

วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
เป็นวารสารที่อยู่ในฐาน TCI
ประเภทวารสารด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

ศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย
Thai-Journal Citation Index Centre

- เส้นสีและความเป็นนามธรรมในผลงานจิตรกรรมชุด “สุนทรีย์ภาพแห่งความสุข”
- การออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านที่สะท้อนความสนุกสนานจากชุดหางเครื่องวงดนตรีลูกทุ่ง
- การพัฒนาเครื่องวัดดินสำหรับงานเครื่องปั้นดินเผา
- จากจินตนาการสู่งานประติมากรรมของเด็กตาบอดสนิท
- วิเคราะห์การสร้างทางขับร้องอาจารย์เจริญใจ สุนทรวาทิน
- การสร้างสรรค์การแสดงชุด มั่นนิ บาแดช
- การจำแนกประเภทศิลปะจัดวางในไทยโดยทฤษฎีของมาร์ค โรเซนทอล
- การขับพวนของกลุ่มชาติพันธุ์ไทพวนในอำเภอบ้านผือ จังหวัดอุดรธานี
- วงกลองยาวคณะลูกหลวงพ้อบูชาคัม
- แรงบันดาลใจจากแม่น้ำโขง (ชายขอบอีสาน)
- ห้องเขียว: การสร้างสรรค์ละครดีไวซ์ จากประเด็นมุมมองต่อสิทธิเสรีภาพในกิจกรรมการรับน้องในสังคมไทย
- การสร้างสรรค์ลายพินจากศิลปินต้นแบบพื้นบ้านอีสาน
- มหัตถจริยของวัน-วาฬ: ละครหุ่นสำหรับเด็กเพื่อนำเสนอประเด็นการทิ้งขยะ
- เอกลักษณ์ของกลอนระนาดเอกเพลงสาธุการ
- การออกแบบเครื่องประดับเงินเชิงสร้างสรรค์ : แรงบันดาลใจจากความสวยงามของอัตลักษณ์ล้านนา

วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
ปีที่ 13 ฉบับที่ 1 มกราคม - มิถุนายน 2564

วารสาร
ศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยขอนแก่น

Journal of Fine and Applied Arts, Khon Kaen University

ปีที่ 13 ฉบับที่ 1 มกราคม - มิถุนายน 2564 | ISSN : 1906-6023 (print)
Vol. 13 No. 1 January - June 2021 | ISSN : 2730-2245 (online)



วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

Journal of Fine and Applied Arts, Khon Kaen University

<https://tcj-thaijo.org/index.php/fakku>

ปีที่ 13 ฉบับที่ 1 มกราคม – มิถุนายน 2564 ISSN : 1906-6023 (print) ISSN : 2730-2245 (online)

- **เจ้าของ** คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- **ผู้จัดพิมพ์** คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
123 อ.เมือง จ.ขอนแก่น 40002
โทรศัพท์/โทรสาร 043-202396
- **วัตถุประสงค์** เพื่อส่งเสริม สนับสนุน เผยแพร่ผลงานด้านวิชาการและผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปกรรม ประกอบด้วยสาขาทัศนศิลป์ ออกแบบนิเทศศิลป์ ดุริยางคศิลป์ ศิลปะการแสดง ศิลปวัฒนธรรม และเป็นสื่อเชื่อมโยงบุคลากรในวิชาชีพศิลปกรรม อาจารย์ นักวิชาการ นักวิจัย นิสิต นักศึกษาและบุคคลทั่วไป ทั้งชาวไทยและชาวต่างประเทศ
- **คณะที่ปรึกษา**

อธิการบดี	มหาวิทยาลัยขอนแก่น
ศาสตราจารย์ ดร.เฉลิมศักดิ์ พิกุลศรี	มหาวิทยาลัยขอนแก่น
รองศาสตราจารย์ ดร.นิยม วงศ์พงษ์คำ	มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- **บรรณาธิการ** ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุรินทร์ เปล่งดีสกุล มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- **กองบรรณาธิการ**

Professor Daniel Meyer-Dinkgräfe	University of Lincoln London
Professor Dr.Krishna Carkarvati	Banaras University
Professor Dr.Tan Sooi Beng	University Saint Malaysia
Professor Dr.Nihal Pepera	Ball State University
ศาสตราจารย์ ดร.ณรงค์ฤทธิ์ ธรรมบุตร	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ศาสตราจารย์ ดร.บุษกร บิณฑสันต์	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ศาสตราจารย์ ดร.ศักดิ์ชัย สายสิงห์	มหาวิทยาลัยศิลปากร
ศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย สิงห์บุศย์	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ดร.สันติ เล็กสุขุม	มหาวิทยาลัยศิลปากร
ศาสตราจารย์ ดร.อรรถจักร์ สัตยานุรักษ์	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ศาสตราจารย์ ม.ล.สุรสวัสดิ์ สุขสวัสดิ์	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ศาสตราจารย์พรรัตน์ ดำรง	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ศาสตราจารย์สุชาติ เกาทอง	มหาวิทยาลัยบูรพา
รองศาสตราจารย์ ดร.ข้ามคม พรประสิทธิ์	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
รองศาสตราจารย์ ดร.จตุรงค์ เลหาะเพี้ยนแสง	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
รองศาสตราจารย์ ดร.ชวลิต อธิปัตย์กุล	มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
รองศาสตราจารย์ ดร.เชษฐา ดึงสัญชี	มหาวิทยาลัยศิลปากร
รองศาสตราจารย์ ดร.ณรงค์ชัย ปิฎกัรัชต์	มหาวิทยาลัยมหิดล
รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงวุฒิ เอกภูมิวงศา	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สุดสังข์	มหาวิทยาลัยนเรศวร
รองศาสตราจารย์ ดร.ประมาณ เทพสงเคราะห์	มหาวิทยาลัยทักษิณ
รองศาสตราจารย์ ดร.พรประพิศ เผ่าสวัสดิ์	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
รองศาสตราจารย์ ดร.ยุหนะ ฉัพพรรณรัตน์	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สถาบันเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

มหาวิทยาลัยบูรพา

- **ผู้ช่วยกองบรรณาธิการ**

มหาวิทยาลัยขอนแก่น

มหาวิทยาลัยขอนแก่น

มหาวิทยาลัยขอนแก่น

มหาวิทยาลัยขอนแก่น

มหาวิทยาลัยขอนแก่น

มหาวิทยาลัยขอนแก่น

มหาวิทยาลัยขอนแก่น

- ฝ่ายจัดการ เอมอร์ รุ่งวรวิฒิ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

● ออกแบบปก/รูปเล่ม ดร.กิตติธันต์ ภาณุพิสิษฐ์ มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์

- กำหนดการเผยแพร่ ปีละ 2 ฉบับ (มกราคม - มิถุนายน และ กรกฎาคม - ธันวาคม)

- ภาษา ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

- การส่งบทความ ผ่านระบบออนไลน์ <https://tci-thaijo.org/index.php/fakku>

- ผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer review) จำนวน 2 ท่าน เป็น Double blind review คือปกปิดรายชื่อผู้เขียนบทความและผู้เกี่ยวข้อง

● พิมพ์ที่ หจก.โรงพิมพ์คลังนานาวิทยา

232/199 หมู่ 6 ถ.ศรีจันทร์ ต.ในเมือง อ.เมือง จ.ขอนแก่น 40000

โทร. 043-466444, 043-466860-61 โทรสาร. 043-466863

E-mail : klungpress@hotmail.com

- ผู้ทรงคุณวุฒิที่พิจารณาตรวจสอบความถูกต้องของบทความประจำฉบับ

ศาสตราจารย์ ดร.เฉลิมศักดิ์ พิกุลศรี

ศาสตราจารย์พรรัตน์ ดำรง

รองศาสตราจารย์ ดร.ฉลองเดช คณานมาต

รองศาสตราจารย์ ดร.พิทักษ์ น้อยวงศ์

รองศาสตราจารย์ ดร.ศักดิ์ชาย สิกขา

รองศาสตราจารย์ ดร.อาคม เสงี่ยมวิบูลย์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กสมา เทพรัักษ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.คมกริช การินทร์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จันทนา คชประเสริฐ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนสิทธิ์ จันทะรี

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพคุณ สดประเสริฐ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมิต ตะกรุดแก้ว

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สัญญาชัย สันติเวช

อาจารย์ ดร.พรสวรรค์ พรดอนก่อก

ข้อเขียนหรือบทความใดๆ ที่ได้พิมพ์เผยแพร่ในวารสารคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่นฉบับนี้ เป็นความคิดเห็นเฉพาะตัวของผู้เขียน และกองบรรณาธิการไม่จำเป็นต้องเห็นด้วย และไม่มีข้อผูกพันด้วยประการใดๆ อนึ่งกองบรรณาธิการวารสารยินดีรับพิจารณาบทความจากนักวิชาการ นักศึกษา ตลอดจนผู้อ่าน และผู้สนใจทั่วไป เพื่อนำลงตีพิมพ์ สำหรับบทความวิจัยและบทความวิชาการต้องผ่านการพิจารณาจากคณาจารย์ในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง



Journal of Fine and Applied Arts, Khon Kaen University

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

Vol. 13 No. 1 January – June 2021 ISSN : 1906–6023 (print) ISSN : 2730–2245 (online)

- **Publisher** Faculty of Fine and Applied Arts, Khon Kaen University
123, Muang, Khon Kaen, 40002, Thailand
Tel./ Fax. 66 4320 2396
<https://tci-thaijo.org/index.php/fakku>
- **Objective** To help support and publish academic achievements and creative artworks which cover productions of visual arts, visual communication design, music, performance art, and cultural art; to also serve as a medium to connect artists, lecturers, scholars, researchers, students, and the average people including Thais and foreigners.
- **Advisory Board**

President	Khon Kaen University
Professor.Dr.Chalernsak Pikulsri	Khon Kaen University
Assoc.Prof.Dr.Niyom Wongpongkham	Khon Kaen University
- **Editor in Chief** Assist.Prof.Dr.Burin Plengdeesakul Khon Kaen University
- **Editorial Board**

Professor Daniel Meyer-Dinkgräfe	University of Lincoln London
Professor Dr.Krishna Carkarvati	Banaras Hindu University
Professor Dr.Tan Sooi Beng	University Saint Malaysia
Professor Dr.Nihal Pepera	Ball State University
Professor Dr.Narongrit Dhamabuttra	Chulalongkorn University
Professor Dr.Bussakorn Binson	Chulalongkorn University
Professor Dr.Sakchai Saisingha	Silpakorn University
Professor Dr.Supachai Singyabuth	Maharakham University
Professor Dr.Santi Leksukhum	Silpakorn University
Professor Dr.Attachak Sattayanurak	Chiang Mai University
Professor ML.Surasawasdi Sooksawasdi	Chiangmai University
Professor Pornrat Damrhung	Chulalongkorn University
Professor Suchat Thaonthong	Burapha University
Assoc.Prof.Dr.Kumkom Pornprasit	Chulalongkorn University
Assoc.Prof.Dr.Chaturong Louhapensang	King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang
Assoc.Prof.Dr.Chawalit Atipatayakul	Udon Thani Rajabhat University
Assoc.Prof.Dr.Chedha Tingsanchali	Silpakorn University
Assoc.Prof.Dr.Narongchai Pidokrajt	Mahidol University
Assoc.Prof.Dr.Songwut Eakwutvongsa	King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang
Assoc.Prof.Dr.Nirach Sudsung	Naresuan University
Assoc.Prof.Dr.Pramarn Thepsongkhroh	Thaksin University
Assoc.Prof.Dr.Pornrapit Phoasavad	Chulalongkorn University

Assoc.Prof.Dr.Yootthana Chuppunarat	Chulalongkorn University
Assoc.Prof.Dr.Somporn Tulee	Rajamangala University of Technology Thanyaburi
Assoc.Prof.Thepsakdi Thangnopkoon	Burapha University

● **Assistant Editors**

Assoc.Prof.Dr.Jatuporn Seemuang	Khon Kaen University
Asst.Prof.Dr.Duangjan Nachaisin	Khon Kaen University
Asst.Prof.Dr.Kritsada Wongkhamchan	Khon Kaen University
Asst.Prof.Dr.Preechawut Apirating	Khon Kaen University
Asst.Prof.Vijit Vintachai	Khon Kaen University
Dr.Pat Kotchapakdee	Khon Kaen University
Pachaya Akkapram	Khon Kaen University

● **Editorial Manager** Aim-Aon Rungworawut Khon Kaen University

● **Cover Design** Dr.Kittitanutt Yanpisitt Kalasin University

● **Publication** Two Issues Per Year
Issue No.1 (January - June)
Issue No.2 (July - December)

● **Language** Thai and English

● **Accessibility** <https://tci-thaijo.org/index.php/fakku>

● **Peer-Review** Double-Blind

● **Printing Address** Klung Nana Wittaya Printing
232/199 M.6, Srijan Road, Muang, Khon Kaen 40002 Thailand
Tel. 66 4346 6444, 66 4346 6860-61 Fax. 66 4346 6863
E-mail : Klungpress@hotmail.com

● **Peer Review**

Professor Dr.Jirawat Phirasant	Professor Dr.Chalermsak Pikulsri
Professor Dr.Chommanad Kighkun	Professor Pornrat Damrhung
Professor Suchat Thaothong	Assoc.Prof.Dr.Chalongdej Kuphanumat
Assoc.Prof.Dr.Tippawan Thungmhungmee	Assoc.Prof.Dr.Pitak Noiwangklung
Assoc.Prof.Dr.Pattara Komkum	Assoc.Prof.Dr.Sakchai Sikka
Assoc.Prof.Dr.Supunnee Lea boonshoo	Assoc.Prof.Dr.Arkorn Sa-ngiamviboon
Assoc.Prof.Thairoj Phoungmanee	Asst.Prof.Dr.Kusuma Teppharak
Asst.Prof.Dr.Kriangsak Khiaomang	Asst.Prof.Dr.Khomkrich Karin
Asst.Prof.Dr.Jansamorn Pholboon	Asst.Prof.Dr.Jantana Khochprasert
Asst.Prof.Dr.Tinnakorn Attapaiboon	Asst.Prof.Dr.Thanasit Chantaree
Asst.Prof.Dr.Thanate Piromgarn	Asst.Prof.Dr.Noppakhun Sudprasert
Asst.Prof.Dr.Sanong Klangprasri	Asst.Prof.Dr.Samith Takroodkaew
Asst.Prof.Dr.Sun Tawalwongsri	Asst.Prof.Dr.Sanchai Santiwes
Asst.Prof.Dr.Hirun Jaksen	Dr.Phonsawan Phondonko

- All articles are subjected to a peer-review process by internal and external readers
- Any view expressed by the authors of individual articles is not restrict to follow

บทบรรณาธิการ

วารสารศิลปกรรมศาสตร์ ปีที่ 13 ฉบับที่ 1 เดือนมกราคม-มิถุนายน 2564 มีบทความที่ได้รับการตีพิมพ์และเผยแพร่ จำนวน 15 เรื่อง โดยแบ่งเป็นบทความวิจัยจำนวน 14 เรื่อง และบทความวิชาการจำนวน 1 เรื่อง ซึ่งแบ่งประเด็นในการศึกษาออกเป็น 4 กลุ่มด้วยกัน ได้แก่ บทความด้านทัศนศิลป์ บทความด้านการออกแบบ บทความด้านดนตรีและบทความด้านศิลปะการแสดง ดังนี้

บทความที่น่าสนใจในประเด็นการศึกษาทางด้านสาขาทัศนศิลป์มีจำนวน 4 เรื่อง คือ 1) เส้นสีและความเป็นนามธรรมในผลงานจิตรกรรมชุด “สุนทริยภาพแห่งความสุข” โดย สิทธิวัฒน์ มีวันคำ วิโชค มุกตามณี และสุธา ลิ่นะวัต เป็นการศึกษางานของสีสันจากความประทับใจในไม้ กิ่งก้านและดอกไม้ของต้นไม้ในธรรมชาติ และนำมาถ่ายทอดเป็นผลงานจิตรกรรมนามธรรมด้วยเทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ เพื่อเป็นสื่อถึงสภาวะอารมณ์ความรู้สึกเกี่ยวกับความงามและความสุขผสมผสานกับจินตนาการและเทคนิคเฉพาะตนของศิลปินอย่างลงตัว 2) จากจินตนาการสู่งานประติมากรรมของเด็กตาบอดสนิท โดย ปฎิมา นาคบังเกิด เป็นการศึกษาวิเคราะห์ผลงานประติมากรรมของเด็กตาบอด โดยใช้ทฤษฎีรูปทรงนิยม (Formalism) รวมถึงศึกษาแนวคิด รูปแบบการสร้างสรรค์และการรับรู้ของเด็กตาบอด โดยรูปทรงที่เด็กตาบอดรับรู้และเข้าใจส่วนใหญ่เป็นรูปทรงเรขาคณิต แต่กลับเป็นสิ่งที่สะท้อนให้เห็นถึงเส้นแห่งความงดงามในแบบที่เรียบง่ายได้อย่างน่าสนใจ 3) การจำแนกประเภทศิลปะจัดวางในไทยโดยทฤษฎีของมาร์ค โรเซนทอล โดย ชุตินา โสตามรรค เป็นการศึกษาวิจัยโดยนำเอาหลักทฤษฎีของมาร์ค โรเซนทอล (Mark Rosenthal) มาใช้เป็นหลักเกณฑ์ในการจำแนกประเภทศิลปะจัดวางในไทยให้เกิดความเข้าใจได้โดยง่าย โดยการอธิบายหลักเกณฑ์ทฤษฎีพร้อมยกตัวอย่างผลงานศิลปะจัดวางของศิลปินไทยในลักษณะเป็นศิลปะจัดวางที่เข้าไปจัดการกับพื้นที่ เพื่อให้นักศึกษาศิลปะหรือบุคคลทั่วไปมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องศิลปะจัดวางมากยิ่งขึ้น 4) แรงบันดาลใจจากแม่น้ำโขง (ชายขอบอีสาน) โดย อานนท์ สังวรดี เป็นการศึกษาวิจัยสร้างสรรค์โดยได้รับแรงบันดาลใจจากธรรมชาติ

แม่น้ำโขงในเขตพื้นที่ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ เพื่อนำมาสร้างสรรค์ผลงานผ่านวิธีการเทคนิคทางด้านทัศนศิลป์ ที่สะท้อนแนวคิดธรรมชาติจากผลกระทบและการเปลี่ยนแปลงของสภาพอากาศจากสภาวะโลกร้อน แรงผลักดันและแรงดึงดูดจากทุนข้ามพรมแดนของแหล่งทุนที่สร้างผลกระทบระยะยาวต่อระบบนิเวศได้อย่างน่าสนใจ

ในส่วนของบทความที่น่าสนใจในประเด็นการศึกษาทางด้านการออกแบบมีจำนวน 2 เรื่องด้วยกัน ประกอบด้วย 1) การออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านที่สะท้อนความสนุกสนานจากชุดทางเครื่องวงดนตรีลูกทุ่ง โดย **อนรรฆณห์ รักญาติ และปฐวี อารยภานนท์** เป็นการศึกษารูปแบบชุดทางเครื่องวงดนตรีลูกทุ่ง และค้นหาแนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านที่สะท้อนความสนุกสนานจากชุดทางเครื่องวงดนตรีลูกทุ่ง ซึ่งชุดทางเครื่องวงดนตรีลูกทุ่งสามารถเชื่อมโยงสู่แนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านที่แสดงให้เห็นถึงความสนุกสนานได้เป็นอย่างดี 2) การพัฒนาเครื่องรีดดินสำหรับงานเครื่องปั้นดินเผา โดย **วิมล ทองดอนกลิ้ง และจิรวัฒน์ พิระสันต์** การศึกษาเพื่อพัฒนาและสร้างเครื่องรีดดินแบบแผ่น แบบตั้งโต๊ะและแบบมีขา โดยผู้วิจัยได้ใช้เครื่องจักรมาช่วยในการผลิตเพื่อช่วยประหยัดเวลา ต้นทุนในการผลิตโดยเฉพาะการผลิตจำนวนมาก ๆ ที่สำคัญเครื่องรีดดินแบบแผ่น แบบตั้งโต๊ะและแบบมีขา มีต้นทุนต่ำสามารถนำไปใช้กับชุมชนได้เป็นอย่างดี

บทความที่น่าสนใจในประเด็นการศึกษาเรื่องของดนตรีนั้นมีจำนวน 5 เรื่อง ประกอบด้วย 1) **วิเคราะห์การสร้างทางขับร้องอาจารย์เจริญใจ สุนทรวาทิน** โดย **สุรัชย์ มโนวรรณ** เป็นการศึกษาวิเคราะห์การสร้างทางขับร้องของอาจารย์เจริญใจ สุนทรวาทิน โดยพบมีองค์ประกอบที่สำคัญคือ ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับทำนองหลักของเพลง วิธีการบรรจบท่วง การแบ่งคำ การวางคำ การกระจายคำ และการแบ่งสัดส่วนในการสร้างสำนวนอื่น และเอกลักษณ์ที่สำคัญของอาจารย์เจริญใจ สุนทรวาทิน คือ กลวิธีวิธีการขับร้องหรือเทคนิคการขับร้อง และวิธีการใช้ลมหายใจที่อาจารย์ได้แบ่งไว้อย่างเป็นสัดส่วนที่สวยงาม 2) **การขับพวนของกลุ่มชาติพันธุ์ไทพวนในอำเภอบ้านผือ จังหวัดอุดรธานี** โดย **อุทุมพร รอดขันเมือง และสุรพล เนสสินธุ์** เป็นการศึกษาการขับลำพวนของชาติพันธุ์ไทยพวน บ้านผือ

จังหวัดอุดรธานี และศึกษาถึงการเปลี่ยนแปลงของการขับพวนของชาติพันธุ์ไทพวน บ้านผือ จังหวัดอุดรธานี ในปัจจุบันได้อย่างน่าสนใจ 3) วงกลองยาวคณะลูกหลวง พ่อบุษราคัม โดย ยุทธการ รอดชั้นเมือง และสุรพล เนสุสินธุ์ การศึกษาเกี่ยวกับ ประวัติความเป็นมา จังหวะ ลักษณะลีลาประกอบการบรรเลง และบทบาทหน้าที่ ทางสังคมของวงกลองยาวคณะลูกหลวงพ่อบุษราคัม ตำบลหนองอ้อ อำเภอ หนองวัวซอ จังหวัดอุดรธานี ซึ่งเป็นวงกลองยาวที่ได้รับความนิยมให้บรรเลงในงาน เทศกาลต่าง ๆ เนื่องจากเป็นวงกลองยาวมีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะที่โดดเด่น และเป็นต้นฉบับของการบรรเลงกลองยาวของจังหวัดอุดรธานี 4) การสร้างสรรค์ลาย พินจากศิลปินต้นแบบพื้นบ้านอีสาน โดย ประดิษฐ์ วิลาศ เป็นการศึกษาเทคนิค การบรรเลงพินจากศิลปินต้นแบบพื้นบ้านอีสาน และสร้างสรรค์ลายพินของศิลปิน ต้นแบบพื้นบ้านอีสานด้วยเทคนิคการตีพินตามอัตลักษณ์ของศิลปินต้นแบบ พื้นบ้านอีสานเพื่ออนุรักษ์และเผยแพร่ศิลปะพื้นบ้านได้อย่างน่าสนใจ 5) เอกลักษณ์ ของกลอนระนาดเอกเพลงสาธการ โดยอดิเรก โคตา และสุรดิษ ภาคสุชล เป็นการศึกษาวิเคราะห์รูปแบบของกลอนระนาดเอกเพลงสาธการ และวิเคราะห์ เอกลักษณ์ของกลอนระนาดเอกเพลงสาธการ ของพันโทเสนาะ หลวงสุนทร และครูสำราญ เกิดผล ได้อย่างน่าสนใจ

ในส่วนของบทความที่น่าสนใจในประเด็นการศึกษาด้านศิลปะการแสดงมี ทั้งหมด 3 เรื่อง ประกอบด้วย 1) การสร้างสรรค์การแสดงชุด มั่นนิ บาแตช โดย พรเทพ บุญจันทร์เพชร เป็นการศึกษาประวัติความเป็นมา องค์ประกอบ วิถีเล่นดนตรี และกระบวนการทำรำของชาติพันธุ์ม้งบ้านวังสายทอง ตำบลวังสายทอง อำเภอเม่นัง จังหวัดสตูล และศึกษาวิเคราะห์องค์ประกอบ หลักการและแนวทางในสร้างสรรค์ ทำรำชนเผ่า รวมไปถึงการสร้างสรรค์กระบวนการทำรำเพื่อสื่อให้เห็นถึงการเล่นดนตรี และนาฏศิลป์ของชนเผ่าม้งนหลังกลับจากการล่าสัตว์ก็จะมาพบปะสังสรรค์รำรำร่า เกี่ยวพาราสักัน โดยมี“บาแตช” ซึ่งเป็นเครื่องดนตรีชนเผ่าทำด้วยไม้ไผ่ตีให้จังหวะ และรำรำไปตามทำนองเพลงได้อย่างน่าสนใจ 2) ห้องเชียร์: การสร้างสรรค์ละคร ดีไวซ์ จากประเด็นมุมมองต่อสิทธิเสรีภาพในกิจกรรมการรับน้องในสังคมไทย โดย จิราภรณ์ บุตรโชติ ปิยะฉัตร ไชยดำ ลดาพรณ พันธ์ุสะอาด และธนัพร

กิตติก้อง เป็นการวิจัยสร้างสรรค์ทางด้านศิลปะการแสดง เพื่อนำเสนอมุมมองในเชิงสิทธิเสรีภาพจากกิจกรรมการรับน้องที่เกิดขึ้นในสังคมไทย ผ่านกระบวนการตีไขว้ (Devised) ที่เน้นการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ของกลุ่มผู้สร้างสรรค์และนักแสดงได้อย่างน่าสนใจ 3) **มหัศจรรย์ของวัน-วาทะ: ละครหุ่นสำหรับเด็กเพื่อนำเสนอประเด็นการทิ้งขยะ** โดยเกศสิริ พุกหา ญัฐชัย เรื่องสรรค์ชัย ภัตสิริ ประดับเพ็ชร และ พชญ อัครพราหมณ์ เป็นการศึกษาเพื่อค้นหาวิธีการสร้างสรรค์ละครหุ่นที่สามารถสื่อสารและสร้างความเข้าใจในประเด็นการทิ้งขยะ แก่กลุ่มผู้ชมเด็กอายุ 9-12 ปี และ ละครหุ่นเรื่อง **มหัศจรรย์ของวัน-วาทะ** เป็นละครสำหรับเด็กที่สามารถสื่อสารประเด็นปัญหาและสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับการทิ้งขยะต่อผู้ชมกลุ่มเป้าหมายได้เป็นอย่างดี

ในส่วนขอบทความวิชาการมีจำนวน 1 เรื่อง ประกอบด้วย 1) **การออกแบบเครื่องประดับเงินเชิงสร้างสรรค์ : แรงบันดาลใจจากความสวยงามของอัตลักษณ์ล้านนา** โดยภาณุพงศ์ จงขานสิทธิธ เป็นบทความวิชาการที่นำเสนอการออกแบบเครื่องประดับเงินเชิงสร้างสรรค์ โดยได้รับแรงบันดาลใจหรือแนวคิดจากอัตลักษณ์ล้านนา ในพื้นที่ภาคเหนือตอนบน 8 จังหวัด ที่มีอัตลักษณ์ที่สวยงาม มีคุณค่า และมีลักษณะอัตลักษณ์ร่วมที่คล้ายคลึงกัน สามารถนำมาออกแบบเครื่องประดับเงินเชิงสร้างสรรค์ได้อย่างน่าสนใจ

สุดท้ายนี้กองบรรณาธิการขอขอบคุณผู้ทรงคุณวุฒิที่กรุณาเสียสละเวลาในการพิจารณากลั่นกรอง อย่างรอบคอบชอบธรรม ขอขอบคุณนักวิชาการที่ส่งบทความตลอดจนผู้อ่านที่กรุณาติดตามผลงานในวารสารศิลปกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยขอนแก่นเล่มนี้ และขอเชิญชวนนักวิชาการคณาจารย์นักศึกษา ระดับบัณฑิตศึกษา และผู้สนใจทั่วไปส่งบทความเพื่อเผยแพร่ในวารสารต่อไป สุดท้ายนี้ในนามของบรรณาธิการหวังเป็นอย่างยิ่งว่าผู้อ่านทุกท่านจะได้รับบรรณรสที่ดีจากเนื้อหาสาระในวารสารเล่มนี้และเราพร้อมจะปรับปรุงพัฒนาวารสารศิลปกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยขอนแก่นให้มีคุณภาพตามเกณฑ์มาตรฐานอย่างต่อเนื่องต่อไป

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุรินทร์ เปล่งดีสกุล
บรรณาธิการ

สารบัญ

บทความวิจัย (Research Articles)

เส้นสีและความเป็นนามธรรมในผลงานจิตรกรรมชุด 1

“สุนทรียภาพแห่งความสุข”

สิทธิวัฒน์ มีวินคำ

วิโชค มุกดามณี

สุธา สีนะวัต

Color Lines and Abstractions in the Painting Series

“Aesthetics of Happiness”

Sittiwat Meewankhum

Vichoke Mukdamanee

Sutha Leenawat

การออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านที่สะท้อนความสนุกสนาน 25

จากชุดทางเครื่องวงดนตรีลูกทุ่ง

อนรรฆณห์ รักญาติ

ปฐวี อารยภานนท์

The Design of Home Decor Products to Reflects Fun from
Costumes Dancers of Country Music Bands

Anakkanon Ragyart

Patave Arrayaphanon

การพัฒนาเครื่องรีดดินสำหรับงานเครื่องปั้นดินเผา 46

วิมล ทองดอนกลิ้ง

จิรวัดน์ พิระสันต์

The Development Slab Rollers for Pottery Products

Wimol Thongdornkling

Jirawat Phirasant

จากจินตนาการสู่งานประติมากรรมของเด็กตาบอดสนิท 71
ปฐิมา นาคบังเกิด

From the Imagination to the Tangible: Sculptures of the
Totally Blind Children
Patima Nakbangkerd

วิเคราะห์การสร้างทางข้อร้องอาจารย์เจริญใจ สุนทรวาทิน 90
สุรัชย์ มโนวรรณ

Analysis the Creative Process of Charernjai Sundaravadin
Surachai Manowun

การสร้างสรรค์การแสดงชุด มั่นนิ บาแตช 115
พรเทพ บุญจันทร์เพชร

Creative Dance of Manni Batad
Porntep Bunjanpech

การจำแนกประเภทศิลปะจัดวางในไทยโดยทฤษฎีของมาร์ค โรเซนทอล 141
ชุตติมา โสตามรรค

A Theory of the Classifications of Thailand's Installation Art
by Mark Rosenthal
Chutima Sodamak

การขับพวนของกลุ่มชาติพันธุ์ไทพวนในอำเภอบ้านผือ จังหวัดอุดรธานี 158
อุทุมพร รอดขันเมือง

สุรพล เนสสินธุ์
Phuan Singing of Thai Phuan Ethnic Group in Ban Phue District,
Udon Thani Province
Utumporn Rodkhanmuang
Surapon Nesusin

วงกลองยาวคณะลูกหลวงพ่อบุษราคัม 175

ยุทธการ รอดขันเมือง

สุรพล เนสุสินธุ์

Loak Luang Por Busarakham Drum Band

Yutthakran rodkhanmueang

Surapon Nesusin

แรงบันดาลใจจากแม่น้ำโขง (ชายขอบอีสาน) 193

อานนท์ สังวรดี

Inspired by the Mekong (East Coast)

Anon Sungvondee

ห้องเชียร์: การสร้างสรรค์ละครเวทีจากประเด็นมุมมอง 215

ต่อสิทธิเสรีภาพในกิจกรรมการรณรงค์ในสังคมไทย

จิราภรณ์ บุตรโชติ

ปิยะฉัตร ไชยดำ

ลดาพรรณ พันธุ์สะอาด

ธวัชพร กิตติก่อ

Cheer-Room: Devised Theatre on Perspective of Right and

Freedom in Freshman Welcoming Activities in Thailand

Jiraporn Butchot

Piyachat Chaiyadam

Ladaphan Phansa-oat

Tanatchaporn Kittikong

การสร้างสรรค์ลายพินจากศิลปินต้นแบบพื้นบ้านอีสาน 242

ประดิษฐ์ วิลาศ

เจริญชัย ชนไฟโรจน์

The Creative Pattern of Pin from Isan Master Artists

Pradit Wilart

Charoenchai Chonphairote

มหัศจรรย์ของวัน-วาฬ: ละครหุ่นสำหรับเด็กเพื่อนำเสนอประเด็นการทิ้งขยะ 263

เกศสิรี พุกหา

ณัฐชัย เรื่องสรรค์ชัย

ภัสสิริ ประดับเพ็ชร

พชญ อัศพรหมณ์

**Miracle of Wan-Whale: Children Puppet Theatre for
Presenting about Littering Issues**

Kedsiree Pukha

Natthachai Rueangsanchai

Patsiri Pradabpachr

Pachaya Akkapram

เอกลักษณ์ของกลอนระนาดเอกเพลงสาธุการ 290

อดิเรก โคตา

สุรดิษ ภาคสุชล

**Melodic Styles of the Ranard- Ek in the Sathukam Piece
from the Naphat Repertoire**

Adirake Kota

Suradit Phaksuchon

บทความวิชาการ (Academic Articles)

การออกแบบเครื่องประดับเงินเชิงสร้างสรรค์ : 308

แรงบันดาลใจจากความสวยงามของอัตลักษณ์ล้านนา

ภาณุพงศ์ จงขานลิตไธ

**Creative Silver Jewelry Designing : Inspiration from Lanna's
Elegant Identity**

Panupong Jongcharnsittho

เส้นสีและความเป็นนามธรรมในผลงานจิตรกรรม
ชุด “สุนทรีภาพแห่งความสุข”
Color Lines and Abstractions in the
Painting Series “Aesthetics of Happiness”

สิทธิวัฒน์ มีวันคำ¹

Sittiwat Meewankhum

วิโชค มุกดามณี²

Vichoke Mukdamanee

สุธา ลีนะวัต³

Sutha Leenawat

¹ นักศึกษาหลักสูตรปริญญาดุษฎีบัณฑิต สาขาทัศนศิลป์
คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์
มหาวิทยาลัยศิลปากร

Doctor of Philosophy Program Visual Arts,
Faculty of Painting Sculpture and Graphic Arts,
Silpakorn University (E-mail: moom045@gmail.com)

² ศาสตราจารย์, สาขาวิชาจิตรกรรม
คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
Professor, Visual Arts, Faculty of Painting
Sculpture and Graphic Arts, Silpakorn University

³ อาจารย์ประจำสาขาวิชาทัศนศิลป์
คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
Lecturer, Visual Arts, Faculty of Painting Sculpture
and Graphic Arts, Silpakorn University

Received: 25/02/2020 Revised: 02/05/2020 Accepted: 12/05/2020

บทคัดย่อ

บทความเรื่อง เส้นสีและความเป็นนามธรรมในผลงานจิตรกรรมชุด “สุนทรียภาพแห่งความสุข” เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาในการนำเสนอดัชนีพันธ์หัวข้อ “สุนทรียภาพแห่งความสุข” (Aesthetic of Happiness) ที่มีแนวความคิดนำเสนอภาพความงามของสีเส้นจากความประทับใจในใบไม้ กิ่งก้านและดอกไม้ของต้นไม้ในธรรมชาติ และนำมาถ่ายทอดเป็นผลงานจิตรกรรมนามธรรมด้วยเทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ เพื่อเป็นสื่อถึงสภาวะอารมณ์ความรู้สึกเกี่ยวกับความงามและความสุข โดยบทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและวิเคราะห์การใช้เส้นและสี การศึกษาลักษณะความเป็นนามธรรมและการวิเคราะห์เชิงเปรียบเทียบระหว่างผลงานของศิลปินที่น่าสนใจกับผลงานจิตรกรรมชุด “สุนทรียภาพแห่งความสุข” ผลงานจิตรกรรมได้ถ่ายทอดภาพจากจินตนาการของความเคลื่อนไหวและสีเส้นที่ปรากฏในดอกไม้และใบไม้ ผ่านเทคนิคการขีดและเช็ดสีน้ำมันบนผ้าใบ ผู้สร้างสรรค์ถ่ายทอดความสุขด้วยการแสดงภาพจินตนาการผ่านผลงานจิตรกรรมโดยการใช้เส้นและสีที่สดใสทับซ้อนกัน ผสมกับเส้นจากเทคนิคการขีดเช็ดสีด้วยอารมณ์ที่ฉับพลัน จึงเกิดเส้นสีที่มีปริมาณมากประกอบกับทิศทางของเส้นส่งผลให้เกิดการเคลื่อนไหวและความรู้สึกขึ้นในภาพ การตัดทอนความเป็นจริงจากธรรมชาติออกไปอย่างมาก และเน้นเพิ่มเติมเส้นสีและรูปทรงต่างๆ ตามจินตนาการ นับเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ปรากฏรูปแบบความเป็นนามธรรมในผลงาน และเมื่อแนวความคิดที่ได้รับแรงบันดาลใจจากธรรมชาติเข้าผสมผสานกับจินตนาการและเทคนิคเฉพาะตนของศิลปินอย่างลงตัว ผลงานชุด “สุนทรียภาพแห่งความสุข” จึงสามารถพัฒนารูปแบบและเนื้อหาในการสร้างสรรค์ผลงานได้หลากหลายมากขึ้น

คำสำคัญ: เส้น, สี, จิตรกรรมนามธรรม, สุนทรียภาพแห่งความสุข

Abstract

The article “Color Lines and Abstractions” in the painting series “Aesthetics of happiness” is a part of the dissertation study on the ปีที่ 13 ฉบับที่ 1 มกราคม-มิถุนายน 2564

topic “Aesthetic of Happiness”. The concept is to present the beauty of colors that move in imagination from the impression of the colors of leaves and flowers from trees in nature and conveyed as abstract Oil painting techniques on canvas to be a medium for expressing emotions, beauty and happiness. The objective of this article are to analyze the lines and colors and to study the abstract in the painting series. The painting series depict images from the imagination of the movements of colors showing emotions through the technique of scrubbing oil on canvas resulting in bright overlapping lines and colors. A large amount of lines combined with the direction makes sense of movement in the images. Many of the truth from nature cut, many lines added, colors well presented and various shapes from imagination appeared result an abstract form in the works. After studying of the painting series, it is found that the combination of ideas inspired by nature and the imagination of artist help “Aesthetics of happiness” can be further developed by studying the techniques of bright colors and scraping techniques help create more variety of works.

Keywords: lines, Colors, abstract painting, Aesthetic of Happiness

บทนำ

ผลงานชุด “สุนทรียภาพแห่งความสุข” (Aesthetics of Happiness) มีแนวความคิดในการนำเสนอภาพความงามจากการเคลื่อนไหวของสีเส้นในจินตนาการ ที่ได้รับความประทับใจจากสีเส้นต้นไม้ ใบไม้และดอกไม้ในธรรมชาติรอบตัว และนำมาถ่ายทอดเป็นภาพผลงานจิตรกรรมเทคนิคสีน้ำมัน รูปแบบนามธรรม เพื่อแสดงออกถึงห้วงอารมณ์แห่งความงามและความสุข

วัตถุประสงค์ของบทความในครั้งนี้เพื่อศึกษาและวิเคราะห์การใช้เส้นและสี การศึกษาลักษณะความเป็นนามธรรมและการวิเคราะห์เชิงเปรียบเทียบผลงานของ ศิลปินที่น่าสนใจกับผลงานจิตรกรรมชุด “สุนทรียภาพแห่งความสุข”

ขอบเขตของบทความในครั้งนี้เพื่อต้องการอธิบายถึงพัฒนาการใน 3 ช่วง คือ ระยะที่ 1 เตรียมวิทยานิพนธ์ 1-2 และระยะที่ 3 ระยะการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ ผลงานจิตรกรรมชุด “สุนทรียภาพแห่งความสุข” และทำการศึกษาและวิเคราะห์ สิ่งที่ปรากฏขึ้นในผลงาน ได้แก่ การใช้เส้นและสี ลักษณะความเป็นนามธรรมและการวิเคราะห์เชิงเปรียบเทียบในประเด็นเรื่องการ “ขั้วแน่นเส้น สี และความเป็นนามธรรม” ระหว่างผลงานของศิลปินที่น่าสนใจ 3 คน ได้แก่ สวัสดิ์ ตันติสุข อนันต์ ปาณินท์ และเจอร์ฮาร์ด ริคเตอร์ กับผลงานชุด “สุนทรียภาพแห่งความสุข”

สิ่งสำคัญที่เป็นจุดเด่นในผลงาน คือ การแสดงออกของ “เส้น” กระจายอยู่ทั่วทั้งภาพ ที่ให้รู้สึกถึงความเคลื่อนไหว และการขั้วแน่น “สี” ให้มีความสดใสมากขึ้นกว่าสีจริงที่มีอยู่ในธรรมชาติ และการลดทอนแปรเปลี่ยนรายละเอียด จากรูปทรงธรรมชาติออก ซึ่งพัฒนาการของการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้สามารถอธิบายแบ่งออกได้เป็น 3 ช่วงระยะ คือ ระยะที่ 1 เตรียมวิทยานิพนธ์ 1



ภาพประกอบที่ 1 ภาพตัวอย่างเปรียบเทียบระหว่างภาพข้อมูลกับภาพผลงาน ในช่วงระยะที่ 1 “ร่มเย็น 1”, 145 x 240 ซม., สีน้ำมันบนผ้าใบ, 2561.



ภาพประกอบที่ 2 ผลงานตัวอย่างในช่วงระยะที่ 1 เตรียมวิทยานิพนธ์ 1
“ร่มเย็น 2”, 145 x 240 ซม., สีน้ำมันบนผ้าใบ, 2561.

ระยะที่ 1 (ภาพประกอบที่ 1-2) คือ ช่วงเตรียมวิทยานิพนธ์ 1 เป็นช่วงเริ่มต้นในการสร้างสรรค์ ใช้วิธีการลดทอนรูปทรงจากภาพธรรมชาติต้นแบบ เน้นเพิ่มเติมที่ใช้สีบรรยากาศและรูปทรงในลักษณะของเส้นจากจินตนาการ ผลที่ได้คือทิศทางสีแปร่งให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวในภาพ แต่สีที่ใช้ยังไม่มีความสะดวกเท่าที่ควร จึงทำให้ภาพดูคล้ำ มืดทึบ ให้ความรู้สึกลึกลับและหม่นหมองเกินไป

ระยะที่ 2 เตรียมวิทยานิพนธ์ 2



ภาพประกอบที่ 3 ภาพตัวอย่างเปรียบเทียบระหว่างภาพข้อมูลกับภาพผลงาน
ระยะที่ 2 “สีสันธรรมชาติ”, 145 x 170 ซม., สีน้ำมันบนผ้าใบ, 2559.



ภาพประกอบที่ 4 ภาพผลงานตัวอย่างในระยยะที่ 2 ช่วงเตรียมวิทยานิพนธ์ 2
ชื่อภาพ “สุนทรีภาพแห่งความสุข หมายเลข 1”, 145 x 170 ซม.,
สีน้ำมันบนผ้าใบ, 2559.

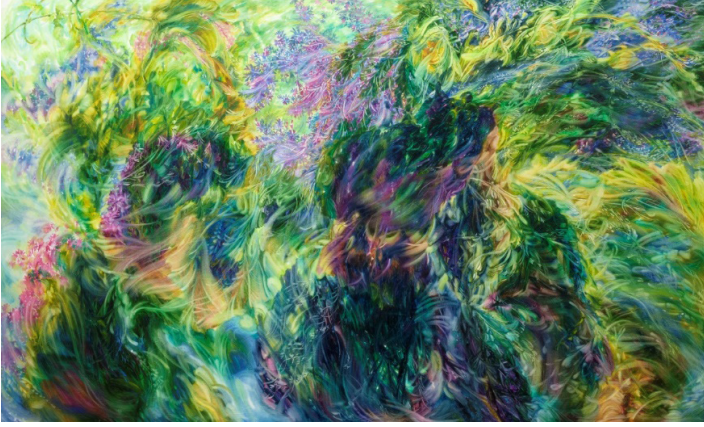
ระยะที่ 2 (ภาพประกอบที่ 3-4) คือ ช่วงเตรียมวิทยานิพนธ์ 2 เป็นช่วงค้นพบกระบวนการใช้สีที่มีลักษณะเฉพาะตัวมากขึ้น โดยมีการปรับใช้สีให้มีความสดใสมากขึ้น ใช้สีน้ำมันที่มีความโปร่งใสและเปียกชุ่ม ที่สำคัญคือมีการเริ่มวิธีการ “ขูดขีดสี” ในขณะที่สียังไม่แห้ง ส่งผลให้ภาพปรากฏเส้นสีที่หลากหลายและมีจินตนาการของสีบรรยากาศใหม่แทรกเพิ่มขึ้น ทิศทางของเส้นทำให้ภาพมีความรู้สึกเคลื่อนไหวมากขึ้น และการลดทอนรูปทรงจากธรรมชาติออกเพิ่มรูปทรงจากจินตนาการมากขึ้น จึงทำให้ภาพมีความเป็นนามธรรมเพิ่มขึ้น

ระยะที่ 3 วิทยานิพนธ์

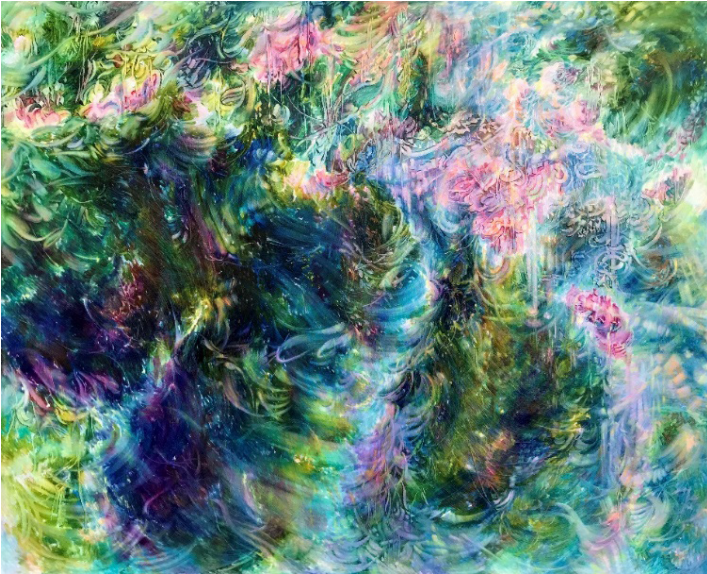


ภาพประกอบที่ 5 ภาพตัวอย่างเปรียบเทียบระหว่างภาพข้อมูลกับ
ภาพผลงานในช่วงระยะที่ 3 ผลงานวิทยานิพนธ์ “สุนทรียภาพแห่งความสุข
หมายเลข 28”, 200 x 245 ซม., สีน้ำมันบนผ้าใบ, 2562

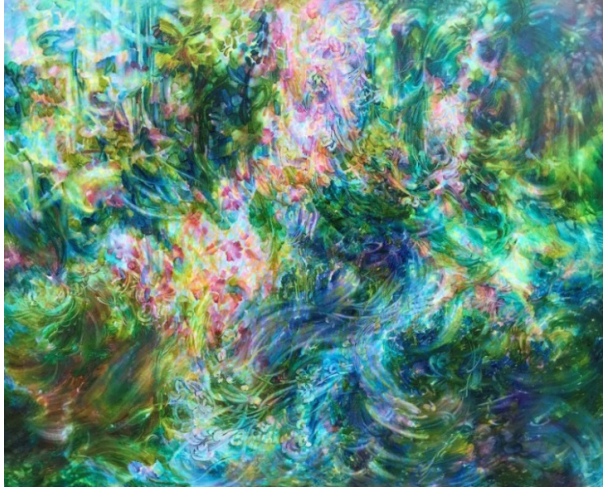
ระยะที่ 3 (ภาพประกอบที่ 5-10) คือ ผลงานวิทยานิพนธ์ เป็นช่วงที่มีพัฒนาการต่อเนื่องจากระยะที่ 2 มีการลดทอนรายละเอียดจากภาพข้อมูลจากธรรมชาติจริงออกไปมากขึ้นและเพิ่มเติมจินตนาการส่วนตัวของผู้สร้างสรรค์มากขึ้น ที่สำคัญคือได้มีการเพิ่มชั้นสีเป็น 2 ชั้น คือ ชั้นสีที่ 1 ได้เพิ่มเติมการลงสีอะคริลิกน้ำหนักร่อนเพื่อสร้างบรรยากาศของสีโดยรวม และชั้นสีที่ 2 ลงสีน้ำมันน้ำหนักเข้มทับทับซ้อนลงไปและทำการขูดขีดสีด้วยอารมณ์ที่ฉับพลัน ผลที่ได้คือภาพมีบรรยากาศของสีที่สดใสทับซ้อนกันมากขึ้น มีความเคลื่อนไหวของเส้นที่หลากหลายและมีความเป็นนามธรรมเพิ่มขึ้น ด้วยวิธีการและรูปแบบที่ผสมผสานกันนี้ จึงตอบสนองให้เกิดความพึงพอใจตรงกับภาพจินตนาการแห่งความงามความสุข ดังที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการถ่ายทอดลงในผลงานจิตรกรรมชุด “สุนทรียภาพแห่งความสุข”



ภาพประกอบที่ 6 “สุนทรียภาพแห่งความสุข หมายเลข 14”, 145 x 240 ซม.,
สีน้ำมันบนผ้าใบ, 2560



ภาพประกอบที่ 7 “สุนทรียภาพแห่งความสุข หมายเลข 18”, 145 x 170 ซม.,
สีน้ำมันบนผ้าใบ, 2561



ภาพประกอบที่ 8 “สุนทรีภาพแห่งความสุข หมายเลข 19”, 145 x 170 ซม.,
สีน้ำมันบนผ้าใบ, 2561



ภาพประกอบที่ 9 “สุนทรีภาพแห่งความสุข หมายเลข 23”, 145 x 170 ซม.,
สีน้ำมันบนผ้าใบ, 2561



ภาพประกอบที่ 10 “สุนทรีภาพแห่งความสุข หมายเลข 27”, 180 x 145 ซม.,
สีน้ำมันบนผ้าใบ, 2562

สิ่งสำคัญที่ได้จากผลงานสร้างสรรค์ดังกล่าวข้างต้นได้แก่ การที่ผู้สร้างสรรค์มุ่งเน้นย้ำถึงความเป็นนามธรรมในผลงานจิตรกรรมชุด “สุนทรีภาพแห่งความสุข” และวิเคราะห์การแสดงออกของเส้นและสีในผลงานให้ชัดเจนยิ่งขึ้น โดยคาดว่าจะก่อให้เกิดประโยชน์กับแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมที่ถ่ายทอดแรงบันดาลใจจากสีน้ำตาลไหม้ไปไม้ รวมทั้งเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมนามธรรมโดยการขับเน้นเส้นและสี และเผยแพร่องค์ความรู้ด้านเทคนิควิธีการสร้างสรรค์ที่ใช้ในผลงานจิตรกรรมชุดสุนทรีภาพแห่งความสุข

ประเด็นในการศึกษาจะเน้นการวิเคราะห์เส้นและสี เทคนิคในการสร้างสรรค์ ความเป็นนามธรรมในผลงานจิตรกรรมชุด “สุนทรีภาพแห่งความสุข” และเน้นวิเคราะห์เปรียบเทียบกับผลงานในลักษณะใกล้เคียงกันของศิลปินที่น่าสนใจจำนวน 3 ท่าน คือ สวิสตี๋ ตันติสุข อนันต์ ปาณินท์ และ เจอร์ฮาร์ด ริคเตอร์ (Gerhard Richter) โดยมีกรอบแนวคิดที่จะศึกษาส่วนต่างๆ ที่ปรากฏขึ้นในการ

สร้างสรรค์และบรรยายในส่วนต่างๆ นี้ให้ตรงตามวัตถุประสงค์ และนำเสนอผลการศึกษาใน 3 ประเด็นได้แก่

1. การวิเคราะห์การใช้เส้นและสี
2. การศึกษาลักษณะความเป็นนามธรรม
3. การวิเคราะห์เชิงเปรียบเทียบกับผลงานของศิลปินที่นำเสนอใจ

1. การวิเคราะห์การใช้เส้นและสี

“เส้นและสี” ในผลงานจิตรกรรมชุด “สุนทรียภาพแห่งความสุข” มีที่มาจากภาพที่ปรากฏขึ้นในจินตนาการของผู้สร้างสรรค์ซึ่งได้ซึมซาบจากความงามในธรรมชาติ โดยเฉพาะการเคลื่อนไหวและเลื่อนไหลของสีสันทึ่ปรากฏในดอกไม้และใบไม้ และนำภาพในใจนั้นมาถ่ายทอดเป็นภาพผลงานจิตรกรรมเทคนิคสีน้ำมัน เพื่อแสดงอารมณ์ความรู้สึกแห่งช่วงเวลาของความงามและความสุข ซึ่งเน้นการใช้ “เส้นและสี” ที่ปรากฏนั้นเกิดจากกระบวนการสร้างสรรค์เทคนิควิธีการของสีน้ำมัน

วิธีการสร้างสรรค์ เริ่มจากการนำภาพถ่าย ใบไม้ ดอกไม้และต้นไม้ที่น่าประทับใจ นำมาเป็นต้นแบบของความคิดในการขยายเป็นผลงานจิตรกรรม จัดเตรียมพื้นผิวผ้าใบให้เรียบด้วยการลงพื้นด้วยอะคริลิกสีขาวที่แสดงร่องรอยฝีแปรง จากนั้นลงสีบรรยากาศโดยรวมของภาพด้วยสีอะคริลิกน้ำหนักร่อนเป็นชั้นแรก เมื่อสีแห้งแล้วจึงลงสีน้ำมันลักษณะเปียกชุ่มและให้ค่าน้ำหนักเข้มทับลงไปบนสีบรรยากาศชั้นแรก จากนั้นจะทำการขูดขีดสีในขณะที่สีน้ำมันยังเปียกชุ่มด้วยกระดาษซับสี ยาง ผ้าหรือแปรง ผลที่ได้คือ การปรากฏขึ้นของ “เส้น” ที่มีปริมาณมากและมีขนาดแตกต่างกันตามวัสดุที่ใช้ขูดหรือขีดสี เส้นจะสลับทับซ้อนกระจายอยู่ทั่วทั้งภาพ และผสมผสานไปกับ “สี” ที่มีความสดหรือเพิ่มให้เกินจากความเป็นจริงในธรรมชาติ จากการกระทำนี้จะปรากฏสีที่มีลักษณะโปร่งใสทับซ้อนกันกับสีพื้นหลังและทำให้เกิดสีใหม่หลากหลายสีขึ้นในภาพ

ตัวอย่างของวิธีการสร้างสรรค์ข้างต้นสามารถเห็นได้จากผลงานชื่อ “สุนทรียภาพแห่งความสุข หมายเลข 17” ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการผลักดัน “เส้นและสี” ที่เพิ่มเติมมากขึ้นจากภาพข้อมูลต้นแบบ (ดังภาพประกอบที่ 12-13)



ภาพประกอบที่ 12 เปรียบเทียบระหว่างภาพข้อมูลต้นแบบกับภาพผลงาน
“สุนทรียภาพแห่งความสุข หมายเลข 17”, ขนาด 200 x 220 ซม.,
สีน้ำมันบนผ้าใบ, 2560



ภาพประกอบที่ 13 แสดงวิธีการสร้างสรรค์เส้นและสีในผลงาน
“สุนทรียภาพแห่งความสุข หมายเลข 17”

จากภาพประกอบที่ 12-13 คือการแสดงออกถึงการขบขันเพิ่ม “เส้นและสี” และเพิ่มความสดใสของสีให้มากขึ้นตามจินตนาการของผู้สร้างสรรค์จะใช้เทคนิคการขีดขีดสีอย่างฉับพลันและยังช่วยสร้างทิศทางของเส้นที่ให้ความรู้สึถึงการเคลื่อนไหวและเกิดรูปทรงที่เป็น “นามธรรม” ขึ้นพร้อมกัน ทั้งยังเป็นการเพิ่มเติม

อารมณ์ความรู้สึกจากจินตนาการภายในใจที่มากขึ้นจากภาพต้นแบบจริงจากธรรมชาติอีกด้วย

2. การศึกษาลักษณะความเป็นนามธรรม

คำว่า “นามธรรม” หรือ Abstract ศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี ได้ให้ความหมายว่า หมายถึง ทางใจ คติทางใจ หรือนามธรรม ซึ่งตรงข้ามกับรูปธรรม ซึ่งไม่ใช่รูปเหมือนจริง ไม่เกี่ยวกับรูปทางวัตถุหรือรูปทางความคิดโดยตรง แต่คือการเอาคุณสมบัติที่ซ่อนเร้นอยู่ภายในออกมาให้ปรากฏเห็น ผลงานที่ได้ก็จะเกิดเป็น มโนศิลปะหรือศิลปะทางใจ (Abstract Art) เป็นต้น (ศิลป์ พีระศรี, 2553)

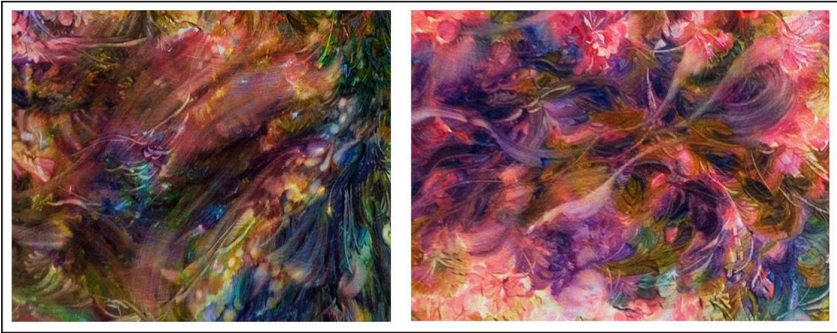
ความเป็นนามธรรมในผลงานชุด “สุนทรียภาพแห่งความสุข” สามารถสร้างสรรค์ได้จากการถ่ายทอดอารมณ์ผ่านทัศนธาตุภายนอกและภายใน ซึ่งได้แก่ รูปทรงที่ลดทอนจากธรรมชาติผสมผสานกับสีสีนต่างๆ ให้เป็นไปตามจินตนาการ โดยสามารถกล่าววิเคราะห์ได้ดังนี้

1) การถ่ายทอดอารมณ์ร่วมกับทัศนธาตุภายนอก คือ การถ่ายทอดความรู้สึกในผลงานโดยลดทอนรายละเอียดของดอกไม้จากภาพธรรมชาติต้นแบบที่ประทับใจออกไปแต่ไม่ทั้งหมด และแสดงอารมณ์ผ่านทัศนธาตุของเส้น โดยวิธีการชุด เช็ดสี ด้วยความช้า เพื่อสร้างสรรค์เส้นสี รูปทรง ที่แสดงลักษณะเฉพาะของรายละเอียดดอกไม้ไม่ไปพร้อมๆ กับจินตนาการ (ดังภาพประกอบที่ 14)



ภาพประกอบที่ 14 ภาพตัวอย่างของการถ่ายทอดอารมณ์ลงสู่ผลงานร่วมกับ ทัศนธาตุภายนอก

2) การถ่ายทอดอารมณ์จากทัศนธาตุภายใน คือ การถ่ายทอดอารมณ์จากจินตนาการภายในใจ ผ่านวิธีการใช้สีโดยการใช้กระดาดขี้บสี ปาดป้าย เช็ดสี น้ำมันที่ยังเปียกออกด้วยความฉับไว ไม่วางแบบแผนที่ชัดเจน โดยไม่ยึดติดกับภาพรายละเอียดของภาพต้นแบบ แสดงความบังเอิญที่เกิดขึ้นใหม่ ปรากฏเฉพาะความงามของทัศนธาตุของเส้นสี แต่ไม่บ่งบอกถึงรูปทรงของสิ่งใด (ดังภาพประกอบที่ 15)



ภาพประกอบที่ 15 ภาพตัวอย่างของการถ่ายทอดอารมณ์ลงสู่ผลงาน
จากทัศนธาตุภายใน

จากการถ่ายทอดลักษณะความเป็นนามธรรมในผลงานจิตรกรรมชุด “สุนทรียภาพแห่งความสุข” ใน 2 ลักษณะพบว่า การถ่ายทอดอารมณ์ร่วมกับทัศนธาตุภายนอกได้ส่งผลให้เกิดลักษณะรูปทรงในรูปแบบนามธรรมและกึ่งนามธรรมขึ้น และการถ่ายทอดอารมณ์จากทัศนธาตุภายในได้ก่อให้เกิดลักษณะความเป็นนามธรรมได้ชัดเจน และพบว่าการถ่ายทอดลักษณะความเป็นนามธรรมในผลงานจิตรกรรมชุด “สุนทรียภาพแห่งความสุข” สอดคล้องกับปรัชญาศิลปะเรื่องจินตนาการ ที่กล่าวว่า จินตนาการแบ่งเป็น 2 ลักษณะ คือ จินตภาพทางสมอง (image mental) ที่หมายถึง ความจริงหรือความคิดฝัน และจินตภาพในความคิดสร้างสรรค์ (creative thought) ซึ่งหมายถึง ส่วนที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์งานศิลปะ (กำจร สุนพศรี, 2556) ทั้งนี้ในผลงานจิตรกรรมชุด “สุนทรียภาพ

แห่งความสุข” ได้แสดงออกทางอารมณ์ถึง “การถ่ายทอดอารมณ์ร่วมกับทัศนธาตุภายนอก” มีลักษณะคล้ายกันกับจินตภาพทางสมอง ส่วน จินตภาพในความคิดสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างผลงานศิลปะนั้น จะตรงกันกับ “การถ่ายทอดอารมณ์จากทัศนธาตุภายใน”

3. การวิเคราะห์เชิงเปรียบเทียบกับผลงานของศิลปินที่น่าสนใจ

3.1 สวัสดิ์ ตันติสุข (พ.ศ. 2468-2522)

สวัสดิ์ ตันติสุข เกิดที่เขตธนบุรี ศึกษาศิลปะที่โรงเรียนเพาะช่าง และมหาวิทยาลัยศิลปากร เป็นศิษย์ของศิลป์ พีระศรี ได้รับทุนไปศึกษาต่อที่กรุงโรมประเทศอิตาลี ได้รับการยกย่องเป็นศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ (จิตรกรรม) ประจำปี พ.ศ. 2534 ถือเป็นผู้บุกเบิกศิลปะจิตรกรรมสมัยใหม่ที่สำคัญของประเทศและส่งผลให้อิทธิต่อพัฒนาการด้านจิตรกรรมกับศิลปินรุ่นหลังเป็นอย่างมาก

ผลงานจิตรกรรมของสวัสดิ์ส่วนใหญ่มีลักษณะของความจริงผสมผสานกับจินตนาการ และผลงานในยุคหลังจะพยายามแสดงความแตกต่างจากความเหมือนจริงและพัฒนาไปสู่การถ่ายทอดจินตนาการมากขึ้น ผลงานส่วนมากจะให้ความสำคัญกับรูปทรงและพื้นที่ว่าง ใช้สีที่มีความสดสว่างผสมกับน้ำหนักร่อนแ่จากการที่สวัสดิ์สร้างงานแนวนามธรรมด้วยสีน้ำมัน ที่แสดงถึงความมั่นใจของฝีแปรงและเกรียงที่ฉับพลันและชำนาญ จึงได้รับการยกย่องว่าเป็นศิลปินที่มีความสามารถในแนวนามธรรม (Abstract Art) ในช่วงปี พ.ศ. 2504 เป็นต้นมา (พิริยะ ไกรฤกษ์ และเผ่าทอง ทองเจือ, 2525)

ผลงาน “พลังลม พายุฝน” มีแนวคิดที่ถ่ายทอดความประทับใจที่ได้รับจากธรรมชาติผสมอารมณ์ความรู้สึกที่ได้รับจากแรงของลมพายุที่กำลังเคลื่อนไหวอย่างมีพลัง (สวัสดิ์ ตันติสุข, 2551) ผ่านเทคนิคการใช้สีที่สดและเส้นที่รวดเร็ว แสดงการเปรียบถึงลักษณะของเส้น จากภาพสีที่แสดงการปาดป้ายฝีแปรงอย่างฉับไวและภาพที่เป็นน้ำหนักรวนดำ ซึ่งสามารถแสดงให้เห็นถึงทิศทางของเส้นที่ชัดเจนมากขึ้น และให้ความรู้สึกถึงความเคลื่อนไหวไปกับทิศทางของเส้น (ดังภาพประกอบที่ 16)



ภาพประกอบที่ 16 แสดงการเปรียบเทียบจากภาพสู่การแสดงทิศทางการเคลื่อนไหวของเส้นในผลงาน “พลังลม พายุฝน” (Strom), 80 x 100 ซม., เทคนิคสีน้ำมัน, พ.ศ. 2547

ผลงานภาพ “พลังลม พายุฝน” นำเสนอ “เส้นและสี” เป็นส่วนที่สำคัญในผลงาน เส้นจะแสดงถึงความมั่นใจจากการใช้ฝีแปรงที่ฉับไวของศิลปิน ทิศทางของเส้นโค้งที่ไขว้สลับกันทำให้ภาพมีความเคลื่อนไหว การใช้สีสดสว่างสลับกับสีที่มีน้ำหนักเข้ม ทำให้ภาพนั้นดูมีพลัง น่าตื่นตึ่ง ผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจในเรื่องการลดทอนรายละเอียดของรูปทรงออกและแสดงอารมณ์ความเป็นนามธรรมภายในผ่านทัศนธาตุด้วย “เส้นและสี”

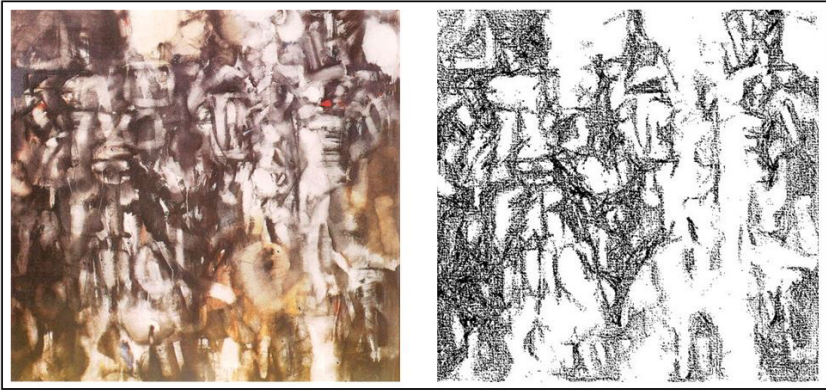
3.2 อนันต์ ปาณินท์ (พ.ศ. 2481)

อนันต์ ปาณินท์ เกิดที่กรุงเทพฯ ศึกษาศิลปะที่โรงเรียนศิลปศึกษา กรุงเทพฯ และที่คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร มีการแสดงนิทรรศการเดี่ยวและนิทรรศการกลุ่มทั้งในประเทศและระดับนานาชาติ ได้รับรางวัลการแสดงศิลปกรรมแห่งชาติหลายครั้ง อนันต์ยังคงสร้างสรรค์ผลงานในแนวกึ่งนามธรรมและนามธรรมตลอดจนถึงปัจจุบัน

ในช่วงปี พ.ศ. 2504-2507 รูปแบบของศิลปะลัทธิคิวบิสม์เป็นที่นิยมในวงการศิลปะสมัยใหม่ของไทย อนันต์ได้นำเสนอแนวคิดที่ละลายรูปแบบผลงานคิวบิสม์ให้เป็นรอยสีที่เป็นหย่อมๆ และได้กลายเป็นงานนามธรรมไปด้วยวิธีนี้ ในช่วงปลายปี พ.ศ. 2507 อนันต์กลับสู่ประเทศไทยจากการไปศึกษาต่อที่ประเทศฝรั่งเศส และได้เผยแพร่การแสดงออกใหม่ๆ เช่น ศิลปะแนวนามธรรมและนามธรรมแบบเอ็กเพรสชันนิสม์ (Abstract Expressionism) (พิริยะ ไกรฤกษ์ และเผ่าทอง ทองเจือ, 2525) ซึ่งลัทธินี้นิยมแพร่หลายตั้งแต่ในปี พ.ศ. 2493 ที่มหานครนิวยอร์ก และส่งอิทธิพลครอบคลุมความหลากหลายของรูปแบบการวาดภาพ ผู้ปฏิบัติงานทุกคนต่างพยายามถ่ายทอดเนื้อหาทางอารมณ์ที่แข็งแกร่ง เน้นความรู้สึกของสีและสร้างสรรค์ผลงานบนผืนผ้าใบขนาดใหญ่เป็นจำนวนมาก (Graham-Dixon, 2008)

อนันต์ สร้างสรรค์ผลงานแบบนามธรรมที่โดดเด่นตั้งแต่เมื่อประมาณปี พ.ศ. 2510 ควบคู่กับการพัฒนาเทคนิคจิตรกรรมสีน้ำมัน โดยนำเทคนิคการขีดสีก้อนโดยไม่ใช้การระบายสีเพียงอย่างเดียว ดังเช่น ภาพผลงานนามธรรมที่ชื่อ “จิตรกรรม” ที่สกัดตัดทอนรูปทรงของคนออกจนเหลือแต่แก่นแท้น้ำหนักเส้นและสีเพียงเล็กน้อย ผลงานนี้เป็นภาพผู้ชายและผู้หญิงที่จิตรกรได้แปรสภาพให้เป็นร่องรอยของฝีแปรงที่เคลื่อนไหวไปมาด้วยวิธีการขีดสีก้อน ความงามของภาพอยู่ที่น้ำหนักและบรรยากาศที่เคลื่อนไหววูบวาบไม่แน่นอนอยู่ทั่วทั้งภาพ แสดงถึงความเปลี่ยนแปลงที่ไม่แน่นอนหรือความไม่เที่ยงแท้ของสังขาร (ดังภาพประกอบที่ 17)

เมื่อได้ศึกษาเปรียบเทียบความต่างจากภาพสีมาสู่การปรากฏลักษณะน้ำหนักของเส้น จะเห็นว่ากลุ่มน้ำหนักอ่อนหรือเข้มและทิศทางของเส้นต่างๆ ในภาพส่งผลให้เกิดความรู้สึกของการเคลื่อนไหว ซึ่งเป็นผลที่ได้จากเทคนิคการขีดขีดสีน้ำมัน และจากการเน้นความสำคัญไปที่การแสดงออกด้วยอารมณ์ความรู้สึกผ่านเส้นที่เกิดจากเทคนิคที่รวดเร็วฉับพลัน



ภาพประกอบที่ 17 การเปรียบเทียบเพื่อแสดงถึงลักษณะของน้ำหนักร่องภายใน
ผลงาน “จิตรกรรม”, สีน้ำมันบนผ้าใบ, 73 x 73 ซม., สมบัติของ
มหาวิทยาลัยศิลปากร, พ.ศ. 2512

ดังนั้นผลงาน “จิตรกรรม” ของอนันต์จึงโดดเด่นด้วยเส้นที่ให้ความรู้สึกถึงการเคลื่อนไหวกระจายอย่างอิสระไปทั่วทั้งภาพ ด้วยเทคนิคการขูดขีดสีออก การใช้รูปทรงที่ถูกตัดทอนออกไปมากพร้อมกับการถ่ายทอดอารมณ์ที่รวดเร็วไร้แบบแผนที่ตายตัวทำให้ภาพนี้แสดงออกถึงความเป็นนามธรรม ซึ่งผู้สร้างสรรค์ได้รับแรงบัลดาลใจในเส้นที่เกิดจากการขูดขีดสีอย่างอิสระด้วยอารมณ์ที่ฉับพลัน

3.3 เจอร์ฮาร์ด ริคเตอร์ (Gerhard Richter, 1932)

เจอร์ฮาร์ด ริคเตอร์ เกิดปี ค.ศ. 1932 ที่เมืองเดรสเดิน ทางภาคตะวันออกของประเทศเยอรมนี เขาสร้างสรรค์งานหลากหลายรูปแบบ เช่น การใช้วัสดุติดตั้งหรืองานประติมากรรม หรือจิตรกรรมแบบเหมือนจริง กึ่งนามธรรมและนามธรรม ซึ่งมีทั้งภาพสีและภาพขาวดำ ในทศวรรษที่ 80-90 ริคเตอร์มีชื่อเสียงในระดับนานาชาติและประสบความสำเร็จด้วยผลงานชุดแอ็บสแตรกท์

ริคเตอร์นั้นสนใจการสร้างผลงานด้วยความบังเอิญของสีอย่างลิทธิแอ็บสแตรกท์ เอ็กเซเพรสชันนิสม์ เขาเริ่มสร้างงานจิตรกรรมที่มีเทคนิคสีหนาด้วยแปรงหรือลูกกลิ้ง จากนั้นจึงขูด ปาดป้ายสีด้วยอุปกรณ์ขีดกระจก สร้างความ

เคลื่อนไหวพรวดพราดของสีเส้นในผืนผ้าใบ ด้วยผลงานชุด แอ็บสแตรกท์ (ดังภาพประกอบที่ 18) จุดเด่นของผลงานคือรสชาติของสีเส้นที่ได้จากลีลาการขีดขีดสีที่ฉับไว มั่นใจ โดยไร้แบบแผน



ภาพประกอบที่ 18 การเปรียบเทียบแสดงถึงลักษณะทิศทางของเส้นที่ปาดป้ายภายในผลงาน “Courbet”, สีน้ำมันบนผ้าใบ, 300x250 ซม., สมบัติส่วนตัวริคเตอร์ หมายเลข 616 , โคโลญ, เยอรมัน, 1986

จากภาพประกอบที่ 18 เป็นการวิเคราะห์เห็นเชิงเส้นและทิศทางที่เกิดจากการปาดป้ายสี ขูดสีอย่างฉับพลัน ทำให้ภาพนั้นให้ความรู้สึกได้ถึงเคลื่อนไหวของสีอย่างรวดเร็วไปทั่วทั้งภาพ

สรุปการวิเคราะห์ประเด็นในผลงาน “Courbet” พบว่า ผลงานมีส่วนที่โดดเด่นคือการใช้สีที่สด ทับซ้อนกันได้อย่างอิสระ และด้วยวิธีการปาดป้ายสีด้วยวัสดุขนาดใหญ่สานกับอารมณ์และความเร็วฉับพลันไร้แบบแผนนั้น ทำให้ภาพมีชีวิตชีวาของสีที่สั่นสะเทือนเคลื่อนไหวไปทั่วทั้งภาพ และด้วยเทคนิควิธีการดังกล่าวนั้นทำให้ผลงานนั้นมีรูปแบบไปสู่ความเป็นนามธรรมอย่างแท้จริง ผู้สร้างสรรค์ได้รับแรงบันดาลใจในเรื่องเทคนิคการปาดป้ายสีอย่างฉับพลันและอิสระ ช่วยให้เส้นสีในผลงานนั้นมีชีวิตชีวามากขึ้น

ผลการศึกษาเชิงเปรียบเทียบผลงานของศิลปินทั้ง 3 คน กับผลงานชุด “สุนทรีภาพแห่งความสุข” พบว่า ผลงานของสวัสดี ต้นติสุข โดดเด่นเรื่องการแสดงอารมณ์ในการผลักดันเส้นและสี แสดงพลังความเคลื่อนไหวของลมพายุ และแสดงรูปแบบในความเป็นกึ่งนามธรรม ส่วนผลงานของอนันต์ ปาณินท์ มีความโดดเด่นเรื่องการขับเพิ่มเส้นที่เกิดจากเทคนิควิธีการใช้สีด้วยวิธีการเช็ด ซับสี ด้วยอารมณ์อย่างฉับพลัน ภาพให้ความความรู้สึกถึงความเคลื่อนไหวและไม่พบรูปทรงที่ชัดเจน จึงมีความเป็นนามธรรมในผลงาน และเจอร์ฮาร์ด ริคเตอร์ โดดเด่นเรื่องการใช้สีที่สดมากและมีเส้นให้ความรู้สึกที่เคลื่อนไหว แสดงความเป็นนามธรรมด้วยเทคนิคการทับซ้อนและชุด เช็ด ปาดป้ายสีอย่างอิสระ

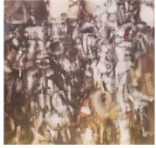
นอกจากนี้ในแนวคิดของศาสตราจารย์อิทธิพล ตั้งโฉลก ที่ได้กล่าวไว้ว่า ศิลปะนามธรรมคือศิลปะที่อาศัยทัศนธาตุในการสื่อถึงสภาวะจิตใจและอารมณ์ความรู้สึกโดยตรง และอาจจะถูกแยกออกได้เป็น 2 กลุ่ม คือ

1. กลุ่มแอบสแตรก อาร์ต (Abstract Art) ซึ่งความหมายของคำตรงตัว แปลว่า ย่อสรุป ไม่มีตัวตน หรือไม่มีรูป ศิลปะกลุ่มนี้มีจุดบันดาลใจจากโลกจากธรรมชาติ ใช้วิธีสกัด หรือกลั่นกรอง หรือวิเคราะห์และสรุป (Abstraction) เอาเฉพาะแก่นแท้ของธรรมชาติมาแสดงออก ซึ่งผลงานของ สวัสดี ต้นติสุข อนันต์ ปาณินท์ และผลงานชุด “สุนทรีภาพแห่งความสุข” จัดว่าเกี่ยวข้องกับกลุ่มนี้

2. กลุ่มนออบเจกทิฟ อาร์ต (Nonobjective Art) ซึ่งความหมายตรงตัวแปลว่า ศิลปะปราศจากวัตถุ หรือศิลปะภาวะวิสัย หรือศิลปะอัตวิสัยนั่นเอง และยังมีศัพท์อีกหนึ่งคือ นอนรีพรีเซนเทชัน อาร์ต (Nonrepresentational Art) ที่มีความหมายว่า ศิลปะที่ไม่แสดงความเป็นตัวแทนของสิ่งใด ต่อต้านหรือปฏิเสธการจำลองรูปทรงวัตถุในธรรมชาติกับคุณค่าทางวัตถุนิยม แต่เน้นที่การส่งเสริมคุณค่าทางด้านจิตใจ (อิทธิพล ตั้งโฉลก, 2550) ซึ่งผลงานของ เจอร์ฮาร์ด ริคเตอร์ จัดว่าเกี่ยวข้องกับกลุ่มนี้

ทั้งนี้ผลการศึกษาวิเคราะห์ที่กระทำให้สามารถสรุปผลในรูปแบบของตาราง ผลการศึกษาตามวัตถุประสงค์ ได้ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 1 การวิเคราะห์เชิงเปรียบเทียบระหว่างผลงานของศิลปิน 3 ท่านกับผลงานชุด “สุนทรียภาพแห่งความสุข”

ศิลปิน	ประเด็น	การขบขัน “เส้น” ให้มากขึ้น	การขบขัน “สี” ให้สดมากขึ้น	ความเป็นนามธรรม
1. สวัสดิ์ ตันติสุข		พบการขบขันเส้นที่มากกว่าความเป็นจริงจากธรรมชาติ สีแปรแสงถึงอารมณ์ของเส้นที่มีการเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว	พบการขบขันเพิ่มสีให้สดใสมากขึ้น เป็นสีที่ออกมาจากจินตนาการของศิลปินมากกว่าสีจากภาพธรรมชาติจริง	มีการสกัด ตัดทอนรูปทรงธรรมชาติจริงออกไป แสดงอารมณ์ความรู้สึกภายในผ่านเส้นสีแปรแสงและสีอย่างฉับพลัน
2. อนันต์ ปาณินท์		พบการขบขันเส้นที่เกิดจากเทคนิคการขูดขีดสีน้ำมัน ด้วยอารมณ์ที่ฉับพลัน ไร้แบบแผนให้ความรู้สึกได้ถึงเคลื่อนไหว	ไม่พบการใช้สีที่สดมากขึ้นจากธรรมชาติ แต่มีการเน้นที่น้ำหนักของสีซึ่งเป็นจุดสีที่ออกมาจากอารมณ์ของศิลปินเอง	มีการสกัด ตัดทอนรูปทรงออกไปมาก เน้นที่การแสดงออกของแก่นแท้ของทัศนธาตุผ่านเทคนิคขีดสีด้วยอารมณ์ที่ฉับพลัน
3. Gerhard Richter		พบการขบขันเส้นที่โดดเด่น เส้นที่เกิดจากการขูดขีดสีด้วยอารมณ์ที่รวดเร็ว ฉับพลันและไร้แบบแผน ทำให้เกิดความรู้สึกที่เคลื่อนไหว	มีการขบขันใช้สีสดอย่างชัดเจน โดยเป็นสีที่มาจากจินตนาการด้วยอารมณ์ของศิลปิน ไม่อ้างอิงถึงสีจากธรรมชาติ	แสดงออกถึงความเป็นนามธรรมอย่างชัดเจน เนื่องจากไม่แสดงรูปทรงใดๆ เน้นที่การแสดงออกของผ่านภาษาแห่งเส้นสี
4. “สุนทรียภาพแห่งความสุข”		มีการขบขันเส้นที่มากขึ้นและกระจายอยู่ทั่วทั้งภาพ เป็นเส้นที่เกิดจากการขูดขีดสีอย่างฉับพลัน จึงทำให้รู้สึกถึงการเคลื่อนไหวภายในผลงาน	มีการขบขันสีให้สดมากขึ้นกว่าสีในธรรมชาติและเพิ่มเติมสีจากอารมณ์ส่วนตัวและจินตนาการ	มีการสกัด ตัดทอนรูปทรงจากธรรมชาติจริงออกไปมาก และเน้นการแสดงออกของอารมณ์ที่ฉับพลันผ่านทัศนธาตุแห่งเส้นและสี

สำหรับผลงานจิตรกรรมชุด “สุนทรียภาพแห่งความสุข” จะแสดงการขบขัน “เส้นและสี” ที่เกิดจากการขีดเส้นสี ปรากฏเส้นที่มีปริมาณมากและมีขนาดแตกต่างกันสลับทับซ้อนกระจายอยู่ทั่วทั้งภาพและแสดงการใช้สีที่มีความสดเพิ่มมากขึ้นกว่าธรรมชาติจริง ซึ่งเป็นสีที่ออกมาจากจินตนาการ ส่วนความเป็นนามธรรมในผลงานจิตรกรรมชุด “สุนทรียภาพแห่งความสุข” พบการสกัด ตัดทอนรูปทรงจากธรรมชาติจริง เน้นจินตนาการและการแสดงออกของอารมณ์ที่ฉับพลันผ่านทัศนธาตุของเส้นสีที่ให้ความรู้สึกถึงความเคลื่อนไหวอยู่ในผลงานที่แตกต่างกันกับผลงานของศิลปินทั้ง 3 ท่าน

อภิปรายผล

การวิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมชุด “สุนทรียภาพแห่งความสุข” ผู้สร้างสรรค์ค้นพบประเด็นสำคัญ คือ มีการขบขันเพิ่ม “เส้นและสี” ผลที่ปรากฏขึ้นในผลงานคือมีการใช้สีที่สดมากกว่าสีที่มีอยู่จริงในธรรมชาติ ซึ่งเป็นสีที่ออกมาจากจินตนาการของผู้สร้างสรรค์ พบลักษณะการใช้เส้นที่มีปริมาณมากในผลงาน เป็นผลจากเทคนิคการขีดเส้นสีด้วยอารมณ์ที่ฉับพลัน ทำให้ผลงานนั้นรู้สึกถึงเส้นสีที่กำลังเคลื่อนไหว มีการลดทอนรายละเอียดจากธรรมชาติออกไปมากและเพิ่มเติมจินตนาการแห่งเส้นและสีนั้นเพิ่มมากขึ้นได้ จึงทำให้ผลงานนั้นสามารถพัฒนาได้ต่อไปในแนวทางของความเป็นกึ่งนามธรรมและนามธรรม

การศึกษาวเคราะห์เปรียบเทียบผลงานชุด “สุนทรียภาพแห่งความสุข” กับผลงานของศิลปินทั้ง 3 คน ทำให้ผู้สร้างสรรค์เกิดความรู้และเข้าใจในการสร้างสรรค์ผลงาน ที่มีลักษณะการขบขันเพิ่มเส้นและสีได้อย่างหลากหลายและอิสระมากขึ้น เช่น การคลี่คลายรูปทรงด้วยเส้นและสีโดยใช้แรงบันดาลใจจากธรรมชาติ หรือการใช้สีและเส้นที่ถ่ายทอดออกมาจากอารมณ์แท้ๆ ของศิลปินเอง และการสร้างสรรค์เส้นสีด้วยการถ่ายทอดอารมณ์ที่ฉับพลันทำให้ได้ทิศทางของเส้นสีที่ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวที่หลากหลาย และการศึกษาประเด็นความเป็นนามธรรมในผลงานจากศิลปินทั้ง 3 คนนั้น ทำให้ผู้สร้างสรรค์ได้รับความรู้ความเข้าใจและได้รับแรงบันดาลใจ

ในการถ่ายทอดอารมณ์ความเป็นนามธรรมในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมได้ทั้ง 2 ลักษณะ คือ การใช้การลดทอนรายละเอียดจากธรรมชาติ และการถ่ายทอดรูปทรงจากจินตนาการ

สรุปองค์ความรู้ในหลักการและแนวทางการพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานที่ได้จากการศึกษาและวิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมชุด “สุนทรียภาพแห่งความสุข” คือ ได้หลักการ “ขับนั่นสี” โดยวิธีการใช้สี อะคริลิกและทับซ้อนด้วยสีน้ำมันสีที่มีความสดใสและโปร่งใส ถ่ายทอดสีส่นจากจินตนาการให้ได้มากขึ้นจากสีที่มีอยู่ในธรรมชาติ ได้หลักการ “ขับนั่นเส้น” ด้วยวิธีการ “ขุดเซตสี” โดยการลงสีอะคริลิกน้ำหนักอ่อนก่อนจากนั้นลงสีน้ำมันที่น้ำหนักเข้มและเปียกชุ่มจากนั้นทำการขุดเซตสีน้ำมันออก ทำให้ได้เส้นที่มีปริมาณมากและ “ทิศทางของเส้น” ทำให้เกิดความรู้สึก “เคลื่อนไหว” และได้หลักการจิตรกรรม “นามธรรม” โดยการ “ลดทอน รูปทรงสี” ความเป็นจริงจากธรรมชาติออกไปให้มาก และเพิ่มเติมด้วยการ “ขับนั่นเส้นสี” จากจินตนาการเข้าไปที่ผลงาน

ข้อเสนอแนะ

ผู้ทรงคุณวุฒิและอาจารย์ที่ปรึกษาได้ประเมินผลและให้ข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. ผลงานสรรค์จิตรกรรมชุด “สุนทรียภาพแห่งความสุข” ครั้งนี้ที่แสดงการขับนั่น “เส้นและสี” สามารถนำไปพัฒนาต่อยอดในผลงานอื่นๆ หรือผลงานในชุดต่อไปได้ เช่น การสร้างรูปทรงให้มีการซ้อนกัน และการสร้างมิติของการทับซ้อนกันของเส้นสี
2. ในกระบวนการสร้างสรรค์เทคนิคการขุดเซตสีนั้น ควรที่จะพัฒนาเครื่องมือในการขุดเซตสีให้มีลักษณะขนาดแตกต่างกันมากขึ้น เพื่อให้ผลทางการเห็นที่แตกต่างและช่วยสร้างสุนทรียรสในผลงานให้มากขึ้นได้
3. องค์ความรู้ที่ได้จากเทคนิควิธีการสร้างสรรค์สามารถปรับใช้ต่อยอดกับแนวเรื่องและแนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานชุดใหม่ต่อไปได้ เช่น แนวคิดที่เป็นนามธรรมบริสุทธิ์ หรือปรับใช้ร่วมกับแนวความคิดจากสภาวะอื่นๆ ที่เกิดขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กัจจกร สุนพงษ์ศรี. (2556). **สุนทรียศาสตร์ หลักปรัชญาศิลปะ ทฤษฎีทัศนศิลป์ ศิลปวิจารณ์**. กรุงเทพฯ : วี.พริ้นท์ 1991.
- พิริยะ ไกรฤกษ์, และเผ่าทอง ทองเจือ. (2525). **ศิลปกรรมหลัง พ.ศ. 2475**. กรุงเทพฯ : สถาบันไทยคดีศึกษา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ศิลป์ พีระศรี. (2553). **พจนานุกรมศัพท์ศิลปะตะวันตก**. (พระยาอนูมานราชชน, ผู้แปล). กรุงเทพฯ : วิสคอมเซ็นเตอร์.
- สวัสดี ดันติสุข. (2551). **ศิลปกรรมย้อนหลัง**. สวัสดี ดันติสุข ศิลปินแห่งชาติ (จิตรกรรม). กรุงเทพฯ : อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.
- อิทธิพล ตั้งโฉลก. (2550). **แนวทางการสอนและสร้างสรรค์จิตรกรรมชั้นสูง**. กรุงเทพฯ : อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.
- Graham-Dixon, A. (2008). **Art: The definitive visual guide**. London : Dorling Kindersley.

การออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านที่สะท้อน
ความสนุกสนานจากชุดทางเครื่องวงดนตรีลูกทุ่ง
The Design of Home Decor Products to
Reflects Fun from Costumes Dancers of
Country Music Bands

อนรรฆณห์ รักญาติ¹

Anakkanon Ragyart

ปฐวี อารยภานนท์²

Patave Arrayaphanon

¹ นักศึกษาหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

สาขาวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

Master of Fine Arts Program in Product Design,

Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University

(E-mail anakkanon21@gmail.com)

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., สาขาการออกแบบผลิตภัณฑ์

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

Assistant Professor Dr., Product Design,

Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University

Received: 07/02/2020 Revised: 28/04/2020 Accepted: 28/04/2020

บทคัดย่อ

การวิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบชุดทางเครื่องวงดนตรีลูกทุ่ง และค้นหาแนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านที่สะท้อนความสนุกสนานจากชุดทางเครื่องวงดนตรีลูกทุ่ง โดยมีกลุ่มเป้าหมาย คือ ผู้รู้ ผู้ปฏิบัติ ผู้เกี่ยวข้อง ในด้านชุดทางเครื่องวงดนตรีลูกทุ่ง และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้เครื่องมือแบบสำรวจ แบบสังเกต แบบสัมภาษณ์ และแบบประเมินความคิดเห็น แล้วนำมาวิเคราะห์ข้อมูลแบบอุปนัย หาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ซึ่งผลการศึกษาค้นคว้าประกอบชุดทางเครื่องวงดนตรีลูกทุ่ง พบว่า ชุดทางเครื่องวงดนตรีลูกทุ่งสามารถเชื่อมโยงสู่แนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านได้โดยมีองค์ประกอบสำคัญ คือ รูปแบบ สี สัน วัสดุ และกลไก ซึ่งกำหนดทิศทางแนวทางการออกแบบได้ 2 ทิศทาง คือ “มองเห็นเด่นไกล เจิดจรัสศรี” และ “กลไกขยับได้ เกิดเสียงเร้า” เพื่อนำไปสู่แนวทางการออกแบบ 6 แนวทาง ผลการประเมินแนวทางการออกแบบพบว่า โดยภาพรวมผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นเหมาะสมมาก โดยมีข้อประเมินเกี่ยวกับการมีแนวโน้มด้านการส่งออกทางการตลาด มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ 5.00 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.00 เมื่อแยกตามทิศทางแนวคิดพบว่า แนวคิด “มองเห็นเด่นไกล เจิดจรัสศรี” ผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นในภาพรวมเหมาะสมมากที่สุด เมื่อแยกเป็นแนวทางพบว่า อันดับแรกคือ แนวทางที่ 2 (A2) มีความคิดเห็นเหมาะสมมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.44 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.60 แนวคิด “กลไกขยับได้ เกิดเสียงเร้า” ผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นในภาพรวมเหมาะสมมาก เมื่อแยกเป็นแนวทางพบว่า อันดับแรกคือ แนวทางที่ 4 (B1) มีความเห็นเหมาะสมมาก ค่าเฉลี่ยมากที่สุดเท่ากับ 4.33 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.68

คำสำคัญ: ผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้าน, สะท้อนความสนุกสนาน, ชุดทางเครื่องวงดนตรีลูกทุ่ง

Abstract

The objective of this research was to study the model of the trumpet set, country music bands and to find ways to design products for home decoration that reflect the liveliness of the dancers' costumes. The target groups included key informants, casual Informants and general Informants in the field of country music dancers' costumes and product design specialists. Data was collected using the survey, observation, interview and opinion assessment tools. Analytic induction was employed to acquire average and standard deviation. The result of the study suggested that the country music dancers' costumes could be linked to the design of home decoration products, with the essential elements being the form, the colours and the materials. The design directions can be specified in two concepts; "prominent radiance" and "movable and lively mechanism". The result of the research on the design of home decoration products showed the two directions could reflect the fun and led to the creation of 6 design guidelines. In general, the experts rated the appropriateness at a high level. The tendency of commercialization was ranked the highest with the mean of 5.00 and the SD = 0.00. Considering the direction of the concept, it was found that the concept 'prominent radiance' was rated the most appropriate at the overall level. In a more specific findings, the 2nd (A2) method gained the "most suitable" opinion, with mean = 4.44, and the SD = 0.60. The concept 'movable and lively mechanism' was given a "highly appropriate" opinion. More specifically in terms of guidelines, it was found that 4 (B1) method was very appropriate with highest mean = 4.33 and the SD = 0.68.

Keywords: Home decor products, Reflects fun, Costumes dancers of country music bands

บทนำ

การแสดงวงดนตรีเป็นศิลปะแขนงหนึ่งในศาสตร์ ศิลปะการแสดง เพื่อแสดงออกถึงความความงามในการขยับร่างกายให้สอดคล้องกับดนตรี หรือเพื่อแสดงถึงขนบธรรมเนียมประเพณีของแต่ละท้องถิ่น สร้างความบันเทิงใจในงานรื่นเริง เพื่อให้เกิดความสุข ซึ่งมักจะเกิดขึ้นในงานมงคล เช่น งานแต่งงาน งานบวช งานทำบุญขึ้นบ้านใหม่ หรือในงานหลักของแต่ละเทศกาล เช่น งานวัด งานทำบุญ ศาลเทพเจ้า ทำบุญศาลตายาย หรือพิธีกรรมบางอย่างเพื่อให้คนในชุมชนได้ชม และร่วมกิจกรรมเข้าจังหวะตามนักแสดงของวงดนตรีลูกทุ่งสิ่งที่สะท้อนให้เห็นศิลปะการแสดงของไทยเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมหรือระบบสัญลักษณ์ ซึ่งทำหน้าที่ตอบสนองความต้องการแสดงออกซึ่งอารมณ์ ความรู้สึกและความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ เพื่อให้ผู้ชมได้รับรู้ผ่านการถ่ายทอดงานศิลปะในรูปแบบต่างๆ กัน และเพลงเป็นสื่อทางศิลปะอย่างหนึ่งที่สามารถสะท้อนให้เห็นถึงความรู้สึก นึกคิด อารมณ์ และจินตนาการของมนุษย์สามารถชักชวนให้ผู้ฟังรู้สึกได้ถึงความสุข ความเศร้า ความสนุกสนาน ความหลากหลายของอารมณ์ตามที่ศิลปินได้สร้างสรรค์ไว้ (ขจร ฝ้ายเทศ, 2540) บทเพลงถือเป็นงานศิลปะอย่างหนึ่งซึ่งประกอบด้วยสุนทรียะ ซึ่งผู้ที่มีบทบาทในการนำเพลงไปถ่ายทอดสู่ผู้ฟัง คือ นักร้อง ดังนั้นนักร้องจึงมีบทบาทมากในฐานะเป็นผู้ถ่ายทอดบทเพลงจากผู้ประพันธ์เพลงไปยังผู้ฟังทุกคน อีกด้วย (เพิ่มเกียรติ เรื่องสกุล, 2544)

สวีส สังข์ทอง (2562) ได้กล่าวว่า ปัจจุบันวงดนตรีลูกทุ่งได้เปลี่ยนแปลงไป จากเดิม มีการดัดแปลงการแสดงในทางที่สื่อให้เห็นถึงความผิดประเพณีและผิดวัตถุประสงค์ของวงดนตรี คือ ในช่วงสภาวะปัจจุบันการแสดงของทางเครื่อง วงดนตรีลูกทุ่ง มักมีแต่งกายที่โจรสรรเพเพื่อเป็นจุดสนใจให้ผู้ชมสนใจ หรือบางครั้ง อาจมีการละเมิดด้วยการจับสรีระของผู้แสดงเพื่อบันเทิงใจของผู้ชมด้วย เพื่อเรียก การจัดจ้างงานในครั้งต่อไป จากอดีตที่ผ่านมาการแสดงของนักแสดงที่สื่อสาร การขยับตัวเพื่อเข้าจังหวะในการประกอบเพลงแต่ละเพลงจะมีความพิถีพิถันมาก เช่น ในการเข้าจังหวะแบบช้า ชุดที่เห็นมักมีรูปแบบการการแต่งกายที่อลังการ เรียกความสนใจเพราะร่างกายจะค่อยๆ ขยับตามทำนองเพลงที่ช้า จึงมีอุปกรณ์

การตกแต่งที่ขึ้นใหญ่เน้นการโชว์เพื่อเรียกความตื่นตาตื่นใจแก่ผู้ชม และการเข้าจังหวะแบบเร็วมีการแต่งกายที่กระชับกับสรีระเพื่อความคล่องตัวในการเคลื่อนไหว ลักษณะการตกแต่งชุดจะแตกต่างจากการเข้าจังหวะแบบช้า เพราะเน้นความคล่องตัว เน้นโชว์สรีระเพื่อความสนุก อาจจะใช้สีที่ช่วยอำพรางสรีระเพื่อให้สรีระเวลาเข้าจังหวะดูแล้วมีสรีระที่ตัวเล็ก มีการสวมใส่แบบรัดเนื้อที่บางส่วนเพื่อบีบเนื้อที่ส่วนเกินให้เกิดสรีระที่เล็กลงเพื่อความสวยงามของสรีระ ลักษณะการแต่งกายของผู้แสดงในวงดนตรีลูกทุ่งยังสามารถบ่งบอกถึงฐานะและราคาของวงดนตรีได้ ถ้าผู้แสดงมีจำนวนที่มากและเครื่องประกอบการแต่งกายของนักแสดงที่มีรูปแบบที่สวยงาม ผู้จัดจ้างก็มักจะนิยมและจัดจ้างในครั้งต่อไปเพื่อให้สมกับฐานะของตัวเอง

อสังหาริมทรัพย์เป็นอีกหนึ่งสิ่งหนึ่งที่สามารถบ่งบอกถึงฐานะทางเศรษฐกิจหรือฐานะทางสังคมได้ในสังคมปัจจุบันธุรกิจอสังหาริมทรัพย์มีการเจริญเติบโตอย่างรวดเร็ว จะเห็นได้จากสถิติการกู้เงินของธนาคาร HSBC พบว่า คนกลุ่มมิลเลนเนียลช่วงอายุระหว่าง 23-38 ปี เลือกที่จะลงทุนกับการกู้ยืมหรือผ่อนบ้าน และสินค้าแบรนด์เฟอร์นิเจอร์หรือตกแต่งภายในเป็นสิ่งที่ชาวมิลเลนเนียลให้ความสนใจเป็นอย่างมาก มักมีการเลือกผลิตภัณฑ์ที่สามารถตอบโจทย์ด้านการทำงาน ลักษณะแปลกใหม่ สามารถสร้างคอมพิวเตอร์และความรู้สึกผ่อนคลาย (ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ, 2562) ขณะที่ข้อมูลจากศูนย์วิจัยเศรษฐกิจ ธุรกิจ และเศรษฐกิจฐานราก ธนาคารออมสิน คาดการณ์แนวโน้มอุตสาหกรรมของตกแต่งบ้านในปี พ.ศ. 2562 โดยเฉพาะตลาดกลุ่มกลาง-บน พบว่า ผลิตภัณฑ์ที่เน้นไลฟ์สไตล์ที่มีดีไซน์ความโดดเด่นเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวจะเติบโตค่อนข้างดี โดยเฉพาะงานที่สะท้อนกลิ่นอายของธรรมชาติผสมผสานวัฒนธรรมพื้นถิ่น ดังเช่น ผลิตภัณฑ์โคมไฟภายใต้แบรนด์ “Ango” โดยมีแนวคิดในการออกแบบผสมผสานระหว่างความเป็นสถาปนิกกับแสงไฟไว้ด้วยกัน โดยวัสดุส่วนใหญ่ผลิตจากธรรมชาติและความเป็นพื้นถิ่นพัฒนารูปแบบโคมไฟให้มีลักษณะเป็นชุดโคมไฟแนวลูกโซ่ที่เกิดเองตามธรรมชาติให้เห็นผิวสัมผัสของวัสดุที่นำมาใช้ เช่น หวาย ไม้ไผ่ เยื่อสา มาทดลองในรูปแบบที่ต่างกันไปให้เกิดแสงที่มีเอกลักษณ์ (วาสนุพันธ์ เอกประดิษฐ์, 2563)

การเลือกซื้อผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านที่มีจำนวนเพิ่มมากขึ้นทำให้เกิดการออกแบบในสไตล์ที่มีมากขึ้นเช่นกันการหาผลิตภัณฑ์ที่เหมาะสมลงตัวจึงเป็นสิ่งสำคัญ โดยเฉพาะผลิตภัณฑ์โคมไฟที่เป็นส่วนที่สำคัญของการตกแต่งเพื่อความสวยงามและประโยชน์ใช้สอย อีกทั้งยังถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึกได้ เพราะในตำแหน่งของการจัดวางจะต้องคำนึงถึงความเหมาะสมของแสงที่ใช้ภายในห้องนั้นๆ ในปัจจุบันมีโคมไฟหลากหลายประเภทซึ่งเกิดจากหลากหลายแนวความคิดการใช้งาน ทำให้มีความซ้ำซ้อนและการแข่งขันในตลาดระดับเดียวกัน การออกแบบโคมไฟที่ผสมผสานระหว่างสไตล์และมีเอกลักษณ์สามารถแทรกตัวในพื้นที่ตลาดผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านได้ดีกว่ารูปแบบเฉพาะ เพราะสามารถนำไปตกแต่งกับลักษณะของพื้นที่ใช้งานได้อย่างหลากหลาย อีกทั้งผู้บริโภคกลุ่มช่วงอายุระหว่าง 23-38 ปี ที่เป็นผู้บริโภคหลักสามารถเลือกซื้อได้ในราคาที่เหมาะสม (จิตาภา อัมพวัน, 2562)

จากความเป็นมาและความสำคัญข้างต้นจึงเป็นที่มาของการศึกษาวิจัย เรื่อง การออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านที่สะท้อนความสนุกสนานจากวงดนตรีลูกทุ่ง โดยมีความประสงค์ที่จะศึกษาองค์ประกอบของชุดทางเครื่องในวงดนตรีลูกทุ่ง ด้านรูปแบบ สีส้น และวัสดุ พร้อมค้นหาแนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านที่สะท้อนความสนุกสนานจากชุดทางเครื่องวงดนตรีลูกทุ่ง ในสไตล์ย้อนยุคแต่แฝงไว้ซึ่งความทันสมัย (Contemporary Vintage) ซึ่งองค์ความรู้สามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการค้นหาแนวคิดเพื่อสร้างผลงานการออกแบบที่เกิดความหลากหลายความแปลกใหม่ในการผสมผสานสไตล์ รวมถึงอาจเป็นการสร้างความน่าสนใจและมูลค่าเพิ่มให้แก่วัฒนธรรมด้านการแสดงวงดนตรีลูกทุ่งอีกด้วย

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. ศึกษาองค์ประกอบของชุดทางเครื่องวงดนตรีลูกทุ่งที่สะท้อนความสนุกสนาน
2. ค้นหาแนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านที่สะท้อนความสนุกสนานจากชุดทางเครื่องวงดนตรีลูกทุ่ง

วิธีการวิจัย

1. กลุ่มเป้าหมาย

ผู้วิจัยได้แบ่งกลุ่มเป้าหมายออกเป็น 2 กลุ่ม ตามวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

1.1 ศึกษาองค์ประกอบรูปแบบ สีเส้น และวัสดุ ของชุดทางเครื่องวงดนตรีลูกทุ่งที่สะท้อนความสนุกสนาน จากวงดนตรีลูกทุ่งพื้นบ้านในจังหวัดอ่างทอง จำนวน 3 วง ด้วยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive samples) (ธานินทร์ ศิลป์จารุ, 2552) ได้แก่ วงวาเลนไทน์ วงรุ่งนภามิวสิค และวงซุบเปอร์นิต ซึ่งเป็นวงดนตรีลูกทุ่งพื้นบ้านระดับภูธร (สารานุกรมเสรี, 2563) ที่ได้รับความนิยมและมีผลงานอย่างต่อเนื่องมากกว่า 10 ปี โดยมีกลุ่มเป้าหมายผู้ให้ข้อมูลประกอบด้วย

1.1.1 กลุ่มผู้รู้ (Key Informants) ได้แก่ เจ้าของกิจการวงดนตรีลูกทุ่ง

1.1.2 กลุ่มผู้ปฏิบัติ (Casual Informants) ได้แก่ ผู้ออกแบบและตัดเย็บชุดทางเครื่องวงดนตรีลูกทุ่ง

1.1.3 กลุ่มผู้เกี่ยวข้อง (General Informants) ได้แก่ ทางเครื่องประจำวงดนตรีลูกทุ่ง

1.2 เพื่อค้นหาแนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านที่สะท้อนความสนุกสนานจากชุดทางเครื่องวงดนตรีลูกทุ่ง โดยกลุ่มเป้าหมายคือนักวิชาการ นักออกแบบ และนักการตลาด ด้วยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive samples) (ธานินทร์ ศิลป์จารุ, 2552) ที่มีประสบการณ์เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านมากกว่า 8 ปี ประกอบด้วย

1.2.1 อาจารย์ผู้สอนด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์และตกแต่งภายใน

1.2.2 นักออกแบบที่มีผลงานเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้าน

1.2.3 นักการตลาดที่มีประสบการณ์เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ประเภทของตกแต่งบ้าน

2. เครื่องมือการวิจัย

2.1 แบบสำรวจ ใช้สำหรับสำรวจข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับวงดนตรีลูกทุ่ง และผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านเพื่อให้ได้ข้อมูลที่น่ามาซึ่งการวิเคราะห์รูปแบบเครื่องแต่งกายและการออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้าน

2.2 แบบสังเกตไม่มีส่วนร่วม (Non-Participant Observation) ใช้สำหรับบันทึกผลที่เกิดขึ้นทุกช่วงในระหว่างดำเนินการแสดงของวงดนตรีลูกทุ่ง

2.3 แบบสัมภาษณ์ชนิดไม่มีโครงสร้าง (Unstructured Interview) ใช้สำหรับการสัมภาษณ์เชิงลึกกลุ่มเป้าหมายผู้รู้เกี่ยวกับชุดทางเครื่องลูกทุ่ง และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ตกแต่งบ้าน โดยไม่กำหนดหัวข้อเรื่องหรือทิศทางของคำตอบเพื่อให้ได้ข้อมูลที่หลากหลาย แต่ครอบคลุมประเด็นของรูปแบบชุดทางเครื่องลูกทุ่ง และการออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้าน

2.4 แบบสอบถามความคิดเห็นสำหรับผู้เชี่ยวชาญ (Questionnaire) ใช้สำหรับประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้าน

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) จากศึกษาบันทึกทางเอกสาร ตำรา และงานวิจัยเกี่ยวกับประเด็นของชุดทางเครื่องลูกทุ่ง และแนวคิดและทฤษฎีที่สามารถใช้อ้างอิงวิเคราะห์เนื้อหางานวิจัย

3.2 ข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) จากการลงพื้นที่ภาคสนาม ซึ่งผู้วิจัยได้ลำดับขั้นตอนของการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

3.2.1 ลงพื้นที่สำรวจข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับวงดนตรีลูกทุ่งและการเข้าถึงข้อมูล

3.2.2 สังเกตรูปแบบการแสดงและชุดทางเครื่องวงดนตรีลูกทุ่งที่ใช้ประกอบการแสดงในแต่ละช่วง

3.2.3 สัมภาษณ์เชิงลึกเกี่ยวกับองค์ประกอบชุดทางเครื่องวงดนตรีลูกทุ่ง จากเจ้าของกิจการวงดนตรีลูกทุ่ง ผู้ออกแบบและตัดเย็บ และทางเครื่องประจำวงดนตรีลูกทุ่ง รวมไปถึงสัมภาษณ์กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านผลิตภัณฑ์ของ

ตกแต่งบ้าน ได้แก่ นักวิชาการ นักออกแบบ และนักการตลาด เพื่อนำได้ข้อมูลมาจัดกระทำและวิเคราะห์ในลำดับต่อไป

3.2.4 สอบถามความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อรูปแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านที่สะท้อนความสนุกสนานชุดทางเครื่องดนตรีลูกทุ่ง

3. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้ ส่วนที่ 1 ข้อมูลองค์ประกอบของชุดทางเครื่องดนตรีลูกทุ่งที่สะท้อนถึงอารมณ์ความสนุกสนาน วิเคราะห์ข้อมูลแบบอุปนัย (Analysis Induction) ซึ่งเป็นการนำข้อมูลที่ได้จากการลงพื้นที่ศึกษาองค์ประกอบชุดทางเครื่องดนตรีลูกทุ่งมาสร้างข้อสรุปตีความจากรูปร่างหรือปรากฏการณ์ที่มองเห็น

ส่วนที่ 2 ข้อมูลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้าน วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

ผลการวิจัย

จากการศึกษาองค์ประกอบชุดทางเครื่องดนตรีลูกทุ่ง และค้นหาแนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านที่สะท้อนความสนุกสนานจากชุดทางเครื่องดนตรีลูกทุ่ง พบองค์ความรู้ที่ได้จากวัตถุประสงค์แบ่งเป็น 2 ส่วน คือ

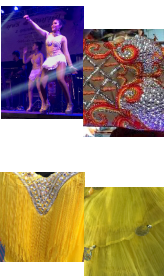
ส่วนที่ 1 เป็นองค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษาองค์ประกอบของชุดทางเครื่องดนตรีลูกทุ่งที่สะท้อนความสนุกสนานโดยการศึกษาเอกสาร การลงสนาม สัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมาย และการสังเกตปรากฏการณ์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง แล้วจึงสังเคราะห์ข้อมูลเป็นผลวิจัยซึ่งพบว่า การแสดงของวงดนตรีลูกทุ่งส่วนใหญ่เน้นให้ผู้ชมเกิดมีอารมณ์ร่วมไปกับการแสดง โดยมีผู้แสดงหรือทางเครื่องเป็นอีกหนึ่งองค์ประกอบที่สามารถกระตุ้นอารมณ์ให้ผู้ชมเกิดความสนุกสนานได้เช่นกัน เนื่องจากมีเครื่องแต่งกายที่ดึงดูดและท่าทางการเคลื่อนไหวที่เป็นไปตามจังหวะสามารถสร้างสีสันให้ผู้ชมเกิดความสนุกสนานคล้อยตาม โดยทางเครื่องในวงดนตรี

ลูกทุ่งมีการแบ่งออกเป็น 2 ทีม ได้แก่ ทีมทางเครื่องจังหวะเพลงช้า และทีมทางเครื่องจังหวะเพลงเร็ว ซึ่งในแต่ละทีมมีทางเครื่อง จำนวน 7-8 คน โดยองค์ประกอบของเครื่องแต่งกายมีการปรับเปลี่ยนตามการแสดง ดังตารางที่ 1

จังหวะเพลงช้า โดยภาพรวมของการแสดงเน้นแสงสี ใช้จังหวะเพลงที่ตื่นเต้นก่อให้เกิดความรู้สึก ยิ่งใหญ่อลังการ สนุกสนาน และโดดเด่นประทับใจ แล้วจึงเร่งจังหวะให้เร็วขึ้น โดยองค์ประกอบของชุดทางเครื่องมีการออกแบบให้สอดคล้องกับรูปแบบการแสดง คือ ทางเครื่องมีการสวมใส่ชุดขนาดใหญ่อลังการ ใช้ท่าทางด้วยการสับตบชุดขึ้นลงให้เกิดความพลิ้วไหวสนุกสนาน และมีสีสันทที่สามารถมองเห็นโดดเด่นได้ในระยะไกล โดยสีที่ใช้ส่วนใหญ่ คือ สีเงิน สีทอง และสีรุ้ง หรือสีที่สามารถสะท้อนแสงด้วยตัวเอง เช่น เขียวสะท้อนแสง ส้มสะท้อนแสง เป็นต้น วัสดุหลักที่ใช้คือ ผ้าที่มีคุณสมบัติมันวาว เช่น ผ้าเลื่อม ผ้าต่วน เป็นต้น ทำการตกแต่งชุดด้วยวัสดุตกแต่งประเภท เพชร ลูกปัด เลื่อม เป็นต้น ที่เกิดการสะท้อนแสงเล่นไฟ

จังหวะเพลงเร็ว ภาพรวมของการแสดงเน้นท่าทางการเคลื่อนไหวและจังหวะดนตรีที่ปลุกอารมณ์สนุกสนาน จะสังเกตได้จากนักแสดงจะออกแรงในการขยับร่างกายมากเพื่อที่จะสื่อสารอารมณ์สนุกเพื่อให้ผู้ชมมีส่วนร่วมคล้อยตาม โดยองค์ประกอบของชุดทางเครื่องมีการออกแบบให้สอดคล้องกับรูปแบบการแสดง คือ ทางเครื่องมีการสวมใส่ชุดที่ให้ความรู้สึกกระฉับกระเฉง ใช้ท่าทางโดยการเหวี่ยง หมุน หรือกระด้าง ให้องค์ประกอบของชุดเป็นไปตามลักษณะการเคลื่อนไหว ปลุกอารมณ์สนุกสนาน โดยสีที่ใช้ส่วนใหญ่ คือ สีส้ม สีน้ำเงิน สีชมพู เป็นต้น วัสดุหลัก ผ้าที่มีคุณสมบัติ ยืดหยุ่นได้เพื่อทำให้เกิดความคล่องตัวในการขยับร่างกาย เช่น ผ้ายืด 4 ด้าน เช่น ผ้าสเปนเด็ก ผ้าตาข่ายยืด เป็นต้น ทำการตกแต่งชุดด้วยวัสดุ เช่น พู่ ผ้าพลีท ขนนก เป็นต้น

ตารางที่ 1 แสดงการวิเคราะห์องค์ประกอบชุดทางเครื่องวงดนตรีลูกทุ่งโดยแบ่งตาม
จังหวะเพลง

ผู้เชี่ยวชาญด้านชุดทางเครื่องวงดนตรีลูกทุ่ง				
จังหวะเพลงช้า				
องค์ประกอบ	ลักษณะเด่น เชิงรูปธรรม	ลักษณะเด่น เชิงนามธรรม	แนวทางการ ออกแบบ	Key Concept
	โครงร่างเงาของชุด ที่มีความโดดเด่น พลิ้วไหว	ให้ความรู้สึก สะพรั่ง ยิ่งใหญ่ อลังกาล	รูปแบบ	มองเห็น เด่นไกล
	หุรราสว่างงามจาก เนื้อผ้ามันวาวและ เครื่องประดับ	ให้ความรู้สึกตื่นตา ตื่นใจ เป็นจุดเด่น ศูนย์กลาง	สีส้ม (บุคลิกภาพใน การออกแบบ)	
	การใช้วัสดุที่มี คุณสมบัติสะท้อน แสง เช่น เลื่อม ลูกปัด	ให้ความรู้สึกมีคุณค่า จากประกายของ แสง	วัสดุการตกแต่ง	
จังหวะเพลงเร็ว				
องค์ประกอบ	ลักษณะเด่น เชิงรูปธรรม	ลักษณะเด่น เชิงนามธรรม	แนวทางการ ออกแบบ	Key Concept
	โครงร่างเงาจากการ ขยับร่างกายตาม จังหวะเพลง	ให้ความรู้สึกมีพลัง กระฉับกระเฉง	รูปแบบ	กลไกขยับ ได้
	สีสดใส ร้อนแรง ใช้คู่สีตัดกันชัดเจน	ให้ความรู้สึกเข้าใจ	สีส้ม (บุคลิกภาพใน การออกแบบ)	
	การใช้วัสดุที่ สามารถขยับหรือ เคลื่อนไหวได้ตาม ท่าทาง เช่น พู่ ผ้าอัดพลีท	ให้ความรู้สึก ไม่หยุดนิ่ง	วัสดุ (กลไกในการ ออกแบบ)	

จากตารางที่ 1 การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านชุดทางเครื่องวงดนตรีลูกทุ่งสามารถสังเคราะห์แนวคิดไปสู่องค์ประกอบการออกแบบผลิตภัณฑ์ได้ 3 องค์ประกอบ คือ รูปแบบ สีสันทัน และวัสดุ โดยมีกฎเกณฑ์ที่สามารถนำไปสู่ทิศทางการออกแบบ 2 ทิศทาง ได้แก่ ทิศทางที่ 1 จากจังหวะเพลงช้า คือ “มองเห็นเด่นไกล” และทิศทางที่ 2 จากเพลงเร็ว คือ “กลไกขยับได้”

ส่วนที่ 2 องค์ความรู้ในการค้นหาแนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านที่สะท้อนความสนุกสนานจากชุดทางเครื่องวงดนตรีลูกทุ่ง โดยนำองค์ความรู้ในส่วนที่ 1 มาใช้เพื่อกำหนดทิศทางในการวิเคราะห์เพื่อเชื่อมโยงสู่การออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้าน

ตารางที่ 2 การเชื่อมโยงแนวคิดความสนุกสนานที่สะท้อนจากชุดทางเครื่องวงดนตรีลูกทุ่ง

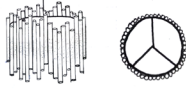
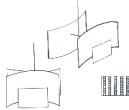
ผู้เชี่ยวชาญด้านชุดทางเครื่องวงดนตรีลูกทุ่ง					
จังหวะเพลงช้า ความรู้สึกสนุกสนานที่ได้จากการมองเห็น			จังหวะเพลงเร็ว ความรู้สึกสนุกสนานที่ได้จากการเคลื่อนไหว		
แนวทางสำหรับนำไปใช้ในการออกแบบ					
รูปแบบ	สีสันทัน	วัสดุ	รูปแบบ	สีสันทัน	วัสดุ
โครงร่างรูปแบบที่มีขนาดใหญ่แสดงถึงความอลังการ	สีสันทันที่สะท้อนแสงได้จากความมั่นใจว่ารู้สึกหรรษา	ลูกปัดเลื่อมเพชร	โครงร่างจากการขยับร่างกายตามจังหวะเพลง	สีที่ให้ความรู้สึก ตื่นเต้นเร้าใจ	พู่ผ้าอัดพลีท
Key Concept: มองเห็นเด่นไกล			Key Concept: กลไกขยับได้		
ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้าน					
รูปแบบ	สีสันทัน	วัสดุ	รูปแบบ	สีสันทัน	วัสดุ
ยิ่งใหญ่ อลังการ และ ตื่นตาตื่นใจ	ใช้สีสันทันที่ดูหรูหรา สื่อถึงอารมณ์ในงานออกแบบ	ประยุกต์ใช้วัสดุหลักและวัสดุตกแต่งของชุดทางเครื่องมาสร้างสรรคใหม่	รูปแบบลักษณะของวัสดุตกแต่งที่เคลื่อนไหวตามท่าทางแสดง	สีสันทันที่มีความตื่นเต้นเร้าใจ สื่อถึงอารมณ์ในงานออกแบบ	ประยุกต์ใช้วัสดุหลักและวัสดุตกแต่งของชุดทางเครื่องมาสร้างสรรคใหม่
Key Concept: เจิดจรัสรัศมี			Key Concept: เกิดเสียงเร้า		

ตารางที่ 2 การเชื่อมโยงแนวคิดความสนุกสนานที่สะท้อนจากชุดทางเครื่องวงดนตรีลูกทุ่ง (ต่อ)

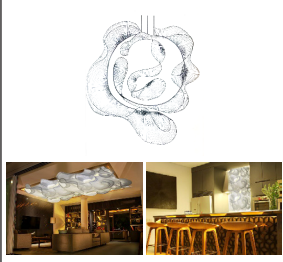
ผู้เชี่ยวชาญด้านการตลาด		
กลุ่มเป้าหมาย	ความต้องการ	แนวโน้มการออกแบบ
กลุ่มเจนมิลเลนเนียล ที่มีช่วงอายุระหว่าง 23-38 ปี สนใจสินค้าแบรนด์เฟอร์นิเจอร์หรือตกแต่งภายใน (ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ, 2562)	การเลือกผลิตภัณฑ์ที่สามารถตอบโจทย์ด้านการทำงาน ลักษณะ แปลกใหม่ สามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบ หรือมีกลไกสลับปรับเปลี่ยนที่ไม่จำเจ สร้างคอมฟอร์ตโซนและความรู้สึกผ่อนคลาย	

จากตารางที่ 2 โดยการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบของตกแต่งบ้าน และด้านการตลาด สามารถกำหนดผลิตภัณฑ์ที่เหมาะสมกับการเชื่อมโยงแนวคิด ได้แก่ ผลิตภัณฑ์ประเภทโคมไฟเนื่องจากโคมไฟสามารถใช้รูปแบบ สี สัน และวัสดุ ของชุดทางเครื่องวงดนตรีลูกทุ่งมาใช้เป็นองค์ประกอบในการออกแบบได้ โดยกำหนดทิศทางที่สอดคล้องกับทิศทางของผู้เชี่ยวชาญชุดทางเครื่องวงดนตรีลูกทุ่ง ได้แก่ ทิศทางที่ 1 “เจิดจรัสรัศมี” และทิศทางที่ 2 “เกิดเทียงเรีงร่า” ภายใต้แนวโน้มการตลาดความต้องการของผู้บริโภคกลุ่มมิลเลนเนียล ที่นิยมของตกแต่งบ้านสไตล์ย้อนยุคแต่แฝงไว้ซึ่งความทันสมัย (Contemporary Vintage)

ตารางที่ 3 แนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านประเภทโคมไฟที่สะท้อน
ความสนุกสนานจากชุดทางเครื่องดนตรีลูกทุ่ง จำนวน 6 แนวทาง

Key Inspiration	แนวทางการออกแบบ	แบบร่างและแบบจำลอง
มองเห็นเด่น ไกล เจิดจรัสศรีศรี	แนวทางที่ 1 (A1) “เพชรประกายแสง” รูปแบบโคมไฟระย้าและแบบตั้งพื้น ผิวสัมผัสและสีสีนมันวาวสะท้อนแสงระยิบระยับ โดยการนำเพชรซึ่งเป็นวัสดุที่มีความระยิบระยับมาใช้ในการออกแบบ โดยนำมาทำลายโครงสร้างเดิมของวัสดุเดิมโดยการบดหล่อเข้ากับเรซินเพื่อให้เกิดเป็นวัสดุใหม่แต่คงการสะท้อนแสงระยิบระยับ เพื่อความอลังการโดดเด่น	 
	แนวทางที่ 2 (A2) “หมู่แก้วพัชรา” รูปแบบโคมไฟระย้าและแบบตั้งพื้น ตกแต่งโดยนำแผ่นเลื่อมลักษณะเงาเพื่อสะท้อนแสงเมื่อแสงไฟกระทบ ผสมผสานขนาดใหญ่เล็กเพื่อการมองเห็นที่เด่นชัด และนำมาพับคล้ายกลีบของดอกไม้ซึ่งได้แนวคิดมาจากชุดทางเครื่องในช่วงของการร่วางมาใช้ในการตกแต่งชิ้นงานสร้างความโดดเด่นดึงดูด	 
	แนวทางที่ 3 (A3) “บุษราพรรณี” รูปแบบโคมไฟระย้าและแบบตั้งพื้น โดยใช้การสะท้อนของวัสดุเพื่อให้เกิดความสว่างในตัวเองจึงมีแนวคิดที่จะนำกระจกเงาที่มีคุณสมบัติให้ความเงามาส่องกันเข้าหากันระหว่างแสงไฟ และใช้เพชรเม็ดเล็กติดเรียงกัน เพื่อทำให้ชิ้นงานมีการสะท้อนแสงออกทางด้านบนและด้านล่าง สร้างความโดดเด่นหรูหรา	 

ตารางที่ 3 แนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านประเภทโคมไฟที่สะท้อน
ความสนุกสนานจากชุดทางเครื่องวงดนตรีลูกทุ่ง จำนวน 6 แนวทาง (ต่อ)

Key Inspiration	แนวทางการออกแบบ	แบบร่างและแบบจำลอง
กลไกขยับได้ เกิดเสียงร่า	แนวทางที่ 4 (B1) “สามข้าพาเพลิน” รูปแบบโคมไฟระย้าและแบบตั้งพื้น ใช้เส้นสายการเคลื่อนไหวของวัสดุสร้างความรู้สึกในการออกแบบ โดยนำลักษณะการตกแต่งของเส้นพู่ในชุดทางเครื่องมาใช้เป็นรูปแบบโครงสร้าง และตกแต่งด้วยการไล่ระดับชั้นของพู่เพื่อให้การมองเห็นในแต่ละจุดเป็นมิติ มีกลไกมากขึ้น	
	แนวทางที่ 5 (B2) “บันเทิงหัวใจ” รูปแบบโคมไฟระย้าและแบบตั้งพื้น โดยใช้กลไกการหมุนสลับแบบเส้นกันหอย 2 วง หมุนสวนกัน เพื่อให้เกิดการเคลื่อนไหวตามลักษณะแรงหมุน ตกแต่งด้วยพู่ที่มีสีตัดกันอย่างชัดเจน เมื่อโดนแสงลมหรือเกิดการหมุนตัวโคมไฟ ให้ความรู้สึกถึงความสนุกสนานไม่หยุดนิ่ง	
	แนวทางที่ 6 (B3) “สดใสครื้นเครง” รูปแบบโคมไฟระย้าและแบบติดผนัง โครงสร้าง ใช้เส้นโค้งไปมา สามารถสื่อสารอารมณ์ให้ผู้พบเห็นรู้สึกสบายไม่รู้สึกมีขอบเขตหรือน่าเบื่อ และนำผ้าอัดพลีท ที่จะสื่อสารให้เห็นถึงความพลีไหวทำให้รู้เบาสบาย มาใช้ในการทำเป็นส่วนประกอบของชิ้นงานเพื่อที่เวลาแขวนผ้าที่โดนลมจะทำให้ผ้าสบัดไปตามตามแรงลม	

จากตารางที่ 3 สามารถค้นหาแนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านประเภทโคมไฟได้จำนวน 6 แนวทาง จากแนวคิด “มองเห็นเด่นไกล เจิดจรัสศรีศรี” ได้แก่ แนวทางที่ 1 เพชรประกายแสง แนวทางที่ 2 หมู่แก้วพัชรา และแนวทางที่ 3 บุชราพรรณิ และแนวคิด “กลไกขยับได้ เกิดเทิ่งเรีงรำ” ได้แก่ แนวทางที่ 4 สามช่า พาเพลิน แนวทางที่ 5 บันเทิงหัวใจ และแนวทางที่ 6 สดใสครื้นเครง

ตารางที่ 4 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อรูปแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านประเภทโคมไฟที่สะท้อนความสนุกสนานจากชุดทางเครื่องวงดนตรีลูกทุ่ง

รายการประเมิน แนวทางที่	ผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านประเภทโคมไฟที่สะท้อนความสนุกสนานจากชุดทางเครื่องวงดนตรีลูกทุ่ง											
	1 (A1)		2 (A2)		3 (A3)		4 (B1)		5 (B2)		6 (B3)	
	($\bar{x}$)	S.D.	($\bar{x}$)	S.D.	($\bar{x}$)	S.D.	($\bar{x}$)	S.D.	($\bar{x}$)	S.D.	($\bar{x}$)	S.D.
1. สร้างอารมณ์สนุกสนานในแบบวงดนตรีลูกทุ่ง	3.33	0.57	4.00	1.00	4.00	1.00	4.66	0.57	4.00	0.00	4.00	1.73
2. มีความสวยงามลงตัวเหมาะกับการนำไปใช้ตกแต่งบ้าน	4.66	0.57	4.33	1.15	3.66	1.15	4.00	1.00	3.66	1.15	4.00	1.00
3. นำมาประยุกต์ใช้ตกแต่งห้องได้หลากหลายรูปแบบ	4.66	0.57	4.00	0.00	4.66	0.57	4.33	0.57	4.00	1.00	3.66	1.52
4. มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่ดึงดูดความสนใจ	3.33	0.57	4.66	0.57	3.66	1.15	4.00	0.00	4.00	0.00	4.33	1.15
5. เหมาะสำหรับการนำไปใช้ตกแต่ง ห้องรับแขก	4.66	0.57	4.66	0.57	4.33	0.57	4.33	1.15	4.33	0.57	4.00	0.00
6. ใช้เป็นผลิตภัณฑ์ให้แสงสว่างเพื่อสร้างบรรยากาศได้	4.66	0.57	4.66	0.57	4.33	0.57	4.33	1.15	3.66	1.15	3.33	1.15
7. มีแนวโน้มด้านการส่งออกทางการตลาด	3.66	1.15	5.00	0.00	4.00	1.00	4.33	0.57	4.00	1.00	3.66	1.15
8. มีความเป็นไปได้ในการผลิตเชิงอุตสาหกรรม	4.00	1.00	4.00	1.00	4.33	1.15	4.33	0.57	4.33	0.57	3.66	1.15
9. มีความเป็นไปได้ในการทำแบรนด์โคมไฟประดับ (เพื่อการค้า)	4.33	1.15	4.66	0.57	3.66	1.15	4.66	0.57	4.33	0.57	4.33	0.57
ค่าเฉลี่ยรวม	4.14	0.7	4.44	0.60	4.07	0.92	4.33	0.68	4.03	0.67	3.88	1.05
ระดับความคิดเห็น	มากที่สุด		มากที่สุด		มาก		มาก		มาก		มาก	

จากตารางที่ 4 จะเห็นว่าโดยภาพรวมผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นต่อการออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านประเภทโคมไฟที่สะท้อนความสนุกสนานจากชุดทางเครื่องดนตรีลูกทุ่งทั้ง 6 แนวทางในระดับมาก เมื่อแยกตามทิศทางแนวคิด พบว่า แนวคิด “มองเห็นเด่นไกล เจิดจรัสศรีศรี” ผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นในภาพรวมเหมาะสมระดับมากที่สุด แนวคิด “กลไกขยับได้ เกิดเหิงเริงร่า” ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นในภาพรวมเหมาะสมระดับมาก เมื่อแยกเป็นแนวทาง พบว่า แนวคิด “มองเห็นเด่นไกล เจิดจรัสศรีศรี” อันดับแรกคือ แนวทางที่ 2 (A2) ความคิดเห็นเหมาะสมระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) เท่ากับ 4.44 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.60 โดยมีข้อมีแนวโน้มด้านการส่งออกทางการตลาดในระดับเหมาะสมมากที่สุด ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) เท่ากับ 5.00 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.00 รองลงมา คือแนวทางที่ 1 (A1) ความคิดเห็นเหมาะสมระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) เท่ากับ 4.14 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.75 และแนวคิดที่ 3 (A3) ความคิดเห็นเหมาะสมระดับมาก ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) เท่ากับ 4.07 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.92 ตามลำดับ ในแนวคิด “กลไกขยับได้ เกิดเหิงเริงร่า” พบว่า อันดับแรกคือ แนวทางที่ 4 (B1) มีความเห็นเหมาะสมระดับมาก ค่าเฉลี่ยมากที่สุดเท่ากับ 4.33 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.68 โดยมีข้อสร้างอารมณ์สนุกสนานในแบบวงดนตรีลูกทุ่งและมีความเป็นไปได้ในการทำแบรนด์โคมไฟประดับ (เพื่อการค้า) ระดับเหมาะสมมากที่สุด ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) เท่ากับ 4.66 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.57 รองลงมาคือ แนวคิดที่ 5 (B2) ความคิดเห็นเหมาะสมระดับมาก ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) เท่ากับ 4.03 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.67 และแนวทางที่ 6 (B3) ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) เท่ากับ 3.88 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 1.05 ตามลำดับ

สรุปและอภิปรายผล

ผู้เชี่ยวชาญด้านชุดทางเครื่องดนตรีลูกทุ่งและผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์สรุปวิเคราะห์เพื่อหาคุณสมบัติที่สำคัญที่นำไปสู่การออกแบบได้

2 แนวคิด คือ แนวคิดที่ได้จากจังหวะเพลงช้า “มองเห็นเด่นไกล เจิดจรัสศรีศรี” และแนวคิดที่ได้จากเพลงเร็ว “กลไกขยับได้ เกิดเหิงเริงร่า” ซึ่งทั้ง 2 แนวคิดได้ถ่ายทอดความสนุกสนานที่สะท้อนได้จากชุดทางเครื่องวงดนตรีลูกทุ่ง ผ่านองค์ประกอบของรูปแบบ สี สัน และวัสดุ ที่มีการขยับตามการเคลื่อนไหว ซึ่งนับว่าเป็นความคลาสสิกด้านศิลปะอีกแขนงหนึ่งที่สามารถถ่ายทอดความรู้สึกและความงามได้พร้อมกันอย่างสมบูรณ์ ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีสุนทรียศาสตร์ ของ ยอร์ช ซันตายานา (George Santayana) นักสุนทรียศาสตร์ผู้มีผลงานบอกเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับธรรมชาตินิยม โดยได้เสนอหลักการ ขอบเขต และสิ่งที่เป็นอยู่ โดยแบ่งเนื้อหาออกเป็น 3 ส่วน ประกอบด้วย ความงามของวัตถุ (Materials of Beauty) รูปแบบ (Form) และการสำแดงพลัง (Expression) (Stephen C. Pepper & Thomas Munro, 1943-1937 อ้างถึงใน ไพฑูรย์ พัฒนาใหญ่ยิ่ง, 2541) โดยมีความสัมพันธ์กับการค้นหาแนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านที่สะท้อนความสนุกสนานจากชุดทางเครื่องวงดนตรีลูกทุ่งทั้ง 3 ด้าน ดังนี้

ด้านความงามของวัตถุ (Materials of Beauty) ยอร์ช ซันตายานา ให้ทัศนะว่าความเพลิดเพลินบริสุทธิ์ยังมีความสำคัญด้านคุณค่าทางสุนทรียภาพ เพราะความงามทางประสาทสัมผัสเป็นสิ่งสากลขั้นพื้นฐานที่เก่าแก่ ดังนั้นชุดทางเครื่องวงดนตรีลูกทุ่งจึงมีความงามของวัตถุผ่านสี สัน และวัสดุ ในองค์ประกอบแต่ละส่วน โดยรูปแบบเกิดจากการเคลื่อนไหวตามจังหวะของบทเพลง สี สันเกิดจากวัสดุที่ถูกเลือกให้เหมาะสมกับอารมณ์ของจังหวะเพลงที่สอดคล้องกับท่วงท่าและลีลา ทำให้สัมผัสได้ถึงความงดงามและความเพลิดเพลินจากการมองเห็นชุดทางเครื่อง เช่น เพลงช้าเน้นโทนสีชุดที่สะอาดสบายตามีผิวสัมผัสมันสะท้อนแสงให้สีแวววาว เคลื่อนไหวด้วยการกวาดมือไปมา เพลงเร็วมีสี สันสดใสเน้นการตกแต่งด้วยวัตถุสะท้อนแสงให้สีวิบวับตามแสงไฟและจังหวะเพลง เคลื่อนไหวด้วยการขยับร่างกายและหมุนตัวไปมาซึ่งล้วนแต่เป็นความงามที่ปรากฏโดยรวมจากวัตถุ

ด้านรูปแบบ (Form) ยอร์ช ซันตายานา อธิบายว่าในทางสุนทรียศาสตร์ รูปแบบจะเกิดขึ้นเมื่อมีความเพลิดเพลินหรือสุนทรียภาพที่เกิดจากการตกแต่ง ซึ่งรูป

แบบชุดทางเครื่องได้มีการสร้างสุนทรียะทางความงามจากการตกแต่งควบคู่ไปกับประโยชน์ใช้สอยผ่านรูปทรง สี สัน และวัสดุ ที่นำมาใช้เป็นองค์ประกอบ จะเห็นได้ว่าชุดทางเครื่องแต่ละชุดจะมีรูปแบบการตกแต่งที่แตกต่างกันตามลักษณะของเพลง เพื่อให้ผู้พบเห็นเกิดความรู้สึกเพลิดเพลินไปกับท่าทางในการแสดง โดยส่วนตกแต่งจะประกอบด้วยกลไกที่สามารถขยับได้ตามลักษณะการเคลื่อนไหวกลายเป็นสุนทรียภาพที่เกิดขึ้นจากการตกแต่งให้ความรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลินไม่หยุดนิ่ง

ด้านการสำแดงพลัง (Expression) ในความหมายของยอร์ช ซันตายานา เป็นการสำแดงพลังผ่านสัญลักษณ์บางอย่าง ซึ่งความงามในสัญลักษณ์ย่อมไม่เท่ากับของจริงที่สัญลักษณ์นั้นๆ แทนอยู่ ในด้านของชุดทางเครื่องวงดนตรีลูกทุ่งนั้นแทนสัญลักษณ์เพื่อสะท้อนถึงความสนุกสนาน โดยสำแดงพลังผ่านองค์ประกอบของรูปแบบชุด สี สัน และวัสดุ ควบคู่ไปกับจังหวะเสียงเพลงและท่าทางประกอบ โดยการสำแดงพลังที่สื่อออกไปจะสะท้อนความรู้สึกได้อย่างสมบูรณ์ ก็ต่อเมื่อผู้รับสารตอบสนองกลับด้วยการเลียนแบบ แสดงกริยาท่าทางหรืออารมณ์ที่ปรากฏร่วม

สุนทรียะทั้ง 3 ด้าน ได้สอดคล้องกับแนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านประเภทโคมไฟ จำนวน 6 แนวทาง ซึ่งผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญในภาพรวมมีความเห็นอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาตามแนวทางการออกแบบพบว่าแนวทางที่ 2 (A2) มีความเหมาะสมระดับมากที่สุด โดยเฉพาะในข้อประเมินเกี่ยวกับการมีแนวโน้มด้านการส่งออกทางการตลาด มีค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) เท่ากับ 5.00 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.00 แสดงให้เห็นว่าการเชื่อมโยงแนวคิดเพื่อค้นหาแนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านจากชุดทางเครื่องวงดนตรีลูกทุ่ง มีความเป็นไปได้ในการผลิตออกสู่ตลาดผู้บริโภค ซึ่งล้วนแต่เป็นการออกแบบภายใต้แนวคิดที่มาจากส่วนประกอบของทุนทางวัฒนธรรมมาใช้สร้างสรรค์ผลงานทางเลือกใหม่ให้กับผู้บริโภค สอดคล้องกับสุพรรณ สมไทย และคณะ (2550) ที่ได้ศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านโดยแนวคิดจากวัฒนธรรมชาวไทยทรงดำ โดยทำการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับวัฒนธรรม ประเพณี ความเป็นอยู่ โดยเฉพาะการแต่งกายด้วยสีดำอันเป็นเอกลักษณ์ มาใช้เป็นแนวคิดหลักในการออกแบบลวดลายบน

ผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้าน ผลการวิจัยพบว่า ผู้บริโภคส่วนใหญ่คิดว่าผลิตภัณฑ์สามารถขายและเป็นสินค้าที่มีความแตกต่างสามารถแข่งขันในตลาดได้

ข้อเสนอแนะ

1. เพื่อใช้เป็นแนวทางในการต่อยอดวิธีการคิดแล้วนำไปสร้างสรรค์เป็นผลิตภัณฑ์ในรูปแบบอื่นๆ เช่น ของเล่นเด็ก ของที่ระลึก หรือเคหะสิ่งทอ โดยคำนึงถึงที่มาและอัตลักษณ์คุณค่าความเป็นวงดนตรีลูกทุ่งที่เป็นศิลปะประเภทหนึ่งมาสร้างสรรค์ชิ้นงานต่อไป

2. การเลือกใช้วัสดุตกแต่งที่นำมาจากชุดทางเครื่องวงดนตรีลูกทุ่งสามารถประยุกต์ใช้วัสดุประเภทอื่นทดแทน เพื่อให้มีความสอดคล้องกับชิ้นงานตามวัตถุประสงค์ของผู้วิจัย

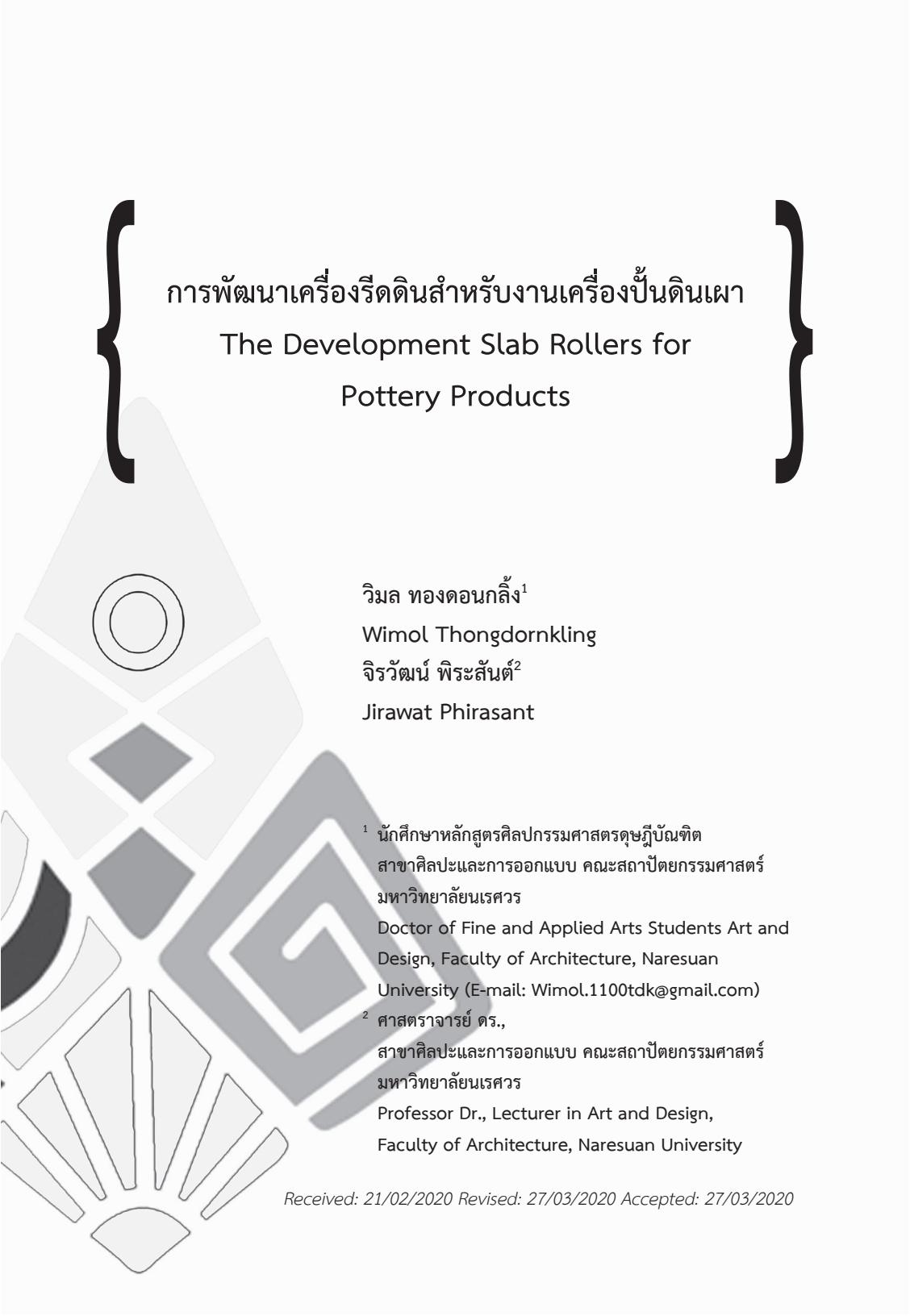
เอกสารอ้างอิง

- จจร ฝ้ายเทศ. (2540). **ปัจจัยที่มีผลต่อการสร้างสรรค์ผลงานเพลงของผู้ประพันธ์เพลงลูกทุ่งลพบุรีรัตน์**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธานินทร์ ศิลป์จารุ. (2552). **การวิจัยและวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติด้วย SPSS. พิมพ์ครั้งที่ 10**. กรุงเทพฯ : บิสซิเนสอาร์แอนด์ดี.
- เพิ่มเกียรติ เรืองสกุล. (2544). **กระบวนการผลิตนักร้องของอุตสาหกรรมเพลงไทย**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วาสุสนันท์ เอกประดิษฐ์. (2563). **โคมไฟแบรนด์ Ango ใช้วัสดุธรรมชาติสานแนวคิดแบบสถาปัตย์**. ค้นเมื่อ 24 พฤษภาคม 2563, จาก <https://atkitchenmag.com/ango-brand-lamp/>
- ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ. (2562). **เจาะเทรนด์โลก 2020**. กรุงเทพฯ : สำนักบริหารและพัฒนาองค์ความรู้.

สารานุกรมเสรี. (2563). วงวาเลนไทน์. ค้นเมื่อ 27 เมษายน 2563, จาก <https://th.wikipedia.org>

สุพรรณ สมไทย และคณะ. (2550). การออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้าน
โดยแนวคิดจากวัฒนธรรมไทยทรงดำ. กรุงเทพฯ : สาขาวิชาการออกแบบ
ผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัย
ราชภัฏสวนดุสิต.

Stephen, C. P. (1937). *Aesthetic quality: A contextualistic theory of beauty*. New York: Charles Scribner's Sons.



การพัฒนาเครื่องรีดดินสำหรับงานเครื่องปั้นดินเผา The Development Slab Rollers for Pottery Products

วิมล ทองดอนกลิ้ง¹

Wimol Thongdornkling

จิรวัดน์ พิระสันต์²

Jirawat Phirasant

¹ นักศึกษาหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต
สาขาศิลปะและการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยนเรศวร
Doctor of Fine and Applied Arts Students Art and
Design, Faculty of Architecture, Naresuan
University (E-mail: Wimol.1100tdk@gmail.com)

² ศาสตราจารย์ ดร.,
สาขาศิลปะและการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยนเรศวร
Professor Dr., Lecturer in Art and Design,
Faculty of Architecture, Naresuan University

Received: 21/02/2020 Revised: 27/03/2020 Accepted: 27/03/2020

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์คือ 1) เพื่อพัฒนาเครื่องรีดดินแบบแผ่นแบบตั้งโต๊ะและแบบมีขา 2) เพื่อสร้างเครื่องรีดดินแบบแผ่นแบบตั้งโต๊ะและแบบมีขา และ 3) เพื่อประเมินความพึงพอใจที่มีต่อเครื่องรีดดินแบบแผ่นแบบตั้งโต๊ะและแบบมีขา โดยใช้เครื่องมือในการวิจัยได้แก่ แบบสอบถาม การทดสอบเครื่อง และแบบประเมินผลความพึงพอใจที่มีต่อประเมินความพึงพอใจที่มีต่อเครื่องรีดดินแบบแผ่นแบบตั้งโต๊ะและแบบมีขา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้จำนวน 90 คน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านเครื่องปั้นดินเผา จำนวน 10 คน กลุ่มผู้ผลิตเครื่องปั้นดินเผา จังหวัดพิษณุโลก จำนวน 40 คน กลุ่มผู้ผลิตเครื่องปั้นดินเผาจังหวัดสุโขทัย จำนวน 40 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) การพัฒนาเครื่องรีดดินแบบแผ่นนั้นแบ่งเป็นสองลักษณะคือ เครื่องรีดดินแบบแผ่นแบบตั้งโต๊ะและแบบมีขา ซึ่งทั้งสองลักษณะนั้นสามารถกำหนดขนาดความหนาได้ 3 ระดับคือ 10 มิลลิเมตร 20 มิลลิเมตรและ 30 มิลลิเมตร ซึ่งการใช้เครื่องมือเครื่องจักรมาช่วยในการผลิตนั้นจะต้องช่วยประหยัดเวลา ต้นทุน ผลิตได้จำนวนมากๆ แต่ต้องเป็นเครื่องมือเครื่องจักรที่ใช้งานง่าย ดูแลรักษาง่าย ซ่อมบำรุงง่าย เคลื่อนย้ายง่าย เทคโนโลยีสามารถลงสู่ชุมชนได้และต้นทุนต่ำ 2) สร้างเครื่องรีดดินต้นแบบประกอบด้วยเครื่องรีดดินแบบแผ่นแบบตั้งโต๊ะ 1 เครื่องและเครื่องรีดดินแบบแผ่นแบบมีขา 1 เครื่อง และ 3) ผลการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อเครื่องรีดดินแบบแผ่นแบบตั้งโต๊ะและแบบมีขา พบว่า มีความเหมาะสมโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.87$)

คำสำคัญ: พัฒนา, เครื่องรีดดิน, เครื่องปั้นดินเผา

Abstract

The objectives of this research are 1) to design a table-type Slab Rollers and table-type Slab Rollers machine, 2) Create a table-type Slab Rollers -and Leg--type Slab Rollers model, and 3) To assess satisfaction with the digging machine table Slab Rollers and a leg Slab

Rollers. The research tools include. Questionnaires, testing, and evaluation of customer satisfaction with satisfaction that the digging machine table-type Slab Rollers and a Leg--type Slab Rollers. The sample group consisted of 90 people, including 10 pottery experts. Phitsanulok Province, 40 people, 40 manufacturers of pottery in Sukhothai. The results of the research are as follows: 1) The development of the plate compactor is divided into two characteristics which are Table-type Slab Roller and Leg-type Slab Roller with a grounding machine types of thickness can be determined in 3 levels: 10 millimeters, 20 millimeters, and 30 millimeters., but machine tools are important in the production process. Using a machine tool in production can save a lot of production costs. But it must be a Machine tools that are easy to use. Easy maintenance. Easy to move Technology can be entered into the community and low cost. 2) Build a Slab Rollers Pototype of 1 table Slab Rollers and 1 Leg--type Slab Rollers and 3) The satisfaction rating on clay plate table-type Slab Rollers with Leg--type Slab Rollers that are appropriate overall level ($\bar{X}=4.87$)

Keywords: Development, Slab Rollers, Pottery Products

บทนำ

ผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา (Earthenware) ในประเทศไทยได้ทำกันมานานับหลายร้อยปี ตั้งแต่ต้นสมัยก่อนสุโขทัยผลิตภัณฑ์เครื่องเคลือบดินเผา (Earthenware) ของไทยที่มีชื่อเสียงมากได้แก่ เครื่องสังคโลก ได้เริ่มทำกับมาที่เมืองชะเลียง ซึ่งตั้งอยู่ในบริเวณวัดพระศรีรัตนมหาธาตุในปัจจุบัน ในเมืองสวรรคโลกจังหวัดสุโขทัย ต่อมาได้ค้นพบเครื่องปั้นที่จังหวัดพิษณุโลกและจังหวัดเชียงรายรวมทั้งกระจายทั่วภาคกลางและภาคเหนือ ทั้งนี้ได้ค้นพบเตาเผาในท้องที่จังหวัดดังกล่าวผลิตภัณฑ์

เครื่องปั้นดินเผา (Earthenware) ที่พบในประเทศใกล้เคียงกับประเทศไทยอีกแห่งหนึ่งที่มีความสำคัญ และแสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างชุมชนชาวไทยและชุมชนใกล้เคียงผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา (Earthenware) ที่พบในประเทศพม่า เครื่องปั้นดินเผารุ่นแรกพบในพม่านั้นเป็นที่รู้จักกันในชื่อที่เรียกว่า ผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา (Earthenware) มอญหรือผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา (Earthenware) มะตะบัน ซึ่งคำว่า มอญ และมะตะบัน ล้วนเป็นชื่อเมืองในประเทศพม่าทั้งสิ้น โดยเฉพาะชื่อมะตะบันได้นำมาใช้เรียกชื่อเครื่องปั้นดินเผา (Earthenware) ชนิดหนึ่งของพม่า ที่เรียกว่า ไหมมะตะบัน ซึ่งเป็นไหขนาดใหญ่ ไหมมะตะบันมีแหล่งผลิตอยู่บริเวณใกล้เคียงกับเมืองมะตะมะ เป็นไหเคลือบสีน้ำตาลเข้ม มีปุ่มนูนๆ เหมือนกระดุมทรงกลมผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา (Earthenware) บางใบมีปุ่มนูนแบบนี้ติดประดับจากภาชนะลงมายังส่วนล่างของลำตัวภาชนะ จากการขุดค้นที่เมืองไบกัลโน ได้พบผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา (Earthenware) ทำเป็นภาชนะแบบกาน้ำ มีพวยสั้นๆ ติดที่ปาก ปั้นด้วยวิธีการขึ้นรูปด้วยแป้นหมุน เนื้อดินค่อนข้างหนา มีรูพรุนค่อนข้างมาก ก้นกลม เสาดิบและตกแต่งด้วยการทาน้ำดิน สีแดง ผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา (Earthenware) ชิ้นนี้จัดเป็นผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา (Earthenware) แบบดั้งเดิมหรือแบบมอญที่มีอายุเก่าที่สุด คือมีอายุประมาณ 2,400 ปีผ่านมาแล้ว (มณเฑาะว์ ต้นบุญต่อ, 2542)

ปัจจุบันกระบวนการผลิตผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา (Pottery) มีการใช้เครื่องมือในการผลิตส่วนใหญ่ใช้เครื่องมือเครื่องจักรเชิงอุตสาหกรรมเพื่อตอบสนองการผลิตที่มีจำนวนมากทำให้การใช้เครื่องมือส่วนใหญ่ในปัจจุบันเป็นเครื่องจักรที่ชุมชนไม่สามารถทำเครื่องมือเองได้ เนื่องจากมีราคาแพงและไม่สามารถจัดหาวัสดุเองได้ ไม่ทันต่อความต้องการในการผลิต ไม่สามารถผลิตได้ทันเมื่อมีการสั่งซื้อผลิตภัณฑ์จำนวนมากเพื่อการรองรับคำสั่งซื้อที่มีคราวละมากๆ ดังนั้นเพื่อให้ตอบสนองผู้บริโภค

ดังนั้นในการวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษากระบวนการพัฒนาและสร้างนวัตกรรมเครื่องปั้นดินเผาสำหรับการพัฒนาการผลิตผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผาของ

ชุมชนที่ดำเนินกิจกรรมการผลิตผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา (Pottery) ทองถิ่น ของชุมชนในจังหวัดพิษณุโลกและจังหวัดสุโขทัย เพื่อส่งเสริมการผลิตของของชุมชนในจังหวัดพิษณุโลกและจังหวัดสุโขทัย ให้เป็นที่รู้จักเพิ่มขึ้นและเป็นการปรับปรุง พัฒนานวัตกรรมเครื่องปั้นดินเผาให้สามารถผลิตผลิตภัณฑ์เพื่อรองรับการท่องเที่ยว มีผลิตภัณฑ์ที่มีอัตลักษณ์เฉพาะถิ่นที่ผลิตโดยกลุ่มหรือสมาชิกในชุมชน ให้มีความสามารถในการสร้างผลิตภัณฑ์สำหรับผู้บริโภคออกสู่สายตานักท่องเที่ยว สามารถสร้างรายได้ให้กับชุมชนและได้ศึกษาแนวทางเพื่อพัฒนาด้านการผลิต พัฒนาศักยภาพผลิตภัณฑ์เพื่อตรงตามความต้องการของผู้บริโภค ส่งผลต่อให้ผู้บริโภคเกิดความรู้สึกพึงพอใจมากขึ้นและเป็นข้อมูลสำคัญในการพัฒนานวัตกรรมเครื่องมือเครื่องจักรในงานเครื่องปั้นดินเผา (Pottery) สืบต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อออกแบบเครื่องปั้นดินเผาแบบแผ่นแบบตั้งโต๊ะและแบบมีขา
2. เพื่อสร้างเครื่องปั้นดินเผาแบบแผ่นแบบตั้งโต๊ะและแบบมีขา
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจที่มีต่อเครื่องปั้นดินเผาแบบแผ่นแบบตั้งโต๊ะและ

แบบมีขา

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. แนวทางในการพัฒนาเครื่องปั้นดินเผาแบบแผ่นแบบตั้งโต๊ะและแบบมีขาในการผลิตผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา
2. ผู้ประกอบการเครื่องปั้นดินเผาสามารถนำไปต่อยอดได้
3. ผู้ประกอบการเครื่องปั้นดินเผาสามารถนำไปสร้างสรรค์งานเครื่องปั้นดินเผาแบบใหม่ๆ ได้
4. ส่งเสริมการสร้างรายได้ให้แก่ชุมชนในด้านการสร้างผลิตภัณฑ์ใหม่ๆ เพื่อการจัดจำหน่าย

ขอบเขตของการวิจัย

ขอบเขตของเนื้อหา

1. ข้อมูลทั่วไปของเครื่องรีดดินแบบแผ่น
2. ข้อมูลเกี่ยวกับการพัฒนาเครื่องรีดดินแบบแผ่น

ขอบเขตของการออกแบบ

1. ข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีความพึงพอใจและทฤษฎีการออกแบบ
2. พัฒนาเครื่องรีดดินแบบแผ่น 2 เครื่อง

ขอบเขตของประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัย ได้กำหนดขอบเขตของกลุ่มตัวอย่างในการตอบแบบประเมินผลความพึงพอใจที่มีต่อการพัฒนาเครื่องรีดดินแบบแผ่น ในส่วนนี้ เป็นวิจัยเชิงปริมาณ เพื่อวัดผลการพัฒนาเครื่องรีดดินแบบแผ่น ตามแนวทางที่ได้วิเคราะห์และสร้างขึ้น โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. กลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านเครื่องปั้นดินเผา กลุ่มผู้ผลิตเครื่องปั้นดินเผา จังหวัดพิษณุโลกและจังหวัดสุโขทัย จำนวน 90 คน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านงานเครื่องปั้นดินเผา จำนวน 10 คน กลุ่มผู้ผลิตเครื่องปั้นดินเผา จังหวัดพิษณุโลก จำนวน 40 คน กลุ่มผู้ผลิตเครื่องปั้นดินเผาจังหวัดสุโขทัย จำนวน 40 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับการวิจัย ได้แก่

วัตถุประสงค์ข้อ 1. เพื่อศึกษาพัฒนาเครื่องรีดดินแบบแผ่นแบบตั้งโต๊ะและแบบมีขา

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้เชี่ยวชาญด้านเครื่องปั้นดินเผา กลุ่มผู้ผลิตเครื่องปั้นดินเผา จังหวัดพิษณุโลกและจังหวัดสุโขทัย

เครื่องมือที่ใช้วิจัย ผู้วิจัยใช้แบบสัมภาษณ์เชิงลึก และแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง

วัตถุประสงค์ข้อ 2. เพื่อสร้างเครื่องรีดดินแบบแผ่นแบบตั้งโต๊ะและแบบมีขา

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง คือ แบบร่างเครื่องรีดดินแบบแผ่นแบบตั้งโต๊ะ จำนวน 1 แบบและแบบมีขา จำนวน 1 แบบ

เครื่องมือที่ใช้วิจัย ผู้วิจัยใช้แบบสัมภาษณ์เชิงลึกและสัมภาษณ์กลุ่มเจาะลึก (Focus group Discussion) ทดสอบการใช้เครื่องรีดดินแบบแผ่น โดยนักศึกษา รายวิชาเลือกเสรีและนักศึกษาสาขาวิชาเซรามิกส์

วัตถุประสงค์ข้อ 3. เพื่อประเมินความพึงพอใจที่มีต่อเครื่องรีดดินแบบแผ่นแบบตั้งโต๊ะและแบบมีขา

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาวิชาเลือกเสรี จำนวน 78 คน และ นักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีเซรามิกส์ จำนวน 13 คน รวม 91 คน

เครื่องมือที่ใช้วิจัย Focus group Discussion ทดสอบการใช้เครื่องมือและ ผู้วิจัยทำการสอบถามโดยใช้แบบสอบถามแบบมีโครง- สร้าง (Rating Scale) 5 ระดับ โดยเกณฑ์ในการให้คะแนนของแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบ ประเมินความพึงพอใจที่มีต่อเครื่องรีดดินแบบแผ่นแบบตั้งโต๊ะและแบบมีขา ใช้เกณฑ์ การให้คะแนน มีระดับคะแนน ดังนี้ (ล้วน สายยศและอังคณา สายยศ, 2548 หน้า 248-249)

5 คะแนน	หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ มากที่สุด
4 คะแนน	หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก
3 คะแนน	หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ ปานกลาง
2 คะแนน	หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ น้อย
1 คะแนน	หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ น้อยที่สุด

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ สำหรับสร้าง แนวทางการออกแบบเครื่องรีดดินแบบแผ่นแบบตั้งโต๊ะและแบบมีขาและประเมิน ผลความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบเครื่องรีดดินแบบแผ่นแบบตั้งโต๊ะและแบบมีขา ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. ข้อมูลเกี่ยวกับเครื่องรีดดินแบบแผ่นแบบตั้งโต๊ะและแบบมีขา จากหนังสือ วารสาร งานวิจัย บทความ รวมทั้งตำราที่เกี่ยวข้อง
2. ข้อมูลจากการสำรวจความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญจากการสัมภาษณ์เชิงลึกจากนักวิชาการที่มีความรู้เกี่ยวกับการออกแบบ การสร้างเครื่องมือที่เกี่ยวข้อง และครู อาจารย์ที่เกี่ยวกับการออกแบบ จากนั้นวิเคราะห์ สังเคราะห์ วิเคราะห์ผล ข้อมูลโดยใช้หลักการและทฤษฎีการออกแบบเพื่อนำมาเป็นแนวทางสำหรับการออกแบบเครื่องรีดดินแบบแผ่นแบบตั้งโต๊ะและแบบมีขา
3. ข้อมูลจากแบบประเมินผลการออกแบบเครื่องรีดดินแบบแผ่นแบบตั้งโต๊ะและแบบมีขา เพื่อหาความเหมาะสมในการออกแบบและการสร้างเครื่องรีดดินแบบแผ่นแบบตั้งโต๊ะและแบบมีขาขึ้นเพื่อเป็นต้นแบบตามขั้นตอนอย่างเหมาะสม
4. ประเมินผลความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบเครื่องรีดดินแบบแผ่นแบบตั้งโต๊ะและแบบมีขา เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบในการวิจัยครั้งนี้

การดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ขั้นตอนการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย ศึกษาการออกแบบพัฒนาเครื่องรีดดินแบบแผ่นแบบตั้งโต๊ะและแบบมีขา จากหนังสือ วารสาร งานวิจัย บทความ รวมทั้งตำราที่เกี่ยวข้องแล้วนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์และสรุปผลการศึกษาเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาสำหรับดำเนินการขั้นตอนต่อไป
2. ขั้นตอนการสร้างแนวทางการพัฒนาเครื่องรีดดินแบบแผ่นแบบตั้งโต๊ะและแบบมีขา จากแบบสอบถามแบบสัมภาษณ์เชิงลึกที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีลักษณะเป็นคำถามเชิงลึก สอบถามเครื่องรีดดินแบบแผ่นแบบตั้งโต๊ะและแบบมีขาจากผู้เชี่ยวชาญด้านเครื่องปั้นดินเผา กลุ่มผู้ผลิตเครื่องปั้นดินเผา จังหวัดพิษณุโลก และจังหวัดสุโขทัย จำนวน 90 คน เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาสรุปผลและการวิเคราะห์สำหรับเป็นแนวทางการพัฒนาเครื่องรีดดินแบบแผ่นแบบตั้งโต๊ะและแบบมีขา โดยการร่างแบบแล้วนำเสนอผลการออกแบบเครื่องรีดดินแบบแผ่นแบบตั้งโต๊ะและ

แบบมีขา เพื่อนำไปประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน จากนั้นสรุปผลการประเมิน เพื่อปรับปรุงและนำไปพัฒนากระบวนการสร้างต้นแบบสำเร็จสำหรับประกอบผลการทดสอบการทำงานของเครื่องและการประเมินความพึงพอใจตามลำดับ

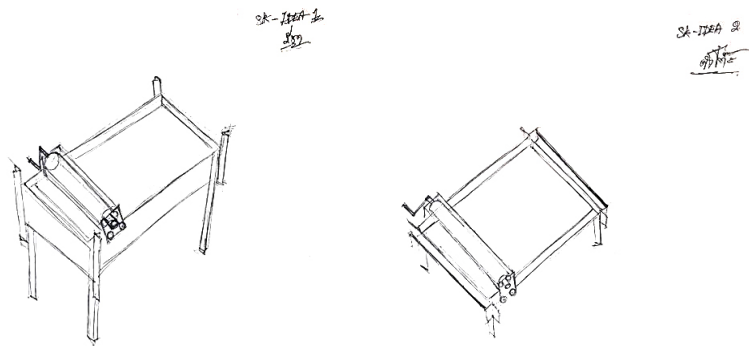
3. ขั้นตอนการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อเครื่องรีดดินแบบแผ่นแบบตั้งโต๊ะและแบบมีขา มีวิธีการดำเนินการคือ การทดสอบเครื่องจริง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ เครื่องรีดดินแบบแผ่นแบบตั้งโต๊ะและแบบมีขาและแบบประเมินความพึงพอใจต่อการออกแบบเครื่องรีดดินแบบแผ่นแบบตั้งโต๊ะและแบบมีขา จากนั้นวิเคราะห์ผลและสรุปผลอภิปรายการวิจัย ตามลำดับ

ผลการวิจัย

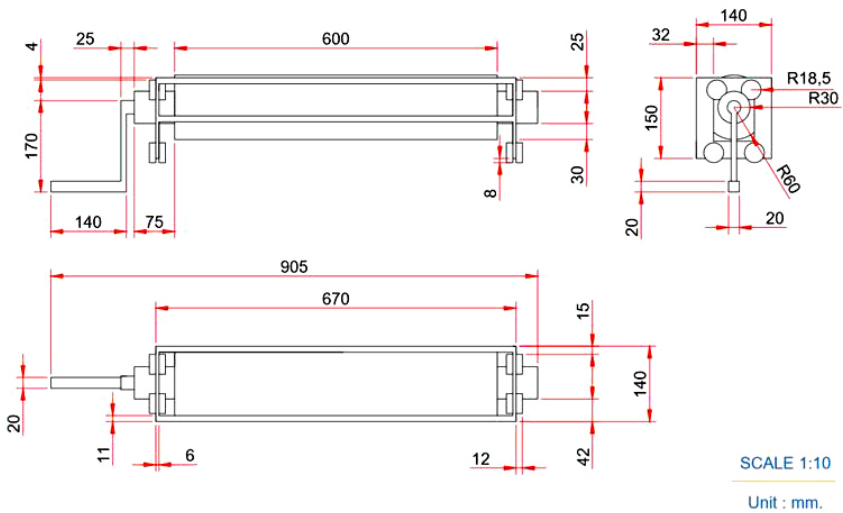
ผลการศึกษาจากการวิจัย ผู้วิจัยได้จำแนกตามวัตถุประสงค์ในการวิจัยได้ดังต่อไปนี้

1. ศึกษาออกแบบเครื่องรีดดินแบบแผ่นแบบตั้งโต๊ะและแบบมีขา

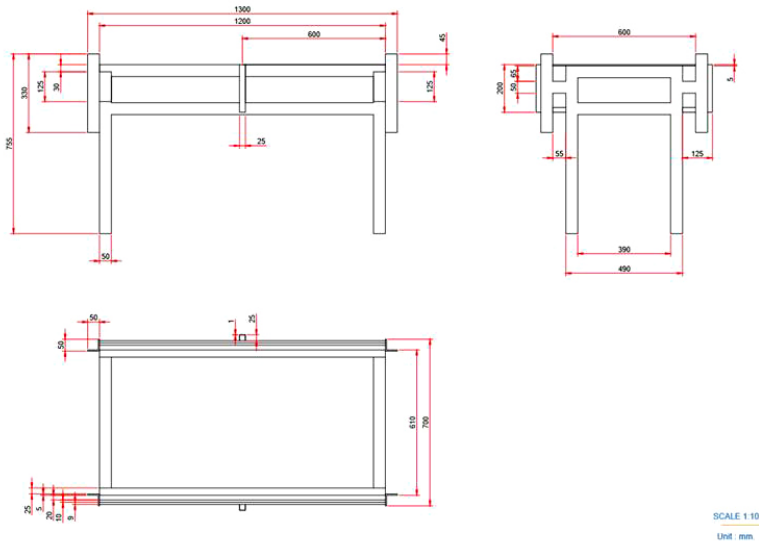
ผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎีการออกแบบและพัฒนาเครื่องรีดดินแบบแผ่นแบบตั้งโต๊ะและแบบมีขา ด้านการเครื่องปั้นดินเผา จำนวน 3 ท่าน เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนา ได้แก่ ชะลอ ผลจันทร์ (2562), อัศวิน นิลเต่า (2562) และ จำลอง รูปเทียน (2562) ทั้งนี้ในงานวิจัยพบว่า การผลิตเครื่องปั้นดินเผานั้นเครื่องมือเครื่องจักรนั้นมีความสำคัญและไม่จำเป็นต้องซับซ้อนมากแต่เครื่องมือเครื่องจักรก็มีความสำคัญกับกระบวนการผลิตซึ่งการใช้เครื่องมือเครื่องจักรมาช่วยด้วยในการผลิตนั้นจะช่วยประหยัดเวลา ต้นทุน ผลิตได้จำนวนมากๆ ใช้งานง่าย ดูแลรักษาง่าย ในกระบวนการออกแบบและพัฒนาประกอบด้วย ขั้นตอนการศึกษารวบรวมข้อมูล การศึกษาข้อมูลของกลุ่มเป้าหมาย ผู้วิจัยเน้นการออกแบบจากการเก็บข้อมูลได้ประเด็นดังนี้ ใช้งานง่าย ได้มาตรฐานเท่ากันทุกชิ้น ดูแลรักษาง่าย ซ่อมบำรุงง่าย เคลื่อนย้ายง่าย เทคโนโลยีสามารถลงสู่ชุมชนได้และต้นทุนต่ำ เมื่อได้หลักการและทฤษฎีดังกล่าวแล้วขั้นตอนสุดท้ายคือขั้นตอนพัฒนารูปแบบ ผู้วิจัยได้พัฒนาเครื่องรีดดินแบบแผ่นแบบตั้งโต๊ะและแบบมีขา เพื่อเป็นต้นแบบและใช้งานเครื่องปั้นดินเผา ทั้งขนาดกลางและขนาดย่อมและนักศึกษา ต่อไป ดังภาพประกอบที่ 1-6



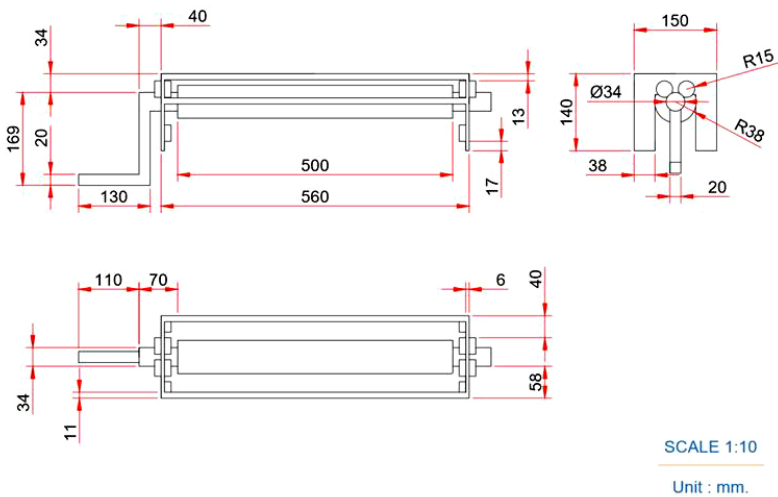
ภาพประกอบที่ 1-2 แสดงภาพร่างเครื่องรีดดินแบบแผ่นแบบมีขาและตั้งโต๊ะ



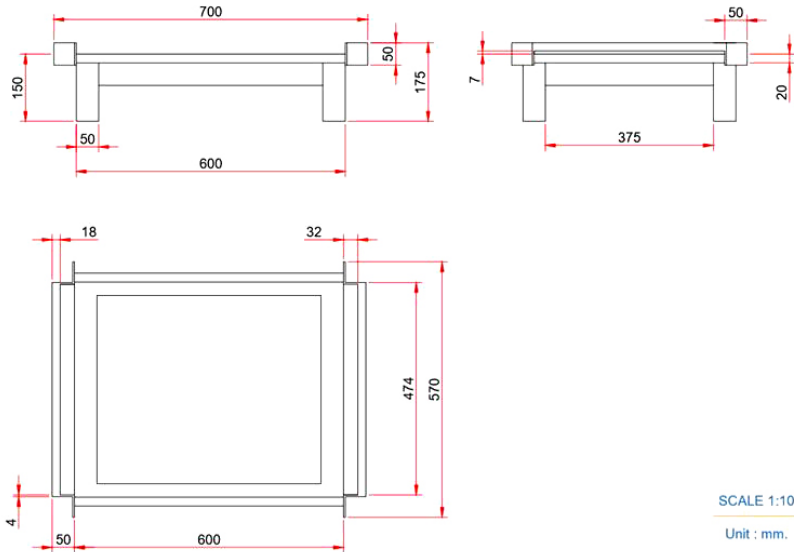
ภาพประกอบที่ 3 แสดงแบบเครื่องรีดดินแบบแผ่นแบบมีขา



ภาพประกอบที่ 4 แสดงแบบเครื่องรีดดินแบบแผ่นแบบมีขา



ภาพประกอบที่ 5 แสดงแบบเครื่องรีดดินแบบแผ่นแบบตั้งโต๊ะ



ภาพประกอบที่ 6 แสดงแบบเครื่องรีดดินแบบแผ่นแบบตั้งโต๊ะ

2. สร้างเครื่องรีดดินแบบแผ่นแบบตั้งโต๊ะและแบบมีขา

ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลเพื่อการออกแบบจนถึงกระบวนการออกแบบเครื่องรีดดินแบบแผ่นแบบตั้งโต๊ะและแบบมีขา แล้วนั้นจึงนำมาเขียนแบบและสร้างรีดดินแบบแผ่นแบบตั้งโต๊ะและแบบมีขา อย่างละ 1 เครื่องโดยการบูรณาการกับนักศึกษาสาขาวิศวกรรมการผลิตเพื่อทำการสร้างเครื่องมือโดยผู้วิจัยทำการควบคุมการสร้างรีดดินแบบแผ่นแบบตั้งโต๊ะและแบบมีขาทุกกระบวนการอย่างใกล้ชิด กระบวนการต่อมาได้เรียนเชิญอาจารย์ที่ปรึกษา ศาสตราจารย์ ดร.จิรวัฒน์ พิระสันต์ ตรวจสอบความเรียบร้อยก่อนทำการทดสอบและประเมินเครื่องในกระบวนการถัดไป ดังภาพประกอบ 7-12



ภาพประกอบที่ 7 แสดงภาพเครื่องรีดดินแบบแผ่นแบบตั้งโต๊ะ



ภาพประกอบที่ 8 แสดงภาพเครื่องรีดดินแบบแผ่นแบบตั้งโต๊ะ



ภาพประกอบที่ 9 แสดงภาพเครื่องรีดดินแบบแผ่นแบบตั้งโต๊ะ



ภาพประกอบที่ 10 แสดงภาพเครื่องรีดดินแบบแผ่นแบบตั้งโต๊ะ



ภาพประกอบที่ 11 แสดงภาพเครื่องรีดดินแบบแผ่นแบบตั้งโต๊ะ

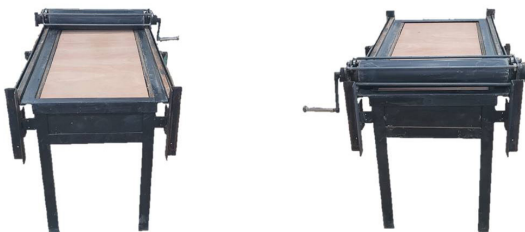


ภาพประกอบที่ 12 แสดงภาพเครื่องรีดดินแบบแผ่นแบบตั้งโต๊ะ

ในการออกแบบนี้ ผู้วิจัยกำหนดกรอบแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องสำหรับพัฒนาเป็นแบบร่างเครื่องรีดดินแบบแผ่นแบบตั้งโต๊ะและแบบมีขา มีลักษณะการผลิตเครื่องปั้นดินเผาขึ้นเครื่องมือเครื่องจักรนั้นต้องช่วยประหยัดเวลา ต้นทุนผลิตได้จำนวนมากๆ แต่ต้องเป็นเครื่องมือเครื่องจักรที่ไม่ต้องการความซับซ้อนมาก ใช้งานง่าย ดูแลรักษาง่าย ซ่อมบำรุงง่าย เคลื่อนย้ายง่าย เทคโนโลยีสามารถลงสู่ชุมชนได้และต้นทุนต่ำ จากนั้นผู้วิจัยร่างแบบเพื่อกำหนดแนวทางการออกแบบและการเลือกวัสดุสำหรับงานวิจัยการพัฒนาเครื่องรีดดินสำหรับงานเครื่องปั้นดินเผาดังภาพประกอบที่ 13 -16



ภาพประกอบที่ 13 แสดงเครื่องรีดดินแบบแผ่นแบบมีขา



ภาพประกอบที่ 14 แสดงเครื่องรีดดินแบบแผ่นแบบมีขา



ภาพประกอบที่ 15 ภาพแสดงเครื่องรีดดินแบบแผ่นแบบตั้งโต๊ะ



ภาพประกอบที่ 16 ภาพแสดงเครื่องรีดดินแบบแผ่นแบบตั้งโต๊ะ



ภาพประกอบที่ 17 ภาพแสดงการทดสอบเครื่องรีดดินแบบแผ่นแบบตั้งโต๊ะและแบบมีขาก่อนให้กลุ่มตัวอย่างทดสอบ



ภาพประกอบที่ 18 ภาพแสดงการทดสอบเครื่องรีดดินแบบแผ่นแบบตั้งโต๊ะและแบบมีขา ก่อนให้กลุ่มตัวอย่างทดสอบ



ภาพประกอบที่ 19 ภาพแสดงการทดสอบเครื่องรีดดินแบบแผ่นแบบตั้งโต๊ะและแบบมีขา ก่อนให้กลุ่มตัวอย่างทดสอบ

3. ขั้นตอนการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อเครื่องรีดดินแบบแผ่นแบบตั้งโต๊ะและแบบมีขา มีวิธีการดำเนินการคือ การทดสอบเครื่องจริง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ เครื่องรีดดินแบบแผ่นแบบตั้งโต๊ะและแบบมีขาและแบบประเมินความพึงพอใจต่อการออกแบบเครื่องรีดดินแบบแผ่นแบบตั้งโต๊ะและแบบมีขา โดยนักศึกษารายวิชาเลือกเสรีและนักศึกษาสาขาวิชาเซรามิกส์ จำนวน 91 คน จากนั้นวิเคราะห์ผลและสรุปผลอภิปรายการวิจัย ตามลำดับ ดังภาพประกอบที่ 20-27



ภาพประกอบที่ 20 ภาพแสดงการทดสอบเครื่องรีดดินแบบแผ่นแบบตั้งโต๊ะและแบบมีขา โดยนักศึกษารายวิชาเลือกเสรีและนักศึกษาสาขาวิชาเซรามิกส์



ภาพประกอบที่ 21 ภาพแสดงการทดสอบเครื่องรีดดินแบบแผ่นแบบตั้งโต๊ะและแบบมีขา โดยนักศึกษารายวิชาเลือกเสรีและนักศึกษาสาขาวิชาเซรามิกส์



ภาพประกอบที่ 22 ภาพแสดงการทดสอบเครื่องรีดดินแบบแผ่นแบบตั้งโต๊ะและแบบมีขา โดยนักศึกษารายวิชาเลือกเสรีและนักศึกษาสาขาวิชาเซรามิกส์



ภาพประกอบที่ 23 ภาพแสดงการทดสอบเครื่องรีดดินแบบแผ่นแบบตั้งโต๊ะและแบบมีขา โดยนักศึกษารายวิชาเลือกเสรีและนักศึกษาสาขาวิชาเซรามิกส์



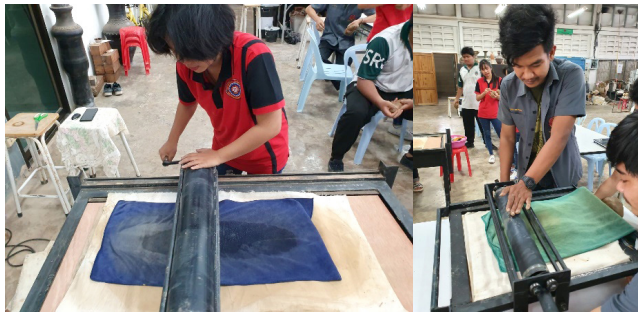
ภาพประกอบที่ 24 ภาพแสดงการทดสอบเครื่องรีดดินแบบแผ่นแบบตั้งโต๊ะและแบบมีขา โดยนักศึกษารายวิชาเลือกเสรีและนักศึกษาสาขาวิชาเซรามิกส์



ภาพประกอบที่ 25 ภาพแสดงการทดสอบเครื่องรีดดินแบบแผ่นแบบตั้งโต๊ะและแบบมีขา โดยนักศึกษารายวิชาเลือกเสรีและนักศึกษาสาขาวิชาเซรามิกส์



ภาพประกอบที่ 26 ภาพแสดงการทดสอบเครื่องรีดดินแบบแผ่นแบบตั้งโต๊ะและแบบมีขา โดยนักศึกษารายวิชาเลือกเสรีและนักศึกษาสาขาวិชาเขรามิกส์



ภาพประกอบที่ 27 ภาพแสดงการทดสอบเครื่องรีดดินแบบแผ่นแบบตั้งโต๊ะและแบบมีขา โดยนักศึกษารายวิชาเลือกเสรีและนักศึกษาสาขาวิชาเขรามิกส์



ภาพประกอบที่ 28 ภาพแสดงผลิตภัณฑ์ที่ได้จากการทดสอบเครื่องรีดดินแบบแผ่นแบบตั้งโต๊ะและแบบมีขา



ภาพประกอบที่ 29 ภาพแสดงผลิตภัณฑ์ที่ได้จากการทดสอบเครื่องรีดดิน
แบบแผ่นแบบตั้งโต๊ะและแบบมีขา



ภาพประกอบที่ 30 ภาพแสดงผลิตภัณฑ์ที่ได้จากการทดสอบเครื่องรีดดิน
แบบแผ่นแบบตั้งโต๊ะและแบบมีขา



ภาพประกอบที่ 31 ภาพแสดงผลิตภัณฑ์ที่ได้จากการทดสอบเครื่องรีดดิน
แบบแผ่นแบบตั้งโต๊ะและแบบมีขา

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ผู้ทดสอบตอบแบบประเมินส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย จำนวน 51 คน คิดเป็นร้อยละ 56.04 ช่วงอายุ ระหว่าง 18-30 ปี คิดเป็นร้อยละ 100.00 ประกอบอาชีพนักศึกษา คิดเป็นร้อยละ 100.00

2. วิเคราะห์การประเมินความพึงพอใจต่อการพัฒนาแบบเครื่องรีดดินแบบแผ่นแบบตั้งโต๊ะและแบบมีขา โดยภาพรวม

ตารางที่ 2 ผลการประเมินความพึงพอใจต่อการทดสอบใช้เครื่องรีดดินสำหรับงานเครื่องปั้นดินเผาโดยภาพรวม

การทดสอบใช้เครื่องรีดดินสำหรับงาน เครื่องปั้นดินเผา	ระดับความพึงพอใจ			ลำดับ
	$\bar{X}$	SD	แปลผล	
1. เครื่องมือมีรูปลักษณะที่ทันสมัย	4.47	0.54	มาก	6
2. การใช้งานเครื่องมือง่าย	4.86	0.46	มาก	4
3. สามารถรีดดินตามขนาดที่ต้องการได้	4.97	0.18	มาก	1
4. สามารถรีดดินได้เท่ากันทั้งแผ่น	4.93	0.25	มาก	3
5. การใช้งานสะดวกรวดเร็ว	4.78	0.51	มาก	5
6. เครื่องสามารถเคลื่อนย้ายได้ง่าย	4.97	0.23	มาก	1
7. สามารถนำดินที่ได้จากเครื่องรีดดินแบบแผ่นไป สร้างสรรค์งานได้	4.96	0.20	มาก	2
8. เครื่องรีดดินแบบแผ่นทั้งแบบมีขาและแบบตั้งโต๊ะ เป็นประโยชน์กับผู้ผลิตเครื่องปั้นดินเผา	4.93	0.32	มาก	3
9. สามารถดูแลรักษาและทำความสะอาดได้ง่าย	4.96	0.25	มาก	2
เฉลี่ยรวม	4.87	0.33	มาก	

จากตารางที่ 2 พบว่า ความพึงพอใจต่อการพัฒนาเครื่องรีดดินสำหรับงานเครื่องปั้นดินเผา โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.87) เมื่อพิจารณาเป็นเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากสูงไปต่ำคือ สามารถรีดดินตามขนาดที่ต้องการได้ ($\bar{X}$ = 4.97) เครื่องสามารถเคลื่อนย้ายได้ง่าย ($\bar{X}$ = 4.97) รองลงมาสามารถนำดินที่ได้จากเครื่องรีด

ดินแบบแผ่นไปสร้างสร้งงานได้ ($\bar{X} = 4.93$) สามารถดูแลรักษาและทำความสะอาดได้ง่าย ($\bar{X} = 4.93$) รองลงมาสามารถรีดดินได้เท่ากันทั้งแผ่น ($\bar{X} = 4.93$) รองลงมาการใช้งานเครื่องมือง่าย ($\bar{X} = 4.86$) รองลงมาการใช้งานสะดวกรวดเร็ว ($\bar{X} = 4.78$) และเครื่องมือมีรูปลักษณะที่ทันสมัย ($\bar{X} = 4.47$) ตามลำดับ

สรุปผลการวิจัย

จากสำหรับแนวคิดการออกแบบเครื่องรีดดินแบบแผ่นนั้นผู้วิจัยกำหนดกรอบแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องสำหรับพัฒนา ศึกษาและต่อยอดจากการหาข้อมูลจากเอกสาร Website สื่อประชาสัมพันธ์ออนไลน์และอื่นๆ เพื่อนำมาประกอบการออกแบบและพัฒนาต่อยอดเพื่อให้ง่ายต่อการสร้าง การใช้งานและเป็นประโยชน์กับการเรียนการสอนให้มากที่สุด ซึ่งผลการทดสอบเครื่องของนักศึกษาผลปรากฏดังนี้ เป็นเครื่องมือที่ไม่ซับซ้อนใช้งานง่ายซึ่งไม่ต้องใช้แรงมากในขณะทำการรีดดินและยังสามารถรีดดินให้มีขนาดเท่ากันทั่วทั้งแผ่นซึ่งสะดวกและทำให้ประหยัดเวลาในการทำงานได้มากยิ่งขึ้น สามารถสร้าง ดูแลรักษาและทำความสะอาดได้ง่ายซ่อมบำรุงเองได้ ลดต้นทุน สามารถนำไปต่อยอดสร้างสร้งงานเครื่องปั้นดินเผาในรูปแบบใหม่ๆ อาทิ เช่น การสร้างชิ้นงานจากเครื่องรีดดินโดยการพิมพ์ลวดลายต่าง การขึ้นรูปโดยการสาน เป็นต้น โดยการศึกษาและการพัฒนารูปแบบจากนั้นนำไปเขียนแบบให้อยู่ในกรอบแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องจากนั้นจึงลงมือสร้างต้นแบบเพื่อเป็นต้นแบบต่อไป

อภิปรายผล

การพัฒนาเครื่องรีดดินแบบแผ่นแบบตั้งโต๊ะและแบบมีขา สามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

การพัฒนาารูปแบบของเครื่องรีดดินแบบแผ่นแบบตั้งโต๊ะและแบบมีขา ผู้วิจัยพบว่า การพัฒนานั้นด้านรูปแบบของเครื่องมีความแข็งแรงเหมาะกับการใช้งานและสามารถตอบสนองการทำงานในสภาพที่หนักได้ ทั้งนี้เครื่องรีดดินแบบแผ่น

แบบตั้งโต๊ะและแบบมีขา ยังสามารถตอบสนองการทำงานของผู้ประกอบการเครื่องปั้นดินเผาได้ตั้งแต่กลุ่มวิสาหกิจชุมชนไปจนถึงโรงงานขนาดเล็กและขนาดกลางได้ เช่นเดียวกับ ชะลอ ผลจันทร์ (2562) การผลิตเครื่องปั้นดินเผานั้นเครื่องมือเครื่องจักรนั้นมีความสำคัญและไม่จำเป็นต้องซับซ้อนมาแต่เครื่องมือเครื่องจักรก็มีความสำคัญกับกระบวนการผลิตซึ่งการใช้เครื่องมือเครื่องจักรมาร่วมด้วยในการผลิตนั้นจะช่วยประหยัดเวลา ต้นทุน ผลิตได้จำนวนมากๆ แต่ต้องเป็นเครื่องมือเครื่องจักรที่ไม่ต้องการความซับซ้อนมาก ใช้งานง่าย ดูแลรักษาง่ายและช่วยเพิ่มมูลค่าของสินค้าได้ และบัญชา ธนบุญสมบัติ (2559) ชี้ความสามารถทางเทคโนโลยี (technological capability) คือความสามารถในการใช้ความรู้ ทางเทคโนโลยีในการระบุนความต้องการ การเรียนรู้ อย่างถึงแก่น การใช้ การดัดแปลง การเปลี่ยนแปลง รวมทั้งการสร้างเทคโนโลยีใหม่ในการประกอบอุตสาหกรรม เครื่องจักรเปรียบเสมือนหัวใจที่สำคัญในการขับเคลื่อนธุรกิจ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในยุคที่เทคโนโลยีเป็นแบบการพึ่งพาปัจจัยทุนเป็นส่วนใหญ่ (Capital intensive) ดังเช่นในปัจจุบัน เนื่องจากอุตสาหกรรมบางประเภทจำเป็นต้องใช้เครื่องจักรต้องเดินเครื่องตลอด 24 ชั่วโมงเพื่อการผลิตสินค้าตามความต้องการของผู้บริโภคอย่างทันท่วงที เครื่องจักรหรือชิ้นส่วนเครื่องจักรที่สำคัญจึงจำเป็นต้องมีประสิทธิภาพที่ดี หรือมีการปรับเปลี่ยนให้น้อยที่สุด

ข้อเสนอแนะ

1. จากงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยค้นพบว่าการพัฒนาและสร้างเครื่องรีดดินแบบแผ่นแบบตั้งโต๊ะและแบบมีขาต้องปรับระบบและรูปแบบให้ใช้งานได้ง่ายมากขึ้น
2. พัฒนาเครื่องรีดดินแบบแผ่นแบบมีขาให้เคลื่อนย้ายได้สะดวกมากขึ้น
3. พัฒนาเครื่องรีดดินแบบแผ่นแบบตั้งโต๊ะและแบบมีขาให้มีลักษณะทันสมัยมากกว่านี้
4. ควรมีการทดสอบ เนื่องจากเมื่อรีดดินที่มีความหนา 30 มิลลิเมตร จะต้องออกแรงมาก
5. ควรมีการปรับระดับให้หลากหลายระดับ

เอกสารอ้างอิง

- บัญชา ธนบุญสมบัติ. (2559). **บทความเกาหลีใต้ก้าวกระโดดทางเทคโนโลยีได้อย่างไร**. ศูนย์เทคโนโลยีโลหะและวัสดุแห่งชาติ. ค้นเมื่อ 11 ธันวาคม 2562, จาก https://www2.mtec.or.th/th/e-magazine/admin/upload/300_45.pdf
- มณฑน ดันบุญต่อ. (2542). **ประวัติเครื่องปั้นดินเผา**. พิมพ์ครั้งที่ 2. มหาสารคาม : ภาควิชาหัตถศึกษาและอุตสาหกรรมศิลป์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สถาบันราชภัฏมหาสารคาม.
- ล้วน สายยศ, และอังคณา สายยศ. (2543). **เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.

สัมภาษณ์

- จำลอง รูปเทียน. (2562, 10 พฤศจิกายน). **สัมภาษณ์**. ประธานกลุ่มวิสาหกิจชุมชนเครื่องปั้นดินเผาบ้านเตาไห, ชุมชนบ้านเตาไห ตำบลหัวรอ อำเภอเมืองพิษณุโลก จังหวัดพิษณุโลก.
- ชะลอ ผลจันทร์. (2562, 7 พฤศจิกายน). **สัมภาษณ์**. กรรมการผู้จัดการห้างหุ้นส่วนจำกัด อาร์ เอส ซี จักรกลซีรามิค, 2/11 หมู่ 3 ตำบลอ้อมใหญ่ อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม.
- อัศวิน นิลเต่า. (2562, 9 พฤศจิกายน). **สัมภาษณ์**. ประธานกลุ่มวิสาหกิจชุมชนเครื่องปั้นดินเผาบางแก้วเซรามิค, 194/1 ม.3 ต.ปลักแรด อ.บางระกำ จ.พิษณุโลก.



จากจินตนาการสู่งานประติมากรรมของเด็กตาบอดสนิท

From the Imagination to the Tangible:
Sculptures of the Totally Blind Children

ปฏิมา นาคบังเกิด¹

Patima Nakbangkerd

¹ นักศึกษาหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาทฤษฎีศิลป์
คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัย
ศิลปากร

Master of Fine Arts (Art Theory)

Faculty of Painting, Sculpture and Graphic Arts,

Silpakorn University

(E-mail: loogged@hotmail.com)

Received: 20/02/2020 Revised: 13/05/2020 Accepted: 17/05/2020

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้วิเคราะห์ผลงานประติมากรรมของเด็กตาบอด โดยใช้ทฤษฎีรูปทรงนิยม (Formalism) ศึกษาทัศนธาตุต่างๆ เช่น จุด เส้น สี รูปร่าง รูปทรง มวล น้ำหนักอ่อนแก่ของแสงและเงา พื้นที่ว่าง และลักษณะผิวที่แสดงบนผลงานประติมากรรม รวมถึงศึกษาแนวความคิดการสร้างสรรค์ผลงานจากการสัมภาษณ์เด็กตาบอดและบุคคลที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาวิเคราะห์ให้เกิดความรู้ความเข้าใจถึงกระบวนการสร้างสรรค์และกระบวนการรับรู้ของเด็กตาบอด

จากการศึกษาพบว่ารูปแบบการสร้างสรรค์และการรับรู้ของเด็กตาบอดแต่ละคนมีความแตกต่างกัน โดยเฉพาะการรับรู้เรื่องสี เด็กแต่ละคนจะมีการจดจำและแยกแยะสีโดยใช้ผัสสะต่างๆ เช่น จากการสัมผัส จากระสชาติ จากความรู้สึก เป็นต้น และนอกจากนี้รูปทรงที่เด็กตาบอดรับรู้และเข้าใจและนำมาสร้างสรรค์ผลงานส่วนใหญ่เป็นรูปทรงเรขาคณิต ถึงแม้ว่าผลงานจะออกมาในรูปแบบนามธรรมที่ขัดแย้งกับรูปทรงที่มีความหมายก็ตาม แต่กลับเป็นสิ่งที่สะท้อนให้เห็นถึงเส้นที่ความงดงามในแบบที่เรียบง่ายไร้เดียงสาโดยมิได้ผ่านการปรุงแต่ง

คำสำคัญ: เด็กตาบอดสนิท, ทฤษฎีรูปทรงนิยม, ทัศนธาตุ

Abstract

The researcher analyzes the individuals' sculptures using the formalism approach that examines elements of art such as points, lines, shapes, forms, masses, tones of light and shadow, colors, spaces, and textures. Moreover, blind children, as well as others, were interviewed about the concepts of the artworks in order to gain a better understanding of the process of creativity and the perception of blind children.

The findings have shown that the creative process and the perception of each subject are different, especially with respect to

color perception. Blind children have unique ways to remember and identify colors. They use the other remaining senses such as touch, taste, and feel. The majority of forms that blind children knew and used are geometric. Although their artworks are abstract and do not associate with meanings of the forms they have used, the beauty lies in its simplicity and innocence without any artificiality.

Keywords: Blind children, formalism, elements of art

บทนำ

เนื่องจากงานด้านทัศนศิลป์ สิ่งสำคัญพื้นฐานที่ใช้ในการรับรู้ นั่นคือสัมผัสไม่ได้ คือ “ดวงตา” เป็นสิ่งรับรู้แรกที่จะสามารถสัมผัสได้เมื่อดูงานชิ้นหนึ่ง และตัวศิลปินเองก็ใช้ดวงตาเป็นสิ่งสำคัญเช่นกันในการสร้างงาน เพื่อให้ผลงานออกมาสมบูรณ์แบบและสื่อในสิ่งที่ตัวศิลปินเองต้องการจะถ่ายทอดออกมา แต่ก็มีคำพูดที่ว่า “เวลาดูงานศิลปะต้องใช้ใจมอง” เมื่อเราสามารถเข้าใจงานศิลปะและรับรู้ด้วยใจได้ จะเป็นไปได้ไหมที่คนตาบอดนั้นสามารถสร้างงานศิลปะจากจิตใจของพวกเขาได้

การเรียนรู้โลกของคนตาบอดไม่ว่าจะในห้องเรียนหรือในชีวิตประจำวัน อาศัยเพียงแค่การได้ยิน อาจไม่สามารถเก็บรายละเอียดได้ทั้งหมด อีกทั้งยังไม่ก่อให้เกิดความเข้าใจที่เพียงพอ จึงจำเป็นต้องอาศัยการสัมผัส และกลิ่นเข้ามาช่วย เพื่อสร้างจินตนาการหรือมโนภาพเกี่ยวกับสิ่งนั้น เพื่อการเรียนรู้รูปลักษณ์ ลักษณะของสิ่งเหล่านั้น ดังนั้นหากกล่าวว่าคุณตาบอดที่ใช้การมองและการได้ยินในการเรียนรู้เป็นหลัก สำหรับคนตาบอดการได้ยินและการสัมผัสอาจเป็นผัสสะหลัก แต่ในท้ายที่สุดทั้งคนตาดีและคนตาบอด ล้วนแล้วแต่มีความสามารถในการรับรู้และการทำความเข้าใจต่อสิ่งต่างๆ แต่อาจแตกต่างกันในวิธีการเรียนรู้เท่านั้น (สรัญญา เตรีตน์, 2560)

การเรียนการสอนศิลปะในห้องเรียนสำหรับคนตาบอดคุณครูจะสอนทั้งด้าน ประติมากรรม และจิตรกรรม โดยเฉพาะทางด้านประติมากรรมคุณครูจะเน้นเป็นพิเศษ เนื่องจากคนตาบอดสามารถสัมผัสรูปร่างและคาดเดาในสิ่งที่ตนเองสร้างสรรค์ได้ง่ายกว่างานจิตรกรรม ด้านการสอนคุณครูจะเป็นผู้กำหนดหัวข้อและเทคนิคให้แก่นักเรียนในแต่ละครั้ง หรือในบางครั้งคุณครูจะเปิดโอกาสให้เด็กตาบอดสร้างสรรค์ผลงานตามจินตนาการของตนเองโดยไม่กำหนดหัวข้อ ส่วนรูปแบบงานประติมากรรม จะมีทั้งแบบลอยตัวและแบบนูนต่ำ ส่วนงานจิตรกรรมจะเป็นการวาดภาพบนกำแพง คือ ให้เด็กๆ สร้างสรรค์ผลงานไปพร้อมกับการปลดปล่อยอารมณ์ออกมา โดยไม่จำเป็นต้องคำนึงถึงเนื้อหาหรือเรื่องราวในการสร้างสรรค์

องค์ประกอบศิลป์ เป็นหลักพื้นฐานสำคัญสำหรับการสร้างสรรคงานศิลปะ (ทัศนศิลป์) ซึ่งประกอบไปด้วย จุด เส้น สี รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว ฯลฯ โดยองค์ประกอบเหล่านี้ก่อให้เกิดความงามในทางสุนทรียะในศตวรรษที่ 20 ศิลปินเริ่มมีการสร้างงานศิลปะในรูปแบบสมัยใหม่ หันมาให้ความสำคัญแก่รูปทรงของศิลปะมากกว่าเรื่องราวหรือเนื้อหาทางอารมณ์ที่ไม่ใช่ศิลปะที่แท้จริง (ชูลูด นิมเสมอ, 2557) ก่อให้เกิดทฤษฎีรูปทรงนิยม (Formalism) กล่าวคือ ศิลปะที่แท้จริงขึ้นอยู่กับรูปทรงที่มีนัยยะสำคัญ อันเกิดจากการรวมตัวกันของเส้นสีที่ประสานกันอย่างกลมกลืน จนเกิดเป็นรูปทรงบริสุทธิ์ (Pure Form) ซึ่งรูปทรงนัยยะสำคัญจะทำให้เกิดความรู้สึกสุนทรียะ ดังนั้นนักวิจารณ์ศิลปะจะให้ความสำคัญในการวิเคราะห์รูปร่าง รูปทรง รวมถึงทัศนธาตุต่างๆ ที่สัมพันธ์กันอย่างมีเอกภาพมากกว่าให้ความสำคัญกับเนื้อหาของผลงาน

ดังนั้นเป็นเรื่องที่ไม่ยากหากคนตาบอดจะสามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ออกมาล้ากขึ้นกับกรกับมีวัสดุอุปกรณ์และมีพื้นที่ที่เหมาะสมในการช่วยสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ซึ่งในส่วนของการสร้างสรรค์งานศิลปะนั้นย่อมแตกต่างออกไป ขึ้นอยู่กับประสบการณ์และจินตนาการของคนตาบอดแต่ละคนแต่ละช่วงวัย ผลงานศิลปะของคนตาบอดที่ถูกสร้างขึ้นผู้วิจัยจะนำผลงานศิลปะเหล่านั้นมาวิเคราะห์ เพื่อค้นหาการรับรู้ความงามของคนตาบอด โดยใช้ทฤษฎีรูปทรงนิยมมาเป็นส่วนช่วย

ในการศึกษาและทำความเข้าใจในรูปร่าง รูปทรง และทัศนธาตุต่างๆ ที่อยู่ในผลงานศิลปะของคนตาบอด

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อวิเคราะห์รูปร่างและองค์ประกอบจากผลงานประติมากรรมของเด็กตาบอดสนิท โดยใช้ทฤษฎีรูปทรงนิยม เพื่อให้เกิดความเข้าใจในการถ่ายทอด และกระบวนการรับรู้ของผู้พิการทางสายตา

ประโยชน์ของการวิจัย

ได้รับความรู้และความเข้าใจในกระบวนการสร้างงานศิลปะของเด็กตาบอดสนิท ซึ่งสามารถรับรู้ได้ผ่านผลงานทางศิลปะ และยังได้ทราบถึงจินตนาการ และแนวความคิดของผู้พิการทางสายตาที่สื่อออกมาทางผลงานศิลปะ ตลอดจนสร้างความมั่นใจและความเชื่อมั่นให้เด็กตาบอดสนิท เกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะ

ขอบเขตของการวิจัย

วิเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์ด้านประติมากรรมของเด็กตาบอดสนิทจากมูลนิธิช่วยคนตาบอดแห่งประเทศไทย ในพระบรมราชินูปถัมภ์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ช่วงอายุ 11-12 ปี ทั้งหมด 9 คน ผลงานทั้งหมด 18 ชิ้น

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้มุ่งวิเคราะห์ผลงานศิลปะของเด็กตาบอดสนิท โดยมีขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานวิจัย ดังนี้

1. แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการวิจัย

1.1 เอกสาร ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าและทบทวนวรรณกรรมจากวิทยานิพนธ์ หนังสือทางวิชาการ บทความ สื่อสิ่งพิมพ์ และอินเทอร์เน็ตที่มีเนื้อหา

เกี่ยวข้องกับคนตาบอด โดยศึกษาเรื่องพฤติกรรม การรับรู้ การเรียนการสอนศิลปะของคนตาบอด รวมถึงศึกษาหลักขององค์ประกอบศิลป์ เพื่อนำมาอภิปรายผลการวิจัย

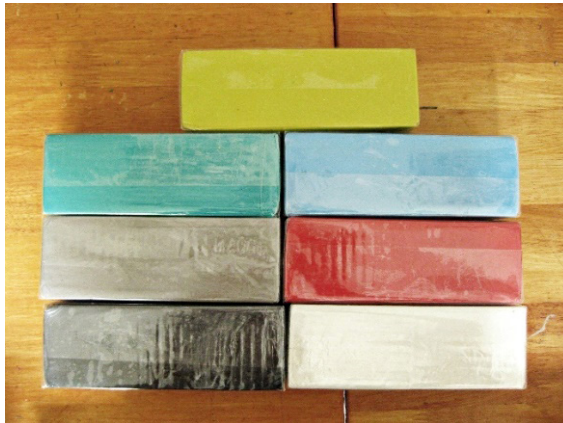
1.2 ภาคสนาม ผู้วิจัยได้ค้นคว้ารวบรวมข้อมูลการเรียนการสอนวิชาศิลปะจากมูลนิธิช่วยเหลือคนตาบอดแห่งประเทศไทย ในพระบรมราชินูปถัมภ์ โดยทำการบันทึกภาพบรรยายการเรียนการสอนในวิชาศิลปะ สัมภาษณ์อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปะ รวมถึงสัมภาษณ์และพูดคุยกับเด็กตาบอดและเด็กตาบอดสนิท เพื่อนำมาใช้วิเคราะห์ผลงานศิลปะของเด็กตาบอดสนิท

2. วัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้การสร้างงานประติมากรรม

2.1 ดินน้ำมันหลากสี 28 ก้อน ต่อเด็ก 9 คน ก้อนละ 1 กิโลกรัม มีทั้งหมด 7 สี ดังนี้ ขาว ดำ เทา แดง เหลือง เขียว และฟ้า

2.2 ดินเบาหลากสี 8 ถัง ต่อเด็ก 9 คน สีละ 500 กรัม มีทั้งหมด 8 สี ดังนี้ สีขาว สีเหลือง สีแดง สีส้ม สีม่วง สีเขียว สีฟ้า และสีน้ำตาล

2.3 กรรียง จำนวน 3 อัน



ภาพประกอบที่ 1 ดินน้ำมันหลากสี



ภาพประกอบที่ 2 ดินเบาหลากสี



ภาพประกอบที่ 3 เกรียง (อุปกรณ์ที่ใช้งานการสร้างสรรค์งาน)

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

3.1 ผู้วิจัยได้ขอความอนุเคราะห์เก็บรวบรวมข้อมูลจากมูลนิธิช่วยคนตาบอดแห่งประเทศไทย ในพระบรมราชินูปถัมภ์ เพื่อศึกษาการเรียนการสอนวิชาศิลปะ และสัมภาษณ์อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญและเด็กตาบอด

ปีที่ 13 ฉบับที่ 1 มกราคม-มิถุนายน 2564

3.2 ค้นหาวัสดุที่เหมาะสมในการสร้างงานประติมากรรมสำหรับเด็ก
ตาบอด เพื่อเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญดำเนินการพิจารณาความเหมาะสม

3.3 ผู้วิจัยนำวัสดุสำหรับสร้างงานประติมากรรม (ดินน้ำมันหลากสี)
ให้แก่เด็กตาบอดสนิท จำนวน 9 คน และสัมภาษณ์พูดคุยกับเด็กตาบอดสนิทระหว่าง
สร้างสรรค์ผลงาน เพื่อประกอบการวิเคราะห์ผลงานศิลปะ

3.4 รวบรวมผลงานประติมากรรมของเด็กตาบอดสนิท นำมาวิเคราะห์
โดยใช้หลักองค์ประกอบศิลป์ และสรุปผลการศึกษาข้อมูลและผลการวิเคราะห์ผล
งานศิลปะเด็กตาบอดสนิท

4. ข้อกำหนดในการสร้างงาน และลักษณะห้องเรียน

ระยะเวลา 1 ชั่วโมง โดยเด็กทุกคนสร้างสรรค์ผลงานพร้อมกัน



ภาพประกอบที่ 4 ภาพห้องเรียนศิลปะมูลนิธิช่วยคนตาบอดแห่งประเทศไทย
ในพระบรมราชินูปถัมภ์

5. การเรียนวิชาศิลปะของมูลนิธิช่วยคนตาบอดแห่งประเทศไทย ในพระบรมราชินูปถัมภ์

ด้านการเรียนศิลปะของมูลนิธิช่วยคนตาบอดแห่งประเทศไทย ในพระบรมราชินูปถัมภ์ เด็กตาบอดจะเริ่มเรียนตั้งแต่อนุบาล โดยแต่ละครั้งจะมีการเรียนรู้ทักษะต่างๆ อย่างเช่น การวาดรูป การระบายสี การปั้น เป็นต้น การเรียนแต่ละวิชาจะมีทั้งเด็กตาบอดสนิทและเด็กสายตาสีเทาเลือนกลาง ซึ่งเด็กที่มีสายตาสีเทาเลือนกลางจะค่อยช่วยเหลือเด็กตาบอดสนิทในเรื่องการเลือกสี และการบอกตำแหน่งของสิ่งของ โดยปกติแล้วเด็กตาบอดสนิทและเด็กสายตาสีเทาเลือนกลางจะได้รับการสอนเรื่องการรับรู้สีจากครูผู้สอน ผู้ปกครอง และจากคำบอกเล่าของบุคคลทั่วไป แต่วิธีการจดจำของเด็กแต่ละคนจะแตกต่างกันออกไป บางคนจดจำเป็นรสชาติ กลิ่น ความรู้สึก หรือผิวสัมผัส ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับการสอนของครู ผู้ปกครอง และคำบอกเล่าของบุคคลทั่วไป ยกตัวอย่างเช่น Mia Ingallina เป็นผู้พิการทางสายตา (ตาบอดสนิท) ได้เขียนเรื่องราวเกี่ยวกับสี ในรูปแบบที่เธอเข้าใจลงบนเว็บไซต์ Thought Catalog มีหัวเรื่องว่า “What Each Color Means, According To A Blind Person” เธอได้บอกเล่าไว้ว่า “เวลาที่เธอนึกถึงสีต่างๆ เธอมองไม่เห็นสีเหล่านั้น” แต่เธอใช้ความรู้สึกเป็นตัวจดจำสี ดังนี้

สีแดง คือ ความอบอุ่นของอ้อมกอด หรือความอบอุ่นตอนที่กุมมือของตนเอง

สีส้ม คือ รสชาติของส้ม หรือรสชาติของลูกอมและความสดชื่นของไอศกรีมรสส้ม

สีเหลือง คือ ความอบอุ่นของแดดอ่อนๆ ช่วงฤดูหนาว หรือหนังสือที่ถูกเปิดอ่านมาแล้วกว่า 1 พันคนใน 100 ปี และรสชาติของบัตเตอร์สโกตช์ (Butterscotch)

สีเขียว คือ กลิ่นของหญ้าที่ถูกตัดใหม่ๆ ความรู้สึกของใบไม้ใบหญ้าที่มีชีวิตชีวา

สีฟ้า คือ ความรู้สึกสงบ สบายในวันที่ไร้เมฆ ความเรียบของก้อนหินที่
ลื่นมือ และเสียงของเปียโนที่ถูกเล่นโดยคนที่ใส่ใจและความรู้สึกเข้าไปในทำนอง

สีม่วง คือ ความรู้สึกของดอกไม้ก่อนที่จะบาน รสชาติขององุ่นที่รู้สึก
สดชื่น และความรู้สึกที่ได้สัมผัสสัมผัสกะมะยี่

สีชมพู คือ เสียงหัวเราะที่ไร้ขีดจำกัดของเด็กๆ ความอ่อนนุ่มของกลีบ
ดอกไม้ และเป็นความรู้สึกที่ได้สัมผัสแสงพระอาทิตย์ที่ปรากฏหลังจากหิมะหยุดตก

สีดำ คือ รสชาติที่เข้มข้นของช็อคโกแลต ความรู้สึกช่วงเวลาที่ยืดตั
นอนและยังไม่ได้สติเต็มที่ และรวมถึงความรู้สึกสงบและปลอดภัย

สีขาว คือ เสียงของลมที่พัดผ่านต้นสน เสียงที่แผ่วเบาของหิมะที่ตกลง
มาบนพื้น และความรู้สึกของเม็ดทรายละเอียดที่ก่ายอยู่ในมือ

สีเทา คือ ความรู้สึกหลังจากที่ฝนตก ที่ทำให้ทุกอย่างดูเล็กลงไป
เหมือนกับตอนที่เรเปียกฝน เสื้อผ้าของเรานั้นจะหดตัว แขนขีตรงของเราและ
กลิ่นของพื้นดิน ถนน ต้นไม้หลังฝนตก (Mia Ingallina, 2016)

หลังจากที่ได้ศึกษาความเข้าใจเรื่องสีของคนตาบอดผ่านบทความของ
Mia Ingallina พบว่าเธอใช้ความรู้สึกจากผัสสะต่างๆ เป็นตัวแบ่งแยกสีให้เธอเข้าใจ
เรื่องของสีมากยิ่งขึ้น แต่ถึงอย่างนั้นคนตาบอดไม่สามารถเข้าใจเรื่องสีได้อย่างลึกซึ้ง
แต่คนตาบอดสามารถรับรู้และแบ่งแยกสีได้ผ่านทางความรู้สึกจากผัสสะต่างๆ รวมถึง
คำอธิบายของคนทั่วไป

6. ตัวอย่างการวิเคราะห์ผลงานศิลปะของเด็กตาบอดสนิท

6.1 อาสาสมัคร ก.

วันที่ 13 พฤศจิกายน พ.ศ. 2562

แนวความคิด

ผลงานของอาสาสมัคร ก. (ภาพที่ 5) เป็นเด็กที่ชอบดอกไม้ และผู้ใหญ่
หรือผู้คนรอบตัวส่งเสริมให้ปั้นหรือสร้างสรรค์งานศิลปะเกี่ยวกับดอกไม้ จึงเลือกที่
จะสร้างสรรค์ผลงานเป็นดอกไม้ต่างๆ ตามจินตนาการของตนเอง จากแนวคิดและ
รูปแบบการสร้างสรรค์ของอาสาสมัคร ก. สามารถแบ่งแยกทัศนธาตุที่พบในผลงาน
ได้ ดังนี้

1. เส้น

ผลงานของอาสาสมัคร ก. (ภาพที่ 5) มีเส้นโครงเป็นเส้นตั้งแสดงให้เห็นถึงความสมดุล มั่นคง แข็งแรง นอกจากเส้นโครงของผลงานแล้วในผลงานยังประกอบไปด้วยเส้นโค้ง และเส้นโค้งกันหอย ซึ่งเส้นโค้งให้ความรู้สึกสบาย อ่อนช้อย เลื่อนไหลต่อเนื่อง เส้นโค้งกันหอยจะให้ความรู้เคลื่อนไหวไม่หยุดนิ่ง แสดงถึงการเติบโต

2. รูปร่าง รูปทรง มวล

ผลงานของอาสาสมัคร ก. เป็นรูปทรงที่มีมวล ซึ่งประกอบไปด้วยรูปทรงต่างๆ ดังนี้ รูปทรงของภาชนะเป็นรูปสี่เหลี่ยมคางหมู และรูปทรงกระบอก รูปทรงกระบอกเกิดจากการมวลของเส้นที่นำวางเป็นรูปวงกลมเรียงต่อกันเป็นชั้นๆ จนเกิดเป็นรูปทรงกระบอกมีพื้นที่ว่างภายใน ส่วนรูปทรงของกลีบดอกไม้เป็นรูปวงกลมซ้อนกันกลีบเรียงต่อกัน 1 ชั้น วนรอบตัวเกสรดอกไม้ที่เป็นรูปเส้นกันหอย

3. สี

ผู้สร้างสรรค์เลือกใช้สีเขียว สีแดง สีฟ้า และสีน้ำตาลในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยที่ใช้สีเขียวเป็นตัวแทนตนเอง เนื่องจากผู้สร้างสรรค์เกิดในวันพุธเสมือนเป็นสีประจำตัว นอกจากนี้สีเขียวยังหมายถึงน้ำเขียวที่เป็นเครื่องดื่ม สีฟ้าหมายถึงทะเล และเป็นสีที่ตนชื่นชอบ เมื่อต้องสร้างสรรค์ผลงานจะเลือกสีฟ้าเป็นอันดับแรกก่อนเสมอ ส่วนสีแดงนำมาใช้เนื่องจากผู้สร้างสรรค์เร่งเห็นว่าธรรมชาติของดอกไม้ควรเป็นสีแดง

การเลือกใช้สีในผลงานเป็นสีที่อยู่ในวรรณะเย็นเป็นส่วนใหญ่ คือ สีเขียวและสีฟ้า แต่ในทางกลับกันผลงานนั้นกลับดูมีน้ำหนัก เนื่องจากมีสีแดงที่อยู่ในวรรณะร้อนแทรกเข้ามาจึงช่วยเพิ่มสีสันและความสดใสให้แก่ผลงาน

4. พื้นที่ว่าง

พื้นที่ว่างของผลงานเป็นพื้นที่ว่างเชิงบวกและที่ว่างเชิงลบ ที่ว่างเชิงบวกคือที่ว่างของรูปทรง ส่วนที่ว่างเชิงลบเป็นที่ว่างโดยรอบของผลงานทั้งหมดที่ช่วยแสดงให้เห็นปริมาณของผลงาน และช่วยให้รูปทรงของผลงานนั้นโดดเด่นขึ้นมา ในส่วนของกลีบดอกไม้แสดงให้เห็นพื้นที่ว่างที่เรียกว่า ช่องว่าง หรือช่องไฟ

5. ลักษณะผิว

ลักษณะผิวของผลงานมีลักษณะพิเศษคือความมันเงาและมีความละเอียด ลักษณะผิวในส่วนของกลีบดอกไม้และภาชนะมีลักษณะเป็นคลื่นไม่เรียบเนียน ซึ่งเกิดจากรอยต่อของเส้น และแรงบีบ แรงกดที่เกิดขึ้นระหว่างสร้างสรรค์ผลงาน

จากการศึกษาทัศนธาตุในผลงานของอาสาสมัคร ก. (ภาพที่ 5) ผลงานมีความเป็นเด่นในรูปทรงและสี แสดงถึงความเป็นผู้หญิง มีความอ่อนโยน และยังแสดงความเป็นตัวตนของผู้สร้างสรรค์เข้าไปในผลงานโดยใช้สีเขียวแทนตัวเอง อีกทั้งลักษณะของเส้นภายในผลงานโดยรวมเป็นเส้นโค้ง รูปทรงเป็นรูปวงกลม โทนสีเป็นโทนเย็น พื้นผิวให้ความมันเงาและเบาสบาย ทัศนธาตุทั้งหมดนี้ประสานเข้ากันอย่างกลมกลืนเป็นเอกภาพ แสดงออกถึงความสบาย ผ่อนคลาย เป็นธรรมชาติ ตรงตามเนื้อหาและความรู้สึกที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการถ่ายทอด



ภาพประกอบที่ 5 ภาพผลงานของอาสาสมัคร ก., ประติมากรรมดินน้ำมัน

6.2 อาสาสมัคร ข.

วันที่ 15 พฤศจิกายน พ.ศ. 2562

แนวความคิด

อาสาสมัคร ข. เป็นเด็กที่ชื่นชอบการฟังการ์ตูน ภาพยนตร์ และฟังเรื่องสยองขวัญ แรงบันดาลใจในการสร้างงานจึงมีที่มาจากหนังสยองขวัญที่ตนเองชอบฟัง

ปีที่ 13 ฉบับที่ 1 มกราคม-มิถุนายน 2564

อาสาสมัคร ข. ตั้งใจสร้างผลงานเป็นรูปหม้อดินเผาที่ใช้ประกอบพิธีกรรมไล่ภูตผีตามแบบหนังสือของขวัญและมีการลงอักขระอาคมปิดเอาไว้ จากแนวคิดการสร้างสรรค์และผลงานของอาสาสมัคร ข. (ภาพที่ 6) สามารถจำแนกทัศนธาตุพื้นฐานได้ ดังนี้

1. เส้น

ผลงานมีเส้นโครงสร้างที่เหมือนกัน คือเส้นเฉียง ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว ไม่มั่นคง ภายในผลงานจะเห็นเส้นที่เป็นขอบเขตของสี และขอบเขตของที่ว่างอย่างชัดเจน โดยเส้นที่แสดงขอบเขตของที่ว่างและสีประกอบด้วยลักษณะที่หลากหลาย ได้แก่ เส้นโค้ง เส้นคด เส้นฟันปลา ซึ่งเส้นเหล่านี้ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวผลงาน โดยที่เส้นโค้งให้ความเคลื่อนไหวแบบเลื่อนไหล เส้นคดให้ความเคลื่อนไหวที่ไม่แน่นอน และเส้นฟันปลาให้ความเคลื่อนไหวที่รุนแรง รวดเร็ว

2. รูปร่าง รูปทรง มวล

รูปทรงของผลงานเป็นรูปทรงอิสระที่นำมาประกอบรวมกันจนเป็นกลุ่มก้อนของมวลรูปทรง ซึ่งรูปทรงอิสระนี้จะให้ความเคลื่อนไหวแก่ผลงาน

3. สี

การเลือกใช้สีของอาสาสมัคร ข. เลือกใช้สีตามความชอบของตนเอง คือ สีแดง ส่วนสีเทาเลือกนำมาใช้เนื่องจากเป็นสีที่ดูดีและดูเท่

สีในผลงานสีแดงเป็นสีในวรรณะร้อน ส่วนสีเทาเป็นสีในวรรณะกลางที่สามารถเข้าได้กับทุกวรรณะสี และด้วยปริมาณของสีแดงและสีเทามีปริมาณที่ใกล้เคียงกัน จึงทำให้สีในผลงานเกิดความสมดุล ไม่หนักไปทางโทนใดโทนหนึ่งและสีแดงยังช่วยทำให้ผลงานนั้นดูสนุกสนาน

4. พื้นที่ว่าง

พื้นที่ว่างของผลงานมีทั้งพื้นที่ว่างเชิงบวกและพื้นที่ว่างเชิงลบ พื้นที่ว่างเชิงลบเป็นส่วนของพื้นที่ว่างของอากาศโดยรอบผลงานที่แสดงให้เห็นปริมาตรของรูปทรง ส่วนพื้นที่ว่างเชิงบวก คือ พื้นที่ว่างของรูปทรงที่เป็นแบบทึบตัน

5. ลักษณะผิว

ลักษณะผิวของผลงานมีพื้นผิวที่มันเงา เนื้อละเอียด ส่วนพื้นผิวที่เกิดขึ้นจากการสร้างสรรค์จะมีพื้นผิวขรุขระ ไม่เรียบ นูนออกมาและมีลักษณะเป็นคลื่น

ในบางส่วน รวมถึงรอยกด รอยขีดข่วนที่เกิดขึ้นในผลงานเป็นความตั้งใจของผู้สร้างสรรค์เองที่ต้องการให้เป็นเหมือนร่องรอยของอักขระอาคม ด้วยพื้นผิวที่ขรุขระ และมีความหมายนั้นทำให้เกิดความน่าสนใจ สนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ เมื่อสัมผัสผลงานโดยตรงจะให้ความรู้เหนียวหนืดและหยาบ

จากการพิจารณาทัศนธาตุในผลงานของอาสาสมัคร ข. ผลงานมีความเด่นในรูปทรงและพื้นผิว และเนื้อหาของงานกับทัศนธาตุจึงมีความสอดคล้องและเป็นหนึ่งเดียวกัน ทัศนธาตุและเนื้อหาในผลงานแสดงให้เห็นถึงเส้นทางจินตนาการและความเป็นเอกลักษณ์ทางความคิดของผู้สร้างสรรค์ ที่มีการวางแผนวางเนื้อหาในการสร้างสรรค์ ตัวผลงานสร้างสรรค์จากรูปทรงอิสระประกอบรวมกันเป็นรูปทรงของหม้อ โดยทิ้งพื้นผิวให้เป็นไปตามธรรมชาติ เพื่อให้พื้นผิวสื่อความหมายตามเนื้อหาของผลงาน บวกกับโทนสีภายในงานที่เป็นสีแดงหม่นเทาช่วยสร้างอารมณ์ความรู้สึกกลับแก่ผลงาน



ภาพประกอบที่ 6 ภาพผลงานของอาสาสมัคร ข., ประติมากรรมดินน้ำมัน

6.3 อาสาสมัคร ค.

วันที่ 15 พฤศจิกายน พ.ศ. 2562

แนวความคิด

แรงบันดาลใจในการสร้างงานของอาสาสมัคร ค. ได้มาจากหุ่นยนต์ของเล่นและการ์ตูนหุ่นยนต์ที่ตนเองชอบดู จึงได้เลือกสร้างผลงานเป็นหุ่นยนต์ปีศาจ โดยเลือกใช้ดินน้ำมันสีดำ สีขาว สีเทา และสีแดง ซึ่งสีดำเป็นตัวแทนความมืดหรือด้านมืด สีขาวเป็นตัวแทนของความดี เด็กชายเอกรินทร์ได้อธิบายไว้ว่าปีศาจนั้นก็ทั้งความดีและความชั่วอยู่ในตัวของมันเอง ผลงานของอาสาสมัคร ค. (ภาพที่ 7) สามารถจำแนกทัศนธาตุพื้นฐานที่ปรากฏบนผลงานได้ ดังนี้

1. เส้น

ผลงานของอาสาสมัคร ค. (ภาพที่ 7) มีเส้นโครงสร้างเป็นเส้นตั้งที่บ่งบอกถึงความสมดุล แข็งแรงและมั่นคง นอกจากนี้ภายในผลงานยังมีเส้นที่แสดงของเขตของที่ว่าง ขอบเขตของรูปทรง และขอบเขตของสี เช่น เส้นรอบนอกที่บอกลักษณะรูปทรงอย่างรูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า รูปทรงกระบอก รูปทรงกลม เป็นต้น โดยมีลักษณะของเส้นและทิศทางของเส้น ดังนี้ เส้นตรง ให้ความรู้สึกแข็งแรง แน่นอน เส้นโค้งวงแคบ ให้ความเคลื่อนไหวที่รุนแรง เส้นโค้งกันหอย ให้ความรู้สึกคลี่คลาย เคลื่อนไหวและการเจริญเติบโต

2. รูปร่าง รูปทรง มวล

รูปทรงของผลงาน คือรูปทรงที่เป็นมวล และมีลักษณะที่บิดัน โดยที่ผลงานมีรูปทรงเรขาคณิตเป็นองค์ประกอบโดยส่วนมาก คือรูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า เป็นส่วนของลำตัว รูปทรงวงรีเป็นส่วนของแขนทั้ง 2 ข้าง รูปวงกลมที่เกิดจากการม้วนของเส้นเป็นวงกันหอยเป็นเสมือนอาวุธ และรูปทรงอิสระอย่างหยดน้ำเป็นส่วนของศีรษะ

3. สี

การเลือกใช้สีในผลงานอาสาสมัคร ค. เลือกใช้สีดำ สีขาว สีเทาและสีแดง โดยที่สีแดง ให้ความรู้สึกลึกลับถึงพลังพิเศษ สีดำเปรียบเสมือนความมืดหรือด้านมืด สีขาว คือความดี ส่วนสีเทานั้นเลือกนำมาใช้ด้วยความรู้สึกที่ไม่แน่ใจ

การใช้สีภายในผลงานมีโทนสีที่เป็นกลาง เนื่องจากสีดำ สีขาวและสีเทา เป็นสีที่กลมกลืนได้กับทุกวรรณะสี แต่ด้วยผลงานมีการใช้สีที่ตัดกันหรือสีตรงกันข้าม อย่างสีดำและขาว เป็นส่วนที่ช่วยสร้างความน่าสนใจให้แก่ผลงาน โดยเฉพาะสีแดง ที่มีความร้อนแรงอยู่ในตัว ช่วยสร้างความสนุกสนาน ตื่นเต้นและความสดใสให้แก่ ผลงานยิ่งขึ้น ผลงานจึงดูไม่น่าเบื่อหรือจืดชืดเกินไป

4. พื้นผิวว่าง

พื้นที่ว่างที่ปรากฏมีทั้งพื้นที่ว่างในเชิงบวก คือพื้นที่ว่างของรูปทรง และ พื้นที่ว่างเชิงลบ คือ และพื้นที่ว่างโดยรอบผลงานที่ช่วยทำให้ผลงานที่มีรูปทรงที่บิดันนั้น ดูมีความหมายและโดดเด่นขึ้นมา

5. ลักษณะผิว

ลักษณะผิวของผลงานมีพื้นผิวที่มันเงา และมีเนื้อที่ละเอียดซึ่งเป็น คุณลักษณะเด่นของดินน้ำมัน ลักษณะผิวภายนอกที่สามารถรับรู้ได้ด้วยตาจะเป็น พื้นผิวที่หยาบ ขรุขระ ไม่เรียบเนียน แต่เมื่อสัมผัสโดยตรงสิ่งที่สามารถรับรู้ได้สิ่งแรก มิใช่พื้นผิวที่ขรุขระ แต่เป็นความรู้สึกที่เหนียวและเหนียวของวัสดุ ดังนั้นพื้นผิวที่สามารถรับรู้ได้ด้วยตาจึงสร้างความสนุกสนานและความตื่นเต้นให้แก่ผู้ดู

ผลงานของอาสาสมัคร ค. มีจุดเด่นในเรื่องความสมดุลของรูปทรง ผลงานแสดงออกถึงความเข้าใจของผู้สร้างสรรค์ในเรื่องสัดส่วนร่างกายและความ สมดุลซ้าย-ขวาที่จะให้ผลงานนั้นสามารถตั้งอยู่ได้ด้วยตนเอง ภายในผลงานจะพบ ว่าผู้สร้างสรรค์เลือกนำรูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้ามาตั้งต่อกันเป็นลำดับให้ดูสูงเด่น แข็งแรง ผลงานสามารถตั้งอยู่ได้ด้วยตัวของมันเอง อีกทั้งผู้สร้างสรรค์ยังแบ่งแยกสัดส่วน ได้ชัดเจนสามารถรับรู้ได้ว่าส่วนใดเป็นหัว และส่วนใดเป็นแขน การวางโครงสร้างสี มีความน่าสนใจเช่นกัน คือสีมีจุดเด่นทางความหมายที่ผู้สร้างสรรค์ตั้งใจให้สีแทน จิตใจของมนุษย์ที่มีทั้งด้านมืดและด้านสว่างอยู่ในตัว เสมือนดังความสมดุลของหยิน และหยาง



ภาพประกอบที่ 7 ภาพผลงานของอาสาสมัคร ค., ประติมากรรมดินน้ำมัน

สรุปผลการวิจัย

จากการที่ได้ลงภาคสนามเก็บรวบรวมข้อมูลและผลงานประติมากรรมของเด็กตาบอดสนิท เพื่อทำการวิเคราะห์ทัศนธาตุพื้นฐาน โดยใช้ทฤษฎีรูปทรงนิยมพบว่าแนวคิด แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์และกระบวนการรับรู้ทัศนธาตุพื้นฐานของเด็กแต่ละคนมีรูปแบบที่แตกต่างกันสามารถแบ่งออกได้ตามนี้

1. **เส้น** เส้นที่ปรากฏบนผลงานเป็นเส้นขอบเขตของรูปทรง เส้นขอบเขตของสี และเส้นขอบเขตของที่ว่าง นอกจากนี้ยังมีเส้นที่ไม่ปรากฏให้เห็น คือ เส้นโครงสร้าง เป็นเส้นพื้นฐานที่เป็นตัวกำหนดรูปร่าง รูปทรงของผลงาน

2. **รูปร่าง รูปทรง มวล** รูปทรงของผลงานทั้งหมดเป็นรูปทรงที่มีมวลส่วนใหญ่เป็นรูปทรงที่ทึบตัน ที่เกิดจากการรวมตัวของรูปทรงต่างๆ เช่น รูปทรงเรขาคณิต ที่ประกอบไปด้วยรูปทรงสี่เหลี่ยม รูปทรงกระบอก รูปทรงกลม เป็นต้น และรูปทรงอิสระ อย่างเช่น รูปหยดน้ำ

3. **สี** สีที่เด็กๆ เลือกใช้มีทั้งวรรณะร้อน และวรรณะเย็น แต่โดยรวมมีการเลือกใช้สีในวรรณะเย็นเป็นส่วนมาก เช่น สีเขียว สีฟ้า ส่วนวรรณะร้อน สีแดง

จะถูกเลือกนำมาใช้มากที่สุด นอกจากนี้ยังมีสีในวรรณะกลาง อย่างเช่น สีขาว สีเทา ที่เลือกนำมาใช้ด้วยเช่นกัน สีในผลงานจึงมีทั้งโทนเย็น และโทนสีที่เป็นกลาง ช่วยแสดงอารมณ์ที่หลากหลายให้แก่ผลงาน

5. **พื้นที่ว่าง** พื้นที่ว่างที่ปรากฏบนผลงานมี 2 แบบ คือ ที่ว่างเชิงบวก และที่ว่างเชิงลบ ที่ว่างเชิงบวก คือเป็นพื้นที่ว่างของรูปทรง ส่วนที่ว่างเชิงลบ คือพื้นที่ว่างบริเวณรอบนอกของผลงานทั้งหมด เป็นที่ว่างที่แสดงให้เห็นปริมาตร ความยาว ความกว้าง ความลึกของผลงานให้เด่นชัดขึ้น

6. **ลักษณะผิว** ลักษณะผิวบนผลงานมักเป็นพื้นผิวขรุขระ ไม่เรียบ และเป็นคลื่น เกิดขึ้นโดยที่ตั้งใจและไม่ตั้งใจ พื้นผิวเหล่านี้เป็นร่องรอยที่เกิดขึ้นระหว่างการสร้างสรรค์ อีกทั้งร่องรอยเหล่านี้ยังช่วยสร้างเสน่ห์ให้แก่ผลงานมากขึ้น

จากการศึกษาทัศนธาตุและวิเคราะห์ผลงานของเด็กตาบอดสนิท ถึงแม้ผลงานโดยรวมจะดูเป็นนามธรรมก็ตาม แต่ด้วยทัศนธาตุต่างๆ ที่แสดงบนผลงานรวมถึงแนวคิดช่วยสร้างเสน่ห์ และความน่าสนใจที่น่าดึงดูดให้แก่ผลงาน รวมถึงได้เรียนรู้เกี่ยวกับกระบวนการสร้างสรรค์และกระบวนการรับรู้ของเด็กตาบอดสนิทผ่านผลงานประติมากรรมอันมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว

ข้อเสนอแนะ

ควรศึกษาผลงานศิลปะประเภทต่างๆ และวัสดุต่างๆ เพิ่มเติม เนื่องจากมีผลงานศิลปะประเภท ต่างๆ อีกมากมายที่สามารถนำมาวิเคราะห์และเปรียบเทียบ เพื่อให้เข้าใจถึงกระบวนการรับรู้และกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานของเด็กตาบอดสนิทมากขึ้น

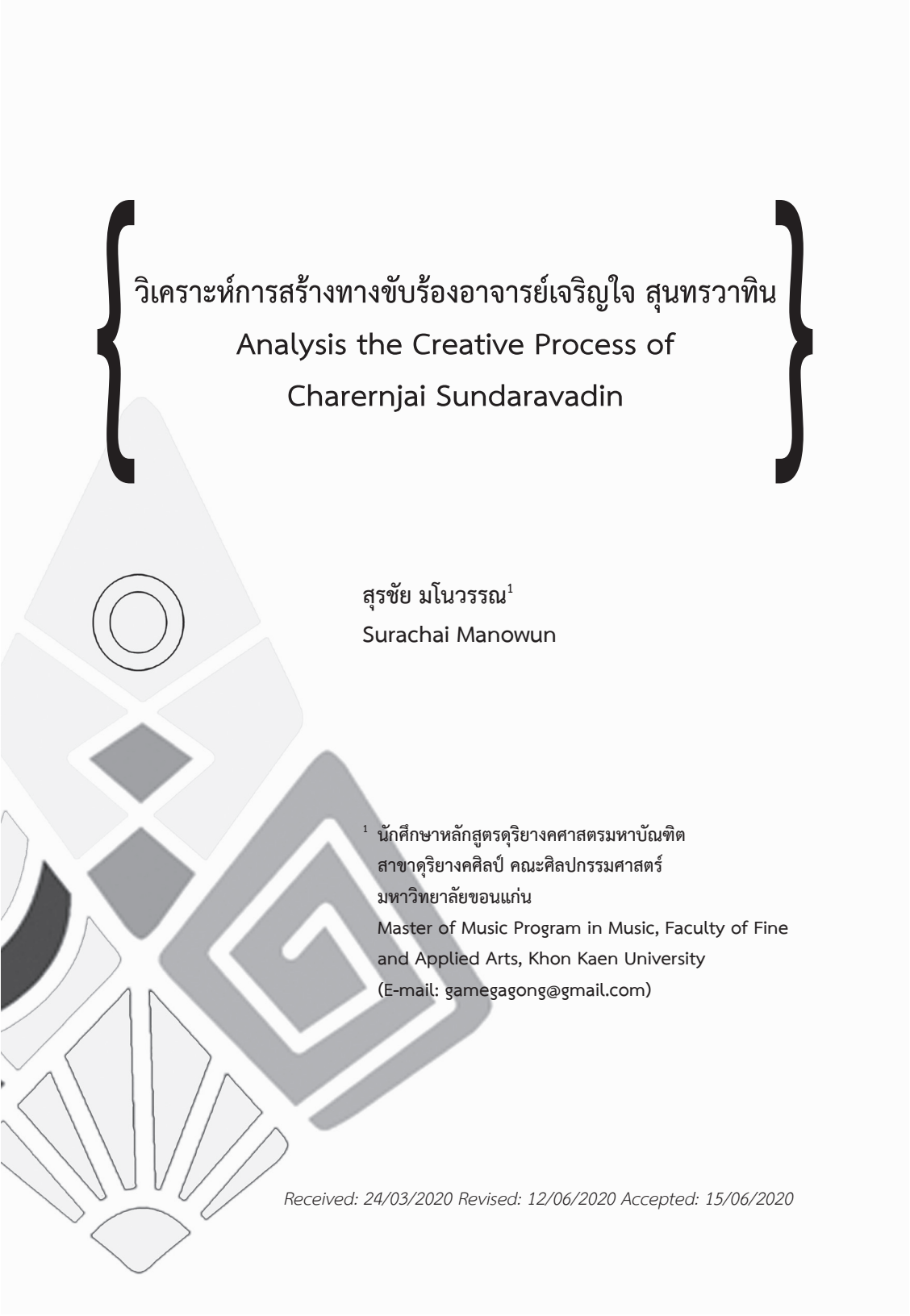
เอกสารอ้างอิง

ชูลุด นิยมเสมอ. (2557). **องค์ประกอบของศิลปะ**. พิมพ์ครั้งที่ 9. กรุงเทพฯ : อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.

สร้อยญา เตรรัตน์. (2560). เสียง สัมผัส กลิ่น มโนภาพ: ผัสสะในโลกของคนตาบอด.

เอกสารประกอบการประชุมวิชาการ การสัมมนาเครือข่ายนักศึกษา
ระดับบัณฑิตศึกษา สาขาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา ครั้งที่ 16 ประจำปี
การศึกษา 2559 ระหว่างวันที่ 29-30 มิถุนายน พ.ศ. 2560, พิษณุโลก,
มหาวิทยาลัยนเรศวร.

Ingallina, M. (2016). **What each color means, according to a blind person.** Retrieved December 20, 2019, from <https://thought-catalog.com/mia-ingallina/2016/08/what-each-color-means-according-to-a-blind-person/>



วิเคราะห์การสร้างทางขับร้องอาจารย์เจริญใจ สุนทรวาทีน

Analysis the Creative Process of
Charernjai Sundaravadin

สุรัชย์ มโนวรรณ¹

Surachai Manowun

¹ นักศึกษาหลักสูตรดุริยางคศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาดุริยางคศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยขอนแก่น

Master of Music Program in Music, Faculty of Fine
and Applied Arts, Khon Kaen University

(E-mail: gamegagong@gmail.com)

Received: 24/03/2020 Revised: 12/06/2020 Accepted: 15/06/2020

บทคัดย่อ

อาจารย์เจริญใจ สุนทรวาที ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะไทย พ.ศ. 2530 เป็นบุคคลที่มีความสำคัญต่อวงการดนตรีไทยโดยเฉพาะอย่างยิ่งการขับร้องเพลงไทย อาจารย์เจริญใจ สุนทรวาที ได้รับการถ่ายทอดความรู้จากพระยาเสนาะดุริยางค์ (แช่ม สุนทรวาที) ซึ่งเป็นบิดาและเป็นผู้ประดิษฐ์ปรับปรุงการขับร้องเพลงไทยจากอดีตให้มีความไพเราะมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้อาจารย์เจริญใจยังได้เรียนเพิ่มเติมกับ ครูผู้ใหญ่หลายท่าน จึงทำให้อาจารย์เจริญใจมีแหล่งความรู้ที่หลากหลายทั้งด้านการบรรเลงดนตรีไทยและการขับร้องเพลงไทย จนสามารถตกผลึกเป็นความรู้ใหม่ นำมาสร้างทางขับร้องเป็นของตนเอง ผู้วิจัยได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของอาจารย์เจริญใจ สุนทรวาที จึงได้เลือกวิเคราะห์การสร้างทางขับร้องของอาจารย์เจริญใจ สุนทรวาที เป็นหัวข้อในการศึกษาวิจัย โดยมีเพลงที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ทั้งหมด 3 เพลง ได้แก่ เพลงจินตหราวาที เถา เพลงพญาสีเส้า เถา และเพลงลบรอย แผลรัก เถา

การสร้างทางขับร้องของอาจารย์เจริญใจมีองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องคือ ความรู้เรื่องเบื้องต้นเกี่ยวกับทำนองหลักของเพลงซึ่งเป็นส่วนสำคัญ เพราะต้องนำลูกตกของทำนองหลักไปใช้ในการสร้างสำนวนเอื้อนในเพลง และยังมีองค์ประกอบอื่นที่ใช้ในการสร้างทางขับร้องคือ วิธีการบรรจบพร้อม การแบ่งคำ การวางคำ การกระจายคำ และการแบ่งสัดส่วนในการสร้างสำนวนเอื้อน การสร้างสำนวนเอื้อนสามารถแบ่งวิธีการทำได้ 2 แบบ คือ การสร้างสำนวนเอื้อนโดยตกพร้อมลูกตกของทำนองหลัก และการสร้างสำนวนเอื้อนโดยตกหลังลูกตกของทำนองหลัก นอกจากนี้ยังต้องคำนึงถึงทิศทางการสรวนทำนองเพลง จังหวะหน้าทับ และบันไดเสียงของเพลงด้วย จากการศึกษาวิจัยในครั้งนี้พบเอกลักษณ์ที่สำคัญของอาจารย์เจริญใจ คือ กลวิธีวิธีการขับร้องหรือเทคนิคการขับร้อง ซึ่งแบ่งวิธีการเอื้อนในเพลงที่สำคัญได้ 3 แบบดังนี้ การเอื้อนสามเสียง การเอื้อนกระทบและการเอื้อนครั้น โดยการเอื้อนทั้ง 3 แบบนี้พบได้ทั้งในสำนวนการเอื้อนและการร้องคำ นอกจากนี้ยังมีวิธีการใช้ลมหายใจที่อาจารย์ได้แบ่งไว้อย่างเป็นสัดส่วนที่สวยงาม

การศึกษาวิจัยเรื่อง วิเคราะห์การสร้างทางขับร้องอาจารย์เจริญใจ สุนทรวาทิน เพลงจินตะทราวาที เถา เพลงพญาสีเส้า เถา และเพลงลบรอย แผลรัก เถา ในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทราบถึงกระบวนการในการสร้างทางขับร้องและวิธีการ ในการสร้างสำนวนเอื้อนอย่างครบถ้วนตามวัตถุประสงค์

คำสำคัญ: การสร้างทางขับร้อง, เจริญใจ สุนทรวาทิน

Abstract

Charernjai Sundaravadin national artist, the important and outstanding person of Thai Classical music industry especially Thai traditional singing. She is the disciple of Prayasanohdhuriyang (Cham Sundaravadin), whose father and the one who create and adjust Thai traditional singing from the past to be more fluent and melodious. Besides, she has learned both playing music instruments and singing from various famous teacher made she gained a plenty sources of knowledge that allowed her to created her own singing technique. I appreciate all that Charenjai Sundaravadin here done for Thai classical music industry. So, that is the reason why I pick the composition workings of Charenjai Sundaravadin up as the subject of my research. The workings that picked up to analyze are Jintaravatee tao, Phaya See Sao tao and Lob Roi Phlae Rak tao.

The main factor of her singing melody composition is the basic knowledge of the principle melodic which is the essence for making the full song. Also there are the other factors for example how to put the lyrics, word division, word placing, word distributing and proportionality in rhetoric formation. The rhetoric formation can divide into two form that is, go the same time with the last note of bar and

go after the last note of bar. Furthermore, the principle melodic direction, the rhythm pattern and scale have to be considered as well. From this research, it was found that the distinctive characteristics of Charanjai Sundaravada singing melody composition are the singing technique. The important technique can be divided into three patterns that are three tone uttering, short two tone uttering and Sound tripping uttering. These techniques appeared in both word uttering and melody uttering. In addition, there is also breathing proportion that she had placed beautifully.

This Jintaravatee tao, Phaya See Sao tao and Lob Roi Phlae Rak tao's Charoenjai Sundaravadin singing melody composition research was completed according to the objectives.

Keywords: Analysis The Creative Process, Charernjai Sundaravadin

บทนำ

การขับร้องเพลงไทยเป็นการร้อยเรียงเสียงต่างๆ เข้าด้วยภูมิปัญญาของชนชาติไทย จึงนับเป็นศิลปะของชาติแขนงหนึ่ง ซึ่งมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว และสืบทอดมายาวนาน การขับร้องเพลงไทยเริ่มพัฒนามาจากรูปแบบง่ายๆ ไม่ซับซ้อน ไม่มีทำนองมากนัก ไม่มีจังหวะบังคับที่แน่นอน และเป็นการร้องที่แยกออกเป็นเอกเทศจากเครื่องดนตรี เช่น การขับร้องเพลงกล่อมลูก เพลงพื้นบ้าน การเล่นสัทว เป็นต้น “ขับร้อง” หากเราพิจารณาให้ดีจะพบว่ามีคำไทย 2 คำอยู่ด้วยกัน นั่นคือคำว่า “ขับ” และคำว่า “ร้อง” หากไม่สังเกตให้ดีหลายๆ คนอาจจะคิดว่าเป็นคำเดียวกัน มีความหมายเหมือนกัน ความจริงแล้วทั้ง 2 คำนั้นมีความหมายเพียงคล้ายคลึง แตกต่างกันไปในเรื่องรายละเอียด โดยคำว่า “ขับ” ตามพจนานุกรมราชบัณฑิตยสถาน หมายถึง การร้องเป็นทำนอง แต่หากจะแปลให้ได้ใจความที่เข้าใจตามภาษานักดนตรีความหมายของคำจะขยายต่อไปว่า การเปล่งเสียงออกมาเป็น

ทำนอง โดยยึดบทร้องเป็นสำคัญ แต่มีจังหวะที่ไม่แน่นอน ตัวอย่างเช่น การขับเสภา เป็นต้น ส่วนคำว่า “ร้อง” นั้น มีความหมายที่คล้ายคลึงกันแต่จะเปลี่ยนเรื่องของจังหวะจากที่ไม่แน่นอน เป็นต้องมีจังหวะควบคุมบังคับที่ชัดเจน (จตุพร สีม่วง, 2558)

ขับร้อง สามารถเรียกอีกแบบหนึ่งได้ว่า “คีตศิลป์” อ่านออกเสียงได้ 2 แบบ คือ คี-ตะ-สิน หรือ คีต-ตะ-สิน คำนี้ก็แยกคำออกเป็น 2 คำเช่นเดียวกันกับคำว่าขับร้อง คำแรก “คีตะ” หมายถึง การเปล่งเสียงออกมาเป็นเสียง เออ เอย อือ ซึ่งจัดว่าเป็นการเปล่งเสียงโดยธรรมชาติ ส่วนคำว่า “ศิลป์” สิ้น-ละ-ปะ หมายถึงการแสดงออกทางอารมณ์ที่มนุษย์สร้างขึ้นสามารถสัมผัสได้ เมื่อนำ 2 คำนี้มารวมกัน “คีตศิลป์” จึงหมายความว่า การเปล่งเสียงออกมาด้วยความประณีต จนทำให้ผู้ฟังเกิดอารมณ์คล้อยตาม แต่ระหว่างคำว่า “ขับร้อง” และ “คีตศิลป์” จะมีความแตกต่างกันไปบ้าง คือ การร้องที่มีความละเอียดอ่อนสามารถทำให้ผู้ฟังเกิดอารมณ์คล้อยตาม จึงจะถือว่าเป็น “คีตศิลป์” แต่หากการร้องนั้นไม่มีความละเอียดอ่อน ไม่มีความประณีต และไม่สามารถทำให้ผู้ฟังเกิดอารมณ์คล้อยตามได้ จะถือว่าเป็นการขับร้องนั้นไม่เป็นคีตศิลป์

เพลงไทยเป็นส่วนที่ถูกพัฒนามาจากทำนองหลัก หรือ ทำนองฆ้องผ่านกระบวนการสร้างทางขับร้อง โดยยึดทำนองหลักในการสร้างจนเกิดเป็นเพลงขึ้น เพลงไทยนั้นมีองค์ประกอบที่สำคัญคือ “การเอื้อน” ซึ่งมีความหมายตามศัพท์สังคีตด้านคีตศิลป์ หมายถึง การเปล่งเสียง เออ เอิ้ง เงย เอย ฯลฯ เป็นทำนอง โดยมิได้สื่อความหมายทางภาษา “การเอื้อน” เป็นการสร้างทำนองเพลงในช่วงที่ไม่มีคำร้องเพื่อให้เพลงครบถ้วนตามอัตราจังหวะหน้าทับที่กำหนดไว้ในแต่ละเพลง

พระยาเสนาะดุริยางค์ เป็นบุคคลสำคัญทางด้านดนตรีไทยที่มีชื่อเสียงมาตั้งแต่รัชกาลที่ 5 จนถึงปัจจุบัน ความเป็นเลิศของพระยาเสนาะดุริยางค์ ที่เป็นที่ยอมรับในวงการดนตรีไทยนั้น คือการทำทางเดี่ยวเครื่องดนตรีแต่ละชนิด และที่โดดเด่นอีกด้านของท่านคือการประดิษฐ์ปรับปรุงแนวทางการร้องของทุกรูปแบบได้อย่างละไพเราะงดงาม พระยาเสนาะดุริยางค์ มีลูกศิษย์ทางด้านการเล่นที่เป็เลิศ และยังเป็นที่ยุ้จักนับถืออยู่ในวงการดนตรีไทยในอดีตอยู่ทั้งหมด 9 ท่านคือ ม.ร.ว. สดับ ลดาวัลย์ คุณหญิงรามบัณพิตา ครูท้วมประสิทธิ์กุล ครูเชื้อ นักร้อง ครูเจริญใจ

สุนทรวาทิน ครูเหนียว ดุริยพันธุ์ ครูสุดา เขียววิจิตร และครูเข้มซ้อย ดุริยพันธุ์ โดยแต่ละท่านนั้นได้รับการถ่ายทอดการขับร้องจากพระยาเสนาะดุริยางค์ไว้อย่างมากมาย

อาจารย์เจริญใจ สุนทรวาทิน ศิลปินแห่งชาติสาขา “คีตศิลป์ไทย” ปี พ.ศ. 2530 เป็นผู้สืบสายทางเพลงดนตรีไทยจากพระยาเสนาะดุริยางค์ ซึ่งเป็นบิดาของท่านเอง โดยได้รับการถ่ายทอดกลเม็ด เคล็ดลับ กระบวนการวิธีขับร้องและบรรเลงดนตรีไทย จนสามารถบรรเลงเพลงเดี่ยวเครื่องดนตรีไทยและขับร้องได้ครบทุกเครื่องตามหลักเกณฑ์การเดี่ยว อาจารย์เจริญใจ สุนทรวาทิน เป็นผู้ปฏิบัติหน้าที่และมีผลงานมากมาย ตลอดจนได้ถวายงานสอนดนตรีไทยแก่สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี เมื่อครั้งที่พระองค์ศึกษาที่จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ทำให้อาจารย์เจริญใจ ได้รับรางวัลเชิดชูเกียรติจากหลากหลายสถาบัน (ปັນฑูร ลำซำ, 2555)

อาจารย์เจริญใจเป็นผู้ที่แตกฉานความรู้ในเรื่องดนตรีไทยเป็นอย่างมาก เพราะเติบโตมาในครอบครัวที่เป็นนักดนตรี มีพรสวรรค์และให้ความสำคัญกับการเรียนดนตรีไทยตั้งแต่เด็ก จึงทำให้สามารถสร้างทางขับร้องเป็นของตนเองได้ ซึ่งผู้ที่จะสามารถสร้างทางขับร้องได้นั้น ต้องเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถ เข้าใจเพลงไทยอย่างถ่องแท้จริงๆ จึงสามารถสร้างทางขับร้องขึ้นได้ ซึ่งมีไม่เพียงแต่ทางขับร้องเท่านั้น เครื่องดนตรีที่อาจารย์มีความชำนาญเป็นอย่างมากคือ ซอสามสาย โดยได้เริ่มเรียนกับหลวงไพเราะเสียงซอ หรือ อุ่น ดุริยชีวิน พระยาภูมิเสวิน หรือ จิตร จิตตเสรี และได้ต่อยอดการเรียนกับครูคนอื่นอีกหลายท่าน อาจารย์เจริญใจเป็นคนร้องอยู่แล้ว จึงสามารถสี่ซอสามสายคลอร้องโดยรักษาวีธีการของซอสามสายแต่โบราณได้ครบถ้วน และสอดผสมกลมกลืนกับการขับร้องของนักร้องได้อย่างงดงาม นอกจากนี้ อาจารย์เจริญใจยังเป็นแหล่งความรู้แห่งเพลงละคร และเพลงโบราณตลอดไปจนถึงการขับเสภา การขับร้องบรรเลงในวงขับไม้ ซึ่งเป็นวงดนตรีชั้นสูงในราชสำนัก โดยเฉพาะอย่างยิ่งความเชี่ยวชาญในการขับร้องละครดึกดำบรรพ์ซึ่งสมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอเจ้าฟ้า กรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ ได้ทรงปรับปรุงไว้ด้วยความสมบูรณ์

พร้อมแห่งความงามทั้งเชิงนาฏศิลป์ และดุริยางคศิลป์นั้น นับได้ว่าอาจารย์เจริญใจเป็นผู้ทรงไว้ซึ่งความเป็นเอตทัคคะมากที่สุดในปัจจุบัน

อาจารย์เจริญใจ สุนทรวาทิน เป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถเป็นอย่างมาก จนตกผลึกความรู้ที่มีสามารถสร้างทางขับร้องของตนเอง ได้แก่ เพลงจินตะทราวดีเถา เพลงพญาสีเสภาเถา ซึ่งทั้ง ๒ เพลงนี้เป็นเพลงของเก่าที่มีอยู่แล้ว มีครูนำมาขยายและลดหลั่นอัตราจนครบเป็นเพลงเถา จึงได้สร้างทางขับร้องขึ้น และเพลงสุดท้ายคือ เพลงลปรอยแผลรักเถา เพลงนี้เป็นที่เกิดจากการนำทำนองเพลงสมัยใหม่หรือ เพลงลูกกรุง มาทำโน้ตและปรับปรุงจนเกิดเป็นเพลงไทย แต่ยังคงยึดเนื้อเพลงเดิมของต้นฉบับในการขับร้อง

ผู้วิจัยได้เล็งเห็นความสำคัญของอาจารย์ เจริญใจ สุนทรวาทิน เป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถ ควรค่าแก่การศึกษา โดยผู้วิจัยให้สนใจในด้านการสร้างทางขับร้อง เพราะกระบวนการสร้างทางขับร้องของอาจารย์เจริญใจนั้น มีความเป็นเอกลักษณ์ แต่ยังคงความไพเราะงดงามและถูกต้องตามหลักการสร้างทางขับร้อง นอกจากนั้นแล้วอาจารย์เจริญใจ ยังมีกลเม็ด เคล็ดลับ วิธีการขับร้องที่แตกต่างจากท่านอื่นๆ ทั้งการเอื้อน การออกเสียง อารมณ์ในการขับร้อง และการวางคำร้องในเพลง เหมาะแก่การศึกษาเป็นอย่างมาก ผู้วิจัยจึงเล็งโอกาสวิเคราะห์กระบวนการสร้างทางขับร้องอาจารย์เจริญใจ สุนทรวาทิน โดยเลือกเพลงที่อาจารย์สร้างทางขับร้องขึ้นใหม่คือ เพลงจินตะทราวดีเถา เพลงพญาสีเสภาเถา และเพลงลปรอยแผลรักเถา ผู้วิจัยมีความมั่นใจเป็นอย่างยิ่งว่าการศึกษากิจกรรมการสร้างทางขับร้องของอาจารย์เจริญใจ สุนทรวาทินครั้งนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อผู้วิจัยและวงการดนตรีไทย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในระบบการศึกษา

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาวิเคราะห์วิธีการสร้างทางขับร้องบทเพลงที่อาจารย์เจริญใจ สุนทรวาทิน สร้างทางขับร้องขึ้น 3 เพลง
2. เพื่อหาเอกลักษณ์ทางด้านการขับร้องของอาจารย์เจริญใจ สุนทรวาทิน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทราบทางข้อร้องของอาจารย์เจริญใจ สุนทรวาทีน
2. ทราบกระบวนการการสร้างทางข้อร้องของอาจารย์เจริญใจ สุนทรวาทีน

ขอบเขตของการศึกษา

1. วิเคราะห์
 - 1.1 เพลงจินตหราวาทิ เถา
 - 1.2 เพลงพญาสี่เสา เถา
 - 1.3 เพลงลบรอยแผลรัก เถา

วิธีดำเนินการวิจัย

วิเคราะห์กระบวนการสร้างทางข้อร้อง อาจารย์ เจริญใจ สุนทรวาทีน กรณีศึกษา เพลงจินตหราวาทิ เถา เพลงพญาสี่เสา เถา และเพลงลบรอยแผลรัก เถา ในครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยศึกษาผ่านบทเพลงที่อาจารย์เจริญใจได้ทำการบันทึกไว้การข้อร้องร่วมกับวงเครื่องสายผสมออร์แกน คณะวัชรบรรเลง การศึกษาครั้งนี้ได้นำหลักการวิเคราะห์เพลงไทยนำมาใช้ในการวิเคราะห์กระบวนการสร้างทางข้อร้องอาจารย์เจริญใจ

การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากตำราเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้การวิจัยบรรลุวัตถุประสงค์ตามที่ต้องการ ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยด้วยวิธีดังนี้

1. ประชากร
2. การค้นคว้ารวบรวมข้อมูล
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ประชากร

ประชากรที่ใช้ในที่นี้คือเพลงที่ใช้สำหรับการวิเคราะห์การสร้างทางขับร้อง ซึ่งเป็นเพลงที่อาจารย์เจริญใจ สุนทรวาทิน เป็นผู้ประพันธ์ทางขับร้องขึ้น ได้แก่

- เพลงจินตะหราวาที เถา
- เพลงพญาสีเส้า เถา
- เพลงลบรอยแผลรัก เถา

2. การค้นคว้ารวบรวมข้อมูล

2.1 เอกสารและตำราต่างๆ

- 2.1.1 หนังสือที่เกี่ยวกับประวัติและผลงานอาจารย์เจริญใจ สุนทรวาทิน
- 2.1.2 หนังสือที่เกี่ยวกับหลักการวิเคราะห์เพลงไทย
- 2.1.3 หนังสือที่เกี่ยวกับวิธีการขับร้อง
- 2.1.4 หนังสือที่เกี่ยวกับทำนองร้อง

2.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

- ศิรินทรา อินยา การสืบทอดทางขับร้องสายพระยาเสนาะดุริยางค์ (แซม สุนทรวาทิน)
- สถาพร วาขุนทด วิเคราะห์การขับร้องเพลงทยอยโนและทยอยเขมรสามชั้น ทางอาจารย์ เจริญใจ สุนทรวาทิน

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.1 โน้ตเพลงทำนองหลักที่ใช้สำหรับการวิจัย

- 3.1.1 เพลงจินตะหราวาที
- 3.1.2 เพลงพญาสีเส้า เถา
- 3.1.3 เพลงลบรอยแผลรัก เถา

4. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

- 4.1 ค้นคว้าศึกษาและรวบรวมข้อมูลเพลงที่ใช้สำหรับวิเคราะห์
- 4.2 สัมภาษณ์ลูกศิษย์อาจารย์เจริญใจ สุนทรวาทิน ทำการบันทึกเสียงเก็บข้อมูลและจดบันทึก

4.3 ต่อเพลงที่ใช้ในการทำวิจัยครั้งนี้ ทั้งทำนองซ้องและทางขับร้อง ได้แก่ เพลงจินตะหราวาตี เถา เพลงพญาสีเส้า เถา และเพลงลบรอยแผลรัก เถา

4.4 ตรวจสอบข้อมูลทั้งในเรื่องวิชาการและการปฏิบัติ

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์กระบวนการสร้างทางขับร้อง โดยใช้ทฤษฎีการวิเคราะห์เพลงไทยดังนี้

5.1 ข้อมูลเบื้องต้น

5.2 วิธีการแกะทางขับร้องเพลงจินตะหราวาตี เถา เพลงพญาสีเส้า เถา และเพลงลบรอยแผลรัก เถา

5.3 คีตลักษณ์

5.4 ทำนองเพลง

5.5 การบรรจบทรวง

5.6 สร้างสำนวนเอื้อนจากทำนองเพลง

5.7 โหมดเสียงและทิศทางการสร้างทางขับร้อง

5.8 เทคนิคการขับร้อง

สรุปผลการวิจัย

ในการศึกษาวิเคราะห์การสร้างทางขับร้องอาจารย์เจริญใจ สุนทรวาทิน ได้ผลสรุปการวิจัยเป็น 4 หัวข้อใหญ่ดังนี้

1. การบรรจบทรวง

อาจารย์เจริญใจได้เลือกบทร้องเพื่อใช้ในทั้ง 3 เพลง โดยมีรูปแบบที่ต่างกัน สองเพลงแรกคือเพลงจินตะหราวาตีและเพลงพญาสีเส้า คำประพันธ์มีลักษณะเป็น กลอนสุภาพ หรือ กลอนแปด ส่วนเพลงลบรอยแผลรักนั้นเป็นคำประพันธ์แบบเพลงไทยสากล จากการวิเคราะห์บทร้องทั้ง 3 เพลงแล้วนั้น สามารถจำแนกวิธีการบรรจบทรวงได้ดังนี้

1.1 การแบ่งสัดส่วนคำในการขับร้อง

การแบ่งสัดส่วนคำในการขับร้อง อาจารย์เจริญใจได้คำนึงถึงความถูกต้องของการอ่านกลอนสุภาพตามหลักภาษาไทย โดยแบ่งสัดส่วนคำในการขับร้องได้ดังนี้

แผนผังกลอนสุภาพ

○○○	○○	○○○	○○○	○○	○○○
○○○	○○	○○○	○○○	○○	○○○

บทร้องเพลงจินตะทราวาทิ เถา

แล้วตอบถ้อย น้อยหรือ พระทรงฤทธิ์	ช่างประดิษฐ์ คิดความ พองามสม
กล่าวเกลี้ยง แสร้งเส ด้วยเล่ห์หลม	คดคม แยกคาย เป็นหลายชั้น
พระจะไป ดาหา ปราบข้าศึก	หรือรำลึก ถึงคู่ ตูนาหงัน
ด้วยสงคราม ในจิต ยังติดพัน	มาบิตผัน พจนา ด้วยอาลัย
ไฉนพระ ผ่านฟ้า สัตยฐาน้อง	จะปกป้อง ครองความ พิสมัย
ไม่นิราศ แรมร้าง ห่างไกล	จนบรรลีย์ มอดม้วย ไปด้วยกัน

บทร้องเพลงพญาสี่เสา เถา

สถิตเหนือ แทนสุวรรณ บรรจง	ฝูงอนงค์ หมอบเฝ้า อยู่ไผ่
งามดัง บุหลัน อันอำไพ	ดาษไป ด้วยดวง ดารา
พระจอมภพ ทุเรปัน เรืองยศ	ทรงมี มธุรส ปรีक्षा
แต่สาม พระราช อนุชา	สี่อัคร ซายา นงคราญ
อันอิเหนา ทุเรปัน นั้นไซ้	ฤทธิไกร ดังดวง พระสุริย์ฉาน
กรุงกษัตริย์ น้อยใหญ่ ไม่ต้านทาน	เกรงเดช ชัยชาญ ทุคนคร

แต่ในบางเพลงจะเห็นว่าบทร้องมีจำนวนคำที่น้อยกว่าหรือมากกว่า อาจารย์เจริญใจจึงได้แบ่งสัดส่วนคำของการขับร้องแตกต่างไปจากรูปแบบในเบื้องต้น โดยคำนึงถึงบริบทของคำและความหมาย ซึ่งกรณีนี้พบได้ในเพลง ลบรอยแผลรัก เถา เนื่องจากบทร้องถูกประพันธ์ขึ้นเพื่อการร้องแบบเพลงไทยสากล

แผนผังการแบ่งสัดส่วนคำในการขับร้อง เพลงลบรอยแผลรัก สามชั้น

๐๐ ๐๐ ๐๐ ๐๐ ๐๐ ๐๐ ๐๐๐๐
 ๐๐๐ ๐๐ ๐๐ ๐๐ ๐๐๐ ๐๐๐๐

บทร้องเพลงลบรอยแผลรัก เถา

เหมือนโดน คมมีด เจียนกรีด หัวใจ	ทิ้งรอย แผลใหม่ ข้าไปเข้ามา
บาปกรรม อะไร เล่าหนา	คนรัก จิงหนีหน้า ให้ข้าเสมอ
หัวหมุน งุนงง พะวงว้างค์	แล้วจน กระทั่ง ฉันทานพบเธอ
สู้อดใจ ไม่ไผ่ ผ่นเพื่อ	เพราะกลัว เจอะเจอ รักเก้อผิดหวัง
แต่แล้วความดี ที่เธอ สรรค์สร้าง	บุกเบิกทาง ความรัก สว่างอีกครั้ง
ปลุกชีวิต จิตฮึกเหิม เพิ่มพลัง	สร้างความหวัง ภายหน้า โอ้อ่าสง่าศรี
เนื้อใน แผลใจฉนั้น เพิ่มเข้าเย็น	ลบรอยแผลเป็น หายเช่น เนื้อดี
โอ้ความรัก มีพลัง อย่างนี้	สร้างทุกข์ สุขทวี トラบรัก ยังมีหวัง

1.2 การวางคำและการกระจายคำ

เมื่อได้จัดวรรคตอน สัดส่วนคำของการขับร้องแล้วนั้น การวางคำและกระจายคำมีความสำคัญเป็นอย่างมาก เพราะต้องมีความสอดคล้องกับจังหวะหน้าทับเพลง จากกาวิเคราะห์ทั้ง 3 เพลงแล้วได้พบว่า

- ในอัตราจังหวะสามชั้น การวางคำและกระจายคำพบได้หลายวิธีดังนี้
 - ห้องที่ 3 และ 4
 - ห้องที่ 7 และ 8
 - ห้องที่ 8
- ในอัตราจังหวะสองชั้น การวางคำและกระจายคำพบได้หลายวิธีดังนี้
 - ห้องที่ 1 2 3 4 7 และ 8
 - ห้องที่ 2 4 6 และ 8
 - ห้องที่ 3 4 7 และ 8
 - ห้องที่ 5 6 7 และ 8
 - ห้องที่ 7 และ 8

- ในอัตราจังหวะชั้นเดียว การวางคำและกระจายคำพบได้หลายวิธีดังนี้
ห้องที่ 1 2 3 4 7 และ 8
ห้องที่ 1 2 5 6 7 และ 8
ห้องที่ 3 4 5 6 7 และ 8
ห้องที่ 3 4 7 และ 8

ตัวอย่างการวางคำและกระจายคำ

เพลงจินตหราวาที สามชั้น

	ฉิ่ง		ฉับ		ฉิ่ง		ฉับ
ทั้ง ดิง	โจ๊ะ จ๊ะ	โจ๊ะ จ๊ะ	โจ๊ะ จ๊ะ		โจ๊ะ จ๊ะ	โจ๊ะ จ๊ะ	โจ๊ะ จ๊ะ
ดิง ดิง	ทั้งดิงทั้ง	ดิงทั้งดิง	โจ๊ะ จ๊ะ	ดิง ทั้ง	ดิง ดิง	ทั้ง ดิง	ดิง ทั้ง
						แล้ว ตอบ	ถ้อย
					น้อย		หรือ
						พระทรง	ฤทธิ์
						ช่าง	ประดิษฐ์
						คิด	ความ
						พองาม	สม

เพลงจินตหราวาที สองชั้น

ฉิ่ง	ฉับ	ฉิ่ง	ฉับ	ฉิ่ง	ฉับ	ฉิ่ง	ฉับ
ทั้ง ดิง	โจ๊ะ จ๊ะ	โจ๊ะ จ๊ะ	โจ๊ะ จ๊ะ	ดิง ทั้ง	ดิง ดิง	ทั้ง ดิง	ดิง ทั้ง
	พระ		จะไป		ดา		หา
						ปราบข้า	ศึก
	หรือ		รำลึก			ถึง คู่	
						ตุนา	หั้น

เพลงจินตหราวาที ชั้นเดียว

ฉิ่ง ฉับ	ฉิ่ง ฉับ	ฉิ่ง ฉับ	ฉิ่ง ฉับ	ฉิ่ง ฉับ	ฉิ่ง ฉับ	ฉิ่ง ฉับ	ฉิ่ง ฉับ
ตึง ทัง	ตึง	ตึงตึงตึง	ตึงตึงตึง	ตึง ทัง	ตึง	ตึงตึงตึง	ตึงตึงตึง
โหนด	พระ	ผ่าน	ฟ้า			สัญญา	น้อง
จะปก	ป้อง	ครอง	ความ			พิ	สมัย

เพลงพญาสีเส้า สามชั้น

	ฉิ่ง		ฉับ		ฉิ่ง		ฉับ
ตึง ตึง	โจ๊ะ โจ๊ะ	โจ๊ะ โจ๊ะ	โจ๊ะ โจ๊ะ	ตึง ตึง	ตึงตึงตึง	ตึง ตึง	ตึงตึงตึง
		สถิต	เหนือ			แพ่น	สุวรรณ
						บรร	จง
		ฝูง	อนงค์			หมอบ	เฝ้า
						อยู่	ไสว

เพลงพญาสีเส้า สองชั้น

ฉิ่ง	ฉับ	ฉิ่ง	ฉับ	ฉิ่ง	ฉับ	ฉิ่ง	ฉับ
โจ๊ะ โจ๊ะ	ตึง ตึง ตึง	โจ๊ะ โจ๊ะ	ตึง ตึง ตึง	โจ๊ะ โจ๊ะ	ตึง ตึง ตึง	โจ๊ะ โจ๊ะ	ตึง ตึง ตึง
จอม	ภาพ	กู เร	ปัน			เรื่อง	ยศ
				ทรง	มี	มรุ	รส
						ปรีก	ษา

เพลงพญาสีเส้า ชั้นเดียว

ฉิ่ง ฉับ	ฉิ่ง ฉับ	ฉิ่ง ฉับ	ฉิ่ง ฉับ	ฉิ่ง ฉับ	ฉิ่ง ฉับ	ฉิ่ง ฉับ	ฉิ่ง ฉับ
โจ๊ะ โจ๊ะ	ตึง ตึง ตึง	โจ๊ะ โจ๊ะ	ตึง ตึง ตึง	โจ๊ะ โจ๊ะ	ตึง ตึง ตึง	โจ๊ะ โจ๊ะ	ตึง ตึง ตึง
อัน	อิ เหนว	กู เร	ปัน			น้น	ไซริ
ฤทธิไกร	ดั่ง ดวง	พระสุ	ริฉาน				

เพลงลบรอยแผลรัก สามชั้น

	ฉิ่ง		ฉับ		ฉิ่ง		ฉับ
ทั้ง ดิง	โจ๊ะ จ๊ะ	โจ๊ะ จ๊ะ	โจ๊ะ จ๊ะ		โจ๊ะ จ๊ะ	โจ๊ะ จ๊ะ	โจ๊ะ จ๊ะ
ดิง ดิง	ทั้งดิงทั้ง	ดิงทั้งดิง	โจ๊ะ จ๊ะ	ดิง ทั้ง	ดิง ดิง	ทั้ง ดิง	ดิง ทั้ง
						เหมือน	โดน
						คม	มีด
		เดือน	กรีด				หัวใจ
						ทั้ง	รอย
						แผล	ใหม่
						เข้าไป	เข้ามา

เพลงลบรอยแผลรัก สองชั้น

ฉิ่ง	ฉับ	ฉิ่ง	ฉับ	ฉิ่ง	ฉับ	ฉิ่ง	ฉับ
ทั้ง ดิง	โจ๊ะ จ๊ะ	โจ๊ะ จ๊ะ	โจ๊ะ จ๊ะ	ดิง ทั้ง	ดิง ดิง	ทั้ง ดิง	ดิง ทั้ง
		แต่แล้ว	ความ ดี	ที่	เธอ	สรรค์	สร้าง
	บุกเบิกทาง		ความ รัก			สว่าง	อีกครั้ง
	ปลุกชีวิต		จิตฮึกเหิม			เพิ่ม	พลัง
	สร้างความหวัง	กาย	หน้า	โอ้	อ่า	สง่า	ศรี

เพลงลบรอยแผลรัก ชั้นเดียว

ฉิ่ง ฉับ	ฉิ่ง ฉับ	ฉิ่ง ฉับ	ฉิ่ง ฉับ	ฉิ่ง ฉับ	ฉิ่ง ฉับ	ฉิ่ง ฉับ	ฉิ่ง ฉับ
ดิง ทั้ง	ดิง	ดิงทั้งดิง	ทั้งดิงทั้ง	ดิง ทั้ง	ดิง	ดิงทั้งดิง	ทั้งดิงทั้ง
		เนื้อ ใน	แผล ใจ	ฉับ		เพิ่ม เข้า	เย็น
		ลบ รอย	แผล เป็น	หาย	เช่น	เนื้อ	ดี

2. การสร้างสำนวนเอื้อนจากทำนองหลัก

การสร้างทางขับร้องของอาจารย์เจริญใจ ได้ยึดรูปแบบการสร้างมาจากทำนองหลัก โดยส่วนมากจะเป็นโน้ตมีข้อ้อง หรือ ทางข้อ้อง แต่ทั้ง 3 บทเพลงที่ปีที่ 13 ฉบับที่ 1 มกราคม-มิถุนายน 2564

อาจารย์เจริญใจได้สร้างทางขั้วร้องขึ้นนี้ ทำนองหลักของเพลงถูกประพันธ์ขึ้นเพื่อใช้บรรเลงสำหรับวงเครื่องสายผสม ฉะนั้นทำนองหลักที่ใช้ในการวิเคราะห์เพลงครั้งนี้จึงแตกต่างไปจากที่พบโดยทั่วไป

การสร้างสำนวนเอื้อนทางขั้วร้องของอาจารย์เจริญใจ แบ่งออกได้เป็น 2 รูปแบบ ดังนี้

2.1 การสร้างสำนวนเอื้อนโดยยึดลูกตกของทำนองหลัก

การสร้างสำนวนการเอื้อนโดยยึดลูกตกของทำนองหลัก หมายถึง การสร้างสำนวนเอื้อนโดยยึดลูกตกของห้องที่ 4 และ 8 ในแต่ละบรรทัด ซึ่งตัวโน้ตกำกับเสียงของทางขั้วร้องจะเป็นโน้ตเดียวกันกับลูกตกของทำนองหลัก ตัวอย่างดังนี้

เพลงจินตหราวาทิ สามชั้น ท่อน 1 บรรทัดที่ 1

ทำนองหลัก	----	--- ร	- ร ร ร	- ร - ร	- ม ช ล	- ตี - รี่	- มี่ ช รี่	มี่ รี่ ต ล
โน้ตร้อง	----	--- ร	--- ม	- ร ม ร ร	ม ร ต - ม	--- ช ร	ม ร ร ต ล	- ต - ต ล
คำเอื้อน		เออ	เฮ้อ	เออสะเอิง เงอ	เฮ้อเออเออ เอ้อ	เง้อเออ	เฮ้อเออแล้วตอบ	อือ ถ้อย

เพลงพญาสีเส้า ชั้นเดียว ท่อน 1 บรรทัดที่ 1

ทำนองหลัก	-- ม ร ต	- ล - ล	- ช - ล	ช ล ต ช	ร ม ช ล	ด ช ล ต	ช ล ต ร	ช ม ร ต
โน้ตร้อง	--- ช	- ช - ช ร	- ช - ช	- ช - -	- ม - ช	- ล - ตี	--- ร ต	--- ร ต
คำเอื้อน	อัน	อิ เหนาะ	กูเร	บัน	เอ้อเออ	เฮอ เออ	นั่น	ไซรี

เพลงลบรอยแผลรัก สองชั้น ท่อน 1 บรรทัดที่ 3

ทำนองหลัก	--- ล	- ล ล ล	ด ล ช พ	ช ร พ ด	--- ต	- ต ต ต	ด ล ช พ	ช ร พ ด
โน้ตร้อง	- ต - ร	-- ต ล	- ต - ล	ด ร ต - ต	--- ร ต	--- พ	- ร ต - ล	- ร - พ ด
คำเอื้อน	อือ หือ	อือ อือ	สู้อด	อือหืออือ ใจ	เฮ้อเออ	ฮึ	ไม่ ฝั	ฝัน พบ

2.2 การสร้างสำนวนเอื้อนโดยฝากลูกตกของทำนองหลัก

การสร้างสำนวนเอื้อนโดยฝากลูกตกของทำนองหลัก หมายถึงการสร้างสำนวนเอื้อนโดยยึดตัวโน้ตกำกับเสียงทางขั้วร้องไม่ตรงกับโน้ตลูกตกของทำนอง

หลักในท่อนที่ 4 และ 8 แต่ใช้วิธีการผันเสียงให้ไปลงตัวโน้ตเดียวกับลูกตกของทำนองหลักในท่อนถัดไป ตัวอย่างดังนี้

เพลงลบรอยแผลรัก ชั้นเดียว ท่อน 1

ทำนองหลัก	-- ฟ ฟ	- ฟ --	ร ท ด ร	ฟ ร ด ฏ	-- ช ฟ	- ช --	ล ฟ ช ล	ช ล ด ช
โน้ตร้อง	----	----	ด ล ด ฟ	- ด ด ด	- ด - ร	- ด ล -	--- ฟ	--- ชล
คำเอื้อน			ไอ้ความรัก	มีพลัง	อื้อ หื้อ	อื้ออื้อ	อย่าง	นี้

ทำนองหลัก	-- ช ช	- ช --	ล ช ฟ ช	- ล - ด	-- ช ล	ด ร --	- ฟ - ช	ฟ ล ช ฟ
โน้ตร้อง	--- ช	ล ช --	- ฟ - ชล	- ล ด ด	--- ล	--- ดร	-- ช ช	--- ช
คำเอื้อน	อื้อ	หื้ออื้อ	สร้างทุกข์	สุข ทวี	ตราบ	รัก	ยังมี	หวัง

เพลงจินตะหราวาตี สองชั้น ท่อน 2 บรรทัดที่ 1

ทำนองหลัก	--- ร	- ร ร ร	----	ม ร ด ฏ	----	ช ล ด ร	ด ร ม ร	ด ล ร ด
โน้ตร้อง	----	-- ร ด	-- ร ม	ร ด ต ม ด	-- ด ร	ด ฏ - ช	--- ล	ช ม ช ล - ล
คำเอื้อน		ด้วย	อื้อหื้อ	อื้ออื้อ สงคราม	เออเออ	เออเออ ใน	เออ	เออเออเออเออ จิต

เพลงพญาสีเส้า สามชั้น ท่อน 1 บรรทัดที่ 6

ทำนองหลัก	- ด ร ม	ร ม ช ล	ด ร ด ล	ด ล ช ม	ช ม ร ด	ม ร ช ม	ล ช ด ล	ช ม ร ด
โน้ตร้อง	--- ช	--- ล	- ด - ล	- ชลช ชล	----	-- ช ม	--- ด	- ร - ร
คำเอื้อน	เออ	เอ้อ	เง้อ เออ	เออเออเออ เอ้อ		เออเออ	อยู่	ไสว

2.3 สำนวนเอื้อนเอกลักษณ์

สำนวนเอื้อนเอกลักษณ์ ที่พบได้บ่อยจากเพลงที่อาจารย์เจริญใจ สุนทรวาทิน ได้สร้างทางขับร้องขึ้น จากการวิเคราะห์แล้วพบว่า ทำนองหลักที่มีความเหมือนกันหรือคล้ายคลึงกัน จะส่งผลให้ทางขับร้องนั้นมีความเหมือนกัน แต่จะมีความแตกต่างกันที่เห็นชัดเจนนั้นคือการตกแต่งการเอื้อนหรือที่เรียกว่า “เม็ดพราย” สำนวนเอื้อนเอกลักษณ์แบ่งออกได้เป็น 2 ส่วน คือ

2.3.1 การสร้างสำนวนเอื้อนเมื่อทำนองหลักมีสำนวนเพลงที่เหมือนกัน
เมื่อทำนองหลักมีสำนวนเพลงที่เหมือนกัน จากการวิเคราะห์พบว่า
สำนวนเอื้อนในเพลงที่อาจารย์สร้างทางขับร้องขึ้นใหม่นี้มีความต่างกัน

ตัวอย่างจากเพลงจินตะหราวาตี สามชั้น บรรทัดที่ 6 ท่อน 1 และ 2

ทำนองเพลง	ร ม ฟ ช	ฟ ม ฟ ช	ด ม ร ม	ฟ ช ล ช	ด ช ล ท	ด ท ล ช	ร ม ฟ ช	ล ช ฟ ม
โน้ตร้อง	ช ล - ชฟ	- - - ม	ร ด - ร ม	- ฟ - ช	ล ชฟ - ชล	- ด - ช	ลช - - ช	ม - - ม
คำเอื้อน	เออเออเออเออ	เออ	เออเออ เอ้อ	เอ้อ เออ	เอ้อเออเออ เอ้อ	เอ้อ เออ	ฮะเออ คิต	อือ ความ

ทำนองเพลง	- ฟ - -	ร ม ฟ ช	ด ม ร ม	ฟ ช ล ช	ด ช ล ท	ด ท ล ช	ร ม ฟ ช	ล ช ฟ ม
โน้ตร้อง	ชลชฟ- ร	- - - ม	- - - ฟ	- - - ช	ลช - - ฟ	- ม - ฟ	ลช - ชด	ร ม - - ม
คำเอื้อน	เออเออเออเออ เออ	เออ	เออ	เออ	เอ้อเออ เออ	เอ้อ เออ	เอ้อเออแบบ	อือ คาย

2.3.2 การสร้างสำนวนเอื้อนเมื่อทำนองหลักเป็นเพลงสำเนียง

สำนวนเอื้อนเอกลักษณ์ที่มีความเฉพาะซึ่งปรากฏเฉพาะในทั้ง 3 เพลง
นี้คือ “การสร้างสำนวนเอื้อนเพลงสำเนียง” จากการวิเคราะห์ครั้งนี้พบว่าเพลง
จินตะหราวาตี เถา เป็นเพลงสำเนียงแขก

ตัวอย่างสำนวนเอื้อนที่มาจากสำเนียงแขก

เพลงจินตะหราวาตี สามชั้น ท่อน 2 บรรทัดที่ 6 7 และ 8

ทำนองหลัก	- ฟ - -	ร ม ฟ ช	ด ม ร ม	ฟ ช ล ช	ด ช ล ท	ด ท ล ช	ร ม ฟ ช	ล ช ฟ ม
โน้ตร้อง	ชลชฟ- ร	- - - ม	- - - ฟ	- - - ช	ลช - - ฟ	- ม - ฟ	ลช - ชด	ร ม - - ม
คำเอื้อน	เออเออเออเออ เออ	เออ	เออ	เออ	เอ้อเออ เออ	เอ้อ เออ	เอ้อเออแบบ	อือ คาย

ทำนองหลัก	ช ม ม ม	ช ด ร ม	ช ล ช ม	ช ม ร ด	ช ม ล ช	ด ล ร ี ด	ช ล ร ี ด	ม ี ร ช ม
โน้ตร้อง	- - - -	- - - -	- - ช ม	ร ม ร - ม	- - - รด	- - - ร	ม รด - ม	- ช - ม
คำเอื้อน			เอ้อ เออ	เออเออเออ เอ้อ	เออเออ	เออ	เอ้อเออเออ เอ้อ	เอ้อ เออ

ทำนองหลัก	- ฟ ช ล	- ม ฟ ช	- ร ม ฟ	- ด ร ม	- - ร ม	ช ม ร ด	- ด - ท	ด ร ท ด
โน้ตร้อง	- - - ฟ	- - - ช	- - - ลช	- ฟ - ม	- - - ช ร	ม รด - -	- ร - ร	- - ร ม
คำเอื้อน	เอ้อ	เออ	เอ้อเออ	เออ เออ	เอ้อเออ	เอ้อเออเออ	เป็นหลาย	ขึ้น

จากการวิเคราะห์การสร้างสำนวนเอื้อนที่เป็นสำเนียงเพลงแล้วนั้นจะเห็นได้ว่า นอกจากจะใช้วิธีการสร้างสำนวนเอื้อนตามรูปแบบการศึกษามาทั้ง 2 รูปแบบแล้ว ความถี่ ความห่าง ในการสร้างสำนวนเอื้อนเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญเช่นกัน จากตัวอย่างข้างต้นจะพบว่า อาจารย์เจริญใจ มีวิธีการสร้างสำนวนเอื้อนตามสำเนียงเพลง โดยใช้ในการผันเสียงไล่ไปที่ละเสียง และวาง Melody เพียงห้องละ 1-2 ตัวโน้ตเพื่อให้เกิดความคลี่คลายของสำนวนเอื้อนและยังช่วยให้เสียงเอื้อนนั้นกระจ่างชัดเจน

3. โหมดเสียงและทิศทางในการสร้างทางขับร้อง

โหมดเสียงและทิศทางในการสร้างทางขับร้องมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง เพราะเป็นตัวกำหนดว่า เพลงใช้บันไดเสียงใดในการดำเนินทำนอง และทิศทางของเพลงก็มีความสัมพันธ์กับทิศทางการสร้างทางขับร้องเช่นเช่นเดียวกัน

3.1 เสียงผ่าน

ทำนองหลักของทั้ง 3 เพลงนั้นนอกจากจะใช้เสียงที่อยู่ในกลุ่มแล้วนั้นยังมีการใช้หลุมเสียงที่หลักเสียง หรือสามารถเรียกหลุมเสียงนั้นว่า “เสียงผ่าน” อีกด้วย ในการสร้างทางขับร้องของอาจารย์เจริญใจพบว่า หากในทำนองหลักของเพลงมีการใช้เสียงผ่าน การสร้างทางขับร้องจะใช้เสียงผ่านหรือไม่ใช้ก็ได้ ซึ่งในทั้ง 3 เพลงนี้มีการใช้เสียงผ่านทุกเพลง แต่เพลงจินตะหราวาทิ เถา และเพลงลบรอยแผลรัก เถา ในทางขับร้องไม่มีการใช้เสียงผ่าน ส่วนเพลงพญาสี่เสา เถา มีการใช้เสียงผ่านในการสร้างทางขับร้อง

การใช้เสียงผ่านในการสร้างทางขับร้องของเพลงพญาสี่เสา เถา จากการวิเคราะห์พบว่า มีทั้งการใช้เสียงผ่านเสียงที่ 4 และ 7 ซึ่งบริบทในการใช้เสียงนี้ขึ้นอยู่กับสำนวนการเอื้อนเพื่อเชื่อมเสียง ดังนี้

ทำนองหลัก	- - มรด	- ร - ด	- ม ช ล	- ด - ร	- ล - ท	- ด - ร	- ด ร ม	ฟ ช - ช
โน้ตร้อง	----	----	-- ร ด	--- ร	- ช - ร	ม ร ด - ฟ	-- ช ฟ	- ช - ช
คำเอื้อน			สถิติ	เหนือ	เงอ เออ	เฮ่อเออเออเออ	แท่น	สุวรรณ

ในบางกรณีจะเห็นว่าทำนองหลักในบรรทัดนั้นไม่มีการใช้เสียงผ่าน แต่ในทางขับร้องนั้นก็จะพบว่ามีการใช้เสียงผ่านด้วย กรณีนี้สามารถทำได้เมื่อเพลงนั้นๆ มีการใช้เสียงผ่านอยู่แล้ว การสร้างทางขับร้องก็สามารถใช้เสียงผ่านในจุดใดก็ได้ แต่ต้องคำนึงถึงความเหมาะสมของสำนวนเพลง ดังนี้

ทำนองหลัก	ม ร ต ล	ด ช - -	ม ร ต ล	ด ช - -	ร ด - -	ม ร ช ม	ล ช - -	-หยุด-
โน้ตร้อง	- - ร ม	- ร ด -	- - - ล	- ด - ช	ล ช - - ด	- ม ร ด ม	- ฟ - ช	- - - -
คำเอื้อน	เออเออ	เออเอ่อ	เออ	เอ้อ เออ	เอ้อเออ เออ	เอ้อเออเอ้อเอ้อ	เอ้อ เออ	

3.2 ทิศทางของทำนองเพลง

ในการสร้างทางขับร้องของอาจารย์เจริญใจ สุนทรวาทิน ทั้ง ๓ เพลงนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาและวิเคราะห์ถึงทิศทางในการสร้างทางขับร้อง โดยยึดกระสวนทำนองหลักในการวิเคราะห์ จึงทราบได้ว่าอาจารย์ได้ให้ความสำคัญกับกระสวนของทำนองหลักโดยสร้างทางขับร้องให้เป็นไปตามทิศทางนั้น ดังนี้

ทำนองหลัก	- ช - ช	- - - ล	- - ร ด	ล ด - ร	ด ล - ด	- ร - ฟ	ด ร ฟ ร	ด ล - ด
โน้ตร้อง	- - - ร ด	- - - ล	ช ฟ ช ล	- ด - ร	- - - -	- - - ฟ	- - - ม	- ฟ - ด
คำเอื้อน	เอ้อเออ	เอ้อ	เอ้อเออ เอ้อเออ	เอ้อ เออ		อี	เหมือน	อ้อ โดน

กระสวนทำนองหลักของเพลงในบรรทัดด้านบนมีลักษณะเป็นลูกศรเฉียงขึ้น การสร้างทางขับร้องก็เช่นเดียวกันสังเกตได้จากห้องที่ 4 ที่เริ่มสำนวนการเอื้อนด้วยเสียงลากลงท้ายด้วยเสียงเรในห้องที่ 4 ซึ่งมีลักษณะไปในทิศทางเดียวกันกับทำนองหลัก

นอกจากนี้ยังมีกระสวนทำนองที่มีลักษณะเป็นลูกศรชี้ตรงไม่ขึ้นหรือลง มักจะพบกระสวนทำนองนี้ได้จากสำนวนเพลงที่มีลูกเท่า หรือ การบรรเลงยืนเสียงเดียวซ้ำไปมา ดังนี้

ทำนองหลัก	-- ร ม	ซ ล ช ช	ด ล ช ม	ซ ล ช ช	ร ด ม ร	ม ด ร ล	ด ล ร ด	ร ล ด ช
โน้ตร้อง	----	--- ลช	- ม - ล	ซ ล ช ช	ท ล ร ม	--- ช	- ม - ล	ซ ล ช ช
คำเอื้อน		หืออือ	เอ่อ เอ่อ	เออเอ่อเอิงเงอ	เออเอ่อเอ้อเออ	เออ	เอ่อ เอ่อ	เออเอ่อเอิงเงอ

4. วิธีการขับร้อง

อาจารย์เจริญใจ สุนทรวาทิน เป็นผู้ที่มีวิธีการขับร้องที่มีเอกลักษณ์เป็น อย่างยิ่ง ทั้งกลวิธีต่างๆ ความละเมียดละไม เมื่อดพรายการขับร้องที่ละเอียดอ่อน จนได้รับการยกย่องให้เป็นศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดงไทย จากการศึกษาวิเคราะห์ ในครั้งนี้ ทำให้ผู้วิจัยได้เห็นวิธีการขับร้องของอาจารย์ซึ่งเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวท่าน สามารถแบ่งวิธีการการขับร้องได้ดังนี้

4.1 การเอื้อนสามเสียง

การเอื้อนสามเสียงตามวิธีการอาจารย์เจริญใจ สุนทรวาทิน จากการ วิเคราะห์จะทราบได้ว่า การเอื้อนสามเสียงคือการผันเสียงจากเสียงสูงลงมาเสียงต่ำ โดยเสียงที่ 1 จะ ลากเสียงยาวเสมอ มีความห่างกับเสียงที่ 2 ขึ้นอยู่กับบริบทของ สำนวนเพลงอาจะ 1 - 2 ห้อง ส่วนเสียงที่ 2 และ 3 จะร้องติดกันเสมอ การผันเสียง และออกเสียงทั้งสามเสียงว่า “เฮื้อ---เออเอ่อ”

ตัวอย่าง เอื้อนสามเสียง

	ฉิ่ง		ฉับ		ฉิ่ง		ฉับ
ทั้ง ดิง	โຈ້ะ จ๊ะ	โຈ້ะ จ๊ะ	โຈ້ะ จ๊ะ		โຈ້ะ จ๊ะ	โຈ້ะ จ๊ะ	โຈ້ะ จ๊ะ
ดิง ดิง	ทั้งดิงทั้ง	ดิงทั้งดิง	โຈ້ะ จ๊ะ	ดิง ทั้ง	ดิง ดิง	ทั้ง ดิง	ดิง ทั้ง
	- - - ม	- ร ด -					
	เฮื้อ	เออเอ่อ					

4.2 การเอื้อนกระทบ

การเอื้อนกระทบตามวิธีการอาจารย์เจริญใจ สุนทรวาทิน จากการวิเคราะห์ จะทราบได้ว่า การเอื้อนกระทบมีทั้งหมด 3 เสียง คล้ายๆ กับการเอื้อนสามเสียง แต่

จะไม่ผันเสียงลงต่ำและร้องกระชับกว่า โดยจะเอื้อนให้จบภายใน 1 ห้อง การเอื้อนกระทบพบได้ทั้งในสำนวนเอื้อนในเพลงการเอื้อนกระทบในคำ

ตัวอย่างเอื้อนกระทบ

	ฉิ่ง		ฉับ		ฉิ่ง		ฉับ
ทั้ง ดิง	โจ๊ะ จ๊ะ	โจ๊ะ จ๊ะ	โจ๊ะ จ๊ะ		โจ๊ะ จ๊ะ	โจ๊ะ จ๊ะ	โจ๊ะ จ๊ะ
ดิง ดิง	ทั้งดิงทั้ง	ดิงทั้งดิง	โจ๊ะ จ๊ะ	ดิง ทั้ง	ดิง ดิง	ทั้ง ดิง	ดิง ทั้ง
	-						- ด - รด
							เออเฮ่อเออ

4.3 การเอื้อนครั้น

การเอื้อนครั้นตามวิธีการอาจารย์เจริญใจ สุนทรวาทิน จากการวิเคราะห์จะทราบได้ว่า การเอื้อนครั้นมีทั้งหมด 3 เสียง เอื้อนติดกันและมีความถี่ในการเอื้อนเท่ากัน

ตัวอย่างเอื้อนครั้น

	ฉิ่ง		ฉับ		ฉิ่ง		ฉับ
ทั้ง ดิง	โจ๊ะ จ๊ะ	โจ๊ะ จ๊ะ	โจ๊ะ จ๊ะ		โจ๊ะ จ๊ะ	โจ๊ะ จ๊ะ	โจ๊ะ จ๊ะ
ดิง ดิง	ทั้งดิงทั้ง	ดิงทั้งดิง	โจ๊ะ จ๊ะ	ดิง ทั้ง	ดิง ดิง	ทั้ง ดิง	ดิง ทั้ง
							- - ดรด
							เออเฮ่อเออ

4.4 การปั้นคำ

การปั้นคำตามวิธีการอาจารย์เจริญใจ สุนทรวาทิน จากการวิเคราะห์จะทราบได้ว่า อาจารย์มีความละเอียดละไมเป็นอย่างมากในการปั้นคำ สังเกตได้จากการร้องใน 1 คำมีมากกว่า 1 เสียง บางคำมีมากถึง 3 เสียง และอาจารย์ได้คำนึงถึงหลักการออกเสียงตามหลักภาษาไทยอีกด้วย

	ฉิ่ง		ฉับ		ฉิ่ง		ฉับ
ทั้ง ดิง	โจ๊ะ จ๊ะ	โจ๊ะ จ๊ะ	โจ๊ะ จ๊ะ		โจ๊ะ จ๊ะ	โจ๊ะ จ๊ะ	โจ๊ะ จ๊ะ
ดิง ดิง	ทั้งดิงทั้ง	ดิงทั้งดิง	โจ๊ะ จ๊ะ	ดิง ทั้ง	ดิง ดิง	ทั้ง ดิง	ดิง ทั้ง
						- - - ม	- ฟ - ด
						เหมือน	อื้อ โดน

4.5 การแบ่งลมหายใจ

การแบ่งลมหายใจตามวิธีการอาจารย์เจริญใจ สุนทรวาทีน จากการวิเคราะห์จะทราบได้ว่า การแบ่งลมหายใจในการขับร้อง จะแบ่งตามสำนวนการเอื้อน โดยต้องร้องให้จบสำนวนนั้นๆ ก่อนเสมอ นอกจากนี้แล้วน้ำหนักลมหายใจก็มีความสำคัญเช่นกัน โดยในทั้ง ๓ เพลงที่อาจารย์ได้สร้างทางขับร้องขึ้นมีทั้งการร้องเบาและหนักขึ้นอยู่กับบริบทของสำนวนการเอื้อน ซึ่งการใช้ลมหนักเบานี้จะทำให้ผู้ฟังเกิดสุนทรียภาพในการฟัง

อภิปรายผล

การสร้างทางขับร้องอาจารย์เจริญใจ สุนทรวาทีน สามารถจำแนกวิธีการสร้างทางขับร้องได้ 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. การบรรจุบทร้อง ซึ่งสามารถจำแนกวิธีการสร้างทางขับร้องได้อีก 2 หัวข้อดังนี้
 - การแบ่งสัดส่วนคำ
 - การวางคำและการกระจายคำ
2. การสร้างสำนวนเอื้อนจากทำนองหลัก ซึ่งสามารถจำแนกวิธีการสร้างทางขับร้องได้อีก 2 หัวข้อดังนี้
 - การสร้างสำนวนเอื้อนโดยยึดลูกตกของทำนองหลัก
 - การสร้างสำนวนเอื้อนโดยฝากลูกตกของทำนองหลัก
3. โหมดเสียงและทิศทางการสร้างทางขับร้อง ซึ่งสามารถจำแนกวิธีการสร้างทางขับร้องได้อีก 2 หัวข้อดังนี้

- เสียงผ่าน
 - ทิศทางของทำนองเพลง
4. วิธีการขับร้อง ซึ่งสามารถจำแนกวิธีการขับร้องได้อีก 4 หัวข้อดังนี้
- เอื้อนสามเสียง
 - เอื้อนกระทบ
 - เอื้อนครั้น
 - การปันคำ

ข้อเสนอแนะ

การสร้างทางขับร้องอาจารย์เจริญใจ สุนทรวาทิน เป็นภูมิความรู้ของตัวท่านเองที่ได้ตกผลึกจากการเรียนดนตรีจากครูหลายท่าน ทำให้มีเอกลักษณ์การสร้างทางขับร้องซึ่งปรากฏในเพลงที่ผู้วิจัยได้วิเคราะห์คือ เพลงจินตหราวาทิ เถา เพลงพญาสีเสภา เถา และเพลงลอรอยแผลรัก เถา

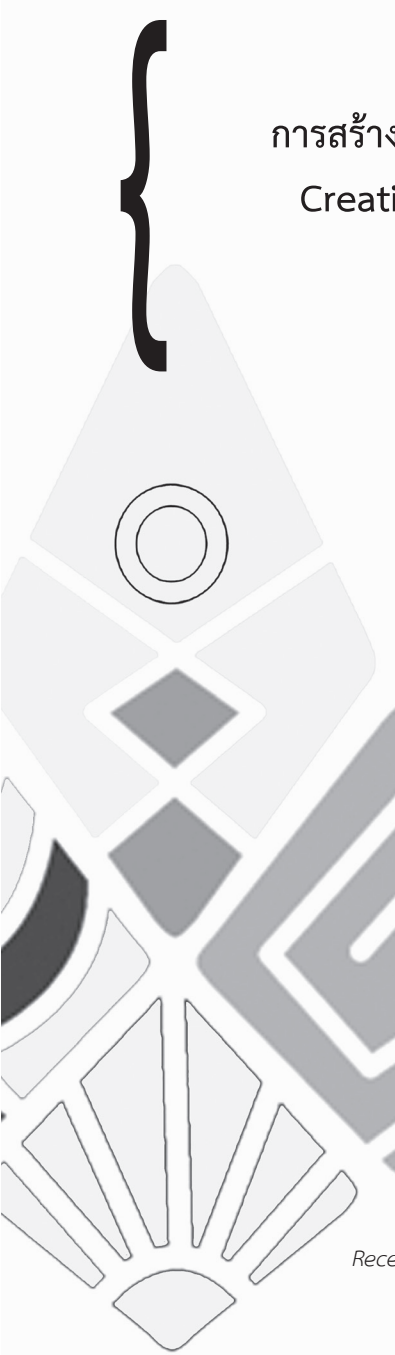
ผลการวิจัยสามารถนำไปศึกษาวิเคราะห์และต่อยอดเพลงอื่นๆ ของอาจารย์เจริญใจ สุนทรวาทินได้ และสามารถนำองค์ความรู้จากการทำวิจัยในครั้งนี้ไปสร้างทางขับร้องตามรูปแบบกระบวนการของอาจารย์เจริญใจ สุนทรวาทิน

การศึกษาครั้งต่อไปควรศึกษาการสร้างทางขับร้องของคีตศิลป์ไทยท่านอื่น เพื่อให้ถึงทราบกระบวนการสร้างทางขับร้องที่หลากหลายและเอกลักษณ์ที่แตกต่างของคีตศิลป์ไทยแต่ละท่าน

เอกสารอ้างอิง

- จตุพร สีม่วง. (2554). เอกสารประกอบการสอนวิชาประพันธ์เพลงไทย. ขอนแก่น : คลังนานาวิทยา.
- จตุพร สีม่วง. (2558). คู่มือการขับร้องเพลงไทยชั้นพื้นฐาน. ขอนแก่น : คลังนานาวิทยา.

- เจริญใจ สุนทรวาที. (2538). **หลักและวิธีการขับร้อง**. ใน **สายเสนาะ: ธีรภักงานฉลองอายุ 80 ปีอาจารย์เจริญใจ สุนทรวาที 16 กันยายน 2538**. (หน้า 150-157). กรุงเทพฯ : ธนาครากสิกรไทย.
- ดุขฎี สว่างวิบูลย์พงศ์, และชญาณุตม์ อินทุม. (2558). **ศตสมัย เจริญใจ สุนทรวาที**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ธนาครากสิกรไทย.
- บัณฑิต ลำคำ. (2555). **บรรณานุกรม เจริญใจ สุนทรวาที พ.ศ. 2555**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ธนาครากสิกรไทย.
- พิชิต ชัยเสรี. (2559). **สังคีตลักษณ์วิเคราะห์ (ดุริยางค์)**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- มติชนออนไลน์. (2559). **งานเพลงหมอวราห์**. ค้นเมื่อ 20 มกราคม 2562, จาก https://www.matichon.co.th/matichon/view_news.php?newsid=01fun03100759§ionid=0140&day=2016-07-10
- ราชบัณฑิตสถาน. (2526). **พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตสถาน พุทธศักราช 2526**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : อักษรเจริญพัฒน์.
- ศิรินยา อินยา. (2556). **การสืบทอดการขับร้องสายพระยาเสนาะดุริยางค์ (เข้มสุนทรวาที)**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาดนตรีไทย คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สังัด ภูเขาทอง. (2532). **ดนตรีไทยและทางเดินเข้าสู่ดนตรีไทย**. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์เรือนแก้ว
- สถาพร วาขุนทด. (2549). **วิเคราะห์การขับร้องเพลงทยอยในและทยอยเขมร อัตราสามชั้น ทางอาจารย์เจริญใจ สุนทรวาที**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาดนตรีไทย คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.



การสร้างสรรค์การแสดงชุด มัันนิ บาเตช Creative Dance of Manni Batad

พรเทพ บุญจันทร์เพชร¹
Porntep Bunjanpech

¹ อาจารย์ประจำสาขาวิชานาฏศิลป์ไทย
วิทยาลัยนาฏศิลปพัทลุง สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
กระทรวงวัฒนธรรม
Lecture, Phatthalung College of Dramatic Arts,
Bunditpatanasilpa Institute
(E-mail: krudam2506@hotmail.com)

Received: 22/03/2020 Revised: 25/05/2020 Accepted: 28/05/2020

บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์การแสดง ชุดมันนิ บาแตซ มีวัตถุประสงค์
 1) เพื่อศึกษาประวัติความเป็นมา องค์ประกอบ วิถีเล่นดนตรีและกระบวนการทำรำ
 ของชาตัพันธุ์มณีบ้านวังสายทอง ตำบลวังสายทอง อำเภอมะนัง จังหวัดสตูล
 2) เพื่อศึกษาวิเคราะห์องค์ประกอบ หลักการและแนวทางในสร้างสรรค์ทำรำชนเผ่า
 3) เพื่อสร้างสรรค์การแสดงชุด มันนิ บาแตซ ในรูปแบบการแสดงชนเผ่าตามจารีต
 นาฏศิลป์ไทย โดยศึกษาเก็บรวบรวมข้อมูลจากตำรา เอกสาร การสัมภาษณ์
 สังเกตการณ์ ผู้ที่มีความรู้ตลอดจนบุคคลที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นข้อมูลในการสร้างสรรค์
 การแสดง จัดการสนทนากลุ่ม เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและคุณภาพผลงานเพื่อให้เกิดประโยชน์มากยิ่งขึ้น

ผลการวิจัยพบว่า จากการศึกษากการเล่นดนตรีและนาฏศิลป์ของชนเผ่ามันนิ
 ในจังหวัดสตูล ทำให้เกิดแนวคิดในการสร้างสรรค์การแสดง ชุด มันนิ บาแตซ
 เป็นการเล่นดนตรีและทำรำของชาวมันนิหลังจากกลับมาจากออกป่าล่าสัตว์ด้วย
 ความปลอดภัยก็จะมาพบปะสังสรรค์รื่นเริงและเกี่ยวพาราสีกันเป็นที่สนุกสนาน
 รูปแบบและลักษณะการแสดง เป็นการแสดงหมู่ ประกอบด้วย ผู้แสดงชาย - หญิง
 12 คน ผู้วิจัยสร้างสรรค์กระบวนการทำรำขึ้นสื่อให้เห็นถึงการเล่นดนตรีและนาฏศิลป์
 ของชนเผ่ามันนิหลังจากกลับมาจากป่าล่าสัตว์ก็จะมาพบปะสังสรรค์รำเกี่ยวพาราสีกัน
 โดยมี “บาแตซ” ซึ่งเป็นเครื่องดนตรีชนเผ่าทำด้วยไม้ไผ่ตีให้จังหวะและรำรำไปตาม
 ทำนองเพลง โครงสร้างของทำรำแบ่งเป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1. ผู้ชายเดินทางมายัง
 ลานหมู่บ้าน 2. ผู้ชายเล่นดนตรีชนเผ่า 3. ผู้หญิงเดินทางมายังลานหมู่บ้าน 4. รำเกี่ยว
 พาราสี 5. เดินทางกลับทับ (กระท่อม) ซึ่งผู้วิจัยได้นำการเล่นดนตรีที่มีอยู่เดิมและ
 สร้างสรรค์ทำรำขึ้นใหม่ โดยทำรำมีที่มาจากการเลียนแบบทำธรรมชาติและทำที่
 ประดิษฐ์ขึ้นเพื่อสื่อความหมายเฉพาะ นอกจากการสร้างสรรค์ทำรำ ผู้วิจัยยังได้
 สร้างสรรค์องค์ประกอบอื่นๆ อีก ดังนี้ 1. ดนตรี ได้แก่ เครื่องทำจังหวะ เครื่องดนตรี
 ดำเนินทำนอง และเครื่องดนตรีเลียนเสียงนก ไก่ป่า เพลงจำนวน 2 เพลง คือ
 เพลงมันนิ บาแตซ, เพลงโอรัง อัสลี 2. เครื่องแต่งกาย สร้างสรรค์การแต่งกายของ
 ชนเผ่ามันนิดั้งเดิมที่เลิกใช้ไปแล้ว เครื่องแต่งกายผู้ชาย เรียกว่าชุด “เลาะเตียะ”

นุ่งผ้าคาบระหว่างขาแล้วกระหวัดรอบเอวห้อยชายผ้าด้านหน้าเรียกว่า “โก๊พ็อก” ห้อยชายผ้าด้านหลังเรียกว่า “กอลေး” สร้างสรรค์จังหวะทำด้วยผ้าขนสัตว์ห้อยไม้ไผ่ซาง เครื่องประดับ ปลอกแซนชนนิก กำไลมือ สร้อยคอ วิกम्मหยิก และดอกไม้ทัดสีขาวย เครื่องแต่งกายผู้หญิง สร้างสรรค์นุ่งผ้าจีบรอยเชิงยาวคลุมเข่า เรียกว่าชุด “จะวัด” สวมเสื้อเกาะอกแทนการเปลือยตัว รัดสะเอวทำด้วยผ้าขนสัตว์ห้อยผลไม้ป่า เครื่องประดับ ปลอกแซนชนนิก กำไลมือ สร้อยคอ ต่างหู วิกम्मหยิก และดอกไม้ทัดสีแดง 3. อุปกรณ์การแสดง 3 ชนิด ได้แก่ เกราะพร้อมไม้ตี บาตแซ 2 ง่าม บาตแซ ปาด

คำสำคัญ: การสร้างสรรค์, มั่นนิ, บาตแซ

Abstract

The research “Manni Batad: A Creative Dance” was aimed at 1) studying history, factors, how to play music, and dancing gestures of Manni tribe living at Ban Wangsaithong, Wangsaithong village, Wangsaithong district in Satun province, 2) analyzing factors, principles and methods in creating tribe dancing gestures, 3) creating Manni Batad tribe performance in forms of Thai dramatic arts by collecting data from textbooks, documents, interviews, and observations of informants as well as people concerned to collect data for the performance. Moreover, there were group discussions to check accuracy and quality of the performance in order to obtain most benefits from them.

The study results revealed that from the study of the performances and dramatic arts of Manni tribe, Satun province, the researcher got the ideas for creating Manni Batad performance. They were music performances and dancing gestures of the tribe people when they safely returned from hunting, they had a fun party and

during this there was courting among the young men and women. This type of group performance consisted of 12 male and female performers. The performance created by the researcher imitated that of the tribe people. In the performance there was a kind of musical instrument called “Batad” which was made of bamboo struck to give rhythms. The dance would go along with the music and its gestures could be divided into 5 steps : 1) male performers entered the village performance ground, 2) male performers played the musical instruments, 3) female performers entered the performance ground, 4) courting dance, and 5) performers returned to their cottage. In the performance, the researcher used the original music and created new dancing gestures by imitating the nature and also created new gestures to especially convey the meanings. Apart from the dancing gestures, other features were also created: 1) music: musical instruments which were those for rhythms, those for melodies, and also instruments to imitate sounds of birds, wild cocks, and 2 songs – Manni Batad, and Orang Usli, 2) costumes: Manni tribe costumes were created imitating the original costumes which were long deserted. These were male costume called “Lo Tia” in which a piece of long cloth was worn between the legs and the ends were placed around the waist –the end at the front was called “Kai Pok”, the other end at the back was called “Ko Lo”, a piece of waist tying cloth made from wool and hanging with pieces of bamboo, ornaments: armbands made from bird feather, arm laces, necklace, curl-hair wig, and white flowers hanging over the ears. Female costumes were also created: a piece of knee-length cloth called “Ja Wat”, a strapless blouse was created to replace being naked at the top, a waist tying piece of cloth made from

wool and hanging with wild fruits, ornaments: arm bands made from bird feather, arm laces, necklace, ear rings, curl-hair wig, and red flowers hanging over the ears, 3) performance props – a hollow bamboo signal-maker and sticks, fork-end Batad, and straight-end Batad.

Keywords: Creation, Manni, Batad

บทนำ

มันนิ เป็นมนุษยชาติโบราณเผ่าหนึ่ง ที่มีถิ่นฐานอยู่ตามป่าทึบทางภาคใต้ของประเทศไทยนับตั้งแต่จังหวัดตรัง พัทลุง สตูล ยะลา ลงไปจนถึงจังหวัดนราธิวาส คนเผ่านี้คนไทยโดยทั่วไปเรียกว่า “เงาะ” นอกจากนี้แล้ว ยังมีชื่อเรียกขานกันอีกหลายชื่อ เช่น แถบจังหวัดสตูล เรียกว่า “มันนิ” พวกนี้ชอบอาศัยอยู่ตามป่าเขา ไม่ชอบอยู่ในที่โล่งเตียน ทางจังหวัดยะลา ปัตตานี และนราธิวาสชาวไทยจะเรียกว่า “ซาไก” แปลว่าแข็งแรง หรือป่าเถื่อน บ้างก็เรียกพวกเขาวว่า ซินอย (Senoi) เซมิง (Semong) และนิกริต (Nigrito) แต่ชาวเงาะป่าจะเรียกตัวเองว่า “มันนิ” และพอใจให้คนอื่น ๆ เรียกเขาตามภาษามลายูพื้นเมืองว่า “โอรัง อัสลี” แปลว่า คนดั้งเดิมมากกว่าชื่อใดทั้งหมด คนเผ่ามันนียังดำรงชีวิตอยู่ด้วยการเก็บหาอาหารจากธรรมชาติ ไม่รู้จักการเพาะปลูก อาหารจำพวกเนื้อสัตว์ก็ได้จากการล่า ยังไม่รู้จักเพาะเลี้ยง เครื่องมือเครื่องใช้ก็ล้วนแต่เป็นธรรมชาติ เช่น เอาไม้ไผ่มาทำเครื่องดนตรีหรี และอาวูธ เอากาบหมาก กะลา หรือใบตอง มาทำภาชนะใส่อาหาร ศิลปกรรมต่างๆ ไม่มี นอกจากการแกะสลักเป็นลายเส้นรูปทรงเรขาคณิตลงบนผิวไม้ไผ่ที่เขาทำหรีหรืออาวูธ เขารู้จักใช้ไฟในการเผา ต้มอาหารให้สุก ความเจริญทางด้านภาษาที่ใช้สื่อสารความหมายกัน ก็เพียงแต่ใช้คำพูดไม่มีตัวอักษรใช้ เมื่อพิจารณาจากศิลปะของการยังชีพดังกล่าวมานี้ สามารถสรุปได้ว่า ลักษณะสังคมของคนเผ่ามันนียังเป็นสังคมยุคล่าสัตว์ และเก็บหาอาหาร ดังที่สถาบันทางวัฒนธรรมของชาติ ได้กล่าวถึงดนตรีและนาฏศิลป์ของคนเผ่ามันนิไว้ ดังนี้

ไพบูลย์ ดวงจันทร์ (2541) ได้กล่าวถึงเครื่องดนตรีของคนเผ่ามันนิไว้ว่าเป็นเครื่องดนตรีประเภทให้จังหวะด้วยการตีหรือตี ประดิษฐ์ขึ้นจากไม้ไผ่ตามแบบ

ที่สืบทอดมาจากบรรพบุรุษตั้งแต่โบราณ มีทั้งหมด 8 ชนิด ดังนี้ ชนิดที่ 1 ลักษณะเป็นกระบอกกลม ทำจากไม้ไผ่ยาว 1 เมตร เจาะทะลุหมดทุกข้อเว้นแต่ข้อสุดท้ายไม่ต้องทะลุ เจาะรูไว้ขนาดเท่าปลายนิ้วก้อยเวลาบรรเลงใช้ใบไม้ขนาดใหญ่ตีทางปากกระบอกด้านที่ทะลุข้อออกหมด จะมีเสียงทุ้มดัง บึง บึง

ชนิดที่ 2 ลักษณะเป็นกระบอกกลม ทำจากไม้ไผ่ขนาดเล็กกว่าชนิดที่ 1 ยาวประมาณ 2 ฟุต ปลายข้างหนึ่งตัดตรง อีกข้างหนึ่งตัดในลักษณะเฉียงอย่างผ่านบวบ เจาะทะลุหมดทุกข้อ เวลาเล่นใช้ฝ่ามือหรือใบไม้ขนาดใหญ่ตีทางปากกระบอกด้านที่ตัดตรงจะให้เสียงดัง บึง บึง แหลมกว่าชนิดที่ 1

ชนิดที่ 3 กลองจำปี ทำจากไม้ไผ่ขนาดกลาง 1 ปล้อง ให้มีข้อติดอยู่ทั้ง 2 ด้านไม่ต้องเจาะทะลุข้อ จากปลายทั้งสองด้านวัดเข้ามา 1 นิ้ว ใช้มีดเลินผิวออกทั้งตลอดแนวกว้างประมาณ 1 นิ้ว ที่ตรงกลางท่อนไม้ไผ่ที่เฉือนออกทิ้งไปแล้วเจาะรูให้มีเส้นผ่าศูนย์กลาง 1.5 เซนติเมตร

ชนิดที่ 4 ลักษณะเป็นกระบอกกลม ทำจากไม้ไผ่ 1 ปล้อง ขนาดเดียวกับกลองจำปี ปลายด้านหนึ่งตัดให้ติดข้อ อีกด้านหนึ่งตัดข้อทิ้ง ด้านนี้แฉะที่ผิวไม้ไผ่สอดเอากาบหมากที่ตัดไว้เป็นวงกลม ขนาดพอดีกับวงกลมของปล้องไม้ไผ่ เวลาบรรเลงใช้มือตีบนกาบหมาก

ชนิดที่ 5 ลักษณะเป็นกระบอกกลมขนาดเท่าข้อมือ ยาวประมาณ 1 ฟุต ตัดไม้ไผ่ให้มีข้อติดอยู่ห่างจากปลายด้านหนึ่งเล็กน้อยพอใช้มือถือได้ เลยข้อไปประมาณ 1 นิ้ว เจาะรู 2 รู ให้อยู่ร่งข้ามกันห่างจากรูเล็กน้อยก็จะปาดไม้ไผ่ให้เป็นรูปซ่อม 2 ขา เวลาบรรเลงใช้ด้านที่เป็นรูปซ่อมเคาะกับฝ่ามือ

ชนิดที่ 6 กรับ ทำจากไม้ไผ่ 2 อัน ขนาดใหญ่พอจับถือได้ถนัด ยาวประมาณ 1 ฟุต

ชนิดที่ 7 เครื่องเคาะให้จังหวะ ทำจากกะลา 1 คู่

ชนิดที่ 8 กลองมลายู เป็นกลองที่ได้รับอิทธิพลไปจากกลองสิละของมลายู เครื่องดนตรีของชาวมัณนิ เวลาเล่นก็จะตีพร้อมๆ กัน จะให้จังหวะช้าหรือเร็วขึ้นอยู่กับหัวหน้าวงเป็นผู้สั่งหรือตามคำขอของผู้ฟังที่เข้ามานั่งร่วมวง เพลงที่ชาวมัณนิใช้ร้อง เป็นเพลงสั้นๆ ง่ายๆ มีไม่กี่เพลง เช่น เพลงนา ตุม จิ เบ มีบทร้องว่า

“นำ นานำ นานำ ตุ่มจิ เบ” ร้องซ้ำไปมาประมาณ 10 เทียบก็จบเพลง ด้านนาฏศิลป์ก็ไม่มีลีลาจังหวะที่เป็นแบบแผนแน่นอน โดยมากเป็นการเดินให้เข้ากับจังหวะดนตรีอย่างตามใจชอบ ส่วนการรำหรือระบำอย่างอื่นไม่มีเลย นอกจากนี้ ยุพร แสงทักษิณ (2529) ยังได้กล่าวถึงการแต่งกายและการละเล่นดนตรีของชนเผ่าม่านนิไว้ สรุปได้ว่า ผู้ชายนุ่งผ้าคาบหว่างขา แล้วกระหวัดรอบเอวไว้ชายหน้าหลังเรียกว่า “นุ่งเลาะเตี๊ยะ” ชายผ้าที่ห้อยไว้ด้านหน้าเรียกว่า “โก๊พ็อก” ชายที่ห้อยด้านหลังเรียกว่า “กอเลาะ” ผู้หญิงนุ่งเตี๊ยะชั้นในเรียกว่า “จะวัด” เป็นสายรัดบันเอวและผ้าทาบหว่างขาแล้วนุ่งพันรอบเอวข้างนอก เมื่อไม่มีผ้านุ่งก็ใช้จายใบไม้แทน เมื่อมีผ้านุ่งห่มก็จะใช้ผ้าเรียกว่า “ฮอลี” ห้อยลงมาเหนือเข่า ผู้หญิงโสตะจะใส่ตุ้มหูดอกไม้ จำพวกดอกจำปูน เครื่องประดับ กำไลร้อยด้วยเม็ดมะกล่ำ หวีทำด้วยปล้องไม้ไผ่ขนาดใหญ่ ผ่ากลางจักเป็นซี่ๆ แล้วแต่งลวดลายด้วยตะกั่วหรือย้อมสี ทัดผมด้วยดอกไม้สีแดง จากการศึกษาดนตรีและนาฏศิลป์ของชาวม่านนิสรุปได้ว่า ดนตรีและนาฏศิลป์ของชาวม่านนิเป็นระดับพื้นฐานของสังคมมนุษย์ที่ยังเป็นชาวป่าล่าหลังเครื่องดนตรีประดิษฐ์จากไม้ไผ่มีเพียงไม่กี่ชิ้น จัดเป็นประเภทให้จังหวะทั้งสิ้น ส่วนเครื่องดนตรีประเภทให้ทำนองยังไม่มี เนื้อเพลงที่ใช้ร้องกัน เป็นภาษาม่านนิสั้นๆ ง่ายๆ ส่วนการเต้นรำของชาวม่านนิไม่มีท่ารำที่เป็นแบบแผนเพียงแต่เดินรำให้เข้ากับจังหวะดนตรีตามใจชอบเท่านั้น มักจะใช้ไกรงเคาะหรือตีด้วยไม้กรับ จากสถานการณ์ที่ทางราชการพยายามให้ชาวม่านนิอยู่เป็นหลักแหล่ง จะอพยพเร่ร่อนไปหาที่อยู่อาศัยตามใจชอบเหมือนสมัยก่อนไม่ได้แล้วนั้นทำให้ดนตรีและนาฏศิลป์ของชาวไทยพุทธและไทยอิสลามซึ่งเป็นชนกลุ่มใหญ่รอบๆ ชุมชนม่านนิเข้าไปมีอิทธิพลต่อดนตรีและนาฏศิลป์ของชาวม่านนิเป็นอย่างมาก ตลอดทั้งเยาวชนของชาวม่านนิไม่สนใจในดนตรีและนาฏศิลป์ของชนเผ่าตัวเองน้อยลง เหล่านี้เป็นเหตุทำให้ดนตรีและนาฏศิลป์ของชาวม่านนิเสี่ยงต่อการสูญหายไปเป็นที่สุด

จากปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะสร้างสรรค์การแสดงชุด ม่านนิบาเตช ขึ้น และจึงได้ทำการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับดนตรีและนาฏศิลป์ของชาติพันธุ์เอกลัทธิและการละเล่น วิธีการเล่นดนตรีของชาติพันธุ์ม่านนิที่มีความโดดเด่นสามารถใช้สัดส่วนของร่างกาย ได้แก่ ศีรษะ ฝ่ามือ ปลายนิ้วมือ หัวเข่า ตลอดจน

อากัปกริยาเคลื่อนไหวลักษณะต่างๆ ตีกระทบกันทำให้เกิดเสียงเรียกรวมกันว่า “บาแตซ” ทั้งหมดมี 6 ชนิด ลักษณะการเล่นจะใช้การเคาะพ้อมๆ กันอันเป็นเอกลักษณ์ของเครื่องดนตรีแต่ละชนิด โดยศึกษาจังหวะ ทำนองเพลง และท่าทางของผู้ตี รวมถึงศึกษาวิถีชีวิตศิลปวัฒนธรรมของชนเผ่าม้งที่มีความผูกพันอยู่กับป่าด้วย โดยที่มาของชื่อชุดการแสดง มาจากแนวคิดในการนำลักษณะเสียงที่เกิดจากการตีไม้ไฟพ้อมกันจนเกิดเสียงเป็นทำนองเพลงมาเรียงร้อย รวมทั้งนำชื่อเรียกเครื่องดนตรีของชนเผ่าม้งนี้ที่เป็นแหล่งกำเนิดเสียงดังกล่าว นำมาเป็นแนวคิดในการสร้างสรรค์การแสดงและเป็นอุปกรณ์การแสดงผสมผสานกัน ใช้เทคนิคทางภาษาชนเผ่าที่แสดงถึงเอกลักษณ์ และสื่อความหมายของการแสดงได้อย่างชัดเจน จนเป็นที่มาของชื่อชุดการแสดงชุด มัณนิ บาแตซ เพื่อเป็นการสร้างสรรค์รูปแบบการแสดงแนวชนเผ่าอีกชุดหนึ่ง ใช้สำหรับเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมของวิทยาลัยนาฏศิลป์ทูลงและบุคคลทั่วไปที่มีความสนใจในนาฏศิลป์ไทยตลอดจนเป็นแนวทางการรำชนเผ่าตามจารีตนาฏศิลป์ไทย รวมทั้งเป็นหลักฐานอ้างอิงทางวิชาการแก่วงการนาฏศิลป์ไทย หรือผู้ที่สนใจสืบไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาประวัติความเป็นมา องค์ประกอบ วิธีการเล่นดนตรีและกระบวนการทำรำของชาติพันธุ์ม้ง บ้านวังสายทอง ตำบลวังสายทอง อำเภอเม่นัง จังหวัดสตูล
2. เพื่อศึกษา วิเคราะห์องค์ประกอบ หลักการและแนวทางในการประดิษฐ์ทำรำชนเผ่า
3. เพื่อสร้างสรรค์การแสดงชุด มัณนิ บาแตซ ในรูปแบบการแสดงชนเผ่า

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ความรู้เกี่ยวกับกระบวนการ บรรเลงดนตรี และทำนองเพลงตลอดจนทำรำของชนเผ่าม้งบ้านวังสายทอง ตำบลวังสายทอง อำเภอเม่นัง จังหวัดสตูล โดยผู้วิจัยมีการบันทึกไว้เป็นลายลักษณ์ และบันทึกไว้เป็นภาพนิ่ง

2. เพื่อเป็นหลักฐานอ้างอิงทางวิชาการ และเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์การรำชนเผ่าอื่นๆ

3. เพื่อพัฒนาทักษะทางด้านนาฏศิลป์ไทยแก่นักเรียนนักศึกษาให้มีคุณภาพทางวิชาชีพเพิ่มขึ้น รวมทั้งบุคคลผู้สนใจนำไปศึกษาค้นคว้าต่อไป

ขอบเขตของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาประวัติความเป็นมาและ ด้านรูปแบบการเล่นดนตรีและนาฏศิลป์ของ ชชาติพันธุ์ของม้งใน พื้นที่บ้านวังสายทอง ตำบลวังสายทอง อำเภอเม่น จังหวัดสตูล โดยนำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ ผู้วิจัยได้นำมาใช้ในการสร้างสรรค์การแสดงชุด “ม้ง บาเตซ” เป็นงานวิจัยสร้างสรรค์แนวชนเผ่าตามจารีตนาฏศิลป์ไทย

นิยามศัพท์เฉพาะ

การสร้างสรรค์การแสดง หมายถึง กระบวนการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ชนเผ่าชุด ม้ง บาเตซ โดยผ่านกระบวนการคิด ซึ่งเป็นการแสดงที่มีทำนองเพลงดนตรีและท่ารำที่สื่อความหมายถึงการเกี่ยวพาราสีระหว่างหนุ่มสาวชนเผ่าม้งในตำบลวังสายทอง อำเภอเม่น จังหวัดสตูล เริ่มจากแนวคิด การออกแบบองค์ประกอบของการแสดง รูปแบบการแสดง เครื่องแต่งกาย เครื่องดนตรี และทำนองเพลง การแปรแถว และอุปกรณ์การแสดง และการออกแบบท่ารำโดยประดิษฐ์ ดัดแปลง หรือปรับปรุงท่ารำตามแบบชนเผ่าเข้ากับจารีตนาฏศิลป์ไทย

องค์ประกอบของการแสดง หมายถึง ส่วนต่างๆ ที่ประกอบขึ้นเป็นการแสดงสร้างสรรค์ชุด ม้ง บาเตซ ได้แก่ ผู้แสดง เครื่องดนตรีและทำนองเพลง เครื่องแต่งกาย ท่ารำ และอุปกรณ์การแสดง เพื่อให้การแสดงชุด ม้ง บาเตซ มีความสมบูรณ์ตามแบบแผนนาฏศิลป์ไทย

วิธีการแสดง หมายถึง วิธีการนำเสนอการแสดงประเภทการรำชนเผ่าตามแบบแผนนาฏศิลป์ไทยที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ชุด ม้ง บาเตซ ในรูปแบบการรำหมู่ เพื่อแสดงถึงความสามารถของผู้แสดง สื่อความหมายถึงการพบปะสังสรรค์ของชน

เผ่ามันนีหลังจากที่ออกป่าล่าสัตว์กลับมาด้วยความปลอดภัยก็มีการเฉลิมฉลองด้วยการเล่นดนตรีและนาฏศิลป์ประจำชนเผ่ามันนี

กระบวนการทำรำมันนี บาแตช หมายถึง ทำรำต่างๆ ที่ร้อยเรียงเข้าด้วยกัน ประกอบดนตรีและทำนองเพลง สื่อความหมายถึงการพบปะสังสรรค์ของชนเผ่ามันนีที่กลับจากการออกป่าล่าสัตว์ด้วยความปลอดภัย ด้วยการเล่นดนตรีและเกี้ยวพาราสีระหว่างชายหนุ่มและหญิงสาวชาวมันนี

หลักการและแนวทางในการประดิษฐ์ทำรำมันนี บาแตช หมายถึง หลักการรำชนเผ่าตามแบบแผนการแสดงนาฏศิลป์ไทย ประกอบด้วย ทำรำหลักบอกรายการเครื่องดนตรีแต่ละชิ้น และทำรำขยายเพื่อแสดงการเล่นดนตรีประจำชนเผ่าและแนวทางในการคิด การออกแบบองค์ประกอบการแสดงที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ ชุตมันนี บาแตช

กรอบแนวคิดในการวิจัย



วิธีดำเนินงานวิจัย

การวิจัยการสร้างสรรค์การแสดงชุด มั่นนิ บาเตซ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เพื่อให้ได้คำตอบตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ ผู้วิจัยจึงกำหนดระเบียบวิธีวิจัย ดังต่อไปนี้

1. ศึกษาค้นคว้ารวบรวมข้อมูลจากวิทยานิพนธ์ หนังสือ เอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2. การสัมภาษณ์ ผู้วิจัยใช้รูปแบบวิธีการสัมภาษณ์ทั้งในการสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (Structured Interview) และใช้การสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้าง (Non Structured Interview) รูปแบบการสัมภาษณ์เป็นการลงพื้นที่ภาคสนาม โดยสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องกับการแสดงดนตรีและนาฏศิลป์ของชนเผ่ามั่นนิ
3. การสังเกตการณ์ การสังเกตการณ์ โดยการศึกษารูปแบบ หลักและกลวิธีในการเล่นดนตรีของชนเผ่ามั่นนิ โดยวิธีการพิจารณาด้วยตนเองในการสังเกตการณ์ ทั้งแบบมีส่วนร่วมและไม่มีส่วนร่วม
4. การสร้างสรรค์ผลงานการแสดงโดยนำองค์ความรู้ที่ได้วิเคราะห์จากข้อมูลที่รวบรวมมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์การแสดง
5. การนำเสนอผลงานการแสดง โดยมีผู้ทรงคุณวุฒิร่วมกันตรวจสอบ และรับฟังข้อเสนอแนะเพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข จนเป็นที่เห็นชอบร่วมกัน โดยใช้วิธีการพรรณนาเชิงวิเคราะห์ในการนำเสนอผลงานงานวิจัยเป็นรูปเล่ม

สรุปผลการวิจัย

ประวัติความเป็นมา การเล่นดนตรีและนาฏศิลป์ของชาติพันธุ์มั่นนิ ในตำบลวังสายทอง อำเภอมะนัง จังหวัดสตูล มีลักษณะของดนตรีและนาฏศิลป์ระดับพื้นฐานง่ายๆ เครื่องดนตรีมีไม้ก็ขึ้นล้วนแต่ประดิษฐ์ขึ้นด้วยไม้ไผ่ตามแบบที่สืบทอดมาจากบรรพบุรุษตั้งแต่โบราณ จัดอยู่ในเครื่องดนตรีประเภทให้จังหวะด้วยการตีทั้งสิ้น ส่วนเครื่องเป่าหรือเครื่องดนตรีที่ให้ทำนองไม่มีใช้เลย เพลงที่ร้องเป็นเพลงสั้นๆ มีไม้ก็เพลง เครื่องดนตรีของชาวมั่นนิที่ปรากฏมีทั้งหมดจำนวน 8 ชนิด

โดยประดิษฐ์ขึ้นจากไม้ไผ่ 6 ชนิด แต่ละชนิดไม่มีชื่อเรียกๆ รวมกันทั้งหมดว่า “บาแตซ” และปัจจุบันได้รับเอากลองมลายูของชาวมุสลิมเข้าไปใช้ด้วย ส่วนด้านนาฏศิลป์ก็ไม่มีท่ารำที่เป็นแบบแผนแน่นอน ส่วนใหญ่เป็นการเต้นรำให้เข้ากับจังหวะดนตรีตามใจชอบ



ภาพประกอบที่ 1 ชาติพันธุ์มณี



ภาพประกอบที่ 2 การแต่งกายของผู้ชาย
มณีแบบดั้งเดิม

วิธีการบรรเลงและขนบนิยมในการแสดง เมื่อจะเล่นดนตรีนักดนตรีก็จะเอาเครื่องดนตรีมานั่งล้อมวงที่บริเวณลานกว้างกลางตำบล (กระท่อม) คนอื่นๆ ก็จะออกมานั่งล้อมวงกัน กลางวงก็จะก่อไฟไว้กองหนึ่งสำหรับให้แสงสว่างและใช้สำหรับเผาอาหารจำพวกมันหรือเนื้อสัตว์สำหรับใช้เลี้ยงกันในขณะเล่นดนตรี เวลาเล่นดนตรีก็จะตีดนตรีพร้อมๆ กัน จะให้จังหวะช้าหรือเร็วแล้วแต่หัวหน้าเป็นคนสั่งหรือทำตามคำขอของผู้ฟังที่มานั่งร่วมวง เมื่อดนตรีบรรเลงขึ้นผู้ฟังก็จะปรบมือโยกตัวไปตามจังหวะ ถ้าดนตรีเล่นจังหวะคึกคักจะเป็นที่สບอารมณ์ในขณะที่ดื่มสุราเมามายพอสมควรก็จะลุกขึ้นกระโดดโลดเต้น เล่นล้อไฟไปตามจังหวะจนใกล้สว่างหรือสุราอาหารหมดก็จะแยกย้ายกันกลับตำบล (กระท่อม) ของตนเอง



ภาพประกอบที่ 3 เครื่องดนตรีของ
ชาวมันนิ



ภาพประกอบที่ 4 การเล่นดนตรีของ
ชาวมันนิ

โอกาสที่แสดง ชาวมันนิจะมีการเล่นดนตรีและร้องรำทำเพลงเนื่องในโอกาสงานรื่นเริงต่างๆ เช่น งานแต่งงาน หรือดีใจที่ในความสำเร็จจากการออกป่าล่าสัตว์ใหญ่มาได้ หรือดีใจที่ทุกคนกลับมาถึงทับ (กระท่อม) ด้วยความปลอดภัยจากการเข้าป่าล่าสัตว์ เป็นต้น ส่วนในพิธีกรรมอื่นๆ เช่น งานศพ จะไม่มีการเล่นดนตรีเพราะถือว่าเป็นการสูญเสียญาติพี่น้องจึงไม่ควรแก่การสนุกสนานรื่นเริง ตนเอง



ภาพประกอบที่ 5 การเล่นดนตรีของ
ชาวมันนิแบบดั้งเดิม



ภาพประกอบที่ 6 การเต้นรำของ
มันนิแบบดั้งเดิม

1. การวิเคราะห์หลักการสร้างสรรค์หรือประดิษฐ์ทำรำชนเผ่า

ก่อนที่ผู้วิจัยจะทำการสร้างสรรค์ทำรำ ชุต มั่นนิ บาแตช นั้น ผู้วิจัยจำเป็นต้องศึกษาความเป็นมา โครงสร้างของการเล่นดนตรีและนาฏศิลป์ของชนเผ่ามั่นนิ เพื่อจำแนกการเล่นดนตรีและนาฏศิลป์ของชนเผ่ามั่นนิ ออกเป็นประเภทต่างๆ เพื่อนำมาวิเคราะห์ เปรียบเทียบ และเป็นหลักในการสร้างสรรค์ทำรำชุต มั่นนิ บาแตช และเป็นแนวทางให้ผู้สนใจจะสร้างสรรค์การแสดงประเพณีชนเผ่าต่อไป ดังนี้

1.1 การศึกษาการเล่นดนตรีและนาฏศิลป์ของชนเผ่ามั่นนิ

โดยผู้วิจัยได้แบ่งหลักการสร้างสรรค์ทำรำออกเป็น 5 ช่วง ได้แก่

1. การสร้างสรรค์ทำรำช่วงการเดินทางมายังลานนัดหมาย
2. การสร้างสรรค์ทำรำช่วงเล่นดนตรีชนเผ่า
3. การสร้างสรรค์ทำรำช่วงการเดินทางมายังลานของหญิงสาว
4. การสร้างสรรค์ทำรำช่วงการเกี่ยวพาราสี
5. การสร้างสรรค์ทำรำสื่อถึงการเดินทางกลับทับ (กระท่อม)

1.1.1 การสร้างสรรค์หรือการประดิษฐ์ทำรำช่วงการเดินทางมายังจุดนัดหมายทำรำในช่วงนี้เป็นการเดินมามายังจุดนัดหมาย จะมีการบรรจุมทำรำที่มาจากทำธรรมชาติของชาวป่า เช่น ทำเดิน ทำนั่ง ทำยืน ทำวิ่ง ทำกระโดด เป็นต้น จะเห็นได้ว่าทำรำในขั้นตอนนี้ สื่อถึงการเดินทางมายังสถานที่พบปะสังสรรค์กันหลังจากกลับมาจากการล่าสัตว์ในป่าด้วยความปลอดภัยแล้ว การสร้างสรรค์ทำรำสามารถทำได้หลากหลาย แต่ต้องคำนึงถึงเพลง ดนตรีและความหมายของการแสดงเป็นสำคัญ

1.1.2 การสร้างสรรค์ทำรำ การสร้างสรรค์ทำรำช่วงการเล่นดนตรีชนเผ่า การบรรจุมทำรำในเพลงมั่นนิ บาแตช ทำรำที่ใช้ในช่วงนี้ เลียนแบบธรรมชาติจากกิริยาท่าทางในการเล่นดนตรีการตีเกราะเคาะไม้ของหนุ่มชนเผ่ามั่นนิ

1.1.3 การสร้างสรรค์ทำรำ ช่วงการเดินทางมายังสถานที่นัดหมายของสาวชาวมั่นนิ เป็นการบรรจุมทำรำประกอบเพลง ทำรำที่ใช้ในช่วงนี้จะใช้ท่าที่เลียนแบบมาจากธรรมชาติ เป็นการเลียนแบบกิริยาอาการของชาวมั่นนิใน

การเดินทาง เช่น ท่าทางการเดิน สามารถพบได้ทั้งเดินช้า เดินเร็ว วิ่งมีการหยุดพักเหนื่อย หรือการใช้มือเคาะบริเวณส่วนต่างๆ ของร่างกาย ส่วนเพลงบรรเลงที่ใช้ในช่วงนี้ คือ เพลงมันนิ บาแตซ จังหวะซาแบง

1.1.4 การสร้างสรรค์ท่ารำช่วงการเกี่ยวพาราสิ หลักในการสร้างสรรค์ท่ารำ จะเป็นการบรรจุท่ารำในลักษณะที่เป็นธรรมชาติของการหยอกล้อกัน การเกี่ยวพาราสิระหว่างหนุ่มสาวชาวมันนิ ที่ดัดแปลง ปรับปรุงท่ารำให้สอดคล้องกับท่วงทำนองเพลงที่มีทั้งช้าและเร็ว โดยการเลือกท่ารำที่สื่อความหมายได้เด่นชัด มีการใช้ท่ารำซึ่งเป็นท่าที่แสดงถึงความหมายถึงความเจ้าชู้ กรู๋กริ่ม ท่าเงินอาย เมื่อนำท่ารำมาสวมเข้ากับทำนองเพลง พบว่า สอดคล้องตรงความหมายเข้ากับกับทำนองเพลงมันนิ บาแตซ จังหวะสงรัก

1.1.5 ท่ารำในขั้นตอนสุดท้าย เป็นการเดินทางกลับที่พักของตนเองด้วยเป็นเวลาตึกหรือเวลาใกล้สว่างแล้ว มีการบรรจุท่ารำประกอบเพลงโอริง อัสลี จังหวะกลับทาบ โดยผู้วิจัยได้อนุมานว่า หลักในการสร้างสรรค์ท่ารำหรือการประดิษฐ์ท่ารำ จะเป็นการใช้ท่ารำในลักษณะการรำจากการนำท่าธรรมชาติมาดัดแปลงปรับปรุงท่ารำให้มีความหมายและสื่อถึงวิถีชีวิตของชาติพันธุ์มันนิ โดยการเลือกท่าที่มีความหมายเด่นชัด เช่น ท่าหยอกล้อ กระเช้าเย้าแหย่ มีการใช้ท่ารำซึ่งเป็นท่าที่แสดงถึงความหมายถึงความร่าเริงสนุกสนานมาร้อยเรียงในการแสดงเข้ากับทำนองเพลงพบว่า ท่าทางที่สื่อมีความหมายตรงกับทำนองเพลงชัดเจนที่ใช้ในแต่ละช่วงของการแสดงได้

1) **ท่ารำหลัก** เป็นท่ารำที่ประดิษฐ์ขึ้นเฉพาะเพื่อแสดงความหมายถึงการเล่นดนตรีชิ้นต่างๆ เช่นใช้เครื่องดนตรีกระทุ้งบนพื้น ท่าตีลงบนฝ่ามือ หน้าขา หัวไหล่ เป็นต้น โดยใช้ส่วนมือจับหรือถือเครื่องดนตรีตี เคาะหรือตังวง การแบฝ่ามือ การทำสละเอวกับตำแหน่งจริงของอวัยวะส่วนต่างๆ ของร่างกาย ประกอบด้วยท่าทางต่างๆ ดังนี้

1.1) มีการบรรจุท่ารำหลักประกอบทำนองเพลง โดยแยกเป็นท่ารำหลัก ดังนี้

สรุปได้ว่า กระบวนท่ารำในการสร้างสรรค์การแสดงชนเผ่าม่านนิ ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์กระบวนท่ารำ โดยยึดท่าจากการเล่นดนตรีและนาฏศิลป์ของชนเผ่าม่านนิ ดนตรีและทำนองเพลงเป็นหลัก ซึ่งสามารถแยกกระบวนท่ารำหลักของการแสดง ชุด ม่านนิ บาแตช มีทั้งหมดจำนวน 2 รูปแบบ ได้แก่ 1. ท่ารำเลียนแบบการเล่นดนตรี 2. ท่ารำที่ประดิษฐ์ขึ้น

3) ท่าเชื่อม หมายถึง ท่ารำที่ใช้เชื่อมระหว่างท่ารำกับท่ารำในการแสดงของชนเผ่าม่านนิจะเด่นำต่อเนื่องไปเรื่อยๆ ไม่มีการหยุดนิ่ง โดยท่าเชื่อมจะทำหน้าที่ร้อยเรียงท่าต่างๆ เข้าด้วยกัน ทำให้การแสดงมีความกลมกลืน สิ้นไหลต่อเนื่องไปอย่างสมบูรณ์ไม่หยุด ท่าเชื่อมจะใช้ร้อยเรียงระหว่างท่ารำหลักกับท่ารำหลัก ท่ารำหลักกับท่าเชื่อม ท่าเชื่อมนั้นเป็นท่าเด่นที่นำท่าส่วนมือที่ปรากฏในการเด่นำ ผู้วิจัยขอยกตัวอย่างท่าเชื่อมในการแสดงของชนเผ่าม่านนิ ดังนี้ ถืออุปรณ์ ตั้งวงกลาง การถือนุปรณ์หงายมือ การถือนุปรณ์พับเท้าสะเอว และตั้งข้อมือ เป็นต้น สอดคล้องกับที่ เมธิณี จิระวัฒนาได้กล่าวถึงการออกแบบท่าทางประกอบ การแสดงละครร่วมสมัยเรื่องเงาะป่าไว้ว่า การเลือกลีลาการแสดงออกด้วยภาษากายชนเผ่าเงาะมีความต่างจากคนทั่วไป ความเป็นพื้นถิ่น การใช้ภาษากายด้วยท่ารำแบบการรำตามแบบแผนของนาฏศิลป์ไทยจึงเป็นสิ่งแปลกแยก ดังนั้นในการดัดแปลงจึงเป็นการเด่นำต่อเนื่องไปเรื่อยๆ ไม่มีการหยุดนิ่ง โดยท่าเชื่อมนี้จะทำหน้าที่ร้อยเรียงท่าเด่นำต่างๆ เข้าด้วยกันทำให้การแสดงมีความกลมกลืน สิ้นไหล ต่อเนื่องไปอย่างสมบูรณ์ไม่หยุด ท่าเชื่อมจะใช้ร้อยเรียงระหว่างท่าเด่นำหลักกับท่าเด่นำหลัก ท่าเด่นำหลักกับสร้อยท่า หรือสร้อยท่ากับสร้อยท่า ซึ่งท่าเชื่อมนั้น เป็นท่าเด่นำที่นำท่วงทีภาษากายที่เป็นโมเดิร์น ดานซ์มาประยุกต์ใช้ผสมผสานกับท่าเดิน การเคลื่อนไหว และท่าเด่นำระบำกราวเงาะ โดยเน้นลีลาธรรมชาติของมนุษย์มีความติดดิน สามารถสะท้อนภาพความเป็นชาวเงาะได้อย่างชัดเจน (เมธิณี จิระวัฒนา, 2539)

นอกจากลีลาท่าทางการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกาย ไม่ว่าจะเป็น มือ แขน เท้า ขา ไหล่ และศีรษะ ยังต้องคำนึงถึงทิศทางการเคลื่อนไหวและอารมณ์ จะเป็นส่วนที่ทำให้ท่ารำเกิดความงดงามโดยท่ารำหลักในการสร้างสรรค์

การแสดงชนเผ่าม้ง จะมีโครงสร้างของส่วนใหญ่เหมือนกันแต่มีความแตกต่างกันบ้าง ในความเป็นพื้นถิ่น การใช้ภาษากายด้วยท่าทางธรรมชาตินำมาประยุกต์ผสมผสานกันตามลักษณะของท่ารำตามความคิดสร้างสรรค์หรือตามความสามารถของผู้สร้างสรรค์ท่าเต้นรำในการแสดง

2. โครงสร้างการแสดงของการสร้างสรรค์การแสดง ชุด ม้งนิ บาแตช

ประกอบด้วย รูปแบบการแสดง ลำดับการแสดง การแสดงสีหน้าและอารมณ์ของผู้แสดง ความสัมพันธ์ของผู้แสดง การใช้พื้นที่บนเวที การเคลื่อนที่และทิศทาง และที่มาของกระบวนท่ารำ ดังนี้

2.1 รูปแบบการแสดงชุด ม้งนิ บาแตช

การแสดงสร้างสรรค์การแสดงชุด ม้งนิ บาแตช เป็นการเล่นดนตรีชนเผ่าระหว่างฝ่ายชายและฝ่ายหญิง ประกอบด้วย ผู้แสดง 12 คน ผู้ชาย 6 คน ผู้หญิง 6 คน ท่ารำประดิษฐ์ขึ้นโดยเลียนแบบกิริยาท่าทางที่เป็นธรรมชาติของชาวม้งชาย-หญิงหลังจากออกไปล่าสัตว์มาได้ก็จะมีการฉลองพบปะสังสรรค์กัน และรำรำเกี่ยวพาราสีกัน ความสวยงามของท่ารำอยู่ที่กระบวนท่าที่มีลักษณะของการเล่นดนตรีของชนเผ่าม้ง การหยอกล้อระหว่างผู้แสดงชายและผู้แสดงฝ่ายหญิงด้วยท่าทางที่เป็นธรรมชาติตามวิถีชีวิตของชาวป่า เช่น ตบขา ท่าโยกตัว ท่าฟังเสียงสัตว์ และ ท่ากระโดดโลดเต้น เป็นต้น ซึ่งท่ารำจะสอดคล้องกับท่วงทำนองเพลงที่มีทั้งจังหวะช้าและเร็ว โดยมีเครื่องดนตรีของชาวม้งเรียกว่า “บาแตช” เป็นเครื่องดนตรีประกอบการแสดง การแสดงชุดนี้ผู้แสดงชาย-หญิงจะรำประกอบเพลง 2 เพลง ได้แก่ เพลงม้งนิ บาแตช และเพลงโอริง อัสลี ใช้เวลาแสดงประมาณ 6 นาที ท่ารำจะสื่อถึงกิริยาการเล่นดนตรีและนาฏศิลป์ของชนเผ่าม้งหลังจากกลับมาจากล่าสัตว์ แสดงให้เห็นลีลาสนุกสนานในการพบปะของชนเผ่าม้ง นอกจากนี้การแสดงจะมีลักษณะโดดเด่นด้วยการสอดแทรกท่ารำที่แสดงออกถึงชนเผ่าประกอบจังหวะจังหวะกลอง

2.2 ลำดับการแสดง ชุด ม้งนิ บาแตช สามารถแบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอน 1.การเดินทางมา เป็นการแสดงท่ารำเพื่อเดินทางมายังสถานที่พบปะ

สังสรรค์ 2. การเล่นดนตรีชนเผ่า เป็นการแสดงทำรำที่สื่อถึงดนตรีชนเผ่าอันมีเนื้อหาสื่อถึงการเล่นดนตรีในอิริยาบถต่างๆ ความงดงามของเครื่องดนตรีแบบชาวป่า วิธีการเล่นดนตรีของชนเผ่า 3. การเดินทางมายังจุดนัดหมายของหญิงสาว 4. การเกี่ยวพาราสีระหว่างชายหนุ่ม – หญิงสาว 5. การเดินทางกลับทับ(กระท่อม)ของตนเองเป็นขั้นตอนหลังเสร็จสิ้นการพบปะสังสรรค์ด้วยเป็นเวลาดีมากหรือใกล้เวลารุ่งสาง

2.3. การแสดงลีลาและอารมณ์ของผู้แสดงชุด มั่นนิ บาเตซ

ในแต่ละเพลงผู้แสดงจะมีอารมณ์ที่สัมพันธ์สอดคล้องตามแนวคิดซึ่งเป็นตัวกำหนดบทบาท ได้แก่ ผู้แสดงชาย และผู้แสดงหญิง การแสดงในช่วงที่ 1 การเดินทางมายังจุดนัดหมาย ผู้แสดงชายในฐานะเป็นชนเผ่าม้านนิ ผู้แสดงแสดงอารมณ์ซึ่งคงไว้ซึ่งความภาคภูมิใจ เข้มแข็งและกล้าหาญ ช่วงที่ 2 โชว์ดนตรีชนเผ่า ผู้แสดงอารมณ์สนุกสนานสีหน้ายิ้มแย้มใส เล่นดนตรีด้วยความเบิกบานใจ ช่วงที่ 3 การเดินทางมาของผู้หญิง ผู้แสดงหญิงแสดงอารมณ์ยิ้มแย้มแจ่มใส ผู้ชายจะแสดงอารมณ์รื่นเริง ช่วงที่ 4 เกี่ยวพาราสี ผู้ชายแสดงอารมณ์สนุกสนานเจ้าชู้กรุ่มกริม ผู้หญิงแสดงอารมณ์ร่าเริง ทำรำสื่อถึงการรักนวลสงวนตัว และเชื่อในในลัทธิผีสงเทวดาตามแบบชนเผ่าม้านนิ ไม่ปรากฏท่ารำของการถูกเนื้อต้องตัวที่ชนเผ่าถือว่าได้เสียตัวเป็นภรรยาให้กับชายหนุ่มแล้วถือเป็นการผิดผี ช่วงสุดท้ายจบด้วยการตั้งซุ้ม การเดินทางกลับทับของตนเอง ผู้ชายและผู้หญิงจะแสดงอารมณ์ยิ้มแย้มแจ่มใสสนุกสนานร่าเริงเพื่อสื่ออารมณ์ออกมาสู่ผู้ชมอย่างชัดเจน ซึ่งมีความโดดเด่นในการสื่ออารมณ์ความรู้สึกตามดนตรีและอารมณ์เพลงประกอบการแสดง

2.4 การใช้พื้นที่บนเวที การเคลื่อนที่ และทิศทาง

ในการแสดงจำเป็นต้องจัดตำแหน่งผู้แสดงบนเวทีหรือพื้นที่ในการแสดงของผู้แสดง ต้องเคลื่อนที่ไปยังส่วนต่างๆ บนเวทีให้เหมาะสมการใช้พื้นที่บนเวทีนั้นต้องสอดคล้องกลมกลืนตามแบบชนเผ่าและแบบแผนนาฏศิลป์ไทย

2.4.1 การใช้พื้นที่บนเวที การสร้างสรรค์การแสดงชุด มั่นนิ

บาเตซ ประกอบด้วย ผู้แสดงชาย-หญิง เมื่อแบ่งพื้นที่ออกเป็นส่วนเท่าๆ กัน พบว่ามีการใช้พื้นที่ในการรำทั้งหมด 6 ส่วนจากทั้งหมด 6 ส่วนด้วยกัน ได้แก่ พื้นที่ส่วนที่

1, 2, 3, 4, 5, 6 คือ ส่วนที่ 1 การใช้พื้นที่ของผู้แสดงเริ่มจากผู้แสดงชาย 6 คนรำ ออกนอกทางประตูทางด้านขวาของเวที ที่ติดอยู่กับพื้นที่ส่วนที่ 1 และผู้แสดงจะหยุด ยืนในพื้นที่ส่วนที่ 4,5,6 เช่นเดียวกับผู้แสดงหญิง 6 คนที่ตามออกมาทางประตูทาง ด้านขวาของเวที แสดงท่าทางต่างๆ ในพื้นที่ส่วนที่ 1, 2, 3 พื้นที่ส่วนที่ 5 เป็นพื้นที่ ของการโชว์การเล่นดนตรีชนเผ่า 1 ครั้ง ในตอนท้ายของการเกี่ยวพาราสี มีการ เคลื่อนที่จากจุดที่ 3 ในพื้นที่ส่วนที่ 5 ไปยังพื้นที่ส่วนที่ 3, 6 เป็นแถวตอนคู่ชาย-หญิง 3 คู่ และพื้นที่ส่วนที่ 2,4 เป็นแถวเดี่ยว 3 คู่ ตั้งซุ่มในพื้นที่นี้ก่อน แล้วจึงวิ่งแยกเข้า เวทีทางด้านซ้ายที่ติดอยู่กับพื้นที่ส่วนที่ 3 และทางขวาเวทีที่อยู่ติดกับพื้นที่ส่วนที่ 1 เป็นการจบการใช้พื้นที่ในการแสดงรำชุด มั่นนิ บาแดช

2.4.2 การเคลื่อนที่ เป็นการเปลี่ยนแปลงตำแหน่งของผู้แสดง จากจุดหนึ่งไปถึงอีกจุดหนึ่งพบว่า มีการเคลื่อนที่ในการรำ 5 แบบ คือ เส้นตรง แนวตั้ง เส้นตรงแนวนอน เส้นทแยงมุม เส้นโค้ง และวงกลม

2.4.3 ทิศทาง เป็นแนวหรือทางที่มุ่งไป ซึ่งทิศทางในการรำของ ผู้แสดง จะยึดการหันลำตัวเป็นหลักตามแนวหรือทางต่างๆ ที่มุ่งไปบนเวที แบ่งออก เป็น 2 ลักษณะ คือ 1. ทิศตามตำแหน่งของเข็มนาฬิกา ได้แก่ ทิศเหนือ ทิศใต้ ทิศตะวันออก ทิศตะวันออกเฉียงเหนือ ทิศตะวันออกเฉียงใต้ ทิศตะวันตก ทิศตะวันตกเฉียงเหนือ ทิศตะวันตกเฉียงใต้ และ 2. ทิศต่อเนื่อง ได้แก่ ครึ่งวงกลม และวงกลม

2.4.4 ท่าและประเภทของท่ารำ แบ่งออกเป็น 2 แหล่งที่มา ใหญ่ๆ ได้แก่ 1. ท่ารำที่เลียนแบบธรรมชาติ สามารถแยกออกเป็นท่าที่แสดงถึงกิริยา และอิริยาบถของคนป่า ท่าที่แสดงอารมณ์ภายใน 2. ท่ารำที่ประดิษฐ์ขึ้น แบ่งออก เป็น ท่าที่ประดิษฐ์ขึ้นเพื่อสื่อความหมายเฉพาะ และท่าที่ประดิษฐ์ขึ้นเพื่อสื่อถึง การเล่นดนตรีชนเผ่า

2.5 ดนตรี และเพลง ทำนองเพลงที่ใช้ประกอบการแสดง จะใช้ ทำนองเพลงที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่จำนวน 2 เพลง คือเพลง มั่นนิ บาแดช และเพลง โอริง อัสลี เน้นจังหวะตีเกราะเคาะไม้ เสียงธรรมชาติของเสียงนก เสียงไก่ เป็นต้น ดัดแปลงให้มีกลิ่นอายของชาวป่า

2.6 เครื่องแต่งกาย การออกแบบเครื่องแต่งกาย เนื่องจากชนเผ่าม้ง นีหรือเงาะ เป็นชนกลุ่มน้อยที่อาศัยอยู่ในป่าทึบทางภาคใต้ การนุ่งห่มเสื้อผ้าต่างจาก คนเมือง การออกแบบเครื่องแต่งกายผู้วิจัยจึงเน้นหลักความกลมกลืนกับวิถีชีวิตของ ชนเผ่าม้งและสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายดั้งเดิมที่ได้เลิกใช้ไปแล้วขึ้นมาใหม่ วัสดุที่ ใช้สำหรับการออกแบบเครื่องแต่งกายจึงเป็นผ้าดิบย้อมสี มีการเลือกใช้สีของ เครื่องแต่งกายให้สอดคล้องกับวิถีชีวิต โดยให้ผู้แสดงชายหญิง แต่งกายแบบชนเผ่า ม้งนึ่งดั้งเดิมสมัยยังไม่รับวัฒนธรรมภายนอก ไม่สวมเสื้อนยืมเปลือยกายท่อนบนทาสี ผิวน้ำตาลตามสีกายของชาติพันธุ์ ในส่วนของเครื่องประดับม้งนึ่ง ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ ขึ้นใหม่โดยอาศัยอ้างอิงจากภาพถ่ายสร้างเลียนแบบจากวัสดุธรรมชาติและลูกไม้ป่า ได้แก่ สร้อยคอ ปอลอกแขนประดับขนนก กำไลมือ ริดสะเอวห้อยไม้ไผ่ขาง ผู้แสดง หญิง สวมใส่เกาะอกแทนการเปลือยตัวท่อนบนสร้างสรรค์ริดสะเอวห้อยลูกไม้ป่า นอกจากนี้ชนเผ่าม้งนึ่งเป็นกลุ่มชาติพันธุ์ที่มีผมหยิกขดติดหนังศีรษะจึงมีการนำผม ปลอมทำจากไหมวิทยาศาสตร์ซึ่งมีคุณสมบัติที่ดีคือ น้ำหนักเบา ผู้แสดงมีความ คล่องตัวในการเคลื่อนไหวร่างกายหรือเต้นรำ

อภิปรายผล

จากการสร้างสรรค์การแสดง ชุด ม้งนึ่ง บาแตซ สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. การสร้างสรรค์การแสดง ชุด ม้งนึ่ง บาแตซ นั้น เป็นการสร้างสรรค์ การแสดงที่ได้แนวคิดมาจากการเล่นดนตรี และนาฏศิลป์ของชาวม้งนึ่ง บ้านวังสายทอง อำเภอมะนัง จังหวัดสตูล ทำราสร้างสรรค์ขึ้นโดยนำรูปแบบการเล่นดนตรีที่เรียกว่า “บาแตซ” เป็นเครื่องดนตรีทำจากไม้ไผ่ที่ชนเผ่าเล่นกันมาแต่ในอดีตโดยไม่มี เครื่องดนตรีอื่นประกอบ นิยมเล่นกันหลายคนเพื่อให้เกิดความสนุกสนานและเสียง ดังกังวาน เนื่องในงานรื่นเริงต่างๆ โดยเฉพาะงานเทศกาลปีใหม่ งานแต่งงาน หรือเพื่อพบปะสังสรรค์หลังกลับมาจากป่าล่าสัตว์มาได้ ซึ่งสมัยก่อนจะเล่น เพื่อเฉลิมฉลองกันตลอดทั้งคืนเพราะในพื้นที่มีแต่ป่าสิ่งอำนวยความสะดวกยังไม่เข้า มา การเต้นรำไม่มีรูปแบบตายตัวจึงเป็นความสนุกสนานสร้างความผ่อนคลายให้กับ

คนในชนเผ่าผสมกับท่ารำที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาวิเคราะห์และสร้างสรรค์โครงสร้างการแสดงและองค์ประกอบการแสดง โดยสรุปพอสังเขปได้ ดังนี้

2. โครงสร้างการแสดงของการสร้างสรรค์การแสดงชุด มั่นนิ บาแตช

โครงสร้างการแสดงของการสร้างสรรค์การแสดงชุด มั่นนิ บาแตช ประกอบด้วย รูปแบบการแสดง ลำดับการแสดง การแสดงสีหน้าและอารมณ์ของตัวผู้แสดง ความสัมพันธ์ของตัวผู้แสดง การใช้พื้นที่บนเวที การเคลื่อนที่และทิศทาง และที่มาของกระบวนท่ารำ (พีรพงศ์ เสนไสย, 2546)

รูปแบบการแสดง เป็นการเล่นดนตรีและนาฏศิลป์ชนเผ่า ประกอบด้วย ผู้แสดงชาย-หญิง 12 คน ท่ารำประดิษฐ์ขึ้นโดยเลียนแบบจากกิจรรมทำทางที่เป็นธรรมชาติของหนุ่มสาวชาวมั่นนิหลังจากกลับมาจากการล่าสัตว์ด้วยความปลอดภัยก็จะมาพบปะสังสรรค์กันเร่กันด้วยการเล่นดนตรีและเกี่ยวพาราสีกัน ความสวยงามของการรำอยู่ที่กระบวนท่าที่มีลักษณะของการหยอกล้อระหว่างผู้แสดงฝ่ายชายและฝ่ายหญิงด้วยท่าทางที่เป็นธรรมชาติ เช่น ท่ากระโดดโลดเต้น ท่าส่งเสียงเรียก ท่ากวักมือ เป็นต้น ซึ่งท่ารำจะสอดคล้องกับทำนองเพลงที่มีทั้งช้าและเร็ว โดยมีการแปรแถวต่างๆ ที่มีความแตกต่างไปจากการเล่นดนตรีแบบดั้งเดิมของชนเผ่ามั่นนิ

ลำดับการแสดง การรำแบ่งเป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1. การเดินทางมายังลานของผู้ชายมั่นนิ 2. การเล่นดนตรีชนเผ่า 3. ผู้หญิงเดินทางมายังลานนัดหมาย 4. การเกี่ยวพาราสี 5. การเดินทางกลับทับ (กระท่อม)

การใช้พื้นที่บนเวที ในการแสดงจำเป็นต้องจัดตำแหน่งตัวแสดงบนเวทีหรือพื้นที่ในการแสดงของผู้แสดงต้องเคลื่อนที่ไปยังส่วนต่างๆ บนพื้นที่ให้เหมาะสม การใช้พื้นที่เวทีนั้นต้องสอดคล้องกลมกลืนตามจารีตและแบบแผนนาฏศิลป์ไทย

การเคลื่อนที่ เป็นการเปลี่ยนแปลงตำแหน่งของผู้แสดง จากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง พบว่ามีการเคลื่อนที่ในการรำ 5 แบบ คือ เส้นตรงแนวตั้ง เส้นตรงแนวนอน เส้นทแยงมุม เส้นโค้ง และวงกลม

ทิศทาง แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ 1. ทิศตามตำแหน่งของเข็มนาฬิกา ได้แก่ ทิศเหนือ ทิศใต้ ทิศตะวันออก ทิศตะวันออกเฉียงเหนือ ทิศตะวันออกเฉียงใต้

ทิศตะวันตกเฉียงเหนือ และทิศตะวันตกเฉียงใต้ 2. ทิศต่อเนื่อง ได้แก่ ครึ่งวงกลม และวงกลม

ที่มาและประเภทของท่ารำ แบ่งออกเป็น 2 แหล่งที่มาใหญ่ๆ ได้แก่

1. ท่ารำที่เลียนแบบธรรมชาติ สามารถแยกออกเป็นท่าที่แสดงถึงกิริยาและอิริยาบถของคน และท่าที่แสดงอารมณ์ภายใน
2. ท่ารำที่ประดิษฐ์ขึ้น แบ่งออกเป็นท่าที่ประดิษฐ์ขึ้นเพื่อสื่อความหมายเฉพาะและท่าที่ประดิษฐ์ขึ้นเพื่อใช้แสดงความหมายของชนเผ่า

3. องค์ประกอบการแสดงของการสร้างสรรค์การแสดงชุด มั่นนิ บาแตช

องค์ประกอบการแสดงของการสร้างสรรค์การแสดงชุด มั่นนิ บาแตช ประกอบด้วย เพลงดนตรี เครื่องดนตรี ผู้แสดงเครื่องแต่งกาย อุปกรณ์ประกอบการแสดง สถานที่ และโอกาสที่แสดง สอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีการสร้างสรรคานาฏศิลป์ที่สุรพล วิรุฬห์รักษ์ (2547) กล่าวไว้ว่า นาฏยประดิษฐ์ หมายถึงการคิดการออกแบบ และการสร้างสรรค์ แนวคิด รูปแบบ กลวิธีของนาฏศิลป์ชุดหนึ่งที่แสดงโดยผู้แสดงคนเดียวหรือหลายคน ทั้งนี้รวมถึงการปรับปรุงผลงานในอดีต นาฏยประดิษฐ์จึงเป็นการทำงานที่ครอบคลุมปรัชญา เนื้อหา ความหมาย ท่ารำ ท่าเต้น การแปรแถว การตั้งข้ม การแสดงหมู่ การกำหนดเครื่องดนตรี เพลง เครื่องแต่งกายฉาก และส่วนประกอบอื่นๆ สรุปได้ดังนี้

เครื่องดนตรี แบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มที่ 1 กลุ่มเครื่องทำจังหวะใช้ดนตรีดั้งเดิมของชนเผ่ามั่นนิ กลุ่มที่ 2 เครื่องดนตรีประเภทดำเนินทำนอง นำเอาเครื่องดนตรีประเภทเครื่องเป่า คือ ขลุ่ยหลีบ และขลุ่ยเพียงออ กลุ่มที่ 3 เป็นเครื่องดนตรีที่ใช้บรรเลงเสียงธรรมชาติ (เสียงนก เสียงไก่ป่า) ได้แก่ ขลุ่ยที่ใช้ในชุด ขลุ่ยตบนก จุดเด่นของเพลงอยู่ที่การตีหรือเคาะจังหวะไม่ว่าจะเป็นเอกลักษณ์ของชนเผ่ามั่นนิ

ทำนองเพลง การสร้างสรรค์การแสดง ชุด มั่นนิ บาแตช ใช้ทำนองเพลงประกอบการแสดงทั้งหมดจำนวน 2 เพลง ได้แก่ เพลงมั่นนิ บาแตช จัดอยู่ในประเภทจังหวะดนตรีที่มีอัตราจังหวะการเคาะ มี 4 จังหวะ คือ 1. จังหวะสายน้ำ 2. จังหวะขบาแดง 3. จังหวะชนเผ่า 4. จังหวะสงรัก และเพลงโอรัง อัสลี เป็นเพลงที่ไม่มีอัตราจังหวะของหน้าทับ มี 1 จังหวะ คือ จังหวะกลับทับ (กระท่อม)

เครื่องแต่งกาย แต่งกายเลียนแบบชนเผ่าม้ง 1. การแต่งกายของผู้ชาย เปลี่ยนกายท่อนบน นุ่งผ้าสีน้ำตาลกระหัดรอบเอวห้อยทิ้งชายหน้า-หลังเรียกว่า “นุ่งเลาะเตี้ยะ” ซึ่งชายผ้าที่ห้อยข้างหน้า เรียกว่า “โกพ็อก” ส่วนชายผ้าที่ห้อยทิ้งชายไปข้างหลังเรียกว่า “กอเลาะ” ในส่วนของเครื่องแต่งกายได้สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ คือ รัดสะเอว ทำจากผ้าขนสัตว์สีน้ำตาลตกแต่งด้วยท่อนไม้ไผ่ขางผูกเชือกห้อยสลับกันยาวจากสะเอวถึงครึ่งน่อง ขณะแสดงไม้ไผ่ขางจะกระทบกันทำให้เกิดเสียงประสมประสานกับเสียงดนตรี สื่อเป็นสัญลักษณ์ถึงการแต่งกายให้สวยงามเพื่อไปอวดเรียกร้องความสนใจบรรดาสาว ๆ และสร้างสรรค์เครื่องประดับ ได้แก่ ปลอกแขนทำจากขนนก กำไลมือทำจากลูกไก่ สร้อยคอลูกไก่ประดับเขี้ยวเสือ ศีรษะสวมวิกผม และทัดดอกไม้สีขาว 2. การแต่งกายของผู้หญิง ได้สร้างสรรค์เครื่องแต่งกายขึ้นใหม่ คือ สวมเสื้อเกาะอกสีน้ำตาลแทนการเปลือยอก ผ้านุ่งจับจีบรอยเชิงด้วยผ้าตัวนสีน้ำตาลเรียกว่า “ฮอลี” รัดสะเอวทำจากผ้าขนสัตว์สีน้ำตาลห้อยลูกไก่ สร้างสรรค์เครื่องประดับ ได้แก่ สร้อยคอทำจากลูกไก่ เข็มขัดขนนก กำไลมือทำด้วยลูกไก่ ปลอกแขนทำจากขนนก ต่างหูดอกไม้ ศีรษะสวมวิกผมหยิก เหน็บหวีไม้ไผ่ และทัดดอกไม้สีแดง



ภาพประกอบที่ 7 การแต่งกายการสร้างสรรค์การแสดงชุด ม้งนิ บาแตซ

คุณสมบัติผู้แสดง ผู้ชาย จะคัดเลือกจากผู้ที่มีรูปร่างสูงโปร่ง หน้าตาคมสัน ใบหน้ารูปไข่ ผิวดำแดงเหมาะสมกับชนเผ่าม่านนิ และมีบุคลิกภาพดี หลังไหล่ตรง ดูผึ่งผาย ผู้หญิง จะคัดเลือกจากผู้ที่มีรูปร่างเล็กกะทัดรัดทัด ใบหน้ากลมหรือรูปไข่ หน้าตาคมขำ ผิวดำแดง บุคลิกคล่องแคล่ว มีความสูงไม่เกินกว่าผู้แสดงชายเมื่อแสดงร่วมกันแล้วจะมีความต่างของส่วนสูงไล่เลี่ยกับผู้ชาย ประการสำคัญผู้แสดงชายและผู้แสดงผู้หญิงต้องเป็นผู้ที่มีทักษะการรำ ความแม่นยำในการฟังจังหวะดนตรี ท่วงทำนองเพลง สามารถปฏิบัติท่ารำเข้ากับเพลงดนตรีได้ถูกต้อง

อุปกรณ์ประกอบการแสดง ได้สร้างสรรค์ชิ้นใหม่จำนวน 3 ชิ้น ได้แก่ เกราะพร้อมไม้ตี บาแตชสองงาม และบาแตช ปาด ประดิษฐ์จากไม้ไผ่ สำหรับผู้แสดงถือประกอบการแสดงโดยทำเลียนแบบเครื่องดนตรีดั้งเดิมของชนเผ่าม่านนิที่เลิกเล่นไปแล้ว และได้ตกแต่งเพิ่มเติมด้วยทาน้ำมันวานิชเพิ่มความแวววาวเพื่อให้เกิดความสวยงาม

โอกาสที่แสดง สามารถจัดการแสดงได้ทั้งในรูปแบบการแสดงเป็นเรื่องราว การแสดงเป็นชุดเป็นตอน และการแสดงวิพิธทัศนา

ข้อเสนอแนะ

1. สำหรับผู้ที่สนใจศึกษาการแสดงสร้างสรรค์ชุด ม่านนิ บาแตช ผู้วิจัยเห็นว่า ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบการแสดงเกี่ยวกับการรำชนเผ่าในประเทศไทย หรือศึกษาเปรียบเทียบการรำชนเผ่าในแต่ละภาคที่มีลักษณะหลากหลาย เพื่อหาแนวทางหรือรูปแบบของการรำชนเผ่าที่ปรากฏในนาฏศิลป์ไทยให้ครบถ้วนสมบูรณ์ต่อไป

2. ในปัจจุบันการศึกษาข้อมูลการรำประเภทชนเผ่ายังขาดตำรา เอกสาร วิดิทัศน์ที่จะใช้ในการค้นคว้า โดยเฉพาะการศึกษารำชนเผ่าทางภาคใต้ของประเทศไทย ปัจจุบันไม่นิยมนำมาแสดงและมีผู้ที่รำได้นั้นมีอยู่น้อยมากหวั่นเกรงว่า จะสูญหายไป ดังนั้นหน่วยงานด้านการศึกษควรจัดสัมมนาเชิงปฏิบัติการให้มีความรู้เผยแพร่ท่ารำชนเผ่าชุดต่างๆ ที่ไม่เคยได้นำมาใช้แสดงให้เป็นที่ยอมรับ

เพื่อเป็นการอนุรักษ์ สืบทอดและเพิ่มพูนความรู้ ความสามารถแก่ ครู นักเรียน นักศึกษาบุคลากรและผู้ที่มีสนใจด้านนาฏศิลป์ไทยต่อไป

กิตติกรรมประกาศ

การสร้างสรรค์การแสดง ชุด มั่นนิ บาเตซ เรื่องนี้ได้รับทุนสนับสนุนจาก สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ปีพุทธศักราช 2563 ขอกราบขอบพระคุณนางจันทนา พวงประยงค์ ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ไทย สำนักการสังคีต กรมศิลปากร และศิลปินแห่งชาติ นายชวลิต สุนทรานนท์ นักวิชาการละครและดนตรีทรงคุณวุฒิ นายสมรรัตน์ ทองแท้ นาฏศิลป์อาวุโส สำนักการสังคีต กรมศิลปากร และนายไพฑูรย์ เข้มแข็ง ผู้เชี่ยวชาญนาฏศิลป์ไทย วิทยาลัยนาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม ที่ได้กรุณาให้ความอนุเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ กระบวนท่ารำ รูปแบบการแสดง และการให้สัมภาษณ์อันเป็นประโยชน์ต่อการวิจัย ในครั้งนี้ รวมทั้งคำแนะนำ ปรีกษา ตลอดจนปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ด้วยความเอาใจใส่อย่างยิ่ง

เอกสารอ้างอิง

- กรมศิลปากร. (2553). **สตูจิบัตรละครเรื่องเงาะป่า พระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว**. กรุงเทพฯ : สำนักการสังคีต กรมศิลปากร.
- พิรพงศ์ แสนไสย. (2546). **นาฏยประดิษฐ์**. กภาพสินธุ์ : ประสานการพิมพ์.
- พิรพงศ์ แสนไสย. (2546). **ศิลปะการแสดงตะวันออก**. มหาสารคาม : สาขาวิชาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรม มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ไพฑูรย์ ดวงจันทร์. (2541). **ดนตรีและนาฏศิลป์ของชนกลุ่มน้อยชาวเขาไท**. ใน คึกฤทธิ์ ปราโมช (บรรณาธิการ). **ลักษณะไทย เล่ม 3 ศิลปะการแสดง**. (หน้า 289). กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- เมธินี จิระวัฒนา. (2539). **บทละครเงาะป่ากับการดัดแปลงสู่แนวละครร่วมสมัย**. **วารสารศิลปากร**, 39(5), 95.

ยุพร แสงทักษิณ. (2529). **บทละครเรื่องเงาะป่า พระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว**. กรุงเทพฯ : ไทยร่มเกล้า.

สุรพล วิรุฬห์รักษ์. (2547). **หลักการแสดงนาฏยศิลป์ปริทรรศน์**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

การจำแนกประเภทศิลปะจัดวางในไทย
โดยทฤษฎีของมาร์ค โรเซนทอล
A Theory of the Classifications of Thailand's

ชุตินา โสตามรรค¹

Chutima Sodamak

¹ นักศึกษาหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาทฤษฎีศิลป์
คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์
มหาวิทยาลัยศิลปากร
Master of Fine Arts (Art Theory),
Faculty of Painting Sculpture and
Graphic Arts, Silpakorn University
(E-mail: chutima03.2536@gmail.com)

Received: 02/04/2020 Revised: 21/07/2020 Accepted: 21/07/2020

บทคัดย่อ

ในปัจจุบันวิธีการสร้างสรรค์ศิลปะของไทยได้ถูกพัฒนาให้มีความหลากหลายในด้านการนำเสนอผลงานมากขึ้นไม่ว่าจะด้วยเทคนิคเฉพาะตนของศิลปิน หรือการนำเอาวัสดุ และสื่ออื่นๆ เข้ามามีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ ศิลปะจัดวางจึงถือเป็นกระแสทางศิลปะที่แตกออกมาจากศิลปะมโนทัศน์ศิลป์ (Conceptual Art) ซึ่งเป็นนิยมอย่างมากในวงการศิลปะร่วมสมัยของไทย แต่ศิลปะจัดวางยังไม่มีกรจำแนกแจกแจงในเรื่องรูปแบบอย่างชัดเจน ในบทความนี้จึงนำเอาหลักทฤษฎีของมาร์ค โรเซนทอล (Mark Rosenthal) มาใช้เป็นหลักเกณฑ์ในการจำแนกประเภทศิลปะจัดวางในไทยให้เกิดความเข้าใจได้โดยง่าย ซึ่งหลักทฤษฎีนี้ประกอบไปด้วย 1. จัดวางเต็มพื้นที่ว่าง (Filled – Space Installation) ประกอบไปด้วย 2 ลักษณะคือ 1.1 จัดวางเต็มพื้นที่ว่าง : ตื่นตาตื่นใจ (Filled – Space Installation: Enchantments) และ 1.2 จัดวางเต็มพื้นที่ว่าง: แผลงโฉมจัดฉาก (Filled – Space Installation: Impersonations) 2. จัดวางเฉพาะที่ (Site – Specific Installation) ประกอบไปด้วย 2 ลักษณะคือ 2.1 จัดวางเฉพาะที่: บุกรุกแทรกแซง (Site – Specific Installation: Interventions) และ 2.2 จัดวางเฉพาะที่: สัมพันธกลมกลืน (Site – Specific Installation: Rapprochements) โดยผู้วิจัยได้นำเอาหลักทฤษฎีดังกล่าวมาเป็นเกณฑ์ในการจำแนกรูปแบบผลงานของศิลปินไทยจำนวน 4 ท่าน พร้อมกับยกตัวอย่างผลงานท่านละ 1 ผลงาน คือ พัดยศ พุทธเจริญ ในผลงานชุดปริเป็ลือก เปลื้อง (Shed the Shells) ปี พ.ศ. 2546, กมล เผ่าสวัสดิ์ ในผลงานชุดหนีเสือปะจระเข้ (Dilemma) ปี พ.ศ. 2543, สุธี คุณาวิชยานนท์ ในผลงานชุดห้องเรียนประวัติศาสตร์ (History Class) ปี พ.ศ. 2543 และนิพนธ์ โอฬารนิเวศน์ ผลงานชุดคิดถึงคาริล ยิบราน (Window of Rethinking: Homage to Karhil Gibran) ปี พ.ศ. 2541 ซึ่งจากการศึกษาผู้วิจัยพบว่าหลักทฤษฎีดังกล่าวหากนำมาวิเคราะห์ผลงานที่มีลักษณะเป็นศิลปะจัดวางของศิลปินไทยทุกผลงานนั้น ยังไม่มีความครอบคลุมเพียงพอเนื่องจากการสร้างศิลปะจัดวางของศิลปินไทยในปัจจุบันมักสร้างสรรค์ผลงานให้มีความผสมผสานวิธีการทาง

ศิลปะจัดวางข้ามศิลปะรูปแบบอื่นหลากหลายรูปแบบ เช่น เป็นศิลปะจัดวางควบคู่กับศิลปะแสดงสด หรือเป็นศิลปะจัดวางที่มีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม หรือบางผลงานก็เป็นศิลปะสื่อผสมควบคู่กับการจัดวาง ฯ ดังนั้นบทความในผลงานวิจัยชุดนี้จึงเป็นการอธิบายหลักเกณฑ์ทฤษฎี พร้อมยกตัวอย่างผลงานศิลปะจัดวางของศิลปินไทย ในลักษณะเป็นศิลปะจัดวางที่เข้าไปจัดการกับพื้นที่เท่านั้น เพื่อให้ นักศึกษาศิลปะ หรือบุคคลทั่วไปมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องศิลปะจัดวางมากยิ่งขึ้น และอาจนำหลักเกณฑ์ทฤษฎีดังกล่าวไปใช้เพื่อพิจารณาผลงานศิลปะจัดวางต่อไปในอนาคต

คำสำคัญ: ศิลปะจัดวาง, จัดวางเต็มพื้นที่ว่าง, จัดวางเฉพาะที่

Abstract

Thai artists' creations have been continuously developed through an individual's technique and the use of materials or media, resulting in a variety of expressions. The roots of installation art lie in the conceptual art and the art form is well-received by Thai contemporary artists. However, there is no clear classification of art installations by Thai artists. Therefore, this study aims to propose the theory by Mark Rosenthal as an easy criterion to classify art installations by Thai artists. Rosenthal proposes two broadly defined types of installation which are 1. Filled-Space Installation, an installation that is modified or created to fill the empty space, is divided further into "enchantments" and "Impersonations" and 2. Site-Specific Installation, an installation using the site specifically, is divided further into "Interventions" and "Rapprochements". The researcher uses this theory to classify four artworks by four Thai artists, "Shed the Shells", 2003, by Phatynos Buddhacharoen, "Dilemma", 2000, by Kamol Paosawat, "History Class", 2000, by Sutee Kunavichayanon, and

“Window of Rethinking: Homage to Karhil Gibran”, 1998, by Nipan Oranniwesna. The researcher found that the theory is considered inadequate to cover all art installations by Thai artists as Thai contemporary artists combined different types of artistic expressions to create their artworks, for example, art installation with performance art, art installation with interactive art, or art installation with mixed media. Thus, the paper aims to explain the theory to students and the general public for an increased understanding of art installation by using only examples of site-specific installations by Thai artists. Moreover, the theory can be used to study any art installations in the future.

Keywords: Instillation Art, Filled – Space Installation, Site – Specific Installation

บทนำ

ในช่วงครึ่งหลังของศตวรรษที่ 20 ได้ปรากฏรูปแบบการสร้างสรรคงานศิลปะด้วยแนวคิดที่มีความหลากหลาย และแตกต่างกัน อยู่บนพื้นฐานหลักการที่ปฏิเสธคุณค่า และจารีตของศิลปะสมัยใหม่ดังนั้นคำว่า “หลังสมัยใหม่” จึงถูกนำมาใช้กับศิลปะเป็นครั้งแรกในแวดวงวรรณกรรมวิจารณ์ และดนตรีก่อนที่จะถูกนำมาใช้กับทัศนศิลป์ในช่วงทศวรรษที่ 70 โดยริเริ่มใช้กับผลงานด้านสถาปัตยกรรมและมณฑลศิลป์ช่วงกลางทศวรรษที่ 80 ในประเทศสหรัฐอเมริกา ที่มาของศิลปะหลังสมัยใหม่จึงถูกให้ความหมายไปใน 2 ทิศทางคือเป็นพัฒนาการจากขบวนการสร้างงานในลักษณะของศิลปะต่อต้านศิลปะที่มีจุดเริ่มต้นมาจากลัทธิดาดา ทิศทางที่เกิดจากทฤษฎีความรู้ในทางปรัชญาซึ่งได้สะท้อนแนวคิดในแวดวงวรรณกรรมวิจารณ์ ดังนั้นศิลปะยุคหลังสมัยใหม่จึงไม่มีข้อจำกัดของรูปแบบ หรือเทคนิควิธีการ โดยส่วนมากจะเป็นการผสมผสานสื่อที่มีความหลากหลายบ่อยครั้งที่ผลสำเร็จของ

ชิ้นงานไม่ใช่วัตถุประสงค์หลักของการสร้างงานหากแต่เป็นกระบวนการสร้างและการสื่อสารที่สามารถสร้างนัยยะสำคัญที่เกี่ยวข้องกับคำถาม และข้อวิพากษ์ต่างๆ ที่ศิลปินต้องการนำเสนอได้ ศิลปะหลังสมัยใหม่จึงมีชื่อเรียกที่แตกต่างหลากหลาย เช่น ลักษณะที่เกี่ยวข้องกับแนวความคิด หรือ ศิลปะมโนทัศน์ศิลป์ (Conceptual Art) (สรเสรีญ์ สันติธัญวงศ์, 2560) ศิลปะมโนทัศน์ศิลป์ถือเป็นกระแสเคลื่อนไหวทางศิลปะที่ให้ความสำคัญกับความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานมากกว่าให้ความสำคัญกับสุนทรียะทางความงาม ของรูปแบบ หรือองค์ประกอบทางสายตาของงานศิลปะ หากจะเรียกว่ากระแสเคลื่อนไหวทางศิลปะมักไม่ถูกต้องนัก เพราะเป็นการรวมตัวของแนวโน้มทางศิลปะที่หลากหลายเสียมากกว่า ศิลปะแนวนี้เป็นที่นิยมโดยเฉพาะอย่างยิ่งในอเมริกา ยุโรป และกระจายมาถึงเอเชีย ซึ่งศิลปะจัดวางก็ถือเป็นศิลปะรูปแบบหนึ่งที่แตกออกมาจากศิลปะมโนทัศน์ศิลป์ด้วย

กระแสการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจัดวางได้แพร่หลายไปทั่วโลก ในประเทศไทยศิลปะจัดวางก็เป็นที่นิยมอย่างมากในวงการศิลปะร่วมสมัยไทย แต่ความเข้าใจเกี่ยวกับศิลปะรูปแบบนี้ยังคงเป็นปัญหาอยู่มาก บทความในสูจิบัตรการแสดงศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 54 เรื่อง Installation Art ของสมพร รอดบุญ (2551) ได้กล่าวว่า โดยทั่วไปคำว่าอินสตอลเลชัน (Installation) หมายถึงการติดตั้งหรือการจัดวาง แต่คำว่า “Installation Art” หรือ ศิลปะในรูปแบบของการจัดวาง มีความหมายที่แตกต่างไปจากความหมายทั่วไปโดยสิ้นเชิง การที่คนไทยได้ไทยแปลชื่อลักษณะศิลปะประเภทนี้เป็นคำว่า “ศิลปะติดตั้ง” หรือ “ศิลปะจัดวาง” อาจมีผลทำให้ นักศึกษาศิลปะ และผู้สนใจทั้งหลายเกิดความเข้าใจผิด โดยที่คิดว่าเป็นการนำเอาวัสดุ สื่อต่างๆ หรือผลงานศิลปะมาทำการติดตั้ง และจัดวางในที่แห่งไหนก็ได้ แต่ในความเป็นจริงแล้วในวงการศิลปะระดับนานาชาติประเทศจะไม่แปลคำว่า “อินสตอลเลชัน” เป็นภาษาของประเทนั้นๆ เนื่องจากเป็นศัพท์เฉพาะ และสามารถเรียกทับศัพท์โดยตรงได้ เหตุเพราะเมื่อแปลเป็นภาษาหนึ่งหรือภาษาใดแล้วจะทำให้ความหมายที่แท้จริงของคำว่าอินสตอลเลชันผิดเพี้ยนไป จึงเป็นเรื่องยากที่จะหาคำศัพท์ภาษาไทยที่สามารถสื่อความหมายได้ตรงกับประเภทของงานในรูปแบบ

อินสตอลเลชันได้อย่างชัดเจน นอกเสียจากว่าจะเรียกทับศัพท์ และให้นิยามหรือคำจำกัดความมาเป็นตัวขยายให้เป็นที่สามารถเข้าใจได้ง่าย (สมพร รอดบุญ, 2551) แม้ว่าในปัจจุบันจะมีการบัญญัติคำศัพท์จากราชาบัณฑิตโดยคำว่า “Instillation Art” แปลว่า “ศิลปะจัดวาง” อีกทั้งคำว่า “Instillation Art” และคำว่า “ศิลปะจัดวาง” ก็สามารถใช้อธิบายความหมายเพื่อให้เกิดความเข้าใจได้ทั้งสองคำ แต่ทั้งนี้ก็ยังไม่มีบทสรุปที่แน่นอนในเรื่องรูปแบบของศิลปะจัดวางจะเป็นไปในทิศทางใด เนื่องจากว่าศิลปินมักมีการพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะแนวนี้อย่างกว้างขวางไม่มีขีดจำกัด ดังนั้นเพื่อให้เกิดความเข้าใจได้โดยง่ายบทความนี้ผู้วิจัยจึงนำหลักทฤษฎีของมาร์ค โรเซนทอล (Mark Rosenthal) มาใช้เป็นหลักเกณฑ์ในการจำแนกประเภทของศิลปะจัดวางในไทย

ขอบเขตการศึกษา

1. เพื่อศึกษาความหมายของศิลปะจัดวาง และหลักทฤษฎีการจำแนกรูปแบบของศิลปะจัดวางของมาร์ค โรเซนทอล (Mark Rosenthal)
2. นำหลักทฤษฎีของมาร์ค โรเซนทอล (Mark Rosenthal) มาทำการจำแนกผลงานของศิลปินไทยที่สร้างสรรค์ผลงานศิลปะจัดวาง โดยการเลือกยกตัวอย่างรูปแบบการจัดวางละ 1 ชิ้นงาน และวิเคราะห์ผลงานของศิลปินไทยที่ผู้วิจัยเลือกนำมายกตัวอย่าง

ผลการศึกษา

ศิลปะจัดวาง (Instillation Art) เป็นรูปแบบของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่มีความสัมพันธ์เนื่องกับการใช้พื้นที่ร่วมกันกับวัตถุ หรือสื่อเทคโนโลยีต่างๆ ทั้งนี้การจัดวางอาจจัดวางได้ทั้งภายในหอศิลป์ พิพิธภัณฑ์ ตึกร้าง บ้าน รวมถึงสถานที่ต่างๆ หรือในอีกวิธีกรหนึ่งของศิลปะจัดวางอาจเป็นประสบการณ์ร่วมกับพื้นที่ว่างเช่นเดียวกับการชมภาพผลงานจิตรกรรมฝาผนัง กล่าวคือคล้ายกับการที่ผู้ชมมีประสบการณ์ร่วมกับสถาปัตยกรรม ดังนั้นศิลปะจัดวางจึงเป็น

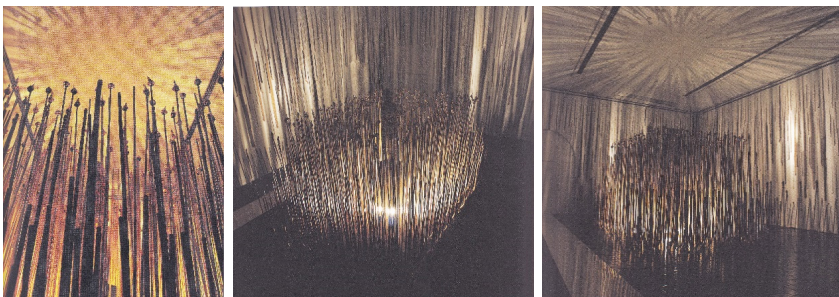
ศิลปะที่มีความสามารถทำให้ผู้ชมได้รับประสบการณ์ และการมีส่วนร่วมกันกับวัตถุทางศิลปะ ผู้วิจัยจึงขออ้างอิงจากทฤษฎีในหนังสืออันเดอร์สแตนดิ้ง อินสตอลเลชัน อาร์ต (Understanding Installation Art) เขียนโดยมาร์ค โรเซนทอล (Mark Rosenthal) นักเขียน และนักประวัติศาสตร์ชาวอังกฤษซึ่งได้เขียนแบ่งรูปแบบของศิลปะจัดวาง ประกอบไปด้วย 2 รูปแบบหลักคือ

1. จัดวางเต็มพื้นที่ว่าง (Filled – Space Installation) เป็นรูปแบบศิลปะการจัดวางโดยการสร้างความหมายให้กับพื้นที่ซึ่งในพื้นที่นั้นอาจเป็นเพียงห้องเปล่าทั่วไปหรือเป็นห้องจัดแสดงในแกลเลอรี ศิลปินผู้สร้างงานจะนำวัตถุหรือวัสดุเข้าไปสร้างงานในพื้นที่ และในการสร้างงานรูปแบบจัดวางเต็มพื้นที่ว่างก็มีวิธีการสร้างผลงานเป็น 2 ลักษณะคือ 1.1 จัดวางเต็มพื้นที่ว่าง: ตื่นตาตื่นใจ (Filled – Space Installation: Enchantments) และ 1.2 จัดวางเต็มพื้นที่ว่าง: แปลงโฉมจัดฉาก (Filled – Space Installation: Impersonations)

1.1 จัดวางเต็มพื้นที่ว่าง : ตื่นตาตื่นใจ (Filled – Space Installation: Enchantments) เป็นการสร้างเสน่ห์ความน่าสนใจให้กับพื้นที่ว่าง หรือทำให้พื้นที่ดูน่าพิศวง ตื่นตะลึง ศิลปินที่สร้างผลงานในลักษณะนี้จะเข้าไปจัดการพื้นที่เปลี่ยนแปลงบรรยากาศของห้องหรือพื้นที่เดิมให้มีสภาพเปลี่ยนแปลงไปตามที่ศิลปินต้องการ โดยการปกปิดอำพรางพื้นที่เดิมซึ่งอาจมีการสร้างต่อเติมขึ้นใหม่จากผลงานของศิลปินที่มีลักษณะสร้างสภาพแวดล้อมใหม่จากจินตนาการที่ผ่านกระบวนการทางความคิดของศิลปินแล้ว ผลงานลักษณะนี้มักมีผลกับผู้ชมในทางความรู้สึกที่เปลี่ยนแปลงผ่านประสบการณ์เมื่อเข้าชมผลงาน

ผลงานที่ผู้วิจัยขอนำมายกตัวอย่างคือผลงานสร้างชื่อของพัทธศ พุทธเจริญผลงานในนิทรรศการ MIND FULLNESS สื่อความหมายถึงการรู้เท่าทัน ณ ขณะปัจจุบัน เป็นผลงานที่เขาสร้างสรรค์ไว้เมื่อปี พ.ศ. 2546 ก่อนที่จะประสบอุบัติเหตุ ซึ่งผลงานภายในนิทรรศการที่ผู้วิจัยเลือกมายกตัวอย่างคือผลงานปริเปลือก เปลือก (Shed the Shells) ปี พ.ศ. 2546 ศิลปินต้องการสื่อสัญลักษณ์ที่สะท้อนถึงแนวคิดเชิงพุทธปรัชญาเปรียบเทียบถึงการตั้งคำถามกับตนเอง

และคนรอบข้างเพื่อนำไปสู่การสำรวจว่าแท้จริงแล้วสิ่งที่เห็นว่าสวย ว่างามว่าดี และจำเป็นนั้น เป็นตัวตนเพียงเฉพาะด้านนอก แต่ด้านในสิ่งเหล่านั้นล้วนเป็นสิ่งที่ห่อหุ้มความหมายของแต่ละคนให้ได้พบหรือเห็นความสำคัญคือเห็นภาพแห่งสามัญลักษณ์ว่ามีความเหมือนหรือต่างกันอย่างไร บนผลงานศิลปินเลือกใช้สัญลักษณ์เป็นนุที่สามารสื่อความหมาย และแสดงความรู้สึกได้อย่างหลากหลาย เพราะงูตามความเชื่อตะวันตกคือตัวแทนของสิ่งชั่วร้าย งูตามความเชื่อตะวันออกเช่น อินดูถือเป็นเทพเจ้าทางโหราศาสตร์ งูถือเป็นสัญลักษณ์ของชาวราศีมังกร ส่วนในไทยงูถือเป็นสัตว์ในตำนานที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อทางศาสนา และวิถีชีวิต หรือที่เรียกกันโดยทั่วว่าพญานาค นอกจากนี้งูยังถือเป็นปีเกิดส่วนตัวของศิลปิน เนื่องจากงูนั้นสามารถแปรความหมายไปได้หลากหลายทิศทาง ผลงานชิ้นนี้ศิลปินจึงเลือกแปรความหมายของ “งู” ว่าสัญชาติญาณ ซึ่งสัญชาติญาณของคนคือผู้ประเสริฐ แต่ความเป็นผู้ประเสริฐของคนนั้นมักถูกนำไปเปรียบเทียบกับงูอยู่เสมอ คราบภายนอกของคนจึงเปรียบได้กับเปลือกที่ห่อหุ้มอยู่ กล่าวคือภายนอกคือกาย และภายในคือจิต นอกจากศิลปินจะใช่งูเป็นสื่อสัญลักษณ์ลงบนผลงานแล้ว ผลงานยังมีการใช้สัญลักษณ์อื่นๆ เช่น หัวโขนแทนวิถีชีวิต ตะพัดไม้ไผ่แทนสังฆาร ลำไผ่แทนธรรมชาติ หรือจิตอันบริสุทธิ์ ไผ่ยอมสีแดงแต่งเติมลวดลายแทนความจอมปลอม ซึ่งจากการยกสัญลักษณ์ผ่านวัตถุบนผลงานของเขาแล้วผู้ที่เข้าชมยังต้องพิจารณาว่าเห็นต่างอย่างไรซึ่งทั้งหมดนี้ย่อมขึ้นอยู่กับการพินิจพิเคราะห์ของแต่ละบุคคล (พิทยศ พุทธเจริญ, 2546) ผลงานชุดปริเปลือก เปลือก (Shed the Shells) ปี พ.ศ. 2546 ผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่าผลงานชิ้นนี้จัดอยู่ในศิลปะจัดวางลักษณะจัดวางเต็มพื้นที่ว่าง: ตื่นตาตื่นใจ (Filled – Space Installation : Enchantments) เพราะศิลปินได้ทำการติดตั้งผลงานขนาดใหญ่จนเต็มพื้นที่ห้องจัดแสดง อีกทั้งยังมีการจัดแสงภายในห้องเพื่อทำให้ผลงานเกิดมิติแสงเงาสะท้อนทั้งห้องจัดแสดง แสงเงาดังกล่าวเป็นตัวช่วยเพิ่มรายละเอียด และบรรยากาศที่ชวนขนลุกลงบนตัวผลงานมากขึ้น ศิลปินตั้งใจให้ผู้ชมที่เดินเข้าไปในพื้นที่จัดแสดงเกิดความตกตะลึงกับบรรยากาศโดยรอบของผลงานก่อนที่จะสัมผัสถึงแนวคิด และสัญลักษณ์ต่างๆ ที่ศิลปินเป็นผู้กำหนด



ภาพประกอบที่ 1 ภาพบางส่วนของผลงานชุดปริเปลือก เปลื้อง
(Shed the Shells) ปี พ.ศ. 2546 โดยพัตยศ พุทธเจริญ
ที่มา: พัทยศ พุทธเจริญ (2546)

1.2 จัดวางเต็มพื้นที่ว่าง: แพลงโฉมจัดฉาก (Filled – Space Installation: Impersonations) เป็นการปรับแต่งแปลงกายให้กับพื้นที่หรือการลวงหลอกผู้ชม โดยสร้างสรรค์ให้เป็นพื้นที่แห่งจินตนาการทั้งทำให้เกิดเสน่ห์ความน่าสนใจ หรืออาจเป็นพื้นที่แห่งความฝันร้าย เล่นบทบาทปลอมที่ไม่ใช่ความจริงของบุคคลนั้นหรือศิลปินผู้สร้างงาน เพื่อให้ผู้เข้าชมคล้อยตามในสิ่งที่ศิลปินกำหนดขึ้นหรือเป็นการโน้มน้าวใจให้รู้สึกตาม เช่นสร้างความประหลาดใจ ทำให้รู้สึกกลัว การจัดวางลักษณะ Impersonations อาจมีลักษณะเป็น Site – Specific หรือไม่ก็ได้โดยสิ่งสำคัญศิลปินต้องมีความสามารถที่จะใช้ผลงานร่วมกับสภาพแวดล้อมโน้มน้าวใจ หรือสะกดผู้ชมให้ได้ กล่าวคือการสร้างงานลักษณะนี้ศิลปินคือผู้ที่อยู่ในโลกแห่งความฝัน แม้แต่ความเป็นตัวตนของศิลปินก็เปลี่ยนไปในการติดตั้งงาน ศิลปินยังคงฝันและอาจดึงคนดูจากโลกความจริงให้ไปมีความรู้สึกร่วมกับเขาในโลกความฝัน แต่สิ่งที่ศิลปินฝันจะไม่ใกล้เคียงความจริงมากนัก การใช้ Impersonations ในงานศิลปะจัดวาง ศิลปิน ผลงาน และสังคมที่เขาอยู่คือโลกหนึ่งทีใครจะคิดว่าจริงหรือไม่จริงก็อาจไม่สำคัญในงานศิลปะการจัดวางลักษณะนี้สามารถทำได้ในแบบใดแบบหนึ่ง โดยมีวิธีการ 5 ข้อดังนี้

1.2.1 ภาพและผลงาน คือกระจกเงาเป็นการสะท้อนภาพสภาวะความเป็นจริงได้อย่างลึกซึ้ง รูปลักษณะที่เห็นเป็นสิ่งที่ตี เป็นการจำลองภาพตามความเป็นจริง

1.2.2 ภาพและผลงาน ทำหน้าที่เหมือนหน้ากากปิดบังหรือเป็นตัวทำลายสภาพความเป็นจริงที่ลึกซึ้ง

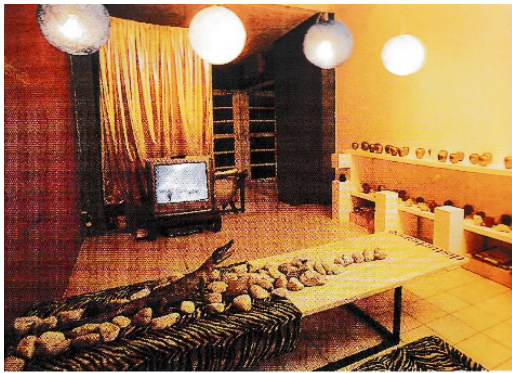
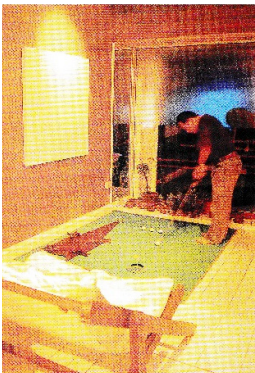
1.2.3 สิ่งที่แสดงให้เห็นเป็นหน้ากากที่ปิดบังความเป็นจริงหรือหมายถึงการเริ่มสำแดงรูปลักษณะของมายาในด้านมืด

1.2.4 สิ่งที่ไม่ได้มีความสัมพันธ์กับความเป็นจริง เป็นภาพลวงอย่างแท้จริง

1.2.5 ทั้งหมดคือการสร้างมิติมายาหรือสิ่งเทียม

ผลงานที่ผู้วิจัยเลือกยกตัวอย่างคือ ผลงานการสร้างสรรคโดยกมลเผ่าสวัสดิ์ ชุดหนีเสือปะจระเข้ (Dilemma) ปี พ.ศ. 2543 ผลงานชิ้นนี้ศิลปินต้องการแสดงถึงสภาวะทางอารมณ์ของมนุษย์ที่มักเกิดเหตุการณ์ที่ต้องเลือกหรือตัดสินใจไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง โดยเฉพาะเหตุการณ์ที่ทำให้ลังเลใจ ไม่มั่นใจ หรือคิดกังวลสับสน ต้องตกอยู่ในสภาวะของการตัดสินใจจะเป็นช่วงที่ทำให้คนเราเกิดความทุกข์เหมือนแบบก้อนหินขนาดมโหฬาร สภาวะที่เกิดขึ้นเหล่านี้เป็นสภาวะทางอารมณ์ชนิดวิตกกังวล เพราะไม่รู้ว่อนาคตจะเป็นอย่างไรแม้ว่าการตัดสินใจจะผ่านไปแล้วยังไม่รู้ว่ถูกต้องหรือไม่ อาจเป็นเพราะรู้สึกเสียดายกับสิ่งที่ไม่ได้เลือกอีกอย่างหนึ่ง หรือกลัวความผิดพลาด กลัวความจริงที่จะเกิดขึ้นตามมา ในภาวะของอารมณ์ที่อยู่ระหว่างช่วงเวลาของการตัดสินใจนั้นมนุษย์เรามักจะตั้งคำถามกับตนเองว่าทำไมเหตุการณ์นี้ถึงเกิดขึ้นกับตน ผลงานชุดหนีเสือปะจระเข้ศิลปินได้ทำการเชิญให้ผู้ชมเข้ามามีส่วนร่วมภายในห้องจัดนิทรรศการซึ่งถูกเปลี่ยนแปลงให้กลายเป็นห้องนั่งเล่น และห้องสำหรับตรวจดวงชะตา ซึ่งผลงานชิ้นนี้เน้นให้ผู้ชมเข้ามามีส่วนร่วมเพื่อให้เกิดการสื่อสารระหว่างผู้ชม กมลสร้างสรรคผลงานชิ้นนี้ขึ้น เพราะต้องการวิพากษ์วิจารณ์ในเชิงประชดประชันเกี่ยวกับคนไทยจำนวนมาก ที่ต้องเผชิญกับสถานการณ์กลืนไม่เข้าคายไม่ออกแต่ก็ต้องตัดสินใจ ทำให้คนไทยบางส่วนหันหน้าไปพึ่งหมอดูและนักพยากรณ์รวมทั้งสื่อต่างๆ เพื่อเพิ่มความมั่นใจทางจิตใจ แต่หลายครั้งที่การ

ตรวจดวงชะตามีผลออกมาในทางร้ายทำให้พวกเขาต้องหมั่นทำบุญให้มากขึ้นเพื่อเป็นการสะเดาะเคราะห์ให้สิ่งเลวร้ายผ่านพ้นไป หมอดูจึงทำหน้าที่คล้ายเสมียนผู้คอยเตือนว่าบุญชียุญของคนเหล่านั้นกำลังจะหมด ดังนั้นงานของหมอดูจึงเป็นการแจกจ่ายความเมตตา และความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ให้แก่คนทั่วไปเพราะเขาสามารถช่วยเหลือคนที่กำลังจนตรอกให้รู้สึกดีขึ้นได้ แต่ถ้าโชคไม่ดีก็อาจเจอหมอดูบางประเภท หรือที่เรียกกันทั่วไปว่าหมอเดา ที่มักจะหลอกลวงหรือต้องการเพียงแสวงหาผลประโยชน์ทางการค้าผ่านการดูดวงจากลูกคำที่ตกเป็นเหยื่อของคำหวานและคำเยินยอ ดังนั้นลูกคำที่ทำการใช้บริการดูดวงอาจรู้สึกสบายใจนะชั่วขณะหนึ่ง แต่ในทางกลับกันหมอดูอาจทำให้เราเป็นทุกข์มากที่สุดเพราะเขาอาจเข้ามาฉกฉวยเงินทองจากลูกคำได้ (วิโชค มุกดามณี, 2546) ผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่าผลงานชิ้นนี้จัดอยู่ในศิลปะจัดวางลักษณะจัดวางเต็มพื้นที่ว่าง: แปลงโฉมจัดฉาก (Filled – Space Installation: Impersonations) เพราะผลงานของกมลได้ทำการเชื้อเชิญให้ผู้ชมผลงานเข้ามาชมผลงานศิลปะของเธอ แต่เมื่อผู้ชมได้เข้ามาชมผลงานของเธอแล้วนั้นกลับพบว่าภายในห้องจัดแสดงถูกเปลี่ยนสภาพให้กลายเป็นห้องนั่งเล่น และห้องสำหรับดูดวงซึ่งอาจสร้างความสับสน และประหลาดใจให้แก่ผู้เข้าชมผลงาน



ภาพประกอบที่ 2 ภาพบางส่วนของผลงานชุดหนีเสือปะจระเข้ (Dilemma)

ปี พ.ศ. 2543 โดยกมล เผ่าสวัสดิ์

ที่มา: วิโชค มุกดามณี (2545)

2. จัดวางเฉพาะที่ (Site – Specific Installation) เป็นศิลปะจัดวางที่มีความเฉพาะเจาะจงโดยงานศิลปะที่นำมาติดตั้งในพื้นที่ได้ถูกออกแบบมาเพื่อพื้นที่ที่ถูกกำหนดไว้เท่านั้น เพราะตัวผลงานจะต้องมีความสัมพันธ์อย่างหนึ่งอย่างใดกับพื้นที่หากเคลื่อนย้ายไปจัดวางที่อื่นก็จะไม่เกิดความสัมพันธ์ระหว่างผลงานกับพื้นที่ การสร้างงานลักษณะนี้มีรูปแบบ และวิธีคิดในการจัดการกับพื้นที่ที่ต้องศึกษาจากพื้นที่ที่เข้าไปติดตั้งว่าจะอะไรคือปัญหาของพื้นที่ หรือโจทย์ของพื้นที่นั้นเป็นอย่างไร แนวทางในการคิดศิลปะจัดวางเฉพาะพื้นที่มีด้วยกัน 2 ลักษณะ คือ 2.1 จัดวางเฉพาะที่: บุกรุกแทรกแซง (Site – Specific Installation: Interventions) และ 2.2 จัดวางเฉพาะที่: สัมพันธกลมกลืน (Site – Specific Installation: Rapprochements)

2.1 จัดวางเฉพาะที่: บุกรุกแทรกแซง (Site – Specific Installation: Interventions) เป็นการสร้างศิลปะจัดวางเพื่อวิพากษ์วิจารณ์พื้นที่ด้วยการเข้าไปบุกรุกแทรกแซงพื้นที่เพื่อเป็นการแสดงเนื้อหาที่แปลกแยก ศิลปินจะเริ่มทำการติดตั้งผลงานโดยต้องคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้เป็นคือ การใช้งาน พุทธิปัญญา วัฒนธรรม สถาบัน และสถานที่ตั้ง การสร้างศิลปะจัดวางในลักษณะนี้อาจติดตั้งในพื้นที่ที่มีเนื้อหาเรื่องราว บริบท หรือพื้นที่ที่มีความสำคัญแต่กลับเป็นตำแหน่งที่ถูกวิพากษ์วิจารณ์ โดยตัวผลงานมักจะนำเสนอตามความเป็นจริงหรือนำเสนอสภาพแวดล้อมนั้นๆ นอกจากนี้ผู้ชมที่มีส่วนร่วมในการรับชมอาจได้รับผลกระทบต่อพฤติกรรมหรือการเคลื่อนไหวไปตามสภาพแวดล้อมนั้นๆ ด้วย

ผลงานชุดห้องเรียนประวัติศาสตร์ (History Class) ถนนราชดำเนิน ปี พ.ศ. 2543 โดยสุธี คุณาวิชยานนท์สร้างขึ้นเพื่อเข้าร่วมการแสดงผลงานศิลปกรรมกลางแจ้งในหัวข้อ “ประชาธิปไตยในเงามืด” เนื่องในโอกาสการฉลอง 100 ปี นายปรีดี พนมยงค์ ผลงานชุดนี้ประกอบไปด้วยโตะนักเรียนไม้จำนวน 14 ตัว ซึ่งบนหน้าโตะได้รับการแกะสลักให้เป็นภาพ และคำต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์การเมือง และประชาธิปไตยในประเทศไทย เช่น ความเคลื่อนไหวของ กลุ่ม ร.ศ. 103 ช่วงสมัยรัชกาลที่ 5, นายเทียนวรรณ, การเปลี่ยนแปลงในวันที่ 24 มิถุนายน ปี พ.ศ. 2475, การเมืองในยุคเชื้อผู้นำชาติพันธุ์, เหตุการณ์ 14 ตุลา และ

เหตุการณ์ 6 ตุลา มาจนถึงพฤษภาคมปี พ.ศ. 2535 ผลงานชุดนี้มีแนวคิดมาจากเรื่องการเรียกร้องในเหตุการณ์ต่างๆ ทางการเมือง ผลงานชุดนี้ถูกนำเสนอ และติดตั้งโดยให้ผู้ชมสามารถเข้ามามีส่วนร่วมในผลงานด้วยการใช้กระดาษวางทาบบนหน้าโต๊ะ จากนั้นใช้ดินสอฝนระบายลงบนกระดาษ จะทำให้ได้ภาพพิมพ์ที่บันทึกประวัติศาสตร์นั้นเป็นที่ระลึกกลับไป แนวคิดที่ได้จากผลงานคือ การฝนระบายภาพพิมพ์เปรียบกับการบันทึกตำราประวัติศาสตร์ด้วยตนเอง ซึ่งแต่ละคนก็มีบุคลิกลักษณะการฝนระบายให้ได้ภาพที่แตกต่างกันออกไป ทั้งท่าทีการระบาย การเลือกใช้สีส้น การผสมผสานสี หรือการจัดองค์ประกอบของภาพใหม่(สุธี คุณาวิชยานนท์) ผลงานชิ้นนี้จึงต้องการสื่อให้เห็นถึงเรื่องราวจากอดีตที่กลายเป็นประวัติศาสตร์ อดีตดังกล่าวเป็นอดีตที่คนส่วนใหญ่แกล้งที่จะลืมเลือนมันไป แต่ในขณะเดียวกันก็เลือกที่จะจำ ซึ่งเป็นการพยายามปะติดปะต่อภาพอดีตที่พร่าเลือนให้กลายเป็นภาพในปัจจุบัน



ภาพประกอบที่ 3 ภาพบางส่วนของผลงานชุดห้องเรียนประวัติศาสตร์

(History Class) ปี พ.ศ. 2543 โดยสุธี คุณาวิชยานนท์

ที่มา: <http://rama9art.org/sutee/visual.html>

2.2 จัดวางเฉพาะที่: สัมพันธกลมกลืน (Site – Specific Installation: Rapprochements) เป็นการทำให้กลมกลืนโดยศิลปินจะต้องหยั่งรู้ หรือรู้จักธรรมชาติของผู้ชมเป็นอย่างดี รวมถึงเข้าใจลักษณะของคนที่จะเข้าชมงาน การสร้างงานจะเป็นเหมือนการสะกดผู้เข้าชมให้คล้อยตามไปกับผลงานของศิลปิน โดยศิลปิน

ปีที่ 13 ฉบับที่ 1 มกราคม-มิถุนายน 2564

จะต้องเข้าถึงนิสัยอัธยาศัยของคนที่อยู่ในพื้นที่นั้นๆ โดยคุณสมบัติของงานประเภทนี้ มีการเจาะจงพื้นที่อย่างมาก และทั่วไปผลงานจะติดตั้งรวมเข้ากับสถานที่อย่างแนบเนียนจนแทบจะกลืนหายไปกับสถานที่นั้น การสร้างงานศิลปะจัดวางลักษณะนี้สิ่งที่สำคัญที่สุดคือคุณสมบัติที่พึงประสงค์สำหรับศิลปินที่อยากให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกขึ้นในใจ ผู้ชมจะอยู่ร่วมกับผลงานศิลปะที่ถูกศิลปินสร้างในช่วงเวลาหรือสถานการณ์จริง ณ ขณะนั้นแต่ไม่ได้มีส่วนร่วมในทางประวัติศาสตร์ การวิเคราะห์ หรือจินตนาการของศิลปิน ผู้ชมจะต้องใช้ประสาทสัมผัสต่อประสบการณ์ต่างชนิดให้ได้ประโยชน์เต็มที่ หากจะกล่าวในเชิงเปรียบเทียบกับงานศิลปะจัดวางลักษณะนี้ใกล้เคียงกันกับงานสถาปัตยกรรมซึ่งต้องการความร่วมมือ และประสบการณ์ที่ทำความเข้าใจในตัวผลงาน

ผลงานชุดคิดถึงคาริล ยิบราน (Window of Rethinking: Homage to Karhil Gibran) โดยนิพนธ์ โอสารนิเวศน์เป็นผลงานที่เข้าร่วมในโครงการโรงพิมพ์เก่าที่บางลำพู บริหารจัดการโดยจักรพันธ์ วิลาลิณกุล ชื่อเรื่อง “หนังสือ” ปี พ.ศ. 2541 ศิลปินได้ทำการนำเอาเหล็กดัดของเก่าจากหน้าต่างโรงพิมพ์จำนวน 8 บานออก และได้สร้างเหล็กดัดขึ้นใหม่จากความคิดทางปรัชญา หรือบทกวีของคาลิล ยิบราน ในส่วนของรายละเอียดหน้าต่างเหล็กดัดดังกล่าวแสดงเป็นข้อความ และคำที่มีความหมายเกี่ยวกับชีวิตของมนุษย์ซึ่งคำเหล่านี้ได้แก่ ความรัก การแต่งงาน ความตาย และลูกชาย เป็นต้น นิพนธ์ได้ทำการติดตั้งเหล็กดัดของเขาแทนที่เหล็กดัดอันเดิมจำนวนทั้งสิ้น 8 บาน เมื่อเปิดการแสดงนิทรรศการ ผลงานชิ้นนี้กลมกลืนไปกับพื้นที่เป็นอย่างมาก โดยผู้ที่เข้าชมบางส่วนไม่ได้เอะใจนอกจากต้องสังเกตด้วยความละเอียดจึงจะเห็นเนื้อหาที่เขาแทรกคำและความหมายเอาไว้ ผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่าผลงานชิ้นนี้จัดอยู่ในศิลปะจัดวางลักษณะจัดวางเฉพาะที่: สัมพันธกลมกลืน (Site – Specific Installation: Rapprochements) เพราะศิลปินได้สร้างสรรค์ผลงานของเขาให้เป็นหน้าต่างเหล็กดัดซึ่งมีลายเหล็กดัดเป็นตัวอักษรที่มีความหมายขนาดผลงานเท่าจริงจำนวน 8 บาน แล้วนำไปติดตั้งแทนของเดิม ณ สถานที่จริงเมื่อผู้เข้าชมผลงานมาชมผลงานหากไม่สังเกตก็ไม่สามารถมองเห็นผลงานเหล็กดัดที่ศิลปินติดตั้งไว้



ภาพประกอบที่ 4 ภาพบางส่วนของผลงานชุดคิดถึงคาริล ยิบราน (Window of Rethinking: Homage to Karhil Gibran) โดยนิพนธ์ โอพารนิเวศน์ ปี พ.ศ. 2541
ที่มา: วิโชค มุกดามณี (2545)

บทสรุป

จากการศึกษาผู้วิจัยพบว่าผลงานศิลปะจัดวางที่ถูกสร้างสรรค์โดยศิลปินไทยนั้นมีความหลากหลายด้วยเทคนิค วิธีการเฉพาะของศิลปิน รวมถึงวิธีการนำเสนอผลงาน การสร้างผลงานในลักษณะจัดวางเป็นที่นิยมมากขึ้นจนถึงปัจจุบัน โดยศิลปินมักใช้สื่อต่างๆ มากมายเข้ามาร่วมสร้างสรรค์ด้วย ซึ่งศิลปินไทยโดยส่วนมากมักไม่ทำการจำแนกประเภทผลงานศิลปะจัดวางของตนให้เกิดความชัดเจน ส่งผลให้เกิดความสับสนแก่ผู้ชมค่อนข้างมากกว่าผลงานในลักษณะนี้จัดอยู่ในลักษณะการสร้างสรรครูปแบบใด ซึ่งจากการศึกษาและอธิบายหลักทฤษฎีของมาร์ค โรเซนทอล (Mark Rosenthal) ควบคู่ไปกับการยกตัวอย่างผลงานจากศิลปินของผู้วิจัยอาจเป็นตัวช่วยให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจในเรื่องของศิลปะจัดวางในไทยมากยิ่งขึ้น เป็นการทำให้คนทั่วไปสามารถทำการจำแนกผลงานศิลปะจัดวางได้อย่างเป็นเหตุเป็นผล เนื่องจากมีหลักการทฤษฎีที่ชัดเจน และเป็นการกระตุ้นให้นักศึกษาศิลปะ หรือบุคคลทั่วไปเกิดความสนใจในการศึกษา และรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับศิลปะประเภทจัดวางมากยิ่งขึ้น

ทั้งนี้ผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่าหลักทฤษฎีจำแนกศิลปะจัดวางของ มาร์ค โรเซนทอลนั้นยังไม่สามารถครอบคลุมประเภทของศิลปะจัดวางทั้งหมด โดยหลักทฤษฎีดังกล่าวเป็นเพียงการจำแนกศิลปะจัดวางในลักษณะเป็นชุดผลงานที่เป็นเพียงการติดตั้งกับพื้นที่เท่านั้น เนื่องจากในปัจจุบันมีเทคโนโลยี หรือวัสดุในการสร้างสรรค์ถูกพัฒนามากขึ้น ศิลปินมักให้ผลงานที่ถูกสร้างสรรค์นั้นมีการผสมวิธีการทางศิลปะจัดวางข้ามศิลปะรูปแบบอื่นๆ หลากหลายรูปแบบ เช่น ศิลปะจัดวางควบคู่กับศิลปะแสดงสด ศิลปะจัดวางที่มีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม หรืออื่นๆ ดังนั้นผลงานที่จะสามารถใช้ทฤษฎีนี้ในการจำแนกได้ควรเป็นผลงานที่มีลักษณะเข้าข่ายเป็นไปตามเกณฑ์ทฤษฎีที่ถูกกำหนดไว้แล้ว ดังนั้นจึงถือได้ว่าหลักทฤษฎีดังกล่าวมีข้อจำกัดในการนำมาวิเคราะห์ผลงานของศิลปินไทยอยู่พอสมควร อาจเพราะศิลปินไทยโดยส่วนมากก่อนที่จะทำการสร้างสรรค์ผลงานไม่ได้คำนึงถึงหลักการทฤษฎีเพื่อจำแนกผลงานของตนก่อนว่าผลงานนี้จัดอยู่ในประเภทไหน จึงเป็นการสร้างสรรค์ที่เป็นไปตามอารมณ์ และความคิดส่วนตัวของศิลปิน ทำให้ผลงานที่คนทั่วไปมองว่าเป็นศิลปะจัดวางแต่เมื่อนำผลงานดังกล่าวมาเข้าหลักการทฤษฎีแล้วนั้นกลับไม่ตรงตามเงื่อนไขของทฤษฎี จึงเป็นที่น่าเสียดายผลงานของศิลปินไทยหลายๆ ท่านที่ไม่สามารถวิเคราะห์ให้ได้ว่าเป็นผลงานศิลปะจัดวางจริงๆ หรือไม่ หรือเป็นผลงานศิลปะจัดวางประเภทใด

เอกสารอ้างอิง

- พัฒย์ศ พุทธเจริญ. (2546). *Mind Fulness*. กรุงเทพฯ : อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง. (สุจิตร์).
- ภาณุ บุญพิพัฒนาพงศ์. (2561). *Conceptual Art ศิลปะแห่งความคิดที่ละทิ้งความงามและต่อต้านความสูงส่ง*. ค้นเมื่อ 27 พฤษภาคม 2561, จาก <http://themomentum.co/conceptual-art/>
- วิโชค มุกดามณี. (2545). *สื่อประสมและศิลปะแนวจัดวางในประเทศไทย*. กรุงเทพฯ : หอศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.

สมพร รอดบุญ. (2551). **สู่จิตรกรรมแสดงศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 54**. กรุงเทพฯ :
 ศูนย์ศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร. (สื่อบัตร).

สรเสรีญ สันติธัญวงศ์. (2560). **ศิลปะในศตวรรษที่ 20 พัฒนาการและจุดเปลี่ยน**
จากศิลปะสมัยใหม่ถึงหลังสมัยใหม่. นครปฐม : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร.

สุธี คุณาวิชยานนท์. **Visual Works**. ค้นเมื่อ 2 กุมภาพันธ์ 2563, เข้าถึงได้จาก
<http://rama9art.org/sutee/visual.html>

การขับพวนของกลุ่มชาติพันธุ์ไทพวนในอำเภอบ้านผือ
จังหวัดอุดรธานี

Phuan Singing of Thai Phuan Ethnic Group
in Ban Phue District, Udon Thani Province

อุทุมพร รอดขันเมือง¹

Utumporn Rodkhanmuang

สุรพล เนสุสินธุ์²

Surapon Nesusin

¹ นักศึกษาดุริยางคศาสตรมหาบัณฑิต

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

Master of Fine and Applied Arts Program in Music,

Faculty of Fine and Applied Arts,

Khon Kaen University

(Email : pugpao1985@gmail.com)

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., สาขาวิชาดุริยางคศิลป์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

Assistant Professor of Fine and Applied Arts

Program in Music, Faculty of Fine and Applied Arts,

Khon Kaen University

Received: 02/04/2020 Revised: 27/06/2020 Accepted: 30/06/2020

บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัย เรื่องการขับพวนของกลุ่มชาติพันธุ์ไทพวนในอำเภอบ้านผือ จังหวัดอุดรธานี การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ มีจุดมุ่งหมายเพื่อ 1) เพื่อศึกษาการขับลำพวนของชาติพันธุ์ไทพวนบ้านผือ จังหวัดอุดรธานี 2) เพื่อศึกษาการเปลี่ยนแปลงของการขับพวนของชาติพันธุ์ไทพวนบ้านผือ จังหวัดอุดรธานี มีระเบียบวิธีการในการทำวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่ การศึกษาจากข้อมูลเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การศึกษาและปฏิบัติงานภาคสนาม การศึกษาข้อมูลทางดนตรีจากการแสดงจริงโดยสังเกตอย่างมีส่วนร่วมและไม่มีส่วนร่วม การสัมภาษณ์อย่างเป็นทางการและไม่เป็นทางการ ข้อมูลภาคสนามได้จาก การสังเกต และการสัมภาษณ์ จากผู้รู้ 5 คน ผู้ปฏิบัติ 6 คน และผู้ให้ข้อมูลทั่วไป 2 คน ในเขตพื้นที่บ้านถ่อน ตำบลบ้านถ่อน อำเภอบ้านผือ จังหวัดอุดรธานี ตั้งแต่เดือน เมษายน 2561 จนถึงเดือนมกราคม 2563 นำข้อมูลที่ได้มาทำการตรวจสอบข้อมูลเชิงวิเคราะห์ และในข้อมูลในรูปแบบของการพรรณาด้วยวิธีพรรณนาวิเคราะห์

ผลวิจัยพบว่า ในการขับพวนของไทพวนบ้านผือนั้น ใช้ภาษาพวนในการขับจะมีอยู่ 2 ลักษณะ คือ ขับพวนช้า และ ขับพวนเร็ว ในการขับพวนทั้งที่เป็นขับพวนช้า และขับพวนเร็ว จะองค์ประกอบต่างๆ ที่ใช้ในการขับพวน ได้แก่ คนขับพวน กลอนที่ใช้ในการขับพวน นักดนตรี และเครื่องดนตรี ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของการขับพวนของไทพวนบ้านผือ จึงใช้แสดงในโอกาสต่างๆ เช่น การแสดงพิธีเปิดงานต่างๆ การแสดงในงานเผยแพร่วัฒนธรรมชนเผ่า งานสงกรานต์

คำสำคัญ: การขับพวน, กลุ่มชาติพันธุ์ไทพวน, การเปลี่ยนแปลงทางดนตรี

Abstract

The study of Phuan singing in Thai Phuan ethnic group in Ban Phue district, Udon Thani province was aimed to 1) study about singing Phuan, 2) study the change of singing Phuan of Thai Phuan ethnic group in Ban Phue district, Udon Thani province. Besides research tools based on related research studies, previous research and fieldwork, data from

exhibitions by observation in both participated observation and non-participation observation together with formal and informal interview and data collection in field studies — observed and interviewed from five key-informants, six casual-informants, and two general-informants in Ban Thon area, Ban Thon sub-district, Ban Phue district, Udon Thani province since April, 2018 to January, 2020, the data was scrutinized analytically in descriptive analysis.

The study results were found that there are two styles of Thai Phuan singing in Ban Phue; slow singing and fast singing style. In both styles consisted of singer, lyrics, music player, and music instrument which are characteristics of Phuan singing. Phuan singing usually appeared in various occasions such as open ceremonies, ethnic and cultural exhibition, and Songkran festival.

Keywords: Phuan singing, Thai Phuan ethnic group, Adjustment of Music

บทนำ

พวน (Phuen, Puen) เป็นคำที่ใช้เรียกแทนกลุ่มคนกลุ่มหนึ่ง เช่น คนพวน หรือชาวพวน กลุ่มคนเหล่านี้หากถ้าพบในแผ่นดินลาวจะเรียกว่า “ลาวพวน” ต่อมากลุ่มลาวพวนได้มีการอพยพย้ายถิ่นฐานเข้ามายังประเทศไทย จึงเกิดการเรียกว่า “ไทพวน” แต่เดิมชาวไทพวนมีถิ่นฐานเดิมอยู่ที่เมืองพวน แขวงเมืองเชียงขวาง ในประเทศลาว นอกจากนั้นตามหลักฐานทางประวัติศาสตร์ชนชาติไทย ชาวพวนจะมีถิ่นฐานเดิมอยู่ตอนใต้ของประเทศจีน แล้วได้ค่อยๆ ถอยร่นเลื่อนไหลทางสังคมลงมา จนกระทั่งได้เข้ามายังในประเทศไทย ซึ่งในการย้ายถิ่นฐานที่สำคัญคือในเหตุการณ์ช่วงสมัยกรุงธนบุรีมากระทั่งช่วงต้นสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ แผ่นดินของรัชกาลที่ 3 ที่สยามกำลังทำสงครามและรวบรวมแผ่นดินทางแขวงจำปาศักดิ์และแขวงเชียงขวางให้เข้ามาเป็นแผ่นดินเดียวกับสยาม ประชาชนทางฝั่งซ้ายของแม่น้ำโขง จึงได้ถูกกวาดต้อนมาอยู่ในฝั่งขวาแม่น้ำโขง หลายท้องถิ่นด้วยกัน ทั้งภาคอีสานและ

ภาคกลาง ต่อมาในจังหวัดอุดรธานีจึงเป็นอีกจังหวัดในประเทศไทยที่ชาวกลุ่มชาติพันธุ์ไทพวนอาศัยอยู่อย่างมาก

กลุ่มชาติพันธุ์ไทพวนมีอุปนิสัยที่รักสงบ และยึดมั่นในประเพณีขนบธรรมเนียม มีวัฒนธรรม มีภาษาเป็นของตัวเอง ภาษาของชาวไทพวนจะแตกต่างจากภาษาพูดของชาวลาวเวียง ในด้านศิลปะ วัฒนธรรม ประเพณีของไทพวนนั้นจะพบว่า มี “ขับพวน” เป็นอีกหนึ่งศิลปะพื้นบ้านที่เป็นเอกลักษณ์ของไทพวน ได้มีการสืบทอดมาจากบรรพบุรุษ เป็นการร้องเพลงที่มีเนื้อร้องเป็นภาษาพวน มีลักษณะคล้ายกับลิเก ลำตัด หนังตะลุง หมอลำ ฯลฯ ในลักษณะของเพลงพื้นบ้าน เป็นการร้องเล่นขับพวนโต้ตอบกันในการเกี่ยวพาราสักัน โดยจะใช้แคนเป็นเครื่องดนตรีหลักบรรเลงประกอบในการขับร้อง เป็นต้น โดยจะพบในงานบุญกุสินและเทศกาลวันสงกรานต์ งานบวช งานขึ้นบ้านใหม่ เป็นต้น

ในปัจจุบันหมอลำพวนได้เสียชีวิตไปมากแล้ว อีกทั้งชาวไทพวนรุ่นใหม่ก็ฟังภาษาเดิมไม่ออกทำให้มีคนสนใจน้อยลง ซึ่งลักษณะของการขับพวนเป็นภาษาพวนในการขับพวนจึงทำให้มีการจำกัดในสืบทอดและเผยแพร่ จึงทำให้การขับพวนเกิดปัญหาในการสืบทอด อีกทั้งการรับเข้ามาของอิทธิพลจากวัฒนธรรมกระแสหลักของสังคมจึงทำให้เกิดการเลือนไหลทางวัฒนธรรมมีการผสมผสานวัฒนธรรมขึ้นมา จึงได้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางด้านวัฒนธรรมการขับพวนขึ้นมา

ดังนั้นงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยจึงมุ่งเน้นที่จะทำการศึกษาถึงกลวิธีการขับลำพวน และการเปลี่ยนแปลงการขับพวนของกลุ่มชาติพันธุ์ไทพวน บ้านผือ จังหวัดอุดรธานี ที่มีการสืบทอด เผยแพร่ การขับพวนให้กับกลุ่มชนรุ่นหลัง โดยจัดตั้งเป็นชมรมไทพวนบ้านผือ จังหวัดอุดรธานี โดยผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมข้อมูลรายละเอียดจากวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องต่างๆ และวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเรียบเรียงเป็นฐานข้อมูลองค์ความรู้เพื่อเป็นประโยชน์สำหรับผู้ที่เกี่ยวข้องต่อไป

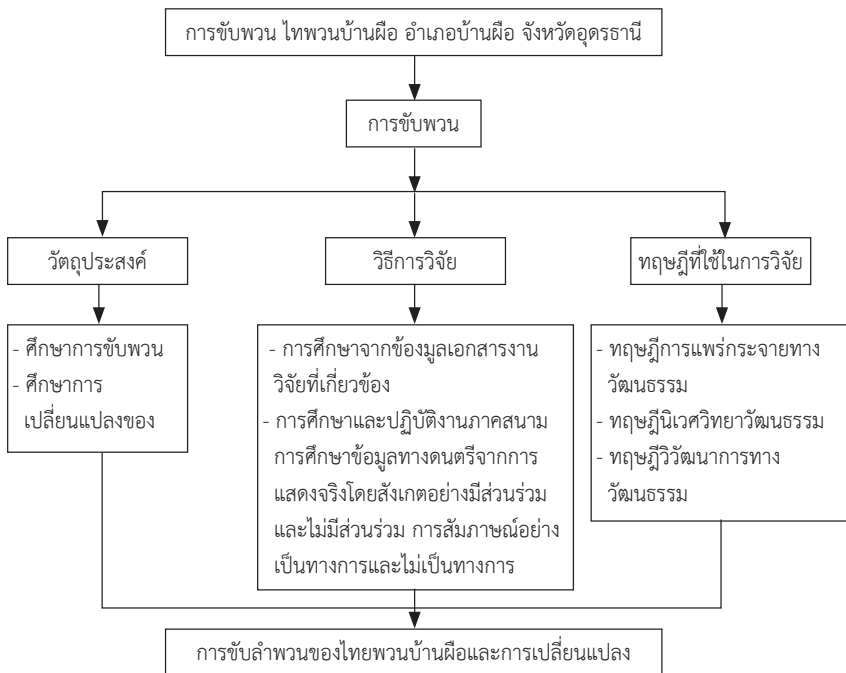
วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาการขับลำพวนของชาติพันธุ์ไทพวนบ้านผือ จังหวัดอุดรธานี
2. เพื่อศึกษาการเปลี่ยนแปลงของการขับพวนของชาติพันธุ์ไทพวนบ้านผือ จังหวัดอุดรธานี

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ขับพวน หรือ ลำพวน หมายถึง การร้องหมอลำของชาวไทยพวน ที่มีเอกลักษณ์โดยการใช้ภาษาไทพวนเป็นเนื้อเพลงในการขับร้อง
2. ไทพวน หมายถึง กลุ่มคนที่มี วัฒนธรรม ขนบธรรมเนียม ประเพณี ภาษาพูดเดียวกัน และมีความเกี่ยวเนื่องกันทางเชื้อชาติ
3. การเปลี่ยนแปลงทางดนตรี หมายถึง รูปแบบลักษณะ องค์ประกอบ ทางดนตรีที่ปรับเปลี่ยนจากลักษณะเดิม โดยได้รับผลอิทธิพลมาจากบริบททางสังคม และระยะเวลาที่เปลี่ยนไป อาจจะเปลี่ยนแปลงบางส่วนหรือหลายส่วน

กรอบแนวคิดในการทำวิจัย



ภาพประกอบที่ 1 กรอบแนวคิดในการทำวิจัย

วิธีการดำเนินงานวิจัย

วิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยอาศัยวิธีการทางด้านมานุษยวิทยาในการจัดเก็บรวบรวมข้อมูล รูปแบบของการศึกษาในครั้งนี้ได้เกี่ยวข้องกับ ยึดโยงกับบริบทต่างๆ อาทิ สังคม วัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ และดนตรี เป็นต้น ซึ่งในการศึกษาวิจัยดังกล่าว ได้มีความซับซ้อนและมีบริบทที่ซ้อนทับกัน ด้วยเหตุผลนี้ ในการศึกษาครั้งนี้จึงเห็นว่าควรที่จะใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ซึ่งได้ใช้วิธีทางมานุษยวิทยาดนตรีในการเก็บข้อมูลรวบรวมข้อมูล นำไปสู่การวิเคราะห์และนำเสนอ

ผู้วิจัยใช้วิธีในการเก็บข้อมูลหลายวิธี อาทิ การศึกษาจากเอกสาร การสัมภาษณ์บุคคล ศึกษาเพลงที่เกี่ยวข้องเพื่อนำไปสู่การเลือกมาเป็นตัวอย่างของเพลงที่ศึกษาในครั้งนี้ ตลอดจนศึกษาข้อมูลในรูปแบบต่างๆ ทั้งจากสื่อออนไลน์และออฟไลน์ ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย อีกทั้งยังใช้วิธีการเก็บข้อมูลภาคสนาม (Field study Research) โดยใช้วิธีการสังเกตการณ์อย่างมีส่วนร่วม (Participant observation) และโดยเฉพาะอย่างยิ่งการสัมภาษณ์ระดับลึก (In depth interview) กับผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับเพลงที่ได้เลือกมาทำการศึกษาเท่าที่สามารถกระทำได้โดยไม่ขัดกับการเปิดเผยข้อมูลต่อสาธารณะ ตลอดจนการรวบรวมข้อมูลทางด้านเอกสารที่เกี่ยวข้อง (Documentary research) เพื่อนำข้อมูลที่ได้ทั้งหมดนำไปสู่การวิเคราะห์ แยกหัวข้อตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งเอาไว้ ซึ่งได้มีการตรวจสอบข้อมูลเพื่อความถูกต้อง และเหมาะสม เพื่อหาข้อสรุปพร้อมทั้งอภิปรายผล และนำเสนอผลงานวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

การรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย แบบสัมภาษณ์ และแบบสังเกต

1. แบบสัมภาษณ์ การวิจัยครั้งนี้ใช้รูปแบบในการสัมภาษณ์อย่างเป็นทางการและไม่เป็นทางการ โดยสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักร้อง นักดนตรีของชมรมไทพวนบ้านฝื่อ

2. แบบสังเกต ใช้วางแผนการในการเก็บข้อมูลเพื่อให้ตรงตามวัตถุประสงค์ของการศึกษา

1) แบบสังเกตแบบมีส่วนร่วม ใช้สังเกต สัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักร้อง นักดนตรี ของชมรมไทพวนบ้านผือ

2) แบบสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม ใช้สังเกตสภาพสถานการณ์ทั่วไป ในภาคสนามวิจัย เช่น การสังเกตพฤติกรรม ผู้ที่เกี่ยวข้องกับ ผู้รู้ ผู้ที่ปฏิบัติ และ กลุ่มผู้ที่ร่วมชมรมไทพวนบ้านผือ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. การเก็บรวบรวมข้อมูลจากตำราและเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เป็นการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับความรู้เกี่ยวกับการขับพวน ศิลปะการขับ – ลำ ประวัตไทพวนและการอพยพย้ายถิ่นฐานเข้ามาในประเทศไทย กลุ่มชาติพันธุ์ ในจังหวัดอุดรธานี ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับวิจัย งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ทั้งในห้องสมุดและ สื่อออนไลน์

2. การเก็บข้อมูลภาคสนาม

1) การสำรวจข้อมูลขั้นพื้นฐานทั่วไป

2) การสัมภาษณ์ผู้รู้ ผู้ที่ปฏิบัติ และกลุ่มผู้ที่ร่วมชมรมไทพวน

3) ทำการวิเคราะห์การขับพวน

ผลการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่องการขับพวนของกลุ่มชาติพันธุ์ไทพวนในอำเภอบ้านผือ จังหวัดอุดรธานี การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ เป็นการศึกษาการขับลำพวนของชาติพันธุ์ ไทพวนบ้านผือ จังหวัดอุดรธานี และเพื่อศึกษาการเปลี่ยนแปลงของการขับพวน ของชาติพันธุ์ไทพวนบ้านผือ จังหวัดอุดรธานี โดยเป็นการศึกษาเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดทางทฤษฎีการแพร่กระจายทาง วัฒนธรรม (Cultural Diffusion theory) ในการศึกษาครั้งนี้ จากนั้นได้ทำการ

นำเสนอข้อมูลเชิงวิเคราะห์ ในรูปแบบของการพรรณนาโดยลำดับ ในการจัดเก็บข้อมูลเพื่อนำมาศึกษานั้น เป็นการจัดเก็บข้อมูลจากการลงพื้นที่กับทางชมรมไทพวน อำเภอบ้านผือ โดยการรวบรวมข้อมูลพื้นฐานที่ทางชมรมไทพวน อำเภอบ้านผือทำการเก็บรวบรวมไว้ การสัมภาษณ์ และเข้าร่วมสังเกตการแสดงขับพวนของสมาชิกชมรมไทพวน อำเภอบ้านผือ

ในการศึกษาวิจัยเรื่อง การขับพวนของกลุ่มชาติพันธุ์ไทพวนในอำเภอบ้านผือ ผู้วิจัยได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการวิจัยไว้ ดังนี้

- 1) เพื่อศึกษาการขับพวนของชาติพันธุ์ไทพวนบ้านผือ จังหวัดอุดรธานี
- 2) เพื่อศึกษาการเปลี่ยนแปลงของการขับพวนของชาติพันธุ์ไทพวนบ้านผือ จังหวัดอุดรธานี

โดยสามารถแบ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลสามารถจำแนกไปตามวัตถุประสงค์ 2 ข้อดังต่อไปนี้

1. การขับพวนของชาติพันธุ์ไทพวนบ้านผือ จังหวัดอุดรธานี

“ชาวพวน” เป็นกลุ่มชาติพันธุ์กลุ่มหนึ่งที่ปัจจุบันกระจายอยู่ในหลายจังหวัดของประเทศไทย คนพวนเป็นชนที่มีภาษาพูด ภาษาเขียน วัฒนธรรม ประเพณี พิธีกรรม รวมไปถึงการเล่นพื้นบ้านที่มีเอกลักษณ์เป็นของตนเอง (วีระพงศ์ มีสถาน, 2539) ชาวพวนได้อพยพเข้ามาตั้งถิ่นฐานในประเทศไทย ได้เคยตั้งถิ่นฐานอยู่บริเวณที่ราบสูงของเชียงขวาง หรือ ตรันนินซ์ ทางตะวันออกเฉียงใต้ของหลวงพระบาง และทางตะวันออกเฉียงเหนือของเวียงจันทน์ ซึ่งอยู่ตอนเหนือของลาวในปัจจุบัน (สุเทพ พรหมศิลป์, 2536) ชาวพวนบางกลุ่มได้ถูกกวาดต้อนเข้ามาในไทยในฐานะเชลยศึกในสมัยพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว ครั้งที่มีการยกทัพไปทำศึกกับเจ้าอนุวงศ์ เมื่อทัพได้รับชัยชนะจึงได้กวาดต้อนเชลยจากประเทศลาวให้มาอาศัยแถวเมืองลพบุรี สระบุรี สุพรรณบุรี และนครไชยศรี ต่อมาเมื่อมีการเข้ามาตั้งถิ่นฐานในประเทศไทย จนกระทั่งสืบเชื้อสายมาหลายชั่วอายุคนในประเทศไทยจนเป็นราษฎรไทยจึงเรียกตนเองว่า “ไทพวน”

ลำพวนเป็นวัฒนธรรมการละเล่นที่เกิดจากภูมิปัญญาด้านภาษาที่ใช้สื่อสารกันในหมู่คนพวนในอดีต โดยใช้ปฏิภาณไหวพริบและประสบการณ์ ผู้ร้อยถ้อยคำ

พูดจาโต้ตอบกันในลักษณะคำคมหรือผญา สุภาษิต คำพังเพยเปรียบเทียบ โดยเฉพาะในระหว่างหนุ่มสาว ซึ่งเป็นเรื่องปกติของชาวพวนในยุคนั้น หากไม่มีเสียงดนตรีประกอบก็จะเป็นเพียงการพูดคุยกันธรรมดา ต่อมาได้เอาอารมณ์ความรู้สึกจากเหตุการณ์ต่างๆ มาบรรยายประกอบเสียงแคนตลอดจนการเล่าเรื่อง เล่านิทาน จนเป็นที่นิยมเรียกกันว่า การลำนำของคนพวน ต่อมาจึงเหลือเพียง “ลำพวน” (กาญจนรัตน์ แผลกวงศ์, 2554) ลำพวน เป็นการละเล่นพื้นบ้านรูปแบบหนึ่งของชาวพวน เป็นการแสดงศิลปะการขับร้อง ทำนองขับขานหรือที่เรียกว่า “ลำ” เป็นภาษาพวน ลำพวนมีแคนเป็นเครื่องดนตรีหลักในการแสดง

การขับพวนของไทพวนบ้านผือ ได้สืบทอดมาจากบรรพบุรุษที่อพยพมาจากเชียงขวาง ประเทศลาว โดยมีเครื่องดนตรีที่ใช้เป็นวัสดุที่หาได้จากท้องถิ่น มาจนถึงลูกหลานในปัจจุบันการขับพวนตั้งแต่สมัยก่อนนั้น จะเป็นการนั่งขับพวนโดยมีแคนเป็นเครื่องดนตรีหลักประกอบการแสดง มีจังหวะค่อนข้างช้า ใช้เกี้ยวพาราสีโต้ตอบกัน ต่อมาเมื่อมีการอพยพย้ายถิ่นฐานของชาวพวน จึงทำให้เกิดการเพิ่มเนื้อหาที่เป็นการบอกเล่าความเป็นมา และนิทานของชาวพวน นอกจากนั้นเมื่อมีการเปลี่ยนแปลงในบริบทต่างๆ จึงทำให้เกิดการพัฒนารูปแบบการบรรเลง ทำให้เกิดจังหวะที่มีลักษณะเร็วขึ้น เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน นอกจากนั้นยังได้นำเครื่องดนตรีต่างๆ เข้ามาเพิ่มสีสรรของเสียง อาทิ กั๊บกั๊บก เข้ามาบรรเลงเพื่อให้มีจังหวะเร็วขึ้น เป็นต้น

สำหรับการขับพวนของกลุ่มชาติพันธุ์ไทพวนบ้านผือ จังหวัดอุดรธานี จะมีลักษณะอยู่ 2 ลักษณะ คือ ขับพวนช้า และขับพวนเร็ว

1.1 การขับพวนช้า

ในด้านของเนื้อหาของการขับพวนช้านั้นจะเป็นการเกริ่น หรือที่เรียกว่า “ล่ำล่อง” โดยเป็นการเล่าถึงประวัติความเป็นมา การอพยพย้ายถิ่นฐาน วิถีชีวิตต่างๆ รวมถึงวัฒนธรรมในด้านต่างๆ ของชาวพวนจากอดีตสู่ปัจจุบัน จากนั้นในตอนท้ายของการล่ำล่องจะเป็นการกล่าวขอพรจากพระพุทธรูป พระธรรมและสิ่งศักดิ์สิทธิ์ให้กับชาวพี่น้องไทพวน พร้อมทั้งกล่าวอวยพรให้กับคนที่มารับชมรับฟังการขับพวน

การขับพวนช้าจะมีเพียงแคนเป็นเครื่องดนตรีบรรเลงประกอบการขับพวนเท่านั้น ทำนองแคนในการเป่าเรียกว่า “ล่ำล่อง” นักดนตรีแคน (หมอแคน)

จะบรรเลงกันไปเรื่อยๆ ในทำนองหลักจนกว่าผู้ขับพวนจะขับเนื้อหาจบ ในท่อนท้ายตอนจบโน้ตตัวรองสุดท้ายหมอแคนจะทำการสุดลมเข้าแล้วเป่าเสียงที่มีการลากโน้ตยาวออกมา

การขับพวนข้ามเนื้อร้องตัวอย่างดังนี้

(1) โอ โอ โอ้ยน้อย คันแม่นโองจั้งชี้ กะแม่นโองลำพวนพี่น้องเอ๋ย มาแต่เมืองเชียงแขวง ประเทศลาวพวยพุ่น ฮุ่นปู่ทวดตาทวด หนีภัยลงใต้ต่ำอพยพพวนน้ำขอเฮาสู้ถิ่นไทย พี่น้องเอ๋ย

(2) โอ โอ โอ้ยน้อย อันว่าโตเฮานี้ กะสายเลือดไทพวน พี่น้องเอ๋ย เหาอยู่เมืองอุดร อำเภอบ้านฝือมาโดนแล้ว แนวชนเชื้อเป็นพวนทุกสิ่งทุกอย่างท่าทางปะเว้า เหานี้กะแม่นพวนพี่น้องเอ๋ย

(3) โอ โอ โอ้ยน้อย เว้ามาฮอดท้ายนี้ นางขอกล่าววยพร ขอวิงวอนองค์พุทธ พระธรรมนำเจ้า ขอให้นำมาเข้าบรรดาผู้ยั้ง ทุกเผ่าพวนพี่น้องยืนมั่นหมั่นปี เว้ามาฮอดท้ายนี้ เรียมขอกล่าววยชัย ขอขอบคุณพงษา หมูลุงอาวอาป้า ที่ได้อุทิศส่าห์เยื่อนฟิงนางกล้ำกล่าว หวังว่าคราวหน้าพุ่น คงสิพ้อพบกัณฑ์พี่น้องเอ๋ย

ทำนองขับพวนข้าม ลักษณะของดนตรีในท่อนขับพวนข้ามนั้น เป็นการเกริ่นนำก่อนที่จะเข้าท่อนขับพวนข้าม ในภาษาทางดนตรีพื้นบ้านเรียกว่า “ลาล่อง” หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า ท่อนอ่านหนังสือตามโน้ตเพลง ดังตัวอย่างนี้

1 ห้องเพลง 4/4				1 ห้องเพลง 4/4			
1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
- - - ล	ด ร ม ร	ด ล ช ล	ด ร ม ร	ร ช ร ม	ล ม ช ม	ล ม ช ม	ท ช ล ม
ล ม ช ม	ด ร ค ล	ด ร ช ช	ร ช ร ค	ล ค ช ล	ค ช ค ล	ช ม ช ล	ล ม ช ร
ช ร ม ค	ด ร ค ม	ร ช ร ม	ล ม ช ร	ช ร ม ล	ด ร ค ม	ร ช ร ม	ร ค ล -
ร ค - ค	ล - - -	- - - ล					

ภาพประกอบที่ 2 โน้ตทำนองขับพวนข้าม



โอ โอ้อัย น้อ คั่น แม่น โอ้ง ชีเกแม่น โอ ลำ

พวน พี่น้อง เอย มาแต่ เมืองเชียง ขวงประเทศลาว พ่าย พัน ฮุ่นปู่ ทวดตา

ทวด หนึ ภัย ลงใต้ ต่ำพอยพ ข่มน้ำเข้า สูถิ่นไทย พี่น้องเอย

ภาพประกอบที่ 3 โน้ตดนตรีตะวันตกขับพวนช้า

1.2 การขับพวนเร็ว

ในด้านเนื้อหานี้การขับพวนเร็วจะมีลักษณะเนื้อหาที่พูดถึงการย้ายถิ่นฐาน ประเพณีวัฒนธรรม บริบทสังคมต่างๆ และการเกี่ยวพาราสิคัลัยกับการขับพวนช้า แต่จะต่างกันลักษณะของการบรรเลงดนตรี โดยจะมีการใช้แคนฉิ่ง ฉาบ กั๊บแก๊ป กลองมาบรรเลงร่วมด้วย จะเป็นการบรรเลงในทำนองลำเพลินหรือลำแข็ง บรรเลงวนไปเรื่อยๆ จนผู้ขับพวนจะขับจบแล้วดนตรีจะบรรเลงต่อไปเล็กน้อยโดยการบรรเลงจะค่อยๆ ช้าลงจนจบ โน้ตสุดท้ายหมดแคนจะลากยาวเช่นเดียวกับการขับพวนช้า

การขับพวนช้ามีเนื้อร้องตัวอย่างดังนี้

(1) โอนอ สาวเมืองพวน ขวนยืม ยามมายาม โอ้ย มาแฉ คิดถึงแต่น้าอ้าย ฮอมฮ่อม ผู้อยู่ไกล สาวฮ้องไห้ คนนี้ ถ้านั่งทุกเช้าค่ำ ยามลมหนาว พัดต้องใจน้องห้วงหา แต่ใด พี่ชายเอย

(2) โอน้อ น้องได้จากเมืองเชียงมาอยู่เวียงโดนแล้ว หลายปี
ก็พ้นผ่าน ย้ายถิ่นฐานจากเจ้าคนเว้าแม่นต่อกัน ยังผูกพันลุงป้าอาวอาและเพื่อหมู่
ยังคอยอยู่สืบสร้าง เมืองบ้านแม่นถิ่นเดิมมา บ่เดิน้อ

(3) โอนอ ค้นอ้ายยังคิดพ้อ ให้ฟ้าวอ้วยมาขอ พ่อแม่น้องยังรอ
มาขอไวกอ อ้ายอย่าให้กายป็นี้ คนดีให้มาแต่ง ใจน้องคอยทาแบ่ง รอแต่งอ้ายแต่ผู้เดียว
เด้ออ้ายเอย

ส่วนของทำนองเรื่อนั้น จะพบว่ามีลักษณะการบรรเลงทำนอง
ลำเพลิน หรือลำเซ็ง จะบรรเลงวนไปเรื่อยๆ จนกว่าผู้ขับพวนจะลงจบ

1 ห้องเพลง 4/4				1 ห้องเพลง 4/4			
1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
- - - -	- - - ล	- ล - ล	- ล - ล	- - ม ร	- ด ร ม	ช ม ช ร	- ด ล ด
- - ม ร	ม ด ร ม	ช ม ช ร	- ด ล ด	- - ม ร	ม ด ร ม	ช ม ช ร	ม ด ร ม
- ล - ม	- ด ร ม	ช ม ช ร	ม ด ร ม	- ม ล ช	- ช ล ม	- ม ล ช	- ช ด ล
- ท ร ล	ร ท ร ล	ท ล ท ช	- ช ล ช	ล ช ล ด	- ด ร ช	ร ม ช ม	- ล - ม

ภาพประกอบที่ 4 โน้ตทำนองขับพวนเร็ว



4 โอน้อ สาวเมืองพวน ขวนอ้ม ยามมายาม โอ้ยมาแว

7 คิดถึง แต่น้าอ้าย ฮ่อม ฮ่อม ผู้อยู่ไกล สาวอึ้งไห้ คนนี้ ถ้านั่ง ทุกเช้าค่ำ ยามลม

หนาว พัด ต้อง ใจน้อง หวงหา แต่ใด พี่ชาย เอย

ภาพประกอบที่ 5 โน้ตดนตรีตะวันตกทำนองขับพวนเร็ว

2. การเปลี่ยนแปลงของการขับพวนของชาติพันธุ์ไทพวนบ้านผือ จังหวัดอุดรธานี

การเปลี่ยนแปลงของการขับพวนของชาติพันธุ์ไทพวนบ้านผือ จากที่ผู้วิจัยได้ลงพื้นที่ดำเนินการสัมภาษณ์สมาชิกไทยพวนบ้านผือนั้น สมาชิกต่างก็แสดงความคิดเห็นหลากหลายเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงของการขับพวน จึงเป็นปัจจัยหลักในการปรับเปลี่ยนการขับพวน เพื่อให้ดำรงอยู่และเข้ากับยุคสมัยปัจจุบัน สาเหตุที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงการขับพวนมีดังนี้

(1) ด้านเครื่องดนตรี แต่เดิมการขับพวนนั้นจะมีการใช้เครื่องดนตรีเพียง 2 ชนิดในการประกอบการบรรเลง คือ แคนพวน (แคนเจ็ด) และกลองสองหน้า แต่ในปัจจุบันนั้นได้มีการใช้แคนแปด อีกทั้งยังมีการเพิ่มเครื่องดนตรีชนิดต่างๆ เข้ามาบรรเลงประกอบ เช่น พิณ กั๊บกั๊บก ฉิ่ง ฉาบ และเครื่องดนตรีประเภทเคาะจังหวะที่ทำจากไม้ไผ่ เป็นต้น

(2) ด้านสังคม เนื่องจากบริบททางสังคมมีการเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมอย่างมากทั้งทางด้านเศรษฐกิจ วัฒนธรรม ตลอดจนเทคโนโลยี เป็นต้น ทำให้การขับพวนในรูปแบบเดิมไม่ค่อยได้รับความนิยม จึงทำให้มีการพัฒนาปรับเปลี่ยนรูปแบบ เพื่อให้เกิดความนิยมมากขึ้น ในการปรับเปลี่ยนการขับพวนของกลุ่มชาติพันธุ์ไทพวนบ้านผือนั้น ทางชมรมไทพวนบ้านผือ ทำขึ้นเพื่อเป็นการสืบสวน และอนุรักษ์การขับพวน โดยมีเป้าประสงค์เพื่อให้วัฒนธรรมดนตรีที่เป็นเอกลักษณ์ของชาวพวนนั้นได้อยู่กับกลุ่มชาติพันธุ์ไทพวนสืบไป และเพื่อเป็นการอนุรักษ์และต่อยอดภูมิปัญญาให้เข้ากับยุคสมัยอีกด้วย

(3) ด้านเทคโนโลยี เมื่อเทคโนโลยีได้พัฒนามากยิ่งขึ้น ส่งผลให้โลกมีการเปลี่ยนแปลงทำให้วัฒนธรรมบางอย่างที่มีอยู่กลับถูกลบด้วยวัฒนธรรมกระแสหลัก ที่ได้รับอิทธิพลจากโลกตะวันตก ส่งผลให้วัฒนธรรมบางอย่างค่อยๆ หายไป การขับพวนก็เช่นกัน ดังนั้นทางชมรมไทพวนบ้านผือ จึงได้นำเอาเทคโนโลยีต่างๆ มาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์กับการอนุรักษ์การขับพวนและนำมาพัฒนาในด้านต่างๆ ในการบรรเลงและการแสดงการขับพวน อาทิ การบันทึกโน้ต การบันทึกสื่อการสอน บันทึกการแสดง เป็นต้น



ภาพประกอบที่ 6 กลุ่มชาติพันธุ์ไทพวนบ้านฝาง จังหวัดอุดรธานี



ภาพประกอบที่ 7 การแสดงการขับพวนของกลุ่มชาติพันธุ์ไทพวนบ้านฝาง จังหวัดอุดรธานี

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

การขับพวนของไทพวนบ้านผือ นั้น ใช้ภาษาพวนในการขับจะมีอยู่ 2 ลักษณะ คือ ขับพวนช้า และ ขับพวนเร็ว ในการขับพวนทั้งที่เป็นขับพวนช้า และขับพวนเร็ว จะองค์ประกอบต่างๆ ที่ใช้ในการขับพวน ได้แก่ คนขับพวน กลอนที่ใช้ในการขับพวน นักดนตรี และเครื่องดนตรี ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของการขับพวนของไทพวนบ้านผือ จึงใช้แสดงในโอกาสต่างๆ เช่น การแสดงพิธีเปิดงานต่างๆ การแสดงในงานเผยแพร่วัฒนธรรมชนเผ่า งานสงกรานต์

การเปลี่ยนแปลงของการขับพวนของชาติพันธุ์ไทพวนบ้านผือ จากที่ผู้วิจัยได้ลงพื้นที่ดำเนินการสัมภาษณ์สมาชิกไทพวนบ้านผือ และผู้รู้เกี่ยวกับการขับพวนนั้น ในการขับพวนแบบดั้งเดิมจะเป็นการขับพวนประกอบกับการบรรเลงแคนเจ็ด และปัจจุบันเป็นการขับพวนประกอบกับเครื่องดนตรีพื้นบ้านอีสาน เช่น แคนแปด พิณ กับแก๊บ ฉิ่ง ฉาบ เครื่องดนตรีประเภทเคาะจังหวะที่ทำจากไม้ไผ่ ซึ่งเป็นปัจจัยอีกอย่างหนึ่งในการปรับเปลี่ยนการขับพวน เพื่อให้ดำรงอยู่และเข้ากับยุคสมัย ปัจจุบัน สาเหตุอื่นๆ ที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงการขับพวนมีดังนี้

จากสภาพสังคม ในปัจจุบันมีการเปลี่ยนไปอย่างมาก ทำให้วัฒนธรรมประเพณี วิถีชีวิตความเป็นอยู่มีการเปลี่ยนแปลงไปตาม เมื่อชุมชนเปิดรับสิ่งใหม่เข้ามาทำให้กลุ่มเยาวชนที่มีเชื้อสายไทพวน ไม่ค่อยให้ความสนใจในการขับพวน ส่งผลให้การขับพวนนี้เริ่มจะเลือนหายไป จึงทำให้ชาวไทพวนบ้านผือนั้น มีการปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงของสภาพสังคมในปัจจุบันเป็นอย่างดี ทั้งนี้เพื่อไม่ให้สิ่งต่างๆ ที่เป็นเอกลักษณ์เหล่านี้สูญหายไป

จากการพัฒนาทางเทคโนโลยี จากสภาพสังคมที่มีการพัฒนาเปลี่ยนแปลงไปเรื่อยๆ นั้น เทคโนโลยีก็มีการพัฒนาไปเรื่อยๆ เช่นกัน ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงให้เทคโนโลยีที่ทันสมัยขึ้น ซึ่งเทคโนโลยีเหล่านี้มนุษย์สามารถนำมาปรับเข้าใช้กับชีวิตประจำวันได้เป็นอย่างดี ไม่ว่าจะเป็น การทำงาน การสื่อสาร การจัดบันทึกข้อมูล เป็นต้น และเทคโนโลยีสามารถทำให้มนุษย์รับข่าวสารด้านต่างๆ ได้ทั่วโลก เช่น วัฒนธรรม ศาสนา ประเพณี การเมือง เป็นต้น

ในขณะเดียวกันนั้น เทคโนโลยีทางการสื่อสารได้รับพัฒนามากขึ้นอย่างต่อเนื่อง ทำให้คนสามารถติดต่อสื่อสารกันได้อย่างกว้างขวาง หรือรับฟังข่าวสารจากที่อื่นๆ จากทั่วโลกได้เป็นอย่างดี เกิดการรับเอาวัฒนธรรมจากชาติอื่นๆ คนจึงหันไปนิยมวัฒนธรรมของชาติอื่นๆ แล้วนำเอาวัฒนธรรมอื่นๆ เข้ามาปรับใช้ในชีวิตประจำวันมากขึ้น ส่งผลให้วัฒนธรรมในท้องถิ่นเริ่มเลือนหายไปตามเวลา

อาจกล่าวได้ว่า สภาพสังคม และการพัฒนาทางเทคโนโลยี เป็นปัจจัยที่ทำให้ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงการขับพวน ดังนั้นชาวไทพวนบ้านผือ จึงได้มีการพัฒนา และการเปลี่ยนแปลง ทางด้านความเป็นอยู่ อาชีพ ให้ทันกับยุคสมัยปัจจุบัน จึงได้มีการก่อตั้งชมรมไทพวนบ้านผือขึ้น เพื่อสืบสาน อนุรักษ์ เผยแพร่ ประเพณี วัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของชาวไทพวน ไม่ให้สูญหายโดยการเผยแพร่ให้กับเยาวชนในท้องถิ่น และการแสดงในงานเทศกาลต่างๆ มีการปรับการแสดงให้เข้ากับยุคสมัยเพื่อไม่ให้ผู้ชมเกิดอาการเบื่อ เพื่อสามารถให้คงอยู่กับวิถีชีวิต อันเป็นเอกลักษณ์ของชาวไทพวนบ้านผือสืบต่อไป

ข้อเสนอแนะ

ในการศึกษาวิจัยเรื่อง การขับพวนของกลุ่มชาติพันธุ์ไทพวนในอำเภอบ้านผือ จังหวัดอุดรธานี ผู้วิจัยได้กำหนดวัตถุประสงค์ ในการวิจัยและได้ดำเนินการศึกษาตามขั้นตอน กระบวนการต่างๆ จนได้ผลสรุปของงานวิจัย จึงมีข้อเสนอแนะ และข้อเสนอเพิ่มเติม ดังนี้

1. ควรมีการศึกษาการขับพวนของกลุ่มชาติพันธุ์ไทพวนที่อาศัยในพื้นที่อื่นในประเทศไทย เพื่อทำการศึกษาเปรียบเทียบการขับพวนในพื้นที่ บริบทอื่นๆ ต่อไป
2. ควรศึกษาเกี่ยวกับ การพัฒนา การอนุรักษ์ การสืบทอด และการดำรงอยู่คู่กับสังคมปัจจุบัน
3. ศึกษาเกี่ยวกับ เจตคติ แนวคิด ของชาติพันธุ์ไทพวนรุ่นใหม่ต่อการขับพวน
4. การประยุกต์ดนตรีสมัยใหม่เพื่อใช้ในการขับพวน

เอกสารอ้างอิง

- กาญจนรัตน์ แปลวงศ์. (2554). ลำพวน: กรณีศึกษาภูมิปัญญาท้องถิ่นชาวพวน ตำบลบ้านทราย อำเภอบ้านหมี่ จังหวัดลพบุรี. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขามานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยศิลปากร มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วีระพงศ์ มีสถาน. (2539). สารานุกรมกลุ่มชาติพันธุ์: พวน. กรุงเทพฯ : สถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรมเพื่อพัฒนา มหาวิทยาลัยมหิดล.
- สุเทพ พรหมศิลป์. (2536). ไทยพวนบ้านหมี่ อำเภอบ้านหมี่ จังหวัดลพบุรี. ลพบุรี : โรงเรียนบ้านหมี่วิทยา.



วงกลองยาวคณะลูกหลวงพ่อบุษราคม Loak Luang Por Busarakham Drum Band

ยุทธการ รอดขันเมือง¹

Yutthakran rodkhanmueang

สุรพล เนสุสินธุ์²

Surapon Nesusin

¹ นักศึกษาดุริยางคศาสตรมหาบัณฑิต

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

Master of Fine and Applied Arts Program in Music,
Faculty of Fine and Applied Arts, Khon Kaen
University (Email : bank_pincan@kkumail.com)

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., สาขาดุริยางคศิลป์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

Assistant Professor of Fine and Applied Arts
Program in Music, Faculty of Fine and Applied Arts,
Khon Kaen University

Received: 02/04/2020 Revised: 22/06/2020 Accepted: 23/06/2020

บทคัดย่อ

บทความฉบับนี้เป็นการศึกษาวงกลองยาวคณะลูกหลวงพ่อบุษราคม ตำบลหนองอ้อ อำเภอหนองวัวซอ จังหวัดอุดรธานี โดยมีความมุ่งหมายเพื่อศึกษาเกี่ยวกับประวัติความเป็นมา, จังหวะ, ลักษณะลีลาประกอบการบรรเลง และบทบาทหน้าที่ทางสังคมของวงกลองยาวดังกล่าว โดยการศึกษาทั้งจากเอกสารวิชาการ วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง ใช้วิธีศึกษาภาคสนาม เพื่อนำไปสู่การวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิจัยลักษณะเฉพาะทางดนตรีพบว่า ลีลาและกระสวนจังหวะวงกลองยาว คณะลูกหลวงพ่อบุษราคม มีการบรรเลง และลีลากลองยาว กระสวนจังหวะและลีลาของแต่ละท่านั้น หลวงพ่อเจริญ ฐานยุโต ได้ประพันธ์และคิดค้นขึ้นมาประยุกต์ใส่จังหวะและลีลาการแสดง ซึ่งได้แนวคิดมาจากทำนองเทศน์แหล่ (เทศน์เสียง) และชื่อ แต่ละท่านมาจากนิทานชาดก ผสมกับแนวคิดของตนเอง ที่ได้จากประสบการณ์ที่ปฏิบัติกิจของสงฆ์ในแต่วัน

วงกลองยาวคณะลูกหลวงพ่อบุษราคม เป็นวงกลองยาวอีกรวงหนึ่งที่ได้รับ ความนิยมให้บรรเลงในงานเทศกาลต่างๆ ดังกล่าวข้างต้น เนื่องจากที่มีการบรรเลง กลองยาวที่มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะที่โดดเด่น มีจังหวะกลองที่มีความหนักแน่น เรียบง่าย และลีลามีความสุภาพเรียบร้อยในขณะตีกลอง และเป็นต้นฉบับของ การบรรเลงกลองยาวในเขตจังหวัดอุดรธานี

คำสำคัญ: หลวงพ่อบุษราคม, วงกลองยาว

Abstract

This thesis is a study of long Drums Band (Klong Yaow) of Loak Luang Por Busarakham Drum Band, Mak Ya, Nong Wua So District, Udon Thani, with focused on history of Long drum band, rhythm and performance of Long drum band, by collecting data from books, academic papers, related articles, field study and analyze it.

The findings on musical characteristic research was found that styles and patterns of Luk Luang Boo Bussarakham band were played with tom-tom styles. These styles were invented by venerable monk named Charoen Thanyuthato from Isan intonation preaching (Thed Lae) ideas, and style names inspired from Jataka (Story of the last Great Incarnation Buddha) stories integrated with his thoughts from his monastic routines and experiences.

The Tom-tom band of Luk Luang Boo Bussarakham was such a popular band which played in those festivals mentioned above since they were unique but simple rhythm along with the polite styles and patterns while they were playing. This band was such a role model for Tom-tom bands in Udon Thani province.

Keywords: Luang Por Bussarakham, Klong Yaow band

บทนำ

เสียงกลองยาวได้มีความสัมพันธ์กับวิถีชีวิตของมนุษย์มาอย่างยาวนาน สังคมอุษาคเนย์เป็นอีกสังคมที่ใช้เสียงกลองเป็นสัญลักษณ์สื่อสารกันระหว่างสังคม เช่นเดียวกันกับกลองยาวอีสานที่เป็นเครื่องดนตรีที่เข้าไปมีบทบาทหน้าที่สำคัญในวิถีชีวิต วัฒนธรรม ของสังคมอีสานตลอดมา และด้วยระยะเวลาที่เปลี่ยนแปลงไป กลองยาวอีสานก็ยังอยู่แต่การคงอยู่นั้นได้มีการปรับเปลี่ยน พัฒนาเพื่อให้สอดคล้องกับสังคมเรื่อยมา

วงกลองยาวคณะลูกหลวงพ่อบุชราคัมมีความเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตของชาวหมู่บ้านโนนสว่าง และหมู่บ้านใกล้เคียงในจังหวัดอุดรธานี โดยมีบทบาทหน้าที่ในฮีตสิบสอง จนถึงในปัจจุบันก็ยังทำหน้าที่อย่างเข้มแข็งอีกทั้งยังได้รักษารูปแบบการแสดงในแบบดั้งเดิมและยังได้มีการพัฒนาสร้างสรรค์รูปแบบใหม่ๆ เพื่อร่วมในโอกาสต่างๆ นอกจากนั้นเมื่อสังคมได้มีการเปลี่ยนแปลงตามกาลเวลา วงกลองยาว

คณะลูกหลวงพ่อบุชราคมก็ยังได้มีการปรับเปลี่ยนบทบาทหน้าที่เพื่อเข้าร่วมในกิจกรรมการแสดงต่างๆ ที่เกี่ยวข้องเพื่ออนุรักษ์วัฒนธรรมกลองยาวไว้

บทความฉบับนี้ มีเป้าประสงค์เพื่อแสดงให้เห็นถึงประวัติความเป็นมา รูปแบบการบรรเลงและบทบาทหน้าที่ของกลองยาวคณะลูกหลวงพ่อบุชราคม ที่ได้อนุรักษ์พัฒนาวัฒนธรรมกลองยาวเรื่อยมาท่ามกลางกระแสการเปลี่ยนแปลงของโลกในปัจจุบัน และแสดงให้เห็นถึงความสำคัญของกลองยาวลูกหลวงพ่อบุชราคม

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาประวัติความเป็นมาของวงกลองยาวคณะลูกหลวงพ่อบุชราคม
2. เพื่อศึกษารูปแบบการบรรเลงกลองยาวคณะลูกหลวงพ่อบุชราคม
3. เพื่อศึกษาบทบาทหน้าที่ทางสังคมของวงกลองยาวคณะลูกหลวงพ่อบุชราคม

กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีศึกษาแบบมานุษยสังคีตวิทยา (Ethnomusicology) เป็นการศึกษาดนตรีแบบหนึ่ง โดยวิธีการศึกษานั้นเพื่อให้เกิดความเข้าใจดนตรีของวัฒนธรรมหนึ่งวัฒนธรรมใด จำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้ศึกษาจะต้องเข้าใจเนื้อหาสาระแวดล้อมทางวัฒนธรรมที่มีส่วนเกี่ยวข้องและมีอิทธิพลต่อดนตรีเท่าๆ กับการให้ความสำคัญของการศึกษาในเนื้อหาดนตรี (เฉลิมศักดิ์ พิกุลศรี, 2561) เป็นแนวคิดในการศึกษาดนตรีในครั้งนี้ โดยเน้นการศึกษาจากการเข้าพื้นที่ภาคสนาม เก็บรวบรวมข้อมูลต่างๆ ที่เกี่ยวข้องระหว่างดนตรีและบริบทสังคมตลอดจนวัฒนธรรมต่างๆ โดยเฉพาะบทบาทหน้าที่ของกลองยาวอีสานคณะลูกหลวงพ่อบุชราคม โดยผู้ศึกษาได้เก็บข้อมูลทั้งแบบสังเกตแบบมีส่วนร่วมและไม่มีส่วนร่วม เพื่อนำข้อมูลทั้งภาพและเสียงจากภาคสนามมาวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

ในการเข้าใจบริบททางสังคมและการศึกษาในแบบมานุษยสังคีตวิทยานั้น จำเป็นต้องใช้แนวคิดทฤษฎีอื่นเข้ามาใช้ในการวิเคราะห์ ตั้งคำถามด้วยเช่นกัน โดย

ในการศึกษาครั้งนี้ อาทิ ทฤษฎีโครงสร้างบทบาทหน้าที่ (Functional Approach) แนวคิดทฤษฎีเชิงประวัติศาสตร์ย้อนรอย (Historical Approach) เป็นต้น เพื่อนำทฤษฎีแนวคิดต่างๆ มาใช้ตั้งคำถามและวิเคราะห์ข้อมูล

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาในครั้งนี้เป็นการศึกษาดนตรีในวิธีการศึกษาแบบมนุษยสังคมวิทยา (Ethnomusicology) โดยทำการศึกษาดนตรีและบริบทที่เกี่ยวข้องกับดนตรี ดังนั้นจึงเริ่มการศึกษาด้วยการศึกษาข้อมูลขั้นต้น (Primary Data) จากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง (Literature Review) ทั้งจากเอกสาร หนังสือ ตำรา และข้อมูลสารสนเทศจากระบบเครือข่ายออนไลน์ทั้งที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่และบริบทโดยรอบของกลองยาวอีสาน จากนั้นได้ทำการตั้งคำถามเพื่อนำไปสู่วิธีการเก็บข้อมูลภาคสนาม (Fieldwork Observation) ในโอกาสต่างๆ ทั้งในวิธีการแบบสังเกตแบบมีส่วนร่วมและไม่มีส่วนร่วม เพื่อนำข้อมูลมารวบรวมและจัดเก็บเป็นหมวดหมู่ให้เรียบร้อย เพื่อนำไปกำหนดแนวทางการศึกษาให้เป็นไปตามกรอบวัตถุประสงค์ที่ได้กำหนดกรอบไว้ จากนั้นจึงนำข้อมูลที่ได้อามาวิเคราะห์ข้อมูลตามแนวคิดทฤษฎีที่ได้กำหนดกรอบไว้แล้ว และอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้ นอกจากนั้นในระหว่างการศึกษาผู้วิจัยได้มีการนำข้อมูลไปปรึกษาพร้อมขออนุญาตสัมภาษณ์บุคคลที่เกี่ยวข้อง อาทิ พระครูพิพัฒน์วิทยาคม (เจริญ ฐานยุตโต) เจ้าอาวาสวัดโนนสว่าง ผู้ก่อตั้งวงกลองยาวลูกหลวงพ่อบุษราคัม พระมหาวชิวัตน์ อินทปัญญา เจ้าคณะตำบลหมากหญ้า นายมานะ สิทธิเชียงพิณ ปราชญ์ชาวบ้าน และบุคคลอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องเพื่อให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้องครบถ้วนที่สุดตามกรอบเวลาที่กำหนดไว้

ผลการศึกษา

การศึกษานี้ได้นำเสนอผลการศึกษาแยกออกเป็น 4 ส่วน เพื่อการทำความเข้าใจอย่างเป็นลำดับขั้น อันจะนำไปสู่การศึกษาหาคำตอบตามวัตถุประสงค์ของการศึกษานี้ได้ต่อไป ซึ่งประกอบไปด้วย ประวัติความเป็นมาของวงกลองยาว

คณะลูกหลวงพ่อบุษราคม รูปแบบการบรรเลงกลองยาวคณะลูกหลวงพ่อบุษราคม และบทบาทหน้าที่ทางสังคมของวงกลองยาวคณะลูกหลวงพ่อบุษราคม ดังรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. ประวัติความเป็นมาของวงกลองยาวคณะลูกหลวงพ่อบุษราคม

1.1 ประวัติกลองยาวคณะลูกหลวงพ่อบุษราคม

คณะกลองยาวลูกหลวงพ่อบุษราคมได้ทำการแสดงครั้งแรกเมื่อปี พ.ศ. 2545 ขณะนั้นใช้ชื่อว่ากลองยาวคณะวัดโนนสว่าง ภายหลังในปี พ.ศ. 2560 ได้เปลี่ยนชื่อเป็นวงกลองยาวคณะลูกหลวงพ่อบุษราคม โดยพระครูพิพัฒน์วิทยาาคม (เจริญ ฐานยุตโต) เจ้าอาวาสวัดโนนสว่าง เป็นผู้ก่อตั้งและเป็นผู้อุปถัมภ์ ซึ่งพระครูพิพัฒน์ วิทยาาคมยังได้เป็นผู้แนะนำและควบคุมการฝึกซ้อมอีกด้วย โดยท่านได้นำเอาทำนองเทศน์และเรื่องราวในนิทานชาดกมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์จังหวะและรูปแบบการบรรเลง เช่น ทำนองกาเต้นก้อน ช้างเทียมแม่ มโนราห์เล่นน้ำ เป็นต้น และมีสมาชิกภายในวงทั้งหมด 14 คน

คณะกลองยาวลูกหลวงพ่อบุษราคมเป็นกลองยาวคณะหนึ่งในจังหวัดอุดรธานีที่สืบทอดรูปแบบการบรรเลงกลองยาวตามรูปแบบดั้งเดิม และได้นำรูปแบบการตีกลองยาวมาปรับเปลี่ยน พัฒนาคิดค้นรูปแบบใหม่ๆ ขึ้นมา คณะกลองยาวยังได้เข้าร่วมบรรเลงในประเพณีต่างๆ ของชุมชนเรื่อยมา นอกจากนั้นยังได้เข้าร่วมการประกวดกลองยาวอีสานที่จัดจากหน่วยงานต่างๆ ทั้งภายในจังหวัดและจังหวัดใกล้เคียง โดยได้รับรางวัลต่างๆ มากมายจากการประกวด อาทิ รางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 1 ณ จังหวัดมหาสารคามในปี พ.ศ. 2560 ได้รับรางวัลชนะเลิศอันดับที่ 1 ในปี พ.ศ. 2561 และ พ.ศ. 2562 ในงานประกวดงานประเพณีบุญบั้งไฟ เสิ่งกลองกริ่ง และการแข่งกลองยาวอีสาน

นอกจากนั้นคณะกลองยาวลูกหลวงพ่อบุษราคมที่นำโดยหลวงพ่อเจริญ ได้เข้าไปมีบทบาทหน้าที่สำคัญในกิจกรรมต่างๆ ในชุมชนทั้งในด้านพุทธศาสนาและบุญประเพณีต่างๆ ในชุมชน และได้ทำหน้าที่สำคัญต่างๆ มาอย่างยาวนาน อีกทั้งยังได้ช่วยขัดเกลาดูแลเยาวชนในชุมชนโดยมีคณะกลองยาวเป็นศูนย์กลางของการดูแลช่วยเหลือ

1.2 ประวัติผู้ก่อตั้งวงกลองยาวคณะลูกหลวงพ่อบุชราคม

พระครูพิพัฒน์วิทยาคม (เจริญ ฐานยุตโต) เกิดวันที่ 7 มิถุนายน พ.ศ. 2504 สำเร็จการศึกษานักธรรมเอกเปรียญธรรม 4 ประโยค ดำรงตำแหน่งเจ้าคณะอำเภอหนองวัวซอ (ธรรมยุต) พระอุปัชฌาย์จารย์ เจ้าอาวาสวัดโนนสว่าง ตำบลหมากหญ้า อำเภอหนองวัวซอ จังหวัดอุดรธานี

พระครูพิพัฒน์วิทยาคม (เจริญ ฐานยุตโต) มีปณิธานในการฟื้นฟูศีลธรรมสังคมโดยอาศัยกลไกของสังคม โดยได้ดำเนินงานด้านการส่งเสริมและอนุรักษ์วัฒนธรรมมรดกไทยทางพระพุทธศาสนาตลอดทั้งปี ได้ดำเนินการมาอย่างต่อเนื่องเป็นเวลาหลายปี นอกจากนั้นยังดำริให้เกิดการฟื้นฟูวัฒนธรรมอีสาน โดยได้ให้ความสำคัญกับวัฒนธรรมประเพณีอีสานอย่าง ฮีต 12 ครอง 14 โดยเริ่มจากการให้เยาวชนได้เข้ามามีส่วนร่วมกับกิจกรรมต่างๆ ของวัด อีกทั้งหลวงพ่ोजเจริญยังได้จัดการส่งเสริมประเพณีวัฒนธรรม เพื่ออนุรักษ์ประเพณีวัฒนธรรมท้องถิ่นที่จะสูญหายไปอย่างเช่น การเปลื้องขรรค์ธรรมและการอนุรักษ์คัมภีร์ใบลานอีสาน เป็นต้น

นอกจากนั้นท่านพระครูพิพัฒน์วิทยาคมจะเป็นผู้ที่สนใจในการศึกษาธรรมและวัฒนธรรมเดิม ท่านพระครูยังได้รับรางวัลส่วนต่างๆ อีกมากมายเกี่ยวกับการส่งเสริมด้านวัฒนธรรมประเพณีและด้านการพัฒนาวัด พัฒนาสังคม ตลอดจนท่านได้เป็นผู้ริเริ่มและอุปถัมภ์คณะกลองยาวลูกหลวงพ่อบุชราคมอีกด้วย

2. รูปแบบการบรรเลงกลองยาวคณะลูกหลวงพ่อบุชราคม

องค์ประกอบของการบรรเลงกลองยาว

การบรรเลงกลองยาวคณะลูกหลวงพ่อบุชราคมมีองค์ประกอบที่สำคัญ 3 ประการ คือ เครื่องดนตรี ผู้บรรเลงและการแต่งกาย

1. เครื่องดนตรี

ในการบรรเลงกลองยาวของคณะลูกหลวงพ่อบุชราคม ประกอบไปด้วย กลองยาว กลองรำมะนา แฉ่งหรือฉาบ ซึ่งได้มีการตกแต่งเครื่องดนตรีแต่ละชนิดด้วยผ้าพื้นเมืองที่มีสีสันตัดกัน โดยมีความหมายคือ สีส้ม เป็นสีประจำจังหวัดอุดรธานี สีเขียว แสดงถึงความอุดมสมบูรณ์ สีเหลืองคือความสุข ความร่าเริง

2. ผู้บรรเลง

วงกลองยาวทั่วไปจะประกอบไปด้วยผู้บรรเลง 5 – 20 คน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับจำนวนของกลองยาวในแต่ละคณะ โอกาสที่แสดงตลอดจนสถานที่ ทั้งนี้จะต้องคำนวนถึงความเหมาะสมในการบรรเลงด้วย วงกลองยาวคณะลูกหลวงพ่อบุษราคม ประกอบไปด้วยผู้บรรเลง 26 คน แบ่งออกเป็นผู้บรรเลงกลองยาว 18 คน รำมะนา 5 คน ฉิ่งหรือฉาบ 3 คน โดยสมาชิกในวงจะได้รับการฝึกหัดและถ่ายทอดการบรรเลงจากทางคณะนำโดยหลวงพ่ोजริญ ยุตโต และทีมงาน ซึ่งจะใช้เวลาในช่วงเย็นในการฝึกซ้อม สมาชิกส่วนใหญ่จะมีอายุ 16 ปีขึ้นไปเนื่องจากอุปสรรคในเรื่องของน้ำหนักกลองยาวที่มีน้ำหนักค่อนข้างสูงประกอบด้วยการฝึกซ้อมต้องถือกลองเป็นเวลานาน

3. การแต่งกาย

ในด้านของการแต่งกาย ส่วนมากนั้นงานการแสดงของคณะลูกหลวงพ่อบุษราคม นั้นจะนิยมไปทำการแสดงในงานรื่นเริง งานมงคลต่างๆ จึงมีการแต่งกายที่มีสีสัน ใส่เสื้อสีเหลือง นุ่งโจงกระเบนลายตารางแบบสั้นคลุมเขามีสีจีบนางด้านหน้า โปกผ้าสีแดงมีริ้วสีทองที่ศรีษะทั้งชายผ้าไปด้านหลัง และคาดเอวด้วยผ้าขาวม้าพื้นเมือง โดยมีความหมายของการใช้ผ้าในความหมายของสีฟ้าชนิดต่างๆ คือ เสื้อสีเหลือง แสดงถึงการเกิดพระเกียรืพระเจ้าอยู่หัว โจงกระเบนลายตาราง แสดงถึงผ้าพื้นเมืองที่ทอขึ้นเพื่อใช้ในชีวิตประจำวัน เช่นเดียวกับผ้าขาวม้าคาดเอว และผ้าโปกศรีษะสีแดงริ้วทอง สื่อถึงความเข้มแข็งแต่มีความอ่อนน้อมถ่อมตน

องค์ประกอบของการบรรเลง

จังหวะของการบรรเลงกลองยาวในดนตรีพื้นบ้านอีสานเรียกว่าลาย ซึ่งวงกลองยาวคณะลูกหลวงพ่อบุษราคม ตำบลหมากหญ้า อำเภอนองวัวซอ จังหวัดอุดรธานี ได้บรรเลงโดยลีลาประกอบจังหวะต่างๆ ทั้งสิ้น 4 ท่า ได้แก่ ท่าไหว้ครู ท่าณัติกลองแล่ง ท่าพระดีกลองกิ่ง ท่าม้าย่อง(ม้ากระที่บโรง) ซึ่งจังหวะและลีลาของแต่ละท่านั้น หลวงพ่ोजริญ ฐานยุตโต ได้ประพันธ์และคิดค้นขึ้นมาประยุกต์ใส่

จังหวะและลีลาการแสดง ซึ่งได้แนวคิดมาจากทำนองเทศน์แหล่ (เทศน์เสียง) และในนิทานชาดก ผสมกับแนวคิดของตนเองที่ได้จากประสบการณ์ที่ปฏิบัติกิจของสงฆ์ในแต่ละวัน

ตามปกติทั่วไปในการบรรเลงกลองยาวในงานรื่นเริงต่างๆ หรือในการร่วมแข่งขันการบรรเลงกลองยาว จะไม่ได้บรรเลงลายดังกล่าวตามลำดับ แต่จะคัดเลือกลายเพื่อให้มีความเหมาะสมกับการแสดงนั้นๆ ในบางโอกาสจึงมีการบรรเลงลายต่างๆ ซ้ำกันเป็นจำนวนหลายครั้ง ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับปัจจัย 4 ประการ คือ

1. ความเหมาะสมในการบรรจุลีลาประกอบการบรรเลง
2. ความเหมาะสมในการแปรแถว
3. ระยะเวลาในการแสดง
4. จำนวนผู้แสดง

กระสวนจังหวะการบรรเลงกลองยาวของคณะลูกหลวงพ่อบุษราคม

ผู้วิจัยได้บันทึกกระสวนจังหวะต่างๆ ตามคำของตัวโน้ตดนตรีไทย แต่เพื่อเป็นการสร้างความเข้าใจถึงการบรรเลงในลักษณะต่างๆ ผู้วิจัยจึงได้สร้างสัญลักษณ์เพื่อแสดงให้เห็นถึงความแตกต่างของเสียง จากการบรรเลงในลักษณะต่างๆ ตามแต่ละเครื่องดนตรี ดังนี้

กลองยาว การบรรเลงกลองยาว มีวิธีการบรรเลงดังนี้

เสียงเป้ง ผู้วิจัยได้เทียบเสียงจารเครื่องเทียบเสียง Boss TU-80 โดยตั้งค่าความถี่เสียงเป็น 440 Hz ซึ่งได้เสียงเป็นเสียงโน้ต “โด” (C) และในการบรรเลงในลักษณะนี้จะใช้ฝ่ามือตีลงบนหน้ากลองแล้วยกมือออกทันที เพื่อให้เกิดเสียงกังวาน จึงเรียกเสียงกลองยาวนี้ว่า เสียงเป้ง

ใช้สัญลักษณ์แทนเสียงเป้ง ดังนี้

เป้ง = - - - ป

กลองรำมะนา การบรรเลงกลองรำมะนาสำหรับวงกลองยาวนั้น ผู้บรรเลงจะใช้ไม้ตีบนหน้ากลองเพื่อให้เกิดเสียง ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการเทียบเสียงจากเครื่องเทียบ

เสียง Boss TU-80 ตั้งค่าความถี่เสียงเป็น 440 Hz จะตรงกับเสียงโน้ต “เร” (D) โดยเรียกเสียงของการบรรเลงกลองรำมะนา เสียงตั้ง ใช้สัญลักษณ์แทนเสียงตั้ง ดังนี้

ตั้ง = - - - ต

ฉาบ ผู้วิจัยใช้เครื่องเทียบเสียง Boss Tu-80 เพื่อเทียบเสียงโดยตั้งค่าความถี่ไว้ที่ 440 Hz เสียงฉาบที่ได้จะเท่ากับเสียงโน้ต “โด” (C) ในการบรรเลงฉาบสำหรับในวงกลองยาว ผู้บรรเลงจะใช้ฝ่าฉาบทั้งสองข้าง กระแทกกันแล้วแยกออกกันทันที เพื่อให้เสียงนั้นกังวาน จึงเรียกเสียงฉาบนี้น่าเสียงแฉ ใช้สัญลักษณ์แทนเสียงแฉ ดังนี้

แฉ = - - - ฉ

สำหรับในการวิจัยครั้งนี้ เพื่อให้เกิดความเข้าใจง่ายขึ้นและสะดวกในการจดบันทึกลักษณะการบรรเลงนั้น ผู้วิจัยจึงใช้วิธีการบันทึกโน้ตกำหนดอัตราจังหวะในรูปแบบที่ผู้วิจัยได้พัฒนามาจากการบันทึกโน้ตของดนตรีไทย และการบันทึกโน้ตกลองในรูปแบบของทฤษฎีดนตรีตะวันตก ผู้วิจัยได้บันทึกกระบวนจังหวะของการบรรเลงกลองยาวในลายต่างๆ ดังนี้

จังหวะไหว้ครู (ตุ่มเต็น)

กลอง	- - - ป	- - - ป	- - - ป	- - - ป	- - - ป	- - - ป	- - - ป	- - - ป
รำมะนา	- - - ต	- - - ต	- - - ต	- - - ต	- - - ต	- - - ต	- - - ต	- - - ต
ฉาบ	- - - ฉ	- - - ฉ	- - - ฉ	- - - ฉ	- - - ฉ	- - - ฉ	- - - ฉ	- - - ฉ

(ซ้ำ 3 รอบ)



กลอง	--- ป	- ป --	- ป - ป	- ป --	--- ป	- ป --	- ป - ป	- ป --
รำมะนา	----	--- ต	----	--- ต	----	--- ต	----	--- ต
ฉาบ	----	- ฉ --	- ฉ - ฉ	- ฉ --	----	- ฉ --	- ฉ - ฉ	- ฉ --

(ซ้ำ 8 รอบ)



ท่อนแยก

กลอง	----	----	----	----	- ป - ป	- ป --	- ป - ป	- ป --
รำมะนา	-- ต ต	- ต - ต	ต - ต ต	- ต - ต	----	--- ต	----	--- ต
ฉาบ	----	----	----	----	----	- ฉ --	- ฉ --	- ฉ --

(ซ้ำ 8 รอบ)



จังหวะเรตีกลองแลง

ท่อน 1

กลอง	--- ป	- ป --	- ป - ป	- ป --	--- ป	- ป --	- ป - ป	- ป --
รำมะนา	----	--- ต	ต - ต ต	--- ต	----	--- ต	----	--- ต
ฉาบ	----	- ฉ --	- ฉ - ฉ	- ฉ --	----	- ฉ --	- ฉ - ฉ	- ฉ --

(ซ้ำ 8 รอบ)



ท่อน 2

กลอง	--- ป	--- ป	--- ป	--- ป	--- ป	--- ป	- ป - ป	--- ป
รำมะนา	----	- ต --	----	- ต --	----	- ต --	----	- ต --
ฉาบ	--- ฉ	--- ฉ	--- ฉ	--- ฉ	--- ฉ	----	- ฉ - ฉ	--- ฉ

(ซ้ำ 8 รอบ)



จังหวะพระดีกลองกิ่ง

ท่อน 1

กลอง	- ป - ป	- ป --	- ป - ป	- ป --	--- ป	- ป --	- ป - ป	- ป --
รำมะนา	----	--- ต	----	--- ต	----	--- ต	----	--- ต
ฉาบ	----	- ฉ -	- ฉ - ฉ	- ฉ --	----	- ฉ -	- ฉ - ฉ	- ฉ --

(ซ้ำ 8 รอบ)



ท่อน 2

กลอง	----	- ป - ป	----	- ป - ป	----	- ป - ป	----	- ป - ป
รำมะนา	----	- ต - ต	----	- ต - ต	----	- ต - ต	----	- ต - ต
ฉาบ	----	- ฉ -	- ฉ - ฉ	- ฉ -	----	- ฉ -	- ฉ - ฉ	- ฉ -

(ซ้ำ 2 รอบ)



ท่อน 3

กลอง	----	- ป - ป	-- ป ป	- ป ป ป	-- ป ป	- ป ป ป	-- ป ป	- ป ป ป
รำมะนา	----	- ต - ต	----	- ต - ต	----	- ต - ต	----	- ต - ต
ฉาบ	----	- ฉ - ฉ	-- ฉ ฉ	- ฉ ฉ ฉ	-- ฉ ฉ	- ฉ ฉ ฉ	-- ฉ ฉ	- ฉ ฉ ฉ

(ซ้ำ 1 รอบ)



ท่อน 4

กลอง	--- ป	- ป --	- ป - ป	- ป --	--- ป	- ป --	- ป - ป	- ป --
รำมะนา	----	--- ต	----	--- ต	----	--- ต	----	--- ต
ฉาบ	----	- ฉ -	- ฉ - ฉ	- ฉ -	----	- ฉ -	- ฉ - ฉ	- ฉ -

(ซ้ำ 8 รอบ)



บทบาทและหน้าที่ทางสังคมของวงกลองยาวคณะลูกหลวง พ่อบุชราคม

วงกลองยาวคณะลูกหลวงพ่อบุชราคม ก็เป็นวงกลองยาววงหนึ่งที่ได้รับ ความนิยมให้มีการบรรเลงในเขตจังหวัดอุดรธานีและจังหวัดใกล้เคียง เนื่องจากวิธี การบรรเลงกลองยาวเป็นแบบดั้งเดิมที่เป็นต้นแบบของจังหวัดอุดรธานี ซึ่งวงกลอง ยาวคณะลูกหลวงพ่อบุชราคมได้มีความเกี่ยวข้องกับวิถีการดำเนินชีวิตของชาวบ้าน ในเขตบ้านโนนสว่าง ตำบลหมากหญ้า อำเภอหนองวัวซอ จังหวัดอุดรธานี และหมู่บ้านใกล้เคียง การบรรเลงกลองยาวนี้สะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรมที่ได้รับ การถ่ายทอดและสั่งสมกันมา คติความเชื่อที่เชื่อถือกันมาเป็นระยะเวลายาวนาน รวมทั้งการดำเนินชีวิตที่เรียบง่ายของชาวบ้าน

แต่เดิมมาชาวบ้าน บ้านโนนสว่าง ตำบลหมากหญ้า อำเภอ หนองวัวซอ จังหวัดอุดรธานี เป็นสังคมเกษตรกรรม ชาวบ้านดำรงชีวิตอย่างเรียบง่าย มีวิถีชีวิตที่ไม่สลับซับซ้อน อาชีพหลักคือการเพาะปลูก เลี้ยงสัตว์ และเก็บของป่า ซึ่งเป็นของพื้นบ้านไปใช้เพื่อยังชีพและนำไปจำหน่ายเพื่อหารายได้ไปซื้อหาสิ่งที่ไม่สามารถผลิตขึ้นเองได้ การบรรเลงกลองยาวเป็นอีกหนึ่งในภูมิปัญญาท้องถิ่น พระครูพิพัฒน์ วิทยาคม (หลวงพ่อเจริญ ฐานยุตโต) ได้ก่อตั้งวงกลองยาวคณะ ลูกหลวงพ่อบุชราคมขึ้น พร้อมนำเอาลายและจังหวะของการบรรเลงกลองยาวมา จากไต้ยีน ไต้ฟิง และได้อ่าน ผนวกกับความคิดสร้างสรรค์ของตน จนกระทั่งเกิด การบรรเลงกลองยาวในแบบฉบับของวงกลองยาวคณะลูกหลวงพ่อบุชราคม ซึ่งต่อ มาลีลาประกอบการบรรเลงกลองยาว ตามแบบฉบับของพระครูพิพัฒน์ วิทยาคม (หลวงพ่อเจริญ ฐานยุตโต) ได้รับความนิยมในเขตจังหวัดอุดรธานีและจังหวัด ใกล้เคียง มีการเชื่อเชิญและว่าจ้างวงกลองยาวคณะลูกหลวงพ่อบุชราคมให้ไปทำการ แสดง การบรรเลงกลองยาวจึงสร้างรายได้ให้กับกลุ่มผู้บรรเลงกลองยาว อีกทั้งยัง สร้างชื่อเสียงให้กับหมู่บ้าน ทำให้วัดโนนสว่าง ตำบลหมากหญ้า เป็นที่รู้จัก จึงทำให้ มีนักท่องเที่ยวเข้ามาเที่ยวเพิ่มมาก การบรรเลงกลองยาวหรือการร้องรำทำเพลงสร้าง บรรยากาศให้เกิดความสนุกสนาน สามารถบรรเทาความเหน็ดเหนื่อยอ่อนคลาย

ความตึงเครียดจากการทำงาน สร้างความสามัคคีและการดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุขให้กับชาวบ้าน นอกจากนี้แล้วชาวบ้านยังมีทัศนคติที่ดีต่อการอนุรักษ์ การบรรเลงกลองยาวแบบดั้งเดิม ของวงกลองยาวคณะลูกหลวงพ่อบุชราคม เพื่อการสืบสานต่อไป

สรุปผลการวิจัย

คณะกลองยาวลูกหลวงพ่อบุชราคมเป็นคณะกลองยาวที่เกิดขึ้นในชุมชนบ้านโนนสว่าง จังหวัดอุดรธานี โดยได้ทำการแสดงครั้งแรกเมื่อปี พ.ศ.2545 ขณะนั้นใช้ชื่อว่ากลองยาวคณะวัดโนนสว่าง ต่อมาในปี พ.ศ.2560 ได้เปลี่ยนชื่อเป็นวงกลองยาวคณะลูกหลวงพ่อบุชราคม โดยมีพระครูพิพัฒน์วิทยาคม (เจริญ ฐานยุตโต) เจ้าอาวาสวัดโนนสว่าง เป็นผู้ก่อตั้งและเป็นผู้อุปถัมภ์ และมีส่วนร่วมภายในวงทั้งหมด 14 คน ซึ่งพระครูพิพัฒน์วิทยาคมยังได้เป็นผู้แนะนำและควบคุมการฝึกซ้อมอีกด้วย

รูปแบบการบรรเลงกลองยาวคณะลูกหลวงพ่อบุชราคมพบว่าลีลาและกระบวนจังหวะวงกลองยาวคณะลูกหลวงพ่อบุชราคม มีการบรรเลง และลีลากลองยาวทั้งสิ้น 9 ท่า ได้แก่ ท่าไหว้ครู ท่าเนตรติกลองแลง ท่าพระติกลองกิ่ง ท่าม้าย่อง (ม้ากระเทิบโรง) ท่ามโนราห์ลงเล่นน้ำ ท่ามโนราห์ปะแป้ง ท่ามโนราห์แหงแขวน (ส่องกระเจก) ท่ามโนราห์หวิมม ท่ามโนราห์ติกลองน้ำ ซึ่งผู้วิจัยได้นำลีลาและท่าหลักๆ มา 4 ท่า คือ ท่าไหว้ครู ท่าเนตรติกลองแลง ท่าพระติกลองกิ่ง ท่าม้าย่อง (ม้ากระเทิบโรง) กระบวนจังหวะและลีลาของแต่ละท่านั้น หลวงพ่อเจริญ ฐานยุตโต ได้ประพันธ์และคิดค้นขึ้นมาประยุกต์ใส่จังหวะและลีลาการแสดง ซึ่งได้แนวความคิดจากทำนองเทศน์แหล่ (เทศน์เสียง) และชื่อ แต่ละท่ามาจากนิทานชาดก ผสมกับแนวคิดของตนเองที่ได้จากประสบการณ์ที่ปฏิบัติกิจของสงฆ์ในแต่ละวัน โดยได้อาศัยประสบการณ์และทักษะในการบรรเลงกลองยาว เพื่อทำให้เกิดจังหวะใหม่ และนำจังหวะทั้งที่มีอยู่และถูกพัฒนาแล้ว นำมาเรียงให้เกิดประโยคใหม่ที่ยาวขึ้น เพื่อทำให้เกิดเป็นจังหวะหรือท่าขึ้นมา แต่ในการพัฒนาจังหวะพื้นฐานนั้น ยังคงรักษารูปแบบของกระบวนจังหวะหรือลายพื้นฐานนั้นเอาไว้ด้วย

โดยที่การริเริ่มสร้างคณะกลองยาวลูกหลวงพ่อบุชราคัมน์เริ่มจากการที่เพื่อเป็นไปในการอนุรักษ์ สืบสาน ประเพณีวัฒนธรรมต่างๆ ของอีสาน และเป็นศูนย์กลางในการสร้างความสัมพันธ์อันดีภายในชุมชนหมู่บ้านโนนสว่าง โดยมีวัดเป็นศูนย์กลาง เนื่องจากสภาพสังคมเปลี่ยนแปลงไป วิถีชีวิตก็ย่อมเปลี่ยนแปลงไปทำให้บทบาทของดนตรีเปลี่ยนแปลงไปตามเวลา การเข้ามาอุปถัมภ์ของทางวัดจึงทำให้คณะกลองยาวไม่ได้เลือนหายไป อีกทั้งกลับทำให้ได้รับการพัฒนาต่อยอด

อภิปรายผล

ความสัมพันธ์อันแน่นแฟ้นของสถาบันครอบครัว และความแน่นแฟ้นของชาวบ้านบ้านโนนสว่าง ตำบลหมากหญ้า อำเภอนองวัวซอ จังหวัดอุดรธานี ยังก่อให้เกิดความมั่นคงทางสังคมและประเทศชาติโดยรวม วิถีชีวิตของชาวไทย โดยเฉพาะชาวไทยอีสานยังคงเป็นไปตามขนบธรรมเนียม ประเพณี และวัฒนธรรมอันดี ที่ยึดถือปฏิบัติอย่างเคร่งครัด ซึ่งมีพระพุทธศาสนาเป็นหลัก นอกจากนี้ยังเชื่อถือในสิ่งศักดิ์สิทธิ์เหนือธรรมชาติ อันก่อให้เกิดระเบียบประเพณีที่ถือเป็นแนวปฏิบัติ และวิธีการดำรงชีวิตกระทั่งปัจจุบัน

ชาวบ้านโนนสว่าง ตำบลหมากหญ้า ยังนับถือสิ่งศักดิ์สิทธิ์เหนือธรรมชาติ ชาวบ้านยังคงเชื่อว่าสิ่งศักดิ์สิทธิ์เหนือธรรมชาตินั้นจะดลบันดาลให้สิ่งดีและสิ่งไม่ดีเกิดขึ้นได้ หากมีผู้ใดลบหลู่จะถือว่าผิดของรักษา ต้องแก้โดยการประกอบพิธีเพื่อขอสมลาโทษด้วยวิธีการต่างๆ ที่แสดงออกถึงความสุขสนุกสนาน เช่น การฟ้อนรำถวาย หรือการบรรเลงกลองยาวของวงกลองยาวคณะลูกหลวงพ่อบุชราคัมน์ นอกจากนี้วงกลองยาวคณะลูกหลวงพ่อบุชราคัมน์ ยังได้รับความนิยมนให้มีการบรรเลงในพิธีที่จัดให้มีขึ้นในการดำรงชีวิตที่เป็นงานมงคลต่างๆ นอกจากนั้นยังมีความเชื่อว่าการเกิดของทารกคนใดคนหนึ่งหมู่บ้านเป็นเรื่องสำคัญ เด็กจะมีสุขภาพที่สมบูรณ์แข็งแรงหรือมีอาการป่วยไข้อยู่เสมอนั้น ขึ้นอยู่กับการประกอบพิธีกรรมร่วมกับการบรรเลงกลองยาวของวงกลองยาวคณะลูกหลวงพ่อบุชราคัมน์ตามความเชื่อที่ยึดถือปฏิบัติกันงานที่เกี่ยวข้องกับพิธีกรรมทางศาสนา ได้แก่ งานประเพณีอุปสมบท (งานบวชขนาด)

ในงานบวชนาคจะมีการนำนาคไปบอกกล่าวสิ่งศักดิ์สิทธิ์ประจำหมู่บ้าน กราบลาและขอสมลาโทษผู้เฒ่าผู้แก่ในหมู่บ้านและญาติผู้ใหญ่ นิยมจัดเป็นขบวนแห่เรียกว่าแห่นาค มีการบรรเลงกลองยาวของวงกลองยาวคณะลูกหลวงพ่อบุษราคัมร่วมบรรเลงอยู่ในขบวนด้วย

การเปลี่ยนแปลงด้านเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และดนตรี เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับเวลา ซึ่งเวลานั้น หมายถึงระยะเวลาหนึ่งเปลี่ยนแปลงไปสู่อีกระยะเวลาหนึ่งที่เปลี่ยนแปลงไป ดังนั้นเวลาจึงเป็นสิ่งสำคัญที่กำหนดว่าดนตรีในช่วงระยะหนึ่งเปลี่ยนแปลงไปจากดนตรีในอีกช่วงระยะเวลาหนึ่งอย่างไร มีการแปรสภาพมาเป็นสภาพใหม่อย่างไร จึงมีระยะเวลาเป็นองค์ประกอบสำคัญในการกำหนด (เฉลิมศักดิ์ พิกุลศรี, 2560) เมื่อสภาพแวดล้อม บริบทสังคมต่างๆ ได้เปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลาทำให้บทบาทหน้าที่ของกลองยาวนั้นก็จำเป็นต้องมีการปรับเปลี่ยนไปอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ทั้งจะเปลี่ยนแปลงไปอย่างเดียวเสียหมดก็ไม่ใช่ว่า ก็ยังมีการรักษาสืบทอดบทบาทหน้าที่ในแบบเดิมเอาไว้ แต่ถึงอย่างไรองค์ประกอบโดยรอบก็มีการเปลี่ยนแปลงไป

แต่ถึงอย่างไรบทบาทของกลองก็ยังเป็นเครื่องตีบอกสัญญาณบอกจังหวะและบรรเลงกับเครื่องดนตรีอื่นๆ จนเป็นทำนอง มีบทบาทต่อวิถีชีวิตของมนุษย์เป็นอย่างมาก จะเห็นได้จากการบรรเลงในประเพณี พิธีกรรมตลอดถึงการละเล่นทั่วไป กลองจึงถือได้ว่าเป็นสิ่งสะท้อนถึงอารมณ ความรู้สึกตลอดจนความเชื่อ อุปนิสัยของชาวบ้าน อีกทั้งยังให้ความรู้และความบันเทิง (เจริญชัย ชนไพโรจน์, 2526) นอกจากจะบรรเลงเพื่อสร้างความบันเทิงแล้ว กลองก็ยังเข้าไปมีบทบาทในพิธีกรรมต่างๆ ในวิถีชีวิตของมนุษย์เรื่อยมา และเมื่อสังคมเปลี่ยนแปลงไปด้วยองค์ประกอบอื่นๆ ทางสังคมส่งผลให้กลองยาวอีสานเกิดการจัดการประกวดการแข่งขันขึ้น ซึ่งนำไปสู่การพัฒนาต่อยอดจากรูปแบบเดิม และยังสร้างชุมชนหรือสมาคมกลองต่างๆ เพื่อให้เกิดพื้นที่แลกเปลี่ยนพูดคุยกันนำไปสู่การอนุรักษ์และพัฒนากลองอีสานอีกด้วย

ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษางานกลองยาวคณะลูกหลวงพ่อบุชราคม ทำให้ผู้วิจัยได้พบแนวทางที่จะศึกษาต่อไป และปรับปรุงแก้ไขดังต่อไปนี้ คือ

1. ศึกษาและเปรียบเทียบวงกลองยาวคณะอื่นๆ
2. ศึกษาวิเคราะห์วงกลองยาวชาวอีสาน เพื่อบันทึกโน้ตไว้เป็นข้อมูล และเป็นประโยชน์ ต่อผู้ศึกษาต่อไป
3. มีการถ่ายทอดการบรรเลงกลองยาวให้กับกลุ่มเยาวชน เพื่อการอนุรักษ์ และเผยแพร่

เอกสารอ้างอิง

- เจริญชัย ชนไฟโรจน์. (2526). การละเล่นพื้นเมืองของชาวอีสาน. ขอนแก่น : รุ่งเกียรติ.
- เฉลิมศักดิ์ พิกุลศรี. (2560). การเปลี่ยนแปลงทางดนตรี. ขอนแก่น : โรงพิมพ์แอนนาออฟเซต.
- เฉลิมศักดิ์ พิกุลศรี. (2561). ประชุมบทความวิชาการดนตรี 60 ปี รองศาสตราจารย์ ดร.เฉลิมศักดิ์ พิกุลศรี. ขอนแก่น : โรงพิมพ์แอนนาออฟเซต.
- นพรัตน์ บัวพัฒน์. (2542). กลองยาวกับประเพณีฮีตสิบสอง ของชาวบ้านยางกู่ อ. รั้วบุรี จ. ร้อยเอ็ด. [ม.ป.ท. : ม.ป.พ.].
- พรชัย ศรีสารคาม. (2521). อีสานคดี: หนังสือชุดความรู้มรดกอีสาน. มหาสารคาม : วิทยาลัยครูมหาสารคาม.
- มนตรี ธีรวิทย์วรกุล. (2549). กลองยาวศิลปะพื้นบ้านของไทยทุกภาค. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์นการพิมพ์.
- สมบัติ ทับทิมทอง. (2544). สภาพการดำรงอยู่ของคณะกลองยาวอำเภอวาปีปทุม จังหวัดมหาสารคาม. การศึกษาอิสระปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาไทยคดีศึกษา กลุ่มมนุษยศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

แรงบันดาลใจจากแม่น้ำโขง (ชายขอบอีสาน)
Inspired by the Mekong (East Coast)

อานนท์ สังวรดี¹
Arnon Sungvondee

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์, สาขาทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยขอนแก่น

Assistant Professor, Visual Arts, Faculty of Fine
and Applied Arts, Khon Kaen University
(E-mail: sarnon@kku.ac.th)

Received: 29/07/2020 Revised: 13/11/2020 Accepted: 26/11/2020

บทคัดย่อ

สังคมไทยเป็นสังคมเกษตรกรรม อาศัยพึ่งพาฤดูกาลและธรรมชาติเป็นหลัก จากอดีตที่ผ่านมาสังคมและวัฒนธรรมที่หลากหลายตลอดริมแม่น้ำโขงได้ผ่านและหล่อหลอมผู้คนต่างภาษา ต่างเชื้อชาติ ศาสนา นำพามาซึ่งวัฒนธรรม ประเพณี ความเชื่อ ก่อให้เกิดเป็นอัตลักษณ์และเอกลักษณ์ ที่สืบทอดกันมาช้านาน

การสร้างสรรค์ผลงานหัวข้อแรงบันดาลใจจากแม่น้ำโขง (ชายขอบอีสาน) มีขอบข่ายพื้นที่ 7 จังหวัดลุ่มแม่น้ำโขงในเขตพื้นที่ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ อันได้แก่ จังหวัดเลย หนองคาย บึงกาฬ นครพนม มุกดาหาร อำนาจเจริญและอุบลราชธานี ด้วยวิธีการเก็บข้อมูล เพื่อนำมาสร้างสรรค์ผลงานผ่านวิธีการเทคนิคทางด้านทัศนศิลป์ อันได้แก่เทคนิคสื่อผสม 1 ชุด ขนาด 40 x 52 เซนติเมตร จำนวนทั้งสิ้น 70 ชิ้น ภายใต้แนวคิดและแรงบันดาลใจของธรรมชาติจากผลกระทบการเปลี่ยนแปลงของสภาพอากาศจากสภาวะโลกร้อน แรงผลักดันและแรงดึงดูดจากทุนข้ามพรมแดนของแหล่งทุนที่สร้างผลกระทบระยะยาวต่อระบบนิเวศตลอดริมชายฝั่ง จากการศึกษาพบว่า ในแม่น้ำสายนานาชาติสายนี้ เกิดการเปลี่ยนแปลงของระดับน้ำ การลดลงของตะกอน สิ่งเหล่านี้ส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของภาคเกษตรกรรมตลอดริมชายฝั่งอย่างรุนแรง ปัจจัยสำคัญคือ การเปลี่ยนแปลงของสภาพอากาศ ทุนข้ามชาติ และการสร้างเขื่อนกั้นแม่น้ำโขง สายน้ำมีความสำคัญต่อวิถีชีวิตคนไทย การเปลี่ยนแปลงนี้ส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิตความเป็นอยู่รวมถึงกิจกรรมที่เกิดขึ้นกับผู้คนในชุมชนอย่างค่อยเป็นค่อยไป

คำสำคัญ: เทคนิคผสม, แม่น้ำโขง, แรงบันดาลใจ, การเปลี่ยนแปลง

Abstract

Thai society is an agricultural society Relying mainly on seasons and nature Throughout the past, diverse societies and cultures along the Mekong River have passed and molded people from other languages. Different races, religions, bring about cultures, traditions,

ปีที่ 13 ฉบับที่ 1 มกราคม-มิถุนายน 2564

beliefs, creating identity and identity. That has been passed down for a long time

Creation of works inspired by the Mekong River (Isan border) covers 7 provinces of the Mekong River Basin in the Northeast, including Loei, Nong Khai, Bueng Kan, Nakhon Phanom, Mukdahan, Amnat Charoen and Ubon Ratchathani With the data collection method In order to create works through the method of visual arts techniques This includes 1 set of mixed media techniques, size 40 x 52 cm, total 70 pieces, under the concept and inspiration of nature from the effects of climate change from global warming. The repulsion and attraction of transboundary capital has long-term impacts on coastal ecosystems.

The study found that In this international river There is a change in the water level. Sediment reduction They severely affect the livelihoods of the agricultural sector along the coast. The key factor is Climate change, transnational capital and construction of Mekong dams Water streams are important to the Thai way of life. This change gradually impacts livelihoods and activities taking place in the community.

Keywords: Mixed media, Mekong River, Inspiration, Change

ความสำคัญและที่มาของประเด็นการวิจัย

ภูมิภาคลุ่มแม่น้ำโขง หมายรวมถึง ผู้คน แผ่นดิน และผืนน้ำ ซึ่งเป็นดินแดนที่อุดมไปด้วยทรัพยากรธรรมชาติ แม่น้ำโขงนั้นเป็นเสมือนเส้นเลือดใหญ่ของประเทศจีน พม่า ลาว ไทย กัมพูชา และเวียดนาม แต่ก็ได้เป็นของคนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งหรือชาติใดชาติหนึ่งโดยเฉพาะ แม่น้ำโขงเป็นแม่น้ำสายใหญ่ของโลกที่มีความยาวประมาณ 4,909 กิโลเมตร ยาวเป็นอันดับ 10 ของโลกมีต้นน้ำอยู่บน

ภูเขาจีฟู ส่วนหนึ่งของเทือกเขาหิมาลัยบนที่ราบสูงทิเบต เขตจังหวัดหยู่ชู่ มณฑลฉิงไห่ ประเทศจีน โดยมีแม่น้ำจากุและแม่น้ำอาคุไหลมารวมกัน ไหลผ่าน 6 ประเทศ คือ จีน พม่า ไทย ลาว กัมพูชา และเวียดนาม ก่อนออกสู่ทะเลจีนใต้ ด้วยความยาวของแม่น้ำโขง ที่ไหลผ่านภูมิประเทศที่แตกต่างกัน ทำให้แม่น้ำโขงมีความหลากหลายของทรัพยากรธรรมชาติ พันธุ์พืช พันธุ์ปลา และมีความหลากหลายของวิถีชีวิตของผู้คนกว่า 100 ชนเผ่า ไม่ต่ำกว่า 100 ล้านคน และยังเป็นแหล่งกำเนิดอารยธรรมโบราณที่มีความสำคัญทางประวัติศาสตร์ของมนุษยชาติ เช่น เมืองหลวงพระบาง นครวัด นครธม แหล่งอารยธรรมบ้านเชียง แหล่งโบราณคดีเชียงแสนหลวง

แม่น้ำโขงเปรียบเสมือนเส้นเลือดหลักที่หล่อเลี้ยงชีวิต เป็นเหมือนจิตวิญญาณ ประชาชนในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้มากกว่า 60 ล้านคน มีชีวิตผูกสัมพันธ์กับแม่น้ำโขงรวมถึงแม่น้ำสาขาค่อยๆ ลุ่มน้ำโขงจึงเป็นแหล่งอาหารที่สำคัญ เป็นแหล่งน้ำใช้เพื่อการเกษตร การเดินทาง การขนส่ง และอีกมากมายหลากหลายกิจกรรมในชีวิตประจำวันของผู้คนในถิ่นนี้

ระดับน้ำขึ้น - น้ำลงในแม่น้ำโขงที่มีความแตกต่างกันระหว่างฤดูฝนและฤดูแล้งถึง 20 เมตร ส่งผลให้ชุมชนริมฝั่งโขง มีวิธีการผลิตที่แตกต่างกันออกไปตามธรรมชาติของน้ำในแม่น้ำโขง ฤดูกาลน้ำขึ้นลงตามธรรมชาติในทุกปี ทำให้ชุมชนริมฝั่งโขงเรียนรู้จนสามารถทำนายอนาคตได้ว่า เมื่อถึงตอนที่น้ำลดลง วิธีการทำมาหากินจะเปลี่ยนไปในอีกรูปแบบหนึ่ง และเมื่อถึงเวลาที่น้ำขึ้น ก็เป็นอีกวิถีหนึ่งเช่นกัน การปลูกผัก ปลูกข้าว ทำไร่ ทำสวน จึงมีความสัมพันธ์กันไปธรรมชาติของแม่น้ำปรับตัวไปตามความเหมาะสม เพื่อให้เกิดความกลมกลืนและความเหมาะสมตามฤดูกาล แม่น้ำโขงจึงเป็นแหล่งอาหาร แหล่งชีวิต เสมือนแม่ที่หล่อเลี้ยงชีวิตผู้คนมาเป็นเวลาเนิ่นนานปี

ยุคสมัยใหม่

การพัฒนาในลุ่มน้ำโขงในระยะแรกนั้นมีความสัมพันธ์กับการเมือง ในภูมิภาคอินโดจีนมีประเด็นความขัดแย้งอุดมการณ์ทางการเมืองแบบทุนนิยมของ

ผู้นำโลกเสรีอย่างสหรัฐอเมริกา และลัทธิสังคมนิยมที่กำลังแพร่ขยายไปทั่วโลก ประเทศไทยในช่วงเวลานั้นเป็นพื้นที่ยุทธศาสตร์ที่สำคัญในการต่อต้านลัทธิคอมมิวนิสต์ในภูมิภาคนี้ เพราะประเทศเพื่อนบ้านต่างมีระบอบการปกครองแบบสังคมนิยม และคอมมิวนิสต์เกือบทั้งสิ้น แม่น้ำโขงซึ่งเป็นแม่น้ำสายหลักในภูมิภาคอินโดจีน จึงกลายเป็นพื้นที่ที่มีแผนการก่อสร้างโครงการสาธารณูปโภค ที่แฝงไว้ด้วยข้อตกลงทางการเมืองและการทหาร เช่น การสร้างเขื่อนผลิตกระแสไฟฟ้า การสร้างถนนเพื่อเป็นถนนสายยุทธศาสตร์ เป็นต้น

ภายหลังสงครามเย็นสิ้นสุดลงการค้าขายระหว่างประเทศจีนกับประเทศในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เริ่มต้นขึ้นภายใต้วาทกรรมของเติ้งเสี่ยวผิงที่ว่า “แมวจะสีอะไรก็ตามขอให้จับหนูได้เป็นพอ” ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่นำไปสู่แรงจูงใจในการพัฒนาลุ่มน้ำโขงของประเทศต่างๆ ในภูมิภาคนี้ โครงสร้างปฏิรูปประเทศแห่งสมาชิกประชาชนของพรรคคอมมิวนิสต์จีน ครั้งที่ 16 เมื่อ 14 ตุลาคม 2546 ยังต้องการเพิ่มบทบาททางเศรษฐกิจการค้าของจีนสู่ภูมิภาคอื่นๆ เช่น เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เอเชียใต้ให้สูงขึ้น ปี พ.ศ. 2534 เกิดการรวมตัวของ 6 ประเทศภายใต้แผนความร่วมมือทางเศรษฐกิจอนุภูมิภาคลุ่มน้ำโขง (Great Mekong Subregion GMS) โดยให้ความสำคัญกับการพัฒนาทรัพยากรธรรมชาติและมนุษย์ การสร้างความร่วมมือทางเศรษฐกิจโดยการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน ทางรถยนต์ ทางรถไฟ ตลอดถึงการพัฒนาระบบเส้นทางเดินเรือในแม่น้ำโขง รวมไปถึงการกลับมาของความร่วมมือระหว่างประเทศ ในภูมิภาคลุ่มน้ำโขงตอนล่าง ในโฉมหน้าใหม่ภายใต้ชื่อคณะกรรมการแม่น้ำโขง (Mekong River Commission) นอกจากนี้ยังมีแผนความร่วมมือสี่เหลี่ยมเศรษฐกิจระหว่างไทย พม่า ลาว จีน หลังจากที่จีนเข้าเป็นสมาชิกองค์การการค้าโลก (WTO) ในปี 2545 การขยายอิทธิพลทางเศรษฐกิจแบบทุนนิยมของประเทศสังคมนิยม ยังผลให้เกิดการผลักดันการใช้ทรัพยากรธรรมชาติในเขตลุ่มน้ำโขงตอนบนเพิ่มยิ่งขึ้น โดยเฉพาะในเรื่องพลังงานไฟฟ้าจากเขื่อนเพื่อตอบสนองเขตอุตสาหกรรมในจีน รวมทั้งเพื่อการเพิ่มการค้าและตัวเลขทางเศรษฐกิจ – การบริโภคด้วยการเปิดเขตการค้าเสรีไทย – จีน (FTA)

ในปัจจุบันการพัฒนาแม่น้ำโขงมีปรากฏให้เห็นอย่างชัดเจนมากกว่าอดีตที่มักแฝงอยู่ภายใต้การเข้ามาของกองทัพต่างชาติ การพัฒนาในวันนี้จึงเป็นการนำทรัพยากรที่มีอยู่ในลุ่มแม่น้ำโขง ไปใช้เป็นทุนในการฟื้นฟูประเทศด้านเศรษฐกิจ สังคม และการเมือง หลังสงครามภายในภูมิภาคนี้ยุติลง การพัฒนาในวันนี้เป็นสงครามแย่งชิงทรัพยากรในระดับข้ามชาติ ข้ามประเทศ ในชื่อที่เรียกว่า “การค้าเสรี” ซึ่งดำเนินตามหลักการของการแย่งชิงแข่งขัน ให้ผู้ที่มีความเข้มแข็งเท่านั้นที่ยืนอยู่ได้ในลู่วิ่งของโลกใหม่ที่ชื่อว่า “โลกาภิวัตน์” โดยโลกใหม่เร่งแข่งขันกันจนได้หลงลืมฐานชีวิตเดิมของแต่ละคนหรือประเทศได้ลืมต้นทุนทางทรัพยากรธรรมชาติและวิถีชีวิตวัฒนธรรมของคนริมแม่น้ำ

เขื่อนกั้นแม่น้ำโขง

เขื่อนขนาดใหญ่มากกว่า 100 เขื่อน ถูกกำหนดให้มีขึ้นบนลำน้ำโขงและแม่น้ำสาขา โดยได้รับการสนับสนุนและผลักดันจากสถาบันหลัก คือ ธนาคารพัฒนาเอเชีย ธนาคารโลก และคณะกรรมการแม่น้ำโขง ซึ่งทั้ง 3 สถาบัน เป็นองค์กรโลกบาลที่มีเป้าหมายชัดเจนในการควบคุมและจัดการแม่น้ำโขงเชิงพาณิชย์ โครงการบางส่วนได้ดำเนินการแล้วเสร็จไปแล้ว และโครงการหลักที่สร้างผลกระทบอย่างมากต่อลุ่มน้ำโขงทั้งหมด คือ การก่อสร้างเขื่อนขนาดใหญ่ 8 เขื่อน กั้นแม่น้ำโขงตอนบนหรือแม่น้ำหลานชางในประเทศจีน ภายใต้โครงการหลานชาง – เจียง ซึ่งเป็นโครงการสร้างเขื่อนกั้นแม่น้ำโขงเพื่อผลิตกระแสไฟฟ้าในมณฑลยูนนาน ประเทศจีน โดยไม่สนใจเสียงทักท้วงและความวิตกกังวลของประเทศปลายน้ำว่า จะมีผลกระทบกับแม่น้ำโขง ระบบนิเวศน์ และชุมชนอย่างไรบ้าง รวมทั้งประเด็นที่จีนกำลังจะกลายเป็นผู้ควบคุมลำน้ำโขง แม่น้ำนานาชาติแต่เพียงผู้เดียวนอกจากนี้ผลกระทบต่อแม่น้ำโขงตอนล่างพบว่า มีผลกระทบต่อระบบนิเวศน์ของแม่น้ำโขงซึ่งขึ้นอยู่กับปัจจัยหลัก 2 ประการคือ ฤดูกลน้ำขึ้น – น้ำลงของกระแสน้ำในแม่น้ำโขงในรอบหนึ่งปี และปริมาณตะกอนในลุ่มน้ำ การเปิด – ปิดประตูระบายน้ำของเขื่อนในประเทศจีน มีผลทำให้ปริมาณเฉลี่ยของน้ำเพิ่มขึ้นเป็นสองเท่าในฤดูแล้ง และการขึ้นลงของน้ำใน

แม่น้ำโขงไม่เป็นไปตามธรรมชาติอีกต่อไป อีกทั้งปริมาณตะกอนกว่าครึ่งหนึ่งที่จะไหลลงสู่แม่น้ำโขงก็ถูกเก็บกักไว้ที่เขื่อนต่างๆ ในจีน ซึ่งมีผลกระทบอย่างมากต่อที่ราบลุ่มแม่น้ำโขงตอนล่าง

แม่น้ำโขงพรมแดนประเทศไทยและประเทศลาว

อำเภอแรกของประเทศไทยที่แม่น้ำโขงไหลผ่านคืออำเภอเชียงแสน ต่อลงมาคือเชียงของ แม่น้ำโขงจุดนี้มีความเป็นธรรมชาติมาก เป็นเส้นทางท่องเที่ยวชมวิวดงงามสุดสายตา จากนั้นแม่น้ำโขงต้องขาดตอนสู่ดินแดนประเทศไทยที่อำเภอเวียงแก่น จังหวัดเชียงราย จากกรณีพิพาทระหว่างเรากับฝรั่งเศสซึ่งเป็นเจ้าของอาณานิคมประเทศลาวในสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 5 จนต้องเสียดินแดนฝั่งขวาแม่น้ำโขงไปเพื่อรักษาดินแดนใหญ่ของประเทศ แผ่นดินไทยจะได้พบเจอแม่น้ำโขงอีกครั้งที่ภาคอีสานที่อำเภอเชียงคานบริเวณปากแม่น้ำเหือง ปัจจุบันเชียงคานเป็นอำเภอท่องเที่ยวและอำเภอพักตากอากาศที่ได้รับความนิยมอย่างท่วมท้นเพราะความสวยงามของแม่น้ำโขงเป็นส่วนประกอบสำคัญนั่นเอง นับจากอำเภอเชียงคาน แม่น้ำโขงกลายเป็นพรมแดนกั้นระหว่างประเทศไทยกับประเทศลาวยาวต่อเนื่องมากกว่า 800 กิโลเมตร แม่น้ำแห่งพญานาคไหลผ่านทั้งเขตป่าเขียวขจี ภูเขาหินทรายสูงตระหง่านผ่านแหล่งชุมชนซึ่งยังคงวัฒนธรรมประเพณีท้องถิ่นไว้เหนียวแน่น ผ่านเมืองใหญ่ซึ่งได้รับการพัฒนาให้เป็นศูนย์กลางเศรษฐกิจของภูมิภาค ไหลมาตั้งแต่จังหวัดเลย หนองคาย กับ บึงกาฬ ที่แม่น้ำไหลจากทิศตะวันตกไปตะวันออก เข้าสู่ นครพนม มุกดาหาร อำนาจเจริญ และอุบลราชธานี ที่ไหลจากทิศเหนือลงทิศใต้ โดยจุดสุดท้ายซึ่งแม่น้ำโขงอำลาประเทศไทยคือบ้านเวินบึก อำเภอโขงเจียม จังหวัดอุบลราชธานี อำเภอริมขอบชายแดนประเทศไทย-ลาว เส้นทางท่องเที่ยวริมฝั่งโขงคือผลผลิตอย่างเป็นรูปธรรมของความพยายามในการสร้าง จัดการ และพัฒนาให้เกิดแหล่งท่องเที่ยว อันเกิดจากการศึกษาวิจัยศักยภาพการท่องเที่ยวตามลำน้ำโขงไทย-ลาว

การเปลี่ยนแปลงในยุคโลกาภิวัตน์

แนวคิดอัตลักษณ์ท้องถิ่น เป็นแนวคิดที่ได้รับความสนใจเพิ่มมากขึ้นในปัจจุบันอันเป็นผลจากการกระแสโลกาภิวัตน์ (globalization) ที่มีการเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในทุกด้านไม่ว่าจะเป็นมิติทางด้านเศรษฐกิจ การเมือง สังคมและวัฒนธรรมโดยเป็นผลจากความก้าวหน้าทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีโดยเฉพาะในด้านข้อมูลข่าวสารและระบบสารสนเทศ นำมาซึ่งการเชื่อมความสัมพันธ์และการเชื่อมโยงของผู้คนทั่วโลกอย่างไร้พรมแดน

อัตลักษณ์และวัฒนธรรมในปัจจุบันไม่ได้อยู่ในรูปของพฤติกรรม ศิลปะ ขนบธรรมเนียม หรือความเชื่อเท่านั้น แต่อัตลักษณ์และวัฒนธรรมเป็นสิ่งที่มีความสามารถกระทำการสร้างอำนาจหรือความชอบธรรมได้ วัฒนธรรมคือกลไกในการเผยแพร่อุดมการณ์ได้เป็นอย่างดี แต่ในสมัยที่ความแตกต่างของอุดมการณ์ทางการเมืองและเศรษฐกิจลดความสำคัญลง สิ่งที่ปรากฏให้เห็นเด่นชัดคือการลดความสำคัญของวัฒนธรรมรัฐชาติ วัฒนธรรมกลุ่มย่อยต่างปรากฏรูปแบบชัดเจนมากขึ้น จนเกิดการยอมรับความคิดเรื่องความหลากหลายทางวัฒนธรรม

สายน้ำมีความสำคัญต่อวิถีชีวิตคนไทยมาตั้งแต่อดีต สังคมไทยเป็นสังคมเกษตรกรรมอาศัยพึ่งพาฤดูกาลและธรรมชาติเป็นหลัก จากอดีตที่ผ่านมาสังคมและวัฒนธรรมที่หลากหลายเริ่มแม่น้ำโขงได้ผ่านและหล่อหลอมผู้คนต่างภาษาต่างเชื้อชาติ ศาสนา นำพามาซึ่งวัฒนธรรม ประเพณี ความเชื่อต่างไหลตามสายน้ำก่อให้เกิดเป็นอัตลักษณ์และความงามขึ้น

เป็นที่ทราบกันดีว่าศิลปะและวัฒนธรรมนั้นเกิดขึ้นด้วยมนุษย์และสืบทอดกันมาเป็นระยะเวลาช้านาน ในยุคปัจจุบันการเปลี่ยนแปลงสังคมในยุคโลกาภิวัตน์มีความสำคัญมากต่อการรับรู้ เปลี่ยนแปลง ของผู้คนในชุมชนเป็นอย่างมาก การสร้างเงื่อนไขของจีน การเคลื่อนย้ายถิ่นฐานของผู้คน ความต้องการทางด้านอาหาร ลักษณะภูมิอากาศ ย่อมมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงของวัฒนธรรมและอัตลักษณ์ในชุมชนตลอดริมฝั่งแม่น้ำโขง

วัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย

- เพื่อศึกษาค้นหาผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อกลุ่มน้ำโขงที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะทางด้านทัศนศิลป์
- เพื่อสร้างสรรค์ผลงานสื่อผสมที่เกิดจากเนื้อหาการเปลี่ยนแปลงในกลุ่มน้ำโขง
- เพื่อรวบรวมกระบวนการในการสร้างสรรค์ การวิเคราะห์เพื่อนำไปสู่องค์ความรู้ทางทัศนศิลป์

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- ได้ทราบถึงผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงของแม่น้ำโขงที่ส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิตและความเป็นอยู่ของผู้คนในเขตพื้นที่ 7 จังหวัดชายแดนประเทศไทย
- ได้ผลงานทางด้านทัศนศิลป์ที่มีเนื้อหาและแรงบันดาลใจจากแม่น้ำโขงขนาด 40 x 52 ซม.จำนวนทั้งสิ้น 70 ชิ้น
- ได้องค์ความรู้ในกระบวนการการสร้างสรรค์ทางศิลปะเพื่อประยุกต์นำไปใช้ประโยชน์ต่อไป

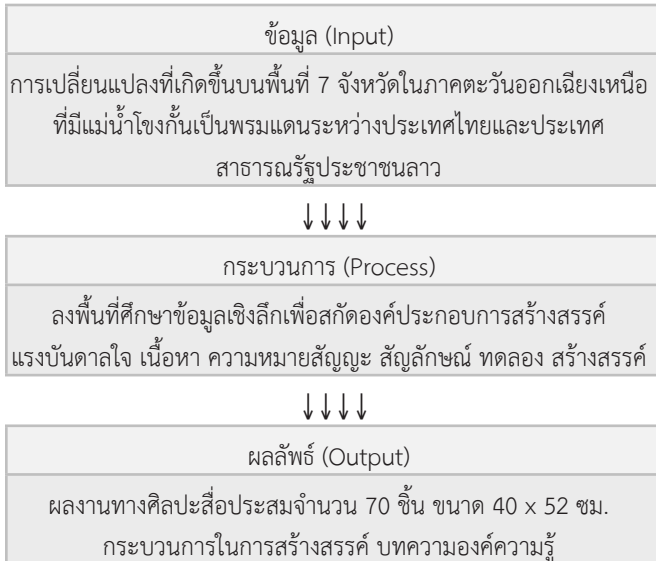
ขอบเขตของโครงการวิจัย

- ศึกษาและนำเนื้อหาการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นของแม่น้ำโขงที่มีผลกระทบต่อวิถีชีวิตผู้คนในปัจจุบันมาสร้างเป็นผลงานสร้างสรรค์เทคนิคสื่อผสม โดยมีพื้นที่ศึกษา 7 จังหวัดในภาคตะวันออกเฉียงเหนือที่มีแม่น้ำโขงกันเป็นพรมแดนระหว่างประเทศไทยและประเทศสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว
- สร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยกระบวนการเทคนิคสื่อผสมที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับแม่น้ำโขงขนาด 40 x 52 เซนติเมตร จำนวนทั้งสิ้น 70 ชิ้น

ทฤษฎี สมมติฐาน หรือกรอบแนวความคิด ของโครงการวิจัย

การดำเนินงานเริ่มด้วยการรวบรวมเนื้อหาข้อมูลจากการศึกษาและลงพื้นที่กลุ่มแม่น้ำโขงครอบคลุมพื้นที่ 7 จังหวัดได้แก่ จังหวัดเลย จังหวัดหนองคาย จังหวัด

บึงกาฬ จังหวัดนครพนม จังหวัดมุกดาหาร จังหวัดอำนาจเจริญและจังหวัดอุบลราชธานี จากนั้นจึงรวบรวมกระบวนการสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบ ซึ่งประกอบด้วยแนวคิด การสร้างแบบร่าง เทคนิค ลักษณะในการแสดงออก ขั้นตอนการทำงาน ลักษณะของผลงาน และสรุปเพื่อหาองค์ความรู้นำไปใช้ประโยชน์ในการสร้างสรรค์ต่อไป



วิธีการดำเนินงาน

รวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

รวบรวมข้อมูลเพื่อหาความน่าสนใจและประเด็นที่เกี่ยวข้องในการสร้างผลงาน โดยเริ่มต้นจากการประมวลผลข้อมูลที่ได้ทั้งหมดอันประกอบไปด้วยลักษณะโดยทั่วไปของภูมิศาสตร์ศิลปะและวัฒนธรรมของคนอีสาน สภาพทั่วไปของกลุ่มน้ำโขง ปัจจัยจากสภาพปัจจุบันที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในกลุ่มน้ำโขง ข้อมูลพื้นที่ ข้อคิดเห็นและความเชื่อทางปรัชญาศิลปะ ศิลปะร่วมสมัยของไทย อิทธิพลที่ได้จากศิลปกรรม ผลที่ได้เบื้องต้นจากการศึกษาถึงสภาพทั่วไปจะเห็นประเด็นใหญ่ๆ ในช่วงปัจจุบันคือการเปลี่ยนแปลงของสภาพอากาศ และการสร้างปีที่ 13 ฉบับที่ 1 มกราคม-มิถุนายน 2564

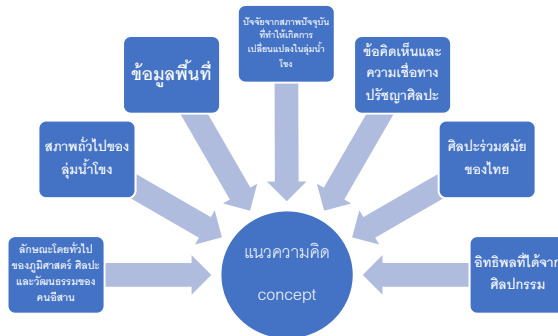
เพื่อนในประเทศจีนและในประเทศลาวที่ส่งผลกระทบต่อนักคนในพื้นที่เป็นอย่างมาก หลายๆ อย่างมีการเปลี่ยนแปลงไปที่ละเล็กละน้อย แปรเปลี่ยนไปตามสภาพสังคมปัจจุบันในยุคโลกาภิวัตน์ อันประกอบไปด้วยเงื่อนไขในมิติที่แตกต่างกัน ยกตัวอย่างเช่น เรื่องการเมืองระหว่างประเทศ ความต้องการของผู้คนต่อทรัพยากรในพื้นที่ ปัญหาสิ่งแวดล้อม การขยายตัวของความเป็นเมือง ฯลฯ ปัจจัยเหล่านี้คือเหตุผลสำคัญในการเปลี่ยนแปลง ซึ่งก็มีทั้งในด้านบวกและด้านลบ สิ่งที่เห็นได้ชัดเจนคือประชากรในภูมิภาคจะมีความเป็นอยู่ที่ดีขึ้นในเรื่องคุณภาพของประชากร มีการติดต่อค้าขายเพิ่มมากขึ้น เกิดการจ้างงานในพื้นที่ เกิดการขยายตัวของภาคธุรกิจการท่องเที่ยว แต่มีอีกสิ่งหนึ่งก็เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วคือปัญหาของธรรมชาติ การใช้ทรัพยากรธรรมชาติไม่เหมาะสมกับสภาพที่เป็นอยู่ปัจจุบัน เกิดการลดน้อยลงของจำนวนประชากรปลาในแม่น้ำโขงซึ่งเป็นแหล่งอาหารที่สำคัญในภูมิภาค การไหลเวียนของน้ำมีความผิดปกติ ผลกระทบของธรรมชาตินี้เป็นผลกระทบใหญ่หลวงเพราะมีผลกระทบต่อนักคนจำนวนมากในบริเวณลุ่มน้ำโขง เพราะส่วนใหญ่แล้วได้พึ่งพาทรัพยากรธรรมชาติตลอดสองฝั่งริมแม่น้ำเป็นหลัก เมื่อมีการเปลี่ยนแปลงจึงหลีกเลี่ยงไม่ได้ที่จะไม่ได้รับผลกระทบ ประเด็นในเรื่องของสภาพแวดล้อมจึงเป็นประเด็นที่น่าสนและมีข้อมูลมากพออย่างยิ่งในการนำมาเป็นเนื้อหาทางความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ และมีผลส่งต่อมาถึงการค้นหาคิลิปินรวมไปถึงวิธีการที่มีแนวคิดใกล้เคียงกับเรื่องที่ได้สร้างสรรค์

สรุปหาเนื้อหา แนวคิด ของผลงาน

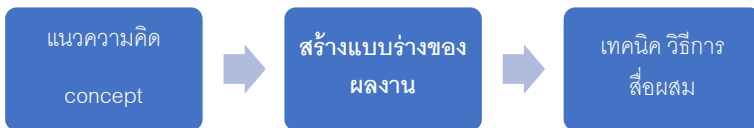
แนวความคิดการสร้างสรรค์

ผลของปัญหาสิ่งแวดล้อมจากการขยายตัวในยุคโลกาภิวัตน์ที่เอื้อต่อการดำรงชีวิตมีด้วยกันมีอยู่สองปัจจัยอันได้แก่การกระทำของธรรมชาติและ การกระทำของมนุษย์ (สภาพปัจจุบัน 2562) ผลของการกระทำส่งผลกระทบรุนแรงไม่ทางตรงก็ทางอ้อมต่อสภาวะปัจจุบันและลูกหลานเป็นลูกโซ่ส่งผลกระทบรุนแรงต่อวิถีความเป็นอยู่ของผู้คนลุ่มแม่น้ำโขง การสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้จึงต้องการสะท้อน

ให้เห็นและตระหนักถึงความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงของสภาวะโลกปัจจุบันให้หันมาให้ความสำคัญและตระหนักถึงคุณค่าธรรมชาติและการใช้ทรัพยากรร่วมกันอย่างเกิดประโยชน์สูงสุด



ภาพประกอบที่ 1 แผนภูมิประกอบชุดความคิด

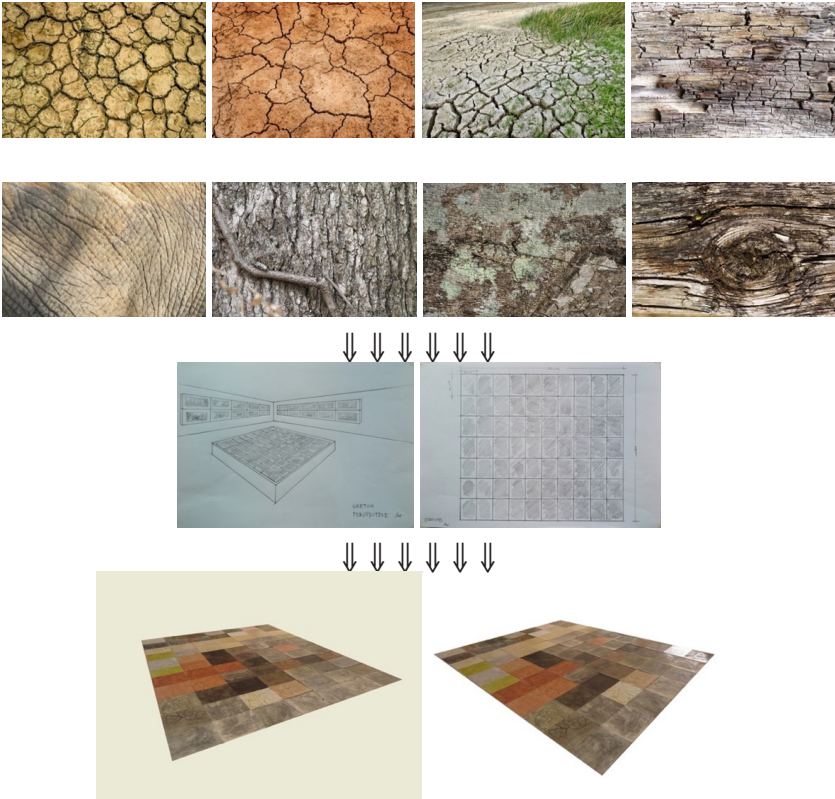


ภาพประกอบที่ 2 แผนผังสรุปขั้นตอนการสร้างสรรค์

สร้างแบบร่างของผลงาน

การสร้างภาพร่างของผลงานเริ่มต้นจากการใช้ข้อมูลภาพที่ได้บันทึกมาทำการวิเคราะห์เริ่มต้นจากภาพด้วยช่วงของเวลาและความแตกต่างกันในพื้นที่ที่ได้ศึกษา ภาพเหล่านี้อาจดูในเบื้องต้นเป็นเพียงภาพทิวทัศน์ทั่วไปธรรมดา แต่ในพื้นที่ที่ได้บันทึกนั้นค่อยๆ เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา จนผู้คนบริเวณละแวกนั้นมิได้สังเกต แม้แต่น้อย การเปลี่ยนแปลงนี้สร้างความเคยชินจนทำให้หลายๆ ครั้งหลงลืมความสำคัญของทรัพยากรที่เกิดขึ้นในพื้นที่ หลังจากนั้นจึงนำพื้นผิวที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติ เช่นร่องรอยของเปลือกไม้ ดิน ผิวหนังของสัตว์ ที่เกิดขึ้น

ตามธรรมชาติยากต่อการควบคุม มาเป็นร่องรอยบนผลงาน อันสะท้อนให้เห็นรู้สึกถึงความแห้งแล้งที่เกิดจากปัจจัยการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลาไม่มีความจีรัง



ภาพประกอบที่ 3 การสร้างแบบร่าง

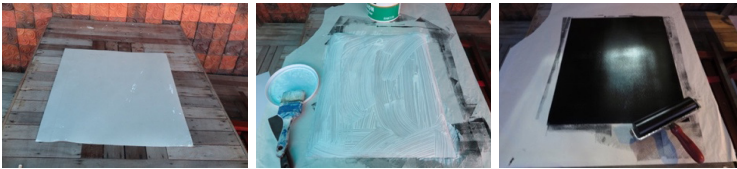
ขั้นตอนการสร้างผลงาน

- ตัดและเตรียมกระดาษเทา - ขาว ให้ได้ขนาดตามต้องการ 45 x 57 cm. ขนาดจะมีความใหญ่กว่าชิ้นงานเนื่องจากทำการเผื่อไว้เวลายึดและหดของในขณะที่ทำพื้นผิวของผลงานและจะนำมาตัดเพื่อให้ได้ขนาดที่ต้องการในภายหลังเพื่อให้ได้ 40 x 72 cm.



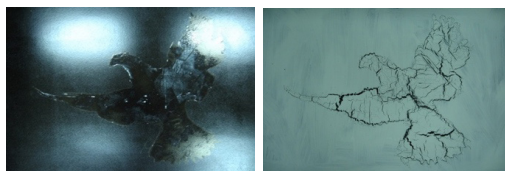
ภาพประกอบที่ 4 ขั้นตอนการสร้างผลงาน

- เตรียมพื้นผิวในการสร้างรูปทรง 3 แบบด้วยกันคือ แบบกระดาษเทา-ขาวปกติ แบบเทากระดาษเทา-ขาวที่เคลือบด้วยสีน้ำพลาสติก และแบบกระดาษเทา-ขาวที่เคลือบด้วยสีเชื่อน้ำมัน ทั้งสามแบบนี้จะให้ผิวสัมผัสของการสร้างรูปทรงที่มีความแตกต่างกันของร่องรอยที่เกิดขึ้น



ภาพประกอบที่ 5 ขั้นตอนการสร้างผลงาน

- สร้างรูปทรงด้วยการลาเท็กซ์โดยใช้พู่กันระบายลงไปบนพื้นผิวที่ได้เตรียมไว้ ความหนาและความเข้มข้นของกาวลาเท็กซ์จะเป็นตัวกำหนดพื้นผิวที่เกิดขึ้นและขนาดความหนาของตัวพื้นผิว เมื่อกาวลาเท็กซ์แห้งสนิทแล้วให้ใช้สีน้ำพลาสติกทาเคลือบลงไปบนชิ้นงาน หลังจากนั้นนำไปผึ่งให้แห้ง ร่องรอยและพื้นผิวลักษณะของการแตกจะค่อยๆ ปรากฏตามร่องรอยของกาวลาเท็กซ์ที่ได้ทำการสร้างรูปทรงทิ้งไว้



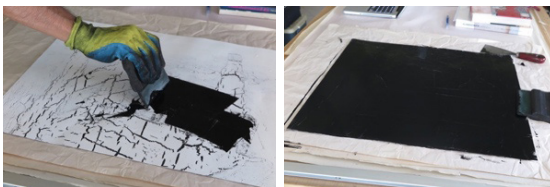
ภาพประกอบที่ 6 ขั้นตอนการสร้างผลงาน

- นำชิ้นงานที่ได้บัดเข้าแทนพิมพ์หนึ่งครั้งเพื่อใช้แรงกดในการปรับปรับ ระบายของชิ้นงาน หลังจากนั้นนำกระดาษทรายมาลูบเบาๆ บริเวณพื้นผิวที่ไม่ต้องการออกจากตัวชิ้นงาน ทำการเคลือบด้วยแลคเกอร์หรือยูรีเทนเพื่อให้พื้นผิวของผลงานมีความมันวาวไม่ดูดซับเหมาะสมในการลงน้ำหนักของหมึกพิมพ์



ภาพประกอบที่ 7 ขั้นตอนการสร้างผลงาน

- นำชิ้นงานที่ได้มาทำการลงหมึกพิมพ์สีดำด้วยการปาดโดยใช้ยางปาดสีที่มีความนุ่มของหน้ายางส่วนใหญ่จะเป็นสิริโคนอย่างดีเพื่อไม่ให้เกิดความเสียหายของพื้นผิวบนชิ้นงาน วิธีการปาดหมึกพิมพ์นั้นจะทำการปาดไปทั้ง 4 ด้าน บน ล่าง ซ้าย ขวา เพื่อให้หมึกพิมพ์สามารถเข้าไปอยู่ในร่องของพื้นผิวได้ทุกด้านของพื้นผิวที่ได้ทำการสร้างไว้



ภาพประกอบที่ 8 ขั้นตอนการสร้างผลงาน

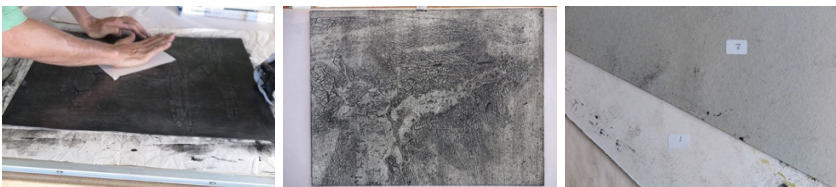
- นำกระดาษที่ไม่ใช้แล้วมาทำการซับหมึกพิมพ์ในรอบแรกออกกโดยวิธีการทาลงไปบนตัวงาน จากนั้นใช้ลูกกลิ้งทำการกลิ้งไปมาเพื่อให้กระดาษสามารถดูดซับหมึกบริเวณด้านหน้าออกไปส่วนหนึ่ง นำกระดาษออกแล้วใช้ผ้าสาหลูขมวดเป็น

ปมลูบไปบนชิ้นงานเพื่อดึงหมึกออกจากตัวงาน ขั้นตอนนี้จะค่อยๆ ดึงหมึกออกจากพื้นผิวด้านบนและจะเหลือส่วนที่เป็นร่องเท่านั้น จะสังเกตเห็นว่าผ้าสาหร่ายสามารถดึงหมึกออกมาได้เพียงส่วนหนึ่งเท่านั้น แต่จะเป็นตัวช่วยในการดึงหมึกออกและประหยัดกระดาษในการเช็ดหมึกอีกทั้งยังสามารถสร้างน้ำหนักได้ในบางส่วน



ภาพประกอบที่ 9 ขั้นตอนการสร้างผลงาน

- นำกระดาษลอกลายที่มีความบางและผิวสัมผัสมีความมันวาวมาทำการเก็บรายละเอียดอีกครั้งด้วยการลูบไปเบาๆ บนหน้าชิ้นงานเพื่อให้ได้พื้นผิวและน้ำหนักตามต้องการ หลังจากนั้นทำการฟุ้งให้แห้งสนิทอย่างน้อยหนึ่งสัปดาห์ ขึ้นอยู่กับสภาพอากาศในขณะนั้น เมื่อชิ้นงานแห้งสนิทแล้วนำมาตัดเพื่อให้ได้ขนาดตามต้องการ 40 x 52 cm. จำนวนทั้งสิ้น 70 ชิ้น โดยระบุหมายเลขเพื่อสะดวกในการจัดเก็บและติดตั้งเนื่องจากตัวชิ้นงานมีจำนวนมากถึง 70 ชิ้น



ภาพประกอบที่ 10 ขั้นตอนการสร้างผลงาน

ผลงาน



ภาพประกอบที่ 11 แร้งบันดาลใจจากแม่น้ำโขง, Inspired by the Mekong River,
ขนาด 40 x 52 ซม. จำนวน 70 ชิ้น, เทคนิค ผสม, 2019

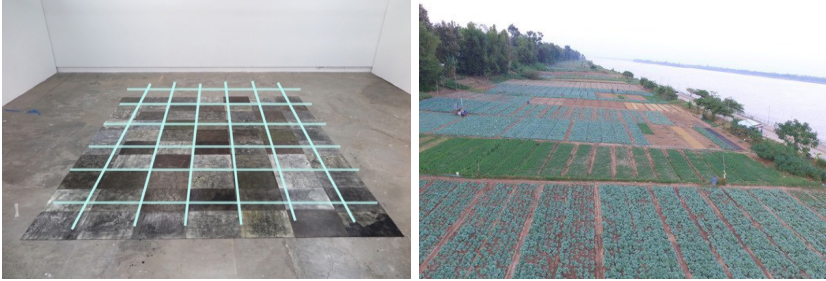
ปีที่ 13 ฉบับที่ 1 มกราคม-มิถุนายน 2564

วิเคราะห์ผลงาน

ส่วนหนึ่งในการเลือกใช้พื้นผิวของร่องรอยการแตกร้าว เนื่องมาจากมีวิธีการในการสร้างร่องรอยนี้มีความลักษณะที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแม่พิมพ์ในเทคนิคทางศิลปะภาพพิมพ์ซึ่งผู้วิจัยเองก็มีพื้นฐานทางศิลปะภาพพิมพ์จึงนำมาประยุกต์ใช้เพื่อนำไปสู่ตัวพื้นผิวที่เกิดขึ้นจริงมิใช่ผลของการพิมพ์ เพื่อแสดงถึงสัจจะทางร่องรอยที่เกิดขึ้น โดยใช้หลักสุนทรียศาสตร์ทั้ง 3 ด้าน อันได้แก่ เทคนิคการสร้างที่มาจากงานศิลปะภาพพิมพ์ ผลที่ได้เป็น 2 มิติ และติดตั้งในรูปแบบ 3 มิติ

ในสาระทางด้านองค์ประกอบทางทัศนธาตุทางศิลปะ ผู้วิจัยให้ความหมายไปที่ตัวสัจจะที่เป็นพื้นผิวของวัสดุนั้นมากกว่าการเข้าถึงสัจจะวัสดุที่คงที่ ยกตัวอย่างเช่น หินก็คือหิน เหล็กต้องขึ้นสนิม ยกตัวอย่าง เป็นต้น เพราะฉะนั้นตัวร่องรอยและพื้นผิวที่ปรากฏเป็นสถานะการณัจาลองที่เกิดขึ้นเพื่อสะท้อนการเปลี่ยนแปลงมากกว่าที่จะแสดงคุณสมบัติของวัตถุชิ้นนั้น ด้วยเหตุนี้จึงนำพามาซึ่งทัศนธาตุดังนี้

- **รูปทรง** รูปทรงที่นำมาใช้เป็นรูปทรงธรรมชาติ (Organic contours) รูปทรงของสิ่งมีชีวิตที่สามารถปรับเปลี่ยนได้ตามสภาพแวดล้อม
- **สี** สีที่เกิดขึ้นในผลงานมีลักษณะเป็น ขาว เทา ดำ เพื่อสะท้อนถึงเรื่องราวที่เกิดขึ้นในพื้นที่
- **น้ำหนัก** น้ำหนักของผลงานเกิดจากร่องรอยพื้นผิวของผลงานที่ทำการเคลือบด้วยหมึกพิมพ์สีดำลงไปในเรื่องลึก ความหนาของหน้าชั้นของผลงานจะเป็นตัวบอกถึงค่าน้ำหนักและมิติที่เกิดขึ้น
- **พื้นผิว** พื้นผิวของผลงานมีลักษณะเหมือนพื้นผิวของดิน หิน เปลือกไม้ ผนังสัตว์ อันเป็นร่องรอยที่เกิดขึ้นในธรรมชาติอันส่งผลมาจากกาลเวลาและสัจจะของชีวิต

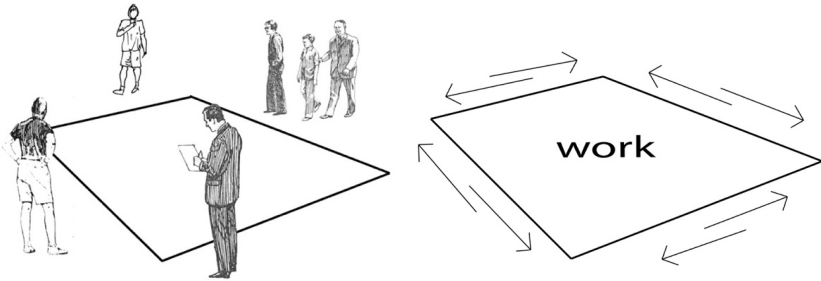


ภาพประกอบที่ 12 ที่มาของรูปทรง



ภาพประกอบที่ 13 ภาพแสดงองค์ประกอบที่เกิดขึ้นบนผลงาน

ชิ้นงานขนาด 40 x 52 cm. จำนวนทั้งสิ้น 70 ชิ้น ในพื้นผิวของ Organic contours ถูกนำมาจัดวางเรียงต่อกัน โดยได้แรงบันดาลใจจากพื้นที่ทางเกษตรกรรมทางการเกษตรริมแม่น้ำโขงที่มีการทำอย่างแพร่หลายเนื่องจากดินมีความสมบูรณ์มากของตะกอนจากแม่น้ำ ความสวยงามในด้านรูปทรงนี้มีความเป็นระเบียบ จัดเรียงต่อกันได้อย่างเป็นธรรมชาติและธรรมสามัญตามวิถีชนบท ซึ่งวิธีเช่นนี้เราสามารถพบเห็นได้ทั่วไปตลอดริมแม่น้ำโขงในช่วงของหน้าแล้ง



ภาพประกอบที่ 14 แสดงการชมผลงาน

องค์ประกอบในการดูผลงานมีลักษณะเด่นได้รอบของตัวผลงาน สามารถเดินไปทั้งด้านซ้ายและด้านขวา เพื่อให้เกิดการพิจารณาจากตัวผลงานได้ในหลายมิติ ทิศทางรูปแบบลักษณะเช่นนี้ถูกนำมาใช้ในการสร้างมิติรับชมผลงานของผู้ชม อีกทั้งยังสร้างประสบการณ์การรับชมในมิติที่เป็นระนาบแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ ที่กินพื้นที่ในอากาศรวมถึงเปลี่ยนการรับรู้ประสบการณ์ในกระบวนการทางศิลปะภาพพิมพ์

บทสรุป

การทำงานวิจัยสร้างสรรค์ในครั้งนี้เป็นการใช้ข้อมูลทางพื้นที่ในการสร้างสรรค์ กำหนดลุ่มแม่น้ำโขงบริเวณภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทยอันประกอบไปด้วยทั้งสิ้น 7 จังหวัด ได้แก่ จ.เลย จ.หนองคาย จ.บึงกาฬ จ.นครพนม จ.อุบลราชธานี จ.มุกดาหารและ จ.อำนาจเจริญ ปัญหาแม่น้ำโขงและการใช้ประโยชน์มีการกล่าวถึงมาเป็นเวลานานเป็นแม่น้ำนานาชาติที่มีประวัติศาสตร์มายาวนานตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน แม้ว่าพื้นที่ที่ได้ทำการศึกษาจะมีบริเวณน้อยเมื่อเทียบกับบริเวณที่แม่น้ำทั้งสายไหลผ่าน แต่ก็มีประชากรและประชาชนรวมถึงสรรพสัตว์น้อยใหญ่ที่อาศัยพึ่งพิงและใช้ประโยชน์จากแม่น้ำสายนี้ก็เป็นจำนวนมาก ปัจจุบันสภาพโดยทั่วไปได้ปรับเปลี่ยนเป็นสถานที่ท่องเที่ยวทางธรรมชาติมากมายตลอดเส้นทาง มีโรงแรมที่พักคอยต้อนรับนักท่องเที่ยวตลอดเส้นทาง เมื่อมีผลทางบวกย่อมมีผลทางลบควบคู่ไปเสมอเป็นธรรมชาติของความเที่ยงแท้ทางสัจธรรม ในอีกด้านหนึ่งผลกระทบเชิงนิเวศน์ค่อย

ปรากฏชัดขึ้น ปัญหาทางเชิงคุณภาพและกายภาพมีให้พบเห็นตลอดริมฝั่งตลอดแนวพื้นที่ มีการเพิ่มขึ้นของระดับน้ำต่ำสุดในช่วงฤดูแล้ง แต่ปริมาณน้ำในลุ่มแม่น้ำโขงตอนล่างช่วงฤดูน้ำหลากมีปริมาณลดลง อีกทั้งยังมีปัญหาการลดลงของตะกอนดินในแม่น้ำโขง ปัญหาการลดลงของพื้นที่ชุ่มน้ำ รวมทั้งจำนวนสิ่งมีชีวิตที่อาศัยอยู่ในระบบนิเวศของแม่น้ำโขง สาเหตุมาจากฤดูฝนที่มาช้ากว่าปกติโดยเฉพาะในแม่น้ำโขงตอนบน รวมทั้งการกักน้ำบางช่วงของประเทศจีน ปัจจุบันแม่น้ำโขงอาจจะไม่มีฤดูน้ำหลากหรือฤดูแล้งแล้ว มันอาจจะมีปัจจัยจากการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศและการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน ทำให้ฤดูฝนฤดูแล้งปั่นป่วน แน่นอนว่าในอนาคตอันใกล้นี้ประชากรที่อาศัยอยู่ริมฝั่งต้องมีการปรับตัวเองเพื่อให้เหมาะสมกับสิ่งที่จะตามมา ปัจจุบันทั้งสื่อมวลชนและภาครัฐเริ่มหันมาให้ความสนใจในประเด็นที่เกิดขึ้นกับการใช้ประโยชน์ร่วมกันในลุ่มน้ำโขง การเคลื่อนที่และการไหลผ่านของสายน้ำต่างที่จะนำพาซึ่งการเปลี่ยนแปลงที่เล็กละน้อยสร้างก่อเป็นชนบและค่านิยมใหม่ในพื้นที่ การสร้างสรรค์ครั้งนี้ได้มีเจตนาในการต่อต้านหรือคัดค้านแนวคิดของการเปลี่ยนแปลงทางกายภาพ แต่ต้องการให้ผู้คนเห็นและตระหนักถึงการเปลี่ยนแปลงทางกายภาพที่เกิดขึ้นในพื้นที่รวมไปถึงประชาชนโดยทั่วไปให้ตระหนักและวางแผนต่อทรัพยากรที่ตนเองมีอยู่ เห็นถึงความสำคัญของการดำรงอยู่ซึ่งเป็นความหมายในเชิงคุณภาพชีวิตอันส่งผลในแง่ของจิตสำนึกที่มีต่อพื้นที่ถิ่นและทรัพยากรธรรมชาติ เพราะแน่นอนว่าในอนาคตเราอาจจะไม่มีห้องเรียนที่เป็นระบบเชิงนิเวศอีกต่อไป แต่ก็มิได้หมายถึงเราจะละเลยความเป็นส่วนหนึ่งในการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นจากการกระทำของมนุษย์โดยรวมไปถึงการเปลี่ยนแปลงจากสภาพแวดล้อม

ในส่วนการทำงานแบ่งออกเป็น 2 ส่วนด้วยกัน ส่วนแรกคือการหาข้อมูลและลงพื้นที่ ตลอดเส้นทางส่วนใหญ่ประกอบไปด้วยประชาชนที่อาศัยอยู่อาศัยตลอดเส้นทางมีทั้งคนในพื้นที่และคนนอกพื้นที่ที่เข้ามาทำธุรกิจค้าขาย วิถีชีวิตของผู้คนยังดำเนินต่อไปภายใต้กรอบทุนนิยมและความต้องการทางด้านทรัพยากรที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ส่วนที่ 2 เป็นการสร้างสรรค์ผลงาน ในกระบวนการนี้คือการนำข้อมูลที่ได้มาสังเคราะห์ให้เกิดผลของเทคนิคที่จะสร้างมาประกอบขึ้นบน

ผลงาน การตั้งสมมุติฐานในขั้นแรกค่อนข้างมีความเป็นนามธรรมสูงมากต่อการนำเสนอผลงาน การนำเสนอสัญลักษณ์พื้นผิวของดินแตกมาใช้นี้จึงมีความหมายเป็นอย่างมาก เพื่อสร้างความหมายในส่วนองวิธีกร ทั้งนี้ทั้งนั้นผู้วิจัยหวังว่าการสร้างสรรค์ครั้งนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้คนโดยวงกว้างในการสร้างสรรค์ทางศิลปะและการเรียนการสอนทางศิลปะที่เกิดขึ้นทั้งทางด้านที่เป็นกายภาพโดยตรงคือการนำไปใช้และทางอ้อมโดยเกิดขึ้นกับความรู้สึนึกคิดที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน

เอกสารอ้างอิง

- กองทุนสัตว์ป่าโลกสากล ประเทศไทย. [ม.ป.ป.]. ข้อมูลทั่วไปของแม่น้ำโขง. ค้นเมื่อวันที่ 1 กันยายน 2563, จาก http://www.wwf.or.th/what_we_do/wetlands_and_production_landscape/mekongriver/
- โกสุมภ์ สายจันทร์. (2556). อนุภาคลุ่มแม่น้ำโขงในความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ. เชียงใหม่ : สำนักวิชาการระหว่างประเทศ คณะรัฐศาสตร์และรัฐประศาสนศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- เขมชาติ. (2545). ลูกรแม่น้ำโขง. กรุงเทพฯ : นานมีบุ๊คพับลิเคชั่นส์.
- จิตร ภูมิศักดิ์. (2547). ศิลปะเพื่อชีวิต ศิลปะเพื่อประชาชน. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ : ศรีปัญญา.
- ชลุด นิมเสมอ. (2542). องค์ประกอบของศิลปะ. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- ไชยณรงค์ เศรษฐเชื้อ. (2547). แม่น้ำแห่งวิถีชีวิตและวัฒนธรรม. เชียงใหม่ : เครือข่ายแม่น้ำเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โครงการแม่น้ำและชุมชน.
- ทิปกร. (2552). ศิลปะเพื่อชีวิต. กรุงเทพฯ : แม่คำผาง.
- พรพิมล ตรีโชติ และคณะ. (2548). แม่น้ำโขง สายเลือดของอนุภูมิภาค. กรุงเทพฯ : สถาบันเอเชียศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุวิทย์ ธีรศาศวัต. (2552). จักรวรรดินิยม เหนือแม่น้ำโขง. กรุงเทพฯ : มติชน.

ห้องเชียร์: การสร้างสรรค์ละครเวทีจากประเด็นมุมมอง
ต่อสิทธิเสรีภาพในกิจกรรมการต้อนรับในสังคมไทย

Cheer-Room: Devised Theatre on Perspective of
Right and Freedom in Freshman Welcoming
Activities in Thailand

จิราภรณ์ บุตรโชติ¹

Jiraporn Butchot

ปิยะฉัตร ไชยดำ²

Piyachat Chaiyadam

ลดดาพรรณ พันธุ์สะอาด³

Ladaphan Phansa-oat

ธนัชพร กิตติก้อง⁴

Tanatchaporn Kittikong

^{1,2,3} นักศึกษาหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปะการแสดง แขนงวิชาการละคร
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
Bachelor of Fine and Applied Art Program in
Performing Arts, Department of Performing Arts,
Faculty of Fine and Applied Arts, Khon Kaen University
(E-mail: jjiraporn.b@kkumail.com)

⁴ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., สาขาศิลปะการแสดง
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
Professor Dr., Department of Performing Arts,
Faculty of Fine and Applied Arts, Khon Kaen University

Received: 12/04/2020 Revised: 10/04/2020 Accepted: 13/07/2020

บทคัดย่อ

“ห้องเชียร์” เป็นผลงานละครเวทีในรายวิชาศิลปะการแสดงนิพนธ์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาศิลปะการแสดงแขนงวิชาการละคร ในรูปแบบวิจัยสร้างสรรค์ทางด้านศิลปะการแสดง มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรค์ละครเวทีด้วยวิธีการดีไวซ์ (Devised) เพื่อนำเสนอมุมมองในเชิงสิทธิเสรีภาพจากกิจกรรมการรับน้องในสังคมไทย และแนวทางการบริหารจัดการละครดีไวซ์ “ห้องเชียร์” ใช้วิธีวิจัยแบบปฏิบัติการ (Practice as Research) ผ่านกระบวนการดีไวซ์ (Devised) ที่เน้นการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ของกลุ่มผู้สร้างสรรค์และนักแสดง เพื่อให้ได้มุมมองที่หลากหลายต่อประเด็นสิทธิเสรีภาพในกิจกรรมรับน้องนำไปสู่การวิเคราะห์ สร้างสรรค์บทละคร และนำเสนอเป็นผลงานละครเวทีที่ร้อยเรียงผ่านความรู้สึกความคิดเห็นประสบการณ์ตรง การจำลองสถานการณ์ในการแสดง แร้งบันดาลใจจากข่าวและความคิดเห็นจากแหล่งข้อมูลอื่นๆ ประกอบเป็น 5 ฉากการแสดง ได้แก่ 1) รับน้องบายศรีสู่ขวัญ 2) รับน้องสร้างสรรค์ 3) ขวาร์รับน้องในอดีต 4) ด้านมืดของห้องเชียร์ และ 5) ภาพซ้ำในการดำเนินต่อไปของกิจกรรม โดยได้ข้อสรุปจากการสร้างสรรค์ว่ามุมมองและความเชื่อต่อกิจกรรมการรับน้องนั้น เชื่อมโยงต่อลักษณะของโครงสร้างทางสังคมไทย สถานภาพ บทบาทและความสัมพันธ์ที่ให้ความสำคัญกับการเคารพผู้อาวุโส ทำให้แนวคิดโซดัสมีอิทธิพลมาก ส่งผลต่อลักษณะวิธีคิดในการออกแบบกิจกรรมของรุ่นพี่ ซึ่งย้อนแย้งกับความเชื่อเรื่องสิทธิและเสรีภาพที่เน้นการสร้างความเท่าเทียมกันในสังคม ซึ่งตัวผลงานทำให้เกิดการตั้งคำถามต่อว่า แท้จริงแล้วนั้นนักศึกษามหาวิทยาลัยจะสามารถสร้างสรรค์กิจกรรมการรับน้องที่ส่งเสริมความสัมพันธ์พี่-น้องในบริบทสังคมไทยไปพร้อมกับการรักษาสิทธิเสรีภาพของตนเองได้อย่างไร?

คำสำคัญ: ดีไวซ์, รับน้อง, ระบบโซดัส, ละครเวที, สิทธิและเสรีภาพ

Abstract

A devised theatre - “Cheer-Room” is a Performing Arts Thesis Project for a bachelor’s degree of Fine and Applied Arts (Performing Arts), Khon Kaen University. The project aims to create a theatrical performance that focuses on ‘Right and Freedom’ in Freshman Welcoming Activities in Thailand using devised methods, also to find the effective ways of producing the devised performance. Devising as method is a great tool that opens as creative space and for sharing in order to collect different opinions and perspectives on the issue. The results in terms of performance derived from feelings, opinions, experiences, improvisation, news and other resources that dealt with the welcoming activities, SOTUS concepts and social structure, inspired creators and actors in its creative process. “Cheer-Room” composes of 5 scenes: 1) Welcoming Ritual; 2) Fun Activities; 3) News; 4) Dark sides of Cheer-room; and 5) Continuation. The result of this study shows that there are fundamental contradiction of perspectives and attitudes rooted between belief in equality (right and freedom) and respectful relationships between ‘elders and youngers’ that deeply embedded in Thai social structure, status and roles. Presently, the question is not only the way how these welcoming activities are designed and organized by senior students, but also how the new Thai generations (Freshman) would continue these activities by standing for their right and freedom through this rite of passage.

Keywords: Devised, Freshman Welcoming Activities, Right and Freedom, Sotus System, Theatre & Performance.

บทนำ

กิจกรรมต้อนรับน้องใหม่หรือนักศึกษาใหม่ มักเรียกสั้นๆ ว่า “รับน้อง” เป็นกิจกรรมที่กระทำกันมายาวนานในรูปแบบประเพณี โดยมีเป้าหมายเพื่อให้นักศึกษาใหม่ได้โอกาสเตรียมตัวและมีเวลาปรับตัวในการเรียนรู้ในระดับอุดมศึกษา ได้รู้จักกับเพื่อนใหม่และรุ่นพี่ เรียนรู้วิธีการประพฤติปฏิบัติตัวและการอยู่ร่วมกันในสังคมมหาวิทยาลัย โดยจัดกิจกรรมขนานกับการเปิดภาคการเรียนใหม่ของมหาวิทยาลัยหรือก่อนที่การเรียนการสอนจะเริ่มขึ้น โดยผู้นำกิจกรรมส่วนใหญ่นั้นเป็นรุ่นพี่ที่กำลังศึกษาอยู่ในคณะหรือมหาวิทยาลัยเดียวกัน

การสร้างสรรค์ผลงานละครดีไวซ์ (Devised Theatre) “ห้องเชียร์”¹ ได้รับแรงบันดาลใจจากประสบการณ์ของกลุ่มผู้สร้างสรรค์ทั้งในฐานะการเป็นรุ่นน้องและรุ่นพี่ ที่ได้มีประสบการณ์ร่วมกับประเพณีรับน้องและการเข้าห้องเชียร์ ซึ่งหลายกิจกรรมในห้องเชียร์นั้นมีความสร้างสรรค์ สนุกสนาน และเสริมสร้างความสัมพันธ์อันดีกับเพื่อนใหม่ แต่บางกิจกรรมนั้นมีรูปแบบและวิธีการที่ทำให้ผู้สร้างสรรค์เกิดคำถามที่เกี่ยวข้องกับสิทธิและเสรีภาพในการแสดงออกในห้องเชียร์และในกระบวนการของการรับน้องในปัจจุบัน ทำให้ผู้สร้างสรรค์สนใจเรื่อง “การรับน้อง” ภายใต้มิติของ “ระบบเชียร์” ที่เป็นระบบการสอนน้องร้องเพลงของสถาบันและคณะและความเกี่ยวข้องกับระบบโซตัส (Sotus System) ที่มีกล่าวถึงและมีอิทธิพลในประเพณีรับน้อง กลุ่มผู้สร้างสรรค์ต้องการสร้างละครเวทีที่สะท้อนมุมมองและความคิดเห็นของรุ่นพี่ผู้นำกิจกรรมและน้องใหม่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม ผ่านความเข้าใจทั้งในเชิงวัตถุประสงค์และรูปแบบของกิจกรรมของห้องเชียร์ สิทธิและเสรีภาพในการแสดงออก ประสบการณ์และความรู้สึกที่เกิดขึ้นในห้องเชียร์ และผลที่เกิดขึ้นจากกิจกรรมการรับน้อง ซึ่งเป็นแนวคิดสำคัญในการขับเคลื่อนกระบวนการสร้างสรรค์ละครดีไวซ์เรื่อง “ห้องเชียร์” โดยแบ่งหน้าที่ออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ อำนวยการผลิต (จิราภรณ์ บุตรโชติ) และการกำกับแสดง (ลดาพรรณ พันธุ์สะอาด

¹ ห้องเชียร์ หมายถึง การสอนน้องใหม่ให้ร้องเพลงของสถาบัน คณะ หรือภาควิชาอื่นๆ ร่วมกันในห้อง หรือสถานที่ใดสถานที่หนึ่ง

และปิยะฉัตร ไชยคำ) ภายใต้การดูแลจากอาจารย์ที่ปรึกษา (ผศ.ดร.ธนัชพร กิตติก้อง) โดยมีคำถามที่ขับเคลื่อนงานวิจัยสร้างสรรค์ดังนี้

1. ผู้สร้างสรรค์จะนำเสนอ มุมมองต่อสิทธิเสรีภาพในกิจกรรมการรับน้องในสังคมไทย ผ่านกระบวนการละครเวทีได้อย่างไร?
2. ผู้สร้างสรรค์จะประยุกต์ใช้หลักการบริหารจัดการการแสดง (Production Management) เพื่อผลิตผลงานละครเวทีให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดได้อย่างไร?

วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1. เพื่อสร้างสรรค์ละครเวทีจากมุมมองสิทธิเสรีภาพในกิจกรรมการรับน้องในสังคมไทยในรูปแบบละครเวที
2. เพื่อศึกษาและสร้างสรรค์แนวทางการบริหารจัดการละครเวทีเรื่อง “ห้องเชียร์”

แนวคิดและประเด็นที่เกี่ยวข้อง

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานละครเวทีเรื่องห้องเชียร์นั้นขับเคลื่อนด้วยประเด็นสำคัญหลายประเด็นเพื่อให้เกิดความเข้าใจและสามารถนำเสนอในมิติที่กลุ่มเล็กและหลากหลาย โดยแนวคิดที่เกี่ยวข้องนั้นแบ่งออกเป็น ความเข้าใจเกี่ยวกับความสัมพันธ์อันซับซ้อนระหว่างสิทธิเสรีภาพ การจัดระเบียบสังคม วัฒนธรรมประเพณีไทย และการรับน้อง อีกส่วนหนึ่งคือรูปแบบและวิธีการในการสร้างสรรค์ผลงานครั้งนี้คือรูปแบบละครแนวดีไวส์ (Devised) และการบริหารจัดการละคร

1. “รับน้อง” ความสัมพันธ์ซับซ้อนระหว่างสิทธิเสรีภาพและบรรทัดฐานทางสังคมไทย

การเข้าสู่รั้วมหาวิทยาลัยของนักศึกษาใหม่นั้นถือว่าการเปลี่ยนผ่านสถานะหนึ่งไปยังอีกสถานะหนึ่งทั้งในเรื่องของสถานะ บทบาท และสังคมที่ไม่เหมือนเดิม กิจกรรม “รับน้อง” จึงเปรียบเสมือนประตูด่านแรกที่ทำหน้าที่ช่วยสมาชิกใหม่ในการเรียนรู้สถานะและบทบาทใหม่ของตนเอง กิจกรรมการรับน้องจึงมีมุมหนึ่งที่เชื่อมโยงกับความเป็น “พิธีการเปลี่ยนผ่าน (Rite of Passage)” เนื่องจาก

เป็นช่วงเวลาตรงกลางที่บุคคลจะเรียนรู้ระเบียบของสังคมใหม่ (นฤพนธ์ ดั่งวิเศษ, 2563) ในขณะที่เดียวกันกิจกรรมรับน้องยังทำหน้าที่ในลักษณะของการจัดระเบียบทางสังคมด้วย ซึ่งสาเหตุที่ต้องจัดระเบียบทางสังคมก็เพื่อให้การติดต่อสัมพันธ์เป็นไปอย่างเรียบร้อย ป้องกันความขัดแย้งระหว่างสมาชิกหรือกลุ่มสมาชิกในสังคมและช่วยให้สังคมดำรงอยู่อย่างสงบสุข องค์ประกอบของการจัดระเบียบสังคม ได้แก่

- สถานภาพทางสังคม (Status) หมายถึง ตำแหน่งที่ได้รับจากการเป็นสมาชิกของสังคม บุคคลเดียวอาจมีหลายสถานภาพได้ อาทิ สถานภาพที่ได้จากสังคมเป็นผู้กำหนดให้ เช่น เพศ อายุ เชื้อชาติ หรือ รุ่นน้อง-รุ่นพี่ และสถานภาพที่ได้มาโดยความสามารถ เช่น การศึกษา หรือ นักศึกษามหาวิทยาลัย

- บทบาททางสังคม (Role) หมายถึง การปฏิบัติตามหน้าที่ตามสถานภาพของตน สถานภาพเป็นตัวกำหนดบุคคลให้รู้จักหน้าที่และความรับผิดชอบ บทบาทเป็นตัวกำหนดพฤติกรรม เช่น รุ่นน้องมีหน้าที่ช่วยเหลือรุ่นพี่ รุ่นพี่มีหน้าที่ช่วยเหลือรุ่นน้อง นักศึกษามีหน้าที่ศึกษาหาความรู้

- การควบคุมทางสังคม (Social Control) หมายถึงการจูงใจให้สมาชิกปฏิบัติตามบรรทัดฐานของสังคมด้วยการให้รางวัลหรือลงโทษ เช่น การให้รางวัลหรือ ให้ “รุ่น” กับกลุ่มรุ่นน้องที่เข้าร่วมกิจกรรมรับน้อง การไม่ให้ “รุ่น” สำหรับกลุ่มรุ่นน้องที่ไม่เข้าร่วมกิจกรรม

- บรรทัดฐานทางสังคม (Social Norms) หมายถึง แบบแผนพฤติกรรมที่เป็นที่คาดหวังของสังคม เป็นมาตรฐานที่สมาชิกของสังคมถูกคาดหวังให้ปฏิบัติตามจึงเป็นที่ยอมรับกันทั่วไป เช่น รุ่นน้องต้องเคารพและปฏิบัติตามและเชื่อฟังรุ่นพี่

ประเภทของบรรทัดฐานทางสังคมยังสามารถแบ่งเป็น 3 ประเภท คือ วิถีประชา กฎศีลธรรม และกฎหมาย (งามพิศ สัตย์สงวน, 2547) โดยมีความเกี่ยวข้องกับโครงสร้างทางสังคมอย่างแยกไม่ได้ โดย วิถีประชา (Folkways) หมายถึง พฤติกรรมที่คาดหวังว่าบุคคลแต่ละคนจะทำหรือไม่ทำอะไรในสถานการณ์ต่างๆ ในประจำวัน โดยไม่ได้ถูกบังคับด้วยกฎหมาย เช่น ในสังคมไทยจะให้ความสำคัญกับการปฏิบัติต่อกันระหว่างผู้ใหญ่-ผู้น้อยการให้ความเคารพผู้ที่อาวุโสกว่า ในขณะที่

กฎศีลธรรมหรือจารีต (Morals) เป็นเรื่องของระเบียบแบบแผนที่สมาชิกในสังคมปฏิบัติตามโดยเคร่งครัด เป็นกฎข้อบังคับและมีเรื่องของศีลธรรมความรับผิดชอบเข้าเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย เช่น ลูกจะทุบตีพ่อแม่ไม่ได้ และท้ายสุดคือ กฎหมาย (Laws) เป็นข้อบังคับที่รัฐจัดทำขึ้นหรือมาตรฐานของสังคม (หรือจารีตประเพณี) ที่ได้รับการเขียนเป็นลายลักษณ์อักษร โดยกำหนดบทลงโทษผู้ที่ฝ่าฝืนตามระดับความรุนแรงของการกระทำไว้อย่างชัดเจนอีกทั้งกฎหมายยังได้บัญญัติคุ้มครองสิทธิเสรีภาพ ว่าบุคคลย่อมมีสิทธิเสรีภาพที่จะกระทำการนั้นและได้รับความคุ้มครองตามรัฐธรรมนูญ โดยที่ไม่กระทบกระเทือนหรือเป็นอันตรายต่อความมั่นคงของรัฐ

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (ราชบัณฑิตยสถาน, 2554) ได้ให้ความหมายของคำว่า สิทธิ หรือ สิทธิ หมายถึงอำนาจอันชอบธรรม เช่น บุคคลมีสิทธิและหน้าที่ตามรัฐธรรมนูญ รวมถึงอำนาจที่จะกระทำการใดๆ ได้อย่างอิสระ โดยได้รับการรับรองจากกฎหมาย ส่วน เสรีภาพ หมายถึง ความสามารถที่จะกระทำการใดๆ ได้ตามที่ตนปรารถนาโดยไม่มีอุปสรรคขัดขวาง เช่น เสรีภาพในการพูด ความมีสิทธิที่จะกระทำการที่ไม่ละเมิดสิทธิของผู้อื่น และจากสรุปสาระสำคัญของรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย 2560 โดยให้ความหมายของคำว่าสิทธิและเสรีภาพของปวงชนชาวไทยไว้ว่า (“บุคคลย่อมมีสิทธิเสรีภาพและได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายอย่างเท่าเทียมกัน โดยบุคคลย่อมมีสิทธิในชีวิตและร่างกาย โดยจะกระทำเหตุอันใดที่จะกระทบกระเทือนต่อชีวิตและร่างกายไม่ได้ และบุคคลย่อมมีเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น ไม่ขัดต่อหน้าที่และศีลธรรมอันดีของปวงชนชาวไทย”) (สำนักงานวิชาการ สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร, 2560)

การรับน้อง เป็นกิจกรรมที่มีการกระทำสืบต่อกันมาแต่ยาวนานจนถือเป็นประเพณี² มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้สมาชิกใหม่นั้นสร้างความสัมพันธ์กันระหว่างผู้มาใหม่และผู้ที่อยู่เดิมได้แนะนำตัวต่อกัน แนะนำการปฏิบัติตัวเพื่อให้สามารถอยู่ในองค์กรหรือให้สมาชิกใหม่ปรับตัวได้ถูกต้องภายในองค์กร (ลิขิต ธีระเวคิน, 2548) การได้รู้จักเรียนรู้และเข้าใจซึ่งกันและกันจะเป็นสิ่งที่ดีต่อบุคคลและความสัมพันธ์ของสมาชิกในสังคมนั้นในภายภาคหน้า

การจัดกิจกรรมการรับน้องใหม่ในประเทศไทยนั้นมักมีการอ้างถึงคำว่า SOTUS หรือ ระบบโซตัส ซึ่งเป็นอักษรย่อมาจากภาษาอังกฤษว่า S (Seniority) การเคารพผู้อาวุโส O (Order) การปฏิบัติตามระเบียบวินัย T (Tradition) การปฏิบัติตามธรรมเนียมประเพณี U (Unity) การมีความสามัคคีเป็นหนึ่งเดียวและ S (Spirit) การมีน้ำใจ ไชยณรงค์ เศรษฐเชื้อ (2558) กล่าวว่า ระบบโซตัส (Sotus System) เกิดขึ้นจากระบบอาวุโสในโรงเรียนก๊นนอนของประเทศอังกฤษที่เรียกว่า Fagging System และได้ถูกนำไปใช้ในโรงเรียนเตรียมทหารในประเทศสหรัฐอเมริกาภายใต้ฐานคิดที่ต้องการควบคุมนักศึกษาจากประเทศโลกที่สามที่เข้ามาเรียนในอเมริกา

ระบบโซตัสในมหาวิทยาลัยไทยมักอยู่ในรูปแบบของการฝึกความอดทนของนักศึกษาใหม่ จัดขึ้นโดยรุ่นพี่ในคณะในแต่ละชั้นปี โดยการยึดถือกฎโซตัสทั้งหมด 5 ด้านข้างต้น การปฏิบัติตามคำสั่งเพื่อฝึกการมีระเบียบวินัย รวมถึงการเคารพผู้อาวุโสซึ่งเป็นคุณค่าของขนบธรรมเนียมประเพณีไทย รุ่นน้องต้องเคารพ รัก และเชื่อฟังรุ่นพี่ ระบบโซตัสยังเป็นที่ถกเถียงในสังคมไทยว่า ระบบนี้มีความถูกต้องชอบธรรมหรือจำเป็นในการใช้ฝึกอบรมที่สอดคล้องกับสภาพสังคมในปัจจุบันหรือไม่ แม้ว่าผู้บริหารหรือองค์การนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาบางแห่งมีนโยบายอย่างชัดเจนว่าไม่สนับสนุนระบบโซตัส แต่ระบบนี้ก็ยังพบอย่างแพร่หลายอยู่ทั่วไปในสถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษาและอาชีวศึกษาต่างๆ รวมถึงโรงเรียนมัธยมบางแห่งด้วย ซึ่งระบบโซตัสมักจะมีการสร้างสถานการณ์ขึ้นโดยการยกข้ออ้างเรื่องความสามัคคีในหมู่คณะและการเคารพรุ่นพี่ เพื่อให้เกิดความเกรงกลัวและพร้อมปฏิบัติตามกฎที่รุ่นพี่ได้วางเอาไว้ การใช้ระบบโซตัสจึงเป็นการให้ “บทบาททางสังคม” กับ “สถานภาพรุ่นพี่” ที่มีอำนาจเหนือกว่ารุ่นน้อง หากรุ่นน้องไม่ปฏิบัติตามอาจได้รับการลงโทษที่อาจอยู่ในลักษณะการควบคุมทางสังคม (Social Control) หรือ การอ้างถึงบรรทัดฐานทางสังคม (Social Norms) ทำให้น้องเกิดความเกรงกลัวที่จะถูกตัดขาดออกจากกลุ่มสังคม และไม่ได้รับการยอมรับในด้านสถานภาพที่ให้โดยรุ่นพี่ในกลุ่มคณะสาขาที่เรียนด้วยกัน ซึ่งวิธีการในระบบโซตัสมักมีรูปแบบดังนี้

- การว้าก คือ การพูดเสียงดังกว่าปกติ มีความรุนแรงหลายระดับ เช่น ขึ้นเสียง ตะโกน ตะคอก ฯลฯ เพื่อให้ผู้ฟังเกิดความเกรงกลัว แสดงออกถึงสถานภาพและบทบาทของรุ่นพี่ที่มีอำนาจมากกว่ารุ่นน้อง

- การไซโค (ย่อมาจากคำว่า Psychology ซึ่งหมายถึงจิตวิทยา) คือ การพูดโดยใช้หลักแนวคิดเชิงจิตวิทยาเพื่อสร้างความกดดัน สร้างความเครียด ควบคุมเสรีภาพในการแสดงออก แสดงออกถึงการควบคุมทางสังคม (Social Control) ในด้านการสร้างชุดความคิดหรือแรงจูงใจให้เกิดอุดมคติตามแบบแผนของรุ่นพี่

- การฝึกระเบียบวินัย คือ การฝึกนักศึกษาด้วยการทดสอบความอดทน ในรูปแบบต่างๆ เช่น สั่งให้นั่งระเบียบเขยื้อนโดยห้ามขยับเขยื้อนร่างกายเป็นเวลานานๆ หรือเดินให้เป็นระเบียบ แสดงออกถึงสถานภาพและบทบาทของรุ่นพี่ที่มีอำนาจมากกว่ารุ่นน้อง

- การทำโทษ คือ การลงโทษรวม เช่น รุ่นน้องหนึ่งคนทำผิดก็ต้องให้เพื่อนทั้งหมดรับโทษร่วมกัน เป็นการแสดงออกถึง การสร้างบรรทัดฐานทางสังคม (Social Norms) ซึ่งกำหนดพฤติกรรมที่เป็นที่คาดหวังของสังคม

จะเห็นได้ว่าวิธีการข้างต้นนี้เป็นการลดทอนสิทธิเสรีภาพเบื้องต้นตามกฎหมาย แต่เนื่องจากกิจกรรมนี้มักแฝงอยู่ในกิจกรรมการรับน้องซึ่งเป็นเรื่องของการสร้างความสัมพันธ์อันดี อีกทั้งระบบโชตัสมีกฎที่ใกล้เคียงกับขนบธรรมเนียมและคุณค่าที่สังคมไทยให้ความสำคัญ เช่น การเคารพผู้อาวุโส การให้ความสำคัญกับกลุ่มคนมากกว่าบุคคล ทำให้กิจกรรมนี้สามารถมองได้จากหลากหลายมิติ

การรับรู้ถึงระบบโชตัสในประเพณีรับน้องในปัจจุบันนั้น สามารถเห็นและสะท้อนได้จากสื่อโทรทัศน์ เช่น โฆษณา และละครทีวี ซึ่งแสดงให้เห็นว่าปัจจุบันมุมมองต่อระบบโชตัสในการรับน้องนั้นเป็นเรื่องที่ไร้สาระ และเป็นเรื่องที่ไม่ควรจริงจัง ซึ่งผู้ผลิตละครและโฆษณาเหล่านี้มีจุดยืนเดียวกันคือการเหน็บแนมระบบที่ไม่ได้เกียรติซึ่งกันและกัน และอ้างกิจกรรมนี้มาเพื่อใช้อำนาจในการข่มขู่รุ่นน้องจากที่กล่าวข้างต้นมานี้เห็นได้ว่าสังคมไทยได้เปลี่ยนแปลงการรับรู้เกี่ยวกับการรับน้องในมุมมองของการ ละเมิดสิทธิมนุษยชนมากขึ้น แต่ถึงอย่างไรแล้ว

ผู้สร้างสรรค์มีจุดมุ่งหมายที่อยากให้ผู้ที่มีส่วนร่วมกับการกิจกรรมรับน้องได้ตระหนักถึงสิทธิและเสรีภาพของตนเองอยู่เสมอ และคำนึงถึงการออกแบบรูปแบบกิจกรรมบนพื้นฐานของกฎหมายและประโยชน์ต่อสังคมอย่างแท้จริง

2. การสร้างสรรค์และการผลิตละครแนวดีไวซ์ (Devised Theatre)

Oddey (1994) ได้ให้คำจำกัดความของละครประเภทนี้ ว่าเป็นกระบวนการสร้างงานละครเวทีที่เกิดจากการร่วมกันแบ่งปันประสบการณ์ ของแต่ละคนที่อยู่ในกลุ่มผู้สร้างงาน ผ่านกระบวนการค้นหาร่วมกันในกลุ่ม และถ่ายทอดประสบการณ์ส่วนตัวของแต่ละคนผ่านการทดลอง “การค้นสด” การลงมือปฏิบัติในรูปแบบต่างๆ ให้เกิด เป็นผลงานสร้างสรรค์ชิ้นหนึ่ง โดยกระบวนการสร้างงานประกอบไปด้วยการทดลองรูปแบบต่างๆ เช่น อาจเริ่มต้นจากรูปภาพ ประเด็นทางสังคม แก่นความคิด หรือเครื่องมืออื่นๆ ที่สามารถกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ได้ เช่น ดนตรี งานเขียน สิ่งของ หรือการเคลื่อนไหวร่างกาย ดังนั้นเป้าหมายสูงสุด ของกระบวนการละครดีไวซ์ คือการร่วมกันสร้างสรรค์การแสดงโดยเริ่มจากประสบการณ์และความรู้ของศิลปินแต่ละคน กลุ่มผู้สร้างสรรค์ (ลดาพรรณ พันธุ์สะอาด และปิยะฉัตร ไชยดำ) จึงสนใจเลือกนำกระบวนการเชิงกลุ่มเข้ามาเป็นแนวทางครั้งนี้ ซึ่งกลุ่มผู้สร้างสรรค์เห็นว่ารูปแบบที่เลือกมาจะช่วยให้ทำงานได้อย่างหลากหลายมีความน่าสนใจและทำให้มุ่งเข้าสู่ประเด็นไปได้อย่างดี

ณวดี เศรษฐเมธีกุล (2558) กล่าวว่า การใช้องค์ความรู้หลักการบริหาร 3 ขั้นตอนมาใช้ในละครเวทีนั้นเป็นการช่วยให้การดำเนินงานเกิดความผิดพลาดน้อยลงและมีการทำงานอย่างเป็นระบบมากขึ้น ผู้สร้างสรรค์ (จิราภรณ์ บุตรโชติ) จึงได้นำเอาหลักการบริหารจัดการ 3 ขั้นตอนของอีเวนท์ (Event) เข้ามาเป็นเครื่องมือในการทำงาน โดยสามขั้นตอนนี้ประกอบไปด้วย

- การบริหารจัดการก่อนแสดง (Pre-production management) คือ การวางแผนการทำงานภาพรวมทั้งหมด มีรายละเอียดต่างๆ ตารางรายเดือน รายสัปดาห์ ซึ่งการวางแผนจะเป็นตัวช่วยที่ให้เห็นถึงรายละเอียดของการทำงานในส่วนต่างๆ

- การบริหารจัดการระหว่างการแสดง (Onsite management)
การควบคุมการทำงาน โดยจะต้องมีเอกสารที่รวบรวมลำดับขั้นตอนการทำงาน เพื่อให้ทราบถึงลำดับขั้นตอนถัดไปที่จะเกิดขึ้น

- การบริหารจัดการหลังการแสดง (Post production management)
การบริหารจัดการหลังการแสดงเป็นเรื่องของการบริหารจัดการเรื่องเงินและผลกำไร การวิเคราะห์ถึงผลลัพธ์หลังการแสดง การประเมินหรือสรุปผลการทำงานว่าพบเจออุปสรรคและมีการแก้ไขปัญหาอย่างไร

เนื่องจากการทำงานโปรดัคชั่นจะต้องมีการทำงานหลายขั้นตอนและมีการทำงานหลายฝ่าย อาทิเช่น ดีไซน์ ฉาก เสื้อผ้า อุปกรณ์ประกอบฉาก เป็นต้น จึงจำเป็นมากที่จะต้องมีการวางแผนการทำงานอย่างเป็นระบบ และแบ่งหน้าที่รับผิดชอบอย่างชัดเจนและติดตามการทำงานของทุกฝ่ายอย่างสม่ำเสมอ

ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยชิ้นนี้เป็นงานวิจัยทางด้านศิลปกรรม มีวิธีการวิจัยในรูปแบบปฏิบัติวิจัย หรือ Practice as Research ที่กระบวนการสร้างสรรค์นั้นนำไปสู่การพัฒนาระเบียบวิธีวิจัย (ธนัชพร กิตติก่อ, 2559) เป็นวิจัยเชิงปฏิบัติการที่ใช้กระบวนการตีวงษ์เป็นฐานเพื่อให้ได้มาโดยข้อมูลและมุมมองที่หลากหลาย อันจะนำไปสู่การวิเคราะห์และตั้งคำถามของผู้วิจัย และการทดลองค้นหาต่อไปจนกระทั่งพบคำตอบหรือข้อสรุป ในการปฏิบัตินั้นมุ่งเน้นการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงของผู้มีส่วนร่วม (นักแสดง และผู้วิจัยในฐานะผู้กำกับการแสดงและผู้อำนวยการผลิต)

การสร้างสรรคละครดีไวซ์ ในประเด็นและมุมมองเรื่องสิทธิเสรีภาพ ในกิจกรรมการรับน้องในสังคมไทย ได้ทำการค้นหาและทดลองร่วมกับ นักแสดง โดยสามารถแบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอน โดยมีวิธีการดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาหาข้อมูลเกี่ยวกับการเข้าห้องเชียร์และรับน้อง มหาวิทยาลัยในปัจจุบัน

กลุ่มผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาข้อมูลและความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นสิทธิเสรีภาพ ประเพณีการรับน้อง ระบบโซตัส (SOTUS) โครงสร้างทางสังคมและ

การจัดระเบียบสังคม ด้วยวิธีการ ได้แก่ ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับประเด็นข้างต้นจากบทความวิจัย วิทยานิพนธ์ทางด้านสังคมวิทยาและกฎหมาย และสำรวจความคิดเห็นในปัจจุบันต่อสิทธิเสรีภาพในการเข้าเชียร์ในกลุ่มนักศึกษา อีกทั้งรวบรวมข้อมูลอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น ข่าว ภาพ ข้อมูลต่างๆ เกี่ยวกับการรับน้องและเข้าเชียร์

ขั้นตอนที่ 2 กระบวนการสร้างสรรค์บท

กลุ่มผู้สร้างสรรค์ได้ใช้วิธีการตีไวซ์เพื่อสร้างสรรค์บทการแสดง โดยออกแบบการทำงานซึ่งเชื่อมโยงกับข้อมูลที่ได้รับจากขั้นตอนแรก ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 2 ช่วงดังนี้

2.1 ช่วงที่ 1 คือ สร้างโครงเรื่อง: ใช้ข่าว ภาพ ข้อมูลต่างๆ ร่วมกับประสบการณ์ ทักษะคิด การตีความของนักแสดงผ่านโจทย์ต่างๆ ที่นำกระบวนการโดยผู้วิจัยก่อนจะนำไปเรียบเรียงเป็นโครงเรื่องและแยกเป็นฉาก

2.2 ช่วงที่ 2 พัฒนาคำพูด: ใช้การสะท้อนผลในวงปิด นำข้อสังเกตที่ได้มาใช้เป็นหลักในการปรับปรุงและเพิ่มเติมรายละเอียดในผลงาน เพิ่มมิติเชิงเนื้อหาและการทำงานกับนักแสดงในฐานะตัวละครเพื่อให้งานมีความสมบูรณ์และสื่อสารมากขึ้น พัฒนาผลงานสู่การแสดงสาธารณะ

ขั้นตอนที่ 3 การกำกับการแสดง

กลุ่มผู้สร้างสรรค์ได้ทำการเริ่มกำกับการแสดงและฝึกซ้อมการแสดงไปพร้อมๆ กับช่วงพัฒนาคำพูด โดยได้เพิ่มเติมโจทย์ให้กับนักแสดงได้ค้นหาและทดลองสร้างสรรค์ในรายละเอียดทั้งเชิงภาพและการเคลื่อนไหว การกำกับการใช้ร่างกายและพื้นที่บนเวทีที่สอดคล้องกับแนวคิดทางด้านการออกแบบ (Design) การทำงานกับอุปกรณ์ประกอบฉาก การเปลี่ยนและเชื่อมฉาก การใช้เครื่องดนตรี และการสร้างภาพและตำแหน่งของนักแสดงเพื่อให้เกิดความหมาย เช่นตำแหน่งที่อยู่สูงกว่าให้ความหมายถึงการมีอำนาจมากกว่า เป็นต้น

ขั้นตอนที่ 4 นำเสนอผลงาน

การสร้างสรรค์ผลงานครั้งนี้ได้ทำการนำเสนอผลงาน 2 ครั้ง ได้แก่

4.1 การนำเสนอในรูปแบบวงปิด ในวันที่ 27 พฤศจิกายน 2562 ณ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น โดยเชิญผู้ชมซึ่งประกอบไปด้วยปีที่ 13 ฉบับที่ 1 มกราคม-มิถุนายน 2564

กลุ่มรุ่นพี่ที่มีบทบาทในการทำเชียร์ภายในมหาวิทยาลัย รุ่นน้อง และอาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อรวบรวมความคิดเห็นและมุมมองและปฏิกิริยาจากกลุ่มผู้ชมในการพัฒนาผลงานต่อไป

4.2 การนำเสนอสู่สาธารณชน ในวันที่ 10-12 มกราคม 2563 ณ อาคารปฏิบัติการทางการแสดง (Performing Arts Studio) คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น โดยเปิดให้ผู้ชมที่สนใจทั่วไปเข้ารับชมผลงาน

ห้องเชียร์และกระบวนการสร้างสรรค์

กระบวนการสร้างสรรค์ละครเวทีเรื่องห้องเชียร์ใช้วิธีการดีไวซ์ ถือเป็นวิธีการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Practice as Research) ที่อยู่ในระเบียบวิธีวิจัยทั้ง 3 ขั้นตอน ได้แก่ สร้างสรรค์บทและกำกับการแสดง การนำเสนอผลงาน และการวิเคราะห์ผลดำเนินการ ซึ่งได้ทำไปพร้อมๆ กับกระบวนการสร้างสรรค์โดยกลุ่มผู้สร้างสรรค์จะนำเสนอวิธีการดำเนินงานและผลการดำเนินงานตามลักษณะงานคือการสร้างสรรค์บท การกำกับการแสดง และการผลิตและการบริหารจัดการ ดังนี้

1) การสร้างสรรค์บท

การสร้างสรรค์บทในกระบวนการกลุ่มนั้น นักแสดงและทัศนคติของนักแสดงถือเป็นปัจจัยสำคัญหนึ่งในการขับเคลื่อน เลือกรสพรรณและเหตุการณ์ต่างๆ ที่จะกลายเป็นบท ผู้สร้างสรรค์จึงได้ให้ความสำคัญในการคัดเลือกนักแสดงโดยมีเกณฑ์ในการคัดเลือกได้แก่ ความสามารถนักแสดง (เช่น ด้านการแสดง การใช้เสียง การใช้ร่างกาย การตีความ ไหวพริบ ความคิดสร้างสรรค์) ความสามารถพิเศษของนักแสดง และทัศนคติรวมถึงความสนใจในเรื่องสิทธิเสรีภาพต่อประสบการณ์การรับน้อง โดยตลอดระยะเวลาของกระบวนการสร้างสรรค์จะมีการเตรียมความพร้อมของนักแสดงทั้งภายนอก (ร่างกายและเสียง) และภายใน (อารมณ์และความรู้สึก) เพื่อให้ร่างกายและจิตใจของนักแสดงนั้นพร้อม มีความคิดสร้างสรรค์ ในระหว่างการค้นหาและสร้างสรรค์บท การสร้างสรรค์บทละครด้วยวิธีการดีไวซ์สามารถแบ่งออกเป็น 2 ช่วง ได้แก่ สร้างโครงเรื่องและพัฒนาบท

ช่วงที่ 1 สร้างโครงเรื่อง ผู้สร้างสรรค์ได้ใช้วิธีการเพื่อค้นหาวัตถุ癖ในการสร้างสรรค์บทละคร ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 1 ตารางแสดงวิธีการที่ใช้ในการสร้างสรรค์โครงเรื่อง

วิธีการ	เป้าหมาย
1. สร้างภาพจากการตีความของนักแสดง	ภาพ – เป็นเหตุการณ์ของเรื่อง และการออกแบบผลงาน
2. สร้างสรรค์ตัวละครจากสี่	ตัวละคร – การสร้างสรรค์ตัวละครและภูมิหลังของตัวละครในเรื่อง
3. ค้นหาว่าในกิจกรรมการรับน้อง	เสียง – สะท้อนปัญหาและมุมมองของผู้มีส่วนร่วมในการรับน้อง
4. จำลองสถานการณ์ห้องเชียร์	ความรู้สึก – ความรู้สึกของผู้มีส่วนร่วมทั้งการเป็นพี่และน้อง
5. ฉากและโครงเรื่อง	ฉาก – ร้อยเรียงผลที่ได้จากวิธีการให้เกิดเป็นฉากและโครงเรื่อง

วิธีการที่ 1 สร้างภาพจากการตีความของนักแสดง

โจทย์และวิธีการทำงาน 1: แบ่งนักแสดงออกเป็นกลุ่มและให้ทำงานกับคำสำคัญ (keywords) คือ ความรุนแรง สิทธิเสรีภาพ และนำเสนอการแสดงตามประสบการณ์และความรู้สึกของนักแสดง

ผล: ภาพซึกเยื่อจากความรุนแรง และ ภาพเดินเข้าเร็วจากสิทธิเสรีภาพ โดยได้นำภาพเหล่านี้มาเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาบท

โจทย์และวิธีการทำงาน 2: แบ่งนักแสดงออกเป็นกลุ่มและให้ทำงานกับคำสำคัญ (keywords) คือ ความรุนแรง สิทธิเสรีภาพ โดยให้เลือกสิ่งของ 1-2 ชิ้นที่สะท้อนกับคำสำคัญร่วมไปกับการตีความของนักแสดงและนำเสนอการแสดง

ผล: สิ่งของที่นักแสดงเลือกมา ได้แก่ แก้ว อี๋ ถู พลาสติก และเชือก ซึ่งอุปกรณ์เหล่านี้ได้นำไปพัฒนาในส่วนของงานออกแบบและฉาก โดยผู้สร้างสรรค์เลือกส่วนรูปทรงของแก้วอี๋ที่เป็นเส้นตรงทรงเหลี่ยม ซึ่งสะท้อนความเป็นกรอบ

กฎเกณฑ์ ความเป็นระเบียบ และแบบแผนที่ถูกสร้างต่อๆ กันมา จนพัฒนาเป็นฉาก
ในละครที่มีโครงสร้างที่เหลื่อมขนาดที่แตกต่างกัน



ภาพประกอบที่ 1 ภาพซึกเย่อ และอุปกรณ์ที่กลายเป็นแรงบันดาลใจ
ในระหว่างกระบวนการสร้างสรรค์

วิธีการที่ 2 สร้างสรรค์ตัวละครจากสี

โจทย์และวิธีการทำงาน: ให้นักแสดงสร้างสรรค์และตีความตัวละครจากสี
โดยไม่ซ้ำกัน ได้แก่ สีเขียว สีเหลือง สีทอง สีม่วง สีเทา สีดำ สีแดง สีส้มตาล
และทำการสัมภาษณ์ตัวละครเป็นรายบุคคลตามลักษณะสีของตัวละคร

ผล: ได้ภูมิหลังของตัวละครที่หลากหลาย และยังได้คำตอบที่น่าสนใจ เช่น
“เพราะรักน้องจึงเลือกไปเป็นพี่ว้าก” “อยากให้รุ่นน้องได้รับประสบการณ์เดียวกัน”
และ “การเข้าเซียร์เป็นเรื่องตลก” ซึ่งคำตอบที่ได้จากแต่ละตัวละครเหล่านี้กลายเป็น
ตัวกำหนดให้ตัวละครมีความชัดเจนยิ่งขึ้นในเรื่องความคิดที่แตกต่าง เพื่อให้
เกิดปมขัดแย้ง (Conflict) ในเรื่องราว เช่น ตัวละครน้องที่เคารพและทำตามรุ่นพี่
และตัวละครน้องที่ไม่เห็นด้วยกับการกระทำของพี่ เป็นต้น

วิธีการที่ 3 การค้นหาข่าวในกิจกรรมการรับน้อง

โจทย์และวิธีการทำงาน: แบ่งนักแสดงออกเป็น 3 กลุ่ม โดยแต่ละกลุ่มมีทั้งพี่
และน้อง และให้ค้นหาบทความหรือข่าวในประเด็นการรับน้องและคำว่าไฮตัส

ผล: ภาพข่าวที่มีการทำโทษรุ่นน้องให้วิ่งบนขยาดและทำการโยนบก นักแสดงต้องเล่นกับจังหวะกลองเพื่อให้เกิดความลุ้นระทึกจึงค้นหาพร้อมเสียงคาของ กลุ่มผู้สร้างสรรค์ร่วมกันวิเคราะห์บทความ ข่าว และคำว่าโชดัสซึ่งได้มีการสะท้อน มุมมองของพี่และน้อง ทำให้ผู้ร่วมกระบวนการนั้นเกิดความเข้าใจต่อจุดประสงค์ของ การรับน้องที่เชื่อมโยงกับหลักคิดแบบโชดัส โดยข่าวที่ได้ค้นหามานั้นส่วนใหญ่ นำเสนอด้านความเสียหายทั้งชีวิตและจิตใจของนักศึกษาจากกิจกรรมนี้ ในการ แลกเปลี่ยนภายในกลุ่มผู้สร้างสรรค์ยังได้เกิดการตั้งคำถามว่า การรับน้องด้วย หลักการโชดสนั้นส่งผลต่อนักศึกษาหรือไม่? ซึ่งได้นำไปใช้ในการพัฒนาบทด้วย

วิธีการที่ 4 จำลองสถานการณ์ห้องเชียร์

โจทย์และวิธีการทำงาน: แบ่งเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มพี่และน้อง ให้ค้นสด เหตุการณ์จากประสบการณ์จริงภายในห้องเชียร์ โดยให้พี่ว่ากน้อง

ผล: ได้คำพูดของพี่ “เป็นรุ่นน้องก็ต้องเคารพรุ่นพี่” และคำพูดของน้อง “พี่ทำแบบนี้ทำไม” เป็นประโยคสำคัญ ในขณะเดียวกัน กระบวนการค้นหานี้ได้เกิด เหตุการณ์ที่พัฒนาไปสู่จุดที่เกินเป้าหมายและขอบเขตการทำงานและเริ่มสุมเสียงต่อ การควบคุมอารมณ์ ผู้สร้างสรรค์จึงตัดสินใจยุติการจำลองสถานการณ์นั้นทันที เกิดการตั้งคำถามต่อเหตุการณ์ครั้งนี้โดยพบว่านักแสดงทุกคนตระหนักว่าเหตุการณ์ ครั้งนี้ไม่ใช่เหตุการณ์จริง แต่เพราะในสถานการณ์มีความกดดันสูง ทำให้นักแสดงที่ เป็นน้องรู้สึกว่าการจำลองที่จำลองขึ้นนั้นซ้อนทับกับความจริงที่นักแสดงในฐานะ รุ่นพี่กระทำการเกินเลยไปกับตนเอง ทำให้นักแสดงที่เป็นน้องเกิดความไม่พอใจและ ตั้งใจแสดงออกถึงความไม่พอใจอย่างรุนแรงกลับไป ซึ่งในมุมมองที่เป็นพี่นั้น บางคนเกิดความรู้สึกไม่พอใจอย่างรุนแรงเช่นกันที่รุ่นน้องไม่ให้เกิดริตและมอง พฤติกรรมที่เกิดขึ้นว่าก้าวร้าวและไม่เคารพรุ่นพี่ โดยสามารถสรุปได้ว่า “การว่าก” และการใช้สถานการณ์ที่กดดันนั้นส่งผลต่ออารมณ์และการควบคุมอารมณ์ของ ผู้ร่วมสถานการณ์และกลายเป็นส่วนหนึ่งของบทละคร



ภาพประกอบที่ 2 การจำลองสถานการณ์ห้องเชียร์

วิธีการที่ 5 ฉากและโครงเรื่อง

ผลเช่น ภาพ ความรู้สึก เสียงสะท้อน และตัวละครที่ได้จากทั้ง 4 วิธีการข้างต้นนั้น นำมาสู่การคัดเลือกและร้อยเรียงให้เกิดโครงเรื่องโดยกลุ่มผู้สร้างสรรค์เกิดเป็นฉาก 5 ฉาก โดยโครงเรื่องร่างแรกนี้ถือเป็นจุดเริ่มต้นของการพัฒนาและปรับปรุงบทในขั้นตอนต่อไป โดยผู้สร้างสรรค์ได้ทดลองร่วมกันกับนักแสดงในวิธีการที่หลากหลายเพื่อค้นหาเพิ่มเติมรายละเอียดในฉากต่างๆ ในช่วงการพัฒนาบทหรือการเล่าเรื่องที่จะกล่าวถึงต่อไป

ตารางที่ 2 ตารางแสดงที่มาของฉากและโครงเรื่องในร่างที่ 1

ฉาก	ที่มา
ฉากที่ 1 รับน้องบายศรีสู่ขวัญ	การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ของผู้มีส่วนร่วม
ฉากที่ 2 ห้องเชียร์	วิธีการข้อ 4 - จำลองสถานการณ์ห้องเชียร์
ฉากที่ 3 เพลงรักน้อง	วิธีการข้อ 1 และ 3 - สร้างภาพที่เกิดจากการตีความของนักแสดง ร่วมกับการค้นหาข่าวในกิจกรรมการรับน้อง
ฉากที่ 4 ภาพซึกเย่อ	วิธีการข้อ 1 - สร้างภาพที่เกิดจากการตีความของนักแสดงจากคำสำคัญความรุนแรง
ฉากที่ 5 เกิดภาพซ้ำ	วิธีการข้อ 3 - การค้นหาข่าวในกิจกรรมการรับน้อง ซึ่งเกิดจากการตั้งคำถามว่าด้วย การรับน้องด้วยหลักการ โชตสนันส่งผลต่อนักศึกษาหรือไม่? และทำไมประเพณีนี้ถึงได้รับการยอมรับและปฏิบัติสืบทอดต่อมา?

ช่วงที่ 2 พัฒนabat การพัฒนาบทเกิดขึ้นหลังจากการแสดงวงปิด ซึ่งตัวบทยังสามารถปรับเปลี่ยนได้ โดยกลุ่มผู้สร้างสรรค์ค่าศักยภาพข้อเสนอแนะที่ได้รับจากกลุ่มนักแสดง ผู้ชม และอาจารย์ที่ปรึกษา ซึ่งได้ข้อสรุปว่าบทในร่างแรกนั้นเป็นการนำเสนอในมิติทางความคิดเห็นด้านเดียวต่อระบบเชียร์จนเกินไป ยังไม่มีเหตุผลหรือมิติทางความคิดที่หลากหลายพอให้ผู้ชมได้มีโอกาสพิจารณา กลุ่มผู้สร้างสรรค์จึงได้พัฒนาและเพิ่มเติมบทดังนี้

พัฒนาบท

- เพิ่มมุมมองและความคิดเห็นของการเป็นรุ่นพี่ เพื่อเอื้อให้ละครเป็นพื้นที่ที่สามารถนำเสนอความคิดเห็นที่แตกต่าง โดยไม่ชี้นำและตัดสินทันทีว่าดีหรือไม่ดี ผู้สร้างสรรค์เลือกการสื่อสารโดยตรงกับผู้ชมเป็นลักษณะคำถาม เช่น กิจกรรมรับน้องให้อะไรกับคุณบ้าง? หรือ คุณมีความทรงจำที่ดีเกี่ยวกับห้องเชียร์บ้างไหม?
- เพิ่มความสนุกสนานในกิจกรรมรับน้องเพื่อสะท้อนถึงอีกมุมหนึ่งของความสนุกสนาน เช่น กิจกรรมที่พี่ทำเพื่อน้องหรือกิจกรรมที่ทำร่วมกัน
- เพิ่มความคิดเห็นส่วนบุคคลจากแหล่งข้อมูลในสื่อออนไลน์ เพื่อให้ข้อมูลมีความหลากหลายยิ่งขึ้น
- การสลับและตัดฉากบางฉากออกเพื่อให้เกิดพัฒนาการของเรื่องให้เข้มข้นและน่าติดตามขึ้น
- การเพิ่มฉากที่เป็นภาพซ้ำ ภาพของพี่ที่นำกิจกรรม และภาพของน้องเมื่อกลายมาเป็นรุ่นพี่ เพื่อให้คนดูตั้งคำถามกับทางเลือกของตัวละคร

พัฒนาตัวละคร

ตัวละครจากในช่วงที่ 1 สร้างโครงเรื่องจากการตีความจากสีของนักแสดงนั้น ได้ปรับเปลี่ยนไปตามสถานการณ์ของบทละคร และทิศทางในการพัฒนาตัวละครยังเป็นไปตามความทิศทางของผู้กำกับเน้นให้ตัวละครมีความหลากหลายทางความคิด เพื่อจะได้ให้นำไปสู่ปมขัดแย้งในบทละคร โดยใช้วิธีการดังนี้

- เพิ่มมิติของเหตุผลและความคิดเห็นในมุมต่างๆ ของรุ่นพี่ต่อการกระทำของตนเองมากยิ่งขึ้น โดยสร้างตัวละครรุ่นพี่ให้มีมิติที่แตกต่างและหลากหลาย

- เพิ่มบทนักแสดงรุ่นน้องเข้าไปเพื่อให้เห็นตัวละครรุ่นน้องที่มีความคิดแตกต่างและหลากหลายต่อกิจกรรม

- ปรับเปลี่ยนลักษณะของตัวละครทั้งพี่และน้องให้มีความแตกต่างที่ชัดเจนขึ้น เช่น ตัวละครรุ่นน้องผู้หญิง จากตอนแรกเป็นคนที่เรียบร้อย เปลี่ยนเป็นคนกล้าได้กล้าเสีย เพราะเป็นตัวละครที่ได้รับผลกระทบจากระบบเชียร์จึงต้องต่อสู้กับกลุ่มพี่ว้าก ตัวละครรุ่นพี่ จากตอนแรกเป็นเครื่องขมิบ เปลี่ยนเป็นคนที่ร่าเริงขึ้น เพื่อให้เห็นลักษณะนิสัยที่แตกต่างกันของกลุ่มพี่ว้าก

- สลับบทของนักแสดงที่เล่นในบทรุ่นน้องที่ต้องขึ้นมาเป็นพี่ว้ากในช่วงท้าย ทำให้เข้าใจเรื่องได้มากขึ้น

จากการพัฒนาบทจนกระทั่งกลายเป็นบทสมบูรณ์นำเสนอสู่สาธารณชนสามารถสรุปได้ดังนี้

ตารางที่ 3 ตารางแสดงโครงเรื่อง 5 ฉาก

ร่าง 1	โครงเรื่องสมบูรณ์	เหตุการณ์
ฉากที่ 1 รับน้อง บายศรี- สู่ขวัญ	ฉากที่ 1 รับน้องบายศรีสู่ ขวัญ	- พิธีกรรมการรับน้องที่อบอุ่นการผูกข้อมือ เสียงต้อนรับจากพี่ - เล่าประสบการณ์ของรุ่นพี่ที่นึกถึงช่วงเวลาที่ตนเองเป็นน้องใหม่ - เล่าความรู้สึกของน้องใหม่ที่เพิ่งก้าวเข้าสู่รั้วมหาวิทยาลัย - เชื่อมเข้าสู่ ฉาก ที่ 2 ด้วยเสียงพี่ที่พูดว่า “เข้าเชียร์ด้วยนะ”
ฉากที่ 2 ห้องเชียร์	ฉากที่ 2 รับน้องสร้างสรรค์	- กิจกรรมดีๆ ที่มีความสนุกสนาน - น้องและพี่มีความสุขในกิจกรรม
ฉากที่ 3 เพลงรักน้อง	ฉากที่ 3 ข่าวรับน้องในอดีต	- นำเสนอข่าวกิจกรรมรับน้องที่ก่อให้เกิดความสูญเสีย - การจำลองสถานการณ์ห้องเชียร์ในข่าว - เพลงรักน้อง - คำพูดล้อเลียนระบบเซตัส
ฉากที่ 4 ภาพชักเย่อ	ฉากที่ 4 ด้านมืดของห้องเชียร์	- การจำลองสถานการณ์ว้าก - น้องไม่เชื่อฟังและเกิดเหตุการณ์ที่ไม่คาดคิดขึ้น
ฉากที่ 5 เกิดภาพซ้ำ	ฉากที่ 5 ภาพซ้ำในการดำเนิน ต่อไปของกิจกรรม	- น้อง (คนที่ไม่เชื่อฟัง) ขึ้นมาเป็นพี่ว้ากในปัดไป - น้องใหม่ตั้งคำถามกับพี่ว่าทำไม?

2) กำกับการแสดง

การสร้างสรรละครในรูปแบบสไตไลเซชัน (Stylization) เป็นรูปแบบละครที่ไม่เหมือนจริง ไม่จำเป็นจะต้องมีการเรียงลำดับเหตุการณ์ มีวิธีการเล่าเรื่องแบบเป็นสถานการณ์ โดยใช้สัญลักษณ์และการใช้ร่างกายนักแสดงร่วมด้วยและไม่ได้มีตัวละครหลักในการเล่าเรื่อง ผู้สร้างสรรค์ไม่ได้ทำงานกำกับการแสดงโดยมีรูปแบบหรือวิธีการกำกับที่เข้มงวดเหมือนการทำงานกับบทละคร (Text-based Theatre) เนื่องจากกระบวนการทำงานละครดีไวซ์ นั้นมีความทับซ้อนกันระหว่างการกำกับและการสร้างสรรค์บทละครร่วมกันกับนักแสดง เพราะฉะนั้นการกำกับการแสดงจึงไม่ได้เป็นการควบคุมหรือออกคำสั่งให้นักแสดงต้องตีความไปในทางใดหรือต้องรู้สึกแบบใดแบบหนึ่งเท่านั้น ในฐานะผู้กำกับการแสดงในกระบวนการดีไวซ์จึงทำหน้าที่ตั้งคำถาม รับฟังความคิดเห็น และขับเคลื่อนโดยสนับสนุนให้นักแสดงได้ค้นพบคำตอบหรือทางออกร่วมกัน โดยผู้กำกับจะเป็นผู้คุมแนวคิดของผลงานไว้ ซึ่งในกระบวนการครั้งนี้ ผู้กำกับใช้วิธีการโยนโจทย์โดยมีวิธีการต่างๆ (ในการสร้างบทละคร ตัวละคร และภาพบนเวที) ให้นักแสดงได้ค้นหาและทดลองร่วมกันผ่านกระบวนการต้นสด (Improvisation) เป็นหลัก เมื่อผลที่ได้นั้นมีความน่าสนใจก็จะเลือกทำงานกับส่วนนั้นต่อไปโดยนำไปออกแบบกระบวนการถัดไป หรือเป็นฐานคิดเพิ่มเติมกลายเป็นโจทย์ที่ท้าทายในการทำงานต่อไป

การเลือกสรรภาพและโจทย์ในการทำงานของผู้กำกับจะต้องสะท้อนถึงหลักคิดหรือภาพที่เกี่ยวข้องกับอำนาจหรือผลที่เกิดขึ้นจากการมีอำนาจหรือไม่มีอำนาจเสมอ เช่น ความแตกต่าง สูงต่ำ ซึ่งกลายเป็นองค์ประกอบของภาพบนเวที หรือสะท้อนความคิดเห็นที่แตกต่างกัน ความรู้สึกที่แตกต่างกัน เป็นต้น ผู้กำกับได้ทำการสร้างสรรค์ตัวละครและตีความตัวละครรวมกับนักแสดง ซึ่งทิศทางของตัวละครนั้นพัฒนาไปพร้อมๆ กับโครงเรื่องที่ชัดเจนยิ่งขึ้น ในการแสดงนั้นนักแสดงสามารถเล่นเป็นตัวละครได้หลายตัวและอยู่ในสถานการณ์หลายสถานการณ์ ในลักษณะที่ตัดสลับ ผู้กำกับจึงให้ความสำคัญกับการทำงานกับนักแสดงในการเชื่อมโยงไปสู่ฉากถัดไป (Transition)

ภาพที่เกิดขึ้นจากกระบวนการนั้นมีอิทธิพลต่อองค์ประกอบการออกแบบ การแสดงด้านอื่นๆ เช่น ดนตรี แสง สี ฉากและเครื่องแต่งกาย ผู้กำกับมีแนวคิดหลัก ในการออกแบบ คือ เส้นตรง ซึ่งมีลักษณะมั่นคง เช่น กรอบรูปสี่เหลี่ยมที่ให้ความรู้สึกตรง ระเบียบ แบบแผน ในส่วนโทนสีและความรู้สึก (Mood and Tone) และ เสื้อผ้านั้น ผู้กำกับมีแนวคิดที่พัฒนาไปตามความชัดเจนของบทจนกระทั่งได้โทนสี เป็น สีขาวและดำ เนื่องจากเป็นสีที่ตัดกัน รู้สึกถึงความต่างกันสิ้นเชิง ซึ่งทำให้กลายเป็นสีหลักของฉาก ส่วนเรื่องของเสื้อผ้าก็ใช้โทนสีนี้เช่นกันเป็นเนื้อผ้าที่สบายไม่อึดอัด ด้านดนตรี ให้เสียงไปในทิศทางเดียวกันโดยส่งเสริมอารมณ์ของแต่ละฉาก ใช้เสียง เปียโนให้ความรู้สึกเป็นกลาง กลองทอมให้ความรู้สึกสนุกสนานและกลองคาซองให้ความรู้สึกอีกheim รวดเร็ว มีระเบียบ โดยเป้าหมายในการทำงานกำกับภาพครั้งนี้คือ ต้องมีความกระชับ น่าสนใจ สนุกสนาน และแปลกใหม่



ภาพประกอบที่ 3 ภาพงานออกแบบฉากและเครื่องแต่งกาย

3) การจัดการและการผลิต

แนวทางการผลิตและวิธีการบริหารจัดการละครดีไวซ์เรื่องห้องเขียว ผู้สร้างสรรค์ในฐานะผู้อำนวยการผลิตได้นำเอาหลักการบริหาร 3 ขั้นตอน

(ก่อนการแสดง ระหว่างการแสดง และหลังการแสดง) มาประยุกต์ใช้ในการบริหารจัดการ งานละครแนวดีไวซ์ โดยระลึกถึงข้อแตกต่างในการทำงานละครในรูปแบบดีไวซ์ที่แตกต่างจากการบริหารจัดการละครเวทีในรูปแบบอื่น เนื่องจากการเป็นการทำงานที่ต้องค้นหาร่วมกัน ผ่านการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและประสบการณ์ของทุกคน ซึ่งปัญหาหลักในระหว่างการทำงานนั้นเป็นเรื่องของเวลาซึ่งส่งผลกระทบในหลายขั้นตอน คือ 1) เวลาการซ้อมเนื่องจากนักแสดงและทีมงานมีเวลาไม่ตรงกัน ทำให้เวลาการซ้อมส่วนใหญ่เป็นช่วงเวลาหัวค่ำ ส่งผลให้นักแสดงเกิดความเหนื่อยล้า 2) เมื่อเกิดความเหนื่อยล้าทำให้นักแสดงไม่มีพลังในการซ้อม ไม่จริงจัง และไม่เต็มที่ เกิดเป็นความเบื่อหน่ายเพราะรู้สึกว่าการไม่ได้พัฒนา 3) ความเหนื่อยล้ายังส่งผลกระทบต่อการทำงานที่ไม่เป็นไปตามแผน จึงทำให้เกิดความล่าช้าในการทำงาน โดยในระหว่างการเรียนรู้ด้านการจัดการนั้นสามารถอธิบายได้ดังนี้

1. ในการทำงานละครดีไวซ์นั้นย่อมแตกต่างจากการวางแผนการทำงานกับละครที่มีบทแล้ว เนื่องจากการทำงานดีไวซ์เป็นการสร้างขึ้นเอง เพราะฉะนั้นผู้ผลิตจะต้องเข้าใจรูปแบบของการทำงานและกระบวนการทั้งหมดที่จะเกิดขึ้นและมีหน้าที่ควบคุมการผลิตโดยจะต้องสนับสนุนการสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพในทุกขั้นตอน ดังนั้นผู้สร้างสรรค์ในฐานะผู้ผลิตและบริหารจัดการจะต้องเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการสร้างสรรค์ มีส่วนร่วมกับกระบวนการสร้างสรรค์เช่นเดียวกับผู้กำกับและนักแสดง เป็นเสมือนตัวแทนของมุมมองผู้ชม โดยสังเกตขั้นตอนการทำงานของทีมงาน ความช้า-เร็ว จุดแข็งและจุดอ่อน ที่จะก่อให้เกิดการวางแผนสนับสนุนอย่างมีประสิทธิภาพได้ และสามารถปรับเปลี่ยนและขับเคลื่อนกระบวนการทำงานให้ทัน่วงที

2. ผู้สร้างสรรค์ในฐานะผู้ผลิตได้มีการวางแผนการทำงานจากภาพรวมทั้งหมดโดยมีแฟ้มงานการวางแผนเป็นตัวช่วยกำหนดและเตือนเรื่องระยะเวลาของการทำงาน ถึงแม้ว่าในความเป็นจริงแล้วการทำงานละครด้วยวิธีการดีไวซ์ไม่สามารถเป็นไปตามแผนได้ทั้งหมด ยกตัวอย่างเช่น การสร้างสรรค์บทที่ต้องยืดหยุ่นเรื่องเวลาในตัวกระบวนการ เกิดความล่าช้า เนื่องจากต้องการข้อมูลเพิ่มเติม

และจำเป็นต้องค้นหาต่อในกระบวนการอื่นๆ ทำให้การเข้าสู่กระบวนการช่วงที่ 2 นั้นล่าช้า ผู้ผลิตและบริหารจัดการจึงจำเป็นต้องพิจารณาและคาดคะเนสิ่งที่ทำได้ และที่ยังไม่ได้ลงมือทำ และตัดสินใจในการขับเคลื่อนงานเพื่อช่วยสนับสนุนการทำงานที่จะช่วยปรับลดระยะเวลาในกระบวนการอื่นๆ ในฐานะผู้ผลิตมองว่า ปัญหาส่วนใหญ่ที่พบนั้น สามารถแก้ไขได้ด้วยการยืดหยุ่นได้ แต่ก็จำเป็นต้องอาศัยความเด็ดขาดในการทำงานเพื่อไม่ให้ส่งผลกระทบต่อการทำงานในขั้นตอนอื่นๆ

หัวใจสำคัญของการบริหารการทำงานครั้งนี้ คือ การเข้าไปเป็นส่วนหนึ่ง ของการทำงาน มีการวางแผนและติดตามการทำงานอย่างสม่ำเสมอ ทำให้เข้าใจ กระบวนการทำงานของละครดีไวซ์ ได้เห็นข้อเหมือนและข้อแตกต่างของการบริหาร งานละครดีไวซ์และละครเวที รวมถึงการนำเอาองค์ความรู้หลักการบริหารจัดการ 3 ขั้นตอน มาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ และช่วยลดปัญหาในการบริหารจัดการ และยังสามารถช่วยเพิ่มประสิทธิภาพได้ดียิ่งขึ้นด้วย

อภิปรายผล

การวิจัยและสร้างสรรค์ละครดีไวซ์เรื่องห้องเชียร์ที่ผ่านกระบวนการค้นหา ร่วมกันในกลุ่มผู้สร้างสรรค์และนักแสดง โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อสื่อสารประเด็น เกี่ยวกับ “มุมมองสิทธิเสรีภาพในกิจกรรมการรับน้องในสังคมไทย” สามารถแบ่ง การอภิปรายผลออกเป็น 3 ส่วนดังต่อไปนี้

1. ผลงานละครเวทีผ่านประเด็น: มุมมองสิทธิเสรีภาพในกิจกรรม การรับน้องในสังคมไทย

ผู้สร้างสรรค์ได้เข้าใจที่มา ความสำคัญ และวัตถุประสงค์ของห้องเชียร์ อันมี เป้าหมายปลายทาง คือ การสร้างความสามัคคีปรองดองในรุ่นพี่และรุ่นน้อง หากแต่ การจัดกิจกรรมการรับน้องเกี่ยวข้องกับเรื่องของโครงสร้างและความสัมพันธ์ในสังคม ไทยที่ให้ความสำคัญกับการเคารพผู้อาวุโส ซึ่งไม่สอดคล้องกับความเชื่อในเรื่องสิทธิ และเสรีภาพที่มีไว้เพื่อสร้างความเท่าเทียมในสังคม ทำให้รุ่นน้อง ไม่กล้าที่จะใช้สิทธิ และเสรีภาพของตนตามกฎหมายกับรุ่นพี่ ในเหตุการณ์ต่างๆ ทำให้บางกิจกรรมนั้น

มีรูปแบบที่รุ่นพี่มุ่งใช้อำนาจ โดยอาจจะเลยความสำคัญในการสร้างความปรองดองได้ โดยการสะท้อนผลจากผู้ชมนั้น ทำให้เห็นว่า “ห้องเชียร์” ไม่ได้นำเสนอเพียงแค่ประเด็นสิทธิเสรีภาพ แต่ยังสะท้อนไปถึงประเด็นเรื่องอำนาจที่เชื่อมโยงกับระบบโครงสร้างสังคมของไทยในปัจจุบัน

2. กระบวนการสร้างสรรค์บทและกำกับการแสดง

ผู้สร้างสรรค์ได้เข้าใจวิธีการทำงานกลุ่มในรูปแบบการทำงานของทีมเวิร์คที่จะต้องอาศัยความร่วมมือของผู้มีส่วนร่วมทุกคนทั้งในด้านความคิด ความรู้สึก และประสบการณ์ การทำงานกับประเด็นเพื่อสร้างสรรค์บท ถือเป็นวิธีการสร้างสรรค์ผลงานที่อาศัยการยืดหยุ่น ต้องมีใจกว้างในการรับฟังในความคิดเห็นที่แตกต่าง หมั่นคิดวิเคราะห์อยู่เสมอมุมมองที่จะปรับเปลี่ยนแผนการทำงานหากนำไปสู่แนวทางการพัฒนาที่ดีและตรงกับวัตถุประสงค์ นำเสนอความหลากหลายในมุมมองต่อกิจกรรมการรับน้องและสื่อสารประเด็นผ่านผลงานละครเวทีได้เป็นอย่างดี ด้วยองค์ประกอบต่างๆ ของละครเวทีที่ได้จากกระบวนการตีเวิร์คและแนวคิดที่มุ่งสะท้อนให้เห็นถึงความแตกต่างและเปิดโอกาสให้สามารถตีความได้หลากหลายแบบ

3. ผลงานละครเวทีในด้านการผลิต

ผู้สร้างสรรค์ในฐานะผู้ผลิตและบริหารจัดการการแสดงพบว่า การบริหารจัดการละครเวที จะต้องเข้าใจกระบวนการและเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของการทำงานในทุกขั้นตอน การมีส่วนร่วมในกระบวนการและการสังเกตการณ์สม่ำเสมอ รวมถึงการรับฟังปัญหาในกระบวนการสร้างสรรค์ จะช่วยให้เกิดความเข้าใจกระบวนการได้ชัดเจน ทำให้เห็นทิศทางการทำงานไปในแนวทางเดียวกันกับผู้กำกับและทีมงาน ซึ่งการเข้าใจกระบวนการตีเวิร์คนั้นมีส่วนสำคัญอย่างยิ่งในการการวางแผน ทำให้มองเห็นปัญหาที่อาจจะเกิดขึ้นและสามารถแก้ไขปัญหาได้อย่างตรงจุดและทันทั่วทั้งทีม

บทสรุป

ผู้สร้างสรรค์สร้างสรรค์และผลิตผลงานละครเวทีจากมุมมองสิทธิเสรีภาพในกิจกรรมการรับน้องในสังคมไทย โดยกระบวนการของละครเวทีได้เปิดโอกาสใน

การสร้างสรรค์ผลงานจากประเด็นที่ผู้สร้างสรรค์สนใจ และสร้างการมีส่วนร่วมที่ดีในชุมชนนักศึกษาที่สนใจในประเด็นนี้ด้วย ซึ่งกระบวนการของละครดีไวซ์ทำให้ผู้สร้างสรรค์และผู้มีส่วนร่วมได้เข้าใจว่า การจัดกิจกรรมรับน้องใหม่ ไม่ว่าจะเป็นรุ่นน้องหรือรุ่นพี่ควรจะตระหนักถึงความสำคัญของการเคารพสิทธิและเสรีภาพในระหว่างกระบวนการผู้สร้างสรรค์ได้มีโอกาสแลกเปลี่ยน รับฟังมุมมอง และความเชื่อที่แตกต่างต่อการจัดกิจกรรมรับน้อง ทำให้เห็นถึงลักษณะวิถีคิดในระบบโซดัสที่ส่งผลต่อรูปแบบและวิธีการดำเนินงานของกิจกรรมที่มักอ้างถึงแนวคิดเชิงโครงสร้างสังคมและความสัมพันธ์ในสังคมไทย เช่นการให้ความสำคัญกับการเคารพผู้อาวุโส โดยนำมาใช้ในกิจกรรมเพื่อให้รุ่นพี่ดูแลอำนาจที่เหนือกว่ารุ่นน้อง ซึ่งไม่สอดคล้องกับความเชื่อในเรื่องสิทธิและเสรีภาพที่มีไว้เพื่อสร้างความเท่าเทียมในสังคม ทำให้ผู้น้อย (ผู้อาวุสน้อยกว่า หรือรุ่นน้อง) ไม่กล้าที่จะใช้สิทธิและเสรีภาพของตนตามกฎหมายกับผู้ใหญ่ (ผู้อาวุโสกว่า หรือรุ่นพี่) ในเหตุการณ์ต่างๆ จึงสามารถสรุปผลการสร้างสรรค์ผ่านละครเวทีเรื่องนี้ว่า คำว่า สิทธิและเสรีภาพของนักศึกษาใหม่จะถูกให้ความสำคัญในกิจกรรมรับน้องในสังคมมหาวิทยาลัย หากผู้นำกิจกรรมนั้นรักษาเป้าหมายสำคัญของกิจกรรมรับน้องไว้ คือ การสร้างความสัมพันธ์อันดีให้เกิดขึ้นในสังคม ไม่ใช่การสร้างระบบเชียร์นั่นเอง ทั้งนี้ผู้วิจัยได้แนบ QRCode บทละครห้องเชียร์ และบันทึกการแสดงสดห้องเชียร์ โดยผู้อ่านสามารถสแกนเพื่ออ่านบทละครและรับชมบันทึกการแสดงสด

บทละครห้องเชียร์ บันทึกการแสดงสด “ห้องเชียร์”



กิตติกรรมประกาศ

ผู้สร้างสรรค์ขอขอบพระคุณอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการวิจัยสร้างสรรค์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนัชร กิตติก้อง ผู้ทรงคุณวุฒิพาณิชยกรรมละคร อาจารย์ ดร.ปวีณา แหม่มข้อย คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ และคณาจารย์แขนงวิชาการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยขอนแก่นทุกท่าน นักแสดงห้องเชียร์ได้แก่ ณพัชญ์ปภา ภัทร์ภูวนันต์, กฤษฎ์ กันภัย, นวพร วิษาเกียณ, ภัทรพงษ์ ทองชู, วิษระพล ศรีเศรษฐการ, ชยุตพงศ์ ทพิศลา, นภสร ปันพาณิข และกรินทร์ทราภัทร ชนจันทร์พา และทีมงานเบื้องหลังห้องเชียร์ทุกคน

เอกสารอ้างอิง

- งามพิศ สัตย์สงวน. (2547). **การจัดระเบียบทางสังคม**. พิมพ์ครั้งที่ 9. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ไชยณรงค์ เศรษฐเชื้อ. (2558). **ระบบโซตัส (Sotus) อำนาจนิยมและความรุนแรงในวงการศึกษาไทย**. ค้นเมื่อ 2 ธันวาคม 2562, จาก <https://www.tcijthai.com/news/2015/08/article/5763>
- ณวดี เศรษฐเมธีกุล. (2558). **การบริหารจัดการละครเวทีอย่างมีประสิทธิภาพด้วยการประยุกต์ใช้องค์ความรู้ทางด้านอีเว้นท์เมเนจเมนต์**. ศิลปกรรมสาร, 10(1), 56-79.
- ธนัชร กิตติก้อง. (2559). **Practice as Research in Performance: การวิจัยสร้างสรรค์ด้านศิลปะการแสดง**. วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 8(1), 107-130.
- นฤพนธ์ ดั้ววิเศษ. (2563). **Rite of passage**. ค้นเมื่อ 10 มีนาคม 2563, จาก <https://www.sac.or.th/databases/anthropology-concepts/glossary/130>
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2554). **พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554**. กรุงเทพฯ : ราชบัณฑิตยสถาน.

- ลิขิต ธีระเวคิน. (2548). **ประเพณีการรับน้องใหม่**. ค้นเมื่อ 15 ธันวาคม 2562, จาก <https://mgronline.com/daily/detail/9480000083325>
- สำนักงานวิชาการ สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร. (2560). **สรุปสาระสำคัญของรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย**. ค้นเมื่อ 10 มีนาคม 2563, จาก <https://library2.parliament.go.th/ebook/content-ebbas/2560-bas.pdf>
- Oddey, A. (1994). **Devising theatre: A practical and theoretical handbook**. London : Routledge.



การสร้างสรรคัลายพินจากศิลปินต้นแบบพื้นบ้านอีสาน

The Creative Pattern of Pin from
Isan Master Artists

ประดิษฐ์ วิลาศ¹

Pradit Wilart

เจริญชัย ชนไพโรจน์²

Charoenchai Chonphairote

¹ นักศึกษาหลักสูตรดุริยางคศาสตรมหาบัณฑิต
วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
Master of Music (Music), College of Music,
Mahasarakham University
(E-mail:ms.pradit_@hotmail.com)

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., วิทยาลัยดุริยางคศิลป์
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
Assistant Professor Dr., College of Music,
Mahasarakham University

Received: 23/04/2020 Revised: 24/06/2020 Accepted: 25/06/2020

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้กำหนดความมุ่งหมายไว้เพื่อศึกษา 1. เพื่อศึกษาเทคนิคการบรรเลงพิณจากศิลปินต้นแบบพื้นบ้านอีสาน 2. เพื่อสร้างสรรค์ลายพินของศิลปินต้นแบบพื้นบ้านอีสาน ผลการวิจัยพบว่า 1.) เทคนิคการบรรเลงพิณจากศิลปินพื้นบ้านอีสานมี 2 เทคนิค คือ 1.1. เทคนิคการบรรเลงพิณขั้นพื้นฐานเกี่ยวกับเครื่องดนตรี 1.2. เทคนิคการบรรเลงพิณทำเสียงเสพหรือเสียงประสาน การเปลี่ยนบันไดเสียง และการติดแบบลิ้นไหล 2) การสร้างสรรค์ลายพินจากศิลปินต้นแบบพื้นบ้านอีสาน ผลการวิจัยคือผู้วิจัยได้นำเทคนิคการบรรเลงพิณศิลปินต้นแบบพื้นบ้านอีสาน ประกอบด้วยเทคนิคการบรรเลงพิณขั้นพื้นฐานประกอบด้วยการจับไม้ดีด การจับคอกพิณคล้ายการจับกีตาร์ ลีลาท่าทางการบรรเลงจะนั่งบรรเลง และเทคนิคการทำเสียงเสพหรือเสียงประสาน การเปลี่ยนบันไดเสียง การติดแบบลิ้นไหล มาสร้างสรรค์เทคนิคการดีดพิณตามอัตลักษณ์ของศิลปินต้นแบบพื้นบ้านอีสาน เพื่ออนุรักษ์และเผยแพร่ต่อไป

คำสำคัญ: เทคนิค, สร้างสรรค์, การบรรเลงพิณ, ศิลปินต้นแบบพื้นบ้านอีสาน

Abstract

The purpose of this research was to study. 1. To study the techniques of pin from Isan playing the northeastern folk artists. 2. To create the pin from Isan pattern of the northeastern folk artist. The results of the research showed that. 1.) There are 2 techniques for playing pin from Isan folk artists. is 1.1. Basic harp techniques in musical instruments. 1.2. Pin from Isan technique Make an addictive. sound or chorus. Changing the sound ladder. And a smooth eject. 2.) The creative pattern of pin from the northeast folk artist. The research results are. The researcher used the technique of playing the pin in the northeast folk artists. Include Basic pin techniques. Picking The pin is similar to the guitar. Rhythmic posture And techniques for making addictive

sounds or harmonics. Changing the sound ladder. Smooth ejecting. Let's create techniques for playing the pin According to the identity of the northeast folk artists for conservation and further distribution.

Keywords: Technique, Creative, Play the pin, Northeastern Folk Artist

บทนำ

ดนตรีพื้นบ้านอีสานเป็นศิลปวัฒนธรรมพื้นบ้านแขนงหนึ่งที่แสดงความเป็นชาติไทยอย่างแท้จริงเพราะบรรพบุรุษได้สร้างสรรค์และสืบทอดกันมาจากอดีตจนถึงปัจจุบันวิถีชีวิตของคนไทยได้นำเอาดนตรีเข้ามาสอดแทรกในกิจกรรมต่างๆ นับตั้งแต่งานพิธีกรรมของสามัญชนไปจนถึงงานพระราชพิธีเป็นเอกลักษณ์ของชาติที่ไม่เหมือนใครเป็นมรดกวัฒนธรรมอันล้ำค่าของชาติที่มีการวิวัฒนาการมายาวนานแสดงถึงความรุ่งเรืองทางอารยธรรมเก่าแก่ที่มีการสืบทอดมรดกทางสังคม และภูมิปัญญาในการคิดแสวงหาวิสดูธรรมชาติมาสร้างเครื่องดนตรีชนิดต่างๆ และสามารถประพันธ์ทำนองดนตรีให้เหมาะสมกับเครื่องดนตรีที่ผลิตขึ้นมา และเชื่อว่าดนตรีไทยมีมานานไม่ต่ำกว่า 4,000 ปี (ปัญญา รุ่งเรือง, 2525) ดนตรีพื้นบ้านเกิดจากความคิดสร้างสรรค์ของชาวบ้านที่นำเอาวัสดุที่มีในท้องถิ่นมาประดิษฐ์เป็นเครื่องดนตรีพื้นบ้านตามภูมิปัญญาของตนเพื่อความบันเทิง และสนองต่อความเชื่อของตนดนตรีพื้นบ้านดั้งเดิมจะเป็นเพียงการขับร้องแต่ต่อมาชาวบ้านได้คิดประดิษฐ์เครื่องดนตรีพื้นบ้านขึ้นใช้บรรเลงประกอบการขับร้องนั้น (จารุวรรณ ธรรมวัตร, 2538)

พิณอีสานมีมาตั้งแต่โบราณกาล ไม่สามารถทราบประวัติที่แน่นอนได้ รูปร่างลักษณะของพิณนั้นแตกต่างกันออกไปตามพื้นที่ ในปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงรูปร่างให้สวยงามตามสมัย และมีอิเล็กทรอนิกส์เข้ามาเกี่ยวข้อง ลายพิณที่นิยมบรรเลงนั้นได้แก่ ลายปูปาทลาน ลายสาวหยิกแม่ลายกาเต้นก้อน ลายวัวขึ้นภู ลายสุดสะแนน ลายลำเพลิน ลายเต้ย เป็นต้น ที่กล่าวมานี้เป็นลายหลักที่นิยมบรรเลงกันทั้งสิ้น นอกจากนี้พิณยังสามารถนำมาเล่นกันอย่างแพร่หลายทั้งนี้จะเห็นได้จากการบรรเลงพิณในงานต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น งานบวช งานมงคลสมรส ประเพณีบุญบั้งไฟ บุญประจำปีหรืองานรื่นเริงต่างๆ เป็นต้น (บุญโฮม พรศรี, 2543) พิณอีสาน มีเล่นปีที่ 13 ฉบับที่ 1 มกราคม-มิถุนายน 2564

กันมานานประมาณ 2,000 ปีมาแล้ว ปัจจุบันพิณอีสานได้ถูกปรับปรุง และดัดแปลงไปบ้างเพื่อให้เหมาะสมกับการบรรเลงในวิถีชีวิตปัจจุบัน พืนพื้นบ้านอีสานปัจจุบันแบ่งออกได้ 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ พินโปรง และ พินไฟฟ้า (สุกิจ พลประดม, 2540)

พิณมีบทบาทในวงดนตรีในสังคมของชาวอีสาน ซึ่งนอกจากจะเป็นเครื่องดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดงหมอลำ การบรรเลงลายต่างๆ ทำให้เกิดศิลปินพื้นบ้านอีสานที่มีความเชี่ยวชาญในเชิงการบรรเลงพิณและเป็นที่ยอมรับอย่างกว้างขวางนั้นมีอยู่มากมาย เช่น นายทรงศักดิ์ ประทุมสินธุ์ นายบุญมา เขาวง นายทองใส ทับถน เป็นต้น หรือบางท่านที่ไม่ได้กล่าวชื่อนามมาก็ได้เสียชีวิตลงไปบ้างแล้ว สิ่งหนึ่งที่ได้สูญหายไปพร้อมกัน คือ บทเพลงต่างๆ หรือลายพิณเหล่านั้น ซึ่งเป็นสิ่งที่น่าเสียดายเป็นอย่างยิ่งหากไม่มีการอนุรักษ์หรือรักษาและต่อยอดสิ่งเหล่านั้นไว้จากศิลปินต้นแบบพื้นบ้านอีสานที่ยังมีชีวิตอยู่ เพื่อสร้างสรรค์ ไว้ให้คงอยู่สืบไป

ด้วยเหตุผลและความสำคัญดังกล่าวข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษา เรื่อง การสร้างสรรค์ลายพิณจากศิลปินต้นแบบพื้นบ้านอีสาน เพื่อทำให้ทราบถึงเทคนิคการบรรเลงพิณและสามารถสร้างสรรค์ลายพิณจากเทคนิคการบรรเลงพิณและแนวคิดการสร้างสรค์ลายพิณของศิลปินต้นแบบพื้นบ้านอีสาน นำข้อมูลที่สำคัญเหล่านั้นมาสร้างสรรค์ลายพิณขึ้นมาใหม่ เป็นการอนุรักษ์สืบสานองค์ความรู้เทคนิคการบรรเลงพิณของศิลปินต้นแบบพื้นบ้านอีสานให้คงอยู่สืบไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาเทคนิคการบรรเลงพิณของศิลปินต้นแบบพื้นบ้านอีสาน
2. เพื่อสร้างสรรค์ลายพิณจากศิลปินต้นแบบพื้นบ้านอีสาน

คำถามการวิจัย

1. เทคนิคการบรรเลงพิณของศิลปินต้นแบบพื้นบ้านอีสานมีลักษณะอย่างไร
2. การสร้างสรรค์ลายพิณจากศิลปินต้นแบบพื้นบ้านอีสานมีลักษณะอย่างไร

ประโยชน์ของการวิจัย

ทำให้ทราบเทคนิคการบรรเลงพินของศิลปินต้นแบบพื้นบ้านอีสานสามารถไปเป็นต้นแบบในการพัฒนาทักษะการตีพินให้เกิดผลงานจากการสร้างสรรค์ลายพินจากศิลปินต้นแบบพื้นบ้านอีสาน

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เพื่อศึกษา การสร้างสรรค์ลายพินจากศิลปินต้นแบบพื้นบ้านอีสาน ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาและเก็บข้อมูลจากเอกสารต่างๆ ศึกษาข้อมูลภาคสนามโดยมีขั้นตอนในการดำเนินการดังนี้

1. เนื้อหา

ศึกษาเอกสารแนวคิดทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องที่เกี่ยวกับการสร้างสรรค์ลายพินจากศิลปินต้นแบบพื้นบ้านอีสาน เพื่อใช้ในความมุ่งหมายของงานวิจัย ดังนี้

- 1.1 เพื่อศึกษาเทคนิคการบรรเลงพินของศิลปินต้นแบบพื้นบ้านอีสาน
- 1.2 เพื่อสร้างสรรค์ลายพินจากศิลปินต้นแบบพื้นบ้านอีสาน

2. พื้นที่ทำการวิจัย

พื้นที่ทำการวิจัย ได้แก่

- 2.1 บ้านหนองพอก อำเภอนหนองพอก จังหวัดร้อยเอ็ด
- 2.2 บ้านหนองหัวแฮด อำเภอกุฉินารายณ์ จังหวัดกาฬสินธุ์
- 2.3 บ้านหนองกีนเพล อำเภวารินชำราบ จังหวัดอุบลราชธานี

3. ประชากร

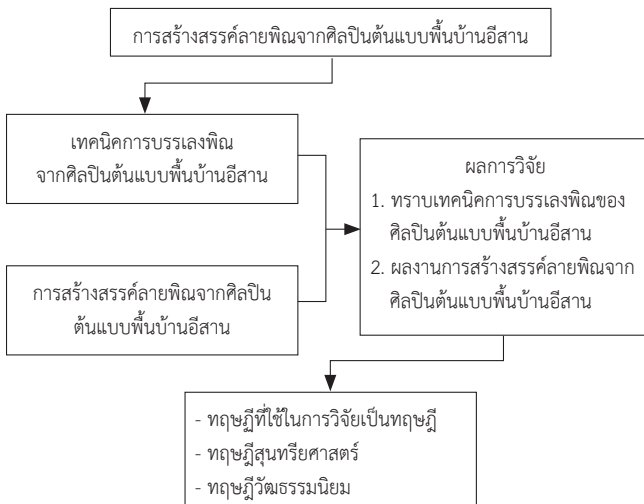
ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ศิลปินพื้นบ้านอีสาน จำนวน 3 ท่าน โดยใช้วิธีการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยคัดเลือก ดังนี้

- 3.1 นายทรงศักดิ์ ประทุมสินธุ์ จังหวัดร้อยเอ็ด
- 3.2 นายบุญมา เขาวง จังหวัดกาฬสินธุ์
- 3.3 นายทองใส ทับถนุน จังหวัดอุบลราชธานี

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การสร้างสรรค์ หมายถึง การนำเทคนิคการบรรเลงพินของศิลปินต้นแบบพื้นบ้านอีสานประกอบด้วยพื้นฐานการจับพิน การตีพิน และวิธีตีพินลักษณะต่างๆ มาสร้างสรรค์เทคนิคการตีพินในลายดนตรีพื้นบ้านอีสานประกอบด้วยลายลำเพลินโบราณ ลายลำเพลินประยุกต์ ลายเตี้ยประยุกต์

2. ศิลปินต้นแบบพื้นบ้านอีสาน หมายถึง นักดนตรีพื้นบ้านอีสานที่มีความเชี่ยวชาญในการบรรเลงพินอีสานประกอบด้วย นายทรงศักดิ์ ประทุมสินธุ์ นายบุญมา เขาวง และนายทองใส ทับถนน



ภาพประกอบที่ 1 กรอบแนวคิด เรื่อง การสร้างสรรค์ลายพินจากศิลปินต้นแบบพื้นบ้านอีสาน

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ได้ใช้วิธีการเก็บข้อมูล 2 แบบ ได้แก่ การเก็บข้อมูลจากเอกสาร และการเก็บข้อมูลภาคสนาม ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. วิธีการศึกษาทางด้านเอกสาร ศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูลจากแหล่งต่างๆ ทั้งที่เป็นของหน่วยงานทางราชการและเอกชน สถาบันการศึกษา หนังสือ ตำราวิชาการ สื่อสิ่งพิมพ์ วิทยานิพนธ์ อินเทอร์เน็ต เป็นต้น
2. เก็บรวบรวมข้อมูลจากภาคสนาม โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์ที่มีโครงสร้าง การสัมภาษณ์ ใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างที่มีประเด็นเกี่ยวกับ เทคนิคการบรรเลงพิณจากศิลปินต้นแบบพื้นบ้านอีสาน และประเด็นเกี่ยวกับการ สร้างสรรค์ลายพิณจากศิลปินต้นแบบพื้นบ้านอีสาน
3. ระยะเวลา การศึกษาครั้งนี้ใช้ระยะเวลาการศึกษาตั้งแต่เดือน พฤษภาคม 2562 เป็นต้นไป

การนำเสนอและวิเคราะห์ข้อมูล

ในการจัดทำและวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

นำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์นำเสนอข้อมูลโดยการพรรณนาวิเคราะห์ เพื่ออธิบายถึงเทคนิคการบรรเลงพิณจากศิลปินต้นแบบพื้นบ้านอีสาน โดยการนำมา วิเคราะห์เปรียบเทียบกับทฤษฎีและหลักการทางด้านดนตรี และผลงานวิจัยที่ เกี่ยวข้องและนำเสนอข้อมูลด้วยการเขียนเชิงพรรณนาวิเคราะห์

ผลการศึกษา

1. เทคนิคการบรรเลงพิณจากศิลปินต้นแบบพื้นบ้านอีสาน พบว่าเทคนิค การบรรเลงพิณจากศิลปินพื้นบ้านอีสานประกอบด้วย นายทรงศักดิ์ ประทุมสินธุ์ นายบุญมา เขาวง และนายทองใส ทับถนนวน ดังนี้คือ

1.1 เทคนิคการบรรเลงพิณลายลำเพลินโบราณนายทรงศักดิ์ ประทุมสินธุ์ มีเทคนิคการบรรเลงพิณขั้นพื้นฐานประกอบด้วย การจับไม้ดีด การจับ คอพิณคล้ายการจับกีตาร์ ลีลาท่าทางการบรรเลงจะนั่งบรรเลง และเทคนิค การบรรเลงพิณลายลำเพลินโบราณคือ การทำเสียงเสพหรือเสียงประสาน การเปลี่ยน บันไดเสียง การติดแบบลิ้น ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 แบบ คือ การติดแบบลิ้นไหลขาขึ้น และการติดแบบลิ้นไหลขาลง



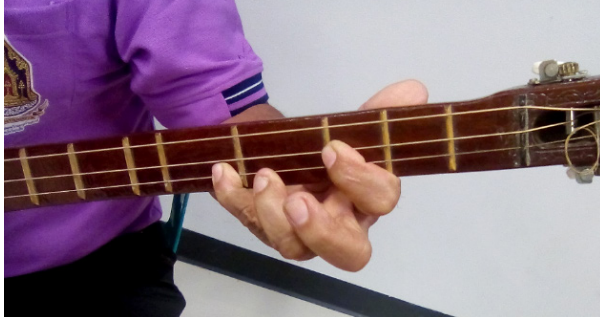
ภาพประกอบที่ 2 การจับไม้ดีดพิณของนายทรงศักดิ์ ประทุมสินธุ์



ภาพประกอบที่ 3 ท่าทางการดีดพิณของนายทรงศักดิ์ ประทุมสินธุ์



ภาพประกอบที่ 4 พินของนายทรงศักดิ์ ประทุมสินธุ์



ภาพประกอบที่ 5 การวางนิ้วของนายทรงศักดิ์ ประทุมสินธุ์

1.2 เทคนิคการบรรเลงพิณลายลำเพลินประยุกต์นายบุญมา เขาวง มีเทคนิคการบรรเลงพิณขั้นพื้นฐานประกอบด้วยการจับไม้ดีด ดีดโดยใช้มือข้างขวา จับไม้ดีดให้แน่นแล้วจึงดีดลงบน ตัวพิณจะวางไวบนตัก ตั้งขึ้นคล้ายซอ การจับคอพิณจะใช้มือซ้ายจับคอพิณให้ตั้งเอนไปทางด้านซ้าย การนั่งบรรเลงจะนั่งบรรเลงพิณ 2 ท่า คือ ทำนั่งขัดสมาธิและทำนั่งบนเก้าอี้โดยตั้งพิณไว้ที่ด้านหน้า ระหว่างขาทั้งสอง และเทคนิคการบรรเลงพิณลายลำเพลินแก้วหน้าม้าเป็นลักษณะการเอื้อเสียง ประกอบ ด้วยเทคนิคการสอดแทรกการดีดแบบตบสาย การดีดแบบเกี่ยวสาย การดีดแบบ ลื่นไหล และการพรมนิ้ว การดีดเลียนสำเนียงลำ การพรมนิ้วที่มีความไพเราะซึ่งเป็น เทคนิคในการดีดพิณที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะของนายบุญมา เขาวง



ภาพประกอบที่ 6 การจับไม้ดีดพิณของนายบุญมา เขาวง



ภาพประกอบที่ 7 ทำนั้งดีดพินและทำนั้งบนเก้าอี้ของนายบุญมา เขาวง



ภาพประกอบที่ 8 พินของนายบุญมา เขาวง

1.3 เทคนิคการบรรเลงพินลายเตี้ยประยุกต์นายทองใส ทับถนนวน มีเทคนิคการบรรเลงพินขั้นพื้นฐานเกี่ยวกับเครื่องดนตรี เริ่มจากการการจับไม้ดีด ใช้ไม้ดีดที่ทำจากเขาควาย การจับไม้ดีด ไม้ดีดจะอยู่ระหว่างปลายนิ้วหัวแม่มือและนิ้วกลางมือด้านขวา การจับคอกพินจะใช้มือซ้ายในการจับคอกพินอย่างหลวมๆ เพื่อสะดวกในการไล่น้ตบนคอกพิน ทำดีดพินจะมี 2 ลักษณะคือ ทำยืนและทำนั้งบนเก้าอี้ และเทคนิคการบรรเลงพินลายเตี้ยประยุกต์ นายทองใส ทับถนนวน มีเทคนิคการบรรเลง 3 ลักษณะคือ การทำเสียงเสพหรือเสียงประสาน การเปลี่ยนคีย์ (บันไดเสียง) การดีดแบบตบสาย การดีดแบบเกี่ยวสาย การดีดแบบสั่นไหล การดีดแบบรัวเสียง



ภาพประกอบที่ 9 ทำนั้งบนเก้าอี้บรรเลงพิณและทำย่านของนายทองใส ทับถนน



ภาพประกอบที่ 10 พิณของนายทองใส ทับถนน

2. สร้างสรรค์ลายพิณจากศิลปพื้นบ้านอีสาน พบสร้างสรรค์ลายพิณจากศิลปพื้นบ้านอีสานประกอบด้วย นายทรงศักดิ์ ประทุมสินธุ์ นายบุญมา เขาวง และนายทองใส ทับถนน ดังนี้คือ

2.1 การสร้างสรรค์ลายน้ลายพิณโบราณของนายทรงศักดิ์ ประทุมสินธุ์ ในการสร้างสรรค์ลายน้ลายพิณโบราณ ผู้วิจัยได้นำเทคนิคการบรรเลงพิณลายน้ลายพิณโบราณนายทรงศักดิ์ ประทุมสินธุ์ ซึ่งได้นำเทคนิคมาใช้ในการสร้างสรรค์ลายน้ลายพิณโบราณประกอบด้วย 1) เทคนิคการบรรเลงพิณขั้นพื้นฐานประกอบด้วยการจับไม้ดีด การจับคอพิณคล้ายการจับกีตาร์ ลีลาท่าทางการบรรเลงจะนั่งบรรเลง 2) เทคนิคการบรรเลงพิณลายน้ลายพิณโบราณคือ การทำเสียงเสพหรือเสียงประสาน

การเปลี่ยนบันไดเสียง การติดแบบลื่น ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 แบบ คือ การติดแบบลื่นไหลขาขึ้น และการติดแบบลื่นไหลขาลง

พิณ. 4/4

4

พิณ.

7

พิณ.

10

พิณ.

13

พิณ.

16

พิณ.

19

พิณ.

22

พิณ.

25

พิณ.

2

28

พิณ.

30

พิณ.

ภาพประกอบที่ 11 การสร้างสรรค์ล่ายลำเพลินโบราณจากนายทรงศักดิ์ ประทุมสินธุ์

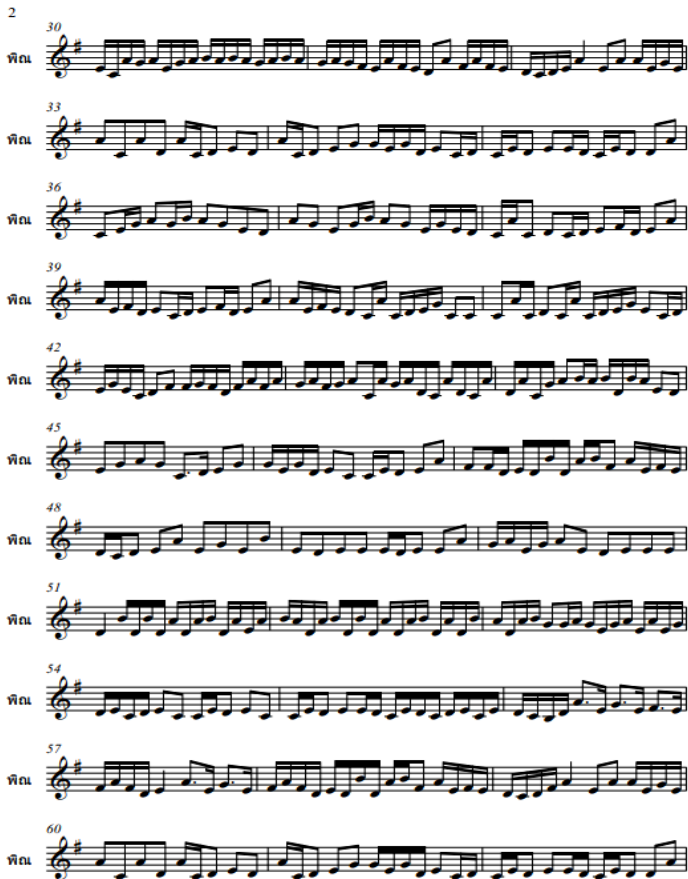
สรุป การนำเทคนิคการตีตพินสร้างสรรค์ลายลำเพลินโบราณของ นายทรงศักดิ์ ประทุมสินธุ์

จากการสร้างสรรค์ลายลำเพลินโบราณของนายทรงศักดิ์ ประทุมสินธุ์ ผู้วิจัยได้นำเทคนิคการบรรเลงพินลายลำเพลินโบราณด้วยการนำเทคนิคการบรรเลงพินขั้นพื้นฐานประกอบด้วยการจับไม้ตีด การจับคอปินคล้ายการจับกีตาร์ ลีลา ท่าทางการบรรเลงจะนั่งบรรเลง และเทคนิคการบรรเลงพินลายลำเพลินโบราณคือ การทำเสียงเสพหรือเสียงประสาน ในการขึ้นต้นของลาย การเปลี่ยนบันไดเสียงในช่วงกลางของลาย การตีตแบบสั้น แบบ การตีตแบบสั้นไหลขาขึ้นการตีตแบบสั้นไหลขาลงช่วงท้ายของลาย

2.2 การสร้างสรรค์ลายลำเพลินประยุกต์ของนายบุญมา เขาวง ในการสร้างสรรค์ลายลำเพลินประยุกต์ ผู้วิจัยได้นำเทคนิคการบรรเลงพินของนายบุญมา เขาวงศิลปินต้นแบบพื้นบ้านอีสาน มาใช้ในการการสร้างสรรค์ลายลำเพลินประยุกต์ ประกอบด้วย 1) เทคนิคการบรรเลงพินขั้นพื้นฐานประกอบด้วยการจับไม้ตีด ตีดโดยใช้มือข้างขวาจับไม้ตีดให้แน่นแล้วจึงตีดลงบน ตัวพินจะวางไว้นอนตัก ตั้งขึ้นคล้ายขอ การจับคอปินจะใช้มือซ้ายจับคอปินให้ตั้งเอนไปทางด้านซ้าย การนั่งบรรเลงจะนั่งบรรเลงพิน 2 ท่า คือ ท่านั่งขัดสมาธิและท่านั่งบนเก้าอี้ โดยตั้งพินไว้ที่ด้านหน้าระหว่างขาทั้งสอง และ 2) เทคนิคการบรรเลงพินลายลำเพลินแก้วหน้าม้าเป็นลักษณะการเอ่เสียง ประกอบด้วยเทคนิคการสอดแทรกการตีตแบบตบสาย การตีตแบบเกี่ยวสาย การตีตแบบสั้นไหล และการพรมนิ้ว การตีตเลียนสำเนียงลำ การพรมนิ้วที่มีความไพเราะซึ่งเป็นเทคนิคในการตีตพินที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะของนายบุญมา เขาวง

2.3 การสร้างสรรค์ลายเต้ยประยุกต์ของนายทองใส ทับถนนวน ในการสร้างสรรค์ลายลำเพลินประยุกต์ ผู้วิจัยได้นำเทคนิคการบรรเลงพินของนายบุญมา เขาวงศิลปินต้นแบบพื้นบ้านอีสาน มาใช้ในการการสร้างสรรค์ลายลำเพลินประยุกต์ ประกอบด้วย 1) เทคนิคการบรรเลงพินขั้นพื้นฐานเกี่ยวกับเครื่องดนตรี การจับไม้ตีด ใช้ไม้ตีดที่ทำจากเขาควาง การจับไม้ตีด ไม้ตีดจะอยู่ระหว่างปลายนิ้วหัวแม่มือและ

นิ้วกลางมือด้านขวา การจับคอกพินจะใช้มือซ้ายในการจับคอกพินอย่างหลวมๆ เพื่อสะดวกในการไล่นิ้วบนคอกพิน ทำดีดพินจะมี 2 ลักษณะคือ ทำยืนและทำนั่งบนเก้าอี้ 2) เทคนิคการบรรเลงพินลายเตี้ยประยุกต์ นายทองใส ทับถนนวน มีเทคนิคการบรรเลง 3 ลักษณะคือ การทำเสียงเสพหรือเสียงประสาน การเปลี่ยนคีย์ (บันไดเสียง) การติดแบบตบสาย การติดแบบเกี่ยวสาย การติดแบบลิ้นไหล การติดแบบรัวเสียง



ภาพประกอบที่ 12 การสร้างสรรค์ล่ำพินประยุกต์จากนายบุญมา เขาวง

สรุป การนำเทคนิคการตีตพินสร้างสรรค์ลายลำเพลินประยุกต์ของ
นายบุญมา เขาวง

จากการสร้างสรรค์ลายลำเพลินประยุกต์ของนายบุญมา เขาวง ผู้วิจัย ได้นำเทคนิคการบรรเลงพินลายลำเพลินประยุกต์ด้วยการนำเทคนิคการบรรเลงพิน ขึ้นพื้นฐานประกอบด้วยการจับไม้ดีด ดีดโดยใช้มือข้างขวาจับไม้ดีดให้แน่นแล้วจึง ตีตลงบน ตัวพินจะวางไวบนตัก ตั้งขึ้นคล้ายขอ การจับคอพินจะใช้มือซ้ายจับคอ พินให้ตั้งเอนไปทางด้านซ้าย การนั่งบรรเลงจะนั่งบรรเลงพิน 2 ท่า คือ ท่านั่งขัด สมานีและท่านั่งบนเก้าอี้ โดยตั้งพินไว้ที่ด้านหน้า ระหว่างขาทั้งสอง และเทคนิคการ บรรเลงพินลายลำเพลินแก้หัวหน้าม้าเป็นลักษณะการเอ้เสียง ประกอบด้วยเทคนิค การสอดแทรกการตีตแบบตบสาย การตีตแบบเกี่ยวสาย การตีตแบบสั่นไหล และการพรมนิ้ว การตีตเลียนสำเนียงลำ การพรมนิ้วที่มีความไพเราะซึ่งเป็นเทคนิคใน การตีตพินที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะของนายบุญมา เขาวง ใช้ในช่วงการดำเนินทำนอง ของลาย

2.3 การสร้างสรรค์ลายเต้ยประยุกต์ของนายทองใส ทับถนนวน ในการ สร้างสรรค์ลายเต้ยประยุกต์ ผู้วิจัยได้นำเทคนิคการบรรเลงพินของนายทองใส ทับ ถนวน มาใช้ในการการสร้างสรรค์ลายลำเพลินประยุกต์ประกอบด้วย 1) เทคนิคการ บรรเลงพินขึ้นพื้นฐานเกี่ยวกับเครื่องดนตรี การจับไม้ดีด ใช้ไม้ดีดที่ทำจากเขาคาย การจับไม้ดีด ไม้ดีดจะอยู่ระหว่างปลายนิ้วหัวแม่มือและนิ้วกลางมือด้านขวา การจับ คอพินจะใช้มือซ้ายในการจับคอพินอย่างหลวมๆ เพื่อสะดวกในการไล่น้ตบนคอ พิน ท่าตีตพินจะมี 2 ลักษณะคือ ท่ายืนและท่านั่งบนเก้าอี้ 2) เทคนิคการบรรเลง พินลายเต้ยประยุกต์ นายทองใส ทับถนนวน มีเทคนิคการบรรเลง 3 ลักษณะคือ การ ทำเสียงเสพหรือเสียงประสาน การเปลี่ยนคีย์(บันไดเสียง) การตีตแบบตบสาย การ ตีตแบบเกี่ยวสาย การตีตแบบสั่นไหล การตีตแบบรวเสียง

พิณ

4

พิณ

8

พิณ

13

พิณ

17

พิณ

21

พิณ

25

พิณ

29

พิณ

32

พิณ

35

พิณ

ภาพประกอบที่ 13 การสร้างสรรค์ลายเตี้ยประยุกต์จากนายทองใส ทับถนนวน

สรุป การนำเทคนิคการดัดพิณสร้างสรรค์ลายเตี้ยประยุกต์ของนายทองใส ทับถนนวน

จากการสร้างสรรค์ลายเตี้ยประยุกต์ของนายทองใส ทับถนนวน ผู้วิจัยได้นำเทคนิคการบรรเลงพิณลายลำเตี้ยประยุกต์ด้วยการนำเทคนิคการบรรเลงพิณขั้นพื้นฐานเกี่ยวกับเครื่องดนตรี การจับไม้ดีด ใช้ไม้ดีดที่ทำจากเขาควายเป็นการจับไม้ดีดที่ไม่ดีดจะอยู่ระหว่างปลายนิ้วหัวแม่มือและนิ้วกลางมือด้านขวา การจับคอปิณจะใช้มือซ้ายในการจับคอปิณอย่างหลวมๆ เพื่อสะดวกในการไล่น้ตบนคอปิณ ท่าดีดพิณจะมี 2 ลักษณะคือ ท่ายืนและท่านั่งบนเก้าอี้ และเทคนิคการบรรเลงพิณลายเตี้ยประยุกต์การทำเสียงเสพหรือเสียงประสาน ช่วงต้นของลาย การเปลี่ยนคีย์ (บันไดเสียง) การติดแบบตบสาย การติดแบบเกี่ยวสาย ช่วงกลางลาย และ การติดแบบลิ้นไหล การติดแบบรวเสียงช่วงท้ายของลาย

อภิปรายผล

ประเด็นในการอภิปรายผลมีดังนี้

จากการศึกษาเทคนิคการบรรเลงพิณจากศิลปินต้นแบบพื้นบ้านอีสานพบว่าเทคนิคการบรรเลงพิณจากศิลปินพื้นบ้านอีสานประกอบด้วย นายทรงศักดิ์ ประทุมสินธุ์ นายบุญมา เขาวง และนายทองใส ทับถนนวน มี 2 เทคนิค คือ

1. เทคนิคการบรรเลงพิณขั้นพื้นฐานเกี่ยวกับเครื่องดนตรี หมายถึงเทคนิคการบรรเลงพิณ ที่เริ่มต้นด้วยการจับไม้ดีด จับคอปิณใช้มือซ้ายในการจับคอปิณคล้ายการจับกีตาร์ เพื่อสะดวกในการเลื่อนนิ้วในการกดสายพิณได้สะดวกคล่องแคล่ว โดยให้คอปิณอยู่กลางฝ่ามือใช้นิ้วทั้งสี่ประคองตัวพิณไว้ ส่วนนิ้วหัวแม่มือช่วยประคองพิณให้ทรงตัว โดยหันฝ่ามือเข้ากับลำตัว ส่วนลีลาท่าทางการบรรเลงจะนั่ง และยืน สอดคล้องทรงศิริ สาประเสริฐ (2542) ได้ศึกษาเรื่อง ลักษณะการถ่ายทอดความรู้ของภูมิปัญญาชาวบ้าน ผลการศึกษา พบว่า ภูมิปัญญาชาวบ้านถ่ายทอดความรู้ให้กับผู้เรียนโดยวิธีการบอกให้ดูและปฏิบัติด้วยตนเอง แต่วิธีการถ่ายทอดความรู้ที่ใช้เป็นประจำคือการบอกเน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้ถาม และมีความเห็นว่าเป็นวิธีการที่ดีที่สุดในการถ่ายทอดความรู้ คือ เริ่มต้นด้วยการให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติด้วยตนเองและการได้เป็นที่ยอมรับยกย่องจากสังคมคือสิ่งที่ภูมิปัญญาชาวบ้านภูมิใจ

มากที่สุดในชีวิตและเป็นเหตุจูงใจให้ภูมิปัญญาชาวบ้านถ่ายทอดความรู้ให้กับผู้เรียน ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการถ่ายทอดความรู้ของภูมิปัญญาชาวบ้านคือแหล่งความรู้ในการถ่ายทอดซึ่งมาจากตัวของภูมิปัญญาชาวบ้านเองเนื้อหาสาระคือ ความรู้ในงานลักษณะของคนซึ่งภูมิปัญญาชาวบ้านอยากถ่ายทอดความรู้ คือ มีความสนใจอยากรู้มีความขยัน อดทน เมื่อทำการถ่ายทอดความรู้ให้กับผู้เรียนภูมิปัญญาชาวบ้านจะไม่มีการวางแผนล่วงหน้า ซึ่งสื่อที่ใช้ในการถ่ายทอดความรู้คือตัวภูมิปัญญาชาวบ้านเอง และระยะเวลาในการถ่ายทอดในแต่ละเรื่องไม่เท่ากัน โดยวิธีการประเมินผลการถ่ายทอดความรู้จะใช้การสังเกตผลการทำงานของผู้รับถ่ายทอด

2. เทคนิคการบรรเลงพิณลายลำเพลินโบราณหมายถึงเทคนิคการดีดพิณลายลำเพลินแก้วหน้าม้า มีเทคนิค 3 ลักษณะคือ

2.1 การทำเสียงเสพหรือเสียงประสาน โดยการดีดสายพิณ สาย 1 สาย 2 สาย 3 ใช้นิ้วกดที่สายพิณจะก็สายก็ได้ และใช้นิ้วดีดลงพร้อมกันตั้งแต่สองสายขึ้นไป จะทำให้เกิดเสียงเสพหรือเสียงประสาน และใช้สายที่ 1 เป็นทำนองหลัก สายที่ 2 เป็นเสียงประสาน โดยการดีดสายลงพร้อมกันเมื่อบรรเลง

2.2 การเปลี่ยนบันไดเสียง วิธีบรรเลงเปลี่ยนบันไดเสียง จะเลื่อนนิ้วหาตำแหน่งเสียงและตั้งเสียงพิณใหม่ เน้นการดีดที่หนักแน่นเป็นเนื้อทำนองหลัก โดยเฉพาะการดีดลงเป็นส่วนใหญ่ นอกจากจะบรรเลงลายที่มีจังหวะรวดเร็วจึงจะดีดแบบสลับขึ้นลง

2.3 การดีดแบบลิ้นไหล หมายถึง การดีดแบบตบสายหรือการดีดแบบเกี่ยวสาย ดีดต่อเนื่องกันมากกว่า 2 เสียง ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 แบบ คือ 1) การดีดแบบลิ้นไหลขาขึ้น เช่น กดดีดสายที่เสียง เร แล้วใช้นิ้วตบสายไปยังเสียง มี และตบสายอีกครั้งไปยังเสียงซอล 2) การดีดแบบลิ้นไหลขาลง เช่น ดีดสายที่เสียง มี แล้วใช้นิ้วเกี่ยวสายไปยังเสียง เร และเกี่ยวสายอีกครั้งไปยังเสียง โด การดีดแบบรัวเสียง คือ โดยใช้นิ้วดีดสลับขึ้นลง สม่่าเสมอแล้วค่อยๆ เพิ่มความเร็วขึ้นเรื่อยๆ เป็นเทคนิคที่ใช้บ่อยมาก

2.4 ส่วนการเอ่เสียงเป็นกลวิธีการดีดพิณที่เพิ่มเติมให้เกิดความไพเราะ มีสี่ส้น มีความน่าสนใจ เช่น การเลียนเสียงร้อง (ตรอยแลนแตร)

ในการสร้างสรรค์ลายพินโดยใช้เทคนิคการตีพินจากคิลปินต้นแบบ ฟันบ้านอีสานประกอบด้วย นายทรงศักดิ์ ประทุมสินธุ์ นายบุญมา เขาวง และ นายทองใส พบว่าการสร้างสรรค์ลายพินโดยใช้เทคนิคการตีของพินคิลปินต้นแบบ ฟันบ้านอีสานคือ 1) เทคนิคการบรรเลงพินขึ้นพื้นฐานประกอบด้วยการจับไม้ตี การจับคอปินคล้ายการจับกีตาร์ สีลาท่าทางการบรรเลงจะนั่งบรรเลง 2) เทคนิค การบรรเลงพินลายลำเพลินโบราณคือ การทำเสียงเสพหรือเสียงประสาน การเปลี่ยน บันไดเสียง การตีคแบบลิ้น ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 แบบ คือ การตีคแบบลิ้นไหลขาขึ้น และการตีคแบบลิ้นไหลขาลง ทฤษฎีสุนทรียศาสตร์ แนวคิดเกี่ยวกับหลักสุนทรียศาสตร์ ของแมเรียน บาวเวอร์ ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับปรัชญาทางดนตรี (Aesthetics in Music) ไว้ว่าดนตรีเป็นศาสตร์ความงามแห่งเสียง ซึ่งมีรูปแบบ (Form) หลายรูปแบบ ดนตรีและเพลงแต่ละประเภทให้อารมณ์สะท้อนใจต่างกันสามารถเป็นสื่อกลาง ระหว่างมนุษย์ด้วยกัน ลักษณะของดนตรีสามารถแบ่งได้ 2 กลุ่มคือ

1. เสียงดนตรีที่เกิดจากการบรรเลงดนตรี
2. เสียงดนตรีที่เกิดจากการร้องเพลง

อารี สุทธิพันธุ์ (2533) กล่าวถึงทฤษฎีทางสุนทรียศาสตร์ไว้ว่า สุนทรียศาสตร์ เป็นวิชาหนึ่งที่อยู่ก้นกบในหมู่นักศึกษาปรัชญา เพราะสุนทรียศาสตร์ เป็นแขนงหนึ่งของปรัชญาที่เกี่ยวข้องกับความงามของสิ่งต่างๆ ที่มนุษย์สร้างขึ้นและความงามตามธรรมชาติ การทำความเข้าใจ ในวิชาแขนงสุนทรียศาสตร์ก็คือ ขณะที่ จริยศาสตร์ทำหน้าที่กำหนดและอธิบายเกี่ยวกับมาตรฐานของจรรยาบรรณและ คุณงามความดีนั้น วิชาสุนทรียศาสตร์จะทำหน้าที่กำหนดและอธิบายเกี่ยวกับ ความงาม ของศิลปะทุกแขนง ทั้งดนตรี นาฏศิลป์ และการละคร

ข้อเสนอแนะ

จากการอภิปรายผลการศึกษาครั้งนี้ ผู้รายงานขอเสนอแนะประเด็นต่างๆ เกี่ยวกับ การสร้างสรรค์ลายพินจากคิลปินต้นแบบฟันบ้านอีสาน เพื่อเป็นข้อคิดแก่ ผู้เกี่ยวข้องดังนี้

1. ควรให้ความสำคัญเกี่ยวกับบทบาทหน้าการสร้างสรรค์ลายพินจาก ศิลปินต้นแบบพื้นบ้านอีสาน

2. ต้องตระหนักและเคารพบทบาทหน้าที่ของตนเอง อย่างทุ่มเท และ เต็มกำลังความสามารถ เสียสละเวลาให้ความรักความเข้าใจ มีความเข้าใจในบทบาท หน้าที่ของตนเองในการปฏิบัติพัฒนาอย่างสร้างสรรค์

3. เป็นผู้ที่มีความประพฤติที่ดี มีคุณธรรม จริยธรรม ตลอดจนมี คุณลักษณะที่พึงประสงค์ที่ดี เป็นแบบอย่างที่ดีต่อเยาวชนรุ่นหลัง

4. หน่วยงานหรือองค์กรต่างๆ ที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการจัดการศึกษาทาง ด้านดนตรีควรให้ความสำคัญในการสร้างสรรค์ลายพิน เพื่อกำหนดนโยบาย แนวทาง การสนับสนุนในด้านต่างๆ และเล็งเห็นความสำคัญต่อการพัฒนาครูและนักเรียน ตลอดจนบุคลากรที่ทำงานในหน่วยงาน อันจะส่งโดยตรงต่อการพัฒนาการ สร้างสรรค์ลายพินต่อไป

ข้อเสนอแนะเพื่อการศึกษาครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาและพัฒนาการสร้างสรรค์ลายพินของศิลปินต้นแบบ พื้นบ้านอีสานของศิลปินท่านอื่นๆ ซึ่งจะช่วยพัฒนาการสร้างสรรค์ลายพินให้มี ประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

2. ควรมีการศึกษาและพัฒนาการสร้างสรรค์ลายพินอื่นจากศิลปิน ต้นแบบพื้นบ้านอีสานของศิลปินท่านอื่นๆ อันจะนำไปสู่การพัฒนาและการอนุรักษ์ สืบไป

3. ควรนำปัญหาที่ได้จากการศึกษาในครั้งนี้ นำไปปรับปรุง และหา แนวทางพัฒนาต่อไป

เพราะผลที่ได้จากการวิจัยครั้งนี้อาจจะนำไปสู่การสร้างสรรค์ลายพินจาก ศิลปินต้นแบบพื้นบ้านอีสานให้เกิดผลที่ดีต่อไป

เอกสารอ้างอิง

จารุวรรณ ธรรมวัตร. (2538). **คติชาวบ้านอีสาน**. กรุงเทพฯ : อักษรวัฒนา.

- ทรงศิริ สาประเสริฐ. (2542). **ลักษณะการถ่ายทอดของภูมิปัญญาชาวบ้าน.** วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการศึกษาผู้ใหญ่และการศึกษาต่อเนื่อง บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล.
- บุญโฮม พรศรี. (2543). **พินฮีสานกับการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม : กรณีศึกษา จังหวัดอุดรธานี.** วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาไทยคดีศึกษา กลุ่มมนุษยศาสตร์ บัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ปัญญา รุ่งเรือง. (2525). **ประวัติการดนตรีไทย.** กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- สุกิจ พลประถม. (2540). **ดนตรีพื้นบ้านอีสาน.** อุดรธานี : พิมพ์ลักษณ์.
- อารี สุทธิพันธุ์. (2533). **ศิลปศึกษา.** กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์การศาสนา กรมการศาสนา.

มหัศจรรย์ของวัน-วาฬ: ละครหุ่นสำหรับเด็ก
เพื่อนำเสนอประเด็นการทิ้งขยะ
Miracle of Wan-Whale: Children Puppet Theatre
for Presenting about Littering Issues

เกศสิริ พุกหา¹

Kedsiree Pukha

ณัฐชัย เรืองสรรค์ชัย²

Natthachai Rueangsanchai

ภัตติรี ประดับเพชร³

Patsiri Pradabpachr

พชญ อัครพรหมณ์⁴

Pachaya Akkapram

^{1,2,3} นักศึกษาหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
(สาขาศิลปะการแสดง) แขนงวิชาการละคร
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
Bachelor of Fine and Applied Art Program in
Performing Arts, Department of Performing Arts,
Faculty of Fine and Applied Arts, Khon Kaen
University (E-mail: Kedsiree_p@kkumail.com)

⁴ อาจารย์ประจำหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
(สาขาศิลปะการแสดง) แขนงวิชาการละคร
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
Lecture, Department of Performing Arts,
Faculty of Fine and Applied Arts,
Khon Kaen University (E-mail: pachak@kku.ac.th)

Received: 17/05/2020 Revised: 21/07/2020 Accepted: 22/07/2020

บทคัดย่อ

บทความนี้อธิบายการดำเนินงานและข้อค้นพบจากกระบวนการสร้างสรรค์ละครหุ่นสำหรับเด็กเรื่อง *มหัศจรรย์ของวัน-วาฬ* ซึ่งการวิจัยมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อ ค้นหาวิธีการสร้างสรรค์ละครหุ่นที่สามารถสื่อสารและสร้างความเข้าใจประเด็นการทิ้งขยะแก่กลุ่มผู้ชมเด็กอายุ 9-12 ปี โดยการดำเนินงานสร้างสรรค์แบ่งเป็น 3 ส่วน ได้แก่ 1) การสร้างสรรค์บทการแสดง 2) การสร้างสรรค์หุ่นละคร 3) การกำกับและสร้างสรรค์ผลงานละครหุ่น ผลการดำเนินงานวิจัยพบว่า ละครหุ่นเรื่อง *มหัศจรรย์ของวัน-วาฬ* สามารถสื่อสารประเด็นปัญหาและสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับการทิ้งขยะต่อผู้ชมกลุ่มเป้าหมายได้ และขยะบางประเภท เช่น กระดาษ พลาสติก โฟม สามารถนำกลับมาใช้เป็นวัตถุดิบในการสร้างสรรค์หุ่นละครและองค์ประกอบภาพบนเวทีได้อย่างสวยงาม

คำสำคัญ: ละครประยุกต์, ละครหุ่นสำหรับเด็ก, การทิ้งขยะ

Abstract

This article discusses the operation and findings from the process of creating a puppet theater for children entitled *Wonders of the Whale's Day*. The research was primarily aimed at finding the effective path to create a puppet theater that can deliver a message and build awareness of the issues of littering to the children audience aged 9-12 years old. The process of creation was divided into 3 parts; 1) Writing a script, 2) Making the puppets, and 3) Directing and creating a puppet theater play. The result showed that *Wonders of the Whale's Day* was able to deliver the desired message and build awareness of the issues of littering to the targeted audience. Furthermore, some types of waste, such as paper, plastic, foam, can also be recycled as a

raw material for creating puppets and the visual elements on stage beautifully.

Keywords: Applied Drama, Puppet Theatre for Children, Littering

บทนำ

กระทรวงทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมได้ทำการสำรวจข้อมูลขยะในประเทศไทย พบว่า มีขยะกว่า 11 ล้านตัน โดยเข้าสู่กระบวนการจัดการอย่างถูกวิธีจำนวน 6.8 ล้านตัน ขยะที่ถูกนำไปใช้ประโยชน์ประมาณ 3 ล้านตัน และขยะที่กำจัดไม่ถูกต้องจำนวน 1.5 ล้านตัน ซึ่งประเทศไทยติดอันดับ 5 ของโลกในการจัดอันดับประเทศที่ปล่อยขยะลงสู่ทะเลมากที่สุด โดยมีปริมาณขยะจากประเทศไทยไหลลงสู่มหาสมุทรกว่า 8 ล้านตัน และครึ่งหนึ่งเป็นขยะพลาสติกที่ย่อยสลายได้ยาก (กรุงเทพธุรกิจ, 2563)

จากปัญหาขยะข้างต้น เป็นจุดแรกเริ่มที่ทำให้ผู้วิจัยเกิดความสนใจเกี่ยวกับปัญหาขยะ โดยลงพื้นที่สำรวจปัญหาขยะในชุมชนใกล้เคียงและโรงเรียนในสังกัดเทศบาลนครขอนแก่น ตำบลในเมือง อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น อาทิ โรงเรียนเทศบาลบ้านสามเหลี่ยม โรงเรียนเทศบาลสวนสนุก โรงเรียนเทศบาล วัดกลาง โรงเรียนเทศบาลบ้านตุ้ม เมื่อสอบถามกลุ่มนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2-6 ด้วยวิธีการแบบสุ่มเพื่อวัดความรู้ความเข้าใจในการทิ้งขยะพบว่า จำนวนนักเรียนเฉลี่ยร้อยละ 20 ไม่รู้วิธีแยกขยะ ไม่รู้จักประเภทขยะ และในโรงเรียนมีถังขยะไม่ครบ 4 ประเภท โดยมีเฉพาะถังขยะทั่วไป และมีเศษขยะเกลื่อนกลาดในโรงเรียน

ต่อมาผู้วิจัยได้ลงพื้นที่สำรวจข้อมูลพื้นฐานการจัดขยะมูลฝอยของเทศบาลนครขอนแก่น ที่บ้านคำบอน ตำบลโนนท่อน อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น ซึ่งจากการสังเกตพบว่า มีปริมาณขยะมูลฝอยจำนวนมากที่รอการกำจัดผ่านเตาเผา ซึ่งในกองขยะเหล่านั้นเป็นขยะแบบผสม และเมื่อสอบถามเจ้าหน้าที่ทำให้ทราบว่า ไม่ได้มีการคัดแยกประเภทขยะจากต้นทาง จึงทำให้กระบวนการกำจัดขยะมีความยากมากขึ้น

จะเห็นได้ว่า ปัญหาขยะที่ส่งผลกระทบทั้งต่อการกำจัดและสิ่งแวดล้อมนั้น มีจุดเริ่มต้นมาจากพฤติกรรมของผู้คนที่ไม่ได้ให้ความสำคัญกับเรื่องการคัดแยกและ

จัดการขยะที่ดี โดยเฉพาะการทิ้งขยะไม่ถูกประเภท การไม่คัดแยกขยะก่อนทิ้ง หรือ ไม่ให้ความสำคัญกับการคัดแยกขยะ จึงส่งผลกระทบต่อระบบการจัดการขยะของหน่วยงาน ต่างๆ และนำไปสู่ปัญหาปลายทางที่สร้างผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมทั้งพื้นดินและในน้ำ (กันติพิชญ์ ใจบุญ, 2560) ดังนั้นผู้วิจัยจึงต้องการค้นหาวิธีการนำเสนอประเด็นปัญหา ขยะและการทิ้งขยะผ่านการแสดงละครหุ่นต่อกลุ่มผู้ชมเป้าหมายคือ เด็กอายุ 9-12 ปี โดยมีหลักสำคัญคือ การสร้างความเข้าใจเรื่องการคัดแยกขยะก่อนทิ้ง และการใส่ใจเกี่ยวกับเรื่องปัญหาขยะรอบตัว

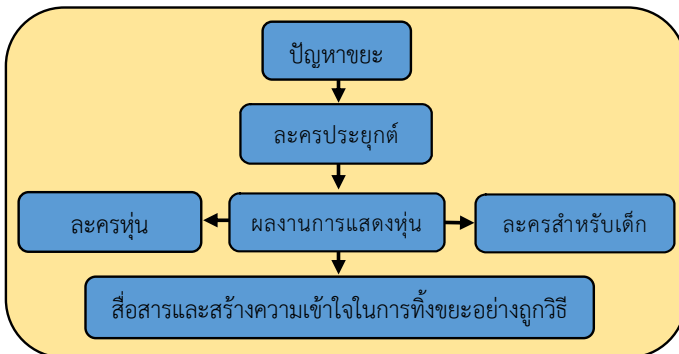
วัตถุประสงค์การวิจัย

หาวิธีการสร้างสรรค์ละครหุ่นเพื่อนำเสนอปัญหาการทิ้งขยะและสร้างความเข้าใจเรื่องการทิ้งขยะอย่างถูกวิธีไปยังกลุ่มผู้ชมเด็ก

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

การสร้างสรรค์ละครหุ่นเรื่อง มหัศจรรย์ของวัน-วาฬ สามารถสื่อสารปัญหา ขยะและการแยกขยะไปถึงผู้ชมกลุ่มเป้าหมาย

กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภูมิที่ 1 กรอบแนวคิดในกระบวนการวิจัย

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ทบทวนแนวคิดและทฤษฎีต่างๆ เพื่อนำมาใช้เป็นฐานในกระบวนการสร้างสรรค์ละครหุ่น โดยแนวคิดและทฤษฎีที่เลือกใช้ประกอบด้วย

1. ละครประยุกต์ ผู้วิจัยได้ศึกษาหลักคิดของละครประยุกต์ (Applied Drama/theatre) ของ พรรัตน์ ดำรุง (2557) มาใช้เป็นแนวทางในการดำเนินงาน ซึ่งละครประยุกต์นั้นเป็นการใช้ศาสตร์ทางด้านศิลปะการละครมาสร้างการเรียนรู้ รวมถึงการพัฒนาตนเอง บุคคล จนเกิดเป็นสังคม ผ่านกระบวนการคิดวิเคราะห์และสร้างประเด็นจากสิ่งรอบตัว ประยุกต์ให้เกิดเป็นละครสร้างสรรค์เพื่อสร้างการเรียนรู้ ผู้วิจัยจึงนำหลักการวิเคราะห์สร้างประเด็นปัญหาจากสิ่งรอบตัวให้เกิดเป็นละครเพื่อพัฒนาเด็ก พัฒนาชุมชน โดยสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นละครหุ่นสำหรับเด็ก

2. แนวคิดการสร้างบทสำหรับการแสดง ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดโครงสร้างบทละครของนพมาศ แวหงส์ (2550) ทำให้ทราบว่าองค์ประกอบของบทละครมี 6 ส่วน ได้แก่ 1) โครงเรื่อง การลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทั้งเรื่อง ซึ่งทุกตอนมีความสัมพันธ์กันอย่างสมเหตุสมผล 2) ตัวละคร คือการวางลักษณะนิสัยของตัวละคร 3) ความคิดหรือแก่นเรื่อง คือเนื้อหาสาระที่บทละครมุ่งจะสื่อสารแก่คนดู 4) ภาษา คือบทพูดหรือบทสนทนาในละคร 5) เสียง เสียงในละครหมายถึงสิ่งที่คนดูได้ยินทั้งหมดระหว่างการดูละคร 6) ภาพ คือสิ่งที่คนดูเห็นทั้งหมดในระหว่างการดูละคร ผู้วิจัยใช้องค์ประกอบบทละครนี้มาใช้ในการเขียนบทละคร

3. แนวคิดการแสดงหุ่น โดยได้ศึกษาจากงานวิจัยหุ่นหุ่นหุ่นของพญ อัครพราหมณ์ (2562) ทำให้ทราบว่า การเคลื่อนไหวอวัยวะต่างๆ ของหุ่นต้องทำให้ดูราวกับว่ามีชีวิต เช่น การกิน การเดิน การพูด ตลอดจนการแสดงอารมณ์และความรู้สึกที่แสดงถึงบุคลิกลักษณะเฉพาะของตัวละคร ผ่านท่าทางและกลไกของหุ่น ซึ่งผู้วิจัยได้นำมาเป็นฐานคิดและทดลองทำงานในกระบวนการกำกับการแสดงหุ่นช่วงระยะฝึกซ้อม

4. หลักการออกแบบงานประดิษฐ์ ซึ่งจารุวรรณ แสงแก้ว (2561) อธิบายว่า การประดิษฐ์สร้างสรรค์ดัดแปลงวัสดุให้เกิดเป็นสิ่งของสิ่งใหม่ สามารถนำมาใช้ประโยชน์ได้ เป็นการลงมือปฏิบัติอย่างสร้างสรรค์ให้มีความแปลกใหม่

โดยสิ่งเหล่านี้จะถูกค้นพบเมื่อผู้ประดิษฐ์ได้ทดลองลงมือปฏิบัติ เหมือนกับการวาดภาพ มีภาพในความคิดวาดออกมาให้เป็นรูปธรรม การฝึกฝน ทดลอง ลงมือปฏิบัติอยู่ซ้ำๆ จะทำให้เห็นถึงปัญหาและการพัฒนาได้ดียิ่งขึ้น ฝึกสร้างสรรค์ต่อยอดจากสิ่งของต้นแบบให้มีความแปลกใหม่ ซึ่งผู้วิจัยใช้เป็นหลักในกระบวนการทดลองสร้างสรรค์หุ่นและองค์ประกอบศิลป์ต่างๆ ในกระบวนการสร้างสรรค์งานนี้

จากการทบทวนแนวคิดและทฤษฎีข้างต้น ผู้วิจัยได้นำแนวคิดและทฤษฎีมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานสรุปได้ว่า “ผลงานละครหุ่นสำหรับเด็กจะต้องสร้างจากประเด็นปัญหาจากสิ่งรอบตัวเพื่อให้เกิดพัฒนาการการเรียนรู้ให้กับเด็กที่สามารถเข้าถึงได้ เนื้อเรื่องมีลำดับเหตุการณ์ที่เป็นเหตุเป็นผล และการถ่ายทอดผ่านท่าทางและกลไกของหุ่นก็เป็นเรื่องสำคัญ เพราะถ้าหุ่นมีการเคลื่อนไหวอวัยวะต่างๆ มีการแสดงอารมณ์และความรู้สึกได้ จะทำให้ผู้ชมรู้สึกตัวละครหุ่นมีชีวิต จากที่กล่าวมาข้างต้นสามารถนำผู้ชมกลุ่มเป้าหมายไปสู่การเรียนรู้เกี่ยวกับประเด็นปัญหาและสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับการทิ้งขยะที่ถูกต้อง”

ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย

ผู้วิจัยได้วางแผนการดำเนินงานและขั้นตอนสร้างสรรค์โดยแบ่งออกเป็น 1) การสร้างบทละครหุ่น 2) การสร้างสรรค์หุ่น 3) กระบวนการสร้างละครหุ่นและกำกับการแสดงหุ่น 4) การนำเสนอผลงานละครหุ่น โดยการดำเนินงานเกิดขึ้นระหว่างเดือนสิงหาคม 2562 ถึง เดือนมกราคม 2563 ดังนี้

1. การสร้างบทละครหุ่น (เดือนสิงหาคม 2562 – เดือนมกราคม 2563)

ผู้วิจัยทำการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาขยะจากแหล่งต่างๆ ได้แก่ เว็บไซต์ ข่าวสาร และการลงพื้นที่ชุมชนทำให้ทราบว่า ขยะส่งผลกระทบต่อทั้งสิ่งมีชีวิตและธรรมชาติสิ่งแวดล้อม และสาเหตุหลักมาจากพฤติกรรมการทิ้งขยะที่มักง่ายไม่ถูกที่ของมนุษย์ ผู้วิจัยได้นำข้อมูลข้างต้นมาใช้ในการสร้างบทละคร โดยเริ่มจากการกำหนดแก่นความคิดหลักของเรื่องที่ว่า พฤติกรรมการทิ้งขยะที่ง่ายของมนุษย์จะนำมาซึ่งความสูญเสีย เพื่อนำเสนอพฤติกรรมของมนุษย์ที่มีนิสัยชอบ

สร้างขยะ ขาดจิตสำนึกเรื่องการทิ้งขยะอย่างถูกวิธี ซึ่งทำให้เกิดผลกระทบและความสูญเสียต่อชีวิตอื่น โดยได้สร้างตัวละครต่างๆ ดังนี้

1) เด็กชายตะวัน ตัวละครหลักของเรื่อง เป็นเด็กชายที่มีนิสัยมักง่าย ชอบทิ้งขยะไม่เป็นที่ ซึ่งสาเหตุที่ทำให้ตัวละครหลักเป็นเด็กเพราะอายุตรงกับกลุ่มเป้าหมายของการวิจัย กลุ่มเป้าหมายจะรู้สึกเข้าถึงตัวละครเด็กชายตะวันเป็นเหมือนตัวเองหรือเพื่อนที่สนิท

2) ตัวละครวาท เป็นพี่ใหญ่ที่คอยดูแลสัตว์ทะเลต่างๆ จะคอยกินขยะที่อยู่ใต้ทะเล ตัวละครวาทในเรื่องเทียบเคียงจากวาทในทะเล

3) ตัวละครปัสจาขยะ เป็นตัวละครจินตนาการ เป็นภาพแทนของขยะพฤติกรรมด้านลบของมนุษย์เราทุกคนที่จะมีความมักง่าย

4) ตัวละครปู เป็นตัวละครที่มีความอยากรู้อยากเห็นสิ่งใหม่ๆ ชอบความท้าทาย เทียบเคียงจากสัตว์ที่ได้รับความเดือดร้อนจากขยะติดตัวไม่สามารถกินอาหารและใช้ชีวิตปกติได้

5) ตัวละครเต่า เป็นตัวละครที่รักความสงบ ได้รับผลกระทบจากขยะที่ลอยอยู่ในทะเล เทียบเคียงจากสัตว์ทะเลที่ไม่สามารถอดพ้นจากผลกระทบจากขยะได้

6) ตัวละครปลาเล็ก เป็นตัวละครที่ซื่อๆ ตามไม่ทันเล่ห์เหลี่ยมของใคร และได้รับผลกระทบจากขยะกินขยะเป็นอาหาร เทียบเคียงจากปลาในทะเลที่กินเศษขยะต่างๆ สะสมในท้องจนตาย

7) ตัวละครแมงกะพรุน เป็นตัวละครที่ฉลาด นำตะวันให้มาเห็นสิ่งที่เกิดขึ้นใต้ท้องทะเล เทียบเคียงจากคนที่มีจิตสำนึกที่ดี รู้ว่าพฤติกรรมการทิ้งขยะที่ไม่ถูกต้องที่จะส่งผลกระทบอย่างไร

ผู้วิจัยกำหนดโครงเรื่องโดยให้ตะวันเป็นตัวละครหลัก และเริ่มเรื่องจากการแสดงพฤติกรรมต่างๆ เช่น นิสัยมักง่ายชอบทิ้งขยะไม่เป็นที่ ไม่มีระเบียบและชอบแกล้งคนอื่น ตะวันทิ้งขยะลงพื้นดินและแม่น้ำ ทำให้ตะวันโดนปัสจาจนตัวลงไปทะเลและต้องต่อสู้กับปัสจาจนชนะให้ได้ ถ้าไม่ชนะก็ไม่สามารถกลับไปโลกที่จากมาได้ ซึ่งโครงเรื่องร่างที่ 1 มีดังนี้

ตารางที่ 1 โครงสร้างบทร่างที่ 1

โครงสร้างบท	เหตุการณ์
ปูพื้นเรื่อง	ตะวันกลับจากโรงเรียน ชื้อของกินมากมาย ตะวันได้ทั้งขยะและเศษขวดน้ำล้นพื้น
จุดเริ่มเรื่อง	ตะวันเดินเข้ามาในห้องนอนของตนเอง และวางขยะที่กินเสร็จแล้วเต็มพื้นห้อง
จุดพัฒนาเรื่อง	สิ่งของและขยะในห้องลุกขึ้นมาคุยกันเพราะไม่พอใจที่ตะวันไม่ยอมดูแลเก็บตนเอง
จุดวิกฤต	ตะวันโดนดูดเข้าไปในเกมคอมพิวเตอร์ที่เล่น ไปยังเมืองที่ไม่รู้จักและโดนน้ำพัดพาไปในแม่น้ำและไหลลงทะเล
จุดสูงสุดของเรื่อง	ตะวันเจอกับวาฬสัตว์ที่ตัวเองชอบ วาฬอ้าปากเพื่อดูกินขยะ แต่กลับดูดตะวันเข้าไปข้างในท้องด้วย ขยะที่เข้าไปในท้องวาฬรวมตัวเป็นปัสสาวะและเกิดการต่อสู้กับตะวัน
จุดพลิกผัน	ตะวันต่อสู้กับปัสสาวะแต่มีถุงพลาสติกครอบหัวอยู่ ทำให้ไม่สามารถสู้กับปัสสาวะได้ ปัสสาวะเลยเอาเหล็กแหลมแทงทะลุท้องวาฬ ทำให้วาฬต้องตาย
จุดคลี่คลาย	ตะวันหลุดมาจากท้องวาฬ เห็นวาฬและสัตว์ทะเลตัวอื่นๆ ตาย ตะวันโดนดูดไปที่หน้าคอมพิวเตอร์เหมือนเดิม ตะวันตกใจและกลัวจะเป็นจริงจึงรีบออกไปตามเก็บขยะที่ตนเองได้ทิ้งไว้ข้างนอก
จบเรื่อง	ตะวันกลับเข้ามาในห้องตัวเองอีกครั้งได้เห็นขยะที่อยู่ในห้อง ตะวันจึงเก็บไปทิ้งที่ถังขยะอย่างถูกประเภท

โครงสร้างบทร่างที่ 1 เนื้อเรื่องเป็นการเล่าที่มาของขยะ เป็นเหมือนข้อมูลการเดินทางของขยะจากบกไปสู่ทะเล เห็นผลกระทบของขยะน้อยไปและขาดความน่าตื่นเต้น ไม่เห็นความเสียหายที่เกิดจากการทิ้งขยะที่มั่งง่ายของมนุษย์ มีการปรับเปลี่ยนให้ตอนเริ่มอยู่ที่สวนสาธารณะริมน้ำ และตะวันมีพฤติกรรมการทิ้งขยะที่มั่งง่ายในที่สวนรวมโดยการทิ้งขยะลงน้ำ เป็นเหตุทำให้น้ำทะเลเน่าเสียสัตว์ทะเลตาย และตะวันต้องไปเจอปัญหาขยะทำร้ายสัตว์ทะเลและต้องแก้ไขปัญหานั้นได้ และปรับเนื้อเรื่องทำให้ได้โครงสร้างบทร่างที่ 2 ดังนี้

ตารางที่ 2 โครงสร้างบทร่างที่ 2

โครงสร้างบท	เหตุการณ์
ปูพื้นเรื่อง	ตะวันไปเที่ยวนั่งกินอาหารที่ซื้อมา โยนขวดน้ำที่กินหมดแล้วทิ้งในน้ำแก่งปลาให้ตกใจ แก่งถึงขยะ 4 สีโดยไม่ทิ้งขยะลงถัง
จุดเริ่มเรื่อง	ถึงขยะไม่พอใจบอกให้ตะวันทิ้งขยะให้ลงถังดีๆ แต่ตะวันไม่เชื่อฟังยังทิ้งขยะลงแม่น้ำเหมือนเดิม
จุดพัฒนาเรื่อง	ปีศาจขยะได้พลังจากขยะที่ตะวันทิ้ง ปีศาจโผล่ขึ้นมาจากน้ำดูขยะและตะวันลงไปยังทะเล
จุดวิกฤต	ตะวันสลบอยู่ในทะเลมีวาฬเข้ามาปลุก ตะวันตกใจที่อยู่ในทะเลและดีใจที่วาฬจะพาไปเที่ยวในทะเล เจอสัตว์ที่ติดขยะจึงเข้าไปช่วยพร้อมกับวาฬที่ช่วยกินขยะในทะเล
จุดสูงสุดของเรื่อง	ตะวันเดินตามแมงกะพรุนได้พบกับซากสัตว์ที่ตายเพราะขยะ มีปีศาจเข้ามาทำร้ายปลา ตะวันเข้าไปขวางปีศาจจึงทำให้เกิดการต่อสู้กัน
จุดพลิกผัน	วาฬเข้ามาช่วยตะวันจัดการกับปีศาจขยะ สุดท้ายวาฬก็กินปีศาจเข้าไปและวาฬก็ตายลง
จุดคลี่คลาย	ตะวันเสียใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น โทษตัวเองที่เป็นคนทิ้งขยะทำให้สัตว์ทะเลตาย จึงกลับมาเก็บขยะในทะเล แต่ตะวันโดนตุ๊กกลับฝั่งเสียก่อน
จบเรื่อง	ตะวันได้กลับมาที่เดิมและได้สำนึกผิด ถึงขยะปลอมใจตะวันและช่วยกันแยกขยะลงถังจนหมด

โครงสร้างบทร่างที่ 2 เห็นผลกระทบจากขย่น้อยไป ขาดการกระทำที่ต่อเนื่องทำให้เรื่องไม่สื่อสารประเด็นเรื่องความสูญเสียที่เกิดจากขยะ และไม่เห็นความสัมพันธ์ของตัวละครในเรื่อง ปรับแก้โดยการเพิ่มตัวละครสัตว์ทะเลติดขยะมากขึ้น และบางตัวโดนขยะทำร้ายจนถึงแก่ชีวิต เพิ่มความสัมพันธ์การกระทำของตะวันที่มีต่อตัวละครถึงขยะ 4 สี เพราะถึงขยะ 4 สีเป็นตัวละครที่สำคัญที่ช่วยให้ขยะมีที่อยู่ ถูกที่ถูกประเภท แต่ตะวันก็ไม่เชื่อฟังถึงขยะทำให้เกิดความเสียหายเกิดขึ้น จากการปรับเนื้อเรื่องทำให้ได้โครงสร้างบทร่างที่ 3 ดังนี้

ตารางที่ 3 โครงสร้างบทร่างที่ 3

โครงสร้างบท	เหตุการณ์
ปูพื้นเรื่อง	ตะวันไปเที่ยวทะเล นั่งเล่นกินอาหารที่ซื้อมา โยนขวดน้ำที่กินแล้วทิ้งในน้ำ แกล้งปลาและแกล้งถึงขยะ 4 สีโดยที่ไม่ทิ้งขยะลงถัง
จุดเริ่มเรื่อง	ถึงขยะไม่พอใจในพฤติกรรมของตะวันบอกให้ตะวันทิ้งขยะให้ลงถังดีๆ แต่ตะวันไม่เชื่อฟังยังทิ้งขยะลงทะเลเหมือนเดิม
จุดพัฒนาเรื่อง	ปีศาจขยะได้พลังจากขยะที่ตะวันทิ้งลงทะเล ปีศาจโผล่ขึ้นมาจากทะเลดูดขยะและตะวันลงไปยังทะเล และพาไปสู่โลกใต้ท้องทะเล
จุดวิกฤต	ตะวันสลบอยู่ในทะเลมีวาฬเข้ามาปลุก ตะวันดีใจที่ว่าจะพาไปเที่ยวในทะเล ตะวันเจอสัตว์ที่ติดขยะจึงเข้าไปช่วยพร้อมกับวาฬที่ช่วยกินขยะ วาฬอ้วกเอาขยะออกมา ตะวันและถึงขยะ 4 สีห้ามวาฬไว้ไม่ให้กินขยะ ตะวันเก็บขยะแยกจนหมด ถึงขยะก็ชวนตะวันกลับ แต่ตะวันไม่กลับเพราะเป็นห่วงวาฬ
จุดสูงสุดของเรื่อง	ตะวันว่ายตามวาฬไปนอนด้วย มีแมงกะพรุนเข้ามาล่อให้ตะวันเดินตามไป โผล่ที่ถ้ำมีซากสัตว์ทะเลที่ตาย และมีปีศาจเข้ามาทำร้ายปลา ตะวันเข้าไปขวางทำให้เกิดการต่อสู้กัน
จุดพลิกผัน	วาฬเข้ามาช่วยตะวันจัดการกับปีศาจขยะ วาฬกินปีศาจเข้าไปทำให้วาฬตาย
จุดคลี่คลาย	ตะวันเสียใจกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น รู้สึกผิดที่ทิ้งขยะไม่เป็นที่จึงลุกมาเก็บขยะในทะเลเพื่อจะเอาขึ้นมาทิ้งให้ถูกต้อง แต่ตะวันโดนดูดกลับฝั่งเสียก่อน
จบเรื่อง	ตะวันได้กลับมาที่เดิมและได้สำนึกผิด ถึงขยะจึงเข้ามาลอบใจและเห็นว่าตะวันได้เรียนรู้แล้ว ตะวันและถึงขยะ 4 สีช่วยกันคัดแยกขยะบนพื้นดินจนหมด

ในช่วงการพัฒนาโครงสร้างบทร่างที่ 3 มีการออกแร่แสดงในพื้นที่ชุมชน ทำให้เห็นว่าเนื้อเรื่องมีการให้ข้อมูลในการแยกขยะทั้ง 4 ประเภท แต่ไม่มีการวัดประเมินผลว่าผู้ชมกลุ่มเป้าหมายเข้าใจการคัดแยกขยะที่ถูกประเภทได้ จึงมีการปรับแก้ตัวบทให้ผู้ชมกลุ่มเป้าหมายเข้ามามีส่วนร่วมในการช่วยตะวันคัดแยกขยะในตอนกลางของเรื่องที่มีการต่อสู้กับปีศาจขยะและต้องจัดการขยะให้หมดจากทะเลเพื่อเป็นการประเมินผลความเข้าใจในการคัดแยกขยะอย่างถูกประเภทของผู้ชมกลุ่มเป้าหมาย ปรับแก้เนื้อเรื่องจนได้โครงสร้างบทร่างที่ 4 ดังนี้

ตารางที่ 4 โครงสร้างบทร่างที่ 4

โครงสร้างบท	เหตุการณ์
ปูพื้นเรื่อง	ตะวันไปเที่ยวทะเล นั่งเล่นกินอาหารที่ชื่อว่า นึกสนุกโยนขวดน้ำที่กินหมดแล้วทิ้งในทะเลเพราะจะแกล้งให้ปลาที่อยู่ในทะเลตกใจ และแกล้งถึงขยะ 4 สีโดยที่ไม่ทิ้งขยะลงถัง
จุดเริ่มเรื่อง	ถึงขยะไม่พอใจพฤติกรรมของตะวันบอกให้ตะวันทิ้งขยะลงถังดีๆ ตะวันไม่เชื่อฟังยังทิ้งขยะลงทะเลเหมือนเดิม
จุดพัฒนาเรื่อง	ปีศาจขยะได้พลังจากขยะที่ตะวันทิ้งลงทะเล ปีศาจโผล่ขึ้นมาจากทะเลดูดเหล่าขยะและตะวันลงไปยังทะเล และพาไปสู่โลกใต้ท้องทะเล
จุดวิกฤต	ตะวันสลบอยู่ใต้ท้องทะเลมีวาฬเข้ามาปลุก ตะวันตกใจที่อยู่ในทะเลและตะวันดีใจที่เห็นวาฬและวาฬพาตะวันเที่ยวในทะเล ได้เจอสัตว์ที่ติดขยะและบาดเจ็บจากขยะจึงเข้าไปช่วย วาฬก็ช่วยกินขยะในทะเลและอ้วกเอาขยะออกมา ตะวันและถึงขยะ 4 สีลงมาช่วยห้ามวาฬไม่ให้กินขยะ เมื่อตะวันเก็บขยะหมดถึงขยะที่ชวนตะวันกลับแต่ตะวันหวั่นวาฬจึงยังไม่กลับ
จุดสูงสุดของเรื่อง	วาฬว่ายไปนอน ตะวันตามวาฬไปนอนด้วย แมงกะพรุนเข้ามาล่อให้ตะวันเดินตาม จนไปโผล่ที่ถ้ำพบซากสัตว์ทะเลที่ตายทำให้ตะวันกลัว ปีศาจปรากฏตัวขึ้นทำร้ายปลา ตะวันเข้าไปขวางปีศาจจึงทำให้เกิดการต่อสู้กัน
จุดพลิกผัน	ตะวันถึงขยะของปีศาจออก วาฬเข้ามาช่วยตะวันโดยที่วาฬกินขยะที่ปีศาจขว้างใส่ตะวันทำให้วาฬทรุดลง ตะวันโกรธที่วาฬโดนทำร้ายจึงเข้าไปจู่โจมกับปีศาจ แต่สู้ไม่ไหว ถึงขยะ 4 สีเข้ามาช่วยตะวัน แต่ตะวันไม่สามารถเก็บขยะได้หมดจึงได้เรียกกลุ่มผู้ชมเป้าหมายมาช่วยกันเก็บขยะลงถัง ทำให้ปีศาจไม่สามารถเรียกรวมขยะได้เมื่อเก็บหมดปีศาจก็ตาย ตะวันดีใจที่ชนะปีศาจและขอบคุณคนที่มาช่วยและพาคนที่มาช่วยกลับที่นั่น ตะวันกลับมาดูวาฬก็เห็นว่าวาฬกำลังว่ายน้ำขึ้นมาหาตนตะวันกำลังดีใจ แต่วาฬว่ายได้ไม่นานหายใจไม่ออกและตาย
จุดคลี่คลาย	ตะวันเสียใจกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น รู้สึกผิดจึงกลับมาเก็บขยะในทะเล แต่ตะวันโดนตุ๊กตกลับฝั่งเสียก่อน
จบเรื่อง	ตะวันได้กลับมาที่เดิมและได้สำนึกผิด ถึงขยะจึงเข้ามาปลอบใจและเห็นว่าตะวันได้เรียนรู้แล้วตะวันและถึงขยะ 4 สีช่วยกันคัดแยกขยะบนพื้น

โครงสร้างบทร่างที่ 4 มีการเปลี่ยนช่วงที่ผู้ชมกลุ่มเป้าหมายมาช่วยตะวันเก็บขยะกลางเรื่องไปในตอนท้ายเรื่อง เพราะการที่วางให้ผู้ชมกลุ่มเป้าหมายเข้ามาช่วยคัดแยกขยะตอนกลางเรื่อง ทำให้ผู้ชมกลุ่มเป้าหมายไม่มีสมาธิกับการดูละครหลังจากที่ออกไปช่วยเก็บขยะแล้ว ทำให้ผู้ชมกลุ่มเป้าหมายไม่ได้รับสารของเรื่องจน

ครบถ้วน และการเปลี่ยนไว้ในตอนท้ายเรื่องก็เป็นการวัดประเมินผลความเข้าใจในการแยกขยะที่ถูกประเภทหลังจากชมละครได้ ปรับแก้โครงสร้างบทร่างที่ 4 จนโครงสร้างบทครั้งที่ 5 ดังนี้

ตารางที่ 5 โครงสร้างบทร่างที่ 5

โครงสร้างบท	เหตุการณ์
ปูพื้นเรื่อง	ตะวันไปเที่ยวทะเล นั่งเล่นกินอาหารที่ซื้อติดมือมา นึกสนุกโยนขวดน้ำที่กินหมดแล้วทิ้งในทะเลเพราะจะแกล้งให้ปลาที่อยู่ในทะเลตกใจ และแกล้งถึงขยะ 4 ถังโดยที่ไม่ทิ้งขยะลงถัง
จุดเริ่มเรื่อง	ถึงขยะไม่พอใจในพฤติกรรมของตะวันบอกให้ตะวันทิ้งขยะให้ลงถังดีๆ แต่ตะวันไม่เชื่อฟังยังทิ้งขยะลงทะเลและทิ้งขยะมากกว่าเดิม
จุดพัฒนาเรื่อง	ปีศาจขยะได้พลังจากขยะที่ตะวันทิ้งลงทะเล ปีศาจโผล่ขึ้นมาจากทะเลดูดเหล่าขยะและตะวันลงไปยังทะเล และพาไปสู่โลกใต้ท้องทะเล
จุดวิกฤต	ตะวันสลับอยู่ใต้ท้องทะเล มีวาฬเข้ามาปลุกตะวันตื่นมาตกใจที่อยู่ใต้ท้องทะเลและตื่นเต้นที่ตนสามารถหายใจใต้น้ำได้ ตะวันดีใจที่เห็นวาฬและวาฬพาตะวันเที่ยวในทะเล ได้เจอเหล่าสัตว์ที่ติดขยะและได้บาดเจ็บจากขยะจึงเข้าไปช่วยเหลือพร้อมกับวาฬที่ช่วยกินขยะในทะเล วาฬอ้วกเอาขยะที่กินไปออกมา วาฬจะเข้ามากินขยะอีกตะวันห้ามวาฬและมีถังขยะ 4 สีลงมาช่วยห้าม ตะวันเก็บขยะจนหมดถังขยะจนกลับแต่ตะวันหวั่งวาฬจึงยังไม่กลับ
จุดสูงสุดของเรื่อง	ตะวันว้ายตามวาฬไปนอนด้วย แมงกะพรุนเข้ามาล่อให้ตะวันเดินตาม จนไปโผล่ที่ถ้ำพบกับซากสัตว์ทะเลที่ตาย ปีศาจปรากฏตัวขึ้นทำร้ายปลา ตะวันเข้าไปขัดขวางปีศาจจึงทำให้เกิดการต่อสู้กัน
จุดพลิกผัน	ตะวันดึงขยะของปีศาจออก วาฬเข้ามาช่วยตะวันโดยที่วาฬกินขยะที่ปีศาจขว้างใส่ตะวันทำให้วาฬทรุดลง ตะวันโกรธที่วาฬโดนทำร้ายจึงเข้าไปจะสู้กับปีศาจแต่สู้ปีศาจไม่ไหว ถึงขยะ 4 สีเข้ามาช่วยตะวันโดยการที่เก็บขยะใส่ถัง เมื่อเก็บหมดปีศาจก็ตายตะวันดีใจที่ชนะปีศาจรีบกลับมาดูวาฬก็เห็นว่าวาฬดีขึ้น แต่ไม่นานก็หายท้องลงและตาย
จุดคลี่คลาย	ตะวันเสียใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น รู้สึกผิดที่ตนทิ้งขยะทำให้สัตว์ต้องตาย จึงกลับมาเก็บขยะในทะเล แต่ตะวันโดนดูดกลับฝั่งเสียก่อน
จบเรื่อง	ตะวันได้กลับมาที่เดิมและได้สำนึกผิดถึงขยะจึงเข้ามาลอบใจ ตะวันและถึงขยะ 4 สีช่วยกันคัดแยกขยะ ตะวันเรียกผู้ชมกลุ่มเป้าหมายมาช่วยเก็บขยะลงถังให้ถูกประเภทพอเก็บเสร็จก็พาผู้ชมกลับเข้าที่ ตะวันเห็นสุนัขหัวติดกระป๋องวิ่งเข้ามาจึงช่วยดึงกระป๋องออก ตะวันและสุนัขก็เล่นสนุกด้วยกัน

โครงสร้างบทร่างที่ 5 ผู้วิจัยได้ปรับเปลี่ยนเรื่องตลอดทั้งเรื่อง ต้นเรื่อง กลางเรื่อง และช่วงจบเพื่อให้การสร้างบทละครและหาความต้องการของตัวละคร แต่ละตัวได้ชัดเจนมากขึ้น สามารถสะท้อนและสื่อสารประเด็นเรื่องการตระหนักรู้และสร้างความเข้าใจในการทิ้งขยะอย่างถูกวิธีได้ สามารถสร้างสรรค์บทละครเวทีที่น่าสนใจเป็นละครหุ่นเรื่อง มหัศจรรย์ของวัน-วาฟต่อสาธารณชนโดยมีระยะเวลา 30 นาที

ข้อค้นพบที่ผู้วิจัยค้นพบในการสร้างสรรค์บทละครคือ การสร้างบทละคร นั้นเป็นอีกหนึ่งปัจจัยสำคัญในการถ่ายทอดเรื่องราวและสร้างสรรค์ภาพให้เกิดขึ้น จำเป็นต้องสอดแทรกประเด็นข้อมูลความรู้แก่นความคิดหรือสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์ ต้องการที่จะนำเสนอต่อผู้ชม ผู้เขียนบทต้องศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับขยะและภาวะวิกฤต ของขยะที่เกิดขึ้นในปัจจุบันที่หลากหลายและหาแนวทางในการเชื่อมโยงเรื่องราวให้ มีความสนุกสนานต่อเนื่องสมเหตุสมผลเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายเด็กและสามารถ ถ่ายทอดแก่นความคิดหลักของเรื่อง “การทิ้งขยะที่ม้ง่าย ส่งผลร้ายต่อหลายชีวิต” ต่อกลุ่มเป้าหมายได้

2. กระบวนการสร้างสรรค์หุ่น

แนวคิดหลักในการนำขยะมาสร้างสรรค์เป็นตัวละครหุ่นนั้น เนื่องจากขยะ สามารถนำมาสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นผลงานประดิษฐ์ได้หลากหลาย บางประเภทนำ กลับมาใช้ใหม่หรือใช้ซ้ำให้เกิดประโยชน์ได้ เช่น งานประดิษฐ์กระถางต้นไม้จากขวด พลาสติก กระป๋องอมสินจากกล่องกระดาษที่ไม่ใช้แล้วนำมาตกแต่งระบายสีให้สวยงาม เป็นต้น จากสิ่งประดิษฐ์เหล่านี้ทำให้เกิดแรงบันดาลใจในการนำขยะมาสร้างสรรค์เป็น ตัวละครหุ่นเพื่อทำให้ขยะหลากหลายประเภทยานั้นกลับมาสร้างคุณค่าผ่านการ สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ให้เกิดเป็นตัวละครหุ่นเพื่อใช้ในการนำเสนอเป็นละครหุ่นในครั้งนี้

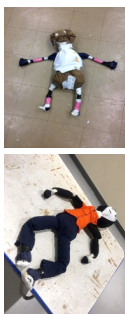
ก่อนการสร้างสรรค์หุ่นผู้วิจัยได้ตีความ วิเคราะห์บทและกำหนดลักษณะ ตัวละคร เพื่อนำมาออกแบบหุ่นทุกตัวละคร ให้ตรงตามเงื่อนไขของบทละคร ซึ่งตัว ละครต่างๆ ประกอบด้วย

1) ตัวละครในโลกความจริง ได้แก่ เด็กชายตะวัน เป็นตัวละครหลัก ผู้วิจัยค้นหาลักษณะรูปร่างใบหน้าให้ตัวละครมีคาแรคเตอร์ ลักษณะนิสัยตรงตาม บทละคร โดยจินตนาการจากพฤติกรรมที่บ่งบอกนิสัยของตัวละคร

2) ตัวละครในโลกจินตนาการ-ใต้ท้องทะเล ได้แก่ วาฬ ผีปลา และ ปูสาจยะ โดยมีวาฬและผีปลาเป็นสัตว์ที่มีอยู่ใต้ท้องทะเลจริง ได้ศึกษาการเคลื่อนไหวลักษณะรูปร่างก่อนที่จะนำมาออกแบบกลไกในการสร้างหุ่น มีเพียงปูสาจยะที่ไม่มีอยู่จริง ผู้วิจัยได้จินตนาการมาจากสัตว์ทะเลหลายชนิดที่มีฟันแหลมคม เช่น ปลาปิรันยา ฉลาม แล้วนำมาออกแบบรูปร่างหน้าตาขึ้นใหม่ให้มีความเป็นปูสาจยะ

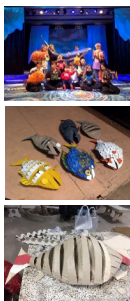
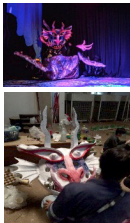
จากนั้นได้รวบรวมขยะประเภทต่างๆ เพื่อนำมาใช้สร้างสรรค์หุ่นโดย **โจทย์ของผู้วิจัย**ในการดำเนินงานคือ การเปลี่ยนขยะให้เป็นตัวละครหุ่น อีกทั้งหุ่นจะต้องเหมาะสมสำหรับกลุ่มผู้ชมเด็ก เพราะหุ่น สามารถสื่อสารต่อยอดความคิดในการเรียนรู้ สร้างจินตนาการต่อผู้ชมในวัยเด็ก และสร้างแรงจูงใจให้เด็กเกิดความสนใจติดตามชมละครได้ โดยการสร้างสรรค์และพัฒนาตัวละครหุ่นแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 6 ส่วนที่ 1 : การสร้างสรรค์และพัฒนาตัวละครหุ่นเด็กชายตะวัน

ลำดับ	ภาพประกอบ	การสร้างสรรค์และพัฒนาหุ่น
1		การตีความตัวละคร เด็กชายตะวันเป็นตัวละครที่เป็นมนุษย์ และต้องแสดงพฤติกรรมต่างๆ ให้คล้ายกับมนุษย์จริงๆ ดังนั้นจึงต้องสร้างหุ่นให้มีลักษณะรูปร่างให้ใกล้เคียงกับมนุษย์มากที่สุด ตัวละครอายุประมาณ 12 ปี การแต่งกายด้วยเสื้อผ้าสมัยล่าสุด ใส่ มีนีสตั๊ด ชีสงัย เป็นเด็กอยากรู้อยากทดลอง การออกแบบ กำหนดโครงสร้างของหุ่นให้มีแขน ขา ลำตัว และศีรษะที่สามารถหักงอได้ ให้เคลื่อนไหวในระดับกระเด้ง คล่องแคล่วองไว วัสดุและโครงสร้าง เริ่มต้นจากเศษผ้าเก่าๆ นำมาซักทำความสะอาด จากนั้นนำมาตัดรวมกันและแบ่งสัดส่วนให้เกิดเป็นรูปร่างลักษณะส่วนต่างๆ ให้มีแขน ขา ลำตัว และศีรษะคล้ายมนุษย์ ทดลองให้ผู้ชดลองบังคับส่วนต่างๆ ให้หุ่นมีชีวิต ปัญหาและการแก้ไข หุ่นที่สร้างสรรค์ขึ้นจากเศษผ้าไม่มีโครงสร้างที่เป็นแกนยึดส่วนภายใน ทำให้แขน ขา ลำตัวของหุ่นหักงอไปหลายทิศทางจึงทำให้ควบคุมการเชิดได้ยาก และการเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นยังไม่เหมือนกับการเคลื่อนไหวของมนุษย์

2	 	การออกแบบ สร้างกลไกของหุ่นให้สามารถขยับเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ในร่างกาย เพื่อให้สามารถสื่อสารต่อผู้ชมได้มากขึ้นในการทำกิริยาท่าทางต่างๆ เช่น กิน นอน พุด หุ่นสามารถกระพริบตา กรอกลูกตาไปทางซ้าย-ขวา และขยับปากได้ วัสดุและโครงสร้าง ใช้วัสดุจากเศษผ้าและกระดาษผสมกับกาวน้ำแล้วปั้นเป็นรูปทรงต่างๆ มาติดประกอบกับโครงลวดเพื่อให้หุ่นมีความแข็งแรงในส่วนแกนร่างกายหุ่นใช้ท่อนไม้และหุ้มทับด้วยเศษผ้า ปัญหาและการแก้ไข ร่างกายของหุ่นแข็งแรงมากขึ้น แต่หุ่นมีน้ำหนักมากเกินไป เป็นอุปสรรคต่อผู้เชิด และจุดเชื่อมต่อแขนขาบังคับทิศทางได้ค่อนข้างยากเพราะไม่มีวัสดุที่มีความแข็งแรงทึงงอได้ จึงแก้ไขปัญหาด้วยการใช้ลวดอ่อนใส่เข้าไปบริเวณข้อต่อแขนขาของหุ่น
3	  	การออกแบบ พัฒนาจากบทละครที่ต้องการให้ตัวละครรูปร่างอ้วน เป็นเด็กผู้ชายอายุประมาณ 9 ปี หุ่นสามารถขยับกลไกบนใบหน้าได้ จึงสร้างสรรค์หุ่นตัวใหม่เพื่อให้ตรงกับความต้องการจากบทละคร และมีน้ำหนักเบา วัสดุและโครงสร้าง โครงสร้างภายในเป็นท่อพลาสติก แล้วใช้โฟมในการหุ้มทับ ปะติดด้วยกระดาษผสมกาวเพื่อช่วยให้หุ่นมีผิวเรียบ เชื่อมแขนขาด้วยลวด เพื่อให้ผู้เชิดสามารถควบคุมทิศทางการเคลื่อนไหวได้ ทาสีและสวมใส่เสื้อผ้าให้หุ่นมีลักษณะรูปร่างเลียนแบบมนุษย์ ปัญหาและการแก้ไข ลวดที่เชื่อมขามักจะหลุดหรือขาดจึงเพิ่มลวดให้แข็งแรง เพราะส่วนขาเป็นส่วนที่มีการเคลื่อนไหวมากที่สุด จึงจำเป็นที่จะต้องเพิ่มความทนทานต่อแรงฉุดกระชาก ใบหน้าของหุ่นผู้เชิดไม่สามารถบังคับกลไกได้พร้อมกัน ซึ่งต้องเลือกควบคุมอย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น บังคับปากให้ขยับ บังคับตาให้กระพริบ หรือบังคับลูกตาให้มองไปทางซ้าย-ขวา เนื่องจากกลไกในการบังคับบ่งบอกร่วมกันในบริเวณศีรษะของหุ่น และผู้เชิดสามารถใช้มือเพียง หนึ่งข้างเท่านั้นที่สามารถเข้าควบคุมได้ จึงไม่สามารถบังคับกลไกได้ทั้งหมด เพราะในขณะที่หุ่นต้องใช้การเคลื่อนไหวที่รวดเร็วและบังคับหลายส่วนพร้อมกัน

ตารางที่ 7 ส่วนที่ 2 : การสร้างสรรค์ตัวละครหุ่นสัตว์ต่างๆ ใต้ท้องทะเล

ลำดับ	ภาพประกอบ	การสร้างสรรค์และพัฒนาหุ่น
1		การตีความตัวละคร วาฬ เป็นตัวละครที่มีขนาดใหญ่เป็นผู้ปกป้องเหล่าสัตว์ทะเลต่างๆ มีการเคลื่อนไหวที่เชื่องช้า การออกแบบ กำหนดรูปร่างลักษณะคล้ายกับวาฬจริง แต่ขนาดเล็กย่อส่วนลง และต้องมีสีสันที่สวยงาม สัตว์ส่วนลำตัวทักองได้ 5 จุด และสามารถอำพรางกินขยะได้ วัสดุและโครงสร้าง โครงสร้างด้านในเป็นแผงลวดและกระดาษลัง หุ้มด้วยเศษกระดาษอีก 3 ชั้น ปัญหาและการแก้ไข การสร้างสัดส่วนแบบแยกชิ้นส่วนแล้วนำมาประกอบเข้าด้วยกันใหม่ วาฬมีลักษณะตัวใหญ่กว่าตัวละครอื่นๆ ทำให้หุ่นมีน้ำหนักมากและเชิดได้ยาก แก้ไขโดยการเอาโครงลวดด้านในออกและลดกระดาษออก 1 ชั้น ทำให้วาฬมีน้ำหนักเบาลง แต่ต้องเพิ่มการเพื่อให้ออกมาแข็งแรง
2		การตีความตัวละคร ผีปลาใต้ท้องทะเล เป็นเหล่าปลาหลากหลายชนิดที่แหวกว่ายไปมา เป็นผีปลาธรรมดาไม่มีความดุร้าย มีความสดใสสวยงาม เป็นมิตรกับเด็กชายตะวัน การออกแบบ หุ่นผีปลาแต่ละตัวต้องมีสีสันที่สวยงาม ออกแบบให้ลำตัวปลาสามารถแหวกว่ายโค้งงอและอำพรางได้ วัสดุและโครงสร้าง ใช้วัสดุจากกระดาษลังเป็นโครงสร้างลำตัวโดยแบ่งสัดส่วนให้เป็นท่อนที่ไม่เชื่อมต่อกัน เพื่อให้สามารถโค้งงอลำตัวได้ และใช้แก้วพลาสติกตัดเป็นชิ้นส่วนของเกล็ดปลา และตกแต่งด้วยสีน้ำให้สวยงาม ปัญหาและการแก้ไข การเน้นสีตกแต่งที่มีความสมดุลกับแสงไฟบนเวที เช่น สีแดง สีน้ำเงิน สีเหลือง สีเขียว เป็นต้น ใช้วิธีการทดลองทาสีไปบนหุ่นแล้วนำไปทดลองเชิดบนเวทีที่มีไฟแสงสีสมบูร์ณเพื่อดูความสวยงามเหมาะสมขณะทำการแสดงอยู่บนเวที ผลปรากฏว่า สีที่ใกล้เคียงกันเช่น สีส้มกับสีแดงเมื่อถูกไฟแสงสีบนเวทีมากระทบทำให้สีมีความกลมกลืนไม่เกิดมิติ แก้ไขปัญหาโดยการเลือกสีที่มีความตัดกันมาตกแต่งตัวละครทำให้เกิดสีสันที่มีความหลากหลายและสวยงามมากยิ่งขึ้น
3		การตีความตัวละคร ปิศาจขยะ เป็นตัวละครที่เกิดจากจินตนาการ เป็นผู้มีพลังพิเศษ เป็นผู้ครองโลกขยะใต้ทะเล มีบริวารเป็นเศษขยะต่างๆ มีลักษณะดุร้าย การออกแบบ ออกแบบโดยการนำเอาสัตว์ดุร้ายในทะเลมาเป็นแรงบันดาลใจ เช่น ปลาปิรันยา ฉลาม ที่มีฟันและสายตาอันแหลมคม นำจุดเด่นของสัตว์แต่ละตัวมารวมกันเป็นใบหน้าของปิศาจ เพื่อให้ตัวละครมีความดุร้าย ลำตัวต้องมีลักษณะที่ใหญ่กว่าผีปลา วัสดุและโครงสร้าง ใช้โครงสร้างด้านในเป็นแผงลวด หุ้มด้วยเศษกระดาษอีก 4 ชั้น เพื่อให้เกิดความแข็งแรง ปัญหาและการแก้ไข เนื่องจากปิศาจขยะเป็นตัวละครที่ต้องใช้สวมใส่ศีรษะของผู้เชิด จึงทำให้มองเห็นได้ลำบาก จึงต้องเจาะรูให้ดวงตาของปิศาจมีขนาดใหญ่ขึ้น

ขยะที่สามารถนำมาสร้างสรรค์หุ่นได้ดี ได้แก่ ขยะจำพวกขวดพลาสติก แก้วพลาสติก ถูขนม และกระดาษ เนื่องจากขยะจำพวกพลาสติกนั้นบดงอได้ง่าย และการใช้ความร้อนติดเชื่อมพื้นผิวได้ดีกว่าขยะประเภทอื่นๆ จึงเหมาะกับการนำมาสร้างเป็นโครงสร้างของตัวละครหุ่น ส่วนกระดาษที่ไม่ใช้แล้วนั้น เหมาะกับการนำมาปั้นขึ้นรูปทรงพื้นผิวต่างๆ เช่น รูปร่างใบหน้า อวัยวะต่างๆ ของหุ่น และขยะที่ไม่ควรนำมาสร้างสรรค์หุ่น คือขยะเปียกที่ย่อยสลายได้ง่ายกับขยะอันตราย เช่น เศษแก้วแตก กระป๋องสเปรย์ ขวดยา เพราะอาจมีสารเคมีปนเปื้อน ทำให้เกิดอันตรายได้ อีกอย่างขยะแต่ละประเภทมีรูปทรงหรือพื้นผิวที่แตกต่างกันจึงต้องหาวิธีเพื่อให้พื้นผิวนั้นมีความกลมกลืนและช่วยให้ตัวละครมีความสมบูรณ์สวยงามโดดเด่นมากยิ่งขึ้น

3. การสร้างสรรค์การแสดงและกำกับการแสดงละครหุ่น

การดำเนินงานสร้างสรรค์การแสดงและกำกับการแสดงเกิดขึ้น วันที่ 4 10 11 12 และ 22 มกราคม พ.ศ.2563 โดยมีโจทย์สำคัญคือ **สร้างการแสดงหุ่นที่สามารถสื่อสารความคิดและความเข้าใจเรื่องการทำขยะอย่างถูกวิธี** ไปยังกลุ่มผู้ชมเป้าหมาย และให้เกิดขึ้นเป็นรูปธรรมบนเวทีได้ สามารถสร้างจินตนาการและความสนุกสนานแก่เด็ก โดยการนำขยะมาสร้างองค์ประกอบต่างๆ แบ่งการทำงานออกเป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่

ขั้นตอนที่ 1 การตีความจากแก่นความคิดและเรื่องราว ผู้วิจัยต้องการสื่อสารความคิดไปยังผู้ชมว่า หากเราไม่ทิ้งขยะให้ถูกวิธีอาจทำร้ายสิ่งมีชีวิต และด้วยโครงเรื่องที่น่าสนใจมี 2 ลักษณะดังนี้

1) โลกความเป็นจริงบนพื้นโลกของตะวัน เลียนแบบภาพชีวิตประจำวันของมนุษย์ หรือลักษณะที่สมจริง (realistic) เพื่อให้เชื่อมต่อเข้ากับกลุ่มผู้ชมที่เป็นกลุ่มเด็ก

2) โลกใต้ท้องทะเลของเหล่าสัตว์น้ำ โลกใต้น้ำของปีศาจขยะ เป็นโลกจินตนาการ โดยจำลองวิถีชีวิตใต้ท้องทะเลของเหล่าสิ่งมีชีวิต” เช่น ปลา ปู และวาฬ ปะการังหลากสีส้น และพื้นทรายใต้ท้องทะเล ทว่าในส่วนของฉากปีศาจ

ขณะนั้น จำลองมาจากถ้ำที่มีมืดมืดได้ท้องทะเล เพื่อสร้างอารมณ์ความรู้สึกกลับ นำ ตื่นเต้น และด้วยความแฟนตาซีที่เลือกใช้ ตัวละครต่างๆ ในฉากใต้ท้องทะเลจึงเดิน ในน้ำได้ หายใจได้ พุดได้น้ำได้ และสัตว์ต่างๆ มีกิริยาอาการที่เลียนแบบมนุษย์

เนื่องจากกลุ่มผู้ชมเป้าหมายเป็นเด็ก ซึ่งนางพาง ลิมสุวรรณ (2557) กล่าวว่า เด็กวัย 9 -12 ปี มีความสามารถในการคิด การจำ การพูด การรับรู้ และความคิดมี เหตุผลมากขึ้น ชอบความสนุก ตื่นเต้น ทำหาย อยากทดลอง เพราะรู้สึกว่าตัวเองมีความสามารถทำได้ ผู้วิจัยจึงได้เลือกรูปแบบการนำเสนอที่มีความสมจริงผสมกับความแฟนตาซี เพื่อดึงดูดความสนใจเด็กให้อยู่กับเรื่องราวโดยไม่รู้สึกเบื่อ และ ตอนจบของเรื่องเปิดโอกาสให้ผู้ชมเข้ามามีส่วนร่วมในการแสดง โดยออกมาช่วยกัน เก็บขยะให้ถูกวิธี เพื่อเปิดพื้นที่ให้ผู้ชมได้แสดงความคิดอย่างมีส่วนร่วมผ่านการลงมือปฏิบัติ อีกทั้งยังเป็นการประเมินผลความเข้าใจประเด็นที่ผู้วิจัยต้องการสื่อสารในการแสดงด้วย

ขั้นตอนที่ 2 การสร้างภาพให้เกิดขึ้นจริงบนเวที เนื่องจากการแสดงหุ่น เรื่องนี้ใช้แนวคิดความสมจริงผสมกับแฟนตาซี การแสดงไม่ใช่ภาษาพูดแต่เน้นภาษา ท่าทางของตัวละคร ดังนั้นการสร้างภาพบนเวทีเพื่อสื่อสารจินตนาการไปยังผู้ชมให้ ชัดเจนจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่ง โดยผู้วิจัยได้ออกแบบองค์ประกอบต่างๆ ดังนี้

- 1) การออกแบบฉาก ใช้หลักคิดในการออกแบบคือ การใช้ขยะมา สร้างสรรค์ฉากการแสดง โดยใช้เศษแก้วพลาสติกที่ไม่ใช้แล้วมาสร้างเป็นปะการัง
- 2) การออกแบบแสง โดยให้แสงทำงานใน 2 ลักษณะคือ 1. สร้าง บรรยากาศ เช่น สีฟ้าใต้ท้องทะเล สีส้มเหลืองอยู่บนบก 2. แทนความรู้สึกต่างๆ ของ ตัวละคร เช่น สีแดงแทนความรู้สึกโกรธของตัวละคร แทนฉากต่อสู้
- 3) การออกแบบเสียง สื่อสารอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร แทน ความเป็นตัวละคร หรือช่วยขยายสถานการณ์ เช่น วาฬกินอาหาร ตัวละครนอนหลับ ในการเปลี่ยนฉาก หรือ เชื่อมเรื่อง (transition) จะใช้แสง-เสียง หรือตัวละครเป็น ส่วนช่วย เพื่อให้เกิดความต่อเนื่อง เช่น ฉากตะวันไปโลกใต้ทะเล จะมีเสียงดนตรี และแสงมีดสลับล้าง

ขั้นตอนที่ 3 ฝึกซ้อมการเชิดหุ่นและการเคลื่อนไหวบนเวที เป็นการฝึกให้ผู้เชิดเข้าใจหลักการเชิดหุ่น การสร้างจินตนาการให้ผู้เชิดและสื่อสารผ่านตัวหุ่น โดยต้องทำให้ผู้เชิดเชื่อว่า หุ่นมีชีวิตและสื่อสารอารมณ์ความรู้สึกไปยังผู้ชมให้ได้ โดยพญ อัครพราหมณ์ (2562) กล่าวถึงการเชิดหุ่นว่าการเคลื่อนไหวและขยับกลไกของอวัยวะต่างๆ ของหุ่นต้องให้มีความสมจริงน่าเชื่อถือ และบุคลิกลักษณะที่มีความเฉพาะของตัวละคร การพสนาระหว่างผู้เชิดกับหุ่นให้เป็นหนึ่งอันเดียวกันเพื่อให้การแสดงหุ่นสื่อสารความรู้สึกและความต้องการไปยังผู้ชมได้ชัดเจน

ผู้วิจัยนำหลักคิดข้างต้นมาใช้กับกลุ่มผู้เชิดหุ่น โดยใช้มือทั้งสองข้างจับหุ่นเชิดตามส่วนต่างๆ ของหุ่น เพื่อให้หุ่นสามารถเคลื่อนไหวได้อย่างสมจริง การมองหุ่นและกำหนดลมหายใจให้ผู้เชิดกับหุ่นให้เป็นหนึ่งเดียว นอกจากนี้ได้ใช้วิธีการด้นสด (improvisation) มาฝึกผู้เชิดเพื่อค้นหาวิธีเชิด สีสันท่าทางของหุ่นและน้ำเสียงของตัวละคร ฝึกการใช้ร่างกายสร้างความแข็งแรงเพื่อให้เคลื่อนไหวซ้ำเร็วไปพร้อมกับหุ่นได้ดี ค้นหาตัวละครและการฝึกหัดการเชิด ดังนี้

1) ลักษณะนิสัย สร้างจากการกำหนดอายุและเทียบพฤติกรรมเด็กว่ามีนิสัยอย่างไร เช่น อยากรู้ อยากเห็น ขอบกิน ชอบแสดงออกกว่าเป็นฮีโร่

2) น้ำเสียง ค้นหาจากความรู้สึกของผู้เชิดที่มีความเหมาะสมกับลักษณะนิสัยตัวละคร เป็นเสียงที่สามารถสื่อสารอารมณ์ภายในได้ อาทิ ดีใจ เสียใจ ตระวันจะมีน้ำเสียงเป็นเด็กเพื่อให้เข้าถึงผู้ชมเด็ก

3) ลักษณะท่าทาง เช่น การหายใจ กำหนดให้ผู้เชิดฝึกการหายใจของตนเอง จากนั้นขยับลำตัวขึ้นลงซ้ำๆ เหมือนการหายใจแล้วปรับลมหายใจให้ผู้เชิดและหุ่นให้เป็นหนึ่งเดียวหรือการเดินผู้เชิดที่รับผิดชอบในส่วนขาจะมองและฟังความสนใจไปที่หัวเข่าของหุ่น สังเกตขาทั้งสองข้างและเดินโดยยกเท้าขึ้น ใช้ส่วนเข่าของหุ่นนำและวางเท้าลงเหมือนคนเดิน ส่วนแขนสลับกันซ้ายขวาให้เหมือนคนปกติ ท่าทางของหุ่นทุกตัวจะเลียนอบกิริยาสัตว์ชนิดนั้นๆ เช่น ปลาว่ายน้ำเป็นฝูง ปูเดิน 8 ขา

หลังจากที่มีการฝึกซ้อมการเชิดหุ่นและทำความเข้าใจกลไกหุ่นแล้ว ผู้วิจัยได้ทำงานกำกับกับการแสดงหุ่นและภาพบนเวที โดยเริ่มจากนำตัวละครที่ตีความแล้วมาอธิบายความต้องการและแรงจูงใจในการกระทำของแต่ละตัวละครเพื่อทำงานร่วมกับผู้เชิด เช่น

1) ตะวัน เป็นเด็กที่ชอบกินและไม่ทิ้งขยะลงถัง พฤติกรรมของตะวันเป็นภาพแทนของคนในสังคมที่ละเลยเรื่องการแยกขยะที่ถูกต้องและไม่สนใจปัญหาขยะที่ตนเองสร้างขึ้น ตะวันขึ้นชอบวาท

2) ตัวละครพิวพ เป็นสัตว์ขนาดใหญ่ในทะเล ดูแลสรรพสัตว์และท้องทะเลให้มีความสุข และมีวิถีชีวิตตามธรรมชาติโดยไม่รู้ว่าสิ่งกินไม่ใช่อาหาร แต่เป็นเศษขยะต่างๆ ที่อยู่ในทะเล

3) ปิศาจขยะ เป็นพลังชั่วร้ายที่เกิดขึ้นจากขยะที่ตะวันทิ้ง (ภาพแทนคนทั้งหลายที่สร้างและทิ้งขยะไม่ถูกต้อง) ขยะได้ไหลลงสู่ทะเล ทำให้ปิศาจขยะมีพลังมากจนสามารถทำร้ายสัตว์น้ำต่างๆ ได้

ปัญหาที่พบจากการฝึกซ้อม คือ ผู้เชิดยืนบังหุ่นในเวลาแสดง ทำให้มองไม่เห็นหุ่นซึ่งส่งผลให้หุ่นไม่สามารถสื่อสารความต้องการ อารมณ์ ความรู้สึกต่างๆ ไปถึงผู้ชมได้ ผู้วิจัยแก้ไขโดยให้ผู้เชิดออกมายืนดูตำแหน่ง องค์ประกอบฉากต่างๆ ที่ละคน เพื่อให้เห็นถึงข้อเสียว่าหากเรายืนบังหุ่นจะทำให้คนดูมองไม่เห็นตัวละครหลังจากนั้นให้ผู้เชิดเดินตำแหน่งของตนเองไปพร้อมกับหุ่นท่าแบบนี้ซ้ำๆ จนชิน และปัญหาที่สำคัญคือ หุ่นดูไม่มีชีวิต เนื่องจากผู้เชิดขยับหุ่นแต่สมาธิและลมหายใจไม่ได้อยู่กับหุ่น สังเกตได้จากเวลาชมการแสดงคนเชิดเด่นกว่าหุ่น ผู้ชมไม่ได้มองหุ่นและไม่สามารถทำให้คนดูเชื่อได้ว่ามีชีวิต วิธีแก้ไขคือการใช้แบบฝึกหัดเรื่องสมาธิกับลมหายใจของผู้เชิดกับหุ่น การซ้อมเจาะและเริ่มซ้อมใหม่เมื่อหุ่นไม่มีชีวิต การเชื่อมต่อลมหายใจของคนเชิดและหุ่นให้เป็นหนึ่งเดียวกัน

ผู้วิจัยสร้างองค์ประกอบภาพบนเวที โดยเริ่มจากนำขยะมาสร้างให้มีสองมิติให้เห็นภาพได้ท้องทะเลเปรียบเทียบกับอดีตที่มีความสวยงามซึ่งเลือกใช้ขยะที่มีสีสันอยู่ในฉากแรกที่ตะวันลงใต้ท้องทะเล และค่อยๆ มีขยะเพิ่มเยอะขึ้นจนถึงปัจจุบันที่

ความสวยงามลดน้อยลง ซึ่งเลือกใช้แต่จำพวกถักขยະสีดำที่อยู่ในฉากปีศาจ รวมถึงการจัดองค์ประกอบบนเวทีให้มีความแตกต่าง เห็นถึงความเป็นระเบียบสวยงาม สามารถเคลื่อนไหวได้และความไม่เป็นระเบียบจะอยู่กับขยະที่ไม่สามารถเคลื่อนไหวได้

จากการศึกษา ทดลอง ผู้วิจัยได้ค้นพบว่าหัวใจหลักในการทำงานละครหุ่นครั้งนี้ คือการอยู่กับสถานการณ์ และความพร้อมของร่างกายและจิตใจ ที่ต้องมีทั้งตัวผู้ขีดและตัวผู้สร้างสรรค์ถ้าหากผู้ขีดไม่มีจะทำให้ผิดคิวและหุ่นไม่มีชีวิต ถ้าหากตัวผู้วิจัยไม่มีก็จะทำให้มองไม่เห็นถึงปัญหาข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นบนเวทีหรือขณะฝึกซ้อม เป็นสาเหตุที่ทำให้ทุกครั้งก่อนซ้อมต้องเล่นเกมทั้งผู้ขีดและผู้วิจัยเพื่อละลายพฤติกรรมต่อกับฝึกสมาธิให้อยู่กับหุ่นเพื่อเตรียมความพร้อมเข้าสู่เรื่องและอยู่กับปัจจุบัน

4. การนำเสนอผลงานละครหุ่น

การจัดแสดงละครหุ่นเรื่อง “มหัศจรรย์ของวัน-วาท” ดำเนินงานในช่วงวันที่ 4,10,11,12 และ 22 มกราคม พ.ศ. 2563 จัดแสดงทั้งหมด 12 รอบ ในพื้นที่ 3 แห่ง คือ 1. ชุมชนตะวันออก 2. Performing Arts Studio คณะศิลปกรรมศาสตร์ 3. โรงละครศิลปกรรมศาสตร์ โดยในแต่ละสถานที่สามารถอภิปรายได้ดังนี้

1) การแสดงครั้งที่ 1 ชุมชนตะวันออก จังหวัดขอนแก่น จำนวน 1 รอบ วันที่ 4 มกราคม พ.ศ. 2563 โดยมีผู้ชมที่เป็นกลุ่มเป้าหมายเด็กอายุ 9-12 ปี จำนวน 12 คน ผู้ชมช่วงอายุอื่นๆ อีก จำนวน 25 คน เป็นการแสดงละครเวทีเพื่อเก็บผลพัฒนาละครเข้าสู่ Performing Arts Studio ที่คณะศิลปกรรมศาสตร์ ในการแสดงครั้งนี้กลุ่มเป้าหมายได้รับความสนุกสนาน ได้ใช้จินตนาการและอยู่กับสถานการณ์ของเรื่องพร้อมทั้งยังมีข้อเสนอแนะระหว่างรับชมการแสดง เช่น ชื่นนำตัวละครให้ทำตามความคิดเห็นของตนเกิดอารมณ์ความรู้สึกสงสาร

จากการแสดงครั้งนี้ได้พบว่า ผู้ชมกลุ่มเป้าหมายเกิดความสงสัยปิติสาธิต ทำให้ไม่ได้สารที่ผู้วิจัยต้องการจะสื่อ เช่น เด็กไม่ได้เห็นถึงการทิ้งขยະไม่ถูกวิธี ส่งผลกระทบบะไรกับสัตว์ได้ท้องทะเล ผู้วิจัยจึงได้มีการปรับแก้การต่อสู้ของปีศาจเพิ่มการกระทำให้ปีศาจมีพลังงานในการต่อสู้มากขึ้น เช่น ปล่อยพลังให้ฟ้าพิกินและ

พี่วาทค่อยๆ เจ็บและตาย เพิ่มการตัดสินใจของเด็กชายที่ต้องสู้กับปีศาจเพื่อช่วยวาท
 ข้อค้นพบควรเตรียมความพร้อมและไปถึงก่อนเวลานัดหมายเพราะผู้ชมตรงต่อเวลา
 หากช้าจะทำให้ความสนใจของผู้ชมลดลงและเลิกไปทำอย่างอื่นแทน

2) การแสดงพื้นที่แห่งที่ 2 Performing Arts Studio คณะศิลปกรรม
 ศาสตร์มหาวิทยาลัยขอนแก่น โดยจัดแสดง 9 รอบ ในระหว่างวันที่ 10-12 มกราคม
 พ.ศ.2563 การแสดงแห่งนี้ค่อนข้างสมบูรณ์ทั้ง สถานที่ องค์ประกอบศิลป์และการ
 ใช้หุ่นเป็นตัวสื่อสารไปยังผู้ชม ทำให้ผู้ชมกลุ่มเป้าหมายเกิดความสนุกสนานได้ใช้
 จินตนาการ จากการชมละครที่ไม่ใช้ภาษาพูดแต่ใช้ท่าทางทำให้ผู้ชมติดตาม
 สถานการณ์และอยู่กับเรื่องได้ดี ผู้ชมกลุ่มเป้าหมายออกมาช่วยคิดแยกขยະนำไปทั้ง
 ให้ถูกประเภท จากการสอบถามกลุ่มเป้าหมายหลังชมละคร เกิดความตระหนักและ
 ภาควิชาใจในตนเองเพราะรู้สึกว่าได้เป็นส่วนหนึ่งในการช่วยกำจัดขยະ

ในการแสดงทั้งหมด 9 รอบ ได้นำข้อค้นพบจากผู้ชมกลุ่มเป้าหมาย
 ข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ และข้อคิดเห็นจากที่ปรึกษามาปรับใช้ คือ การทำให้
 คนดูเข้าใจเรื่องราวจากภาพ ผู้เซตและจังหวะในการแสดงต้องทำให้ช้าและชัด เพราะ
 ถ้ามีความรวดเร็วเกินไปจะทำให้บางครั้งฟังไม่ทันและไม่เข้าใจภาพบนเวทีได้
 ตัวละครตะวันตกกับพี่วาทอยู่ด้วยกันและสร้างความผูกพันระหว่างกันเพื่อให้เห็นความ
 สนิทและสร้างความรัก เป็นเหตุทำให้ตะวันตกและพี่วาทช่วยเหลือกัน ให้ถึงขยະเอา
 ก่อนขยະนั้นออกจากฉากเพื่อให้ผู้ชมกลุ่มเป้าหมายได้เห็นว่าเราทุกคนต้องช่วยเหลือ
 กัน ข้อค้นพบ สถานที่ใกล้กับที่นั่งคนดูอาจทำให้กลุ่มเป้าหมายรู้สึกกลัวหุ่น

3) การแสดงพื้นที่แห่งที่ 3 FA Theatre ที่คณะศิลปกรรมศาสตร์
 มีรอบการแสดง 2 รอบ วันที่ 22 มกราคม พ.ศ. 2563 การแสดงแห่งนี้ยังคงมีรูป
 แบบและเนื้อหาเหมือนกับพื้นที่แห่งที่ 2 ผู้ชมกลุ่มเป้าหมายได้รับความสนุกอยู่กับ
 สถานการณ์เรื่องราวของเรื่องและได้ใช้ สมมติ ความกล้าแสดงออก จากการร่วมลงมือ
 ช่วยตัวละครหลักโดยการทิ้งขยະให้ถูกประเภท หลังจากที่ได้ชมละคร ผู้ปกครองได้
 ส่งข้อความกลับมาว่า เด็กๆ นำเรื่องราวที่ได้รับชมไปบอกเล่าแก่ผู้อื่นและมีจิตใจที่
 อยากช่วยเหลือสัตว์อื่นๆ

เนื่องจากสถานที่แห่งนี้เป็นโรงละครขนาดใหญ่ สามารถจัดองค์ประกอบศิลป์ได้สวยงาม เช่น ฉาก แสง สี เสียง แต่ข้อเสียของการแสดงที่แห่งนี้คือ ตัวละครหุ่นมีขนาดเล็ก ที่นั่งของผู้ชมมีระยะไกลจึงทำให้ต้องมีการปรับเปลี่ยนตำแหน่งภาพบนเวทีบางอย่าง เช่น พยายามฉายลงมาจากเวทีเพื่อทลายกำแพงระหว่างผู้ชมกับตัวละครหุ่น แกะไขภาพบนเวทีเช่น โปรยขยะลงมาจากข้างบนเพื่อแสดงพลังของปีศาจ ผู้เชิดจึงต้องใช้พลังในการแสดงมากเพื่อส่งไปถึงผู้ชมแถวหลัง ข้อค้นพบกับการจัดแสดงมีพื้นที่กว้าง ควรมีเวลาในการฝึกซ้อม เพราะเวทีกว้าง ถ้ายืนผิดตำแหน่งจะทำให้ผู้เชิดบังหุ่น ผู้ชมบางส่วนไม่เห็นภาพบนเวที

จากการสร้างสรรค์ละครเรื่องมหัศจรรย์ของวัน-วาว สามารถสื่อสารการทิ้งขยะให้ถูกวิธีไปยังกลุ่มเป้าหมายได้จริงและเป็นละครที่สร้างสรรค์เหมาะสมกับเด็กที่ควร ฝึกฝน ให้ความรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ โดยวัดประเมินจากการมีส่วนร่วม การสัมภาษณ์หลังจากชมละครและการกลับมาชมละครอีกครั้งเพื่อที่จะได้เก็บขยะพร้อมทั้งยังสามารถเล่าเรื่องราวให้ผู้อื่นเห็นถึงปัญหาการทิ้งขยะที่ส่งผลต่อสัตว์ทะเลในปัจจุบัน

ผลการวิจัย

ผลการดำเนินงานวิจัยสร้างสรรค์ละครหุ่นสำหรับเด็ก เรื่อง มหัศจรรย์ของวัน-วาว เพื่อสื่อสารและสร้างความเข้าใจการทิ้งขยะอย่างถูกวิธี จากการทำวิจัยข้อที่ค้นพบสามารถนำมาอภิปรายผลได้ดังนี้

1. กระบวนการสร้างสรรค์บทละครหุ่น การสร้างบทละครหุ่นเรื่องมหัศจรรย์ของวัน-วาว สามารถสื่อสารและสร้างความเข้าใจการทิ้งขยะอย่างถูกวิธีได้ สามารถสื่อสารประเด็นผ่านเรื่องราวในละครได้จากการวัดประเมินผลจากที่ผู้ชมกลุ่มเป้าหมายมีส่วนร่วมในการช่วยตัดสินใจคัดแยกขยะลงถังอย่างถูกประเภทได้ และได้ค้นพบว่ากลุ่มเป้าหมายสามารถเข้าใจความเสียหายที่เกิดขึ้นจากขยะที่เกิดจากน้ำมือมนุษย์ถึงแม้จะไม่มีบทพูดของตัวละคร จากการสัมภาษณ์ก็เห็นได้ว่ากลุ่มเป้าหมายสามารถเข้าใจประเด็นเนื้อหาและตระหนักได้ถึงผลเสียของการทิ้งขยะไม่ถูกที่

2. กระบวนการสร้างสรรค์หุ่น จากการนำขยะที่มีรูปทรงเดิมมาสร้างสรรค์เปลี่ยนแปลงให้เกิดรูปทรงใหม่ สามารถเคลื่อนไหวผ่านทักษะกระบวนการเชิดของผู้เชิดประกอบกับจินตนาการร่วมของผู้ชม รูปร่างวัตถุที่เป็นตัวละครที่มีความพลั้วไหวราวกับมีชีวิต ทำให้เกิดคุณค่าทางละครตัวละครหุ่นสามารถสร้างโลกแห่งจินตนาการของผู้ชมในวัยเด็กได้มากยิ่งขึ้น เช่น โลกใต้ท้องทะเลโดยมีตัวละครเหล่าสัตว์ทะเลต่างๆ แหวกว่ายไปมา ผู้ชมเกิดความเชื่อและเข้าใจเรื่องราวในละครได้ชัดเจนมากขึ้น ปริมาณน้ำหนักร่างของตัวหุ่นมีผลต่อการเชิดเป็นอย่างมาก เพราะการใช้ทักษะของร่างกายประกอบการเชิดหุ่นนั้น เมื่อหุ่นมีน้ำหนักมากส่งผลให้ผู้เชิดต้องใช้ร่างกายในการรับน้ำหนักและควบคุมกลไกได้ยากขึ้น เมื่อเทียบกับหุ่นที่มีน้ำหนักเบาผู้เชิดสามารถใช้ร่างกายในการเชิดหุ่นได้พลั้วไหวดีและทำให้เกิดภาพในการแสดงต่อผู้ชมได้สมบูรณ์มากกว่า

3. การสร้างสรรค์การแสดงและกำกับการแสดงละครหุ่น การสร้างสรรค์การแสดงและกำกับการแสดงผู้วิจัยสามารถสร้างสรรค์ตัวละครหุ่นขยะให้มีชีวิตเคลื่อนไหวและสามารถสร้างเรื่องราวให้เห็นถึงปัญหาขยะที่เกิดขึ้นในสังคม ซึ่งละครทำให้ผู้ชมกลุ่มเป้าหมายได้ทึ่งขยะอย่างถูกวิธีและเห็นถึงโทษของการทิ้งขยะไม่ถูกวิธีโดยประเมินจากการสังเกตตอนที่ให้ผู้ชมกลุ่มเป้าหมายได้เข้ามามีส่วนร่วมคิดแยกขยะและทิ้งขยะให้ตรงตามประเภทในตอนท้ายของเรื่อง ผลการประเมินพบว่าผู้ชมกลุ่มเป้าหมายสามารถคิดแยกขยะและทิ้งได้ตรงตามประเภทของและเด็กที่อายุต่ำกว่า 9 ปี ก็ยังได้ทดลอง เรียนรู้ การทิ้งขยะให้ถูกวิธีผ่านการปฏิบัติด้วยตนเองในตอนท้ายเรื่องเช่นกัน พร้อมทั้งได้ใช้จินตนาการในการรับชมละครหุ่นที่ไม่ใช้ภาษาพูดจากการสร้างสรรค์งานชิ้นนี้ผู้วิจัยสามารถสร้างสรรค์ได้ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

4. การนำเสนอผลงานละครหุ่น การนำเสนอผลงานในแต่ละพื้นที่กับกลุ่มเป้าหมายผลที่ได้รับดังนี้ ในพื้นที่ 1 กลุ่มเป้าหมายให้ความร่วมมือและติดตามเรื่องราวแต่อาจมีบางคนที่ไม่ได้อยู่กับเรื่องเนื่องจากพื้นที่เปิดกว้าง จึงทำให้กลุ่มเป้าหมายสนใจสิ่งรอบข้างด้วยเช่นกัน ในพื้นที่นี้กลุ่มเป้าหมายยังไม่ได้แก่่นความคิดเรื่องการทิ้งขยะ เนื่องจากไม่ได้ให้กลุ่มเป้าหมายเข้ามามีส่วนร่วมด้วยทำให้

ไม่สามารถเก็บผลได้ พื้นที่ 2 สถานที่อำนวยความสะดวกและเหมาะสมกับการแสดงละคร ทำให้สามารถถ่ายทอดแก่นความคิดหลักในการสร้างความเข้าใจในการทิ้งขยะให้ถูกวิธีไปยังกลุ่มเป้าหมายได้ พื้นที่ 3 เป็นพื้นที่ขนาดใหญ่ทำให้สารที่จะส่งอาจไม่ถึงผู้ชมบางคน แต่ก็ไม่ได้มีผลต่อความเข้าใจเรื่องการทิ้งขยะ ทั้ง 3 ที่ ผู้วิจัยใช้วิธีการวัดผลจากการสังเกตการมีส่วนร่วมของกลุ่มเป้าหมายในตอนท้ายเรื่อง สอบถามกลุ่มเป้าหมายบางคนหลังชมการแสดงและพฤติกรรมของผู้ชมหลังชมละครเสร็จ



(บันทึกการแสดงละครหุ่นเรื่อง มหัตศรรย์ของวัน-วาท
ในงานเทศกาลละครอีสานครั้งที่ 3)

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

ในการดำเนินงานสร้างสรรค์และพัฒนาการแสดงละครหุ่นเรื่อง มหัตศรรย์ของวัน-วาท ซึ่งดำเนินงานตั้งแต่เดือน สิงหาคม 2562 ถึง มกราคม 2563 สามารถสรุปและอภิปรายผลได้ดังนี้

1. การแสดงหุ่นเรื่อง มหัตศรรย์ของวัน-วาท สามารถสื่อสารปัญหาขยะและการแยกขยะไปถึงผู้ชม กลุ่มเป้าหมายได้จริง วัดประเมินด้วย การเข้ามามีส่วนร่วมท้ายเรื่องของผู้ชมกลุ่มเป้าหมายที่อาสาเข้ามาแยกขยะลงถังทั้ง 4 สีอย่างถูกประเภทได้ และจากการสอบถามผู้ชมกลุ่มเป้าหมายสามารถตอบได้ว่าขยะแต่ละประเภททิ้งถึงไหน เกิดความรู้สึอยากจะทิ้งขยะให้ถูกที่ถูกประเภทในชีวิตจริงด้วย
2. บทละครและหุ่นที่สร้างขึ้นมีความเหมาะสมสำหรับการสื่อสารเรื่องขยะ บทละครมีเนื้อหาที่กระชับเข้าใจง่ายทำให้เห็นผลกระทบความเสียหายที่เกิดขึ้นจากขยะได้ และการสร้างสรรค์หุ่นทำให้กลุ่มผู้ชมเด็กเชื่อว่าตัวละครนั้นมีชีวิต

จิตใจ สามารถถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นได้และเชื่อว่าตัวละคร
หุ่นแต่ละตัวเป็นสัตว์ต่างๆ จริง สังเกตได้ในระหว่างการรับชมละครเด็กๆ และกลุ่ม
ผู้ชมมีการเรียกชื่อสัตว์ทะเล เช่น เต่า ปู ปลา หรือปีศาจ สามารถเสริมสร้าง
จินตนาการให้กับผู้ชมได้ชัดเจนมากขึ้น

3. รูปแบบการนำเสนอละครหุ่นสร้างสรรค์สำหรับเด็กสามารถทำให้กลุ่ม
เป้าหมายและผู้ชมเกิดความรู้สึกสงสัยสัตว์ทะเลที่ถูกปีศาจขยะทำร้าย เห็นได้จาก
การที่เด็กร้องตะโกนไม่ให้ปลากินขยะและรีบเข้าไปช่วยเก็บขยะในตอนสุดท้ายเพื่อ
ไม่ให้สัตว์ทะเลกินขยะ และเด็กติดตามละครได้อย่างต่อเนื่องสามารถบอกเล่าสู่ผู้อื่น
ได้ สังเกตได้จากการรับชมละครเสร็จสิ้น และสอบถามจากกลุ่มผู้ปกครอง

4. จากการสร้างสรรค์ตัวละครหุ่น ทำให้เห็นว่าขยะบางชนิด เช่น ขวดน้ำ
แก้วน้ำ กระดาษ ถุงพลาสติก ฯลฯ สามารถนำมาสร้างสรรค์ให้เป็นของที่มีมูลค่าได้
โดยค้นพบจากการที่ผู้ชมมาสอบถามซื้อหุ่นละครที่สร้างสรรค์จากขยะขึ้น ผู้วิจัยทำ
เป็นตัวละครหุ่นได้ และละครสามารถสื่อสารโดยไม่ใช้ภาษาพูดแต่สามารถทำให้ผู้ชม
เข้าใจในประเด็นที่จะสื่อสารได้

5. ละครมหัศจรรย์ของวัน-วาท ไม่ได้เพียงแค่ให้ความรู้เรื่องการทิ้งขยะ
แต่ยังสามารถพัฒนาตัวผู้จัดให้เห็นถึงศักยภาพของตนเอง สังเกตจาก เมื่อซ่อม
บ่อยๆ ได้พัฒนาจินตนาการโดยมีการเสนอความคิดระหว่างการฝึกซ้อมเพื่อให้ละคร
สมบูรณ์ขึ้น และยังเพิ่มทักษะการใช้ร่างกายสามารถนำไปปรับใช้ในการเรียนละคร
ต่อไปได้อีก

กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการวิจัยสร้างสรรค์อาจารย์
พยัญญ อัครพรหมณ์ ผู้ทรงคุณวุฒิวิพากษ์ผลงานละคร อาจารย์ ดร.ปวีณา แหม่ซ้อย
คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ คณาจารย์แขนง
วิชาการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ทุกท่าน นักแสดงมหัศจรรย์ของวัน-วาท
ได้แก่ ภาณุเดช ้วยเจริญ, ทรงพล นราธรรณ, เพ็ญพิตร สิริยนต์, สัจจาวุธ สุริยะดง,

โสภางค์พิศ ภูแลสี, ปณณพร ศิลปะรายะ, ภารดี เจือสมบุญณผล, สุพิชญา บุญพรหมณมา, ธรณิธรณ์ สีนเฮว, อรชพร นันทศิริ, พลพล แก้วดอนรี และทีมงานเบื้องหลัง มหัศจรรย์ของวัน-วาฬ ทุกคน

เอกสารอ้างอิง

- กรุงเทพธุรกิจ. (2563). **สถานการณ์ประเทศไทย**. ค้นเมื่อ 18 กุมภาพันธ์ 2563, จาก <https://www.bangkokbiznews.com/news/detail/863554>
- กันติพิชญ์ ใจบุญ. (2560). **‘ขยะ’ ภาระใคร?** ค้นเมื่อ 19 กุมภาพันธ์ 2563, จาก <https://greennews.agency/?p=15430>
- จารุวรรณ แสงแก้ว. (2561). **การออกแบบงานประดิษฐ์**. ค้นเมื่อ 19 กุมภาพันธ์ 2563, จาก <https://sites.google.com/site/606150616caruwrrn/phu-cad-tha-1>
- นงพงา ลิ้มสุวรรณ. (2557). **พัฒนาการทางจิตใจ**. ค้นเมื่อ 2 กุมภาพันธ์ 2563, จาก <https://med.mahidol.ac.th>
- นพมาศ แวหงส์. (2550). **ปริทัศน์ศิลปการละคร**. กรุงเทพฯ : โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พชญ์ อัคราภรณ์. (2562). **สินไซรู้ใจตน. ข้ามศาสตร์ข้ามเวลา**, (1), 304.
- พรรัตน์ ดำรุ่ง. (2557). **ละครประยุกต์การใช้ละครเพื่อการพัฒนา**. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เอกลักษณ์ของกลอนระนาดเอกเพลงสาธุการ
Melodic Styles of the Ranard- Ek in the
Sathukam Piece from the Naphat Repertoire

อติเรก โคตา¹

Adirake Kota

สุรดิษ ภาคสุชล²

Suradit Phaksuchon

¹ นักศึกษาหลักสูตรดุริยางคศาสตรมหาบัณฑิต
วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
Master of Music (Music), College of Music,
Mahasarakham University
(E-mail: adirake0076@gmail.com)

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., สาขาดุริยางคศิลป์
วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
Assistant Professor Dr., College of Music,
Mahasarakham University

Received: 17/05/2020 Revised: 28/06/2020 Accepted: 29/06/2020

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้กำหนดความมุ่งหมายไว้เพื่อวิเคราะห์ 1) เพื่อวิเคราะห์รูปแบบของกลอนขนาดเอกเพลงสาธุการ 2) เพื่อวิเคราะห์เอกลักษณ์ของกลอนขนาดเอกเพลงสาธุการ ผลการวิจัยพบว่า 1) รูปแบบของกลอนขนาดเอกเพลงสาธุการ พันโทเสนาะ หลวงสุนทร และครูสำราญ เกิดผล ประกอบหลักการทางด้านดนตรีกลอนขนาดเอกใช้ทฤษฎีครูประสิทธิ์ ถาวร กลอนทั้ง 9 รูปแบบของกลอนขนาดเอกของพันโทเสนาะ หลวงสุนทร ที่มีความถี่ในการใช้มากที่สุดคือ กลอนไต่ลวด คือ 19 ประโยค และรูปแบบของกลอนขนาดเอกของครูสำราญ เกิดผล ที่มีความถี่ในการใช้มากที่สุดคือ กลอนไต่ลวด คือ 21 ประโยค 2) เอกลักษณ์ของกลอนขนาดเอกเพลงสาธุการ พันโทเสนาะ หลวงสุนทร และครูสำราญ เกิดผล ประกอบหลักการทางด้านดนตรีกลอนขนาดเอกใช้ทฤษฎีครูประสิทธิ์ ถาวรตามแนวทางกลอนทั้ง 9 เอกลักษณ์ของกลอนขนาดเอกเพลงสาธุการ พันโทเสนาะ หลวงสุนทร ประกอบหลักการทางด้านดนตรีกลอนขนาดเอกใช้ทฤษฎีครูประสิทธิ์ ถาวรตามแนวทางกลอนทั้ง 9 คิดเป็นร้อยละเท่ากับ 10.90 และเอกลักษณ์ของกลอนขนาดเอกเพลงสาธุการครูสำราญ เกิดผล ประกอบหลักการทางด้านดนตรีกลอนขนาดเอกใช้ทฤษฎีครูประสิทธิ์ ถาวรตามแนวทางกลอนทั้ง 9 คิดเป็นร้อยละเท่ากับ 9.09

คำสำคัญ: เอกลักษณ์, รูปแบบกลอน, ขนาดเอก

Abstract

The purpose of this research was to analyze.1. To analyze the forms of the Ranard- Ek in the Sathukam 2. In order to analyze the identity of the Ranard- Ek in the Sathukam. The results of the research showed that 1.) Forms of poetry the Ranard- Ek in the Sathukam. Lieutenant Colonel Sanoh Luangsoonthorn And the teacher Samran effected Composing music principles poetry the Ranard- Ek. Using the

theory of teacher Prasit Thawornthon.9 verses poetry the Ranard- EkOf Lieutenant Colonel Sanoh Luangsoonthorn.Which has the most frequency of use is Klxn tjlwd Is 19 sentences And the form of the poetry the Ranard- Ek Of Teacher Samran Kherd Which has the most frequency of use is Klxn tjlwdls 21 sentences. The uniqueness of the poetry the Ranard- Ek alto. Lieutenant Colonel Sanoh Luangsoonthorn. And the teacher Samran effected With the principles of music on the Ranard- Ek verse using Teacher Prasit Thaworn According to the 9 verse guidelines.The uniqueness of the Ranard- Ek poem. Lieutenant Colonel Sanoh Luangsoonthorn. With the principles of music on the Ranard- Ek erse using Teacher Prasit Thaworn According to the 9 verse guidelines. Equal to 10.90 percen And the unique characteristics of the Ranard- Ek poem Teacher Samran Khaimon. With the principles of music on the Ranard- Ek verse using Teacher Prasit Thaworn According to the 9 verse guidelines Equal to 9.09

Keywords: Unique, Form, Ranard- Ek

บทนำ

ชนทุกชาติมีดนตรีซึ่งอาจเกิดขึ้นมาด้วยชนชาติตัวเองหรือรับอิทธิพลมาจากชาติอื่นๆ ชาติไทยเป็นชาติที่มีดนตรีมาแต่โบราณและเจริญรุ่งเรืองมาเป็นลำดับ สิ่งหนึ่งซึ่งสามารถบ่งบอกถึงความเป็นเอกลักษณ์ของชาติไทยอย่างชัดเจนก็คือ “ดนตรีและบทเพลง” ที่เกิดขึ้นจากบรรพบุรุษแล้วถูกสั่งสมจนกลายเป็นรูปแบบอย่างในปัจจุบัน (สงศึก ธรรมวิหาร, 2540)

ดนตรีไทยเป็นมรดกอันล้ำค่าของชาติไทย ศิลปวัฒนธรรมทางด้านดนตรีไทยเป็นศิลปะแขนงหนึ่งที่แสดงออกซึ่งเอกลักษณ์ของชาติไทย ได้รับการสืบทอดมาเป็นระยะเวลายาวนาน มีความสำคัญและควรที่จะหวงแหนรักษาและ

สืบทอดดนตรีไทยให้มีความเจริญรุ่งเรืองต่อไปในภายภาคหน้า เห็นได้จากในปัจจุบันหลายภาคส่วนทั้งในภาครัฐและเอกชนไปจนถึงหน่วยงานต่างๆ เช่น หน่วยงานราชการ สถานศึกษา ได้เล็งเห็นความสำคัญของศิลปวัฒนธรรมด้านดนตรีไทยและได้ช่วยกันหาแนวทางเพื่อ อนุรักษ์สืบทอดรักษาศิลปวัฒนธรรมด้านดนตรีไทยให้ยังคงอยู่ โดยการส่งเสริมให้เห็นคุณค่าในดนตรีไทยและจัดให้มีการศึกษาดนตรีไทยในสถานศึกษาทั้งของรัฐและเอกชน ซึ่งบรรดาสถานศึกษาเหล่านี้ที่ผลิตนักเรียนนักศึกษาในวิชาเอกดนตรีศึกษาก็มีใช้เพื่อจะผลิตศิลปินหรือครูดนตรีไทยเท่านั้นแต่ยังคงต้องการให้เยาวชนเหล่านี้ได้ออกไปทำหน้าที่อนุรักษ์สืบทอดดนตรีไทยอีกด้วย (มนตรี ตราโมท, 2527)

ลักษณะเด่นที่เป็นเอกลักษณ์ของดนตรีไทย คือ หลักในการประพันธ์เพลง ทั้งนี้ต้องมีการศึกษาในส่วนของโครงสร้างพื้นฐาน เช่น รูปแบบการประพันธ์รูปแบบของวง และในส่วนโครงสร้างความคิด เช่น การบรรเลง วิธีการประพันธ์ วิธีการเรียบเรียง ที่แสดงถึงความแตกต่างกันของแต่ละบทเพลง (สุมาลี นิมนานุภาพ, 2524) ในวัฒนธรรมดนตรีไทยถือว่าการประพันธ์เนื้อทำนองหลักเป็นส่วนสำคัญยิ่งของดนตรีไทย เพราะเนื้อทำนองหลักทำหน้าที่เป็นแกน นำไปสู่การเกิดการประพันธ์ในลักษณะอื่นๆ ไม่ว่าจะเป็นการประพันธ์ทำนองตกแต่ง (การแปรทำนอง) หรือการประพันธ์บทร้อง (บุญช่วย โสวัตร, 2538)

ระนาดเอกเป็นเครื่องดนตรีที่มีความสำคัญ มีบทบาทหน้าที่ที่โดดเด่นในวงดนตรีไทย และมีเทคนิค วิธีการบรรเลงอย่างเป็นระบบ ระเบียบ ซึ่งโบราณจารย์ทางดนตรีไทยได้สร้างสรรค์ สัมผัสสืบทอดกันมาอย่างยาวนาน ผู้บรรเลงระนาดเอกจะต้องเรียนรู้ ผูกฝนทักษะพื้นฐานสำคัญของการบรรเลงระนาดเอก ตั้งแต่ท่าทางการนั่ง บรรเลงระนาดเอก การจับไม้ระนาดเอก ทักษะการคิดผูกกลอน หรือ ทำนองระนาดเอก ซึ่งเป็นทักษะ ที่แสดงถึงความเป็นผู้ที่ได้รับการอบรม สั่งสอน และฝึกฝนมาเป็นอย่างดี โดยผู้ที่มีความสามารถและมีความชำนาญในการบรรเลงระนาดเอกจะต้องคิดสร้างทำนองกลอนให้สอดคล้องกันอย่างกลมกลืน (เฉลิมศักดิ์ พิกุลศรี, 2530)

เพลงสาธการจัดเป็นเพลงหน้าพาทย์ชั้นสูงเพลงหนึ่งและมีความสำคัญเป็นอย่างมากต่อการเรียนดนตรีของกลุ่มปีพาทย์ ซึ่งเป็นเพลงที่ครูจับมือและต่อให้เป็นเพลงแรก จากข้อมูลเอกสารหลักฐานรวมถึงนักคิดสายดนตรีไทย ต่างให้ความเห็นตรงกันว่า เพลงสาธการนั้นมีมานานแล้ว ประวัติความเป็นมาของเพลงสาธการไว้ว่า ประวัติเพลงสาธการ มาจาก 2 แนวทาง แนวทางแรกมาจากปริมปราเทพนิยายที่อิงพุทธศาสนา ซึ่งสามารถหาได้จากกำเนิดสาธการ ส่วนอีกแนวทางหนึ่งก็คือการสืบทอดดนตรีที่มีมาตั้งแต่สุโขทัย อยุธยา และถ้าไปค้นคำว่า โหมโรง คำว่า โหมโรงในวงปีพาทย์ ซึ่งมีปีเป็นประธาน โหมโรงมีหลายประเภท โหมโรงวาระก็จะมีโหมโรงเช้า-กลางวัน-เย็น ที่มีวงปีพาทย์เข้าไปเกี่ยวข้อง ที่มาของสาธการก็อนุมานได้ว่าน่าจะอยู่ช่วงปลายกรุงศรีอยุธยาช่วงต้นของกรุงรัตนโกสินทร์ เหตุที่อธิบายอย่างนี้เนื่องจากโหมโรงแต่เดิมนั้นมักจะเริ่มต้นด้วยเพลงตระ นั้นหมายถึงเพลงสาธการใหม่กว่า เมื่อเพลงสาธการเกิดขึ้นก็มีวิธีการบรรเลงตามมา ชื่อสาธการนั้นดีแล้วเนื่องจากคนไทยเราจะอิงพุทธศาสนาอะไรที่เป็นสาธการ เราก็นึกถึงพระพุทธศาสนา เมื่อชื่อดีก็เลยนำมาหน้าตระอีกที เพราะฉะนั้นเราจะเห็นว่าโหมโรงในสมัยอยุธยา นั้นมีโหมโรงสันนิบาต นั่นก็คือ ตระโหมโรง ไม่พูดถึงเพลงสาธการจะพูดถึงโหมโรงนั้น โหมโรงนี้ ซึ่งเป็นเพลงสามชั้นที่มีมาแล้ว แต่ที่นี้จะหาชื่อคนแต่ง เมื่อหาไม่ได้ก็ยกประโยชน์ให้เทวดา พอเอาไปให้เทวดาแต่งก็ไปถึงตำนานเพลงสาธการ เรื่องเล่าของพระพุทธเจ้ากับพระอิศวรเล่นซ่อนหา สรุปรวมแล้วก็คือ ครูดนตรีไทยท่านใดท่านหนึ่งแต่งไว้ เหตุใดเพลงสาธการจึงเป็นเพลงแรกของนักดนตรีสายปีพาทย์ที่จะต้องเรียน

จากที่กล่าวมา พบว่ามีการศึกษารูปแบบของการบรรเลงทางระนาดเอก เพลงสาธการ มุ่งเน้นที่กระบวนการแปรทางในลักษณะของการ วิเคราะห์และเปรียบเทียบการแปรทำนองของระนาดเอกเพลงสาธการ แต่อย่างไรก็ตามยังขาดการวิเคราะห์เอกลักษณ์ของกลอนระนาดเอกเพลงสาธการ ซึ่งมีความสำคัญต่อการบรรเลง การเรียนการสอนและการอนุรักษ์ทางภูมิปัญญา นอกจากนี้ยังมีการวิเคราะห์กลอนระนาดเอกในเพลงต่างๆ หลายลักษณะ แต่ยังไม่มีการวิเคราะห์

เอกลักษณ์ของกลอนระนาดเอกเพลงสาธุการ ดังนั้นผู้วิจัยจึงเพิ่มเติมภูมิปัญญาดนตรีไทย โดยวิเคราะห์รูปแบบและเอกลักษณ์ของกลอนระนาดเอกเพลงสาธุการของ พันโทเสนาะ หลวงสุนทร ศิลปินแห่งชาติสาขาศิลปะการแสดง ครูสำราญ เกิดผล ศิลปินแห่งชาติสาขาศิลปะการแสดง เพื่อเก็บเป็นข้อมูลทางวิชาการสู่คนรุ่นหลังที่จะศึกษากลอนระนาดเอกเพลงสาธุการ และเป็นมรดกทางวัฒนธรรมทางดนตรีไทยของชาติสืบไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์รูปแบบของกลอนระนาดเอกเพลงสาธุการ
2. เพื่อวิเคราะห์เอกลักษณ์ของกลอนระนาดเอกเพลงสาธุการ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อใช้เป็นต้นแบบในการเรียนทางระนาดเอกเพลงสาธุการ สำหรับผู้ที่สนใจจะฝึกตีระนาดเอกเบื้องต้น เนื่องจากงานวิจัยเล่มนี้จะบ่งบอกถึงกลอนระนาดเอกในเพลงสาธุการ จำนวน 2 ท่วง ว่ากลอนใดที่ผู้บรรเลงใช้บรรเลงในเพลงสาธุการมากที่สุด ผู้วิจัยจะสรุปให้เห็น เพื่อนำมาเป็นต้นแบบการฝึกทางระนาดเอกเพลงสาธุการ
2. เพื่อให้ นักดนตรีไทยรุ่นใหม่นำไปใช้เป็นเครื่องมือในการฝึกทางระนาดเอกเพลงสาธุการ
3. เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการศึกษากลอนระนาดเอก ในการฝึกกระนาดเอกระดับสูงต่อไป

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เพื่อศึกษาเอกลักษณ์ของกลอนระนาดเอกเพลงสาธุการ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาและเก็บข้อมูลจากเอกสารต่างๆ ศึกษาข้อมูลภาคสนาม โดยมีขั้นตอนในการดำเนินการดังนี้

1.1 เนื้อหา

ศึกษาเอกสารแนวคิดทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับเอกลักษณ์ของกลอนระนาดเอกเพลงสาธูการ เพื่อใช้ในการความมุ่งหมายของงานวิจัย ดังนี้

- 1) เพื่อวิเคราะห์รูปแบบของกลอนระนาดเอกเพลงสาธูการ
- 2) เพื่อวิเคราะห์เอกลักษณ์ของกลอนระนาดเอกเพลงสาธูการ

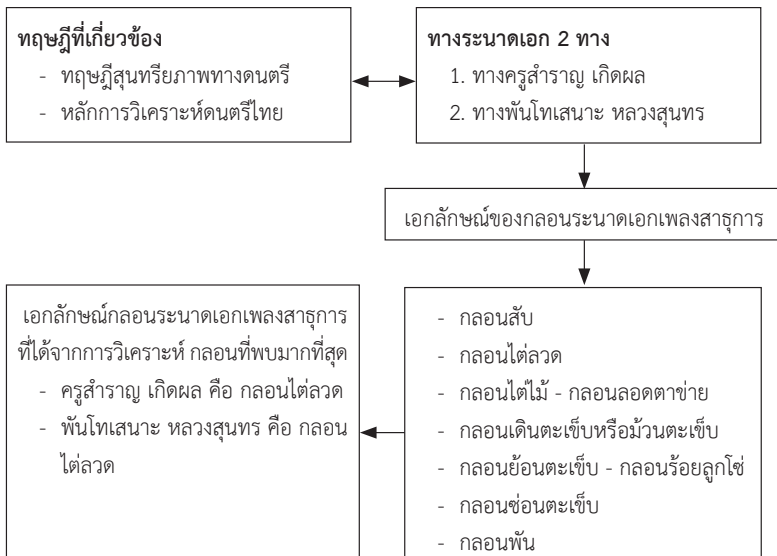
1.2 พื้นที่ทำการวิจัย

พื้นที่ทำการวิจัย ได้แก่ กรุงเทพมหานคร และ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา

1.3 ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ศิลปินแห่งชาติ และผู้เชี่ยวชาญจำนวน 2 ท่าน โดยใช้วิธีการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยคัดเลือก ดังนี้

- 1) พันโทเสนาะ หลวงสุนทร กรุงเทพมหานคร
- 2) ครูสำราญ เกิดผล จังหวัดพระนครศรีอยุธยา



ภาพประกอบที่ 1 กรอบแนวความคิด

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ได้ใช้วิธีการเก็บข้อมูล 2 แบบ ได้แก่ การเก็บข้อมูลจากเอกสาร และการเก็บข้อมูลภาคสนาม ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. วิธีการศึกษาทางด้านเอกสาร ศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูลจากแหล่งต่างๆ ทั้งที่เป็นของหน่วยงานทางราชการและเอกชน สถาบันการศึกษา หนังสือตำราวิชาการ สื่อสิ่งพิมพ์ วิทยานิพนธ์ อินเทอร์เน็ต เป็นต้น

2. เก็บรวบรวมข้อมูลจากภาคสนาม โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์ที่มีโครงสร้าง การสัมภาษณ์ ใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างที่มีประเด็นเกี่ยวกับ วิเคราะห์รูปแบบของกลอนระนาดเอกเพลงสาธูการ และวิเคราะห์เอกลักษณ์ของ กลอนระนาดเอกเพลงสาธูการ ของพันโทเสนาะ หลวงสุนทร ศิลปินแห่งชาติสาขาศิลปะการแสดง ครูสำราญ เกิดผล ศิลปินแห่งชาติสาขาศิลปะการแสดง

ระยะเวลา

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ใช้ระยะเวลาการศึกษาตั้งแต่เดือน พฤษภาคม 2562 เป็นต้นไป

การนำเสนอและวิเคราะห์ข้อมูล

ในการจัดทำและวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

นำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์นำเสนอข้อมูลโดยการพรรณนาวิเคราะห์ ประกอบหลักการทางด้านดนตรีกลอนระนาดเอกใช้ทฤษฎีครูประสิทธิ์ ถาวร เพื่ออธิบายวิเคราะห์ถึงรูปแบบของกลอนระนาดเอกเพลงสาธูการ และเอกลักษณ์ของ กลอนระนาดเอกเพลงสาธูการ ของพันโทเสนาะ หลวงสุนทร ศิลปินแห่งชาติสาขาศิลปะการแสดง ครูสำราญ เกิดผล ศิลปินแห่งชาติสาขาศิลปะการแสดง โดยการนำมาวิเคราะห์เปรียบเทียบกับหลักการทางด้านดนตรีกลอนระนาดเอกใช้ทฤษฎีครูประสิทธิ์ ถาวร ในการเรียกชื่อกลอนระนาดเอก โดยชื่อกลอนระนาดเอกต่างๆ มีทั้งหมด 9 ชื่อ กลอนสับ (กลอนหมายเลข 1) กลอนไต่ลวด (กลอนหมายเลข 2) กลอนไต่ไม้ (กลอนหมายเลข 3) กลอนลอดตาข่าย (กลอนหมายเลข 4) กลอนเดิน

หรือม้วนตะเข็บ (กลอนหมายเลข 5) กลอนย้อนตะเข็บ (กลอนหมายเลข 6) กลอนร้อยลูกโซ่ (กลอนหมายเลข 7) กลอนซ้อนตะเข็บ (กลอนหมายเลข 8) และกลอนพัน (กลอนหมายเลข) มาวิเคราะห์ในประเด็นรูปแบบของกลอนระนาดเอกเพลงสาธุการ และเอกลักษณ์ของกลอนระนาดเอกเพลงสาธุการ ของพันโท.เสนาะ หลวงสุนทร ศิลปินแห่งชาติสาขาศิลปะการแสดง ครูสำราญ เกิดผล ศิลปินแห่งชาติสาขาศิลปะการแสดง และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและนำเสนอข้อมูลด้วยการเขียนเชิงพรรณนา วิเคราะห์

1. วิเคราะห์รูปแบบของกลอนระนาดเอกเพลงสาธุการ พบว่า รูปแบบของกลอนระนาดเอกเพลงสาธุการครูเสนาะ หลวงสุนทร และครูสำราญ เกิดผล ประกอบหลักการทางด้านดนตรีกลอนระนาดเอกใช้ทฤษฎีครูประสิทธิ์ ถาวร กลอนทั้ง 9 ดังนี้คือ

ตารางที่ 1 สรุป วิเคราะห์รูปแบบของกลอนระนาดเอกเพลงสาธุการ ทางครูเสนาะ หลวงสุนทรประกอบหลักการทางด้านดนตรีกลอนระนาดเอกใช้ทฤษฎีครูประสิทธิ์ ถาวร กลอนทั้ง 9

ประโยค ที่	กลอนสับ	กลอน ไต่ลวด	กลอน ไต่ไม้	กลอน ม้วน ตะเข็บ	กลอน ร้อย ลูกโซ่	กลอน ซ้อน ตะเข็บ	กลอน พัน	กลอน เฉพาะ	ลวด ตาข่าย
1		/							
2		/							
3			/						
4		/							
5		/							
6				/					
51				/					
52			/						
53		/							
54		/							
55								/	
รวม		19	13	4	5	5			1

สรุป รูปแบบของกลอนระนาดเอกของครูเสนาะ หลวงสุนทรประกอบหลัก
การทางด้านดนตรีกลอนระนาดเอกใช้ทฤษฎีครูประสิทธิ์ ถาวร กลอนทั้ง 9

ตารางที่ 2 ประโยคที่ 1 ถึงประโยคที่ 5 เน้นรูปแบบกลอนไต่ลวด สลับกลอนไต่ไม้

1	- - ซลท	-ร - ม	ซล ท ตั	มริ ตล	ทล ชร	ม ฟ ชล	ทล ชล	ซ ฟ ม ร	ไต่ลวด
2	ด ท ล ฟ	ล ท ตร	ด ท ล ฟ	ด ร ม ฟ	ล ท ม ริ	ด ท ล ฟ	ทล ฟ ม	ล ฟ ม ร	ไต่ลวด
3	ม ฟ ล ม	ฟ ม ร ท	ล ช ล ท	ล ท ร ม	ทล ชร	ล ร ม ฟ	ซล ชร	ม ฟ ชล	ไต่ไม้
4	รื ท ล ช	ร ช ล ท	รื ม ริ ท	รื ท ล ช	ร ช ล ท	ดื ม ริ ตั	ซล ท ตั	รื ตั ทล	ไต่ลวด

ตารางที่ 3 ประโยคที่ 7 ถึงประโยค 51จะมีรูปแบบกลอนที่หลากหลายประด้วย
กลอนซ้อนตะเข็บ กลอนเฉพาะ กลอนลูกโซ่ กลอนลอดตาข่ายสลับกับ
กลอนไต่ไม้ และกลอนไต่ลวด

5	ฟ ม ร ท	ล ท ร ม	ล ช ม ช	ล ช ท ล	รื ตั ท	รื ตั ทล	รื ท ล ช	ทล ช ม	ไต่ลวด
6	ฟ ร ม ฟ	ช ม ฟ ช	ล ฟ ชล	ท ช ล ท	ร ช ล ท	ดื ท รื ตั	ทล รื ล	รื ตั ทล	ม้วนตะเข็บ
7	รื ท รื	ม ริ ชล	ท ม ริ ตั	ทล ช ม	ร ด ท ด	ร ล ท ด	ซ ล ท ด	ร ด ท ล	เฉพาะ
8	ร ม ร ท	ร ท ล ช	ร ช ล ช	ท ล ร ท	ช ท ล ท	ด ร ม ร	ฟ ม ร ม	ฟ ช ล ช	ไต่ลวด
9	ฟ ม ร ล	ท ด ร ม	ฟ ม ร ม	ฟ ช ล ช	ฟ ม ร ล	ร ม ฟ ช	ฟ ม ร ม	ฟ ช ล ท	ไต่ลวด
10	ร ม ฟ ล	ม ฟ ล ท	ฟ ล ท รื	ล ท รื ม	รื ท ล ฟ	ทล ฟ ม	ล ฟ ม ร	ฟ ม ร ท	ม้วนตะเข็บ

ตารางที่ 4 ประโยคที่ 52 ถึงประโยค 55 ช่วงท้ายของเพลงจะกลับมาในรูปแบบ
กลอนไต่ไม้ กลอนไต่ลวด

53	ฟ ช ล ช	ฟ ม ร ท	ล ช ล ท	ล ท ร ม	ล ฟ ม ร	ทล ช ฟ	ม ร ล ร	ม ฟ ช ล	ไต่ลวด
54	รื ท ล ช	ร ช ล ท	รื ม ริ ท	รื ท ล ช	ร ช ล ท	ดื ม ริ ตั	ทล ช ฟ	ม ร - ล	ไต่ลวด
55	- ร - ร	- - - ม	- - - ช	- - - ล	- รื - ท	- ล - ฟ	- - - ม	- - - ร	ไต่ลวด

และจบลงด้วยกลอนเฉพาะของผู้บรรเลง รูปแบบของกลอนระนาดเอกของ
ครูเสนาะ หลวงสุนทร ที่มีความถี่ในการใช้มากที่สุดคือ กลอนไต่ลวด คือ 19 ประโยค

ตารางที่ 5 ตารางสรุป วิเคราะห์รูปแบบของกลอนขนาดเอกเพลงสาธการ
ครูสำราญ เกิดผลประกอบหลักการทางด้านดนตรีกลอนขนาดเอกใช้
ทฤษฎีครูประสิทธิ์ ถาวร กลอนทั้ง 9

ประโยค ที่	กลอน สลับ	กลอน ไต่ลวด	กลอน ไต่ไม้	กลอน ม้วน ตะเข็บ	กลอน ร้อยลูกโซ่	กลอน ซ้อน ตะเข็บ	กลอน พัน	กลอน เฉพาะ	กลอน ลอด ตาข่าย
1								/	
2		/							
3		/							
4		/							
5				/					
6			/						
7					/				
24						/			
25		/							
51		/							
52				/					
53		/							
54		/							
55								/	
รวม	4	21	6	5	7	3	-	5	4

สรุป รูปแบบของกลอนขนาดเอกของครูสำราญ เกิดผล ประกอบหลักการ
ทางด้านดนตรีกลอนขนาดเอกใช้ทฤษฎีครูประสิทธิ์ ถาวร กลอนทั้ง 9

ตารางที่ 6 ประโยคที่ 1 ถึงประโยคที่ 4 เน้นรูปแบบเริ่มต้นด้วยกลอนเฉพาะสลับด้วย
กลอนไต่ลวด

1	-ช ล ท	-ร - ม	-ช ล ท	รื ท - ล	-ม รื ท	-ท ล ฟ	-ม ร ด	ท ล - ร	กลอนเฉพาะ
2	-ล ท ท	ร ฟ ม ร	ม ฟ ล ม	ฟ ท ล ฟ	ล ท รื ล	ท ล ฟ ม	ร ล ท ท	ร ฟ ม ร	ไต่ลวด
3	ม ฟ ล ม	ฟ ม ร ท	ร ล ท ร	ล ท ร ม	ร ม ฟ ช	ฟ ช ล ท	ช ล ท ด	รื ด ท ล	ไต่ลวด
4	รื ท ล ช	ฟ ม ร ท	ด ร ม ร	ด ท ล ช	ล ท ด ร	ม ด ร ด	ช ล ท ด	ร ด ท ล	ไต่ลวด

ตารางที่ 7 ประโยคที่ 5 ถึงประโยค 52 จะมีรูปแบบกลอนที่หลากหลายประกอบด้วย
กลอนสับ กลอนซ้อนตะเข็บ กลอนเฉพาะ กลอนลูกโซ่ กลอนลดตาข่าย
สลับกับกลอนไต่ไม้ และกลอนไต่ลาวด

5	ช ล ท ร	ล ท ร ม	ท ร ม ช	ร ม ช ล	ช ล ท ต์	ร ี ต์ ท ล	ท ต์ ร ี ต์	ท ล ช ม	ย้อนตะเข็บ
6	พ ร ม พ	ช ม พ ช	ล พ ช ล	ท ช ล ท	ด ล ท ต์	ร ี ท ต์ ร ี	ม ี ต์ ร ี ม ี	ร ี ต์ ท ล	ไต่ไม้
7	ร ม ช ม	ล ช ท ล	ด ท ร ี ต์	ท ล ช ม	ช ม ร ต	ร ล ท ต	ช ล ท ต	ร ต ท ล	ร้อยลูกโซ่
8	ร ท ม ร	ช ม ล ช	ท ร ม ช	ท ล ร ี ท	ม ช ร ม	ช ล ท ร ี	ท ล ช ม	ช ท ล ช	ร้อยลูกโซ่
9	พ ม ร ล	ร ล ร ม	พ ม ร ม	พ ช ล ช	พ ม ร ล	ร ม พ ช	พ ม ร ม	พ ช ล ท	ไต่ลาวด
10	ร ี ท ล พ	ม พ ล ท	ม ี ร ท ร ี	ล ท ร ี ม ี	ร ี ท ล พ	ท ล พ ม	ล พ ม ร	พ ม ร ท	เฉพาะ

ตารางที่ 8 ประโยคที่ 53 ถึงประโยค 55 ช่วงท้ายของเพลงจะกลับมาในรูปแบบ
กลอนไต่ลาวด และจบลงด้วยกลอนเฉพาะของผู้บรรเลง รูปแบบของ
กลอนระนาดเอกของครูสำราญ เกิดผล ที่มีความถี่ในการใช้มากที่สุดคือ
กลอนไต่ลาวด คือ 21 ประโยค

53	ช ล ช ม	ช ม ร ท	ล ช ล ท	ล ท ร ม	ร ม พ ช	พ ช ล ท	ช ล ท ต	ร ี ต์ ท ล	ไต่ลาวด
54	ร ี ท ล ช	พ ม ร ท	ด ร ม ร	ด ท ล ช	ล ท ต ร	ม ต ร ต	ช ล ท ต	ร ต ท ล	ไต่ลาวด
55	ช ล ท ร	ล ท ร ม	ช ล ท ช	ล ท - ล	-ม ี ร ี ท	-ล - พ	- - - ม	- - - ร	เฉพาะ

ตารางที่ 9 ตารางวิเคราะห์เอกลักษณ์ของกลอนระนาดเอกเพลงสาธุการพันโท
เสนาะ หลวงสุนทรศิลปินแห่งชาติสาขาศิลปะการแสดงประกอบ
หลักการทางด้านดนตรีกลอนระนาดเอกใช้ทฤษฎีครูประสิทธิ์ ถาวรตาม
แนวทางกลอนทั้ง 9

ชื่อกลอนระนาดเอก / คำอธิบาย	จำนวน / ประโยค	คิดเป็น ร้อยละ
1. กลอนสับ มีลักษณะตีซ้ำเสียงเข้าชุดกัน โดยมากจะถูกนำมาใช้ในช่วงต้นเพลง และช่วงที่มีทำนองซึ้งต่าง ๆ	-	0.00
2. กลอนไต่ลาวด มีลักษณะการดำเนินทำนองไล่เรียงเสียงกันไปเป็นส่วนใหญ่ เดินทำนองเป็นเส้นทางเดียวทั้งไปและกลับ	19	34.54

ตารางที่ 9 ตารางวิเคราะห์เอกลักษณ์ของกลอนระนาดเอกเพลงสาธูการพันโ
เสนาะ หลวงสุนทรศิลปินแห่งชาติสาขาศิลปะการแสดงประกอบ
หลักการทางด้านดนตรีกลอนระนาดเอกใช้ทฤษฎีครูประสิทธิ์ ถาวรตาม
แนวทางกลอนทั้ง 9 (ต่อ)

ชื่อกลอนระนาดเอก / คำอธิบาย	จำนวน / ประโยค	คิดเป็น ร้อยละ
3. กลอนไต่ไม้ มีลักษณะวรรคหน้ามีการซ้ำเสียงสลับด้วยเสียงอื่นที่ลดหลั่นลงไป ทีละเสียงในต้นวลีแล้วเชื่อมกับกลอนไต่ลวด	13	23.63
4. กลอนลอดตาข่าย มีลักษณะการเดินทำนองโดยใช้เสียงต่างๆ สลับกันจาก เสียงต่ำไปหาเสียงสูง และเสียงสูงมาหาเสียงต่ำ	1	1.81
5. กลอนเดินหรือม้วนตะเข็บ มีลักษณะม้วนไปข้างหน้า ในวรรคหน้าของ ประโยคเพลง วรรคหลังห้องแรกก็จะดำเนินทำนองม้วนกลับไปห้องต่อไปโดย ไล่เรียงเสียงลงไปจนจบวรรค	8	14.54
6. กลอนย้อนตะเข็บ มีลักษณะทำนองในวรรคแรกคล้ายกลอนม้วนตะเข็บแต่มี การดำเนินกลอนย้อนที่วรรคหลังม้วนกลับลงทุกห้องจนครบวรรค	1	1.81
7. กลอนร้อยลูกโซ่ มีลักษณะการดำเนินทำนองที่เกี่ยวข้องกันเป็นข้อๆ ต่อเนื่อง กันไปในทุกวลีจนจบประโยค	7	12.72
8. กลอนซ้อนตะเข็บ มีลักษณะการดำเนินทำนองแบบซ้ำเสียงและออกห่างกัน หนึ่งช่วงเสียงในวลีต่อไปเรื่อยๆ จนจบประโยค	-	0.00
9. กลอนพัน มีลักษณะการดำเนินทำนองที่เป็นกลอนซ้อนตะเข็บผสมกับกลอน	-	0.00
10. กลอนที่ไม่มีลักษณะของการดำเนินทำนองตามความของกลอน ทั้ง 9 ที่ได้ กล่าวมาข้างต้น	6	10.90

จากการวิเคราะห์เอกลักษณ์ของกลอนระนาดเอกเพลงสาธูการพันโ
เสนาะ หลวงสุนทรศิลปินแห่งชาติสาขาศิลปะการแสดง ประกอบหลักการทางด้าน
ดนตรีกลอนระนาดเอกใช้ทฤษฎีครูประสิทธิ์ ถาวรตามแนวทางกลอนทั้ง 9 ครูเสนาะ
หลวงสุนทร มีเอกลักษณ์กลอนระนาดเอกเพลงสาธูการที่ใช้ถักกลอนกลอนไต่ลวดมาก
ที่สุดคือ 19 ประโยค คิดเป็นร้อยละเท่ากับ 34.54 รวมเอกลักษณ์ของกลอนระนาด
เอกเพลงสาธูการครูเสนาะ หลวงสุนทร ประกอบหลักการทางด้านดนตรีกลอน
ระนาดเอกใช้ทฤษฎีครูประสิทธิ์ ถาวรตามแนวทางกลอนทั้ง 9 คิดเป็นร้อยละเท่ากับ
10.90

ปีที่ 13 ฉบับที่ 1 มกราคม-มิถุนายน 2564

ตารางที่ 10 กลอนไต่ลวดพันโทเสนาะ หลวงสุนทร

1	-- ชลท	-ร - ม	ช ล ท ท	มีริติ ท ล	ท ล ช ร	ม พ ช ล	ท ล ช ล	ช พ ม ร	ไต่ลวด
2	ด ท ล พ	ล ท ด ร	ด ท ล ท	ด ร ม พ	ล ท มี ร	ด ท ล พ	ท ล พ ม	ล พ ม ร	ไต่ลวด

ตารางที่ 11 ตารางแสดงผลสรุปวิเคราะห์เอกลักษณ์ของกลอนระนาดเอกเพลง สาธการ ครูสำราญ เกิดผลประกอบหลักการทางด้านดนตรีกลอน ระนาดเอกใช้ทฤษฎีครูประสิทธิ์ ถาวรตามแนวทางกลอนทั้ง 9

ชื่อกลอนระนาดเอก / คำอธิบาย	จำนวน / ประโยค	คิดเป็น ร้อยละ
1. กลอนสับ มีลักษณะที่ซ้ำเสียงเข้าชุดกัน โดยมากจะถูกนำมาใช้ในช่วงต้นเพลง และช่วงที่มีทำนองซ้องห่างๆ	4	7.27
2. กลอนไต่ลวด มีลักษณะการดำเนินทำนองไล่เรียงเสียงกันไปเป็นส่วนใหญ่ เดินทำนองเป็นเส้นทางเดียวทั้งไปและกลับ	21	38.18
3. กลอนไต่ไม้ มีลักษณะวรรคหน้ามีการซ้ำเสียงสลับด้วยเสียงอื่นที่ลดหลั่นลงไปทีละเสียงในต้นวลีแล้วเชื่อมกับกลอนไต่ลวด	6	10.90
4. กลอนลอดตาข่าย มีลักษณะการเดินทำนองโดยใช้เสียงห่างๆ สลับกันจากเสียงต่ำไปหาเสียงสูง และเสียงสูงมาหาเสียงต่ำ	4	7.27
5. กลอนเดินหรือม้วนตะเข็บ มีลักษณะม้วนไปข้างหน้า ในวรรคหน้าของประโยคเพลง วรรคหลังห้องแรกก็จะดำเนินทำนองม้วนกลับไปห้องต่อไป โดยไล่เรียงเสียงลงไปจนจบวรรค	2	3.63
6. กลอนย้อนตะเข็บ มีลักษณะทำนองในวรรคแรกคล้ายกลอนม้วนตะเข็บ แต่มีการดำเนินกลอนย้อนที่วรรคหลังม้วนกลับลงทุกห้องจนครบวรรค	4	7.27
7. กลอนร้อยลูกโซ่ มีลักษณะการดำเนินทำนองที่เกี่ยวข้องกันเป็นข้อๆ ต่อเนื่องกันไปในทุกวลีจนจบประโยค	7	12.72
8. กลอนซ่อนตะเข็บ มีลักษณะการดำเนินทำนองแบบซ้ำเสียงและออกห่างกันหนึ่งช่วงเสียงในวลีต่อไปเรื่อยๆ จนจบประโยค	2	3.63
9. กลอนพัน มีลักษณะการดำเนินทำนองที่เป็นกลอนซ่อนตะเข็บผสมกับกลอน	-	0.00
10. กลอนที่ไม่มีลักษณะของการดำเนินทำนองตามความของกลอน ทั้ง 9 ที่ได้กล่าวมาข้างต้น	5	9.09

จากการวิเคราะห์เอกลักษณ์ของกลอนระนาดเอกเพลงสาธการครูสำราญ เกิดผลศิลปินแห่งชาติสาขาศิลปะการแสดง ประกอบหลักการทางด้านดนตรีกลอนระนาดเอกใช้ทฤษฎีครูประสิทธิ์ ถาวรตามแนวทางกลอนทั้ง 9 หมายเลข พบว่าครูสำราญ เกิดผลมีเอกลักษณ์กลอนระนาดเอกเพลงสาธการจะใช้เวลาถึงกลอนไต่ลวดมากที่สุดคือ 21 ประโยค คิดเป็นร้อยละเท่ากับ 38.18 รวมเอกลักษณ์ของกลอนระนาดเอกเพลงสาธการครูสำราญ เกิดผล ประกอบหลักการทางด้านดนตรีกลอนระนาดเอกใช้ทฤษฎีครูประสิทธิ์ ถาวรตามแนวทางกลอนทั้ง 9 คิดเป็นร้อยละเท่ากับ 9.09

ตารางที่ 12 กลอนไต่ลวดครูสำราญ เกิดผล

1	-- ชลท	-ร - ม	ช ล ท ท	มีริติ ท ล	ท ล ช ร	ม พ ช ล	ท ล ช ล	ช พ ม ร	ไต่ลวด
2	ด ท ล พ	ล ท ด ร	ด ท ล ท	ด ร ม พ	ล ท มี ริ	ด ท ล พ	ท ล พ ม	ล พ ม ร	ไต่ลวด

สรุป จากการวิเคราะห์เอกลักษณ์ของกลอนระนาดเอกเพลงสาธการของ พันโทเสนาะ หลวงสุนทร และครูสำราญ เกิดผล ประกอบหลักการทางด้านดนตรีกลอนระนาดเอกใช้ทฤษฎีครูประสิทธิ์ ถาวรตามแนวทางกลอนทั้ง 9 หมายเลข พันโทเสนาะ หลวงสุนทร มีเอกลักษณ์กลอนระนาดเอกเพลงสาธการที่ใช้ถึงกลอนกลอนไต่ลวดมากที่สุดคือ 19 ประโยค คิดเป็นร้อยละเท่ากับ 34.54 และ รวมเอกลักษณ์ของกลอนระนาดเอกเพลงสาธการ พันโทเสนาะ หลวงสุนทร ประกอบหลักการทางด้านดนตรีกลอนระนาดเอกใช้ทฤษฎีครูประสิทธิ์ ถาวรตามแนวทางกลอนทั้ง 9 คิดเป็นร้อยละเท่ากับ 10.90 และเอกลักษณ์ของกลอนระนาดเอกเพลงสาธการครูสำราญ เกิดผลมีจะใช้เวลาถึงกลอนไต่ลวดมากที่สุดคือ 21 ประโยค คิดเป็นร้อยละเท่ากับ 38.18 และ รวมเอกลักษณ์ของกลอนระนาดเอกเพลงสาธการครูสำราญ เกิดผล ประกอบหลักการทางด้านดนตรีกลอนระนาดเอกใช้ทฤษฎีครูประสิทธิ์ ถาวรตามแนวทางกลอนทั้ง 9 คิดเป็นร้อยละเท่ากับ 9.09

อภิปรายผล

ประเด็นในการอภิปรายผลมีดังนี้ จากการวิเคราะห์รูปแบบของกลอน ธรรมชาติเอกเพลงสาธุการ พบว่ารูปแบบของกลอนธรรมชาติเอกเพลงสาธุการ พันโท เสนาะ หลวงสุนทร และครูสำราญ เกิดผล ประกอบหลักการทางด้านดนตรีกลอน ธรรมชาติเอกใช้ทฤษฎีครูประสิทธิ์ ถาวร กลอนทั้ง 9 ดังนี้คือ

1. รูปแบบของกลอนธรรมชาติเอกเพลงสาธุการ พันโท เสนาะ หลวงสุนทร ประกอบหลักการทางด้านดนตรีกลอนธรรมชาติเอกใช้ทฤษฎีครูประสิทธิ์ ถาวร กลอนทั้ง 9 ประโยคที่ 1 ถึงประโยคที่ 5 เน้นรูปแบบกลอนไต่ลวด สลับกลอนไต่ไม้ ประโยคที่ 7 ถึงประโยค 51 จะมีรูปแบบกลอนที่หลากหลายประกอบด้วยกลอนซ้อน ตะเข็บ กลอนเฉพาะ กลอนลูกโซ่ กลอนลดตาค่ายสลับกับกลอนไต่ไม้ และกลอน ไต่ลวด และประโยคที่ 52 ถึงประโยค 55 ช่วงท้ายของเพลงจะกลับมาในรูปแบบ กลอนไต่ไม้ กลอนไต่ลวด และจบลงด้วยกลอนเฉพาะของผู้บรรเลง รูปแบบของ กลอนธรรมชาติเอกของพันโท เสนาะ หลวงสุนทร ที่มีความถี่ในการใช้มากที่สุดคือ กลอนไต่ลวด คือ 19 ประโยค และ รูปแบบของกลอนธรรมชาติเอกเพลงสาธุการ ครูสำราญ เกิดผล ประกอบหลักการทางด้านดนตรีกลอนธรรมชาติเอกใช้ทฤษฎีครู ประสิทธิ์ ถาวร กลอนทั้ง 9 ประโยคที่ 1 ถึงประโยคที่ 4 เน้นรูปแบบเริ่มต้นด้วย กลอนเฉพาะสลับด้วยกลอนไต่ลวด ประโยคที่ 5 ถึงประโยค 52 จะมีรูปแบบกลอน ที่หลากหลายประกอบด้วย กลอนสับ กลอนซ้อนตะเข็บ กลอนเฉพาะ กลอนลูกโซ่ กลอน ลดตาค่ายสลับกับกลอนไต่ไม้ และกลอนไต่ลวด และประโยคที่ 53 ถึงประโยค 55 ช่วงท้ายของเพลงจะกลับมาในรูปแบบกลอนไต่ลวด และจบลงด้วยกลอนเฉพาะของ ผู้บรรเลง รูปแบบของกลอนธรรมชาติเอกของครูสำราญ เกิดผล ที่มีความถี่ในการใช้ มากที่สุดคือ กลอนไต่ลวด คือ 21 ประโยค สอดคล้องกับณรงค์ชัย ปิฎกัรัชต์ (2534) ได้ศึกษาวิเคราะห์ทางห้องเพลงสาธุการ โดยเปรียบเทียบวิธีดำเนินงาน และการใช้ มือของนักดนตรีไทยสิบท่าน โดยเน้นสำนวนเพลงและการดำเนินทำนองของ ห้องวงใหญ่ บทบาทสำคัญของเพลงสาธุการต่อวัฒนธรรมการดนตรีและพิธีกรรม ซึ่งผลการวิจัยบางข้อเกี่ยวกับสำนวนของประโยคเพลงสาธุการ ประโยคนำและระดับ

เสียงลูกตกท้ายประโยคเพลง สรุปได้ว่าเพลงสาธการทุกทางมีรูปแบบการดำเนินทำนองและการใช้มือฆ้อง ได้กำหนดไว้อย่างมีกฎเกณฑ์

2. วิเคราะห์เอกลักษณ์ของกลอนระนาดเอกเพลงสาธการ พันโทเสนาะ หลวงสุนทร และครูสำราญ เกิดผล ประกอบหลักการทางด้านดนตรีกลอนระนาดเอกใช้ทฤษฎีครูประสิทธิ์ ถาวรตามแนวทางกลอนทั้ง 9 คือ

เอกลักษณ์ของกลอนระนาดเอกเพลงสาธการ พันโทเสนาะ หลวงสุนทร ประกอบหลักการทางด้านดนตรีกลอนระนาดเอกใช้ทฤษฎีครูประสิทธิ์ ถาวรตามแนวทางกลอนทั้ง 9 เอกลักษณ์กลอนระนาดเอกเพลงสาธการครูเสนาะ หลวงสุนทร จะใช้ความถี่กลอนไต่ลวดมากที่สุดคือ 19 ประโยค คิดเป็นร้อยละเท่ากับ 34.54 และรวมเอกลักษณ์ของกลอนระนาดเอกเพลงสาธการพันโทเสนาะ หลวงสุนทร ประกอบหลักการทางด้านดนตรีกลอนระนาดเอกใช้ทฤษฎีครูประสิทธิ์ ถาวรตามแนวทางกลอนทั้ง 9 คิดเป็นร้อยละเท่ากับ 10.90 และ เอกลักษณ์ของกลอนระนาดเอกเพลงสาธการ ครูสำราญ เกิดผลประกอบหลักการทางด้านดนตรีกลอนระนาดเอกใช้ทฤษฎีครูประสิทธิ์ ถาวรตามแนวทางกลอนทั้ง 9 เอกลักษณ์กลอนระนาดเอกเพลงสาธการ จะใช้ความถี่กลอนไต่ลวดมากที่สุดคือ 21 ประโยค คิดเป็นร้อยละเท่ากับ 38.18 และรวมเอกลักษณ์ของกลอนระนาดเอกเพลงสาธการครูสำราญ เกิดผล ประกอบหลักการทางด้านดนตรีกลอนระนาดเอกใช้ทฤษฎีครูประสิทธิ์ ถาวรตามแนวทางกลอนทั้ง 9 คิดเป็นร้อยละเท่ากับ 9.09 สอดคล้องกับสุกรี เจริญสุข (2541) กล่าวถึงทฤษฎีการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสุนทรียภาพทางดนตรี ในเอกสารประกอบการสอนวิชาสุนทรียศาสตร์ สรุปได้ 3 ส่วน คือ ความเหมือน ความแตกต่าง และความเป็นฉันทนตรีเป็นความไพเราะของเสียง อาศัยการเรียนรู้จากความเหมือน พัฒนาไปสู่ความแตกต่างและความเป็นฉัน ซึ่งเป็นแก่นแท้ทางวัฒนธรรม

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัย : ก. จากการที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาในหัวข้อเรื่อง เอกลักษณ์ของกลอนระนาดเอกเพลงสาธการ นี้แล้ว ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะว่าผู้วิจัยท่านอื่นๆ น่าที่จะลองศึกษาเก็บรวบรวมข้อมูลการดำเนินกลอนระนาดเอก

เพลงสาธการของนักดนตรีท่านอื่นเพื่อเป็นแนวทางในการแสวงหาทิศทางในการดำเนินกลอนระนาดเอกให้สละสลวยหรือเหมาะสมกับการนำไปใช้ให้เหมาะกับประเภทต่างๆ ของเพลงไทย ข.จากการที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาวิเคราะห์เอกลักษณ์การตีระนาดเอกเพลงสาธการของ พันโทเสนาะ หลวงสุนทร และ ครูสำราญ เกิดผลนี้แล้ว ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะว่า ท่านผู้วิจัยท่านอื่นควรจะศึกษาเกี่ยวกับชีวประวัติและผลงานของครูดนตรีไทยทั้ง 2 ท่านนี้ เพื่อรวบรวมผลงานนำมาเผยแพร่ต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- เฉลิมศักดิ์ พิภูลศรี. (2530). **สังคีตนิยมว่าด้วยดนตรีไทย**. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- ณรงค์ชัย ปิฎกัรชต์. (2534). **การวิเคราะห์ทางซ้องเพลง**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวัฒนธรรมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล.
- บุญช่วย โสวัตร. (2538). **การวิเคราะห์เนื้อทำนองหลักของเพลงแขกมอญบางขุนพรหม**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาดนตรีศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล.
- มนตรี ตราโมท. (2527). **โสมส่องแสง: ชีวตดนตรีไทยของมนตรีตรี ตราโมท**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์เรือนแก้ว.
- สงบศึก ธรรมวิหาร. (2540). **ดุริยางค์ไทย**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุกรี เจริญสุข. (2541). **การปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ตามแนวคิด 5 ทฤษฎี**. กรุงเทพฯ : สำนักงานส่งเสริมและพัฒนาวิชาดนตรี มหาวิทยาลัยมหิดล ศาลายา.
- สุมาลี นิมนานภาพ. (2524). **สังคีตนิยมเรื่องสรุปคำบรรยายทางวิทยุกระจายเสียงและวิทยุโทรทัศน์**. กรุงเทพฯ : รุ่งศิลป์การพิมพ์.

การออกแบบเครื่องประดับเงินเชิงสร้างสรรค์ :
แรงบันดาลใจจากความสวยงามของอัตลักษณ์ล้านนา
Creative Silver Jewelry Designing :
Inspiration from Lanna's Elegant Identity

ภาณุพงศ์ จงขานลิทโธ¹

Panupong Jongcharnsittho

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., อาจารย์ประจำสาขาวิชาสิ่งทอและเครื่องประดับ คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา เชียงใหม่
(E-mail: panupong@rmutl.ac.th)
Assistant Professor Dr., Textile and Jewelry Division
Faculty of Art and Architecture Rajamangala
University of Technology Lanna Chiang Mai

Received: 14/04/2020 Revised: 06/07/2020 Accepted: 08/07/2022

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้ นำเสนอการออกแบบเครื่องประดับเงินเชิงสร้างสรรค์ โดยได้รับแรงบันดาลใจหรือแนวคิดจากอัตลักษณ์ล้านนา ล้านนาเป็นกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนบน 8 จังหวัด คือจังหวัดเชียงใหม่ ลำพูน แม่ฮ่องสอน ลำปาง แพร่ น่าน พะเยา และเชียงราย จังหวัดเหล่านี้มีอัตลักษณ์ที่สวยงาม มีคุณค่า และมีลักษณะอัตลักษณ์ร่วมที่คล้ายคลึงกัน มีเป้าหมายในการออกแบบและนำเสนอบทความเพื่อสะท้อนให้เห็นความสวยงามและอัตลักษณ์ของล้านนาผ่านรูปแบบของเครื่องประดับเงิน เครื่องประดับเงินเป็นสิ่งที่ควบคู่กับวิถีชีวิตของผู้คนล้านนาตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน รูปแบบเครื่องประดับเงินในบทความนี้เป็นการออกแบบโดยประยุกต์ใช้จากสิ่งที่ผู้คนล้านนาพบเห็น ค้นเคย เป็นอย่างดี ผสมกับหลักการศิลปะและการออกแบบเพื่อให้เกิดเป็นความคิดสร้างสรรค์ การผลิตผลงานสร้างสรรค์นี้เพื่อออกแบบและผลิตชิ้นงานเครื่องประดับเงินสำหรับเป็นแนวคิด แนวทาง หรือต้นแบบของความคิดในการออกแบบเครื่องประดับเงินที่สามารถประยุกต์ใช้ในเชิงพาณิชย์ได้ กระบวนการของการผลิตผลงานสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 7 ขั้นตอน คือ 1) การศึกษาข้อมูลอัตลักษณ์ล้านนา 2) การกำหนดกรอบแนวคิด 3) การออกแบบร่างเบื้องต้น 4) การกลั่นกรองการออกแบบ 5) การวิเคราะห์งานออกแบบ 6) การตกลงใจในการออกแบบ และ 7) การทำให้เป็นผลสำเร็จ อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์รูปแบบเครื่องประดับ มี 2 ส่วนหลักคือ 1) อุปกรณ์ในการออกแบบ และ 2) อุปกรณ์ในการทำต้นแบบ เทคนิคในการสร้างสรรค์รูปแบบเครื่องประดับอยู่ในขั้นตอนของการผลิตชิ้นงานต้นแบบ 3 เทคนิค คือ 1) การพันทรายให้มีพื้นผิวหยาบ 2) การชุบเคลือบให้มีความแตกต่างกันของสีโลหะ และ 3) การประกอบชิ้นส่วนให้มีข้อต่อที่เคลื่อนไหวได้ สำหรับผลงานสร้างสรรค์นั้นเป็นชิ้นงานต้นแบบเครื่องประดับเงินจริงจำนวน 3 ชุด แต่ละชุดประกอบด้วยเครื่องประดับ 3 ชิ้น

คำสำคัญ: การออกแบบ เครื่องประดับเงิน สร้างสรรค์ แรงบันดาลใจ อัตลักษณ์

Abstract

This academic article is a creative work representing its creative silver jewelry design. In Thailand, Lanna is the historical kingdom located up north, consisting of 8 provinces; Chiang Mai, Lamphun, Mae Hong Son, Lampang, Phrae, Nan, Phayao and Chiang Rai. Although these provinces have their own elegant and value identities, joint identities could also be found. The idea of the article is to reflect the elegancy and identity through silver ornament which is a part of Lanna people's daily life from the past. The designed pattern of the silver ornament on the article is adapted from the utensil used on a daily life plus art and design to build up the creativity whereas the purpose of building up the creativity is to initialize silver jewelry designing concept with the development plan for commercial growth. The processes of producing creativity are 1) Study Lanna's Identity 2) Defining the Concept 3) Initialized Drafting 4) Purifying the Design 5) Design Analysis 6) Design Consenting and 7) Actualizing the Product while the equipment for creativity is 1) Designing Equipment and 2) Exemplar Equipment whereas the technique for exemplar creativity are 1) Roughen by Sand 2) Color Distinguishing by Metal Plating and 3) Assembling the Ornament with Removable Joint. To support the article, 3 sets of genuine silver exemplar are produced.

Keywords : Designing , Silver Jewelry , Creative , Inspiration , Identity

บทนำ

เครื่องประดับเป็นสิ่งควบคู่กับการแต่งกายของมนุษย์ตั้งแต่สมัยยุคก่อนประวัติศาสตร์ถึงปัจจุบัน ดังที่ รสขง ศรีลิโก (2557) นักวิชาการท่านหนึ่ง ได้อธิบาย ปีที่ 13 ฉบับที่ 1 มกราคม-มิถุนายน 2564

ความหมายของเครื่องประดับไว้ในสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน เล่ม 34 เรื่องที่ 4 อย่างน่าสนใจว่า เครื่องประดับ หมายถึง สิ่งที่มีมนุษย์ออกแบบ สร้างสรรค์ และผลิตขึ้นเพื่อใช้ประดับตกแต่งร่างกายให้สวยงาม ใช้ได้ทั้งผู้ชายและผู้หญิง เช่น แหวน ต่างหู กำไลข้อมือ สร้อยคอ ฯลฯ เครื่องประดับของแต่ละประเทศย่อมมีรูปร่างลักษณะแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับความเชื่อ รสนิยม ศิลปวัฒนธรรม ประเพณี ภูมิประเทศ ภูมิอากาศ และการเมือง การปกครองแต่ละท้องถิ่น หากกล่าวถึงเครื่องประดับโดยทั่วไป เรามักนึกถึงของสวยงามที่มนุษย์ใช้ตกแต่งบนร่างกาย นอกเหนือจากเสื้อผ้าหรือเครื่องนุ่งห่มที่ผู้คนใช้อยู่เป็นประจำ โลหะเงินเป็นโลหะที่มีค่ารองจากโลหะทองคำ อีกทั้งเป็นโลหะที่เป็นทางเลือกหนึ่งนอกเหนือจากทองคำ ซึ่งทองคำคงเป็นโลหะที่มีมูลค่าสูงอย่างต่อเนื่องตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน ส่งผลให้ผู้คนส่วนหนึ่งนิยมใช้โลหะเงินในการทำเครื่องประดับ อาจเนื่องจากปัจจัยอื่นนอกเหนือจากปัจจัยเรื่องมูลค่า เช่น สีของโลหะเงินที่มีสีขาวเงาให้ความรู้สึกถึงความบริสุทธิ์ หรือความเชื่อที่เกี่ยวข้องกับโลหะเงินที่เชื่อว่าเป็นเครื่องรางของขลังป้องกันภูติผีปีศาจ ชั่วร้ายต่างๆ นอกจากนี้ ผู้คนในยุโรปยังนิยมนำโลหะเงินมาทำเครื่องประดับและสิ่งของเครื่องใช้ในชีวิตประจำวันอย่างแพร่หลาย จนแพร่ในภาคเหนือตอนบน (ล้านนา) ส่วนใหญ่นิยมใช้เครื่องประดับเงินตกแต่งร่างกายและเสื้อผ้าประจำเผ่า หรือแม้กระทั่ง ผู้คนที่เป็นคนเมืองในล้านนาก็ยังนิยมสวมเครื่องประดับเงิน เพื่อตกแต่งร่างกายควบคู่กับเสื้อผ้า และเสริมบุคลิกภาพของตนเอง

เครื่องประดับเงิน : เครื่องประดับที่เหมาะสมกับผู้คนทุกเพศทุกวัย

เครื่องประดับเงินเป็นเครื่องประดับที่ง่ายต่อการขึ้นรูป เมื่อเทียบกับเครื่องประดับที่ทำจากโลหะชนิดอื่น ทำให้สามารถเลือกให้สอดคล้องกับบุคลิกและรสนิยมได้ง่าย ดังเช่น สร้อยคอ แหวน สร้อยข้อมือ ฯลฯ และยังสามารถทำเป็นเข็มกลัดหรือเครื่องประดับชนิดอื่นได้หลากหลาย ซึ่งในบางครั้งมีการนำอัญมณีต่างๆ มาประดับบนตัวเรือนเพื่อเพิ่มมูลค่าและความสวยงามให้มากขึ้น โดยมักเน้นในเรื่อง

ของความเชื่อในเรื่องต่างๆ เช่น การงาน ความรักหรือการเงิน ฯลฯ โดยคำนึงถึงวันเกิดหรือเดือนเกิด เป็นต้น นอกจากนี้ยังเป็นเครื่องประดับที่แสดงถึงเอกลักษณ์ทางเพศ เช่นในเพศหญิงนั้นจะมีประเภทของเครื่องประดับเงินให้เลือกสรรมากกว่าเพศชาย เน้นความสวยงามและลวดลายทันสมัย บ่งบอกถึงความเป็นตัวตนของตนเองและรสนิยมของเจ้าของได้ดี ราคาไม่สูงมาก สามารถซื้อหาได้อย่างแพร่หลาย และในปัจจุบันยังมีการใช้เครื่องมือช่วยในการผลิตในระยะเวลาอันสั้น และได้ปริมาณมาก จึงทำให้เครื่องประดับนั้นมีให้เลือกหลายรูปแบบมากขึ้น สำหรับเพศชายในอดีตนั้นมักมีเครื่องประดับเงินไว้ประดับร่างกายด้วยเช่นกัน โดยอาจเป็นแหวนเกลี้ยง หรือสร้อยคอ แต่ในปัจจุบันมีความนิยมใช้เป็นของเสริมดวงเช่นเดียวกับเพศหญิง แต่ก็มักสร้างให้มีลวดลายน้อยกว่าและทำให้ลักษณะของตัวแหวนมีรูปแบบใหญ่กว่าของเพศหญิง สำหรับอัญมณีนี้นั้นมักขึ้นอยู่กับความชอบส่วนบุคคล โดยในสมัยปัจจุบันมักไม่ให้ความสนใจเกี่ยวกับสีของอัญมณีมากนัก แต่มักเป็นไปตามความชอบส่วนบุคคล เพราะฉะนั้นเครื่องประดับสำหรับเพศชายนั้นจึงมีรูปแบบให้เลือกสรรมากกว่าในสมัยอดีต

แต่อย่างไรก็ตามเครื่องประดับทองคำยังคงเป็นที่นิยมของผู้คนอีกกลุ่มหนึ่งที่เกิดจากปัจจัยหลายประการเช่น ฐานะ รสนิยม วัฒนธรรม ประเพณี ความเชื่อ บุคลิก เป็นต้น นอกจากนี้หากมองในประเด็นของการรับรู้ทางกายและจิตใจนั้น เครื่องประดับทองคำใช้โลหะทองคำทำตัวเรือน ซึ่งสีของทองคำนั้นมีสีเหลืองทองที่ผู้คนทั่วไปให้การยอมรับว่าเป็นสีของความมีคุณค่า ความเจริญรุ่งเรือง เครื่องประดับเป็นสิ่งหนึ่งในกระแสวัฒนธรรมที่ใช้ควบคู่มากับเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายอื่นๆ ในสมัยโบราณการตกแต่งร่างกายใช้วิธีสักร่างกาย หรือใช้สีเขียนบนผิวหนัง การเขียนสีบนผิวหนังพบครั้งแรกในสมัยอียิปต์ เมื่อประมาณ 2,000 ปี ก่อนคริสต์ศักราช คำว่า “สัก” ในภาษาไทย ตรงกับภาษาอังกฤษว่า Tattoo และคำว่า Tattoo มาจากภาษาไฮติว่า Tatau ซึ่งมีความหมายเกี่ยวกับ การทำเครื่องหมายส่วนการแต่งกายด้วยวัตถุ มีการตกแต่งด้วยทองคำ พบหลักฐานการใช้ทองคำมาทำเป็นเครื่องประดับ ในสมัยอียิปต์ และกรีกโบราณ เครื่องประดับเป็นสิ่งหนึ่งที่สามารถบอกประวัติความเป็นไป

ในสมัยประวัติศาสตร์ได้ เป็นสื่อสัญลักษณ์ที่บอกถึงวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียม นิสัยใจคอของผู้ใช้ได้เป็นอย่างดี เครื่องประดับนอกจากจะใช้ประดับร่างกายเพื่อความสวยงามแล้ว ยังบอกตำแหน่ง ฐานะ ยศศักดิ์ได้ เช่น ชาวอเมริกันอินเดียนที่อยู่ตามเผ่าต่างๆ จะใช้สีหรือขนนกประดับร่างกาย และสีหรือขนนกนี้จะบอกตำแหน่งของผู้ใช้ ในขณะที่เดียวกันเครื่องประดับยังบอกฐานะทางเศรษฐกิจของเจ้าของได้อีกด้วย (สุภาวี ศิรินคราภรณ์, 2553)

ประเทศไทยเป็นแหล่งผลิตเครื่องประดับที่สำคัญแห่งหนึ่งของโลกทั้งในด้านของการออกแบบและการผลิต เครื่องประดับของไทยจึงได้รับการยอมรับในศักยภาพระดับตลาดโลก โดยที่การออกแบบเครื่องประดับนั้นได้แสดงถึงคุณค่าและสะท้อนถึงภูมิปัญญา วัฒนธรรม และความเป็นอัตลักษณ์ของไทยได้เป็นอย่างดี รวมถึงการยอมรับอย่างแพร่หลาย ส่วนการผลิตนั้น มีแรงงานที่มีทักษะฝีมือขั้นสูงที่สามารถผลิตชิ้นงานได้อย่างละเอียด ประณีต สวยงาม เป็นที่ยอมรับอย่างแพร่หลายเช่นกัน (สถาบันวิจัยและพัฒนาอัญมณีและเครื่องประดับแห่งชาติ, 2561) และจากข้อมูลของกระทรวงพาณิชย์ (2562) รายงานว่าสินค้าส่งออกที่สำคัญของประเทศไทย 10 อันดับ ในปี 2561 นั้น สินค้าอัญมณีและเครื่องประดับมีมูลค่าการส่งออกเป็นลำดับที่ 3 มากถึง 3.83 แสนล้านบาท รองจากสินค้าคอมพิวเตอร์ ซึ่งมีมูลค่าการส่งออกเป็นลำดับที่ 1 เป็นเงิน 3.83 แสนล้านบาท ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเครื่องประดับเป็นสินค้ามีความสำคัญในลำดับต้นๆ นอกจากนี้แล้วหากพิจารณาในประเด็นของความต้องการของผู้คนในยุคปัจจุบันพบว่า ยังนิยมสวมใส่เครื่องประดับอย่างต่อเนื่องและแพร่หลาย ถึงแม้เครื่องประดับเป็นสินค้าฟุ่มเฟือย มีราคาสูง และไม่จัดอยู่ในปัจจัย 4 ของมนุษย์คือ เสื้อผ้า ยารักษาโรค อาหาร และที่อยู่อาศัย แต่ทั้งนี้ผู้คนยังคงสวมใส่เครื่องประดับเพื่อเสริมบุคลิกและเพื่อประดับตกแต่งร่างกายให้สวยงามนอกเหนือจากเสื้อผ้า (ดังภาพประกอบที่ 1)



ภาพประกอบที่ 1 การสวมใส่เครื่องประดับที่เป็นส่วนหนึ่งในวิถีชีวิตของ
ผู้คนตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน

สิ่งสำคัญประการหนึ่งส่งผลให้เครื่องประดับ ได้รับความนิยมในระดับของผู้บริโภคและระดับของการส่งออกจำหน่ายทั้งในและต่างประเทศ นอกเหนือจากการผลิตของช่างฝีมือที่มีทักษะขั้นสูง คือ การออกแบบที่ทำมีความแตกต่างจากเดิมทั้งรูปแบบ ลวดลาย อัญมณี และวัสดุ สำหรับผู้มีบทบาทสำคัญในการสร้างสรรค์รูปแบบคือนักออกแบบเครื่องประดับ ซึ่งประเทศไทยมีนักออกแบบที่มีความคิดสร้างสรรค์เป็นที่ยอมรับอย่างแพร่หลาย ความคิดสร้างสรรค์จึงเป็นสิ่งสำคัญที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้กับการออกแบบเครื่องประดับทองคำและเครื่องประดับเงิน

ความคิดสร้างสรรค์ : องค์ประกอบพื้นฐานสำคัญ ในการออกแบบเครื่องประดับเงิน

หากกล่าวถึงวงการออกแบบในยุคปัจจุบันนี้ เช่น เสื้อผ้า เพอร์เนเจอร์ งานหัตถกรรมต่างๆ อาคาร ที่พักอาศัยต่างๆ ฯลฯ ล้วนมีการใช้ความคิดสร้างสรรค์ระดับต่างๆ มาเป็นพื้นฐานสำคัญในการออกแบบ สำหรับเครื่องประดับเงินนั้น มีการใช้ความคิดสร้างสรรค์มาประยุกต์ใช้ให้เกิดรูปแบบเครื่องประดับเงินที่แตกต่างจากเดิมทั้งด้านรูปแบบ รูปทรง ลวดลาย กรรมวิธีการผลิต และวัสดุ การทำความเข้าใจในเรื่องความคิดสร้างสรรค์จึงเป็นสิ่งสำคัญในเบื้องต้น โดยที่ ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์

(2548) อธิบายว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถพิเศษของมนุษย์ในการจินตนาการและสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ทั้งในด้านการผลิต รวมถึงกระบวนการแก้ปัญหาที่จะสร้างสรรค์ประโยชน์และจรรโลงสังคมประเทศชาติให้เจริญก้าวหน้าความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการหนึ่งที่เกิดขึ้นโดยบังเอิญ ทำให้เราคิดถึงบางสิ่งบางอย่างในวิธีการที่แตกต่างเป็นกระบวนการคิดของสมองซึ่งสามารถคิดได้หลากหลายและแปลกใหม่ สามารถนำไปประยุกต์ทฤษฎีหรือปฏิบัติได้อย่างรอบคอบและถูกต้องจนนำไปสู่การคิดค้นและนวัตกรรม ความคิดสร้างสรรค์ มีชื่อเป็นภาษาอังกฤษว่า Creativity ซึ่งคำนี้มีรากศัพท์มาจากภาษาละติน “creo” = to create, to make = สร้างหรือทำให้เกิด ความคิดสร้างสรรค์เป็นปรากฏการณ์ที่บุคคลสร้างสรรค์ “สิ่งใหม่” อาทิ ผลผลิต การแก้ปัญหา นวัตกรรม หรืองานศิลปะ ฯลฯ ซึ่งมีคุณค่าการจะตีความเกี่ยวกับ “ความใหม่” ขึ้นอยู่กับผู้สร้างสรรค์หรือสังคม หรือแวดวงที่สิ่งใหม่นั้นเกิดขึ้น การประเมินคุณค่าก็ในทำนองเดียวกัน คุณสมบัติที่มักใช้ในการตีความ “ความใหม่” ประกอบด้วย 1) สิ่งประดิษฐ์ที่ไม่เคยปรากฏมาก่อน 2) สิ่งประดิษฐ์ที่อาจปรากฏอยู่ที่อื่น แต่มีผู้สร้างสรรค์ขึ้นใหม่โดยอิสระ 3) การคิดวิธีดำเนินการใหม่ 4) ปรับกระบวนการผลิตเข้าสู่ตลาดที่แตกต่างออกไป 5) คิดวิธีการใหม่ในการแก้ไขปัญหา และ 6) เปลี่ยนแนวคิดที่แตกต่างจากผู้อื่น

หากกล่าวถึงความหมายของความคิดสร้างสรรค์ นั้น หมายถึงความคิดใหม่ แนวทางใหม่ ทักษะคิดใหม่ ความเข้าใจและการมองปัญหาในรูปแบบใหม่ ผลลัพธ์ของความคิดสร้างสรรค์ที่ชัดเจน คือ ดนตรี การแสดง วรรณกรรม ละคร สิ่งประดิษฐ์ นวัตกรรมทางเทคนิค แต่บางครั้งความคิดสร้างสรรค์ก็มองไม่เห็นชัดเจน เช่น การตั้งคำถามบางอย่างที่ช่วยขยายกรอบของแนวคิดซึ่งให้คำตอบบางอย่าง หรือการมองโลกหรือปัญหาในแนวนอกกรอบ ความหมายหนึ่งของ “ความคิดสร้างสรรค์” ที่น่าสนใจคือ ความคิดเชื่อมโยงที่พยายามหาทางออกหลายทาง ใช้ความคิดที่หลากหลายแสวงหาความเป็นไปได้ใหม่ และนอกกรอบ คัดสรรหาทางเลือกใหม่ และพยายามปรับปรุงให้ดีขึ้น สำหรับอีกความหมายหนึ่งนั้น ความคิดสร้างสรรค์หมายถึงความสามารถในการมองเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ การขยายขอบเขตความคิดออก

ไปจาก กรอบความคิดเดิมที่มีอยู่สู่ความคิดใหม่ๆ ที่ไม่เคยมีมาก่อน เพื่อ ค้นหาคำตอบที่ดีที่สุดให้กับปัญหาที่เกิดขึ้น เป็นการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่แตกต่างไปจากเดิม เป็นความคิดที่ หลากหลาย คิดได้กว้างไกล หลายแง่หลายมุม เน้นทั้งปริมาณ และคุณภาพ องค์ประกอบของความคิด สร้างสรรค์ ได้แก่ ความคิดนั้นต้องเป็นสิ่งใหม่ไม่เคยมีมาก่อน (New Original) ใช้การได้ (Workable) และมี ความเหมาะสม (Appropriate) การคิดเชิงสร้างสรรค์จึงเป็นการคิดเพื่อการเปลี่ยนแปลงจากสิ่งเดิมไปสู่สิ่ง ใหม่ที่ดีกว่า

จากความหมายของความคิดสร้างสรรค์ที่กล่าวมานี้ หากนำมาเชื่อมโยงให้สอดคล้องกับงานออกแบบเครื่องประดับเงินให้เป็นรูปแบบเชิงสร้างสรรค์นั้น พอสรุปได้ว่า หมายถึงความสามารถในกระบวนการคิดรูปแบบเครื่องประดับเงินที่หลากหลาย หรือแปลกใหม่จากเดิม ที่สามารถนำไปสู่การพัฒนา รูปแบบเครื่องประดับเงินที่แตกต่างจากเดิม และมีความเหมาะสมกับบริบทสังคมในแต่ละช่วงเวลา เครื่องประดับเงินเป็นทางเลือกหนึ่งของผู้คน นอกเหนือจากเครื่องประดับทองคำซึ่งมีราคาสูง การพัฒนา รูปแบบเครื่องประดับเงิน ได้มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน ควบคู่กับรูปแบบเครื่องประดับทองคำ หากมองในมิติของคุณค่าของสีโลหะเงินซึ่งมีสีขาวหรือเทานั้น อาจมีสีชัดจางกว่าสีของโลหะทองคำเมื่อใช้เป็นระยะเวลายาวนาน และส่งผลให้เครื่องประดับเงินดูด้อยค่าไป แต่ทั้งนี้ หากเครื่องประดับเงินได้มีการใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบที่หลากหลาย ก็อาจส่งผลให้เครื่องประดับเงินมีความน่าสนใจเทียบเท่ากับเครื่องประดับทองคำได้

การใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบเครื่องประดับเงินนั้น อาจเป็นการต่อยอด การพัฒนา จากรูปแบบเดิมให้เป็นอีกรูปแบบหนึ่ง ที่สามารถสะท้อนถึงแรงบันดาลใจ ที่มาของการออกแบบ เนื้อหาเรื่องราว การรับรู้ แล้วเกิดคุณค่าทางใจหรือความภาคภูมิใจ ของผู้สวมใส่ เช่น การปรับเปลี่ยนรูปแบบ รูปทรง การจัดองค์ประกอบ ลวดลาย การผลิต การประดับอัญมณี ฯลฯ เป็นต้น รูปแบบเครื่องประดับเงินเชิงสร้างสรรค์ถือเป็นลักษณะของรูปแบบหรือความสวยงามมาก่อน ประโยชน์ใช้สอย (Function follow Form) เนื่องจากประโยชน์ใช้สอยของ

เครื่องประดับนั้น มีเพียง 1 อย่างเท่านั้นคือเป็นเพียงการสวมใส่บนส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกาย ซึ่งไม่มีประโยชน์ใช้สอยที่หลากหลายเหมือนกับผลิตภัณฑ์ชนิดอื่น การใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบเครื่องประดับเงินอาจพิจารณาในเรื่องของรูปแบบและรูปทรงของตัวเรือน ลวดลาย เนื้อหาเรื่องราว รูปแบบการประดับอัญมณี ตำแหน่งของร่างกายที่จะสวมใส่เครื่องประดับ เป็นเบื้องต้น (ดังภาพประกอบที่ 2)



ภาพประกอบที่ 2 ผลงานต้นแบบเครื่องประดับเงินเชิงสร้างสรรค์ที่พัฒนาจากรูปแบบเครื่องประดับเงินโดยทั่วไป

รูปแบบเครื่องประดับเงินเชิงสร้างสรรค์ : กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

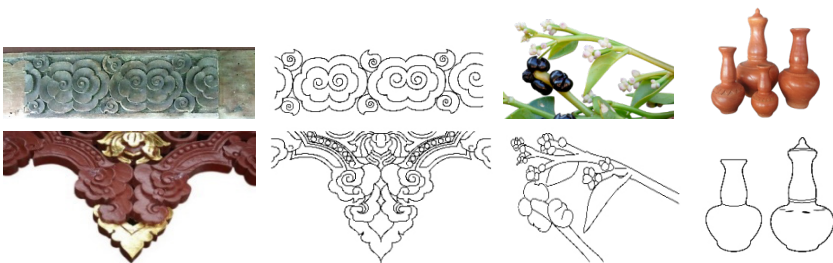
สำหรับในปัจจุบันเป็นยุคแห่งการเรียนรู้ และเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ผู้คนหรือผู้บริโภคเริ่มเรียนรู้สิ่งใหม่มากขึ้น มีทางเลือกหรือช่องทางในการซื้อสินค้าประเภทเครื่องประดับเงินมากขึ้น โดยเฉพาะจังหวัดเชียงใหม่ซึ่งเป็นจังหวัดศูนย์กลางของภาคเหนือตอนบนซึ่งเรียกว่า “ล้านนา” ประกอบด้วย 8 จังหวัดคือ จังหวัด เชียงใหม่ ลำพูน แม่ฮ่องสอน ลำปาง แพร่ น่าน พะเยา และเชียงราย จังหวัดเหล่านี้มีอัตลักษณ์ที่เป็นรูปธรรม สวยงาม มีคุณค่าในเชิงศิลปะและการออกแบบ สามารถนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องประดับเงินเชิงสร้างสรรค์ได้ เพื่อให้รูปแบบเครื่องประดับเงินมีเนื้อหาเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับอัตลักษณ์ในล้านนา กระบวนการของการผลิตผลงานสร้างสรรค์ 7 ขั้นตอน ดังนี้

1. การศึกษาข้อมูลอัตลักษณ์ล้านนา เป็นการศึกษาอัตลักษณ์ที่มีคุณค่าในเชิงศิลปะและการออกแบบเป็นรูปธรรม 3 รูปแบบ (ดังภาพประกอบที่ 3) ดังนี้คือ

1.1 ลวดลายเมฆไหล เป็นลวดลายที่ใช้ประดับตกแต่งศาสนสถานและสถาปัตยกรรมในล้านนา เช่น อุโบสถ วิหาร เจดีย์ หน้าจั่ว ฯลฯ ทั้งรูปแบบของปูนปั้น ภาพเขียน และลวดลายฉลุต่างๆ เป็นลวดลายที่ตัดทอนมาจากลักษณะของก้อนเมฆบนท้องฟ้าที่เคลื่อนตัวไป จึงมีชื่อเรียกขานว่า “เมฆไหล”

1.2 ผักปัง หรือ ผักปลั่ง เป็นผักพื้นบ้านของไทย แต่ชนิดหนึ่งของล้านนา มีลักษณะเป็นไม้เลื้อยคล้ายผักตำลึง ใบเป็นใบเดี่ยว ออกสลับกันไปตามข้อต้น ลักษณะของใบเป็นรูปไข่หรือรูปหัวใจ ดอกผักปลั่ง ออกดอกเป็นช่อ ผลผักปังมีขนาดเส้นผ่านศูนย์กลางประมาณ 5-6 มิลลิเมตร ผลอ่อนเป็นสีเขียว เมื่อแก่แล้วจะเปลี่ยนเป็นสีดำ

1.3 น้ำตัน หรือ “คนโท” เป็นงานหัตถกรรมพื้นบ้านที่เป็นภาชนะดินเผาไฟต่ำ คือเผาที่อุณหภูมิไม่เกิน 900 องศาเซลเซียส มีลักษณะทรงสูงคล้ายขวด ตัวน้ำตันอ้วนกลม มีคอยาว ปากเล็ก มีขนาดประมาณ 6.5 นิ้ว (วัดที่ตัวน้ำตัน) สูงประมาณ 10 นิ้ว ทัวไปมักจะมีสีแดงอิฐ ประโยชน์ใช้สอยของน้ำตันคือใช้สำหรับใส่น้ำไว้ใช้ดื่มบนเรือนและใช้รับแขก



ภาพประกอบที่ 3 รูปแบบอัตลักษณ์ล้านนาที่นำมาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องประดับเงิน

2. การกำหนดกรอบแนวคิด เป็นการกำหนดแนวทางเบื้องต้น เพื่อนำไปสู่การออกแบบเครื่องประดับเงิน โดยพิจารณาถึงสิ่งที่เกี่ยวข้องและความเป็นไปได้ในการออกแบบคือ ตำแหน่งของร่างกายที่จะสวมใส่เครื่องประดับและขนาดสัดส่วนของเครื่องประดับ ลักษณะของเครื่องประดับ หลักการออกแบบเครื่องประดับ อัญมณีหรือพลอยที่ใช้ประดับบนตัวเรือนเครื่องประดับ การผลิตเครื่องประดับ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

2.1 ตำแหน่งของร่างกายที่จะสวมใส่เครื่องประดับและขนาดสัดส่วนของเครื่องประดับ คือ ส่วนลำคอเป็นลำดับแรก ซึ่งเป็นตำแหน่งที่สามารถมองเห็นเครื่องประดับได้อย่างเด่นชัด และสามารถออกแบบเครื่องประดับให้มีขนาดและสะท้อนเนื้อหาเรื่องราวได้เป็นอย่างดี โดยชนิดของเครื่องประดับที่อยู่ในตำแหน่งนี้คือ สร้อยคอ ที่ควรมีขนาดสัดส่วนคือเส้นผ่านศูนย์กลางสร้อยคอ 12 ถึง 14 เซนติเมตร ตำแหน่งของร่างกายรองลงมาคือส่วนใบหู ซึ่งเป็นอวัยวะที่อยู่ใกล้กับใบหน้า สามารถสะท้อนบุคลิก และอารมณ์ของผู้สวมใส่ได้เป็นอย่างดี โดยชนิดของเครื่องประดับที่อยู่ในตำแหน่งนี้คือต่างหู ที่มีขนาดสัดส่วนที่เหมาะสมกับใบหูของผู้สวมใส่และเมื่อสวมแล้วต่างหูจะไม่หลุดร่วง ตำแหน่งต่อมาคือ ส่วนหน้าอก ซึ่งเป็นส่วนที่อยู่กับใบหน้า ลำคอ และใบหู ซึ่งเป็นตำแหน่งที่มองเห็นเครื่องประดับที่ชัดเจนอีกตำแหน่งหนึ่ง และสามารถให้สอดคล้องกับเสื้อผ้าที่สวมใส่ โดยชนิดของเครื่องประดับที่อยู่ในตำแหน่งนี้คือ เข็มกลัดเสื้อ ที่มีขนาดสัดส่วนกับร่างกายผู้สวมใส่สำหรับตำแหน่งสุดท้ายของร่างกายคือข้อมือและนิ้วมือ ซึ่งเป็นอวัยวะสำคัญของร่างกายอีกส่วนหนึ่งเนื่องจากเป็นส่วนที่ต้องใช้ทำงานโดยชนิดของเครื่องประดับที่อยู่ในตำแหน่งนี้คือ สร้อยข้อมือและแหวน โดยที่สร้อยข้อมือควรมีขนาดสัดส่วน คือ เส้นรอบวงประมาณ 16 เซนติเมตร และ แหวนควรมีขนาดสัดส่วนคือ เส้นผ่านศูนย์กลาง 1.5 ถึง 2 เซนติเมตร

2.2 ลักษณะของเครื่องประดับ เพื่อให้เครื่องประดับเงินมีรูปแบบสอดคล้องกับเนื้อหาเรื่องราวของอัตลักษณ์ล้านนาทั้ง 3 เนื้อหาดังที่กล่าวไว้ในข้อ 1 จึงได้ชนิดของเครื่องประดับเงินที่เป็นชุด จำนวน 3 ชุด แต่ละชุดมีสร้อยคอเป็นหลัก

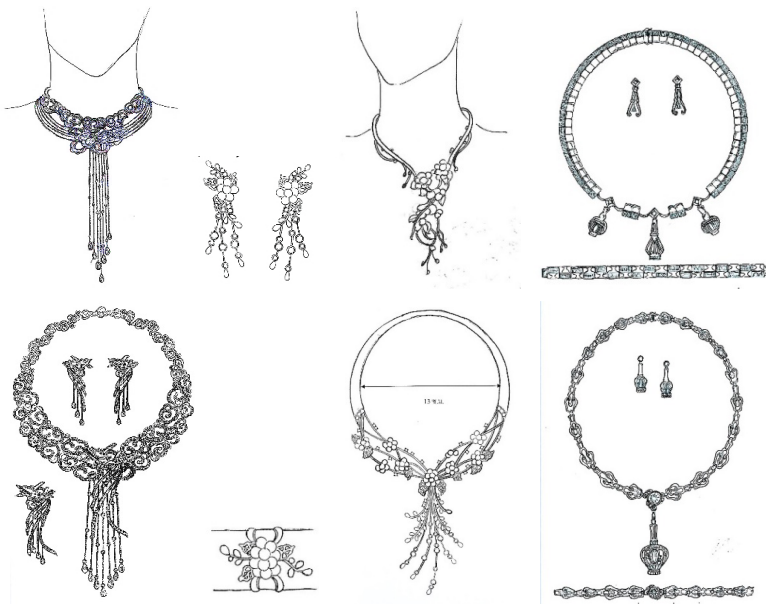
โดยที่เครื่องประดับเงินแต่ละชุดมีประกอบด้วยเครื่องประดับแต่ละชิ้นคือ เครื่องประดับชุด “เมฆไหล” ประกอบด้วย สร้อยคอ ต่างหู และเข็มกลัดเสื้อ เครื่องประดับชุด “ผักปัง” ประกอบด้วย สร้อยคอ ต่างหู และแหวน เครื่องประดับชุด “น้ำตัน” ประกอบด้วย สร้อยคอ ต่างหู และสร้อยข้อมือ

2.3 หลักการออกแบบเครื่องประดับ เครื่องประดับเงินแต่ละชุดนั้น จะใช้หลักการออกแบบในเรื่อง ความกลมกลืน (Harmony) ความสมดุล (Balance) และการเน้น (Emphasis) โดยในเรื่องของความกลมกลืน (Harmon) นั้นจะออกแบบให้แต่ละชิ้นส่วน และแต่ละชิ้น มีความกลมกลืนสอดคล้องกันทั้งตัวเรือน ส่วนเรื่อง ความสมดุล (Balance) นั้นเป็นความสมดุล 3 ลักษณะคือ แบบ 2 ข้างเท่ากัน (Symmetry Balance) แบบ 2 ข้างไม่เท่ากัน (Asymmetry Balance) และแบบ รัศมี (Radial Balance) และสุดท้ายคือการเน้น (Emphasis) จะมีส่วนหรือชิ้นส่วน ที่ต้องการเน้นเพื่อให้เกิดจุดเด่น และสร้างความน่าสนใจในรูปแบบเครื่องประดับเงิน

2.4 อัญมณีหรือพลอยที่ใช้ในการประดับตัวเรือนเครื่องประดับเงินนั้น เลือกใช้อัญมณีโทนสีฟ้าอ่อน ในชุดที่ 1 ชื่อ “เมฆไหล” เพื่อสื่อถึงความเบาบางและความสะอาดเปรียบเสมือนก้อนเมฆที่ลอยเคลื่อนที่ไปข้างหน้า เลือกใช้อัญมณีในโทน สีม่วงแดง สีส้ม และสีเขียวในชุดที่ 2 ชื่อ “ผักปัง” เพื่อให้สื่อถึงใบ ดอก ผลของผักปัง และความเป็นธรรมชาติ ความเป็นท้องถิ่น และเลือกใช้อัญมณีโทนสีฟ้าและน้ำเงิน ในชุดที่ 3 ชื่อ “น้ำตัน” เพื่อสื่อถึงธาตุน้ำ และสะท้อนความหมายถึงความมีน้ำใจ และความชุ่มชื้น

2.5 การผลิตเครื่องประดับ ในการผลิตเครื่องประดับเงินเชิงสร้างสรรค์ มีสิ่งที่ต้องคำนึงถึง 2 ลักษณะ 1) ต้องสามารถผลิตได้ทั้งแบบขึ้นรูปด้วยมือ (Hand made) คือผลิตได้จำนวนน้อยชิ้น มีขั้นตอนการผลิตไม่มากนัก ใช้ระยะ การผลิตค่อนข้างยาวนาน แต่เน้นความละเอียดประณีต และ 2) การขึ้นรูปในระบบ อุตสาหกรรม (Mass Production) คือผลิตได้จำนวนมากภายในระยะเวลาอันสั้น แต่มีขั้นตอนการผลิตหลายขั้นตอน แต่ทั้งนี้ผลงานที่ผลิตได้ทั้ง 2 สามารถนำเป็น ชิ้นงานต้นแบบเพื่อแสดงถึงความคิด แนวทาง หรือต้นแบบของความคิดในการ ออกแบบเครื่องประดับเงินที่สามารถประยุกต์ใช้ในเชิงพาณิชย์ได้

3. การออกแบบร่างเบื้องต้น เป็นการนำข้อมูลจากกรอบแนวคิดมาออกแบบร่างเบื้องต้น โดยออกแบบร่างเครื่องประดับเงินที่เป็นชุด ทั้ง 3 ชุด แต่ละชุดออกแบบร่างจำนวน 3 แบบ โดยที่ ชุดที่ 1 เครื่องประดับชุด “เมฆไหล” ประกอบด้วย สร้อยคอ ต่างหู และเข็มกลัดเสื้อ ชุดที่ 2 เครื่องประดับชุด “ผักปัง” ประกอบด้วย สร้อยคอ ต่างหู และแหวน ชุดที่ 3 เครื่องประดับชุด “น้ำตัน” ประกอบด้วย สร้อยคอ ต่างหู และสร้อยข้อมือ เพื่อศึกษาดูความเป็นไปได้ของรูปแบบเครื่องประดับเงิน (ดังภาพที่ประกอบที่ 4)



ภาพประกอบที่ 4 การออกแบบร่างเครื่องประดับเงินเชิงสร้างสรรค์แบบเป็นชุด

4. การกลั่นกรองการออกแบบ เป็นการนำแบบร่างแต่ละแบบมาพิจารณาคัดเลือกอีกครั้งโดยกำหนดให้เครื่องประดับเงินเชิงสร้างสรรค์มีลักษณะดังต่อไปนี้คือ

4.1 รูปแบบเครื่องประดับเงิน สามารถสะท้อนอัตลักษณ์ล้านนาที่เด่นชัดในสิ่งต่อไปนี้คือ ลวดลายเมฆไหล รูปลักษณะของผักปังซึ่งเป็นผักพื้นบ้านของภาคเหนือ และรูปลักษณะของน้ำตัน (คนโท) ภาชนะดินเผาสำหรับบรรจุน้ำดื่มของผู้คนล้านนาในอดีต ซึ่งเป็นการออกแบบที่มีที่มาหรือแรงบันดาลใจจากลวดลายและรูปทรง

4.2 การออกแบบเครื่องประดับเงินชุดนี้ การนำการนำลวดลายและรูปทรงที่ระบุไว้ในข้อ 4.1 มาจัดองค์ประกอบให้ลงตัว โดยเลือกใช้หลักการออกแบบที่เกี่ยวข้องกับ ความกลมกลืน (Harmony) ความสมดุล (Balance) และการเน้น (Emphasis)

4.3 เครื่องประดับเงินชุดนี้เหมาะสำหรับสตรีที่มีรสนิยมในทางสร้างสรรค์ในการสวมใส่เครื่องประดับเงิน และสามารถใช้เป็นต้นแบบความคิดในเชิงสร้างสรรค์ ที่สามารถพัฒนา ประยุกต์ใช้ หรือต่อยอดให้เป็นรูปแบบเครื่องประดับในเชิงพาณิชย์ได้

4.4 มีการพิจารณาถึงสี ขนาด รูปทรงของอัญมณี ที่ใช้ประดับบนตัวเรือน เพื่อให้มีความเหมาะสม สอดคล้อง กับเนื้อหาเรื่องราวของรูปแบบเครื่องประดับเงินชุดนี้

4.5 น้ำหนักของเครื่องประดับเงินทุกชิ้นในแต่ละชุด ต้องไม่มีน้ำหนักของโลหะเงินที่มากเกินไป ซึ่งเป็นไปตามมาตรฐานของกระบวนการผลิตเครื่องประดับโดยทั่วไป

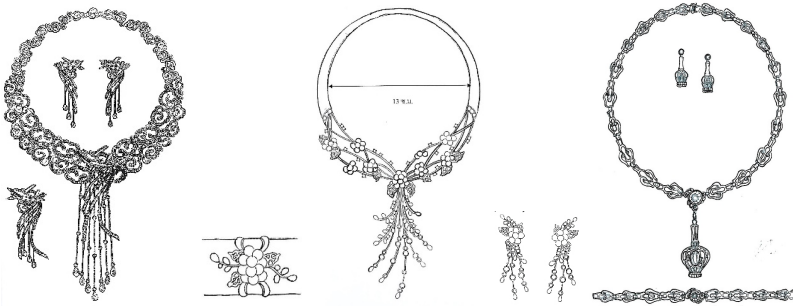
5. การวิเคราะห์งานออกแบบ เป็นการนำแบบร่างแต่ละแบบที่ได้จากการกลั่นกรองการออกแบบมาวิเคราะห์อีกครั้งหนึ่ง โดยการปรับแก้แบบให้มีความลงตัวมากที่สุด และวิเคราะห์เรื่องการผลิตเป็นองค์ประกอบสำคัญ โดยการกำหนดรายละเอียดต่างๆ เพิ่มเติม คือ การถอดแบบเพื่อกำหนดจำนวนชิ้นส่วนที่ไปทำต้นแบบ ระบบข้อต่อแต่ละชิ้นส่วน โดยต้องมีระบบข้อต่อที่ทำให้เครื่องประดับเคลื่อนไหวได้ มองดูไม่แข็งกระด้าง โดยเฉพาะสร้อยคอเมื่อสวมแล้วต้องแนบกับแผ่นอก และมองดูไม่แข็งกระด้างเมื่อสวมบนร่างกาย การยึดข้อต่อและจุดต่อมีความแข็งแรง

6. การตกลงใจในการออกแบบ เป็นการคัดเลือกรูปแบบที่เหมาะสมที่สุดสำหรับนำไปผลิตเป็นชิ้นงานเครื่องประดับเงินจริง (ดังภาพประกอบที่ 5) โดยที่

6.1 เครื่องประดับเงินชุดที่ 1 “เมฆไหล” ประกอบด้วย 3 ชิ้นคือ สร้อยคอ ต่างหู และ เข็มกลัดเสื้อ โดยนำลวดลายเมฆไหลมาตัดตอนและจัดเรียงให้ดูโปร่ง ลักษณะสลับทิศทางกันแต่ให้มองดูกลมกลืนกัน แล้วนำเส้นโค้งมาสร้างจุดเด่นหรือเป็นจุดเน้น ลวดลายเหล่านี้ทำหน้าที่เป็นโครงสร้างในตัว สร้อยคอ ต่างหู และเข็มกลัดเสื้อ ออกแบบโดยให้มีลักษณะเป็นความสมดุลแบบ 2 ข้างไม่เท่ากัน (Asymmetry Balance) นอกจากนี้ยังประดับด้วยอัญมณีเจียรไนเหลี่ยมรูปทรงหยดน้ำ รูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส และรูปวงกลม สีฟ้าอ่อน เพื่อเน้นให้เครื่องประดับเงินชุดนี้มีจุดเด่นมากขึ้น

6.2 เครื่องประดับเงินชุดที่ 2 “ผักปัง” ประกอบด้วย 3 ชิ้นคือ สร้อยคอ ต่างหู และเข็มกลัดเสื้อ โดยนำรูปทรงของลำต้น ใบ ดอก และผลของผักปังมาจัดองค์ประกอบคล้ายกับเครือเถาของลำต้นที่เลื้อยไปตามริมรั้ว ลำต้นของผักปังก็คือการนำเส้นโค้งมาจัดองค์ประกอบให้กลมกลืนกัน เส้นโค้งที่จัดองค์ประกอบนี้เกิดเป็นลวดลายที่ทำหน้าที่เป็นโครงสร้างในตัวเอง เครื่องประดับเงินชุดนี้ออกแบบลักษณะของความสมดุลแบบ 2 ข้างไม่เท่ากัน (Asymmetry Balance) ตัวเรือนประดับด้วยอัญมณีหลังเบี้ยรูปทรงกลมสีส้มเหลือง สีม่วงแดง และสีเขียว เพื่อแทนความเป็นดอก และผลของผักปัง

6.3 เครื่องประดับชุดที่ 3 “น้ำตัน” ประกอบด้วยสร้อยคอ ต่างหู และสร้อยข้อมือ ได้นำรูปทรงของน้ำตันซึ่งเป็นภาชนะดินเผา ที่มีรูปทรงสวยงามเป็นลักษณะรูปทรงอิสระมาจัดองค์ประกอบให้กลมกลืนกัน และเป็นการออกแบบลักษณะของความสมดุลแบบ 2 ข้างเท่ากัน (Symmetry Balance) รูปทรงของน้ำตันแต่ละชิ้น ออกแบบให้เป็นรูปทรงและลวดลายโปร่ง เพื่อมิให้เกิดความรู้สึกอึดอัด ตัวเรือนประดับด้วยอัญมณีสีน้ำเงินและสีฟ้า หลังเบี้ยรูปวงรีและรูปวงกลม



ภาพประกอบที่ 5 รูปแบบเครื่องประดับเงินที่สมบูรณ์ ทั้ง 3 ชุด ที่จะนำผลิตเป็นชิ้นงานจริง

7. การทำให้เป็นผลสำเร็จ เป็นการนำรูปแบบเครื่องประดับเงินที่ออกแบบไว้และมีความสมบูรณ์ไปผลิตเป็นชิ้นงานจริงเพื่อใช้เป็นต้นแบบของความคิดที่จะพัฒนา ประยุกต์ หรือต่อยอดให้มีความหลากหลายของรูปแบบในอนาคต เพื่อสามารถใช้ในเชิงพาณิชย์ได้ โดยที่กระบวนการผลิตนี้ สามารถผลิตได้ 2 ลักษณะคือได้ด้วยการขึ้นรูปด้วยมือ (Hand made) และการผลิตด้วยระบบอุตสาหกรรม (Mass production) โดยที่การขึ้นรูปด้วยมือสรุปเป็นกระบวนการได้ 5 ขั้นตอนคือ 1) การทำต้นแบบ 2) การประกอบชิ้นส่วน 3) การขัดแต่งผิว 4) การประดับอัญมณี และ 5) การชุบเคลือบผิว ส่วนการผลิตด้วยระบบอุตสาหกรรมสรุปเป็นกระบวนการได้ 7 ขั้นตอนคือ 1) การทำต้นแบบ 2) การหล่อตัวเรือน 3) การขัดแต่งชิ้นส่วน 4) การประกอบชิ้นส่วน 5) การประดับอัญมณี 6) การชุบเคลือบผิว และ 7) การตรวจสอบคุณภาพ (ดังภาพประกอบที่ 6)



ภาพประกอบที่ 6 ต้นแบบเครื่องประดับเงินเชิงสร้างสรรค์ทั้ง 3 ชุด
ที่ผลิตเสร็จสมบูรณ์แล้ว

อุปกรณ์และเทคนิคในการสร้างสรรค์รูปแบบเครื่องประดับ

ในการออกแบบเครื่องประดับเงินเชิงสร้างสรรค์นี้มีอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ 2 ส่วนหลักคือ 1) อุปกรณ์ในการออกแบบ และ 2) อุปกรณ์ในการทำต้นแบบ โดยที่อุปกรณ์ในการออกแบบ จำแนกเป็น 2 ลักษณะคือ 1) อุปกรณ์การออกแบบร่างด้วยมือ ซึ่งอาจมีความล่าช้า แต่ได้ผลงานที่ประณีตและเสมือนจริงมากกว่า 2) อุปกรณ์การออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์แบบ 3 มิติ เพื่อให้เห็นความเป็นมิติของชิ้นงานได้อย่างเด่นชัด ซึ่งมีความรวดเร็วกว่า แต่อาจขาดความเสมือนจริงสำหรับอุปกรณ์ในการทำต้นแบบ เป็นลักษณะของวัสดุ อุปกรณ์ เครื่องมือต่างๆ ที่เกี่ยวข้องในการขึ้นรูปตัวเรือนเครื่องประดับตั้งแต่เริ่มต้นจนจบกระบวนการ

สำหรับเทคนิคในการสร้างสรรค์รูปแบบเครื่องประดับเงินนี้ อยู่ในขั้นตอนของการผลิตชิ้นงานต้นแบบ 3 เทคนิค คือ 1) การพันทรายให้มีพื้นผิวหยาบ เป็นเทคนิคที่ต้องการให้ความแตกต่างของพื้นผิว การพันทรายเป็นการทำให้พื้นผิวบริเวณนั้นมีความหยาบคล้ายกับผิวของกระดาษทราย 2) การชุบเคลือบให้มีความแตกต่างกันของสีโลหะ เป็นเทคนิคที่ต้องการให้เกิดความแตกต่างของสีบนพื้นผิวเพื่อสร้างจุดเด่นให้ชิ้นงาน และ 3) การประกอบชิ้นส่วนให้มีข้อต่อที่เคลื่อนไหวได้ เป็นเทคนิคที่ต้องการให้ชิ้นงานเครื่องประดับเงินมองดูอ่อนช้อย เมื่อสวมใส่บนร่างกาย และการที่ชิ้นส่วนเคลื่อนไหวได้มักจะคล้อยตามการเคลื่อนไหวของร่างกาย

การวิเคราะห์เครื่องประดับเชิงสร้างสรรค์

เครื่องประดับเชิงสร้างสรรค์ในบทความวิชาการนี้เป็นรูปแบบที่พัฒนารูปแบบขึ้นมาอีกระดับหนึ่ง จากรูปแบบเครื่องประดับเงินทั่วไปที่มีในท้องตลาดและในชีวิตประจำวัน อุตลักษณ์ล้านนาที่ใช้เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบครั้งนี้เป็นเพียงส่วนหนึ่งของอัตลักษณ์ล้านนาที่มีคุณค่าทางศิลปะและการออกแบบ และถือเป็นต้นทุนวัฒนธรรมของล้านนา (Lanna Cultural Capital) เพื่อใช้เป็นสิ่งบอกเล่าเรื่องราวของล้านนาผ่านรูปแบบเครื่องประดับเงิน เป็นการออกแบบเครื่องประดับเงินที่เหมาะสมสำหรับผู้ที่มีรสนิยมสวมเครื่องประดับเงินรูปแบบที่แตกต่างจากเดิม และสามารถสวมใส่ในโอกาสพิเศษต่างๆ รูปแบบเครื่องประดับเงินเชิงสร้างสรรค์ อาจไม่เน้นการสวมใส่ได้จริงในชีวิตประจำวัน แต่เป็นสิ่งแสดงถึงจินตนาการที่มีผลทางความรู้สึกด้านจิตใจมากกว่าความรู้สึกทางกาย จะเน้นความสวยงาม จินตนาการเป็นลำดับแรก และการใช้งานเป็นลำดับรอง (Function Follow Form) ตัวเรือนของเครื่องประดับเงินเชิงสร้างสรรค์นี้ เป็นทั้งโครงสร้างของตัวเรือนและเป็นลวดลายตกแต่งในตัวเอง เครื่องประดับเงินเชิงสร้างสรรค์ อาจเป็นทางเลือกหนึ่งของผู้ที่มิรสนิยมในการประดับตกแต่งร่างกาย ที่ไม่ยึดติดกับรูปแบบเครื่องประดับเงินแบบเดิม จากการออกแบบเครื่องประดับเงินเชิงสร้างสรรค์ พบว่า

1. การออกแบบเครื่องประดับเงินเชิงสร้างสรรค์ ที่สะท้อนความเป็นอัตลักษณ์ล้านนา สามารถเป็นรูปแบบที่มีมูลค่าเพิ่มทั้งในระดับผู้บริโภคและระดับของการจำหน่ายทั้งระดับจังหวัดและระดับประเทศ ดังนั้น หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรมีการผลักดัน ส่งเสริม สนับสนุนให้เป็นสินค้ามีความสำคัญในลำดับต้นๆ ในระบบเศรษฐกิจของประเทศ

2. หน่วยงาน องค์กร ที่ทำงานเกี่ยวข้องกับการออกแบบเครื่องประดับเงินเชิงสร้างสรรค์ ควรให้ผู้คนมีส่วนร่วมในการใช้ความคิดสร้างสรรค์ด้านเครื่องประดับเงิน โดยเฉพาะภาคเหนือตอนบน ซึ่งนิยมใช้เครื่องประดับเงินในการตกแต่งร่างกาย ในรูปแบบของการประกวดออกแบบเครื่องประดับให้มากขึ้น เพื่อเป็นส่งเสริมกระบวนการคิดสร้างสรรค์ผลงานเครื่องประดับ

3. ส่งเสริมการใช้เทคโนโลยี นวัตกรรม ที่เหมาะสม ช่วยในการออกแบบและการผลิตเครื่องประดับเงินเชิงสร้างสรรค์ โดยให้พิจารณาต้นทุนทางวัฒนธรรมหรืออัตลักษณ์ของแต่ละพื้นที่

4. ควรนำรูปแบบเครื่องประดับเงินสร้างสรรค์ จดสิทธิบัตร หรือลิขสิทธิ์ ให้แพร่หลายมากขึ้น เพื่อให้ผู้คนเห็นความสำคัญ และไม่ลอกเลียนแบบ ซึ่งการลอกเลียนแบบจะส่งผลให้เกิดความคิดสร้างสรรค์

บทสรุป

เครื่องประดับเป็นสิ่งที่ควบคู่กับการแต่งกายของผู้คนตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน และมีการพัฒนาปรับเปลี่ยนอย่างต่อเนื่อง เครื่องประดับถือเป็นผลิตภัณฑ์ประเภทหนึ่งที่มีความสำคัญต่อผู้คนนอกเหนือจากปัจจัย 4 ซึ่งเป็นความต้องการพื้นฐานในการดำรงชีวิตของมนุษย์ เป็นสิ่งเน้นการใช้ตกแต่งร่างกายให้สวยงามรวมถึงการเสริมบุคลิกของแต่ละบุคคล เครื่องประดับแต่ละแห่งหรือแต่ละพื้นที่มีรูปแบบ ลักษณะแตกต่างกัน ตามความเชื่อ ธรรมเนียม วัฒนธรรม เครื่องประดับ สำหรับเครื่องประดับเงินเป็นสิ่งที่หนึ่งที่ผู้คนนิยมสวมใส่นอกเหนือจากเครื่องประดับทองคำ เนื่องจากมีราคาถูกกว่าเครื่องประดับทองคำ ผู้คนบางกลุ่มอาจมีความเชื่อที่เกี่ยวข้องกับ

เครื่องประดับเงินและโลหะเงิน เช่น โชคกลาง โรคภัยไข้เจ็บ ฯลฯ ซึ่งเป็นความเชื่อเฉพาะบุคคล สำหรับภาคเหนือตอนบนหรือล้านนา นั้น ประกอบด้วย 8 จังหวัดคือ จังหวัดเชียงใหม่ ลำพูน แม่ฮ่องสอน ลำปาง แพร่ น่าน พะเยา และเชียงราย เป็นพื้นที่หนึ่งที่ผู้คนส่วนใหญ่นิยมสวมใส่เครื่องประดับเงิน เพื่อเสริมบุคลิกของตนเอง ควบคู่กับเครื่องแต่งกายอื่นๆ ที่แสดงความเป็นท้องถิ่น และยังเป็นจังหวัดที่มีอัตลักษณ์ร่วมทางศิลปวัฒนธรรมซึ่งมีความคล้ายคลึงกันและมีคุณค่า โดยเฉพาะอัตลักษณ์ที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตและงานศิลปกรรมนั้น สามารถนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องประดับเงินเชิงสร้างสรรค์ได้ เนื่องจากในปัจจุบัน ผู้คนได้มีโอกาสเรียนรู้และบริโภคสื่อในการรับรู้เรื่องราวต่างๆ แพร่หลายมากขึ้น ส่งผลให้ผู้คนกลุ่มหนึ่งเกิดความคิดที่แตกต่างจากเดิม อีกทั้งมีทางเลือกในการประดับตกแต่งร่างกายด้วยเครื่องประดับเงินเชิงสร้างสรรค์รูปแบบต่างๆ ที่หลากหลาย เครื่องประดับเงินเชิงสร้างสรรค์ที่มีการออกแบบโดยได้รับแรงบันดาลใจจากความสวยงามของอัตลักษณ์ จำนวน 3 ชุด คือ ชุด เมฆไหล ผักปัง และ น้ำตัน เป็นส่วนหนึ่งของอัตลักษณ์ล้านนาที่สามารถสะท้อนเรื่องราวผ่านรูปแบบเครื่องประดับเงินผลงาน ชิ้นงาน หรือต้นแบบเครื่องประดับเงินจริงทั้ง 3 ชุดนี้ สามารถนำไปเป็นต้นแบบของความคิด ต่อยอดความคิด หรือประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์รูปแบบเครื่องประดับเงินในเชิงพาณิชย์ได้

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงพาณิชย์. (2562). **10 อันดับ สินค้าส่งออกของไทย**. ค้นเมื่อ 30 สิงหาคม 2562, จาก <https://www.moc.go.th/index.php/flower-service-all-22/category/category-prod5-cc.html>
- ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์. (2548). **ความคิดสร้างสรรค์**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- รสขง ศรีลิโก. (2557). **เครื่องประดับ: สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน เล่มที่ 34**. ค้นเมื่อ 30 สิงหาคม 2562. จาก <https://www.saranukromthai.or.th/sub/book/book.php?book=34&chap=4& page=chap4.htm>

สถาบันวิจัยและพัฒนาอัญมณีและเครื่องประดับแห่งชาติ. (2561). **เครื่องประดับ
อัตลักษณ์ มรดกอันทรงคุณค่าของไทย**. ค้นเมื่อ 30 สิงหาคม 2562,
จาก https://www.git.or.th/information_services.html

สุภาวี ศิรินครภรณ์. (2553). **แนวทางการพัฒนาเมืองสวยด้วยการสร้างสรรค์งาน
ศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย : กรณีศึกษาภูมิปัญญาและวิถีชีวิตแห่งชุมชน
บ้านแม่หมีใน จังหวัดลำปาง กับพัฒนาการการสร้างสรรค์สุนทรียภาพ
ของเครื่องประดับชาติพันธุ์ร่วมสมัย**. กรุงเทพฯ : สำนักงานศิลปวัฒนธรรม
ร่วมสมัย กระทรวงวัฒนธรรม.

หลักเกณฑ์การเสนอบทความวิชาการหรือบทความ จากงานวิจัยเพื่อพิมพ์ใน “วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น”

เป้าหมายและขอบเขต

วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น เป็นวารสารวิชาการด้านศิลปกรรมศาสตร์ มีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริม สนับสนุน เผยแพร่ผลงานด้านวิชาการ และผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปกรรม ประกอบด้วยสาขา ทัศนศิลป์ ออกแบบ นิเทศศิลป์ ดุริยางคศิลป์ ศิลปะการแสดง ศิลปวัฒนธรรม และเป็นสื่อเชื่อมโยงบุคลากรในวิชาชีพศิลปกรรม อาจารย์ นักวิชาการ นักวิจัย นิสิต นักศึกษาและบุคคลทั่วไป ทั้งชาวไทยและชาวต่างประเทศ วารสารมีกำหนดออกปีละ 2 ฉบับ (ราย 6 เดือน) ตีพิมพ์ทั้งรูปแบบรูปเล่มและระบบวารสารอิเล็กทรอนิกส์ Thai Journals Online (ThaiJo) ทุกบทความที่ตีพิมพ์เผยแพร่ได้ผ่านการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาที่เกี่ยวข้อง อย่างน้อย 2 ท่าน (Double blind review) โดยเปิดรับบทความทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

หลักเกณฑ์ทั่วไป

1. บทความที่เสนอ ต้องเป็นบทความที่ไม่เคยตีพิมพ์เผยแพร่ที่ไหนมาก่อน
2. การส่งบทความจะต้องส่งบทความผ่านระบบการจัดการวารสารออนไลน์ Thai Journals Online (ThaiJO) ส่งได้ที่เว็บไซต์ <https://tci-thaijo.org/index.php/fakku> โดยจัดให้อยู่ในรูปแบบที่วารสารกำหนด และส่งไฟล์ต้นฉบับบทความเป็นไฟล์ words (นามสกุล .doc หรือ .docx) สามารถส่งบทความได้ตลอดทั้งปีประสานงานได้ที่ คุณेमอร์ รุ่งวรวุฒิ โทรศัพท์/โทรสาร 043-202396 e-mail: aimaonan@kku.ac.th
3. เป็นบทความที่มีสาระเนื้อหาอยู่ในขอบเขตที่วารสารกำหนด และถูกต้องตามหลักวิชาการของสาขานั้นๆ

4. เป็นบทความวิจัย (research articles) หรือ บทความวิชาการ (academic articles)
5. เป็นบทความภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษ ในกรณีเป็นภาษาอังกฤษต้องผ่านการตรวจสอบความถูกต้อง จากผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาก่อนส่งบทความมายังกองบรรณาธิการ
6. ต้องระบุชื่อบทความ ชื่อ - นามสกุลจริงของผู้เขียนบทความทั้งหมด (ไม่ต้องระบุรศรพนาม หรือคำนำหน้า) ระบุตำแหน่ง หน่วยงานที่สังกัด (สาขาวิชา ภาควิชา มหาวิทยาลัย) ในกรณีนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา ต้องระบุระดับการศึกษา สาขาวิชา และสถาบันทางการศึกษาที่สังกัดให้ชัดเจน เป็นภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
7. ต้นฉบับบทความต้องมีความยาวไม่เกิน 15 หน้ากระดาษ A4 ขนาดอักษร TH SarabunPSK 16
8. บทความต้องมีบทคัดย่อทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ มีความยาวรวมกันไม่เกิน 1 หน้า กระดาษ A4
9. หากเป็นงานแปลหรือเรียบเรียงจากภาษาต่างประเทศ ต้องมีหลักฐานการอนุญาตให้ตีพิมพ์เป็นลายลักษณ์อักษรจากเจ้าของลิขสิทธิ์
10. เนื้อหาและข้อมูลในบทความที่ลงตีพิมพ์ในวารสาร ถือเป็นข้อคิดเห็นและความรับผิดชอบของผู้เขียนบทความนั้น และไม่ถือเป็นความคิดเห็นและความรับผิดชอบของกองบรรณาธิการวารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
11. บทความที่ส่งมาเพื่อตีพิมพ์จะได้รับการกลั่นกรองจากผู้ทรงคุณวุฒิอย่างน้อยสองท่าน (Double blind review) ในสาขาที่เกี่ยวข้องกับบทความ
12. ระยะเวลาในการดำเนินการพิจารณาถ้อยแถลงบทความเพื่อตีพิมพ์ในวารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ใช้เวลาประมาณ 2-4 เดือน
13. บทความที่ไม่ผ่านการพิจารณาให้ตีพิมพ์ทางกองบรรณาธิการจะแจ้งให้ผู้เขียนทราบ แต่จะไม่ส่งต้นฉบับคืนผู้เขียน

การเตรียมต้นฉบับ

บทความต้นฉบับควรมีหัวข้อและจัดเรียงลำดับ ดังนี้

1. ชื่อบทความ (Title) ชื่อบทความต้องมีทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ชื่อบทความภาษาอังกฤษ ให้ขึ้นต้นตัวพิมพ์ใหญ่ตามด้วยตัวพิมพ์เล็ก
2. ชื่อ-สกุล ของผู้เขียน (Authors)
 - ให้ระบุชื่อ-สกุล ของผู้เขียนทุกคน ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ โดยไม่ต้องมีคำนำหน้าชื่อและตำแหน่งทางวิชาการ ระบุรายละเอียดผู้เขียน หลังจากระบุชื่อผู้เขียนครบแล้ว
 - 2.1 ถ้าเป็นนักศึกษา ใช้รูปแบบ ดังนี้

ภาษาไทย นักศึกษาหลักสูตร.....มหาบัณฑิต/ดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชา..... คณะ..... มหาวิทยาลัย.....

ภาษาอังกฤษ Master of , Faculty of ,
..... University
 - 2.2 ถ้าเป็นอาจารย์ ใช้รูปแบบ ดังนี้

ภาษาไทย ตำแหน่งทางวิชาการ, อาจารย์ประจำสาขาวิชา.....
คณะ..... มหาวิทยาลัย
ภาษาอังกฤษ Professor / Associate Professor / Assistant Professor
/ Lecturer, Department of , Faculty of ,
..... University
3. บทคัดย่อ (Abstract) ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ควรเขียนเป็นย่อหน้าเดียว ครึ่งหน้ากระดาษ
4. คำสำคัญ (Keywords) ให้ระบุไว้ใต้บทคัดย่อทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ จำนวน 3-5 คำ คั่นระหว่างคำด้วย comma (,)
5. ส่วนเนื้อหา (Body of the Context) ประกอบด้วย
 - 1) บทนำ
 - 2) วัตถุประสงค์การวิจัย

- 3) ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ
 - 4) ขอบเขตของการวิจัย
 - 5) นิยามศัพท์เฉพาะของการวิจัย (ถ้ามี)
 - 6) กรอบแนวคิดในการวิจัย
 - 7) วิธีดำเนินการวิจัย
 - 8) สรุปผลการวิจัย
 - 9) อภิปรายผล
 - 10) ข้อเสนอแนะ
6. กิตติกรรมประกาศ (Acknowledgement) (ถ้ามี) ระบุแหล่งทุน หรือผู้มีส่วนสนับสนุนในการทำวิจัย โดยเขียนต่อจากข้อเสนอแนะ ก่อนเอกสารอ้างอิง
7. ตารางและภาพประกอบ จัดเรียงตามลำดับหรือหมายเลขที่อ้างถึงในบทความ โดยวิธีเขียนควรระบุชื่อตารางไว้เหนือตาราง และชื่อภาพไว้ท้ายภาพ และใช้คำว่า ตารางที่ ตามด้วยชื่อตาราง และ ภาพประกอบที่ ... ตามด้วยชื่อภาพประกอบ
8. รูปแบบตัวอักษร ใช้ตัวอักษร TH SarabunPSK ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

ส่วนประกอบบทความ	ลักษณะตัวอักษร	รูปแบบการพิมพ์	ขนาดตัวอักษร
ชื่อบทความ (ไทย/อังกฤษ)	เน้น (ตัวหนา)	กลางหน้ากระดาษ	18
ชื่อผู้เขียน (ไทย/อังกฤษ)	ปกติ	ชิดขวา	16
รายละเอียดผู้เขียน	ปกติ	ชิดขวา	14
หัวข้อส่วนต่างๆ (บทคัดย่อ/Abstract/ คำสำคัญ/Keywords/หัวข้อแบ่งตอน เนื้อหา/หัวข้อเอกสารอ้างอิง)	เน้น (ตัวหนา)	ชิดซ้าย	16
เนื้อหาบทความ/เนื้อหาส่วนต่างๆ	ปกติ	-	16
ข้อความในตาราง	ปกติ	-	14

9. เอกสารอ้างอิง (Reference) ให้ใช้ตามรูปแบบที่กำหนด คือ

- 1) การอ้างอิงในเนื้อเรื่อง ให้อ้างอิงชื่อสกุลไว้ในเนื้อเรื่องตามด้วยปีที่พิมพ์ (ชื่อ-สกุลผู้แต่ง, ปีพิมพ์) เช่น (สุรางค์ จันทวนิช, 2535) แต่ถ้าชื่อผู้แต่งที่

อ้างอิงเป็นส่วนหนึ่งของบทความให้วงเล็บเฉพาะปีที่พิมพ์ต่อจากชื่อสกุลผู้เขียนได้เลย เช่น สุรางค์ จันทวานิช (2535) ถ้าผู้แต่งมากกว่า 1 คนให้อ้างอิงชื่อผู้แต่งทั้ง 2 คนทุกครั้งโดยมีคำว่า และ/and หน้าชื่อผู้แต่งคนสุดท้าย เช่น สุรียา สมุทคุปดี และ พัฒนา กิตติอาษา (2545)

- 2) การอ้างอิงท้ายเรื่อง ใช้แบบ APA (American Psychological Association) (ระบบนามปี) และเรียงตามลำดับตัวอักษร โดยเรียงรายการที่เป็นเอกสารอ้างอิงภาษาไทยก่อนแล้วจึงตามด้วยรายการเอกสารอ้างอิงเป็นภาษาอังกฤษ ผู้เขียนควรอ้างอิงเฉพาะเอกสารที่นำมาอ้างในเนื้อหาเท่านั้น และแยกการผู้สัมภาษณ์ไว้ส่วนท้าย

10. การอ้างอิงเอกสาร ใช้ระบบการอ้างอิง แบบ APA style

- 1) รูปแบบการอ้างอิงท้ายเรื่อง

หนังสือ

ชื่อผู้แต่ง. (ปีพิมพ์). ชื่อหนังสือ. ครั้งที่พิมพ์. สถานที่พิมพ์ : สำนักพิมพ์.

ชื่อนิตยบุคคล. (ปีพิมพ์). ชื่อหนังสือ. ครั้งที่พิมพ์. สถานที่พิมพ์ : สำนักพิมพ์.

บทความในวารสาร

ชื่อผู้เขียนบทความ. (ปีพิมพ์). ชื่อบทความ. ชื่อวารสาร, ปีที่ (ฉบับที่), เลขหน้า.

วิทยานิพนธ์

ชื่อผู้แต่ง. (ปีพิมพ์). ชื่อวิทยานิพนธ์. วิทยานิพนธ์ปริญญา..... สาขา..... คณะ.....
สถาบัน.

แหล่งข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต

ชื่อผู้แต่ง. (ปีพิมพ์). ชื่อเรื่อง. ค้นเมื่อ วันเดือนปีที่ค้น, จาก URL.

สัมภาษณ์

ชื่อผู้ถูกสัมภาษณ์. (วัน เดือน ปีที่สัมภาษณ์). สัมภาษณ์. ตำแหน่ง. หน่วยงานที่สังกัด
หรือที่อยู่.

2) ตัวอย่างการอ้างอิงท้ายเรื่องแบบต่างๆ

อ้างอิงในหนังสือ

สังัด ภูเขาทอง. (2532). **การดนตรีไทยและทางเข้าสู่ดนตรีไทย**. กรุงเทพฯ : เรือนแก้วการพิมพ์.

สุภางค์ จันทวานิช และคณะ. (2535). **การย้ายถิ่นของหญิงไทยไปเยอรมนี: สาเหตุชีวิตความเป็นอยู่และผลกระทบใน ประเทศไทยและเยอรมนี**. กรุงเทพฯ : คณะรัฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

Assen, C. (1998). **Architecture of Siam: A Cultural History Interpretation**. Kuala Lumpur : Oxford University.

อ้างอิงบทความในวารสาร

จิระนันท์ พิตรปรีชา. (2532). อยู่เมืองลาวกับผุย ชนชนิกอน นายกรัฐมนตรีสมัย. ศิลปวัฒนธรรม. 10(9), 110-123.

อ้างอิงจากวิทยานิพนธ์

ฉัตรารณณ์ พิรุณรัตน์. (2535). **พัฒนาการของบางกอกฝั่งตะวันตก พ.ศ.2459-2520**. วิทยานิพนธ์ปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต สาขาประวัติศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อ้างอิงจากแหล่งข้อมูลอินเทอร์เน็ต

วิจารณ์ พานิช. (2555). **เส้นทางอาชีพนักวิจัยไม่เป็นเส้นตรง**. ค้นเมื่อ 10 ตุลาคม 2555, จาก <http://www.gotoknow.org/blogs/posts/504168Wikipedia>.
(2007). **Social control**. Retrieved March 19, 2007, from http://en.wikipedia.org/wiki/Social_control.

อ้างอิงจากการสัมภาษณ์

ปริญญา จินดาประเสริฐ. (20 สิงหาคม 2542). **สัมภาษณ์**. อธิการบดี. มหาวิทยาลัยขอนแก่น

ชื่อเรื่องภาษาไทย (ขนาด 18 ตัวหนา)
ชื่อเรื่องภาษาอังกฤษ (ขนาด 18 ตัวหนา)

ชื่อผู้เขียนภาษาไทย (ขนาด 14)
ชื่อผู้เขียนภาษาอังกฤษ (ขนาด 14)
รายละเอียดผู้เขียนภาษาไทย (ขนาด 14)
รายละเอียดผู้เขียนภาษาอังกฤษ (ขนาด 14)

บทคัดย่อ (ขนาด 16 ตัวหนา)

เนื้อหาบทคัดย่อภาษาไทย

.....

คำสำคัญ (ตัวหนา) : คำสำคัญ 1, คำสำคัญ 2, คำสำคัญ 3

Abstract (Font size 16 bold)

เนื้อหาบทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....

.....

Keywords (bold) : Keyword1, Keyword2, Keyword3

บทนำ

วัตถุประสงค์การวิจัย

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ขอบเขตของการวิจัย

นิยามศัพท์เฉพาะของการวิจัย (ถ้ามี)

กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

สรุปผลการวิจัย

อภิปรายผล

ข้อเสนอแนะ

กิตติกรรมประกาศ (ถ้ามี)

เอกสารอ้างอิง (References)

หมายเหตุ : - หัวข้อแต่ละส่วน ขนาด 16 (ตัวหนา)
- เนื้อหาแต่ละส่วน ขนาด 16

หนังสือนำเสนอบทความเพื่อตีพิมพ์ลงวารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

วันที่ เดือน พ.ศ.

เรื่อง ขอส่งบทความเพื่อพิจารณาตีพิมพ์เผยแพร่

เรียน บรรณาธิการวารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

สิ่งที่ส่งมาด้วย 1. ไฟล์บทความวิจัย (พิมพ์ด้วยโปรแกรม Microsoft word)

ข้าพเจ้า (นาย/นาง/นางสาว) ชื่อ-นามสกุล

ขอส่ง () บทความวิจัย () บทความวิชาการ () ไม่เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หรือ

() เป็น ส่วนหนึ่งของการศึกษาหลักสูตร/สาขา/มหาวิทยาลัย/สังกัด (ภาษาไทย)

.....หลักสูตร/สาขา/มหาวิทยาลัย/

สังกัด (ภาษาอังกฤษ)

1. ชื่อบทความภาษาไทย

2. ชื่อบทความภาษาอังกฤษ

3. เจ้าของผลงาน

ชื่อผู้เขียน (ภาษาไทย)

ชื่อผู้เขียน (ภาษาอังกฤษ)

ตำแหน่งทางวิชาการ (ภาษาไทย)

ตำแหน่งทางวิชาการ (ภาษาอังกฤษ)

สถานที่ทำงาน

โทรศัพท์ที่ทำงาน..... โทรสาร

ที่อยู่เพื่อจัดส่งเอกสาร

E-mail Address โทรศัพท์มือถือ

Facebook

4. อาจารย์ที่ปรึกษา / ผู้เขียนร่วม (ถ้ามี)
- ชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา/ผู้เขียนร่วม (ภาษาไทย)
- ชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา/ผู้เขียนร่วม (ภาษาอังกฤษ)
- หลักสูตร/สาขา/มหาวิทยาลัย (ภาษาไทย)
- หลักสูตร/สาขา/มหาวิทยาลัย (ภาษาอังกฤษ)
- E-mail Address

ข้าพเจ้าขอรับรองว่าข้อความข้างต้นเป็นความจริงทุกประการ และขอรับรองว่าบทความนี้ไม่เคยลงตีพิมพ์ในวารสารใดมาก่อน และไม่ได้อยู่ในขั้นตอนการพิจารณาเพื่อเผยแพร่ในวารสารอื่น

จึงขอส่งบทความเพื่อพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

ลงชื่อ (ผู้ส่งบทความ)
(.....)

ใบบอกรับเป็นสมาชิก วารสารศิลปกรรมศาสตร์
อัตราค่าสมาชิก 1 ปี (2 ฉบับ) มูลค่า 180 บาท

ข้าพเจ้า
ขอสมัครเป็นสมาชิกวารสารศิลปกรรมศาสตร์ กำหนด ปี ตั้งแต่ปีที่
ฉบับที่ ถึงปีที่ ฉบับที่
โดยจัดส่งไปที่

.....
.....

ออกใบเสร็จในนาม

.....
.....

พร้อมนี้ ข้าพเจ้าได้ออนค่าสมาชิก จำนวน บาท เรียบร้อยแล้ว

การชำระค่าสมาชิก

โดย QR code สแกนจ่าย และส่งสำเนาการโอน ไปยัง e-mail :
aimaonan@kku.ac.th



QR code สแกนจ่าย

ลงชื่อ ผู้สมัคร
(.....)



พิมพ์ที่ : ทอภ.โรงพิมพ์คลังนานาวิทยา 232/199 ถ.ศรีจันทร์ ต.ในเมือง อ.เมือง จ.ขอนแก่น 40000
Tel. 043-466444, 081-7174207 Fax. 043-466863 E-mail : klungpress@hotmail.com 2563 สัปดาห์ 01