art have been scrutinized.

This study focuses on presenting the research process, starting from the question over the connection between death and meaninglessness. The procedures are as follows: 1) writing a personal reflection to examine internal thoughts and feelings, 2) reviewing related literature, 3) creating creative performing art and 4) analyzing primary data which leads to the concept of this creative performing art. This study hopes to provide an approach to creating an artwork from the basis of conducting an experimental research.

Keywords: death/ identity/ meaninglessness/ performance art

บทนำ

จากการสูญเสียแม่ ซึ่งเป็นบุคคลอันเป็นที่รัก ที่มีความสำคัญมากที่สุดในชีวิต ส่งผลให้เกิดการไม่ยอมรับต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น การสูญเสียตัวตนที่มีความผูกพันกับแม่ที่เสมือนเป็นคนคนเดียวกัน ตลอดจนการระลึกถึงภาพตัวแทน เช่น สิ่งของ กิจกรรม วิธีการใช้ชีวิต ก่อให้เกิดภาวะความโดดเดี่ยว และนำไปสู่การตั้งคำถามต่อการดำรงอยู่ของตนเอง

สภาวะกึ่งกลางระหว่างยอมรับและปฏิเสธเช่นนั้น นำมาซึ่งการเผชิญภาวะ ‘วิกฤตการดำรงอยู่’ (Existential Crisis)² ชวนให้นึกถึงบทราฟิงกับตนเอง (soliloquy) ในบทละครโศกนาฏกรรมของตัวละคร แฮมเลต “เป็นหรือไม่เป็น” “อยู่หรือตาย” “To be or not to be” (William Shakespeare :Hamlet :1599,1601). ไม่ว่าจะเป็นอย่างใดหรือไม่เป็นอยู่หรือตาย มีความหมายหรือไร้ความหมาย ต่างก็เป็นทางเลือกของการดำรงอยู่ทั้งสิ้น

‘วิกฤตการดำรงอยู่’ (Existential Crisis) อธิบายสาเหตุของความสับสนทางจิตนี้เอาไว้ว่าเป็นผลมาจากการปฏิเสธหรือไม่สามารถจัดการกับความวิตกกังวลที่มีอยู่ตามปกติ โดยการเผชิญหน้ากับปัญหาจากการมีอยู่ของตัวตน “สิ่งที่ได้รับ” ในมิติของ ‘ตัวตน’ ที่ทับซ้อนกันอยู่ในโลกของชีวิตผ่านมโนทัศน์ของความตาย, เสรีภาพ, ความโดดเดี่ยว และในท้ายที่สุดทั้งสามองค์ประกอบจึงนำมาสู่การตระหนักถึง (ชีวิต) ที่ไร้ความหมาย (Meaninglessness) บนมิติทางจิตวิญญาณ

นำไปสู่คำถามวิจัยในวิทยานิพนธ์ที่ว่าด้วยเรื่อง : ประการณารั้วตัวตน ซึ่งมีแรงบันดาลใจจากสภาวะความตายสู่ความไร้ความหมาย

บทความวิจัยฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการสืบค้นและปฏิบัติการเชิงทดลองการสำรวจทางความคิด โดยมีวัตถุประสงค์ดังนี้

1. เพื่อพิจารณากระบวนการทางความคิดเรื่องสภาวะความตายสู่ความไร้ความหมาย
2. เพื่อทบทวนแนวคิดผ่านกระบวนการศึกษา วิจัย และทดลอง ซึ่งนำไปสู่การสร้างความสัมพันธ์ของพื้นที่เชิงนามธรรมจากกรอบแนวคิด
3. เพื่อหาแนวทางของการสร้างกรอบคิดผ่านปฏิบัติการการทดลองทางศิลปะ

คำถามในงานวิจัย

1. อะไรคือสภาวะไร้ความหมาย
2. นัยยะของการดำรงอยู่ในความหมายของชีวิต

อุปกรณ์และวิธีดำเนินการวิจัย

1. ปฏิบัติการเชิงกระบวนการผ่านการเขียนเชิงบำบัด

จากแนวคิดที่ว่าด้วยการให้ความสำคัญแก่กระบวนการในฐานะที่เป็นงาน (Process as a produce) การเขียนจึงทำหน้าที่เป็นกระบวนการที่อนุญาตให้ผู้วิจัยสามารถปลดปล่อย (release) และร้อยรัดความหมาย (represent) ที่เป็นเฉพาะการณ์ ที่เกิดจาก อารมณ์ ความรู้สึก และความนึกคิดที่เกิดขึ้นในช่วงของการใคร่ครวญถึงความหมายของการดำรงอยู่ ผ่านท่าทีของการพิจารณาความหมายที่ก่อให้เกิดความสัมพันธ์ที่เริ่มต้นจากการตระหนักถึงความตายที่เป็นทั้งเงื่อนไขและข้อจำกัดของการมีชีวิต

2. แสดงถึงแง่มุมทางความคิดของ ‘วิกฤตการดำรงอยู่’ Thomas Attig, “Relearning the world: Making and finding meanings,” in *Meaning reconstruction & the experience of loss* (Washington: American Psychological Association, 2001), 33-53.

2. การสำรวจตัวตนผ่านการทบทวนวรรณกรรม

เป็นส่วนต่อขยายทางความคิดที่นำไปสู่การสำรวจตัวตนที่สัมพันธ์กันระหว่าง บทรำพึง (งานเขียน) และแนวคิดที่ว่าด้วยคุณลักษณะของตัวตนมนุษย์บนฐานคิดแบบอัตถิภาวนิยม (existentialism) นำมาสู่การตระหนักถึงอิสรภาพ และข้อสังเกตถึงตัวตนมนุษย์ในหลากหลายมิติ อาทิเช่น ตัวตนในฐานะที่เป็น ฉัน (I am) ตัวตนในฐานะที่เป็น อัตตา (Ego) ตัวตนในฐานะที่เป็น บุคคล (Person) ซึ่งทั้งหมดล้วนเป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อรับบทบาทในการดำรงอยู่จากการตั้งคำถามถึงความหมายของชีวิต

3. การทดลองเชิงปฏิบัติการ

เป็นพื้นที่ปฏิบัติการทางศิลปะที่อนุญาตให้ผู้วิจัยสามารถเห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างการคลี่คลายแนวคิดจากการตีความที่เกิดขึ้นในงาน สู่การแทนความหมายซึ่งกลายเป็นกระบวนการที่ทำให้เกิดร่องรอยของกระบวนการที่นำไปสู่กลวิธีในการสร้างภาษาศิลปะ (การสร้างตัวหมายที่เป็นรูปธรรมที่กลายเป็นภาพแทนของความหมายนามธรรม)

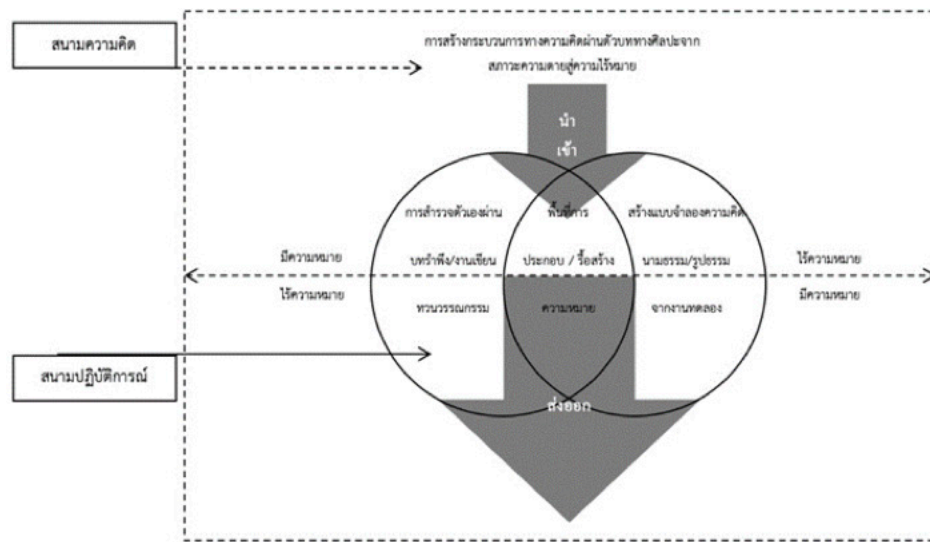
4. ทบทวนตนเองในสถานะของผู้สังเกตการณ์

จากแนวคิดที่ว่าด้วยเรื่องสภาวะความตายสู่ความไร้หมายที่เป็นประเด็นทางความคิดซึ่งเปิดไปสู่ปมเรื่องการดำรงอยู่ซึ่งมี ตัวตน ที่สร้างขึ้นเป็นสิ่งที่รองรับความหมายของการดำรงอยู่ซึ่ง การกลับไปสำรวจ ตัวตน ในตำแหน่งความสัมพันธ์ที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อรองรับบทบาทต่าง ๆ เป็นตำแหน่งสำคัญที่สร้างระยะระหว่างผู้วิจัยกับตัวงานที่ทำให้เห็นถึง ตัวตน ที่แยกจากกัน จากเรื่องเล่าในตำแหน่งของฉัน (I narrative) สู่ตำแหน่งที่เป็นอื่น (The other) ที่ทำให้เกิดระยะระหว่าง ตัวตนที่ปริแยกออกจากกัน ตลอดจนได้สังเกตถึงร่องรอยของ อัตตา ที่แสดงผ่านท่าทีของการเล่าเรื่อง และการกลับไปทบทวนความหมายซึ่งทำให้เห็นความเป็นไปได้ในการแทนค่า และนำเสนอ “ตัวตน” ในหลากหลายมิติที่หยิบยืมกลวิธีในการนำเสนอสาระในงานศิลปะผ่านตัวบทที่หลากหลายจากแนวทางการทำงานของกลุ่มศิลปิน พุคซุส ที่มุ่งเน้นการนำเสนอสาระในงานศิลปะผ่านตัวบทที่หลากหลายจากแนวทางการทำงานของกลุ่มศิลปิน พุคซุส ที่มุ่งเน้นการนำเสนอสาระในงานศิลปะผ่านตัวบทที่หลากหลายจากแนวทางการทำงานของกลุ่มศิลปิน พุคซุส ที่มุ่งเน้นการนำเสนอสาระในงานศิลปะผ่านตัวบทที่หลากหลายจากแนวทางการทำงานของกลุ่มศิลปิน

การกำหนดกรอบแนวคิดการวิจัย

เปิดพื้นที่ของการปะทะสังสรรค์กันระหว่างแนวคิดที่ว่าด้วย ตัวตน อัตถิภาวะ สภาวะความตาย และความไร้หมาย ซึ่งเกี่ยวเนื่องสัมพันธ์กันทางความคิดและการสร้างส่วนต่อขยายจากการใช้ทฤษฎีการรื้อสร้าง โดยกำหนดกรอบแนวคิดจากแผนภาพดังนี้

กรอบแนวคิดของการวิจัย



ภาพที่ 1 : แผนภูมิความสัมพันธ์เชิงกระบวนการซึ่งนำไปสู่การพัฒนากรอบแนวคิดในการวิจัย
ที่มา : ญัฐวัฒน์ สิทธิ

เนื้อหาในกระบวนการวิจัย

ด้วยการตระหนักถึงความตายที่มีนัยยะสำคัญต่อการดำรงอยู่ นำไปสู่กระบวนการสร้างความสัมพันธ์ของพื้นที่นามธรรมระหว่างความเปล่ากลวง (Hollow) ความว่างเปล่า (Empty) และความไร้หมาย (Meaninglessness) ให้กลับสู่ตำแหน่งของสมดุลในการดำเนินชีวิต และตระหนักถึงการค้นหาค้นหากระบวนการในการสำรวจดังกล่าว โดยเริ่มจาก การเขียน บทกวี ดังตัวอย่าง :

--- Fully Consciousness ---

เคลื่อนไหว กลาย นัย ความ

Pure Solitude

เพียงรู้

Ultimate Truth

ชีวิต [เสมือน] เพียงการเข้ารหัส

Infinite Self

การณ์ – ปรากฏ [รูป] นัยวาทกรรมเชิงสัญลักษณ์ที่เลื่อนลอย

จากการเขียนบนพื้นที่สาธารณะ (Facebook) ในระยะเวลา 4 ปี (2560-2564) เป็นจำนวนมากกว่า 1,000 บท ทำให้มีโอกาสได้สำรวจความคิดของตัวเอง และพบกับความหมายของความ 'ว่าง' รวมทั้งการสร้างระยะ ระหว่างที่นี้ (เป็นปัจจุบัน) ของการอ่าน และ ที่นั่น (เป็นอดีต) ของการเขียน ทำให้เกิดความเข้าใจระหว่างความหมายที่แขวน

ไว้กับตัวบท และความคิด “ฉัน เขียน เพื่อ ตัว [ฉัน] เอง” ตัวบทที่มาจากจิตสำนึกจึงเป็นเพียงส่วนของการดิ้นรน เพื่อจัดการกับความสับสนทางความคิด การเขียนจึงเป็นปฏิบัติการเชิงสัมพันธ์ของสภาวะ, สถานะ, วิธี, เครื่องมือ และกระบวนการที่นำไปสู่การเข้าใจตัวตนทางความคิดจากการรื้อสร้างนิยามความหมาย จากการทำความเข้าใจตัวตน และการถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกผ่านบทราฟิง เป็นสภาวะการณ์ทางการรับรู้ผ่านสำนึกไร้หมายจากสภาวะความตาย

กระบวนการสำรวจความคิดในประเด็นสภาวะความตายสู่ความไร้หมายจากการทบทวนวรรณกรรม และศิลปกรรมที่เกี่ยวข้อง

ดังที่ชาร์ตระบุไว้ว่า: “การดำรงอยู่ของมนุษย์นั้นไม่ได้มีความหมายหรือวัตถุประสงค์มาตั้งแต่ต้น เราไม่ได้ถือกำเนิดหรือดำรงอยู่เพื่อเหตุผลหนึ่งเหตุผลใดเป็นพิเศษ เราจึงมีเจตจำนงเสรีที่จะสร้างเหตุผลในการดำรงอยู่ขึ้นมาเป็นของตัวเอง แต่ก็บ่อยครั้งที่เราหิบบ่มมั่นมาจากคนอื่น”³ ในมุมมองของผู้วิจัยจากการระบุถึง ตัวตน ที่หิบบ่มมาจากคนอื่นแสดงให้เห็นถึง ตัวตน ที่แปลกแยกจากกระบวนการสร้างความหมายที่จำต้องอ้างอิงจากสิ่งอื่นซึ่งกลายเป็นข้อสังเกตที่นำไปสู่การทบทวนตัวตน ทางความคิดโดยการ “ย้อนกลับ” ไปอ่าน (สิ่งที่เขียน) ซึ่งเป็นท่าทีของผู้อื่น The Other ด้วยข้อสันนิษฐานที่ว่าเรากำลังหาเวลาและพื้นที่เพื่อเชื่อมต่อกับตัวเองและความคิดอีกครั้งด้วยการโอบรับความหมายทั้งที่เป็นตัวตนของเราจากอดีต และตัวเราที่เป็นปัจจุบัน ซึ่งสร้างระยะระหว่างกันให้เกิดกระบวนการของการสร้างความหมายเฉพาะกาลสำหรับการดำรงอยู่ที่เป็นปัจจุบัน

จากทั้งหมดที่กล่าวข้างต้นจึงเป็นที่มาของงานกรณีศึกษาการปฏิบัติการเชิงทดลองเพื่อสร้างแบบจำลองทางความคิดให้เกิดเป็นรูปธรรมในงานศิลปะสื่อแสดง เปราะ : FRAG [MENT] ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในกระบวนการของการวิจัยแบบ Artistic research เพื่อศึกษาถึงความเป็นไปได้ในการสื่อแสดง และคลี่คลายความหมายของความไร้หมายจากกระบวนการทางความคิดสู่การแทนค่าทางศิลปะโดยใช้รูปแบบของงาน “ศิลปะสื่อแสดง” (Performance art) ที่ผสมผสานหลากหลาย อันได้แก่ บทราฟิง (Soliloquy), นาฏกรรม (Performing), การเคลื่อนไหว (Movement), แสง (Lighting), เสียง (Sound), ดนตรี (Music), พื้นที่ (Space) และวัตถุสำเร็จรูป(Readymade object) ไว้ด้วยกันในรูปแบบของงานศิลปะติดตั้งจัดวาง (Installation Art)

จากแนวคิดของสภาวะความตายสู่ความไร้หมายต่อการประกอบสร้างวัตถุในพื้นที่แสดงงาน ที่ให้ความสำคัญกับการดำรงอยู่ “พื้นที่”⁴ จึงเป็นตำแหน่งอ้างอิงการมีอยู่โดยเป็นมูลฐานเบื้องต้นที่นำไปสู่การสร้างโครงข่ายระบบการสร้างความหมายหรือคุณค่าเชิงสัญลักษณ์ของความ “ไร้หมาย” ที่พาเราให้พ้นจากเรื่องราว (Story) สู่กระบวนการของการอธิบาย (Narrative) ที่สื่อแสดง (Perform) สถานการณ์ของการเล่า (ทัศนคติและท่าทีในการเล่าเรื่อง) ที่เป็นการสื่อแสดง (Narrative as Performance) ซึ่งกลายเป็นสิ่งที่แบกรับกระบวนการการสร้างความหมาย

สุดท้ายการมองเห็นความเปลี่ยนแปลงของการรื้อสร้างความหมายเป็นเพียงตัวบท (Text) ที่เคลื่อนอยู่ระหว่างบริบท (Context) ที่เป็นกระบวนการ (Process) ทำให้เราได้สังเกตเห็นการเปลี่ยนแปลงมโนทัศน์ที่อยู่ในกระบวนการเปลี่ยนผ่าน ดังที่ฮูสเซอร์ล (Edmund Husserl, 1919-1959)⁵ เรียกว่า การตระหนักถึงสภาวะดังที่เห็นและเป็นอยู่ซึ่งรวมเอาประสบการณ์แบบอัตถิภาวะวิสัย (Existentialism) และการพิจารณาความหมาย “ของการมีอยู่” (To be) ร่วมกับโลกแห่งชีวิต กระทั่งสามารถเข้าใจถึงการนิยามตัวตนขึ้นใหม่จากสำนึกที่ว่างเปล่าด้วยการมุ่งไปสู่สภาวะแห่งความว่างที่เป็นเพียงสัญลักษณ์ไร้หมาย

3. Jean-Paul Sartre, *No Exit (Huis clos)*, trans. Paul Bowles (London: Samuel French, 2010).

4. “ภววิทยาวัตถุ (Object-oriented ontology), แนวคิด ทฤษฎีมานุษยวิทยา,” นฤพนธ์ ตัววิเศษ, บันทึกข้อมูลเมื่อ 19 กุมภาพันธ์ 2565, <https://www.sac.or.th/portal/th/article/detail/287>.

5. Liliana Albertazzi, “Edmund Husserl (1859–1938),” in *The School of Franz Brentano. Nijhoff International Philosophy Series*, vol 52 257 (Dordrecht: Springer, 1996): 175-206.

เออร์วิง กอฟฟ์แมน (Erving Goffman)⁶ เสนอแนวคิดเกี่ยวกับตัวตนในฐานะที่ไม่ใช่ a person แต่เป็น persons ในความหมายที่ว่าเป็นคนเดียวที่แสดงบทบาทแตกต่างกันไปในแต่ละสภาวะแวดล้อม ซึ่งส่งอิทธิพลต่อการศึกษาพฤติกรรมของมนุษย์ในฐานะตัวละครในจักรวาลความคิดของตนโดยไม่หมายรวมถึง ‘ความจริง’ ของผู้ชมนำไปสู่ข้อสังเกตในการสร้างพื้นที่ทางความคิดของการแสดงเชิงทดลอง เปราะ : FRAG [MENT] ที่วางไว้ ณ ตำแหน่งของการพิจารณาถึงความหมายของดำรงอยู่ของมนุษย์ผ่านคำถามถึงความสมบูรณ์แบบผ่านการวางเงื่อนไขของปฏิบัติการ “ศิลปะสื่อแสดง” เป็นเพียง “พาหะ” ทาง “ความคิด” ที่เชื่อมโยงพื้นที่นามธรรมในสำนัก ด้วยปรากฏการณ์ และประสบการณ์ที่เป็นสิ่งสัมพันธ์



ภาพที่ 2 : FRAG [MENT]. BACC (2020). Good thank Associations.
การแสดงเกิดขึ้นในเวทีที่เป็นกลุ่มควัน โดยมีแสงช่วยขับเน้นสภาวะที่เกิดขึ้นภายใน
ที่มา : ณัฐวัฒน์ สิทธิ

งานทดลองชุด เปราะ : FRAG [MENT] เป็นงาน “ศิลปะสื่อแสดง” (Performance art) ที่ผสมผสานหลากหลายซึ่งเป็นตัวบทเฉพาะการณ์ของการสื่อสารภายใต้แนวคิดของความสัมพันธ์แบบที่แทรกอยู่ระหว่างสภาวะความตายสู่ความไร้หมาย เนื้อหา เปราะ: FRAG [MENT] มีที่มาจากการศึกษาแนวคิดอ้างอิงข้อสังเกตเกี่ยวกับการระลึกถึงความตายผ่านการตั้งคำถาม และการค้นหาความหมายของความตายที่นำไปสู่การสร้างความหมาย และขับเคลื่อนสาระของการดำรงอยู่ผ่านตัวตนมนุษย์ในฐานะ “สิ่งที่มีเจตจำนง” โดยแบ่งสาระสำคัญออกเป็น 2 ประเด็น ดังนี้:

1. การกลับไปสำรวจเพื่อการรับรู้ตนเอง (self-consciousness)
2. การทบทวนอัตวิสัยของมนุษย์จากการดำรงอยู่

เพื่อหา “สาระ” (สร้างความหมายในการดำรงอยู่) เป็นประเด็นในการกำหนดแนวคิดเพื่อการสร้างปฏิสัมพันธ์ของตัวบท (วรรณกรรม นาฏกรรม การเคลื่อนไหว แสง เสียง ดนตรี พื้นที่ วัสดุสำเร็จรูป) ที่อยู่ร่วมพื้นที่และเวลา เพื่อสร้างประสบการณ์รับรู้ความหมายของชีวิตผ่านตัวตนที่สัมพันธ์กับสภาวะความตายและความไร้หมาย ภายใต้เนื้อหาของการแสดงซึ่งตั้งคำถามต่อ “มโนทัศน์ของความสัมพันธ์แบบ” สร้างร่องรอยของการกระบวนการสำรวจ “ตัวตน” จากความพยายามที่จะเข้าใจการเป็น “คนในอุดมคติ” (Ideal Self)⁷ ที่เกิดจากการตระหนักรู้การเห็นถึง “ตัวตน”

6. Erving Goffman, *The Presentation of Self in Everyday Life* (New York: Doubleday Dell, 1959).

7. Carl Rogers, *On Becoming a Person: a Therapist's View of Psychotherapy* (Boston: Houghton Mifflin Company, 1961).

โดยการ “เปิดเผย” และ “ปกปิด” สู่การตระหนักถึงความหมายของการดำรงอยู่ระหว่างการเผชิญหน้ากับสภาวะจำลองของการดำรงอยู่ที่ถูกกำกับด้วยความหมาย “สาระ”

จากการทดลองโดยใช้กระบวนการแลกเปลี่ยนทัศนคติและสื่อสารกับกลุ่มนักแสดง (Performer) สู่การเปิดพื้นที่อิสระให้กับนักแสดงในการตีความ “ความสมบูรณ์แบบ” ผ่านร่องรอยความคิดทั้งในแงุ่มที่เป็นเฉพาะของนักแสดงและแนวคิดในเชิงปรัชญาที่ซับซ้อนอยู่ในการแสดงออกทางศิลปะ เช่นสุนทรียะของความเป็นมนุษย์ในแนวคิดแบบ Italian Renaissance ในภาพวาด Vitruvian Man ของดา วินชี ที่ซุกซ่อนมุมมองวิธีคิดต่อสถานะแห่งความเป็นมนุษย์ในความพยายามศึกษาอุดมคติของร่างกายมนุษย์ที่สมบูรณ์เชื่อมโยงกับพระผู้เป็นเจ้าผ่านวิธีการคิดทางการวิพากษ์เชิงการแพทย์ สู่การตั้งคำถามต่อความเป็นมนุษย์ทั้งที่ถูกกำหนดโดยพระผู้เป็นเจ้าและถูกกำหนดโดยมนุษย์เอง หรือแม้กระทั่ง งานประติมากรรมรูป David ของ ไมเคิลแองเจโล ที่ได้รับการยอมรับว่าเป็นสัญลักษณ์แห่งความงามของพลังกำลังและความหนุ่มสาวของมนุษย์ เป็นการสะท้อนถึงช่วงเวลา “วัยหนุ่มสาว” แห่งความสมบูรณ์แบบผ่านตัวตนทางกายภาพ ซึ่งทั้งหมดนั้นคือร่องรอยทางความคิดที่ถูกใช้เพื่ออ้างถึง ความสมบูรณ์แบบในแงุ่มต่างๆ ผ่านการตีความ สู่การค้นหาภาพแทนทางความคิด ด้วยการหยาบคาย ท่าทาง (posture) ที่ปรากฏในงานศิลปะที่ว่าด้วยความสมบูรณ์แบบผ่านร่างกายมนุษย์ เพื่อสร้างส่วนต่อขยายทางความคิดสู่การสื่อสารในงาน

ทั้งหมดจึงเป็นร่องรอยของการบวนการของการ ทบทวน ตัวตนมนุษย์ ผ่านแนวคิดของความสมบูรณ์แบบที่แบบรับความหมายของการสื่อสาร สู่ข้อสังเกตของการเปลี่ยนแปลงมโนทัศน์ในความสมบูรณ์แบบของตัวตนมนุษย์ที่ไม่เสถียรซึ่งแทรกอยู่ระหว่างการสำรวจสภาวะความตาย ที่เทียบสะท้อนถึงการค้นหาความหมายของการดำรงอยู่ผ่านท่าทีของการใคร่ครวญถึง ชีวิตที่ไร้หมาย



ภาพที่ 3 : FRAG [MENT]. BACC (2020). Good thank Associations
การหยาบคายท่าทาง (posture) ในงานประติมากรรมรูปมนุษย์เพื่อสื่อสารความสมบูรณ์แบบ
ที่มา : ญัฐวัฒน์ สิทธิ

จากการแสดงพบว่า การหยิบยืมรูปแบบของการทำงานของศิลปินกลุ่ม ฟลักซุส (FLUXUS) ที่ประกอบไปด้วยการรวมตัวกันของตัวบททางศิลปะที่หลากหลาย อาทิ วรรณกรรมจากบทราฟิง การแสดงจากการเคลื่อนไหวของนักแสดง ดนตรี ศิลปะและงานสถาปัตยกรรมในการติดตั้งจัดวางที่ปรากฏให้เห็นในนิเวศของการสื่อแสดง เป็นสิ่งที่ช่วยลบเลือนเส้นแบ่งของการให้ความสำคัญ หรือฝากความหมายของการสื่อแสดงไว้กับตัวบทใดตัวบทหนึ่งที่เป็นเฉพาะ การแตกตัวบทให้สามารถสร้างปฏิสัมพันธ์กันระหว่างการแสดงที่ทำให้เกิดสัมพันธ์บทในการตีความ คือหนึ่งในกลวิธีทางศิลปะที่สร้างส่วนต่อขยายทางความคิดในงานให้เป็นปลายเปิดซึ่งสัมพันธ์กับ กระบวนการของการตีความจากแนวคิดที่เป็นนามธรรม จำเป็นต้องทำงานผ่านระบบของสัญลักษณ์ ที่ปรากฏอยู่ในความคิดของมนุษย์ ซึ่งมีขั้นตอนในการแสดงความหมาย 2 ระดับ คือ 1.) การตีความตามความหมายตรง (Denotation) เป็นระดับการตีความที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ระหว่าง สัญลักษณ์ (Signifier) กับสิ่งที่กล่าวถึงในความหมายที่ชัดเจนของสัญลักษณ์ (Signified) 2.) การตีความหมายโดยนัยแฝง (Connotation) เป็นการตีความหมายในระดับที่เกิดจากประสบการณ์เฉพาะของบุคคลโดยมีปัจจัยทางวัฒนธรรมเข้ามาเกี่ยวข้อง เป็นความหมายที่ถูกสร้างให้เชื่อมโยงลงไปอีกชั้นหนึ่ง ซึ่งทำหน้าที่ 2 ประการ คือ ถ่ายทอดความหมายโดยนัยแฝง และถ่ายทอดความหมายในลักษณะมายาคติ (Myths) ด้วยข้อสังเกตในการตีความตามแนวคิดสัญวิทยาและการสร้างความหมาย (Semiology and Signification)⁸ จากการค้นหาตำแหน่งของความสมบูรณ์แบบด้วยการพยายามกำหนดตัวเองให้เข้าใกล้กับภาพแทนความสมบูรณ์แบบในอุดมคติ ซึ่งสัมพันธ์กันใน “เชิงกระบวนการ” (process as a product) พบว่าในการแทนความคิดด้วยการสื่อแสดงบนพื้นที่ความสัมพันธ์ระหว่าง ภาษาท่า (Body languages) และภาษาทางศิลปะ (Art composition) ได้สร้างส่วนเชื่อมประสานของการสื่อสารสิ่งที่เป็นรูปธรรม และนามธรรมให้หลอมรวมกันกลายเป็นการสื่อแสดงสารัตถะของงานจากความหมายทั้งที่เป็นนัยตรง และนัยแฝง ดังนั้น การวิเคราะห์เนื้อหาในเชิงสัญลักษณ์ของงาน ทดลอง เปราะ: FRAG [MENT] จึงเป็นการทำงานของสัญลักษณ์ (Sign) ในการสร้างภาพแทนซึ่งสัมพันธ์กับแนวคิดเกี่ยวกับความสมบูรณ์แบบที่สะท้อนผ่านภาษาศิลปะร่วมกับโน้ตทัศน์ที่เคลื่อนไหวไปตามวิถีวัฒนธรรมของมนุษย์ซึ่งเป็นกระบวนการที่ได้มาซึ่งความหมาย (Signification) ที่แฝงอยู่ในกระบวนการประกอบสร้างตัวบททางศิลปะจากนามธรรมทางความคิดสู่ตัวบทที่เป็นรูปธรรมซึ่งเป็นตัวหมายของสิ่งที่เป็นนามธรรม ที่นำไปสู่การประกอบสร้างตัวบทใหม่ (ตัวหมายรูปธรรม) จากการตีความ ซึ่งกระบวนการทั้งหมดนั้นคือปฏิบัติการทางศิลปะ (กระบวนการแทนที่ตัวหมาย) ที่มีสถานะเป็นปลายเปิด



ภาพที่ 4 : แผนภูมิความสัมพันธ์การแทนที่ตัวบทในกระบวนการตีความ

ที่มา : ญัฐวัฒน์ สิทธิ

8. Brian Curtin, "Semiotics and Visual Representation," *The Academic Journal of the Faculty of Architecture of Chulalongkorn University* 1 (2008): 51-62.

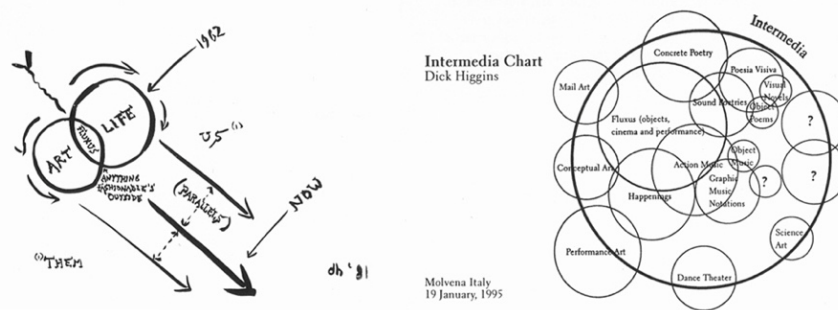
จากการทบทวนกระบวนการของการสร้างสัญลักษณ์จากการตีความตัวบทในนิเวศของความสัมพันธ์ในงานทดลองแสดงให้เห็นถึงโครงสร้างบางประการซึ่งนำไปสู่ข้อสังเกตความสัมพันธ์การแทนที่ตัวบทในกระบวนการตีความซึ่งนำมาสู่จุดเริ่มต้นของกระบวนการทางความคิดในการจัดวางตัวบทที่อยู่ในนิเวศของงานให้เกิดความสัมพันธ์เพื่อสื่อความหมายทั้งในระดับที่เป็นนัยตรงและนัยแฝง

ผลจากการทดลอง การแสดงนำไปสู่จุดเริ่มต้นของกระบวนการทางความคิด ดังนี้

- ความว่างเปล่า (Emptiness) ที่กลายเป็น พื้นที่ว่าง (Space) ซึ่งเป็นกระบวนการที่นำไปสู่ความเป็นรูปธรรมของ Landscape
- ความหมาย (Meaning) ที่กลายเป็น อุปมา (Metaphor) ซึ่งเป็นกระบวนการที่นำไปสู่ความไร้หมาย Meaninglessness
- สุนทรียะ (Aesthetic) ที่กลายเป็น แนวคิด (Conceptual) ซึ่งเป็นกระบวนการที่นำไปสู่การเล่าเรื่อง Narrative
- ตัวบท (Multiple of visualization) ที่กลายเป็นภาพแทน (Image) ซึ่งเป็นกระบวนการที่นำไปสู่ความเป็นสัมพันธ์ Inter-textuality
- สถานที่ (Site) ที่กลายเป็นสภาวะ (Non site) ซึ่งเป็นกระบวนการที่นำไปสู่ความเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในความคิด
- การปฏิบัติการ (Actual) ที่กลายเป็นภาพปรากฏ (Visual) ซึ่งเป็นกระบวนการที่นำไปสู่สื่อการแสดง Performance

จากข้อสังเกตที่พบในการทดลองข้างต้น ทั้งจากการเขียน บทราฟิ่ง การทำการแสดงเชิงทดลอง รวมถึงการทบทวนวรรณกรรม ทำให้เกิดการคลี่คลายความคิดในเรื่องสภาวะของความตายและความไร้หมาย แต่ในแง่ของการแสดง เปราะ : FRAG [MENT] นั้น ยังคงมีความหมายและความคิดที่ไม่ชัดเจน เป็นเหตุให้ต้องทบทวนวรรณกรรม รวมถึงกระบวนการสร้างสรรค์ของศิลปินเพิ่มเติม

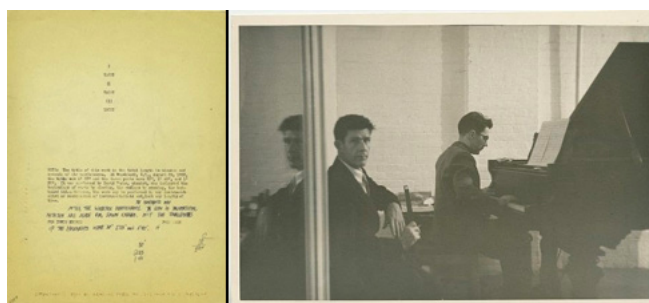
ความเคลื่อนไหวทางความคิดของกลุ่มศิลปะ และแนวคิดในการทำงานของศิลปิน



ภาพที่ 5 : Fluxus Chart, 1981 and Intermedia Chart, 1995,
courtesy of the Estate of Dick Higgins

ที่มา : “Fluxus Chart and Intermedia Chart,” Dick Higgins, Accessed in January 13,
2022, <http://georgemaciunas.com/exhibitions/fluxus-happening>.

ด้วยแนวทางในการทำงานของกลุ่มศิลปิน ฟลักซุส (FLUXUS, 1960-1970)⁹ ที่มีแนวคิดในการต่อต้านค่านิยมเดิมของศิลปะด้วยการผสมผสานสื่อและวิธีการแสดงออกทางศิลปะด้วยการรวมศาสตร์ และองค์ความรู้ในสาขาวิชาต่าง ๆ อันหลากหลายเข้าด้วยกัน และโอบรับความเลื่อนไหลเปลี่ยนแปลง (flux) ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของชีวิตไม่ว่าจะเป็นการแสดง, วรรณกรรม, ดนตรี, ทัศนศิลป์, ศิลปะการแสดงการออกแบบ, รวมถึงงานสถาปัตยกรรม โดยมีจุดมุ่งหมายในการลบเส้นแบ่งระหว่างชีวิตกับศิลปะ ด้วยการใช้วัตถุเหลือใช้ หรือแม้แต่บรรยากาศรอบตัวจากสภาพแวดล้อมอย่าง ‘เสียง’ (ambience) และกิจกรรมธรรมดาสามัญเพื่อสร้างสิ่งเร้าต่อผู้คนบนเงื่อนไขของการลบเส้นแบ่งระหว่างการแสดง ให้กลายเป็นพื้นที่ของการประกอบสร้างความหมายจากสัมพันธ์ของสิ่งทั้งหลายหลาย เป็นพื้นที่ของความวุ่นวายของการประกอบสร้างความหมายที่การแสดงได้ตั้งคำถามกับแนวคิดพื้นหลังไว้ในเรื่องการแสวงหาความสมบูรณ์แบบของมนุษย์ ผ่านแนวคิดที่เป็นนามธรรมซึ่งสัมพันธ์กับการกำหนดวิถีในการแสดงออกของ มนุษย์ที่เคลื่อนไปตามมโนทัศน์ของความสมบูรณ์แบบใน พื้นที่และเวลาต่าง ๆ



ภาพที่ 6 : Score เพลง 4'33", John Cage และ David Tudor
ที่มา : “ทำให้ฟัง !!! 4'33” เพลงที่เงียบที่สุดในโลก (?),” Beartai, บันทึกข้อมูลเมื่อ
10 มกราคม 2565, <https://www.beartai.com/lifestyle/168656>.

การพิจารณาแนวคิดของงาน 4'33"¹⁰ จากคำแถลงของ เคจที่ว่า “(4'33”) อยู่ในชีวิต และงานของผมตลอดมา ผมฟังเพลงนี้ทุกวัน ผมไม่ต้องนั่งลงแล้วเล่นดนตรีหรือ ผมแค่ฟังความสนใจไปที่มันเท่านั้น ผมรู้ว่ามันจะไม่มีวันเงียบหายไป ดนตรีไม่เคยหยุด คนเราต่างหากที่หยุดฟัง”¹¹

จึงกลายเป็นการสำรวจวิถีทางของการนิยามใหม่ (Redefine) การไม่กระทำ (Non-intentional) และปล่อยให้เราได้สัมผัสสิ่งที่เป็น อยู่ ปรากฏ ต่อโลกแห่งผัสสะด้วยสำนึกไร้หมายที่เปี่ยมไปด้วยความใส่ใจจดจ่อ (Intention/Mind fullness) ด้วยเหตุนี้ เราจึงตระหนักรู้ว่าทุกสิ่ง กระทั่งความว่างนั้น ปรากฏขึ้นระหว่างความใส่ใจและไม่ใส่ใจของเราในตำแหน่งที่เป็นประธาน

9. Hannah Higgins, *Fluxus Experience* (California: University of California Press, 2002).

10. Kyle Gann, *No Such Thing as Silence: John Cage's 4'33"* (Massachusetts: Yale University Press, 2011).

11. อติภพ ภัทรเดชไพศาล, *เสียงของอิสรภาพ John Cage กับ Experimental Music* (กรุงเทพฯ : Blacklist, 2557).



ภาพที่ 7 : The Artist is Present at MoMA (2010). Marina Abramovic
ที่มา : “PORTRAITS IN THE PRESENCE OF MARINA ABRAMOVIC,” Marco
Anelli, Accessed in January 20, 2021, [https://www.marcoanelli.com/
portraits-new-edition/](https://www.marcoanelli.com/portraits-new-edition/)

การพูดถึงพื้นที่นาฏกรรมที่อยู่บนเส้นเวลาที่เป็นปัจจุบันขณะในงานชุด The artist is present, 2012 โดย
มารีนา อบราโมวิช (Marina Abramovic) : เราจะพบข้อความที่เธอกล่าวไว้อย่างกว้าง ๆ แต่เป็นเสมือนแนวคิดใน
การให้ความหมายกับการมองโลกผ่านสำนักอย่างมีนัยยะสำคัญ “ถ้าคุณไม่สามารถเปลี่ยนสิ่งที่เกิดขึ้นในจิตสำนึก
ของคุณได้ คุณก็ไม่สามารถสร้างความเปลี่ยนแปลงที่ส่งผลถึงคนอื่นได้” จากคำกล่าวของศิลปินได้ตั้งคำถามต่อการ
ทบทวนสำนัก ระหว่างที่เป็นอยู่ (being) และที่กำลังกลายเป็น (becoming) มันนำเราไปสู่พื้นที่ระหว่างสองสภาวะ
นั้น โดยเน้นความหมายของการจัดจ่อและการสำรวจสำนึกที่มุ่งไปในสภาวะที่เป็นปัจจุบันขณะ

จากมุมมองของ เดอเลซ (Gilles Deleuze)¹² ที่ว่าด้วยเรื่องงานศิลปะคือการนำเสนอ "สัญญาณ" ที่จะผลึก
เราออกจากการรับรู้ไปสู่เงื่อนไขของการสร้างสรรค์ซึ่งเป็นส่วนต่อขยายของพื้นที่ทางความคิดของผู้วิจัยในการนำเสนอ
รูปธรรมจากนามธรรมของความไร้หมาย จากการก่อบุคคลิทธิทางความคิดที่เป็น สัญญาณ ที่จะผลึกออกไปสู่การ
เผชิญหน้าทางศิลปะที่เราถูกบังคับให้ต้องเผชิญกับสิ่งที่เราไม่สามารถระลึกถึงได้ดังที่เดอเลซเสนอว่าประสบการณ์
ทางศิลปะนั้นคือ “being of the sensible.” หรือบางสิ่งที่มองไม่เห็นแต่สามารถระลึกถึงได้ ซึ่งในที่นี้คืออุปลักษณะ
ของความตายจากเรื่องเล่าในเรื่องราวที่ไร้หมาย

แรงบันดาลใจจากการทบทวนวรรณกรรมส่งผลให้เกิดแนวความคิดในการสร้างสรรค์ดังนี้

1. Fluxus: การได้มาซึ่งโครงสร้างที่เป็นสัมพันธ์จากตัวบทที่หลากหลาย จากการหยิบยืมกระบวนการทัศนใน
การทำงานที่ควรวมเอา ศิลปะ สถาปัตยกรรม ดนตรี วรรณกรรม และการแสดง เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในองค์ประกอบ
ของการสื่อสารในงานเพื่อสลายเส้นแบ่งของสื่อศิลปะ ทำให้เห็นถึงความสัมพันธ์ในการสื่อสารจากคุณลักษณะที่หลากหลาย
ของตัวบทซึ่งสร้างส่วนต่อขยายในการรับรู้ที่สัมพันธ์กันได้อย่างมีนัยยะสำคัญต่อการตีความทั้งในท่าทีที่คล้อย
ตามและขัดแย้ง ทำให้เกิดพื้นที่ปลายเปิดที่ก่อรวมความคิดของผู้ชมด้วยตัวบทในแต่ละส่วนนั้นล้วนมีองค์ประกอบ
ในการสื่อแสดงที่ต่างกันและทับซ้อนกันในที่

2. Cage: การนิยามใหม่ที่ปรากฏในการนิยามความ ว่าง ในงาน 4'33 โดยข้อสังเกตที่แฝงอยู่ในการนิยาม
ใหม่คือการเคลื่อนไหว หรือยับยั้งความสนใจจากสิ่งหนึ่งไปยังอีกสิ่งหนึ่งซึ่งทำให้ผู้วิจัยสามารถเห็นถึงความเปลี่ยนแปลง
ทางความคิดในขณะที่เปลี่ยนแปลงความสนใจเช่น จากการเปลี่ยนความสนใจจากการฟังเสียงเป็นการกลับมาใส่ใจวิธี
การฟัง ทำให้การได้ยินนั้นมีท่าทีที่เปลี่ยนไปซึ่งส่งผลต่อการตีความอย่างมีนัยยะสำคัญ เช่นนั้น การวางตัวบทที่หลากหลาย

12. Ronald Bogue, *Deleuze on Music, Painting, and the Arts* (New York: Routledge, 2003).

หลายที่มีคุณลักษณะทางกายภาพที่ต่างกัน (เสียง การเคลื่อนไหว แสง) ไว้ร่วมกันเป็นการเปิดพื้นที่ของรับรู้ในมิติที่หลากหลาย ทำให้เกิดนิเวศของการรับรู้ที่ไม่เสถียรกลายเป็นพื้นที่ปลายเปิดของการจดจ่อใส่ใจซึ่งส่งผลต่อการรับรู้และกระบวนการตีความ

3. Marina: การให้ความสำคัญกับสถานะที่เป็นปัจจุบันขณะและสัจฐานของความไม่เป็นวัตถุ หรืออีกนัยหนึ่ง การที่ในงานทดลองมีตัวบทที่หลากหลายซึ่งมีลักษณะทางกายภาพเป็นวัตถุ (รูปธรรม) ที่จับต้องได้ก็ตาม แต่ด้วยเนื้อหาสาระของงานมุ่งเน้นที่จะนำเสนอกระบวนการซึ่งเคลื่อนไปบนเงื่อนไขของเวลาที่เป็น ปัจจุบัน การรื้อสร้างความหมายจากรูปรอยทรงจำเพื่อสร้างความทรงจำปัจจุบัน (Present memory) ในช่วงของการรับรู้ที่เป็น ที่นี่ในปัจจุบัน (Here & Now) จึงเป็นคุณลักษณะพื้นฐานในงานซึ่งสัมพันธ์กับการสร้างการรับรู้ในงานที่ต้องอาศัย การทำงานขั้นสูงของสมอง (cognitive functions) ซึ่งในเบื้องต้นคือ ความจำ (memory) ภาษา (language) การรับรู้ระยะและทิศทาง (visuospatial) การทำกิจกรรมที่มีขั้นตอน (praxis) การมีสมาธิในการทำกิจกรรมที่ซับซ้อน (attention) ซึ่งสัมพันธ์กับตัวบทที่ใช้สื่อแสดงความหมายในงาน

4. Deleuze: การสร้าง สัญญาณ ที่หลักออกสู่การเผชิญหน้าทางศิลปะที่เราถูกบังคับให้ต้องเผชิญกับสิ่งที่เราไม่สามารถระลึกถึงได้ “Being of the Sensible.” หรือบางสิ่งที่มองไม่เห็น ด้วยจุดมุ่งหมายของงานทดลองต้องการนำเสนอถึง ความสมบูรณ์แบบ ซึ่งเป็นมโนทัศน์ที่ไม่มีภาพแทน “ความหมาย” การมีอยู่ของความสมบูรณ์แบบจึงกลายเป็นสิ่งที่จำเป็นต้องถูกกำหนดจากนิยามของการสร้างภาพแทนจากสิ่งที่เป็นนามธรรม (ที่เป็นเสมือนต้นแบบทางความคิด) ให้กลายเป็นรูปธรรม (รูปแบบที่ปรากฏ) ซึ่งเป็นเพียงองค์ประกอบในการสร้าง สัญญาณ ที่ทำให้ผู้ชมต้องเผชิญหน้ากับการถูกก่อกวน ความรู้สึก หรือแม้กระทั่งความนึกคิดให้สามารถระลึกหรือตระหนักถึงสิ่งที่ไม่สามารถรับรู้ได้โดยตรงซึ่งสัมพันธ์กับสถานะความตายสู่ความไร้หมาย

ซึ่งทั้งหมดนั้นกลายเป็นร่องรอยของการสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติม เพื่อสร้างสัจฐานของแนวคิดที่ว่าด้วยสถานะความตายสู่ความไร้หมาย ซึ่งเป็นสถานะที่คาบเกี่ยวระหว่างความเป็นรูปธรรมและนามธรรม และการเติมใส่ความหมายให้กับการดำรงอยู่จากจุดเริ่มต้นของการค้นหาความหมายของความตายที่นำไปสู่ข้อสังเกตถึง ชีวิตที่ไร้แก่นสาร (Absurdity) ซึ่งแสดงให้เห็นถึงสถานะ ไร้หมายที่ซับซ้อนอยู่ในกระบวนการ ค้นหาและเติมใส่ความหมายที่กลายเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์งาน PERFORMANCE ART ในงานวิทยานิพนธ์ลำดับต่อไป

สรุป : กระบวนการวิจัยสู่งานสร้างสรรค์

จากประสบการณ์ของการสูญเสียบุคคลอันเป็นที่รักสู่การเผชิญสภาวะ Existential Crisis ซึ่งนำไปสู่การตั้งคำถามต่อความตาย จากการทำความเข้าใจตัวตนด้วยการเขียนบทราฟิ๊งที่ทำให้เห็นถึงพื้นที่ปฏิบัติการเชิงสัมพันธ์ แสดงสภาวะของอารมณ์ความรู้สึก ณ ช่วงที่เป็นเฉพาะ ตลอดจนการทบทวนวรรณกรรมที่นำไปสู่ความเข้าใจในความสัมพันธ์ระหว่าง ตัวตน ความตาย ความว่าง ความไร้หมาย ที่เป็นสิ่งสัมพันธ์กันตลอดจนการสร้างสรรค์งานสื่อแสดงเชิงทดลองอันเป็นมูลฐานหนึ่ง

ทำให้เห็นว่าการเคลื่อนไปของความคิดจากการตั้งคำถามต่อสภาวะความตายที่นำไปสู่การสำรวจตัวตนกับการสร้างความเข้าใจความไร้หมาย ผ่านกระบวนการการวิจัยเพื่อนำไปสู่กรอบความคิด และแนวทางในการจัดการผลงานสร้างสรรค์ที่แสดงถึงความไร้หมายในรูปของของ ความ ‘ว่าง’ ซึ่งเป็นทั้งสถานะ และสภาวะ จากตำแหน่งที่ไร้ภาพแทน (non-representation) ทำให้ความ ‘ว่าง’ สื่อสารถึงความไร้หมาย

ปรารถนาไร้ตัวตน จึงเป็นการนำเสนอแนวคิดที่ว่าด้วยความ “ไร้หมาย” ที่ยากต่อการอธิบาย เนื่องด้วยเป็นสภาวะนามธรรมที่ไม่มีภาษาหรือภาพแทนรองรับ จึงจำต้องอาศัยการอ้างจากความสัมพันธ์ที่ปรากฏเป็นรูปธรรมซึ่งสามารถสื่อสารความ “ไร้หมาย” ให้ปรากฏผ่านสัมพันธ์บท (intertext) ของการสื่อแสดงในฐานะของการมีชีวิต สู่ผลงานสร้างสรรค์ ศิลปะสื่อการแสดง : ปรารถนาไร้ตัวตน (PERFORMANCE ART : IMPERSONAL DESIRES)

ข้อเสนอแนะ

จากกระบวนการการทำงานของผู้วิจัย เห็นว่า การถอดองค์ความรู้ที่อยู่ในงานทดลองเป็นส่วนสำคัญหนึ่งที่สามารถพัฒนาไปสู่แนวคิดที่สัมพันธ์กับงานวิจัยได้อย่างมีนัยยะสำคัญทั้งในแง่ของการวิเคราะห์และการสังเคราะห์กระบวนการที่นำมาซึ่งความเข้าใจในแนวคิดและสร้างส่วนต่อขยายของกระบวนการในการทำงานขั้นต่อไปได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

บรรณานุกรม

- Albertazzi, Liliana. "Edmund Husserl (1859–1938)." In *The School of Franz Brentano. Nijhoff International Philosophy Series*, vol 52, 175-206. Dordrecht: Springer, 1996.
- Attig, Thomas. "Relearning the world: Making and finding meanings." In *Meaning reconstruction & the experience of loss*, 33-53. Washington: American Psychological Association, 2001.
- Blanchot, Maurice. *The Space of Literature*. Translated by Ann Smock. Lincoln: University of Nebraska Press, 1982.
- Bogue, Ronald. *Deleuze on Music, Painting, and the Arts*. New York: Routledge, 2003.
- Curtin, Brian. "Semiotics and Visual Representation." *The Academic Journal of the Faculty of Architecture of Chulalongkorn University* 1 (2008): 51-62.
- Duangwises, Narupon. "Ontology. (Object-oriented ontology), concepts, anthropological theories." <https://www.sac.or.th/portal/th/article/detail/287>.
- นฤพนธ์ ต้วงวิเศษ. "ภววิทยาวัตถุ (Object-oriented ontology), แนวคิด ทฤษฎีมานุษยวิทยา." <https://www.sac.or.th/portal/th/article/detail/287>.
- Gann, Kyle. *No Such Thing as Silence: John Cage's 4'33"*. Massachusetts: Yale University Press, 2011.
- Goffman, Erving. *The Presentation of Self in Everyday Life*. New York: Doubleday Dell, 1959.
- Higgins, Hannah. *Fluxus Experience*. California: University of California Press, 2002.
- Lavoie, Marc E., Roth, Robert M., & Guay, Stéphane. "Posttraumatic stress disorder." In *The neuropsychology of psychopathology*, 287-306. New York: Springer Publishing Company, 2013.
- Obrist, Hans Ulrich. *Ways of Curating*. London: Allen Lane, 2014.

Phattaradetpaisarn, Atiphop. *The sound of independence, John Cage and Experimental Music*.

Bangkok: Blacklist, 2014.

อติภาพ ภัทรเดชไพศาล. *เสียงของอิสระภาพ John Cage กับ Experimental Music*. กรุงเทพฯ : Blacklist, 2557.

Rachman, S. "Emotional processing, with special reference to post-traumatic stress disorder."

International Review of Psychiatry 13, no. 3 (2001): 164-171.

Rogers, Carl. *On Becoming a Person: a Therapist's View of Psychotherapy*. Boston: Houghton Mifflin Company, 1961.

Sartre, Jean-Paul. *No Exit (Huis clos)*. Translated by Paul Bowles. London: Samuel French, 2010.

สังคีตสร้างสรรค์จากทำนองเห่เรือในวัฒนธรรมไทย THAI COMPOSITIONS WITH THE CULTURAL-MELODIC ASPECT OF THE HAE RUA

ศิริลักษณ์ ฉลองธรรม* SIRILAK CHALONGTHAM*
ดุษฎี มีป้อม** DUSSADEE MEEPOM**
สุพรรณิ เหลือบุญชู*** SUPUNNEE LEUABOONSHOO ***

บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่องสังคีตสร้างสรรค์จากทำนองเห่เรือในวัฒนธรรมไทย มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรค์บทเพลงจากทำนองเห่เรือในวัฒนธรรมไทย โดยใช้วิธีวิจัยเชิงคุณภาพด้วยการศึกษาเอกสาร ข้อมูลสถิติ และการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านดนตรีไทย ด้านการเห่เรือ และด้านภาษาไทย

ผลการศึกษาพบว่า ทำนองเห่เรือในกระบวนพยุหยาตราทางชลมารค มี 4 ทำนอง คือ ทำนองเกริ่นเห่ ทำนองซำละวะเห่ ทำนองมูลเห่ และทำนองสวะเห่ ซึ่งแต่ละทำนองมีการใช้ลูกคอและใช้กลวิธีที่ใช้ในการขับร้องเพลงไทยสอดแทรกอยู่ด้วย เช่น การครั่นเสียง การปรีบ การเอื้อนเสียง โปรยเสียง การใช้เสียงนาสิก ผู้วิจัยได้นำกระบวนทำนองและกลุ่มเสียงของทำนองเห่เรือมาสร้างสรรค์เพลงใหม่ จำนวน 1 ชุด คือ เพลงชุดทศราชามหาจักรีวงศ์ ประกอบด้วยเพลงจำนวน 4 เพลง ได้แก่ เพลงพิชชาติปารมย์ เพลงหงสยาตร เพลงพวยภูษงค์ และเพลงธราธารภิมย์ ผู้วิจัยได้ประพันธ์บทร้องขึ้นใหม่ในลักษณะของกาพย์เห่เรือ ประกอบด้วยโคลงสี่สุภาพจำนวน 1 บท และกาพย์ยานี 11 จำนวน 10 บท ที่กล่าวถึงพระราชกรณียกิจของพระบาทสมเด็จพระวชิรเกล้าเจ้าอยู่หัวที่ทรงดูแลเหล่าพสกนิกรไทยโดยผู้วิจัยถ่ายทอดผ่านการสร้างสรรค์บทเพลงให้ผู้ฟังเกิดความจงรักภักดีต่อพระมหากษัตริย์ซึ่งเป็นค่านิยมของคนไทยมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ซึ่งมีเนื้อหา 4 ช่วง ได้แก่ ช่วงที่ 1 วชิรเกล้าเจ้าจอมราชา ช่วงที่ 2 ปวงประชาร่วมยินดี ช่วงที่ 3 ใต้ร่มพระบารมี และช่วงที่ 4 จักรีวงศ์ทรงพระเจริญ ในการประพันธ์ทำนองเพลงผู้วิจัยได้นำทำนองเห่มาสร้างสรรค์เป็นทำนองหลักในเที่ยวแรก จากนั้นจึงประพันธ์เป็นทางเปลี่ยนอีก 3 เที่ยว ได้แก่ ทางกรอ ทางพื้น และทางลูกล่อลูกขัด ทำให้ครบถ้วนตามลักษณะสำนวนของทำนองเพลงไทย และประพันธ์ทางร้องตามทำนองเที่ยวหลักโดยกำหนดให้บรรเลงเคล้าไปกับทำนองดนตรี

คำสำคัญ : สังคีตสร้างสรรค์/ ทำนองเห่เรือ/ การสร้างสรรค์บทเพลง

*นักศึกษาลัทธิสุตรศิลปดุฎีบัณฑิต สาขาวิชาดุริยางคศิลป์ คณะศิลปนาฎดุริยางค์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์, helppon@gmail.com.

*PhD Student, Doctor of Fine Arts Program in Music Graduate School, Faculty of Music and Drama, Bunditpatnasilpa Institute, helppon@gmail.com.

**ผู้ช่วยศาสตราจารย์ คณะศิลปนาฎดุริยางค์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์, dusmeepom@gmail.com.

**Asst. Prof., Faculty of Music and Drama, Bunditpatnasilpa Institute, dusmeepom@gmail.com.

***รองศาสตราจารย์, คณะศิลปนาฎดุริยางค์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์, supunneel@yahoo.com.

***Assoc. Prof., Faculty of Music and Drama, Bunditpatnasilpa Institute, supunneel@yahoo.com.

Received 24/03/2566, Revised 25/04/2566, Accepted 27/04/2566

Abstract

The Research on Thai Compositions with the Cultural-Melodic Aspect of the Hae Rua aims to compose a song from the melody of the He Rua in Thai culture. This research uses a qualitative method research involves collecting and analyzing documents, video data, and interviewing experts in Thai music, the He Rua, and Thai language aspects.

The study found that there are 4 melodies of the He Rua in the Royal Barge Procession, namely, Klernhe, Sharlawaha, Mulhe, and Sawahe melody. Each melody uses a tremolo and a technique of Thai song singing inserted, such as making Kran, Prip, Euan, Proi sounds and using the nasal sound. Researcher has taken the He Rua melodic characteristics to create the new composition, called the Tosarachamahachakriwong suites. It consists of 4 songs, namely, Thikachatpraram, Hongsayatra, Puayphuchong, and Tharatharnphirom. The researcher's song has been composed in the form of Kaphaerua poem. It consists of 1 verse of the Klong Sisupapa poem and 10 chapters of the Kapayani 11 with contents of observing the royal prestige and saying about the royal duties of King Vajiralongkorn in taking care of the Thai people. The researcher conveys those contents through the song to make the readers loyal to the King, which is the value of the Thai people from the past to the present. There are 4 ranges of content including Episode1, Wachiraklaochaochomracha, Phase 2, the people join in the joy, Phase 3, under the royal patronage, and Phase 4, Long live the Chakri monarchy. In composing a melody, the researcher has brought the melody of He to create a song on the first version. After that, another three versions for a changing way, namely, Thang Kraw, Thang Phaun, and Thang LooklorLookkhad, have been completely composed according to the characteristics of the Thai melody. Thang Rong has also been composed according to the first version melody and set to play along with to music.

Keywords: Thai Compositions/ Melodic Aspect of the Hae Rua/ the creative compositions

บทนำ

สังคมไทยในสมัยโบราณ นิยมตั้งถิ่นฐานบริเวณริมแม่น้ำเพื่อให้เกิดความสะดวกต่อการใช้น้ำในการอุปโภค บริโภค ทำให้การเดินทางทางน้ำเป็นวิธีหนึ่งในการคมนาคมที่สำคัญ และด้วยการที่จะต้องโดยสารทางเรือเป็นระยะ เวลานาน ๆ จึงเกิดกิจกรรมการเห่เรือเพื่อต้องการให้ผู้เดินทางเกิดความเพลิดเพลิน ทั้งยังเป็นการให้จังหวะฝีพาย เพื่อความสนุกสนานในการเดินทางยิ่งขึ้น การเห่เรือมี 2 ลักษณะ ได้แก่ การเห่เรือเล่น และการเห่เรือหลวง แต่ในปัจจุบันการเดินทางทางน้ำได้เปลี่ยนรูปแบบไปจากเดิม การเห่เรือเล่นระหว่างการเดินทางจึงเลือนหายจากวิถีชีวิต ของชาวไทยไปคงไว้แต่การเห่เรือหลวง คือ การเห่เรือในงานพระราชพิธี ทำนองในการเห่เรือในกระบวนเรือพระราช พิธีพยุหยาตราทางชลมารค แบ่งออกเป็น 4 ทำนอง คือ เกริ่นเห่ ซ้ำลวะเห่ มุลละเห่ และสวะเห่ ซึ่งทำนองเกริ่นเห่ เป็นการเห่ตามบทเกริ่นในโคลงสี่สุภาพที่มักเรียกว่า เกริ่นโคลง เพื่อเป็นการให้สัญญาณเตือนฝีพายให้อยู่ในท่าเตรียม พร้อม เมื่อจบเกริ่นโคลง จึงให้ทำนองซ้ำลวะเห่ หรือเห่ซ้ำ เป็นทำนองที่มีจังหวะซ้ำ มีท่วงทำนองไพเราะ เป็นการให้ สัญญาณเริ่มต้นเคลื่อนเรือในกระบวนทุกลำไปพร้อม ๆ กันอย่างช้า ๆ บทเห่นี้ขึ้นต้นว่า “เห่เอ๋ย แล้วจึงให้ทำนองมุลละ เห่ หรือเห่เร็ว เป็นทำนองที่มีจังหวะเร็วขึ้น ลูกคู่จะรับคำว่า “ชะ ฮ้าไอ้” และต่อท้ายบทว่า “เฮ้ เฮ เฮ เฮ... เห่ เฮ” เมื่อ ใกล้ถึงที่หมายพนักงานเห่จะเห่ทำนองสวะเห่ บทเห่ทำนองนี้ขึ้นต้นว่า ซ้ำแลเรือ ลูกคู่รับ เฮ เฮ เฮ เฮ ไอ้ เฮ ไอ้ วรรค สุดท้ายจบว่า “ศรีชัยแก้วพ่อเอ๋ย” ลูกคู่รับ “ชัยแก้วพ่ออา” เรือพระที่นั่งก็จะเข้าเทียบท่าพอดี และสิ้นสุดการเห่เรือ

กาพย์เห่เรือเป็นวรรณกรรมที่มีจุดมุ่งหมายในการให้ความเพลิดเพลินระหว่างการเดินทางทางน้ำมาแต่เดิม เนื้อหาของกาพย์เห่เรือจะเป็นการชมธรรมชาติหรือสิ่งที่เพลิดเพลินใจของกวีในการเดินทาง เช่น การชมนก การชมเรือ การชมปลา การชมเครื่องควหาวน เมื่อกาพย์เห่เรือถูกนำมาใช้เป็นบทเห่เรือในกระบวนพยุหยาตราทางชลมารค จึง ทำให้เนื้อหาของกาพย์เห่เรือเปลี่ยนไปตามลักษณะการนำไปใช้ในโอกาสที่แตกต่างกันไป กาพย์เห่เรือจึงสะท้อนภาพ ต่าง ๆ ของสังคมไทยในอดีต ได้แก่ ด้านความเป็นอยู่ ประเพณี ค่านิยม การศึกษา ศาสนา การปกครอง เศรษฐกิจ และวัฒนธรรม

ปัจจุบันทำนองเห่เรือและกาพย์เห่เรือยังคงเป็นที่รู้จักและได้รับการถ่ายทอดเฉพาะกลุ่มเท่านั้น ด้วยลักษณะ การใช้คำที่มีความสละสลวย ไพเราะเปี่ยมไปด้วยคุณค่าทางด้านวรรณศิลป์ และทำนองที่มีลักษณะเฉพาะ โอกาสที่ ใช้ก็มีอยู่จำกัด ทำให้คนส่วนใหญ่ไม่สามารถเข้าถึงอรรถรส และในที่สุดจะคงเหลือเฉพาะในกระบวนเรือพระราชพิธี พยุหยาตราทางชลมารค จากความสำคัญดังกล่าวผู้วิจัยจึงสนใจที่จะสร้างสรรค์เพลงไทยโดยนำทำนองเห่เรือและกาพย์ เห่เรือมาสร้างสรรค์โดยใช้ความรู้ความสามารถในเรื่องของการประพันธ์เพลงไทยโดยประพันธ์บทร้อง ทางร้องและทาง บรรเลง และการนำเสนอเพลงไทยด้วยวงดนตรีที่ผู้วิจัยประสมขึ้น ผู้วิจัยมีความเชื่อมั่นว่า ผลที่ได้รับจากการวิจัยครั้งนี้ จะเป็นการพัฒนาองค์ความรู้ด้านดนตรีไทยที่สร้างคุณค่าในมิติของการสร้างสรรค์ดนตรีอย่างเป็นรูปธรรม นอกจากนี้ ข้อมูลและองค์ความรู้ที่ได้รับจากการวิจัยครั้งนี้ยังเป็นประโยชน์โดยตรงต่อระบบการศึกษาดนตรีไทยของชาติ

วัตถุประสงค์ในการวิจัย

เพื่อสร้างสรรค์บทเพลงจากทำนองเห่เรือในวัฒนธรรมไทย

วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยได้กำหนดวิธีการดำเนินการวิจัยไว้ดังนี้

- 1) เก็บรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับทำนองเห่ และกาพย์เห่เรือในวัฒนธรรมไทย จากเอกสาร ตำรา

งานวิจัย ข้อมูลอ้างอิงอื่น ๆ และข้อมูลภาคสนาม

- ข้อมูลจากเอกสารและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในด้านต่าง ๆ ได้แก่ ภาพยนตร์ที่ปรากฏในวัฒนธรรมไทย ผู้ประพันธ์ภาพยนตร์ ลักษณะคำประพันธ์ภาพยนตร์ ทำนองเห่ ปรากฏการณ์ที่พบจากภาพยนตร์ ลักษณะทำนอง โดยผู้วิจัยนำมารวบรวม วิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูลในประเด็นที่มีความสัมพันธ์กับงานวิจัย ที่นำไปสู่การศึกษาในรายละเอียดเชิงลึกที่เกี่ยวข้องกับทำนองเห่เรือจากภาพยนตร์ในวัฒนธรรมไทย

- ข้อมูลภาคสนาม การเก็บข้อมูลภาคสนาม เป็นข้อมูลหลักในการทำวิจัยในครั้งนี้ โดยผู้วิจัยแจ้งผู้ให้ข้อมูลทุกคนทราบวัตถุประสงค์ของผู้วิจัยและเพื่อให้ผู้วิจัยสามารถเก็บข้อมูลได้ตามระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้แบบสัมภาษณ์ที่มีโครงสร้างที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพเก็บรวบรวมข้อมูล มีรายละเอียด ดังนี้

การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในการทำหนังเรือพระราชพิธี ได้แก่

1. พลเรือตรี มงคล แสงสว่าง ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (คีตศิลป์) ประจำปีพุทธศักราช 2543
2. นาวาตรี ญัฐวิทย์ อร่ามเกลื้อ ข้าราชการบำนาญ สังกัดกองทัพเรือ พนักงานเห่เรือในกระบวนพยุหยาตราทางชลมารคในพระราชพิธีบรมราชาภิเษก พุทธศักราช 2562

3. นายสมชาย ทับพร ตำแหน่ง ผู้เชี่ยวชาญด้านคีตศิลป์ไทย สำนักการสังคีต กรมศิลปากร
การสัมภาษณ์ผู้มีความรู้และประสบการณ์ในการทำหนังเรือในกระบวนพยุหยาตราทางชลมารค ได้แก่

1. นายอุทัย ปานประยูร ผู้เชี่ยวชาญด้านดนตรีไทย สำนักการสังคีต กรมศิลปากร
2. นายبيب คงลายทอง ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (ดนตรีไทย) พ.ศ. 2563 ผู้เชี่ยวชาญด้านดนตรีไทย สำนักการสังคีต กรมศิลปากร

การสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านภาษาไทย (วรรณศิลป์)

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ยุพา ประเสริฐยิ่ง ตำแหน่งผู้ทรงคุณวุฒิ ด้านภาษาไทย คณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

2. ดร.ไชโย นิธิอุบัติ อาจารย์ภาษาไทย ภาควิชาการศึกษา คณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
การสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการประพันธ์เพลงไทยและทางร้อง

1. นายไชยยะ ทางมีศรี ผู้เชี่ยวชาญดนตรีไทย ข้าราชการบำนาญสำนักการสังคีต
 2. ดร.สิริชัยชาญ พักจำรูญ ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (ดนตรีไทย) พ.ศ. 2557
 3. นางวัฒนา โกศินานนท์ ผู้เชี่ยวชาญด้านคีตศิลป์ไทย สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
- 2) ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับทำนองเห่เรือในกระบวนพยุหยาตราทางชลมารคในพระราชพิธีบรมราชาภิเษก พุทธศักราช 2562 และภาพยนตร์ที่ใช้ในการทำหนังเรือ

3) สร้างสรรค์เพลงจากทำนองเห่เรือในวัฒนธรรมไทยโดยใช้วิธีการวิจัยสร้างสรรค์ศิลป์ (Research and Creative Art) ตามแนวทางของรองศาสตราจารย์ ดร.ณรงค์ชัย ปีกุรักษ์ต์ และตรวจสอบความเหมาะสมของบทร้องและทำนองเพลงโดยผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่

1. ดร.สิริชัยชาญ พักจำรูญ ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (ดนตรีไทย) พ.ศ. 2557

2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ยุพา ประเสริฐยิ่ง ตำแหน่งผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาษาไทย
สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
3. นายสมชาย ทับพร ตำแหน่ง ผู้เชี่ยวชาญด้านคีตศิลป์ไทย
สำนักการสังคีต กรมศิลปากร

4) นำเสนอผลงานสร้างสรรค์บทเพลงชุดทศราชมหาจักรีวงศ์ ประกอบด้วยเพลงที่ขชาติปารามณ์ เพลงหงสยาดร เพลงพวยภูซังค์ และเพลงธราธรรมาภิรมย์

ผลการวิจัย

ในการสร้างสรรค์บทเพลงจากทำนองเห่เรือในวัฒนธรรมไทย ผู้วิจัยมีแนวคิดในการสร้างสรรค์ วิธีการสร้างสรรค์และการบรรเลงเพลงที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ ดังนี้

จากกาพย์เห่เรือที่ผู้วิจัยประพันธ์ไว้ซึ่งประกอบด้วยโคลงสี่สุภาพที่กล่าวถึง พระรัตนตรัย และสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่คุ้มครองปวงชนชาวไทย พระมหากษัตริย์คุณของพระมหากษัตริย์ที่มีต่อประชาชนทำให้พสกนิกรอยู่เย็นเป็นสุข และต่อกาพย์ยานี 11 ที่เป็นการชมพระบารมีที่อธิบายพระกรณียกิจของพระบาทสมเด็จพระวชิรเกล้าเจ้าอยู่หัวที่ทรงดูแลเหล่าพสกนิกรชาวไทย ผู้วิจัยจึงนำมาใช้เป็นบทร้องเพลงชุดทศราชมหาจักรีวงศ์ ซึ่งแบ่งการนำเสนอเพลงชุดทศราชมหาจักรีวงศ์เป็น 4 ช่วง ได้แก่ ช่วงที่ 1 วชิรเกล้าเจ้าจอมราชา ช่วงที่ 2 ปวงประชาร่วมรักดี ช่วงที่ 3 ใต้ร่มพระบารมี และช่วงที่ 4 จักรีวงศ์ทรงพระเจริญ

ในการสร้างสรรค์บทร้องจากทำนองเห่เรือของวัฒนธรรมไทย ผู้วิจัยมีแนวคิดในการกล่าวถึงพระราชกรณียกิจและพระเมตตาของพระมหากษัตริย์ของประเทศไทยรัชกาลที่ 10 ที่มีต่อพสกนิกรไทย จึงได้นำลักษณะสำนวนการประพันธ์ของกวีที่ผู้วิจัยศึกษา จำนวน 6 ท่าน มาใช้เป็นแนวทางในการประพันธ์บทร้อง ได้แก่ บทเห่ชมพระบารมีพระนิพนธ์ในพระราชวรพงศ์เธอ กรมหมื่นพิทยาลงกรณ์ บทเห่ขอพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดช บทประพันธ์ของนายหริด เรืองฤทธิ์ บทเห่สดุดีพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดช บทประพันธ์ของนายมนตรี ตราโมท บทเห่สดุดีพระบรมราชจักรีวงศ์บทประพันธ์ของนายเสรี หวังในธรรม บทเห่สดุดีพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราชบทประพันธ์ของนายภิญโญ ศรีจำลอง บทเห่สรรเสริญพระบารมีบทประพันธ์ของนาวาเอกทองย้อย แสงสินชัย ผู้วิจัยประพันธ์บทร้องในลักษณะของกาพย์ห่อโคลงซึ่งเป็นลักษณะของกาพย์เห่เรือ โดยขึ้นต้นด้วยโคลงสี่สุภาพ จำนวน 1 บท และกาพย์ยานี 11 จำนวน 10 บท ซึ่งในการประพันธ์กาพย์ยานี 11 ให้มีจำนวน 10 บท เพื่อให้สอดคล้องกับลำดับรัชกาลของพระบาทสมเด็จพระวชิรเกล้าเจ้าอยู่หัวในพระบรมราชจักรีวงศ์แห่งกรุงรัตนโกสินทร์ ซึ่งมีเนื้อหาในการชมพระบารมีและกล่าวถึงพระราชกรณียกิจของพระบาทสมเด็จพระวชิรเกล้าเจ้าอยู่หัวที่ทรงดูแลเหล่าพสกนิกรชาวไทย โดยผู้วิจัยใช้กาพย์เห่เรือที่ประพันธ์ใหม่ถ่ายทอดให้ผู้อ่านเกิดความจงรักภักดีต่อพระมหากษัตริย์ซึ่งเป็นค่านิยมของคนไทยมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน จึงใช้ชื่อว่า “เพลงชุดทศราชมหาจักรีวงศ์” ซึ่งหมายถึง พระมหากษัตริย์รัชกาลที่ 10 แห่งราชวงศ์จักรี และแบ่งช่วงตามจุดมุ่งหมายของบทร้องเป็น 4 ช่วง ได้แก่ วชิรเกล้าเจ้าจอมราชา ปวงประชาร่วมยินดี ใต้ร่มพระบารมี และจักรีวงศ์ทรงพระเจริญ ดังนี้

เพลงชุดทศรารามหาจักรีวงศ์ ช่วงที่ 1 วชิรเกล้าเจ้าจอมราชา

พระไตรรัตน์ปกป้อง	คุ้มครอง
ปวงเหล่าทวยเทพผอง	ปกเกล้า
นารายณ์ร่ายฤทธิ์ปอง	ปกปัก
ธ ดั่งองค์เทพเจ้า	ไพร่ฟ้า อยู่เย็น
สรวมชีพขึ้นเหนือเกล้า	วชิรเจ้าจอมพารา
ทรงเปี่ยมพระบุญญา	ปวงประชาน้อมภักดี
สืบราชสันตติวงศ์	ธ-ธำรงค์คุณทวี
เดชะพระบารมี	วงศ์จักรีจึงเกริกไกร

ช่วงที่ 2 ปวงประชาร่วมภักดี

สานต่อพระกรณี-	ยักจมีอยู่ทั่วไทย
สืบสานมอการณไกล	ชุบชีพให้ปวงประชา
ทรงเป็นดังหยาดทิพย์	เลื่อนลอยลืบจากนภา
ชโลมจิตทั่วพารา	สุขถ้วนหน้าทั้งแผ่นดิน

ช่วงที่ 3 ใต้ร่มพระบารมี

พระเอยพระล้นเกล้า	พิภพเจ้าจอมธานินทร์
พื้นฟ้าพื้นแผ่นดิน	ให้ภิญโญยิ่งโอราฟ
ปวงไทยสืบสุข	นิราศทุกซอของภัยพาล
สร้างไทยยั่งยืนนาน	จิตสมานรักแผ่นดิน
บ้านเมืองเรืองรุ่งโรจน์	เกียรติช่วงโชติให้ยลยิน
ดวงใจไทยทั้งสิ้น	รักแผ่นดินรักจอมไทย
ด้วยรักแห่งปวงราษฎร์	ไทยทั้งชาติหลอมรวมใจ
เทิดทูนเหนือสิ่งใด	ถวายไถ่องค์ภูมินทร์

ช่วงที่ 4 จักรีวงศ์ทรงพระเจริญ

พระบารมีที่ทรงสร้าง	ไม่ราร้างร่วงโรยริน
พสกไทยทั้งแผ่นดิน	สำนึกอยู่มีรู้คลาย
ทวีโชคทวีสุข	ปราศทุกข์สิ้นมลาย
ปวงไทยน้อมถวาย	จักรีวงศ์ทรงพระเจริญ

ผู้วิจัยมีแนวคิดในการสร้างสรรค์บทเพลงชุดทศรารามหาจักรีวงศ์ ให้แต่ละช่วงใช้เพลงช่วงละ 1 เพลง รวมเป็น 4 เพลง และตั้งชื่อเพลง คือ เพลงที่ขมาติปารมภ์ เพลงหงสยาตร เพลงพวยภูซงค์ และเพลงธราธารภริมย์ โดยมีแนวคิดในการตั้งชื่อเพลงตามตารางต่อไปนี้

ตารางแสดงการตั้งชื่อบทเพลงที่สร้างสรรค์จากทำนองเห่เรือในวัฒนธรรมไทย
ที่มา : ผู้วิจัย

ชื่อบทเพลง	แนวคิดในการตั้งชื่อบทเพลง
ทิวชาติปารมภ์	ผู้วิจัยนำทำนองเกริ่นเห่ ซึ่งเป็นการเริ่มต้นการจัดกระบวนเรือ มาผนวกกับชื่อเรือพระที่นั่งอนันตนาคราชที่เป็นลำดับแรกของกระบวนเรือพระที่นั่ง จึงได้ตั้งชื่อว่า ทิวชาติปารมภ์ คำว่า ทิวชาติ แปลว่า ภู นาคราช ผู้วิจัยนำมาจากชื่อเรือพระที่นั่งอนันตนาคราช ส่วนคำว่า ปารมภ์ แปลว่า เริ่มต้น ผู้วิจัยนำมาจากทำนองเกริ่นเห่ที่เป็นการเริ่มต้น เพลงทิวชาติปารมภ์จึงมีความหมายว่า การเริ่มต้นเพลงด้วยพญานาคราช
หงสยาตร	ผู้วิจัยนำทำนองข้าละวะเห่ที่เห่เป็นสัญญาณให้กระบวนเรือพายอย่างพร้อมเพรียงแบบช้า ๆ มาผนวกกับชื่อเรือพระที่นั่งสุพรรณหงส์ที่เป็นเรือทรงลำดับที่ 2 ของกระบวนเรือพระที่นั่ง จึงตั้งชื่อว่า หงสยาตร คำว่า หงส หมายถึง หงส์ ผู้วิจัยนำมาจากชื่อเรือพระที่นั่งสุพรรณหงส์ คำว่า ยาตร แปลว่า การเดินกระบวน เพลงหงสยาตร จึงมีความหมายว่า การเดินกระบวนของหงส์แบบ ช้า ๆ สง่างาม สอดคล้องกับที่มาของทำนองข้าละวะเห่
พวยกุซังค์	ผู้วิจัยนำทำนองมูลเห่ หรือเรียกว่า เห่เร็ว สำหรับให้สัญญาณกระบวนเรือพายที่ขยับเพิ่มความเร็วมากขึ้น มาผนวกกับชื่อเรือพระที่นั่งอเนกชาติกุซังค์ที่เป็นเรือทรงลำดับที่ 3 ของกระบวนเรือพระที่นั่ง จึงตั้งชื่อว่า พวยกุซังค์ คำว่า พวย แปลว่า เร็ว ผู้วิจัยนำจากการเห่เร็ว คำว่า กุซังค์ แปลว่า นาค หมายถึง เรือพระที่นั่งอเนกชาติกุซังค์ เพลงพวยกุซังค์ จึงมีความหมายว่า พญานาคที่มีความว่องไวรวดเร็วกระฉับกระเฉง
ธราธาริรมย์	ผู้วิจัยนำทำนองสวะเห่ สำหรับเห่ช่วงสุดท้าย หรือเรียกว่า บทเก็บพาย มาผนวกกับชื่อเรือพระที่นั่งนารายณ์ทรงสุบรรณที่เป็นเรือพระที่นั่งรองลำดับที่ 4 ของกระบวนเรือพระที่นั่ง จึงตั้งชื่อว่า ธราธาริรมย์ คำว่า ธราธาร หมายถึง พระนารายณ์ คำว่า ิรมย์ แปลว่า ยินดี เพลงธราธาริรมย์ จึงมีความหมายว่า พระนารายณ์ยินดีในความสำเร็จ

การประพันธ์ทำนองดนตรีและทางร้อง

ในการสร้างสรรค์ทำนองเพลงชุดทศราชมหาจักรีวงศ์ ผู้วิจัยได้ใช้หลักในการประพันธ์เพลงไทยและการให้ชื่อเพลงตามแนวทางของครุมนตรี ตราโมท โดยนำข้อค้นพบในการศึกษาทำนองเห่เรือในกระบวนพยุหยาตราทางชลมารคมาสร้างสรรค์โดยใช้จินตนาการของผู้วิจัย ซึ่งเป็นไปตามแนวคิดในการสร้างสรรค์ศิลป์ของรองศาสตราจารย์ ดร.ณรงค์ชัย ปัญญรัตน์

การประพันธ์ทำนองเพลงชุดทศราชามหาจักรีวงศ์

ผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎีในการเห่เรือในทำนองที่ใช้ในการเห่เรือในปัจจุบัน มี 4 ทำนอง ได้แก่ ส่วนทำนองร้องก่อนการเห่เรือ ที่เรียกว่า เกริ่นเห่ ซ้ำละวะเห่ มูลเห่ และสวะเห่ จากนั้นผู้วิจัยได้นำทฤษฎีในการขับร้องและลักษณะทำนองร้องที่ใช้เห่ของแต่ละทำนองมาสร้างสรรค์การประพันธ์ทำนองเพลงชุดทศราชามหาจักรีวงศ์ ประกอบด้วยบทเพลง จำนวน 4 บทเพลง เป็นทำนองอัตราจังหวะสองชั้น โดยนำลักษณะกระสวนทำนองและกลุ่มเสียงของทำนองเห่มาสร้างสรรค์เป็นทำนองหลักเห่แรก จากนั้นจึงประพันธ์เป็นทางเปลี่ยนอีก 3 เห่เห่ คือ ทางกรอ ทางพื้น และทางลูกล่อลูกขัด ทำให้ครบถ้วนตามลักษณะสำนวนของทำนองเพลงไทย ดังนี้

การประพันธ์เพลงที่ทชชาติปารมภ์ ผู้วิจัยกำหนดกลุ่มเสียงที่ใช้ในเพลงที่ทชชาติปารมภ์ให้เป็นกลุ่มเสียงเดียวกับทำนองเกริ่นเห่ คือ กลุ่มเสียง ซ ล ท x ร ม และกลุ่มเสียง ด ร ม x ซ ล มีเสียงที่พบว่ามีการใช้หลายครั้ง คือ เสียงมี โด หรือ โด มี และเป็นการใช้ระดับเสียงสูงเอื้อกับเสียงเห่ของผู้ชาย จากนั้นผู้วิจัยจึงประพันธ์ทำนองที่เป็นทำนองบังคับทางโดยใช้ทำนองที่มีเสียงยาว สลับกับการใช้ทำนองเสียงสั้น และมีการใช้ทำนองที่ลงก่อนจังหวะบ้างเพื่อสื่อถึงท่วงทำนองของการเกริ่นเห่ ที่มีการเอื้อนเสียงสั้นและเสียงยาวสลับการใส่คำร้องในบทประพันธ์ และสื่อให้เห็นภาพของกระบวนเรือที่เตรียมออกจากท่าเพื่อเตรียมจัดตั้งกระบวน มีการใช้ทั้งการพาย การคัดพาย การยกพายในลักษณะต่าง ๆ เพื่อให้เรือแต่ละลำเคลื่อนที่ไปอยู่ยังจุดเริ่มต้นในกระบวนของแต่ละลำ ผู้วิจัยได้ประพันธ์ทำนองอัตราจังหวะสองชั้น จำนวน 6 จังหวะหน้าทับ โดยผู้วิจัยใช้กลุ่มเสียง ซ ล ท x ร ม และ ด ร ม x ซ ล บางทำนองมีการใช้เสียง ล ท ด x ม ฟ สอดแทรกอยู่หลายแห่งตามลักษณะของทำนองเห่ที่มีการเปลี่ยนกลุ่มเสียง นอกจากนี้ได้นำเสียงมีและเสียงโด หรือเสียงโดและเสียงมีเป็นคู่เสียงมาใช้ในประพันธ์โดยปรากฏตั้งแต่ประโยคที่ 2 ถึงประโยคที่ 6 เป็นต้นไปจนจบเพลง การใช้คู่เสียงนี้ ทำให้ทำนองเพลงที่ทชชาติปารมภ์มีความน่าสนใจ และมีลักษณะการใช้กลุ่มเสียงใกล้เคียงกับทำนองเห่เรือ ทำให้เกิดความไพเราะรูปแบบหนึ่ง ดังนี้

เพลงที่ทชชาติปารมภ์

-	-	-	-	ล	-	-	-	-	ท	ล	ซ	-	-	-	ล	ซ	ม	-	-	ร	-	ท	ร	ี	ท	-	ล						
-	-	-	-	ซ	-	ด	-	ด	-	ร	-	ม	ร	ี	ด	-	-	-	ล	-	ท	-	-	ล	-	ท	-	ม	ี	ด			
-	-	-	ท	-	-	ม	ี	ด	-	-	-	-	ท	-	ด	ม	ี	ด	ท	ล	-	ซ	-	ล	-	-	-	-	ท	-	ล		
-	-	-	-	ท	-	ล	-	ท	-	ด	-	-	-	ท	-	-	-	-	ล	-	ท	-	ม	ี	ด	-	ท	-	ล				
-	ซ	-	ล	ร	ี	ท	ล	ซ	-	-	-	ล	ท	ล	ร	ี	ท	-	-	-	ล	-	ท	-	ด	-	ม	ี	-	-	ม	ี	ด
-	-	-	-	-	ม	ี	ด	-	ท	-	ม	ี	-	ด	ท	-	-	ม	ี	ด	-	ท	-	ล	-	ท	-	ด	ท	ล			

การประพันธ์ทำนองเพลงหงสยาดร ผู้วิจัยกำหนดกลุ่มเสียงที่ใช้ในเพลงหงสยาดรซึ่งเป็นเพลงลำดับที่ 2 ของเพลงชุดทศราชามหาจักรีวงศ์ให้มีความสอดคล้องกับเพลงที่ทชชาติปารมภ์ที่บรรเลงเป็นเพลงลำดับแรก จึงกำหนดขึ้นด้วยเสียงเร เป็นคู่ 4 กับเสียงลา ซึ่งเป็นเสียงลงจบเพลงที่ทชชาติปารมภ์ กลุ่มเสียงที่ใช้ คือ กลุ่มเสียง ซ ล ท x ร ม เป็นหลัก มีการเปลี่ยนกลุ่มเสียง คือ กลุ่มเสียง ด ร ม x ซ ล ซึ่งห่างกันเป็นคู่ 4 เป็นคู่เสียงสัมพันธ์กัน จากนั้นผู้วิจัยจึงเลือกประพันธ์ทำนองที่เป็นทำนองบังคับทางโดยใช้ทำนองที่มีเสียงยาว สลับกับการใช้ทำนองใช้เสียงสั้นและลัก

จังหวะบ้าง มีสำนวนล้อเลียนกันบ้างเพื่อสื่อถึงท่วงทำนองของข้าละวะเห่ที่มีลูกคู่รับเป็นบางช่วง ผู้วิจัยได้ประพันธ์ทำนองในอัตราจังหวะสองชั้น จำนวน 4 จังหวะหน้าทับ ดังต่อไปนี้

เพลงหงสยาตร

-	-	-	-	ร	-	ท	ม	ร	-	ล	-	ท	-	-	-	-	ช	ล	ท	-	ร	-	ท	ล	ช	-	ล				
-	-	-	ด	-	-	-	ร	-	-	-	ม	ช	ม	ร	ด	-	ร	ด	ท	-	ด	-	-	-	ล	-	ท	ล	ท	ช	ล
-	-	-	ท	-	-	ม	ร	-	-	-	ล	-	-	ร	ท	-	-	-	-	ม	ช	ล	-	ช	-	ท	ร	ท	ล	ช	
-	-	-	-	-	ร	-	ช	-	-	-	ล	ท	ล	ร	ท	-	ร	-	ช	-	ท	-	ร	-	ม	ช	ม	ร	ท	-	ล

ผู้วิจัยประพันธ์ทำนองให้มีลักษณะเป็นสำนวนล้อเลียนกัน เพื่อสื่อถึงท่วงทำนองของข้าละวะเห่ที่มีลูกคู่รับเป็นบางช่วง ดังนี้

ประโยคที่ 2				สำนวนล้อเลียน										สำนวนล้อเลียน																	
-	-	-	ด	-	-	-	ร	-	-	-	ม	ช	ม	ร	ด	-	ร	ด	ท	-	ด	-	-	-	ล	-	ท	ล	ท	ช	ล

ประโยคที่ 2 ห้องที่ 3 - 4 และห้องที่ 7 - 8 ใช้สำนวนล้อเลียนกัน และมีการนำเสียงที่ ซึ่งไม่ใช่เสียงหลักในกลุ่มเสียงมาใช้ และเพื่อให้เกิดความสนทสนมกลมกลืนเมื่อต้องเปลี่ยนกลุ่มเสียงกลับมาอยู่ในกลุ่มเสียงเดิมในห้องที่ 7 - 8

ประโยคที่ 3 ห้องที่ 1 - 2 และห้องที่ 3 - 4 ใช้สำนวนล้อเลียนกัน โดยมีกระสวนทำนองเหมือนกัน แต่ใช้ระดับเสียงต่างกัน การประพันธ์วรรคนี้ผู้วิจัยอาศัยโครงสร้างทำนองเห่เรือที่มีระดับเสียงเดียวกัน

ประโยคที่ 3

กลุ่มแรก						กลุ่มหลัง																								
-	-	-	ท	-	-	ม	ร	-	-	-	ล	-	-	ร	ท	-	-	-	-	ม	ช	ล	-	ช	-	ท	ร	ท	ล	ช

ประโยคที่ 4 วรรคหน้า และวรรคหลัง ใช้สำนวนล้อเลียนกัน โดยมีทำนองเหมือนกันทั้งต้นวรรค และท้ายวรรค เป็นทำนองในลักษณะวรรคถามและวรรคตอบ สอดคล้องการนำทำนองข้าละวะเห่ของต้นเสียงและลูกคู่ที่มีการร้องทวนกันและเปลี่ยนเสียงช่วงท้ายให้แตกต่างกันเพื่อลงจบ ดังนี้



การประพันธ์ทำนองเพลงพวยงศ์ ผู้วิจัยกำหนดกลุ่มเสียงที่ใช้ในเพลงพวยงศ์ซึ่งเป็นเพลงลำดับที่ 3 ของเพลงชุดทศราขามหาจักรีวงศ์ให้มีความสอดคล้องกับเพลงหงสยาตรที่บรรเลงเป็นเพลงลำดับที่ 2 จึงใช้กลุ่มเสียง ช ล ท x ร ม เป็นหลัก มีการนำโน้ตเสียงรองมาใช้บ้างเพื่อใช้เชื่อมทำนองไปสู่เสียงหลัก จากนั้นผู้วิจัยจึงประพันธ์ทำนองที่มีลักษณะเป็นทำนองบังคับทางโดยใช้ทำนองที่มีเสียงยาว สลับกับการใช้ทำนองที่ลัดจังหวะและใช้เสียงสั้นบ้าง มีสำนวนล้อเลียนทำนองมูลเหตุที่ลูกคู่ร้องสอดแทรกต้นเสียง ผู้วิจัยได้ประพันธ์ทำนองอัตราจังหวะสองชั้น จำนวน 4 จังหวะหน้าทับ ต่อไปนี้

เพลงพวยงศ์

-	-	-	-	ช	-	-	-	ล	ช	ล	ท	ร	-	ร	-	-	-	ท	-	ม	ช	ม	ี	ร	ี	ท	-	ล	-	ช	
-	ช	-	-	-	ร	-	ม	-	-	ล	พ	ม	ร	-	ท	-	-	ร	-	ม	-	ช	-	ร	-	ร	-	ม	ร	ี	ท
-	-	-	-	-	ท	-	ร	ท	ร	ม	ช	-	ล	-	ท	-	ร	-	-	-	ช	-	ล	ช	ล	ท	ร	-	ม	-	ช
-	-	-	ท	-	-	-	ล	ท	ล	ช	ม	-	ช	-	ล	-	-	-	ม	-	ฟ	-	ม	ฟ	ม	ร	ท	-	ร	-	ม

ประโยคที่ 1 ประโยคที่ 2 และประโยคที่ 3 วรรหน้า และวรรคหลัง ใช้ล้อเลียนเสียงลูกตกก่อนหน้า หรือเสียงลูกตกหลักในท้องที่ 4 หรือหรือที่ 8 เพื่อให้สอดคล้องกับการนำทำนองมูลเหตุที่ลูกคู่ร้องสอดแทรกการเห่ของต้นเสียง คือ คำว่า “ชะ” โดยใช้เสียงเรสูง และเสียงซอลแทนการร้องคำว่า “ชะ” ดังนี้

ประโยคที่ 1

-	-	-	-	-	-	-	ช	-	-	-	ล	ช	ล	ท	ร	-	ร	-	-	-	ท	-	ม	ช	ม	ี	ร	ี	ท	-	ล	-	ช
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

ประโยคที่ 2

-	ช	-	-	-	ร	-	ม	-	-	ล	ี	พ	ม	ี	ร	-	ท	-	-	ร	-	ม	-	ช	-	ร	-	ร	-	ม	ี	ร	ี	ท
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

ประโยคที่ 3

-	-	-	-	-	ท	-	ร	ี	ท	ร	ี	ม	ช	-	ล	-	ท	-	ร	-	-	-	ช	-	ล	ช	ล	ท	ร	-	ม	-	ช
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

ประโยคที่ 4 ผู้ประพันธ์ใช้สำนวนเลียนแบบทำนองเห่ที่ลูกคู่รับต่อท้ายทำนอง ที่เป็นสัญลักษณ์ของการเห่เรือ ซึ่งได้ถูกนำไปใช้บ่อยครั้ง โดยทอนสำนวนให้มีความกระชับขึ้น และให้เหลือ 1 หน้าทับ โดยการนำทำนองวรรคหลังของทำนองเห่จากทำนองมูลเหตุวรรคหลังมาใช้เป็นทำนองวรรคหน้าของประโยคที่ 4 เพลงและเพิ่มพยางค์ในท้องที่ 3 จาก 2 พยางค์เป็น 4 พยางค์ และดำเนินทำนองเดียวกันกับวรรคหลังของประโยคที่ 4 ให้ทำนองมีลักษณะเป็นสัญลักษณ์ของการเห่ ดังนี้

การประพันธ์ทางร้องเพลงชุดทศราชมหาจักรีวงศ์

ผู้วิจัยใช้การอ่านทำนองเสนาะโคลงสี่สุภาพเป็นการขึ้นต้นเพลงในช่วงแรก เนื่องจากทำนองเสนาะมีความไพเราะ จากนั้นจึงบรรเลงต่อด้วยทำนองเห่ที่ผู้วิจัยสร้างสรรค์ขึ้นใหม่ โดยร้องใช้คำว่า เห่ ไปตามระดับเสียงของทำนองดนตรี

เพลงทิมชาติปารมภ์เป็นทำนองที่ผู้วิจัยได้รับแนวคิดมาจากทำนองเกริ่นเห่ ทางร้องใส่คำร้องเฉพาะท่ายประโยค และใช้วิธีการเอื้อนไปตามทำนองดนตรีสอดแทรกกลวิธีการขับร้อง ผู้วิจัยจึงเลือกคำที่เป็นสัญลักษณ์ของการเห่เรือในกระบวนการพยุหยาตราทางชลมารคมาบรรจุเพิ่มเติม ทำให้เกิดความไพเราะและทำให้ผู้ฟังคาดเดาที่มาของเพลงได้อย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น คือ คำว่า “เห่เอ๋ย” ในประโยคที่ 3 และคำว่า “พระเอ๋ย” ในประโยคที่ 4 และวิธีการขับร้องผู้วิจัยใช้วิธีการบรรเลงคล้ายไปกับทำนองเพลงทำให้เกิดความน่าสนใจให้กับผู้ฟังมากยิ่งขึ้น

เพลงหงสยาตรเป็นทำนองที่ผู้วิจัยได้รับแนวคิดมาจากทำนองข้าละวะเห่ ผู้วิจัยเลือกคำว่า “เห่เอ๋ย” ในตอนต้นประโยคที่ 1 ซึ่งเป็นคำเดียวกับทำนองข้าละวะเห่

เพลงพวยภูษงค์เป็นทำนองที่ผู้วิจัยได้รับแนวคิดมาจากทำนองมูลเห่ หรือเรียกว่า เห่เร็ว และเพื่อให้สอดคล้องกับทำนองมูลเห่ ทางร้องจึงมีคำร้องมากกว่าเพลงทิมชาติปารมภ์และเพลงหงสยาตร และมีการเอื้อนเล็กน้อย ผู้วิจัยใช้คำว่า “ชะ” ในวรรคหลังของประโยคที่ 2 และประโยคที่ 3 ซึ่งเป็นคำเดียวกับที่ถูกคู่ร้องสอดแทรกในทำนองมูลเห่ นอกจากนี้ผู้วิจัยได้สอดแทรกสำเนียงที่พบในทำนองมูลเห่ไปในการออกเสียงคำร้องท่ายประโยคที่ 3

เพลงธราธารภิรมย์เป็นทำนองที่ผู้วิจัยได้รับแนวคิดมาจากทำนองสวะเห่ ทางร้องมีคำร้องเฉพาะท่ายประโยค และใช้วิธีการเอื้อนไปตามทำนองดนตรีสอดแทรกกลวิธีการขับร้อง เช่น การครั้นเสียง การปรับเสียง โปรยเสียง การใช้เสียงนาสิก และวิธีการขับร้องผู้วิจัยใช้วิธีการบรรเลงคล้ายไปกับทำนองเพลงทำให้เกิดความน่าสนใจให้กับผู้ฟังมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 1 QR Code โน้ตเพลงและ
ทางร้องเพลงชุดทศราชมหาจักรีวงศ์
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 2 QR Code การบรรเลงและขับร้อง
เพลงชุดทศราชมหาจักรีวงศ์
ที่มา : ผู้วิจัย

ประโยชน์ที่รับจากการวิจัย

ประโยชน์ทางวิชาการ งานวิจัยนี้เป็นการพัฒนาองค์ความรู้ด้านดนตรีไทยที่สร้างคุณค่าในมิติของการสร้างสรรค์ดนตรีอย่างเป็นรูปธรรม สามารถนำไปใช้ในการสอนการประพันธ์เพลงไทยในสถาบันการศึกษาที่เปิดสอนรายวิชาเกี่ยวกับการประพันธ์เพลงไทย

ประโยชน์ต่อศิลปวัฒนธรรมของชาติ ทำนองเห่เรือและกาพย์เห่เรือเป็นเอกลักษณ์ที่สำคัญทางด้านศิลปวัฒนธรรมของชาติไทย งานวิจัยนี้นำเสนอข้อค้นพบในด้านทำนองเห่เรือและกาพย์เห่เรือ และยังนำเสนอผลงานสร้างสรรค์เชิงอนุรักษ์ จึงสามารถนำไปใช้ในโอกาสต่าง ๆ ซึ่งจะส่งผลต่อการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมของชาติต่อไป

ข้อเสนอแนะ

ในการทำวิทยานิพนธ์เรื่องสังคีตสร้างสรรค์จากทำนองเห่เรือในวัฒนธรรมไทย ผู้วิจัยศึกษาเฉพาะทำนองเห่เรือในกระบวนการพยุหยาตราทางชลมารคซึ่งเป็นพระราชพิธีที่สำคัญของชาติไทย และนำข้อค้นพบมาสร้างสรรค์เพลงจำนวน 4 เพลง และพบว่ายังมีดนตรีที่อยู่ในพระราชพิธีอื่นที่สำคัญของชาติไทยอีกหลายพระราชพิธี จึงสมควรศึกษาและนำมาสร้างสรรค์ในมิติต่าง ๆ ต่อไป

บรรณานุกรม

Banchongsinlapa, Orwan. Thai music arts. Bangkok: Institute of Thai Studies, 2003.

อรรชรณ บรรจงศิลป์. *ดุริยางคศิลป์ไทย*. กรุงเทพฯ : สถาบันไทยศึกษา, 2546.

Chaimano, Bunluea. Poems Composing. Bangkok: Kasetsart University Press, 2006.

บุญเหลือ ใจมโน. *การแต่งคำประพันธ์*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2549.

Chaiseri, Phichit. *Composition of Thai songs*. Bangkok: Chulalongkorn University Press, 2014.

พิชิต ชัยเสรี. *การประพันธ์เพลงไทย*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2557.

Manlikamas, Kulap. *Literature Review*. Bangkok: Ramkhamhaeng University Printing, 2005.

กุหลาบ มลลิกะมาส. *วรรณคดีวิจารณ์*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2548.

Ministry of Culture. *The Royal Barge Procession*. Bangkok: Amarin, 2021.

กระทรวงวัฒนธรรม. *ขบวนพยุหยาตราทางชลมารค*. กรุงเทพฯ : อมรินทร์, 2564.

Pidokrat, Narongchai. *Creative art theory. Handout for the course of Research Methods and Creation in Music Course Code 434-401, Doctor of Fine Arts Program in Music*. Bangkok: Bunditpatanasilpa Institute, 2019.

ณรงค์ชัย ปิฎกรัษต์. *ทฤษฎีการสร้างสรรคศิลป์ เอกสารประกอบการเรียนรู้รายวิชาระเบียบวิธีวิจัยและการสร้างสรรค์ทางดุริยางคศิลป์ รหัสวิชา 434-401 ระดับคุณวุฒิบัณฑิตหลักสูตรศิลปดุริยางคบัณฑิต สาขาวิชาดุริยางคศิลป์*. กรุงเทพฯ : สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์, 2562.

Tramot, Montri. *Characteristics of Thai*. Bangkok: Thai Wattanapanich, 1998.

มนตรี ตราโมท. *ลักษณะไทย*. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, 2541.

Tumchai, Thirayut. *“He ruea in the Royal Barge Procession.”* Master thesis, Chulalongkorn University, 2006.

ธีรยุทธ ตุ่มฉาย. *“การเห่เรือในขบวนพยุหยาตราชลมารค.”* วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2549.

บทความวิชาการ

ตู้พระธรรมวัดบ้านเก่า
ศิลปกรรมและจารึกขึ้นสำคัญของลุ่มน้ำระยองสมัยต้นกรุงรัตนโกสินทร์
GILDED LACQUERED BUDDHIST MANUSCRIPT CABINET OF WAT BAN KAO:
ART AND INSCRIPTION OF RAYONG RIVER BASIN IN EARLY RATTANAKOSIN PERIOD

ประภัสสร ชูวิเชียร* PRAPHAT CHUVICHEAN*

บทคัดย่อ

วัดบ้านเก่า อำเภอบ้านค่าย จังหวัดระยอง เป็นวัดโบราณในลุ่มน้ำระยองที่มีศิลปกรรมสำคัญจำนวนมาก หนึ่งในนั้นจากการสำรวจได้พบตู้พระธรรมลายทอง มีจารึกฐานตู้ระบุว่าสมภารวัดบ้านเก่าสร้างขึ้นตรงกับวันที่ 27 มกราคม พ.ศ. 2333 สมัยรัชกาลที่ 1 แห่งกรุงรัตนโกสินทร์ ลายรดน้ำประดับฝาตู้เป็นภาพทศชาติชาดก และผนังตู้เป็นภาพการปลงอัฐกรรมฐานและภาพป่าหิมพานต์ที่เชื่อว่าเป็นส่วนหนึ่งในเรื่องอุเทนชาดก ซึ่งโครงสร้างภาพดังกล่าวคล้ายกับตู้พระธรรมบางใบในสมัยกรุงธนบุรีและสมัยรัตนโกสินทร์ ฝีมือการวาดมีลักษณะประณีตแต่บางจุดมีความเป็นพื้นถิ่น เทคนิคการเล่าเรื่องลำดับตามแนวตั้งของตู้ ตัวละครค่อนข้างใหญ่ มีรายละเอียดของภาพมากขึ้น ใช้ทิวทัศน์ ภูเขา พรรณไม้เป็นเส้นแบ่งฉากเรื่องออกจากกันโดยไม่ปรากฏเส้นสันเขา มีความพิเศษในการเลือกภาพเล่าชาดกบางเรื่องเช่นมโหสถชาดกตอนสนทนากับนางอมรเทวีซึ่งต่างจากจิตรกรรมแห่งอื่น ๆ บทความนี้มีจุดประสงค์ที่จะวิเคราะห์รูปแบบศิลปกรรมของตู้พระธรรมใบดังกล่าวร่วมกับข้อความจารึกฐานตู้เพื่อประกอบเป็นหลักฐานในการศึกษารูปแบบงานศิลปกรรมและจิตรกรรมในระยะแรกเริ่มของศิลปะรัตนโกสินทร์ที่ปรากฏในหัวเมือง รวมทั้งยังเป็นหลักฐานทางประวัติศาสตร์สำคัญที่ยืนยันการมีตัวตนของชุมชนในลุ่มน้ำระยองที่สืบจากสมัยอยุธยาถึงสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ในช่วงต้นพุทธศตวรรษที่ 24 ชัดเจนมากขึ้น

คำสำคัญ : ตู้พระธรรม/ วัดบ้านเก่า/ ลุ่มน้ำระยอง/ ลายรดน้ำ/ จารึกสมัยรัตนโกสินทร์/ ศิลปกรรมไทย

*รองศาสตราจารย์ ดร. ภาควิชาประวัติศาสตร์ศิลปะ คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร, chuvichean_p@su.ac.th.

*Associate Professor Dr. Department of Art History, Faculty of Archaeology, Silpakorn University, chuvichean_p@su.ac.th.

Received 06/03/2566, Revised 08/05/2566, Accepted 10/05/2566

Abstract

Wat Ban Kao, Ban Khai District, Rayong Province is an ancient temple in the Rayong River Basin that have found many important art. One of them from the survey found a gilded lacquered Buddhist manuscript cabinet. The inscription on the base of the cabinet stating that the abbot of Wat Ban Kao was built in 2333 B.E. (1790 A.D.), in the reign of King Rama I of the Rattanakosin period. The gold gilded mural painting adorn the cabinet depicting the Ten Jataka image, the meditation of Asubha-Kammatthana and the Himavanta Forest that is believed to be part of the Udena Jataka story. The composition of mural is similar to some gilded lacquered cabinets in the Thonburi and Rattanakosin periods. The craftsmanship of the painting looks finely, but some points are local. The painting vertically sequence narrative along the cabinet shape by three sides. The characters are quite big and more details in the picture, using scenery, mountain ranges, and trees as a line dividing the scene from each other without appearing a delineation line. There is a specialty in selecting some Jataka paintings, such as scene of Mahosot(Maha Ummagga Jataka) conversations with Amaradevi, which are different scene from other mural paintings for this Jataka. This article aims to analyzed artistic together with the inscription on the cabinet, for dating the artistic and gold lacquer painting on this cabinet could be used as a basis for studying mural painting styles in the early period of Rattanakosin art. It is also an important historical evidence confirming the existence of communities in the Rayong River Basin from the Ayutthaya period down to the Rattanakosin period in late 18th Century A.D.

Keywords: Gilded lacquered Buddhist manuscript cabinet/ Wat Ban Kao/ Rayong River Basin/ Mural painting/ Rattanakosin period inscription/ Thai Art

วัดบ้านเก่า ชุมชนดั้งเดิมลุ่มน้ำระยอง

ระยองเป็นจังหวัดที่เต็มไปด้วยมรดกทางศิลปวัฒนธรรม หากแต่ผู้คนทั่วไปรู้จักระยองเพียงแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติ ด้วยความร่วมมือระหว่างคณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร กับบริษัท พีทีที โกลบอล เคมิคอล จำกัด (มหาชน) (PTT GC)¹ ในการทำงานสำรวจแหล่งศิลปกรรมพื้นที่ลุ่มน้ำระยอง-ประแสระหว่างปี 2561-2563 ได้ค้นพบหลักฐานงานศิลปกรรมอยู่ในพื้นที่จำนวนมากและบางชิ้นมีความสำคัญในด้านประวัติศาสตร์ศิลปะด้วย ดังเช่นตู้พระธรรมลายรดน้ำใบหนึ่งซึ่งพบที่วัดบ้านเก่า อ.บ้านค่าย นี้ด้วย

วัดบ้านเก่า ตั้งอยู่ริมแม่น้ำระยองในตำบลตาขัน อำเภอบ้านค่าย จังหวัดระยอง เคยเป็นวัดสำคัญในลุ่มน้ำระยองมาก่อน โดยประวัติของวัดบ้านเก่าค่อนข้างคลุมเครือในลักษณะของนิทานท้องถิ่น แต่ก็มีความสำคัญในฐานะมุขปาฐะที่สะท้อนความเป็นมาของโบราณสถานจึงขอสรุปใจความมาไว้เพื่อสืบต่อเรื่องราวนี้เอาไว้ โดยกล่าวกันว่าเคยเป็นวัดร้างมาก่อนเพราะเมื่อราว 500 ปีมาแล้วมี “พวกขอม” มารุกราน ผู้คนอพยพหนีไปยังนครราชสีมาจนรกร้างมีสัตว์ป่ามาอาศัยในโบสถ์ ต่อมามีคนที่นี่ไป ได้บวชเป็นพระกลับมาจำพรรษาที่วัดนี้ซึ่งมีชื่อว่า “วัดน้ำวงเวียน ตะเคียนเจ็ดต้น” หรือวัดนอก คือ “หลวงพ่อบ้าน” กับอีกรูปคือ “ท่านพ่อครุฑ” ต่อมาหลวงพ่อบ้านย้ายไปเป็นเจ้าอาวาสวัดบ้านค่าย และในสมัยหลังได้มีการสร้างวัดอีกแห่งใกล้กันชื่อ วัดทองทาราม หรือวัดใน พอมาถึงสมัย “ท่านพ่อโต” เป็นเจ้าอาวาสจึงได้รวมวัดทั้งสองเป็นวัดเดียวกันในชื่อ “วัดบ้านเก่า”² เรื่องราวดังกล่าวเมื่อผนวกกับข้อมูลจากวรรณกรรมนิราศเมืองแกลงที่สุนทรภู่ระบุไว้ว่าได้เคยมาค้างแรมที่บ้านเก่า เมื่อคราวเดินทางไปยังเมืองแกลงประมาณ พ.ศ. 2349³ จึงอาจตีความได้ว่าพื้นที่นี้คงเป็นชุมชนมาแล้วตั้งแต่ช่วงอยุธยาตอนปลาย หรือระยะแรกของกรุงรัตนโกสินทร์ และหลักฐานศิลปกรรมของวัดบ้านเก่าที่จะกล่าวถึงต่อไปนี้เป็นข้อมูลสำคัญที่ยืนยันถึงการมีตัวตนของชุมชนและวัดบ้านเก่าได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้นรวมถึงเชื่อมโยงให้เห็นภาพของพัฒนาการบ้านเมืองของลุ่มน้ำระยองที่เติบโตขึ้นเมื่อช่วงต้นพุทธศตวรรษที่ 24 เป็นต้นมาด้วย

ศิลปกรรมสำคัญของวัดบ้านเก่าคืออุโบสถขนาดเล็กแบบมี “จันทับ” หรือเพิงลาดด้านหน้าแบบสถาปัตยกรรมอยุธยาตอนปลาย เจดีย์ทรงเครื่องขนาดใหญ่ (ภาพที่ 1) หอไตรทรงไทยกลางสระน้ำที่สวยงาม นอกจากงานก่อสร้างแล้วยังได้พบงานช่างที่เป็นประณีตศิลป์ประูปการสร้างคือตู้พระธรรมลายรดน้ำซึ่งนับเป็นหลักฐานทางประวัติศาสตร์ศิลปะที่สำคัญมากของเมืองระยอง

1. บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งจากโครงการคลังข้อมูลสารสนเทศศิลปวัฒนธรรมระยอง (RAYONG CULTURAL DATABASES AND INFORMATICS) โดยเป็นความร่วมมือระหว่างคณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร กับบริษัท พีทีที โกลบอล เคมิคอล จำกัด (มหาชน) (PTT GC) ระหว่างปี พ.ศ. 2561-2565

2. อำนาจ มณีแสง, “วัดบ้านเก่า,” ใน เบญจสิลา (ระยอง : หน่วยอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมศิลปกรรม ศูนย์วัฒนธรรมจังหวัดระยอง, 2540), 12-13.

3. สมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช, ชีวิตและงานของสุนทรภู่ พิมพ์ครั้งที่ 10 (กรุงเทพฯ : เสริมวิทยบรรณาคาร, 2518), 81.



ภาพที่ 1 อุโบสถและเจดีย์วัดบ้านเก่า อ.บ้านค่าย จ.ระยอง
ที่มา : ผู้วิจัย

ศิลปกรรมของตู้พระธรรมวัดบ้านเก่า

ตู้พระธรรม หมายถึงตู้ไม้ที่ต่อขึ้นสำหรับใช้เก็บเอกสาร โดยเฉพาะคัมภีร์ทางศาสนาและความรู้ทั้งทางโลกและทางธรรมซึ่งส่วนใหญ่ถูกรักษาไว้ในวัดวาอารามของชุมชนเนื่องจากในโลกยุคจารัตินั้นสังคมไทยมีสถาบันสำคัญคือวัดที่รวบรวมสรรพวิชาความรู้และเป็นสถาบันที่รัฐใช้ในการควบคุมดูแลกำลังคนในพื้นที่ต่าง ๆ ในเครือข่ายอำนาจ ดังนั้นการสร้างตู้พระธรรมจึงถือเป็นสัญลักษณ์ของการเก็บรวบรวมความรู้ที่ชุมชนนั้นมีโดยอาจเชื่อมโยงกับการปกครองและศิลปวัฒนธรรมจากส่วนกลาง เห็นได้จากรูปแบบของตู้พระธรรมที่พบในวัดต่าง ๆ ตามหัวเมืองเป็นแบบเดียวกับที่ปรากฏในราชธานีด้วย

รูปแบบทั่วไปของตู้พระธรรมที่ปรากฏในศิลปะอยุธยา-รัตนโกสินทร์หรือในกลุ่มน้ำเจ้าพระยานั้นมักเป็นตู้สี่เหลี่ยมทรงสูง มีขาสี่มุม บานประตูจะอยู่ด้านหน้าเป็นสองบาน ติฝูปิดทึบสามด้าน บางครั้งอาจมีการทำลิ้นชักไว้ส่วนเชิงตู้ ดังนี้แล้วงานประดับตู้มักเป็นการลงรักปิดทองหรือเขียนลายทอง (ลายรดน้ำ) เป็นภาพประดับหรือภาพเล่าเรื่องทางศาสนาเพื่อสะท้อนรสนิยมของผู้สร้างเพราะส่วนใหญ่ตู้พระธรรมเหล่านี้เชื่อว่าอาจเคยเป็นตู้ใส่สมบัติส่วนตัวของผู้มั่งมีสมัยโบราณแล้วถูกถวายเป็นพุทธบูชาหรือมีฉะนั้นก็สร้างขึ้นเพื่อเก็บคัมภีร์โดยตรงจึงมักมีชื่อเรียกตู้พระธรรมที่เขียนลายเช่นนี้ว่า ตู้ลายทอง หรือ ตู้ลายก้ามปู ตามกรรมวิธีประดับ

รูปแบบตู้พระธรรมวัดบ้านเก่า

ตู้พระธรรมลายทองของวัดบ้านเก่า (ภาพที่ 2) เชื่อว่าน่าจะเคยประดิษฐานอยู่บนหอไตรกลางน้ำทางทิศเหนือของวัด เป็นตู้ชาหุม (ขาเหลี่ยมตรง) สภาพสมบูรณ์ ลงรักปิดทองเป็นลายรดน้ำสามด้าน ฝาด้านหลังทาร์กสีดำทึบ เชิงตู้สามด้านเป็นหูช้างขอบหยักวงโค้งเขียนลายก้านขดนกคาบออกเถาหัวนกหัวครุฑ บานประตูและผนังตู้ 3 ด้านเขียนภาพลายทองบนพื้นดำ (ลายรดน้ำ) หน้ากระดานฐานตู้เป็นลายประจายามก้ามปู ภาพลายรดน้ำเล่าเรื่องเป็นเรื่องราวทางพุทธศาสนาแบ่งออกเป็นเนื้อหาตามพื้นที่บนตู้ดังนี้



ภาพที่ 2 ตู้พระธรรมลายทองวัดบ้านเก่า
ที่มา : ผู้วิจัย

ภาพเล่าเรื่องลายรดน้ำบนตู้พระธรรมวัดบ้านเก่า

1. ภาพทศชาติชาดก (ภาพที่ 3) บานตู้ด้านหน้าเขียนภาพเล่าเรื่องทศชาติชาดกเรียงลำดับเริ่มจากด้านล่างขึ้นบน บานประตูฝั่งซ้ายเป็นเรื่องเตมียชาดกถึงมโหสถชาดก และบานประตูฝั่งขวากลับลงมาเริ่มที่ภริยัตตชาดกที่ด้านล่างขึ้นไปจนสุดบานด้านบนที่เวสสันดรชาดก การวาดภาพแสดงเป็นฉากสำคัญของชาดกเรื่องนั้น ๆ ฉากเดียว ดังนั้นหากมีภาพเรื่องใดลบเลือนก็จะสามารถทราบได้ว่าเป็นชาดกเรื่องใดเพราะการลำดับอย่างเป็นระบบ ได้แก่

เตมียกุมารชาดก แสดงด้วยฉากที่พระเตมียกุมารทรงลงกำลังยกธารชธณะเมื่อนายสารถิสนันทะจะนำพระองค์ไปฝังตามคำสั่งของพระเจ้ากาสิกราชพระราชบิดา พระเตมียทรงยกธารชธณะด้วยสองพระกร ส่วนนายสนันทะนั่งถือจอบขุดดินหันมามองด้วยความแปลกใจ และยังมีม้าเทียมราชรถที่แตกตื่นควบหนีไปอีกด้วย

มหาชนกชาดก แสดงด้วยภาพภาพพระภิกษุกับเหล่านางสนมก้านัลซึ่งน่าจะเป็นตอนที่พระมหาชนกทรงสละราชสมบัติออกผนวช ภาพหญิงสาวแสดงกริยาร้องไห้ น่าจะหมายถึงนางสิวลีเทวีหรือพระมเหสีที่เศร้าโศกเสียใจเมื่อพระมหาชนกทรงผนวชจาริกออกสู่ป่าใหญ่

สุวรรณสามชาดก ภาพค่อนข้างลบเลือน แต่เห็นโชดเขา ฝูงกวาง และภาพบุคคลแต่งกายอย่างนักพรตฤๅษี ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของชาดกเรื่องนี้และตรงกับลำดับบนบานประตูพอดี คงเป็นตอนที่ทุกุลดาบสและนางปาริกาบิตาและมารดาของพระสุวรรณสามซึ่งบำเพ็ญเป็นนักบวชดาบสอดทราบข่าวว่าสุวรรณสามบุตรชายถูกศรของกบิลยักษ์ราชสันชีวิตขณะอยู่ท่ามกลางหมู่สัตว์ป่าจึงเศร้าโศกเสียใจ

เนมิราชชาดก แสดงภาพพราหมณ์มีบุษบกยอดปราสาทคือตอนพระโพธิสัตว์เสด็จไปนรกสวรรค์ มีมาตลี เทวบุตรเป็นสารถีขับอยู่ด้านหน้า

มโหสถชาดก แสดงภาพตัวละครแต่งกายอย่างกษัตริย์พุดคุยกับหญิงและมีคนเฝ้าแยกเทียมวัว น่าจะหมายถึง ตอนที่พระมโหสถสนทนาเป็นคำใบ้กับนางอมราเทวีขณะที่นางกำลังจะนำอาหารไปให้บิดาที่เฝ้าอยู่ ซึ่งเป็นฉากที่ต่างจากความนิยมในระยะหลังที่มักแสดงฉากร้อยเอ็ดกองทัพบกของพระเจ้าจุลนีบุกเมืองมิลิลา

ภุริทัตตชาดก พระโพธิสัตว์เสวยชาติเป็นพญานาคชรอบจอมปลวกมีคนอุคตหาง คือตอนที่อาลัยพายนพรหมณ์จับนาครุฑริทัตต ซึ่งเป็นฉากที่นิยมต่อเนื่องมานานของเรื่องนี้

จันทกุมารชาดก แสดงภาพปะรำพิธีมีบุคคลแต่งกายอย่างกษัตริย์นั่งอยู่ ด้านบนพระอินทร์เหาะลงมาหักฉัตร คือฉากที่พระเจ้าเอกสารพระราชบิดาทรงบูชาบุญพระจันทกุมารตามคำยุยงของขันฑ์ทาลพราหมณ์แล้วพระอินทร์ได้ลงมาช่วยเหลือ

พรหมนารถชาดก แสดงภาพนางกษัตริย์นั่งพนมมือ มีพรหมหาบคอนสาแหรกเหาะลงมาจากท้องฟ้า (ภาพค่อนข้างลบเลือน) เป็นเรื่องตอนที่นางจุจาราชเทวีอันเป็นธิดาของพระเจ้าอังคตราชซึ่งหลงมกมายไม่ประพฤติธรรม ได้ตั้งจิตอธิษฐานถึงเทพดาฟ้าดินให้มาดลใจพระราชบิดา พระโพธิสัตว์พรหมนารถจึงเอาภาชนะทองและคนโทแก้วใส่สาแหรกเหาะลงมาแสดงธรรมโปรดพระเจ้าอังคตราชให้กลับใจละจากมิจฉาภิภูมิจึง

วิรุณบัณฑิตชาดก ภาพพระโพธิสัตว์นั่งท่าสมาธิแสดงธรรมแก่ปุณณกัณษที่นั่งพนมมือฟังด้านข้าง

เวสสันดรชาดก แสดงฉากในกัณท์वनประเทศ คือพระเวสสันดรและพระนางมัทรีทรงอุ้มสองกุมารกัณหาชาลีออกจากพระนครเดินเข้าไปป่ามุ่งหน้ายังบรรณศาลาอันเป็นที่ทรงศีล



ภาพที่ 3 ภาพลายรดน้ำเรื่องทศชาติชาดกบนบานประตูตู้พระธรรมวัดบ้านเก่า

ที่มา : ผู้วิจัย

2. ภาพป่าหิมพานต์ : ฉากเรื่องพระสุธนมนโธราห์และอุเทนชาตก ? (ภาพที่ 4) บนผนังตู้ฝ่งซ้าย เต็มไปด้วยภาพธรรมชาติและสัตว์ป่าเช่น วัว ควาย แรด ช้างกวาง กระต่าย สิงโต ราชสีห์ เหมราช กิณรี-กิณรี เทพนรสีห์ และด้านล่างเป็นฉากอาศรมของฤๅษีนักบวช มีต้นนารีผลซึ่งเหล่าคนธรรพ์เหาะมาแย่งชิงกัน ภาพต้นไม้วาดอย่างไม้ตัดคือลำต้นหงิกงอ ตัดเส้นใบไม้เป็นใบ ๆ โขดเขาคลายก้อนหินเป็นหยักขรุขระ น่าจะเป็นการวาดภาพโดยได้รับเค้าโครงมาจากตู้พระธรรมบางใบในสมัยกรุงธนบุรี-รัตนโกสินทร์ทว่ามีการลดทอนรายละเอียดลงจนยากจะสังเกตได้ว่าเป็นเรื่องราวใด ซึ่งจะได้วิเคราะห์ในส่วนข้างหน้าต่อไป



ภาพที่ 4 ภาพป่าหิมพานต์ซึ่งน่าจะเป็นส่วนหนึ่งของเรื่องอุเทนชาตกบนฝาตู้ฝ่งขวา
ตู้พระธรรมวัดบ้านเก่า
ที่มา : ผู้วิจัย

3. ภาพการปลงอศุภกรรมฐาน (ภาพที่ 5) บนผนังตู้ฝ่งขวา ภาพวาดพระภิกษุในอาภรณ์ต่าง ๆ คือ ยืน นั่งสมาธิ นั่งคุกเข่า นั่งชันเข่า เพื่อเพ่งพิจารณาศพนในแบบต่าง ๆ 10 ประการ เช่น ศพที่พองอืด ศพที่เหลือแต่กระดูก โดยมีการแบ่งภาพแต่ละประเภทออกเป็นชั้น ๆ เรียงซ้อนกันขึ้นไปโดยใช้พื้นดินที่เขียนเป็นขอบคล้ายตลิ่งน้ำแบ่งกันแต่ละชั้นออกจากกัน ต้นไม้ โขดเขาวาดแบบไม้ตัดเช่นกัน การครองจีวรของภิกษุมิทั้งแบบปกติคือห่มเฉียงพาดสังฆาฏิ บนบ่าซ้ายและห่มต้องมีผ้ารัดอก



ภาพที่ 5 ภาพพระภิกษุปลงอศุภกรรมฐานบนฝาดูฝั่งซ้ายตู้พระธรรมวัดบ้านเก่า
ที่มา : ผู้วิจัย

องค์ประกอบของภาพเล่าเรื่องลายรดน้ำบนตู้พระธรรม

ในภาพรวมตู้ลายรดน้ำของวัดบ้านเก่ามีความคล้ายคลึงเป็นอันมากกับตู้พระธรรมหมายเลข กท.71 จากวัดนาคกลาง ธนบุรี⁴ ทั้งรูปแบบตู้ชาห์หมู การประดับเชิงตู้แบบหูช้างเป็นวงโค้งหยัก รวมไปถึงการจัดวางภาพเล่าเรื่องที่ เป็นภาพชาดก, ป่าหิมพานต์และการปลงอศุภกรรมฐาน เพียงแต่รายละเอียดบางอย่างแตกต่างกันไป เช่น การสลับกันระหว่างภาพชุดชาดกบนบานประตูและภาพเรื่องบนผนังตู้ฝั่งซ้ายกับขวา หรือเรื่องพระมโหสถแสดงภาพตอนสนทนาธรรมเป็นภาษามือกับนางเกรีปริพาชิกาแทนที่จะเป็นตอนที่สนทนากับนางอมรเทวี เป็นต้น

การจัดองค์ประกอบภาพชาดกเรียงกันเป็นแนวตั้งนี้ได้พบเช่นกันในตู้พระธรรม กท.71 แล้ว ยังมีตัวอย่างที่จัดไว้บนผนังตู้ด้านข้างอีกด้วยเช่นตู้พระธรรมหมายเลข กท.47 จากวัดนางชี ธนบุรี เพียงแต่มีการใช้ฉากในตอนของชาดกที่ต่างกันเล็กน้อย แสดงว่าระบบลำดับของการวาดทศชาติชาดกบนตู้พระธรรมในสมัยรัตนโกสินทร์มีความแพร่หลายในภาพรวมเดียวกัน

ฉากที่ถูกเลือกจากทศชาติชาดกมาวาดบนตู้พระธรรมวัดบ้านเก่านี้มีลักษณะที่ควรกล่าวถึงทั้งในประเด็นที่มีความคล้ายคลึงกับและแตกต่างจากจิตรกรรมรุ่นหลังลงมา

ภาพตอนพระเตมียชาดกบนตู้พระธรรมนั้นปรากฏฉากปกริยาของพระโพธิสัตว์ในตอนที่ทรงลงพละกำลังด้วยการยกกราชรถด้วยพระหัตถ์ข้างเดียว (ภาพที่ 6) อันมีลักษณะเป็นท่วงท่าที่ในจิตรกรรมพบมาตั้งแต่สมัยอยุธยา

4. กรมศิลปากร, *ตู้ลายทอง ภาค 2 (สมัยรัตนโกสินทร์)* (กรุงเทพฯ : กรมศิลปากร, 2529), 245.

ตอนปลายเป็นอย่างน้อยเช่นบนสมุดภาพไตรภูมิฉบับอยุธยา⁵ (ภาพที่ 7) ฉากยกราชรถบนตู้พระธรรมใบนี้จึงเป็นหลักฐานเชื่อมต่อรูปแบบของภาพพระเตมียชาดกจากสมัยอยุธยาถึงสมัยรัตนโกสินทร์ลงมาอย่างแพร่หลาย



ภาพที่ 6 ฉากพระเตมียกุมารลองกำลังยกราชรถ บนตู้พระธรรมวัดบ้านเก่า
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 7 ฉากพระเตมียกุมารลองกำลังยกราชรถ จากสมุดภาพไตรภูมิฉบับกรุงศรีอยุธยา
ที่มา : สมุดภาพไตรภูมิฉบับกรุงศรีอยุธยา-ฉบับกรุงธนบุรี เล่ม 1
(กรุงเทพฯ : กรมศิลปากร, 2542), 205.

5. สมุดภาพไตรภูมิฉบับกรุงศรีอยุธยา-ฉบับกรุงธนบุรี เล่ม 1 (กรุงเทพฯ : กรมศิลปากร, 2542), 205.

เรื่องพระมหาชนกที่แสดงตอนพระมหาชนกสละราชสมบัติออกบรรพชาพบว่ามียักษ์ในปูนปั้นเล่าเรื่องทศชาติที่วัดไผ่ จ.ลพบุรีซึ่งเก่าถึงราวพุทธศตวรรษที่ 21 และมานิยามจากภาพเรือสำเภาที่พระมหาชนกโดยสารอัปปางในจิตรกรรมสมัยหลังลงมา⁶ดังเช่นบนตู้พระธรรมหมายเลข กท.47 ภาพนี้จึงแสดงความพิเศษของเรื่องพระมหาชนกที่วาดบนตู้พระธรรมวัดบ้านเก่า

ฉากพระมโหสถตอนสนทนากับนางอมรเทวี บ่งชัดด้วยรูปบุคคลกำลังไถนาซึ่งหมายถึงบิดาที่นางอมรเทวีกำลังหาบข้าวต้มไปส่ง (ภาพที่ 8) แทบไม่พบความนิยมนวดกันแม้แต่ในตู้พระธรรมสมัยรัตนโกสินทร์ใบอื่น ๆ ที่วาดทศชาติชาดกนั้น เรื่องพระมโหสถยังมักแสดงเป็นตอนสนทนาภาษามือกับนางเณรีปริพาชิกา และในยุคต่อมานั้นภาพฉากพระมโหสถห้ามกองทัพอ 101 เมืองจะเป็นที่นิยมแพร่หลาย ภาพนี้จึงจึงเป็นเอกลักษณ์อีกประการของตู้พระธรรมวัดบ้านเก่า



ภาพที่ 8 ภาพพระมโหสถสนทนาภาษามือกับนางอมรเทวีที่กำลังหาบข้าวต้ม
ไปส่งให้บิดาที่ไถนา ตู้พระธรรมวัดบ้านเก่า
ที่มา : ผู้วิจัย

ส่วนภาพชาดกเรื่องอื่น ๆ นั้นส่วนใหญ่ใช้ฉากเป็นที่รู้จักกันดี เช่น พระโพธิสัตว์พญานาคอุริทัตตพันรอบจอมปลวกหรือราชรถของพระเนมิราชและมาตุลีสารีทอณแดนสวรรค์นรก เป็นต้น

เห็นได้ว่าเรื่องทศชาติชาดกบนบานตู้พระธรรมวัดบ้านเก่าแสดงถึงรูปแบบที่มีทั้งการเชื่อมต่อกับภาพทศชาติในช่วงสมัยอยุธยาและมีรูปแบบใหม่ที่เกิดขึ้น ซึ่งจะเป็นที่นิยมต่อมาในจิตรกรรมฝาผนังสมัยรัตนโกสินทร์ รวมทั้งลักษณะพิเศษคือฉากที่ไม่ค่อยพบในชาดกดังเช่นมโหสถสนทนากับนางอมรเทวี

ภาพชาดกแต่ละเรื่องถูกวาดลงบนแผ่นบานประตูอย่างต่อเนื่องกันโดยใช้ทิวทัศน์ในภาพเป็นตัวแบ่งคั่น บางครั้งใช้การเว้นภาพไว้เป็นช่องว่าง คล้ายมองจากมุมสูงขึ้นไปเรื่อย ๆ (Bird eye view) ไม่ปรากฏเส้นเส้นเินหาซึ่งมักใช้ในการแบ่งฉากในจิตรกรรมสมัยอยุธยาตอนปลาย ฉากธรรมชาติเช่นโขดเขา ต้นไม้ วาดแบบประเพณีคือดูคล้ายไม้ตัด ตัดเส้นใบไม้เป็นใบรวมกันเป็นพุ่ม ส่วนอาคารในภาพมีการวาดแนวเฉียงแสดงความลึก รูปบุคคลมีขนาดใหญ่หากเทียบสัดส่วนกับพื้นที่เล่าเรื่อง ตัวละครสำคัญแต่งกายอย่างตัวพระตัวนาง ส่วนตัวละครชั้นรองหรือตัวฉากนั้นวาดอย่างสามัญชน ภาพรวมนั้นอาจเทียบได้กับจิตรกรรมฝาผนังที่หอไตรวัดระฆังโฆสิตาราม กรุงเทพฯ ซึ่งเชื่อกันว่าวาดโดย

6. ประภัศร โพธิ์ศรีทอง, “ประติมานวิทยาและรูปแบบศิลปะในภาพปูนปั้นประดับวิหารวัดไผ่,” วารสารเมืองโบราณ ปีที่ 20, ฉบับที่ 4 (ตุลาคม-ธันวาคม 2537), 45.

พระอาจารย์นาคที่เป็นช่างในยุคกรุงธนบุรีถึงรัชกาลที่ 1 กรุงรัตนโกสินทร์ เช่นการวาดรูปบุคคลขนาดใหญ่ อาคาร บ้านเรือนหรือศาลาเริ่มวาดแนวเฉียงแสดงมุมมองลึก และเริ่มใช้องค์ประกอบทิวทัศน์เป็นต้นว่าต้นไม้โขดหินเป็นตัวแบ่งฉากแต่ละตอนออกจากกันโดยไม่ได้ใช้เส้นสีเทาแต่เพียงอย่างเดียว⁷ จึงทำให้วิเคราะห์ได้ว่าการแบ่งพื้นที่ในภาพเล่าเรื่องบนตู้พระธรรมวัดบ้านเก่าเป็นเทคนิคการวาดของช่างที่นิยมกันในสมัยรัตนโกสินทร์แล้ว

ภาพป่าหิมพานต์ที่ประกอบด้วยต้นไม้ขนานาชนิดรวมไปถึงต้นนารีผล มีบรรณศาลาของฤๅษีและเหล่าคนธรรพ์ วิทยธรหะมาแย่งชิงนารีผลกัน เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับภาพบนตู้พระธรรมหมายเลข 25 (กพข.) สมัยกรุงธนบุรี พ.ศ. 2323 (ภาพที่ 9) มีส่วนประกอบคล้ายคลึงกันได้แก่ฉากป่าเขาลำเนาไพรซึ่งมีสัตว์และมนุษย์ ต้นนารีผลและเหล่านักสิทธิ์วิทยธรที่พากันเหาะมาแย่งลูกนารีผลนั้น เวดล้อมไปด้วยบรรยากาศของป่าหิมพานต์⁸ ซึ่งเป็นภาพเล่าเรื่องอุเทนชาดกรวมอยู่กับสุธนชาดก (พระสุธน-มโนราห์) โดยตู้พระธรรมหมายเลข 25 นี้ระบุตัวละครของทั้งสองเรื่องชัดเจนคือภาพตัวพระสุธนกับนางมโนราห์ และภาพดาบสกำลังอุ้มทารกพระเจ้าอุเทนอยู่บนหน้าบรรณศาลาในป่า⁹ ขณะที่ตู้พระธรรมวัดบ้านเก่านั้นวาดเฉพาะฉากโดยรวมคือป่าหิมพานต์ ส่วนภาพด้านล่างนั้นมีดาบสนั่งในบรรณศาลามองดูฝูงช้าง (ภาพที่ 10) เนื่องจากเนื้อเรื่องกล่าวว่าพระเจ้าอุเทนซึ่งถูกเก็บมาเลี้ยงได้เรียนวิชาเรียกช้างจากดาบสผู้เป็นพ่อบุญธรรม ภาพนี้จึงน่าจะสื่อถึงเรื่องอุเทนชาดกได้เช่นกัน และยังปรากฏในตู้พระธรรมใบอื่น ๆ สมัยรัตนโกสินทร์ เช่น ตู้หมายเลข กท.20 หรือตู้หมายเลข กท.71¹⁰ ซึ่งการวาดฉากป่าหิมพานต์โดยไม่มีบริบทอื่น ๆ ประกอบนี้ยังเป็นที่น่าสงสัยถึงคติและความหมาย ภาพป่าหิมพานต์ของตู้พระธรรมวัดบ้านเก่าจึงอาจเป็นการเขียนขึ้นโดยได้เค้าโครงภาพจากเรื่องดังกล่าวในตู้พระธรรมที่สร้างขึ้นก่อนไม่นานมาเป็นต้นแบบเพียงแต่ลดทอนรายละเอียดลง

ส่วนภาพปลงอสุภกรรมฐานนั้นแม้โดยทั่วไปมักคุ้นเคยกันว่านิยมกันในจิตรกรรมช่วงสมัยรัชกาลที่ 4 ซึ่งมักเน้นพระธรรมวินัย¹¹ แต่การปรากฏภาพชุดนี้บนตู้พระธรรมวัดบ้านเก่าซึ่งมีอายุสมัยตรงกับรัชกาลที่ 1 คงเป็นหลักฐานที่ชี้ให้เห็นว่าแนวคิดนี้คงมีมาก่อน สัมพันธ์กับภาพการปลงอสุภกรรมฐานที่ปรากฏเป็นจิตรกรรมบนบานประตูหอพระไตรปิฎกวัดระฆังโฆสิตาราม (ภาพที่ 11) ที่เชื่อกันว่าเป็นฝีมือของพระอาจารย์นาคในยุคแรกเริ่มของกรุงรัตนโกสินทร์หรือเก่ากว่านั้นเล็กน้อย¹² มีภาพการปลงอสุภกรรมฐานกับศพทั้ง 10 แบบแต่รายละเอียดของศพแต่ละแบบไม่ชัดเจนตรงตามในข้อบัญญัติ คงเห็นรูปแบบเช่น ศพที่มีน้ำเหลืองไหล ศพที่มีสัตว์กัดแทะ และศพเหลือแต่กระดูกที่เด่นชัดรวมทั้งการถือไม้เท้าของพระสงฆ์ที่คล้ายกัน (ภาพที่ 12)



ภาพที่ 9 ฉากป่าหิมพานต์ในเรื่องสุธนชาดกและอุเทนชาดกบนตู้พระธรรมหมายเลข 25 (กพข.) สมัยกรุงธนบุรี
ที่มา : ผู้วิจัย

7. ประภัศร์ ชูวิเชียร, ศิลปะกรุงธนบุรี (กรุงเทพฯ : มติชน, 2562), 99-103.

8. กรมศิลปากร, ตูลายทอง ภาค 1 (สมัยอยุธยาและสมัยธนบุรี) (กรุงเทพฯ : กรมศิลปากร, 2523), 299.

9. อมรา ศรีสุชาติ, “โบราณวัตถุสื่อลายลักษณ์อักษรได้ รัชสมัยธนบุรี,” นิตยสารศิลปากร ปีที่ 59, ฉบับที่ 5 (กันยายน-ตุลาคม 2559), 121.

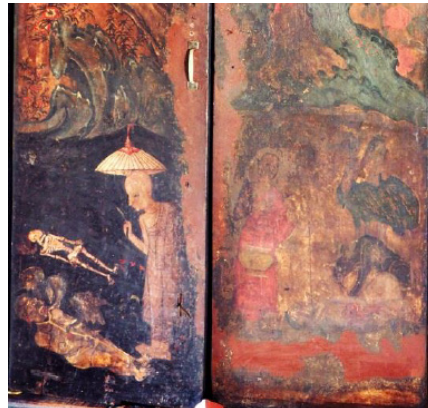
10. กรมศิลปากร, ตูลายทอง ภาค 2 (สมัยรัตนโกสินทร์) (กรุงเทพฯ : กรมศิลปากร, 2529), 59, 247.

11. ศักดิ์ชัย สายสิงห์, พุทธศิลป์สมัยรัตนโกสินทร์ พัฒนาการของงานช่างและแนวคิดที่ปรับเปลี่ยน พิมพ์ครั้งที่ 2 (กรุงเทพฯ : เมืองโบราณ, 2563), 472.

12. ประภัศร์ ชูวิเชียร, ศิลปะกรุงธนบุรี (กรุงเทพฯ : มติชน, 2562), 101-103.



ภาพที่ 10 ภาพทึบในบรรณศาลากำลังมองฝูงช้าง ตูพระธรรมวัดบ้านเก่า อาจหมายถึง
ส่วนหนึ่งของเรื่องอุเทนชาดกดังเช่นที่เคยพบบนตูพระธรรมหมายเลข 25 ก็ได้
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 11 จิตรกรรมภาพปลงอศุภกรรมฐานบนบานประตูหอไตรวัดระฆังโฆสิตาราม กรุงเทพฯ
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 12 ภาพการปลงอศุภกรรมฐานบนตูพระธรรมวัดบ้านเก่า
ที่มา : ผู้วิจัย

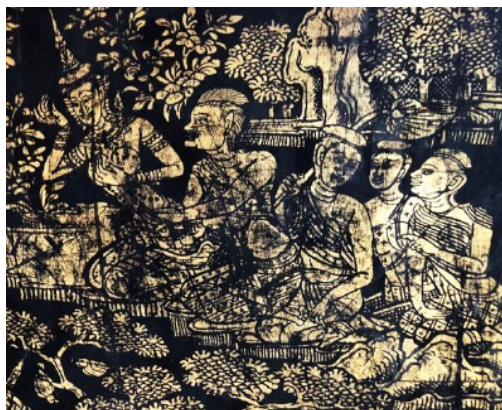
รูปลักษณะลีลา เทคนิคการเขียนลายรดน้ำตู้พระธรรมวัดบ้านเก่า

ลวดลายรดน้ำประดับตู้พระธรรมในสมัยรัชกาลที่ 1 ตามความเห็นของนักวิชาการได้เคยกล่าวถึงว่ายังมีลักษณะคล้ายคลึงกับศิลปะอยุธยา เช่นการใช้กระหนกเปลว การวาดโชดเขา ต้นไม้ ทิวทัศน์ต่าง ๆ แต่ก็ขาดความเป็นเอกภาพลงจากสมัยอยุธยาบ้างดังเช่นตู้พระธรรมวัดระฆังโฆสิตาราม¹³ ที่สำคัญที่พบในภาพลายรดน้ำของตู้พระธรรมวัดบ้านเก้านี้ได้แก่การวาดต้นไม้มีลำต้นและกิ่งก้านหักงอคล้ายไม้ดัด วาดใบไม้ดอกไม้อัดแน่นเป็นใบ ๆ ส่วนโชดเขามีลักษณะที่เรียกว่า “เขาไม้” คือเว้าแหว่งคล้ายซากขอนต้นไม้ผุร่อน

ส่วนการวาดภาพบุคคลนั้นแบ่งออกเป็นตัวละครหลักที่แต่งกายแบบเครื่องทรงกษัตริย์หรือนักบวช แสดงท่าทางแบบนาฏลักษณ์ กับตัวละครระดับรองหรือ “ภาพาก” วาดแสดงการแต่งกายแบบสามัญชนทั่วไป แสดงอาการปฏิกิริยาเสมือนจริงเช่นยกไม้ยกมือ หกล้มหลุกหลุกคลานตามเนื้อเรื่อง (ภาพที่ 13) แต่ท่วงทีกริยาในภาพรวมยังคงเรียบง่ายไม่ตลกค่อนองโลดโผน ส่วนใบหน้ายังไม่แสดงสีหน้าอารมณ์เหมือนอย่างที่จะพบในจิตรกรรมฝาผนังรุ่นรัชกาลที่ 3 ลงมา¹⁴ รูปสตรียังค่อนข้างอวบวาดถันเป็นรูปกลม (ภาพที่ 14) ซึ่งต่างจากความนิยมภาพสตรีที่ร่างแบบบางกว่าในช่วงหลังลงมาเช่นกัน¹⁵



ภาพที่ 13 ภาพตัวพระ-ตัวนางที่สวมเครื่องทรงอย่างกษัตริย์แสดงท่าทางแบบนาฏลักษณ์ (บนซ้าย) และตัวภาพหรือสามัญชนที่สวมเสื้อผ้ามีอาการปฏิกิริยาแบบสมจริง (ล่าง) ฉากเรื่องจันทกุมารชาดก ตู้พระธรรมวัดบ้านเก่า
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 14 ภาพสตรีที่วาดอย่างอุดมคติคือร่างกายค่อนข้างอวบและวาดถันเป็นรูปกลม
ฉากเรื่องมหาชนกชาดก ตู้พระธรรมวัดบ้านเก่า
ที่มา : ผู้วิจัย

13. ประยูร อุลูชาภูะ, ศิลปะลายรดน้ำ (กรุงเทพฯ : เมืองโบราณ, 2533), 20-21, 79-83.

14. สันติ เล็กสุขุม, จิตรกรรมไทยสมัยรัชกาลที่ 3 ความคิดเปลี่ยนการแสดงออกก็เปลี่ยนตาม (กรุงเทพฯ : เมืองโบราณ, 2548), 91-102.

15. สันติ เล็กสุขุม, จิตรกรรมไทยสมัยรัชกาลที่ 3 ความคิดเปลี่ยนการแสดงออกก็เปลี่ยนตาม (กรุงเทพฯ : เมืองโบราณ, 2548), 71.

ลายรดน้ำที่ปรากฏบนตู้พระธรรมวัดบ้านเก่ามีภาพเล่าเรื่องพร้อมฉากแตกต่างไปจากกลุ่มตู้พระธรรมที่นิยมใช้ลายกระหนกคล้ายภาพหรือกระหนกเครือเถาซึ่งแม้จะปรากฏมาแล้วตั้งแต่สมัยอยุธยาตอนปลายดังเช่นตู้พระธรรมวัดเชิงหวาย¹⁶ และสืบมาถึงสมัยรัตนโกสินทร์ระยะแรก ๆ ด้วย ดังเช่นตู้พระธรรมหมายเลข กท.27 จากวัดราชบูรณะราชวรวิหาร (วัดเลียบ) มีจารึก พ.ศ. 2337 โดยโครงสร้างกระหนกคล้ายภาพเต็มผืนตู้นี้ได้รับความนิยมวาดบนตู้พระธรรมในสมัยรัตนโกสินทร์ราวสมัยรัชกาลที่ 2-3 เป็นต้นมา โดยตัวแผงลายกระหนกบนตู้พระธรรมได้ถูกจัดระเบียบมีกรอบแนวลายเป็นช่องเรขาคณิตชัดเจนและมีภาพเล่าเรื่องพุทธศาสนาหรือภาพจับเรื่องรามเกียรติ์ที่แทรกเป็นรูปขนาดเล็ก ๆ ภายในแผงเครือลายกระหนก¹⁷ อันเป็นระเบียบการวางผูกลายบนตู้พระธรรมรุ่นหลังที่ต่างไปชัดเจนจากตู้ในช่วงอยุธยาตอนปลายถึงแรกเริ่มรัตนโกสินทร์

อย่างไรก็ดีช่างผู้สร้างและเขียนภาพลายรดน้ำเรื่องราวต่าง ๆ บนตู้พระธรรมวัดบ้านเก่านี้แม้จะมีฝีมืออยู่ในขั้นที่ดีแต่เส้นสายลายวาดยังมีลักษณะไม่นิ่ง บางส่วนยังเขียนแบบคร่าว ๆ เช่นลายหน้ากระดานขอบตู้ จึงถือว่าเป็นลักษณะงานที่สร้างขึ้นในท้องถิ่นเองซึ่งจะสัมพันธ์กับจารึกบนตู้ที่จะได้กล่าวถึงต่อไป

จารึกฐานตู้พระธรรมวัดบ้านเก่า

นอกเหนือจากความสมบูรณ์และสวยงามเชิงช่างฝีมือโบราณในการประดับลายรดน้ำเป็นภาพเล่าเรื่องทางพุทธศาสนาต่าง ๆ ดังที่ได้กล่าวมาแล้ว ความสำคัญของตู้พระธรรมใบนี้คือลายลักษณ์อักษรสำคัญของลุ่มน้ำระยองสมัยแรกกรุงรัตนโกสินทร์ เป็นอักษรไทยภาษาไทยว่า (ภาพที่ 15)



ภาพที่ 15 จารึกฐานตู้พระธรรมวัดบ้านเก่า อักษรไทยสมัยรัตนโกสินทร์ พ.ศ. 2332
ที่มา : ผู้วิจัย

“ดูใบนี้ของทาสพานบานเก่ามีใจสทาสงดูไว้ในพระสาสนหา ขอเปนประใจแก่พระนิพานลวงแล้ว พระพุทศักราชใดแล้ว ๒๓๓๒ พระวษาเสดเดอินใดแล้ว ๘ เดือน เสดวันใดแล้ว ๒๖ วัน แลแล้วแตณวัน ๔ ๑๑๒ ๓ คำ ปรีกาเอกศกเสดแล้ว ฯ”

ถอดความได้ว่า เจ้าอาวาสวัดบ้านเก่าได้มีศรัทธาสถาสร้างตู้พระธรรมนี้ขึ้นไว้ในปี พ.ศ. 2332 เดือน 8 เสด 26 วัน แล้วเสร็จเมื่อวันพุธขึ้น 12 ค่ำเดือนสาม เป็นปีระกาเอกศก (จุลศักราช 1151) โดยเมื่อเทียบวันปฏิทินแบบปัจจุบัน

16. กรมศิลปากร, ตู้ลายทอง ภาค 1 (สมัยอยุธยาและสมัยธนบุรี) (กรุงเทพฯ : กรมศิลปากร, 2523), 224-231.

17. ดูตัวอย่างตู้พระธรรมที่สมัยรัตนโกสินทร์ซึ่งนิยมลายกระหนกคล้ายภาพเป็นจำนวนมากใน กรมศิลปากร, ตู้ลายทอง ภาค 2 (สมัยรัตนโกสินทร์) (กรุงเทพฯ : กรมศิลปากร, 2529), 1-333.

จะตรงกับวันพุธที่ 27 มกราคม พ.ศ. 2333¹⁸ สมัยพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราชปีที่ 1 แห่งกรุงรัตนโกสินทร์ หรือหลังจากสร้างกรุงเทพฯ แล้วได้ 8 ปี คำว่า “สมภารบ้านเก่า” นี้ยืนยันได้เป็นอย่างดีว่าตัวพระธรรมได้ถูกสร้างขึ้นที่วัดแห่งนี้แน่นอน ไม่ได้ถูกเคลื่อนย้ายมาจากที่อื่นใด

ตัวอักษรที่ใช้เป็นอักษรไทยสมัยอยุธยาตอนปลาย-รัตนโกสินทร์ โดยยังมีอักขรวิธีแบบเก่า เช่น การเขียน พร ควบเป็นเส้นต่อเนื่องกันในคำว่า พระ¹⁹

การจารึกบนตัวพระธรรมนั้นใช้เขียนเส้นตรงตามแนวนอนก่อนปิดทองแล้วรดน้ำทำให้เกิดตัวหนังสือสีดำบนพื้นสีทองเช่นเดียวกับกรรมวิธีของลวดลายประดับบนตู้นี้ จึงเชื่อได้ว่าเป็นจารึกที่ไม่ได้ถูกเปลี่ยนแปลงหรือเขียนเพิ่มเติมในภายหลัง และยังสอดคล้องกับรูปแบบทางศิลปกรรมของลายรดน้ำที่ปรากฏอยู่ด้วยว่ามีลักษณะอยู่ในช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อระหว่างจิตรกรรมแบบอยุธยาตอนปลายเข้าสู่สมัยรัตนโกสินทร์ ดังนั้นจารึกนี้จึงมีคุณค่าในการกำหนดอายุตัวพระธรรมของวัดบ้านเก่าอย่างชัดเจนว่าสร้างขึ้นในระยะแรกเริ่มของศิลปะรัตนโกสินทร์ และเป็นหลักฐานในการใช้กำหนดอายุตัวพระธรรมและลายรดน้ำที่เป็นภาพเล่าเรื่องทางพุทธศาสนา รวมถึงตัวลายประดับต่าง ๆ ได้ชัดเจน

วิเคราะห์สรุป : มรดกทางวัฒนธรรมชิ้นสำคัญของประวัติศาสตร์และศิลปกรรมเมืองระยอง

ตัวพระธรรมวัดบ้านเก่าในภาพรวมเป็นตู้ชาหมูลายทองซึ่งมีรูปแบบเดียวกันกับตัวพระธรรมทางลุ่มน้ำเจ้าพระยา (อยุธยา-ธนบุรี-รัตนโกสินทร์) เรื่องราวที่วาดประดับนั้นเป็นทศชาติชาดก อุเทนชาดกและการปลงศพกรรมฐานซึ่งเทียบเคียงได้กับที่พบบนตัวพระธรรมบางใบในศิลปะกรุงธนบุรีและศิลปะแรกเริ่มของกรุงรัตนโกสินทร์โดยจารึกที่ฐานตู้มีอายุสมัยชัดเจนใน พ.ศ. 2332 (ตามตัวเลขในจารึก)

ข้อมูลนี้สนับสนุนถึงการให้ความสำคัญกับชุมชนชายฝั่งทะเลตะวันออกอย่างเมืองระยองขึ้นในระยะแรกเริ่มของสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ ซึ่งคงเป็นผลสืบเนื่องจากการใช้เมืองระยองนี้เป็นฐานกำลังในการกอบกู้บ้านเมืองของสมเด็จพระเจ้ากรุงธนบุรี และเมื่อเข้าสู่สมัยรัตนโกสินทร์ ศูนย์กลางที่ราชธานีกรุงเทพฯ คงให้ความสำคัญกับพื้นที่นี้ต่อมาโดยมีกระบวนการทางศาสนาเพื่อฟื้นฟูชุมชนต่าง ๆ ดังเช่นการจัดทำหรือรวบรวมคัมภีร์พระไตรปิฎกและสร้างตัวพระธรรมไว้เก็บรักษา ซึ่งอาจรวมไปถึงการสร้างหอไตรกลางน้ำดังที่ปรากฏให้เห็นที่วัดบ้านเก่านี้ด้วย

อายุสมัยของตู้และจารึกระบุว่าสร้างขึ้นที่ “บ้านเก่า” นี้ชวนให้คิดว่าผู้สร้างคงจะต้องมีชีวิตอยู่ในรอยต่อระหว่างการเปลี่ยนผ่านจากสมัยอยุธยาตอนปลาย กรุงธนบุรี เข้าสู่สมัยรัตนโกสินทร์ด้วย ที่สำคัญคือแบบอย่างภาพเขียนลายรดน้ำซึ่งเทียบได้กับงานจิตรกรรมที่ตกทอดอยู่ในท้องถื่นลุ่มน้ำระยองนี้ ถือเป็นตัวอย่างที่หาได้ยากในพื้นที่ในบริเวณลพบุรีทางวัฒนธรรมของกรุงรัตนโกสินทร์ในระยะเวลาเดียวกันด้วย

อนึ่งการจารึกระบุวันเวลาสร้างตัวพระธรรมใบนี้สะท้อนให้เห็นว่าลุ่มน้ำเมืองระยองในระยะนั้นมีความเจริญขึ้นเป็นอันมาก เป็นหลักฐานของแบบอย่างงานประณีตศิลป์และจิตรกรรมในยุคแรกเริ่มของรัตนโกสินทร์ได้เป็นอย่างดี ถือเป็นมรดกทางศิลปกรรมและประวัติศาสตร์ที่ล้ำค่าที่สุดของเมืองระยองชิ้นหนึ่งที่ควรอนุรักษ์ไว้ด้วยความเหมาะสม

18. นับเดือนแบบโบราณจะเริ่มที่เดือนห้า ดังนั้นเดือนสามในแต่ละปีจะมาถึงหลังเดือนแปด ส่วนปีเทียบปฏิทินปัจจุบันเดือนมกราคมจะพ้นจากปี พ.ศ. 2332 เข้าสู่อีกปีใหม่แล้วคือ พ.ศ. 2333

19. วิโรจน์ ผดุงสุนทรารักษ์, *อักษรไทยและอักษรขอมไทย* (กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2540), 119.

บรรณานุกรม

- Fine Art Department. *Gold Gilded Lacquered Cabinet Part I (Ayutthaya and Thonburi Period)*. Bangkok: Fine Art Department, 1980.
กรมศิลปากร. *ตู้ลายทอง ภาค 1 (สมัยอยุธยาและสมัยธนบุรี)*. กรุงเทพฯ : กรมศิลปากร, 2523.
- Fine Art Department. *Gold Gilded Lacquered Cabinet Part II (Rattanakosin Period)*. Bangkok: Fine Art Department, 1986.
กรมศิลปากร. *ตู้ลายทอง ภาค 2 (สมัยรัตนโกสินทร์)*. กรุงเทพฯ : กรมศิลปากร, 2529.
- Leksukhum, Santi. *Thai Mural Painting in King Rama III Period: Mind Changing, the Expression Following Changed*. Bangkok: Muang Boran Publishing, 2015.
สันติ เล็กสุขุม. *จิตรกรรมไทยสมัยรัชกาลที่ 3 ความคิดเปลี่ยนการแสดงออกก็เปลี่ยนตาม*. กรุงเทพฯ : เมืองโบราณ, 2548.
- Maneesaeng, Amnat. "Wat Ban Kao." In *Benchaleela*, 12-15. Rayong: Conservation Environment of Art Unit Rayong Cultural Center, 1997.
อำนาจ มณีแสง. "วัดบ้านเก่า." ใน *เบญจลีลา*, 12-15. ระยอง : หน่วยอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมศิลปกรรม ศูนย์วัฒนธรรมจังหวัดระยอง, 2540.
- Phadungsuntrak, Wiroj. *Thai and Thai-Khmer Scripts*. Bangkok: Ramkhamheang University Press, 1997.
วิโรจน์ ผดุงสุนทรารักษ์. *อักษรไทยและอักษรขอมไทย*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2540.
- Phosithong, Praphatsorn. *Art of Krung Thonburi*. Bangkok: Matichon, 2019.
ประภัศร์ ชูวิเชียร. *ศิลปะกรุงธนบุรี*. กรุงเทพฯ : มติชน, 2562.
- Phosithong, Praphatsorn. "Iconography and Art Forms of Stucco on Vihara Hall at Wat Lai." *Muang Boran Journal* 20, no. 4 (October-December 1994): 42-56.
ประภัศร์ โพธิ์ศรีทอง. "ประติมานวิทยาและรูปแบบศิลปะในภาพปูนปั้นประดับวิหารวัดไผ่." *วารสารเมืองโบราณ* ปีที่ 20, ฉบับที่ 4 (ตุลาคม-ธันวาคม 2537): 42-56.

Pictorial Book of Three Worlds Manuscripts in Ayutthaya and Thonburi Period. Bangkok: Fine Art Department, 1980.

สมุดภาพไตรภูมิฉบับกรุงศรีอยุธยา-ฉบับกรุงธนบุรี เล่ม 1. กรุงเทพฯ : กรมศิลปากร, 2542.

Prayoon Uluchada. *The Art of Gold Gilded Lacquer Motif.* Bangkok: Muang Boran Publishing, 1990.

ประยูร อุลูชาด. ศิลปะลายรดน้ำ. กรุงเทพฯ : เมืองโบราณ, 2533.

Prince Damrongrajanubhab. *Life and Work of Sunthorn Phu.* 10th edition. Sermwit Bannakhan, 1975.

สมเด็จพระยามะยาดำรงราชานุภาพ. *ชีวิตและงานของสุนทรภู่.* พิมพ์ครั้งที่ 10. กรุงเทพฯ : เสริมวิทยบรรณาการ, 2518.

Saisingha, Sakchai. *Buddhist Art of Rattanakosin Development and Converted Concept of Artisan.* 2nd edition. Bangkok: Muang Boran Publishing, 2020.

ศักดิ์ชัย สายสิงห์. *พุทธศิลป์สมัยรัตนโกสินทร์ พัฒนาการของงานช่างและแนวคิดที่ปรับเปลี่ยน.* พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : เมืองโบราณ, 2563.

Srisuchart, Amara. "Literature Antiquities of Southern Thai in Thonburi Period." *Silpakorn Journal* 59, no. 5 (September-October 2016): 118-127.

อมรา ศรีสุชาติ. "โบราณวัตถุสื่อลายลักษณ์อักษรใต้ รัชสมัยธนบุรี" *นิตยสารศิลปากร* ปีที่ 59, ฉบับที่ 5 (กันยายน-ตุลาคม 2559): 118-127.

คำแนะนำสำหรับผู้นิพนธ์

คำแนะนำสำหรับผู้นิพนธ์

หลักเกณฑ์การเตรียมบทความต้นฉบับและเอกสารประกอบเพื่อเสนอพิจารณาแก่นักทรงและตีพิมพ์
ในวารสารศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

การจัดเตรียมต้นฉบับบทความสำหรับส่งเสนอเพื่อพิจารณาตีพิมพ์

1. ต้องเป็นบทความทางวิชาการ/บทความวิจัย/บทความปริทัศน์/บทวิจารณ์หนังสือและผลงานด้านศิลปกรรมศาสตร์หรือสาขาที่เกี่ยวข้อง ตรงตามวัตถุประสงค์และขอบเขตของวารสาร บทความที่ส่งเสนอตีพิมพ์ต้องไม่เคยตีพิมพ์จากที่ไหนมาก่อน และไม่ควรรออยู่ในระหว่างการส่งเสนอเพื่อพิจารณาตีพิมพ์ในวารสารอื่น ๆ

2. เป็นบทความภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษ ในกรณีเป็นภาษาอังกฤษ ต้องไม่เป็นบทความที่แปลจากงานนิพนธ์ที่ตีพิมพ์ในภาคภาษาไทยหรือภาษาต่างประเทศอื่น ๆ มาก่อน และจะต้องมีบทคัดย่อทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

3. ผู้นิพนธ์จะต้องเตรียมเนื้อหาต้นฉบับ (Manuscript) พิมพ์ลงในแม่แบบบทความฉบับเต็มที่ได้เตรียมไว้ในรูปของเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ (Word Document ไฟล์สกุล .Doc หรือ .Docx หรือ ไฟล์เอกสารชนิด PDF) สภาพพร้อมพิมพ์ลงบนกระดาษ (Print out) มีความยาวไม่น้อยกว่า 10 หน้ากระดาษ A4 และไม่เกิน 15 หน้ากระดาษ A4 ตั้งค่าน้ำกระดาษด้านบนและด้านซ้าย 1.5 นิ้ว ด้านล่างและด้านขวา 1 นิ้ว ใช้ชุดแบบอักษรมาตรฐานราชการไทยสารบรรณ (TH SarabunPSK) ตลอดทั้งบทความ และมีส่วนประกอบของบทความที่สำคัญตามลำดับ ดังนี้

- **ชื่อบทความ** ใช้ตัวอักษรตัวหนาขนาด 18 point ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ สำหรับชื่อภาษาอังกฤษใช้ตัวพิมพ์ใหญ่ทั้งหมด ชื่อบทความต้องมีความกระชับและครอบคลุมเนื้อหาของบทความ กำหนดจำนวนคำไม่เกิน 15 คำ จัดแนวพิมพ์แบบกึ่งกลางหน้ากระดาษ

- **ชื่อผู้นิพนธ์** ใช้ตัวอักษรตัวหนาขนาด 16 point ระบุชื่อ-นามสกุลจริงทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษของผู้นิพนธ์ สำหรับชื่อภาษาอังกฤษให้ใช้ตัวพิมพ์ใหญ่ทั้งหมด จัดแนวพิมพ์แบบกึ่งกลาง

- **ตำแหน่งทางวิชาการ ต้นสังกัด และที่อยู่ของผู้นิพนธ์** ใช้อักษรขนาด 14 point ในรูปแบบของเชิงอรรถใต้บทคัดย่อ กำกับด้วยเครื่องหมายดอกจัน (*) โดยระบุการศึกษาขั้นสูงสุดหรือตำแหน่งทางวิชาการ (ถ้ามี) และสังกัดของผู้นิพนธ์ ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ พร้อมทั้งระบุจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (Email address) ที่เป็นชื่อโดเมน (Domain) ของสถาบันต้นสังกัด หรืออีเมลอื่นที่ใช้ในการติดต่อที่เป็นทางการและหากมีผู้นิพนธ์ร่วมจะต้องระบุที่อยู่ สังกัด และอีเมลให้ครบถ้วนถัดจากชื่อผู้นิพนธ์หลัก

- **บทคัดย่อ** ใช้อักษรปกติขนาด 16 point ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ จัดแนวพิมพ์แบบกระจายบรรทัด กำหนดจำนวนไม่เกิน 2 หน้ากระดาษ สำหรับบทความวิจัย บทคัดย่อจะต้องประกอบด้วยความสำคัญของปัญหา วัตถุประสงค์การวิจัย การดำเนินการวิจัยและผลการวิจัย

- หัวเรื่อง ใช้ตัวอักษรตัวหนาขนาด 16 point จัดแนวพิมพ์แบบชิดซ้าย
 - เนื้อหาบทความ ใช้ตัวอักษรปกติขนาด 16 point จัดแนวพิมพ์แบบกระจายบรรทัดหากเป็นบทความจากรายงานวิจัย/วิทยานิพนธ์/งานค้นคว้าอิสระ ควรเนื้อหาที่ครอบคลุมในหัวข้อต่าง ๆ ได้แก่ บทนำ วัตถุประสงค์ วิธีการศึกษา ผลการศึกษา การอภิปรายผล สรุปและข้อเสนอแนะ การนำไปใช้จัดแสดงหรือการจัดเก็บ ลิขสิทธิ์ พร้อมทั้งมีคำอธิบายภาพ ตาราง แผนผัง โน้ตเพลง ฯลฯ โดยระบุแหล่งที่มาให้ครบถ้วน
 - บรรณานุกรม ใช้ตัวอักษรปกติขนาด 16 point ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ โดยเรียงลำดับตามตัวอักษร A-Z ผู้เขียนต้องถอดหรือแปลรายการอ้างอิงจากภาษาไทยเป็นอักษรโรมัน (Roman script) หรือเป็นภาษาอังกฤษ และแนบรายการอ้างอิงภาษาไทยใต้รายการอ้างอิงนั้นที่ได้ถอดหรือแปลแล้ว (ดูตัวอย่างที่หน้าตัวอย่างการเขียนบรรณานุกรม) จัดแนวพิมพ์ชิดซ้ายและบรรทัดต่อมาของรายการเดียวกันต้องย่อหน้าเข้าไป 7 ตัวอักษร
4. ผู้พิมพ์ต้องจัดเตรียมภาพประกอบ โดยจัดทำภาพประกอบเป็นไฟล์รูปภาพ นามสกุล JPEG หรือ TIFF ความละเอียด 300-350 dpi และต้องระบุชื่อไฟล์ภาพให้ชัดเจน และเรียงไฟล์ภาพตามลำดับในเนื้อหาบทความ

5. ในกรณีที่บทความวิจัยที่มีการดำเนินงานหลังวันที่ 1 พฤศจิกายน 2561 เป็นต้นไป ต้องแนบเอกสารรับรองการผ่านการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคนจากสถาบันที่มีการดำเนินการมาด้วย

เกณฑ์การพิจารณากลั่นกรองบทความ (Peer-review)

1. กองบรรณาธิการจะเป็นผู้พิจารณาคุณภาพวารสารขึ้นต้นจากแบบตรวจสอบรายการเอกสารประกอบการเสนอส่งบทความต้นฉบับด้วยตนเอง (Manuscript Submission Self-Checklist) ที่ผู้พิมพ์ได้แนบมาพร้อมหลักฐานต่าง ๆ และจะต้องผ่านการตรวจการคัดลอกบทความ (Plagiarism) ด้วยโปรแกรมอักขราวิสุทธิ์ (Akarawisut)
2. บทความต้นฉบับที่ผ่านการตรวจรูปแบบแล้วจะได้รับการคัดกรองจากกองบรรณาธิการเพื่อสรรหาผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer-reviewer) ที่มีประสบการณ์การวิจัยตรงตามสาขาที่เกี่ยวข้องจำนวนอย่างน้อย 3 ท่านซึ่งไม่มีส่วนได้ส่วนเสียกับผู้พิมพ์
3. บทความที่ได้รับอนุมัติจากผู้ทรงคุณวุฒิแล้ว จะได้รับการบันทึกสถานะและแจ้งผลการพิจารณาแก่ผู้เขียนเพื่อให้ดำเนินการปรับปรุงแก้ไขต้นฉบับ และ/หรือ เก็บรวบรวมต้นฉบับที่สมบูรณ์เพื่อตีพิมพ์เผยแพร่ ทั้งนี้เมื่อได้รับต้นฉบับฉบับสมบูรณ์แล้ว กองบรรณาธิการจะแจ้งผู้พิมพ์รับทราบเป็นหนังสือตอบรับการตีพิมพ์ ซึ่งจะระบุปีที่และฉบับที่ตีพิมพ์
4. ในกรณีที่ผู้พิมพ์มีความประสงค์ต้องการยกเลิกการตีพิมพ์ ต้องแจ้งความประสงค์เป็นลายลักษณ์อักษรเรียนถึง “บรรณาธิการบริหารวารสารศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย” เท่านั้น

5. บทความที่ไม่ผ่านการพิจารณา กองบรรณาธิการจะแจ้งผู้พิมพ์รับทราบเป็นลายลักษณ์อักษรโดยไม่ส่งคืนต้นฉบับ ทั้งนี้ผลการพิจารณาถือเป็นอันสิ้นสุด ผู้พิมพ์จะไม่มีสิทธิ์เรียกร้องหรืออุทธรณ์ใด ๆ ทั้งสิ้น

อนึ่ง ในกรณีที่ผู้พิมพ์ถูกปฏิเสธการพิจารณาบทความเนื่องจากตรวจพบการคัดลอกบทความ (Plagiarism) โดยไม่มีการอ้างอิงแหล่งที่มา จะไม่สามารถเสนอบทความเดิมได้อีก และกองบรรณาธิการขอสงวนสิทธิ์การส่งบทความของผู้พิมพ์ในฉบับถัดไป จนกว่าจะมีการปรับปรุงคุณภาพบทความตามเกณฑ์ที่กำหนด

การส่งบทความ

1. ผู้พิมพ์ต้องกรอกแบบฟอร์ม “แบบเสนอส่งบทความเพื่อพิจารณาตีพิมพ์ลงในวารสาร” โดยกรอกข้อมูลและพิมพ์แบบฟอร์มจากไฟล์เอกสารอิเล็กทรอนิกส์เท่านั้น

2. ในกรณีที่บทความจากรายงานวิจัยหรือโครงการต่าง ๆ จะต้องมีการรับรองจากต้นสังกัด หรือประธานหลักสูตร หรืออาจารย์ที่ปรึกษา ในการนำผลงานเสนอตีพิมพ์

3. ในกรณีที่บทความวิจัยซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ จะต้องมีการรับรองจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลักในการนำผลงานเสนอตีพิมพ์ โดยให้มีชื่อถัดจากผู้พิมพ์ลำดับแรกในฐานะผู้พิมพ์หลัก (Corresponding Author)

4. ในกรณีที่บทความที่มีผู้พิมพ์มากกว่า 1 คน จะต้องมีการรับรองจากผู้พิมพ์ร่วมทุกคน โดยให้ระบุชื่อ-นามสกุลจริง สังกัด และที่อยู่ ในลำดับถัดจากผู้พิมพ์หลักทุกรายการ

5. ในกรณีเป็นบทความภาษาต่างประเทศ หรือมีการอ้างอิงเนื้อหาจากเอกสารภาษาต่างประเทศที่มีใช้ภาษาอังกฤษ ต้องมีการรับรองความถูกต้องจากสถาบันภาษาหรือผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาที่มีคุณวุฒิไม่ต่ำกว่าระดับปริญญาโทแนบมาพร้อมกับบทความวิชาการหรือบทความวิจัยนั้น

6. ในกรณีที่มีไฟล์เอกสารแนบประกอบกับบทความ เช่น รูปภาพ หรือรูปกราฟิก จะต้องระบุชื่อไฟล์ให้ชัดเจน และเรียงลำดับหมายเลขชื่อไฟล์ตรงกับรูปในบทความ โดยใช้รูปที่มีขนาดเหมาะสม คุณภาพสีและความละเอียดสำหรับการพิมพ์ (ไฟล์รูปชนิด TIFF หรือ JPEG ความละเอียดไม่น้อยกว่า 300 dpi ขนาดไฟล์ละไม่เกิน 2 MB)

7. ให้ทำการลงทะเบียนเพื่อบอกรับเป็นสมาชิกวารสาร พร้อมทำการส่งต้นฉบับบทความและแนบเอกสารประกอบการส่งบทความผ่านระบบ Online Submission โดยเลือกใช้ช่องทางเว็บไซต์วารสารในเครือข่าย Thai Journal Online (TCI) <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/faa>

ลิขสิทธิ์และกรรมสิทธิ์ของบทความ

ลิขสิทธิ์ของบทความเป็นของเจ้าของบทความ บทความที่ได้รับการตีพิมพ์ถือเป็นทรัพย์สินของผู้เขียนกองบรรณาธิการไม่จำเป็นต้องเห็นด้วยและไม่รับผิดชอบต่อบทความนั้น

การเขียนอ้างอิงในเนื้อหาและการเขียนบรรณานุกรม

วารสารศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ได้กำหนดรูปแบบการอ้างอิงโดยใช้การอ้างอิงในเนื้อหาเป็นระบบเชิงอรรถตามรูปแบบการอ้างอิงแบบ Chicago Style โดยผู้นิพนธ์สามารถศึกษาเพิ่มเติมได้จาก <http://www.chicagomanualofstyle.org> หรือจากหนังสือ The Chicago Manual of Style SEVENTEENTH EDITION ในกรณีที่การอ้างอิงในเนื้อหาและบรรณานุกรมไม่เป็นไปตามตัวอย่างนี้

ตัวอย่างการเขียนอ้างอิงในเนื้อหา (Footnote)

หนังสือ/Book

1. Zadie Smith, *Swing Time* (New York: Penguin Press, 2016), 315–16.

1. มลีนี คัมภีรญาณนนท์, *ประวัติศาสตร์ศิลปะญี่ปุ่น* (นครปฐม : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2532), 240-252.

หมายเหตุ : หากเป็นโรงพิมพ์ สำนักพิมพ์ บริษัท ห้างหุ้นส่วนจำกัด ฯลฯ ทัวไป ไม่ต้องใส่คำนำหน้าชื่อ อาทิ เรือนแก้วการพิมพ์ แต่ถ้าเป็นชื่อเฉพาะหน่วยงาน อาทิ สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โปรดระบุให้ครบ

วารสาร/Journal

2. Susan Satterfield, “Livy and the Pax Deum,” *Classical Philology* 111, no. 2 (April 2016): 170.

2. ศศิ พงศ์สรายุทธ, “นวัตกรรมการบันทึกโน้ตเสียงปาฬิจากพระไตรปิฎกสันสกฤต,” *วารสารดนตรีรังสิต* ปีที่ 12, ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม-ธันวาคม 2560): 127.

หมายเหตุ : ใส่เลขหน้าเฉพาะหน้าที่อ้างอิงข้อมูล

บทความในหนังสือ/Chapter or Other Parts of a Book

3. Kate Andersen Brower, “Backstairs Gossip and Mischief,” in *The Residence: Inside the Private World of the White House* (New York: Harper, 2015), 211.

3. ภาควิชาบรรณารักษศาสตร์ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, “การอ่านและการบันทึก,” ใน *การค้นคว้าและการเขียนรายงาน* (กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2556), 121.

วิทยานิพนธ์/Thesis or Dissertation

4. Cynthia Lillian Rutz, “*King Lear and Its Folktale Analogues*” (PhD diss., University of Chicago, 2013), 99-100.

4. จิรัชญา บุรวัฒน์, “*นาฏยลักษณ์ของนางยักษ์ในโขนและละคร*” (วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2559), 89-95.

สารานุกรม/Encyclopedia

5. *Encyclopedia Britannica*, 15th ed. (1980), s.v. “salvation”

5. สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน, เล่มที่ 34. (2540), “เพลงพื้นบ้าน”

การอ้างอิงข้อมูลจากเอกสารทุติยภูมิ/Citations taken from Secondary Sources

6. Louis Zukofsky, “Sincerity and Objectification,” *Poetry* 37 (February 1931) : 269, quoted in Bonnie Costello, *Marianne Moore: Imaginary Possessions* (Cambridge, MA: Harvard University Press, 1981), 78.

6. มาลินี คัมภีร์ญาณนนท์, “ภาพม้วนเล่าเรื่องบันทึกความทรงจำของมูราซากิ ชิกิบุ” *ประวัติศาสตร์ศิลปะญี่ปุ่น* (นครปฐม, โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ 2532): 181, อ้างถึงใน จิรัชญา บุรวัฒน์, *จิตรกรรมสมัยความคุระ* (กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2560), 36.

สัมภาษณ์/Interview

7. Kory Stamper, “From ‘F-Bomb’ to ‘Photobomb,’ How the Dictionary Keeps Up with English,” interview by Terry Gross, *Fresh Air*, NPR, April 19, 2017, audio, 35:25, <http://www.npr.org/2017/04/19/524618639/from-f-bomb-to-photobomb-how-the-dictionary-keeps-up-with-english>.

7. จักรพันธ์ โปษยกฤต, “แรงบันดาลใจในการวาดภาพนางมโนห์รา,” สัมภาษณ์โดย พัชรินทร์ สันติอัครวรรณ, 20 กันยายน 2557.

โน้ตเพลง/Score

8. Published scores – same way as book

Unpublished scores

8. Ralph Shapey, “Partita for Violin and Thirteen Players,” score, 1966, Special Collections, Joseph Regenstein Library, University of Chicago.

รูปภาพ/Picture, ประติมากรรม/Sculpture

Print

9. Jean-Paul Chavas, David Hummels, and Brain D. Wright, eds., *The Economics of Food Price Volatility* (Chicago: University of Chicago Press, 2014), 167, table 4.4.

Arts in collection and other stand-alone works

9. Picasso, Pablo. *Bull’s Head*. Spring 1942. Bicycle saddle and handlebars, 33.5 x 43.5 x 19 cm. Musee Picasso Paris.

งานศิลปะที่ได้รับการตีพิมพ์

9. จักรพันธ์ โปษยกฤต, *คุณลักษณะอันผสม*, (กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2540), 44.

งานศิลปะในลักษณะอื่น ๆ

9. โอคุสต์ รอแต็ง, *รูปปั้นนักคิด (the thinker)*, 1902. ประติมากรรมสำริด, 71.5 ซม. พิพิธภัณฑ์รอแต็ง ปารีส.

สื่ออิเล็กทรอนิกส์/Electronic media

10. Richard Strauss, *Don Quixote*, with Emanuel Feuermann (violoncello) and the Philadelphia Orchestra, conducted by Eugene Ormandy, recorded February 24, 1940, Biddulph LAB 024, 1991, compact disc.

10. ประทักษ์ ประทีปะเสน, *ฝากใจมาในเพลง*, บันทึกเสียงเมื่อ 9 ธันวาคม 2551, ห้องบันทึกเสียงกองดุริยางค์ ทหารเรือ, แผ่นบันทึกเสียง.

เว็บไซต์/Website

11. “Privacy Policy,” Privacy & Terms, Google, Accessed in April 17, 2017, <https://www.google.com/policies/privacy/>.

11. “นิเทศศิลป์กับเรขศิลป์ต่างกันอย่างไร,” arthouseschool, บันทึกข้อมูลเมื่อ 26 พฤศจิกายน 2559, <https://www.arthouseschool.com/single-post/2016/11/26/นิเทศศิลป์กับเรขศิลป์ต่างกันอย่างไร/>.

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์/Electronic Books

12. Adam Begley, *Updike*. New York: Harper, 2014. iBooks.

12. Adam Begley, *Updike*. New York: Harper, 2014. Kindle.

12. Adam Begley, *Updike*. New York: Harper, 2014. NOOK.

12. Adam Begley, *Updike*. New York: Harper, 2014. Google Play Books.

12. คุณสุวรรณ, *พระมะเหลเถไถ*. กรุงเทพมหานคร : ไทยพับลิกซ์เชอร์, 2557. ภูเก็ต เพลย์ บุก.

ตัวอย่างการเขียนอ้างอิงได้รูปภาพ/แผนภูมิ/โน้ตเพลง/ตาราง

รูปภาพ/Picture

ให้ใช้การอ้างอิงตามแบบการอ้างอิงในเนื้อหาประเภทนั้น ๆ ไว้ด้านล่างรูปภาพที่อ้างอิง เช่น

รูปภาพจากเว็บไซต์

ภาพที่ 1 แผนที่แสดงภูมิประเทศรัฐชาน

ที่มา : "Topography of Shan State In Shan State," Wikipedia, Accessed in January 21, 2019,
https://en.wikipedia.org/wiki/Shan_State.

รูปภาพจากวิทยานิพนธ์/วิจัย

ภาพที่ 2 ครุส่างท่าง นักดนตรีต๋อยฮอรัน ณ เมืองตองยี

ที่มา : บุษกร บิณทสันต์ และคณะ, “วัฒนธรรมการบรรเลงดนตรีไทใหญ่ในรัฐชาน สาธารณรัฐแห่งสหภาพเมียนมา (เมืองตองยี)” (งานวิจัยทุนงบประมาณแผ่นดิน, 2560), 37ข.

รูปภาพจากบุคคล

ภาพที่ 3 ผู้เข้าร่วมพิธีครูสุรสติ ตีมน้ำอากเพื่อความเป็นสิริมงคล

ที่มา : บุษกร บิณทสันต์ (ใช้ในกรณีที่ต้องการระบุผู้บันทึกภาพ)

หรือ

ที่มา : ผู้วิจัย (ใช้ในกรณีที่ผู้วิจัยเพียงคนเดียวหรือต้องการระบุเป็นหมู่)

หรือ

ที่มา : ผู้เขียน

หมายเหตุ : กรณีบทความวิจัยให้ใช้คำว่า “ผู้วิจัย” และกรณีบทความวิชาการให้ใช้คำว่า “ผู้เขียน”

แผนภูมิ/Chart

ให้ใช้การอ้างอิงตามแบบการอ้างอิงในเนื้อหาประเภทนั้น ๆ ไว้ด้านล่างแผนภูมิเช่นเดียวกับรูปภาพ

โน้ตเพลง/Score

ให้ใช้การอ้างอิงตามแบบการอ้างอิงในเนื้อหาประเภทนั้น ๆ ไว้ด้านล่างโน้ตเพลงเช่นเดียวกับรูปภาพ

ตาราง/Table

ให้ใช้การอ้างอิงตามแบบการอ้างอิงในเนื้อหาประเภทนั้น ๆ ไว้ด้านบนตาราง

ตัวอย่างการเขียนบรรณานุกรม

หนังสือ/Book

Amatayakul, Poonphit. *Appreciation of music*. Bangkok: Siam Samai, 1984.

พูนพิศ อมาตยกุล. *ดนตรีวิจารณ์*. กรุงเทพฯ : สยามสมัย จำกัด, 2527.

Garner, Bryan A. *Gardner's Modern English Usage*. 4th ed. New York: Oxford University Press, 2016.

Smith, Zadie. *Swing Time*. New York: Penguin Press, 2016.

วารสาร/Journal

Satterfield, Susan. "Livy and the Pax Deum." *Classical Philology* 111, no. 2 (April 2016): 165-176.

Vorathumdusdee, Dusadee. "Semiotics of Brand and Branding Process." *Walailak*

Journal of Social Science 11, no. 2 (July-December 2018): 15-42.

ดุขฎิ วรธรรมดุขฎิ. "สัญลักษณ์ของแบรนด์และกระบวนการสร้างสรรค์แบรนด์." *วารสารสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์* ปีที่ 11, ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม-ธันวาคม 2561): 15-42.

หมายเหตุ : ระบุเลขหน้าทั้งหมดของบทความที่ใช้อ้างอิงข้อมูล

บทความในหนังสือ/Chapter or Other Parts of a Book

Brower, Kate, Andersen. "Backstairs Gossip and Mischief." In *The Residence: Inside the Private World of the White House*, 207-22. New York: Harper, 2015.

Wanwichai, Raviwan. "Folk Performing Arts of the Northeast Region." In *Dance Dance Dance*, 142-144. Bangkok: Idia Square, 2002.

ระวีวรรณ วรณวิชัย. "ศิลปะการแสดงพื้นบ้านของภาคตะวันออกเฉียงเหนือ." ใน *ระบำ รำ เต้น*, 142-144. กรุงเทพฯ : โอเดียนสแควร์, 2545.

วิทยานิพนธ์/Thesis or Dissertation

Rutz, Cynthia Lillian. "*King Lear and Its Folktale Analogue*." PhD diss., University of Chicago, 2013.

Srisakhon, Prachakon. "*The musical analysis of Phyasok, Phyakhruan and Phyarumphueng for*

sawsamsai solo: a case study of Charemjai Sundaravadin." Master thesis, Chulalongkorn University, 2013.

ประชากร ศรีสาคร. "*วิเคราะห์เดี่ยวซอสามสายเพลงพญาโคก พญาครวญ พญารำพึง สามชั้น กรณีศึกษา อาจารย์ เจริญใจ สุนทรวาทีน*." วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2556.

สัมภาษณ์/Interview

Charoensuk, Nawawan, "Occupational Therapy in Early Childhood." Interview by Nares Sansaard.

March, 23, 2020.

นวรรณ เจริญสุข. "กิจกรรมบำบัดในเด็กปฐมวัย." สัมภาษณ์โดย นเรศ แสนสาอาด. 23 มีนาคม 2563.

Stamper, Kory. "From 'F-Bomb' to 'Photobomb,' How the Dictionary Keeps Up with English."

Interview by Terry Gross. Fresh Air, NPR, April 19, 2017. Audio, 35:25. <http://www.npr.org/2017/04/19/524618639/from-f-bomb-to-photobomb-how-the-dictionary-keeps-up-with-english>.

โน้ตเพลง/Score

Published scores – same way as book

Unpublished scores

Ralph Shapey, "Partita for Violin and Thirteen Players," score, 1966, Special Collections, Joseph Regenstein Library, University of Chicago.

รูปภาพ/Picture, ประติมากรรม/Sculpture

Print

Jean-Paul Chavas, David Hummels, and Brain D. Wright, eds., The Economics of Food Price Volatility. Chicago: University of Chicago Press, 2014, 167, table 4.4.

Arts in collection and other stand-alone works

Picasso, Pablo. Bull's Head. Spring 1942. Bicycle saddle and handlebars, 33.5 x 43.5 x 19 cm. Musee Picasso Paris.

งานศิลปะที่ได้รับการตีพิมพ์

จักรพันธ์ โปษยกฤต, *ศุภลักษณ์อุ้มสม*, กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2540, 44.

งานศิลปะในลักษณะอื่น ๆ

โอกุสต์ รอตต์, *รูปปั้นนักคิด (the thinker)*, 1902. ประติมากรรมสำริด, 71.5 ซม. พิพิธภัณฑ์รอตต์ ปารีส.

สื่ออิเล็กทรอนิกส์/Electronic media

"The Book2Net Spirit book Scanner, in Your Library." Posted by University of Lethbridge Library, January 30, 2015. Video, 1:56. https://www.youtube.com/watch?v=_G4uRvMb5jU&feature=youtu.be.

เว็บไซต์/Website

Art Institute Chicago. "Barnett Newman." <https://www.artic.edu/artworks/73417/the-beginning>.

Bouman, Katie. “How to Take a Picture of a Black Hole.” Filmed November 2016 at

TEDxBeaconStreet, Brookline, MA. Video, 12:51. https://www.ted.com/talks/katie_bouman_what_does_a_black_hole_look_like.

Kietvuttinon, Jinjutha, and Wisarat Kasetkaew. “The world of cinema as seen by Saul Bass, the

father of graphics who changed the screen industry forever.” <https://groundcontrolth.com/blogs/saul-bass-movie-industry>.

จินต์จุฑา เกียรติวุฒินนท์ และ วิสาร์ตน์ เกษรแก้ว. “โลกภาพยนตร์ในมุมมองของ Saul Bass เสียดจพ่อแห่ง

วงการกราฟฟิคที่เปลี่ยนอุตสาหกรรมจอเงินไปตลอดกาล.” <https://groundcontrolth.com/blogs/saul-bass-movie-industry>.

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์/Electronic Books

Rose, Charles Brian. *The Archaeology of Greek and Roman Troy*. New York: Cambridge University Press, 2014. <https://doi-org.ezproxy.uh.edu/10.1017/CBO9781139028080>.



สำนักงานกองบรรณาธิการ
ฝ่ายวิชาการ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
254 ถนนพญาไท แขวงวังใหม่ เขตปทุมวัน กทม. 10330

เว็บไซต์ : <https://www.tci-thaijo.org/index.php/faa>
Email: jfaa.chula@gmail.com
โทรศัพท์: 06 2337 4120, 02 218 4555