

วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
เป็นวารสารที่อยู่ในฐาน TCI
ประเภทวารสารด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

ศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย
Thai-Journal Citation Index Centre

- * การสร้างสรรค์การแสดงชุด รำดุยฉายรามาวตาร
- * คำให้การ-ในป่าละเมาะ: จากเรื่องสั้นสู่การแสดงร่วมสมัย
- * การศึกษาแนวคิดบูรณาการมิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาชุมชน เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม
- * การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเพื่อสร้างภาพลักษณ์ของแหล่งท่องเที่ยวในพิพิธภัณฑ์โรงงานหลวงที่ ๑ (ฝาง)
- * ศึกษารูปแบบทุนวัฒนธรรมในการออกแบบงานสร้างของภาพยนตร์ไทย
- * การออกแบบเครื่องประดับเงินจากลวดลายเครื่องสังคโลก จังหวัดสุโขทัย
- * การออกแบบผลิตภัณฑ์เชิงนิเวศ กรณีศึกษาโคมไฟร่วมสมัยจากเศษกระชูด
- * แนวทางการอนุรักษ์และการพัฒนาต่อยอดศิลปวัฒนธรรมพื้นที่หมู่บ้านน้ำพร อำเภอเชียงคานจังหวัดเลย
- * การสร้างเสียงในเดี่ยวฆ้องวงใหญ่ของพระยาเสนาะดุริยางค์ (แช่ม สุนทรวาทิน)
- * ยี่เกเบอร์สุนทร : มรดกนาฏกรรมเขมรถิ่นไทย
- * “เอ็งกอ” : สีสัน ลวดลาย สู่การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม
- * สร้างสรรค์บทเพลงสำหรับกีตาร์แจ๊สดู “ Blues For Montgomery”
- * การค้นหาคำความหมายใหม่ในวัสดุเดิม
- * ประวัติความเป็นมาของการเรียกชื่อสีแบบไทยโบราณ : กรณีศึกษาหมู่สีคำและสีเทา
- * เทคนิคการอ่านแบบเพื่อถอดแบบระหว่างภาพสองมิติกับสามมิติ สำหรับผู้เรียนวิชาเขียนแบบเบื้องต้น

วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
ปีที่ 13 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม - ธันวาคม 2564



วารสาร
ศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยขอนแก่น

Journal of Fine and Applied Arts, Khon Kaen University

ปีที่ 13 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม - ธันวาคม 2564 ISSN : 1906-6023 (print)
Vol.13 No.2 July - December 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 2 กรกฎาคม – ธันวาคม 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 ปิณฑสันต์	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ศาสตราจารย์ ดร.ศักดิ์ชัย สายสิงห์	มหาวิทยาลัยศิลปากร
ศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย สิงห์บุญชัย	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
ศาสตราจารย์ ดร.สมพร ฐรี	สถาบันเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
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 เล้าหะเพ็ญแสง	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
รองศาสตราจารย์ ดร.ชวลิต อธิปัตย์กุล	มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
รองศาสตราจารย์ ดร.เชษฐ ติงสัญชลี	มหาวิทยาลัยศิลปากร
รองศาสตราจารย์ ดร.ณรงค์ชัย ปัญญกริชต์	มหาวิทยาลัยมหิดล
รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงวุฒิ เอกภูมิวงศา	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สุดสังข์	มหาวิทยาลัยนเรศวร
รองศาสตราจารย์ ดร.ประมาน เทพสงเคราะห์	มหาวิทยาลัยทักษิณ
รองศาสตราจารย์ ดร.พรประพิศ เผ่าสวัสดิ์	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รองศาสตราจารย์ ดร.ยุทธนา ฉัพพรรณรัตน์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
รองศาสตราจารย์เทพศักดิ์ ทองนพคุณ มหาวิทยาลัยบูรพา

● **ผู้ช่วยกองบรรณาธิการ**

รองศาสตราจารย์ ดร.จตุพร สีม่วง มหาวิทยาลัยขอนแก่น
รองศาสตราจารย์ ดร.ดวงจันทร์ นาชัยสินธุ์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กฤษฎา วงศ์คำจันทร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
ผู้ช่วยศาสตราจารย์วิจิตร วินทะไชย มหาวิทยาลัยขอนแก่น
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรีชาวุฒิ อภิระติง มหาวิทยาลัยขอนแก่น
ผู้ช่วยศาสตราจารย์พญู อัครพราหมณ์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
ดร.ภัทร์ ศษภักดี มหาวิทยาลัยขอนแก่น

● **ฝ่ายจัดการ** เอมอร รุ่งวรวิฒิ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

● **ออกแบบปก/รูปเล่ม** ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุรินทร์ เปล่งดีสกุล มหาวิทยาลัยขอนแก่น

● **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.โรงพิมพ์คลังนาวิทยาศาสตร์
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.ชมนาด กิจจันทร์	ศาสตราจารย์สุชาติ เลาทอง
รองศาสตราจารย์ ดร.ฉลองเดช คุณานูมาต	รองศาสตราจารย์ ดร.ชลิต อธิปัตยกุล
รองศาสตราจารย์ ดร.ทิพวรรณ ทังมั่งมี	รองศาสตราจารย์ ดร.นิยม วงศ์พงษ์คำ
รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สุดสังข์	รองศาสตราจารย์ ดร.ภัทระ คมขำ
รองศาสตราจารย์ ดร.สมพล คำรังเสถียร	รองศาสตราจารย์ ดร.สุชาติ แสงทอง
รองศาสตราจารย์ ดร.อนุกุล โรจนสุขสมบูรณ์	รองศาสตราจารย์ไทยโรจน์ พวงมณี
รองศาสตราจารย์ประกาศิต ศรีประดิษฐ์	รองศาสตราจารย์อริยะ กิตติเจริญวิวัฒน์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.คมกริช การินทร์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชุดิมา เณย์วัฒนา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐพงศ์ แยมเจริญ	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนสิทธิ์ จันทะรี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รณศ ภิรมย์การ	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธีระยุทธ์ เฟื่องชัย
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นงนุช ภูมาลี	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรีชา สาคร
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิทยวัฒน์ พันธะศรี	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สรร ถวัลย์วงศ์ศรี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สังธรรม พรทวีกุล	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุกัญญา สมไพบูลย์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุชาติ สุขนา	

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



Journal of Fine and Applied Arts, Khon Kaen University

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

Vol. 13 No. 2 July – December 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.Chalermsak 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 Dhamabutra	Chulalongkorn University
Professor Dr.Bussakorn Binson	Chulalongkorn University
Professor Dr.Sakchai Saisingha	Silpakorn University
Professor Dr.Supachai Singyabuth	Maharakham University
Professor Dr.Somporn Tulee	Rajamangala University of Technology Thanyaburi
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
Asst.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.Pornprapit Phoasavad Chulalongkorn University

Assoc.Prof.Dr.Yoothana Chuppunnarat Chulalongkorn University

- **Assistant Editors**

Assoc.Prof.Dr.Jatuporn Seemuang Khon Kaen University

Assoc.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

Asst.Prof. Pachaya Akkapram Khon Kaen University

Dr.Pat Kotchapakdee Khon Kaen University

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

- **Cover Design** Assist.Prof.Dr.Burin Plengdeesakul Khon Kaen University

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

- **Language** Thai and English

- **Accessibility** online (Open Access)

- **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.Chommanad Kigkhun Professor Suchat Thaothong

Assoc.Prof.Dr.Chalongdej Kuphanumart Assoc.Prof.Dr.Chawalit Atipatayakul

Assoc.Prof.Dr.Tippawan Thungmhungmee Assoc.Prof.Dr.Niyom Wongpongkham

Assoc.Prof.Dr.Nirach Sudsung Assoc.Prof.Dr.Pattara Komkum

Assoc.Prof.Dr.Sompol Dumrongsatian Assoc.Prof.Dr.Suchart Saengthong

Assoc.Prof.Dr.Anukoon Rotjanasuksomboon Assoc.Prof.Thairoj Phoungmanee

Assoc.Prof.Praparsri Sripradit Assoc.Prof.Ariya Kitticharoenwiwat

Asst.Prof.Dr.Khomkrich Karin Asst.Prof.Dr.Chutima Maneewattana

Asst.Prof.Dr.Nattapong Yamcharoen Asst.Prof.Dr.Thanasit Chantaree

Asst.Prof.Dr.Thanate Pirongarn Asst.Prof.Dr.Teerayut Pengchai

Asst.Prof.Dr.Nongnuch Phoomalee Asst.Prof.Dr.Preecha Sakorn

Asst.Prof.Dr.Pittayawat Pantasri Asst.Prof.Dr.Sun Tawalwongsri

Asst.Prof.Dr.Satjatam Porntaweekul Asst.Prof.Dr.Sukanya Sompiboon

Asst.Prof.Dr.Suchat Sukna

- 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 มหาวิทยาลัยขอนแก่น ปีที่ 13 ฉบับที่ 2 เดือน กรกฎาคม - ธันวาคม 2564 มีบทความที่ได้รับการตีพิมพ์และเผยแพร่ จำนวน 15 เรื่อง โดยแบ่งเป็นบทความวิจัยจำนวน 13 เรื่อง และบทความวิชาการจำนวน 2 เรื่อง ซึ่งแบ่งประเด็นในการศึกษาออกเป็น 4 กลุ่มด้วยกัน ได้แก่ บทความด้านทัศนศิลป์ บทความด้านการออกแบบ บทความด้านดนตรีและและบทความด้านศิลปะการแสดง ดังนี้

บทความที่นำเสนอในประเด็นการศึกษาทางด้านสาขาทัศนศิลป์มีจำนวน 2 เรื่อง คือ 1) เอ็งกอ : สีสัน ลวดลาย สู่อการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม โดยทรงวุฒิ แก้ววิศิษฐ์ เป็นการศึกษาความเป็นมา ของเอ็งกอรวมไปถึงสีสัน และลวดลายของเอ็งกอ คณะศัลเจ้าปู่-ย่า จังหวัดอุดรธานี เพื่อนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานจิตรกรรมที่มุ่งเน้นการแสดงออกถึงความงาม ผ่านสีสัน ลวดลายที่ปรากฏบนใบหน้านักแสดงเอ็งกอได้อย่างน่าสนใจ 2) การค้นหาความหมายใหม่ในวัสดุเดิม โดยเจด็จ ทองเฟื่อง เป็นการศึกษาความหมายที่เกิดจากวัสดุบนพื้นที่ทับซ้อนและวัสดุสำเร็จรูปในภาคอีสาน และการนำเอาวัสดุสองชนิดที่ได้มาจากการสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะสื่อผสม ที่เปิดโอกาสให้ผู้ชมได้ใช้ความคิดในการตีความตามประสบการณ์ของตน

ในส่วนของบทความที่นำเสนอในประเด็นการศึกษาทางด้านการออกแบบ มีจำนวน 5 เรื่องด้วยกัน ประกอบด้วย 1) การศึกษาแนวคิดบูรณาการมิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาชุมชน เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม โดยกิตติพงษ์ เกียรติวิภาค เป็นการพัฒนาผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมจากการผสมผสานและการประยุกต์ใช้ภูมิปัญญาพื้นถิ่นให้เกิดเป็นผลิตภัณฑ์หัตถกรรมอุตสาหกรรมในรูปแบบใหม่ที่น่าสนใจ แตกต่างจากผลิตภัณฑ์เดิมและเป็นการส่งเสริมงานหัตถกรรมในท้องถิ่น รวมไปถึงการนำรูปแบบไปพัฒนาต่อยอดทางความคิดร่วมกับชุมชนได้ 2) การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเพื่อสร้างภาพลักษณ์ของแหล่ง

ท่องเที่ยวในพิพิธภัณฑ์โรงงานหลวงที่ ๑ (ฝาง) ของณัฐพร เล่าสุวรรณ และรัฐไท พรเจริญ เป็นการสำรวจความต้องการผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเพื่อจัดจำหน่ายในร้านพิพิธภัณฑ์โรงงานหลวงที่ ๑ (ฝาง) แล้วนำมาพัฒนาออกแบบเป็นผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกให้เกิดรูปแบบ ที่สวยงามเหมาะสมที่จะจัดจำหน่ายในพิพิธภัณฑ์โรงงานหลวงที่ ๑ (ฝาง) 3) การศึกษารูปแบบทุนทางวัฒนธรรมในการออกแบบงานสร้างของภาพยนตร์ไทย โดยสุริย์ จุฬากาญจน์ และจิรวรรณ พิระสันต์ เป็นการศึกษารูปแบบทุนทางวัฒนธรรมในการออกแบบงานสร้าง ภาพยนตร์ตั้งแต่ปี 2545 ถึง 2555 ซึ่งเป็นช่วงที่อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยมีกระแสตอบรับจากผู้ชมและให้ความสนใจภาพยนตร์ไทยมากที่สุด โดยเฉพาะ ภาพยนตร์ที่มีความโดดเด่นในการออกแบบงานสร้างที่แสดงบริบททางสังคมและคุณค่าทุนทางวัฒนธรรมของไทย 4) การออกแบบเครื่องประดับเงินจากลวดลายเครื่องสังคโลก จังหวัดสุโขทัย โดยวิไลลักษณ์ บินดาร์ และภัทรภรณ์ วันอุทา เป็นการศึกษาถึงรูปแบบลวดลายเครื่องสังคโลกที่ปรากฏในจังหวัดสุโขทัย เพื่อนำมาออกแบบเป็นเครื่องประดับเงิน ประกอบด้วย สร้อย ต่างหูและแหวน ที่มีเอกลักษณ์ได้อย่างน่าสนใจ 5) การออกแบบผลิตภัณฑ์เชิงนิเวศ กรณีศึกษาโคมไฟร้อมสมัยจากเศษกระจุต โดยเสน่ห์ สำเภากเงิน และ วรรัฐา คงสม เป็นการศึกษาข้อมูลและแนวทางการใช้ประโยชน์จากเศษกระจุตโดยนำมาอัดเป็นแผ่นไม้ มีการทดสอบคุณสมบัติทางกายภาพและเชิงกลของแผ่นไม้อัดและนำมาออกแบบเป็นโคมไฟร้อมสมัยจากเศษกระจุตได้ดี

บทความที่นำเสนอในประเด็นการศึกษาเรื่องของคนตรีนนั้นมีจำนวน 2 เรื่อง ประกอบด้วย 1) การสร้างเสียงในเดี่ยวฆ้องวงใหญ่ของพระยาเสนาะดุริยางค์ (แช่ม สุนทรวาทิน) โดยวัศการก แก้วลอย จตุพร สีม่วง และยุทธนา ฉัพพรรณรัตน์ เป็นการอธิบายการสร้างเสียงในเดี่ยวฆ้องวงใหญ่ของพระยาเสนาะดุริยางค์ (แช่ม สุนทรวาทิน) โดยมุ่งวิเคราะห์เพลงเดี่ยวฆ้องวงใหญ่ที่สำคัญของสายสำนักที่ยังคงมีการสืบทอดอยู่เพื่อดำรงรักษาและเข้าถึงเสียงในอุดมคติของแต่ละสำนักดนตรีได้อย่างน่าสนใจ 2) การสร้างสรรค์บทเพลงสำหรับกีตาร์แจ๊สชุด “Blues For Montgomery” โดยกฤษฎา วงศ์คำจันทร์ เป็นการประพันธ์เพลงตามแนวทาง

ของเวส มอนท์โกเมอรี ในรูปแบบแจ๊สสำหรับกีตาร์ และเรียบเรียงเสียงประสาน สำหรับวงแจ๊สบิ๊กแบนด์ได้

ในส่วนของบทความที่น่าสนใจในประเด็นการศึกษาด้านศิลปะการแสดงมีทั้งหมด 2 เรื่อง ประกอบด้วย 1) การสร้างสรรค์การแสดงชุด รำฉุยฉายรามาวตาร โดยอาทิตย์ สุกาบุตร เป็นการศึกษาถึงประวัติความเป็นมา องค์ประกอบ ของรำฉุยฉาย เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์การแสดงชุด รำฉุยฉายรามาวตารได้อีกที่น่าสนใจ 2) คำให้การ-ในป่าละเมาะ : จากเรื่องสั้นสู่การแสดงร่วมสมัย โดย ทวีป เสาวรัง พงศธร พุทธโคตร วิชชุดา จันทรัชย์โรจน์ อนุกุล หมอกชัย อัจฉริยา ปัญญามงคล และธนัชพร กิตติก้องเป็นการสร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัยจากเรื่องสั้นคำให้การ-ในป่าละเมาะ ของริวโนสุเกะ อะคุตะงะวะ เป็นการศึกษาและสะท้อนผลในขณะพัฒนาแนวคิดไปพร้อมๆ กับการปฏิบัติ ภายใต้แนวคิดหลังสมัยใหม่ได้อีกที่น่าสนใจ

ในส่วนของบทความทางด้านวัฒนธรรม มีจำนวน 2 เรื่อง ประกอบด้วย 1) แนวทางการอนุรักษ์และพัฒนาต่อยอดศิลปวัฒนธรรมพื้นที่หมู่บ้านน้ำพร อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย โดยไทยโรจน์ พวงมณี คชสิทธิ์ เจริญสุข พงษ์พัฒน์ เหล่าคนคำ และนัยนา อรรถนารถ เป็นการศึกษาบริบทพื้นที่และบริบทศิลปวัฒนธรรมพื้นที่บ้านน้ำพรเพื่อเป็นแนวทางในการอนุรักษ์และพัฒนาต่อยอดศิลปวัฒนธรรมในพื้นที่บ้านน้ำพร อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย ไม่ให้สูญหายไปจากชุมชน 2) ยี่เกเขมรสุรินทร์ : มรดกนาฏกรรมเขมรถิ่นไทย โดยพงศธร ยอดดำเนิน และอนุกุล โรจนสุขสมบูรณ์ เป็นการศึกษาประวัติศาสตร์ รูปแบบ องค์ประกอบ การแสดง เพื่ออนุรักษ์และเผยแพร่การแสดงยี่เกเขมร ในจังหวัดสุรินทร์ให้คงอยู่ต่อไป

ในส่วนของบทความวิชาการมีจำนวน 2 เรื่อง ประกอบด้วย 1) ประวัติความเป็นมาของการเรียกชื่อสีแบบไทยโบราณ : กรณีศึกษาหมู่สีดำและสีเทา โดยเกรียงไกร ช้องเฮงแสง พบว่าการเรียกชื่อสีในแต่ละสังคมและวัฒนธรรมมีความแตกต่างกันออกไปขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อม เช่นเดียวกับในประเทศไทยที่มีการเรียกชื่อสีแตกต่างกันไปในแต่ละยุคแต่ละสมัย ปัจจุบันคำเรียกชื่อสีของไทยโบราณได้รับ

ความนิยมน้อยลงบทความนี้จึงเป็นการนำเสนอให้เห็นถึงที่มาของการเรียกชื่อสี่ของ
ไทยโบราณได้อย่างดี 2) เทคนิคการอ่านแบบเพื่อถอดแบบระหว่างภาพสองมิติ
กับสามมิติ สำหรับผู้เรียนวิชาเขียนแบบเบื้องต้น โดยรัฐไท พรเจริญ
ล้วย กานต์สมเกียรติ และวัฒนพันธุ์ ครุฑะเสน เนื้อหาของบทความเป็นส่วนหนึ่ง
ที่ได้จากการวิจัยในชั้นเรียนโดยมุ่งให้ผู้เรียนมีทักษะในการอ่านแบบและถอดแบบ
ที่ถูกต้องระหว่างภาพสองมิติกับภาพสามมิติ สำหรับนักศึกษาที่เข้ามาเรียนใน
ภาควิชาออกแบบผลิตภัณฑ์ต่อไป

สุดท้ายนี้กองบรรณาธิการขอขอบคุณผู้ทรงคุณวุฒิที่กรุณาเสียสละเวลาใน
การพิจารณาถ้อยแถลง อย่างรอบคอบชอบธรรมขอบคุณนักวิชาการที่ส่งบทความ
ตลอดจนผู้อ่านที่กรุณาติดตามผลงานในวารสารศิลปกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัย
ขอนแก่นเล่มนี้ และขอเชิญชวนนักวิชาการ คณาจารย์ นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา
และผู้สนใจทั่วไปส่งบทความเพื่อเผยแพร่ในวารสารต่อไป สุดท้ายนี้ในนามของ
บรรณาธิการหวังเป็นอย่างยิ่งว่าผู้อ่านทุกท่านจะได้รับบรรณรสที่ดีจากเนื้อหาสาระ
ในวารสารเล่มนี้และเราพร้อมจะปรับปรุงพัฒนาวารสารศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยขอนแก่นให้มีคุณภาพตามเกณฑ์มาตรฐานอย่างต่อเนื่องต่อไป

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุรินทร์ เปล่งดีสกุล
บรรณาธิการ

สารบัญ

บทความวิจัย (Research Articles)

การสร้างสรรค์การแสดงชุด รำฉุยฉายรามาวตาร 1

อาทิตย์ สุธาบุตร

Creative Performance: Ram Chui Chai Ramawatan

Athit Sudabut

คำให้การ-ในป่าละเมาะ: จากเรื่องสั้นสู่การแสดงร่วมสมัย 24

ทวีป เสาวรัง

พงศธร พุทธโคตร

วิชชุดา จันทรัชย์โรจน์

อนุกุล หมอกชัย

อัจฉรียา ปัญญามงคล

ธนัชพร กิตติก้อง

Telling - In a Grove: From Short Story to Contemporary Performance

Thaveep Saowarat

Pongsatorn Phutthakhot

Witchuda Jantarachairot

Anugoon mokchai

Atchareeya Panyamongko

Tanatchaporn Kittikong

การศึกษาแนวคิดบูรณาการมิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาชุมชน 55

เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม

กิตติพงษ์ เกียรติวิภา

A Study Cultural Dimension and local Wisdom for
Industrial Crafts Design

Kittipong Keativipak

การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเพื่อสร้างภาพลักษณ์
ของแหล่งท่องเที่ยวในพิพิธภัณฑ์โรงงานหลวงที่ ๑ (ฝาง) 85

ณัฐพร เล่าสุวรรณ
รัฐไท พรเจริญ

Design and Development of Tourism's Iconic Souvenir for
The First Royal Factory at Fang Museum

Nutthaporn Laosuwan
Ratthai Porncharoen

ศึกษารูปแบบทุนวัฒนธรรมในการออกแบบงานสร้างของภาพยนตร์ไทย 116

สุธีย์ จุฬากาญจน์
จิรวัดน์ พิระสันต์

The Study Cultural Capital Forms of Production Design in
Thai Feature Films

Sutee Julakarn
Jirawat Pirasant

การออกแบบเครื่องประดับเงินจากลวดลายเครื่องสังคโลก จังหวัดสุโขทัย 136

วิไลลักษณ์ บินดาร์
ภัทราภรณ์ วันอุทา

Design of Silver Jewelry from Motifs on Celadon Products in
Sukhothai Province

Wilailak Binder
Patharaporn Wanuta

การออกแบบผลิตภัณฑ์เชิงนิเวศ กรณีศึกษาโคมไฟร่วมสมัยจากเศษกระจุต 148

เสน่ห์ สำเภาเงิน
วรวัฐฐา คงสม

Ecological Design in the Case Study of the Contemporary Lamp
from Krajoood Residue

Saneh Sompooangeon
Warattha Kongsom

แนวทางการอนุรักษ์และการพัฒนาต่อยอดศิลปวัฒนธรรมพื้นที่

175

หมู่บ้านน้ำพร อำเภอเชียงคานจังหวัดเลย

ไทยโรจน์ พวงมณี

คชสิทธิ์ เจริญสุข

พงศ์พัฒน์ เหล่าคนค้ำ

นัยนา อรรถนาทร

Conservation and Development Guidelines Forthe Extension of Art and Culture in Nam Phon Village Are a Chiang Khan District, Loei Province

Thairoj Phoungmanee

Kodchasri Charoensuk

Pongpat Laokonka

Naiyana Ajanathorn

การสร้างเสียงในเดี่ยวฆ้องวงใหญ่ของพระยาเสนาะดุริยางค์ (แช่ม สุนทรวาทิน) 202

วัศกรก แก้วลอย

จตุพร สีม่วง

ยุทธนา ฉัพพรรณรัตน์

Sound Creation in Khong Wong Yai Solo of Praya Sanoh Duriyang (Cham Sundaravadin)

Vassakarok Kaewloy

Jatuporn Seemuang

Yoothana Chuppunnarat

ยี่เกเขมรสุรินทร์ : มรดกนาฏกรรมเขมรถิ่นไทย

223

พงศธร ยอดดำเนิน

อนุกุล โรจนสุขสมบูรณ์

Surin Khmer Yikay : Performing Art Heritage of Khmer Community in Thailand

Pongsatorn Yoddumnean

Anukoon Rotjanasuksomboon

“เอ็งกอ” : สีสัน ลวดลาย สู่การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม

244

ทรงวุฒิ แก้ววิศิษฐ์

“Eng Ko” : Colors Pattern To creating paintings

Songwoot Kaewwisit

สร้างสรรค์บทเพลงสำหรับกีตาร์แจ๊สชุด “ Blues For Montgomery” 263

กฤษฎา วงศ์คำจันทร์

The Composition for Jazz Guitar series “Blues For Montgomery”

Kritsada Wongkhamchan

การค้นหาคำความหมายใหม่ในวัสดุเดิม 287

เจตต์จ ทองเฟื่อง

New Meaning Investigation in Original Material

Jadet Tongfueng

บทความวิชาการ (Academic Articles)

ประวัติความเป็นมาของการเรียกชื่อสีแบบไทยโบราณ : 305

กรณีศึกษาหมูสีดำและสีเทา

เกรียงไกร ฮ่อหงส์เส็ง

The History of Ancient Thai Color Terms : A Case Study
of Black and Gray Tone

Kriangkrai Honghengseng

เทคนิคการอ่านแบบเพื่อถอดแบบระหว่างภาพสองมิติกับสามมิติ 329

สำหรับผู้เรียนวิชาเขียนแบบเบื้องต้น

รัฐไท พรเจริญ

ล้วย กานต์สมเกียรติ

วัฒนพันธุ์ คุรุทะเสณ

Learning Technique to Transform 2 Dimention Technical Drawing
to 3 Dimension Technical Drawing for Basic Technical Drawing Class

Ratthhai Porncharoen

Lui Kansomkrait

Watanapun Krutasaen

การสร้างสรรค์การแสดงชุด รำฉุยฉายรามาวตาร
Creative Performance:
Ram Chui Chai Ramawatan

อาทิตย์ สูดาบุดร¹
Athit Sudabut

¹ อาจารย์ประจำภาควิชานาฏศิลป์ไทย
วิทยาลัยนาฏศิลปพัทลุง อำเภอเมือง จังหวัดพัทลุง
Lecturer at KhonPhra section, Thai Dramatic Arts
Department, Phatthalung Dramatic Arts College,
Muang District, Phatthalung province
(E-mail: kruty.dd@gmail.com)

Received: 31/05/2020 Revised: 15/08/2020 Accepted: 17/08/2020

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. ศึกษาประวัติความเป็นมา องค์ประกอบของรำฉุยฉาย 2. เพื่อศึกษาวิเคราะห์องค์ประกอบ หลักการและแนวทางในการสร้างสรรค์ชุด รำฉุยฉายรามาวตาร 3. เพื่อสร้างสรรค์การแสดงชุด รำฉุยฉายรามาวตาร โดยวิธีการศึกษาจากเอกสาร การสัมภาษณ์ การสังเกตจากผู้เชี่ยวชาญ นาฏศิลป์ไทยและบุคคลที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นข้อมูลในการสร้างสรรค์การแสดง รวมทั้งได้จัด การสนทนากลุ่ม เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง

ผลการวิจัยพบว่า รำฉุยฉาย เป็นชื่อเพลงร้องและการรำอย่างหนึ่ง เพื่อแสดงลักษณะการรำอวดตัวจากการแปลงกายหรือการแต่งตัว โครงสร้างเพลงฉุยฉายประกอบด้วย 1. เพลงออก (ใช้เพลงร่ำ) 2. เพลงฉุยฉาย 2 บท (บทละ 3 คำร้อง) จบคำร้องทุกคำ ปี่เป่าเลียนเสียงคำร้อง และจบเพลงฉุยฉายแต่ละบท ปี่พาทย์รับเพลงฉุยฉาย 3. เพลงแม่ศรี 2 บท (บทละ 2 คำร้อง) จบคำร้องทุกคำ ปี่เป่าเลียนเสียงคำร้อง และจบเพลงแม่ศรีแต่ละบท ปี่พาทย์รับเพลงแม่ศรี 4. เพลงเข้า (เพลงเร็ว - ลา) การรำฉุยฉายมี 3 ลักษณะคือ 1. รำฉุยฉายแบบเต็ม 2. รำฉุยฉายแบบตัด 3. รำฉุยฉายพวง และแยกประเภทตามลักษณะที่ปรากฏในการแสดงได้ 4 ประเภท คือ 1. การแสดงโขน 2. ละคร 3. รำฉุยฉายที่ประดิษฐ์ขึ้นในโอกาสต่างๆ 4. รำฉุยฉายเบิกโรง การแต่งกายแบบยืนเครื่องและการแต่งกายตามสภาพ เครื่องดนตรีที่สำคัญคือ ปี่ใน ใช้เป่าเลียนเสียงคำร้อง ผู้แสดงต้องมีทักษะในการรำนานาฏศิลป์ไทย รำฉุยฉายรามาวตารเป็นการรำเดี่ยว โดยนำชีวประวัติของพระราม พระเอกในเรื่องรามเกียรติ์มาเรียบเรียง โดยประพันธ์เป็นบทร้อง ทำนองเพลงและประดิษฐ์ทำรำขึ้นใหม่ตามรูปแบบจารีตของนาฏศิลป์ไทย ทำรำของรำฉุยฉายรามาวตารสร้างสรรค์มาจากทำรำหลักของพระราม นำมาจากกระบวนท่าตรวจพลและกระบวนท่ารบของกรมศิลปากร ซึ่งการรำแบ่งออกเป็นขั้นตอนต่างๆ ดังนี้ ขั้นที่ 1 รำสอดสร้อยออกมาในเพลงร่ำแล้วป้องกัน ขั้นที่ 2 รำใช้บทตามคำร้อง เพลงฉุยฉายและเพลงแม่ศรี ขั้นที่ 3 รำประกอบเพลงหน้าพาทย์บาทสุกณี การแต่งกายด้วยชุดยืนเครื่องพระขนยาวสีเขียวขลิบแดง ศิราภรณ์ ขฎาพระยอดชัย ดนตรีใช้วงปี่พาทย์ไม้แข็ง โอกาสที่แสดง ใช้ประกอบการแสดงโขนเรื่องรามเกียรติ์ ปีที่ 13 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2564

หรือแสดงเป็นเอกเทศ สำหรับเผยแพร่ให้ประชาชนชม อีกทั้งผู้วิจัยได้สร้างสรรค์เครื่องแต่งกาย ยืนเครื่องพระกึ่งแบบโบราณที่แตกต่างไปจากเครื่องแต่งกายพระรามตามจารีตของกรมศิลปากร

คำสำคัญ: การแสดงสร้างสรรค์, รำฉุยฉาย, รามาวตาร

Abstract

The purposes of this research were to: 1) study the history and components of Ram Chui Chai (a kind of Thai traditional dance), 2) analyze the components, principle and method in creating Ram Chui Chai Ramawatan, 3) create a performance of Ram Chui Chai Ramawatan. Data were collected from documents, interviews, observations of Thai dramatic arts experts and people concerned to use as information for the creation of the performance. Group conversations were also set up to check the correctness of the performance.

The results revealed that Ram Chui Chai was a name of both a song and a dance. The purpose of the dance was to celebrate self-admiration after transfiguration or being adorned. The components of Chui Chai song consisted of - 1) playing Plen Ok (stage entering song) and Pleng Rua. 2) 2 lyrics of Chui Chai song (3 stanzas each) and 2 lyrics of Mae Sri (2 stanzas each). After finishing each stanza of Chui Chai lyrics the pi (reeded wind instrument) would be played to imitate the words of the lyrics. Likewise after finishing Chui Chai songs the Pi Phat (wood xylophone) ensemble would play Chui Chai tune. 3) After finishing Mae Sri song, piphat ensemble would play Mae Sri tune. 4) Exit song (quick and bidding farewell songs). Ram Chui Chai could be classified into 3 types - 1) Full performance, 2) Deleted performance,

3) Chui Chai Phuang (without pi playing to imitate the sung words). The dance could also be divided according to types of performances into 4 group -1) Khon , 2) Lakhon, 3) Ram Chui Chai on special occasions, 4) Ram Chui Chai Burk Rong (a dance before the main performance). For the costumes, they could be either Yuan Khruang (fully dressed) or according to occasions. Musical instruments used were pi nai (reeded wind instrument) played to imitate words sung in the lyrics. Dancers needed to be skillful in Thai dramatic dance. Ram Chui Chai Ramawatan was a solo dance. The lyrics were composed from the history of Phra Ram (the hero in Ramayana). The tunes and dance movements were newly created according the Thai dramatic arts tradition. Ram Chui Chai Ramawatan movements were derived from the major movements of Pra Ram by adapting from the fighting movements and troop reviewing movements designed by the Fine Arts Department. The dance movements could be divided into 4 steps: step 1-entering the stage with Sot Soy movement together with pleng rua (a quick-rhythm song) and face coving gesture with one hand, step 2 - movements according to Chui Chai and Mae Sri songs, and step 3 - movements according to Bat Sakunee song. The costumes used were green with red long-sleeve Kruang Phra, Siraphon, and Chadayotchai (a crown). Musical instruments were those of hard wood xylophone ensemble. Chances of performances were to perform with Ramayana Khon, or on its own performance for the public. In addition, the researcher invented a new costume with an adaption of the traditional costume originally designed by the Fine Arts Department.

Keywords: Creatire Performance, Ram Chui Chai, Ramawatan

บทนำ

โขน ถือกำเนิดขึ้นมาในรูปแบบของมหรสพหลวง องค์ประกอบต่างๆ ทั้งผู้แสดง การแต่งกาย เรื่องที่แสดง วิธีแสดง ดนตรีและเพลงที่ประกอบการแสดง จึงสร้างสรรค์ขึ้นอย่างประณีต นับเป็นการบูรณาการประณีตศิลป์ไทยหลายสาขาเข้าด้วยกันอย่างเหมาะสม ทั้งประติมากรรม จิตรกรรม หัตถศิลป์ ดนตรี นาฏศิลป์ และวรรณคดี (กรมส่งเสริมวัฒนธรรม, 2562) ต่อมาการแสดงโขนได้แพร่หลายและสืบทอดต่อเนื่องกันมา จนการแสดงโขนได้พัฒนารูปแบบการแสดงเป็นแบบต่างๆ เช่น โขนกลางแปลง โขนโรงนอกหรือโขนนั่งราว โขนหน้าจอ โขนโรงใน โขนฉาก เป็นต้น

รูปแบบการแสดงโขนตามแบบแผนที่สืบทอดกันมา จะใช้การพากย์ การเจรจา และแสดงอารมณ์ของการแสดงผ่านผู้แสดงการรำรำ ทำเดิน การขับร้อง โดยมีการบรรเลงดนตรีประกอบ และผู้แสดงจะสวมหัว เรียกว่า “หน้าโขน” หรือ “ศีรษะโขน” ดังที่ ไพฑูรย์ เข้มแข็ง (2537) ได้กล่าวว่า โขนเป็นการสื่อสารด้วยการรำ พากย์และร้อง โดยใช้ผู้แสดงที่สวมหัวหรือหน้ากากชนิดหนึ่ง โขนเป็นแหล่งรวมศิลปะด้านวิจิตรศิลป์หลายแขนง ครบถ้วนด้วยองค์ประกอบแห่งความงามของการแสดงออกทางศิลปะ กล่าวคือ บทกลอนดี ร้องดี ดนตรีเพราะ รำงาม เดินงาม ตามแบบแผน มีตัวละคร ได้แก่ ตัวพระ นาง ยักษ์ ลิง โดยสื่อหรือแสดงออกมาเป็นกระบวนท่ารำ ทำเดิน ซึ่งมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว การรำดูฉายถือเป็นการรำ อีกชุดหนึ่งที่มีอยู่ในการแสดงโขน และสืบทอดจารีตการรำ “ดูฉาย” มาจนทุกวันนี้ รำดูฉายเป็นการรำเดี่ยวชนิดหนึ่ง เพื่อแสดงความสวยงาม ความเชี่ยวชาญในการรำ และการแสดงอารมณ์ให้สอดคล้องกับบทร้อง การรำดูฉายมีรูปแบบการรำ 3 ลักษณะ คือ 1. รำดูฉายแบบเต็ม 2. รำดูฉายแบบตัด 3. รำดูฉายพวง ลักษณะความสำคัญของการรำดูฉาย ผู้รำจะต้องผ่านการฝึกฝนการรำทั้งที่เป็นพื้นฐาน โดยเฉพาะเพลงช้า เพลงเร็ว รำแม่บทและรำเบ็ดเตล็ดในชุดต่างๆ มาแล้วเป็นอย่างดี ทำรำดูฉายที่ปรากฏในการแสดงโขนได้มีการคิดสร้างสรรค์ขึ้นในกรณีการแปลงกายจากตัวละครหนึ่งเป็นอีกตัวหนึ่ง มีลีลาการรำดูฉายนั้นมีท่วงที่ทั้งงดงาม มีการสอดใส่อารมณ์และความรู้สึกด้วยใบหน้า ท่าทาง ตลอดจนการเคลื่อนไหวทุกส่วนของร่างกาย “ดูฉาย”

จึงเป็นการแสดงภาษาทำนานาฏศิลป์ไทย ที่มีคุณค่าทางศิลปะเป็นเลิศ นิยมกันว่าตัวละครสามารถแสดงอารมณ์ ความภาคภูมิใจออกมาทางท่ารำได้ดีกว่าที่จะพูดออกมาเป็นคำพูด และมักใช้แสดงในตอนที่ตัวละครเกิดความภาคภูมิใจ เมื่อเห็นว่าตนเองแต่งตัวได้อย่างสวยงามสง่างามหรือเมื่อสมมติว่าตัวละครแปลงกายที่ไม่สวยให้สวยงาม เป็นต้น การรำอุยฉายจึงเป็นศิลปะชั้นสูงที่ทำให้ดีได้ยาก (ขวลิต สุนทรานนท์, ม.ป.ป.) ปัจจุบันมีการประดิษฐ์ชุดรำอุยฉายขึ้นใหม่ เพื่อแสดงตามโอกาสต่างๆ ซึ่งในการแสดง โขน ละคร ได้มีการประดิษฐ์ชุดรำอุยฉายประกอบการแสดงบางชุดบางตอน เช่น อุยฉายวันทอง (ละคร) อุยฉาย ทศกัณฐ์ (โขน) สำหรับพระรามในเรื่องรามเกียรติ์ ซึ่งเป็นตัวเอกและตัวสำคัญของเรื่อง ยังไม่มีผู้คิดประดิษฐ์ทำรำอุยฉายที่เกี่ยวกับพระราม

ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนนาฏศิลป์ไทย โขนพระ เห็นความสำคัญและประโยชน์ที่จะได้รับ จึงมีความสนใจในการคิดสร้างสรรค์การแสดงชุดรำอุยฉาย รามาวตาร เพื่อศึกษารูปแบบการรำอุยฉาย และใช้เป็นแบบฝึกหัดรำตัวพระ สำหรับผู้เรียน และผู้สนใจที่จะปฏิบัตินาฏศิลป์ไทย แต่ยังคงขาดทักษะการรำให้ประสบความสำเร็จในการปฏิบัตินาฏศิลป์ไทยได้ถูกต้องตามมาตรฐาน และมีความมั่นใจในนาฏลีลาเฉพาะตน อีกทั้งยังสามารถทำให้ผู้ชมได้มีความรู้ประวัติความเป็นมาในความเป็นพระราม ความยิ่งใหญ่ของเรื่องรามเกียรติ์ ถ่ายทอดออกมาผ่านบทร้อง ทำนองเพลงและท่ารำ ในรูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทยชุดรำอุยฉายรามาวตาร

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. ศึกษาประวัติความเป็นมา องค์ประกอบของรำอุยฉาย
2. เพื่อศึกษาวิเคราะห์องค์ประกอบ หลักการและแนวทางในการสร้างสรรค์ชุด รำอุยฉายรามาวตาร
3. เพื่อสร้างสรรค์การแสดงชุด รำอุยฉายรามาวตาร

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทราบประวัติความเป็นมา องค์ประกอบ และขนบนิยมของการรำอุยฉาย
2. ได้ผลงานการแสดงสร้างสรรค์ชุด รำอุยฉายรามาวตาร

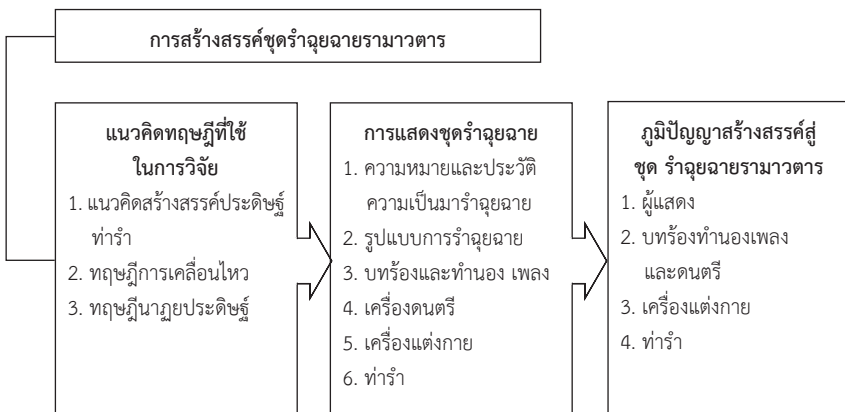
ขอบเขตของการวิจัย

การศึกษานี้ครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาประวัติความเป็นมา องค์ประกอบ ขอบนนิยามการรำดูฉาย และศึกษาชีวประวัติพระรามในเรื่องรามเกียรติ์ของไทย โดยการศึกษาค้นคว้าเอกสารข้อมูล และจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ไทย ดนตรีไทย และคีตศิลป์ไทย ของสำนักการสังคีต กรมศิลปากร และสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม

นิยามศัพท์เฉพาะ

ดูฉายรามาวตาร หมายถึง การแสดงสร้างสรรค์ประเภทรำเดี่ยว โดยนำเอาเรื่องราวของพระรามตัวละครเอกในเรื่องรามเกียรติ์ฝ่ายพระ เริ่มตั้งแต่การอวดารของพระนารายณ์มาเป็นโอรสของท้าวทศรถเพื่อปราบมาร ไปจนกระทั่งเสร็จศึกกับทศกัณฐ์เพื่อชิงนางสีดากลับคืน มาประพันธ์เป็นบทร้องดูฉาย และคิดประดิษฐ์ทำรำประกอบเนื้อร้องทำนองเพลง เพื่อเป็นการบอกเล่าเรื่องพระรามในรูปแบบการรำดูฉายแบบเต็ม

กรอบแนวคิดในการวิจัย



วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์การแสดงชุด รำฉุยฉายรามาวตาร ครั้งนี้ เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ เพื่อให้ได้คำตอบตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ ผู้วิจัยจึงกำหนดระเบียบวิธีวิจัย ดังต่อไปนี้

1. การศึกษาและรวบรวม โดยการศึกษาเอกสาร ตำรา หนังสือ และงานวิจัยต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการแสดงการรำฉุยฉายจากแหล่งข้อมูลต่างๆ เพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานที่จะนำไปสู่การสร้างสรรค

2. การสัมภาษณ์ ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ไทย ดนตรีไทย คีตศิลป์ไทย ของสำนักการสังคีต กรมศิลปากร ศิลปินแห่งชาติ และผู้เชี่ยวชาญนาฏศิลป์ไทย สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม โดยใช้แบบสัมภาษณ์ 2 แบบ ได้แก่ แบบมีโครงสร้างและแบบไม่มีโครงสร้าง ซึ่งมีประเด็นในการสัมภาษณ์ ประกอบด้วย ข้อมูลด้านประวัติความเป็นมา ขนบนิยมการรำฉุยฉายและชีวประวัติพระรามในเรื่องรามเกียรติ์ของไทย และองค์ประกอบของการแสดง ได้แก่ เครื่องแต่งกาย เครื่องดนตรี ทำนองเพลง และท่ารำ

3. การสังเกตการณ์ ผู้วิจัยได้มีการใช้แบบสังเกต 2 ลักษณะ คือ การสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม และการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม มีประเด็นในการสังเกตประกอบด้วย รูปแบบและลักษณะการแสดง เครื่องแต่งกาย เครื่องดนตรีและทำนองเพลง บทร้อง และท่ารำของรำฉุยฉาย

4. การสร้างสรรค์การแสดง โดยนำองค์ความรู้ที่วิเคราะห์จากข้อมูลที่รวบรวมมาเป็นแนวทาง ในการสร้างสรรค์การแสดงชุด รำฉุยฉายรามาวตาร

5. การนำเสนอผลงานโดยมีผู้เชี่ยวชาญทางด้านดนตรี และนาฏศิลป์ไทย จากสำนักการสังคีต กรมศิลปากรและสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์เป็นผู้ประเมินผลงาน

6. การเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์และการแสดงชุดฉุยฉายรามาวตาร ในรูปแบบต่างๆ เช่น นำเสนอผลงานในระดับชาติ เผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมเนื่องในโอกาสต่างๆ และบทความทางวิชาการ

สรุปผลการวิจัย

1. ประวัติความเป็นมา องค์ประกอบของรำฉุยฉาย

1.1 ความหมายของคำว่า “ฉุยฉาย”

ฉุยฉาย ในความหมายตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 (2556) หมายถึง ชื่อเพลงไทยประเภทเพลงร้อง ถ้าเป็นคำวิเศษณ์ หมายถึง กรีดกราย

ในทางนาฏกรรม รำฉุยฉายเป็นการแสดงภาษานาฏศิลป์ไทยที่มีคุณค่าทางศิลปะอย่างเลิศ ตัวละครสามารถแสดงอารมณ์ภาคภูมิใจออกมาทางท่ารำได้ดีกว่าที่จะพูดออกมาทางปาก เป็นความหมายที่เกี่ยวข้องกับนาฏศิลป์โดยตรง กล่าวคือ เป็นการแสดงให้เห็นถึงความงดงามของตัวละครนั้นๆ ไม่ว่าจะเป็นเครื่องแต่งกาย การเลียนแบบ การแปลงกายให้เหมือนหรือการแปลงกายให้ผิดไปจากเดิม เป็นต้น

“ฉุยฉาย” ในทางนาฏศิลป์ เป็นการแสดงประเภทหนึ่งที่มีคุณค่าทางศิลปะพร้อมมูลด้วย ผู้แสดงต้องใช้ความสามารถในการร่ายรำสูง เพื่อให้มีความโดดเด่นเป็นที่ดึงดูดต่อผู้ชม และต้องแสดง ให้เข้าถึงบทบาทที่จะเปิดเผยอารมณ์และความภาคภูมิใจภายในออกมา ด้วยท่ารำให้ได้ชัดเจน อย่างงดงาม

ดังนั้น รำฉุยฉายเป็นเป็นศิลปะการรำชั้นสูงอย่างหนึ่ง ใช้แสดงในตอนที่ตัวละครแสดงกิริยา ดีใจ ชื่นชม และความพึงพอใจของตัวละครที่แต่งตัวได้สวยงามหรือตัวละครแปลงกายเปลี่ยนไปจาก ร่างเดิม จากที่ไม่สวยให้สวยงาม บางคราวก็เปลี่ยนบุคลิกให้แตกต่างไป ได้แก่ จากหญิงเป็นชายหรือจากปกติไปเป็นพิกลพิการหรือเป็นสัตว์ต่างๆ เป็นต้น เมื่อเห็นว่าเปลี่ยนแปลงกายได้สมใจตามที่ต้องการ ตัวละคร ก็รำฉุยฉายแสดงความรู้สึก ความพึงพอใจในรูปลักษณ์ใหม่ มีจารีตที่เป็นมาตรฐาน และมีความสมบูรณ์แบบในทางนาฏศิลป์ไทยอย่างพร้อมมูล

1.2 ประวัติของการรำฉุยฉาย

คำว่า “ฉุยฉาย” เป็นชื่อท่ารำท่าหนึ่ง “ฉุยฉายเข้าวัง” ในท่ารำแม่บทใหญ่ ดังปรากฏในสมุดภาพ ตำรารำ เป็นตำราท่ารำต่างๆ เขียนฝุ่นเป็นลายเส้นเดียว เป็นฝีมือช่างเขียนในสมัยรัชกาลที่ 2 ซึ่งคงคัดลอกอย่างตำราท่ารำเขียนรูประบายสีปิดทอง ในสมัยรัชกาลที่ 1 สันนิษฐานว่าได้มีมาตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยา แต่สูญหาย

ไปเมื่อเสียกรุงครั้งที่ 2 พ.ศ. 2310 (กรมศิลปากร, 2551) นอกจากนี้ยังปรากฏคำ
 ฉุยฉายในบทละคร เรื่องรามเกียรติ์ พระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้า
 จุฬาลงกรณ์ราช ดังเช่นในตอนศึกวิรุญจำบัง หนุมานแปลงกายเป็นมานพหนุ่มเข้าไป
 หานางวานริน ดังมีบทกล่าวไว้ดังนี้

ชมตลาด

เป็นมานพน้อยทรงลักษณะ	ผิวพักตร์พริ้มเพริศเฉิดฉาย
ส่งศรีประเสริฐเลิศชาย	กรายกรเข้าถ้ำคีรีฯ

ฯ 2 คำ ฯ ฉุยฉาย

ต่อมามีหลักฐานแสดงว่าเพลงฉุยฉายนำมาใช้ในอีกรูปแบบหนึ่ง คือมี
 บทร้องเข้ามา ประกอบ ดังได้มีปรากฏในบทมโหรีเรื่องกาถิของเจ้าพระยาพระคลัง
 (หน) สมัยกรุงรัตนโกสินทร์ตอนต้น ซึ่งได้กล่าวถึงบทร้องฉุยฉายและบทร้องแม่ศรี
 ในบทมโหรี บทที่ 28 (ร้องแม่ศรี) และบทที่ 30 (ร้องฉุยฉาย) ดังนี้

บทที่ 28 ร้องแม่ศรี

เจ้าไปอยู่กับเราเปล่าเปลี่ยวนัก	ที่นี้พริกพร้อมสาวทไม่ขาดข้าง
เชิญเซยเสวยรมย์สมใจนาง	ตั้งแต่ปางนี้ไปอย่าพบกัน
จนสิ้นดินฟ้าสุเมรุมาศ	แสนซาตอย่าได้ร่วมภิรมย์ขวัญ
กว่าจะลฤศิวิโมกข์มัตถธรม์	ว่าแล้วเหะหันไปนิมพลีฯ 4 คำ

บทที่ 30 ร้องฉุยฉาย

ดูราสุตาดวงเนตร	เจ้าประเวศไปสู่พิมานสวรรค์
ที่ตั้งหน้าทำนองทุกคืนวัน	พึงเห็นขวัญตามาถึงธานี
อยู่ไยในหน้าพระลานเล่า	ขอเชิญเข้าปราศรัยมาศปราสาทศรี
ที่ขบใจในสวาทแสนทวี	มิเสียที่บำรุงผดุงมาฯ 4 คำ

(กรมศิลปากร, 2551)

รำฉุยฉายตั้งแต่อดีตมานั้น ไม่ปรากฏหลักฐานว่าได้มีการเปลี่ยนแปลงเป็น
 มาอย่างไร แต่มีหลักฐานพอแสดงให้เห็นเค้าของการเปลี่ยนแปลงอยู่บ้าง ดังที่
 กรมศิลปากร ได้กล่าวไว้ว่า “เพลงฉุยฉายเป็นเพลงสองชั้นเก่าแก่ มีมาแต่สมัยกรุง

ศรีอยุธยา เป็นเพลงทำนองซ้ำ ส่วนเพลงแม่ศรีนั้น เป็นเพลงเร็ว ที่ร้องให้เจ้ามาเข้าทรง แต่เพราะเหตุใดเพลงสองเพลงนี้ จึงมารวมเข้าเป็นชุดเดียวกัน และประกอบ การท่อนรำแบบฉุยฉาย เช่น ฉุยฉายพราหมณ์ ยังค้นไม่พบสาเหตุ” (กรมศิลปากร, 2551)

สรุปได้ว่า การรำฉุยฉายเทียบเท่ากับเป็นการรำเพลงช้าและเพลงเร็ว กล่าว คือเพลงฉุยฉายเสมือนรำเพลงช้า ส่วนแม่ศรีเสมือนกับรำเพลงเร็ว และเมื่อเทียบกับ ลักษณะการแสดงที่มีปรากฏอยู่แล้ว ก็มีสัดส่วนในความเป็นไปได้ตามที่กล่าวมา

1.3 โครงสร้างเพลงฉุยฉาย

เพลงฉุยฉาย ประกอบด้วยเพลงออก (ใช้เพลงร้ว) เพลงฉุยฉาย 2 บท (บทละ 3 คำร้อง) และเพลงแม่ศรี 2 บท (บทละ 2 คำร้อง) จบคำร้องทุกคำ เป่า เลียนเสียงคำร้อง และจบเพลงฉุยฉาย แต่ละบท เป่าพาทย์รับเพลงฉุยฉาย จบเพลง แม่ศรีแต่ละบท เป่าพาทย์รับเพลงแม่ศรี และเพลงเข้า (ใช้เพลงเร็ว - ลา)

ตัวอย่างเช่น บทฉุยฉายพราหมณ์ จากบทละครเรื่องพระคเณศร์เสียดา พระราชนิพนธ์ ในรัชกาลที่ 6

เพลงออก	- เป่าพาทย์ทำเพลงร้ว -	
เพลงฉุยฉาย บทที่ 1	- ร้องเพลงฉุยฉาย -	
คำร้องที่ 1	ฉุยฉายเอ๋ย ช่างงามซ้ำ ช่างรำโยกย้าย	เป่าเลี่ยนเสียงคำร้อง
คำร้องที่ 2	สะเอาจนอ่อน อรชรช่วงกาย วิจิตรยิ่งลาย ที่คนประดิษฐ์	เป่าเลี่ยนเสียงคำร้อง
คำร้องที่ 3	สองเนตรคมซ้ำ แสงดามันลับ ชม้อยเนตรจับ ช่างสวยสุดพิศ	เป่าเลี่ยนเสียงคำร้อง
เป่าพาทย์รับ	- เป่าพาทย์รับเพลงฉุยฉาย -	
เพลงฉุยฉาย บทที่ 2	- ร้องเพลงฉุยฉาย -	
คำร้องที่ 1	สุดสวยเอ๋ย ยิ่งพิศยิ่งเพลิน เชิญให้จงวาย	เป่าเลี่ยนเสียงคำร้อง
คำร้องที่ 2	งามหัตถ์งามกร ช่างพ่อนระทวย ช่างนาฏชำนวย สวยยั่วยวนา	เป่าเลี่ยนเสียงคำร้อง

คำร้องที่ 3	ทั้งห้าทั้งกร กี่ฟอนถูกแบบ ดุยลดูแยบ สววยิ่งเทวา	ปี่เป่าเลียนเสียงคำร้อง
ปี่พาทย์รับ	- ปี่พาทย์รับเพลงฉุยฉาย -	
เพลงแม่ศรี บทที่ 1	- ร้องเพลงแม่ศรี -	
คำร้องที่ 1	นำชมเอย นำชมเจ้าพราหมณ์	
	ดูทั่วตัวงาม ไม่ทรมานจนนิด	ปี่เป่าเลียนเสียงคำร้อง
คำร้องที่ 2	ดูผุดผ่อง เหมือนทองทาติด	
	ยิ่งเพ่งยิ่งพิศ ยิ่งคิดชมเอย	ปี่เป่าเลียนเสียงคำร้อง
ปี่พาทย์รับ	- ปี่พาทย์รับเพลงแม่ศรี -	
เพลงแม่ศรี บทที่ 2	- ร้องเพลงแม่ศรี -	
คำร้องที่ 1	นารักเอย นารักครุณ	
	เหมือนแรกรจะรุ่น จะรู้เพียงสา	ปี่เป่าเลียนเสียงคำร้อง
คำร้องที่ 2	เจ้ายัมเจ้าแย้ม แก้มเหมือนมาลา	
	จ่อจิตติดตา เสียจริงเจ้าเอย	ปี่เป่าเลียนเสียงคำร้อง
ปี่พาทย์รับ	- ปี่พาทย์รับเพลงแม่ศรี -	
เพลงเข้า	- ปี่พาทย์ทำเพลงเร็ว, ลา -	

สรุปได้ว่า การรำฉุยฉายจะใช้เพลงกำหนดเป็นจารีต เพลงเร็วเป็นเพลงที่ใช้สำหรับปรากฏกาย ร่ายเวทมนต์คาถา แสดงอิทธิฤทธิ์การเนรมิตกายใหม่ หรือการแสดงพฤติกรรมตื่นเต้นระทึกใจของตัวละคร เพลงฉุยฉาย เพลงแม่ศรี เป็นเพลงที่บรรยายเนื้อความหรือเนื้อเรื่อง เพลงเร็วใช้ประกอบกิริยาไป - มา ของตัวละคร เพลงลาสื่อความหมายการลาเพื่อจะเข้าโรงของตัวละคร

ซึ่งบทร้องจะเปลี่ยนไปตามเนื้อเรื่องของการแสดงหรือความมุ่งหมายที่ต่างขึ้นใหม่ หลังจากร้องรับด้วยเพลงฉุยฉาย แม่ศรี และจะออกด้วยเพลงอะไรก็ได้ ตามที่ผู้คิดรำฉุยฉายกำหนด เช่น ออกเพลงพญาเดินหรือบาทสกุณีแทนเพลงเร็ว - ลา เป็นต้น

1.4 ลักษณะการรำฉุยฉุย

รำฉุยฉุย แบ่งได้ 3 ลักษณะ คือ

1.4.1 รำฉุยฉุยแบบเต็ม หมายถึง การรำฉุยฉุยเต็มรูปแบบตามมาตรฐานที่กำหนดไว้ คือเพลงฉุยฉุย 2 บท และรำเพลงแม่ศรี 2 บท ฉุยฉุยในแต่ละบทมี 3 คำร้อง ส่วนของแม่ศรีแต่ละบทมี 2 คำร้อง ซึ่งจบแต่ละคำร้องต้องทำตามปีที่เป่าเปลี่ยนเสียงคำร้องทุกคำ และในแต่ละบทต้องรำตามปีพาทย์รับเพลงฉุยฉุย 2 บท และรำตามปีพาทย์รับเพลงแม่ศรี 2 บท แล้วจบท้ายด้วยเพลงเร็ว - ลา เช่น บทฉุยฉุยพราหมณ์ เรื่อง พระคเณศวรเสียดา เป็นต้น

1.4.2 รำฉุยฉุยแบบตัด หมายถึง การรำฉุยฉุยโดยตัดทอนจากบทเต็มให้สั้นลง หรือรำฉุยฉุยในบทที่มีเพลงฉุยฉุยและเพลงแม่ศรีอย่างละ 1 บท ในเพลงฉุยฉุย 1 บทมี 3 คำร้อง แม่ศรี 1 บท มี 2 คำร้อง จากนั้นปฏิบัติเช่นเดียวกับฉุยฉุยแบบเต็ม ในกรณีที่มีบทรำฉุยฉุยแบบเต็มอยู่แล้ว ด้วยเหตุผลบางประการต้องการอย่างตัดก็สามารถทำได้ โดยรำเพลงฉุยฉุย 1 บท และเพลงแม่ศรี 1 บท โดยจะเลือกใช้ บทไหนรำก็ได้แล้วแต่ความเหมาะสม เช่น รำฉุยฉุยอินทรีชิต (ตัด) เป็นต้น

1.4.3 รำฉุยฉุยพวง หมายถึง การรำเพลงฉุยฉุยและเพลงแม่ศรีต่อเนื่องกันไป โดยไม่มีการเป่าเปลี่ยนเสียงคำร้อง พอจบแต่ละบทจึงจะรำตามปีพาทย์รับ (ฉุยฉุยมี 2 บท แม่ศรีมี 2 บท) แล้วลงท้ายด้วยเพลงเร็ว - ลา ทั้งนี้ทำให้เวลาในการแสดงกระชับขึ้น เช่น รำฉุยฉุยกิ่งไม้เงินทอง เป็นต้น

1.5 การรำฉุยฉุยแยกประเภทตามลักษณะที่ปรากฏ

การรำฉุยฉุยสามารถแยกประเภทตามลักษณะที่ปรากฏในการแสดงได้ดังนี้

1.5.1 รำฉุยฉุยที่อยู่ในการแสดงโขน ได้แก่ รำฉุยฉุยอินทรีชิต รำฉุยฉุยมานพ รำฉุยฉุยเบญกาย รำฉุยฉุยทศกัณฐ์ลงสวน รำฉุยฉุยทศกัณฐ์ รำฉุยฉุยฤษีแดง รำฉุยฉุยทศกัณฐ์ และรำฉุยฉุย หนุมานทรงเครื่อง

1.5.2 รำฉุยฉายที่อยู่ในการแสดงละคร ได้แก่ รำฉุยฉายยอพระกลืน รำฉุยฉายพราหมณ์เล็กพราหมณ์โต รำฉุยฉายนางแมว รำฉุยฉายเสือโค รำฉุยฉายไกรทอง รำฉุยฉายวันทอง รำฉุยฉายยชเนา รำฉุยฉายศุรบพนา และรำฉุยฉายนางมณี

1.5.3 รำฉุยฉายที่ประดิษฐ์ขึ้นในโอกาสต่างๆ ได้แก่ รำชุมนุมฉุยฉาย และรำฉุยฉายเพลงปี่

1.5.4 รำฉุยฉายเบิกโรง ได้แก่ รำฉุยฉายกิ้งไม้เงินทอง และรำฉุยฉายพราหมณ์

1.6 การแต่งกายในการรำฉุยฉาย

การรำฉุยฉายมีความหลากหลาย และมีความแตกต่างกันตามประเภทของการแสดง ดังนั้นเครื่องแต่งกายจึงมีลักษณะสอดคล้องกลมกลืนไปตามตัวละครที่ต้องรำ ซึ่งจำแนกได้ 2 ประเภท ดังนี้

1.6.1 แต่งกายแบบยืนเครื่อง การแต่งกายในลักษณะนี้ จะมีทั้งที่เป็นพระ นาง ยักษ์ ลิง และพราหมณ์ ได้แก่ รำฉุยฉายที่อยู่ในการแสดงโขน ละคร และในการรำเบิกโรง เป็นต้น

1.6.2 การแต่งกายตามสภาพ การแต่งกายในลักษณะนี้จะเป็นไปตามสถานภาพหรือฐานะของตัวละคร ได้แก่ แต่งแบบชาวบ้าน เช่น ฉุยฉายไกรทอง ฉุยฉายวันทอง เป็นต้น และแต่งแบบพันทาง เช่น ฉุยฉายบุเรงนอง เป็นต้น

1.7 เพลงที่ใช้ประกอบการรำฉุยฉาย

เพลงที่ใช้ประกอบการรำฉุยฉาย มีกำหนดไว้เป็นแบบเฉพาะ คือ 1. เพลงฉุยฉาย เป็นเพลง 2 ชั้นเก่าแก่ จัดอยู่ในประเภทเพลงหน้าทับปรบไก่ 2. เพลงแม่ศรีใช้หน้าทับสองไม้ เอกลักษณ์ที่เด่นชัด คือ การรับเพลงด้วยปี่ที่เลียนเสียงบทร้อง ในท้ายเพลงของแต่ละคำร้อง

1.8 เครื่องดนตรี

วงปี่พาทย์ไม้แข็ง เครื่องดนตรีที่สำคัญ คือ ปี่ใน เพราะต้องใช้เป่าเลียนเสียงคำร้อง

1.9 ขั้นตอนของการรำฉุยฉาย

รำออกด้วยเพลงร่ำ รำเพลงฉุยฉาย รำเพลงแม่ศรี และรำเข้าด้วยเพลงเร็ว - ลา

1.10 ลักษณะของผู้แสดงฉุยฉาย

เป็นผู้มีความเชี่ยวชาญและชำนาญในการรำนานาฏศิลป์ไทย มีบุคลิกลักษณะภูมิฐาน และต้องเป็นผู้ที่มีปฏิภาณในการใช้จริต ลีลา ท่าทาง ของการรำรำรำที่สง่า สวยงาม

2. วิเคราะห์องค์ประกอบ หลักการและแนวทางในการสร้างสรรค์ชุดรำฉุยฉายรามาวตาร

จากการที่ได้ศึกษาประวัติ ความเป็นมา องค์ประกอบของรำฉุยฉาย และชีวประวัติของพระราม ผู้วิจัยได้วิเคราะห์หลักเกณฑ์และกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานของรำฉุยฉายรามาวตาร โดยใช้ขั้นตอน การทำงานนาฏยประดิษฐ์ ของสุรพล วิรุฬห์รักษ์ (2547) เป็นแบบอย่าง ดังนี้

2.1 แนวความคิด ด้านส่งเสริมการแสดง การสร้างสรรค์ผลงานในด้านนี้ เพื่อเพิ่มเติมหรือสร้างสีสันให้การแสดงนั้น ถือเป็นเครื่องประดับที่มีก็ได้ ไม่มีก็ได้ ผลงานสร้างสรรค์ของผู้วิจัย ในด้านนี้ก็คือ รำฉุยฉายรามาวตาร เพื่อเพิ่มสีสันให้กับโขนเรื่องรามเกียรติ์ ซึ่งการสร้างสรรค์ผลงานในด้านนี้ เป็นการส่งเสริมวัฒนธรรมของนาฏศิลป์ชั้นสูง นำเสนอชีวประวัติและความยิ่งใหญ่ของพระราม ในรูปแบบของการรำฉุยฉายแบบเต็ม

2.2 การกำหนดความคิด การกำหนดความคิดหลักเป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับการสร้างสรรค์ผลงานด้านนาฏศิลป์ไทย เพื่อให้ผลงานเป็นไปตามเจตนารมณ์ของผู้สร้างสรรค์ การกำหนดความคิดหลักมี 2 ประการ คือ

2.2.1 ระดับเป้าหมาย เป็นการกำหนดให้ชัดเจนว่านาฏศิลป์ไทยชุดที่คิดขึ้นนี้เพื่ออะไร หรือเพื่อใคร ผู้วิจัยกำหนดเป้าหมายในการคิดสร้างสรรค์รำฉุยฉายรามาวตาร โดยจะศึกษาบทก่อน และสร้างสรรค์กระบวนการทำรำให้สอดคล้องกับบทเพลง

2.2.2 ระดับวัตถุประสงค์ เป็นการนำเอาเป้าหมายมากำหนดเป็นสิ่งที่ประสงค์จะให้เกิดขึ้น ในรูปแบบของกิจกรรมต่างๆ ที่ชัดเจน เพื่อจะได้นำไปปฏิบัติให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ ผู้วิจัยมีความตั้งใจ ที่จะสร้างสรรค์ผลงานให้เป็นที่ชื่นชม ผู้วิจัยจะทำความเข้าใจ และสร้างสรรค์งานให้ตรงกับเป้าหมาย และวัตถุประสงค์

2.3 การประมวลข้อมูล การสร้างสรรค์ผลงานเมื่อได้กำหนดวัตถุประสงค์ไปแล้ว ผู้วิจัยทำการรวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาเป็นปัจจัยในการสร้างสรรค์ผลงาน สร้างกระบวนการที่จะนำสิ่งที่มีอยู่มาประยุกต์หรือปรับเปลี่ยนที่เป็นนามธรรม และรูปธรรมให้ได้ตามวัตถุประสงค์ ข้อมูลดังกล่าวมี 2 ลักษณะคือ ข้อมูลที่เป็นเท็จจริงและข้อมูลที่เป็นแรงบันดาลใจ

2.3.1 ข้อมูลที่เป็นข้อเท็จจริง คือความรู้ต่างๆ ที่สืบค้นได้ และนำมาพิจารณาเพื่อใช้ประกอบความคิดให้เป็นรูปร่าง ผู้วิจัย สร้างสรรค์ผลงานชุดฉายรามาจารย์ โดยศึกษาข้อมูลประวัติความเป็นมา องค์ประกอบของรำฉายฉาย และชีวประวัติของพระรามในเรื่องรามเกียรติ์มาร้อยเรียงให้มีความสัมพันธ์กัน

2.3.2 ข้อมูลที่เป็นแรงบันดาลใจ ข้อมูลที่เป็นตัวกระตุ้นหรือเสริมให้ผู้วิจัยเกิดจินตนาการ สามารถคิดประดิษฐ์ชุดการแสดงนาฏศิลป์ไทยได้ ผู้วิจัยสร้างสรรค์ผลงานชุดฉายรามาจารย์ ซึ่งเกิดแรงบันดาลใจจากการแสดงโขนเรื่องรามเกียรติ์ แรงบันดาลใจดังกล่าวทำให้ผู้วิจัยคิดกระบวนการทำรำชุดฉายฉายรามาจารย์ โดยคิดประดิษฐ์กระบวนการท่าหลักในบางส่วน และคิดกระบวนการท่าเชื่อมทั้งหมด กระบวนการท่าหลักนำมาจากกระบวนการท่าแม่บท รำตรวจพล ของพระราม กรมศิลปากร

2.4 การกำหนดขอบเขต การกำหนดขอบเขต หมายถึง การกำหนดว่า นาฏศิลป์ชุดนั้นครอบคลุมเนื้อหา สาระอย่างไรบ้าง ผู้วิจัยกำหนดเนื้อหา การกำหนดขอบเขตของการสร้างสรรค์ผลงานด้านนาฏศิลป์ไทย ควรคำนึงถึง รูปแบบของการแสดง จำนวนผู้แสดง เวลาที่ใช้ในการแสดง ขนาดของพื้นที่ในการแสดง งบประมาณในการจัดการแสดง เมื่อผู้วิจัยกำหนดขอบเขต ก็สามารถสร้างสรรค์ผลงานให้เป็นไปตามเป้าหมายและวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ได้ ผลงานก็จะประสบความสำเร็จสมดังที่ต้องการ

2.5 การกำหนดรูปแบบ การกำหนดรูปแบบเป็นเรื่องสำคัญของผู้สร้างสรรค์ เริ่มต้นด้วยขั้นตอนตั้งแต่การกำหนดเป้าหมาย จนถึงการกำหนดขอบเขต การกำหนดรูปแบบของนาฏศิลป์ชุด รำฉุยฉาย รามาวตาร สรุปได้ว่าการกำหนดให้อยู่ในจารีตประเพณี ผู้วิจัยสร้างสรรค์ผลงานในแนวจารีตประเพณี มีกฎระเบียบอันเป็นข้อบังคับทางนาฏศิลป์กำหนดให้อย่างเป็นระบบ การสร้างสรรค์รำฉุยฉาย ก็จะมีการแต่งเนื้อร้องมาให้ได้ใจความกับชีวประวัติของพระราม ช่วงออกปีพาทย์ทำเพลงร่ำ ผู้รำสอดสร้อยมาลาออกมาแล้วป้อนหน้า เป็นจารีตของการรำฉุยฉาย แล้วรำตีบทตามกระบวนท่า

2.6 การกำหนดองค์ประกอบร่วม นอกจากกำหนดรูปแบบของการแสดงชุดใหม่แล้ว ผู้วิจัยจำเป็นต้องกำหนดองค์ประกอบร่วมที่มีความสัมพันธ์กันและกันเพื่อความงดงามและความถูกต้องของนาฏศิลป์ไทย ซึ่งมีองค์ประกอบร่วม ดังนี้

1. ผู้แสดง กำหนดรูปร่างลักษณะบุคลิกและความสามารถของ ผู้แสดง โดยเฉพาะบทบาทของพระราม โดยมีหลักการคัดเลือก ได้แก่ มีรูปร่างสันทนต์ ไม่สูงหรือเตี้ย อ้วนหรือผอมเกินไป ใบหน้ารูปไข่ (ศุภชัย จันทรสุวรรณ, 2559)
2. รูปแบบเครื่องแต่งกาย กำหนดเครื่องแต่งกายให้ตอบสนอง และส่งเสริมการแสดง เพื่อความสมบูรณ์ของการแสดงนั้นๆ เพื่อความถูกต้องตามแบบแผนในการแสดงโขนของพระรามในเรื่องรามเกียรติ์
3. รูปแบบเพลง การกำหนดเพลงให้ตอบสนอง และส่งเสริมการแสดงสามารถคัดเลือกเพลงให้ เข้ากับผลงานที่สร้างสรรค์ได้ ผู้วิจัยสร้างสรรค์ผลงานการแสดงชุดฉุยฉายรามาวตาร กำหนดให้ใช้เพลงร่ำ เพลงฉุยฉาย เพลงแม่ศรี และเพลงบาทสกุณี
4. ทำรำสร้างสรรค์ผลงาน ชุดรำฉุยฉายรามาวตาร ผู้แสดงแต่งกายเป็นพระรามออกมารำรำ โดยใช้ท่ารำแม่บท เพลงช้าเพลงเร็ว และท่าเฉพาะของพระราม ท่ารำตรวจพล เน้นความสวยงามที่สื่อถึงภูมิหลังของพระนารายณ์ที่อวตารเป็นพระราม ท่ารำเหล่านี้บรรดานาฏศิลป์ เรียกว่า การตีบท ผู้ที่สามารถปฏิบัติได้ถูกต้องสวยงาม ต้องมีประสบการณ์มากพอสมควร ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ท่ารำ การตีบทบาทนั้นให้เข้าถึงอารมณ์

3. การสร้างสรรค์การแสดงชุด รำฉุยฉายรามาวตาร

รำฉุยฉายรามาวตาร เป็นการรำเดี่ยว รูปแบบและลักษณะการแสดง โดยนำชีวิตประวัติของพระรามในการแสดงโขนเรื่องรามเกียรติ์ มาประพันธ์บทร้อง ประกอบทำนองเพลงฉุยฉาย เพลงแม่ศรี และสร้างสรรค์ท่ารำขึ้นจากเพลงช้า เพลงเร็ว รำแม่บท กระบวนท่ารบ และท่ารำตรวจพลของพระราม ตามจารีตของรำฉุยฉาย การแสดงแบ่งเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นที่ 1 รำสอดสร้อยมาลาออกมา ในเพลงเร็วแล้ว ป้อนหน้า ขั้นที่ 2 รำใช้บทตามบทร้องเพลงฉุยฉายและเพลงแม่ศรี ขั้นที่ 3 รำประกอบ เพลงหน้าพาทย์บาทสกุณี และรำเข้าเวทีท้ายเพลงร่ำบาทสกุณี การแต่งกายยืนเครื่อง พระแผนยาวสีเขียวขลิบแดง สวมขลุ่ยพระยอดชัย ดนตรีใช้วงปี่พาทย์ไม่แข็ง โอกาสที่แสดง สำหรับเผยแพร่ให้ประชาชนชม

อภิปรายผล

จากการสร้างสรรค์ เรื่องรำฉุยฉายรามาวตาร สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ผลการสร้างสรรค์งาน เกิดจากการนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาประวัติความเป็นมา องค์ประกอบของรำฉุยฉายและทฤษฎีนาฏยประดิษฐ์ของสุรพล วิรุฬห์รักษ์ (2547) มาเป็นแนวทางในการกำหนดรูปแบบและดำเนินการสร้างสรรค์การแสดง โดยคำนึงถึงสุนทรียะทางด้านนาฏศิลป์ไทย ทำให้เกิดผลงานการแสดงสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ไทยชุด รำฉุยฉายรามาวตาร อันมีลักษณะสำคัญ ดังนี้

1.1 รูปแบบการแสดง เป็นการรำเดี่ยว จัดอยู่ในรูปแบบที่อยู่ในจารีตประเพณี การสร้างสรรค์องค์ประกอบการแสดง รวมถึงท่ารำได้นำหลักนาฏศิลป์ไทยมาสร้าง ซึ่งเป็นไปตามจารีตแบบแผนของนาฏศิลป์ไทยที่มีอยู่เดิม เริ่มต้นการแสดงด้วย ผู้แสดงที่สมมติบทบาทเป็นพระราม รำออกด้วยท่าสอดสร้อยมาลาในเพลงหน้าพาทย์ร่ำ และรำตีบทตามคำร้องประกอบทำนองเพลงฉุยฉาย 2 บท และเพลงแม่ศรี 2 บท เพื่อสื่อรูปการปรากฏภาคอวตารของพระนารายณ์เป็นพระราม ในช่วงท้ายเป็นการรำเพลงหน้าพาทย์ชั้นสูง เพลงหน้าพาทย์บาทสกุณีแสดงถึงความสง่างามและความยิ่งใหญ่ของพระราม

1.2 บทประพันธ์ประกอบการแสดง เป็นบทที่แต่งขึ้นใหม่ ในรูปแบบ รำฉุยฉายแบบเต็ม โดยผู้วิจัยได้นำชีวประวัติของพระรามาแต่งเป็นบทร้องฉุยฉาย และเพลงแม่ศรี ดังนี้

- ปี่พาทย์ทำเพลงร้ว -

- ร้องฉุยฉาย -

พระอวตารเอย	โดยเสด็จเผด็จผลาญ ผ่องมารโลกา
ทศรทพระปิตรงค์ กับอนงค์เกาสุริยา	สามน้องต่างมารดา พรตลักษณะสัตว์
มหิษีสีดา ยอดกัลยาณี	จงรักพระสามี เลิศนารีศรีพิสุทธิ์
พระรามเอย	หาญศึกสงคราม ปราบราพณ์พนาสูร
สิบสี่ปีจากนคร สุตอาวรณ์อาศูร	ละความสมบุรณ์ สอนคุณพระบิดา
ทศกัณฐ์พญายักษ์ ลอบลักสีดานาถ	ติดตามหมายพิฆาต ชิงพิศวาสคินมา

- ร้องแม่ศรี -

แม่ศรีเอย	แม่ศรีพระรามา
ได้พลสวา	ยกโยธาสู้เหล่ายักษ์
หนุมาณทหารเอก	พิเภกโหราหลัก
ผจญศึกคึกคัก	หาญหักชิงชัยเอย
สมเด็จพระเอย	สมเด็จพระจักรี
อวตารปางนี้	สดุดีพระเกียรติยศ
ปราบอริन्ह์สิ้นวงศ์	ลือดาร์งโลกจำจด
รามเกียรติ์เสถียรพจน์	ก้องปรากฏขจรเอย

- ปี่พาทย์ทำเพลงบาสกุณี -

1.3 ทำนองเพลง ประกอบด้วย เพลงหน้าพาทย์ 2 เพลง คือ เพลงหน้า พาทย์ร้ว และเพลง หน้าพาทย์บาทสกุณี ส่วนเพลงที่บรรจุสำหรับขับร้องมีอยู่ด้วยกัน 2 เพลง ได้แก่ ฉุยฉาย 2 บท และเพลง แม่ศรี 2 บท ซึ่งเป็นเพลงในอัตราจังหวะ 2 ชั้น โดยได้รับความอนุเคราะห์จากนายสมรัตน์ ทองแท้ นาฏศิลปินอาวุโส สำนักการสังคีต กรมศิลปากร เป็นผู้ประพันธ์บทร้อง และนายสมชาย ทับพร ผู้เชี่ยวชาญดุริยางค์ไทย สำนักการสังคีต กรมศิลปากร เลือกนำเพลงที่มีอยู่เดิมมาบรรจุเข้ากับบทร้อง

1.4 ดนตรีประกอบการแสดง เป็นการสร้างสรรค์โดยนำเอาเครื่องดนตรีไทย (วงปี่พาทย์) ซึ่งเป็นวงปี่พาทย์ไม้แข็งประเภทเครื่องคู่ โดยมีปี่เป็นเครื่องดนตรีสำคัญในการเป่าเลียนบทร้องบรรเลงประกอบการแสดง

1.5 เครื่องแต่งกาย เป็นแบบยืนเครื่องพระขนยาว นุ่งผ้าแบบจีบโจงไว้หางหงส์แต่มีได้สวมเสื้อปักดินและเลื่อม ในการนี้ผู้แสดงสวมเครื่องลำลองแตกต่างกันตามที่กำหนดในการแต่งกายแบบจารีตของกรมศิลปากร โดยส่วนของเครื่องแต่งกายได้สร้างสรรค์ชุดขึ้นใหม่เพื่อเป็นสัญลักษณ์ตามที่มักพบเห็นทั้งในงานประติมากรรมและภาพจิตรกรรม นอกจากนี้ผู้วิจัยได้นำความรู้ความสามารถในการสอนวิชาพัสดุตราภรณ์ ที่ได้ศึกษาด้วยความรักความสนใจ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับวิชาชีพมานุรณาการและแก้ปัญหาจากการแต่งกายของโขนพระตามแบบที่สร้างขึ้นในปัจจุบันในขณะแสดง มาสร้างสรรค์เป็นการแต่งกายของพระราม สำหรับการแสดงชุดนี้ จำนวน 1 ชุด โดยมีแนวคิดมาจากการสร้างจากเครื่องแต่งกายยืนเครื่องอย่างเบา ที่สร้างขึ้นในยุคกรมมหรสพที่ยังหลงเหลืออยู่มาเป็นต้นแบบ ซึ่งสามารถแก้ปัญหาดังในด้านการประมาณและการปฏิบัติท่ารำ ทำให้การแต่งกายของรำดูฉายรามาวตารมีความเหมาะสมสำหรับสวมแสดง และยังคงไว้ซึ่งความสวยงามด้านงานประณีตศิลป์ของศิลปะประเภทพัสดุตราภรณ์ไทยอีกด้วย



ภาพประกอบที่ 1 การแต่งกายยืนเครื่องอย่างเบา
ที่มา: สำนักการสังคีต กรมศิลปากร (2562)

1.6 ทำรำ ประกอบด้วยท่ารำการใช้บทเพื่อสื่อความหมายตามบทร้อง ทำรำแสดงสัญลักษณ์ และท่ารำประกอบเพลงหน้าพาทย์ ในการปฏิบัติท่ารำชุด รำฉุยฉายรามาวตาร สื่อถึงความเป็นปางหนึ่งขององค์ พระนารายณ์อวตารเป็น พระราม แสดงให้เห็นถึงความสง่างามและความแข็งแรงยิ่งใหญ่มากด้วยอิทธิฤทธิ์ โดยสร้างสรรค์จากท่ารำในเพลงช้า เพลงเร็ว และรำแม่บท (ไพโรจน์ ทองคำสุก, 2549) สืบมาในการปฏิบัติ ท่ารำเป็นการผสมผสานระหว่างตัวโขนพระ และกระบวน ท่ารบ อันเป็นสัญลักษณ์ของพระราม

ท่ารำแต่ละท่ามีความสัมพันธ์กับบทร้องและทำนองเพลง มีความเป็น เอกภาพกลมกลืน ในการเคลื่อนไหวได้นำทฤษฎีแห่งการเคลื่อนไหว (ราศียส วงศ์ศิลปกุล และศิริรัตน์ วุฒิสกุล, 2555) ซึ่งมีอยู่ 4 ลักษณะ ได้แก่ หันหน้าตรงร หันทางขวา หันทางซ้าย และหันหลังซึ่งจะใช้น้อยที่สุดอย่างรวดเร็ว เพื่อให้การแสดง สวยงาม ไม่น่าเบื่อ สามารถส่งผลต่ออารมณ์ ความรู้สึกของผู้ชมในแต่ละช่วง



ภาพประกอบที่ 2,3,4,5 ท่ารำหลักพระราม

ที่มา: สำนักการสังคีต กรมศิลปากร (2562)

จากการสร้างสรรค์ท่ารำ ผู้วิจัยได้นำออกแสดงเผยแพร่การนำเสนอผลงาน สร้างสรรค์ระดับชาติ “มหกรรมวัฒนธรรมท้องถิ่นร่วมสมัย” ในวันที่ 29 พฤศจิกายน 2562 ณ ลานวัฒนธรรมคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ

วลีลอยลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี ซึ่งผลจากการประเมินผลงานสร้างสรรค์อยู่ในระดับดีมาก



ภาพประกอบที่ 6 การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ระดับชาติ

“มหกรรมวัฒนธรรมท้องถิ่นร่วมสมัย”

ที่มา: มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ (2562)

2. ผลการสนทนากลุ่ม ซึ่งประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ ด้านนาฏศิลป์ไทยและดนตรีไทย จำนวน 10 ท่าน ในวันที่ 22 ตุลาคม 2562 เวลา 09.00 - 12.00 น. ณ หอประชุมอาคารอเนกประสงค์ วิทยาลัยนาฏศิลป์พัทลุง เพื่อรับฟังข้อเสนอแนะในผลงานสร้างสรรค์ ทุกท่านมีความเห็นพ้องกับผู้วิจัย ในข้อมูลที่ผู้วิจัยได้ศึกษา รวมถึงผลการสร้างสร้งงานทั้งเรื่องรูปแบบการแสดงและ องค์ประกอบต่างๆ จึงไม่มีส่วนต้องแก้ไข

3. ผลความก้าวหน้าอันเกิดจากผลการสร้างสร้งการการแสดง ชุด รำฉุยฉาย รามาวตาร มีดังนี้

3.1 เกิดองค์ความรู้เรื่องประวัติความเป็นมาของรำฉุยฉายรามาวตาร ในรูปแบบงานวิจัยทางด้านนาฏศิลป์ไทย

3.2 เกิดผลงานการแสดงสร้างสร้งทางนาฏศิลป์ไทยเพิ่มขึ้น

การสร้างสรรค์ชุด รำฉุยฉายรามาواتรา นอกจากสามารถนำเสนอการแสดงตามรูปแบบ ที่ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ แล้วยังสามารถพัฒนาปรับเปลี่ยนรูปแบบการแสดงได้ทั้งฉุยฉายแบบเต็มและฉุยฉายแบบตัด ตามความต้องการเพื่อให้เหมาะกับโอกาส เวลา สถานที่ และความเอื้ออำนวยของเวที ตลอดจนเทคนิคเวที โดยการปรับเปลี่ยนสามารถทำได้ตามความเหมาะสม และอยู่บนพื้นฐานของหลักการแสดงนาฏศิลป์ไทย

กรุงเทพฯ : อมรินทร์พริ้นติ้ง แอนด์พับลิชชิ่ง.

ชาลิต สุนทรานนท์. [ม.ป.ป.]. ฉุยฉาย. กรุงเทพฯ : สำนักการสังคีต กรมศิลปากร.
ไพฑูรย์ เข้มแข็ง. (2537) จารัตการฝึกหัดและการแสดงโขนของตัวพระราม.
วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาานาฏศิลป์ไทย
บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554.
พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : ราชบัณฑิตยสถาน.

ราศียศ วงศ์ศิลปะกุล และศิริรัตน์ วุฒิสกุล. (2555). ดนตรี-นาฏศิลป์. กรุงเทพฯ :
พัฒนาคุณภาพวิชาการ.

ศุภชัย จันทรสวรรค์. (2559). ด้วยรักจากใจศิลปินในดวงใจ. กรุงเทพฯ : เนติกุลการพิมพ์.

สุรพล วิรุฬห์รักษ์. (2547). หลักการแสดงนาฏยศิลป์ปริทรรศน์. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

คำให้การ-ในป่าละเมาะ: จากเรื่องสั้นสู่การแสดงร่วมสมัย

Telling - In a Grove: From Short Story to
Contemporary Performance

ทวีป เสาวรัง¹

Thaveep Saowarat

พงศธร พุทธโคตร²

Pongsatorn Phutthakhot

วิชชุดา จันทรชัยโรจน์³

Witchuda Jantarachairot

อนุกุล หมอกชัย⁴

Anugoon mokchai

อัชญรียา ปัญญามงคล⁵

Atchareeya Panyamongko

ธัญพร กิตติก้อง⁶

Tanatchaporn Kittikong

^{1,2,3,4,5} 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: thaveeps@kkumail.com)

⁶ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., สาขาวิชาดนตรีและการแสดง
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

Professor Dr., Department of performing arts,
Faculty of Fine and Applied Arts,
Khon Kaen University

Received: 13/05/2020 Revised: 14/08/2020 Accepted: 17/08/2020

บทคัดย่อ

กระบวนการสร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัย คำให้การ-ในป่าละเมาะ เป็นวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Practice as Research) โดยวิเคราะห์และสะท้อนผลในขณะพัฒนาแนวคิดและวิธีวิจัยไปพร้อมๆ กับการปฏิบัติ มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัย “คำให้การ-ในป่าละเมาะ” จากเรื่องสั้น ในป่าละเมาะ โดย ริวโนสุเกะ อะคุตะงะวะ และเพื่อศึกษาแนวทางการบริหารจัดการการสร้างสรรค์การแสดง มีกระบวนการแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน คือช่วงวิเคราะห์และสร้างสรรค์ บท ช่วงค้นหารูปแบบการแสดง และช่วงการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ โดยใช้แนวคิดหลังสมัยใหม่ (Postmodernism) และแนวคิดโครงสร้างสังคมในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อนำเสนอการบอกเล่าของตัวละคร โดยมีแก่นสาระสำคัญ คือ เราไม่ควรตัดสินผู้อื่นเพราะแต่ละคนมีเหตุผลของตนในหลายมิติที่ซับซ้อน ในส่วนการบริหารจัดการการแสดงพบว่า ความเข้าใจต่อรูปแบบผลงานในลักษณะทดลองนั้นมีผลต่อการดำเนินงานเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะการสื่อสารกับผู้กำกับเรื่องทิศทางและรูปแบบของผลงาน การสื่อสารไปยังบุคลากรในทีม จนถึงกำหนดกลุ่มเป้าหมายและการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์และวิธีการสื่อสารไปยังผู้ชม

คำสำคัญ: เรื่องสั้น, ไรโซมอน การแสดงร่วมสมัย, หลังสมัยใหม่

Abstract

Contemporary performance “Telling - In a Grove” is a practice as research in performing arts. The creative process involved an analysis and reflection in order to develop performance methodology. The project has two objectives; to create a contemporary performance “Telling - In a Grove” from the short story “In a grove” by Ryunosuke Akutagawa and to find out how to best manage this specific creative process. The artistic process divided into 3 steps: (1) Analyze and create script; (2) Experiment with forms and (3) Presentation a performance.

The research frameworks including Postmodernism and Social Structure were embraced into creation of the performance with the message - we shall not judge others, as each one has his/her own reason within complex realities. In the part of production management, understanding the form of performance highly affects the communication process, especially to director's direction and style and staff communication. As well as targeting group of audience and marketing design.

Keywords: Short story, Rashomon, Contemporary Performance, Postmodernism

บทนำ

ใน *ป่าละเมาะ* (1922) หนึ่งในเรื่องสั้นของประเทศญี่ปุ่น ประพันธ์โดย ริวโนสุเกะ อะคุตะงะวะ (1892-1927) เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับการสอบสวนเรื่องชาโมไร ที่ตายปริศนาในป่าลึก โดยมีพยานในเหตุการณ์ ได้แก่ โจร เมีย และวิญญาณชาโมไร ผู้ตาย ซึ่งพยานในเหตุการณ์ทุกคนได้บอกเล่าเรื่องราวที่แตกต่างกันโดยสิ้นเชิง พร้อมทั้งระบุว่าตนเองเป็นคนฆ่า เรื่องสั้นเรื่องนี้ได้ทิ้งปมปลายเปิดให้ผู้อ่านตั้งคำถามว่า ความจริงในเรื่องนี้คืออะไร (ชาญ รัตนะพิสิฐ, 2558) และเต็มไปด้วยมิติความซับซ้อนของความเป็นมนุษย์ที่เราไม่อาจทำความเข้าใจได้อย่างทั้งหมด

ความน่าสนใจของเรื่องสั้น *ในป่าละเมาะ* นั้นทำให้ผู้สร้างสรรค์เกิดการตั้งคำถามต่อเหตุผลของตัวละครที่กล่าวว่าตนเป็นผู้กระทำผิด ซึ่งสามารถเชื่อมโยงกับมิติโครงสร้างทางสังคมทั้งสถานภาพ บทบาท ค่านิยม และบรรทัดฐาน จึงเล็งเห็นว่าคำให้การของตัวละครนั้นแสดงออกถึงค่านิยมต่อสถานภาพและบทบาทของตน ทั้งนี้ผู้สร้างสรรค์ไม่ได้ต้องการตั้งคำถามว่าความจริงคืออะไร แต่ต้องการนำเสนอมิติของความซับซ้อนของความจริง ผ่านผลงานรูปแบบ “การแสดงร่วมสมัย” โดยเลือกลดทอนความสำคัญของภาษา ชับเน้นให้เห็นการแสดงออกของตัวละครผ่านการเคลื่อนไหวร่างกาย เสียง ภาพ และองค์ประกอบอื่นๆ ก่อให้เกิดความหมายในการ

สื่อสารที่เหนือกว่า “คำพูด” เพื่อจะนำผู้ชมไปสู่ประสบการณ์ภายในและให้ความรู้สึกว่าการตัดสินใจนั้นไม่สามารถใช้ความจริงเพียงด้านเดียวได้

กลุ่มผู้สร้างสรรค์จึงได้ศึกษาและสร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัย *คำให้การ-ในป่าละเมาะ* โดยมี พงศธร พุทธโคตร ทำหน้าที่เป็นผู้กำกับการแสดง ทวีป เสาวรัง อนุกุล หมอกชัย และอัจฉริยา ปัญญามงคล ทำหน้าที่เป็นนักแสดงหลัก และวิชชุดา จันทรัชย์โรจน์ เป็นผู้อำนวยการผลิต ซึ่งมีคำถามที่ขับเคลื่อนงานวิจัยสร้างสรรค์ คือ ผู้สร้างสรรค์จะนำเสนอการแสดงร่วมสมัย *คำให้การ-ในป่าละเมาะ* จากเรื่องสั้นได้อย่างไร และผู้สร้างสรรค์จะบริหารจัดการการสร้างสรรคการแสดงร่วมสมัย *คำให้การ-ในป่าละเมาะ* ได้อย่างไร

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อสร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัย *คำให้การ-ในป่าละเมาะ* จากเรื่องสั้น ในป่าละเมาะ
2. เพื่อศึกษาแนวทางการบริหารจัดการการสร้างสรรคการแสดงร่วมสมัย *คำให้การ-ในป่าละเมาะ*

ระเบียบวิธีวิจัย

กระบวนการสร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัย *คำให้การ-ในป่าละเมาะ* เป็นวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Practice as Research) หมายถึง การวิจัยที่ใช้การบันทึกและสังเคราะห์องค์ความรู้ผ่านประสบการณ์ตรงของกลุ่มผู้สร้างสรรค์ ในการกำกับการแสดง การแสดง และกระบวนการจัดสร้างและการผลิต มีการวิเคราะห์และสะท้อนผลในขณะพัฒนาแนวคิดและวิธีวิจัยไปพร้อมๆ กับการปฏิบัติ (ธนัชพร กิตติก้อง, 2561) โดยมีขอบเขตของการวิจัย คือ ในการศึกษากระบวนการสร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัย *คำให้การ-ในป่าละเมาะ* จากเรื่องสั้น *ในป่าละเมาะ* นั้นจะใช้แนวคิดหลังสมัยใหม่ (Postmodernism) และคำว่าแสดงร่วมสมัย ใช้หลักการทางสังคมวิทยา (Sociology) เพื่อทำความเข้าใจโครงสร้างสังคมที่เกิดขึ้นกับตัวละคร

โดยกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานอาศัยการทดลองและเชื่อมโยงจากแนวคิดเหล่านี้ เพื่อสร้างความน่าสนใจให้กับการนำเสนอในด้านการกำกับ การแสดง และการแสดง ในส่วนของงานบริหารจัดการนั้นจะใช้แนวคิดทางด้านการสื่อสารและการจัดการ อีเว้นท์มาเป็นหลักในการดำเนินงานจัดสร้างและการผลิต โดยกระบวนการทั้งหมด นี้เกิดขึ้นระหว่างเดือนสิงหาคม พ.ศ.2562 ถึงเดือนมกราคม พ.ศ.2563 ณ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

กระบวนการสร้างสรรค์การแสดงสามารถแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่

1. วิเคราะห์และสร้างสรรค์บท: ศึกษา วิเคราะห์ ตีความเรื่องสั้น *ในป่าละเมาะ* ตีความตัวละคร เรียบเรียงเรื่องสั้นให้เป็นบทสำหรับการแสดง ออกแบบฉากและภาพบนเวที

2. ค้นหารูปแบบการแสดง: ค้นหาแบบการแสดงและการสร้างสรรค์ การแสดงให้สอดคล้องกับคำว่าร่วมสมัย (Contemporary Performance) ใช้หลักการของโพสต์โมเดิร์น (Postmodern) เพื่อสร้างความน่าสนใจ

3. การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์: เลือกสรร พัฒนา และเรียบเรียงความคิดจากขั้นตอนที่ 1 และ 2 สู่งานนำเสนอผลงานต่อหน้าสาธารณชน

การนำเสนอผลงานการแสดงร่วมสมัยนี้มีขึ้นทั้งสิ้น 3 ครั้ง ได้แก่ ร่างที่ 1 (วันที่ 6 พฤศจิกายน 2562) เน้นนำเสนอโครงสร้างเรื่อง การดำเนินเรื่อง และตัวละครเป็นหลัก ร่างที่ 2 (วันที่ 3 มกราคม 2563) เน้นนำเสนอรูปแบบการแสดงเป็นหลักและพัฒนาต่อจากร่างที่ 1 และ ผลงานสร้างสรรค์ (วันที่ 24-26 มกราคม 2563) นำเสนอผลงานที่พัฒนาจากร่างที่ 1 และ 2

ในกระบวนการทำงานกลุ่มผู้สร้างสรรค์ใช้การจัดบันทึกประจำวันเพื่อวิเคราะห์พัฒนาการในส่วนบุคคล ใช้การพูดคุยแลกเปลี่ยนระหว่างนักแสดง ผู้กำกับ และผู้อำนวยการผลิตเพื่อสะท้อนผลงานในมิติต่างๆ ซึ่งผลงานที่ได้จากการสร้างสรรค์ในทุกๆ ขั้นตอนนั้นถูกนำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา และอาจารย์ประจำแขนงวิชาการละคร มหาวิทยาลัยขอนแก่น เพื่อรับคำแนะนำไปปรับปรุง โดยในขั้นตอนสุดท้ายนั้นมีผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก คือ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สรร ถวัลย์วงศ์ศรี

(หัวหน้าสาขาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา) มาประเมินผลงานสร้างสรรค์อีกด้วย โดยในการวิเคราะห์และอภิปรายกระบวนการสร้างสรรค์นั้นจะไม่ได้นำเสนอเป็น 3 ขั้นตอน แต่จะแบ่งตามหัวข้อที่เกิดขึ้นในระหว่าง 3 ขั้นตอนนั้นเพื่อให้ง่ายต่อการทำความเข้าใจ

แนวคิดและประเด็นที่เกี่ยวข้อง

กลุ่มผู้สร้างสรรค์ได้ทบทวนแนวคิดและประเด็นที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาใช้ในการกระบวนการสร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัย คำให้การ-ในป่าละเมาะ อันประกอบด้วย

1) ในป่าละเมาะ: ผลงานและประวัติของ ริวโนะสุเกะ อะคุตงะวะ ผู้เขียน

ริวโนะสุเกะ อะคุตงะวะ ผู้เขียนเกิดในยุคที่ญี่ปุ่นกำลังปฏิรูปประเทศสมัยเมจิ ทำให้มีองค์ความรู้จากตะวันตกเข้ามาสู่ประเทศ (กิตติคุณ คัมภีรานนท์, 2557) ผลงานของอะคุตงะวะนั้นจึงมักผสมผสาน ใช้การเล่าเรื่องที่ผสมผสานตำนานพื้นบ้านโบราณทั้งของญี่ปุ่น จีน และเกาหลี มีลักษณะที่มีตมหน่นคลุมเครือ (Grotesque) เป็นงานที่ไม่ปฏิเสธสัมพันธ์กับความจริงของชีวิต (อนุสรณ์ ตีปยานนท์, 2551) มักถูกโจมตีจากกลุ่มนักเขียนแนวสังคมนิยม เนื่องจากงานเขียนของเขามักชวนให้รู้สึกกังขาในความจริงได้อย่างน่าประหลาดด้วยการเร้าความระทึก ความดิบในสัญชาตญาณมนุษย์ และหลายเรื่องก็จบลงด้วยการไม่เฉลยคำตอบ เช่น เรื่องสั้น *ราโซมอน (1915)* (เรื่องของคนใช้ตกยากที่ต้องกลายมาเป็นขโมย) *ฉากนรก (1917)* (จิตรกรที่อุทิศทั้งชีวิตเพื่องานศิลปะ) และ *ในป่าละเมาะ (1922)*

เรื่องสั้นในป่าละเมาะมีความน่าสนใจที่ทำให้ผู้อ่านตั้งคำถามว่าความจริงคืออะไร โดยไม่มีการเฉลยคำตอบ เป็นการนำเสนอความเชื่อ ค่านิยมที่ส่งผลให้เกิดเป็นบรรทัดฐาน สถานภาพ และบทบาท ในโครงสร้างสังคม ผ่านบทบาทและรายละเอียดคำพูดให้การต่อศาลของตัวละครที่ถูกกำหนดขึ้นคือ โจร เมีย ซามูไร ตีแผ่ปัญหาของมนุษย์และสังคมในเชิงลึก เรื่องสั้นนี้จึงเต็มไปด้วยความซับซ้อนของมนุษย์ที่เราไม่อาจทำความเข้าใจได้อย่างทั้งหมด

2) แนวคิดหลังสมัยใหม่กับความจริง

แนวคิดหลังสมัยใหม่ (Postmodernism) (1960s) เป็นแนวคิดทางวิชาการที่มีลักษณะเฉพาะตัว มักเสนอมุมมองใหม่ๆ ที่เกิดจากการตั้งคำถามต่อทฤษฎีและองค์ความรู้ทั้งหลาย มีกระบวนการทัศน์หรือตัวแบบของตนเอง มีมุมมองที่ต่างมุมมองและไม่เชื่อในเรื่องต่างๆ เช่น เหตุผลที่มาจากวิธีวิทยาศาสตร์ก้าวหน้า การพัฒนาที่เกิดจากเทคโนโลยีสมัยใหม่ ความเป็นเอกภาพที่เป็นหนึ่งเดียว และความจริงหนึ่งเดียว (ชนะ ประณมศรี, 2555) Jean-François Lyotard ประชาชนชาวฝรั่งเศสเชื่อว่า ในสิ่งหนึ่งๆ เช่น ความถูกต้องของความรู้ หรือการทำความเข้าใจต่อความรู้ของบุคคลหนึ่ง ล้วนมีความเกี่ยวข้องกับภูมิหลังที่มาและความเชื่อของบุคคลนั้น (Klages, 1997 อ้างถึงใน สมเกียรติ ตั้งนโม, 2540) อย่างในเรื่องสั้น *ในป่าละเมาะ* การที่สามตัวละครต่างเล่าเรื่องราวที่มีความต่างออกไปนั้นอาจเทียบเคียงได้ว่ามีภูมิหลังที่มาและความเชื่อที่ไม่เหมือนกัน ซึ่ง Lyotard เชื่อว่าทุกมุมมองนั้นต่างและจริงในมิติของตนเอง (Klages, 1997 อ้างถึงใน สมเกียรติ ตั้งนโม, 2540)

แนวคิดหลังสมัยใหม่ส่งผลต่อแนวคิดของศิลปะการละคร โดยให้ความสำคัญกับการเปรียบเทียบ ความย้อนแย้ง ความซับซ้อน และการทำให้เกิดความยุ่งเหยิงในการรับรู้ต่อภาษา ซึ่งแตกต่างจากแนวคิดของสมัยใหม่ (Modern) ที่ให้ความสำคัญกับเป้าหมายหรือจุดมุ่งหมายของภาษานั้นเอง (ธัชพร กิตติก้อง, 2562) หากใช้แนวคิดหลังสมัยใหม่มาวិเคราะห์เรื่องสั้น *ในป่าละเมาะ* จะเห็นได้ว่า ตัวละครหลักในเรื่องสั้นนี้ล้วนแต่เล่าเรื่องราวของตนเองที่แตกต่างกัน ไม่มีใครรู้ได้ว่าสิ่งที่ตัวละครเล่าเป็นเรื่องจริงหรือโกหก เพราะทุกเรื่องต่างมีเหตุผลและความน่าเชื่อถือทั้งสิ้น หากความจริงไม่ได้มีหนึ่งเดียวและหากสิ่งที่ตัวละครเล่านั้น ย้อนแย้ง ซับซ้อน ด้วยความหมายที่เหนือกว่าคำพูดที่เราได้ยิน นั่นอาจแสดงให้เห็นว่า คำพูดไม่สำคัญเท่ากับสิ่งที่อยู่ภายในใจของตัวละคร ในตอนท้ายเรื่องราวนั้นไม่ได้เฉลยว่าตัวละครใดเล่าเรื่องจริง นำไปสู่การตั้งคำถามต่อความจริง ว่าการหยั่งรู้ถึงความจริงนั้นอาจไม่ใช่เรื่องที่สามารถกระทำได้โดยเฉพาะกับการตัดสินคำพูด หรือการตัดสินใครจากคำพูดเพียงเท่านั้น

3) การแสดงร่วมสมัย (Contemporary Performance)

การแสดงร่วมสมัยเป็นการแสดงที่ได้รับอิทธิพลจากแนวคิดหลังสมัยใหม่ มีแนวคิดที่ว่า การแสดงไม่ได้เป็นเพียงเครื่องมือในการนำเสนอผลงานวรรณกรรมเท่านั้น แต่การแสดงหรือกระบวนการสร้างสรรค์การแสดงนั้นเป็นทักษะและเป็นศาสตร์ในตัวของมันเองซึ่งสะท้อนความสำคัญและความสามารถของศิลปินและนักปฏิบัติทางศิลปะการแสดง (ธัญพร กิตติก้อง, 2562) ดังนั้นการแสดงร่วมสมัยจึงมีแนวโน้มในการค้นหาและสร้างสรรค์รูปแบบใหม่และหลากหลาย ให้สอดคล้องความเปลี่ยนแปลงทางสังคมมากกว่าการสร้างงานที่เกิดจากการประพันธ์บท (ปาริชาติ จินวิวัฒนาภรณ์, 2561) ทั้งยังให้ความสำคัญกับการเคลื่อนไหวร่างกาย เสียง ภาพที่แปลกตา และองค์ประกอบอื่นๆ ร่วม ก่อให้เกิดความหมายที่เหนือกว่า “ภาษา” หรือ “คำพูด” มุ่งเน้นนำเสนอผลงานที่จะนำไปสู่ประสบการณ์ภายใน (ธัญพร กิตติก้อง, 2562)

ในการสร้างสรรค์ *คำให้การ-ในป่าละเมาะ* ต้องการนำเสนอผลงานในรูปแบบของ “การแสดงร่วมสมัย” โดยลดทอนความสำคัญของภาษาหรือบท ชับเน้นให้เห็นมิติของความซับซ้อนในการแสดงออกของตัวละครในขณะพูดให้การในศาล ซึ่งผู้สร้างสรรค์ต้องการให้ผู้ชมได้รับความซับซ้อนของตัวละครเหล่านี้ผ่านการทำงานด้วยร่างกาย เสียง และภาพที่มีความแปลกตา มุ่งเน้นให้ผู้ชมได้เกิดประสบการณ์ภายในในระหว่างการเล่นเพื่อจะนำไปสู่การตั้งคำถามต่อความจริงว่าการหยั่งรู้ถึงความจริงนั้นอาจไม่ใช่เรื่องที่สามารถกระทำได้โดยเฉพาะกับการตัดสินคำพูด หรือการตัดสินใครจากคำพูดเพียงเท่านั้น

4) โครงสร้างสังคม (Social Structure)

“...พวกท่านสิข้าโดยไม่ต้องใช้ดาบ ข้าด้วยอำนาจ ข้าด้วยเงิน หรือแม้แต่ข้าด้วยคำพูดที่แสนไพเราะคนที่ไม่ได้เสียเลือดเสียเนื้อก็ยังมีชีวิตอยู่ได้อย่างดี ถ้าจะมาพิจารณาถึงความหนักเบาและบาปหละก็ ท่านชั่วหรือเราชั่ว ใครชั่วกว่ากันก็ไม่รู้สิ” (บทพูดตัวละครโจร ทาโจมารุ จากเรื่องสั้นในป่าละเมาะ) (ริโนสุเกะ อะคุตะงะวะ, 2551)

คำให้การของตัวละครเช่น ทาโงมารุ และตัวละครอื่นๆ ต่างมีรายละเอียดที่สามารถเชื่อมโยงกับโครงสร้างสังคมที่กำหนดบทบาทของตัวละครให้เป็นไปต่างจากการวิเคราะห์เรื่องสั้น ในป่าละเมาะ ด้วยทฤษฎีทางสังคมวิทยาผ่านมิติโครงสร้างสังคม (Social Structure) จึงหมายถึงการทำความเข้าใจเกี่ยวกับรูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและระหว่างกลุ่มในเรื่องที่เกี่ยวกับสถานภาพ บทบาท บรรทัดฐาน การควบคุมทางสังคมและการขัดเกลาทางสังคมที่ทำให้บุคคลอยู่ในกรอบและสังคมเดียวกันได้ (อติชาติ คำพวง และอรอนงค์ อินสอาด, 2562) ซึ่งผู้สร้างสรรค์ (ผู้กำกับและนักแสดง) ใช้ความเข้าใจเรื่องโครงสร้างทางสังคมในทิศทางการแสดงและการวิเคราะห์ตัวละครซึ่งเชื่อว่าจะทำให้ค้นพบแรงขับเคลื่อนภายในของตัวละครและการแสดงออก และทำให้ผู้สร้างสรรค์เข้าใจความเป็นมาและภูมิหลังของตัวละคร ลักษณะนิสัยของตัวละคร ความต้องการของตัวละคร อีกทั้งใช้ในการกำกับ การเคลื่อนไหว การออกแบบพื้นที่การแสดง การสร้างองค์ประกอบศิลป์ ฉากและเสื้อผ้าด้วย

จากบทพูดข้างต้นนั้นจะเห็นได้ว่าตัวละครโจรมีสถานภาพ (Status) ที่ขัดแย้งกับชนชั้นสูง โดยที่สาเหตุของการเป็นโจรมันอาจเป็นผลพวงจากสถานภาพของชายผู้นี้ ชนชั้นล่างที่เป็นโจรมักถูกตัดสินโดยสังคมว่าชั่ว เลว น่ากลัว ซึ่งสถานภาพจะเป็นตัวกำหนดบทบาทและระดับหรือชั้นทางสังคมด้วย (ศรีรัฐ โกวงศ์ และคณะ, 2552 อ้างถึงใน อติชาติ คำพวง และอรอนงค์ อินสอาด, 2562) เมื่ออยู่ในศาลโจร จึงได้แสดงออกในลักษณะพฤติกรรมที่สังคมคาดหวังในขณะที่วิพากษ์สิ่งที่สังคมกระทำต่อเขาในฐานะชนชั้นล่างไปด้วย

ตัวละครเมียขามูไร มาโซโจ มีการพูดถึงชีวิตแต่งงานของตัวเองว่าสามีเป็นคนควบคุมการใช้ชีวิตทุกอย่าง ไม่มีสิทธิในการเรียกร้องหรือทำตามที่เขาต้องการได้ ซึ่งสอดคล้องกับการวิเคราะห์มายาคติที่ว่า “คนโบราณมักมีค่านิยมที่เพศหญิงจะต้องอยู่ภายใต้การดูแลควบคุมของเพศชาย หากพิจารณาให้ดีจะเห็นว่านี่ไม่ใช่แค่การปกป้องดูแลแต่เป็นการก่อกำอำนาจและควบคุมผู้หญิงให้อยู่ภายใต้ทิศทางการผู้ชายเสมอ” (ประกายกาวิล ศรีจินดา, 2554) ความคาดหวังของสังคมที่มีต่อบทบาท

หน้าที่ของผู้หญิงนั้น ได้ฝังรากลึกมาตั้งแต่สมัยโบราณ (อาจารย์ ช่วยบุญ, 2561) ประกายกาวิล ศรีจินดา (2554) ยังได้อธิบายความหมายของ มายาคติ ไว้ว่า “คติความเชื่อทางวัฒนธรรมที่มนุษย์มักคุ้นชินจน หลงคิดไปว่ามันเป็นค่านิยมหรือความเชื่อที่เกิดขึ้นเองโดยธรรมชาติ จนไม่ทันสังเกตว่ามันเป็นสิ่งประกอบสร้างทางสังคม” (ประกายกาวิล ศรีจินดา, 2554)

บรรทัดฐาน (Norm) หมายถึงแบบแผนพฤติกรรมที่สังคมคาดหวังให้สมาชิกต้องปฏิบัติตาม และเป็นที่ยอมรับกันทั่วไป (อดิชาติ คำพวง และอรอนงค์ อินสอาด, 2562) เกิดมาจาก ค่านิยม (Values) ที่เป็นการสร้างความเชื่อให้กับคนในสังคมเพื่อนำไปสู่พฤติกรรมการกระทำที่ดีได้ (วีรวิทย์ คงศักดิ์, 2557) บรรทัดฐานเป็นมาตรฐานความประพฤติที่แยกได้เป็นวิถีชาวบ้าน จารีต และกฎหมายโดยมีโทษแตกต่างกันหากกระทำผิดในสิ่งหนึ่ง เช่น ในเรื่องเล่าของตัวละครครุฑชาโมไรที่มีสถานภาพเป็นชนชั้นสูง ถูกคาดหวังจากสังคมกลายเป็นภาพพจน์ของชาโมไรที่จะต้องแข็งแกร่ง กล้าหาญ เป็นผู้นำ ปกป้องดูแลผู้อื่นได้ หากชาโมไรไม่สามารถดำรงตนได้ตามทัศนคติเหล่านี้ได้ก็ถือว่าเสียเกียรติและศักดิ์ศรีอันได้กลายเป็นบรรทัดฐานที่จะต้องสำเร็จโทษตนเองโดยการฆ่าตัวตายแบบฮารากิริ (hara-kiri) ตามเกียรติและศักดิ์ศรีของชาโมไร ซึ่งจากการวิเคราะห์ตัวละครด้วยมิติทางโครงสร้างทางสังคมพบว่า คำให้การของตัวละครแต่ละตัวล้วนมีความสมเหตุสมผลในแรงขับเคลื่อนของการกระทำเมื่อเชื่อมโยงกับความเชื่อและค่านิยมทางสถานภาพ บทบาท บรรทัดฐานของตัวละคร

5) การบริหารจัดการ (Management)

การบริหารจัดการในกระบวนการจัดสร้างละครเวที คือการทำงานที่มีแบบแผนและต้องอาศัยบุคลากรและทรัพยากรที่มีอยู่เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการทำงานร่วมกัน เนื่องจากศิลปะการละครเป็นศิลปะร่วม คือ การนำเอาศิลปะหลากหลายแขนง เช่น การออกแบบ (ทัศนศิลป์) การประพันธ์ (วรรณศิลป์) การแสดงเต้น ร่ายรำ (นาฏศิลป์) ดนตรี (คีตศิลป์) ตลอดจนศิลปะของการบริหารจัดการ (สดสโพนธุโกลม, 2550) มาผสมผสานไว้เป็นหนึ่งเดียวกัน ผู้อำนวยการผลิต (Producer)

จึงเป็นบุคคลที่ต้องใช้ศาสตร์และศิลป์ในการบริหารจัดการเพื่อให้เกิดความราบรื่นที่สุด โดยนำเอาหลักการบริหารจัดการอีเว้นท์ 3 ขั้นตอน คือ 1. การบริหารจัดการก่อนการแสดง (Pre-Production) 2. การบริหารจัดการระหว่างการแสดง (On Site Management) 3. การบริหารจัดการหลังการแสดง (Post-Production) มาประยุกต์ใช้ในการดำเนินงานเพื่อลดความผิดพลาดและเกิดความเป็นระบบ (ณวดี เศรษฐเมธีกุล, 2554) ซึ่งผู้สร้างสรรค์ค้นพบว่าควรจะต้องให้ความสำคัญกับสิ่งต่างๆ ได้แก่ 1.ทักษะการสื่อสารที่ชัดเจนจะทำให้บุคลากรภายในทีมเกิดความเข้าใจตรงกัน นำมาซึ่งความสนิทสนม ความไว้วางใจ การสื่อสารยังอาศัยความหลากหลายทั้งการใช้คำพูดและไม่ใช้คำพูด (เสนาะ ตีแยว, 2537) เป็นเครื่องมือในการทำงาน และการทำงานเป็นทีม โดยไม่แบ่งแยกความสำคัญตามหน้าที่เพราะถือว่าบุคลากรภายในทีมคือส่วนหนึ่งของผลงาน (จุฑารัตน์ เอื้ออำนวย, 2559) และ 2. การเข้าใจรูปแบบผลงานถือเป็นส่วนสำคัญของการทำงานในฐานะผู้อำนวยการผลิต เนื่องจากผู้อำนวยการผลิตทำหน้าที่เป็นตัวกลางในการสื่อสารไปยังผู้กำกับ การแสดง บุคลากรภายในทีม รวมถึงผู้ชม จึงต้องเกิดการเข้าใจ เห็นความสำคัญนำไปสู่การตีความ และสามารถนำความรู้และความเข้าใจที่มีไปใช้ในการบริหารจัดการและวางแผนงานอย่างเป็นระบบ เพื่อช่วยลดความผิดพลาดที่อาจส่งผลกระทบต่อทุกๆ ฝ่าย

กระบวนการสร้างสรรค์การแสดง คำให้การ-ในป่าละเมาะ

ในการสร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัย “คำให้การ-ในป่าละเมาะ” แบ่งขั้นตอนตามระเบียบวิธีวิจัยคือ 3 ขั้นตอน โดยจะนำเสนอโดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ 1. กำกับการแสดงและการแสดง ซึ่งจะมีการอภิปรายและวิเคราะห์ผลการทำงานของผู้กำกับการแสดงและนักแสดงควบคู่กันไป และ 2. กระบวนการจัดสร้างและการผลิตซึ่งอภิปรายและวิเคราะห์ผลโดยผู้อำนวยการผลิต

1. กำกับการแสดงและการแสดง

ในกระบวนการสร้างสรรค์ทั้ง 3 ขั้นตอนนั้น สามารถสรุปเป็นหัวข้อในการสร้างสรรค์การกำกับการแสดงและการแสดงเพื่อให้ง่ายต่อการวิเคราะห์และนำเสนอ

โดยแบ่งออกเป็น โครงสร้างการแสดงและการดำเนินเรื่อง วิเคราะห์และกำหนดทิศทางตัวละคร ค้นหารูปแบบการแสดง และ ผลงานสร้างสรรค์ โดยหัวข้อเหล่านี้ อยู่ภายใต้การพัฒนางานใน 3 ขั้นตอนข้างต้น

1.1 โครงสร้างการแสดงและการดำเนินเรื่อง

การสร้างสรรค์โครงสร้างของเรื่อง ผู้กำกับใช้บันทึกคำให้การของตัวละครจากเรื่องสั้น ดำเนินเรื่องโดยตัวละครทั้งหมดจะต้องให้การเหมือนกับอยู่ในศาล แบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ

- คำบอกเล่าของสามตัวละครหลัก ได้แก่ โจร (ทาโจมารุ) เมีย (มาโซโจ) ซามูไร (ทาเดอิโระ) ผู้กำกับทำการเลือกคำพูดของสามตัวละครหลักที่ขบขันให้เห็นสถานภาพ บทบาท บรรทัดฐานของตัวละคร

- คำบอกเล่าจากพยานนอกเหตุการณ์ ได้แก่ คนตัดฟัน แม่ของมาโซโจ พระ และตำรวจเมือง ผู้กำกับทำการเลือกคำพูดของตัวละครเหล่านี้ให้บอกเล่าเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นและนำมาร้อยเรียงจนเกิดเป็นโครงสร้างและการดำเนินเรื่องดังนี้

ตารางที่ 1 โครงสร้างและการดำเนินเรื่องคำให้การ-ในป่าละเมาะ (ที่มา: ผู้สร้างสรรค์, 2563)

ฉาก	สถานการณ์
เปิดเรื่อง	เล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นโดยพยานนอกเหตุการณ์
คำให้การของโจร	โจรยอมรับว่าตนเองฆ่าผู้ตายเพราะอยากได้เมียของผู้ตายมาเป็นเมียตนเอง
คำให้การของเมีย	เมียรับว่าตนไร้สติใช้มีดแทงสามี เพราะเมื่อตนถูกข่มขืนกลับโดนสามีรังเกียจ
คำให้การของ วิญญาณซามูไร	วิญญาณซามูไรรับว่าฆ่าผู้ตายเพราะความอภัยศ เพราะภรรยายินยอมจะไปกับโจร
บทสรุป	ตั้งคำถามว่าเราจะเชื่อความจริงอะไรได้

ในระหว่างการดำเนินเรื่องราว นักแสดงสมทบที่รับบทเป็นพยานนอก เหตุการณ์ทำหน้าที่ขยายความคิดของสังคมโดยการวิพากษ์ตัวละคร และทำหน้าที่ช่วยสร้างภาพและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเมื่อตัวละครหลักเล่าเหตุการณ์ ขยายความคิดภายในของตัวละครหลักให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น



ภาพประกอบที่ 1 ตัวอย่างการสร้างภาพบนเวทีในการดำเนินเรื่อง
(ที่มา: ผู้สร้างสรรค์, 2563)

1.2 วิเคราะห์และกำหนดทิศทางตัวละคร

ผู้กำกับเริ่มต้นจากการวิเคราะห์ตัวละครในมิติทางโครงสร้างสังคมและได้แนวคิดที่ว่า “คำให้การของตัวละครนั้นแสดงออกถึงความเชื่อและค่านิยมต่อสถานภาพและบทบาทของตน” ใช้ในการกำหนดทิศทางการแสดงและการทำงานกับนักแสดง ซึ่งกลุ่มผู้สร้างสรรค์ในฐานะนักแสดงได้ดำเนินการสร้างสรรค์การแสดงโดยสามารถแบ่งออกเป็นการทำงานส่วนบุคคลได้ดังนี้

1.2.1 ตัวละครโจร ทาโจมารู

จากการกำหนดปัญหาของตัวละครโจรภายใต้มิติโครงสร้างสังคมที่ได้ไว้ของผู้กำกับ ผู้แสดงได้ใช้วิธีการด้นสด (Improvise) โดยได้ภูมิหลังของตัวละครคือ ทาโจมารูกับแม่มีฐานะยากจน ทำงานเป็นคนรับใช้ในบ้านของเศรษฐี โดนกดขี่

ชมเหงจึงได้หนีออกจากมา ไม่นานเขาต้องเสียแม่เพราะโดนทำร้ายจากกลุ่มทหาร หลังจากออกมาเขาได้เห็นถึงความลำบากของชาวบ้านที่โดนผู้มีอำนาจรังแก โดนเอาเปรียบ ไร่ซึ่งหนทางในการทำมาหากินโดยสุจริต ทำให้เขาจำต้องผันตัวมาเป็นโจร เพื่อความอยู่รอดของตนเอง เมื่ออยู่ในศาล ทาโจมารู้ ต้องเล่าเรื่องราวของตนเองให้ศาลและคนที่มาฟังคำตัดสินฟัง ในขณะที่รู้อยู่แล้วว่าตนได้ถูกพิพากษาไว้แล้ว จึงให้การว่าตนนั้นเป็นผู้ที่ฆ่าข่มูไร เพราะอย่างไรก็ต้องถูกประหารเนื่องด้วยสภาพของโจร เพื่อวิพากษ์และสั่นคลอนค่านิยมและบรรทัดฐานที่กำหนดโดยชนชั้นสูง เช่น ขามูไร หรือศาล นอกจากนี้ยังศึกษาเพิ่มเติมจากการอ่านบทละครเรื่อง *ราชมอน* บทแปลโดย คิกฤทธิ ปราโมช และจากภาพยนตร์เรื่อง *ราชมอน* (1950) โดย อาภิระ คุโรซาวะ เกี่ยวกับตัวละครโจร เพื่อให้เห็นรายละเอียดของตัวละครโจร ที่ได้ผ่านการสร้างสรรค์และตีความของศิลปินเหล่านี้ โดยเฉพาะเรื่องของบุคลิก ท่าทาง การเคลื่อนไหวต่างๆ รวมทั้งเห็นบรรยากาศและสภาพความเป็นอยู่จากภาพยนตร์ ทำให้ช่วยในการจินตนาการถึงสถานการณ์ที่เกิดขึ้น ณ ขณะที่กำลังทำการแสดงได้

1.2.2 ตัวละครเมียขามูไร มาโซโจ

จากการวิเคราะห์มิติทางโครงสร้างสังคม ผู้แสดงมีความเห็นว่าสามารถนำมาคาดทิศทางเพศไปเชื่อมโยงกับการสร้างภูมิหลังตัวละครมาโซโจได้ เลือกใช้วิธีการด้นสด (Improvise) จากสถานการณ์ในบทพูดของตัวละครเป็นหลัก สร้างสถานการณ์เกี่ยวกับภูมิหลังตัวละคร ซึ่งเดิมมาโซโจเป็นเพียงลูกสาวคนรับใช้ ถูกอบรมเลี้ยงดูมาอย่างดีตั้งแต่ยังเด็กโดยมารดาเพราะอาศัยอยู่ในบ้านตระกูลขามูไรที่เป็นเจ้าเมือง เมื่อได้แต่งงานกับขามูไร เลื่อนสถานภาพเป็นชนชั้นสูง มีคนนับหน้าถือตา การถูกจำกัดการแสดงออกทางพฤติกรรมของมาโซโจจึงต้องเคร่งครัดมาก เป็นผู้หญิงที่ไม่เคยตัดสินใจด้วยตนเองและจำกัดการแสดงออกของตนเอง ดำรงศักดิ์ศรีด้วยบทบาทหน้าที่ของผู้หญิงและภรรยาที่ดี เพียบพร้อมสมบูรณ์ทุกอย่าง แต่กลับไม่เคยได้รับความรักจากสามีเลย ซึ่งขัดแย้งกับผลที่ควรจะได้รับจากการทำหน้าที่

ภรรยาที่ดี จึงเกิดคำถามและความรู้สึกผิดต่อความพร่องของตนเอง จึงบอกกับศาลว่าตนเป็นผู้คนฆ่าสามีของตนเอง

1.2.3 ตัวละครชาบูไร ทาเตอิโระ

จากการกำหนดปัญหาของตัวละครชาบูไรภายใต้มิติโครงสร้างสังคมที่ให้ไว้ของผู้กำกับ ผู้แสดงได้ใช้วิธีการด้นสด (Improvise) โดยได้ภูมิหลังของตัวละครคือ ทาเตอิโระ ถูกเลี้ยงดูมาอย่างเจ้านาย เป็นชนชั้นสูง เป็นเจ้าชีวิตของทุกคน อยากได้อะไรก็ต้องได้ ทำให้ตัวละครมีความทะนงตนสูง เชื้อมั่นในค่านิยมของความ เป็นชาบูไรที่แข็งแกร่ง ไม่อ่อนแอ แต่ตนเองกลับทำไม่ได้เช่นนั้นจึงกลัวได้รับความ อับอาย และพยายามปกป้องตนเองด้วยการแสดงออกด้วยการใช้อำนาจกดขี่เป็น หลัก เมื่อเกิดเรื่องราวในป่าจึงให้การต่อศาลว่าตนฆ่าตัวเองตายเองในฐานะ ชาบูไร ผู้สูงศักดิ์ ผู้สร้างสรรค์ตัวละครยังได้ศึกษาเพิ่มเติมจากภาพยนตร์เรื่อง *ราโซมอน* (1950) เพื่อให้เห็นถึงรายละเอียดของตัวละครชาบูไรซึ่งมีบุคลิกที่สง่างาม หลังตรง การเคลื่อนไหวที่กระฉับกระเฉง คล่องตัว รวดเร็ว การพูดจามีความเข้มแข็ง สั้น กระชับเหมือนการฟันดาบ

1.3 ค้นหารูปแบบการแสดง

ผู้กำกับใช้แนวคิดบางส่วนของโพสต์โมเดิร์น (Postmodern) ว่าด้วยความยุ่งเหยิงในการรับรู้ต่อภาษา ซึ่งภาษาไม่ใช่ความจริงที่สุดเพียงสิ่งเดียว การค้นหา รูปแบบการแสดงที่นำเสนอความหมายที่หลากหลายผ่านร่างกายของนักแสดง เสียง ภาพ แสงที่มากกว่าบทพูดหรือคำให้การของตัวละครนั้นสอดคล้องกับการ สร้างสรรค์การแสดงแบบร่วมสมัยและโพสต์โมเดิร์น ที่มุ่งให้เกิดประสบการณ์ภายใน และอารมณ์ของผู้ชม เพื่อนำเสนอประเด็นและคำสำคัญที่ว่า การหยั่งรู้ถึงความจริง นั้นอาจจะไม่ใช่เรื่องที่สามารถกระทำได้ผ่านคำพูดหรือคำบอกเล่าเท่านั้น จนกลาย มาเป็นวิธีการทำงานในการกำหนดทิศทางการแสดงและการทำงานกับนักแสดง รูปแบบดังนี้

ตารางที่ 2 แนวคิดในการค้นหารูปแบบการแสดง (ที่มา: ผู้สร้างสรรค์, 2563)

ตัวละคร	แนวคิด	วิธีการ
โจร ทาโจ มารุ	คำพูดหนึ่งคำ แทนความหมาย ได้หลากหลาย	ใช้คำพูดเพียงหนึ่งคำแทนคำให้การทั้งหมด เช่น “เราเอง เราฆ่าผู้ชายคนนั้นเอง” เป็น “เหี้ย หะเหี้ยไอ้เหี้ย”
เมียวามุโร มาโซโจ	แยกความหมาย ออกจากคำพูด	แยกความหมายออกจากคำให้การไปอยู่ในผู้อื่นๆ เช่น ใน คำให้การหนึ่งประโยค นักแสดงหลักใช้การเคลื่อนไหวตาม ความรู้สึกตัวละคร (พูดผ่านการแสดงทางกาย) นักแสดง สมทบ 1 อ่านคำให้การ (อ่าน) นักแสดงสมทบ 2 จดบันทึก เหตุการณ์ (เขียน) และนักแสดงสมทบ 3 ฟังและแสดงออก ผ่านร่างกายเมื่อมีความรู้สึกต่อเสียงตรงหน้า (ฟัง)
ชามุโร ทาเออิโระ	คำพูดกับความ รู้สึกภายในตรง ข้ามกัน	ใช้เทคนิคการบันทึกเสียงคำให้การของตัวละคร โดยแปลง เสียงด้วยเทคนิค (Sound effect) ให้เกิดความประหลาด กระตุก เน้นย้ำคำซ้ำๆ และ นักแสดงเคลื่อนไหวร่างกาย ด้วยความรู้สึกที่ขัดแย้งกับเสียงของตนเอง

เมื่อได้รับโจทย์จากผู้กำกับและแนวคิดในการทดลองหารูปแบบการแสดง
ที่ผู้กำกับได้วางไว้ข้างต้น กลุ่มผู้สร้างสรรค์ในฐานะนักแสดงได้ดำเนินการสร้างสรรค์
การแสดงโดยสามารถแบ่งออกเป็นการทำงานส่วนบุคคลได้ดังนี้



ภาพประกอบที่ 2 การแสดงของตัวละคร (ที่มา: ผู้สร้างสรรค์, 2563)

1.3.1 ตัวละครโจร ทาโจมารุ

เมื่อผู้กำกับกำหนดทิศทางใหม่ให้กับตัวละคร โดยให้ใช้คำหนึ่งคำแทนการสื่อสารเป็นประโยคคำพูด ผู้แสดงพบว่าการสื่อสารในการใช้คำหนึ่งคำนั้น ขัดแย้งกับความต้องการภายในของตัวละคร เนื่องจากโจทย์สำคัญของตัวละคร คือการสื่อสารผ่านเนื้อหาด้วยคำพูดที่เสียดสี สอดแทรกเรื่องราวปัญหาความเหลื่อมล้ำชนชั้น ขวนให้ผู้ชมได้คิดและพิจารณาเกี่ยวกับคดีที่เกิดขึ้นในป่าละเมาะ เป็นตัวละครที่มีบทพูดมากที่สุดจากทั้ง 3 ตัวละครหลัก การใช้คำเพียงคำเดียวนั้นทำให้ผู้แสดงต้องทำงานโดยต้องนึกถึงภาพเรื่องราวและเหตุการณ์อยู่ในความคิดตลอดเวลา การสื่อสารผ่านคำหนึ่งคำจึงเป็นสิ่งที่ยากมากสำหรับตัวละครทาโจมารุ

ผู้แสดงทำงานกับลำดับการเล่าเรื่องเหมือนเดิม ปรับเปลี่ยนเฉพาะวิธีการนำเสนอ มีข้อจำกัดในเรื่องของการใช้คำเข้ามา นักแสดงจึงให้ความสำคัญกับอารมณ์ จังหวะ และน้ำเสียงของนักแสดงจะต้องสามารถให้ความรู้สึก การใช้เสียงหนัก เบา รวมไปกับอารมณ์ ต้องขยายให้ดูชัดเจนขึ้น เพื่อให้ผู้ชมสามารถรับรู้ได้ว่าตัวละครกำลังโมโห ดีใจ หรือเศร้า จังหวะก็เป็นสิ่งสำคัญ นักแสดงนำจังหวะ การพูดช้า เร็ว เข้ามาใช้ในการเล่าเรื่องได้ เพื่อให้จังหวะของเรื่องมีความแตกต่าง เนื่องจากการสื่อสารนั้นไม่ได้เน้นที่ความหมายของคำพูด การที่นำจังหวะมาใช้ร่วมกับน้ำเสียงจะช่วยขยายความหมายจากการแสดงออกทางอารมณ์ ช่วยเล่าอารมณ์ของผู้ชมได้มากขึ้น

ในรูปแบบการแสดงด้วยแนวคิดคำพูดหนึ่งคำแทนความหมายได้หลากหลายกับการแสดงของตัวละครทาโจมารุนั้น เนื่องจากตัวละครไม่ได้เน้นการสื่อสารแค่ด้านอารมณ์และความรู้สึก จึงทำให้การแสดงมีความซับซ้อนเกินไปที่จะนำเสนอต่อผู้ชม ถึงแม้ว่ารูปแบบการนำเสนอจะน่าสนใจ ทำให้ผู้ชมนั้นเกิดความสงสัยและทำให้เกิดการฟังตัวละครจริงๆ แต่ก็อาจจะเหมาะแก่การนำมาใช้กับตัวละครที่มีประเด็นหรือเรื่องที่จะสื่อสารที่ชัดเจน และไม่ซับซ้อนมาก

1.3.2 ตัวละครเมียขามุไร มาโซโจ

เมื่อผู้กำกับได้เปลี่ยนรูปแบบการแสดงและกำหนดทิศทางใหม่ให้กับตัวละครมาโซโจ โดยให้ใช้ร่างกายและการเคลื่อนไหว (Movement) ในการสื่อสาร

ผู้แสดงจึงต้องทำงานกับร่างกาย ต้องออกแบบการเคลื่อนไหวร่างกายให้สามารถสื่อสารความรู้สึกออกมาโดยเชื่อมโยงกับนักแสดงสมทบและการอ่านคำให้การ ในขั้นแรกนั้นผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาการเคลื่อนไหวร่างกายของหญิงญี่ปุ่น ลักษณะท่าทาง (Gesture) จากภาพยนตร์เรื่อง *Memoirs of a Geisha* (2005) และ *The Tale of The Princess Kaguya* (2013) เพื่อให้มีลักษณะภายนอกใกล้เคียงกับตัวละครหญิงชาวญี่ปุ่นมากที่สุด ในขั้นที่สองนั้นผู้สร้างสรรค์ได้ใช้หลักการสร้างร่างกายและการแสดงอารมณ์ความรู้สึกต่างๆ มาใช้ในการสร้างสรรค์การเคลื่อนไหว โดยค้นหาการเคลื่อนไหวผ่านความรู้สึกของตัวละคร เช่น กำหนดความรู้สึกเจ็บปวด และใช้ความรู้สึกทำงานเชื่อมต่อกับความรู้สึกทางร่างกาย โดยไม่ต้องบังคับหรือออกแบบการเคลื่อนไหว หลังจากนั้นก็ทำงานกับโจทย์ที่ได้รับ คือ เคลื่อนไหวให้เชื่อมโยงกับนักแสดงสมทบที่อ่านคำให้การ ผู้แสดงใช้วิธีการฟัง คิดและจับความรู้สึกตามคำให้การที่บอกเล่าโดยนักแสดงสมทบในแต่ละช่วงและถ่ายทอดความรู้สึกนั้นๆ ของตัวละครให้อย่างตรงไปตรงมาและชัดเจน จนถึงช่วงที่เล่าถึงเหตุการณ์ในป่าละเมาะ จึงเปลี่ยนการเคลื่อนไหวร่างกายเพื่อเกิดเป็นปฏิกิริยาตอบโต้กับคำให้การของตัวเอง ทำให้การเคลื่อนไหวร่างกายนั้นอยู่ใน ความบิดเบี้ยว แปลกประหลาด เพราะรับรู้ทั้งคำให้การของตนเองไปพร้อมกับภาพของเหตุการณ์ในป่าละเมาะ นอกจากนี้นักแสดงยังมีหน้าที่ที่ต้องถ่ายทอดอารมณ์ของตัวละคร เพื่อส่งอารมณ์นั้นไปถึงนักแสดงสมทบที่อยู่รอบข้างได้ขยายความรู้สึกนั้นให้ชัดเจนขึ้นในรูปแบบต่างๆ ในการแสดงรูปแบบนี้ นักแสดงหลักต้องมีสมาธิกับตัวละครอย่างมาก เพราะเป็นเรื่องยากที่จะสามารถถ่ายทอดความรู้สึกที่ซับซ้อนของตัวละครทั้งหมด

1.3.3 ตัวละครชาмуไร ทาเตฮิโระ

เมื่อผู้กำกับได้เปลี่ยนรูปแบบการแสดงและกำหนดทิศทางใหม่ให้กับตัวละครชาмуไร โดยใช้การบันทึกเสียงแทนคำพูดสดของนักแสดง และการเคลื่อนไหวเพื่อสะท้อนความรู้สึกภายในของตัวละคร ทำให้ผู้แสดงเกิดการตีความตัวละครใหม่ว่า แท้จริงแล้วตัวละครชาмуไรต้องการอิสระทางความคิดและการกระทำ แต่ติดกับดักทางสถานภาพของตนที่จำเป็นต้องมีเกียรติยศศักดิ์ศรี ผู้แสดงใช้แบบฝึกหัดการไล่

ระดับความต้องการซึ่งส่งผลต่ออารมณ์และความรู้สึก เพื่อทำความเข้าใจถึงสภาวะอารมณ์ภายในของตัวละคร และนำไปสร้างสรรค์การเคลื่อนไหว เช่น เมื่อต้องทำงานกับความโกรธ จะนำความรู้สึกโกรธนั้นมาจินตนาการเปลี่ยนเป็นพลังงานในรูปร่างลักษณะต่างๆ และจินตนาการให้พลังงานรูปร่างนั้นขับเคลื่อนไปในส่วนต่างๆ ของร่างกาย ทำให้เกิดการเคลื่อนไหวออกมาตามความรู้สึกของตัวละครที่แบ่งออกเป็นทั้งหมด 5 ช่วง ได้แก่ (1) ขณะที่ถูกมัดอยู่ที่ต้นสนหิมะและต้องการช่วยเมีย ผู้แสดงเคลื่อนไหวร่างกายโดยยึดความรู้สึกเจ็บปวดเป็นหลัก (2) ขณะที่เห็นเมียยินยอมให้โจรกระทำชำเรา ตัวละครต้องการจะออกไปช่วยเมียที่ถูกโจรกระทำชำเราอยู่ โดยยึดความรู้สึกโกรธ (3) ขณะที่เมียบอกโจรว่าให้ฆ่าตนเอง ตัวละครต้องการหนีไปจากตรงนั้นเนื่องจากรับไม่ได้กับสิ่งที่เมียพูดออกมา โดยยึดความรู้สึกเจ็บปวดทรมาน (4) ขณะที่โจรกับเมียได้วิ่งหนีหายไปแล้ว ตัวละครต้องการความรักแต่กลับถูกหักหลัง โดยยึดความรู้สึกเสียใจ และ (5) ขณะที่ฆ่าตัวตาย ตัวละครต้องการที่จะหนีออกจากความรู้สึกเสียใจและนำอับอายที่ตนพ่ายแพ้ โดยยึดความรู้สึกอับอายและเศร้าโศก โดยทั้ง 5 ช่วงนั้นได้สร้างสรรค์การเคลื่อนไหวจากความรู้สึกเหล่านี้ แสดงถึงความเจ็บปวดที่ต้องอดทนกับสิ่งที่เกิดขึ้นต่อหน้าและไม่สามารถแสดงความรู้สึกอ่อนแอออกไปได้

1.4 ผลงานสร้างสรรค์

จากแนวคิดที่ได้จากการทำงานกับตัวละครคือ “คำให้การของตัวละครนั้นแสดงออกถึงความเชื่อและค่านิยมต่อสถานภาพและบทบาทของตน” และการพัฒนาความคิดที่เกิดขึ้นในระหว่างกระบวนการค้นหารูปแบบการแสดงร่วมสมัย ทำให้เห็นว่าคำพูดหนึ่งๆ นั้นมีความหมายที่ซับซ้อนและเราไม่สามารถทำความเข้าใจได้ทั้งหมดนำไปสู่สิ่งที่ผู้กำกับอยากสื่อสารว่า “เราไม่ควรตัดสินผู้อื่นเพราะทุกคนมีเหตุผลของความเป็นจริงในมิติที่ซับซ้อน”

ผู้กำกับจึงได้สร้างตัวละครใหม่ขึ้น คือ ผู้พิพากษา เพื่อถ่ายทอดประสบการณ์ของการพยายามหาความจริงของเรื่องราวแต่พบว่าทุกอย่างมีความจริงทั้งหมดจนนำไปสู่การไม่ตัดสินผู้อื่น ผ่านการทำความเข้าใจคำพูดและเรื่องราวของตัวละคร

โจร เมีย และชาмуไร ตัวละครผู้พิพากษาจะอยู่บนเวทีตลอดทั้งเรื่องทำหน้าที่แสดงถึงห้วงอารมณ์ความรู้สึกของผู้พิพากษาต่อการทำหน้าที่ตัดสิน โดยได้นำเสนอผ่านโครงสร้างเรื่องเดิมแต่เพิ่มเติมและลดทอนบางส่วน ได้แก่ ตัวละครโจรจะกลับมาพูดบทของตนดั้งเดิม แต่จะเอ่ยคำว่า “เหี้ย” ทุกครั้งเมื่อรู้สึกอ่อนแอ (ใช้คำหยาบเพื่อปกปิดความอ่อนแอ) ตัวละครเมียเพิ่มบทพูดบางช่วง เล่าสลับกันกับนักแสดงสมทบเพื่อให้ประเด็นคำพูดมีความชัดเจน ในตอนท้ายผู้พิพากษาถือมีดเดินไปรอบๆ ตัวละครทั้งสาม เพื่อเลือกปักเข้าไปที่อกของตัวละครที่คิดว่าเป็นคนผิดในเหตุการณ์เพื่อตัดสินคดีให้สิ้นสุด แต่ก็ไม่สามารถเลือกได้ในที่สุด เนื่องจากรับรู้ความซับซ้อนของตัวละครในมิติโครงสร้างทางสังคม จบลงที่ผู้พิพากษาปักมีดลงบนตอไม้แทน เป็นการจบการตัดสินคดีที่ไม่สามารถตัดสินใครได้ ตั้งคำถามสะท้อนที่ตัวผู้ชมว่าการตัดสินครั้งนี้แท้จริงแล้วจำเป็นหรือไม่



ภาพประกอบที่ 3 ผู้พิพากษาฟังคำให้การของตัวละคร (ที่มา: ผู้สร้างสรรค์, 2563)

เมื่อได้รับโจทย์จากผู้กำกับและทิศทางที่ชัดเจนของรูปแบบการแสดง แล้ว กลุ่มผู้สร้างสรรค์ในฐานะนักแสดงได้ดำเนินการสร้างสรรค์การแสดงโดยสามารถแบ่งออกเป็นการทำงานส่วนบุคคลได้ดังนี้

1.4.1 ตัวละครโจร ทาโจมารู

หลังจากที่ผู้กำกับการแสดงกลับมาใช้รูปแบบการเล่าเรื่องแบบเดิม สิ่งที่น่าสนใจค้นพบคือ นักแสดงกลับมาอยู่กับเรื่องมากขึ้น การได้ฝึกสื่อสารโดยใช้คำหนึ่งคำทำให้นักแสดงเกิดการคิดกับความหมายของคำแต่ละคำมากขึ้น ทำให้

นักแสดงเกิดการทำงานที่ละเอียดมากขึ้น เนื่องจากต้องพูดและสื่อสารด้วยคำที่ไม่ได้มีความหมายเหมือนกัน เพราะฉะนั้น การที่จะพูดหรือสื่อสารออกไปแต่ละคำจะต้องมีการคิดและวิเคราะห์มากขึ้นเพื่อให้สารนั้นส่งไปถึงและผู้ชมสามารถเข้าใจได้จากกระบวนการทำงานตั้งแต่ครั้งแรกถึงช่วงท้ายพบว่า ตัวละครเองมีส่วนที่จะต้องรับผิดชอบต่อความคิดและการตัดสินใจของตนในการเลือกที่จะเป็นหรือทำอะไรเช่นกัน ดังนั้นความผิดที่เกิดขึ้นอาจไม่ใช่วิธีการของสังคมทั้งหมด

1.4.2 ตัวละครเมียขามูไร มาโซโจ

เมื่อผู้กำกับได้ปรับเปลี่ยนรูปแบบการแสดงโดยนำบทพูดของตัวละครมาโซโจกลับมา ทำให้นักแสดงสามารถทำงานกับความรู้สึกของตัวละครและอยู่กับบทได้มากยิ่งขึ้น จากการฝึกซ้อมร่างกายและการเคลื่อนไหวร่างกายในช่วงก่อนหน้านี้ ทำให้นักแสดงมีความแม่นยำในการใช้ร่างกายมากขึ้น เมื่อได้พูดบทของตนเอง (บางส่วน) ทำให้สามารถถ่ายทอดเรื่องราวและความรู้สึกของตัวละครได้พร้อมกับการเคลื่อนไหวร่างกาย สามารถอยู่กับบทและความต้องการของตัวละครได้อย่างละเอียด ผู้แสดงได้เห็นตัวละครในหลากหลายมุมมองมากขึ้น ไม่ได้มองแค่สิ่งที่ตัวละครเลือกที่จะเล่าหรือเปิดเผยออกมา แต่ยังเห็นถึงความเป็นจริงของเหตุการณ์ในป่าละเมาะและเหตุผลหรือแรงผลักดันที่ชักจูงให้ตัวละครกระทำการเล่าว่าตนเป็นผู้ฆ่าสามี ที่ไม่ได้เกิดจากอารมณ์ชั่ววูบจากการถูกเหยียดหยามเพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากบรรทัดฐานทางสังคมที่มีต่อบทบาทหน้าที่ของผู้หญิงด้วย นอกจากนี้ ผู้แสดงยังได้เรียนรู้ที่จะใช้ร่างกายเป็นเครื่องมือถ่ายทอดความเป็นตัวละครอย่างมีประสิทธิภาพด้วย

1.4.3 ตัวละครขามูไร ทาเตฮิโระ

ในส่วนของตัวละครขามูไรนั้นไม่ได้มีการเปลี่ยนแปลงทิศทางการแสดง แต่ผู้กำกับต้องการเพิ่มเติมให้ตัวละครมีความหนักหน่วง ลุ่มลึก มีการระเบิดอารมณ์และพลังในการสื่อสาร นักแสดงจึงได้ทำงานเพิ่มเติมเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวร่างกาย โดยเฉพาะการแสดงออกถึงความเจ็บปวดมากยิ่งขึ้น (โดยเฉพาะช่วงที่ 3 ขณะที่เมียบอกโจรว่าให้ฆ่าตนเอง) ให้เห็นความแตกต่างระหว่างความรู้สึกภายในที่ขัดแย้งกับ

เสียงที่ได้ยิน นักแสดงเพิ่มอุปกรณ์การแสดงคือดาบของชาмуไรเข้ามาเพื่อสื่อสารดาบชาмуไรสื่อถึงเกียรติและศักดิ์ศรีของชาмуไรเป็นตัวแทนของสถานภาพที่ตัวละครถือไว้ ส่งผลให้นักแสดงสามารถทำงานกับความรู้สึกอัดอั้นจากค่านิยมต่อเกียรติยศศักดิ์ศรีได้มากขึ้น ผู้แสดงได้ใช้สิ่งที่ได้จากการตีความผ่านบท ภูมิหลัง และการทำงานกับการแสดงรูปแบบใหม่ของผู้กำกับมาสร้างสรรค์การแสดง

อภิปรายผล: การแสดงร่วมสมัย คำให้การ-ในป่าละเมาะ

1. การกำกับการแสดง

สิ่งที่มีความจำเป็นอย่างมากสำหรับการทำงานของผู้กำกับโดยเฉพาะในผลงานการแสดงร่วมสมัย คือ “ประเด็นสื่อสาร” และการเลือกจุดยืนในฐานะของผู้สร้างสรรค์ที่จะบอกกับผู้ชม ปัญหาหลักที่พบในระหว่างการสร้างสรรค์ผลงานครั้งนี้คือ “ประเด็นสื่อสาร” ที่ไม่ชัดเจน ทำให้การดำเนินเรื่องและรูปแบบการแสดงนั้นไม่ชัดเจนและไม่มีพลัง ทำให้ร่าง 1 เป็นการบอกเล่าเรื่องราวไปเรื่อยๆ และในร่างที่ 2 ให้ความสำคัญแต่เพียงรูปแบบการแสดง ซึ่งในทั้งสองร่างนั้นไม่ได้พบประเด็นสื่อสารของผู้กำกับ ในการพัฒนางานร่างที่ 3 ก่อนนำเสนอสู่สาธารณะ จึงมีการกำหนดประเด็นสื่อสารที่ว่า “เราไม่ควรตัดสินผู้อื่นเพราะทุกคนมีเหตุผลของความเป็นจริงในมิติที่ซับซ้อน” และเพิ่มตัวละครเพื่อซับซ้อนเน้นสารของผู้กำกับให้ชัดเจน โดยเป็นเรื่องราวของการพยายามฟังและสังเกตเพื่อหาความจริงจากคำให้การและความรู้สึกภายในของตัวละคร ในท้ายที่สุดนั้นการแสดงจบลงด้วยการไม่ตัดสินใครเพื่อขยายมิติที่ซับซ้อนของความเป็นจริงอันประกอบไปด้วยความเชื่อ ค่านิยม ที่ทำให้เกิดบรรทัดฐาน สถานภาพ บทบาท อันส่งผลให้การกระทำและคำพูดของตัวละครนั้นสะท้อนความจริงในมิติที่แตกต่างกันของตนเอง

ผลงานชิ้นนี้มีความร่วมสมัยด้วยการตีความเรื่องในป่าละเมาะโดยใช้แนวคิดโพสต์โมเดิร์น(Postmodern) ที่นำแนวคิดการให้ความสำคัญกับการเปรียบเทียบ ความย้อนแย้ง ความซับซ้อน และการทำให้เกิดความยุ่งเหยิงในการรับรู้ต่อภาษา ทำให้มองเห็นมิติของเรื่องราวและตัวละครที่ซับซ้อน นำไปสู่การสร้างความหมายให้

กับการแสดงออกของนักแสดงบนเวทีที่นอกเหนือจากบทพูดได้อย่างแปลกใหม่ ซึ่งได้รูปแบบนำเสนอต่อไปนี้

1) ดำเนินเรื่องด้วยบทพูดเดียวซึ่งเป็นคำให้การของ โจร เมีย และ ชามูไร ในขณะที่การบอกเล่านั้นจะมีการสร้างภาพโดยนักแสดงสมทบเพื่อจำลองเหตุการณ์และขยายความรู้สึกของตัวละคร

2) เป้าหมายการแสดงนั้นต้องการให้ผู้ชมร่วมรับรู้และตั้งคำถามต่อสิ่งที่เกิดขึ้น เช่นกับตัวละครหนึ่งในสถานการณ์ ผู้ชมนั่งอยู่ทั้งสองฝั่งของเวทีด้วยการจัดเวทีที่เป็นแนวยาวและสามารถมองเห็นผู้ชมอีกฝั่งได้ เหมือนคณะลูกขุนที่ต้องเข้ามาตัดสินคดีในศาลร่วมไปกับตัวละครผู้พิพากษา

3) การแสดงนั้นเน้นให้นักแสดงทำงานกับความรู้สึกภายในของตัวละครที่เป็นจริงในการตีความ สื่อสารความหมายผ่านทางร่างกาย เสียง และปฏิกิริยาต่อองค์ประกอบอื่น เช่น การจำกัดคำพูด ภาพจำลอง และเสียงตนเองที่บันทึกไว้ เป็นต้น

2. การแสดง

การนำเสนอผลงานในรูปแบบการแสดงร่วมสมัยในเรื่อง “คำให้การ-ในป่าละเมาะ” นักแสดงไม่ได้ใช้เพียงทักษะการแสดงแนวสมจริง (Realistic Acting) ที่ทำงานกับสภาวะอารมณ์ความรู้สึกภายในของตัวละครเท่านั้น แต่ยังให้ความสำคัญกับการเคลื่อนไหวร่างกาย เสียง ทำงานผสมผสานไปกับองค์ประกอบอื่นๆ ทำให้การแสดงออกของตัวละครแตกต่างจากการนำเสนอตัวละครแบบสมจริง เป็นการแสดงในแนวทางการร่วมสมัย ดังนี้

1) นักแสดงได้วิเคราะห์ ตีความตัวละครให้เชื่อมโยงกับมิติโครงสร้างทางสังคม สถานภาพ บทบาท ค่านิยมหรือบรรทัดฐานเพื่อรับรู้แรงผลักดันของตัวละครที่นอกเหนือจากในเรื่องสั้นและบทละคร ในการบอกเล่าต่อศาล เพื่อนำเอาความรู้สึกของตัวละครที่เกิดขึ้นจากในอดีตมาสู่การกระทำของตัวละครในเหตุการณ์ ทำให้คำให้การของตัวละครประกอบไปด้วยความรู้สึกมากกว่าแค่คำบอกเล่า

2) การใช้ทักษะการเคลื่อนไหวร่างกายและเสียง เพื่อถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึกภายในของตัวละครที่ไม่สามารถพูดออกมาได้ ด้วยคำให้การนั้นไม่สำคัญเท่ากับความรู้สึกภายในใจของตัวละคร และความจริงของตัวละครไม่ได้เกิดจากคำพูดเพียงเท่านั้น

3) ผู้แสดงจะต้องทำงานเป็นทั้งตัวละครผู้เล่าเรื่องเหตุการณ์ ตัวละครผู้อยู่ในเหตุการณ์ ตัวละครที่เล่าคำให้การต่อหน้าผู้ชม (ที่เปรียบเสมือนศาล) ตัวละครผู้วิพากษ์ถึงสิ่งที่ตัวละครทำ การแสดงใช้บทพูดเดียวและตัวละครจะปะทะกันเฉพาะในฉากที่สำคัญต่อความรู้สึกของตัวละคร เพื่อให้เกิดภาพที่น่าเสนอมุมต่างๆ จากคำพูด

4) สืบเนื่องจากข้อที่ 3 นั้นทำให้การแสดงมีทั้งการทำลายกำแพงที่ 4 และการอยู่ในกำแพงที่สลับกันไปตามสถานการณ์

2. กระบวนการจัดสร้างและการผลิต

แนวทางการจัดสร้างและวิธีการบริหารจัดการการแสดงร่วมสมัย คำให้การ-ในป่าละเมาะ ได้แบ่งการทำงานออกเป็น 3 ช่วงตามขั้นตอนในระเบียบวิธีวิจัย เมื่อวิเคราะห์ผ่านมุมมองของการทำงานในฐานะผู้อำนวยการผลิตจะทำการแบ่งตามประเด็นสำคัญที่เกิดขึ้น ได้แก่ รูปแบบการแสดง การทำงานกับบุคลากรภายในทีม และการประชาสัมพันธ์ โดยสามารถอธิบายกระบวนการทำงานได้ดังนี้

2.1 การทำงานกับรูปแบบการแสดง

ผู้สร้างสรรค์ในฐานะผู้อำนวยการผลิต (Producer) เห็นว่าความต้องการของผู้กำกับที่จะนำเสนอรูปแบบการแสดงจากเรื่องสั้น โดยเน้นการเคลื่อนไหวร่างกายมาสื่อความหมายนั้นถือเป็นสิ่งแปลกใหม่ในการนำมาสร้างสรรค์การแสดงภายในมหาวิทยาลัยขอนแก่น แต่ในระหว่างการทำงานในช่วงแรกได้เกิดปัญหาเนื่องจากผู้กำกับไม่สามารถสื่อสารสิ่งที่คิดและสิ่งที่ต้องการได้ อาทิ รูปแบบการนำเสนอ และภาพบนเวทีอย่างชัดเจน เพราะผู้กำกับยังมีความต้องการที่จะทดลองค้นหารูปแบบการนำเสนออย่างต่อเนื่อง การไม่สามารถระบุรายละเอียดรูปแบบการนำเสนอได้อย่างชัดเจนส่งผลให้การคัดเลือกนักแสดงนั้นต้องใช้เวลา

ยาวนานเกินกว่าที่วางแผน ทั้งยังมีผลกระทบต่อการฝึกซ้อม เช่น นักแสดงไม่เข้าใจทิศทางของตัวละคร ทำให้ผู้สร้างสรรค์ต้องบริหารจัดการในเรื่องของเวลาโดยได้บริหารจัดการให้ไม่เกิดผลกระทบต่อการทำงานฝ่ายอื่นๆ

เมื่อผู้กำกับไม่สามารถอธิบายรูปแบบผลงานเป็นคำพูดได้อย่างชัดเจน ผู้อำนวยการผลิตจึงเลือกใช้วิธีการสื่อสารด้วยรูปภาพเพื่อให้เกิดความเข้าใจไปในทิศทางเดียวกัน ซึ่งส่งผลสำคัญต่อทีมงานฝ่ายออกแบบสร้างสรรค์ฉาก เสื้อผ้า สื่อประชาสัมพันธ์ และการบริหารจัดการเรื่องบุคลากร อีกทั้งสามารถช่วยให้ผู้กำกับได้ทำความเข้าใจและเห็นภาพที่ชัดเจนขึ้นจากจินตนาการตนเองด้วย เมื่อผู้สร้างสรรค์เห็นภาพตรงกันแล้วจึงได้ทำการศึกษารูปแบบลักษณะที่ผู้กำกับต้องการโดยนำมาปรับใช้ในการวางแผนเกี่ยวกับองค์ประกอบศิลป์ ต่างๆ เพื่อสื่อสารข้อมูลไปยังบุคลากรภายในทีม



ภาพประกอบที่ 4 รูปภาพที่ผู้อำนวยการผลิตใช้สื่อสารกับผู้กำกับ
(ที่มา: ผู้สร้างสรรค์, 2563)

2.2 การทำงานกับบุคลากรภายในทีม

ผู้อำนวยการผลิตจึงเล็งเห็นว่า การนำตนเองเข้าไปอยู่ในกระบวนการผลิต และการจัดสร้างจะช่วยลดช่องว่างในการสื่อสารระหว่างบุคคล โดยสื่อสารกับผู้กำกับ และบุคลากรในทีมด้วยการถามไถ่ถึงการดำเนินงานโดยนี้ก็ถึงใจเขาใจเราเป็นหลัก เคารพการตัดสินใจหรือความคิดเห็นของผู้ร่วมงาน ไม่นำความรู้สึกส่วนตัวมาใช้ในการทำงาน และที่สำคัญคือไม่สั่งงานโดยนึกเอาตนเองเป็นใหญ่เพียงคนเดียว เพราะถือว่า บุคลากรทุกคนในทีมเป็นส่วนหนึ่งในการขับเคลื่อนงานขึ้นนี้ ทุกคนมีสิทธิมีเสียงในการแสดงความคิดเห็น และพร้อมจะให้ความร่วมมือในการช่วยเหลือเกื้อกูลกัน และเนื่องจากบุคลากรในทีมกล้าที่จะสื่อสารกัน กล้าที่จะสื่อสารถึงปัญหาโดยตรงไปตรงมา ส่งผลให้ผู้อำนวยการผลิตสามารถควบคุมข้อผิดพลาดในการทำงานครั้งนี้ได้ทันเวลา และยังอยู่ภายใต้ระยะเวลาที่กำหนดทำให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างราบรื่นด้วย

2.3 การประชาสัมพันธ์

ผู้อำนวยการผลิตทำหน้าที่สื่อสารและประชาสัมพันธ์ผลงานไปยังผู้ชม ซึ่งกลุ่มผู้สร้างสรรค์เรียกผลงานชิ้นนี้ว่า การแสดงร่วมสมัย *คำให้การ-ในป่าละเมาะ* โดยได้เริ่มทำงานจากการกำหนดกลุ่มเป้าหมาย เพื่อที่จะออกแบบสื่อและเลือกใช้เครื่องมือในการประชาสัมพันธ์ให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายให้มาก

ตารางที่ 3 การกำหนดกลุ่มเป้าหมายในการประชาสัมพันธ์ (ที่มา: ผู้สร้างสรรค์, 2563)

กลุ่มเป้าหมาย	เหตุผล
กลุ่มที่รู้จักเรื่องราวของราชมอนอยู่แล้ว	ราชมอน เป็นที่รู้จักในประเทศไทย ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2508 มีประวัติจัดสร้างในประเทศไทยไม่ต่ำกว่า 9 ครั้ง ดังนั้นกลุ่มเป้าหมายแรกที่สำคัญคือบุคคลที่รู้จักและชื่นชอบวรรณกรรมเรื่องนี้อยู่แล้วและอยากดูอีกครั้งในการนำเสนอที่แตกต่างจากเดิม
กลุ่มนักศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น	การแสดงร่วมสมัย คำให้การ-ในป่าละเมาะ จัดแสดงที่คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น กลุ่มเป้าหมายจึงเป็นนักศึกษาภายในมหาวิทยาลัยขอนแก่น เพราะมีความสะดวกต่อการเดินทางมารับชม
กลุ่มเครือข่ายของคนที่ชื่นชอบและติดตาม	นักแสดงในผลงานสร้างสรรค์มีกลุ่มเครือข่ายที่ชื่นชอบและติดตาม จาก Facebook จำนวน 31,121 คน กลุ่มเครือข่ายเหล่านี้เปรียบเสมือนผู้สนับสนุนการประชาสัมพันธ์แบบปากต่อปากจนเกิดกระแสสนาพาผู้ชมกลุ่มนี้ไปยังอีกกลุ่มได้ ซึ่งอาจหมายถึงกลุ่มนักศึกษา บุคลากรภายใน/ภายนอก มหาวิทยาลัยขอนแก่น

เมื่อกำหนดกลุ่มเป้าหมายได้อย่างชัดเจน จึงเป็นที่มาของการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์โดยคำนึงถึงสิ่งที่กลุ่มเป้าหมายต้องการพบเห็นเป็นหลักและการเลือกใช้ช่องทางการสื่อสารเพื่อให้เกิดการเข้าถึงมากที่สุด ซึ่งส่งผลต่อการออกแบบสื่อที่เน้นความเป็นผู้ใหญ่ การจัดเรขาคณิตการรับชมให้เหมาะสมกับเนื้อหา การเลือกใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ในการประชาสัมพันธ์โดยเฉพาะกลุ่มเป้าหมายที่มีเครือข่ายที่ชื่นชอบและติดตาม (Connection) จาก Facebook ที่เป็นหนึ่งในสื่อสังคมออนไลน์



ภาพประกอบที่ 5 ตัวอย่างสื่อประชาสัมพันธ์การแสดงร่วมสมัย
คำให้การในป่าละเมาะ (ที่มา: ผู้สร้างสรรค์, 2563)

ในท้ายที่สุดจึงส่งผลให้การแสดงร่วมสมัยเรื่อง คำให้การในป่าละเมาะ ที่จัดแสดงในวันที่ 24-26 มกราคม พ.ศ.2563 ณ Performing Arts Studio คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น มีผู้เข้าชมจำนวน 353 ที่นั่ง จากจำนวนเต็ม 360 ที่นั่ง และจากการสุ่มสำรวจแบบสอบถามจำนวน 100 ชุด พบว่า ผู้ชมพบเห็นการสื่อสารประชาสัมพันธ์ของผู้อำนวยการผลิตจากสื่อสังคมออนไลน์ของนักแสดงที่มีกลุ่มเครือข่ายที่ชื่นชอบและติดตามจำนวน 85 คน คิดเป็นร้อยละ 85 ซึ่งถือว่าผู้สร้างสรรค์ประสบผลสำเร็จในการสื่อสารไปยังผู้ชม

อภิปรายผลกระทบกระบวนการจัดสร้างและการผลิต

ผู้อำนวยการผลิตได้พบแนวทางในการบริหารจัดการการสร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัย *คำให้การ-ในป่าละเมาะ* คือ การเข้าใจถึงรูปแบบหรือลักษณะของผลงานนั้นจะช่วยให้การสื่อสารมีความชัดเจนและสามารถนำไปปรับใช้ในการวางแผนงานได้อย่างเหมาะสม เนื่องจากกระบวนการสร้างสรรค์จะต้องทำงานกับบุคลากรหลากหลายฝ่ายไม่ว่าจะเป็นผู้กำกับการแสดง บุคลากรภายในทีม ทำให้ผู้อำนวยการผลิตได้ค้นพบความสัมพันธ์ในการทำงานเป็นทีม นอกจากนี้การกำหนดกลุ่มเป้าหมายด้วยเครือข่ายของคนที่ยื่นชอบและติดตาม (Connection) นั้นมีบทบาทที่สำคัญต่อการแสดงในสังคมปัจจุบัน และหัวใจสำคัญในการขับเคลื่อนงานชิ้นนี้ คือ ศิลปะด้านการสื่อสาร ที่ช่วยให้ทุกฝ่ายสามารถทำงานร่วมกันได้อย่างราบรื่นที่สุด

บทสรุป

การสร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัย *คำให้การ-ในป่าละเมาะ* สามารถสรุปผลดังนี้ ในด้านกำกับการแสดง สิ่งที่สำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงร่วมสมัยคือประเด็นสื่อสาร เป้าหมายต่อผู้ชม และกลวิธีการสร้างสรรค์และการออกแบบ ซึ่งทั้งหมดนี้จะต้องคำนึงถึงประเด็นหรือแก่นสาระในการสร้างสรรค์เป็นสำคัญ ผู้กำกับควรตระหนักประเด็นที่ต้องการสื่อสารตั้งแต่นั้นเพื่อจะสามารถพัฒนาวิถีและรูปแบบผลงานให้เกิดประสิทธิภาพได้ ในส่วนการแสดงนั้นพบว่า การได้ทดลองทำงานกับตัวละครในรูปแบบการแสดงร่วมสมัยครั้งนี้เน้นการถ่ายทอดความรู้สึกของตัวละครผ่านการวิเคราะห์ตัวละครภายใต้มิติโครงสร้างสังคม ใช้องค์ความรู้และเสียงเพื่อการสร้างสรรค์การแสดงและสื่อถึงความซับซ้อนจากความรู้สึกภายในของตัวละคร ซึ่งนักแสดงได้ผสมผสานการทำงานในรูปแบบการแสดงแนวสมจริงและรูปแบบอื่นๆ และในกระบวนการจัดสร้างและการผลิตนั้น การจัดสร้างผลงานในลักษณะที่เป็นการทำงานทดลองและค้นหารูปแบบการแสดงใหม่ๆ เช่นการแสดงร่วมสมัยอาศัยความเข้าใจระหว่างบุคคล วิธีการสื่อสารที่หลากหลาย และการมีส่วนร่วมในกระบวนการผลิต ล้วนเป็นสิ่งที่จำเป็นที่จะทำให้ทีมงานมีเป้าหมายในทิศทางเดียวกันและทำให้

การดำเนินงานเป็นไปอย่างราบรื่น การที่ผู้อำนวยการผลิตเข้าใจรูปแบบการแสดงอย่างถ่องแท้นั้นสำคัญอย่างยิ่งต่อการประชาสัมพันธ์ การกำหนดผู้ชมกลุ่มเป้าหมาย และการออกแบบสื่อและเลือกใช้เครื่องมือประชาสัมพันธ์ด้วย



กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบพระคุณ อ.มัลลิกา ตั้งสงบ อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการวิจัยสร้างสรรค์ ผศ.ดร.ธนพร กิตติทอง ผศ.ดร.สรวิทย์วงศ์ศรี และคณาจารย์แขนงวิชาการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่นทุกท่านที่ให้คำแนะนำในการสร้างสรรค์ผลงาน ขอขอบคุณนักแสดงธนบูรณ์ เกียรติรินทร์, ภัทรารัฐ นาสำแดง, อภิษฐา วอทอง, ธัญชนก นาคสมบูรณ์, ปณิษฐ์ ชาญสุวรรณ และจิตาภา พัดเพ็ง พร้อมด้วยทีมงานเบื้องหลังคำให้การ-ในป่าละเมาะทุกคนที่ร่วมเป็นหนึ่งใน การสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้

เอกสารอ้างอิง

- กิตติคุณ คัมภีรานนท์. (2557). KAPPA ของ Ryunosuke Akutagawa. ค้นเมื่อ 13 สิงหาคม 2562, จาก <http://www.thaiwriter.org/?p=548>
- จุฑารัตน์ เอื้ออำนวย. (2542). การวิเคราะห์ประสิทธิภาพหน่วยงานกระทรวงยุติธรรมเพื่อการบริหารจัดการเชิงคุณภาพในบุคลากรกักขัง: รายงานการวิจัย. กรุงเทพฯ : ภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา คณะรัฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- ชนะ ประณมศรี. (2555). ความคิด/นักคิด: สำนักหลังสมัยใหม่กับปฏิกิริยาโต้แย้งต่อต้านและปฏิเสธวัฒนธรรม เศรษฐกิจ การเมือง สังคม ศิลปะ ยุคสมัยใหม่. **วารสารการเมือง การบริหาร และกฎหมาย**, 4(2), 25-57.
- ชาญ รัตนะพิสิฐ. (2558). ปมดราม่าและปรากฏการณ์ราโซมอน. ค้นเมื่อ 13 เมษายน 2563, จาก <https://www.istrong.co/single-post/oneandonlytruth>
- ณวดี เศรษฐเมธีกุล. (2554). การบริหารจัดการละครเวทีอย่างมีประสิทธิภาพด้วยการประยุกต์ใช้องค์ความรู้ทางด้านอีเว้นท์เมเนจเม้นท์. กรุงเทพฯ: ภาควิชาศิลปะการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ณัฏพร กิตติก้อง. (2561). การขยายประสบการณ์ภายในของ ตัวละครด้วยวิถีปฏิบัติ กาวนาทางพระพุทธศาสนา: กรณีศึกษาตัวละครนาจาก Land & Skin: The Ballad of Nak Phra Khanong. **วารสารวิจิตรศิลป์**, 9(1), 345-392.
- ณัฏพร กิตติก้อง. (2562). การแสดง/Performance ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ เพอร์ฟอร์มมาน: เอกสารประกอบการสอน รายวิชา 882325 Performance Studies. ขอนแก่น : คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ประกายกาวิล ศรีจินดา. (2554). ภาพสะท้อนมายาคติในราโซมอน. ค้นเมื่อ 15 มีนาคม 2563, จาก http://www.elfms.ssru.ac.th/prakaikavin_sr/file.php/1/_071011_.pdf
- ปาจารย์ ช่วยบุญ. (2561). ภาพสะท้อน “แม่ศรีเรือน” ในนวนิยายชุดสุภาพบุรุษ จุฬาเทพ. ค้นเมื่อ 21 เมษายน 2563, จาก <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/eJHUSO/article/view/131621/98785>
- ปาริชาติ จีงวิวัฒนาภรณ์. (2561). ละครสมัยเพื่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคม ในอาเซียน: กรณีศึกษาจากฟิลิปปินส์ อินโดนีเซีย และไทย. **วารสารวิชาการ ศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร**, 10(1), 146-185.

- ริวโนะสุเกะ อะคุตะงะวะ. (2551). ในป่าละเมาะ. ใน ปิยะวิทย์ เทพอำนวยสกุล (บรรณาธิการ). **วรรณกรรมในวงเล็บ ราชมอนและเรื่องสั้นอื่นๆ**. กรุงเทพฯ : สมมติ.
- วีรวิท คงศักดิ์. (2557). **คำนิยามกับการพัฒนาสังคม**. ค้นเมื่อ 27 เมษายน 2563, จาก https://ethics.parliament.go.th/download/article/article_20160614141717.pdf
- สดใส พันธุมโกมล. (2550). ศิลปะของการแสดง (ละครสมัยใหม่). ใน นพมาส แวหงส์ (บรรณาธิการ). **ปริทัศน์ศิลปการละคร**. กรุงเทพฯ : ภาควิชาศิลปะการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมเกียรติ ตั้งนโม. (2540). **Postmodernism** โดย Dr. Mary Klages. ค้นเมื่อ 23 เมษายน 2563, จาก <http://pioneer.chula.ac.th/~yongyudh/papers/postmodern.htm>
- เสนาะ ตียะว. (2537). **การสื่อสารในองค์กร**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : คณะพาณิชยศาสตร์ และการบัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- อติชาติ คำพวง และอรอนงค์ อินสอาด. (2562). **ปรัชญาของขงจื๊อกับการจัดระเบียบทางสังคม: การศึกษาวิเคราะห์คัมภีร์หลุนอี่ว**. **วารสารภาษาศาสตร์ และวัฒนธรรม**, 8(2), 126-164.
- อนุสรณ์ ติพยานนท์. (2551). จิตไหว การเผาไหม้ครั้งสุดท้ายของอะคุตะงะวะ (บทกล่าวตาม). ใน ปิยะวิทย์ เทพอำนวยสกุล (บรรณาธิการ). **วรรณกรรมในวงเล็บ ราชมอนและเรื่องสั้นอื่นๆ**. กรุงเทพฯ : สมมติ.

การศึกษาแนวคิดบูรณาการมิติทางวัฒนธรรมและ
ภูมิปัญญาชุมชน เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม
A Study Cultural Dimension and local Wisdom

กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค¹
Kittipong Keativipak

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาออกแบบหัตถอุตสาหกรรม
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
Assistant Professor, Industrial Crafts Design
Faculty of Fine and Applied Art Thammasat University
(E-mail: Keativipak@yahoo.com)

Received: 01/06/2020 Revised: 09/07/2020 Accepted: 10/07/2020

บทคัดย่อ

ตัวอย่างแนวคิดบูรณาการมิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาชุมชน เพื่อนำเข้าสู่การออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม เป็นส่วนหนึ่งจากงานวิจัยเรื่องโครงการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม จากการผสมผสานภูมิปัญญาท้องถิ่นที่หลากหลายเพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม จากการผสมผสานและการประยุกต์ใช้ภูมิปัญญาพื้นถิ่น ให้เกิดเป็นผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมในรูปแบบใหม่ อันจะส่งเสริมงานศิลปหัตถกรรมในท้องถิ่นให้มีสินค้ามากขึ้น ได้รูปแบบที่สามารถนำไปพัฒนาและต่อยอดทางความคิด รวมถึงความร่วมมือกันระหว่างชุมชนในการผลิตชิ้นงาน เป็นวิธีดำเนินการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยแบ่งกระบวนการศึกษาเป็น 3 ส่วน ประกอบด้วย 1) การสัมภาษณ์เชิงลึกและเทคนิคการสนทนากลุ่มในการวิเคราะห์และศึกษาข้อมูล 2) เทคนิคการวิจัยแบบมีส่วนร่วม สำหรับการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ โดยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจงกับกลุ่มชุมชนศิลปหัตถกรรมในจังหวัดลำปางจำนวน 4 ชุมชน, 3) แบบสอบถาม สำหรับประเมินผลการศึกษาและสำรวจความคิดเห็นของประชาชนจำนวน 500 คน ที่มีต่อผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม ผลลัพธ์การวิจัยได้แก่ 1) ผลการสัมภาษณ์และบันทึกการสนทนา ได้มุ่งเน้นการพัฒนาและสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใหม่ เป็นแนวคิดนวัตกรรมเชิงสร้างสรรค์ การพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยองค์ความรู้และนวัตกรรม ให้เกิดเป็นผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่น่าสนใจ แตกต่างจากผลิตภัณฑ์เดิมและเป็นการสร้างโอกาสทางการตลาด 2) ตัวอย่างผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม อันเกิดจากการบูรณาการมิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาชุมชน โดยใช้กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมในการวิเคราะห์ จำนวน 2 ผลงาน โดยใช้มิติทางวัฒนธรรมจากภูหลังช้างหรือสัปคับและแบบอย่างศิลปหัตถกรรมล้านนา 3) ผลการประเมินความคิดเห็นต่อผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม โดยใช้แนวคิดบูรณาการมิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาชุมชน ในการออกแบบและพัฒนานั้น อยู่ในระดับที่ดีที่สุด (มีค่าเฉลี่ย 4.59)

คำสำคัญ: ออกแบบ, ผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม, มิติวัฒนธรรม, ภูมิปัญญา

ปีที่ 13 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2564

Abstract

Example of cultural dimension and local wisdom approach concept to industrial crafts design was part of the research on “The design and development of industrial crafts products from the integration of local wisdom for increasing economic values”. The objective is to obtain industrial crafts products from the integrated and application of local wisdom to create a new industrial crafts product in promoted local arts and crafts to have more products and obtained products that can be developed further including cooperated between the communities in the production of works. Research methodology: This research was qualitative and there are 3 main components in this part. First, Studied research data using Individual Depth Interview and focus group methods. Second, Participatory action research methods for design developed, and selected the arts and crafts community groups in Lampang provinces, amount 4 communities by using the Purposive Sampling method. Third, Questionnaires based for evaluated the studied and opinions of 500 people on industrial crafts products. Results: 1) Focus on the development and creation of new products. The concept of creativity is community product development through knowledge and innovation to become an interesting industrial crafts product different from the original product and creating market opportunities. 2) Example of cultural dimension and local wisdom approach concept to industrial crafts products from industrial crafts design framework, amount 2 products by using the cultural dimension of Howdah and Lanna art and crafts. 3) Assessing opinions about industrial crafts products by using the cultural dimension and local wisdom approach at the best level (mean = 4.59).

Keywords: design, industrial craft products, cultural dimension, local wisdom

บทนำ

จังหวัดลำปางเป็นจังหวัดที่มีการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปหัตถกรรมที่มีความหลากหลาย และน่าสนใจแห่งหนึ่งของประเทศ พัฒนาการจังหวัดลำปางได้กล่าวว่าอุตสาหกรรมภายในจังหวัดลำปาง มีเพียงมีแต่อุตสาหกรรมเซรามิกเท่านั้น แต่ยังมีหัตถกรรมอีกหลากหลายที่น่าสนใจ อาทิ งานหัตถกรรมการแกะสลักไม้, หัตถกรรมการแกะสลักหิน (ครกหิน), หัตถกรรมจักสาน (ทั้งวัตถุดิบธรรมชาติและการสานเส้นพลาสติก), หัตถกรรมจากกระดาษสาเป็นต้น (ในปัจจุบันจังหวัดลำปางมีผู้ลงทะเบียนเป็นผู้ผลิต ผู้ประกอบการ OTOP จำนวน 605 ราย มีผลิตภัณฑ์รวมทั้งหมด 1,062 ผลิตภัณฑ์) แต่เนื่องจากวิกฤตทางเศรษฐกิจ และการใช้ทรัพยากรธรรมชาติแบบรู้เท่าไม่ถึงการณ์ ทำให้งานศิลปหัตถกรรมดังกล่าวเกิดปัญหาต่างๆ ขึ้นมากมาย ทั้งเรื่องรูปแบบที่เหมือนกัน, การผลิตงานตามความนิยม (จากการลอกแบบและผลิตซ้ำแบบอย่างของชุมชนอื่นๆ) แต่ไม่มีอัตลักษณ์ที่บ่งบอกความเป็นตนเอง, วัตถุดิบดินในการทำงานเซรามิกที่กำลังหมดไป, หินที่ถูกนำมาใช้งานจากอำเภอแม่เมาะและอำเภอเสริมงามที่ลดน้อยลงมาก ปัจจัยต่างๆ เหล่านี้ทำให้เกิดปัญหาในการทำงานศิลปหัตถกรรมและอุตสาหกรรมภายในจังหวัดลำปาง การแก้ปัญหาจึงเล็งเห็นการนำแนวคิดบูรณาการมิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาชุมชน นำมาใช้วิเคราะห์สู่การสร้างสรรค์เกิดเป็นผลงานใหม่ๆ โดยให้ความสำคัญกับการใช้วัสดุและการผสมผสานภูมิปัญญาในชุมชน

แนวคิดบูรณาการมิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาชุมชน เป็นแนวคิดที่มุ่งศึกษาการพัฒนาผลิตภัณฑ์จากมิติวัฒนธรรม เทคนิคและภูมิปัญญาเดิมของกลุ่มชุมชนศิลปหัตถกรรมพื้นถิ่น ให้เกิดผลงานที่แปลกใหม่ น่าสนใจ เป็นการแสวงหาจุดดี-จุดเด่นภายในชาติเพื่อทำการต่อยอด และนำมาปรับใช้ ให้เกิดเป็นการสร้างคุณค่าและเพิ่มมูลค่าให้กับสินค้า ดังนั้นในการออกแบบและพัฒนาต้องพิจารณาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับลักษณะระบบทางสังคมและการดำเนินชีวิตของกลุ่มผู้บริโภคในปัจจุบัน การคำนึงถึงมิติทางวัฒนธรรม ประเพณี ภูมิปัญญาที่ผ่านมาในครั้งอดีต การเข้าใจถึงขนบธรรมเนียม คติ ความเชื่อ และการดำรงอยู่ของวัฒนธรรมดั้งเดิมในสังคม แม้กระทั่งวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ (Material Culture) อันมีการปฏิบัติ

สืบต่อกันมาและเกิดการยอมรับตามแนวคิดทฤษฎีฐานราก (Grounded Theory) ถ้าวัฒนธรรมและภูมิปัญญาคือจุดสร้างความแตกต่าง การนำจุดเด่นนั้นมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบ นอกจากทำให้รูปแบบหรือลักษณะภายนอกของผลิตภัณฑ์นั้นมีความน่าสนใจแล้ว ยังเพิ่มคุณค่าทางวัฒนธรรมและความหมายเชิงลึกให้กับผลงานอีกด้วย ทำให้ผู้บริโภคเกิดความรู้สึกลึกซึ้งทางความคิดที่มีต่อผลิตภัณฑ์นั้นแตกต่างออกไป (วัชรินทร์ จรุงจิตสุนทร, 2548) ทั้งนี้การออกแบบสร้างสรรค์ ต้องคำนึงถึงทักษะเชิงช่าง ความสามารถเดิมของคนในชุมชน การเข้าใจลักษณะเฉพาะของวัสดุ เทคนิคภูมิปัญญาในศาสตร์เชิงช่างแต่ละแขนง ผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมจึงควรสนองความต้องการใช้สอยของมนุษย์ทั้งทางร่างกายและจิตใจ คือมีประโยชน์ใช้สอยที่ดีใช้งานได้เหมาะสม และสวยงาม มีความงามทางศิลปะเพื่อยกระดับจิตใจของมนุษย์ ให้มีคุณธรรมความดีงาม ในขณะเดียวกันต้องตระหนักในการนำวัสดุทางธรรมชาติมาใช้ให้เกิดความเหมาะสมคุ้มค่า ใช้อย่างมีเหตุผลสำหรับผลิตภัณฑ์นั้นๆ ตลอดจนสามารถสะท้อนถึงความงาม ความน่าสนใจจากวัตถุดิบธรรมชาติอีกด้วย สำหรับองค์ประกอบด้านสังคมหมายถึงวัฒนธรรมของสังคม การใช้ชีวิต การอยู่ร่วมกันและระบบบริหารจัดการต่างๆ ทางสังคมที่จัดสรรการดำรงชีวิตของมนุษย์ ดังนั้นผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่พัฒนาขึ้นจึงควรจะต้องมีรูปแบบของอัตลักษณ์และเอกลักษณ์ท้องถิ่นของชุมชนนั้นเอาไว้ อันเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมไทยด้วยเช่นกัน (กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม กระทรวงอุตสาหกรรม, 2543)

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

ได้ผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม จากการผสมผสานและการประยุกต์ใช้ภูมิปัญญาพื้นถิ่น ให้เกิดเป็นผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมในรูปแบบใหม่ ในการส่งเสริมงานศิลปหัตถกรรมในท้องถิ่นให้มีสินค้ามากขึ้น และได้รูปแบบที่สามารถนำไปพัฒนาและต่อยอดทางความคิด รวมถึงความร่วมมือกันระหว่างชุมชนในการผลิตชิ้นงาน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม อันเกิดจากการนำภูมิปัญญาที่มีในท้องถิ่นมาต่อยอดและประยุกต์ใช้ร่วมกัน ผสมผสานให้เกิดแนวคิดการนำเทคนิค

เชิงช่างที่หลากหลายมาออกแบบให้เกิดผลิตภัณฑ์ใหม่จากคนในชุมชน และการนำมิติทางวัฒนธรรมมาใช้เป็นแบบอย่างในการพัฒนาให้เกิดการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ในรูปแบบใหม่ที่สอดคล้องกับความต้องการในสังคม สามารถสร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างชุมชนศิลปหัตถกรรม

กรอบแนวคิดในการวิจัย

กรอบแนวคิดในการวิจัย ได้ทำการแจกแจงออกมา 3 ส่วนได้แก่

1.1 กรอบแนวคิดการวิจัยปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research)

เป็นแนวคิดการทำงานร่วมกับชุมชน เพื่อให้ชุมชนได้มีส่วนร่วมในการทำงานและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม ซึ่งได้แนวคิดจาก (ปิยะวัติ บุญ-หลง, กาญจนา แก้วเทพ, และบวร ปภัสราทร, 2559) กล่าวว่า การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม เป็นการวิจัยเพื่อศึกษาปัญหา การศึกษาเพื่อค้นพบวิธีการในการแก้ไขปัญหา พร้อมทั้งหลักคิดและวิธีการในการพัฒนาในด้านต่างๆ ของชุมชนและสังคม อันเป็นงานวิจัยที่เริ่มต้นจากตัวชุมชน สนับสนุนให้ชุมชนหรือผู้แทนของชุมชนเป็นผู้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ได้ศึกษาปัญหาที่เกิดขึ้น วิเคราะห์แนวทางในการแก้ไข การริเริ่มร่วมมือกันในการหาทางออกและแก้ไขปัญหาที่ประสบอยู่ โดยต้องร่วมกันวางแผนและกำหนดวิธีการดำเนินงาน อันมีนักวิจัยหรือผู้ศึกษาในโครงการนั้นเป็นผู้ประสานงานหรือดูแล กำกับให้แผนงานที่สร้างขึ้นนั้นดำเนินไปตามแผนที่ได้กำหนดไว้ รวมถึงการช่วยเหลือด้านต่างๆ การแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นเฉพาะหน้าเพื่อให้แผนการที่ปฏิบัติอยู่นั้น ดำเนินไปได้อย่างสมบูรณ์ที่สุด

1.2 กรอบแนวคิดการบูรณาการมิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาชุมชน เพื่อเข้าสู่การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ ได้ใช้กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม (Industrial Crafts Design framework) ของ (กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค, 2560) ซึ่งรวบรวมเอกสารไว้ว่า การออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม เป็นการสร้างสรรค์ที่มีการผสมผสานแนวคิดระหว่างการนำมิติทางวัฒนธรรมภูมิปัญญาและทักษะเชิงช่างในศาสตร์แขนงต่างๆ มาประยุกต์เข้ากับกระบวนการคิดเชิงออกแบบ

สร้างสรรค์ วิธีการทางเทคโนโลยีและวัสดุ กรรมวิธีการผลิตในระบบอุตสาหกรรม เพื่อให้เกิดผลิตภัณฑ์ที่มีความเหมาะสมกับสังคมปัจจุบัน ตอบสนองการใช้งานของผู้บริโภคทั้งทางร่างกายและจิตใจ มีความร่วมสมัยอันมีกลิ่นอายทางวัฒนธรรมและจิตวิญญาณของมนุษย์ ทำให้เกิดผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่มีเอกลักษณ์ อันโดดเด่น สามารถต่อยอดทักษะเชิงช่างและสืบสานวัฒนธรรมให้ดำรงอยู่ในสังคมปัจจุบันได้อย่างเหมาะสม โดยกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ประกอบด้วยชุดทฤษฎีและประเด็นที่มีความสัมพันธ์กัน สำหรับนำไปใช้ในการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมซึ่งประกอบด้วย 4 ข้อ ได้แก่

1. การทำความเข้าใจในงานออกแบบสากล ทั้งรูปแบบ สไตล์ รสนิยม และความต้องการในสังคม
2. ความรู้สีกศรืธาในรากเหง้าของวัฒนธรรมและภูมิปัญญา หรือวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ
3. การศึกษาเรียนรู้บริบททางวัฒนธรรมและภูมิปัญญา ความชำนาญเชิงช่างของคนในชุมชน
4. ลักษณะการเปลี่ยนแปลง ความต้องการ ความต่อเนื่องในการสร้างสรรค์งานออกแบบศิลปหัตถกรรม

1.3 การศึกษาความคิดเห็นและความพึงพอใจ ต่อผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม โดยใช้มิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาบูรณาการสร้างสรรค์ ได้ใช้หลักเกณฑ์การพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถกรรมของ (วัชรินทร์ จรุงจิตสุนทร, 2548) ในการศึกษา ซึ่งแบ่งได้ดังนี้

1. มีคุณค่าความเป็นธรรมชาติหรือความดั้งเดิมในงานหัตถกรรม
2. ีความเป็นเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น
3. ใช้วัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น ในการผลิต
4. สามารถผลิตได้จริง มีประโยชน์ใช้สอย และเหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น
5. มีความสวยงาม น่าสนใจ
6. รูปแบบที่แตกต่าง แปลกใหม่ และสะดุดตา

เครื่องมือวิจัยและวิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างได้ทำการคัดเลือกวิธีแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) ซึ่งคัดจากการปฏิบัติโครงการคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย ปี 2562 (OTOP Product Champion : OPC) ของระดับจังหวัดลำปาง จากกลุ่มผลิตภัณฑ์และผลิตภัณฑ์ที่ดัดอุตสาหกรรม ประเภทของใช้ ของตกแต่ง และของที่ระลึก จากจำนวน 58 กลุ่มที่ส่งผลิตภัณฑ์เข้ารับการประเมิน โดยการตัดสินจากผู้ทรงคุณวุฒิทั้งภาครัฐและเอกชน และสถาบันศึกษาที่เกี่ยวข้อง จำนวน 19 หน่วยงานในจังหวัดลำปาง

โดยได้คัดเลือกกลุ่มชุมชนที่ผ่านการคัดสรรแล้ว มีความสามารถเชิงช่าง มีทัศนคติที่ดีต่อการพัฒนาและเป็นกลุ่มศิลปหัตถกรรมที่แตกต่างกันภายในจังหวัดลำปาง โดยทำการเก็บรวบรวมข้อมูลและร่วมปฏิบัติงานกับกลุ่มชุมชนศิลปหัตถกรรมพื้นถิ่นในจังหวัดจำนวน 4 กลุ่มอันได้แก่

- 1) หมู่บ้านแกะสลักบ้านหลุก ต.นาครีว อ.แม่ทะ จ.ลำปาง (ภูมิปัญญาการแกะสลักไม้)
- 2) ชุมชนบ้านไร่ศิลาทอง ต.พิชัย อ.เมือง จ.ลำปาง (ภูมิปัญญาการแกะสลักหิน)
- 3) ชุมชนเซรามิกส์ อ.เกาะคา จ.ลำปาง (ภูมิปัญญาเครื่องปั้นดินเผา)
- 4) ชุมชนจักสานไผ่ ชุมชนบ้านห้วยเป้ง อ.เมือง จ.ลำปาง (ภูมิปัญญาการจักสานไผ่)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ใช้เครื่องมือในการวิจัยดังนี้

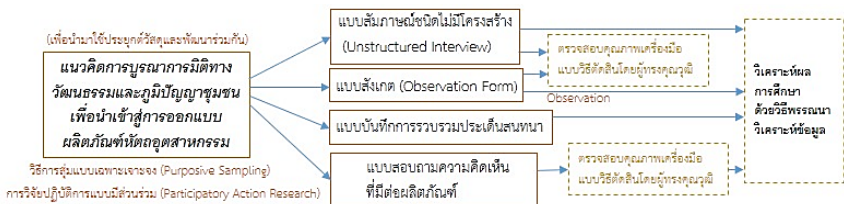
- 1) แบบสัมภาษณ์ชนิดไม่มีโครงสร้าง(Unstructured Interview) ใช้เพื่อศึกษาข้อมูล ค้นคว้าวิธีการพัฒนา จากเทคนิคการสร้างสรรค์ของชุมชน วิเคราะห์และหาทิศทางในการผสมผสานวัสดุภูมิปัญญาพื้นถิ่น ให้เกิดเป็นแนวคิดที่สามารถนำไปใช้ต่อยอด และหาแนวทางใหม่ในการออกแบบ

2) แบบสังเกต (Observation Form) และแบบสัมภาษณ์ชนิดไม่มีโครงสร้าง (Unstructured Interview)

3) แบบบันทึกการรวบรวมประเด็นการสนทนา ข้อคำถามและคำตอบในการจัดสนทนากลุ่ม (Focus Group) กับ 4 กลุ่ม อันได้แก่ ตัวแทนพัฒนาการจังหวัดลำปาง (จากสำนักงานจังหวัดลำปาง), ผู้ประกอบการหัตถอุตสาหกรรม, ช่างสล่าพื้นถิ่น และภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง

4) แบบประเมินความคิดเห็นและความพึงพอใจ Rating Scale (Likert Scale 5 ระดับ)

3. แผนการดำเนินการวิจัย



ภาพประกอบที่ 1 แผนดำเนินงานการวิจัย

3.1 ทำการศึกษาข้อมูลภาคเอกสารที่มีความเกี่ยวข้องทั้งแนวคิดมิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาชุมชนมาใช้ในการพัฒนาวัสดุพื้นถิ่นที่ทำการคัดเลือก (คุณสมบัติและลักษณะเฉพาะ) ของ ไม้ หิน เครื่องปั้นดินเผา วัสดุไม้ไผ่ เทคนิคภูมิปัญญาวิธีการหรือกรรมวิธีในการผลิตและสร้างสรรค์ผลงาน Trend และความต้องการในสังคม ข้อจำกัดต่างๆ รวมถึงวิธีการศึกษาแนวคิด การพัฒนารูปแบบและการนำเทคโนโลยีที่มีในปัจจุบันมาใช้ประโยชน์

3.2 ทำการลงพื้นที่ เพื่อทำการศึกษาข้อมูลและค้นคว้าวิธีการพัฒนาจากเทคนิค วิธีการทำงานสร้างสรรค์ของชุมชน (รูปแบบและเทคนิคดั้งเดิมในการสร้างงานหัตถกรรมในชุมชน) ทำการวิเคราะห์แนวทาง และทิศทางความเป็นไปได้ในการประยุกต์ใช้ผสมผสานวัสดุ ภูมิปัญญาพื้นถิ่นของชุมชน ให้เกิดเป็นแนวคิดที่สามารถ

นำไปใช้ออกแบบ ต่อยอด และหาแนวทางใหม่ ซึ่งใช้วิธีการเก็บข้อมูลโดยวิธีการสำรวจ และวิธีการสัมภาษณ์ (Interview) โดยทำการลงพื้นที่ทั้ง 4 ชุมชนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

3.3 ทำการศึกษาแบบมีส่วนร่วมจากปัญหาที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน, เหตุผลหรือปัจจัยแวดล้อมของชุมชนที่เกี่ยวข้องกับการต่อยอดและพัฒนาผลงาน, การศึกษามิติทางวัฒนธรรมในจังหวัดและวัฒนธรรมที่ใกล้เคียงในการนำมาใช้เป็น ข้อมูลในการสร้างสรรค์, รูปแบบของผลิตภัณฑ์ที่มีในปัจจุบัน, ข้อมูลจากหน่วยงาน ต่างๆ หรือผู้ที่เกี่ยวข้องที่ส่งผลกระทบต่อการพัฒนา และจุดเด่น-จุดด้อยของผลงาน จากภูมิปัญญาเชิงช่างของ 4 ชุมชน เป็นต้น เพื่อลำดับข้อมูลสู่การวิเคราะห์ ทำการ แก้ไขปัญหาในส่วนต่างๆ ก่อนนำเข้าสู่ทิศทางการแก้ปัญหาและออกแบบ ผลิตภัณฑ์ที่หัตถอุตสาหกรรมร่วมกัน

3.4 ทำการจัดประชุมกลุ่มย่อย (Focus Group) รับฟังความคิดเห็น เกี่ยวกับการพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม ร่วมกับกลุ่มศิลปินหัตถกรรมทั้ง 4 ชุมชน (เป็นกลุ่มชุมชนที่คัดเลือกนำภูมิปัญญามาใช้พัฒนาร่วมกัน) และกลุ่มที่ เกี่ยวข้อง เพื่อระดมความคิดเห็นต่อแนวทาง ความเป็นไปได้ในการพัฒนารูปแบบ การประยุกต์และบูรณาการใช้ภูมิปัญญาพื้นถิ่นร่วมกัน รวมถึงการศึกษารูปแบบของ สินค้าที่มีความเหมาะสมในสังคมปัจจุบัน (เป็นการศึกษาเพื่อให้ชุมชนได้มีส่วนร่วม และกำหนดโจทย์ร่วมกันในการพัฒนาผลงาน)

3.5 ดำเนินแนวคิดในการออกแบบ การทดลองหาแนวทางในการ สร้างสรรค์ผลงาน จากการนำเอาเทคนิคภูมิปัญญาในงานศิลปหัตถกรรมพื้นถิ่น ทั้ง 4 ชุมชนมาประยุกต์ใช้ร่วมกันให้เกิดเป็นแนวทางการออกแบบรูปแบบใหม่ โดยใช้ กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมในการวิเคราะห์

3.6 ทำการปรับปรุง แก้ไขรูปแบบของผลิตภัณฑ์ให้มีความเหมาะสม และสร้างผลงานต้นแบบ (โดยเป็นการร่วมมือและพัฒนาผลงานร่วมกับชุมชน)

3.7 ประเมินผลการศึกษาและสำรวจความคิดเห็นของประชาชน จำนวน 500 คน (จากตารางสำเร็จรูปในการกำหนดขนาดตัวอย่างของ Yamane ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% (วรรณิ แกมเกตุ, 2555) ที่มีต่อผลงานผลิตภัณฑ์หัตถ อุตสาหกรรมจากแนวคิดบูรณาการมิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาชุมชน

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยได้ทำการสรุปผล การศึกษาออกเป็น 3 ส่วนดังนี้

1. การสรุปผลแนวคิด จากการการวิจัยปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research) และการจัดสนทนากลุ่ม (Focus Group) กับ 4 ชุมชนอันได้แก่ ตัวแทนพัฒนาการจังหวัด ลำปาง (จากสำนักงานจังหวัดลำปาง) ผู้ประกอบการหัตถอุตสาหกรรม ช่างสล่าพื้นถิ่น และภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง ได้ข้อมูล ดังนี้

1.1 การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมจากการผสมผสานภูมิปัญญาท้องถิ่นที่หลากหลาย ต้องคำนึงถึงคุณสมบัติและลักษณะเฉพาะของวัสดุ (วัสดุไม้ หิน เครื่องปั้นดินเผา และไม้ไผ่) รวมถึงความสามารถทักษะเชิงช่างเป็นหลัก เพื่อศึกษาแนวคิดการผสมผสานทั้งจากตัววัสดุและทักษะเชิงช่างได้อย่างเหมาะสม (ทั้งส่วนความแข็งแรงของโครงสร้าง ความเป็นไปได้ในการผสมผสานสวยงาม ความน่าสนใจ และการนำวัสดุ รวมถึงทักษะเชิงช่างมาใช้ประโยชน์ในการสร้างสรรค์ให้มากที่สุดและสอดคล้องกับเกณฑ์พิจารณา จากโครงการคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย ปี 2562 (OTOP Product Champion : OPC) อันประกอบด้วย *ด้านผลิตภัณฑ์และความเข้มแข็งของชุมชน, ด้านการตลาดและความเป็นมาของผลิตภัณฑ์ และหลักเกณฑ์การพิจารณาด้านคุณภาพของผลิตภัณฑ์* (กรมการพัฒนาชุมชน, 2562)

1.2 ต้องพิจารณาการพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมแบ่งออกเป็น 2 ส่วนคือ

1.2.1 การต่อยอดและพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนเดิม เพื่อเป็นการพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถกรรมที่มีในชุมชนให้มีการต่อยอดและส่งเสริมผลิตภัณฑ์เดิมที่ยังคงเป็นที่นิยมสามารถจำหน่ายได้ เป็นการพัฒนาบนรากฐานเดิมที่มีอยู่ (โดยเฉพาะกลุ่มที่ผ่านการยื่นจดผลิตภัณฑ์มาตรฐานชุมชนควรต่อยอดผลิตภัณฑ์ให้ดีขึ้น)

1.2.2 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใหม่ เป็นแนวคิดนวัตกรรมเชิงสร้างสรรค์ การพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยองค์ความรู้และนวัตกรรม

ให้เกิดเป็นผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่น่าสนใจ แตกต่างจากผลิตภัณฑ์เดิมและเป็นการสร้างโอกาสทางการตลาด

1.3 ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม โดยใช้การจากการผสมผสานภูมิปัญญาท้องถิ่นที่หลากหลายนั้น จำเป็นต้องทำการพัฒนาในแต่ละกลุ่ม (ทำการแยกกลุ่ม) โดยแบ่งออกเป็น 4 กลุ่มและให้แต่ละกลุ่มชุมชนนั้นเป็นหัวหน้ากลุ่มในแต่ละหัตถกรรมที่ตนเองชำนาญ เช่น กลุ่มที่ 1 หมู่บ้านไม้แกะสลักบ้านหลุก จะทำการพัฒนาจากทักษะการแกะสลักไม้เป็นหลัก โดยมีการนำทักษะภูมิปัญญาอีก 3 ชุมชน เข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนาตามสัดส่วนการออกแบบที่เหมาะสมอีกครั้ง ซึ่งผลงานในกลุ่มที่ 1 นั้น รูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่ได้จะมีแนวคิดและความคิดสร้างสรรค์เป็นผลิตภัณฑ์จากการแกะสลักไม้เป็นหลัก (การแกะสลักไม้เป็นขอบเขตการออกแบบหลัก) อันมีภูมิปัญญาอีก 3 ส่วนเป็นส่วนประกอบเพิ่มเติมตามคุณสมบัติ ให้เกิดเป็นการผสมผสานภูมิปัญญาที่น่าสนใจ

1.4 การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมต่อ 1 ผลิตภัณฑ์ ไม่มีความจำเป็นต้องใช้ภูมิปัญญาทั้ง 4 กลุ่มทั้งหมด เนื่องจากในการออกแบบสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใหม่นั้น อาจมีเงื่อนไขการพัฒนาที่ต่างกัน ทั้งในเรื่องประโยชน์ใช้สอย ความสัมพันธ์ของผลิตภัณฑ์ที่มีต่อความแข็งแรง ความงาม การเชื่อมต่อของวัสดุ และความเหมาะสมในการนำมาใช้เชิงการจัดองค์ประกอบทางศิลปะ ทั้งนี้ ในการออกแบบจะคำนึงถึงแนวคิดการผสมผสานภูมิปัญญาท้องถิ่นที่หลากหลายเป็นหลัก

1.5 การศึกษาศักยภาพชุมชน คือการวิเคราะห์ศักยภาพชุมชน (SWOT Analysis) การศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อความสามารถในการพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม รวมถึงการศึกษาปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้น อาทิ กระบวนการพัฒนาการจัดการความรู้ การวิเคราะห์จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และอุปสรรคของข้อมูลพื้นฐาน และการศึกษาพัฒนากระบวนการผลิต เป็นต้น เพื่อให้การปฏิบัติงานออกแบนั้นมีการปรับปรุง แก้ไข พัฒนาไปในทิศทางที่ถูกต้องเหมาะสมและสอดคล้องกับความต้องการของชุมชนได้ตรงประเด็น

การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายใน เป็นการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายใน ในประเด็นด้านต่างๆ ที่สอดคล้องกับ การพัฒนาผลงาน และผลิตภัณฑ์จากการออกแบบหัตถกรรมและการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ซึ่งมุ่งทราบถึงจุดแข็ง จุดอ่อน ข้อได้เปรียบและข้อเสียเปรียบต่อการพัฒนา

จุดแข็ง (Strength)	จุดอ่อน (Weakness)
- ผลงานผลิตภัณฑ์ที่ได้มาจากอัตลักษณ์ชุมชนที่มีคุณค่า อันมาจากการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการต่อยอด และกรรมวิธีการผลิตด้วยมือ (Handmade) ทุกขั้นตอน มีความประณีตงดงาม - ช่างฝีมือมีความสามารถเชิงช่าง และทักษะเฉพาะบุคคล - เป็นการประยุกต์ใช้วัตถุดิบ(วัสดุพื้นถิ่น) และเป็นการใช้ วัสดุได้อย่างคุ้มค่า - เป็นผลิตภัณฑ์ที่แปลกใหม่ สินค้าบางรูปแบบยังไม่มี ผู้ผลิตมาก่อน - ผลิตภัณฑ์บางอย่างสามารถผลิตได้ ด้วยต้นทุนที่ไม่สูงมากนัก - งานไม่และงานหิน ที่ใช้เทคนิคการกลึงเข้ามาช่วยให้ ลอกเลียนแบบได้ยากและผลงานบางชิ้นผลิตจากวัสดุที่ เหลือหรือเป็นเศษวัสดุที่เหลือจากการทำงานศิลป หัตถกรรม	- ช่างผู้ผลิตขาดทักษะในเรื่องศิลปะและการออกแบบ ขาดความคิดสร้างสรรค์ (เข้าไปให้ความรู้และงานวิจัยแบบมีส่วนร่วม) - ผลิตได้ช้าเพราะใช้ฝีมือ ใช้ภูมิปัญญาและทักษะเชิงช่างในการผลิต แต่ไม่สามารถเพิ่มราคา สินค้าได้ (ใช้ภูมิปัญญาเดิม งานได้ช้า แต่งานมีความแตกต่างจากเดิมและขายในราคาที่ไม่เพิ่มขึ้นได้) - วัสดุในการผลิตเช่นไม้ หวายมีราคาที่สูงขึ้นแต่สินค้าไม่สามารถเพิ่มราคาได้ตามวัสดุที่แพงขึ้น (วัสดุแพงขึ้น ต้องใช้ให้คุ้มค่าเหมาะสมกับผลิตภัณฑ์ที่นำไปออกแบบ และราคาขายดีขึ้น) - ใช้เวลานานในการผลิตสินค้า กำลังในการผลิตต่ำและผลิตได้จำนวน จำกัดเพราะเป็นการทำงานด้วยมือ (ใช้ความดั้งเดิมเป็นจุดขาย ให้งานมีคุณค่ามากขึ้น) - สินค้าและผลิตภัณฑ์ที่ตลาดอุตสาหกรรมส่วนใหญ่แยกการผลิต ไม่มีการรวมกลุ่ม กลุ่มชุมชนขาดการติดต่อร่วมมือ และประสาน ต่างคนต่างทำ (ทำงานสร้างสรรค์ร่วมกัน) ไม่มีการจัดกลุ่มหรือร่วมกันทำงานระหว่างชุมชน
โอกาส (Opportunity)	อุปสรรค / ปัญหา (Threats)
- วัสดุและเทคโนโลยีเชิงช่างเป็นอัตลักษณ์เฉพาะตัว เป็นที่ชื่นชอบของผู้บริโภค - ต้องมีเงินทุน กลุ่มต้องมีความพร้อม ต้องมีความร่วมมือกัน และมีแนวทางการจัดกลุ่ม OTOP ลำปางมาพัฒนาพื้นที่ใหม่ - ได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐ และหน่วยงานในพื้นที่ ในด้านความรู้การประยุกต์ต่อยอดจากที่มีสินค้าอยู่เดิม - สามารถพัฒนาต่อยอดสินค้า สามารถแตกสายในการผลิตสินค้าจากการพัฒนาได้อย่างหลากหลาย - มีการนำเศษที่เหลือจากการผลิตงานหัตถกรรม นำมาใช้สร้างสรรค์ผลงาน (เศษไม้, เศษหิน) มีโอกาสเพิ่มยอดขายให้สูงขึ้น	- การ Copy แบบสินค้า ยากต่อการหนีการลอกเลียนแบบ ซึ่งการตลาดที่มีสินค้าเหมือนกันทำให้มีการตัดราคาขายเกิดขึ้น ซึ่งปัจจุบันมีสินค้าที่เหมือนกันเยอะมากแตกต่างเพียงใช้มือ และใช้เครื่องจักรในการผลิตเท่านั้น เหตุจาก การแข่งขันสูงในท้องตลาด มีคนทำเยอะ ราคาถูก กำไรน้อย คู่แข่งเก่งและมีทุนที่มากกว่า (การสร้างอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม รูปแบบความเข้าใจแบบเฉพาะถิ่น ความมีเรื่องราว ทำให้งานแตกต่างออกไป) - สมาชิกกลุ่มขาดความรู้ การพัฒนาในด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ (การให้ความรู้) - ไม่ทราบความต้องการของตลาดและความต้องการของผู้บริโภคได้ชัดเจน - การเดินทางในจังหวัดลำปางค่อนข้างลำบาก ไม่มีการท่องเที่ยวมากนัก - การเก็บรักษาสินค้าบางชนิด เสี่ยงต่อการขึ้นรา หรือมอดเมื่อเก็บไว้นานๆ - ความคุ้นเคย ทักษะดี ความเข้าใจ และความเชื่อเดิมของผู้บริโภคของที่ดี ต้องเป็นของที่ผลิตจากโรงงาน อุตสาหกรรม (ดึงจุดเด่นในงานหัตถกรรมให้เป็นจุดแข็ง และเป็นสิ่งที่หายาก)

การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายนอก เป็นการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายนอก ในประเด็นด้านต่างๆ ที่สอดคล้องกับการพัฒนาผลงาน และผลิตภัณฑ์จากการออกแบบหัตถกรรมและการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ซึ่งมุ่งทราบถึงโอกาส และอุปสรรค อันเป็นปัจจัยที่เอื้อ หรือส่งผลกระทบต่อการพัฒนา

ภาพประกอบที่ 2 ข้อมูล SWOT Analysis การวิเคราะห์ศักยภาพชุมชน จากการประชุมสนทนากลุ่ม (Focus Group)

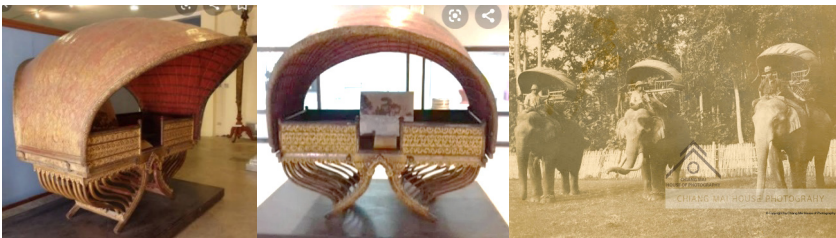
สรุปผล SWOT Analysis คือ ผลลัพธ์ที่หัตถอุตสาหกรรมหรือสินค้าจากภูมิปัญญาเชิงช่างของชุมชน มีความประณีตงดงาม, ช่าง (สล่า) มีความชำนาญและมีทักษะเฉพาะบุคคล, มีการใช้วัสดุที่มีในพื้นที่และทรัพยากรธรรมชาติของตนมาใช้เป็นวัสดุหลัก, การออกแบบและพัฒนาต้องทำการปฏิบัติงานร่วมกันมีการแบ่งสรรตามความถนัดและทักษะเชิงช่างของตนให้ผลงานมีการประยุกต์ใช้วัสดุและเทคนิคเชิงช่างที่แปลกใหม่ที่น่าสนใจ, ผู้วิจัยต้องให้แนวคิดใหม่ๆ การให้ความรู้เกี่ยวกับทิศทางการออกแบบในปัจจุบันและหลักการออกแบบผลิตภัณฑ์ ที่ชุมชนสามารถเข้าใจได้, การนำเอามิติทางวัฒนธรรมมาเข้ามาใช้ร่วมในการออกแบบและพัฒนาให้เกิดผลงานที่มีอัตลักษณ์เฉพาะตัวในท้องถิ่นของชุมชนนั้นๆ และการสร้างเรื่องราว ซึ่งทำให้การลอกเลียนแบบกระทำได้ยากขึ้นเพราะผู้บริโภคเกิดความเข้าใจได้ว่าผลงานมาจากที่ใด แหล่งใดและมีวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องหรือสัมพันธ์กันอย่างไร เพราะแต่ละชุมชนแต่ละจังหวัด จะมีวัฒนธรรมเป็นของตัวเองอย่างชัดเจน รวมถึงการสร้างสินค้าอัตลักษณ์ชุมชนที่มีกลิ่นอายมิติทางวัฒนธรรมที่มีความน่าสนใจแต่ต้องนำมาใช้อย่างถูกวิธี, การรวมกลุ่มเพื่อนำงานศิลปหัตถกรรมที่หลากหลายมาผสมผสานกันให้เกิดเป็นผลงานใหม่ เป็นทิศทางการพัฒนาที่น่าสนใจและภาครัฐให้การสนับสนุน โดยภายหลังจากงานวิจัยได้รับงบประมาณจากสำนักงานจังหวัดลำปาง ประจำปีงบประมาณ 2564 ในการต่อยอดและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมจากงานวิจัยดังกล่าว

2. ผลวิเคราะห์การออกแบบ โดยใช้กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม (Industrial Crafts Design framework) ผู้วิจัยยกตัวอย่างผลการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม จากแนวคิดบูรณาการมิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาชุมชน จำนวน 2 ตัวอย่าง ดังนี้

ผลงาน KOOP - CHAIR 1 และ KOOP-CHAIR 2

แนวคิดคือการนำ “แห่่ง” จากกบข้างหรือสัปคับข้าง มาใช้เป็นแนวทางการออกแบบ ซึ่งกบข้าง หมายถึง ประทุนหลังช้าง ประทุนรถ เช่นรถม้าที่มีรูปโค้งโดยกบ หรือสัปคับข้าง เป็นที่นั่งแบบมีหลังคาบนหลังช้างสำหรับเดินทางของเจ้านาย

โดยจะประกอบด้วยส่วนที่หนึ่งเรียกว่า “แห่่ง” ที่มีการสร้างขาสำหรับตั้งวางบนหลังของช้างอย่างพอดีและมั่นคง สำหรับส่วนของหลังคาเป็นโครงไม้ไผ่ หรือหวายสานกรูด้วยไม้ไผ่เป็นประทุนหรือ “กูบ” ทรงโค้งมนสำหรับกำบังแดดฝนได้ สำหรับการตกแต่งมีการใช้การลงรักตลอดทั้งชิ้นงาน ตกแต่งด้วยการปิดทองคำเปลวด้วยเทคนิคปฏักกระดาศเป็นแม่แบบ ซึ่งพบเป็นเครื่องเงินสะสมในตำบลในเวียง อ.เมือง จ.น่าน (library.cmu.ac, 2557: online) ซึ่งจังหวัดลำปางก็เป็นอีกสถานที่หนึ่งที่มีศูนย์อนุรักษ์ช้างไทย อันเป็นที่รู้จักและมีชื่อเสียงระดับประเทศ การนำแห่่งจากกูบหลังช้างจึงสามารถเกิดความรู้และเข้าใจร่วมกันได้ของผู้บริโภค อันเกิดจากความเชื่อมโยงของกูบหลังช้างกับอุตสาหกรรมค้าไม้ลำปางในอดีต ในการนำมาใช้เป็นแนวคิดการพัฒนางานออกแบบและมีมิติทางวัฒนธรรมและสังคมสอดคล้องกับความเป็นจังหวัดลำปาง (ในอดีต จ.ลำปางมีอุตสาหกรรมการค้าไม้และ สัมปทานป่าไม้โดยอาศัยช้างในการลากไม้และเดินทาง ทำให้มีช้างในจังหวัดลำปางจำนวนมาก)



ภาพประกอบที่ 3 กูบหลังช้างหรือสัปคับช้าง และนายห้างป่าไม้ใน จ.ลำปาง
ที่มา: หอภาพถ่ายล้านนา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (2556)

การนำแห่่งจากกูบหลังช้างมาพัฒนารูปแบบให้เหมาะสมกับการใช้งานต้องปรับขนาดสัดส่วนที่เหมาะสม อันคงกลิ่นอายและรูปแบบทางวัฒนธรรมเดิม (ไม่ควรเกิน 50%) แต่มีการเปลี่ยนแปลงให้สอดคล้องกับลักษณะการนำไปใช้ในสังคมปัจจุบัน (มิใช่การถอดแบบเดิม แล้วเปลี่ยนวัสดุ หรือการถอดแยกส่วนแล้วมาประกอบใหม่เท่านั้น) ในการออกแบบจะใช้ภูมิปัญญาการแกะสลักไม้เป็นวัสดุและ

ภูมิปัญญาหลัก ในการขึ้นโครงสร้างของเก้าอี้ที่ได้แนวคิดแยกจากกบหลังช้าง ซึ่งขาของเก้าอี้ทั้ง 2 ตัวนั้นจะมีความโค้งเป็นรูปตัว “S” ใช้การแกะสลักหินสำหรับการตกแต่งชิ้นงานให้เกิดความน่าสนใจ รวมถึงการแกะสลักไม้และหินให้มีความเชื่อมต่อเป็นชุดลายเดียวกันได้ และใช้ภูมิปัญญาจักสานหวายและหนังเท้ามาทำการตกแต่ง ซึ่งหวายจะมีผิวความหนาที่น้อยสามารถนำมาปิดผิว เกิดลวดลายการสานที่สวยงาม ดังนั้นในการนำมาประยุกต์ใช้สามารถที่จะออกแบบลวดลาย หรือนำลวดลายที่มีอยู่แล้วในชุมชนมาใช้กันได้ ทำให้รูปแบบที่ได้ถึงแม้จะมีรูปร่างรูปทรงที่เหมือนกัน แต่ถ้าจักสานที่มีลวดลายต่างกันก็ทำให้ผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่ได้นั้นแตกต่างกันได้ (ตามความสวยงาม Form Follow Aesthetic) ซึ่งในการออกแบบทำการจักสานหวายหุ้มรอบเบาะที่นั่งด้านบน โดยใช้ลายเฉลียวแปดเหลี่ยม ลายดอกพิกุลลายดอกจอกแบบไม่เต็มใบและลายเฉลียวสามเหลี่ยมอันมีลวดลายที่สวยงาม ลวดลายดังกล่าวจะมีการเว้นที่ว่างเป็นช่อง (1ช่องไม่ควรมีขนาดเกิน 1.5 ซม.) ทำให้เมื่อเวลาทำการจักสานแล้วเห็นถึงสีของเบาะผ้าที่ทำการบุไว้ภายใน อีกทั้งลวดลายดังกล่าวมีรูปแบบการจักสานที่แข็งแรง รวมถึงมีพื้นผิวที่เรียบทำให้ขณะเวลานั่งนั้นมีความสบายและยืดหยุ่นอยู่เสมอ

ผลการวิเคราะห์ ได้อธิบายตามกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม (Industrial crafts design framework) ดังนี้

1. ทำความเข้าใจในงานออกแบบสากล (สไตล์และความต้องการในสังคม)

1.1 แนวโน้มการออกแบบ ใช้รูปแบบ **New VIP - สัญลักษณ์แห่งความเหนือระดับ (Collective memory)** การได้ตระหนักและมุ่งเน้นถึงเรื่องราวและภาพลักษณ์ที่น่าจดจำ โดยเน้นไปที่ความหายาก ทักเซดั้งเดิม ทักเซช่างฝีมือ และคุณค่าดั้งเดิม การสร้างมูลค่าจากความเรียบง่าย การสร้างงานเพื่อคงลักษณะเฉพาะตัว ทำให้ผลิตภัณฑ์ที่ออกมามีคุณค่าและมูลค่าสะท้อนขั้นตอนการผลิตผลงานที่เป็นทักษะชั้นยอดและไม่ใช้ใครก็สามารถทำได้ แม้กระทั่งเครื่องจักรหรือเทคโนโลยีที่มีความทันสมัย รูปแบบใหม่ที่ปรากฏมาในผลิตภัณฑ์เหล่านี้ จึงล้วนเป็นการคงคุณค่าและความเป็นต้นตำรับของแท้ รวมถึงการสื่อสารความเป็นมาในอดีตที่พิเศษ (ทั้งเทคนิคและต้นแรงบันดาลใจ) (ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ, 2557)

โดยออกแบบเครื่องเรือนจะเป็นลักษณะสไตล์ล้านนาประยุกต์ เป็นแนวคิดการออกแบบร่วมสมัย ดึงอัตลักษณ์สำคัญนำมาสร้างสรรค์ผลงานให้มีเอกลักษณ์ สืบสานรูปแบบอย่างไทยล้านนา แต่ยังคงคำนึงและตระหนักถึงความปลอดภัยทางสังคม สอดคล้องกับรูปแบบของการดำเนินชีวิต มีความทันสมัยเท่าทันต่อปัจจุบัน การพัฒนาสร้างสรรค์ดึงลักษณะความงามของกุบหลังช้างมาใช้เป็นแรงบันดาลใจในการต่อยอด ให้รูปร่างรูปทรงที่เกิดขึ้นแปลกใหม่ สามารถใช้งาน ตกแต่งพื้นที่ได้ภายในสังคมปัจจุบัน ในการออกแบบมีการศึกษาขนาดสัดส่วนของเครื่องเรือน ที่สอดคล้องสัมพันธ์กันระหว่างสัดส่วนความถูกต้องของกุบ และขนาดสัดส่วนของการนั่ง การแบ่งสัดส่วนองค์ประกอบให้สอดคล้องกับการนำเอาวัสดุที่เลือกใช้คือภูมิปัญญาการแกะสลักไม้ในการออกแบบโครงสร้างโดยรวม พร้อมการแกะสลักไม้ในลวดลายเครือล้านนาที่ได้พัฒนามาจากลวดลายพันธุ์พันธุ์พุกผาตามขอบฐานใต้ที่นั่งและส่วนของขาเก้าอี้, การใช้ภูมิปัญญาการแกะหินมาใช้ในการตกแต่ง การใช้หวายห่อหุ้มขาเก้าอี้และการจักสานลายฉลุยวแปดเหลี่ยม ลายดอกพิกุลลาย ดอกจอกแบบไม่เต็มใบและสามเหลี่ยม มาใช้ตกแต่งเป็นวัสดุหุ้มปิดผิวที่เบาะนั่ง ให้เกิดความงามที่ชัดเจนและบ่งบอกถึงกรรมวิธีการผลิต วิถีชีวิต ภูมิปัญญา วัฒนธรรม ลักษณะชีวิตความเป็นอยู่ของสังคมในชุมชนได้เป็นอย่างดี

1.2 การศึกษาแนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) เป็นลักษณะแนวคิดทางการตลาดกับมรดกทางวัฒนธรรม (Cultural Heritage) ให้ทุนวัฒนธรรมเป็นอัตลักษณ์ยึดโยงแก่นคุณค่าความเป็นไทย การคงรักษาคุณค่า (Maintain) การสร้างความตระหนักถึงอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทย อันจะนำไปสู่ความภูมิใจ ความผูกพันและแรงบันดาลใจให้อยากเรียนรู้ สร้างเสริมความเข้าใจในแก่นคุณค่าวัฒนธรรม (กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค, 2563) ดังนั้นผลงานออกแบบต้องสะท้อนความเป็นแหล่งจากกุบหลังช้างและยึดโยงความเป็นวัฒนธรรมเดิมได้อย่างชัดเจน ซึ่งต้องหาจุดร่วมของการพัฒนาที่ผู้บริโภครับรู้ได้ และนำกุบหลังช้างมาใช้ในลักษณะบูรณาการ แก่นคุณค่าเดิมคงอยู่ สู่การปรับที่ร่วมสมัยเหมาะสม

2. รู้ลึก ศรัทธาในรากเหง้า ภูมิปัญญาและวัฒนธรรม

การนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาสร้างสรรค์ จำเป็นต้องมีเอกลักษณ์เฉพาะ ซึ่งจำเป็นต้องรักษาไว้ มิควรทำลายด้วยการพัฒนาเพื่อสนองความต้องการของผู้บริโภค หรือสนองความต้องการของตลาดอย่างฉาบฉวย เพราะสิ่งเหล่านั้นต้องใช้เวลาสั่งสมหลายชั่วอายุคน ต้องใช้ทักษะของช่างขัดเกลาให้เกิดความสมบูรณ์มาเป็นเวลาช้านาน การนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาสร้างสรรค์ควรเป็นลักษณะ “เก่าแบบตามโลกและใหม่อย่างมีกาลเทศะ” เพื่อสร้างสรรค์ทุนทางวัฒนธรรมที่มีความสัมพันธ์กับลักษณะสังคมสมัยใหม่ โดยในกระบวนการพัฒนาต้องมีการพิจารณาถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นรอบด้านโดยเฉพาะที่อาจเกิดขึ้นกับทุนวัฒนธรรมดั้งเดิม เพื่อมิให้เกิดการลบเลือนหรือทำลายอัตลักษณ์วัฒนธรรมอันทรงคุณค่ามาแต่ครั้งอดีต ดังนั้นการนำแหล่งจากภูหลังช้างมาใช้ในการพัฒนา เนื่องจากแหล่งมีรูปร่าง รูปทรงที่มีอัตลักษณ์ มีรูปแบบที่ชัดเจนและแตกต่างกับเครื่องเรือนที่มีอยู่ (รูปแบบสอดคล้องกับการนำไปใช้บนหลังช้าง) การปรับเปลี่ยนโครงสร้าง วัสดุ การตกแต่ง สัดส่วนและขนาด และเทคนิคภูมิปัญญาแกะสลักไม้ หิน จักสานไม้ไผ่ เพื่อให้คงภาพลักษณ์ความเป็นวัฒนธรรมซึ่งรับรู้ได้ชัดเจน

การพัฒนาเป็นรูปแบบ **มิติทางวัฒนธรรมที่มองในเชิงเคลื่อนไหว** มีลักษณะการถอดแบบ เพื่อเกิดการรับรู้ถึงความเป็นภูหลังช้างในอีกมุมมองหนึ่ง พลวัตสู่ปัจจุบัน สามารถแจกแจงได้ดังนี้

2.1 เบาะผ้าฝ้าย ที่ทำการบุใช้ผ้าสีแดงเลือดหมู (แดงเข้ม) เนื่องจากแท้จริงแล้วสีแดงและสีดำเป็นสีที่เป็นเอกลักษณ์ในงานศิลปกรรมและงานหัตถกรรมของชาวล้านนา (แดง,ดำและคราม) เป็นสีที่บ่งบอกและแสดงถึงศรัทธาอันแรงกล้าในพุทธศาสนาของชาวล้านนา แต่ในการออกแบบจำเป็นต้องเลือกชุดสีที่สามารถทำการออกแบบได้และยังคงเอกลักษณ์ในส่วนดังกล่าวไว้ สีแดงเลือดหมูและสีดำจึงเป็นสีที่ยังคงมีเฉดของสีแดงและสีดำเจือปนอยู่ทั้ง 2 สี เพื่อให้สามารถเข้าสู่การออกแบบในสังคมปัจจุบันได้อย่างเหมาะสม (คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2549)

2.2 การนำเอาลวดลายพันธุ์พฤกษา ที่ได้พัฒนามาจากเครือลำนา มาใช้ในการออกแบบการแกะสลักไม้และหินในการตกแต่ง โดยลวดลายดังกล่าว ส่วนมากจะเป็นลายดอกไม้ ใบไม้เป็นกลุ่ม พร้อมทั้งลวดลายประดิษฐ์เป็นแถบพลิ้ว ประกอบ ซึ่งลวดลายดังกล่าวเป็นลักษณะเด่นของลวดลายลำนา

2.3 การจักสานหวายเป็นลายเชลียว ลายดอกพิกุลลายดอกจอกแบบ ไม่เต็มใบ หุ้มพื้นที่นั่งด้านบน เนื่องจากลาย “เฉลว หรือ ฉลิว” ซึ่งภาษาถิ่นภาคเหนือ เรียกว่า ตาเหลว หรือตาแหลว และภาษาถิ่นใต้ว่ากะหลิว เป็นเครื่องหมายทำด้วย เส้นดอกไม้ไผ่หรือหวายเส้น หักขัดกันเป็นมุมตั้งแต่สามมุมขึ้นไป โบราณใช้เฉลว ในงานต่างๆ เช่นการใช้แสดงบอกสัญลักษณ์ว่าเป็นร้านขายของ, ใช้แสดงบอก สัญลักษณ์ว่าเป็นที่ตั้งด่านเก็บภาษี, ใช้บอกอาณาเขตการจับจองที่ดินโดยการปักเฉลว ไว้ที่สี่มุมของที่ดินที่เป็นเจ้าของ หรือแสดงความเป็นเจ้าของบ้าน, เป็นเครื่องหมายใช้ ปกป้องภัยอันตรายและปกป้องรักษา (ประพนธ์ เรืองณรงค์, 2550) ดังนั้นการนำมาใช้ออกแบบชุดเก้าอี้ภายในอาคารจึงเหมาะสมกับสิ่งบ่งชี้ทางวัฒนธรรมอีกประการหนึ่ง

2.4 การออกแบบเป็นเก้าอี้สตูลไม้ใหญ่โต ไม่มีพนักพิง เนื่องจากศิลปะ ลำนาในการพัฒนางานออกแบบมุ่งเน้นรูปทรงที่ปรากฏ เป็นการมองไกลเพื่อความชัดเจนมากกว่าความถูกต้องของขนาดสัดส่วน กล่าวคือเป็นการมองไกลเพื่อความเด่นชัดซึ่งเรียกว่า Long Shot โดยงานทางด้านประติมากรรมลำนาจะสนใจเรื่องของรูปทรง มากกว่าความถูกต้องทางกายภาพ อีกทั้งลักษณะรูปแบบทางสถาปัตยกรรมลำนามีลักษณะการออกแบบเป็นแบบ Human Scale ไม่มีความใหญ่โตมหึมา มีลักษณะการออกแบบที่ใกล้ชิดกับมนุษย์และธรรมชาติ อันเป็นลักษณะสำคัญของชาวลำนา ซึ่งมีความแตกต่างกับวัฒนธรรมอย่างจีน อินเดีย หรือ แม้แต่ นครวัด ที่เรียกว่า Imperial Scale ที่เน้นความใหญ่โตในการออกแบบ

3. การศึกษาเรียนรู้บริบททางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของคนในชุมชน (ความชำนาญ ความสามารถของคนในชุมชน) จากองค์ประกอบในงานศิลปหัตถกรรม ที่นำมาประยุกต์ใช้ในงานออกแบบได้แก่

3.1 ลวดลายในการออกแบบ ส่วนของที่นั่งใช้การจักสานไม้ไผ่ลาย เฉลียวแปดเหลี่ยมและเฉลียวสามเหลี่ยม ซึ่งเป็นลายโบราณและเป็นลายที่มีเอกลักษณ์ โดยต้องเว้นช่องตาให้เหมาะสมกับขนาดและสัดส่วนเพื่อให้เห็นถึงสีผ้าที่อยู่ภายใน เนื่องจากรูปแบบการจักสานนั้น สอดรับกับซุ้มหลังคาไม้ไผ่ของหลังคาภายในอดีต (กระโจม) ที่โค้งรับแหงนที่นั่งและบางส่วนของที่กว้างมากพอให้เห็นถึงภายใน รวมถึงการแกะสลักหินเป็นลายพันธุ์พฤกษาล้านนา ประดับจุดมุมของฐานที่นั่ง สำหรับการตกแต่ง

3.2 รูปร่าง รูปทรงได้ใช้รูปแบบของแหงน (สัปคับ) เป็นการถอดแบบ รูปทรงเดิม เห็นถึงโครงสร้างโดยรวม ใช้วิธีการปรับเปลี่ยนวัสดุ การประดับตกแต่ง การปรับสัดส่วน ขนาด และเทคนิควิธีการประกอบสร้าง แต่เอกลักษณ์และลักษณะ เฉพาะของกูป ยังเด่นชัดคงความดั้งเดิม เช่น ส่วนขาจะมีความเอียงประมาณไม่เกิน 45 องศา - 60 องศา, การใช้โครงไม้เป็นจุดเชื่อมระหว่างขาและใต้ฐานที่นั่ง ที่จัดวาง โค้งเป็นเส้นขนานโดยรอบเก้าอี้ และปลายขาจะไม่ยาวเกินจุดฐานที่นั่ง เป็นต้น

3.3 สีที่ใช้ในการออกแบบ ส่วนของโครงสร้างและการจักสาน ได้ใช้สี น้ำตาลเข้มและสีธรรมชาติ ให้สีคงความเป็นลายไม้เหมือนกูปเดิม ส่วนเบาะผ้าฝ้าย ใช้ผ้าสีแดงเลือดหมู (แดงเข้ม) และสีดำ อันเป็นสีที่บ่งบอกและแสดงถึงศรัทธาอันแรงกล้าในพุทธศาสนาของชาวล้านนา ส่วนของผิวไม้ได้ใช้สีธรรมชาติ เพื่อคงความเป็น ธรรมชาติของไม้ไม้ดังในอดีต

3.4 วัสดุและเทคนิคในงานหัตถกรรม เป็นการบูรณาการความรู้จาก ทักษะภูมิปัญญางานหัตถกรรมจาก 3 กลุ่ม เน้นความดั้งเดิม รูปแบบทักษะภูมิปัญญา เดิมของแต่ละชุมชนเพื่อนำมาใช้ในการผสมผสานให้เกิดเป็นผลงานออกแบบ หัตถอุตสาหกรรมการที่นั่งสนใจ ได้แก่ 1.หัตถกรรมแกะสลักไม้บ้านหลุก (ทำการขึ้น โครงสร้างของเก้าอี้และการตัดโค้งหวายเพื่อนำมาใช้ประกอบในการออกแบบ) 2.หัตถกรรมจักสานไม้ไผ่บ้านห้วยเป้ง (การจักสานลายเฉลียวแปดเหลี่ยม และ ลายเฉลียวสามเหลี่ยมบนที่นั่งอันเป็นเอกลักษณ์ของชุมชน) และ 3.หัตถกรรมแกะ ครกหิน บ้านไร่ศิลาทอง (การแกะหินเพื่อประดับตกแต่ง) โดยทั้ง 3 ชุมชนนี้อยู่ใน

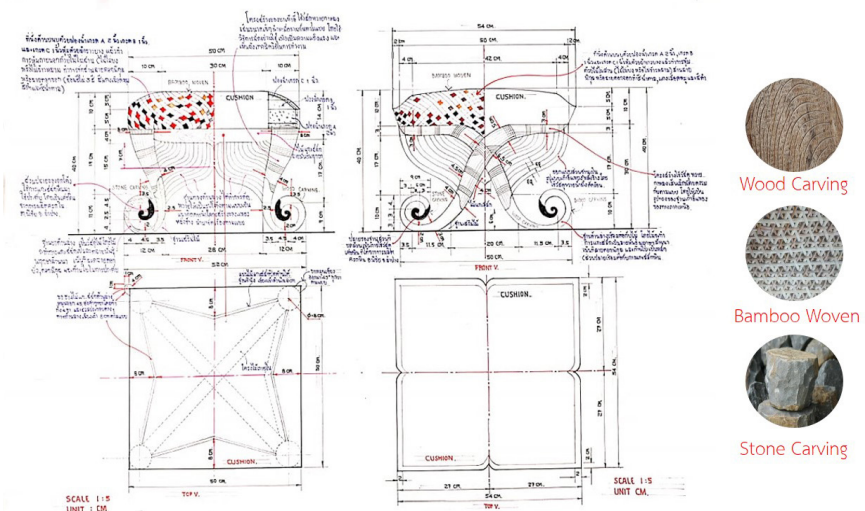
จังหวัดลำปาง ให้เกิดความร่วมมือกันทำงานระหว่างชุมชนและแลกเปลี่ยนแนวความคิดให้เกิดการสร้างสรรคร่วมกัน เป็นการผสมผสานภูมิปัญญาสู่การสร้างสรรค

4. ลักษณะในการเปลี่ยนแปลงและความต้องการ ความต่อเนื่องในการสร้างสรรคงานออกแบบศิลปหัตถกรรม

4.1 ผลงาน KOOP-CHAIR 1 เป็นแนวคิดการเปลี่ยนแปลงและความต่อเนื่องในการสร้างสรรคงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม 3 ส่วน ได้แก่ *การเปลี่ยนแปลงวัสดุ* ให้ความเหมาะสม จากการใช้ผ้าฝ้าย การจักสานหวาย ลวดลายฉลุยวแปดเหลี่ยมในการออกแบบที่นั่ง การใช้ผิวหวายและหวายในการออกแบบส่วนโค้งและตกแต่ง การลดทอนโครงสร้างลงให้เหลือเพียงความเข้าใจร่วมกันเป็นอัตลักษณ์สำคัญ, *การเปลี่ยนแปลงหน้าที่* จากการแย่งที่นั่งจากกูบบนหลังช้าง สู่การใช้อัตลักษณ์อันโดดเด่น เกิดเป็นลักษณะการนั่งเป็นเก้าอี้สตูล และการเปลี่ยนแปลงตามความต้องการของผู้บริโภค ออกแบบให้ปรับเข้าสู่ลักษณะการใช้งานในสังคมปัจจุบัน ให้ความเหมาะสมมากขึ้นจากการปรับโครงสร้างวัสดุ ขนาดสัดส่วน และตัดส่วนที่เกินความจำเป็นออก ทำให้มิติทางวัฒนธรรมนั้นปรับตัวเข้าสู่การใช้งานตามยุคสมัย

4.2 ผลงาน KOOP-CHAIR 2 เป็นแนวคิดการเปลี่ยนแปลงและความต่อเนื่องในการสร้างสรรคงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม 4 ส่วน ได้แก่ *การเปลี่ยนแปลงวัสดุ* ให้ความเหมาะสมจากการใช้ผ้าฝ้าย การจักสานหวาย ลวดลายฉลุสามเหลี่ยม ลายดอกพิกุลและลายดอกจอกแบบไม่เต็มใบในการออกแบบที่นั่ง การใช้ผิวหวายและหวายในการออกแบบส่วนโค้งและตกแต่ง การลดทอนโครงสร้างเดิมคงไว้แต่รูปแบบที่สำคัญ, *การเปลี่ยนแปลงหน้าที่* จากการนั่งกูบบนหลังช้าง สู่การใช้อัตลักษณ์อันโดดเด่นเกิดเป็นลักษณะการนั่งเป็นเก้าอี้สตูล, *การเปลี่ยนแปลงรูปแบบ* ได้ใช้รูปแบบของแหียง(สัปคับ)เป็นการถอดแบบเดิม แต่ปรับแนวคิดด้วยวิธีการสลับมุมมองจากเส้นฐานของเก้าอี้ จากเดิมที่เป็นเส้นโค้งขนานออกไปด้านข้าง (เส้นแผ่ออกไปจากขาด้านนอก) นำสลับกลับมาด้านใน และหักเอียงมุมมองศาเข้าไปในตัวของเก้าอี้ เพื่อให้เกิดรูปแบบโครงสร้างที่มีความน่าสนใจ แต่ยังคงกลิ่นอายและ

รูปแบบทางวัฒนธรรมเดิมของกูป, การจักสานเฉลียวสามเหลี่ยม (ที่มีความถี่) มาใช้ในการปิดผิวที่นั่ง ตัวที่นั่งออกแบบเป็นมุมโค้งเสมือนซุ้มหลังคารอบลงไปด้านบน โดยมีขาหลัก 4 มุมทำการปิดผิวด้วยหวายเสมือนเป็นเสาคานรับหลังคากระโจม (ซึ่งทั้งการจักสาน รูปแบบความโค้งของที่นั่งและการออกแบบขานี้ ได้รับแนวคิดการปรับเปลี่ยนจากกูปหลังช้างเดิม ที่มีหลังคาเป็นโครงไม้ไผ่หรือหวายสานกรุด้วยไม้ไผ่เป็นประทุนทรงโค้งมนสำหรับก้ำบังแดดฝน), การเปลี่ยนแปลงตามความต้องการของผู้บริโภค ออกแบบให้ปรับเข้าสู่ลักษณะการใช้งานในสังคมปัจจุบันให้มีความเหมาะสมมากขึ้น การปรับโครงสร้าง วัสดุ ขนาดสัดส่วน และตัดส่วนที่เกินความจำเป็นออก ทำให้วัฒนธรรมนั้นปรับตัวเข้าสู่การใช้งานตามยุคสมัยได้อย่างน่าสนใจ



ภาพประกอบที่ 4 แบบ Working Drawing ของการออกแบบ KOOP-CHAIR 1 และ KOOP-CHAIR 2
ที่มา: กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค (2563)



ภาพประกอบที่ 5 รูปแบบและโครงสร้าง KOOP-CHAIR 1 เป็นการพัฒนารูปแบบของแห่่ง (สัปคับ) ลักษณะการถอดแบบเดิม โดยมีการแกะสลักไม้ของโครงสร้างขาตัว S, การสลับไขว้, การประกอบ ด้วยการเจาะรูประกบ, ห่อผิวหวายหุ้มโครงสร้าง, ดัดโค้งหวายให้เกิดรูปทรงและการจักสาน
ลายฉลุยวแปดเหลี่ยมหุ้มเบาะผ้า
ที่มา: กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค (2563)



ภาพประกอบที่ 6 รูปแบบและโครงสร้าง KOOP-CHAIR 2 เป็นการพัฒนารูปแบบของแห่่ง (สัปคับ) ลักษณะถอดแบบเดิม แต่ปรับเปลี่ยนแนวคิดด้วยวิธีการสลับมุมมองจากเส้นฐานของเก้าอี้เข้าด้านใน การนำรูปแบบและลักษณะของซุ้มหลังคา (ประทุนทรงโค้ง) ของกุบหลังช้างมาใช้ในการปรับเปลี่ยนรูปแบบ ในส่วนของการออกแบบที่นั่งและขาของเก้าอี้ประกอบด้วยการแกะสลักไม้ของโครงสร้างขาตัว S, การประกอบด้วยการเจาะรูประกบ, ห่อผิวหวายหุ้มโครงสร้าง, การดัดโค้งหวายให้เกิดรูปทรง, จักสานเฉลียวสามเหลี่ยมหุ้มเบาะผ้า

ที่มา: กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค (2563)



ในการออกแบบและพัฒนา ได้นำแนวคิดของ “เขียง” จากกระทง หรือสับข้าง มาให้เป็นแนวทางการออกแบบ โดยได้พัฒนาแบบให้เหมาะสมกับการใช้งาน มีขนาดสัดส่วนที่เหมาะสม ซึ่งยังคงกลิ่นอายและรูปแบบทางวัฒนธรรมเดิม แต่มีการเปลี่ยนแปลงให้สอดคล้องกับลักษณะการนำไปใช้ในสังคมปัจจุบัน ในการออกแบบได้ใช้ภูมิปัญญาการแกะสลักไม้ ภูมิปัญญาการแกะสลักหิน และภูมิปัญญาการจัดสาน มาผสมผสานร่วมกันให้เกิดรูปแบบที่เหมาะสม รวมถึงการร่วมมือกันระหว่างชุมชนในจังหวัดลำปาง เพื่อบริหารจัดการความรู้จากภูมิปัญญาและทักษะให้เกิดประโยชน์ ในการออกแบบจะมีทั้งสิ้น 6 ตัว ประกอบด้วย เก้าอี้สลัก จำนวน 4 ตัว และเก้าอี้สลุต 2 ที่นั่ง จำนวน 2 ตัว โดยมีการคณะแนวทางในการจัดการสานเพื่อทดสอบความน่าสนใจเพื่อเลือกใช้ในการออกแบบได้อย่างเหมาะสม)



ภาพประกอบที่ 7 การออกแบบการสร้างสรรค์ KOOP-CHAIR 1 และ KOOP-CHAIR 2
ที่มา: กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค (2563)

3. การประเมินผลการศึกษาและสำรวจความคิดเห็นของประชาชน

ทำการประเมินผลการศึกษาและสำรวจความคิดเห็นของประชาชนจำนวน 500 คน ที่มีต่อผลงานผลิตภัณฑ์ที่ผลิตอุตสาหกรรมจากแนวคิดบูรณาการมิติทาง

วัฒนธรรมและภูมิปัญญาชุมชน ภายใต้วิจัยโครงการประยุกต์ใช้ภูมิปัญญาพื้นถิ่น
เข้าสู่การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม เพื่อเพิ่มมูลค่าทาง
เศรษฐกิจ ได้ผลลัพธ์ดังนี้

ตารางที่ 1 ตารางแสดงค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และลำดับ
(Rank) จากการประเมินผลการศึกษาและความคิดเห็นของประชาชน
จำนวน 500 คน

เกณฑ์การประเมิน	ผลงานออกแบบและพัฒนา ผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม จากแนวคิดบูรณาการมิติทาง วัฒนธรรมและภูมิปัญญาชุมชน			
	Mean	S.D.	ความคิดเห็น	ลำดับ (Rank)
1. มีคุณค่าความเป็นธรรมชาติหรือความดั้งเดิมใน งานหัตถกรรม	4.72	.56	ดีที่สุด	1
2. มีเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น	4.65	.48	ดีที่สุด	3
3. ใช้วัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น ในการผลิต	4.56	.68	ดีที่สุด	4
4. สามารถผลิตได้จริง มีประโยชน์ใช้สอย เหมาะสม กับวัสดุท้องถิ่น	4.43	.81	ดี	6
5. ความสวยงาม น่าสนใจ	4.47	.54	ดี	5
6. รูปแบบที่แตกต่าง แปลกใหม่ และสะดุดตา	4.67	.82	ดีที่สุด	2
ค่าเฉลี่ย (Mean) โดยรวม	4.59			

จากตารางที่ 1 แสดงให้เห็นว่าประชากรจำนวน 500 คน มีความคิดเห็น
ต่อผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม โดยใช้แนวคิดบูรณาการมิติทางวัฒนธรรมและ
ภูมิปัญญาชุมชน ในการออกแบบและพัฒนานั้น อยู่ในระดับที่ดีที่สุด (มีค่าเฉลี่ย
4.59) เมื่อพิจารณาในรายข้อพบว่า ความคิดเห็นต่อผลิตภัณฑ์หัตถ อุตสาหกรรม
โดยใช้แนวคิดบูรณาการมิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาชุมชนในการออกแบบและ

พัฒนานั้น อยู่ในระดับที่ดีที่สุด (มีค่าเฉลี่ย 4.72- 4.56) มี 4 ข้อได้แก่ ผลงานที่สร้างสรรค์มีคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม, ผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่ได้มีรูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตา, ผลงานมีเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น และการออกแบบได้ใช้วัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่นได้อย่างเหมาะสม ส่วนความคิดเห็นต่อผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่อยู่ในระดับที่ดี (มีค่าเฉลี่ย 4.47- 4.43) มีทั้งหมด 2 ข้อได้แก่ ผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่สร้างสรรค์ความสวยงามและความน่าสนใจ และผลงานสามารถผลิตได้จริง ใช้สอยดี เหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น

เมื่อพิจารณาการกระจายข้อมูล พบว่า ข้อมูลที่มีการกระจายมากที่สุดได้แก่ ผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่สร้างสรรค์มีรูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตา (มีค่าเฉลี่ย 4.67, S.D.= .82) ส่วนข้อมูลที่มีการกระจายน้อยที่สุด ได้แก่ ผลงานที่สร้างสรรค์มีคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม (มีค่าเฉลี่ย 4.72, S.D.= .56) ซึ่งเมื่อพิจารณาแล้วพบว่า ความคิดเห็นของประชาชนที่มีต่อผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่สร้างสรรค์ขึ้นจากแนวคิดบูรณาการมิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาชุมชน มีการกระจายข้อมูลที่น้อยมากแสดงว่าผลลัพธ์ความคิดเห็นในภาพรวมนั้นไม่แตกต่างกัน

สรุปและอภิปรายผล

ผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่ได้ยกตัวอย่างจำนวน 2 ผลงาน เกิดการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ในรูปแบบใหม่ที่สอดคล้องกับความต้องการในสังคม มีการนำภูมิปัญญาที่มีในท้องถิ่นมาต่อยอดและประยุกต์ใช้ร่วมกัน ผสมผสานให้เกิดแนวคิด การนำเทคนิคเชิงช่างที่หลากหลายมาออกแบบให้เกิดผลิตภัณฑ์ใหม่จากคนในชุมชน สามารถสร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างชุมชนศิลปหัตถกรรม เกิดการเรียนรู้และการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และเทคนิควิธีใหม่ๆ ในการ สร้างผลงานร่วมกัน โดยการสร้างสรรค์คำนึงถึงการใช้วัสดุธรรมชาติให้เกิดประโยชน์ (Form Follows Materials) การใช้ศิลปหัตถกรรมและภูมิปัญญาสู่การผสมผสาน (Wisdom Combination) และการนำอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมท้องถิ่นเข้ามาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบ (Material Culture) เพื่อให้ผลงานที่ได้รับนั้น มีคุณค่าทาง

มีวัฒนธรรมและสร้างอัตลักษณ์ให้กับผลงาน ทำให้ผู้บริโภคเกิดความรู้สึกทางความคิดที่มีต่อสินค้านั้นๆ แตกต่างออกไป การร่วมมือกับหน่วยงานภาครัฐเพื่อผลักดันผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่สร้างสรรค์สู่การจัดแสดงสินค้าและจัดจำหน่าย ให้เกิดรายได้เข้าสู่ชุมชน และกระตุ้นเศรษฐกิจให้กับจังหวัดและประเทศต่อไปในอนาคต สำหรับผลการศึกษาความคิดเห็นของประชาชน จำนวน 500 คนที่มีต่อผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่ได้รับการออกแบบและพัฒนา โดยใช้แนวคิดบูรณาการมิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาชุมชนนั้น พบว่าอยู่ในระดับที่ดีที่สุด (มีค่าเฉลี่ย 4.59) โดยได้ให้ความคิดเห็นว่าผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่ได้รับการสร้างสรรค์ขึ้นนั้นมีคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม, เป็นผลงานมีรูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตา, มีเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น และการออกแบบได้ใช้วัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่นได้อย่างเหมาะสม ตามลำดับ

ข้อเสนอแนะ

ผลลัพธ์ผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่พัฒนาขึ้นจำนวน 2 รูปแบบดังกล่าว อันใช้แนวคิดบูรณาการมิติทางวัฒนธรรม และภูมิปัญญาชุมชนเข้ามามีส่วนร่วม โดยมีกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมเป็นข้อมูลที่ใช้ในการวิเคราะห์ เป็นเพียงตัวอย่างการคัดเลือกใช้วัฒนธรรมตามบริบททางภาคเหนือ และภูมิปัญญาเชิงช่างหรือทางศิลปหัตถกรรมในจังหวัดลำปาง บางส่วนเท่านั้น แม้ว่ารูปแบบที่ได้จะมีความน่าสนใจ มีการวิเคราะห์และการเลือกใช้ชุดข้อมูลต่างๆ เพื่อนำมิติทางวัฒนธรรม ชุดความเชื่อ ภูมิปัญญา เทคนิคเชิงช่างมาผสมผสานให้เกิดความเหมาะสมและนำไปใช้อย่างระมัดระวัง อย่างไรก็ตามในการศึกษายังมีแนวทางการพัฒนาที่หลากหลายวิธี จากการบูรณาการมิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาชุมชนตามบริบทของชุมชนหรือตามสังคมที่มีความแตกต่างกันออกไป รวมถึงการศึกษากฎระเบียบในการออกแบบและพัฒนา การนำเทคนิคเชิงช่างมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบมากขึ้น การเลือกใช้วัสดุที่มีความน่าสนใจและสอดคล้องกับการนำไปใช้ แม้กระทั่งการนำเอาเทคโนโลยี วิทยาการผลิใหม่ๆ เข้ามามีส่วนช่วยทำให้ผลงาน

ที่เกิดขึ้นมาใหม่นั้นเหมาะสมยิ่งขึ้น แต่ทั้งนี้การศึกษาที่เกี่ยวข้องกับมิติทางวัฒนธรรม เป็นสิ่งที่ควรต้องคำนึงถึงและตระหนักให้มาก ศึกษาเข้าใจให้ลึกซึ้งเพียงพอ (ทั้งวัฒนธรรมที่จับต้องได้และวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้) เพื่อให้การนำมิติทาง วัฒนธรรมมาใช้ร่วมในการพัฒนานั้น มิใช่เป็นการทำลายคุณค่าของวัฒนธรรมดั้งเดิม หรือเป็นการนำเศษเสี้ยวของวัฒนธรรมมาเป็นจุดขายใหม่ให้กับสินค้า เพียงเพื่อสร้าง จุดเด่นให้กับผลงานตนเอง แต่ต้องพยายามให้เป็นการพัฒนาอย่างเป็นพลวัต เป็นการยกระดับวัฒนธรรมเพื่อดูแล เพื่อเชิดชู การปรับตัวและพัฒนาในทิศทางที่ ถูกต้องเหมาะสม และเกิดความเข้าใจที่ดีร่วมกันของคนในสังคมเช่นกัน

กิตติกรรมประกาศ

บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัย เรื่อง โครงการออกแบบและพัฒนา ผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม จากการผสมผสานภูมิปัญญาท้องถิ่นที่หลากหลาย เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ สนับสนุนทุนวิจัยโดย สำนักงานกองทุนสนับสนุนการ วิจัย (สกว.) ฝ่ายชุมชนและสังคม (ฝ่าย 4)

เอกสารอ้างอิง

- กรมการพัฒนาชุมชน. (2562). **คู่มือแนวทางและหลักเกณฑ์การ คัดสรรสุดยอด หนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย**. กรุงเทพฯ : สำนักส่งเสริมภูมิปัญญา ท้องถิ่นและวิสาหกิจชุมชน กระทรวงมหาดไทย.
- กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม กระทรวงอุตสาหกรรม. (2543). **รูปแบบผลิตภัณฑ์ หัตถกรรมไทย**. กรุงเทพฯ : กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม.
- กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค. (2560). พัฒนาด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ใช้กรอบ แนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม. **วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น**, 9(2), 333-366.
- กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค. (2562). แนวคิดการนำมิติทางวัฒนธรรมสู่การออกแบบ สร้างสรรค์ที่สืบสน. **วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ**, 21(2), 20-41.

- กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค. (2563). จากงานวิจัยโครงการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมจากการผสมผสานภูมิปัญญาท้องถิ่นที่หลากหลายเพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ. กรุงเทพฯ : ฝ่ายชุมชนและสังคม สำนักกองทุนสนับสนุนการวิจัย.
- คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. (2549). โครงการพัฒนาผลิตภัณฑ์ต้นแบบแนวทางล้านนา: เอกสารประกอบการสัมมนาเรื่องโครงการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของใช้ของตกแต่งบ้านแนวทางล้านนา. เชียงใหม่ : คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ประพนธ์ เรืองณรงค์. (2550). เล่าเรื่องเมืองใต้: ภาษา วรรณกรรม ความเชื่อ. กรุงเทพฯ : สถาพรบุ๊คส์.
- ปิยะวัติ บุญ-หลง, กาญจนา แก้วเทพ, และบวร ปกัษราทร. (2559). งานวิจัยเพื่อสังคม: หลักการและวิธีการ. กรุงเทพฯ : สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย.
- วรรณิ์ แกมเกตุ. (2555). วิธีวิทยาการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วัชรินทร์ จรุงจิตสุนทร. (2548). หลักการและแนวคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์. กรุงเทพฯ : แอ๊ปเปิ้ลวันท์ดิง.
- ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ. (2557). เจาะเทรนด์โลก. ค้นเมื่อ 10 ธันวาคม 2562, จาก <http://www.tcdc.or.th/trend2014/index2-v1.php>
- ศูนย์อนุรักษ์ช้างไทย. (2552). ศูนย์อนุรักษ์ช้างไทย. ค้นเมื่อ 10 ธันวาคม 2562, จาก <http://www.lampang.go.th/travel/webbp/page/page10.html>
- สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. (2557). ภูหลังช้าง. ค้นเมื่อ 10 ธันวาคม 2562, จาก <http://library.cmu.ac.th/ntic/lannalacquerware/lacquerware/436>
- หอภาพถ่ายล้านนา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. (2556). ภูหลังช้างหรือสัปคับช้าง. ค้นเมื่อ 25 ธันวาคม 2562, จาก <http://cmhop.finearts.cmu.ac.th/product/ช้างที่บรรทุกหรือสัปคับ>

การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเพื่อสร้าง
ภาพลักษณ์ของแหล่งท่องเที่ยวในพิพิธภัณฑ์โรงงานหลวง
ที่ ๑ (ฝาง)

ณัฐพร เล้าสุวรรณ¹

Nutthaporn Laosuwan

รัฐไท พรเจริญ²

Ratthai Porncharoen

¹ นักศึกษาหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต การออกแบบผลิตภัณฑ์
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

Master of Product Design,
Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University
(E-mail: nutthaporn@gmail.com)

² รองศาสตราจารย์ ดร., สาขาออกแบบผลิตภัณฑ์
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

Associate Professor Dr., Program Product Design,
Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สำรวจความต้องการผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเพื่อจัดจำหน่ายในร้านค้าพิพิธภัณฑสถานหลวงที่ ๑ (ผาง) 2) เพื่อออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเพื่อจำหน่ายในพิพิธภัณฑสถานหลวงที่ ๑ (ผาง) 3) เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อการเลือกซื้อผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบ

โดยมีลำดับขั้นตอนการดำเนินการวิจัย ตามวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1) เก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามปลายเปิดสอบถาม เจ้าหน้าที่พิพิธภัณฑสถาน และเก็บข้อมูลความต้องการผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมาย นักท่องเที่ยวของพิพิธภัณฑสถานหลวงที่ ๑ (ผาง) โดยใช้เวลา 3 วัน มีผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 30 คน โดยใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามแบบตรวจสอบรายการ และแบบมาตราส่วนประเมินค่า 2) สอบถามความคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ จำนวน 3 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านการตลาด จำนวน 1 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญประจำพิพิธภัณฑสถานจำนวน 1 ท่าน ใช้วิธีเลือกโดยเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถาม มาตราส่วนประเมินค่า 3) สอบถามความพึงพอใจของผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่ผู้วิจัยออกแบบ ได้แก่ นักท่องเที่ยวของพิพิธภัณฑสถานหลวงที่ ๑ (ผาง) โดยใช้เวลา 1 สัปดาห์ มีผู้เข้ามาตอบแบบสอบถามออนไลน์ จำนวน 110 คน ใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามแบบมาตราส่วนประเมินค่า การวิเคราะห์ข้อมูล ใช้สถิติค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเพื่อวัดผลความพึงพอใจของผู้บริโภค แล้วจึงนำมาแปรผลโดยการบรรยาย

สรุปผลความพึงพอใจของผลิตภัณฑ์ที่ระลึกแต่ละชิ้น โดยใช้เกณฑ์การให้คะแนนจาก 1. มีความสวยงามและสื่อถึงพิพิธภัณฑสถานหลวงที่ ๑ (ผาง) 2. มีประโยชน์ใช้สอยเหมาะสม 3. มีความสะดวกในการพกพา 4. มีความเหมาะสมในการซื้อใช้เองหรือซื้อฝากผู้อื่น 5. มีรูปแบบเหมาะสม ที่จะจัดจำหน่ายในร้านค้าพิพิธภัณฑสถานหลวงที่ ๑ (ผาง) ซึ่งเรียงลำดับผลความพึงพอใจ ดังนี้

อันดับที่ 1 “Ben - Bennie” เซตกระเป๋าดำดิบบิมพ์ลาย ความพึงพอใจระดับมาก ($\bar{x}=4.48$, S.D.=0.72) อันดับที่ 2 “Beranie” ผ้าพันคอ ขนาด 100x100 ซม. ความพึงพอใจระดับมาก ($\bar{x}=4.34$, S.D.=0.75) อันดับที่ 3 “Bamblue” ที่จัดวางอุปกรณ์เครื่องเขียนบนโต๊ะทำงานความพึงพอใจระดับมาก ($\bar{x}=4.06$, S.D.=0.93) อันดับที่ 4 “Birds in Blue” โคมไฟตั้งโต๊ะความพึงพอใจระดับมาก ($\bar{x}=4.03$, S.D.=0.94) อันดับที่ 5 “Bulbul” กรอบรูปสำหรับใส่รูปภาพขนาด 5x7 นิ้ว ความพึงพอใจระดับมาก ($\bar{x}=3.70$, S.D.=1.03)

คำสำคัญ: ของที่ระลึก, พิพิธภัณฑ์โรงงานหลวงที่ ๑ (ฝาง), โรงงานหลวงอาหารสำเร็จรูปที่ ๑ (ฝาง), ร้านค้าพิพิธภัณฑ์โรงงานหลวงที่ ๑ (ฝาง)

Abstract

The objectives of this research were 1) to survey consumers' demand over the souvenirs of the First Royal Factory at Fang Museum, 2) to design and develop tourism's iconic souvenir for the First Royal Factory at Fang Museum, and 3) to evaluate consumers' satisfaction with the souvenirs designed by the researcher. The method of this research was conducted to meet the research objectives as follows: 1) Data were collected using open-ended questionnaire from museum staff and consumer demand data were collected from the sample consumers and tourists visiting the First Royal Factory at Fang Museum. The data collection duration was 3 days. The number of respondents was 30. The sample was selected based on a simple random sampling. The research instruments were a checklist questionnaire and rating scale questionnaire, 2) questionnaire on opinions and suggestions from 3 product design experts, 1 marketing expert and 1 museum specialist. The key informants were selected based on a purposive sampling.

The research tool was also rating scale questionnaire, 3) satisfaction survey on the designed souvenirs. The respondents were 110 tourists visiting the First Royal Factory at Fang Museum. The data collection duration was 1 week. They were selected based on a simple random sampling. The research tools were rating scale questionnaire. Data were analyzed using statistics, including average and standard deviation to measure consumers' satisfaction. Analyzed data were then processed using descriptive statistics.

The results of this research indicated that the sample consumers had the highest level of their satisfaction with the designed souvenir under the scoring criteria of 1 = beauty, 2= usefulness, 3= portability, 4= personal use or purchase as souvenir, and 5= suitability. The levels of satisfaction were ranked as follows:

The first rank was “Ben - Bennie” screen printed canvas bag set with ($\bar{x}$ =4.48, S.D.=0.72) The second rank was “Beranie” scarf with a dimension of 1x1 m at ($\bar{x}$ =4.34, S.D.=0.75) The third rank was “Bamblue” stationery shelf organizer at ($\bar{x}$ =4.06, S.D.=0.93) The fourth rank was “Birds in Blue” desk lamp at ($\bar{x}$ =4.03, S.D.=0.94) The fifth rank was “Bulbul” 5x7 inches picture frame at ($\bar{x}$ =3.70, S.D.=1.03)

Keywords: Souvenirs design, The First Royal Factory at Fang Museum, The First Royal Factory at Fang, The First Royal Factory at Fang museum shop

บทนำ

การท่องเที่ยวเป็นบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อนและฟื้นฟูเศรษฐกิจของประเทศไทย และยังเป็นจุดหมายปลายทางของนักท่องเที่ยวจากทั่วทุกมุมโลก

ปีที่ 13 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2564

จึงจำเป็นต้องมีการพัฒนาสินค้าและบริการท่องเที่ยวที่ได้รับมาตรฐานสากล เพื่อรองรับจำนวนนักท่องเที่ยวที่เพิ่มขึ้นได้ โดยไม่ทำลายทรัพยากรธรรมชาติที่มีอยู่ เพิ่มคุณค่า มูลค่าสินค้าและบริการท่องเที่ยว กระจายรายได้สู่เกษตรกรและท้องถิ่น และยังคงอัตลักษณ์ของชุมชน ดังนั้น จึงมุ่งเน้นการบูรณาการการทำงานร่วมกันของหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อพัฒนาเศรษฐกิจด้านการท่องเที่ยวอย่างสร้างสรรค์ (กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2558)

จังหวัดเชียงใหม่ เป็นจังหวัดหนึ่งทางภาคเหนือของประเทศไทย มีประวัติศาสตร์อันยาวนาน เคยเป็นเมืองหลวงของอาณาจักรล้านนาแต่โบราณ มี “คำเมือง” เป็นภาษาท้องถิ่น มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวทั้งด้านประเพณีวัฒนธรรม และมีแหล่งท่องเที่ยวที่มีชื่อเสียงจำนวนมาก สำหรับอำเภอฝางนั้น เป็นอำเภอเล็กๆ ของจังหวัดเชียงใหม่ที่มีแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติ และวัฒนธรรมที่โดดเด่นของชาวไทยภูเขาเผ่าต่างๆ นอกจากนั้นยังมีโรงงานหลวงอาหารสำเร็จรูปที่ ๑ (ฝาง) เกิดขึ้นโดยพระราชดำริของพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราชบรมนาถบพิตร ในหลวงรัชกาลที่ 9 สร้างขึ้นเพื่อแก้ปัญหาความทุกข์ยากของราษฎร ปัญหาการปลูกฝิ่น และการทำไร่เลื่อนลอย จึงจัดตั้งโรงงานหลวงอาหารสำเร็จรูปแห่งแรกขึ้น เพื่อช่วยเหลือด้านการรับซื้อผลผลิตทางการเกษตรจากเกษตรกรเพื่อนำมาแปรรูป ตลอดจนการจัดหาช่องทางกระจายสินค้าสู่ตลาด รวมถึงจัดให้มีการค้นคว้า วิจัย และพัฒนาผลิตภัณฑ์อาหารตามแนวพระราชดำริ ภายใต้ตราสินค้า “ดอยคำ”

พิพิธภัณฑสถานโรงงานหลวงที่ ๑ (ฝาง) ตั้งอยู่ที่บ้านยาง หมู่ที่ 12 ตำบลแม่งอน อำเภอฝาง จังหวัดเชียงใหม่ จัดตั้งขึ้นเพื่อตอบสนองวัตถุประสงค์ในการเป็นสถานที่ท่องเที่ยวเชิงการศึกษาด้านอุตสาหกรรมเกษตรแปรรูป และเป็นสถานที่รวบรวมจัดแสดงแนวพระราชดำริในการพัฒนาที่ยั่งยืน ตามแนวปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง จุดเริ่มต้นของการก่อตั้งพิพิธภัณฑสถานี่สืบเนื่องมาจากเมื่อวันที่ 8 - 9 ตุลาคม 2549 เกิดภัยพิบัติจากน้ำท่วมและดินโคลนถล่ม พื้นที่ในตำบลแม่งอน และตำบลแม่ง่า อำเภอฝาง จังหวัดเชียงใหม่ รวมถึงโรงงานหลวงอาหารสำเร็จรูปที่ ๑ (ฝาง)

ซึ่งได้รับความเสียหายเกือบทั้งหมด ภายหลังจากอุทกภัยในครั้งนี้ สำนักงานทรัพย์สินส่วนพระมหากษัตริย์ ในฐานะที่เป็นหุ้นส่วนใหญ่ของบริษัท โดยคำผลิตภัณฑอาหารจำกัด จึงวางแผนทางการดูแลฟื้นฟูโรงงานหลวงอาหารสำเร็จรูปที่ ๑ (ฝาง) เป็น 4 ด้าน ได้แก่ ด้านการผลิตและการฟื้นฟูโรงงานด้านการเรียนรู้ ด้านธุรกิจสนับสนุน และงานด้านงานพิพิธภัณฑ โดยเริ่มเปิดดำเนินการผลิตอีกครั้งในเดือน พฤษภาคม ปี พ.ศ. 2552

ชุมชนบ้านยาง หมู่บ้านเล็กๆ ใกล้กับโรงงานหลวงอาหารสำเร็จรูปที่ ๑ (ฝาง) และพิพิธภัณฑโรงงานหลวงที่ ๑ (ฝาง) กิตติพงศ์ ยาธุมิ ผู้ใหญ่บ้านบ้านยางกล่าวว่า ชุมชนบ้านยาง เป็นชุมชนที่มีวัฒนธรรมจีนยูนนานแท้ๆ มีจุดเด่นทางด้านวัฒนธรรม สถาปัตยกรรมบ้านเรือนแบบจีนโบราณ และอนุรักษ์อาหารท้องถิ่นที่หากินได้ยาก การเดินทางมาที่บ้านยาง ถนนใหญ่เข้าถึงหมู่บ้านได้โดยตรง และยังเป็นที่ตั้งของโรงงานหลวงฯ โดยเริ่มเปิดตัวเป็นหมู่บ้านโอท็อปเพื่อการท่องเที่ยว (OTOP Village Champion : OVC) ในปี พ.ศ.2552 การทำตลาดในช่วงแรก กรมการพัฒนาชุมชน พาสื่อมวลชนเข้ามาเยี่ยมชม เพื่อนำไปประชาสัมพันธ์ จนเกิดกระแสปากต่อปาก มีนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทย และชาวต่างประเทศ มาเที่ยวมากขึ้นเรื่อยๆ ช่วยให้เศรษฐกิจในท้องถิ่นดีขึ้นโดยลำดับ (ผู้จัดการออนไลน์, 2557)

ดังนั้นการมาเที่ยวชมพิพิธภัณฑโรงงานหลวงที่ ๑ (ฝาง) เป็นพิพิธภัณฑพื้นที่ที่มีชีวิตแล้วยังมีในสวนจำหน่ายสินค้าผลิตภัณฑน้ำผลไม้พร้อมดื่ม ผลไม้อบแห้ง สินค้าภายใต้ตราดอยคำ และของที่ระลึกต่างๆ อาทิ เสื้อ หมวก กระเป๋า พวงกุญแจ มีการใช้ตราสัญลักษณ์พิพิธภัณฑฯ บนสินค้าของที่ระลึก สื่อถึงพิพิธภัณฑโรงงานหลวงที่ ๑ (ฝาง) และชุมชนบ้านยาง โดยสินค้าเหล่านี้ เป็นสินค้าที่มีจำหน่ายทั่วไปตามสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆ และเพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์ของพิพิธภัณฑ ควรถ่ายทอดเอกลักษณ์เฉพาะผ่านสินค้าของที่ระลึกที่จัดจำหน่าย และสร้างภาพจำให้กับกลุ่มนักท่องเที่ยวได้ระลึกนึกถึงพิพิธภัณฑ โดยสินค้าแต่ละประเภทนั้นควรมีรูปแบบเป็นไปในทิศทางเดียวกัน

ด้วยเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้นนั้นทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑของที่ระลึกเพื่อสร้างภาพลักษณ์ให้กับพิพิธภัณฑโรงงาน

หลวงที่ ๑ (ผาง) สู่สายตาของนักท่องเที่ยวยโดยให้มีรูปแบบเฉพาะตัวสร้างความหลากหลายรวมทั้งสร้างความจดจำให้นักท่องเที่ยวยามเมื่อระลึกถึงพิพิธภัณฑแห่งนี้

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสำรวจความต้องการผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเพื่อจัดจำหน่ายในร้านค้าพิพิธภัณฑโรงงานหลวงที่ ๑ (ผาง)
2. เพื่อออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเพื่อจำหน่ายในพิพิธภัณฑโรงงานหลวงที่ ๑ (ผาง)
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อการเลือกซื้อผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. มีองค์ความรู้เกี่ยวกับการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่มีอัตลักษณ์ในพื้นที่การท่องเที่ยวพิพิธภัณฑโรงงานหลวงที่ ๑ (ผาง)
2. มีต้นแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่สามารถนำไปผลิตสำหรับการจำหน่าย
3. เกิดเครือข่ายการออกแบบขึ้นระหว่างพิพิธภัณฑและนักวิจัย

ขอบเขตการวิจัย

1. ขอบเขตด้านเนื้อหาที่ใช้ในการออกแบบ ผู้วิจัยเลือกเนื้อหาที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับบริบทของพิพิธภัณฑโรงงานหลวงที่ ๑ (ผาง) และวัฒนธรรมจันทวนาน โดยศึกษาวิเคราะห์เพื่อหาอัตลักษณ์ด้านรูปทรง รูปแบบ และสี ก่อนการออกแบบ
2. ขอบเขตด้านผลงาน ผู้วิจัยนำเสนองานออกแบบ 3 ประเภท ดังนี้
 - 2.1 สินค้าประเภทของตกแต่งบ้าน แบ่งสินค้าออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มโคมไฟตั้งโต๊ะและกลุ่มกรอบรูป โดยคัดเลือกนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ อย่างละ 4 แบบ
 - 2.2 สินค้าประเภทเครื่องเขียนและอุปกรณ์สำนักงาน โดยคัดเลือกนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 4 แบบ

2.3 สินค้าประเภทของใช้แฟชั่น แบ่งสินค้าออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มผ้าพันคอและกลุ่มกระเป๋า โดยคัดเลือกนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ อย่างละ 6 แบบ

3. ขอบเขตด้านกระบวนการคัดเลือกแบบผลิตภัณฑ์ ผู้วิจัยดำเนินการออกแบบร่างจากนั้นจึงสร้างเป็นรูปภาพ 3 มิติ จากสินค้าทั้งหมด 3 ประเภท รวมทั้งหมด 24 แบบ สร้างแบบสอบถามออนไลน์ผ่านเว็บไซต์ Google Form เพื่อนำเสนอแบบและขอคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญ เพื่อคัดเลือกสินค้าแต่ละกลุ่มเหลืออย่างละ 1 แบบ

นิยามศัพท์เฉพาะ

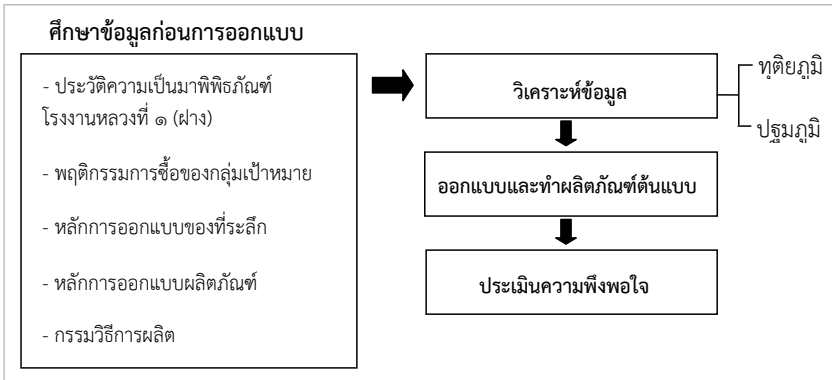
1. ของที่ระลึก หมายถึง สิ่งของหรือสิ่งใดๆ ที่สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อให้ระลึกถึงเรื่องราวในอดีตมีส่วนกระตุ้นเตือนความทรงจำเดิมของบุคคลอันเกี่ยวเนื่องกับบุคคล สถานที่ หรือเหตุการณ์เรื่องราวที่เคยมีประสบการณ์ผ่านเข้ามาในชีวิต

2. พิพิธภัณฑสถานหลวงที่ ๑ (ผาง) หมายถึง สถานที่ท่องเที่ยวเชิงการศึกษาด้านอุตสาหกรรมเกษตรแปรรูป และเป็นสถานที่รวบรวม และจัดแสดงแนวพระราชดำริในการพัฒนาที่ยั่งยืน ตามแนวปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ตั้งอยู่ที่อำเภอผาง จังหวัดเชียงใหม่

3. โรงงานหลวงอาหารสำเร็จรูปที่ ๑ (ผาง) หมายถึง โรงงานหลวงแห่งแรกของประเทศไทยตั้งอยู่ที่อำเภอผาง จังหวัดเชียงใหม่ รับซื้อผลผลิตทางการเกษตรจากเกษตรกรเพื่อนำมาแปรรูป ตลอดจนการจัดหาช่องทางกระจายสินค้าสู่ตลาด รวมถึงจัดให้มีการค้นคว้า วิจัย และพัฒนาผลิตภัณฑ์อาหารตามแนวพระราชดำริภายใต้ตราสินค้า “ดอยคำ”

4. ร้านค้าพิพิธภัณฑสถานหลวงที่ ๑ (ผาง) หมายถึง ร้านค้าที่จัดจำหน่ายสินค้าอยู่ในพิพิธภัณฑสถาน ประกอบด้วย 2 ส่วน คือ ส่วนพื้นที่จัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์ ดอยคำและสินค้าที่ระลึก ซึ่งแบ่งสินค้าออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ 1. กลุ่มอาหารและเครื่องดื่มจากผลิตภัณฑ์ดอยคำ เช่น ผลิตภัณฑ์น้ำผลไม้พร้อมดื่ม ผลิตภัณฑ์ผลไม้อบแห้ง ผลิตภัณฑ์น้ำผึ้ง เป็นต้น 2. กลุ่มสินค้าที่ระลึกจากพิพิธภัณฑสถานหลวงที่ ๑ (ผาง) เช่น เสื้อโปโล กระเป๋า ถุงผ้า ที่คั่นหนังสือ เป็นต้น

กรอบกระบวนการทำงาน



ภาพประกอบที่ 1 แสดงกรอบกระบวนการทำงาน

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลทั้งในเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ มีวิธีการดำเนินการวิจัยดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยแบ่งกลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่างตามขั้นตอนดังนี้

1.1 ขั้นตอนการศึกษาความเป็นมาและแนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกมีดังนี้

กลุ่มประชากรเป้าหมายประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญจากพิพิธภัณฑ์โรงงานหลวง ที่ ๑ (ฝาง) และเจ้าหน้าที่ร้านค้าพิพิธภัณฑ์ จำนวน 2 คน ได้มาโดยวิธีการเจาะจง

กลุ่มตัวอย่างนักท่องเที่ยว จำนวน 30 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย

1.2 กลุ่มประชากรเป้าหมายขั้นการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์

กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ 3 คน ด้านการตลาด 1 คน ด้านพิพิธภัณฑ์ 1 คน ได้มาโดยวิธีการเจาะจงตามคุณสมบัติที่ผู้วิจัยกำหนดไว้

กลุ่มผู้บริโภคจากโลกออนไลน์ จำนวน 110 คน ได้มาโดยวิธีการทำแบบสำรวจออนไลน์บนเว็บไซต์ Google Form โดยการส่ง Link แบบสอบถามให้รักษาการผู้จัดการพิพิธภัณฑสถานหลวงที่ ๑ (ผาง) และผู้จัดการฝ่ายขายบริษัท ดอยคำผลิตภัณฑ์อาหาร จำกัด ช่วยประชาสัมพันธ์

2. เครื่องมือและวิธีการที่ใช้ในการเก็บข้อมูล ประกอบด้วย

2.1 แบบสอบถาม มีรายละเอียด แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ส่วนที่ 2 ข้อมูลเฉพาะเพื่อนำมาพัฒนาในการออกแบบและส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

2.2 การสัมภาษณ์ เจ้าหน้าที่ร้านค้าพิพิธภัณฑสถานและเจ้าหน้าที่มวชนสัมพันธ์ ประจำพิพิธภัณฑสถานหลวงที่ ๑ (ผาง) เพื่อศึกษาบริบทของพิพิธภัณฑสถานและความต้องการที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบของที่ระลึกเพื่อจัดจำหน่ายภายในพิพิธภัณฑสถาน

2.3 แบบประเมินผลงานการออกแบบ (จากผู้เชี่ยวชาญ)

2.4 แบบประเมินความพึงพอใจสินค้าของที่ระลึกที่ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบ จากกลุ่มนักท่องเที่ยว จำนวน 110 คน

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 เก็บข้อมูลปฐมภูมิ จากการสัมภาษณ์ และแบบสอบถาม

3.2 เก็บข้อมูลทุติยภูมิ จากการค้นคว้า เอกสาร ตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวข้องต่างๆ

4. การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยใช้สถิติเชิงบรรยาย ประกอบด้วย ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยนำข้อมูลมาทำการวิเคราะห์ข้อมูลรวมทั้งสรุปผลการวิจัย โดยได้ดำเนินการไปตามวัตถุประสงค์ตามที่แบ่งไว้เป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1

1. ผลวิเคราะห์ การศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์โรงงานหลวงที่ ๑ (ฝาง)

พบว่าพิพิธภัณฑ์ฯ จะมีนักท่องเที่ยวมากเป็นพิเศษในช่วงเดือน ธันวาคม - มกราคม หรือกลุ่มนักท่องเที่ยวที่มาเที่ยวดอยอ่างขางและแวะชมพิพิธภัณฑ์ฯ ส่วนใหญ่จะมาเป็นกลุ่ม Walk-in เดินทางมาเที่ยวสัปดาห์ทั่วไป มีทั้งกลุ่มผู้ใหญ่ คณะนักเรียน และอีกกลุ่มพิเศษที่จะมาเรียนรู้ในพื้นที่ 3-4 วัน ผู้ที่เข้าชมพิพิธภัณฑ์ฯ ส่วนมากให้ความสนใจกับข้อมูลประวัติความเป็นมาของพิพิธภัณฑ์โรงงานหลวงที่ ๑ (ฝาง) หลักการพัฒนาโรงงานหลวงอาหารสำเร็จรูปที่ ๑ (ฝาง) และชุมชนโดยรอบ ของในหลวง รัชกาลที่ 9 และผู้เข้าชมเกิดความรู้สึกประทับใจต่อภาพวาดพู่กันจีน ของอากาศที่เป็นชาวจีนอาศัยอยู่ในพื้นที่ชุมชนบ้างยาง อำเภอฝาง จังหวัดเชียงใหม่ ซึ่งแสดงออกถึงความรู้สึกซาบซึ้งในพระมหากรุณาธิคุณของ พระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร รัชกาลที่ 9 (ประณต ใจดี, 2561)

ส่วนแนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเพื่อจัดจำหน่ายที่ร้านค้า พิพิธภัณฑ์โรงงานหลวงที่ ๑ (ฝาง) นั้น พบว่าอยากให้มีการเพิ่มทางเลือกสินค้าใหม่ๆ ที่ต่างออกไปจากเดิม มีเรื่องราวเป็นซีรีส์ เป็นแบบเฉพาะหรือมีลวดลายเฉพาะสำหรับ ขายที่พิพิธภัณฑ์ฯ แห่งนี้ กลุ่มลูกค้าส่วนใหญ่เป็นนักเรียนนักศึกษา และวัยทำงาน ที่มาศึกษาดูงานกับหน่วยงาน กลุ่มลูกค้าผู้ขายกับผู้หญิงจะมีวิธีการซื้อที่แตกต่างกัน กลุ่มลูกค้าผู้ขายจะนิยมซื้อของใช้ เช่น เสื้อโปโล หมวกแก๊ป ที่มีตราสัญลักษณ์ พิพิธภัณฑ์ฯ ส่วนลูกค้าผู้หญิงจะนิยมซื้อสินค้าประเภทอาหาร สินค้าตามโปรโมชัน หรือซื้อสินค้าประเภทถุงผ้า กระเป๋า เพื่อใส่สินค้ากลับ ส่วนกลุ่มลูกค้าที่รองลงมาคือ กลุ่มนักเรียนที่มาทัศนศึกษา จะให้ความสนใจกับสินค้าชิ้นเล็ก เช่น พวงกุญแจ กระเป๋าใส่ปากกา ที่มีราคาไม่สูงมากนัก

2. ผลสำรวจความคิดเห็น และความต้องการผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกของกลุ่มเป้าหมาย

พบว่า ได้แก่ กลุ่มนักท่องเที่ยวของพิพิธภัณฑ์โรงงานหลวงที่ ๑ (ฝาง) โดยใช้เวลา 3 วัน ตั้งแต่วันที่ 22 - 24 กุมภาพันธ์ 2561 มีผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 30 คน ใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย โดยใช้คำถามแบบปรนัยเพื่อสอบถามความคิดเห็น ผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมดเป็นคนไทย เพศชาย ร้อยละ 27 เพศหญิง ร้อยละ 70 และเพศทางเลือก ร้อยละ 3 ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่อยู่ในช่วงอายุ 21-30 ปี ร้อยละ 60 สถานะโสด ร้อยละ 83 ประกอบอาชีพพนักงานบริษัทเอกชน ร้อยละ 30 รายได้ 15,001-25,000 บาท ร้อยละ 43 เดินทางมาพิพิธภัณฑ์โรงงานหลวงที่ ๑ (ฝาง) ด้วยรถยนต์ส่วนตัว ร้อยละ 73

สรุปข้อมูลจากคำถามเกี่ยวกับความประทับใจ นิทรรศการถาวร 2 อันดับแรก 1) กำเนิดโครงการหลวง ร้อยละ 93 2) กำเนิดโรงงานหลวงอาหารสำเร็จรูปที่ ๑ (ฝาง) ร้อยละ 67 ซึ่งผู้วิจัยได้เลือกการนำเสนอแบบการสร้างภาพจำเอกลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์โรงงานหลวงที่ ๑ (ฝาง)

สรุปข้อมูลจากคำถามเกี่ยวกับสัญลักษณ์ตัวแทนพิพิธภัณฑ์โรงงานหลวงที่ ๑ (ฝาง) โดยคัดเลือกจากข้อมูลจาก 3 อันดับแรก ได้แก่ 1) ในหลวงรัชกาลที่ 9 ร้อยละ 87 2) หมายเลข ๑ (ตราสัญลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์ฯ) ร้อยละ 70 3) วัฒนธรรมจันทุนนาน ร้อยละ 63 ด้วยความเหมาะสมในการออกแบบจึงตัดสินใจเลือก อันดับ 2 และ 3 เป็นสัญลักษณ์หรือตัวแทนของพิพิธภัณฑ์มาเป็นความคิดแบบรวบยอด (Concept) และสรุปข้อมูลประเภทสินค้าที่ผู้ตอบแบบสอบถามให้ความสนใจจากข้อมูล 3 อันดับแรก ได้แก่ 1) ของตกแต่งบ้าน ร้อยละ 40 2) เครื่องเขียนและอุปกรณ์สำนักงาน ร้อยละ 27 3) ของใช้แฟชั่น ร้อยละ 23

ผู้วิจัยได้เลือกวิจัยสินค้าจาก 3 อันดับแรก คือ ของตกแต่งบ้าน เครื่องเขียน และอุปกรณ์สำนักงาน และของใช้แฟชั่น ตามที่ผู้ตอบแบบสอบถามให้ความสนใจ ประกอบกับความต้องการจากทางพิพิธภัณฑ์ ที่ต้องการให้เพิ่มทางเลือกสินค้าใหม่ๆ ที่ต่างออกไปจากเดิม มีเรื่องราวเป็นซีรีส์ เป็นแบบเฉพาะหรือมีลวดลายเฉพาะสำหรับขายที่พิพิธภัณฑ์ฯ

ประเภทสินค้าที่ให้ความสนใจ



ภาพประกอบที่ 2 แสดงลำดับการตัดสินใจในการซื้อสินค้า

สรุปข้อมูลสิ่งที่ผู้บริโภคต้องการจากสินค้าของที่ระลึก พิพิธภัณฑ์โรงงานหลวงที่ ๑ (ฝาง) มีความต้องการเรียงตามลำดับดังนี้ 1) เป็นสิ่งที่มีขายเฉพาะที่ พิพิธภัณฑ์โรงงานหลวงที่ ๑ (ฝาง) ร้อยละ 70 2) มีสัญลักษณ์ความเป็นโรงงานหลวงอาหารสำเร็จรูปที่ ๑ (ฝาง) ร้อยละ 53 เป็นต้น

ขั้นตอนที่ 2

จากผลการวิเคราะห์ การออกแบบสินค้าของที่ระลึกเพื่อจำหน่ายที่ พิพิธภัณฑ์โรงงานหลวงที่ ๑ (ฝาง) นั้น ได้ข้อกำหนดและแนวทางการออกแบบ ดังนี้

ข้อกำหนดในการออกแบบ

กลุ่มเป้าหมาย

อายุ : 21 - 40 ปี สถานภาพ : โสด รายได้ : 15,000 - 35,000 บาท/เดือน อาชีพ : นักเรียน, นักศึกษา, พนักงานบริษัท

ข้อกำหนดที่กลุ่มเป้าหมายต้องการ

- มีขายเฉพาะที่พิพิธภัณฑ์
- มีสัญลักษณ์ความเป็นโรงงานหลวง
- มีประโยชน์ใช้สอย

ข้อกำหนดที่พิพิธภัณฑ์โรงงานหลวงที่ ๑ (ฝาง) ต้องการ

- เพิ่มทางเลือกสินค้าใหม่ๆ ที่ต่างออกไปจากเดิม
- มีเรื่องราวเป็นซีรีส์ เป็นแบบเฉพาะหรือมีลวดลายเฉพาะสำหรับขายที่พิพิธภัณฑ์

Mood & Tone

สีน้ำเงินที่สื่อถึงพิพิธภัณฑ์, ลวดลายเชิงสัญลักษณ์จีนที่มีความหมายเป็นมงคลและสามารถพบเห็นได้ภายในอาคารพิพิธภัณฑ์ หรือสิ่งของประดับตกแต่งประเภทเครื่องลายคราม

ภาพประกอบที่ 3 แสดงข้อกำหนดในการออกแบบ

แนวทางการออกแบบ**ประเภทสินค้าที่ได้รับความนิยม****อันดับ 1**

ของตกแต่งบ้าน เครื่องใช้สำนักงาน
ไม่จำกัดราคา

**อันดับ 2**

เครื่องใช้สำนักงาน
ช่วงราคา
301 - 500 บาท

**อันดับ 3**

ของใช้แฟชั่น
ราคาไม่เกิน
300 บาท

แนวทางความคิด

ศิลปะแบบจีนที่รายล้อมอยู่รอบๆ พิพิธภัณฑฯ เช่น ลายประแจจีน ลายต้นไผ่ ลายนกกระเรียน เป็นต้น ซึ่งเป็นลวดลายที่มีความหมายเป็นมงคล



พิพิธภัณฑฯ โรงงานหลวงที่ ๑ (ผาง)

ภาพประกอบที่ 4 แสดงแนวทางการออกแบบ

ผู้วิจัยออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก 3 ประเภท ได้แก่ สินค้าประเภทของตกแต่งบ้าน (โคมไฟตั้งโต๊ะ 6 แบบ คัดเลือกนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 4 แบบ, กรอบรูป 4 แบบ คัดเลือกนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญทั้ง 4 แบบ) สินค้าประเภทเครื่องเขียน เครื่องใช้สำนักงาน (ที่จัดวางเครื่องเขียนบนโต๊ะทำงาน 4 แบบ คัดเลือกนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญทั้ง 4 แบบ) สินค้าประเภท ของใช้แฟชั่น (ผ้าพันคอ 6 แบบ คัดเลือกนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญทั้ง 6 แบบ, เซตกระเป๋ 6 แบบ คัดเลือกนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญทั้ง 6 แบบ) รวม 24 แบบ โดยขอคำแนะนำจากผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อคัดเลือกสินค้าแต่ละชนิดเหลืออย่างละ 1 แบบ โดยมีผู้เชี่ยวชาญด้านทั้ง 5 ท่าน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ 3 ท่าน 1) รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงวุฒิ เกกคุณวิงศา ภาควิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรมและการออกแบบ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

2) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ปาริชาติ รัตนพล อาจารย์ประจำ สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

3) คุณสุจรรยา คงฉวี ผู้จัดการแผนกออกแบบสื่อและพัฒนาบรรจุภัณฑ์ ฝ่ายบริหารงานออกแบบ บริษัท ดอยคำผลิตภัณฑ์อาหาร จำกัด ผู้เชี่ยวชาญด้านพิธีภัณฑ์

1 ท่าน คุณนพดล วงศ์สุน ผู้จัดการแผนกงานข้อมูลและวิชาการ และรักษาการผู้จัดการแผนกพิธีภัณฑ์ ฝ่ายชุมชนสัมพันธ์ บริษัท ดอยคำผลิตภัณฑ์อาหาร จำกัด และผู้เชี่ยวชาญด้านการตลาด 1 ท่าน คุณสุกัญญา ศรีสุทธียากร รองผู้จัดการใหญ่ บริษัทดอยคำผลิตภัณฑ์อาหาร จำกัด โดยผลจากแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญพบว่าให้มีการพัฒนาปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญในรายละเอียดแต่ละชิ้นงาน ดังนี้

สรุปผลความพึงพอใจของผลิตภัณฑ์ที่ระลึก จากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ โดยใช้เกณฑ์การให้คะแนนจาก 1. ความสวยงาม 2. มีประโยชน์ใช้สอยเหมาะสม 3. มีสัญลักษณ์ความเป็น “เครื่องลายคราม Blue & White” 4. มีรูปแบบเหมาะสมที่จะจัดจำหน่ายในร้านค้าพิธีภัณฑ์โรงงานหลวงที่ ๑ (ฝาง) 5. มีขนาดเหมาะสมในการจัดวางในร้านค้าพิธีภัณฑ์โรงงานหลวงที่ ๑ (ฝาง) 6. มีความเป็นไปได้ทางการตลาด เหมาะสมกับร้านค้าพิธีภัณฑ์โรงงานหลวงที่ ๑ (ฝาง)

ประเภทของเต้าบ้าน กลุ่มโคมไฟตั้งโต๊ะ

แบบที่ 1 เป็นโคมไฟอะคริลิกตั้งโต๊ะกิ่งของชำร่วย เมื่อเปิดไฟจะสะท้อนภาพอาคารพิธีภัณฑ์ขึ้นมา เน้นรูปแบบที่เรียบง่าย มีความทันสมัย ผลความพึงพอใจระดับปานกลาง ($\bar{x}=3.30$, $S.D.=1.05$)

แบบที่ 2 โคมไฟอะคริลิกตั้งโต๊ะที่ได้แรงบันดาลใจมาจากเอกลักษณ์การกลอนของบานประตูพิธีภัณฑ์ฯ โดยออกแบบบนรูปทรงพื้นฐานทรงสี่เหลี่ยมซึ่งให้แสงสะท้อนออกด้านบนของโคมไฟ และแสงลอดผ่านกระจกใสด้านข้างทั้ง 2 ฝั่งนำเสนอการตกแต่งลวดลาย แบบ A มีลวดลายด้านใน และแบบ B มีลวดลายด้านนอก กลุ่มผู้เชี่ยวชาญได้เลือกแบบ B ความพึงพอใจระดับมาก ($\bar{x}=3.93$, $S.D.=1.00$)

แบบที่ 3 โคมไฟไม้ตั้งโต๊ะ มีแนวคิดมาจากการพัฒนาโรงงานหลวงสำเร็จรูปที่ ๑ (ฝาง) อย่างเป็นขั้นตอน โดยให้แสงไฟลอดผ่านชั้นบันไดแต่ละชั้น พร้อมตกแต่งด้วยลวดลายแบบจีน นำเสนอการตกแต่งลวดลาย แบบ A มีลวดลายด้านนอก และแบบ B มีลวดลายระหว่างช่องแสงไฟ กลุ่มผู้เชี่ยวชาญได้เลือกแบบ B ความพึงพอใจระดับมาก ($\bar{x}=4.13$, S.D.=0.90)

แบบที่ 4 โคมไฟอะคริลิกตั้งโต๊ะ รูปทรงโคมไฟสไตล์จีน ประดับตกแต่งลวดลายจีนมงคล ให้แสงสีนวลสร้างบรรยากาศอบอุ่น นำเสนอการตกแต่งลวดลายแบบ A มีลวดลายด้านบน และแบบ B มีลวดลายด้านล่าง กลุ่มผู้เชี่ยวชาญได้เลือกแบบ B ความพึงพอใจระดับมาก ($\bar{x}=4.30$, S.D.=0.63)



ภาพประกอบที่ 5 ภาพจำลอง 3 มิติ การออกแบบโคมไฟตั้งโต๊ะ แบบที่ 1-4

“Birds in Blue” โคมไฟตั้งโต๊ะจัดอยู่ในกลุ่มสินค้าประเภทของตกแต่งบ้าน พัฒนาแบบจากแบบที่ 4 ตำแหน่งพิมพ์ลายแบบ B คือแบบที่ผ่านความเห็นชอบของผู้เชี่ยวชาญใน ระดับมากแต่ขอให้ระมัดระวังเรื่องการกำหนดขนาดของโคมไฟ เรื่องของขนาดกับการขนย้ายจากการเดินทาง เรื่องของขนาดกับการใช้งานจริง และมีการปรับแบบจากการผลิตโคมไฟต้นแบบ ในส่วนรอยต่อระหว่างอะคริลิกสีขาวขุน (ด้านบน) อะคริลิกพิมพ์ลาย (ด้านล่าง) ปรับแบบเป็นอะคริลิกสีขาวขุนเต็มแผ่นระหว่างด้านบน-ด้านล่าง เพื่อความแข็งแรง และ Engrave ลายเฉพาะของพิพิธภัณฑ์ลงบนผิวอะคริลิก



ภาพประกอบที่ 6 ภาพจำลองบรรยากาศการใช้งานโคมไฟตั้งโต๊ะ และโคมไฟตั้งโต๊ะต้นแบบ

ประเภทของแต่งบ้าน กลุ่มกรอบรูป

แบบที่ 1 กรอบรูปและที่แขวนพวงกุญแจ สำหรับใส่รูปภาพขนาดเล็กตาม ช่องหน้าต่างบนรูปภาพอาคารพิพิธภัณฑที่เลเซอร์ลงบนลายไม้ ส่วนที่ใส่พวงกุญแจ เป็นไม้กลึงกลมมีสายคล้องเชือกหนังสำหรับร้อยกับของที่ต้องการแขวน ความพึงพอใจระดับปานกลาง ($\bar{x}=3.56$, $S.D.=1.27$)

แบบที่ 2 กรอบรูปและที่แขวนพวงกุญแจ สำหรับใส่รูปภาพขนาด 4x6 นิ้ว จำนวน 3 รูปภาพ 3 ช่องแขวนพวงกุญแจ ได้แรงบันดาลใจมาจากหน้าจั่วของอาคาร พิพิธภัณฑที่ ความพึงพอใจระดับปานกลาง ($\bar{x}=3.23$, $S.D.=1.16$)

แบบที่ 3 กรอบรูปไม้ตั้งโต๊ะ สำหรับใส่รูปภาพ 5x7 นิ้ว ได้แนวคิดมาจากการตัดทอนลดทอนจากหน้าต่างหรือประตู และเอกลักษณ์การลงกลอนของ บานประตูพิพิธภัณฑที่ ความพึงพอใจระดับปานกลาง ($\bar{x}=3.23$, $S.D.=0.87$)

แบบที่ 4 กรอบรูปไม้สีขาวที่ถูกประดับตกแต่งมูรูภาพด้วยลวดลาย ครอบครั้นนกกระเรียนบนอะคริลิคสีพิมพ์ลาย ใช้โทนสีขาวและน้ำเงินเป็นสีหลัก ความพึงพอใจระดับมาก ($\bar{x}=3.70$, $S.D.=0.88$)



ภาพประกอบที่ 7 ภาพจำลอง 3 มิติ การออกแบบกรอบรูป แบบที่ 1-4

“Bulbul” กรอบรูปสำหรับใส่รูปภาพขนาด 5x7 นิ้ว จัดอยู่ในกลุ่มสินค้าประเภทของตกแต่งบ้าน แบบที่ 4 คือแบบที่ ผ่านความเห็นชอบของผู้เชี่ยวชาญในระดับมาก และถูกนำไปพัฒนาต่อ โดยการเพิ่มลวดลาย Engrave ลงบนอะคริลิก หน้ากรอบรูป และปรับให้มีความบาง เพื่อให้เหมาะกับการซื้อและพกพากลับ



ภาพประกอบที่ 8 ภาพกรอบรูปที่ผ่านการพัฒนาแบบและผลิตจริง

ปีที่ 13 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2564

ประเภทของเครื่องใช้สำนักงาน ที่จัดวางอุปกรณ์เครื่องเขียน

แบบที่ 1 ที่จัดวางอุปกรณ์เครื่องเขียนบนโต๊ะทำงานขนาดเล็ก มี 2 ชั้น สไลด์เข้า-ออกเพื่อสะดวกต่อการพกพาในการซื้อกลับ วัสดุทำจากไม้ ความพึงพอใจระดับมาก ($\bar{x}=3.53$, $S.D.=0.93$)

แบบที่ 2 ที่จัดวางอุปกรณ์เครื่องเขียนสำหรับการจัดวางและใช้พื้นที่บนโต๊ะทำงานอย่างลงตัวลักษณะ 2 ชั้นประกบเข้าหากัน เพิ่มเติมชั้นพิเศษสำหรับวางแท่งปากกาด้านนอก ความพึงพอใจระดับมาก ($\bar{x}=3.90$, $S.D.=1.03$)

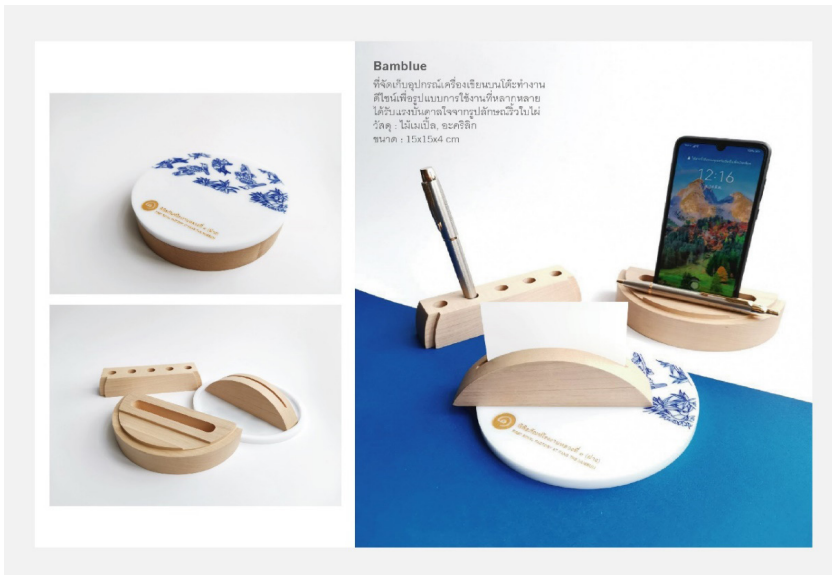
แบบที่ 3 ที่จัดวางอุปกรณ์เครื่องเขียนบนโต๊ะทำงานที่เน้นความเรียบง่าย รูปทรงสามเหลี่ยม มีฟังก์ชันการใช้งานหลายอย่าง สามารถเสียบปากกา วางลวดเสียบเอกสาร หรือเสียบนามบัตรได้ และอีกความพิเศษคือเป็น 2 ชั้นที่สามารถประกบกันเข้าหากันด้วยแม่เหล็กที่ฝังอยู่ในวัสดุไม้ทั้ง 2 ชั้น เมื่อประกบกันแล้วจะเปลี่ยนเป็นทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า สะดวกต่อการพกพาซื้อกลับ ความพึงพอใจระดับมาก ($\bar{x}=3.66$, $S.D.=0.96$)

แบบที่ 4 ที่จัดวางอุปกรณ์เครื่องเขียนบนโต๊ะทำงาน ที่ได้แรงบันดาลใจมาจากการตัดทอนรีโมทไฟ มีหลากหลายฟังก์ชันการใช้งาน เมื่อนำส่วนประกอบทั้ง 4 ส่วนมารวมกันจะมีหน้าตัดเป็นรูปวงกลม ความพึงพอใจระดับมาก ($\bar{x}=3.96$, $S.D.=0.87$)



ภาพประกอบที่ 9 ภาพจำลอง 3 มิติ การออกแบบที่จัดวางอุปกรณ์เครื่องเขียน
แบบที่ 1-4

“Bamblue” ที่จัดวางอุปกรณ์เครื่องเขียนบนโต๊ะทำงาน จัดอยู่ในกลุ่มสินค้าประเภทเครื่องใช้สำนักงาน แบบที่ 4 คือแบบที่ผ่านความเห็นชอบจากผู้เชี่ยวชาญในระดับมาก มีคำแนะนำคือควรเพิ่มเอกลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์ฯ เข้าไปด้วย และส่วนของการวางโทรศัพท์มือถือควรจัดวางช่องให้เหมาะสม เพราะอาจทำให้โทรศัพท์มือถือวางแล้วหกล้มได้



ภาพประกอบที่ 10 ภาพที่จัดวางอุปกรณ์เครื่องเขียนบนโต๊ะทำงาน ที่ผ่านการพัฒนาแบบและผลิตจริง

ประเภทสินค้าแฟชั่น กลุ่มผ้าพันคอ ขนาด 100x100 ซม. เนื้อผ้า Silk Satin Spandex

แบบที่ 1 ผ้าพันคอลวดลายมงคลแบบจีน ที่ประกอบด้วยต้นไผ่ ดอกโบตั๋น นกกระเรียน ซึ่งหลายเหล่านี้เป็นลวดลายที่ถอดแบบมาจากลายประตูไม้ของ

พิพิธภัณฑสถานโรงงานหลวงที่ ๑ (ฝาง) ความพึงพอใจด้านลวดลาย ระดับมาก ($\bar{x}=4.30$, S.D.=0.69)

แบบที่ 2 ผ้าพันคอลวดลายประแจเงินที่มีการประดับตกแต่งอยู่ที่อาคารพิพิธภัณฑสถาน นำมาผสมผสานกับภาพผลสตรว์เบอร์รี่ที่โรงงานหลวงอาหารสำเร็จรูปที่ ๑ (ฝาง) เป็นแหล่งเพาะปลูกและรับซื้อผลสตรว์เบอร์รี่สดมาแปรรูปเป็นสินค้า ดอยคำ ความพึงพอใจด้านลวดลาย ระดับมาก ($\bar{x}=3.70$, S.D.=1.48)

แบบที่ 3 นำภาพผลและใบของสตรว์เบอร์รี่ มาสร้างลวดลายใหม่โดยใช้เทคนิคการลงสีน้ำ และประดับเข้ากับตราสัญลักษณ์ของพิพิธภัณฑสถานโรงงานหลวงที่ ๑ (ฝาง) ใช้สีน้ำเงินกับสีทองตัดกันอย่างลงตัวบนลวดลายผ้าพันคอ ความพึงพอใจด้านลวดลาย ระดับมาก ($\bar{x}=3.90$, S.D.=1.17)

แบบที่ 4 ผ้าพันคอลวดลายตัดทอนมาจาก “ทางไก่อ” ซึ่งเป็นลวดลายบนเครื่องลายครามที่ถูกประดับตกแต่งตามสถานที่ส่วนต่างๆ ของพิพิธภัณฑสถานและโรงงานหลวงฯ ความพึงพอใจด้านลวดลาย ระดับมาก ($\bar{x}=3.90$, S.D.=0.90)

แบบที่ 5 ผ้าพันคอลวดลายของครอบครัวนกกระเรียนตัดทอนจากผ้าพันคอแบบที่ 1 โดยนกกระเรียนนั้นเป็นสัญลักษณ์ของความยั่งยืนมีวาสนายศถาบรรดาศักดิ์ ผสมเข้ากับดอกโบตันซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของความมั่นคง มีเกียรติและสง่างาม ความพึงพอใจด้านลวดลาย ระดับมาก ($\bar{x}=3.90$, S.D.=0.98)

แบบที่ 6 ผ้าพันคอลวดลายประแจเงินผสมผสานกับลวดลายของใบไม้ ความพึงพอใจด้านลวดลาย ระดับมาก ($\bar{x}=4.00$, S.D.=0.84)

ความพึงพอใจภาพรวมของประเภทสินค้าแฟชั่น กลุ่มผ้าพันคอ ระดับมาก ($\bar{x}=4.05$, S.D.=0.65)



ภาพประกอบที่ 11 ภาพจำลอง 3 มิติ การออกแบบลวดลายผ้าพันคอ แบบที่ 1-6

“Beranie” ผ้าพันคอ ขนาด 100x100 ซม. จัดอยู่ในกลุ่มสินค้าประเภทของใช้แฟชั่น พัฒนาลวดลายใหม่ตามคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ โดยการผสมผสานลวดลายระหว่างกัน เพื่อให้มีรู้สึกถึงความเป็นจีนมากขึ้น ผู้วิจัยจึงได้คัดเลือกลวดลายขึ้นมา 2 ลาย จากผลคะแนน 2 อันดับแรกที่อยู่ในระดับมาก คือ ลายที่ 1 ผสมเข้ากับลายที่ 6 มาพัฒนาลวดลายให้สอดคล้องกัน



ภาพประกอบที่ 12 ภาพผ้าพันคอที่ผ่านการพัฒนาแบบและผลิตจริง

ปีที่ 13 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2564

ประเภทสินค้าแฟชั่น กลุ่มถุงผ้าและกระเป๋าใส่เครื่องเขียนหรือใส่อุปกรณ์ขนาดเล็ก

แบบที่ 1 เซตกระเป๋าผ้าดิบพิมพ์ลาย ประกอบด้วยถุงผ้าขนาดมาตรฐาน และกระเป๋าใส่เครื่องเขียนหรือใส่อุปกรณ์ขนาดเล็ก ลวดลายมงคลแบบจีน ที่ประกอบด้วยต้นไผ่ ดอกโบตั๋น นกกระเรียน ซึ่งหลายเหล่านี้เป็นลวดลายที่ถอดแบบมาจากลายประตูไม้ของพิพิธภัณฑสถานหลวงที่ ๑ (ผาง) ความพึงพอใจด้านลวดลาย ระดับมาก ($\bar{x}=4.00$, $S.D.=1.22$)

แบบที่ 2 เซตกระเป๋าผ้าดิบพิมพ์ลาย ประกอบด้วยถุงผ้าขนาดมาตรฐาน และกระเป๋าใส่เครื่องเขียนหรือใส่อุปกรณ์ขนาดเล็ก ลวดลายประแจจีนที่มีการประดับตกแต่งอยู่ที่อาคารพิพิธภัณฑฯ นำมาผสมผสานกับภาพผลสตรอว์เบอร์รี่ที่โรงงานหลวงอาหารสำเร็จรูปที่ ๑ (ผาง) เป็นแหล่งเพาะปลูกและรับซื้อผลสตรอว์เบอร์รี่สดมาแปรรูปเป็นสินค้าดอยคำ ความพึงพอใจด้านลวดลาย ระดับมาก ($\bar{x}=3.60$, $S.D.=1.40$)

แบบที่ 3 เซตกระเป๋าผ้าดิบพิมพ์ลาย ประกอบด้วยถุงผ้าขนาดมาตรฐาน และกระเป๋าใส่เครื่องเขียนหรือใส่อุปกรณ์ขนาดเล็ก โดยนำภาพผลและใบของสตรอว์เบอร์รี่ มาสร้างลวดลายใหม่โดยใช้เทคนิคการลงสีน้ำ และประดับเข้ากับตราสัญลักษณ์ของพิพิธภัณฑสถานหลวงที่ ๑ (ผาง) ใช้สีน้ำเงินกับสีทองตัดกันอย่างลงตัว ความพึงพอใจด้านลวดลาย ระดับมาก ($\bar{x}=3.80$, $S.D.=1.17$)

แบบที่ 4 เซตกระเป๋าผ้าดิบพิมพ์ลาย ประกอบด้วยถุงผ้าขนาดมาตรฐาน และกระเป๋าใส่เครื่องเขียนหรือใส่อุปกรณ์ขนาดเล็ก ลวดลายตัดทอนมาจาก “หางไก่” ซึ่งเป็นลวดลายบนเครื่องลายครามที่ถูกประดับตกแต่งตามสถานที่ส่วนต่างๆ ของพิพิธภัณฑฯและโรงงานหลวงฯความพึงพอใจด้านลวดลาย ระดับมาก ($\bar{x}=4.00$, $S.D.=0.83$)

แบบที่ 5 เซตกระเป๋าผ้าดิบพิมพ์ลาย ประกอบด้วยถุงผ้าขนาดมาตรฐาน และกระเป๋าใส่เครื่องเขียนหรือใส่อุปกรณ์ขนาดเล็ก ลวดลายของครอบครัวนกกระเรียนตัดทอนจาก เซตกระเป๋าแบบที่ 1 โดยนกกระเรียนนั้นเป็นสัญลักษณ์ของความยั่งยืนมีวาสนายศถาบรรดาศักดิ์ ผสมเข้ากับดอกโบตั๋นซึ่งเป็นสัญลักษณ์

ของความมั่นคง มีเกียรติและสง่างาม ความพึงพอใจด้านลวดลาย ระดับมาก ($\bar{x}=4.20$, $S.D.=0.69$)

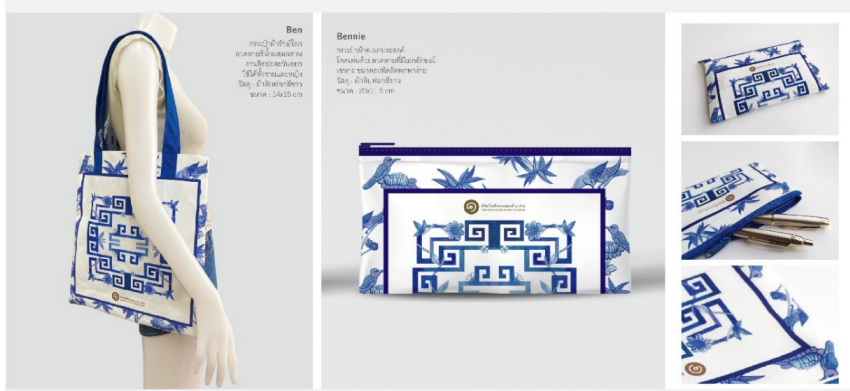
แบบที่ 6 เซตกระเป๋าผ้าดิบพิมพ์ลาย ประกอบด้วยถุงผ้าขนาดมาตรฐาน และกระเป๋าใส่เครื่องเขียนหรือใส่อุปกรณ์ขนาดเล็ก ลวดลายประแจจีนผสมผสานกับลวดลายของใบไม้ ความพึงพอใจด้านลวดลาย ระดับมาก ($\bar{x}=4.00$, $S.D.=0.89$)

ความพึงพอใจภาพรวมของประเภทสินค้าแฟชั่น กลุ่มถุงผ้าและกระเป๋าใส่เครื่องเขียนหรือใส่อุปกรณ์ขนาดเล็ก ระดับมาก ($\bar{x}=4.40$, $S.D.=0.47$)



ภาพประกอบที่ 13 ภาพจำลอง 3 มิติ เซตกระเป๋าผ้าดิบพิมพ์ลาย แบบที่ 1-6

“Ben - Bennie” เซตกระเป๋าผ้าดิบพิมพ์ลาย ถูกนำมาพัฒนาแบบ โดยนำลาย แบบที่ 1 ผสมเข้ากับลายที่ 6 เช่นเดียวกับผ้าพันคอ สร้างลวดลายขึ้นมาใหม่ เพื่อเป็นลวดลายเฉพาะของเซตกระเป๋า



ภาพประกอบที่ 14 เซตกระเป๋าผ้าดิบบิมพ์ลายที่ผ่านการพัฒนาแบบและผลิตจริง

ขั้นตอนที่ 3

ผลการวิเคราะห์ การประเมินความพึงพอใจของผู้บริโภค ที่มีต่อผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามออนไลน์ถามเพื่อประเมินความพึงพอใจซึ่งมีผลต่อการเลือกซื้อของผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ กลุ่มนักท่องเที่ยว พิพิธภัณฑ์โรงงานหลวงที่ ๑ (ฝาง) และพนักงาน บริษัท โดยค่าผลิตภัณฑ์อาหารจำกัด ตั้งแต่วันที่ 8-14 เมษายน 2563 ระยะเวลาเก็บข้อมูล 1 สัปดาห์

มีผู้เข้ามาตอบแบบสอบถาม จำนวน 110 คน ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง (79 คน) คิดเป็นร้อยละ 71.8, ส่วนใหญ่ของผู้ตอบแบบสอบถามอยู่ในช่วงอายุ 21 - 30 ปี (39 คน) คิดเป็นร้อยละ 35.5, โสด (65 คน) คิดเป็นร้อยละ 59.1, ส่วนใหญ่เป็นพนักงานบริษัทเอกชน และลูกจ้าง (56 คน) คิดเป็นร้อยละ 50.9, ช่วงเงินเดือน 15,001 - 25,000 บาท (36 คน) คิดเป็นร้อยละ 32.7 และช่วงเงินเดือน 25,001 - 35,000 บาท (19 คน) คิดเป็นร้อยละ 17.3 ซึ่งถือเป็นส่วนมากของทั้งหมดของผู้ตอบแบบสอบถาม

สรุปผลความพึงพอใจของผลิตภัณฑ์ที่ระลึกแต่ละชิ้น โดยใช้เกณฑ์การให้คะแนนจาก 1. มีความสวยงามและสื่อถึงพิพิธภัณฑ์โรงงานหลวงที่ ๑ (ฝาง)

2. มีประโยชน์ใช้สอยเหมาะสม 3. มีความสะดวกในการพกพา 4. มีความเหมาะสมในการซื้อใช้เอง หรือซื้อฝากผู้อื่น 5. มีรูปแบบเหมาะสม ที่จะจัดจำหน่ายในร้านค้าพิพิธภัณฑสถานหลวงที่ ๑ (ผาง) ซึ่งเรียงลำดับผลความพึงพอใจ ดังนี้

อันดับที่ 1 “Ben - Bennie” เซตกระเป๋าผ้าดิบพิมพ์ลาย

ความพึงพอใจระดับมาก ($\bar{x}=4.48$, S.D.=0.72)

อันดับที่ 2 “Beranie” ผ้าพันคอ ขนาด 100x100 ซม.

ความพึงพอใจระดับมาก ($\bar{x}=4.34$, S.D.=0.75)

อันดับที่ 3 “Bamblue” ที่จัดวางอุปกรณ์เครื่องเขียนบนโต๊ะทำงาน

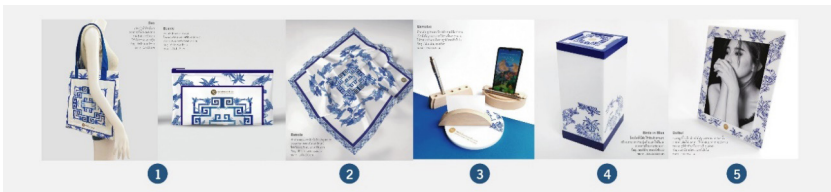
ความพึงพอใจระดับมาก ($\bar{x}=4.06$, S.D.=0.93)

อันดับที่ 4 “Birds in Blue” โคมไฟตั้งโต๊ะ

ความพึงพอใจระดับมาก ($\bar{x}=4.03$, S.D.=0.94)

อันดับที่ 5 “Bulbul” กรอบรูปสำหรับใส่รูปภาพขนาด 5x7 นิ้ว

ความพึงพอใจระดับมาก ($\bar{x}=3.70$, S.D.=1.03)



ภาพประกอบที่ 15 เรียงลำดับผลความพึงพอใจสินค้าที่ผู้วิจัยทำการออกแบบ

อภิปรายผล

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับพิพิธภัณฑสถานหลวงที่ ๑ (ผาง) ซึ่งเป็นพิพิธภัณฑที่จัดตั้งขึ้นเพื่อตอบสนองวัตถุประสงค์ในการเป็นสถานที่ท่องเที่ยวเชิงการศึกษาด้านอุตสาหกรรมและการเกษตรแปรรูป เป็นสถานที่รวบรวมและจัดแสดงแนวพระราชดำริในการพัฒนาที่ยั่งยืน ตามแนวปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง ตลอดจนเสริมสร้างความภาคภูมิใจที่ได้มาเยือนพิพิธภัณฑสำหรับผู้ที่ได้มาเยือนและ

พบเห็นวัฒนธรรม สถาปัตยกรรม บ้านเรือน หรืออาหารท้องถิ่นของชุมชนบ้านยาง ซึ่งตั้งอยู่บริเวณพิพิธภัณฑสถานโรงงานหลวงที่ ๑ (ฝาง) และสำรวจความต้องการเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่จัดจำหน่ายในพิพิธภัณฑสถานฯ ซึ่งทำการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ผู้ปฏิบัติหน้าที่ที่เกี่ยวข้องในหน่วยงานนั้น และสำรวจความคิดเห็นนักท่องเที่ยวกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน ทำให้ผู้วิจัยได้รับทราบถึงข้อมูลความต้องการต่างๆ เพื่อนำข้อมูลมาเป็นส่วนหนึ่งในการออกแบบผลิตภัณฑ์สินค้าของที่ระลึกเพื่อจัดจำหน่ายในร้านค้าพิพิธภัณฑสถานโรงงานหลวงที่ ๑ (ฝาง) โดยผู้วิจัยได้ลงศึกษาพื้นที่นำร่องต่างๆ เหล่านี้ มามาทำการวิเคราะห์เพื่อสร้างแนวทางการออกแบบขึ้นใหม่เพื่อเป็นการช่วยเพิ่มรูปแบบของผลิตภัณฑ์แหล่งท่องเที่ยวพิพิธภัณฑสถานโรงงานหลวงที่ ๑ (ฝาง) ให้มีภาพลักษณ์เฉพาะของที่ระลึกแห่งนี้ใหม่มากที่สุด

ผลจากการศึกษาด้านสถานภาพ พบว่าแนวทางศึกษาและออกแบบของที่ระลึกที่จัดจำหน่ายในพิพิธภัณฑสถานฯ มีความคิดเห็นของกลุ่มเป้าหมาย ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ช่วงอายุ 21 - 30 ปี สถานภาพโสดส่วนใหญ่เป็นพนักงานบริษัทเอกชน และลูกจ้าง ช่วงเงินเดือน 15,001 - 35,000 บาท เดินทางมาพิพิธภัณฑสถานโรงงานหลวงที่ ๑ (ฝาง) ด้วยรถยนต์ส่วนตัว ในการศึกษาข้อมูลเพื่อการออกแบบและพัฒนาของที่ระลึกที่จัดจำหน่ายในพิพิธภัณฑสถานฯ ของกลุ่มเป้าหมายพบว่า มีการตัดสินใจในการเลือกซื้อของที่ระลึกจากสินค้าที่มีตราสัญลักษณ์ และเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของพิพิธภัณฑสถานโรงงานหลวงที่ ๑ (ฝาง) นิยมซื้อของนำไปใช้เอง ให้ความสนใจเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้าน เครื่องเขียนและอุปกรณ์สำนักงาน และของใช้แฟชั่น

ผลจากการสัมภาษณ์จากผู้ปฏิบัติหน้าที่ภายในพิพิธภัณฑสถานฯ มีความต้องการเพิ่มทางเลือกสินค้าใหม่ๆ ที่ต่างออกไปจากเดิม มีเรื่องราวเป็นชีรี่ เป็นแบบเฉพาะ หรือมีลวดลายเฉพาะสำหรับขายที่พิพิธภัณฑสถานฯ แห่งนี้ ซึ่งกลุ่มลูกค้าส่วนใหญ่เป็นนักเรียนนักศึกษา และวัยทำงานที่มาศึกษาดูงานกับหน่วยงาน ข้อมูลการจำหน่ายผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกในร้านค้าพิพิธภัณฑสถานฯ เดิมนั้น เป็นสินค้าประเภทแฟชั่น เช่น หมวก สายรัดข้อมือริชแบรนด์ กระเป๋า และสินค้าชิ้นเล็ก เช่น พวงกุญแจ เข็มกลัด สติกเกอร์ เป็นต้น จากการสังเกตภายในร้านค้าพิพิธภัณฑสถานฯ พบว่าสินค้าเดิมมีความ

คล้ายคลึงกับสินค้าที่ขายอยู่ที่พิพิธภัณฑ์อื่น และขาดเอกลักษณ์ร่วมกันในสินค้าแต่ละประเภท

ผลสรุปแนวทางที่นำมาใช้เป็นข้อกำหนดในการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก จากข้อมูลแบบสัมภาษณ์ และแบบสอบถามที่ผู้วิจัยได้ลงศึกษาจากพื้นที่จริง สิ่งในกลุ่มเป้าหมาย และทางพิพิธภัณฑ์ต้องการคือ เป็นสินค้าที่มีประโยชน์ใช้สอย เป็นแบบเฉพาะหรือมีลวดลายพิเศษสำหรับการจัดจำหน่ายที่พิพิธภัณฑ์ฯ เท่านั้น เพื่อการส่งเสริมภาพลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์ ควรถ่ายทอดเอกลักษณ์เฉพาะผ่านสินค้าของที่ระลึกที่จัดจำหน่าย และสร้างภาพจำให้กับกลุ่มนักท่องเที่ยวได้ระลึกนึกถึงพิพิธภัณฑ์ โดยสินค้าแต่ละประเภทนั้นควรมีรูปแบบเป็นไปในทิศทางเดียวกัน และเพิ่มทางเลือกสินค้าใหม่ๆ ที่ต่างออกไปจากเดิม เพื่อตอบสนองความหลากหลายทางการใช้งาน

เมื่อได้ข้อกำหนดในการออกแบบแล้วจึงนำแบบเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิ ด้านการออกแบบด้านการตลาด ด้านพิพิธภัณฑ์ และขอคำแนะนำในการพัฒนาแบบสินค้าของที่ระลึกเพื่อให้เกิดความเหมาะสมในการจัดจำหน่ายต่อไป โดยเลือกนำเสนอสินค้าของที่ระลึกทั้งหมด 3 ประเภท ดังนี้

1. ประเภทของเต่างบ้าน กลุ่มโคมไฟตั้งโต๊ะ 4 แบบ และกลุ่มกรอบรูป 4 แบบ
2. ประเภทเครื่องใช้สำนักงาน กลุ่มที่จัดวางอุปกรณ์เครื่องเขียนบนโต๊ะทำงาน 4 แบบ
3. ประเภทสินค้าแฟชั่น กลุ่มผ้าพันคอ 6 แบบ และกลุ่มถุงผ้า กระเป๋าใส่เครื่องเขียน หรือใส่ของขนาดเล็ก 6 แบบ โดยขอคำแนะนำจากผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อคัดเลือกสินค้าแต่ละชนิดเหลืออย่างละ 1 แบบ เพื่อทำการผลิตจริง

โดยมีแนวคิดในการออกแบบ (Concept) สินค้าที่ระลึกทั้ง 3 ประเภท ให้เป็นสินค้าพิเศษเฉพาะ เน้นความเรียบง่าย และมีกลิ่นอายความเป็นจีน ใช้โทนสีขาว และสีน้ำเงินสไต้เครื่องลายคราม ออกมาเป็นสินค้าพิเศษหนึ่งซีรี่

ผู้วิจัยทำการออกแบบลวดลายที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะของพิพิธภัณฑสถานใหม่ ซึ่งได้แรงบันดาลใจจากลวดลายเชิงสัญลักษณ์จีนที่มีความหมายเป็นมงคลสามารถพบเห็นลวดลายนี้ได้ภายในพิพิธภัณฑสถานหลวงที่ ๑ (ฝาง) เช่น ลายประแจจีน หรือลายตะขอกี่หวดทรัพย์ ลายต้นไผ่ที่ให้ความหมายเรื่องอายุยืนยาว หรือลายนกกระเรียนซึ่งมีความหมายว่าความยั่งยืนมีวาสนายศบาตรดั่งศักดิ์ การนำลวดลายจากเครื่องลายคราม หรือลวดลายของประตูแบบจีน ที่ใช้ประดับตกแต่งสถานที่ พิพิธภัณฑสถานหลวงที่ ๑ (ฝาง) และโรงงานหลวงอาหารสำเร็จรูปที่ ๑ (ฝาง) มาทำการออกแบบลวดลายใหม่ โดยใช้เทคนิคการลงสีน้ำ เลือกใช้โทนสีน้ำเงินตาม CI (Corporate identity) ของพิพิธภัณฑสถานหลวงที่ ๑ (ฝาง) ซึ่งได้ให้ความหมายว่าสีน้ำเงินสื่อถึงพิพิธภัณฑฯ จึงเลือกสร้างลวดลายออกมาเป็นชุดๆ และให้เข้ากันกับสินค้าที่ระลึกแต่ละประเภท

นอกจากนี้ความมุ่งหมายของผู้วิจัยคาดหวังให้การออกแบบผลิตภัณฑ์สินค้าที่ระลึกนี้จะเป็นแนวคิด ในการถ่ายทอดเอกลักษณ์หรือนำสิ่งที่ป็นรูปธรรมภายนอก มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบลวดลาย ลงสู่สินค้าที่ระลึกเพื่อเป็นจุดเด่นให้กับสินค้านั้นๆ จนเกิดเป็นสินค้าที่ระลึกที่มีเสน่ห์น่าสนใจ ต่างจากสินค้าที่ระลึกในรูปแบบเดิม อีกทั้งยังเป็นการเพิ่มทางเลือกใหม่ให้กับกลุ่มลูกค้าได้มีโอกาสในการเลือกซื้อสินค้าอีกด้วย

ผลการวิจัยครั้งนี้พบว่า การเลือกซื้อสินค้าของที่ระลึกของผู้บริโภคนั้น ผู้บริโภคให้ความสำคัญกับประโยชน์ใช้สอยของการใช้งานสินค้าที่ระลึก โดยมีความเป็นสินค้าที่มีความร่วมสมัย นำมาใช้งานได้ในปัจจุบัน และมีลวดลายสีสันเฉพาะของสินค้านั้นเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่นักท่องเที่ยวให้ความสำคัญ ซึ่งมีความสอดคล้องกับ ดร.ชา รัตนดำรงอักษร ในหัวข้อเรื่อง การพัฒนาประสิทธิภาพบริการของร้านค้าปลีกงานหัตถกรรมในจังหวัดเชียงใหม่ และผลการวิจัยของจิราภรณ์ ขาวศรี (2556) ในหัวข้อเรื่องการศึกษาเรื่องพฤติกรรมการซื้อขายสินค้าของที่ระลึกของนักท่องเที่ยว จังหวัดพัทลุง โดยนักท่องเที่ยวให้ความสำคัญกับประโยชน์ใช้สอยของสินค้าที่ระลึกมากที่สุด อีกทั้งยังนิยมซื้อสินค้าที่ระลึกเพื่อนำไปใช้เองในชีวิตประจำวันซึ่งตรงกับ

อภิญญา ศักดาศิริรัตน์, ดรุชา รัตนดำรงอักษร, และพารินทร์รัตน์ ธรรมหมื่นยอง (2559) การตัดสินใจเลือกซื้อสินค้าที่ระลึกจากธุรกิจค้าปลีกของนักท่องเที่ยวในย่านท่องเที่ยว จังหวัดเชียงใหม่ ในด้านการออกแบบสินค้าที่ระลึกกลุ่มลูกค้าให้ความสำคัญกับความงามควบคู่กับการสอดแทรกเนื้อหาแนวคิดและแรงบันดาลใจลงไปในผลิตภัณฑ์ที่ระลึก และมีการใช้งานที่ทันสมัยสามารถใช้ได้จริงมากกว่าการตั้งโชว์เพียงอย่างเดียว สอดคล้องกับปนัดดา มนุรัชฎา (2555) เรื่องการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกมิวเซียมสยาม

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะสำหรับผู้ประกอบการ

ผู้ประกอบการควรเลือกใช้วัสดุในการทำผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก ควรคำนึงถึง ขนาดการถอดประกอบ น้ำหนักในการเคลื่อนย้ายสินค้า ความแข็งแรงในการใช้งานเป็นหลัก

ผู้ประกอบการควรมีการเลือกใช้โทนสีของลวดลาย การกำหนดขนาดของลวดลาย เพราะจะมีผลต่อความสวยงาม

ผู้ประกอบการควรสร้างหุ่นจำลอง (Model) ขนาดเท่าจริง ก่อนผลิตสินค้าจริงเพื่อตรวจสอบความสวยงามและปรับรูปแบบ แทนการทำหุ่นจำลองย่อส่วน

ผู้ประกอบการควรส่งผลิตสินค้าจริงจำนวนมาก เพื่อการลดต้นทุนการผลิต

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัย

ควรมีการศึกษาวิจัยด้านการออกแบบลวดลาย รวมไปถึงประวัติความเป็นมาของลวดลายนั้นๆ เพื่อนำลวดลายต่างๆ มาประยุกต์ใช้ร่วมกัน และมีความหมายในทางที่เหมาะสม

ควรมุ่งเน้นความสนใจไปที่สินค้าที่ระลึกประเภทใดประเภทหนึ่ง อย่างลึกซึ้งเพื่อศึกษาปัญหาเฉพาะด้านของสินค้าแล้วจึงทำการปรับปรุงพัฒนารูปแบบ และหาแนวทางแก้ไขปัญหาของผลิตภัณฑ์สินค้านั้นให้ดียิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กรมการท่องเที่ยว. (2561). **แผนยุทธศาสตร์พัฒนาการท่องเที่ยว พ.ศ. 2561-2564 ของกรมการท่องเที่ยว**. ค้นเมื่อ 1 เมษายน 2562, จาก <https://www.dot.go.th/>
- กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2558). **ยุทธศาสตร์การท่องเที่ยวไทย พ.ศ. 2558-2560**. ค้นเมื่อ 1 เมษายน 2562, จาก https://www.mots.go.th/ewt_dl_link.php?nid=7114
- จิราภรณ์ ขาวศรี. (2556). การศึกษาเรื่องพฤติกรรมการซื้อสินค้าของที่ระลึกของนักท่องเที่ยว จังหวัดพัทลุง. **วารสารวิชาการการท่องเที่ยวไทยนานาชาติ**, 9(2), 66-84.
- ดร.ชา รัตนดำรงอักษร. (2557). การพัฒนาประสิทธิภาพบริการของร้านค้าปลีกงานหัตถกรรมในจังหวัดเชียงใหม่. **วารสารวิจัยราชภัฏเชียงใหม่**, 16, 84-98.
- บริษัทดอยคำผลิตภัณฑ์อาหารจำกัด. (2562). **พิพิธภัณฑ์โรงงานหลวงที่ 1 (ฝาง)**. ค้นเมื่อ 3 มิถุนายน 2562, จาก <https://www.doikham.co.th>
- ปนัดดา มนุรัชฎา. (2555). การออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเพื่อจำหน่ายในร้านค้าพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ (มิวเซียมสยาม). วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาการออกแบบผลิตภัณฑ์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ผู้จัดการออนไลน์. (2557). **ฟ้าหลังฝน “บ้านยาง” ยกของดีอาหารจีนยูนนาน เปิดตลาดท่องเที่ยว**. ค้นเมื่อ 9 พฤษภาคม 2560, จาก <https://mgronline.com/smes/detail/9570000109955>
- อภิญญา ศักดาศิริโรจน์, ดร.ชา รัตนดำรงอักษร, และพารินทรรัตน์ ธรรมหมื่นยอง. (2559). การตัดสินใจเลือกซื้อสินค้าของที่ระลึกจากธุรกิจค้าปลีกของนักท่องเที่ยวในย่านท่องเที่ยว จังหวัดเชียงใหม่. **วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยพายัพ**, 10, 279.



ศึกษารูปแบบทุนวัฒนธรรมในการออกแบบงานสร้าง ของภาพยนตร์ไทย

The Study Cultural Capital Forms of Production Design in Thai Feature Films

สุรีย์ จุฬากาญจน์¹

Sutee Julakarn

จิรวัดน์ พิระสันต์²

Jirawat Pirasant

¹ นักศึกษาหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยนเรศวร

Doctor of Fine and Applied Arts Program in Art
and Design, Faculty of Architecture,
Naresuan University (E-mail: julakarn@kku.ac.th)

² ศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

Professor, Department of Art and Design,
Faculty of Architecture, Naresuan University

Received: 01/06/2020 Revised: 28/07/2020 Accepted: 30/07/2020

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน นำเสนอข้อมูลแบบพรรณนาวิเคราะห์ (Descriptive Analysis) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบทุนวัฒนธรรมในการออกแบบงานสร้างของภาพยนตร์ไทย ซึ่งขอบเขตของการศึกษาผลงานภาพยนตร์ไทยตั้งแต่ปี พ.ศ.2545 - 2555 เป็นช่วงที่อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยมีกระแสตอบรับจากผู้ชมภาพยนตร์และให้ความสนใจภาพยนตร์ไทยเป็นอย่างมาก ผู้วิจัยนำแนวคิดคุณค่าทุนวัฒนธรรมในการวิเคราะห์ภาพยนตร์ไทยที่มีเนื้อหาหรือการนำเสนอที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมไทยได้จำนวน 11 เรื่อง และมีภาพยนตร์ไทย จำนวน 3 เรื่อง ที่มีความโดดเด่นในการออกแบบงานสร้างได้อย่างเป็นรูปธรรม แสดงบริบทของสังคม และ คุณค่าทุนทางวัฒนธรรม ได้แก่ 1) ภาพยนตร์เรื่องสืบท้าคำเตือนสืบทอด 2) ภาพยนตร์เรื่องโหมโรง 3) ภาพยนตร์เรื่องปัญญาเรณู

ผลการศึกษาพบว่ารูปแบบทุนวัฒนธรรมในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทยมุ่งเน้นความสมจริงสร้างความกลมกลืนกับตัวละคร การออกแบบฉากและเครื่องแต่งกายส่วนใหญ่ได้จากข้อมูลทางประวัติศาสตร์หรือภาพอ้างอิง ในส่วนภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องอยู่ในช่วงเหตุการณ์หรือเวลาปัจจุบัน จะออกแบบจัดองค์ประกอบที่แสดงให้เห็นคุณค่าวัฒนธรรมสร้างความสมจริงและช่วยส่งเสริมอารมณ์ในการเล่าเรื่องได้เป็นอย่างดี เช่น ภาพยนตร์เรื่องสืบท้าคำเตือนสืบทอด ส่วนภาพยนตร์ย้อนยุคในงานออกแบบงานสร้างที่ต้องอาศัยการคลุมโทนสี การจำลองสถานที่อุปกรณ์เพื่อสร้างความสมจริงในเรื่องเล่า เช่น ภาพยนตร์เรื่องโหมโรง

คำสำคัญ: ทุนวัฒนธรรม, การออกแบบงานสร้าง, ภาพยนตร์ไทย

Abstract

This research was mixed methods research presented data descriptive analysis. The purpose of the study cultural capital forms of production design in Thai feature films, this research has placed scope of work to study of Thai films from 2002 - 2012 is the industry. Thai feature

films have a great response from audiences and very interested in Thai feature films. the researcher used the concepts of value, cultural capital in the analysis of Thai feature films that has content or presentation related to cultural capital, 11 Thai films, and There are 3 Thai films that are outstanding in production design the social context and cultural capital values, including 1) Sibha Kham Doan Sib Ed 2) The Overture 3) Panya Raenu.

The results of the study found that the cultural capital forms of production design in Thai feature films. Production design put emphasize on realistic, Create harmony with the characters. Most of the scenes and costumes designs represent of value, cultural capital on create realistic from current events and support the mood of the story as well, such as the film on Sibha Kham Doan Sib Ed. The production designer that period films have requires color tone coverage simulation of locations, equipment to create a realistic story such as a film on The Overture.

Keywords: Cultural Capital, Production Design, Thai Feature Films

บทนำ

การสร้างภาพยนตร์ให้มีคุณภาพและเกิดคุณค่านั้นอาจต้องมีปัจจัยในการสร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์ซึ่งอาจต้องเริ่มตั้งแต่กระบวนการก่อนการผลิต (Pre-Production) ที่ให้เวลาและความสำคัญจะต้องอาศัยความรู้ความสามารถหลากหลายด้าน เช่น การเขียนบทภาพยนตร์ การถ่ายภาพ รวมถึงการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ซึ่งเป็นหน้าที่สำคัญในการสร้างภาพยนตร์ให้มีความสวยงาม สมจริง สร้างความรู้สึกให้กับผู้ชมภาพยนตร์ และยังสามารถสร้างความหมายในภาพยนตร์สะท้อนภาพชีวิตบริบททางสังคมและอื่นๆ ประกอบกับมิติของสุนทรียความงามของการสร้างสรรค์งานออกแบบงานสร้างองค์ประกอบด้านภาพ (Visual elements)

การออกแบบงานสร้าง (Production Design) คือกระบวนการทำงานออกแบบสภาพแวดล้อม ด้านภาพในภาพยนตร์ อาทิ งานฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก เครื่องแต่งกาย การแต่งหน้าและทรงผม (เจมพ์พท์ พัทธวิชัย, 2553) กล่าวถึงภาพยนตร์ในฐานะปฏิบัติการสังคม และวัฒนธรรมความหมายในที่นี้ให้ความสนใจกับความสัมพันธ์ของภาพยนตร์กับสังคมในสองด้าน ด้านแรกภาพยนตร์ในฐานะภาพสะท้อนสังคม (Reflectionism) ซึ่งหมายถึงภาพยนตร์จะเป็นเสมือนกระจกที่สะท้อนความเป็นไปในสังคมในด้านที่สองภาพยนตร์คือการประกอบสร้างความเป็นจริง (Constructionism) จะมองในมุมต่างไปแม้จะไม่มีความจริงแต่ภาพยนตร์ก็สามารถประกอบสร้างความหมายใหม่ขึ้นตามแต่ผู้กำกับกำหนด (กำจร หลุยยะพงศ์, 2556) ซึ่งประเทศไทยมีวัฒนธรรมที่เจริญรุ่งเรืองทั้งภาษา วรรณกรรม ศิลปกรรม นาฏศิลป์ ดนตรี โบราณสถาน โบราณวัตถุ ตลอดจนขนบธรรมเนียมประเพณีเป็นแบบแผนและวิถีชีวิต อันดงามมาถึงปัจจุบัน เมื่อนำมาประยุกต์สร้างสรรค์ร่วมกับนวัตกรรมหรือ เทคโนโลยี เกิดเป็นสินค้าและบริการตอบสนองความต้องการของตลาดและวิถีชีวิตที่สอดคล้องกับกระแสการเปลี่ยนแปลงในปัจจุบัน ทุนวัฒนธรรมเหล่านี้จะเป็นพลัง ขับเคลื่อนเศรษฐกิจบนพื้นฐานการพึ่งพาตนเอง และส่งเสริมเศรษฐกิจท้องถิ่นให้เข้มแข็งเชื่อมโยงสู่การสร้าง คุณค่าทางสังคมก่อให้เกิดความภาคภูมิใจในถิ่นเกิด ส่งเสริมการพัฒนาประเทศให้ยั่งยืน

แนวคิดทุนวัฒนธรรมเป็นทรัพยากรล้ำค่าของประเทศสะท้อนเอกลักษณ์ของความเป็นชาติ รากฐาน ของการเสริมสร้างความสามัคคีและความมั่นคงของสังคมไทยที่สะสมสืบทอดมาจากประวัติศาสตร์อันยาวนานชาติไทยมีวัฒนธรรมที่เจริญรุ่งเรืองทั้งภาษา วรรณกรรม ศิลปกรรม นาฏศิลป์ ดนตรี โบราณสถาน โบราณวัตถุตลอดจนขนบธรรมเนียมประเพณีเป็นแบบแผน และวิถีชีวิตอันดงามมาถึงปัจจุบัน เมื่อนำมาประยุกต์ สร้างสรรค์ร่วมกับนวัตกรรมหรือเทคโนโลยีเกิดเป็นสินค้าและบริการตอบสนองความต้องการของตลาดและวิถีชีวิตที่สอดคล้องกับกระแสการเปลี่ยนแปลงในปัจจุบันทุนวัฒนธรรมเหล่านี้จะเป็นพลังขับเคลื่อนเศรษฐกิจบนพื้นฐานการพึ่งพาตนเอง และส่งเสริมเศรษฐกิจท้องถิ่นให้เข้มแข็งเชื่อมโยงสู่การสร้าง

คุณค่าทางสังคมก่อให้เกิด ความภาคภูมิใจในถิ่นเกิดการร่วมกันอนุรักษ์ปกป้องทั้งยังสามารถนำระบบคุณค่าในสังคมท้องถิ่นมาสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ของชุมชนให้เกิดมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ อันเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งเสริมการพัฒนาประเทศให้ยั่งยืน อุตสาหกรรมวัฒนธรรมจะเน้นการนำเสนอคุณค่าในเชิงศิลปวัฒนธรรม

วัตถุประสงค์การวิจัย

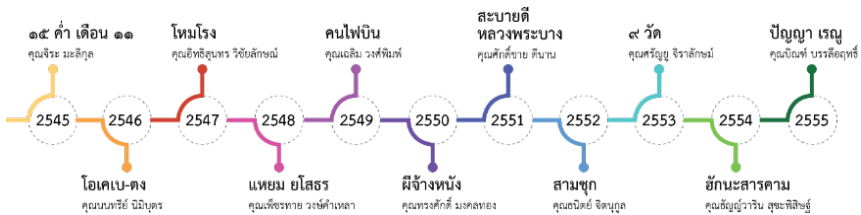
เพื่อศึกษารูปแบบทุนวัฒนธรรมในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทย

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ได้ทราบรูปแบบทุนวัฒนธรรมในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทย

ขอบเขตของการวิจัย

ผู้วิจัยศึกษาภาพยนตร์ไทยช่วงปี พ.ศ.2545-2555 เป็นการศึกษาแบบคุณค่าทุนวัฒนธรรม (Cultural Capital) โดยผสมผสานแนวคิดโครงสร้างการเล่าเรื่อง และการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์



ภาพประกอบที่ 1 แสดงภาพยนตร์ไทยที่มีเนื้อหาทางวัฒนธรรม

นิยามศัพท์เฉพาะ

การออกแบบงานสร้าง หมายถึง กระบวนการทำงานออกแบบสภาพแวดล้อม ด้านภาพในภาพยนตร์ อาทิเช่น งานฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก เครื่องแต่งกาย การแต่งหน้าและทรงผม

ปีที่ 13 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2564

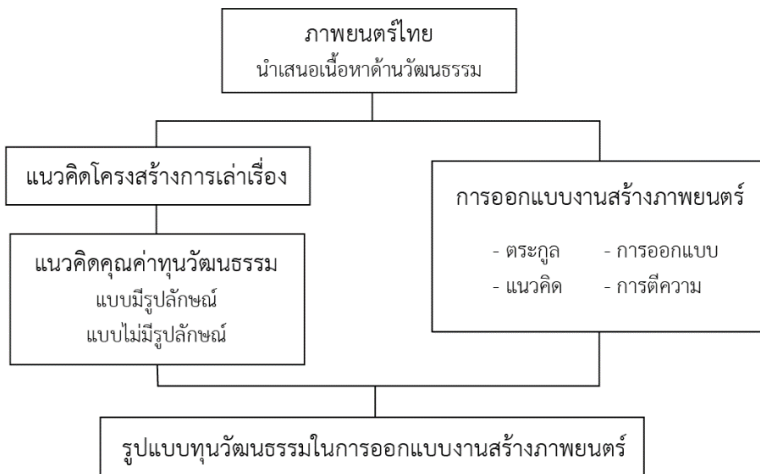
ทุนวัฒนธรรม หมายถึง คุณค่าทุนวัฒนธรรมแบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

1. ทุนวัฒนธรรมที่สัมผัสได้ (Tangible Culture) เช่น โบราณสถาน โบราณวัตถุ วัตถุ ผลงานทางศิลปะ ภาพเขียน รูปปั้น หรือ สิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้น
2. ทุนวัฒนธรรมที่สัมผัสไม่ได้ (Intangible Culture) ได้แก่ ความคิด การปฏิบัติ ความเชื่อ ขนบธรรมเนียมประเพณี พิธีกรรม ศิลปะการแสดง เพลง งาน วรรณกรรม นิทาน ตำนานพื้นบ้าน ดนตรี

ภาพยนตร์ไทย หมายถึง ภาพยนตร์ที่มีกระบวนการสร้างโดยทีมงานไทยเป็นหลัก ภาพยนตร์ช่วงปี พ.ศ.2545-2555 มีกระแสตอบรับจากผู้ชมภาพยนตร์ และให้ความสนใจภาพยนตร์ไทยเป็นอย่างมาก

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การศึกษารูปแบบทุนวัฒนธรรมในการออกแบบงานสร้างของภาพยนตร์ไทยได้กำหนดกรอบในการวิเคราะห์ข้อมูลดังต่อไปนี้



ภาพประกอบที่ 2 แสดงกรอบแนวคิดการศึกษารูปแบบทุนวัฒนธรรมในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทย

แนวคิดคุณค่าทุนวัฒนธรรม

จากแนวคิด Throsby (2001) แบ่งคุณค่าทุนวัฒนธรรมเป็น 2 ประเภท คือ

1. ทุนวัฒนธรรมที่มีรูปลักษณะ (Tangible Culture) เช่น โบราณสถาน โบราณวัตถุ วัด ผลงานทางศิลปะ ภาพเขียนรูปปั้นทุนวัฒนธรรมที่สัมผัสได้ไม่ได้ถูกจำกัดในรูปแบบเฉพาะมรดกทางวัฒนธรรมเท่านั้นแต่ยังขยายขอบเขตไปถึงทุนกายภาพหรือสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นเช่นอาคารสิ่งประดิษฐ์ทุนวัฒนธรรมรูปแบบนี้สามารถสึกหรอหรือพังได้ถ้าไม่ได้รับการดูแลรักษาและสามารถวัดมูลค่าในรูปของเงินได้ไม่ว่าจะเป็นตัววัตถุเองหรือการบริการที่ใช่วัตถุนั้นเป็นส่วนหนึ่งของการให้บริการ

2. ทุนวัฒนธรรมที่ไม่มีรูปลักษณะ (Intangible Culture) เป็นทุนที่อยู่ในรูปของทรัพย์สินทางปัญญา ได้แก่ความคิดการปฏิบัติ ความเชื่อและค่านิยมที่แบ่งปันระหว่างสมาชิกในชุมชน เช่น ขนบธรรมเนียมประเพณีพิธีกรรมศิลปะการแสดง เพลงงานวรรณกรรมนิทานตำนานพื้นบ้านดนตรี เป็นต้นถึงแม้ว่าทุนวัฒนธรรมจะแบ่งเป็นทุนวัฒนธรรมที่สัมผัสได้และทุนวัฒนธรรมที่สัมผัสไม่ได้แต่ทุนวัฒนธรรมทั้งสองประเภทนี้มีความสัมพันธ์กันเนื่องจากสิ่งที่สัมผัสได้มักมีความหมายหรือคุณค่าอยู่เบื้องหลังนอกจากนี้ทุนวัฒนธรรมในสองรูปแบบนี้สามารถปรากฏได้ในทุกช่วงของเวลาในฐานะทุนคงคลัง (Capital Stock) ซึ่งมีมูลค่าทางเศรษฐศาสตร์และคุณค่าทางวัฒนธรรม โดยชัยอนันต์ สมุทวณิช (2540) ได้เรียกทุนคงคลังนี้ว่า วัฒนธรรมคงคลัง (Cultural Stock)

แนวคิดโครงสร้างการเล่าเรื่อง

การเล่าเรื่องในภาพยนตร์นั้นเป็นการเล่าเรื่องผ่านสถานที่ ท่วงท่าของตัวละคร และมุมกล้อง ซึ่งช่วยให้การเล่าเรื่องดำเนินไปอย่างต่อเนื่อง ซึ่งสามารถสรุปเกณฑ์ได้ ดังนี้

1. โครงเรื่อง (Plot) นับเป็นองค์ประกอบสำคัญของเรื่อง เนื่องจากเป็น การลำดับเหตุการณ์ในเรื่อง อย่างต่อเนื่อง โดยพัฒนาจากความขัดแย้งที่เกิดขึ้น

2. ความขัดแย้ง (Conflict) เป็นองค์ประกอบหนึ่งที่จะทำให้เข้าใจเรื่องราวได้กระจ่างชัดยิ่งขึ้นเพราะ แท้ที่จริงแล้วคือการสานเรื่องราวบนความขัดแย้งนั่นเอง

3. แก่นเรื่อง (Theme) หมายถึง ความคิดหลัก หรือ ความคิดรวบยอดที่เจ้าของเรื่องต้องการนำเสนอ ซึ่งผู้รับสารสามารถค้นพบความหมายหรือใจความสำคัญของเรื่องได้จากการสังเกตองค์ประกอบต่างๆ ในการเล่าเรื่อง เช่น ตัวละคร บรรทัดฐานและค่านิยม เป็นต้น

4. ตัวละคร (Character) หมายถึงบุคคลที่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับเรื่องราวในเรื่องเล่า นอกจากนี้ยังหมายถึงบุคลิกลักษณะของตัวละคร ไม่ว่าจะเป็นรูปร่างหน้าตา หรืออุปนิสัยใจคอของตัวละครด้วย โดยตัวละครแต่ละตัวแสดงพฤติกรรมต่างๆ ที่บ่งบอกถึงนิสัยของตัวละคร รวมไปถึงพัฒนาการของตัวละครด้วย

5. ฉาก (Setting) เป็นองค์ประกอบที่สำคัญของเรื่องเล่าทุกประเภท เพราะเหตุการณ์และตัวละครไม่สามารถดำเนินไปโดยปราศจากพื้นที่ได้ ดังนั้น ฉากมีความสำคัญในการรองรับและสร้างความต่อเนื่องของเหตุการณ์ อีกทั้งยังสามารถบ่งบอกถึงความหมายบางอย่างของเรื่อง หรือผู้กำกับ ตลอดจนการกระทำของตัวละครได้ด้วยฉากก็คือสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์ขึ้นในเรื่อง ซึ่งการสร้างฉากต้องให้รายละเอียดเกี่ยวกับสถานที่และสภาพแวดล้อม เพื่อให้ผู้ชมเกิดคล้อยตามและเชื่อว่าเรื่องนั้นเกิดขึ้นจริง ในภาพยนตร์บางเรื่อง ผู้กำกับพยายามให้ฉากในเรื่องเป็นโล่งจำลองซึ่งจำลองสถานการณ์ที่คนเราเองอาจเผชิญได้ในโลกแห่งความเป็นจริง

6. มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of View) หมายถึง การมองเหตุการณ์เข้าใจพฤติกรรมของ ตัวละครในเรื่องผ่านสายตาของตัวละครตัวใดตัวหนึ่ง หรือหมายถึง การที่ผู้เล่ามองเหตุการณ์จากวงในใกล้ชิด หรือจากวงนอกในระยะห่างๆ ซึ่งแต่ละจุดยืนมีความเชื่อที่ต่างกัน จุดยืนในการเล่าเรื่องมีความสำคัญต่อการเล่าเรื่อง

วิธีดำเนินการวิจัย

เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Research) เพื่อศึกษารูปแบบทุนวัฒนธรรมในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทย นำเสนอข้อมูลแบบพรรณนาวิเคราะห์ (Descriptive Analysis)

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยได้กำหนดภาพยนตร์ที่ศึกษาวิเคราะห์จากเนื้อหาที่เกี่ยวข้องในการนำเสนอ ด้านวัฒนธรรม อยู่ในช่วง ปี พ.ศ. 2545 จนถึง พ.ศ.2555 จำนวน 11 เรื่อง และได้กลุ่มตัวอย่าง 3 เรื่อง

การสร้างเครื่องมือวิจัย

การวิจัยได้ศึกษาแนวความคิดการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์โดยผสมผสานแนวคิด โครงสร้างการเล่าเรื่อง และคุณค่าทุนวัฒนธรรม

เครื่องมือการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย ตารางวิเคราะห์รูปแบบในการนำเสนอคุณค่าทุนวัฒนธรรม

การวิเคราะห์ข้อมูล

เมื่อทำการเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งหมด ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยยึดหลักตาม วัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

1. การวิเคราะห์ภาพยนตร์ไทยที่มีองค์ประกอบในด้านคุณค่าทุน วัฒนธรรมอยู่ในช่วง ปี พ.ศ.2545 จนถึง พ.ศ.2555
2. การวิเคราะห์ภาพยนตร์แต่ละเรื่องโดยแยกตามประเด็นรูปแบบคุณค่า ทุนวัฒนธรรมที่ปรากฏโครงสร้างการเล่าเรื่อง และรวบรวมเพื่อหาผลสรุป

สรุปผลการวิจัย

การวิเคราะห์ภาพยนตร์ไทยที่มีองค์ประกอบในด้านคุณค่าทุนวัฒนธรรม อยู่ในช่วง ปี พ.ศ. 2545 จนถึง พ.ศ.2555 จำนวน 11 เรื่อง ภาพยนตร์ แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

1. ทุนวัฒนธรรมแบบมีรูปลักษณ์ ได้แก่ อาหาร, เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย, สถานที่อาคาร, สถาปัตยกรรม, วิถีชีวิตการเป็นอยู่
2. ทุนวัฒนธรรมแบบไม่มีรูปลักษณ์ ได้แก่ พิธีกรรม ประเพณี, ศาสนา, ภาษา, ความเชื่อ

ตารางที่ 1 แสดงสรุปการวิเคราะห์ ของภาพยนตร์ไทยที่มีองค์ประกอบทุนวัฒนธรรม

เรื่อง	พ.ศ.	ตระกูล	วัฒนธรรมแบบ ไม่มีรูปลักษณ์				วัฒนธรรมแบบ มีรูปลักษณ์			
			ประเพณี	ศาสนา	ภาษา	ความเชื่อ	อาหาร	เสื้อผ้า	สถาปัตยกรรม	วิถีชีวิต
สิบห้าค่ำเดือนสิบเอ็ด	2545	ชีวิต	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
โอเคเบตง	2546	ชีวิต		✓	✓		✓	✓		✓
เรื่อง	พ.ศ.	ตระกูล	วัฒนธรรมแบบ ไม่มีรูปลักษณ์				วัฒนธรรมแบบ มีรูปลักษณ์			
			ประเพณี	ศาสนา	ภาษา	ความเชื่อ	อาหาร	เสื้อผ้า	สถาปัตยกรรม	วิถีชีวิต
โหมโรง	2547	ย้อนยุค	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
แหยมยโสธร	2548	ตลก	✓		✓	✓	✓	✓		✓
คนไฟบิน	2549	ต่อสู้	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓
ผีจ้างหนัง	2550	สยองขวัญ				✓			✓	✓
สະบายดี หลวงพระ บาง	2551	รัก	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓
สามชุก	2552	ชีวิต			✓	✓	✓	✓	✓	✓
9 วัด	2553	สยองขวัญ		✓		✓		✓		✓
ฮักนะสารคาม	2554	รัก	✓		✓					✓
ปัญญา เรณู	2555	ตลก	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

จากความถี่การวิเคราะห์พิจารณาในส่วนของรูปแบบคุณค่าวัฒนธรรมในภาพยนตร์ที่นำเสนอ นั้นปรากฏภาพยนตร์ 3 เรื่อง ที่แสดงออกด้านคุณค่าวัฒนธรรมครบทุกองค์ประกอบ ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง สิบห้าค่ำเดือนสิบเอ็ด ภาพยนตร์เรื่อง โหมโรง และภาพยนตร์เรื่อง ปัญญา เรณู

ซึ่งในขั้นตอนต่อไปจะเป็นรายละเอียดสรุปผลรูปแบบทุนวัฒนธรรมในการเล่าเรื่อง และการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทย ผู้วิจัยจะนำภาพยนตร์ทั้งสามเรื่องมาสรุปเป็นแนวทางในการออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ที่ต้องการนำเสนอเนื้อหา หรือที่เกี่ยวข้องทางด้านวัฒนธรรม

การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ เรื่อง สิบห้าคำเดือนสิบเอ็ด

ตระกูล	แนวคิด	การออกแบบ	ลักษณะการตีความ
ชีวิต	แนวคิดในการออกแบบกำหนดมุมมองและสิ่งที่ต้องการให้เห็นในภาพยนตร์ ภาพส่วนใหญ่จะมองเห็นแม่น้ำโขงเพื่อควบคุมทิศทางในการถ่ายทำ และสร้างฉากบางส่วนขึ้นริมน้ำการออกแบบให้ความรู้สึกเป็นธรรมชาติ มีความงามตามวิถีชีวิตอยู่ซึ่งส่งผลให้ภาพยนตร์ดูสมจริง	การออกแบบฟอร์มของภาพแบบเปิด (Open Form) ให้ความรู้สึกเป็นธรรมชาติ ส่งเสริมให้เรื่องราวเป็นไปอย่างไม่ตั้งใจ เช่นบรรยากาศชาวบ้านมีส่วนร่วม	สร้างความสมจริง สื่อถึงความเชื่อเรื่องพญานาคที่ส่งผลเกี่ยวข้องกับศาสนา วิทยาศาสตร์และวัฒนธรรม ภาพยนตร์เล่าเรื่องความขัดแย้งในความเชื่อแต่ละคนและสร้างแง่คิดให้กับผู้ดูรูปแบบการเล่าเรื่องในภาพยนตร์เป็นลักษณะตลกขบขัน ผสมผสานด้วยภาพขาว

การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ในการวิเคราะห์ผ่านโครงสร้างการเล่าเรื่อง ภาพยนตร์ใช้ภาพขาวเป็นจุดเริ่มเรื่องราวของบั้งไฟพญานาค งานพิธีไหลเรือไฟและมุมมองในความเชื่อทางพุทธศาสนา ฉาก (Setting) องค์ประกอบสำคัญของเรื่องนำเสนอบรรยากาศช่วงหน้าฝนท้องฟ้ามีเมฆไม่สดใสและไม่มีแดดจัด สร้างโทนของเรื่องให้เข้ากับความรู้สึกวิถีชีวิตของผู้คนริมแม่น้ำโขงชัดเจน ภาพขนาดกว้างที่แสดงถึงความเป็นมาที่ยาวนานของความเชื่อตลกล้านำเสนอในรูปแบบของภาพขาวฉากท้องถื่นบ้านเรือน วัด ตลาด แสดงวิถีชีวิตความเป็นจริงของพื้นที่ได้ชัดเจน



ภาพประกอบที่ 3 แสดงฉากพิธีกรรม ความเชื่อ จากภาพยนตร์สิบห้าค่ำเดือนสิบเอ็ด

ตัวละคร (Character) ในการออกแบบชุดแต่งกาย ในอดีตวัฒนธรรมการแต่งกายใช้ผ้าที่ทำจาก ผ้าไหม ผ้าทอมือต่างๆ ซึ่งจะมีแตกต่างกันบ้างตามบริบทของพื้นที่ ในปัจจุบันชุดแต่งกายจะถูกนำมาใช้เฉพาะช่วงเทศกาลงานประเพณีทางศาสนาเป็นส่วนใหญ่ และจากภาพยนตร์สิบห้าค่ำเดือนสิบเอ็ดชุดแต่งกายเป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นในเชิงวัฒนธรรมฉากของภาพยนตร์คือช่วงเทศกาลประเพณีออกพรรษา เช่น การแสดงบนเวทีของกลุ่มเด็ก ขบวนแห่ การประกวดธิดาพญานาค และชุดแต่งกายของป้าอองที่นิยมใส่ผ้าถุงหรือซิ่นแบบไทอีสาน



ภาพประกอบที่ 4 แสดงฉากสถานที่ อาหารการกิน จากภาพยนตร์สิบห้าค่ำเดือนสิบเอ็ด



ความเชื่อในบริบทที่แตกต่างกันออกไป เช่น ชาวบ้านเชื่อว่าปรากฏการณ์เกิดจากภูณาค หลวงพ่อ และพระลูกวัดเชื่อในหน้าที่สร้างความศรัทธาในพุทธศาสนา ป้าเองเชื่อในคำสอนโบราณที่ขัดลือสืบทอดกันมา คุณหมอยเชื่อในปรากฏการณ์ธรรมชาติ และดร.สุพล เชื่อในหลักการทางวิทยาศาสตร์ เป็นการประกอบสร้างจากต่างความเชื่อต่างมุมมอง

ภาพประกอบที่ 5 แสดงฉากตัวละคร จากภาพยนตร์สืบหาค่าเดือนสิบเอ็ด

การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ เรื่อง โหมโรง

ตระกูล	แนวคิด	การออกแบบ	ลักษณะการตีความ
ย้อนยุค	ภาพยนตร์ที่สร้างมาจากเค้าโครงเรื่องจริงของหลวงประดิษฐไพเราะ ท่านเป็นผู้บุกเบิกการบรรเลงดนตรีไทยผสมผสานการนำเอาเครื่องดนตรีจากชาว ซึ่งการออกแบบงานสร้างใช้การศึกษาอ้างอิงจากยุคสมัยรัชกาลที่ 5 และช่วงรัชกาลที่ 8 (การเปลี่ยนแปลงการปกครองสมัย จอมพล ป.พิบูลย์สงคราม)	การออกแบบฟอร์มของภาพแบบปิด (Close Form) ง่ายต่อการควบคุม การกำหนดทิศทางในการออกแบบได้ตามความสวยงามและอิงตามประวัติศาสตร์ เอกสารอ้างอิงเพื่อแสดงถึงยุคสมัย	ภาพยนตร์โดยคุณอิทธิสุนทร วิชัยลักษณ์ นำเสนอมุมมองของการหลงลิ้มวัฒนธรรมดนตรีไทย และแสดงถึงความเปลี่ยนแปลงของสังคมไทย ซึ่งถ่ายทอดเป็นภาพยนตร์ย้อนยุคโดยค้นคว้าข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์ประกอบ

ผลการศึกษาพบว่าภาพยนตร์ก่อให้เกิดกระแสดนตรีไทยขึ้นมาในช่วงระยะเวลานั้น หรือการใช้ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นประยุกต์เข้ากับเนื้อหานำเสนอผ่านภาพยนตร์ วัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์และมีคุณค่าในฐานะที่เป็นเครื่องแสดงออกปีที่ 13 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2564

ถึงรากฐานและความเป็นมาของพื้นที่นั้นสำหรับความเป็นภาพยนตร์สิ่งที่จะสะท้อนความเป็นวัฒนธรรมในเชิงสถาปัตยกรรม หรือสิ่งของได้ชัดเจนนั้นคงเป็นฉาก (Setting) ประกอบไปด้วยที่อยู่อาศัยทั้งแบบของชาวบ้าน และ เจ้านายเชื้อพระวงศ์ได้เป็นอย่างดี น่าสนใจ โครงสร้างของบ้านก็จะเป็นบ้านทรงไทย ยกใต้ถุนสูงตามแบบบ้านทรงไทย ภาคกลางโดยทั่วไป พิธีกรรมความเชื่อที่สืบทอดกันมาได้แสดงออกผ่านฉากที่ ศร ตอนเด็กให้ครู ดนตรีไทยเพื่อจะเรียนดนตรีจัดออกมาได้อย่างสมจริง



ภาพประกอบที่ 6 แสดงฉาก อาคาร สถาปัตยกรรม จากภาพยนตร์โหมโรง



ภาพประกอบที่ 7 แสดงฉากความเชื่อ พิธีกรรม จากภาพยนตร์โหมโรง

ตัวละคร (Character) ในการออกแบบเครื่องแต่งกายของตัวละครทำออกมาได้เรียบง่ายคลุมโชนบรรยากาศให้ความรู้สึถึงแตกต่างกันได้อย่างชัดเจน ไม่ว่าจะเป็นชั้นเจ้านายในวัง หรือ ชาวบ้านธรรมดาแต่ละช่วงเวลาที่แตกต่างกันตามที่ภาพยนตร์ต้องการลำดับของเหตุการณ์ภายในเรื่อง เช่น ชาวบ้านทั่วไปมุ่งโจงกระเบน ผ้าพื้นคลุมโชน และทรงผมแบบในสมัยรัชกาลที่ 5 และชาวต่างชาติที่การแต่งกายของสตรียุโรปแบบอังกฤษ สมัยควีนวิกตอเรีย มีความพิถีพิถันในการหาข้อมูลเพื่อใช้ในการออกแบบ



ภาพประกอบที่ 8 แสดงฉากตัวละคร เครื่องแต่งกาย จากภาพยนตร์โหมโรง

การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ เรื่อง ปัญญา เรณู

ตระกูล	แนวคิด	การออกแบบ	ลักษณะการตีความ
ตลก	แนวคิดภาพยนตร์สะท้อนกลิ่นอายวัฒนธรรมและวิถีชีวิตของชาวอีสานผ่านความน่ารักสดใสของกลุ่มเด็กนักเรียนบ้านโคกสะอาด ความสนุกตลกแบบซื่อๆ และแทรกวิถีวัฒนธรรมประเพณีของคนภาคอีสาน	การออกแบบฟอร์มของภาพแบบปิด (Close Form) ง่ายต่อการควบคุม การกำหนดทิศทางการออกแบบ การจำลองบรรยากาศภาพวิถีชีวิตวัฒนธรรมอีสานในชนบท	ภาพยนตร์เน้นความสนุกตลกแบบเด็กๆ เป็นภาพชุมชน ชนบทอีสาน ความมีเสน่ห์ที่ดูเป็นธรรมชาติในวิถีชีวิตของตัวละคร

ผลการศึกษาพบว่าความน่าสนใจในภาพยนตร์ปัญญาเรณูคือการสะท้อนภาพวิถีชีวิตการหาอยู่หากินถ่ายทอดออกมาหลายฉากเป็นภาพชนพื้นเมืองอีสานที่ย้อนไปในอดีตรูปแบบดั้งเดิม และในส่วนของภาษา ซึ่งแน่นอนว่าภาพยนตร์ปัญญาเรณูเป็นภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องของพื้นที่อีสานภาษาที่สื่อสารของบทพูดของตัวละครจึงเลือกใช้เป็นภาษาอีสานตัวละครก็มีภูมิสำเนาในภาคอีสาน ส่งผลให้ตัวละครเป็นธรรมชาติผ่านบทพูดออกมาได้เป็นอย่างดี อีกส่วนที่มีความโดดเด่นของภาพยนตร์คือการหยิบยืมศาสนา ความเชื่อ วัฒนธรรมพื้นบ้าน ความเชื่อเรื่องของผีแม่ม้าย การบนบานศาลกล่าว



ภาพประกอบที่ 9 แสดงฉากวัฒนธรรม จากภาพยนตร์ปัญญาเรณู



ภาพประกอบที่ 10 แสดงฉากศาสนา ความเชื่อ จากภาพยนตร์ปัญญาเรณู

ฉาก (Setting) องค์ประกอบสำคัญของเรื่องในการออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์เรื่องปัญญาเรณู มีการออกแบบที่ปรากฏภาพวิถีชีวิตของคนอีสานโดยส่วนมากจะเป็นภาพบรรยากาศแทรก ช่วยให้ภาพยนตร์มีความสมจริง เช่นภาพท้องทุ่งคอกวัวคอกควาย หมู่บ้านของปัญญา นำเสนอออกมาได้น่าสนใจ ในส่วนของโครงสร้างสถาปัตยกรรมยังเห็นเป็นส่วนๆ ซึ่งจากการศึกษา รูปทรงบ้านในภาพยนตร์ปัญญาเรณู นำมาออกแบบเพื่อใช้ประกอบฉากนั้น เป็นประเภทเอือนกั้งถาวร หมายถึงกระท่อมหรือเรือนขนาดเล็ก ไม่มั่นคงและไม่พิถีพิถันการก่อสร้างนัก สำหรับผู้มีฐานะยากจนหรือผู้ที่กำลังสร้างตัวสร้างฐานะได้อาศัยก่อน สำหรับในส่วนบ้านของปัญญานั้น มีได้ทุนยกสูง ประเภทเอือนถาวร คือเรือนที่สร้างขึ้นเพื่อใช้งานอย่างถาวร ใช้สัดไม่จริง ให้ความสำคัญกับรูปแบบพื้นที่ใช้สอยและการก่อสร้างมากกว่า โครงสร้างไม้เนื้อแข็ง ฝาไม้ กระดาน (แอมแปน) หลังคาจั่วมุงแป้นเกล็ดแล้วเปลี่ยนเป็นสังกะสีในภายหลัง พื้นไม้กระดาน



วิถีชีวิตการอยู่อาศัยแบบวัฒนธรรมอีสาน คือหมู่บ้านหรือชุมชนของปัญญาและเรณูที่พยายามถ่ายทอดให้เห็นถึงความชนบทยังไม่เจริญ ในการออกแบบงานสร้างได้เซตโลเคชั่นหลักของเรื่องในภาพกว้าง เห็นบรรยากาศวิถีชีวิต บ้านเรือน มีเป็นคอกวัวคอกควาย เลี้ยงเป็ด ไก่ ฉากหลังของโลเคชั่นหลักจะล้อมไปด้วยต้นไม้ใหญ่

ภาพประกอบที่ 11 แสดงฉากวิถีชีวิต จากภาพยนตร์ปัญญาเรณู



ด้านการออกแบบฉากสถาปัตยกรรมบ้านเรือนชุมชนพื้นบ้านอีสาน ซึ่งลักษณะของบ้านตัวละครหลักเหตุการณ์จะเกิดขึ้นเพียงได้ทุนบ้านและภายในห้องนอนของปัญญา จึงไม่มีภาพกว้างที่แสดงตัวเรือนแบบอีสานให้เห็น จะเห็นได้แต่ลักษณะเอือนกั้งถาวรที่เป็นส่วนประกอบรอบๆภายในฉาก

ภาพประกอบที่ 12 แสดงฉากที่อยู่อาศัย จากภาพยนตร์ปัญญาเรณู

ตัวละคร (Character) ตัวละครแสดงได้อย่างมีอิสระการโต้ตอบบทในการพูดภาษาอีสานท้องถิ่นทำออกมาได้ดี เครื่องแต่งกายของตัวละครเป็นไปแบบเรียบง่ายแบบเด็กทั่วไปชนบท ชุดการแสดงในการประกวดวงดนตรีแบบอีสานนางไหม หมอแคน และชุดทางเครื่องเล่นประกอบการแสดงมีทั้งแบบรวมสมัยและผสมความเป็นพื้นบ้านอีสาน

อภิปรายผล

จากการศึกษาพบว่ารูปแบบทุนวัฒนธรรมในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทยเป็นการมุ่งเน้นความสวยงามที่มีพื้นฐานการออกแบบจากความสมจริง (Realistic) โดยอาจมีการปรับเปลี่ยนในการออกแบบงานสร้างตามแนวคิดและตระกูลของภาพยนตร์ เช่น ภาพยนตร์ตระกูลย้อนยุค (Period Film) ในที่นี้คือ ภาพยนตร์เรื่องไหมโรง ที่ออกแบบฟอร์มของภาพแบบปิด (Close Form) ซึ่งจะง่ายต่อการกำหนดทิศทางในการออกแบบได้ตามความสวยงาม และอิงตามประวัติศาสตร์กลมกลืนกับตัวละคร และบทภาพยนตร์ ในส่วนของภาพยนตร์เรื่องปัญญาเรณู ภาพยนตร์ตระกูลตลก (Comedy) ภาพยนตร์ประเภทนี้มุ่งเน้นการเดินเรื่องผ่านตัวละครเป็นจุดสนใจ การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์จึงยังไม่ค่อยให้ความสำคัญมากนัก จะมีในส่วนที่ออกแบบบางฉากเพื่อเสริมบรรยากาศของเรื่อง ภาพที่สื่อถึงวิถีชีวิตของตัวละคร ซึ่งเป็นการออกแบบฟอร์มของภาพแบบปิด (Close Form) ออกแบบภาพชุมชน ชนบทอีสานความมีเสน่ห์ที่ดูเป็นธรรมชาติ และภาพยนตร์เรื่องสิบห้าค่ำเดือนสิบเอ็ด ภาพยนตร์ตระกูลชีวิต (Drama) ที่เน้นความสมจริงของเรื่องเล่า การออกแบบฟอร์มของภาพแบบเปิด (Open Form) ให้ความรู้สึกเป็นธรรมชาติ ส่งเสริมให้เรื่องราวเป็นไปอย่างไม่ตั้งใจ บรรยากาศชาวบ้านมีส่วนร่วมในบางฉาก โดยลักษณะการตีความการออกแบบที่สื่อถึงความเชื่อเรื่องพญานาคที่ส่งผลเกี่ยวข้องกับศาสนาวินาศศาสตร์และวัฒนธรรม ภาพยนตร์เล่าเรื่องความขัดแย้งในความเชื่อแต่ละคนและสร้างแง่คิดให้กับผู้ชม

รูปแบบทุนวัฒนธรรมในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทย สามารถสร้างความน่าสนใจหรือประสบความสำเร็จได้นอกจากภาพยนตร์จะต้องมีบท

ภาพยนตร์ที่น่าสนใจแล้วนั้น ส่วนที่สร้างหรือส่งเสริมให้ภาพยนตร์สะท้อนความเป็นวัฒนธรรมไทยออกมาได้อย่างชัดเจน คือกระบวนการออกแบบงานสร้างของภาพยนตร์ จากการศึกษาพบว่ารูปแบบทุนวัฒนธรรมในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทย เรื่องสิบห้าค่ำเดือนสิบเอ็ด สามารถแสดงให้เห็นว่าภาพยนตร์ที่นำเสนอประเด็นความขัดแย้งความเชื่อของกลุ่มคน เล่าเรื่องที่อยู่ในช่วงเหตุการณ์หรือเวลาปัจจุบัน การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์จากภาพข่าวความเชื่อทางพุทธศาสนา ภาพจิตรกรรม สถาปัตยกรรมอีสาน ภาพปรากฏการณ์บังไฟสถานที่จริง เช่น สภาพบ้านเรือน สภาพภูมิอากาศ ออกมาได้อย่างสมจริงสะท้อนภาพวิถีชีวิตผู้คนริมแม่น้ำโขงได้ชัดเจน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดความเป็นภาพยนตร์ไทยที่ (โดม สุขวงศ์, 2545) ได้กล่าวว่า อุตสาหกรรมภาพยนตร์นั้นมีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจของแต่ละชาติ ต่างมีเอกลักษณ์ของวัฒนธรรมถ่ายทอดใส่ลงไปในภาพยนตร์ในภูมิภาคของตัวเอง ทั้งนี้ จากการเปลี่ยนแปลงของ “บริบท” ในสังคมไทย และจากแนวทางการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ที่ทำหน้าที่สะท้อนภาพวัฒนธรรม เช่นเดียวกับ (ประกายกาวิล ศรีจินดา, 2554) “วิถีความเป็นไทย” ที่มีลักษณะเฉพาะตัวแตกต่างอันเป็นอัตลักษณ์เฉพาะ สามารถถ่ายทอดผ่านภาพยนตร์ไทยได้เช่นกัน โดยในแง่ของวัฒนธรรมในยุคหลังหนึ่งร้อยปีภาพยนตร์ไทยจะพบว่าภาพยนตร์ไทยหลายเรื่องที่น่าสนใจเสนอประเด็นการเชื่อมโยงของวิถีชีวิตความเป็นไทยถ่ายทอดออกมาสู่ภาพยนตร์ได้อย่างน่าสนใจโดยภาพยนตร์ไทยที่โดดเด่นในเชิงของการถ่ายทอดความเป็นวัฒนธรรมไทยออกมาได้อย่างชัดเจน

ข้อเสนอแนะ

ผู้วิจัยได้นำแนวคิดการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์โดยผสมผสานแนวคิดโครงสร้างการเล่าเรื่อง และคุณค่าทุนวัฒนธรรมในการกำหนดกรอบการศึกษาเพื่อหารูปแบบการออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์จากผลงานภาพยนตร์ช่วงปี พ.ศ.2545 - 2555 เพื่อจะเป็นแนวทางในการออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ที่ต้องการนำเสนอเนื้อหา หรือที่เกี่ยวข้องทางด้านวัฒนธรรม

เอกสารอ้างอิง

- กำจร หลุยยะพงศ์. (2556). ภาพยนตร์กับการประกอบสร้างสังคม ผู้คน ประวัติศาสตร์ และชาติ. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เชมพัทธ์ พชรวิชัย. (2553). ศึกษาการออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ไทย. กรุงเทพฯ : คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.
- ชัยอนันต์ สมุทวณิช. (2540). วัฒนธรรมคือทุน. กรุงเทพฯ : พี.เพรส.
- โดม สุขวงศ์. (2545). ร้อยปี หนังสือไทย. กรุงเทพฯ : ริเวอร์บุ๊คส์.
- ประกายกาวิล ศรีจินดา. (2554). ภาพยนตร์ไทยยุคหลังหนึ่งร้อยปีกับความเปลี่ยนแปลงในสังคมไทย. วารสารมนุษยศาสตร์วิชาการ, 18(2), 157-176.
- Throsby, C.D. (2001). **Economics and culture**. Cambridge : Cambridge University Press.

การออกแบบเครื่องประดับเงินจากลวดลายเครื่องสังคโลก จังหวัดสุโขทัย

Design of Silver Jewelry from Motifs on Celadon Products in Sukhothai Province

วิไลลักษณ์ บินดาร์

Wilailak Binder

ภัทราภรณ์ วันอุทา

Patharaporn Wanuta

¹ อาจารย์ ดร., สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม
ภาควิชาเทคโนโลยีสื่อสารและอุตสาหกรรม
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ
Dr., Industrial Product Design Department of
Communication Technology and Industrial
Faculty of Science and Technology Rajamangala
University of Technology Krungthep
(E-mail : wilailak.c@mail.rmuth.ac.th)

² นักศึกษาหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต
สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ
Student, Industrial Product Design Department of
Communication Technology and Industrial
Faculty of Science and Technology Rajamangala
University of Technology Krungthep

Received: 15/06/2020 Revised: 19/07/2020 Accepted: 20/07/2020

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์คือ 1) เพื่อศึกษาลวดลายเครื่องสังคโลก จังหวัดสุโขทัย 2) เพื่อออกแบบเครื่องประดับเงินจากลวดลายเครื่องสังคโลก จังหวัดสุโขทัย 3) เพื่อประเมินความพึงพอใจที่มีต่อรูปแบบเครื่องประดับเงินจากลวดลายเครื่องสังคโลก จังหวัดสุโขทัย กลุ่มตัวอย่าง คือ ประชาชนทั่วไปที่สนใจเครื่องประดับ 30 คน เครื่องมือที่ใช้ คือ แบบประเมินความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) ลวดลายบนเครื่องสังคโลก จังหวัดสุโขทัย คือ ปลากระต่าย รูปร่างป้อมและหลังป้อม 2) เครื่องประดับเงิน ประกอบด้วย สร้อย ต่างหู และแหวน โดยวิเคราะห์ตามหลักการออกแบบ ได้แก่ ความเรียบง่าย วัสดุ ประโยชน์การใช้สอย ความสวยงาม และเอกลักษณ์ และ 3) ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}=4.04$, S.D.=0.68) และกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}=3.93$, S.D.=0.68)

คำสำคัญ: เครื่องประดับเงิน, ลวดลาย, เครื่องสังคโลก

Abstract

The objectives of this research were 1) to study on motifs on celadon products from Sukhothai Province; 2) to design silver jewelry from motifs on celadon products from Sukhothai Province; and 3) to evaluate users' satisfaction towards the style of silver jewelry from motifs on celadon products from Sukhothai Province. The samples are 30 people. The tool used in this research is the satisfaction evaluation questionnaire. The statistical values used for analyzing the obtained data are percentages, means and standard deviations. The findings from the research show that 1) The motifs on celadon

products from Sukhothai Province are black shark minnow fish, fort and bloated back ; 2) Silver jewelry set includes a necklace, earrings and a ring, the design principles are used to analyze the simplicity, the materials, the functions, the beauty and the unique; and 3) The experts satisfaction assessment results to the overall feature of the designed product is in the 'high' level ($\bar{x}$ =4.04, S.D.=0.68) and the 30 people' satisfaction towards the overall feature of the designed product is in the 'high' level ($\bar{x}$ =3.93, S.D.=0.68).

Keywords: Silver Jewelry, Motifs, Celadon

บทนำ

เครื่องประดับ เป็นสิ่งแทนความรู้สึก แทนอารมณ์ แทนความคิด ที่แต่ละคนสะท้อนออกมา นอกเหนือจากนี้ยังส่งเสริมในด้านภาพลักษณ์ให้เป็นที่น่านับถือน่ามอง เป็นจุดสนใจของผู้คนรอบข้าง (วรรณรัตน์ ตั้งเจริญ, 2526) เครื่องประดับถือเป็นสิ่งสำคัญส่วนหนึ่งควบคู่กับการแต่งกายของสุภาพสตรี ตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบันนี้ โดยเป็นสัญลักษณ์ที่แสดงถึงฐานะในสังคมและความพึงพอใจของผู้ใช้เป็นประติมากรรม ซึ่งแฝงอยู่กับศิลปกรรมอื่นๆ ทั้งเป็นเครื่องประดับตกแต่งศิลปสถานและศิลปวัตถุให้เกิดคุณค่าความงามทั้งทางกายและจิตใจ โดยเฉพาะเครื่องประดับเงินที่มีวิวัฒนาการในการพัฒนาอย่างต่อเนื่องและเด่นชัดจนกลายเป็นผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม เช่น เครื่องเงินสุโขทัยที่ได้แรงบันดาลใจมาจากลวดลายบนผนังวัดนางพญา เป็นต้น (วิไลลักษณ์ ชูช่วย, 2562) จึงมีอาจปฏิเสธได้ว่าวัฒนธรรมเป็นสิ่งสำคัญและมีคุณค่าซึ่งได้สอดแทรกอยู่ในชีวิตประจำวันผ่านผลิตภัณฑ์ที่มีการออกแบบและสร้างสรรค์อย่างสวยงาม โดยประชาชาติธุรกิจออนไลน์ (2561) ได้กล่าวว่า การนำวัฒนธรรมมาผสมผสานในการออกแบบถือเป็นสิ่งที่สำคัญในปัจจุบัน เพราะทำให้ผลิตภัณฑ์มีคุณค่าที่น่าครอบครองมากขึ้น

นอกจากเครื่องเงินที่กล่าวมาข้างต้นแล้ว สุโขทัยยังเป็นแหล่งกำเนิดเครื่องปั้นดินเผาหรือเรียกว่า “เครื่องสังคโลก” ซึ่งถือเป็นวัฒนธรรมเชิงหัตถศิลป์ที่สืบทอดให้ผู้คนอนุชนได้สืบเนื่องความคิดของบรรพชน และพัฒนาจนมาเป็นเครื่องใช้ไม้อ้อยที่ทันสมัยจนทุกวันนี้ ซึ่งเครื่องสังคโลกของสุโขทัยมีลวดลายที่เป็นเอกลักษณ์ คือลายปลา ดังจารึกบนศิลาจารึกหลักที่ 1 ว่า “ในน้ำมีปลา ในนามีข้าว” แสดงถึงความอุดมสมบูรณ์ ทั้งนี้เครื่องสังคโลกเป็นมากกว่าวัตถุสิ่งของ แต่คือตัวแทนของการบอกเล่าเรื่องราวในอดีต ความเจริญ และความอุดมสมบูรณ์ของอาณาจักรสุโขทัย ดังนั้นจึงมีแนวคิดในการนำลวดลายเครื่องสังคโลกมาถ่ายทอดผ่านเครื่องประดับเงินซึ่งถือเป็นสิ่งที่มีคุณค่าของงานหัตถกรรมไทยให้คงสืบต่อไป โดยการออกแบบเครื่องประดับเงินจากลวดลายเครื่องสังคโลก จังหวัดสุโขทัย สำหรับวัยทำงานที่ชื่นชอบเครื่องประดับซึ่งสามารถสวมใส่ได้หลากหลายโอกาส และเป็นอีกหนึ่งหนทางในการสร้างมูลค่าให้กับเครื่องประดับเงินและสามารถนำไปต่อยอดได้ในอนาคต

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาลวดลายเครื่องสังคโลก จังหวัดสุโขทัย
2. เพื่อออกแบบเครื่องประดับเงินจากลวดลายเครื่องสังคโลก จังหวัดสุโขทัย
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจที่มีต่อเครื่องประดับเงินจากลวดลายเครื่องสังคโลก จังหวัดสุโขทัย

ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา
 - 1.1 ข้อมูลทั่วไปของเครื่องสังคโลก จังหวัดสุโขทัย
 - 1.2 ข้อมูลเกี่ยวกับลวดลายเครื่องสังคโลก จังหวัดสุโขทัย
2. ขอบเขตของการออกแบบ
 - 2.1 ข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีการออกแบบ

2.2 ต้นแบบเครื่องประดับเงิน จำนวน 1 ชุด ประกอบด้วย สร้อยต่างหู และแหวน

3. ขอบเขตของประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ผู้ที่ชื่นชอบเครื่องประดับ ในเขตสาทร กรุงเทพมหานคร จำนวน 30 คน โดยเลือกใช้วิธีการสุ่มแบบเจาะจง

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. เครื่องสังคโลก หมายถึง เครื่องถ้วยสุโขทัยประเภทจาน เติลือบสีขาและสีน้ำตาล เขียนลายสีดำได้เคลือบ มีอายุระหว่างพุทธศตวรรษที่ 18-22 จากแหล่งเตาเผาอยู่ในจังหวัดสุโขทัย

2. เครื่องประดับเงิน หมายถึง ของประดับตกแต่งร่างกายจากเงินแท้ 92.5% ได้แก่ สร้อยคอ ต่างหู และแหวน โดยมีความสวยงามและใช้ได้หลากหลายโอกาส สามารถนำมาประยุกต์เข้ากับเครื่องแต่งกายในปัจจุบันได้

3. ลวดลาย หมายถึง รูปร่าง ลายเส้น ที่ปรากฏบนเครื่องสังคโลกประเภทจาน

กรอบแนวคิดในการวิจัย

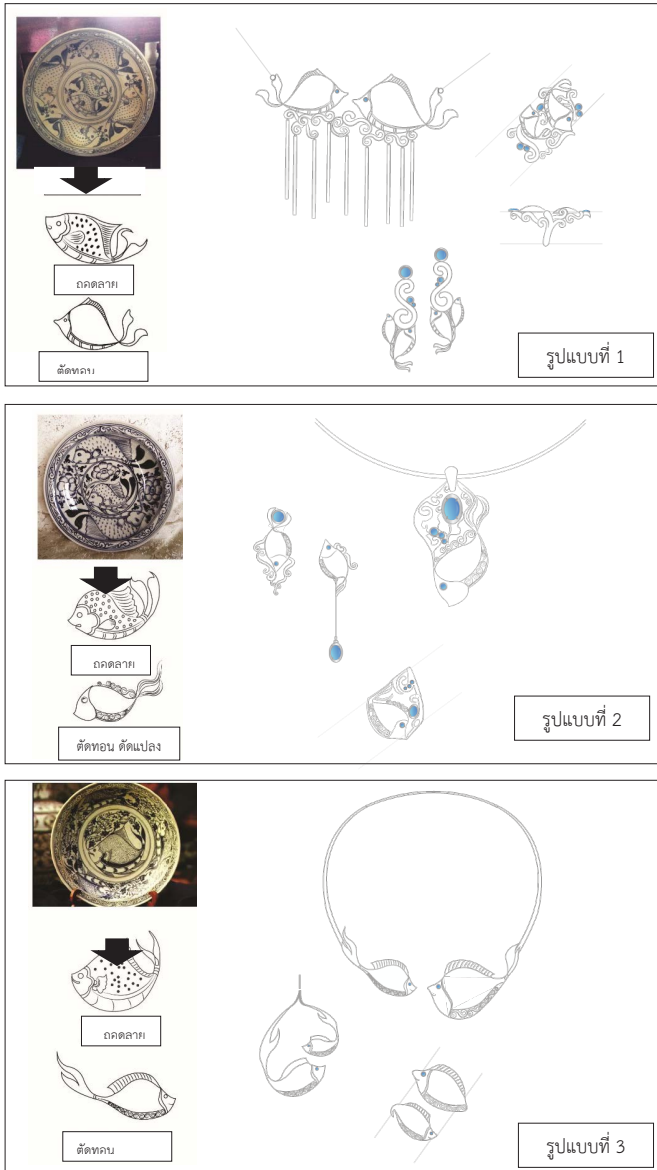
กรอบแนวคิดที่ใช้ในการดำเนินการวิจัยครั้งนี้ ได้ประยุกต์ใช้หลักการการออกแบบเครื่องประดับของวัฒนธรรม จุฬาริภาต (2545) จำนวน 3 ด้าน และ เกษร ธิตะจารี (2543) จำนวน 2 ด้าน ตามลำดับดังนี้

1. ความเรียบง่าย
2. วัสดุ
3. ประโยชน์การใช้สอย
4. ความสวยงาม
5. เอกลักษณ์

วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ขั้นตอนการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย ศึกษาการออกแบบเครื่องประดับเงินจากลวดลายเครื่องสังคโลก จังหวัดสุโขทัย จากหนังสือ วารสารงานวิจัย บทความ รวมทั้งตำราที่เกี่ยวข้องแล้วนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์และสรุปผลการศึกษาเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบสำหรับดำเนินการขั้นตอนต่อไป
2. ขั้นตอนการถอดลายและสร้างแนวทางในการออกแบบเครื่องประดับเงินจากลวดลายเครื่องสังคโลก จังหวัดสุโขทัย โดยผู้วิจัยได้ออกแบบให้สอดคล้องกับกรอบแนวคิดทางด้านความเรียบง่าย วัสดุ ประโยชน์การใช้สอย ความสวยงาม และเอกลักษณ์ ประกอบด้วย สร้อย ต่างหู และแหวน จากนั้นนำไปสอบถามผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและเลือกแบบที่ดีที่สุด เพื่อนำไปพัฒนาและขึ้นรูปต้นแบบในลำดับถัดไป โดยมีรูปแบบของเครื่องประดับเงินจากลวดลายเครื่องสังคโลก จังหวัดสุโขทัย จำนวน 3 รูปแบบ ดังภาพประกอบหน้าถัดไป



ภาพประกอบที่ 1-3 แสดงภาพการถอดลายปลาบนจานแล้วมาออกแบบ
เป็นเครื่องประดับเงิน

3. ขั้นตอนการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบเครื่องประดับเงินจากลวดลายเครื่องสังคโลก จังหวัดสุโขทัย โดยผู้ที่ชื่นชอบเครื่องประดับในเขตสาทร กรุงเทพมหานคร จำนวน 30 คน โดยเลือกใช้วิธีการสุ่มแบบเจาะจง จากนั้นวิเคราะห์ผลและสรุปผล อภิปรายการวิจัย ตามลำดับ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถามความพึงพอใจ โดยใช้แบบมีโครงสร้าง (Rating Scale) 5 ระดับ โดยเกณฑ์ในการให้คะแนนของแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อรูปแบบเครื่องประดับเงินจากลวดลายเครื่องสังคโลก จังหวัดสุโขทัย ใช้เกณฑ์การให้คะแนนของนิรัช สุตสังข์ (2559) มีระดับคะแนน ดังนี้

5 หมายถึง ระดับความเหมาะสมมากที่สุด

4 หมายถึง ระดับความเหมาะสมมาก

3 หมายถึง ระดับความเหมาะสมปานกลาง

2 หมายถึง ระดับความเหมาะสมน้อย

1 หมายถึง ระดับความเหมาะสมน้อยที่สุด

โดยการวิเคราะห์ข้อมูลในรูปแบบสถิติ ได้แก่ ร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาลวดลายเครื่องสังคโลก จังหวัดสุโขทัย ประเภทงานพบว่า ลวดลายที่พบเห็นได้บ่อยครั้งที่สุดคือ ลายปลากระต่าย ในลักษณะปลาตัวเดียว และปลาคู่ โดยเขียนลายประติมากรรม ตัวปลา มีรูปร่างป้อม หลังป่อง มีการเคลื่อนไหวและอ่อนช้อย ตกแต่งด้วยลายพืชน้ำที่มีการจัดองค์ประกอบได้อย่างลงตัวตามหลักการออกแบบ

2. ผลออกแบบเครื่องประดับเงินจากลวดลายเครื่องสังคโลก จังหวัดสุโขทัย พบว่า มีการนำลวดลายปลากระต่ายมาออกแบบโดยมีการตกแต่งด้วยลายพืชน้ำที่มีการตัดทอนให้มีความเรียบง่าย แต่ยังคงเอกลักษณ์เฉพาะของสุโขทัย คำนึงถึงวัสดุที่นำมาใช้ในการผลิต ความสวยงาม และประโยชน์การใช้สอยที่ตอบสนอง

ความต้องการของกลุ่มตัวอย่าง ทั้งนี้มีการตกแต่งด้วยพลอยสีฟ้าซึ่งแทนความหมายของน้ำรวมด้วย เพื่อให้เครื่องประดับมีความงามและโดดเด่นมากขึ้น ดังภาพประกอบ



ภาพประกอบที่ 4 แสดงภาพเครื่องประดับที่ผ่านการออกแบบและพัฒนาแล้ว



ภาพประกอบที่ 5-6 แสดงภาพต้นแบบเครื่องประดับเงิน

3. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง 30 คนที่มีต่อการออกแบบเครื่องประดับเงินจากลวดลายเครื่องสังคโลก จังหวัดสุโขทัย เกี่ยวกับข้อมูลทั่วไป ของกลุ่มตัวอย่าง พบว่าเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 93 มีช่วงอายุ 31-40 ปีคิดเป็นร้อยละ 46 ระดับการศึกษาปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 50 ประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัว คิดเป็นร้อยละ 56 และมีรายได้ต่อเดือนมากกว่า 30,000 คิดเป็นร้อยละ 43 โดยปีที่ 13 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2564

สามารถแสดงผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการออกแบบเครื่องประดับเงินจากลวดลายเครื่องสังคโลก จังหวัดสุโขทัย (โดยภาพรวม) ดังตาราง

ตารางที่ 2 แสดงผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการออกแบบเครื่องประดับเงินจากลวดลายเครื่องสังคโลก จังหวัดสุโขทัย (โดยภาพรวม)

การออกแบบเครื่องประดับเงินจากลวดลายเครื่อง สังคโลก จังหวัดสุโขทัย	ระดับความพึงพอใจ			ลำดับ
		S.D.	แปลผล	
1. ด้านความเรียบง่าย	3.94	0.76	มาก	4
2. ด้านวัสดุ	3.97	0.71	มาก	3
3. ด้านประโยชน์การใช้สอย	3.91	0.80	มาก	5
4. ด้านความสวยงาม	4.15	0.69	มาก	1
5. ด้านเอกลักษณ์	4.04	0.68	มาก	2
รวม	4.04	0.68	มาก	

จากตารางที่ 2 พบว่า ความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการออกแบบเครื่องประดับเงินจากลวดลายเครื่องสังคโลก จังหวัดสุโขทัย อยู่ในระดับมาก ($\bar{x}=4.04$, $S.D.=0.68$) ซึ่งสามารถอธิบายในแต่ละด้าน จากค่าเฉลี่ยสูงไปต่ำ ได้ดังนี้ อันดับที่หนึ่ง คือ ด้านความสวยงาม มีระดับความพึงพอใจมาก ($\bar{x}=4.15$, $S.D. =0.69$) รองลงมา คือ ด้านเอกลักษณ์ มีระดับความพึงพอใจมาก ($\bar{x}=4.04$, $S.D. =0.68$) ด้านวัสดุ มีระดับความพึงพอใจมาก ($\bar{x}=3.97$, $S.D. =0.71$) ด้านความเรียบง่าย มีระดับความพึงพอใจมาก ($\bar{x}=3.94$, $S.D. =0.76$) และด้านประโยชน์ มีระดับความพึงพอใจมาก ($\bar{x}=3.91$, $S.D. =0.80$) ตามลำดับ

อภิปรายผล

การออกแบบเครื่องประดับเงินจากลวดลายเครื่องสังคโลก จังหวัดสุโขทัย สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. จากการเก็บรวบรวมข้อมูลต่างๆ พบว่า ลวดลายที่ปรากฏในถ้วยชามสังคโลก จังหวัดสุโขทัย ได้แก่ รูปปลา และดอกไม้ โดยเฉพาะปลากาดำ ที่มีมี

รูปร่างป้อม แต่หลังป้อมออก ตามลักษณะเฉพาะของสุโขทัย สอดคล้องกับขโมพรเพ็ญพิพัฒน์ (2546) ที่กล่าวว่า ลายที่สำคัญและได้พบจนกลายเป็นเอกลักษณ์ของภาชนะสุโขทัย คือ “ลายปลา” เป็นปลาน้ำจืดที่พบได้ในแหล่งน้ำทั่วไปของสุโขทัยคือ ปลาเก๋า และปลาทรงเครื่อง โดยรูปแบบจะแตกต่างกันไปตามจินตนาการของช่างแต่ละคน มีทั้งลายปลาประติมากรรมและลายปลาเหมือนจริง และสอดคล้องกับนิภา สังคนาคินทร์ (2558) ที่กล่าวว่า ลวดลายบนเครื่องถ้วยสุโขทัย มีทั้งลายปลากังกร และดอกไม้ โดยเฉพาะลายปลาที่พบเห็นบ่อยที่สุดจะเป็น ลายปลาคู่ว่าย-วน นอกจากนี้ยังพบปลาตัวเดียวและหลายตัวบนภาชนะประเภท จาน ชาม และพาน มีพืชน้ำประกอบ แสดงการเคลื่อนไหวชัดเจน

2. จากการออกแบบเครื่องประดับเงินจากลวดลายเครื่องสังคโลก จังหวัดสุโขทัย โดยผู้วิจัย ใช้วัสดุเป็นเงินแท้ 92.5 % ตกแต่งด้วยหินสีฟ้าเพื่อความสวยงาม สอดคล้องกับมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน (2549) ที่กล่าวว่า คุณลักษณะของเครื่องประดับเงินต้องมีปริมาณโลหะเงินไม่น้อยกว่า 92.5 % และอาจใช้วัสดุอื่นมาประดับตกแต่งให้สวยงาม โดยผู้วิจัยออกแบบให้สอดคล้องกับกรอบแนวคิดทางด้านความเรียบง่าย วัสดุ ประโยชน์การใช้สอย ความสวยงามและมีค่านึงถึงเอกลักษณ์สามารถบอกเล่าเรื่องราวทางวัฒนธรรมที่สอดแทรกอยู่ในชิ้นงานได้เป็นอย่างดี ตลอดจนสามารถประยุกต์สวมใส่ได้หลากหลายโอกาส สอดคล้องกับปานฉัตต์ อินทร์คง (2557) ได้กล่าวถึงความต้องการบริโภคเครื่องเงินในปัจจุบันได้เปลี่ยนไป เนื่องจากภาวะเศรษฐกิจ พฤติกรรมการซื้อของผู้บริโภคเปลี่ยนไป คือ สามารถซื้อได้ทุกโอกาสตลอดทั้งปี จึงทำให้การซื้อเป็นลักษณะที่ซื้อมาเพื่อการใช้สอยในชีวิตประจำวัน จึงทำให้ผู้ผลิตได้ประยุกต์วัสดุอื่นๆ ร่วมกับโลหะเงิน เพื่อให้เกิดเป็นรูปแบบที่แปลกใหม่ ราคาต่ำ และสอดคล้องกับรสนิยมผู้บริโภคในกระแสวัฒนธรรมปัจจุบัน และสอดคล้องกับสุพัญญา ลิ้มวงศ์ (2556) ที่กล่าวว่า เครื่องประดับมีความสำคัญต่อการแต่งกายโดยเฉพาะสำหรับออกงาน ซึ่งส่วนหนึ่งของปัญหาที่ผู้บริโภคประสบ คือ เครื่องประดับสำหรับออกงานมีโอกาสในการใช้สอยจำกัด การออกแบบที่ส่งเสริมและเพิ่มโอกาสในการใช้สอยอย่างสร้างสรรค์จึงเป็นสิ่งสำคัญ

เอกสารอ้างอิง

- เกษร ิตะจารี. (2543). การออกแบบเครื่องประดับ. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- ชไมพร พรเทพพิพัฒน์. (2546). สังคโลก มรดกศิลป์ดินสุโขทัย. กรุงเทพฯ : ต้นอ่อน.
- นิภา สังคนาคินทร์. (2558). การศึกษาลวดลายรูปสัตว์ที่ปรากฏบนเครื่องถ้วยสุโขทัย.
- วารสาร ศิลปกรรมศาสตร์วิชาการ วิจัยและงานสร้างสรรค์, 2(1), 80-105.
- นิรัช สุสังข์. (2559). ระเบียบวิธีวิจัยทางการออกแบบ. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- ประชาชาติธุรกิจออนไลน์. (2561). “สังคโลก” ความงามข้ามกาลเวลา
 ดึงนวัตกรรมพัฒนาสู่สินค้าร่วมสมัยเพื่อสืบทอดอย่างยั่งยืน. [ออนไลน์].
 สืบค้นจาก:<http://www.prachachat.net/spinoff/culture/news-215592> (วันที่สืบค้น 2 เมษายน 2563)
- ปานฉัตต์ อินคง. (2557). ภูมิปัญญาเครื่องประดับเงิน: ปัญหาด้านรูปแบบในยุค
 เศรษฐกิจสร้างสรรค์. คณะภาควิชาออกแบบผลิตภัณฑ์. ศิลปกรรมศาสตร์
 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- วิไลลักษณ์ ชูช่วย. (2562). การพัฒนากระบวนการออกแบบเครื่องประดับเงิน
 วัฒนธรรมแห่งอนาคต ของชุมชนรอบอุทยานประวัติศาสตร์ศรีสัชนาลัย
 จังหวัดสุโขทัย. วารสารวิชาการ AJNU มหาวิทยาลัยนเรศวร.ปีที่ 10 ฉบับ
 ที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2562.
- วรรณรัตน์ ตั้งเจริญ. (2526). ศิลปะเครื่องประดับ. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ :
 วัฒนาธการ.
- วันนะ จุฑาวิภาต. (2545). การออกแบบเครื่องประดับ. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่ง
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุพัตนา ลิ้มวงศ์. (2556). การออกแบบเครื่องแต่งกายและเครื่องประดับที่สามารถ
 ปรับเปลี่ยนรูปแบบร่วมกันเพื่อเพิ่มโอกาสใช้สอยสำหรับออกแบบ.
 วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์.

การออกแบบผลิตภัณฑ์เชิงนิเวศ
กรณีศึกษาโคมไฟร่วมสมัยจากเศษกระจุต
Ecological Design in the Case Study of the
Contemporary Lamp from Krajood Residue

เสนห์ สำเภาเงิน¹

Saneh Sompoangeon

วรัษฐา คงสม²

Warattha Kongsom

¹ อาจารย์ประจำ, สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ
Lecturer, Department of Industrial Product Design,
Faculty of Science and Technology,
Rajamangala University of Technology Krungthep
(E-mail: saneh.s@mail.rmuk.ac.th)

² นักศึกษาหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต
สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ
Bachelor of Technology (Industrial Product Design)
Faculty of Science and Technology,
Rajamangala University of Technology Krungthep
(E-mail: warattha32@gmail.com)

Received: 20/06/2020 Revised: 21/07/2020 Accepted: 22/07/2020

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาข้อมูลและแนวทางการใช้ประโยชน์จากเศษกระจุต 2) เพื่อทดสอบสมบัติทางกายภาพและเชิงกลของแผ่นไม้อัด 3) เพื่อออกแบบโคมไฟร้อมสมัยจากเศษกระจุต จากเศษกระจุต และ 4) เพื่อประเมินความพึงพอใจต้นแบบโคมไฟร้อมสมัยจากเศษกระจุต กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยมี 3 กลุ่ม ได้แก่ ตัวแทนสมาชิกของวิสาหกิจชุมชนทะเลน้อยจำนวน 3 คน ตัวแทนผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ จำนวน 5 คน และตัวแทนผู้ที่พักอาศัยในเขตสาทร กรุงเทพมหานคร จำนวน 30 คน โดยการสุ่มแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง แบบทดสอบ มาตรฐาน มอก. 876-2547 แบบสอบถามประเมินรูปแบบ และแบบสอบถามประเมินความพึงพอใจ โดยใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ ในการลงพื้นที่สัมภาษณ์ รวมถึงศึกษาข้อมูลจากเอกสารเพื่อเก็บและวิเคราะห์ข้อมูล และใช้การวิจัยเชิงปริมาณ ในการเก็บข้อมูลและวัดตัวแปรเป็นค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัย พบว่า 1) แนวทางความเป็นไปได้ที่จะแก้ปัญหาและใช้ประโยชน์จากเศษกระจุต คือ การนำไปอัดเป็นแผ่นไม้ ขนาด $36 \times 36 \times 1$ ซม. 2) ผลการทดสอบสมบัติทางกายภาพและเชิงกลของแผ่นไม้อัดจากเศษกระจุต พบว่า ค่าที่ได้จากการทดสอบผ่านมาตรฐาน มอก. 876-2547 ทั้งหมด 3) ผลการประเมินรูปแบบโคมไฟร้อมสมัยจากเศษกระจุต มีความเหมาะสมในระดับมาก ($\bar{x} = 4.25$, S.D. = 0.71) โดยใช้ลักษณะเส้นโครงของใบไม้เป็นแนวคิดในการออกแบบ ใช้วิธีการผลิตแบบถอดประกอบได้ ซึ่งมีพื้นที่เศษเหลือจากการตัดหรือฉลุแผ่นไม้โดยประมาณ 398.80 ตร.ซม. คิดเป็นร้อยละ 30.77 และ 4) ผลการประเมินความพึงพอใจต้นแบบโคมไฟร้อมสมัยจากเศษกระจุต โดยผู้ที่พักอาศัยในเขตสาทร พบว่า ค่าเฉลี่ยรวมทุกด้าน มีความพึงพอใจในระดับมาก ($\bar{x} = 4.48$, S.D. = 0.59)

คำสำคัญ: การออกแบบผลิตภัณฑ์เชิงนิเวศ, เศษกระจุต, แผ่นไม้อัด, โคมไฟร้อมสมัย

Abstract

This research aimed; 1) To study information and the guidelines from applying krajood residue 2) To test the effectiveness for the plywood sheet made from krajood residue 3) To design the contemporary lamps made from krajood residue 4) To take satisfaction of the contemporary lamps made from krajood residue. Therefore, there are three groups samples, such as three member representatives of Talaynoi community enterprise, five experts of product design and thirty representatives dwelling in Satorn District of Bangkok. Besides, the purposive sampling was selected, and the tools used in this research are semi-structured interview, Thai industrial standard 876-2547 test. pattern questionnaire, The research results were found as follows; It was found that there is the guideline to solve for the problems by utilizing of the krajood residue. For example, the compressed krajood residue can be brought to make the particle boards with the thickness as 36 x 36 x 1 centimeters. In addition, according to the assessment result of the krajood residue contemporary lamp pattern the suitability was shown in the excellent level, ($\bar{x} = 4.25$, S.D. = 0.71). With this case, by using disassembled production methods and the characteristics of the leave projection were brought as the concept of design. What's more, according to the effectiveness testing result all testing values were shown to be passed with the Thai industrial standard 876-2547. As the result, according to the satisfaction result from the dwelling people at Satorn District the suitability was shown in most excellent level, ($\bar{x} = 4.71$, S.D. = 0.45)

Keywords: Ecological Design, Krajood Residue, Particle Board, Contemporary Lamp

บทนำ

ในปัจจุบันภาคการผลิตในอุตสาหกรรมต่างๆ มีความต้องการใช้ทรัพยากรธรรมชาติจำนวนมาก เพื่อผลิตผลิตภัณฑ์ให้ทันต่อความต้องการบริโภคที่เพิ่มขึ้น การที่ผู้ผลิตต้องเร่งสร้างผลิตภัณฑ์ใหม่ เพื่อให้เพียงพอต่อความต้องการของผู้บริโภคที่เพิ่มขึ้นตลอดเวลา จึงทำให้ปริมาณเศษวัสดุเหลือใช้จากภาคการผลิตมีจำนวนมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง ประกอบกับผู้ผลิตส่วนใหญ่เลือกจัดการขยะด้วยวิธีที่ด้อยคุณภาพ เพราะประหยัดและสามารถทำได้ง่าย เช่น การนำขยะไปทิ้งตามพื้นที่รกร้าง การนำขยะไปเผาเอง หรือการนำไปฝังกลบแทนการเผา เป็นต้น โดยผู้ผลิตต่างมองข้ามผลกระทบในวงกว้างที่จะตามมา หรือลืมไปว่าเศษวัสดุเหล่านั้นคือวัตถุดิบที่ได้ลงทุนซื้อมา (สิงห์ อินทรชูโต, 2556)

กลุ่มหัตถกรรมผลิตภัณฑ์จักสานกระจูด ชุมชนทะเลน้อย มีการประยุกต์งานฝีมือจากที่เคยทำแต่เสื่อกระจูด พัฒนามาเป็นเครื่องใช้เครื่องประดับมากมาย เช่น กระเป่า หมวก ภาชนะต่างๆ อีกมากมาย จนกลายเป็นอุตสาหกรรมชุมชนทำหัตถกรรมผลิตภัณฑ์จักสานกระจูด ชาวบ้านในชุมชนทะเลน้อยส่วนใหญ่ประมาณร้อยละ 80 - 90 ของครัวเรือนทั้งหมด ประกอบอาชีพหลักในการทำผลิตภัณฑ์จากกระจูด ปัจจุบันผลิตภัณฑ์จากกระจูดมีการพัฒนาทั้งรูปแบบ รูปทรง และลวดลาย ทำให้เป็นที่รู้จักนิยมทั้งในและต่างประเทศ ด้วยความต้องการผลิตภัณฑ์ที่เพิ่มขึ้นของผู้บริโภค การผลิตก็เพิ่มขึ้น ส่งผลให้มีเศษกระจูดเพิ่มมากขึ้นด้วย โดยบางส่วนนำไปทำประโยชน์ เช่น ใส่เป็นปุ๋ยต้นไม้ ทำรังสัตว์เลี้ยง แต่ปัญหาหลักคือ เศษกระจูดได้สร้างมลภาวะให้แก่ชุมชน ชาวบ้านได้เททิ้งกองสุมหมักหมมเป็นแหล่งสะสมของเชื้อโรค เกิดมลพิษ ทำให้เศษกระจูดเป็นภาระของเทศบาลตำบลนางตุ้งและตำบลทะเลน้อย เนื่องจากมีปริมาณเศษกระจูดต่อสัปดาห์ไม่น้อยกว่า 1 - 1.5 ตัน (เบญจวรรณ บัวขวัญ, 2554)

ผู้วิจัยยังตระหนักถึงการนำเศษวัสดุกลับมาใช้ใหม่หรือระบบเศรษฐกิจหมุนเวียน (Circular Economy) ซึ่งเป็นแนวทางการนำทรัพยากรที่ถูกใช้แล้วกลับมาแปรรูปและนำกลับมาใช้ใหม่ เน้นการใช้ทรัพยากรให้มีความคุ้มค่า และเกิด

ประสิทธิภาพสูงสุด เป็นการสร้างมูลค่าเพิ่มจากการนำทรัพยากรกลับมาใช้ประโยชน์ เพื่อแก้ไขปัญหาการจัดการขยะ และลดมลภาวะที่จะเกิดขึ้นต่อสิ่งแวดล้อม (อารารัตน์ มหาพันธ์ และเรวดี อนุวัฒนา, 2562)

จากความเป็นมาและปัญหาที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงศึกษาข้อมูล กระบวนการนำเศษวัสดุกลับมาใช้ใหม่ และมีความสนใจที่จะออกแบบผลิตภัณฑ์เชิงนิเวศ กรณีศึกษาโคมไฟร่วมสมัยจากเศษกระชูด โดยการเปลี่ยนวัสดุที่นำมาใช้ในการผลิต รวมถึงการใช้แนวความคิดหรือแรงบันดาลใจจากรูปร่างรูปทรงจากธรรมชาติ หรือจากที่มนุษย์สร้างขึ้น มาออกแบบให้มีความร่วมสมัย สอดคล้องกับวิถีชีวิตของผู้คนในสังคมปัจจุบัน ทั้งยังเป็นการนำเศษกระชูดที่คัดทิ้งมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับเศษกระชูด

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาข้อมูลและแนวทางการใช้ประโยชน์จากเศษกระชูด
2. เพื่อทดสอบสมบัติทางกายภาพและเชิงกลของแผ่นไม้อัดจากเศษกระชูด
3. เพื่อออกแบบโคมไฟร่วมสมัยจากเศษกระชูด
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจต้นแบบโคมไฟร่วมสมัยจากเศษกระชูด

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้นำเศษกระชูดที่เหลือมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด
2. ได้แผ่นไม้อัดจากเศษกระชูดที่มีคุณภาพและผ่านมาตรฐานการทดสอบ
3. ได้ต้นแบบโคมไฟร่วมสมัยจากเศษกระชูด
4. ได้แนวทางการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับเศษกระชูด

ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา

1.1 การวิจัยเชิงคุณภาพ ในการเก็บข้อมูลจากการลงพื้นที่ รวมถึงศึกษาข้อมูลจากหนังสือและเอกสารทางวิชาการ ได้แก่ 1) ข้อมูลเกี่ยวกับเศษวัสดุ

จากภาคการผลิต 2) ข้อมูลกระบวนการออกแบบจากเศษวัสดุ 3) ข้อมูลทฤษฎีและหลักการออกแบบผลิตภัณฑ์ 4) ข้อมูลเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์

1.2 การวิจัยเชิงปริมาณ ในการเก็บข้อมูลและวัดตัวแปรเป็นค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean : $\bar{x}$) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation : S.D.)

2. ขอบเขตด้านพื้นที่

2.1 พื้นที่ในการศึกษาข้อมูลและแนวทางการใช้ประโยชน์จากเศษกระจุย ได้แก่ วิสาหกิจชุมชนทะเลน้อย ตำบลทะเลน้อย อำเภอกวนขนุน จังหวัดพัทลุง

2.2 พื้นที่ในการทดสอบสมบัติทางกายภาพและเชิงกลของแผ่นไม้อัดจากเศษกระจุย ได้แก่ สาขานวัตกรรมผลิตภัณฑ์ คณะวนศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน

2.3 พื้นที่ในการประเมินความพึงพอใจต้นแบบคอมพิวเตอร์ร่วมสมัย ได้แก่ เขตสาทร กรุงเทพมหานคร

3. ขอบเขตด้านการออกแบบ

ออกแบบคอมพิวเตอร์ถอดประกอบแบบตั้งโต๊ะจำนวน 1 ชิ้น และแบบติดผนังจำนวน 1 ชิ้น

4. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

4.1 กลุ่มที่ 1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อศึกษาข้อมูลและแนวทางการใช้ประโยชน์จากเศษกระจุย 1) ประชากร ได้แก่ สมาชิกของวิสาหกิจชุมชนทะเลน้อย 2) กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ตัวแทนสมาชิกของวิสาหกิจชุมชนทะเลน้อย ตำบลทะเลน้อย อำเภอกวนขนุน จังหวัดพัทลุง จำนวน 3 คน โดยการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) (ธานินทร์ ศิลป์จารุ, 2563)

4.2 กลุ่มที่ 2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 เพื่อออกแบบคอมพิวเตอร์ร่วมสมัยจากเศษกระจุย 1) ประชากร ได้แก่ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ 2) กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ตัวแทนผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ จำนวน 5 ท่าน โดยการสุ่มแบบเจาะจง

4.3 กลุ่มที่ 3 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 4

เพื่อประเมินความพึงพอใจต้นแบบโคมไฟร่วมสมัยจากเศษกระจุต 1) ประชากร ได้แก่ ผู้ที่พักอาศัยในเขตสาทร จังหวัดกรุงเทพมหานคร 2) กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ตัวแทนผู้พักอาศัยในเขตสาทร จังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 30 คน โดยการสุ่มแบบเจาะจง

5. ตัวแปรที่ศึกษา

5.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ แผ่นไม้อัดจากเศษกระจุต และรูปแบบโคมไฟร่วมสมัยจากเศษกระจุต

5.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลการทดสอบแผ่นไม้อัดจากเศษกระจุต และผลการประเมินความพึงพอใจต้นแบบโคมไฟร่วมสมัยจากเศษกระจุต

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การออกแบบผลิตภัณฑ์เชิงนิเวศ หมายถึง การนำเศษกระจุตมาผ่านกระบวนการนำกลับมาใช้ใหม่ (Recycle) แล้วนำมาเป็นวัสดุหลักในการออกแบบโคมไฟร่วมสมัย

2. ร่วมสมัย หมายถึง การเปลี่ยนวัสดุที่นำมาใช้ในการผลิตโคมไฟ รวมถึงการใช้แนวความคิดหรือแรงบันดาลใจจากรูปร่างรูปทรงจากธรรมชาติ หรือจากที่มนุษย์สร้างขึ้น มาออกแบบให้มีความร่วมสมัย สอดคล้องกับวิถีชีวิตของผู้คนในสังคมปัจจุบัน

3. เศษกระจุต หมายถึง เศษเหลือใช้ที่ถูกคัดทิ้ง นำมาผ่านกระบวนการอัดให้เป็นแผ่น

กรอบแนวคิดในการวิจัย

1. กรอบแนวคิดตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อศึกษาข้อมูลและแนวทางการใช้ประโยชน์จากเศษกระจุต ผู้วิจัยใช้กรอบแนวคิดการศึกษาทดลองเชิงเทคนิคกับเศษวัสดุ (สิงห์ อินทรชูโต, 2556) และใช้กรอบแนวคิดการศึกษารูปแบบผลิตภัณฑ์เดิมโดยประยุกต์ใช้เทคนิค SWOT Analysis

2. กรอบแนวคิดตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อทดสอบสมบัติทางกายภาพและเชิงกลของแผ่นไม้อัดจากเศษกระจุต ผู้วิจัยใช้กรอบแนวคิดมาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมแผ่นขึ้นไม้อัดชนิดอัดราบ มอก. 876-2547 (สำนักงานมาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม กระทรวงอุตสาหกรรม, 2547)

3. กรอบแนวคิดตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 เพื่อออกแบบคอมโพรไมท์จากเศษกระจุต ผู้วิจัยใช้กรอบแนวคิดหลักการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม เพื่อใช้เป็นเกณฑ์ในการประเมินรูปแบบคอมโพรไมท์ ทั้งหมด 4 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านหน้าที่ใช้สอย 2) ด้านความสวยงามน่าใช้ 3) ด้านความสะดวกสบายในการใช้งาน และ 4) ด้านวัสดุและกรรมวิธีการผลิต (วัชรินทร์ จรุงจิตสุนทร, 2548)

4. กรอบแนวคิดตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 4 เพื่อประเมินความพึงพอใจต้นแบบคอมโพรไมท์จากเศษกระจุต ผู้วิจัยใช้กรอบแนวคิดเพื่อใช้เป็นเกณฑ์ในการประเมินความพึงพอใจต้นแบบคอมโพรไมท์ 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านประโยชน์ใช้สอย 2) ด้านคุณค่าความงาม และ 3) ด้านการเลือกวัสดุ (นวนน้อย บุญวงษ์, 2539)

วิธีดำเนินการวิจัย

1. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1.1 แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง ใช้การสัมภาษณ์แบบเจาะลึกรายบุคคล (Individual Depth Interview) สัมภาษณ์สมาชิกของวิสาหกิจชุมชนทะเลน้อย อำเภอควนขนุน จังหวัดพัทลุง จำนวน 3 คน โดยเป็นข้อคำถามแบบปลายเปิด (Open ended Questions) เกี่ยวกับข้อมูลเศษกระจุต

1.2 แบบทดสอบ มาตรฐาน มอก. 876-2547 โดยทดสอบสมบัติทางกายภาพและเชิงกลของแผ่นขึ้นไม้อัดชนิดอัดราบ ได้แก่ 1) ค่าความชื้น 2) ค่าความหนาแน่น 3) ค่าการพองตัวที่ขอบ 4) ค่ามอดุลัสแตกหัก 5) ค่ามอดุลัสยืดหยุ่น และ 6) ค่าความต้านแรงดึงตั้งฉากกับผิวหน้า

1.3 แบบสอบถามประเมินรูปแบบคอมโพรไมท์ ประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ จำนวน 5 คน ใช้เกณฑ์ในการประเมินรูปแบบ

โคมไฟร้อมสมัย ทั้งหมด 4 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านหน้าที่ใช้สอย 2) ด้านความสวยงาม น่าใช้ 3) ด้านความสะดวกสบายในการใช้งาน และ 4) ด้านวัสดุและกรรมวิธีการผลิต

1.4 แบบสอบถามประเมินความพึงพอใจต้นแบบโคมไฟร้อมสมัย

ประเมินโดยกลุ่มตัวอย่างตัวแทนผู้พักอาศัยในเขตสาทร จังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 30 คน ใช้เกณฑ์ในการประเมินความพึงพอใจต้นแบบโคมไฟร้อมสมัย ทั้งหมด 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านประโยชน์ใช้สอย 2) ด้านคุณค่าทางความงาม และ 3) ด้านการเลือกวัสดุ

2. การเก็บรวบรวมข้อมูล

2.1 การเก็บรวบรวมข้อมูลปฐมภูมิ จากการลงพื้นที่สัมภาษณ์สมาชิกวิสาหกิจชุมชนทะเลน้อย ตำบลทะเลน้อย จังหวัดพัทลุง แบบเจาะลึกรายบุคคล โดยใช้แบบสัมภาษณ์ รวมถึงข้อมูลทุติยภูมิจากหนังสือและเอกสารทางวิชาการ

2.2 การเก็บรวบรวมข้อมูลการทดสอบสมบัติทางกายภาพและเชิงกลของแผ่นไม้อัดจากเศษกระจุต โดยทำหนังสือขอความอนุเคราะห์คณะวนศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน เพื่อเข้าไปทำการทดสอบ

2.3 การเก็บรวบรวมข้อมูลรูปแบบโคมไฟร้อมสมัยจากเศษกระจุตจากผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ จำนวน 5 คน โดยใช้แบบสอบถามซึ่งแบ่งได้ 3 ตอน ได้แก่

1) ตอนที่ 1 เป็นแบบสอบถามข้อมูลสถานภาพทั่วไปของผู้ทรงคุณวุฒิ ลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Check-List)

2) ตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามรูปแบบโคมไฟร้อมสมัยจากเศษกระจุตในแต่ละด้าน ลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) 5 ระดับ (ธานินทร์ ศิลป์จารุ, 2563) ได้แก่

ค่าน้ำหนัก 5 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด

ค่าน้ำหนัก 4 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมาก

ค่าน้ำหนัก 3 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับปานกลาง

ค่าน้ำหนัก 2 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับน้อย

ค่าน้ำหนัก 1 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับน้อยที่สุด

3) ตอนที่ 3 เป็นแบบสอบถามความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ ลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบปลายเปิด

2.4 การเก็บรวบรวมข้อมูลความพึงพอใจต้นแบบโคมไฟร่วมสมัยจากเพศกระจุต จากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน โดยใช้แบบสอบถามซึ่งแบ่งได้ 3 ตอน ได้แก่

1) ตอนที่ 1 เป็นแบบสอบถามข้อมูลสถานภาพทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง ลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบตรวจสอบรายการ

2) ตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามความพึงพอใจต้นแบบโคมไฟร่วมสมัยจากเพศกระจุตในแต่ละด้าน ลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ ได้แก่

ค่าน้ำหนัก 5 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด

ค่าน้ำหนัก 4 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับมาก

ค่าน้ำหนัก 3 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับปานกลาง

ค่าน้ำหนัก 2 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับน้อย

ค่าน้ำหนัก 1 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับน้อยที่สุด

3) ตอนที่ 3 เป็นแบบสอบถามความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ ลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบปลายเปิด

3. การวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์ รวมถึงการศึกษาข้อมูลจากหนังสือและเอกสารทางวิชาการ โดยนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์และสรุปผลในรูปแบบความเรียง เพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบโคมไฟร่วมสมัยจากเพศกระจุต

3.2 การวิเคราะห์ข้อมูลการทดสอบสมบัติทางกายภาพและเชิงกลของแผ่นไม้อัดจากเพศกระจุต ตามมาตรฐาน มอก. 876-2547 โดยใช้กาไวโซไซยาเนต ชนิด pMDI ปริมาณร้อยละ 5 ของน้ำหนักเพศกระจุตอบแห้ง

3.3 การวิเคราะห์ข้อมูลรูปแบบโคมไฟร่วมสมัยจากเพศกระจุตจากผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบ ผลิตภัณฑ์ จำนวน 5 คน โดยใช้แบบสอบถามซึ่งแบ่งได้ 3 ตอน ได้แก่

1) ตอนที่ 1 เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลสถานภาพทั่วไปของผู้ทรงคุณวุฒิ โดยการหาค่าร้อยละ (Percentage) ของสถานภาพทั่วไปแต่ละข้อ

2) ตอนที่ 2 เป็นการวิเคราะห์ความเหมาะสมของรูปแบบโคมไพร์ร่วมสมัยจากเศษกระจุตในแต่ละด้าน โดยการหาค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน กำหนดเกณฑ์การแปลความหมายที่ได้จากการวิเคราะห์ระดับความเหมาะสม (ชานินทร์ ศิลป์จารุ, 2563) ได้แก่

ค่าเฉลี่ย 4.50 - 5.00 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.50 - 4.49 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 2.50 - 3.49 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.50 - 2.49 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.49 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับน้อยที่สุด

3) ตอนที่ 3 เป็นการวิเคราะห์ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อปรับปรุงรูปแบบโคมไพร์ร่วมสมัยจากเศษกระจุต โดยวิเคราะห์และสรุปผลในรูปแบบความเรียง

ผลที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลจะได้รูปแบบของโคมไพร์ร่วมสมัยจากเศษกระจุต เพื่อนำไปผลิตเป็นต้นแบบโคมไพร์ร่วมสมัยจากเศษกระจุต

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจต้นแบบโคมไพร์ร่วมสมัยจากเศษกระจุต จากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน โดยใช้แบบสอบถามซึ่งแบ่งได้ 3 ตอน ได้แก่

1) ตอนที่ 1 เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลสถานภาพทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง โดยการหาค่าร้อยละของสถานภาพทั่วไปแต่ละข้อ

2) ตอนที่ 2 เป็นการวิเคราะห์ความพึงพอใจต้นแบบโคมไพร์ร่วมสมัยจากเศษกระจุตในแต่ละด้าน โดยการหาค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ซึ่งกำหนดเกณฑ์การแปลความหมายที่ได้จากการวิเคราะห์ระดับความพึงพอใจ ได้แก่

ค่าเฉลี่ย 4.50 - 5.00 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.50 - 4.49 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 2.50 - 3.49 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.50 - 2.49 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.49 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับน้อยที่สุด

3) ตอนที่ 3 เป็นการวิเคราะห์ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของกลุ่มตัวอย่าง เพื่อปรับปรุงต้นแบบคอมพิวเตอร์ร่วมสมัยจากเศษกระจุต โดยวิเคราะห์และสรุปผลในรูปแบบความเรียง

สรุปผลการวิจัย

1. สรุปผลการศึกษาข้อมูลและแนวทางการใช้ประโยชน์จากเศษกระจุต

1.1 สรุปผลแนวทางการใช้ประโยชน์จากเศษกระจุต

จากการสัมภาษณ์ตัวแทนสมาชิกวิชาชีพชุมชนทะเลน้อย ตำบลทะเลน้อย อำเภอกวนขนุน จังหวัดพัทลุง แบบเจาะลึกรายบุคคล พบว่า ส่วนใหญ่คนในชุมชนประกอบอาชีพทำตุ๊กตกรรมกระจุตเป็นอาชีพหลัก และปัจจุบันผลิตภัณฑ์จากกระจุตยังเป็นที่ต้องการของตลาดทั้งในและต่างประเทศ เมื่อมีการผลิตเป็นจำนวนมาก จึงทำให้เศษกระจุตที่เหลือก็มีปริมาณมากเช่นเดียวกัน มีทั้งลักษณะที่เป็นเส้นหรือชิ้นเล็กจากการทำสายกระเป่า และเศษชิ้นใหญ่ที่เหลือจากการตัดเสื้อ เศษกระจุตที่เหลือจากการใช้งานมีการนำไปทำเป็นปุ๋ย ทำรังสัตว์เลื้อย ผ่าทิ้ง เททิ้ง เป็นแหล่งสะสมของเชื้อโรค ซึ่งมีเศษกระจุตเหลือทิ้งประมาณ 5 กิโลกรัมต่อวัน และจากการศึกษาข้อมูลจากหนังสือและเอกสารทางวิชาการ พบว่า เทคนิคการพัฒนาผลิตภัณฑ์จากเศษวัสดุ ได้แก่ การบด (Grind), การตัด (Cut), การอัด (Press), การอัดเรียบ (Laminate), การดัด/บิด (Bend/Twist) และการเหลา/กลึง/ฝน (Milling) ผู้วิจัยจึงเลือกแนวทางการใช้ประโยชน์จากเศษกระจุต คือ การนำเศษกระจุตมาบดละเอียด จากนั้นนำมาอัดให้เป็นแผ่นด้วยเครื่องอัดร้อน ขนาด 36 x 36 x 1 เซนติเมตร เนื่องจากเทคนิคนี้มีความเหมาะสมและเป็นไปได้ในการผลิตมากที่สุด



ภาพประกอบที่ 1 แสดงเศษกระจูดที่เหลือทั้งลักษณะแบบชิ้นใหญ่และแบบเส้น



ภาพประกอบที่ 2 แสดงเศษกระจูดที่บดละเอียดแล้วนำมาอัดเป็นแผ่น

1.2 สรุปผลการศึกษารูปแบบของผลิตภัณฑ์เดิมโดยประยุกต์ใช้เทคนิค SWOT Analysis

จากการศึกษารูปแบบของผลิตภัณฑ์ไคไฟแบบเดิม เพื่อเปรียบเทียบ จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และอุปสรรคของผลิตภัณฑ์ไคไฟ พบว่า ผลิตภัณฑ์ไคไฟที่เป็นสินค้าหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ (OTOP) โดยส่วนใหญ่เป็นงานหัตถกรรม ใช้ฝีมือในการทำ เป็นงานที่ใช้แรงงานคนในการผลิต จุดแข็งคือช่วยลดต้นทุนในการผลิต แต่จุดอ่อนของการใช้แรงงานคนคือระยะเวลาที่ใช้ในการผลิตมีความล่าช้า และช่างที่ชำนาญในการผลิตมีจำนวนน้อย ในด้านวัสดุสามารถหาได้ง่ายตามท้องถิ่น และคุณสมบัติของวัสดุแต่ละชนิดจะมีเอกลักษณ์แตกต่างกัน ซึ่งจากการวิเคราะห์

ข้อมูลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงนำเศษกระจุตที่เหลือ ใช้วิธีการผลิตที่แตกต่างไปจากงานหัตถกรรมสินค้าหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์แบบเดิม คือ ใช้เทคโนโลยีและเครื่องจักรเข้ามาช่วยในการผลิต เป็นแนวทางในการต่อยอดจากงานหัตถกรรมสู่ระบบอุตสาหกรรม เพิ่มโอกาสในการพัฒนาผลิตภัณฑ์โคมไฟให้มีเกณฑ์มาตรฐานและหลากหลาย

2. สรุปผลการทดสอบสมบัติทางกายภาพและเชิงกลของแผ่นไม้อัดจากเศษกระจุต

ผลการทดสอบสมบัติทางกายภาพและเชิงกลของแผ่นไม้อัดจากเศษกระจุต โดยใช้การไอโซไซยาเนต (Isocyanate Resins) ชนิด pMDI ปริมาณร้อยละ 5 ของน้ำหนักเศษกระจุตอบแห้ง

ตารางที่ 1 แสดงผลการทดสอบสมบัติทางกายภาพและเชิงกลของแผ่นไม้อัดจากเศษกระจุต

ทดสอบครั้งที่	สมบัติทางกายภาพ		สมบัติเชิงกล			
	ความชื้น (%)	ความหนาแน่น (g/cm^3)	การพองตัวที่ขอบ (%)	ความแข็งแรง		ความต้านแรงดึงตั้งฉากกับผิวหน้า (MPa)
				มอดูลัสแตกหัก (MPa)	มอดูลัสยืดหยุ่น (MPa)	
1	5.66	0.83	1.10	28.70	2,940.00	1.30
2	5.49	0.81	2.31	27.57	2,657.00	1.12
3	5.50	0.79	2.10	30.32	2,819.00	1.17
ค่าเฉลี่ย	5.55	0.81	1.84	28.86	2,805.33	1.20
มอก. 876-2547	4.00 -13.00	0.40 - 0.90	≤ 12.00	≥ 14.00	$\geq 1,800.00$	≥ 0.40
ผลการทดสอบ	ผ่าน	ผ่าน	ผ่าน	ผ่าน	ผ่าน	ผ่าน

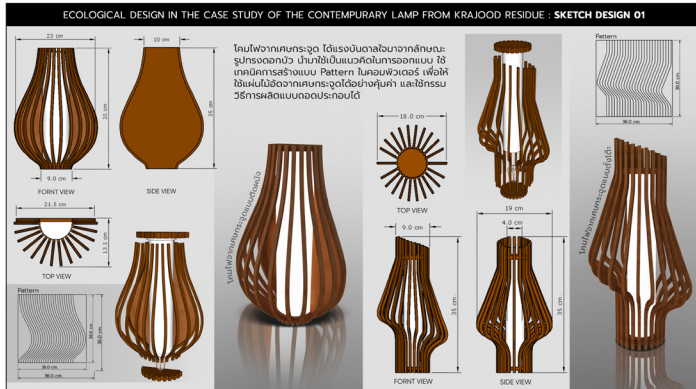
จากตารางที่ 1 ผลการทดสอบสมบัติทางกายภาพและเชิงกลของแผ่นไม้อัดจากเศษกระจุต พบว่า สมบัติทางกายภาพ ได้แก่ ค่าความชื้นมีค่าเฉลี่ยร้อยละ 5.55, ค่าความหนาแน่นมีค่าเฉลี่ย 0.81 กรัม/ลูกบาศก์เซนติเมตร และสมบัติเชิงกล ได้แก่ ค่าการพองตัวที่ขอบมีค่าเฉลี่ยร้อยละ 1.84 MPa, ค่ามอดูลัสแตกหักมีค่าเฉลี่ย 28.86 MPa, ค่ามอดูลัสยืดหยุ่นมีค่าเฉลี่ย 2,805.33 MPa และค่าความต้านแรงดึงตั้งฉากกับผิวหน้ามีค่าเฉลี่ย 1.20 MPa ซึ่งผ่านมาตรฐานมอก. 876-2547 ทั้งหมด ผู้วิจัยจึงนำแผ่นไม้อัดจากเศษกระจุตที่ทดสอบผ่านมาตรฐาน ไปผลิตเป็นต้นแบบโคมไฟร่วมสมัยจากเศษกระจุต

3. สรุปผลการออกแบบโคมไฟร่วมสมัยจากเศษกระจุต

3.1 สรุปผลแรงบันดาลใจและแนวคิดในการออกแบบโคมไฟร่วมสมัยจากเศษกระจุต

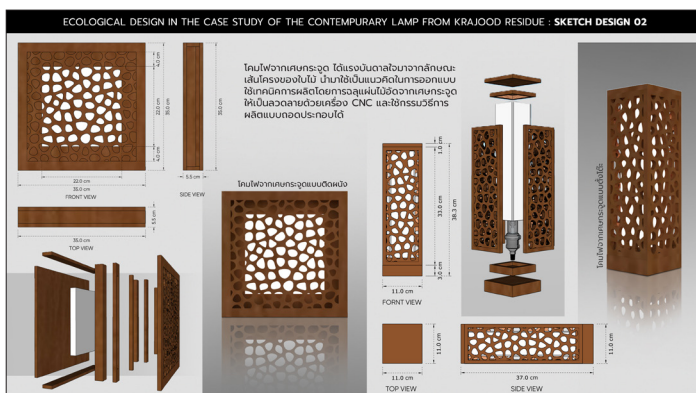
ผู้วิจัยร่างภาพแนวคิดในการออกแบบ (Idea Sketch) จำนวน 10 รูปแบบ จากนั้นคัดเลือกแบบที่มีความเหมาะสม จำนวน 3 รูปแบบ ใช้เกณฑ์การคัดเลือกตามกรอบแนวคิด ทั้งหมด 4 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านหน้าที่ใช้สอย 2) ด้านความสวยงามน่าใช้ 3) ด้านความสะดวกสบายในการใช้งาน และ 4) ด้านวัสดุและกรรมวิธีการผลิต เพื่อทำภาพนำเสนอผลงานออกแบบ (Sketch Design) ซึ่งสรุปผลแรงบันดาลใจและแนวคิดในการออกแบบโคมไฟร่วมสมัยจากเศษกระจุต ทั้ง 3 รูปแบบ ได้แก่

1) โคมไฟร่วมสมัยจากเศษกระจุต รูปแบบที่ 1 ได้แรงบันดาลใจมากจากลักษณะรูปร่างและรูปทรงของดอกบัว นำมาเป็นแนวคิดในการออกแบบใช้เทคนิคการสร้างลวดลาย (Pattern) ในคอมพิวเตอร์ เพื่อให้พื้นที่ของแผ่นไม้อัดจากเศษกระจุตได้อย่างคุ้มค่า และให้มีเศษเหลือน้อยที่สุด ใช้กรรมวิธีการผลิตแบบถอดประกอบได้



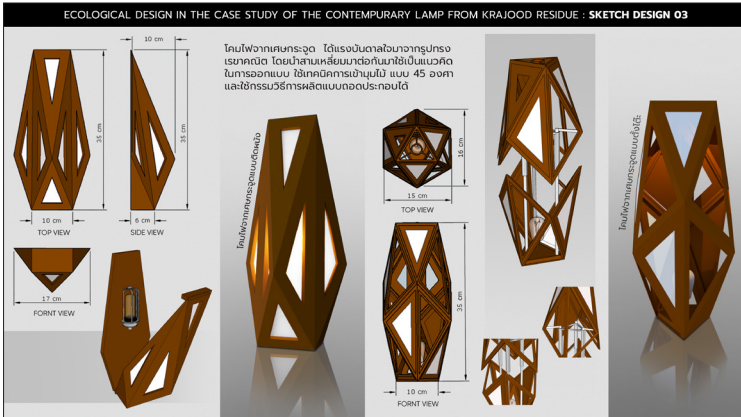
ภาพประกอบที่ 3 แสดงภาพนำเสนอผลงานออกแบบโคมไฟร่วมสมัย จากเศษกระจุต รูปแบบที่ 1

2) โคมไฟร่วมสมัยจากเศษกระจุต รูปแบบที่ 2 ได้แรงบันดาลใจมาจากลักษณะเส้นโครงภายในใบไม้ นำมาเป็นแนวคิดในการออกแบบ มีการตัดทอนรูปทรงให้มีความโค้งมนเพื่อให้ง่ายต่อการผลิต ใช้เทคนิคการฉลุแผ่นไม้อัดจากเศษกระจุตให้เกิดเป็นลวดลายด้วยเครื่อง CNC (Computer Numerical Control) และใช้กรรมวิธีการผลิตแบบถอดประกอบได้



ภาพประกอบที่ 4 แสดงภาพนำเสนอผลงานออกแบบโคมไฟร่วมสมัย จากเศษกระจุต รูปแบบที่ 2

3) โคมไฟร่วมสมัยจากเศษกระจุต รูปแบบที่ 3 ได้แรงบันดาลใจมาจากลักษณะรูปร่างและรูปทรงของสามเหลี่ยมเรขาคณิต นำมาเป็นแนวคิดในการออกแบบ ใช้เทคนิคการเข้ามุมไม้ขนาด 45 องศา แล้วนำมาเรียงต่อกัน และใช้กรรมวิธีการผลิตแบบถอดประกอบได้



ภาพประกอบที่ 5 แสดงภาพนำเสนอผลงานออกแบบโคมไฟร่วมสมัยจากเศษกระจุต รูปแบบที่ 3

3.2 สรุปผลการประเมินความเหมาะสมรูปแบบโคมไฟร่วมสมัยจากเศษกระจุต

1) สรุปผลข้อมูลสถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม (ผู้ทรงคุณวุฒิ)

ข้อมูลสถานภาพทั่วไปของผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 คน พบว่า ตำแหน่งทางวิชาการ อาจารย์ ร้อยละ 60.00, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ร้อยละ 40.00, อายุ 31-40 ปี ร้อยละ 20.00, อายุ 41-50 ปี ร้อยละ 60.00, อายุ 51 ปีขึ้นไป ร้อยละ 20.00, ระดับการศึกษาปริญญาโท ร้อยละ 80.00, ระดับปริญญาเอก ร้อยละ 20.00, ประสบการณ์ด้านการสอนออกแบบ ต่ำกว่า 5 ปี ร้อยละ 20.00, 15 ปีขึ้นไป ร้อยละ 80.00

ปีที่ 13 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2564

2) สรุปผลการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบโคมไฟว์ร่วมสมัยจากเศษกระดูก

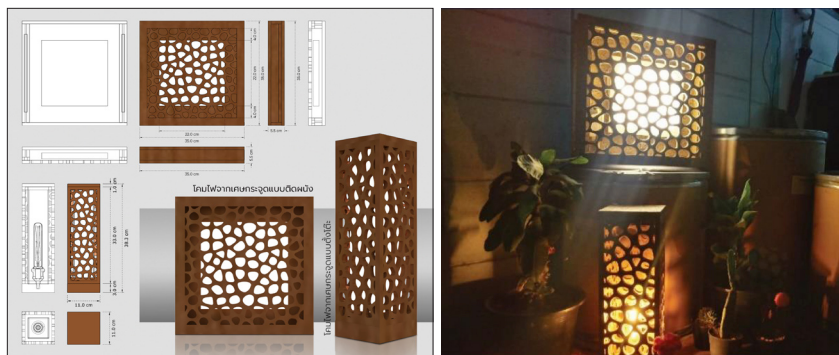
ตารางที่ 2 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบโคมไฟว์ร่วมสมัยจากเศษกระดูกรวมทุกด้าน

เกณฑ์ในการประเมิน	ระดับความเหมาะสม (n = 5)					
	รูปแบบที่ 1		รูปแบบที่ 2		รูปแบบที่ 3	
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.
1. ด้านหน้าที่ใช้สอย						
1.1 การให้แสงสว่างและการกระจายแสง	4.34	0.72	4.61	0.77	3.82	0.63
1.2 รูปแบบมีความเหมาะสมกับวัสดุ	4.07	0.67	4.26	0.70	3.87	0.63
ค่าเฉลี่ย	4.21	0.70	4.44	0.74	3.85	0.63
2. ด้านสะดวกสบายในการใช้งาน						
2.1 ความสะดวกในการเปลี่ยนหลอดไฟ	3.58	0.58	4.61	0.77	3.64	0.60
2.2 สามารถถอดเพื่อทำความสะอาดได้ง่าย	3.19	0.50	4.26	0.70	3.82	0.63
ค่าเฉลี่ย	3.39	0.54	4.44	0.74	3.73	0.62
3. ด้านวัสดุและกรรมวิธีการผลิต						
3.1 การใช้วัสดุที่มีในท้องถิ่น	4.03	0.65	4.41	0.73	4.04	0.67
3.2 การสร้างมูลค่าเพิ่มให้แก่วัสดุ	4.43	0.72	4.26	0.70	4.26	0.70
3.3 กรรมวิธีในการผลิตมีความไม่ยุ่งยาก ซับซ้อน	3.81	0.83	3.87	0.63	4.04	0.67
ค่าเฉลี่ย	4.09	0.73	4.18	0.69	4.11	0.68
4. ด้านความสวยงาม						
4.1 รูปแบบมีความสวยงามน่าสนใจ	4.34	0.74	3.82	0.63	3.24	0.53
4.2 รูปแบบมีความทันสมัย	4.34	0.74	4.04	0.67	3.24	0.53
ค่าเฉลี่ย	4.34	0.74	3.93	0.65	3.24	0.53
ค่าเฉลี่ยรวมทุกด้าน	4.00	0.67	4.25	0.71	3.73	0.61
ความหมาย	มาก		มาก		มาก	

จากตารางที่ 2 ผลการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบโคมไฟร่วมสมัยจากเศษกระจุต พบว่า รูปแบบโคมไฟร่วมสมัยจากเศษกระจุตที่มีค่าเฉลี่ยรวมทุกด้านมากที่สุด คือ รูปแบบที่ 2 มีความเหมาะสมในระดับมาก ($\bar{x} = 4.25$, S.D. = 0.71) รองลงมา คือ รูปแบบที่ 1 มีความเหมาะสมในระดับมาก ($\bar{x} = 4.00$, S.D. = 0.67) และอันดับสุดท้าย คือ รูปแบบที่ 3 มีความเหมาะสมในระดับมาก ($\bar{x} = 3.73$, S.D. = 0.61) ตามลำดับ ผู้วิจัยจึงนำโคมไฟรูปแบบที่ 2 มาผลิตเป็นต้นแบบโคมไฟร่วมสมัยจากเศษกระจุต

3) สรุปผลความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ

ผู้ทรงคุณวุฒิมีข้อเสนอแนะให้คำนึงถึงวิธีการผลิต ในเรื่องของการออกแบบข้อต่อ การทำสี รวมทั้งให้คำนึงในเรื่องของความหนา ความขึ้นในเส้นใย และการดูดซึมสารของแผ่นไม้อัดจากเศษกระจุต เพราะมีผลในการผลิตเป็นโคมไฟ



ภาพประกอบที่ 6 แสดงต้นแบบโคมไฟร่วมสมัยจากเศษกระจุต

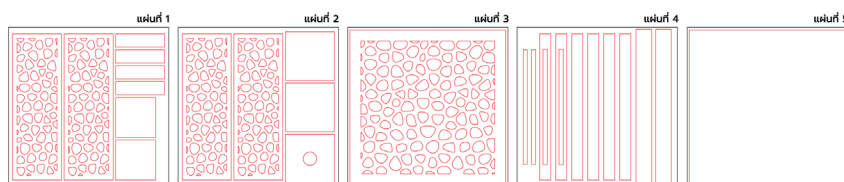
3.3 สรุปผลการวิเคราะห์พื้นที่เศษเหลือจากการตัดหรือฉลุแผ่นไม้อัด โดยประมาณ

ผู้วิจัยกำหนดขนาดรูปแบบโคมไฟจากขนาดของแผ่นไม้อัดที่ผลิตขึ้น (36 x 36 ซม.) ในคอมพิวเตอร์ เพื่อให้ใช้พื้นที่ของแผ่นไม้อัดจากเศษกระจุตได้อย่างคุ้มค่า และให้มีเศษเหลือน้อยที่สุด

ตารางที่ 3 แสดงผลการวิเคราะห์พื้นที่เศษเหลือจากการตัดหรือฉลุแผ่นไม้อัดโดยประมาณ

แผ่นไม้อัด จากเศษกระจุต	พื้นที่ทั้งหมดของ แผ่นไม้อัดจากเศษกระจุต (ตร.ซม.)	พื้นที่เศษเหลือจากการตัด หรือฉลุแผ่นไม้อัดโดยประมาณ (ตร.ซม.)	คิดเป็น ร้อยละ
แผ่นที่ 1	1,296.00	488.00	37.65
แผ่นที่ 2	1,296.00	449.00	34.65
แผ่นที่ 3	1,296.00	483.00	37.27
แผ่นที่ 4	1,296.00	503.00	38.81
แผ่นที่ 5	1,296.00	71.00	5.48
ค่าเฉลี่ย		398.80	30.77

จากตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์พื้นที่เศษเหลือจากการตัดหรือฉลุแผ่นไม้อัดโดยประมาณ พบว่าค่าเฉลี่ยของพื้นที่เศษเหลือจากการตัดหรือฉลุแผ่นไม้อัดจากเศษกระจุตทั้ง 5 แผ่น โดยประมาณ 398.80 ตร.ซม. คิดเป็นร้อยละ 30.77 ซึ่งสามารถอธิบายในแต่ละแผ่น ได้แก่ แผ่นที่ 1 มีพื้นที่เศษเหลือโดยประมาณ 488.00 ตร.ซม. คิดเป็นร้อยละ 37.65, แผ่นที่ 2 มีพื้นที่เศษเหลือโดยประมาณ 449.00 ตร.ซม. คิดเป็นร้อยละ 34.65, แผ่นที่ 3 มีพื้นที่เศษเหลือโดยประมาณ 483.00 ตร.ซม. คิดเป็นร้อยละ 37.27, แผ่นที่ 4 มีพื้นที่เศษเหลือโดยประมาณ 503.00 ตร.ซม. คิดเป็นร้อยละ 38.81 และ แผ่นที่ 5 มีพื้นที่เศษเหลือโดยประมาณ 71.00 ตร.ซม. คิดเป็นร้อยละ 5.48



ภาพประกอบที่ 7 แสดงขนาดรูปแบบโคมไฟจากขนาดของแผ่นไม้อัดที่ผลิตขึ้น

4. สรุปผลการประเมินความพึงพอใจต้นแบบโคมไฟร่วมสมัย จากเศษกระจุต

4.1 สรุปผลข้อมูลสถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม (กลุ่มตัวอย่าง)

ข้อมูลสถานภาพทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน พบว่า เป็นเพศชาย ร้อยละ 20.00, เพศหญิง ร้อยละ 80.00, อายุ 20-30 ปี ร้อยละ 60.00, อายุ 31-40 ปี ร้อยละ 26.60, อายุ 41-50 ปี ร้อยละ 6.70, อายุ 51 ปีขึ้นไป ร้อยละ 6.70, ระดับการศึกษา ต่ำกว่าปริญญาตรี ร้อยละ 13.30, ระดับปริญญาตรี ร้อยละ 70.00, ระดับปริญญาโท ร้อยละ 16.70, ระดับปริญญาเอก ร้อยละ 0.00, อาชีพหลัก รับราชการ ร้อยละ 36.70, พนักงานบริษัท ร้อยละ 23.30, ธุรกิจส่วนตัว ร้อยละ 16.70, นักศึกษา ร้อยละ 16.70, อาจารย์ ร้อยละ 3.30 และว่างงาน ร้อยละ 3.30

4.2 สรุปผลการประเมินความพึงพอใจต้นแบบโคมไฟร่วมสมัยจาก
เศษกระจุต

ตารางที่ 4 แสดงผลการประเมินความพึงพอใจต้นแบบโคมไฟร่วมสมัยจากเศษ
กระจุตรวมทุกด้าน

เกณฑ์ในการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ (n = 30)		
	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย
1. ด้านประโยชน์ใช้สอย			
1.1 โคมไฟให้แสงสว่างและการกระจายแสง	4.10	0.65	มาก
1.2 โคมไฟสามารถใช้เป็นของตกแต่งบ้านได้	4.50	0.62	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	4.30	0.64	มาก
2. ด้านคุณค่าทางความงาม			
2.1 โคมไฟมีความสวยงาม น่าสนใจ	4.43	0.72	มาก
2.2 โคมไฟมีเอกลักษณ์เฉพาะ	4.33	0.65	มาก
2.3 โคมไฟมีความทันสมัย	4.33	0.70	มาก
ค่าเฉลี่ย	4.36	0.69	มาก
3. ด้านการเลือกวัสดุ			
3.1 การใช้วัสดุที่มีในท้องถิ่น	4.70	0.46	มากที่สุด
3.2 การสร้างมูลค่าเพิ่มให้แก่วัสดุ	4.77	0.42	มากที่สุด
3.3 โคมไฟมีความเหมาะสมกับวัสดุ	4.67	0.47	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	4.71	0.45	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวมทุกด้าน	4.48	0.59	มาก

จากตารางที่ 4 ผลการประเมินความพึงพอใจต้นแบบคอมพิวเตอร์ร่วมสมัย จากเพศกระจุด พบว่า ค่าเฉลี่ยรวมทุกด้าน มีความพึงพอใจในระดับมาก ($\bar{x} = 4.48$, S.D. = 0.59) ซึ่งสามารถอธิบายในแต่ละด้าน ได้แก่ อันดับหนึ่ง คือ ด้านการเลือกวัสดุ มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.71$, S.D. = 0.45) รองลงมา คือ ด้านคุณค่าทางความงาม มีความพึงพอใจในระดับมาก ($\bar{x} = 4.36$, S.D. = 0.69) และอันดับสุดท้าย คือ ด้านประโยชน์ใช้สอย มีความพึงพอใจในระดับมาก ($\bar{x} = 4.30$, S.D. = 0.64) ตามลำดับ

4.3 สรุปผลความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างแสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะว่า เป็นการออกแบบที่น่าสนใจ เพราะมีการใช้เศษวัสดุให้เกิดประโยชน์ แต่ควรมีการพัฒนาปรับเปลี่ยนความทันสมัยมากขึ้น

อภิปรายผล

1. อภิปรายผลการศึกษาข้อมูลและแนวทางการใช้ประโยชน์จากเศษกระจุด จากการลงพื้นที่สัมภาษณ์ พบว่า เศษกระจุดที่เหลือทิ้งต่อวันในชุมชนมีปริมาณมาก ซึ่งการนำเศษกระจุดกลับมาใช้ใหม่แทนการนำไปทิ้งย่อมเป็นทางเลือกที่มีความเหมาะสมมากกว่า ทั้งยังเป็นการสร้างมูลค่าเพิ่มของเศษกระจุดเหลือทิ้งเพื่อแก้ไขปัญหาการจัดการขยะ ลดมลภาวะที่จะเกิดขึ้นต่อสิ่งแวดล้อม และการศึกษาข้อมูลเทคนิคการพัฒนาผลิตภัณฑ์จากเศษวัสดุจากหนังสือและเอกสารทางวิชาการ ผู้วิจัยเลือกแนวทางความเป็นไปได้ในการใช้ประโยชน์จากเศษกระจุด คือ การนำเศษกระจุดมาบดละเอียด จากนั้นนำมาอัดให้เป็นแผ่นด้วยเครื่องอัดร้อน โดยมีขนาด $36 \times 36 \times 1$ เซนติเมตร เนื่องจากเทคนิคนี้มีความเหมาะสมและเป็นไปได้ในการผลิตมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับสิงห์ อินทรชูโต (2556) ที่กล่าวว่า เทคนิคการพัฒนาผลิตภัณฑ์จากเศษวัสดุ จะต้องเลือกใช้เทคนิคที่เหมาะสมเพื่อการพัฒนาปรับเปลี่ยนสู่ความเป็นไปได้ในการผลิต ที่ต้องพิจารณาทั้งกระบวนการผลิต “เศรษฐศาสตร์ควบคู่กันไป นอกจากนี้ จากการศึกษาปรับเปลี่ยนของผลิตภัณฑ์คอมพิวเตอร์

แบบเดิม เพื่อเปรียบเทียบจุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และอุปสรรคของผลิตภัณฑ์โคมไฟ ผู้วิจัยใช้เทคโนโลยีและเครื่องจักรเข้ามาช่วยในการผลิต เป็นแนวทางในการต่อยอด จากงานหัตถกรรมสู่ระบบอุตสาหกรรม เพิ่มโอกาสในการพัฒนาผลิตภัณฑ์โคมไฟให้มีเกณฑ์มาตรฐานและความหลากหลาย ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎี เอกุณิมิงศา (2558) ที่กล่าวว่า การวิเคราะห์ผลิตภัณฑ์เบื้องต้น จำเป็นต้องมีการเปรียบเทียบปัจจัย ภายในและภายนอกจากผลิตภัณฑ์เดิม เพื่อเปรียบเทียบลักษณะเด่น ลักษณะด้อย ให้ชัดเจน เพื่อใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์รูปแบบใหม่อย่างมีประสิทธิภาพ

2. อภิปรายผลการทดสอบสมบัติทางกายภาพและเชิงกลของแผ่นไม้อัดจากเศษกระจุต โดยใช้กาวไอโซไซยานต ชนิด pMDI ปริมาณร้อยละ 5 ของน้ำหนักเศษกระจุตอบแห้ง พบว่า สมบัติทางกายภาพ ได้แก่ ค่าความชื้น, ค่าความหนาแน่น และสมบัติเชิงกล ได้แก่ ค่าการพองตัวที่ขอบ, ค่ามอดูลัสแตกหักมี, ค่ามอดูลัสยืดหยุ่น และค่าความต้านแรงดึงตั้งฉากกับผิวหน้า ผ่านมาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมแผ่นขึ้นไม้อัดชนิดอัดราบ มอก. 876-2547 ทั้งหมด ซึ่งสอดคล้องกับสำนักงานมาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม กระทรวงอุตสาหกรรม (2547) งานวิจัยนี้ใช้กาวสังเคราะห์เป็นตัวประสานในแผ่นไม้อัด จึงควรศึกษาการใช้วัสดุธรรมชาติเป็นตัวประสานแทนกาวไอโซไซยานต ชนิด pMDI เพื่อให้เกิดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมน้อยที่สุด

3. อภิปรายผลการออกแบบโคมไฟร่วมสมัยจากเศษกระจุต จากการประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ พบว่า รูปแบบโคมไฟร่วมสมัยจากเศษกระจุตที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ รูปแบบที่ 2 มีความเหมาะสมในระดับมาก ($\bar{x} = 4.25$, S.D. = 0.71) โดยใช้ลักษณะเส้นโครงของใบไม้เป็นแนวคิดในการออกแบบ ผู้วิจัยได้ออกแบบโคมไฟร่วมสมัยแบบตั้งโต๊ะขนาด 11 x 11 x 34 เซนติเมตร และแบบติดผนังขนาด 35 x 35 x 5.5 เซนติเมตร ใช้เครื่อง CNC ในการฉลุลาย ซึ่งมีพื้นที่เศษเหลือจากการตัดหรือฉลุแผ่นไม้อัดจากเศษกระจุตทั้ง 5 แผ่น โดยประมาณ 398.80 ตร.ซม. คิดเป็นร้อยละ 30.77 และใช้วิธีการผลิตแบบถอดประกอบได้ ซึ่งสามารถอธิบายในแต่ละด้านของเกณฑ์การประเมินตามลำดับ ได้แก่

3.1 ด้านหน้าที่ใช้สอย ความเหมาะสมในระดับมาก ($\bar{x} = 4.44$, S.D. = 0.74) เนื่องจากผลิตภัณฑ์เป็นโคมไฟ ผู้วิจัยจึงให้ความสำคัญในเรื่องการให้แสงสว่างของโคมไฟ โดยออกแบบให้สอดคล้องกับการใช้งาน ซึ่งสอดคล้องกับวัชรินทร์ จรุงจิตสุนทร (2548) ที่กล่าวว่า ผลิตภัณฑ์ทุกชนิดจะต้องมีหน้าที่ใช้สอยถูกต้องตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ คือ สามารถตอบสนองประโยชน์ใช้สอยตามที่ผู้บริโภคต้องการได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3.2 ด้านความสะดวกสบายในการใช้งาน ความเหมาะสมในระดับมาก ($\bar{x} = 4.44$, S.D. = 0.74) ผู้วิจัยมีการออกแบบโคมไฟให้มีขนาดและสัดส่วนให้เหมาะสมกับการใช้งาน ซึ่งสอดคล้องกับ วัชรินทร์ จรุงจิตสุนทร (2548) ที่กล่าวว่า การออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ดีต้องเข้าใจกายวิภาคเชิงกลเกี่ยวกับขนาด สัดส่วนความสามารถและขีดจำกัดที่เหมาะสมสำหรับอวัยวะต่างๆ ของผู้ใช้

3.3 ด้านวัสดุและกรรมวิธีการผลิต ความเหมาะสมในระดับมาก ($\bar{x} = 4.18$, S.D. = 0.69) ผู้วิจัยได้เลือกใช้วัสดุที่เป็นเศษกระจุต ซึ่งเป็นทรัพยากรที่ถูกใช้แล้วกลับมาแปรรูปและนำกลับมาใช้ใหม่ โดยใช้เครื่องจักรในการผลิตตั้งแต่กระบวนการบดอัด จนถึงการทำต้นแบบโคมไฟ ใช้กรรมวิธีการผลิตแบบถอดประกอบได้ ซึ่งสอดคล้องกับ วัชรินทร์ จรุงจิตสุนทร (2548) ที่กล่าวว่า การเลือกใช้วัสดุที่หมุนเวียนกลับมาใช้ใหม่ได้ (Recycle) เป็นสิ่งที่นักออกแบบต้องตระหนักถึงในการออกแบบร่วมด้วย เพื่อช่วยลดกันลดปริมาณขยะของโลก ในด้านกรรมวิธีการผลิต ผลิตภัณฑ์ทุกชนิดควรออกแบบให้สามารถผลิตได้ง่าย รวดเร็ว ประหยัดวัสดุ ค่าแรง และค่าใช้จ่ายอื่นๆ และยังสอดคล้องกับ อาภารัตน์ มหาชนันท์ และเรวดี อนุวัฒนา (2562) ที่กล่าวว่า การนำทรัพยากรที่ถูกใช้แล้วกลับมาแปรรูปและนำกลับมาใช้ใหม่ เป็นการสร้างมูลค่าเพิ่มจากการนำทรัพยากรกลับมาใช้ประโยชน์ เพื่อแก้ไขปัญหาการจัดการขยะ และลดมลภาวะที่จะเกิดขึ้นต่อสิ่งแวดล้อม

3.4 ด้านความสวยงาม ความเหมาะสมในระดับมาก ($\bar{x} = 3.93$, S.D. = 0.65) ผู้วิจัยได้ออกแบบโคมไฟจากเศษกระจุต โดยนำแนวคิดทางศิลปะมาใช้ในการออกแบบ คือ การนำลักษณะเส้นโครงของใบไม้ ซึ่งเป็นการใช้แรงบันดาลใจ

จากธรรมชาติมาเป็นแนวคิดในการออกแบบ ซึ่งสอดคล้องกับ วชิรินทร์ จรุงจิตสุนทร (2548) ที่กล่าวว่า งานออกแบบผลิตภัณฑ์จำเป็นต้องยึดข้อมูลและกฎเกณฑ์ผสมผสานของรูปร่างและสีสัน ระหว่างทฤษฎีทางศิลปะและความพึงพอใจของผู้บริโภค เข้าด้วยกัน ต้องมีรูปทรง ขนาด สีสนสวยงาม น่าใช้ ตรงตามรสนิยมของกลุ่มผู้บริโภค เป้าหมาย เป็นวิธีการเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์ที่ได้รับความนิยมและได้ผลดี

4. อภิปรายผลการประเมินความพึงพอใจต้นแบบคอมพิวเตอร์รวมสมัยจาก
เศษกระจุต จากการประเมินโดยกลุ่มตัวอย่าง 30 คน พบว่า ค่าเฉลี่ยรวมทุกด้าน มีความพึงพอใจในระดับมาก ($\bar{x} = 4.48$, S.D. = 0.59) ซึ่งสามารถอธิบายในแต่ละด้านของเกณฑ์การประเมินตามลำดับ ได้แก่

4.1 ด้านการเลือกวัสดุ มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.71$, S.D. = 0.45) ผู้วิจัยใช้เศษวัสดุที่มีในท้องถิ่น มาแปรรูปเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มให้แก่เศษวัสดุ และใช้เทคโนโลยีรวมถึงเครื่องจักรในการผลิตซึ่งสอดคล้องกับนวนลน้อย บุญวงษ์ (2539) ที่กล่าวว่า ลักษณะงานออกแบบที่ดีควรมีการเลือกใช้วัสดุให้เหมาะสมกับหน้าที่ใช้สอย ตลอดจนการใช้เทคโนโลยีที่มีความก้าวหน้าเข้ามาช่วยในการผลิต ให้สามารถผลิตได้ง่าย และยังสอดคล้องกับ สิงห์ อินทรชูโต (2556) ที่กล่าวว่า การออกแบบเป็นเครื่องมืออันทรงพลัง ในการใช้แก้ปัญหาเศษวัสดุเหลือใช้จากการผลิตของผู้ประกอบการ เพราะเป็นการสร้างมูลค่าจากทรัพยากรที่มีอยู่

4.2 ด้านคุณค่าทางความงาม มีความพึงพอใจในระดับมาก ($\bar{x} = 4.36$, S.D. = 0.69) ผู้วิจัยออกแบบโดยใช้แรงบันดาลใจจากธรรมชาติ มาเป็นแนวคิดในการออกแบบคอมพิวเตอร์รวมสมัยให้มีเอกลักษณ์เฉพาะ ซึ่งสอดคล้องกับนวนลน้อย บุญวงษ์ (2539) ที่กล่าวว่า งานออกแบบที่ดียังต้องมีลักษณะเฉพาะ ซึ่งสามารถสร้างความสนใจต่อผู้พบเห็น มีความแปลกใหม่ และมีเอกลักษณ์แตกต่างจากงานออกแบบที่มีอยู่ทั่วไป และยังสอดคล้องกับทรงวุฒิ เอกวุฒินา (2558) ที่กล่าวว่า การสร้างแรงบันดาลใจเพื่อการออกแบบ เป็นสิ่งที่ช่วยกระตุ้นเพื่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งจะทำให้การออกแบบผลิตภัณฑ์มีรูปลักษณะที่สวยงาม น่าสนใจ

4.3 ด้านประโยชน์ใช้สอย มีความพึงพอใจในระดับมาก ($\bar{x} = 4.30$, $S.D. = 0.64$) ผู้วิจัยออกแบบคอมพิวเตอร์จากเศษกระจุตโดยคำนึงถึงการให้แสงสว่างรวมถึงการกระจายแสง และสามารถถอดประกอบเพื่อให้สะดวกในการทำความสะดวกหรือซ่อมแซม อีกทั้งยังสามารถใช้เป็นของตกแต่งได้ ซึ่งสอดคล้องกับนวนลน้อยบุญวงษ์ (2539) ที่กล่าวว่า การออกแบบที่ดีต้องคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอยเป็นอันดับแรก ตลอดจนความสะดวกสบายในการใช้งาน และยังสอดคล้องกับ ทรงวุฒิ เอกวุฒิวงศา (2558) ที่กล่าวว่า การออกแบบผลิตภัณฑ์ต้องพิจารณาให้เหมาะสมกับการใช้งาน รวมถึงทำหน้าที่ได้ตามวัตถุประสงค์ และตามความต้องการของผู้บริโภค

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งนี้

- 1.1 เพื่อให้ง่ายและมีความสะดวก ควรสับย่อยเศษกระจุตชิ้นใหญ่ก่อนการนำเข้าเครื่องบด
- 1.2 เนื่องจากแผ่นไม้อัดจากเศษกระจุตมีขนาดเล็ก จึงมีข้อจำกัดในการออกแบบ
- 1.3 เนื่องจากขอบแผ่นไม้อัดจากเศษกระจุตเป็นขุย จำเป็นต้องมีการขัดผิวและทากาวเคลือบ

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

- 2.1 การศึกษาเพิ่มเติมในเรื่องสารเคลือบผิว เพราะแผ่นไม้อัดจากเศษกระจุตมีการดูดซึมสารเคลือบผิว ซึ่งมีผลต่อการผลิตที่ต้องการมีการเคลือบผิวโคมไฟเพื่อป้องกันเชื้อราหรือมอด
- 2.2 การใช้วัสดุธรรมชาติเป็นตัวประสานแทนกาวยาโซไซยานเต ชนิด pMDI เพื่อให้เกิดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมน้อยที่สุด
- 2.3 การใช้แผ่นไม้อัดจากเศษกระจุต เพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบและพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์รูปแบบใหม่ เช่น เครื่องเรือน ของตกแต่งบ้าน เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคได้มากขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- ทรงวุฒิ เอกวุฒินวศา. (2558). การคิดเชิงอนาคตเพื่อการออกแบบ. กรุงเทพฯ : มินเซอร์วิศชัยพลาย.
- ธานินทร์ ศิลป์จารุ. (2563). การวิจัยและวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติด้วย SPSS และ AMOS. พิมพ์ครั้งที่ 18. กรุงเทพฯ : บิซซิเนสอาร์แอนด์ดี.
- นวนน้อย บุญวงษ์. (2539). หลักการออกแบบ. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เบญจวรรณ บัวขวัญ. (2554). ปฏิบัติการภูมิปัญญากับการพัฒนาเศษกระจุตแปรรูปเป็นผลิตภัณฑ์เพื่อสุขภาวะ. วิทยาลัยภูมิปัญญาชุมชนมหาวิทยาลัยทักษิณ.
- วัชรินทร์ จรุงจิตสุนทร. (2548). หลักการและแนวคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์. กรุงเทพฯ : แอปป้าพรีนติ้ง กรุ๊ป.
- สำนักงานมาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม กระทรวงอุตสาหกรรม. (2547). มาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม แผ่นขึ้นไม้อัดชนิดราบ มอก. 876-2547. ค้นเมื่อ 30 พฤศจิกายน 2562, จาก <http://research.rid.go.th/vijais/moa/fulltext/TIS876-2547.pdf>
- สิงห์ อินทรชูโต. (2556). พัฒนาเศษวัสดุอย่างสร้างสรรค์. ปทุมธานี : สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ.
- อาภารัตน์ มหาขันธ์, และเรวดี อนุวัฒนา. (2562). เศรษฐกิจหมุนเวียน ที่ทุกคนควรรู้. กรุงเทพฯ : พิมพ์ดี.

แนวทางการอนุรักษ์และการพัฒนาต่อยอดศิลปวัฒนธรรม
พื้นที่หมู่บ้านน้ำพร อำเภอเชียงคานจังหวัดเลย
Conservation and Development Guidelines
For the Extension of Art and Culture in
Nam Phon Village Area Chiang Khan District,
Loei Province

ไทย์โรจน์ พวงมณี¹

Thairoj Phoungmanee

คชสิทธิ์ เจริญสุข²

Kodchasri Charoensuk

พงศ์พัฒน์ เหล่าคนค้ำ³

Pongpat Laokonka

นัยนา อรรถนาทร์⁴

Naiyana Ajanathorn

¹ รองศาสตราจารย์, สาขาสาขาทัศนศิลป์
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย
Associate Professor, Program in Visual Arts,
Faculty of Humanities and Social Sciences,
Loei Rajabhat University (E-mail thai-roj@hotmail.com)

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์, สาขาดุริยางคศิลป์
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย
Assistant Professor, Program in Music, Faculty of
Humanities and Social Sciences, Loei Rajabhat University

³ อาจารย์ประจำ, สาขาดุริยางคศิลป์ คณะมนุษยศาสตร์และ
สังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย
Lecturer, Program in Music, Faculty of Humanities and
Social Sciences, Loei Rajabhat University

⁴ สาขาบรรณารักษศาสตร์และสารนิเทศศาสตร์
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย
Associate Professor Dr., Program in Library and
Information Science, Faculty of Humanities and
Social Sciences, Loei Rajabhat University

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้คณะผู้วิจัยใช้ระเบียบการวิจัยเชิงคุณภาพในการศึกษา มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาบริบทพื้นที่และบริบทศิลปวัฒนธรรมพื้นที่บ้านน้ำพร และ 2) ศึกษาแนวทางการอนุรักษ์และการพัฒนาต่อยอดศิลปวัฒนธรรมพื้นที่บ้านน้ำพร อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลยประชากรเป้าหมายที่ใช้ในวิจัยจำนวน 24 คนได้มาโดยวิธีการเจาะจง ผู้วิจัยใช้การศึกษาเอกสาร การสัมภาษณ์และการประชุมเป็นเครื่องมือและวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูลโดยการวิเคราะห์เนื้อหา นำเสนอข้อมูลด้วยการพรรณนาเชิงวิเคราะห์ ผลการศึกษาพบว่า

1) บ้านน้ำพรเป็นหมู่บ้านหนึ่งในเขตอำเภอเชียงคานจังหวัดเลยมีการตั้งหมู่บ้านขึ้นมาตั้งแต่ปี พ.ศ.2418 โดยมีผู้ที่เข้ามาสำรวจพื้นที่จำนวน 4 คน หลังจากนั้นจึงอพยพเข้ามาสมทบอีก 36 ครอบครัว โดยเห็นว่าเป็นพื้นที่ที่มีความอุดมสมบูรณ์ ศิลปวัฒนธรรมบ้านน้ำที่มีความโดดเด่นและเป็นอัตลักษณ์ คือการแสดงแงดบตาเต่าที่มีการสืบทอดต่อกันมามากกว่า100 ปี มีหน่วยงานภาครัฐและสถาบันการศึกษาเดินทางเข้าไปให้ความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมอย่างต่อเนื่อง ด้วยเหตุของการพัฒนาด้านการศึกษาและสังคมจึงส่งผลทำให้คนในชุมชนขาดความสนใจในศิลปวัฒนธรรมที่มีอยู่ ซึ่งมีเพียงผู้สูงอายุกลุ่มเล็กๆ พยายามที่จะสืบทอด 2) แนวทางการอนุรักษ์และพัฒนาต่อยอดศิลปวัฒนธรรมบ้านน้ำพรนั้น หน่วยงานภาครัฐที่มีศักยภาพทั้งหน่วยงานในพื้นที่และนอกพื้นที่ต้องเข้าไปสร้างกระบวนการรับรู้และเห็นคุณค่าเพื่อให้เกิดความตระหนักในศิลปวัฒนธรรมที่กำลังจะหายไป ซึ่งมีแนวทางดังนี้ (1) การอบรมเชิงปฏิบัติการ (2) การจัดตั้งกลุ่มการอนุรักษ์หรือกลุ่มการจัดการท่องเที่ยวโดยชุมชน (3) การศึกษาดูงานชุมชนต้นแบบการอนุรักษ์และต่อยอดศิลปวัฒนธรรม (4) การอบรมเพื่อสร้างผลิตภัณฑ์ชุมชน (5) การออกนอกพื้นที่ของชุมชนเพื่อนำเสนอศิลปวัฒนธรรมที่แตกต่างและมีอัตลักษณ์ในงานเทศกาลหรืองานประชุม สัมมนาอย่างต่อเนื่อง (6) การศึกษาค้นคว้าเรียบเรียงเพื่อจัดทำสื่อหลากหลายรูปแบบสำหรับการเผยแพร่ และ (7) การสร้างกลุ่ม

เยาวชนในพื้นที่ให้มีทักษะการสื่อสารและการแสดงศิลปวัฒนธรรมสำหรับการต้อนรับนักท่องเที่ยว

คำสำคัญ: การอนุรักษ์, การพัฒนาและการต่อยอด, ศิลปวัฒนธรรม, บ้านน้ำพร

Abstract

This research article, the faculty of researchers, uses the qualitative research methodology in the study. The objective is to 1) study the area and context of Ban NamPhon art and culture, Chiang Khan District, Loei Province, and 2) to study conservation and development guidelines for the art and culture of Ban NamPhon, Chiang Khan District, Loei Province. The target population of 24 people in the research has come up with a specific method, using document studies, interviews and meetings as a tool and data collection method. Analyze data by content analysis Present data with analytical depictions. The results showed that:

1) Ban Nam Phon is a village in Chiang Khan District, Loei Province. The village has been established since 1875, with four people surveying the area, and 36 families have been evacuated. The art of the water house culture is distinguished and unique, namely the show of the liver, which has been passed down for more than 100 years, with government agencies and educational institutions constantly gaining knowledge and understanding of the value of cultural art. As a result of the development of education and society, the community lacks interest in the existing arts and culture, which only a small group of people try to inherit.

2) The approach to the preservation and development of the art and culture of Ban NamPhon, the potential government agencies both in and out of the area, must enter into the recognition and appreciation process to raise awareness of the art culture that is about to disappear. (2) the establishment of a community-based conservation group or tourism management group, (3) studying community work, master conservation and extension of the arts and culture; (6) Education, Research Compiled to create a variety of media for publishing, and (7) Creating a group of youth in the area to have communication skills and cultural art for welcoming tourists.

Keywords: Conservation, development, art and culture, Nam Phon village

บทนำ

พระราชบัญญัติวัฒนธรรมแห่งชาติ พ.ศ. 2553 มาตรา 4 ระบุว่า “วัฒนธรรม” หมายถึง วิธีการดำเนินชีวิต ความคิด ความเชื่อ ค่านิยม จารีตประเพณี พิธีกรรมและภูมิปัญญา ซึ่งกลุ่มชนและสังคมได้ร่วมสร้างสรรค์ สืบส่งต่อกันมา ปลูกฝัง สืบทอด เรียนรู้ปรับปรุง และเปลี่ยนแปลง เพื่อให้เกิดความเจริญงอกงาม ทั้งด้านจิตใจ และวัตถุ อย่างสันติสุขและยั่งยืน (ฉัตรกมล ปิยจารุพร, 2562) ดังนั้น “วัฒนธรรม” จึงหมายถึง วิธีชีวิตของชุมชน และสังคมที่แสดงออกในรูปแบบการดำรงชีวิต ขนบธรรมเนียม ประเพณี และความเชื่อ ถือว่าเป็นมรดกของชุมชน และสังคมที่ สืบส่งมาอย่างยาวนาน จึงต้องมีการอนุรักษ์ และสืบทอดทางวัฒนธรรมให้ดำรงอยู่ต่อไป โดยการสืบทอดทางวัฒนธรรมถือว่าเป็นกระบวนการเรียนรู้และการพัฒนา ของมนุษย์ มีเป้าหมายเพื่อการรักษาอัตลักษณ์ของแบบแผนของความคิดความเชื่อ วิธีทาง และแนวปฏิบัติของตนเองไว้ อันเป็นกระบวนการที่มีลักษณะเลื่อนไหลและ เดินทางอย่างต่อเนื่องกันไป โดยการอนุรักษ์และสืบทอดทางวัฒนธรรมนั้น จะประกอบด้วยแนวคิดรูปแบบ เนื้อหา และวิธีการ (สุธีรา อะทะวงษา, 2560)

ปีที่ 13 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2564

บ้านน้ำพร เป็นหมู่บ้านหนึ่งในอำเภอเชียงคานที่ขึ้นตรงกับองค์การบริหารส่วนตำบลปากคม อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย มีการสร้างตัวตนผ่านวัฒนธรรมการแสดงแมงต๋มเต่าและเครื่องดนตรีซอบังและคนส่วนใหญ่ในชุมชนเห็นคุณค่าในความคิดและการสร้างสรรค์ของคนรุ่นปู่ย่าตายายและกลัวว่าศิลปวัฒนธรรมจะหายไปจึงควรที่จะต้องมีการอนุรักษ์ให้มีความคงอยู่ของอัตลักษณ์ของชุมชน ซึ่งการอนุรักษ์นั้นอาจมีการปรับเปลี่ยนหรือปรับปรุงให้สอดคล้องกับยุคสมัยและแนวการปฏิบัติของคนรุ่นใหม่ ซึ่งฉัตรมงคล ปิยจารุพร (2562) เห็นว่าศิลปวัฒนธรรมอย่างการแสดงแมงต๋มเต่าที่กำลังจะหายไปเนื่องจากขาดคนสืบทอด และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องจะต้องเข้าไปช่วยส่งเสริมให้คนในชุมชนมีทักษะ มีการแสดงออกและมีทักษะในการดำเนินการ เพื่อให้วัฒนธรรมเหล่านั้นอยู่รอด ดังเช่นพระครูสิริธรรมาภริต (2562) แนะนำว่าหน่วยงานที่เกี่ยวข้องจำเป็นต้องเข้าไปสืบสาน อนุรักษ์และพัฒนาอย่างเร่งด่วน โดยให้ข้อเสนอแนะว่าศิลปวัฒนธรรมที่กำลังจะหายไปนั้น จะต้องมีการแต่งตั้งคณะกรรมการขึ้นมาเพื่อดำเนินการทำงาน โดยมีการเก็บข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับสภาพและปัญหา พร้อมกับนำไปวางแผนสำหรับการกำหนดเป็นยุทธศาสตร์และแผนพัฒนาองค์ความรู้โดยมีการจัดเก็บความรู้อย่างเป็นระบบ ทั้งหน่วยงานที่เป็นจังหวัด อำเภอหรือหน่วยงานปกครองในพื้นที่เอง สำหรับการแสดงแมงต๋มเต่านั้นถือว่าเป็นมรดกทางวัฒนธรรมในสาขาศิลปะการแสดง ที่มีความสำคัญและมีบทบาทมากต่อชุมชนในแง่ของการสร้างความบันเทิงและสุนทรียภาพให้กับชาวบ้านในยามเหน็ดเหนื่อยจากการทำเกษตรกรรม เมื่อกล่าวถึงการแสดงแมงต๋มเต่า หมายถึงการแสดงออกทางร่างกาย ท่วงท่าการเคลื่อนไหว ท่าเต้น ท่ารำ การแสดงกิริยาของการเต้น การรำ การเชิด ฯลฯ ซึ่งแสดงถึงอารมณ์ความรู้สึก และการเล่าเรื่อง การแสดงอาจแสดงร่วมกับดนตรีและการขับร้องหรือไม่ก็ได้โดยการแสดงจะเน้นความสนุกสนานให้กับผู้ชมเป็นสำคัญโดยเป็นศิลปวัฒนธรรมที่กำลังจะสูญหาย นอกจากนี้ยังมีเครื่องดนตรีซอกระบังที่เป็นองค์หนึ่งของการแสดงแมงต๋มเต่าที่กำลังจะหายไปด้วยเช่นกันจากการศึกษาพบว่าซอบังนั้นเป็นเครื่องดนตรีที่อยู่ในกลุ่มงานช่างฝีมือดั้งเดิมที่แสดงให้เห็นถึงภูมิปัญญา ทักษะฝีมือเชิงช่าง การเลือกใช้วัสดุ

และกลวิธีการสร้างสรรค์ที่แสดงถึงอัตลักษณ์ การสะท้อนพัฒนาการทางสังคม และการแสดงวัฒนธรรมของกลุ่มชนในพื้นที่ (ฉัตรกมล ปิยารุพร, 2562) โดยเฉพาะพื้นที่บ้านน้ำพรที่กระแสนิยมวัฒนธรรมใหม่ต่างหลั่งไหลเข้าไปปะทะ ส่งผลทำให้เกิดความนิยมในสิ่งใหม่ที่เข้าไปผ่านสื่อออนไลน์หรือการเปิดพื้นที่การแสดงอย่างหมอลำหรือคอนเสิร์ต จึงถือว่ามีคุณค่าทั้งในแง่ของภูมิปัญญาท้องถิ่นที่แสดงวิธีการคิด การแก้ปัญหา การใช้ภาษาในการสื่อสารที่แฝงแง่คิดและคติสอนใจให้กับคนในชุมชน โดยคนที่ดูก็จะมีการซึมซับความรู้ คติสอนใจกลับไปโดยไม่รู้ตัว อย่างไรก็ตามสิ่งที่เป็นวิถีชีวิตชุมชนแบบพื้นบ้านดังเช่นเครื่องดนตรีและการแสดงแม่ต๋ายหรือที่เรียกว่า “ภูมิปัญญาท้องถิ่น” นั้นถือว่ามีอัตลักษณ์ที่แสดงให้เห็นว่าสังคมนั้นย่อมมีวัฒนธรรมเป็นของตนเอง (สยามรัฐออนไลน์, 2562) ซึ่งบ้านน้ำพรก็มีอัตลักษณ์เฉพาะด้วยเช่นกัน

สำหรับการทำให้ศิลปวัฒนธรรมที่กำลังสูญหายหรือขาดผู้สืบทอด เพื่อให้คงอยู่ต่อไปนั้นจะต้องอาศัยกระบวนการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนเข้าไปช่วยจัดการและดำเนินการโดยที่การสูญหายของศิลปวัฒนธรรมก็อาจจะส่งผลกระทบต่อภาพรวมของจังหวัดเลยอันแสดงให้เห็นว่าหน่วยงานที่เกี่ยวข้องขาดการดูแลและรักษามรดกทางศิลปวัฒนธรรมที่มีความสำคัญไว้ ดังนั้นหน่วยงานที่รับผิดชอบจึงต้องเข้าไปดำเนินกิจกรรมให้ประสบความสำเร็จด้วยการกำหนดนโยบาย กลยุทธ์และ กิจกรรมที่จะช่วยอนุรักษ์และฟื้นฟูศิลปวัฒนธรรมในพื้นที่ให้คงอยู่ต่อไป โดยที่ “การอนุรักษ์” นั้นจะมีนัยยะหมายถึง การช่วยกันดูแลรักษา การป้องกัน การสงวนรักษา การบูรณะ การปฏิสังขรณ์ หรือการประยุกต์การใช้สอยให้คงคุณค่าไว้ในทุกมิติไว้กระบวนการอนุรักษ์และการสืบสานก็ขึ้นอยู่กับระดับ สถานการณ์และปัจจัยที่เกี่ยวข้องที่เชื่อมโยงสู่การหาวิธีการใดวิธีการหนึ่งหรือหลายวิธีร่วมกันเพื่อให้ศิลปวัฒนธรรมสามารถคงอยู่และนำกลับมาใช้ประโยชน์อย่างไรก็ตามเหตุผลที่ควรมีการอนุรักษ์การแสดงแม่ต๋ายและเครื่องดนตรีซอซึงนั้น พบว่ามีการขึ้นทะเบียนมรดกทางวัฒนธรรมของชาติไว้แล้วซึ่งลักษณะตามเกณฑ์ดังนี้ 1) มีลักษณะเฉพาะในชุมชน ท้องถิ่นที่เสี่ยงต่อการสูญหายหรือใกล้ขาดผู้สืบทอด 2) มีอัตลักษณ์และ

มีคุณลักษณะบ่งบอกความเป็นมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของท้องถิ่น 3) มีคุณค่าทางประวัติศาสตร์วิชาการ ศิลปะ คุณค่าทางจิตใจ คุณค่าเชิงสร้างสรรค์หรือผลงานควรค่าแก่การรักษาไว้ และ 4) มีการบันทึกหลักฐานหรือสามารถอ้างอิง/สืบค้นองค์ความรู้ภูมิปัญญาดั้งเดิมของวัฒนธรรม (ฉัตรกมล ปิยจารุพร, 2562) ซึ่งนับว่าการแสดงแม่ต๊ำเต่าและเครื่องดนตรีซอซึงเป็นมรดกทางภูมิปัญญาท้องถิ่นบ้านน้ำพรที่มีคุณค่าที่ช่วยสร้างสุนทรียภาพให้กับคนในชุมชนหรือต่างชุมชนได้กล่าวได้ว่าความเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้นั้นจะต้องอยู่บนฐานการดำรงอยู่ของประเพณีและวิถีชีวิตที่สามารถสื่อถึงรากเหง้าที่คุณค่าแก่การเก็บรักษาและสืบทอดต่อไปให้รุ่นลูกรุ่นหลาน (พลอยภัทรา ตระกูลทองเจริญ, 2557) แม้ว่าบ้านน้ำพรถูกรู้จักผ่านอัตลักษณ์การแสดงแม่ต๊ำเต่า เช่นเดียวกับการมีซอซึงเป็นเครื่องดนตรีไม้ใผ่ที่นำมาใช้ร่วมกับการแสดงแม่ต๊ำเต่าที่มีอัตลักษณ์เฉพาะตัว ซึ่งปัจจุบันมีการผลิตน้อยลงเนื่องจากไม่ได้รับความสนใจของนักเล่นดนตรีหรือชาวบ้านในพื้นที่ ดังที่ พงศ์พัฒน์ เหล่าคนคำ, สรวงสุตา สิงห์ขรอาสน์, และธนาพร เฟ่งศรี (2558) กล่าวว่าสืบเนื่องจากการขาดผู้สืบทอดการผลิตซอซึงจึงลดน้อยลงไป อันแสดงให้เห็นถึงบทบาทของดนตรีพื้นบ้านแบบดั้งเดิมที่ขาดความนิยมและการไม่มีผู้ว่าจ้าง เช่นเดียวกับการแสดงแม่ต๊ำเต่าที่กำลังขาดคนสืบทอดอย่างยั่งยืน ส่วน สุวิทย์ สารเงิน กล่าวว่า ศิลปวัฒนธรรมการแสดงแม่ต๊ำเต่ากำลังจะหายไปนั้น เนื่องจากมีผู้สืบทอดเป็นเพียงกลุ่มผู้สูงอายุและเด็กนักเรียนส่วนหนึ่งเท่านั้น และโดยภาพรวมของชุมชนบ้านน้ำพรวิถีชีวิตเปลี่ยนไป ความทันสมัยน่าสนใจกว่า เช่นเดียวกับการขาดคนสืบทอดและขาดผู้นำเป็นหลักในการอนุรักษ์ให้คงอยู่ต่อไป (หนังสือพิมพ์บ้านเมืองออนไลน์, 2562) นอกจากนี้หน่วยงานภาครัฐยังขาดกระบวนการจัดการแบบมีส่วนร่วม และคนในชุมชนยังขาดการมีส่วนร่วมในการเข้ามามีส่วนร่วมในการดำเนินชีวิตโดย (อารียา บุญทวี, จินดา เนื่องจำนงค์, และวชิรพงศ์ มณีนันท์วิวัฒน์, 2561)

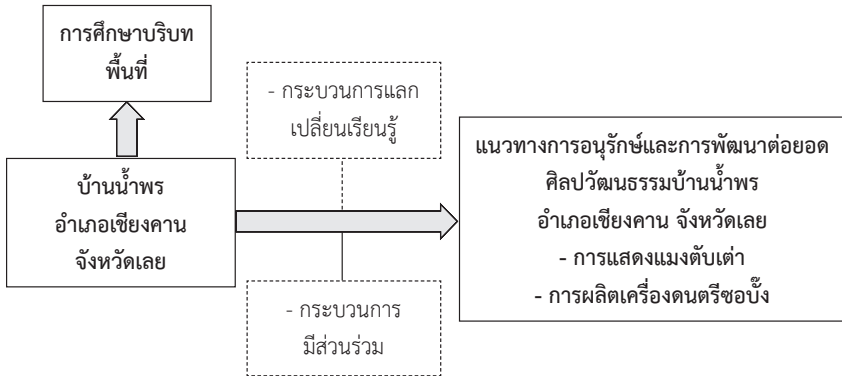
จากการที่กล่าวมาจะเห็นว่ามรดกทางศิลปวัฒนธรรมบ้านน้ำพรถือว่ามีคุณค่าสำคัญถ้ามีการสืบทอดให้เกิดความ ยั่งยืนทั้งคนภายในหมู่บ้านหรือคนในจังหวัดเลยที่เห็นคุณค่าในภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สัมพันธ์กับวิถีการดำเนินชีวิตโดยเฉพาะ

การแสดงแง่มุมระดับต่ำที่ช่วยส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพของคนในแง่สุนทรียภาพ ช่วยให้คนเกิดความสุขใจเกิดอรรถรสของความงามที่สัมผัสได้ผ่านลีลาการแสดง บทการสนทนาและการบรรเลงเครื่องดนตรีประกอบการแสดง ซึ่งในสถานการณ์ปัจจุบันที่คนส่วนใหญ่สนใจการทำมาหากินและการใช้ชีวิตอยู่กับวัฒนธรรมใหม่ทั้งดนตรีและการแสดงแบบใหม่ที่เร้าใจ ตื่นเต้นและสามารถที่จะเข้าถึงความรู้สึกมากกว่าเพื่อให้สอดคล้องกับจังหวัดเลยที่มีการขึ้นบัญชีมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมประจำปี พ.ศ.2562 ด้านวรรณกรรมพื้นบ้านและภาษา จากการประชุมคณะกรรมการส่งเสริมและรักษามรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม ครั้งที่ 6/2562 ว่าที่ประชุมเห็นชอบประกาศขึ้นบัญชีมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมประจำปี พ.ศ.2562 ตามที่กรมส่งเสริมวัฒนธรรม (สวธ.) ในฐานะฝ่ายเลขานุการ ได้นำเสนอผลการดำเนินงานตามพระราชบัญญัติส่งเสริมและรักษามรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม พ.ศ. 2559 ตามมาตรา 10 (7) ในการพิจารณาและให้ความเห็นชอบการขึ้นบัญชีมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมการแสดงลำแมงต๊อบเต่าไทเลย (สำนักงานข่าวกรมประชาสัมพันธ์, 2562) คณะผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาแนวทางการอนุรักษ์และการพัฒนาต่อยอดศิลปวัฒนธรรมบ้านน้ำพรได้คงอยู่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมของอำเภอเชียงคานและจังหวัดเลยต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาบริบทพื้นที่และบริบทของศิลปวัฒนธรรมพื้นที่บ้านน้ำพร อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย
2. เพื่อศึกษาแนวทางการอนุรักษ์และการพัฒนาต่อยอดศิลปวัฒนธรรมพื้นที่บ้านน้ำพร อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย

กรอบแนวคิดการวิจัย



วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้คณะผู้วิจัยใช้ระเบียบวิธีการเชิงคุณภาพในการศึกษามีรายละเอียดของการดำเนินการดังนี้

1. ประชากรเป้าหมาย

ประชากรเป้าหมายที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลมีจำนวน 24 คน ได้มาด้วยวิธีการเจาะจง โดยมีเกณฑ์การพิจารณาคัดเลือกเข้ามาสัมภาษณ์และเข้าร่วมประชุมเพื่อการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นดังนี้ 1) เป็นผู้รู้ที่เป็นทางการและผู้นำจิตวิญญาณของชุมชน 2) เป็นผู้ที่มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมในพื้นที่บ้านน้ำพร 3) มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการทำนุบำรุง การรักษา การอนุรักษ์และการต่อยอดวัฒนธรรม 4) เป็นผู้ที่สามารถนำความรู้ความคิดจากการสัมภาษณ์และการประชุมไปดำเนินการต่อได้ ประกอบด้วย เจ้าอาวาส ตัวแทนเทศบาลตำบลปากคม ประชาชนท้องถิ่น ครูอาจารย์และตัวแทนชาวบ้านในชุมชน

2. วิธีการและเครื่องมือการวิจัย

คณะผู้วิจัยใช้วิธีการและเครื่องมือมีรายละเอียดดังนี้ 1) การศึกษาเอกสาร โดยการศึกษาจากบทความวิชาการ บทความวิจัย วิทยานิพนธ์ และเอกสารขององค์การบริหารส่วนตำบลปากคม 2) แบบสัมภาษณ์โดยคณะผู้วิจัยสร้างประเด็น

การสัมภาษณ์เกี่ยวกับสภาพของศิลปวัฒนธรรม แนวทางการอนุรักษ์และการพัฒนา
ต่อยอดศิลปวัฒนธรรม 3) การประชุมเพื่อค้นข้อมูลและระดมความคิดเห็นเกี่ยวกับ
แนวทางการอนุรักษ์ การพัฒนาต่อยอดศิลปะและวัฒนธรรมบ้านน้ำพร

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

คณะผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองโดย 1) การศึกษาเอกสารจาก
หนังสือ ตำรา งานวิจัยและวิทยานิพนธ์จากสำนักวิทยบริการมหาวิทยาลัยราชภัฏ
เลยและขอข้อมูลจากองค์การบริหารส่วนตำบลปากตม บ้านน้ำพร อำเภอเชียงคาน
จังหวัดเลย 2) การเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนาม คณะผู้วิจัยทำการประสานกับผู้นำ
ชุมชนให้ประสานประชากรเป้าหมายเพื่อการเข้ารับการสัมภาษณ์และการประชุม
ประกอบด้วย เจ้าอาวาส ตัวแทนเทศบาลตำบลปากตม ประชาชนท้องถิ่น ครูอาจารย์
และตัวแทนชาวบ้านโดยมีการนัดหมายวันเวลาและสถานที่

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

คณะผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยการจัดระเบียบข้อมูลให้เป็นหมวดหมู่
ประกอบด้วยข้อมูลบริบทของพื้นที่ ข้อมูลบริบทของศิลปวัฒนธรรมและข้อมูล
เกี่ยวกับการอนุรักษ์และแนวทางการพัฒนาต่อยอดศิลปวัฒนธรรมแล้วทำการ
วิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

ผลการวิจัย

1. บริบทของพื้นที่บ้านน้ำพร

บ้านน้ำพรทิศเหนือติดต่อกับบ้านท่าดีหมี ทิศใต้ติดต่อกับบ้านวังยาว
ทิศตะวันตกติดต่อกับเมืองแก่นท้าว ของ สปป.ลาว โดยมีแม่น้ำเหืองกั้นเขตแดนทิศ
ตะวันออกติดต่อกับบ้านพรเจริญเขตแดนส่วนมากพื้นที่เป็นภูเขา มีพื้นที่ราบน้อยกว่า
ที่เนินเขา และพื้นที่ราบ และเป็นป่าสงวน มีแม่น้ำผ่านถึง 1 สาย คือ แม่น้ำเหือง
อีกทั้งมีห้วยอีกมากมาย เนื่องจากเป็นพื้นที่ล้อมรอบด้วยภูเขามีจำนวนประชากร
ทั้งสิ้น 834 คน มี 198 ครัวเรือน ส่วนใหญ่มีอาชีพเกษตรกรรม รับจ้างทั่วไปและ
อาชีพค้าขาย มีรถโดยสารสายเชียงคาน – กกดู่ – นาจาน – เลย วิ่งผ่านทุกวันๆ ละ

2 เทียว (ไป – กลับ) หมู่บ้านมีแม่น้ำเหืองไหลผ่านอันเป็นแหล่งน้ำธรรมชาติจึงนำมาใช้ในการเกษตรกรรม ชาวบ้านส่วนใหญ่นับถือพุทธศาสนาโดยมีวัดจอมแจ้งเป็นศูนย์กลางความเชื่อความศรัทธาของชุมชน

จากการศึกษาพบว่า คำว่า “น้ำพร” หมายถึง แม่น้ำที่ไหลมาจากภูศาลาใหม่ผ่านหมู่บ้านไปตกที่แม่น้ำเหืองที่วังพร จึงเรียกชื่อหมู่บ้านว่าบ้านน้ำ บ้านน้ำพร ตั้งครั้งแรกเมื่อ พ.ศ. 2418 โดยเล่ากันว่า มีขุน 4 ขุน กับนายฮ้อย 2 คน 4 ขุน ได้แก่ (1) ขุนสอน จันทะโคตร (2) ขุนละคร ทองภา (3) โกษารักษ์ ขุนวิเศษ (4) ขุนต่างใจ ศรีสมุทร (5) นายฮ้อยสีทา มาลา (7) นายฮ้อยวัน มะลิวัลย์ได้อพยพมาจากบ้านขอนแก่น ตำบลหนองผือ อำเภอท่าลี่ ซึ่งสมัยนั้นมีประชาชนที่อพยพเข้ามาประมาณ 39 ครัวเรือน มาตั้งบ้านเรือนอยู่บริเวณริมห้วยน้ำพรจึงได้ตั้งชื่อบ้านว่า “บ้านน้ำพร” สมัยเริ่มการตั้งบ้านใหม่ๆ นั้นหมู่บ้านอยู่ในการปกครองของบ้านนาจาน โดยมีกำนันน้อยแสนสุขเป็นกำนันคนแรก ต่อมาปีพ.ศ. 2479 ได้แยกการปกครองออกมาต่างหาก โดยมีผู้ใหญ่บ้านที่เข้ามาเป็นผู้นำในแต่ละช่วงตามลำดับ ดังนี้ 1) นายท่า บุญมี ผู้ใหญ่บ้านคนแรก 2) นายพัน ศรีสมุทร 3) นายใบทองจันทร์ 4) นายจันที โสมาศรี 5) นายมูล บัวขาว 6) นายบุญตา มาลา 7) นายแพง ชันชมพล 8) นายประทีป พุทธวงศ์ 9) นายจวน สุนทรักษ์ 10) นายประจักษ์ แสงขาว ผู้ใหญ่บ้านคนปัจจุบัน ต่อมาเมื่อมีจำนวนประชากรและจำนวนหลังคาเรือนเพิ่มมากขึ้น พ.ศ.2540 จึงได้แยกหมู่บ้านเป็นหมู่ที่ 6 บ้านพรเจริญ ตำบลปากตม อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย สำหรับบ้านพรเจริญได้แยกหมู่บ้านเพิ่มเป็น 6 หมู่บ้านพรเจริญ ปีพ.ศ. 2540 โดยมีผู้ใหญ่บ้านคนแรกชื่อ นางลักษณ สุพรหมพันธ์ ดำรงตำแหน่งผู้ใหญ่บ้านเมื่อปี พ.ศ. 2540-2541 และเป็นผู้ตั้งชื่อบ้านพรเจริญ สาเหตุที่ตั้งบ้านพรเจริญเพราะตั้งตามชื่อคุ่มโดยมีผู้ใหญ่บ้านคนต่อมาคือ นายเวียน บัวภาสี ดำรงตำแหน่งปี พ.ศ. 2541 ถึง พ.ศ.2551 ปัจจุบันตำแหน่งผู้ใหญ่บ้านนั้นเกิดการเปลี่ยนแปลงเป็นตำแหน่งกำนัน โดยกำนันคนแรกของบ้านคือนายแสนพร คำปัญญาสำหรับสถานที่สำคัญในชุมชน ประกอบด้วย (1) โรงเรียนบ้านน้ำพร จัดการเรียนการสอนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานชั้นประถมศึกษา 1-6 และ(2) วัดศรีจอมแจ้ง ที่สร้าง

เมื่อประมาณ พ.ศ. 2429 โดยมีพระรูปแรกคือ หลวงพ่อตองเป็นเจ้าอาวาส (แสนพร คำปัญญา, 2563)

2. บริบททางศิลปวัฒนธรรม

การเชื่อมโยงเส้นทางการท่องเที่ยวเชิงวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของอำเภอเชียงคานมาตามเส้นทางแม่น้ำโขงและแม่น้ำเหือง จึงส่งผลทำให้บ้านท่าดีหมีและบ้านน้ำพรถูกทำให้เป็นพื้นที่การท่องเที่ยวใหม่ของอำเภอเชียงคาน จังหวัดเลยขึ้นเพื่อเป็นการขยายจุดการท่องเที่ยวให้กระจายออกไปจากตัวเมือง ผลของการขยายจะนำมาซึ่งการสร้างเศรษฐกิจและรายได้ให้กับชุมชนผ่านการขายวัฒนธรรมและผลผลิตทางการเกษตรแก่นักท่องเที่ยว จากการศึกษาพบว่า พื้นที่บ้านน้ำพรนั้นเป็นพื้นที่ที่ติดกับประเทศ สปป.ลาว บริเวณพื้นที่นี้ยังขาดความโดดเด่นในพื้นที่ท่องเที่ยวในทุกมิติ เนื่องจากหมู่บ้านอยู่ห่างจากเมืองเชียงคาน มีวิถีชีวิตชาวบ้านผูกติดกับการเกษตรกรรมปลูกข้าวและหาของป่ามาขาย สภาพบ้านเรือนขาดความโดดเด่นส่วนใหญ่มีลักษณะสมัยใหม่ พื้นที่ทางธรรมชาติยังไม่เอื้อต่อการพัฒนาเป็นแหล่งท่องเที่ยวได้สำหรับความเชื่อของชุมชนนั้นส่วนใหญ่นับถือศาสนาพุทธจึงมีวัดและศาสนสถาน 1 วัดคือ วัดศรีจอมแจ้งซึ่งเป็นวัดบ้านและมีการก่อสร้างอาคารสมัยใหม่เพื่อใช้ประกอบพิธีกรรมและเป็นศูนย์กลางของชุมชนในการทำบุญและการพบปะกันโดยใช้พื้นที่วัด นอกจากนี้ชาวบ้านส่วนใหญ่ยังยึดถือขนบประเพณีตามฮีตสิบสองคองสิบสี่ โดยปฏิบัติตามประเพณีสิบสองเดือนอย่างเคร่งครัด

อย่างไรก็ตามผลของการระดมความคิดเห็นพบว่า บ้านน้ำพรมีจุดเด่นในเรื่องการแสดงแมงตับเต่าที่ถือว่าเป็นหน่วยความบันเทิงท้องถิ่นระดับพื้นฐานที่มีการจัดแสดงให้กับคนในพื้นที่ได้ชื่นชมและคนพื้นที่ใกล้เคียงให้เกิดความสนใจและเกิดความสุขนันทริยภาพ โดยการแสดงแมงตับเต่านี้มีแนวคิดมาจากการรับรู้เกี่ยวกับแมลงชนิดหนึ่งตัวสีดำ มีเขาสั้นๆ พอมองเห็น อาศัยอยู่ในหนองน้ำทั่วไป ตัวมีลักษณะคล้ายเต่า มีหลังนูน ปีกแข็ง ตัวเล็ก ยาวประมาณ 1-2 เซนติเมตร หัวและขาแข็ง ตัวลื่นจับไม่อยู่ ตัวผู้มีหนอกแหลมที่หน้าอกยาวกว่าตัวเมียเล็กน้อย เมื่อเดินบนดินจะเดินซิกแซกไปมาอย่างรวดเร็ว ท่วงท่าที่ดูน่าสนุก จึงนำเอาชื่อแมงตับเต่ามาตั้งชื่อ

โดยมีบทร้องที่ทะลึ่งและสนุกสนาน สำหรับการแสดงแมงต๋มเต๋านั้นส่วนใหญ่เป็นผู้ใหญ่เป็นผู้แสดงโดยนำเรื่องราวในนิทานชาดกหรือวรรณกรรมพื้นบ้านมาดำเนินเรื่อง เช่นเนื้อหาเรื่องราวของท้าวสุริยวงศ์ ท้าวโศวัต กาละเกด ลิ่นทอง จำปาสีตันและท้าวสีหน โดยที่การแสดงแมงต๋มเต๋านั้นจะมีลักษณะเป็นลำเรื่อง มีเนื้อหาจากนิทานธรรมะ ที่มีการแฝงคติธรรม มักเล่นในงานบุญที่วัดและงานบุญแจกข้าว มีความเด่นในเรื่องของ “วาดการลำแบบไทเลย” ที่มีลักษณะการผันอักษรตามสำเนียงเมืองเลย มีการใช้ผู้เล่นทั้งชายและหญิง สำหรับผู้ชายแล้วมักจะแสดงออกทางท่าทางได้อย่างหลากหลายกว่าผู้หญิง เช่นการแสดงตลกขบขันได้ดี อย่างไรก็ตามนักแสดงผู้ชายส่วนใหญ่แล้วคณะแมงต๋มเต๋ามักเลือกผู้ชายที่เคยบวชเรียนมาแล้วมาแสดง เนื่องจากมีคุณสมบัติพิเศษเฉพาะคือ สามารถที่จะอ่านทำนองแบบไทเลยและร้องเจรจาโต้ตอบได้ดี

นอกจากนี้การแสดงแมงต๋มเต๋ายังต้องมีตัวแสดงที่มีลักษณะเป็นแบบแผน เช่นตัวแสดงเป็นกษัตริย์ มเหสี พระเอก นางเอก ที่ต้องมีบทร้องและมีการแสดงท่าทางประกอบด้วยเช่นกัน ส่วนตัวละครที่แสดงตลกและสร้างสีสันให้กับการแสดงประกอบด้วยตัวแสดงเป็นพี่เลี้ยง เสนา อำมาตย์ ม้า ฯลฯ เรียกว่า “ตัวเบ็ดเตล็ด” ก็มักจะมียุกลเล่นของความเป็นตัวตลกผ่านการแสดงออกทางท่าทางและคำพูด โดยการแสดงแมงต๋มเต๋านั้นจะมีวงดนตรีพื้นบ้านเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย ทั้งนี้เพื่อการสร้างบรรยากาศของเนื้อหาเรื่องราวและสร้างความระทึกใจให้กับนักหรือตอนต่างๆ ของการแสดงของผู้มาชม ส่วนเครื่องดนตรีพื้นบ้านที่นำมาใช้ประกอบการแสดงประกอบด้วย แคน ซอฮู้ ซอด้วง ซอด้วง กลอง ฉิ่งและฉาบ การแสดงแมงต๋มเต๋านั้นมีการสืบทอดในลักษณะมุขปาฐะ อาจมีการนำเสนอเนื้อหาในลักษณะสองแง่สองง่าม เพื่อให้ผู้ชมเกิดความสุขสนุกสนานและความบันเทิงจึงจะถือว่าเป็นที่ชื่นชอบของผู้ชม มีบทร้องสอดแทรกคติสอนใจโดยที่นักดนตรีจะมีการเทียบเสียงสูงต่ำจาก “คำสร้อย” หรือ “คำขึ้นต้น” โดยที่นิยมร้องคือ “แต่นี่” “แต่นั้น” สำหรับวิธีการแสดงแมงต๋มเต๋านั้นจะเปิดฉากจากการเล่นโหมโรง มีนักดนตรีบรรเลงเพลงประจำคณะที่มีอยู่ได้แก่ เพลงระบำ เพลงเชิด ใช้เครื่องดนตรีระนาด ตะโพน และฉิ่ง ตามด้วยเพลง

สับใบ โดยการใช้แคนซอบั้งและฉิ่งบรรเลงสลับกันไป การบรรเลงดังกล่าวมีเป้าหมายเพื่อเป็นการบอกให้ชาวบ้านในชุมชนได้รับรู้ว่าจะมีการแสดงแมงตบเต่า สำหรับเพลงสับใบนี้จะมีการใช้ระยะเวลาในการบรรเลงค่อนข้างนาน เนื่องจากต้องการให้ตัวประกอบในคณะออกมาเต้นและพ้อนรำประกอบจังหวะที่สนุกสนานมักเรียกช่วงนี้ว่า “ระบำเปิดฉาก” ซึ่งการแสดงจะมีท่วงทำนองที่มีความสนุกสนานเร้าใจผู้ชม บางช่วงมีความตลกขบขันที่มีจุดประสงค์เพื่อต้องการที่จะสร้างความครึกครื้นให้กับผู้ชม โดยการให้ผู้ชายแต่งตัวเป็นหญิงเพี้ยนบ้างบอทดอกจำปาแดงหรือดอกขบา แต่งกายใส่เสื้อกลับหน้ากลับหลัง นุ่งผ้าถุงลายทางตั้งหรือหมี่ข้อ นำเอาส่วนเชิงผ้าถุงขึ้นข้างบน ส่วนหัวผ้าถุงลงข้างล่าง มีการสวมเครื่องประดับที่มีขนาดใหญ่ออกมาเต้น ระบำท่าทางแบบคนปัญญาอ่อน ทั้งนี้เพื่อสื่อสารอารมณ์ความสนุกสนานและชวนหัวเราะให้กับผู้ชมมักแสดงบางคนทาบปากแดง มีน้ำหมากเประปาก นักแสดงบางคนอาจมีการจุกยาผอยไว้ริมฝีปากบน บางครั้งทำท่ายน้ำลายไหลยืด เรียกว่า “ร่ำอีเจอะ” โดยที่ผู้แสดงมีตั้งแต่ 2 คนถึง 5 คน สะพายกะติบข้าวเหนียว ออกมาเต้นพ้อนประกอบดนตรี ทำนอง “ปั่นข้าวจีติด...อ้อนต้อน ปั่นข้าวกำติด...อ้อนต้อน...เคียดให้แม่บ่ยอมไปนอน...” (ดนตรีซ้ำ 5 เที้ยว ตามที่ร้องมา) แล้วขึ้นทำนองใหม่ตอนท้ายที่อาจจะมีการลงด้วยคำอื่นเพื่อให้เกิดความสนุกสนาน ครั้นเครื่องและตลกแก่ผู้มาชม



ภาพประกอบที่ 1 การอนุรักษ์การทำซอบั้ง

3. วิเคราะห์สภาพศิลปวัฒนธรรมบ้านน้ำพร

จากการประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อระดมความคิดเห็นและวิเคราะห์จุดแข็ง จุดอ่อน อุปสรรคและโอกาสของพื้นที่บ้านน้ำพร อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย ประเด็นเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมของบ้านน้ำพรพบว่า

3.1 จุดแข็ง

3.1.1 ชุมชนบ้านน้ำพรมีปราชญ์ชาวบ้านที่มีความรู้ความเข้าใจ มีประสบการณ์เกี่ยวกับการแสดงแม่ต๋ำและการทำซอซึงหลงเหลืออยู่

3.1.2 มีนักเรียนเข้ามาเรียนรู้การแสดงแม่ต๋ำอยู่บ้าง

3.1.3 หน่วยงานปกครองในพื้นที่เช่น องค์การบริหารส่วนตำบล ปากคม อำเภอเชียงคานและจังหวัดเลยมีการจัดทำยุทธศาสตร์และแผนการอนุรักษ์ ศิลปวัฒนธรรมของชุมชน

3.1.4 พื้นที่หมู่บ้านเป็นพื้นที่เชื่อมต่อกับบ้านพรเจริญและ ท่าดีหมี สามารถสร้างเครือข่ายการจัดการท่องเที่ยวชุมชนได้สร้างกิจกรรมและ ผลิตภัณฑ์ทางการท่องเที่ยวได้

3.1.5 วัดศรีจอมแจ้งเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้และการทำกิจกรรม ของชุมชนและอยู่ในบริเวณชุมชนที่สามารถเข้าถึงได้ง่ายและสะดวก

3.2 จุดอ่อน

3.2.1 คนในชุมชนส่วนใหญ่เป็นผู้เฝ้ามองขาดความสนใจที่จะเป็น ผู้นำหรือสืบทอด

3.2.2 ขาดการนำศิลปวัฒนธรรม เช่น การแสดงแม่ต๋ำออก เสนอต่อสาธารณะชนอย่างต่อเนื่องทำให้การแสดงแม่ต๋ำขาดช่วงในการสืบทอด ดังนั้นการถูกกลืนและไม่ได้รับความสนใจจึงเกิดขึ้น

3.2.3 คนในชุมชนบ้านน้ำพรและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องขาด ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการอนุรักษ์และการต่อยอดศิลปวัฒนธรรมไปสู่การเป็น ผลิตภัณฑ์หรือกิจกรรมทางการท่องเที่ยวของชุมชน

3.2.4 ผู้ที่มีความสนใจที่จะอนุรักษ์รักษาศิลปวัฒนธรรมส่วนใหญ่เป็นผู้สูงอายุ ซึ่งขาดประสบการณ์และความรู้ความสามารถในการดำเนินการและการบริหารจัดการ

3.2.5 ขาดแกนนำในการนำพาชุมชนบ้านน้ำพรให้เกิดการอนุรักษ์หรือการพัฒนาต่อยอดที่ชัดเจนหรือมีการตั้งกลุ่มเพื่อการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมของบ้านน้ำพรที่เป็นรูปธรรม

3.3 อุปสรรค

3.3.1 วิธีการเกษตรกรรมและการทำงานทำให้ไม่มีเวลาพิจารณาว่าศิลปวัฒนธรรมกำลังจะหายไป และขาดการให้ความสำคัญเกี่ยวกับการอนุรักษ์ที่มีพื้นฐานความต้องการจากชุมชนเอง

3.3.2 สภาพหมู่บ้านเป็นเมืองผ่าน โดยมีถนนตัดผ่านกลางหมู่บ้าน ซึ่งเป็นเส้นทางผ่านไปยังพื้นที่อื่นๆ ในจังหวัดเลยทำให้การรวมกลุ่มกันภายในหมู่บ้านเพื่อการทำกิจกรรมมีความยากลำบาก

3.4 โอกาส

3.4.1 หน่วยงานภาครัฐ และเอกชนเริ่มเห็นความสำคัญและมีการเข้าไปส่งเสริมและสนับสนุนเพื่อการพัฒนาศักยภาพของชุมชนบ้านน้ำพร

3.4.2 สื่อมวลชน สื่อสังคมออนไลน์มีการนำเสนอภาพของศิลปวัฒนธรรมบ้านน้ำพรให้กับคนนอกพื้นที่ได้เห็นและรับรู้

2. แนวทางการอนุรักษ์ศิลปะและวัฒนธรรมบ้านน้ำพร

แนวทางการอนุรักษ์และสืบสานให้ศิลปวัฒนธรรมบ้านน้ำพร กรณีการแสดงผลงานระดับตำบลและการทำเครื่องดนตรีขอมั้งให้คงอยู่กับชุมชนบ้านน้ำพร มีดังนี้

2.1 องค์การบริหารส่วนตำบลปากตม มีการกำหนดกลยุทธ์การส่งเสริม การสืบสานและสืบทอดการแสดงแมงตบเต่าไว้ในแผนการพัฒนากาพัฒนาคน สังคมเศรษฐกิจและแผนการพัฒนากาการท่องเที่ยว

2.2 เขตพื้นที่การศึกษาที่รับผิดชอบดูแลในพื้นที่กำหนดกลยุทธ์กำหนดนโยบายและสนับสนุนงบประมาณให้โรงเรียนที่อยู่ในเขตบ้านน้ำพรและอำเภอเชียงคานมีการนำไปจัดกิจกรรมการพัฒนานักเรียนโดยนำปราชญ์ท้องถิ่น

เข้าไปให้ความรู้เกี่ยวกับการแสดงแมงต๋มเต่าและการทำซอขึงและดูแลจนกว่านักเรียนจะสามารถแสดงและทำซอขึงได้

2.3 โรงเรียนบ้านน้ำพรนำศิลปวัฒนธรรมไปทำหลักสูตรท้องถิ่นเรื่อง การแสดงแมงต๋มเต่าและหลักสูตรการผลิตเครื่องดนตรีซอขึง สำหรับการเรียนรู้เพื่อการอนุรักษ์และการจัดทำเป็นของที่ระลึกสำหรับการท่องเที่ยวในเขตพื้นที่อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย

2.4 พัฒนาชุมชนในพื้นที่และอำเภอเชียงคานเข้าไปสนับสนุนให้ชุมชนมีการผลิตเครื่องดนตรีซอขึงให้เป็นผลิตภัณฑ์โอท็อปจำหน่ายให้กับนักท่องเที่ยว โดยมีการสนับสนุนการตั้งกลุ่มการผลิตและการจดทะเบียนเป็นสินค้าโอท็อปและการทำการตลาดในพื้นที่การท่องเที่ยวอำเภอเชียงคานและอื่นๆ

2.5 ผู้นำบ้านน้ำพรใช้กระบวนการมีส่วนร่วมในการบริหารจัดการพื้นที่ให้เป็นแหล่งเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมมีการแสดงแมงต๋มเต่า การผลิตซอขึงและผลงานด้านอื่นๆ เพื่อให้เป็นจุดการเรียนรู้และท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยว และมีการระดมทุนเพื่อเป็นกองทุนการพัฒนาผลิตภัณฑ์จากอัตลักษณ์ทางศิลปวัฒนธรรมชุมชน

2.6 หน่วยงานภาครัฐต้องการประชาสัมพันธ์และนำเสนอชุดการแสดงแมงต๋มเต่าที่ชุมชนมีอยู่ในปัจจุบันเพื่อการนำออกแสดงในงานต่างๆ ของจังหวัดเลย

2.7 สถาบันการศึกษาเช่น มหาวิทยาลัยราชภัฏเลยเข้าไปร่วมกับชุมชนบ้านน้ำพรในการอนุรักษ์และพัฒนาชุดการแสดงแมงต๋มเต่าเพื่อให้มีความทันสมัยและมีความน่าสนใจมากขึ้น



ภาพประกอบที่ 2 การแสดงแมงต๋มเต่าที่เข้าไปศึกษาและอนุรักษ์โดยสุวิทย์ สารเงิน



ภาพประกอบที่ 3 การเข้าไปอนุรักษ์การทำและการเล่นเครื่องดนตรีซอซึง

3. แนวทางการอนุรักษ์และแนวทางการพัฒนาต่อยอดศิลปวัฒนธรรม

3.1 แนวทางการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมบ้านน้ำพร มีแนวทางดังนี้

3.1.1 การอบรมเชิงปฏิบัติการด้านการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรม บ้านน้ำพรที่กำลังจะสูญหายโดยเน้นการมีส่วนร่วมของชุมชนทุกภาคส่วน

3.1.2 การจัดตั้งกลุ่มการอนุรักษ์หรือกลุ่มการจัดการท่องเที่ยว โดยชุมชน เพื่อที่จะนำเรื่องราวและเรื่องเล่าของชุมชนรวมถึงการแสดงแม่ตบเต่า มานำเสนอให้กับนักท่องเที่ยวได้รับทราบ

3.1.3 การศึกษาดูงานชุมชนต้นแบบการอนุรักษ์และต่อยอดศิลปวัฒนธรรมเพื่อให้เข้าใจถึงระบบการบริหารจัดการและการดำเนินการในทุกมิติ ทั้งที่เกี่ยวกับคนและศิลปวัฒนธรรม

3.1.4 การอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อสร้างผลิตภัณฑ์ชุมชนที่เกี่ยวข้องกับซอซึงและการแสดงแม่ตบเต่า

3.1.5 การออกนอกพื้นที่ของชุมชนเพื่อนำเสนอศิลปวัฒนธรรมที่แตกต่างและมีอัตลักษณ์ในงานเทศกาลหรืองานประชุม สัมมนาอย่างต่อเนื่อง

3.1.6 การศึกษาค้นคว้า เรียบเรียงเพื่อจัดทำสื่อหลากหลายรูปแบบ สำหรับการเผยแพร่

3.1.7 การสร้างกลุ่มเยาวชนในพื้นที่ให้มีทักษะการสื่อสารและการแสดงศิลปวัฒนธรรมสำหรับการต้อนรับนักท่องเที่ยว

3.2 แนวทางการต่อยอดศิลปวัฒนธรรมบ้านน้ำพร พบว่า การพัฒนาและต่อยอดศิลปวัฒนธรรมบ้านน้ำพรที่มีอัตลักษณ์ที่การแสดงแม่ตบเต่าและเครื่อง

ปีที่ 13 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2564

ดนตรีชอบั้ง โดยศิลปวัฒนธรรมดังกล่าวถือว่าเป็นสื่อและเครื่องมือในการสร้างสุนทรีภาพให้กับคนในพื้นที่บ้านน้ำพรเองและคนนอกที่สนใจในการชมการแสดง อย่างไรก็ตามวิถีชีวิตของคนในปัจจุบันเปลี่ยนไปจากอดีตมากซึ่งการรับรู้ในรูปแบบเดิมของคนในชุมชนเองก็อาจจะไม่สร้างความน่าสนใจอีกต่อไป จึงควรมีการนำมาพัฒนาและต่อยอดไปสู่ผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวที่สามารถเชื่อมโยงเข้ากับการจัดการท่องเที่ยวของพื้นที่อำเภอเชียงคานได้ สำหรับแนวทางการพัฒนาและต่อยอดนั้นควรใช้กระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชนในทุกมิติและทุกขั้นตอนเนื่องจากผลที่เกิดขึ้นนอกจากจะทำให้ศิลปวัฒนธรรมจะยังคงอยู่แล้ว ส่วนบุคลากรที่อยู่ในชุมชนนั้นจะต้องมีศักยภาพมากพอที่จะขับเคลื่อนวิถีชีวิต และศิลปวัฒนธรรมของตนเองให้คงอยู่ต่อไป ซึ่งมีแนวทางการพัฒนาต่อยอดศิลปวัฒนธรรมที่ได้จากการประชุมร่วมระดมความคิดเห็นดังนี้

3.1 ชุมชนบ้านน้ำพร โดยผู้นำอย่างเป็นทางการ เช่นผู้ใหญ่บ้าน กำนัน และผู้นำจิตวิญญาณ เช่น พระสงฆ์หรือปราชญ์ท้องถิ่นจะต้องมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้และร่วมกันแสวงหาแนวทางในการอนุรักษ์และพัฒนาต่อยอดเพื่อให้ศิลปวัฒนธรรมอยู่รอดต่อไปได้ ด้วยการขอความร่วมมือกับทางโรงเรียนบ้านน้ำพร มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย เขตพื้นที่การศึกษา การท่องเที่ยวจังหวัดเลย หน่วยงานการพัฒนาชุมชน และหน่วยงานวัฒนธรรมให้เข้ามาให้ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมทั้งการรักษาให้คงอยู่ การสร้างเศรษฐกิจชุมชน หรือการพัฒนาศักยภาพคนในพื้นที่ด้วยกิจกรรมการแสดงแมงตบเต่าหรืออื่นๆ ในรูปแบบใหม่ๆ เพื่อการท่องเที่ยว และการทำชอบั้งเป็นของที่ระลึกจำหน่ายให้กับนักท่องเที่ยว โดยรูปแบบของที่ระลึกนั้นอาจทำออกมาในลักษณะดั้งเดิมที่สามารถนำไปเล่นได้ หรือรูปแบบของตกแต่งบ้านและร้านค้า หรือรูปแบบการย่อขนาดหรือจำลองเครื่องดนตรีพื้นบ้าน

3.2 องค์การบริหารส่วนตำบลปากตม ควรมีการกำหนดยุทธศาสตร์การอนุรักษ์และการพัฒนาต่อยอดศิลปวัฒนธรรมผ่านการจัดทำโครงการและกิจกรรมต่างๆ เช่น โครงการอบรมการแสดงหรือการฟ้อนแมงตบเต่ารูปแบบประยุกต์สำหรับใช้ต้อนรับนักท่องเที่ยว กิจกรรมการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนเพื่อจำหน่ายเป็น

ของที่ระลึก กิจกรรมการนำศิลปวัฒนธรรมบ้านน้ำพรออกนอกพื้นที่เพื่อการแสดง ศักยภาพ

3.3 สถาบันการศึกษาในพื้นที่ เช่น โรงเรียน มหาวิทยาลัยต้องลงไปในพื้นที่เก็บข้อมูลและหาแนวทางการพัฒนาต่อยอดศิลปวัฒนธรรมผ่านการคิดค้น การอบรมและการออกแบบการแสดงเชิงประยุกต์และการต่อยอดข้อบ่ง สำหรับการนำไปแสดงต้อนรับนักท่องเที่ยวและพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมของชุมชน

3.4 หน่วยการภาครัฐที่มีหน้าที่ส่งเสริมสนับสนุนการใช้ศิลปวัฒนธรรม เพื่อการท่องเที่ยวเช่น วัฒนธรรมจังหวัด หน่วยงานอำเภอเชียงคน หน่วยงานพัฒนา ชุมชน หน่วยงานการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยว อย่างยั่งยืน (อพท.) ควรมีการกำหนดยุทธศาสตร์และกิจกรรมลงไปพัฒนาต่อยอด และสร้างเป็นพื้นที่บ้านน้ำพรเป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงศิลปวัฒนธรรมเฉพาะเพื่อ การนำไปสู่การพัฒนาและส่งเสริมการขายการท่องเที่ยวเชิงวิถีชีวิตและวัฒนธรรม

3.5 หน่วยงานการท่องเที่ยว ต้องเข้ามาจัดกิจกรรมสร้างความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการท่องเที่ยวโดยชุมชน และพัฒนาศักยภาพคนในชุมชน ให้เป็นผู้นำการจัดการท่องเที่ยวที่สามารถค้นหาทรัพยากรการท่องเที่ยวใหม่ๆ และสร้างเครือข่ายการท่องเที่ยวในหมู่บ้านหรืออำเภอใกล้เคียง

สรุปผลการวิจัยและอภิปรายผล

1. สรุปผล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยคุณภาพเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการศึกษาเอกสาร การสัมภาษณ์และการประชุม ผลการศึกษาพบว่าชุมชนบ้านน้ำพรเห็นว่ ศิลปวัฒนธรรมที่มีความโดดเด่นของบ้านน้ำพรคือการแสดงแมงต๊อบเต่าที่ปัจจุบัน คนในสังคมให้ความสำคัญน้อยลงและคนรุ่นเก่าที่เป็นผู้แสดงและพัฒนารการแสดง มาจากอดีตค่อยๆ ล้มหายตายจากไป ซึ่งชุมชนบ้านน้ำพรมีความเห็นว่าควรมีการ อนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมด้านการแสดงแมงต๊อบเต่าเพื่อให้อยู่เป็นอัตลักษณ์ของชุมชน ต่อไป โดยแนวทางในการอนุรักษ์และพัฒนาต่อยอดศิลปวัฒนธรรมนั้นต้องเน้น

กระบวนการมีส่วนร่วมโดยการใช้ชุมชนเป็นฐานในการเป็นผู้นำการดำเนินการ ส่วนรูปแบบของการมีส่วนร่วมจะผ่านกิจกรรมดังนี้ 1) การแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อสร้างความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรม โดยมีกลุ่มคนในชุมชน นักวิชาการ หน่วยงานภาครัฐในพื้นที่ ครูอาจารย์ และนักวัฒนธรรมเข้าร่วม 2) การสำรวจและศึกษาเน้นการลงพื้นที่ โดยมีการออกแบบวิธีการเก็บข้อมูลบริบทพื้นที่ องค์ความรู้ทางธรรมชาติและวิถีชีวิตที่เกี่ยวข้องโดยกลุ่มคนในชุมชน นักวิชาการ ตัวแทนองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น นักวัฒนธรรมและนักพัฒนาชุมชน 3) กิจกรรมการสรุปข้อมูลและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อหาแนวทางการอนุรักษ์แบบมีส่วนร่วมของชุมชน โดยมีตัวแทนคนในชุมชน ปราชญ์ท้องถิ่น นักวิชาการ นักวัฒนธรรม ตัวแทนปกครองส่วนท้องถิ่น หน่วยงานด้านการท่องเที่ยว หน่วยงานพัฒนาชุมชนเข้าร่วมกิจกรรม 4) กิจกรรมการประยุกต์และการพัฒนาเพื่อให้ศิลปวัฒนธรรมบ้านน้ำพรโดยตัวแทนคนในชุมชน เยาวชน นักเรียน ครูอาจารย์ นักพัฒนาชุมชน ตัวแทนปกครองส่วนท้องถิ่นเข้าร่วมระดมความคิดเห็นเกี่ยวกับโครงการ กิจกรรม งบประมาณ การสร้างภาคีเครือข่าย เช่น ชุมชนการท่องเที่ยว กลุ่มนักท่องเที่ยวหรือนักพัฒนาชุมชน และกลุ่มนักออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน

2. อภิปรายผล

จากการดำเนินการวิจัยคณะผู้วิจัยมีประเด็นในการอภิปรายดังนี้

2.1 การอนุรักษ์และต่อยอดศิลปวัฒนธรรม

การอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมบ้านน้ำพร กรณีการแสดงแมงตบเต่าและการผลิตเครื่องดนตรีซอบังนั้นถือว่ามีความสำคัญเนื่องจากการขาดผู้สืบทอดซึ่งที่ผ่านมาการแสดงแมงตบเต่าก็ได้มีการปรับปรุงและพัฒนาอย่างต่อเนื่องเพื่อให้คงอยู่และมีความเหมาะสมกับยุคสมัย แต่ยังคงมีอัตลักษณ์ของความเป็นท้องถิ่นและวัฒนธรรมเฉพาะของบ้านน้ำพร ดังเช่นพงศ์พัฒน์ เหล่าคนคำและจักรี ออบมา (2558) กล่าวว่า วัฒนธรรมการแสดงพื้นบ้าน เช่น แมงตบเต่าหรืออื่นๆ มักจะมีการพัฒนาและมีการปรับเปลี่ยนอัตลักษณ์เรื่อยมาจนมีลักษณะเฉพาะของจังหวัดเลย ดังนั้นการอนุรักษ์จะมีเป้าหมายเพื่อแมงตบเต่านี้ขึ้นอยู่กับพื้นที่ทางวัฒนธรรมต่อไปซึ่งจาก

การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นจากชุมชนพบว่าถ้าหากเจ้าหน้าที่ทางศิลปวัฒนธรรมของตนเองกำลังจะหายไป ก็ควรที่จะต้องมีการสร้างความรู้ความเข้าใจให้กับคนในชุมชนให้เกิดความตระหนักและเห็นคุณค่ามากขึ้น โดยชุมชนจะต้องมีการค้นหาแกนหลักในการดำเนินการเช่นกำนัน ผู้ใหญ่บ้าน หรือผู้นำจิตวิญญาณที่จะนำพาศิลปวัฒนธรรมที่กำลังจะได้รับความนิยมน้อยลงและกำลังจะสูญหายนั้นให้อยู่รอดต่อไป โดยที่คุณสมบัติของคนที่ผู้นำต้องมีศักยภาพทั้งด้านความเป็นผู้นำ ด้านการบริหารจัดการ ด้านความรู้ ด้านงบประมาณและเวลาที่จะทำให้เกิดกลุ่มหรือเกิดเป็นชุมชนการอนุรักษ์เพื่อการรักษาศิลปวัฒนธรรมที่ดีงามของคนในชุมชนเองผ่านกระบวนการมีส่วนร่วมในการศึกษา การรวบรวมและการสร้างองค์ความรู้ใหม่ขึ้นมา อย่างไรก็ตามการอนุรักษ์ถือว่าเป็นหน้าที่ของผู้เกี่ยวข้องที่จะต้องมีการส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ ดังที่ คณะรัฐมนตรีได้ให้ความเห็นชอบเมื่อ 16 พฤศจิกายน 2542 ว่าให้มีการนำเอาภูมิปัญญาที่สั่งสมไว้ในบ้านเมืองมาใช้เป็นพื้นฐานสำคัญส่วนหนึ่งในการพัฒนาคนหรือการปฏิรูปการศึกษา ให้มีการนำมิติทางวัฒนธรรมมาใช้ในการพัฒนา เพราะการจัดการศึกษาในระบบโรงเรียน ไม่ได้เอื้อให้ผู้เรียนส่วนใหญ่เรียนรู้เรื่องราวและภูมิปัญญาสังคมไทยที่สั่งสมสืบทอดมาในอดีตเท่าที่ควร ส่วนแนวทางการดำเนินการนั้นอาจนำแนวคิดของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษาซึ่งได้จัดตั้งคณะทำงานขึ้นเพื่อศึกษาค้นคว้าเรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อการผลักดันให้เกิดการเรียนรู้ที่พึงประสงค์ โดยดำเนินการดังนี้ (1) การสำรวจ ศึกษา ค้นคว้า วิจัย และข้อคิดเห็นต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาในระดับพื้นที่การศึกษาทั้งของไทยและต่างประเทศ (2) สัมภาษณ์ ผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้รู้ ผู้ชำนาญการ ตลอดจนประชุมสัมมนาเพื่อการระดมความคิด (3) จัดทำร่างนโยบายและแผนงานการส่งเสริมภูมิปัญญาไทยในการจัดการศึกษาสำหรับเสนอรัฐบาลใช้เป็นยุทธศาสตร์การฟื้นฟูภูมิปัญญาเพื่อการจัดการศึกษาตามที่กำหนดในรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2540 และพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 (สยามรัฐออนไลน์, 2562) สำหรับศิลปวัฒนธรรมการแสดงแมงต๋ับเต่านั้น ถือว่าเป็นศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดเลยที่มีคุณค่าทางภูมิปัญญาท้องถิ่น จึงมีการนำเสนอให้มีการจดทะเบียนขึ้นเป็นมรดกทาง

วัฒนธรรมของจังหวัดเลยและของประเทศ เนื่องจากมีแนวโน้มที่จะขาดคนสืบทอด ดังนั้นการเฝ้าระวังจึงเป็นสิ่งที่หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรมีการดำเนินการต่อไป ซึ่งสุริยา บรรพลา (2546) กล่าวว่า การแสดงแมงต๋มเต๋มนั้นถือว่าเป็นศิลปะพื้นบ้านที่เป็นวัฒนธรรมที่มีลักษณะเฉพาะของบ้านน้ำพร หน่วยงานที่เกี่ยวข้องทุกฝ่ายจะต้องช่วยกันอนุรักษ์ และการพัฒนาต่อยอดไปสู่การแสดงแมงต๋มที่มีรูปแบบร่วมสมัย มีการสร้างแนวคิดและกระบวนการแบบใหม่ๆ ด้วยการออกแบบวิธีการแสดงที่ไม่เหมือนกับพื้นที่อื่นอย่างเช่นที่จังหวัดเพชรบูรณ์ โดยเฉพาะเรื่องราวการแสดงที่นำเอาวรรณกรรมพื้นบ้านอย่างท้าวสีทนมมาแสดง

2.2 กระบวนการมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรม

กระบวนการมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์และพัฒนาต่อยอดศิลปวัฒนธรรมบ้านน้ำพรนั้นถือว่ามีความสำคัญที่บุคคลที่เกี่ยวข้องในชุมชนจะต้องเข้ามามีส่วนร่วมในการดำเนินการ โดยชุมชนเห็นว่าตนเองยังขาดศักยภาพในการเป็นผู้นำการอนุรักษ์และการฟื้นฟู รวมถึงการพัฒนาต่อยอดไปสู่การเป็นผลิตภัณฑ์ทางการท่องเที่ยว ดังนั้นลักษณะของการดำเนินการที่เน้นการมีส่วนร่วมจึงจำเป็นที่จะช่วยกันค้นหาปัญหาและทางแก้ไข เนื่องจากชุมชนขาดงบประมาณและขาดบุคลากรที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในการดำเนินกิจกรรมและการพัฒนา ดังนั้นจึงต้องมีหน่วยงานหลักที่เกี่ยวข้องกับศิลปวัฒนธรรมที่มีความรู้ด้านการอนุรักษ์ให้เข้าไปช่วยค้นหาบุคคลที่มีศักยภาพในพื้นที่เพื่อพัฒนาเป็นแกนนำผ่านกิจกรรมชุมชนเกี่ยวกับการสร้างการรับรู้ การชื่นชม การตระหนักรู้และการเห็นคุณค่าในศิลปวัฒนธรรมของตนเอง จากนั้นจึงต้องมีการดำเนินการตั้งกลุ่มอนุรักษ์และพัฒนาต่อยอดศิลปวัฒนธรรมทั้งนี้มีเป้าหมายเพื่อให้มีการคงอยู่และเพื่อการสร้างรายได้ให้กับชุมชนผ่านสินค้าและผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมอย่างใดก็ตามการพัฒนาทางสังคมและเทคโนโลยีก็ทำให้คนรุ่นใหม่ส่วนใหญ่ไม่ต้องการที่จะเข้าร่วมในการอนุรักษ์ รวมถึงการเห็นความสำคัญในศิลปวัฒนธรรมที่เป็นรากเหง้าของตนเองดังงานวิจัยของอารียา บุญทวี, จินดา เนื่อง-จำนงค์, และวชิรพงศ์ มณีนันทิววัฒน์ (2561) ที่พบว่า คนรุ่นใหม่ขาดความสนใจในศิลปวัฒนธรรมแบบดั้งเดิมของชุมชน จึงทำให้

ขาดผู้สืบสานที่จะทำให้รากเหง้าของตนเองอยู่อย่างยั่งยืนได้ส่วนแนวทางเบื้องต้นที่ชุมชนเห็นว่า อาจทำได้คือการดำเนินการศึกษา การรวบรวมองค์ความรู้ที่จะใช้กระบวนการแบบมีส่วนร่วมจากคนกลุ่มย่อยก่อน โดยจะมีการสรุปออกมาเป็นเอกสาร สิ่งพิมพ์หรือสื่อออนไลน์เพื่อการเผยแพร่ หรือการสื่อสารกับคนนอก สำหรับนำมาใช้อ้างอิงให้กับคนในชุมชนได้เห็นคุณค่าและความสำคัญของศิลปวัฒนธรรมของตนเอง โดยเฉพาะศิลปวัฒนธรรมบ้านน้ำพรที่ถือว่ามีความสำคัญทั้งในเชิงหน่วยของพื้นที่ของจังหวัด และของประเทศด้วย นอกจากนี้ พลอยภัทรา ตระกูลทองเจริญ (2557) ศึกษาพบว่า การมีส่วนร่วมของคนในชุมชนเพื่อการจัดการศิลปวัฒนธรรมที่กำลังจะสูญหายนั้น จะต้องสร้างกระบวนการขึ้นมาอย่างเป็นขั้นพร้อมกับการนำคนในชุมชนเข้าร่วมในทุกขั้นตอนอย่างครบถ้วน โดยเน้นไปที่การร่วมคิด การร่วมตัดสินใจและการร่วมลงมือปฏิบัติการตามกิจกรรม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของการมีส่วนร่วมที่กล่าวว่า หมายถึงการเข้าร่วมกิจกรรมของบุคคล ด้วยความสมัครใจและเข้ามามีส่วนร่วมตั้งแต่ขั้นตอนการค้นหาคำปัญหา ขั้นตอนรวมวางแผน ขั้นตอนการปฏิบัติงาน และขั้นตอนการประเมินผล รวมทั้งยังส่งเสริมให้เกิดความเป็นเจ้าของ และรู้สึกเกิดความผูกพันด้วย ดังนั้นกระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชนจึงมีความสำคัญที่หน่วยงานภาครัฐควรจะไปดำเนินการเป็นเจ้าภาพในการอนุรักษ์และพัฒนาต่อยอด ดังที่ สุรียา บรรพลา (2546) ให้ข้อเสนอแนะว่า หน่วยงานภาครัฐระดับจังหวัดนั้นควรมีการกำหนดนโยบาย แผนกลยุทธ์ กิจกรรมการอนุรักษ์ แม่งดับเตาและซอบั้งให้คงอยู่ต่อไป อาจใช้กระบวนการจัดการประกวดการแสดง แม่งดับเตา การประกวดขับร้องสำหรับการแสดงแมา่งดับเตาและอาจมีกิจกรรมที่เกี่ยวข้องอื่นๆ เช่นการออกแบบและการสร้างเครื่องแต่งกายการแสดงแบบดั้งเดิม หรือการออกแบบในลักษณะประยุกต์ อย่างไรก็ตามจากการศึกษาทำให้เห็นว่าการที่จะอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมของชุมชนให้คงอยู่ต่อไปนั้นจำเป็นต้องอาศัยกระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชนโดยมีหน่วยงานภาครัฐในพื้นที่เป็นพี่เลี้ยงและทางงบประมาณเข้ามาร่วมสนับสนุนการดำเนินการ โดยกระบวนการมีส่วนร่วมมีดังนี้ 1) การประชุมเพื่อสร้างกระบวนการมีส่วนร่วมในการรับรู้ การค้นหาและการแสดงถึงปัญหาที่มี

การค้นพบ 2) การจัดตั้งกลุ่มสนใจเพื่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ โดยที่กลุ่มมีแนวโน้มจะเป็นแกนนำการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมบ้านน้ำพร ประเด็นที่มีการแลกเปลี่ยนจะเริ่มตั้งแต่ เป้าหมายในการตั้งกลุ่ม วิสัยทัศน์ พันธกิจและวัตถุประสงค์ รวมถึงกระบวนการดำเนินการ และกิจกรรมหรือประเด็นที่จะเกิดขึ้นจากกลุ่ม มีการแสวงหาแหล่งทุนหรืองบประมาณเพื่อดำเนินการ การสร้างเครือข่ายในชุมชนและนอกชุมชน การสร้างและสรุปองค์ความรู้ที่เกิดขึ้น 3) การทดลองจัดกิจกรรมอนุรักษ์ผ่านการปฏิบัติการในรายละเอียดปลีกย่อยเบื้องต้นของการแสดงแมงต๊อบเต่า เช่น การค้นหามหาสมุทร การเล่นดนตรี การแสดงของนักแสดง การสร้างฉากและเครื่องแต่งกายและการผลิตเครื่องดนตรีซอขี้ 4) การนำเสนอผลการดำเนินการเบื้องต้นต่อประชาคมในงานตำบล อำเภอหรือจังหวัดหรืองานประชุมวิชาการเพื่อให้นักวิชาการหรือนักอนุรักษ์เห็นกระบวนการทำงานเพื่อสร้างเครือข่ายการหนุนเสริม 5) การสร้างเครือข่ายทั้งภายในชุมชนและนอกชุมชน และเครือข่ายจากหน่วยงานภาครัฐและหน่วยงานภาคเอกชนเพื่อให้เข้ามาทำการสนับสนุน และส่งเสริมทั้งในด้านงบประมาณและด้านวิชาการ

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัย

ควรมีการดำเนินกิจกรรมการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมที่เน้นการพัฒนาศักยภาพคนในพื้นที่บ้านน้ำพรให้มีศักยภาพในการดำเนินการบริหารจัดการศิลปวัฒนธรรมของชุมชน การพัฒนาและต่อยอดวิถีชีวิต และศิลปวัฒนธรรมสำหรับการนำไปสู่การจัดการท่องเที่ยวของชุมชน

2. ข้อเสนอสำหรับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

หน่วยงานการปกครองในพื้นที่ควรมีการกำหนดยุทธศาสตร์การอนุรักษ์ส่งเสริมและพัฒนาศิลปวัฒนธรรมของบ้านน้ำพร ด้วยการบริหารจัดการพื้นที่และมีการสร้างกลุ่มการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมระดับตำบลเพื่อนำไปเชื่อมโยงเข้ากับการจัดการท่องเที่ยวบ้านท่าดีหมีและการจัดการท่องเที่ยวในพื้นที่อื่นๆ ในเขตอำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย

กิตติกรรมประกาศ

คณะผู้วิจัยขอขอบคุณผู้นำชุมชนพื้นที่บ้านน้ำพร เจ้าอาวาส ประชาชนท้องถิ่น ครูอาจารย์และนักเรียนที่ให้ข้อมูลและร่วมกันสนทนาเพื่อหาแนวทางในการอนุรักษ์และพัฒนาศิลปวัฒนธรรมบ้านน้ำพร อำเภอเชียงคานจังหวัดเลย ขอขอบคุณมหาวิทยาลัยราชภัฏเลยที่สนับสนุนให้อาจารย์และบุคลากรได้ดำเนินกิจกรรมการวิจัยสำหรับการพัฒนาศักยภาพนักวิจัยของมหาวิทยาลัย

เอกสารอ้างอิง

- ฉัตรกมล ปิยจารุพร. (2562). การปกป้องมรดกทางวัฒนธรรม. กรุงเทพฯ : ศูนย์แห่งความเป็นเลิศด้านการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (องค์การมหาชน).
- พงศ์พัฒน์ เหล่าคนค้ำ, และจักรี อบอุ่น. (2559). การศึกษาวัฒนธรรมดนตรีพื้นบ้านและเพลงพื้นบ้านจังหวัดเลย. ใน การประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ครั้งที่ 7 เรื่องการพัฒนาคุณภาพงานวิจัยสู่สังคมในวันที่ 19 พฤศจิกายน 2559. (หน้า 94-101). ปทุมธานี : มหาวิทยาลัยเวสเทิร์น.
- พงศ์พัฒน์ เหล่าคนค้ำ, สรวงสุตา สิงห์ขรอาสน์, และธนาพร เฟ่งศรี. (2558). ชอเกะบั้งไทเลย : วัฒนธรรมเครื่องดนตรีพื้นบ้านจังหวัดเลย. วารสารช่อพะยอม, 26(1), 13-22.
- พระครูสิริธรรมาภิรต. (2562). แนวทางการฟื้นฟูและพัฒนากระบวนการประเพณีการสวดวัดพระมหาธาตุวรมหาวิหาร. วารสารมหาจุฬานาครทรรศน์, 6(2), 620-641.
- พลอยภัทรา ตระกูลทองเจริญ. (2557). การศึกษาความตระหนักในการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมผ่านกระบวนการการมีส่วนร่วมกรณีศึกษา : หมู่บ้านศาลาแดงเหนือ เชียงรากน้อย. วิทยานิพนธ์ปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาสถาปัตยกรรมภายในบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

- สยามรัฐออนไลน์. (2562). ภูมิปัญญาท้องถิ่น มิติใหม่การพัฒนาเศรษฐกิจ
ชาวบ้าน. ค้นเมื่อ 7 กรกฎาคม 2563, จาก <https://siamrath.co.th>
- สำนักงานข่าวกรมประชาสัมพันธ์. (2562). ลำแมงดับเต่าไทเลย จังหวัดเลย
ขึ้นบัญชีมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมประจำปี พ.ศ.2562 ด้านวรรณกรรม
พื้นบ้านและภาษา. ค้นเมื่อ 7 กรกฎาคม 2563, จาก http://122.155.92.12/centerweb/news/NewsDetail?NT01_NewsID
- สุธีรา อะทะวงษา. (2560). การสืบทอดวัฒนธรรมการฟ้อนสาวไหมและแนวทางการ
พัฒนาให้เป็นผลิตภัณฑ์บริการการตลาดเพื่อสังคม. วารสารสมาคม
นักวิจัย, 22(1), 137-149.
- สุริยา บรรพลา. (2546). การวิจัยและพัฒนาเรื่องภูมิปัญญาการแสดงแมงดับเต่า
สู่ศิลปะการแสดงร่วมสมัย. เลย : สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัย
ราชภัฏเลย.
- แสนพร คำปัญญา. (2563, 27 มิถุนายน). สัมภาษณ์. ใส่ตำแหน่ง หน่วยงานหรือที่
อยู่ของผู้ให้สัมภาษณ์ปัจจุบัน.
- หนังสือพิมพ์บ้านเมืองออนไลน์. (2562). สุดยอดครูภาษาไทยตระเวนตามงานวัด
สืบสานศิลปะการแสดงลำแมงดับเต่าไทเลย. ค้นเมื่อ 7 กรกฎาคม 2563,
จาก <https://www.banmuang.co.th/news/region/149077>
- อารียา บุญทวี, จินดา เนื่องจำนงค์, และวชิรพงศ์ มณีนันทวัฒน์. (2561). แนวทาง
การพัฒนาศักยภาพทุนทางวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวของอำเภอ
คลองเขื่อน จังหวัดฉะเชิงเทรา. วารสารมนุษยสังคมปริทัศน์, 20(1), 67-85.

การสร้างเสียงในเดี่ยวฆ้องวงใหญ่ของ
พระยาเสนาะดุริยางค์ (แช่ม สุนทรวาทิน)
Sound Creation in Khong Wong Yai Solo of
Praya Sanoh Duriyang (Cham Sundaravadin)

วัศการก แก้วลอย¹

Vassakarok Kaewloy

จตุพร สีม่วง²

Jatuporn Seemuang

ยุทธนา ฉัพพรรณรัตน์³

Yootthana Chuppunnarat

¹ นักศึกษา หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชาดุริยางคศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยขอนแก่น

Doctor of Philosophy Program in Music,
Faculty of Fine and Applied Arts, Khon Kaen University
(E-mail: Vassaka1984@gmail.com)

² รองศาสตราจารย์ ดร., สาขาวิชาดุริยางคศิลป์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
Associate Prof. Dr., Music, Faculty of
Fine and Applied Arts, Khon Kaen University

³ รองศาสตราจารย์ ดร., สาขาวิชาดนตรีศึกษา
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Associate Prof. Dr., Music Education,
Faculty of Education, Chulalongkorn University

Received: 25/01/2021 Revised: 28/03/2021 Accepted: 29/03/2021

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งในงานวิทยานิพนธ์เรื่อง “การสรรเพลงและสร้างเสียงของพระยา เสนาะดุริยางค์ (แช่ม สุนทรวาทิน)” เป้าหมายของบทความเพื่อมุ่งอธิบายการสร้างเสียงในเดี่ยวฆ้องวงใหญ่ของพระยาเสนาะดุริยางค์ (แช่ม สุนทรวาทิน) โดยมุ่งวิเคราะห์เพลงเดี่ยวฆ้องวงใหญ่ที่สำคัญของสายสำนักที่ยังคงมีการสืบทอด จำนวน 4 เพลง ได้แก่ พญาโศก สามชั้น แขนมอญ สามชั้น เชิดนอกและกราวใน สามชั้น การวิเคราะห์ใช้หลักการวิเคราะห์โดยระบบ อันจะทำให้เห็นถึงปรัชญาทางดนตรีในเรื่องการสร้างเสียงฆ้องวงใหญ่สำหรับเพลงเดี่ยวในรูปแบบของการพรรณนาวิเคราะห์ ผลการศึกษาพบว่า พระยาเสนาะดุริยางค์ให้ความสำคัญกับหลักการทางดนตรีและขนบปฏิบัติที่มีมาแต่เดิมเป็นพื้นฐานในการสร้างสรรค์ ทำนองและจังหวะสามารถยืดหยุ่นไปตามบริบทของเพลง มีการจัดวางโครงสร้างทำนองที่มีความสมดุลของสำนวนทำ-รับ และมีการจัดระเบียบของการใช้กลวิธีการบรรเลง การสร้างเสียงเน้นความกระฉ่างชัดของเสียงฆ้อง การใช้กำลังให้เหมาะสมกับกลวิธีและท่วงทำนอง ข้อเสนอของบทความนี้ได้ชี้ให้เห็นว่ากระบวนการสร้างเสียงจะต้องให้ความสำคัญกับรายละเอียดในการสร้างเสียงทั้งที่เป็นหน่วยย่อยในแต่ละทำนองไปจนถึงคุณลักษณะของเสียงในภาพรวมของเพลง และการรักษาเสียงต้นแบบที่เป็นเสียงจำเพาะของสำนักจะสามารถกระทำได้โดยการเรียนรู้โดยตรงจากครูเพียงเท่านั้น ซึ่งเน้นย้ำให้เห็นถึงความสำคัญและคุณค่าของระบบการเรียนรู้แบบตัวต่อตัวที่เป็นแก่นสำคัญของการ สืบทอดองค์ความรู้ทางดนตรีไทย เพื่อดำรงรักษาและเข้าถึงเสียงในอุดมคติของแต่ละสำนักดนตรี

คำสำคัญ: สร้างเสียง, เดี่ยวฆ้องวงใหญ่, พระยาเสนาะดุริยางค์ (แช่ม สุนทรวาทิน)

Abstract

This article is partial writing of a dissertation entitled ‘Splendid song selection and sound creation of *Praya Sanoh Duriyang* (Cham Sundaravadin)’. The purpose of this study was: to analyze crucial

Khong Wong Yai solo pieces of which *Praya Sanoh Duriyang* had composed and have been inherited until present days namely *Phaya Soke sam chan*, *Keakmon sam chan*, *Cherd Nork*, and *Grouw Nai sam chan*. The study was a musical analyzing method particularly using Thai musical systematic approach. The paper is therefore descriptive writing to examine an idealistic construction on a Khong Wong Yai instrument of solo playing. The findings indicated that 1) the solo pieces were composed basing strictly on musical structures and principles of traditional viewpoints and perhaps occasionally using the flexibility of melodic and rhythmic contexts of song styles. 2) Arrangement of melodic equilibration on emphasizing *defying-defending* musical phases and special techniques. In addition, the sound creation process took up a clearness of Khong Wong Yai sound making and appropriation of physical playing between the techniques and melodic movements. This study tends to present a process of sound creation attentively focus on both melodic phrase units and entire songs. As well as, to maintain the original styles of musical tradition by schooling transmission through merely face-to-face learning methods. The process thus implicates the valuable importance of traditional practices-called oral tradition that is the dominant way of Thai music transmission in terms of preserving idealistic thought of music school in established practices.

Keywords: Sound Creation, Khong Wong Yai Solo, Praya Sanoh Duriyang (Cham Sundaravadin)

บทนำ

พระยาเสนาะดุริยางค์ (แช่ม สุนทรวาทิน) (พ.ศ.2409-2492) นักดนตรีไทยผู้มีบทบาทต่อการวางรากฐานและการพัฒนางานดนตรีไทย เป็นบุคคลผู้ถึงพร้อมทั้งฝีมือ ความรู้ ปฏิภาณ ไหวพริบ ความเป็นครูและความเป็นศิลปิน อันหาได้ยากยิ่งในสังคมดนตรีไทย กล่าวได้ว่าท่านเป็นเอตทัคคะด้านดนตรีไทยผู้หนึ่ง เพราะเมื่อย้อนดู ช่วงชีวิตการทำงานและประสบการณ์ทางดนตรีไทยจะเห็นถึงเกียรติประวัติที่ไม่เกินจากค่ายก่องนั้นเลย ผลงานการบันทึกแผ่นเสียงน่าจะเป็นหลักฐานที่สะท้อนถึงความเป็นเลิศในเชิงฝีมือได้เป็นอย่างดีโดยพบว่ามีผลงานการบันทึกเสียงไว้ไม่น้อย ตั้งแต่เมื่อท่านได้รับการโปรดเกล้าฯ แต่งตั้งเป็น “ขุนเสนาะดุริยางค์” (พูนพิศ อมาตยกุล, 2540) ซึ่งตรงกับพ.ศ. 2446 ในรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว

สิ่งที่เป็นเครื่องยืนยันได้แน่ชัดถึงรู้ความสามารถของพระยาเสนาะดุริยางค์อีกประการหนึ่ง คือผลงานการปรับปรุงทางร้องให้มีความวิจิตร งดงามยิ่งขึ้น พิซิด ชัยเสรี มองว่าท่านเป็นผู้มีบทบาทสำคัญในการปรับปรุงทางร้องของสยามให้ละเมียดละไม นุ่มนวล แจ่มแจ้ง มีชีวิตจิตใจ การปรับปรุงวิธีการร้องนี้เป็นการสร้างแบบฉบับเฉพาะที่เป็นของท่านบังเกิดขึ้นมาและยังคงดำรงอยู่ถึงปัจจุบัน (พูนพิศ อมาตยกุล และคณะ, 2532) ดังจะเห็นได้จากผลงานการปรับปรุงทางร้องและบรรจุเพลงในบทละครเรื่อง “เงาะป่า” หรือเพลงตับ มอญคณะที่ได้รับร้อยเรียงบทเพลงและทางร้องที่เป็นแบบฉบับเฉพาะขึ้นมา

ข้อสังเกตที่พบจากผลงานที่กล่าวมาเป็นการปรับปรุงรักษาทางร้องและการรักษาทางเพลง ซึ่งท่านเน้นหนักไปในการพัฒนาเทคนิคและวิธีการสร้างเสียง เช่น แนวทางการผูกสำนวน กระสวนจังหวะ กลวิธีการบรรเลง ฯลฯ ให้เป็นไปตามแบบฉบับของท่าน ซึ่งวงการดนตรีไทยเรียกขานทางของท่านว่า “สายเสนาะดุริยางค์” (ถาวร สิกขโกศล และศิริ วิชเวช, 2543) อันเห็นถึงมโนทัศน์ที่สะท้อนการทำงานด้านดุริยางค์ศิลป์ของท่านว่าเป็นแนวอนุรักษ์นิยม ซึ่งถือว่าไม่เกินเลยไปจากความเป็นจริงนักเนื่องจากท่านมักพร่ำสอนแก่บรรดาศิษย์ทั้งหลายเสมอว่า ต้องเรียนรู้

รักษาของเก่าให้หมดสิ้นก่อนจึงค่อยแต่งของใหม่ (พูนพิศ อมาตยกุล และคณะ, 2532)

จากการที่พระยาเสนาะดุริยางค์เป็นบุคคลสำคัญทางดนตรีไทยและมีผลงานเป็นที่ประจักษ์จนทำให้ผู้ได้นำมาเป็นประเด็นในการศึกษา ดังจะเห็นว่าเมื่อได้ทบทวนงานวิจัยที่ผ่านมาสิ่งที่พบเป็นการค้นคว้าเรื่องเทคนิค วิธีการขับร้องและการเรียบเรียงเพลง เช่น งานวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์เพลงมอญคณะ: กรณีศึกษาสำนักพระยาเสนาะดุริยางค์ (แช่ม สุนทรวาทิน)” ของพูนสุข กุหลาบวงษ์ (2545) งานวิจัยเรื่อง “รูปแบบการขับเสภาทาง พระยาเสนาะดุริยางค์ (แช่ม สุนทรวาทิน)” ของวิรัช สงเคราะห์ (2555) งานศึกษาที่ยกมานี้เป็นงานที่ชี้ให้เห็นถึงอัจฉริยภาพทางดนตรีของท่านโดยนำชิ้นงานที่ได้รับการยกย่องและกล่าวถึงมาเป็นวัตถุในการศึกษา แต่ถึงกระนั้นมียงานศึกษาค้นคว้าในประเด็นอื่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งความสามารถในการประดิษฐ์คิดทำนองเครื่องดนตรีต่างๆ ยังเป็นสิ่งที่ให้ชวนขบคิดและตั้งข้อสงสัย

ฆ้องวงใหญ่ เป็นเครื่องดนตรีไทยชิ้นหนึ่งที่มีสีสันของเสียงและลีลาของท่วงทำนองที่เป็นเอกลักษณ์ เมื่อยามบรรเลงรวมวงเป็นเครื่องดนตรีที่ดำเนินทำนองหลักให้กับวงดนตรี เปรียบเสมือนเป็นแกนกลางสำคัญให้ เครื่องดำเนินทำนองชิ้นอื่นได้ทำการแปรทำนองให้สอดคล้องประสานกลมกลืนละคนกันไป เมื่อยามต้องบรรเลงเดี่ยววอดฝีมือของนักดนตรีแล้วก็เชิดฉายความเจิดจ้าของเสียงฆ้องเปรียบเสมือนเสียงระฆังที่ตั้งกังวาน และเมื่อได้ประกอบเข้ากับท่วงทำลีลาของท่านที่จัดสรรได้พอเหมาะ จึงทำให้ฆ้องวงใหญ่เป็นเครื่องดนตรีหนึ่งที่นิยมนำมาบรรเลงและสร้างสรรค์เป็นทางเดี่ยวเครื่องดนตรี ผู้วิจัยจึงชวนย้อนให้กลับมาคิดว่าเหตุใดจึงไม่พบการศึกษา การสร้างเสียงที่มีความเฉพาะเจาะจงเป็นเอกลักษณ์ในฆ้องวงใหญ่ของพระยาเสนาะดุริยางค์

คำแถลงปัญหาที่กล่าวมาทั้งหมดเป็นความปรารถนาเหตุที่ทำให้เกิดความประสงค์ที่จะศึกษาการสร้างเสียงในฆ้องวงใหญ่ เพื่อพรรณนาวิเคราะห์ให้เห็นถึงลักษณะเฉพาะของการสร้างเสียงของพระยาเสนาะดุริยางค์ว่าเป็นเช่นไร การศึกษาทั้งหมดที่สืบค้นและวิเคราะห์นี้จะนำไปสู่การชี้ให้เห็นถึงหลักการ หรือแนวทางทาง

ดนตรีของ พระยาเสนาะดุริยางค์ (แช่ม สุนทรวาทิน) อย่างไรก็ดี ผู้วิจัยได้ใช้ปรัชญาทางสุนทรียศาสตร์ในการพิจารณา ความงามของการสร้างเสียงและแนวคิดการวิเคราะห์เพลงไทย เพื่อวิเคราะห์โครงสร้างทำนองและสำนวนเพลง

วัตถุประสงค์การวิจัย

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการสร้างเสียงในเดี่ยวฆ้องวงใหญ่ของพระยาเสนาะดุริยางค์ (แช่ม สุนทรวาทิน)

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทราบถึงลักษณะเฉพาะการสร้างเสียงในเดี่ยวฆ้องวงใหญ่ของพระยาเสนาะดุริยางค์ (แช่ม สุนทรวาทิน)
2. ได้หลักการทางดนตรีที่สะท้อนความเป็นพระยาเสนาะดุริยางค์ (แช่ม สุนทรวาทิน)

ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยในประเด็นเรื่องการสร้างเสียงในเดี่ยวฆ้องวงใหญ่ของพระยาเสนาะดุริยางค์ (แช่ม สุนทรวาทิน) กำหนดขอบเขตการวิจัยไว้ 2 ด้าน ดังต่อไปนี้

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา

ในการศึกษาด้านเนื้อหา ผู้วิจัยได้ให้ความสำคัญต่อการวิเคราะห์สังคีตลักษณ์ บันไดเสียง จังหวะ การดำเนินทำนอง และกลวิธีการบรรเลง เฉพาะในประเด็นฆ้องวงใหญ่ของพระยาเสนาะดุริยางค์เป็นหลัก เพื่อค้นหาหลักการสร้างเสียงฆ้องวงใหญ่ โดยทำการคัดเลือกเพลงเดี่ยวที่มีบทบาทแตกต่างกันเป็นเกณฑ์พิจารณาจำนวน 4 เพลง ได้แก่ เพลงพญาโศก สามชั้น เป็นตัวแทนระเบียบการบรรเลงเพลงหน้าทับปรบไก่ท่อนเดียว เพลง แขกมอญ สามชั้น เป็นตัวแทนระเบียบการบรรเลงเพลงหน้าทับปรบไก่อีกท่อน เพลงเชิดนอก เป็นตัวแทนระเบียบการบรรเลงเพลงจังหวะอิสระและเป็นเพลงเดี่ยวมาแต่กำเนิด และเพลงกราวใน สามชั้น เป็นตัวแทน

ระเบียบการบรรเลงเพลงหน้าทับพิเศษและเป็นเดี่ยวเพลงหน้าพาทย์ เมื่อได้วุฒิศึกษาศรแล้วจึงนำมาวิเคราะห์และสังเคราะห์ เพื่อหาเอกลักษณ์ทางดนตรีและหลักการสร้างเสียงฆ้องวงใหญ่ของพระยาเสนาะดุริยางค์

2. ขอบเขตด้านข้อมูล

ผู้วิจัยใช้ข้อมูลเสียงและทางเพลงในการวิเคราะห์การสร้างเสียงฆ้องวงใหญ่มาจากการสัมภาษณ์ การสังเกตอย่างมีส่วนร่วมที่ใช้การเรียนรู้แบบตัวต่อตัว และข้อมูลเสียงผ่านเว็บไซต์แลกเปลี่ยนภาพวิดีโอ (YouTube) ที่เป็นผลงานการบรรเลงเดี่ยวฆ้องวงใหญ่โดย ครูสอน วงฆ้อง ลูกศิษย์ด้านฆ้องวงใหญ่ของพระยาเสนาะดุริยางค์ (แซม สุนทรวาทีน)

นิยามศัพท์เฉพาะ

การสร้างเสียง หมายถึง แนวทางที่พระยาเสนาะดุริยางค์ (แซม สุนทรวาทีน) ได้สร้างสรรค์ทางเพลง การผูกสำนวนเพลง กลวิธีการบรรเลง และวิธีการผลิตเสียงที่เป็นลักษณะจำเพาะในการบรรเลงเดี่ยวฆ้องวงใหญ่

สายเสนาะดุริยางค์ หมายถึง สำนักดนตรีไทยที่มีขนบธรรมเนียมในการปฏิบัติและสืบทอดแนวคิดจากรุ่นสู่รุ่นที่เป็นไปตามหลักการของพระยาเสนาะดุริยางค์ (แซม สุนทรวาทีน)

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ในการวิจัยเรื่องนี้เพื่อให้ผู้วิจัยได้มองเห็นภาพรวมการวิจัยของตนเองได้ชัดเจนขึ้น จึงได้กำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัย (Conceptual Framework) จากการทบทวนองค์ความรู้ ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยมีได้ต้องการพิสูจน์ทฤษฎีหรือแนวคิดใดแนวคิดหนึ่ง หากแต่ประสงค์จะวิเคราะห์วุฒิศึกษาศรและสังเคราะห์องค์ความรู้ ดังที่ เจตนา นาควัชระ (2560) แสดงทัศนะเกี่ยวกับบทบาทของทฤษฎีต่อการวิจัยทางมนุษยศาสตร์ว่าความคิดเชิงทฤษฎีอาจเกิดขึ้นได้ระหว่างทาง หรือกลางทาง เมื่อนักวิจัยได้แสวงหาข้อมูลจนถึงขั้นเห็นแสงสว่างที่

ปลายทางอุโมงค์ แต่สิ่งสำคัญคือ เมื่อนักวิจัยดำเนินงานไปถึงจุดที่ให้ข้อสรุปได้ หรือสามารถ ตอบโจทย์ของการวิจัย ณ จุดนั้นเองที่ข้อสรุปอาจมีนัยเชิงทฤษฎี คือ มีลักษณะเป็นข้อสรุปรวมทั่วไป (generalization) ถึงกระนั้นกรอบแนวคิดและทฤษฎีที่กล่าวอ้างในข้างต้นก็ยังคงความสำคัญต่อการวิจัยในการกำหนดแนวทางและเอื้อประโยชน์ต่อการศึกษาระดับต่างๆ ซึ่งสามารถสรุปรายละเอียดได้ดังนี้

การสร้างเสียงในฆ้องวงใหญ่ของพระยาเสนาะดุริยางค์ (แช่ม สุนทรวาทิน) แนวคิดและทฤษฎีที่เล็งเห็นว่าเป็นประโยชน์ ได้แก่ แนวคิดการวิเคราะห์เพลงไทย และปรัชญาทางสุนทรียศาสตร์ว่าด้วยเรื่อง ความงาม (Theory of Beauty) โดยการค้นหาคำตอบของการสร้างเสียงในฆ้องวงใหญ่ ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดการวิเคราะห์เพลงไทยของพิชิต ชัยเสรี (2559) ที่ได้เสนอพื้นฐานในการวิเคราะห์ว่าต้องทราบถึงการใช้น้องฆ้องวงใหญ่ (ทางฆ้อง) เป็นหลักในการวิเคราะห์ เนื่องจากทางฆ้องเป็นทำนองที่ใกล้เคียงกับทำนองสารถยะมากที่สุดและชัดเจนกว่าเครื่องดนตรีชิ้นอื่น โดยต่อมาต้องเข้าใจกลุ่มเสียงปญจมูล (Penta-Centric) อันเป็นโหมดเสียงที่ใช้โดยทั่วไปในดนตรีไทย ประเด็นสุดท้าย ต้องเข้าใจองค์ประกอบของดนตรี ได้แก่ ท่วงทำนอง (Melody) การประสานเสียง (Harmony) และจังหวะ (Rhythm)

พื้นฐานการวิเคราะห์ที่กล่าวมานำไปสู่การพิจารณาว่าในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะดำเนินการวิเคราะห์โดยระบบ (Systematic Approach) ได้แก่ การวิเคราะห์สังคีตลักษณ์ บันไดเสียง จังหวะ การดำเนินทำนอง และกลวิธีการบรรเลง เพื่ออธิบายการสร้างเสียงในเดี่ยวฆ้องวงใหญ่ของพระยาเสนาะดุริยางค์ (แช่ม สุนทรวาทิน) นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้ใช้ทฤษฎีการวิเคราะห์เพลงไทย ของมานพ วิสุทธิแพทย์ (2556) มาใช้วิเคราะห์ในบางประเด็น เช่น การวิเคราะห์กลอนเพลง การวิเคราะห์เทคนิค การวิเคราะห์สัมผัส

ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้ประยุกต์ใช้ปรัชญาทางสุนทรียศาสตร์ว่าด้วยเรื่อง ความงาม (Theory of Beauty) ที่เป็นมุมมองคุณค่าของมนุษย์และความคิดเรื่องความงาม (concept of beauty) ตามทฤษฎีของ Max Dessoir (1867-1947) ได้แบ่งรูปแบบทางสุนทรียะไว้ 5 รูปแบบด้วยกัน ได้แก่ ความงาม (Beauty) ความน่าเกลียด (Ugly)

ความขบขัน (Comic) ความเศร้าโศก (Tragic) ความงามอย่างน่าทึ่ง (Sublime) (อ้างถึงใน สุพจน์ จิตสุทธินาถ, 2556) ฉะนั้น เมื่อย้อนกลับมองไปที่ตำแหน่งความงาม ผู้วิจัยเห็นว่าความงามจากวัตถุที่ดี จากประสบการณ์เรื่องความงามของเราที่ดี ซึ่งความเพลิดเพลินใจเป็นลักษณะอันขาดไม่ได้ของประสบการณ์ทางสุนทรียะ ที่ถือเอาว่าคุณค่ากับความสนใจของบุคคลต่อวัตถุเป็นอันเดียวกัน (ศรีนิวาสน์, จี., 2534) ผู้วิจัยจึงได้ประยุกต์ปรัชญาทางสุนทรียศาสตร์ เพื่อหาคำตอบของความงาม ในการผูกสำนวนเพลงและการใช้กลวิธีการบรรเลงที่ส่งผลให้การ สร้างเสียงในช่องวงใหญ่เกิดคุณค่าทางความคิดและความเป็นเลิศทางศิลป์ ดังที่กล่าวมาจึงเป็นการ ทำงานร่วมกันของแนวคิดการวิเคราะห์เพลงไทย เพื่อจำแนกให้เห็นถึงองค์ประกอบ ทางดนตรีและปรัชญาทางสุนทรียศาสตร์ เพื่อสนับสนุนสิ่งที่ได้ทำการวิเคราะห์และ แสดงให้เห็นถึงคุณค่าของชิ้นงานจากฐานคิดเรื่องความงาม

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้การวิจัยเชิงคุณภาพและใช้ระเบียบวิธีวิจัยตามแนวทางของดนตรีวิทยา โดยใช้วิธีวิทยาด้านประวัติศาสตร์ดนตรี (Historical Approach) และการศึกษาาระบบดนตรี (Systematic Approach) โดยมีขั้นตอนการวิจัยดังนี้

1. การเก็บรวบรวมข้อมูล

1.1 การค้นคว้าเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพระยาเสนาสุริยวงศ์ (แช่ม สุนทรวาทิน) โดยแบ่งเอกสารที่เกี่ยวข้องออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ เอกสารที่เป็นลายลักษณ์อักษร เช่น ราชกิจจานุเบกษา จดหมายเหตุ บันทึกเรื่องราวต่างๆ หนังสือ งานวิจัยและโน้ตเพลง เอกสารที่ไม่ได้เป็นลายลักษณ์อักษร ได้แก่ คำบอกเล่า แผ่นเสียงโบราณและแถบบันทึกเสียง เป็นต้น

1.2 การสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้าง (Non-Structured interview) และการสังเกตอย่างมีส่วนร่วม (Participant Observation) ที่ได้ใช้การเรียนรู้แบบตัวต่อตัว (Face to Face) กับผู้ทรงคุณวุฒิ ได้แก่ รองศาสตราจารย์พิชิต ชัยเสรี

และผู้ช่วยศาสตราจารย์ชูเกียรติ วงษ์อ่อง เพื่อศึกษาวิเคราะห์การสร้างความเสี่ยงในฆ้องวงใหญ่ของพระยาเสนาะดุริยางค์

1.3 การเรียนรู้และรวบรวมบทเพลงที่เกี่ยวกับการสร้างความเสี่ยง ผู้วิจัยจะทำการเรียนรู้แบบตัวต่อตัว เพื่อรวบรวมเพลงเดี่ยวฆ้องวงใหญ่ของพระยาเสนาะดุริยางค์ จำนวน 4 เพลง ได้แก่ เพลงพญาโศก สามชั้น แขกมอย สามชั้น เขินนอก และเพลงกราวใน สามชั้น

2. การบันทึกข้อมูล

การบันทึกข้อมูลแบ่งขั้นตอนเป็น 2 ส่วน ได้แก่ 1) การบันทึกข้อมูลจากการสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้าง และการสังเกตอย่างมีส่วนร่วมจากผู้ทรงคุณวุฒิ รวมถึงการบันทึกข้อมูลเสียงจากผู้เชี่ยวชาญ 2) ข้อมูลเพลงที่ได้จากผู้ทรงคุณวุฒิ แผ่นเสียงโบราณ หรือแถบบันทึกเสียง ซึ่งผู้วิจัยนำมาบันทึกเป็นโน้ตระบบอักษรไทย (ตรมฟ) เพื่อใช้ในการวิเคราะห์และสังเคราะห์ทำนองเพลงที่เป็นวัตถุศึกษา

3. การวิเคราะห์การสร้างความเสี่ยงจากเดี่ยวฆ้องวงใหญ่

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้คัดเลือกเพลงเดี่ยวฆ้องวงใหญ่ จำนวน 4 เพลง ได้แก่ เพลงพญาโศก เพลงแขกมอย สามชั้น เพลงเขินนอก และเพลงกราวใน สามชั้น โดยใช้การวิเคราะห์เพลงไทยตามหลักการ วิเคราะห์โดยระบบ (Systematic Approach) ของพิชิต ชัยเสรี (2559) ซึ่งได้ทำการวิเคราะห์วัตถุศึกษาในประเด็นของสังคิตลักษณ์ บันไดเสียง จังหวะ การดำเนินทำนองและกลวิธีการบรรเลง

4. การตรวจสอบผลการศึกษา

ประเด็นเรื่อง การสร้างความเสี่ยงในฆ้องวงใหญ่ของพระยาเสนาะดุริยางค์ (แช่ม สุนทรวาทิน) เพื่อชักจูงให้เกิดแนวคิดและการแสดงความคิดเห็นอย่างละเอียดลึกซึ้ง นำไปสู่การตรวจสอบผลในการวิเคราะห์และสังเคราะห์โดย รองศาสตราจารย์ พิชิต ชัยเสรี

ทั้งนี้ ผลจากการศึกษาที่ได้ทำการตรวจสอบผลโดยผู้ทรงคุณวุฒิ นำไปสู่การนำเสนอข้อมูลและเผยแพร่ในขั้นต่อไป

สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาการสร้างเสียงในเดี่ยวฆ้องวงใหญ่ของพระยาเสนาะดุริยางค์ (แช่ม สุนทรวาทิน) เพื่ออธิบายให้เห็นถึงหลักการสร้างเสียง ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ให้เห็นถึง สังคี่ลักษณะ บันไดเสียง จังหวะ การดำเนินทำนองและกลวิธีการบรรเลง โดยคัดเลือกเพลงเดี่ยวจำนวน 4 เพลงเป็นวัตถุดิบศึกษา ได้แก่ พญาโคก สามชั้น แยกมอญ สามชั้น เขินนอก และกราวโน สามชั้น สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

การสร้างเสียงทำนองเพลงเดี่ยวฆ้องวงใหญ่ของพระยาเสนาะดุริยางค์ให้ความสำคัญกับหลักการพื้นฐานและขนบปฏิบัติของเพลงที่สืบต่อกันมา ข้อสรุปนี้ได้จากการวิเคราะห์วัตถุดิบศึกษา ยกตัวอย่างเช่น

เพลงพญาโคก สามชั้น จากการศึกษาสังคี่ลักษณะพบว่า เป็นเพลงท่อนเดียว มี 8 จังหวะหน้าทับปรบไก่ บรรเลงสองเที่ยว รวม 32 ประโยค สามารถเขียนสัญลักษณ์แทนโครงสร้างการบรรเลง ดังนี้

$$a'/(b) A^1/A^2 (a)''$$

กำหนดให้	a' แทนทำนองขึ้น	ประโยคที่ 0
	a'' แทนทำนองจบ	ประโยค ที่ 32
	b แทนทำนองครวญ	ประโยคที่ 2-5
	A^1 แทนทำนองเที่ยวแรก	ประโยคที่ 1-16
	A^2 แทนทำนองเที่ยวหลัง	ประโยคที่ 17-32

จากการวิเคราะห์จะเห็นได้ว่า a เป็นทำนองเดียวกันแต่ทำหน้าที่ต่างกัน โดย a' เป็นการขึ้นเพลงและ a'' เป็นการลงจบเพลง ในส่วนเนื้อทำนองเดี่ยวคือ A^1 เป็นเที่ยวแรก และ A^2 เป็นเที่ยวหลัง โดยในเที่ยวแรกการบรรเลงแบบครวญเป็นลักษณะที่โดดเด่นสำหรับเพลงพญาโคก เขียนสัญลักษณ์แทนเป็น b ปรากฏในเที่ยวแรก พิชิต ชัยเสรี (2560) ได้อธิบายการครวญเสียงในเที่ยวแรกนี้ว่า “การครวญเสียงของฆ้องนี้เป็นการพยายามเสียงร้องให้มากที่สุดเท่าที่ทำได้” ซึ่งหลักการเบื้องต้นในการประพันธ์เพลงเดี่ยวต้องแต่งทำนองให้สองเที่ยวแตกต่างกันเป็นเที่ยวโอดและเที่ยวพัน ฉะนั้น การสร้างเสียงในฆ้องวงใหญ่เพลงพญาโคกของพระยาเสนาะ

ดุริยางค์ จุดเด่นเป็นการสร้างสรรค์ทำนองให้มีความแตกต่างกันเป็นลักษณะเทียวยอดและเทียวย่น โดยใช้วิธีการสร้างทำนองครวญเสียงในเทียวยอด เพื่อพยายามเลียนเสียงร้อง

เพลงเชิดนอก จากการศึกษาสังคีตลักษณะพบว่าประกอบด้วยทำนองเพลงแบ่งออกได้เป็นสี่ส่วน หรือเรียกตามศัพท์สังคีตที่ใช้ระบุจำนวนท่อนเฉพาะเพลงเชิดนอกได้ว่า “4 จับ” อันเป็นไปตามขนบที่ปฏิบัติสืบมาที่ต้องมีอย่างน้อย 3 จับ ตามการแสดงเชิดหนึ่งจับออกมา 3 ท่อน ซึ่งที่กล่าวมาแสดงให้เห็นถึงสิ่งที่ **ควรรู้** ในเพลงที่ทำการสร้างสรรค์ พระยาเสนาะดุริยางค์ทราบว่าได้สิ่งใดทำไม่ได้ในเพลงกล่าวคือ การเข้าใจในบริบทของเพลง เหตุนี้จึงนำไปสู่การทำความเข้าใจในเรื่องความยืดหยุ่น (Flexible) ของทำนองและจังหวะในเพลงเดี่ยวของท่าน เห็นได้ว่าการสร้างกระสวนจังหวะและทำนองใหม่เป็นแบบฉบับของเพลงนั้น ซึ่งมีความเชื่อมโยงให้เห็นถึงลายมือของผู้แต่ง ยกตัวอย่างเช่น

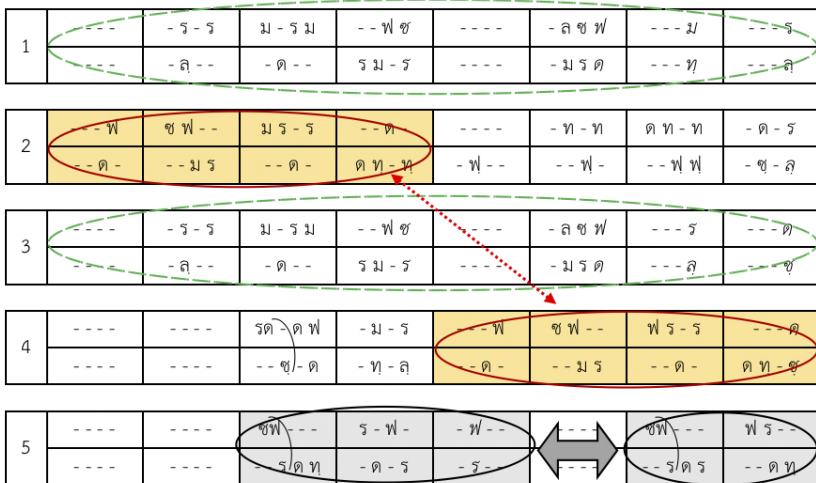


ภาพประกอบที่ 1 Qr Code การจัดกระสวนจังหวะเพลงเชิดนอก ท่อนเชิดชัย

จากตัวอย่างเพลงเชิดนอก ท่อนเชิดชัย ที่ยกมานี้จะพบการจัดกระสวนจังหวะไม่ได้เป็นไปตามจังหวะนับ (Meter) ทั่วไป กล่าวคือ กระสวนจังหวะควรจบในห้วงแต่กลับพบว่าการเคลื่อนออกไปในห้วงถัดไปทำให้ต้อง ทดจังหวะ หรือรวบจังหวะเข้าไว้ในห้วงท้ายประโยค ทั้งทำนองและลูกตกบางสำนวนมีการเคลื่อนที่ไปจากตำแหน่งที่ควรจะเป็นโดยทั่วไป เห็นได้ว่าผู้บรรเลงต้องอาศัยความเข้าใจในทำนองและมีจังหวะในใจ (In-Mind-Rhythm) จึงสามารถบรรเลงได้อย่างสมบูรณ์

อย่างไรก็ตาม บางครั้งผู้บรรเลงอาจเลือกที่จะสร้างกระสวนจังหวะให้เป็นแบบปกติ แต่สำหรับการบรรเลงลักษณะจังหวะลอยเช่นนี้จะสร้างความแตกต่างและงามอย่างน่าทึ่งสำหรับผู้ฟัง ทั้งนี้ ลีลาและวิธีการสอดคล้องกับการเดี่ยวทำนองครวญซึ้งในเพลงพญาโศก สามชั้น ประโยค 2-5 เพลงกราวใน สามชั้น ท่อนเนื้อกราวใน ประโยคที่ 25-26 ที่พบว่าการสร้างกระสวนจังหวะทำนองใหม่ การผันเสียงและแปลงทำนองให้เหมาะสมกับสำนวนเพลง สะท้อนให้เห็นถึงขอบเขตเพลงที่สามารถทำได้ เรียกว่า **ควรทำ** เหล่านี้แสดงให้เห็นถึงความยืดหยุ่นของท่านที่มีต่อการสร้างเสียงและการผูกสำนวนเพลงที่สามารถปรับแต่งได้ตามความเหมาะสม

นอกจากนี้ ในการสร้างเสียงของพระยาเสนาะดุริยางค์มีการออกแบบทำนองและการจัดวางกลวิธีการบรรเลงแต่ละส่วนแต่ละท่อนได้อย่างลงตัว ยกตัวอย่างเช่น



หมายเหตุ กำหนดให้ แถวน คือ มือขวา และแถวล่าง คือ มือซ้าย

ภาพประกอบที่ 2 โน้ตเพลงแขกมอญ สามชั้น ท่อน 3 ประโยคที่ 1-5
การผูกสำนวนเป็นสำเนียงแขก

เพลงแขกมอญ สามชั้น ท่อน 3 ประโยคที่ 1 ถึงประโยคที่ 5 การผูกสำนวนเป็นสำเนียงแขกที่ยกมานี้พบว่า การผูกสำนวนมีทั้งสัมผัสในและสัมผัสนอกปรากฏอยู่ละปนกัน โดยจะเห็นว่าประโยคที่ 1 สัมผัสนอกกับประโยคที่ 3 เป็นลักษณะซ้ำหัวเปลี่ยนท้ายประโยคตามเสียงลูกตก ประโยคที่ 2 สำนวนทำสัมผัสนอกกับประโยคที่ 4 สำนวนรับ เป็นแบบเส้นทแยงมุมที่กระสวนทำนองเพี้ยนกันแต่เปลี่ยนลูกตกท้ายสำนวน คล้ายกับรูปแบบซ้ำหัวเปลี่ยนท้ายแต่จำกัดในสี่ห้องเพลงเท่านั้น ท้ายสุดประโยคที่ 5 มีสัมผัสในประโยคในสำนวนทำกับสำนวนรับเป็นลักษณะทอนรูปเปลี่ยนเสียงลูกตกเช่นกัน สำหรับการดำเนินทำนองให้ความสำคัญกับการแปรสำนวนให้เป็นสำเนียงแขก ทั้งรูปแบบกระสวนจังหวะและทำนองที่เป็นลักษณะอัตลักษณ์เข้าแบบ เพราะจะเห็นได้ว่าในประโยคที่ 4 ห้องสี่ได้ผันเสียงลูกตกกรองจากเสียงโดเป็นเสียงเร เพื่อคงรูปทำนองและสำเนียงแขกเอาไว้ และเมื่อดำเนินทำนองสำเนียงแขกได้พอดีแล้วจะเห็นได้ว่าการดำเนินทำนองได้เปลี่ยนกลับมาเป็นทางเก็บในประโยคถัดไป ซึ่งเป็นการเข้าครึ่งหลังจังหวะหน้าทับปรบไก่ ตัวอย่างดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงการจัดวางสัดส่วนทำนองได้เป็นอย่างดี

จากการศึกษาเพลงแขกมอญ สามชั้น สำนวนพระยาเสนาะดุริยางค์ เราจะเห็นการจัดวางการดำเนินทำนองและกลเม็ดของเพลงได้ว่าท่อนหนึ่งบรรเลงกลวิธีการกรอ สะบัด ท่อนสองไขว้เสียงบรรเลงเก็บสลับ สำหรับท่อนสามมีการออกสำเนียงแขกและสำเนียงพม่า รวมถึงได้รวมเม็ดพรายต่างๆ เข้าด้วยกันซึ่งเป็นฉากสุดท้าย (finale) ที่จัดเป็นฉากสำคัญของเพลงแขกมอญ อันแสดงให้เห็นถึงความเหมาะสมอย่างมีจังหวะจะโคน

นอกจากนี้ยังพบว่าพระยาเสนาะดุริยางค์ (แช่ม สุนทรวาทิน) เลือกใช้กลวิธีการบรรเลงและการผูกสำนวนลักษณะเดียวกันมาทำซ้ำในเพลงเดี่ยวของท่านยกตัวอย่างเช่น

มือขวา	--- ท	ล ช - -	ร ร ร -	ช ช ช -	ด ด ด -	ท ท ท -	ล ล ล -	ช ช ช -
มือซ้าย	--- ท	ล ช - จ	--- ช	--- ด	--- ท	--- ล	--- ช	--- ร

ภาพประกอบที่ 3 โฉดทำนองเพี้ยนไขว้ในเพลงพญาโศก สามชั้น

สำนวนทำนองเพี้ยนไขว้ที่แสดงมานี้เป็นลักษณะเฉพาะที่พบในเพลง พญาโศก สามชั้น ประโยคที่ 15 ที่ต้องอาศัยการสังเกตอย่างมีส่วนร่วมและการเรียนรู้แบบตัวต่อตัวจนเข้าถึงการสร้างเสียงฆ้องที่ครูในสายสำนักได้พร่ำสอน ซึ่งประโยคดังกล่าวต้องใช้กำลังให้เหมาะสมและจังหวะที่ลงตัวในการสร้างเสียงตามครุต้นแบบ ทั้งนี้ พบทำนองการเพี้ยนไขว้ในหลายรูปแบบ ทั้งในเพลงพญาโศก สามชั้น แยกมอญ สามชั้น และเพลงกราวใน สามชั้น พิชิต ชัยเสรี (2560) เรียกทำนองนี้ว่า “ลูกเพี้ยนไขว้” คือ ทำนองที่มีสำนวนไขว้แต่ไม่ได้ตีข้ามเสียงอย่างการไขว้ปกติ

มือขวา	ลท ล -	ทล - -	ฟม - -	มร - -	ทล - -	มฟ ล -	ลท ร -	มร-ท -
มือซ้าย	ซ - - - ฟ	- - ฟ/ม ร	- - ร/ด ท	- - ท/ล ฟ	- - ฟ/ม ร	ร - - - ฟ	ซ - - - ท	- ล/- ร

ภาพประกอบที่ 4 โน้ตการสะบัดกล่อมเสียงในเพลงพญาโศก สามชั้น

กลวิธีการสะบัดเป็นลักษณะหนึ่งที่พระยาเสนาะดุริยางค์ นิยมใช้เพื่อกล่อมเสียงและสมานเสียงให้กลมกลืนเข้ากับกลุ่มเสียงที่บรรเลง หรือกำลังจะเคลื่อนไป จากตัวอย่างจะเห็นว่าประโยคมีการกล่อมเสียงในท้องที่ 3 และ 4 เพื่อให้เสียงกลมกลืนเป็นเนื้อเดียวกัน การสะบัดเสียงต้องใช้กำลังให้พอดีไม่ให้เสียงดังจนเกินงาม และควรเป็นเสียงที่สม่ำเสมอทั้งชุด ทั้งนี้จะเห็นว่าการสะบัดมักมีลักษณะเป็นการร้อยเรียงต่อกันเป็นชุดทำนองดังตัวอย่างที่ปรากฏต่อไป

มือขวา	ทล - -	มร - -	มร - -	ทล - -	มร - -	- ร มร	มร - -	ทล - ฟ -
มือซ้าย	- - ฟ/ม ร	- - ฟ/ล ฟ	- - ฟ/ล ฟ	- - ฟ/ม ร	- - ท/ล ฟ	- - - - ฟ	- - ท/ล ฟ	- - ม/- ล

ภาพประกอบที่ 5 โน้ตการตีสะบัดเสียงเป็นชุดทำนองในเพลงกราวใน สามชั้น

จากตัวอย่างพบว่ากลวิธีการสะบัดซึ่งเป็นอุปกรณ์หนึ่งที่พระยาเสนาะดุริยางค์นิยมนำมาปฏิบัติในเพลงเดี่ยวของท่าน เพื่อแสดงให้เห็นถึงความละเอียดละออของท่าน พระยาเสนาะดุริยางค์ยังผูกสำนวนให้สัมผัสกันเป็นชุดทำนองที่

ร้อยเรียงอย่างเป็นระเบียบ อันเป็นลักษณะที่มักพบในเพลงเดี่ยวฆ้องวงใหญ่ของท่าน นอกจากนี้การสับัดเสียงลง (เสียงสูงมาหาเสียงต่ำ) นิยมใช้การสับัดเดียวเสียง เนื่องจากให้เสียงที่คมชัดและต่อเนื่องตามแนวของเสียง

มือขวา	----	- ร - ร	----	- ร - ร	--- ร	ร ร - ร	--- ร	ร ร ร ร
มือซ้าย	----	- ฟ - ฟ	----	- ช - ช	--- ล	ช ฟ - ฟ	--- ช	ล ช ฟ ช

มือขวา	ร ร	----	ด(ท) - -	ชฟ - -	ด(ท) - ท -	ด(ท) - ท -	ร(ด) - ด -	ร(ด) - ด -
มือซ้าย	ฟ ร	----	- - ช/ฟ ร	- - ร/ด ท	- - ฟ - ช	- - ช - ด	- - ด - ท	- - ท - ร

ภาพประกอบที่ 6 โน้ตการตีหลักจังหวะแบบลำหลังในเพลงแขกมอญ สามชั้น

ตัวอย่างที่หยิบยกมาเป็นสำนวนตีหลักจังหวะแบบลำหลังที่มีลักษณะการยึดประโยคเพลงให้ย่อยจังหวะออกไป การลำหลังมายังประโยคถัดไปทำให้เกิดความรู้สึกน่าทึ่งใจและเป็นการสร้างสำนวนต่อเนื่องต่อมาให้สอดคล้องกับสำนวนที่ลำหลังอย่างลงตัว ตัวอย่างที่หยิบยกมาเป็นสิ่งที่พบได้จากทำนองเพลงเดี่ยวฆ้องวงใหญ่ของพระยาเสนาะดุริยางค์ที่เป็นเสมือนลายเซ็นของท่าน อาจเรียกได้ว่า **ควรมี** ในเพลงเดี่ยวของท่าน ซึ่งจากที่กล่าวมาทั้งหมด ผู้วิจัยสะท้อนลักษณะเฉพาะผลงานการสร้างสรรค์เดี่ยวฆ้องวงใหญ่ของสำนักเสนาะดุริยางค์ ว่ามีความโดดเด่นดังนี้

1. ความโดดเด่น ว่าด้วย “ทางเพลง”

1.1 สำนักเสนาะดุริยางค์มีการสร้างดุลยภาพของตำแหน่งทำนอง เช่น การสร้างสัมผัสใน-นอก

1.2 มีการจัดกระบวนสัดส่วนของจังหวะที่หลากหลาย เช่น การครวญเสียง เชิดชัย

1.3 การสร้างชุดกระสวนทำนองต่อเนื่อง เพื่อเชื่อมต่อระหว่างทำนองที่แตกต่าง เช่น สมานเสียง

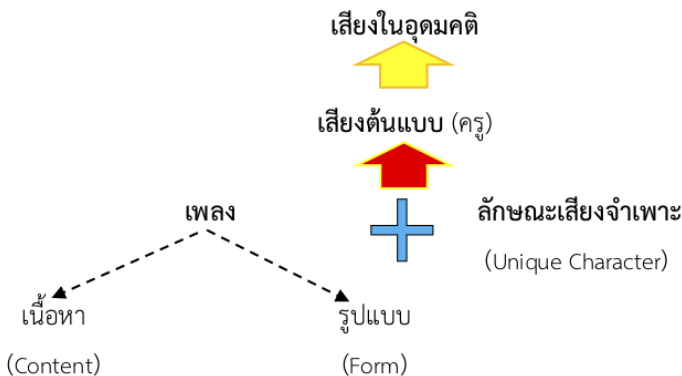
2. ความโดดเด่น ว่าด้วย “คุณภาพเสียง”

2.1 มีการนิยามคุณภาพเสียงจำเพาะที่สัมพันธ์วิถีการบรรเลงและกลวิธีพิเศษ

2.2 มีอุดมคติเรื่องคุณภาพเสียงเพื่อแสดงความปลั่งของเสียงเครื่องดนตรี

2.3 แนวการสร้างเสียงคำนึงถึงอารมณ์และลักษณะเฉพาะของเพลง

ท้ายสุด ผู้วิจัยสามารถชี้ให้เห็นถึงหลักการสร้างเสียงของพระยาเสนาะดุริยางค์ (เขม สุนทรวาทิน) ได้ว่าในแต่ละสำนักดนตรีพบว่ามีเสียงในอุดมคติที่แตกต่างกัน พิจารณา หรือตีความได้จากตัวเพลง (เนื้อหากับรูปแบบ) และลักษณะเสียงจำเพาะ แสดงเป็นภาพได้ดังนี้



ภาพประกอบที่ 7 หลักการสร้างเสียงในฆ้องวงใหญ่

ขยายความได้ว่าหลักการไปสู่การสร้างเสียงในอุดมคติตามแบบพระยาเสนาะดุริยางค์ ต้องก่อร่างขึ้นจากตัวดนตรี นั่นคือ เพลง หรือทางเพลงของท่านที่หมายรวมถึงเนื้อหา (Content) ได้แก่ กระสวนทำนอง กระสวนจังหวะ การผูกสำนวน สำนวนทำ-รับ ชุดทำนอง การแบ่งมือ กลเม็ด คุณภาพและการผลิตเสียงกับรูปแบบทางดนตรี (Form) ได้แก่ โครงสร้างเพลง สิ่งเหล่านี้รวมเข้ากับลักษณะเสียงจำเพาะ (Unique Character) อันหมายถึง รสมือแบบสำนัก หรือลักษณะการใช้เสียงที่เฉพาะเจาะจงที่เกิดจากการพุ่มพักโดยครูจนสามารถสะท้อนตัวตนทางดนตรีออกมาได้ เช่น การตีสับที่ผู้บรรเลงต้องตีให้เกิดเสียงกรูบกรอด โดยที่เสียงที่

ผลิตนั้นต้องไม่มากเกินไปเกินไปและไม่น้อยจนไม่สามารถได้ยินชัดเจน การฝึกฝนจากเพลงแขกมดตีนหนูที่เพลงต้นแบบสำหรับห้องวงใหญ่ของสายสำนักเสนาะดุริยางค์เพื่อเข้าถึงการแบ่งมือ เสริมสร้างกำลังแขน และการสร้างเสียงซ้อง โดยครูมักกล่าวเป็นตัวอย่างในการสร้างเสียงซ้องว่า “*ตีซ้องต้องให้ดังกังวานเหมือนเสียงระฆัง*” ซึ่งหมายถึงต้องตีให้กระแสบางและแจ่มใส ทั้งหมดทั้งมวลมาจากเรียนรู้โดยการลอกแบบครู (Imitate) ที่เป็นเสียงต้นแบบ เพื่อให้เข้าถึงเสียงในอุดมคตินั้นเอง

ดังนั้น เสียงดนตรีที่บรรเลงสามารถมองเห็นความเป็นตัวตนของเรา ในทางเดียวกันมันยังสามารถบ่งชี้ได้ถึงภูมิหลังและภูมิรู้ทางดนตรีของผู้บรรเลงว่าอยู่ในสายสำนักใด เช่น นักร้องสามารถรู้ถึงสายสำนักของการร้องได้ด้วยการตีความจากการฟังกลวิธีการร้อง การเอื้อน การปั้นคำ เป็นต้น ในทางเดียวกันนักระนาดเอกก็สามารถรู้ถึงสายสำนักของผู้บรรเลงระนาดได้จากการตีความลีลาการบรรเลง การผูกสำนวนกลอนระนาด สำหรับห้องวงใหญ่ก็เช่นกัน เราสามารถรับรู้และชี้ได้ถึงสายสำนักของผู้บรรเลงได้จากการสร้างเสียงในอุดมคติ

อภิปรายผล

ผลการศึกษาเรื่อง การสร้างเสียงในซ้องวงใหญ่ นั้น พบว่าพระยาเสนาะดุริยางค์ให้ความสำคัญกับหลักการพื้นฐานและขนบปฏิบัติที่สืบทอดกันมา การทำความเข้าใจในบริบทของเพลงก็เป็นสิ่งที่ขาดมิได้ต่อการแสดงพลังความคิดจนสามารถเห็นถึงความยืดหยุ่นของท่านที่มีต่อการสร้างเสียงและ/หรือการผูกสำนวนเพลงที่สามารถปรับแต่งได้อย่างลงตัว ข้อเสนอดังกล่าวนี้ได้มาจากการศึกษาวิเคราะห์โดยระบบ ตามแนวคิดของ พิชิต ชัยเสรี (2559) ที่ใช้ระบบของดนตรี คือ ท่วงทำนอง จังหวะ การสอดประสานและสังคีตลักษณ์ เป็นต้น ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการวิเคราะห์เพลงไทย ของ มานพ วิสุทธิแพทย์ (2556) ที่เสนอว่าการวิเคราะห์รายละเอียดของท่านองเพลง คือ การวิเคราะห์กลอนเพลง การวิเคราะห์เทคนิค การวิเคราะห์สัมผัสกลืนกลืนของกลอนเพลง

นอกจากแนวคิดทางทฤษฎีการวิเคราะห์เพลงไทยที่นำมาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ข้อมูลเพลงเดี่ยว ผู้วิจัยยังพบว่าผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพระยาเสนาะดุริยางค์ มีส่วนต่อการช่วยผลักดันและ/หรือปิดรอยรั่วที่เกิดขึ้นจากการวิเคราะห์เพลงเดี่ยว ดังที่พบในการวิเคราะห์เพลงเชิดนอก ผู้วิจัยได้นำวิธีการและคำอธิบายบางประการ เช่น ทำนองเชื่อม ทำนองครวญ จับ ของปาดิสร่า ผีอกแก้ว (2548) ในการศึกษาเดี่ยวปี่ในเชิดนอก: ครูปี่บอง คงลายทอง มาใช้กับงานวิจัยครั้งนี้ ซึ่งส่งผลให้การวิเคราะห์เพลงเชิดนอกสมบูรณ์ขึ้นจนนำไปสู่การสรุปเนื้อหาของการสร้างเสียงเพลงดังกล่าว

อย่างไรก็ตาม ข้อจำกัดของการวิจัยครั้งนี้คือกำแพงของการเข้าถึงข้อมูลหรือหลักฐานข้อมูลชั้นต้น (Primary data) เช่น บุตรธิดาและบรรดาลูกศิษย์ เป็นบุคคลที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ต่างๆ โดยตรง ทำให้การวิจัยเป็นเพียงการศึกษาจากข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary data) มาวิเคราะห์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสร้างเสียงในฆ้องวงใหญ่ เราจึงไม่อาจค้นคว้าได้ถึงตัวตน หรืออัตลักษณ์ของพระยาเสนาะดุริยางค์ได้ แต่ถึงกระนั้นด้วยวิธีการศึกษาเรียนรู้แบบตัวต่อตัว (Face to Face) ยังถือเป็นจุดแข็งในวัฒนธรรมการเรียนรู้ดนตรีไทย ดังที่เห็นได้ว่าผู้วิจัยสามารถค้นพบหลักการสร้างเสียงของพระยาเสนาะดุริยางค์ (แซม สุนทรวาทิน) จากการเรียนรู้โดยตรงจากครูต้นแบบ

ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษา “การสร้างเสียงในเดี่ยวฆ้องวงใหญ่ของพระยาเสนาะดุริยางค์ (แซม สุนทรวาทิน)” ผู้วิจัยชวนให้คิดว่ามีความเป็นไปได้จากประเด็นนี้ที่ค้นหาคำตอบของพลังฝีมือ หรือการสร้างเสียงที่มาจากผลงานดนตรีที่เป็นตัวอย่างชั้นเยี่ยม อันแสดงถึงภูมิรู้และฝีมือชั้นครูในการสะท้อนคุณค่าตัวบุคคล ซึ่งสามารถนำไปเป็นประเด็นในการคัดเลือกผลงานที่ควรค่าแก่การศึกษา หรือพิสูจน์ว่างานชิ้นใดควรค่าแก่การยกย่องในความเป็นเลิศของศิลปินผู้เป็นแบบอย่าง เพราะเชื่อว่าผลงานที่ผู้ประพันธ์ หรือศิลปินรังสรรค์ขึ้น ณ ช่วงเวลาที่แตกต่างกันย่อมแสดงปรากฏการณ์

บางอย่างที่เห็นถึงความเปลี่ยนแปลง ในทางกลับกันอาจเห็นร่องรอยพลังความคิดที่สามารถแสวงหาคำตอบจากการสังเคราะห์ผลงานทางดนตรีทั้งหมด ทั้งนี้ ผู้วิจัยมีประเด็นในการนำเสนอเพื่อเป็นแนวทางในการศึกษา ดังนี้

1. ประเด็นเรื่องการสร้างเสียงในกลุ่มเพลงและเครื่องมืออื่น
2. ประเด็นเรื่องสุนทรียศาสตร์กับรูปแบบสายสำนัก
3. ประเด็นเรื่องการถ่ายทอดและการสืบทอดอย่างยั่งยืนในระบบสาย

สำนักดนตรีไทย

เอกสารอ้างอิง

- เจตนา นาควัชระ. (2560). ข้อคิดเบื้องต้นกับบทบาทของทฤษฎีในกระบวนการวิจัยทางมนุษยศาสตร์. ใน รื่นฤทัย สัจจพันธุ์ (บรรณาธิการ). **ทฤษฎีกับการวิจารณ์ศิลปะ: ทศนะของนักวิชาการไทย**. (หน้า 20-48). ปทุมธานี : นาคธาวรรณ. สิกขโกศล และศิริ วิชเวช. (2543). **เสภา เสนาะคำหวาน**. กรุงเทพฯ : ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร.
- ปาณิสรา เผือกแก้ว. (2548). เดียวปีในเขตนอก: ทางครูบิ๊บ คงลายทอง. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาดุริยางค์ไทย คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พิชิต ชัยเสรี. (2559). **สังคีตลักษณะวิเคราะห์**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พิชิต ชัยเสรี. (2560, 6 เมษายน 2560). **สัมภาษณ์**. ข้าราชการบำนาญ, รองศาสตราจารย์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พูนพิศ อมาตยกุล และคณะ. (2532). **นามานุกรมศิลปินเพลงไทยในรอบ 200 ปี แห่งกรุงรัตนโกสินทร์**. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พูนพิศ อมาตยกุล. (2540). **ลำน่านแห่งสยาม**. กรุงเทพฯ : ไฮไฟ สเตอร์โอ.
- พูนสุข กุหลาบวงษ์. (2545). **การวิเคราะห์เพลงมอญละคร: กรณีศึกษาสำนักพระยาเสนาะดุริยางค์ (แช่ม สุนทรวาทิน)**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาดนตรี บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล.

- มานพ วิสุทธิแพทย์. (2556). **ทฤษฎีการวิเคราะห์เพลงไทย**. กรุงเทพฯ : สันติศิริการพิมพ์.
- วิรัช สงเคราะห์. (2555). **รูปแบบการขับเสภาทางพระยาเสนาะดุริยางค์ (แช่ม สุนทรวาทิน)**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาไทยคดีศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ศรีนิवासัน, จี. (2534). **สุนทรียศาสตร์: ปัญหาและทฤษฎีว่าด้วยความงามและศิลปะ**. (สุเชาว์ นพอมชัม, ผู้แปล). พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์มหามงกุฎราชวิทยาลัย.
- สุพจน์ จิตสุทธิญาณ. (2556). **ความเข้าใจในทฤษฎีสุนทรียะ**. **วารสารศิลปศาสตร์มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี**, 9(2), 161-179.

ยี่เกเขมรสุรินทร์ : มรดกนาฏกรรมเขมรถิ่นไทย
Surin Khmer Yikay : Performing Art Heritage
of Khmer Community in Thailand

พงศธร ยอดดำเนิน¹

Pongsatorn Yoddumnean

อนุกุล โรจนสุขสมบูรณ์²

Anukoon Rotjanasuksomboon

¹ นักศึกษาหลักสูตรศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชานาฏศิลป์ไทย ภาควิชานาฏศิลป์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Doctor of Philosophy Program in Thai Theater
and Dance, Faculty of Fine and Applied Arts,
Chulalongkorn University (E-mail: pongsyod@kku.ac.th)

² รองศาสตราจารย์ ดร., ภาควิชานาฏศิลป์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Associate Professor Dr., Program in Thai Theater
and Dance, Faculty of Fine and Applied Arts,
Chulalongkorn University

Received: 23/02/2021 Revised: 25/04/2021 Accepted: 26/04/2021

บทคัดย่อ

บทความวิจัย “ยี่เกเขมรสุรินทร์: มรดกนาฏกรรมเขมรถิ่นไทย” มีวัตถุประสงค์เพื่ออนุรักษ์ และเผยแพร่การแสดงยี่เกเขมรสุรินทร์ เป็นวิจัยเชิงคุณภาพมีวิธีการศึกษาที่มุ่งเน้นประวัติศาสตร์ รูปแบบการแสดง องค์ประกอบการแสดง การอนุรักษ์ และการเผยแพร่การแสดง ผลการวิจัยพบว่า การแสดงยี่เกเขมรเป็นศิลปะการแสดงที่ได้รับอิทธิพลการแสดงมาจากหลายทาง เมื่อชุมชนเขมรรับเอาการแสดงยี่เกเข้ามาในชุมชน คนในชุมชนปรับเปลี่ยนรูปแบบ และองค์ประกอบการแสดงให้เป็นที่ตามลักษณะวัฒนธรรมเดิมของชุมชน การแสดงยี่เกเขมรมีรูปแบบการแสดงที่มีเอกลักษณ์เฉพาะ การใช้ภาษาเขมรเป็นหลัก มีผู้แสดงคือ ตัวพระ ตัวนาง ตัวเบ็ดเตล็ด และผู้แสดงประกอบบททำหน้าที่ร้ายร้ายอยู่ด้านหลังผู้แสดงหลัก เพลงและดนตรีประกอบมีปี่ในเป็นเครื่องทำทำนองและมีกลองรำมะนาเป็นเครื่องทำจังหวะเครื่องแต่งกายแบ่งตามลักษณะของผู้แสดง ตัวพระ ตัวนาง สวมมงกุฏ ชฎา ผู้ร้ายประกอบบท สวมกระบังหน้า ตัวเบ็ดเตล็ดมีหน้ากากปิดหน้าตามบท เช่น ฤๅษี ยักษ์ ลิง ผู้แสดงทุกคนนุ่งห่มด้วยผ้าพื้นถิ่น รูปแบบการแสดงเริ่มด้วยการล้อมวงไหว้ครู การร้องและรำน่านำตัว การดำเนินเรื่อง การร้องและรำเกี่ยวพาราสี การร้องและร่ายวพรอำลาเพื่อจบการแสดง เรื่องที่นิยมนำมาแสดง ได้แก่ ท้าวพรหมหัตถ์ สุริยวงศ์ เป็นต้น การแสดงยี่เกเขมรได้รับความนิยมอย่างมาก มีคณะยี่เกเขมรจำนวนมากในจังหวัดสุรินทร์ และซบเซาลงเพราะมีการแสดงอื่นๆ และสื่อโทรทัศน์ ภาพยนตร์ เริ่มเข้ามาในชุมชน การขาดช่วงของการสืบทอด ความนิยมน้อยลงเหลือเพียงการจัดการแสดงเพื่อเป็นการสาธิต ปัจจัยสำคัญคือ ปัจจุบันผู้ที่ยังคงแสดงยี่เกเขมรเหลือน้อยมากนับวันอายุมากขึ้น การศึกษาเพื่ออนุรักษ์ และเผยแพร่จึงเป็นสิ่งสำคัญก่อนที่ยี่เกเขมรจะเลือนหายไปตามกาลเวลาและหมดไปตามอายุขัยของศิลปิน

คำสำคัญ: ยี่เกเขมรสุรินทร์, นาฏกรรมเขมรถิ่นไทย

Abstract

The research article, Surin Khmer Yikay : Performing Art Heritage of Khmer Community in Thailand, aims to preserve and disseminate the Surin Khmer Yikay performance. This is a qualitative research which focuses on history, performing style, composition, conservation and dissemination of the show.

The results of the research showed that Khmer Yikay Khmer is a performing art that has been influenced by many ways. From when the Yikay performance was adopted into the Khmer community until now, its pattern and style have been changed to better suit the people and culture. Khmer Yikay has a unique style of performance by using Khmer language. It's main characters consist of lead actors, lead actresses, miscellaneous characters and supporting characters performing behind the main actors.

The music is mainly played with a bassinet to make a melody and a tambourine drum for the rhythm. The costumes are different according to each character and role. The lead actors and actresses wear a Jada or a high crown, the supporting characters wear a small crown and the miscellaneous characters have their masks covering their faces according to different roles such as hermit, giant or monkey, all performers dressed in local fabric. The show begins with circling to worship in teachers, self-introducing singing and dancing, proceeding singing and flirtation and singing farewell songs to end the performance. Popular stories presented include Thao Promthat Suriyawong, etc.

The Khmer Yikay show was very popular. There have been many Khmer Yikay faculty in Surin Province. Unfortunately, its popularity

has decreased significantly due to the emergence of other shows, the influence of television and movies, and the lack of inheritance. Nowadays, Khmer Yikay is mostly performed only for demonstrations. The key factor is that the number of those who still perform Khmer Yikay are very few as they age. Education for conservation and publishing is therefore important before Khmer Yikay depleats and fades over time together with the life of the artists.

Keywords: Surin Khmer Yikay, Performance of Khmer Community in Thailand

บทนำ

การแสดงยี่เกเขมรในกลุ่มวัฒนธรรมเขมรถิ่นไทยนั้น เป็นศิลปะการแสดงที่ได้รับอิทธิพลหรือรูปแบบการแสดงมาจากหลายทาง ดังปรากฏศิลปะการแสดงพื้นเมืองต่างๆ ทั้งในประเทศไทยและประเทศเพื่อนบ้านที่มีรูปแบบการแสดง และองค์ประกอบการแสดงที่คล้ายคลึงกันกับการแสดงยี่เก กลุ่มวัฒนธรรมเขมรเมื่อรับวัฒนธรรมการแสดงยี่เกเข้ามาในชุมชน คนในชุมชนปรับเปลี่ยนให้เป็นไปตามลักษณะตามทุนวัฒนธรรมของชุมชนนั้นๆ อีกทั้งมีการถ่ายทอดและดัดแปลงการแสดงตามวาระการแสดงต่างๆ จนกลายเป็นเอกลักษณ์และอัตลักษณ์ประจำกลุ่มวัฒนธรรมยี่เกเขมรในอดีตนั้นได้รับความนิยมอย่างมาก เมื่อสื่อโทรทัศน์ ภาพยนตร์ และศิลปะการแสดงอื่นๆ เข้าสู่ชุมชน ทำให้การแสดงยี่เกเขมรได้รับความนิยมน้อยลงจนถึงขั้นซบเซา คณะยี่เกเขมรเริ่มหยุดทำการแสดงและเปลี่ยนอาชีพ ส่งผลให้สถานภาพของการแสดงยี่เกเขมรในปัจจุบันมีความน่าเป็นห่วงที่จะสาบสูญไปตามกาลเวลา

ความคลุมเครือทางด้านประวัติความเป็นมาของยี่เกเขมรที่ยังไม่ชัดเจน และหลักฐานทางประวัติศาสตร์ที่ยังไม่มีการรวบรวมเพื่อเป็นฐานข้อมูลของการแสดงยี่เกเขมรอย่างครอบคลุม ด้วยปัจจัยต่างๆ ที่ส่งผลกระทบต่อการแสดงยี่เกเขมร

โดยเฉพาะอย่างยิ่งการขาดช่วงของการสืบทอด และความนิยมที่นำการแสดงยี่เก
เขมรไปแสดงมหรสพในงานเทศกาลต่างๆ ที่น้อยลงจนถึงขั้นวิกฤต เหลือเพียงการ
จัดการแสดงเพื่อเป็นการสาธิตต่อบทตอนการแสดงให้กระชับลง ผู้วิจัยเล็งเห็นถึง
ความสำคัญที่ต้องการศึกษาและทำความเข้าใจของการแสดงยี่เกเขมรจึงเป็นสิ่งที่
จำเป็นจะต้องเร่งศึกษาให้เกิดความเข้าใจในรอบด้านอย่างลุ่มลึก เพื่อให้เห็นถึง
ประวัติความเป็นมาและรูปแบบการแสดง อีกทั้งองค์ประกอบการแสดงในด้านต่างๆ
ตลอดจนจารีต พิธีกรรม ที่เกี่ยวข้องกับการแสดงยี่เกเขมร และปัจจัยสำคัญที่จำเป็น
ต้องเร่งศึกษาด้วยผู้ที่สืบทอดการแสดงยี่เกเขมร ที่ยังคงแสดงอยู่ในปัจจุบันเหลือน้อย
มาก ซึ่งนับวันอายุมากขึ้น ข้อมูลอันสำคัญที่เป็นประวัติศาสตร์วงการนาฏศิลป์พื้น
เมืองสุรินทร์โดยเฉพาะอย่างยิ่งการแสดงยี่เกเขมรจะเลือนหายไปตามกาลเวลาและ
หมดไปตามอายุขัยของศิลปินในที่สุด

จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาประวัติความเป็นมาของยี่เกเขมร
สุรินทร์ ความสัมพันธ์ทางวัฒนธรรมและนาฏกรรมพื้นบ้านทั้งในประเทศและ
ประเทศเพื่อนบ้าน เพื่อเป็นการรวบรวมข้อมูลในด้านต่างๆ อย่างลุ่มลึกอย่างมีระบบ
อันจะเป็นฐานข้อมูลสำคัญเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของการแสดงยี่เกเขมร และ
ผู้วิจัยต้องการศึกษาถึงรูปแบบการแสดง องค์ประกอบการแสดง ประกอบด้วย
กระบวนการทำรำ บทการแสดง เพลงและดนตรีประกอบการแสดง เสื้อผ้าเครื่องแต่ง
กาย และพิธีกรรม ในการแสดงยี่เกเขมร เพื่อเป็นการอนุรักษ์ และเผยแพร่การแสดง
ยี่เกเขมรสุรินทร์ มรดกนาฏกรรมของกลุ่มวัฒนธรรมเขมรถิ่นไทย

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่ออนุรักษ์และเผยแพร่การแสดงยี่เกเขมรสุรินทร์

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. รวบรวมหลักฐานและประวัติความเป็นมาของการแสดงยี่เกเขมร
สุรินทร์ เพื่อหาเอกลักษณ์ และอัตลักษณ์ของการแสดงยี่เกเขมรสุรินทร์ให้เด่นชัด
2. ได้อนุรักษ์และเผยแพร่การแสดงยี่เกเขมรสุรินทร์

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของการวิจัยไว้ 4 ด้าน ได้แก่ ด้านประชากร, ด้านพื้นที่, ด้านเนื้อหา และด้านเวลา ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. ด้านประชากร คือ ผู้ที่แสดงยี่เกเขมรสุรินทร์ทั้งในอดีตและปัจจุบัน และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการกับการแสดงยี่เกเขมร อีกทั้งผู้เชี่ยวชาญทางด้านการแสดงลิเกในประเทศไทยและประเทศกัมพูชา
2. ด้านพื้นที่ คือ หมู่บ้านผาง ตำบลชุมแสง อำเภोजอมพระ จังหวัดสุรินทร์ ซึ่งเป็นพื้นที่ยังมีคณะยี่เกเขมรทำการแสดงอยู่ในปัจจุบัน
3. ด้านเนื้อหา คือ ศึกษาเฉพาะการแสดงยี่เกเขมรในจังหวัดสุรินทร์ เท่านั้น มุ่งเน้นศึกษาประวัติความเป็นมา กระบวนท่ารำ รูปแบบการแสดง บทแสดง ดนตรีและเพลงประกอบการแสดง เครื่องแต่งกาย และพิธีกรรมที่เกี่ยวข้อง
4. ด้านเวลา คือ ศึกษาการแสดงยี่เกเขมรสุรินทร์ตั้งแต่อดีต จนถึง พ.ศ.2564 โดยมีระยะเวลาและแผนการดำเนินการวิจัยรวม 3 ปี ตั้งแต่ พ.ศ. 2562 ถึง พ.ศ. 2564

นิยามศัพท์เฉพาะ

ยี่เกเขมร หมายถึง ละครที่ผสมผสานการร้อง การพูด การรำ และกิริยา ท่าทางตามธรรมชาติ มีเครื่องดนตรีหลัก คือ กลองรำมะนา และปี่ใน ดำเนินเรื่องด้วยภาษาเขมรเป็นหลัก เป็นศิลปะการแสดงในชุมชนที่พูดภาษาเขมร คณะยี่เกเขมรพบมากที่จังหวัดสุรินทร์

เขมรถิ่นไทย หมายถึง กลุ่มชนที่มีเชื้อสายเขมร ใช้ภาษาเขมรสื่อสารในชีวิตประจำวัน อาศัยอยู่ในประเทศไทย โดยเฉพาะพื้นที่อีสานตอนล่างที่มีอาณาเขตติดกับประเทศกัมพูชา มีประชากรชาวเขมรถิ่นไทยอาศัยอยู่มากที่สุด

วิธีการดำเนินการวิจัย

การดำเนินการวิจัยเรื่อง ยี่เกเขมรสุรินทร์ ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลจากแหล่งข้อมูลต่างๆ เอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง อีกทั้งภาพถ่ายเก่าและปีที่ 13 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2564

ภาพเคลื่อนไหวของการแสดงยี่เกเขมร ตลอดจนการลงภาคสนามเพื่อสังเกตการณ์เชิงลึกแบบมีส่วนร่วมและไม่มีส่วนร่วม ซึ่งได้มีการรวบรวมข้อมูลจากแหล่งข้อมูลและข้อมูลจากการลงภาคสนาม นำมาศึกษาและวิเคราะห์เพื่อให้ได้ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยมีวิธีการดำเนินการศึกษา ดังนี้

1. ค้นคว้าจากเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยในการค้นคว้าจากเอกสาร เช่น หนังสือ ตำรา งานวิจัย วิทยานิพนธ์ เอกสารการประชุม พงศาวดาร บทความทางวิชาการ บทความวิจัย โดยมุ่งศึกษาจากเอกสารทั้งด้านประวัติศาสตร์ ศิลปะ วัฒนธรรม และด้านการแสดงที่เกี่ยวข้องกับการแสดงยี่เก และเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการแสดงยี่เกเขมรทั้งในประเทศไทยและราชอาณาจักรกัมพูชา

2. ศึกษา วิเคราะห์ จากภาพถ่าย ภาพเคลื่อนไหว เทปบันทึกเสียง ที่เกี่ยวข้องกับการแสดงยี่เกเขมรในประเทศไทยและราชอาณาจักรกัมพูชา ตลอดจนการแสดงประเภทต่างๆ ในประเทศไทยและราชอาณาจักรกัมพูชาที่เกี่ยวข้องกับการแสดงยี่เกเขมร

3. การลงภาคสนามเพื่อเก็บข้อมูลโดยใช้วิธีการสัมภาษณ์และการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วมและไม่มีส่วนร่วม โดยมุ่งสัมภาษณ์บุคคลที่เป็นผู้แสดง นักดนตรี และผู้ที่เคยแสดงยี่เกเขมร อีกทั้งผู้เชี่ยวชาญ และผู้ที่เกี่ยวข้องกับการแสดงยี่เกเขมร

4. การเก็บรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล โดยมีการรวบรวม ศึกษาข้อมูล และการเก็บข้อมูลจากภาคสนาม นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์เพื่อให้ได้ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย และจัดการประชุมสนทนากลุ่มโดยมีผู้ทรงคุณวุฒิผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้าน เพื่อรับฟังข้อเสนอแนะ การตรวจทานข้อมูลในด้านต่างๆ

5. ดำเนินการจัดทำข้อมูลนำเสนอผลการวิจัยตามขั้นตอนและรูปแบบของการศึกษาในหลักสูตรศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชานาฏศิลป์ไทย คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สรุปผลการวิจัย

ยี่เก หรือ ลิเก เป็นนาฏกรรมพื้นบ้านที่มีพัฒนาการตั้งแต่มก่อน พ.ศ.2423 และแพร่หลายรับใช้สังคมในหลายๆ ด้าน ทั้งด้านสังคม เศรษฐกิจ การเมือง และความบันเทิงอย่างต่อเนื่องจนถึงปัจจุบัน ศิลปะการแสดงลิเกเป็นศิลปะภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมที่ทรงคุณค่าแห่งการอนุรักษ์ สืบทอด เรียนรู้ ลิเกเป็นการแสดงที่อาศัยภูมิปัญญาขั้นสูงของผู้แสดงที่ต้องพร้อมด้วยการร้อง การรำ การด้นกลอนให้สัมผัสคล้องจอง ผู้แสดงต้องมีปฏิภาณไหวพริบ สมาธิ ในการฟังเรื่องเนื้อหาในการแสดง และต้องคิดด้นกลอนโต้ตอบระหว่างผู้แสดงด้วยกัน การแก้ไขสถานการณ์เฉพาะหน้าบนเวทีที่เป็นองค์ความรู้ที่ยากต่อการถ่ายทอด เลียนแบบ เพราะเป็นชั้นเชิงความรู้เฉพาะของผู้แสดงแต่ละคน (อนุกุล วิจารณ์สุขสมบุรณ์, 2557)

ลิเกเป็นการแสดงที่แพร่หลายมาจากภาคใต้โดยชาวไทยมุสลิม ซึ่งนิยมการแสดงชนิดนี้มานานก่อน พ.ศ.2423 อันเป็นหลักฐานทางเอกสารเก่าที่สุด ที่ลิเกมีการแสดงในกรุงเทพฯ ลิเกสมัยนั้นเป็นการแสดงเชิงศาสนาอิสลามประกอบดนตรีเพื่อความบันเทิงสนทนา ต่อมาลิเกได้แยกตัวออกไปเป็นละอูยาหรือลำตัด และมาเป็นฮัลดาละหรือละครชุดสั้นๆ และได้เจริญมาเป็นลิเกบันตน ลิเกลูกบท โดยอิทธิพลของปีพาทย์ ต่อมาก็รับเอาแบบแผนการแสดงละครนอกไปใช้ทั้งเรื่องเกิดเป็นลิเกทรงเครื่อง ลิเกเปลี่ยนแปลงรูปลักษณะของการแสดงไปไม่หยุดยั้ง เมื่อลิเกไปแพร่หลายในถิ่นใดก็นำเอาศิลปะการแสดงที่นิยมกันในท้องถิ่นนั้นมาผสมทำให้ลิเกกลายรูปไป เช่น เป็นหมอลำหมู่ หรือลิเกลาวในอีสาน เป็นลิเกเขมรในอีสานใต้ (สุรพล วิรุฬห์รักษ์, 2522)

การแสดงลิเกได้พัฒนาและแพร่กระจายจากส่วนกลาง(กรุงเทพมหานคร)สู่ภูมิภาคต่างๆ ในประเทศไทย เมื่อการแสดงลิเกแพร่กระจายสู่ภูมิภาคต่างๆ มีการปรับตัวเข้ากับวัฒนธรรมดั้งเดิมของภูมินาคนั้น เช่น ภาษา เนื้อเรื่อง การแต่งกาย แต่ยังคงยึดตามหลักรูปแบบและองค์ประกอบการแสดงของลิเกทรงเครื่อง เช่น ลิเกล้านนา หรือลิเกพายัพ ลิเกกลองยาว ลิเกลาว และยี่เกเขมร

การแสดงลิเกได้แพร่กระจายสู่ภูมิภาคอื่นๆ โดยเฉพาะทางภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ซึ่งมีการสร้างเส้นทางรถไฟสู่จังหวัดต่างๆ การแพร่กระจายการแสดงลิเกจากภาคกลาง ผู้เขียนสันนิษฐานเบื้องต้นว่า การแพร่กระจายของการแสดงลิเกมา

ตามทางรถไฟ และหยุดสร้างความมั่นคงหรือเผยแพร่ตามที่ต่างๆ ที่มีรถไฟผ่าน เช่น จังหวัดนครราชสีมา, จังหวัดสุรินทร์, จังหวัดบุรีรัมย์, จังหวัดอุบลราชธานี, จังหวัดขอนแก่น และจังหวัดอุดรธานี แต่ละจังหวัดที่การแสดงลิเกแพร่กระจายไปถึงมีการผสมผสานกับวัฒนธรรมดั้งเดิมของท้องถิ่น มีการปรับเปลี่ยนคำร้อง การดำเนินเรื่องเพื่อให้เข้ากับท้องถิ่นนั้น เกิดเป็นลิเกลาว ในจังหวัดขอนแก่น จังหวัดอุดรธานี พัฒนาเป็นหมอลำหมูลำเรื่องต่อกลอน เกิดเป็นลิเกเขมร ในจังหวัดสุรินทร์ จังหวัดบุรีรัมย์ พัฒนาปรับเปลี่ยนให้เข้ากับวัฒนธรรมดั้งเดิมของตน พัฒนาการของการแสดงลิเกที่ได้ปรับอยู่ในวัฒนธรรมของท้องถิ่นต่าง ๆ นั้น มีพัฒนาการที่แตกต่างกันออกไปตามสภาพสังคม กาลเวลา และความนิยมของท้องถิ่น

การแสดงยี่เกเขมรอาจได้รับอิทธิพลจากการแสดงลิเกทรงเครื่อง ซึ่งพบรูปแบบการแสดงและรูปแบบเครื่องแต่งกายที่มีเค้าเดิมจากการแสดงลิเกทรงเครื่องในสมัยรัชกาลที่ 5 และได้รับอิทธิพลจากคณะยี่เกเขมรจากกัมพูชา (สวิง มุ่งดี, 2563) อีกทั้งดนตรี-เพลง บทร้อง-บทเจรจา และเนื้อเรื่องที่แสดง เป็นลักษณะละครแบบไทยไม่ใช่แบบการละเล่นพื้นถิ่นเขมรในอีสานตอนล่าง เมื่อรับอิทธิพลเข้ามามีการปรับให้เข้ากับวัฒนธรรมดั้งเดิม เช่น ภาษาในการดำเนินเรื่องมีทั้งภาษาไทยและภาษาเขมร การดำเนินเรื่องมีการโหมโรง ไหว้ครู เกี้ยวพาราสี เดินป่าชมดง ชมโฉม และการร้องลาผู้ชม เป็นต้น และเครื่องแต่งกายมีการปรับใช้วัสดุที่มีในท้องถิ่นแต่ยังคงยึดหลักแบบดั้งเดิมที่สวมมงกุฎ ขว้า มีกรองคอประดับลูกปัดสีต่างๆ ผู้ชายนุ่งโจงกระเบนไม่สวมสนับเพลา ผู้หญิงนุ่งผ้าพื้นถิ่น เป็นต้น การแสดงยี่เกเขมรได้รับความนิยมอย่างมากเกิดเป็นคณะยี่เกหลาย คณะในพื้นที่จังหวัดสุรินทร์ เช่น คณะยี่เกบ้านโคกหม ต.โคกยาง อ.ปราสาท, คณะยี่เกบ้านเสกแอ ต.ตาอ็อง อ.เมืองสุรินทร์, คณะยี่เกบ้านดงเค็ง ต.เมืองสิงห์ อ.จอมพระ และคณะยี่เกบ้านผาง ต.ชุมแสง อ.จอมพระ เป็นต้น (พิระพัฒน์ พามา, 2563) สภาพสังคมความนิยมเปลี่ยนไปด้วยการแสดงและสื่อบันเทิงต่างๆ เริ่มเข้ามาในท้องถิ่น การแสดงยี่เกเขมรเริ่มมีบทบาทน้อยลง ความนิยมน้อยลง ทำให้เกิดการปรับเปลี่ยนจากอาชีพยี่เกไปทำอย่างอื่นแทน บางคนเลิกทำการแสดง สิ่งเหล่านี้เป็นปัจจัยสำคัญที่จะทำให้ยี่เกเขมรสาบสูญไปในที่สุด

คณะยี่เกเขมรที่ยังคงเหลือและแสดงในปัจจุบันมีเหลือเพียงไม่กี่คณะ คณะยี่เกที่ยังทำการแสดงได้แบบสมบูรณ์เต็มรูปแบบ มีบุคลากรครบทุกฝ่าย มีการสืบทอด ถ่ายทอด สร้างศิลปป็นรุ่นใหม่อย่างต่อเนื่องถึงแม้มีผู้สนใจฝึกหัดเรียนรู้น้อยมากก็ตาม คือ คณะยี่เกเขมรบ้านผาง ตำบลชุมแสง อำเภोजอมพระ จังหวัดสุรินทร์ ปัจจุบันมีหัวหน้าคณะชื่อ นางสาว มิ่งดี (คนซ้ายมือสุด แถวกลาง ในภาพที่ 1) เป็นผู้สืบทอดการแสดงมาจากครูปลิง ครูก๊วง และครูเหิน (สรวง มิ่งดี, 2563) การรวมตัวของศิลปป็นยี่เกเขมรบ้านผางนั้น เป็นเครือญาติกันและมีกลุ่มผู้ที่สนใจในชุมชนมาฝึกหัดเพื่อทำการแสดงในโอกาสต่างๆ คณะยี่เกเขมรบ้านผาง เป็นคณะยี่เกที่มีชื่อเสียงทำการแสดงอย่างต่อเนื่อง และมีคณะยี่เกบ้านดงเค็ง ตำบลเมืองลิง อำเภोजอมพระ จังหวัดสุรินทร์ เป็นชุมชนที่ใกล้เคียงกับชุมชนบ้านผาง มีคณะยี่เกที่มีผู้แสดงหลักและผู้รำประกอบบทยังอยู่ครบและสามารถให้ข้อมูลและสาธิตการแสดง แต่ในปัจจุบันไม่ได้ทำการแสดงแบบเต็มรูปแบบได้เหมือนคณะยี่เกบ้านผางที่มีบุคลากรครบทุกฝ่าย นักแสดงครบทุกบทแสดง สามารถทำการแสดงได้แบบดั้งเดิม



ภาพประกอบที่ 1 ผู้แสดงในคณะยี่เกบ้านผาง ต.ชุมแสง อ.จอมพระ จ.สุรินทร์

การแสดงยี่เกเขมรมีขั้นตอนและรูปแบบการแสดงที่เริ่มด้วยการล้อมวงร้อง 'ไหว้ครู การร้องและรำโหมโรง การเบิกตัวละคร การเข้าเรื่อง การร้องรำเข้าบทต่างๆ

เช่น เกี้ยวพาราสี เดินป่า ชมธรรมชาติ บทรัก และบทโศก รูปแบบการแสดงที่เริ่มต้นด้วยการไหว้ครู การโหมโรง ผู้แสดงเป็นผู้หญิงล้วน ผู้แสดงแต่งกายด้วยมงกุฏสวมศิระ ออกมาร่ายรำประกอบเพลงโหมโรง โดยมีกลองรำมะนาเป็นเครื่องให้จังหวะในการรำ การแสดงโหมโรงเป็นการแสดงลำดับแรกเพื่อเป็นการบูชาอันวอนเทพเจ้าสิ่งศักดิ์สิทธิ์ตามความเชื่อ ตลอดจนดวงวิญญาณของครูบาอาจารย์ เพื่อไม่ให้เกิดอุปสรรคอีกทั้งการแสดงราปรื่น ผู้แสดงจำบทร้อง บทเจรจา ทำรำรายรำได้อย่างแม่นยำ และเพื่อเป็นการบอกให้ผู้ชมได้รับทราบว่าการแสดงยี่เกเขมรได้เริ่มขึ้นแล้ว หลังจากทำการแสดงโหมโรงเสร็จเรียบร้อยแล้ว เริ่มการแสดงตามเรื่องด้วยการเบิกตัวละคร แนะนำตัวละครที่ละบทบาท โดยแต่ละตัวละครมีการร้องแนะนำตัวและดำเนินการแสดงเข้าเรื่องจนจบเรื่องหรือถึงระยะเวลาที่กำหนด และจบลงด้วยการร้องและรำอำลา อวยพร เพื่อเป็นการจบการแสดง

เรื่องสำหรับการแสดง ยี่เกเป็นมหรสพระดับชาวบ้าน ผู้แสดงและผู้ดูเป็นชาวบ้าน เนื้อเรื่อง บทกลอน ทำนองเพลง เป็นลักษณะที่สนองตอบความต้องการของชาวบ้าน เรื่องที่นำมาเล่นในสมัยก่อนก็จะนำมาจากละครนอก และเรื่องจักรๆ วงศ์ๆ และต่อมาก็เปลี่ยนไปตามความนิยม บทกลอนเป็นกลอนแปดตามละครเดิมบ้าง เป็นแบบเพลงชาวบ้านบ้าง ข้อสำคัญคือใช้คำไทยง่ายๆ สำนวนชาวบ้าน เพลงก็เพลงไทยขึ้นเดียวส่วนมากสอดคล้องกับบทกลอน ซึ่งทำให้เกิดความครึกครื้นง่าย (โครงการเผยแพร่เอกลักษณ์ของไทย กระทรวงศึกษาธิการ, 2523) การแสดงยี่เกเขมรได้รับอิทธิพลของการแสดงละครไทยหรือเรื่องจากลิเกทรงเครื่องไปใช้และมีการปรับบท ปรับภาษาใช้ภาษาพื้นถิ่น คือ ภาษาเขมรถิ่นไทย เพื่อให้ผู้ชมได้เข้าใจมากขึ้น อีกทั้งเรื่องราวของการแสดงยี่เกเขมร นำเอาเรื่องราวพื้นบ้าน ได้แก่ นิทานเรื่องเล่า มุขปาฐะ มาปรับใช้เป็นบทการแสดง ซึ่งมีเนื้อหาไปแนวทางโศกนาฏกรรมเช่นกัน การแสดงยี่เกเขมร มีการใช้บทการแสดงที่ได้รับอิทธิพลจากกรุงเทพมหานคร และประเทศกัมพูชา และเรื่องราวพื้นบ้านนั้น มาปรับ ประยุกต์ ใช้ให้เข้าถึงผู้ชมด้วยการปรับใช้ภาษาพื้นบ้าน แต่แนวทางการแสดงมุ่งเน้นไปที่โศกนาฏกรรม การพรรณนาทุกความทุกข์ยาก การไม่สมหวัง หนทางกว่าจะได้มาซึ่งความสุข

สมบูรณ์ เป็นอีกเครื่องชี้ให้ผู้ชมได้เห็นว่า การแสดงลิเกเขมรเป็นแนวทางในการใช้ชีวิต การพบเจอปัญหา ทุกข์โศก ต่างๆ นั้น ล้วนเป็นธรรมชาติของชีวิต นอกจากนั้น ยังมีบทการแสดงที่เกี่ยวพาราสิ การพบรัก การเดินทาง การครองคู่ ซึ่งล้วนเป็นเรื่องราวที่ใกล้เคียงกับชีวิตจริง การที่อ่อนหวานเทพเจ้า เทพเจ้ามาช่วยทุกครั้งที่มีความทุกข์ยาก ซึ่งเหล่านี้พบในละครและพบในชีวิตจริง แตกแขนงออกเป็นจาริต ประเพณี ความเชื่อ พิธีกรรม พิธีการ ที่อยู่ในทุกช่วงชีวิตของตัวละครและปรากฏในชีวิตจริงของผู้ชม เรื่องราวที่นำมาแสดง คือ เรื่องพรหมทัต, เรื่องลักษณวงศ์, เรื่องจันทโครพ, เรื่องจันทกุมาร, เรื่องพระรถเมรี, เรื่องกตมาซอ (ปูเฟือก), เรื่องนางบัวตูม และเรื่องพระสวาท เป็นต้น

การรำในยี่เกเขมรมีลักษณะเดียวกับการรำในลิเกของภาคกลาง การรำในลิเกและการรำที่สำคัญของลิเก แบ่งออกเป็น การรำพื้นฐานของลิเก ได้แก่ รำเพลงช้า เพลงเร็ว และแม่บทเล็ก รำใช้บท รำเพลงหน้าพาทย์ รำชุด และการรำที่สำคัญในลิเก ได้แก่ รำออกตัว รำหน้าเตียง รำเกี่ยวหรือการรำเข้าพระเข้านาง รำกระบวนไม้รบ รำวัดความสามารถ (อนุกุล โรจนสุขสมบูรณ์, 2559) การรำในยี่เกเขมรมีรูปแบบการรำดังนี้ 1. การรำใช้บท คือ การรำประกอบการร้องและการเจรจา, 2. การรำชุด คือ การรำเบิกโรง รำสลับฉาก และการรำประกอบระหว่างผู้แสดงหลักกำลังเดินเรื่อง, 3. การรำออกตัว คือ การรำเข้าและออกโรงของทุกตัวแสดง, 4. การรำเกี่ยวหรือเข้าพระเข้านาง คือ การรำของตัวพระ ตัวนาง แสดงถึงอารมณ์ตามบทการแสดงในการเกี่ยวพาราสิ และการรำวัดความสามารถ คือ การรำเดี่ยวและรำคู่ของตัวพระ ตัวนาง และตัวเบ็ดเตล็ด การแสดงยี่เกเขมรสุรินทร์ที่เป็นละครมีการพ้อนรำเป็นสำคัญเท่ากับการขับร้องเพลง ผู้แสดงยี่เกเขมรต้องมีความสามารถที่หลากหลาย ปฏิภาณไหวพริบ สมาธิ และความแม่นยำในกระบวนท่ารำและบทการแสดง กระบวนท่ารำของการแสดงยี่เกเขมรสุรินทร์ แบ่งออกเป็นกระบวนท่ารำของผู้แสดงหลักตัวพระและตัวนาง มีกระบวนท่ารำได้แก่ การรำออกตัวหรือแนะนำตัว การรำวัดความสามารถ การรำเกี่ยวพาราสิ และการรำอาวูธ กระบวนท่ารำของผู้แสดงรำประกอบบท ได้แก่ การรำประกอบอยู่ด้านหลังผู้แสดงหลักอยู่ตลอดเวลาแสดง

มีกระบวนการทำรำที่มีท่ารำเหมือนและพร้อมเพรียงกัน มีความสอดคล้องกับกระบวนการทำรำของผู้แสดงหลัก เช่น กระบวนท่ารำเดินป่าของผู้แสดงหลัก ผู้แสดงรองจะมีกระบวนการท่ารำที่เดินเป็นแถวอยู่ด้านหลัง เป็นต้น กระบวนท่ารำของผู้แสดงเบ็ดเตล็ดมีกระบวนการท่ารำที่เป็นไปตามบทการแสดง เช่น บทยักษ์ มีกระบวนการท่ารำที่เป็นในลักษณะยักษ์ ถือกระบองรำในท่าที่เข้มแข็ง ลีลาและลักษณะในแบบยักษ์ หรือผู้แสดงในบทลิง มีกระบวนการท่ารำและลีลาที่เลียนแบบกิริยาของลิง เป็นต้น ในการรำของผู้แสดงยี่เกเขมร ที่เป็นกระบวนการท่ารำเหมือนกันคือ การรำโหมโรง การรำไหว้ครู ที่ผู้แสดงทุกบทบาท ออกมารำหน้าโรงแสดงเพื่อทำการไหว้ครู แนะนำวง แนะนำเรื่องราวการแสดง และตามด้วยตัวเบ็ดเตล็ดแสดงลีลาท่าทางเพื่อนำเข้าการแสดง



ภาพประกอบที่ 2 ผู้แสดงหลัก (สวมขฎา) และ
ผู้รำประกอบบทยู่ด้านหลัง (สวมกระบังหน้า) คณะยี่เกบ้านผาง

เพลงและดนตรีที่ประกอบการแสดง ยี่เกเขมรสุรินทร์มีการใช้วงดนตรีประกอบการแสดง แต่เดิมนั้นเป็นวงปี่พาทย์ และปรับ ลดทอน เหลือเป็นวงขนาดเล็กลง ยังคงมีเครื่องดนตรีหลัก คือ กลองรำมะนา เป็นเครื่องกำกับจังหวะ และปี่เป็นเครื่องเดินทำนอง ดำเนินเรื่องด้วยการขับร้องทั้งรูปแบบ ขับร้องเดี่ยว ขับร้องได้ตอบแบบกลอนปฏิพากย์ และการขับร้องรับแบบลูกคู่ มีเพลงสำหรับบทการแสดง

เช่นเพลงสำหรับพิธีไหว้ครู เบิกโรง เบิกตัวละคร เพลงสำหรับเกี่ยวพาราสี เดินป่า
เนื้อร้องเป็นภาษาเขมรและภาษาไทย (พีระพัฒน์ ปามาศ, 2563) วงดนตรีประกอบ
การแสดงยี่เกเขมรในอดีตเป็นวงปี่พาทย์ (สวิง มุ่งดี, 2563) ในปัจจุบันวงดนตรี
ประกอบการแสดงยี่เกนั้น มีการลดทอนเครื่องดนตรีลงเหลือเพียง กลองรำมะนา
ปี่ใน ฉิ่ง ฉาบ กรับ โดยมีปี่ใน ในภาษาเขมรถิ่นไทยเรียกว่า “สไล” จำนวน 1 เล่า เป็น
เครื่องดนตรีที่ทำหน้าที่เดินทำนอง และมีกลองรำมะนา ในภาษาเขมรถิ่นไทยเรียกว่า
“สกัรวำมะนา” จำนวน 2-3 ใบ เป็นเครื่องดนตรีที่ทำหน้าที่เดินจังหวะ และมีเครื่อง
ประกอบจังหวะได้แก่ ฉิ่ง ฉาบ กรับ การผสมวงดนตรีประกอบการแสดงยี่เกเขมรนั้น
ในบางครั้งของการทำการแสดงอาจมีเพียงกลองรำมะนา 1 ใบ ก็สามารถทำการแสดง
ได้ ในส่วนของเพลงที่ใช้ในการแสดงยี่เกเขมร แบ่งออกเป็น เพลงสำหรับไหว้ครู เบิก
ตัวละคร เช่น เพลงลู้ตจังกวง เพลงแถวโรง เพลงขยอย และเพลงเบ็ดเตล็ดสำหรับ
ประกอบบทต่างๆ เช่น เกี่ยวพาราสี เดินป่า ไอ้โหลม โศกเศร้า ได้แก่ เพลงสร้อยสน
เพลงเดิน และเพลงเชิด เป็นต้น การบรรเลงดนตรีและเพลงสำหรับการแสดงยี่เกเขมร
สุรินทร์นั้น จะมีเพลงเฉพาะของแต่ละบทการแสดง ผู้แสดงและนักดนตรีต้องจำ
ทำนองเพลงให้แม่นยำ ในการขับร้องนั้น เนื้อเพลงจะเป็นไปตามบทการแสดงที่ฝึก
ซ้อมและมีเนื้อเพลงที่ด้นกลอนสดตามสถานการณ์ในขณะนั้นอีกด้วย



ภาพประกอบที่ 3 วงดนตรีประกอบการแสดงยี่เกเขมร ของคณะยี่เกบ้านผาง
ต.ชุมแสง อ.จอมพระ จ.สุรินทร์

ผู้แสดงยี่เกเขมร การแสดงยี่เกเขมรมีผู้แสดงแต่เดิมนั้นเป็นผู้ชายล้วน พัฒนามาเป็นผู้ชาย ผู้หญิง และปัจจุบันเหลือเพียงผู้แสดงเป็นผู้หญิงล้วน ยกเว้น ผู้แสดงตัวเบ็ดเตล็ดเป็นผู้ชายเท่านั้น ผู้แสดงยี่เกเขมรแบ่งออกเป็น ตัวพระ ตัวนาง ผู้รำประกอบบท ตัวเบ็ดเตล็ด และบางเรื่องการแสดงมีตัวพระรอง ตัวนางรอง ผู้แสดงยี่เกเขมรมีความสามารถในการแสดงที่ได้รับการถ่ายทอดและฝึกซ้อมการแสดง เป็นอย่างดี ผู้แสดงที่ยังไม่มากด้วยประสบการณ์ จะได้รับบทเป็นผู้รำประกอบบท อยู่ด้านหลังของผู้แสดงหลัก ผู้แสดงยี่เกเขมรจะต้องเป็นผู้ที่มีความจำเป็นเลิศ ในการ จำบทการแสดง บทเจรจา บทร้อง และสามารถแสดงแทนบทอื่นๆ ได้ทุกเมื่อ และ ผู้แสดงยี่เกเขมรจะต้องมีน้ำเสียงและสามารถขับร้องเพลงได้ไพเราะ และพ้องรำได้ อย่างงดงามและแม่นยำในกระบวนท่ารำ เพลง และเรื่องราวของการแสดงในเรื่อง นั้น เนื่องด้วยการแสดงแบบเต็มรูปแบบดั้งเดิมนั้น แสดงอย่างน้อย 7-9 ชั่วโมง (20.00 น. ถึง 05.00 น.) “ผู้แสดงยี่เกเขมรต้องมีความรู้ ความสามารถ น้ำเสียง ไพเราะ และพ้องรำได้งาม โดยเฉพาะตัวพระ ตัวนาง และผู้รำประกอบ ตัวเบ็ดเตล็ด สามารถแสดงได้หลายบทบาท เป็นยักษ์ ลิง ฤๅษี และเล่นตลกได้” (กฤษติยา ภักดีรัตน์, 2563)



ภาพประกอบที่ 4 ผู้แสดงยี่เกเขมร ของคณะยี่เกบ้านผาง ต.ชุมแสง
อ.จอมพระ จ.สุรินทร์

จากภาพที่ 4 ภาพผู้แสดงยี่เกเขมร ของคณะยี่เกบ้านผาง ตำบลชุมแสง อำเภोजมพระ จังหวัดสุรินทร์ แสดงให้เห็นถึงผู้แสดงในบทตัวพระ ตัวนาง ผู้รำประกอบบท และตัวเบ็ดเตล็ดในบทฤๅษี ในฉากเข้าเฝ้าพระเจ้าตา(ฤๅษี) ในเรื่อง ท้าวพรหมหัตถ์ เมื่อวันที่ 11 กรกฎาคม พ.ศ. 2563 เวทีองค์การบริหารส่วนจังหวัด สุรินทร์ ในภาพดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงการเข้าฉากของตัวละครที่มีครบทุกตัวละคร ผู้ที่แสดงเป็นตัวพระ ตัวนาง ดำเนินเรื่องตามบทการแสดง ในส่วนผู้ที่ทำหน้าที่รำ ประกอบบท ทำหน้ารำและร้องเป็นลูกคู่ร้องรำและร่วมแสดงในฉากสนมกำนัล หรือแสดงเป็นเพื่อนของตัวพระ ตัวนาง และสามารถแสดงเป็นตัวพระ ตัวนางได้อีกด้วย ในส่วนของตัวเบ็ดเตล็ด ที่แสดงเป็นฤๅษี เมื่อถึงฉากอื่นสามารถแสดงเป็นตัวละครอื่น ได้ เช่น ยักษ์ ลิง นายพราน และมีแสดงมุกตลกแทรกในการดำเนินเรื่อง เป็นต้น

เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย การแสดงยี่เกเขมรมีรูปแบบของเสื้อผ้าเครื่อง แต่งกายที่แต่งตามฐานะและเพศของตัวละคร แบ่งเป็น ตัวพระ ตัวนาง ตัวเบ็ดเตล็ด ผู้รำประกอบบท โดยเครื่องแต่งกายแบ่งลักษณะ ฐานะ บทบาทของผู้แสดง ที่เครื่อง ประดับศิระและเครื่องประดับกรองคอที่ทำจากผ้า ร้อยและประดับด้วยลูกปัด แก้วหลากสี รูปแบบของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายยี่เกเขมร ผู้วิจัยให้ความเห็นว่ามี โครงสร้างเดียวกันกับแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายของการแสดงลิเกทรงเครื่อง “พระยา เพชรปานิ(ตรี) ได้คิดปรับปรุงเครื่องแต่งตัวลิเกเสียใหม่ โดยใช้แบบการแต่งกายของ ข้าราชการในสมัยรัชกาลที่ 5 มาดัดแปลง ด้วยเหตุนี้ เครื่องแต่งกายลิเกจึงต้อง สวมขลุ่ย หรือปี่จู้หรือขลุ่ย สวมเสื้อเยียรบับ ใส่สังวาลแพรสาย สะพายโบแพรที่ บ่า นุ่งผ้ายก สวมถุงเท้าขาวประดับนพรัตน์ราชวราภรณ์ก้ามระ ลีเกประเภทนี้เรียก กันว่า ลิเกทรงเครื่อง” (พลาดิศัย สิทธิธัญกิจ, 2545)

รูปแบบและลักษณะของเครื่องแต่งกายยี่เกเขมรมีลักษณะในแบบเดียวกัน อย่างลิเกทรงเครื่อง เครื่องแต่งกายของผู้แสดงยี่เกเขมร นักแสดงหลักตัวพระ ตัวนาง สวมมงกุฎ ขลุ่ย มีกรองคอร้อยด้วยลูกปัดแก้ว สวมเสื้อ นุ่งผ้าทองถิ่น สวมถุงเท้า และสวมเครื่องประดับต่างๆ ส่วนของผู้แสดงที่ทำหน้าที่ตัวประกอบ แต่งกายด้วย การสวมมงกุฎในลักษณะคล้ายกระบังหน้า มีกรองคอร้อยด้วยลูกปัดแก้ว สวมเสื้อ

นุ่งผ้าทองถิ่น สวมถุงเท้า และเครื่องประดับต่างๆ ที่ไม่มากเท่าผู้แสดงหลัก ในส่วนของผู้แสดงเป็นตัวเบ็ดเตล็ดเป็นผู้ชายแสดง แต่งกายในแบบวาดหน้าตาให้มีความตลก เช่น คิ้วใหญ่ ปากใหญ่ แก้มแดง ปากแดง กว่าปกติ หากแสดงเป็นยักษ์ ถึง ฤๅษี จะใช้หน้ากากปิดหน้า เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายนุ่งผ้าทองถิ่น เป็นต้น



ภาพประกอบที่ 5 เครื่องแต่งกายของผู้แสดงหลักตัวพระ ตัวนาง
คณะยี่เกเขมรบ้านผาง ต.ชุมแสง อ.จอมพระ จ.สุรินทร์

จากภาพที่ 5 ภาพเครื่องแต่งกายของผู้แสดงหลักตัวพระ ตัวนาง คณะยี่เกเขมรบ้านผาง ตำบลชุมแสง อำเภอจอมพระ จังหวัดสุรินทร์ แสดงให้เห็นถึงเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายของผู้แสดงยี่เกเขมรในรูปแบบดั้งเดิม แต่เพียงมีการปรับเปลี่ยนสีเสื้อของผู้แสดง ซึ่งแต่เดิมเป็นเสื้อสีดำประดับลวดลายดอกหรือขดวงกลมด้วยวัสดุหรือลูกปัดสีเงิน (สวิง มุ่งดี, 2563) ผู้แสดงตัวพระและตัวนางสวมเครื่องประดับศีรษะที่ทำจากสังกะสีและกระดาด ประทับขึ้นเป็นทรงรูปแบบขลุ่ย ประดับด้วยลูกปัดแก้วหลากสี สวมกรองคอที่ทำจากผ้าและร้อยประดับดวงลูกปัดแก้ว เป็นสายระย้าร้อยเชื่อมต่อกัน สวมเสื้อแขนกระบอก นุ่งผ้าพื้นถิ่น

สุรินทร์ ในภาพตัวพระนุ่งผ้าไหมหางกระรอนุ่งแบบโจงกระเบน ตัวนางนุ่งผ้าไหมลายโฮลในรูปแบบนุ่งผ้าป้ายด้านหน้าตามแบบสตรี สำหรับเครื่องประดับในส่วนต่างๆ ได้แก่ ต่างหู กำไล สร้อย สังกวาล ที่ทำจากเครื่องเงินและทอง

อภิปรายผล

ยี่เกเขมรสุรินทร์ : มรดกนาฏกรรมเขมรถิ่นไทย จากวัตถุประสงค์เพื่ออนุรักษ์และเผยแพร่การแสดงยี่เกเขมรสุรินทร์ กล่าวโดยสรุป การแสดงยี่เกเขมรสุรินทร์เป็นศิลปะการแสดงพื้นบ้านของกลุ่มวัฒนธรรมเขมรถิ่นไทยในพื้นที่อีสานตอนใต้ พบคณะยี่เกเขมรมากที่สุดที่จังหวัดสุรินทร์ ยี่เกเขมรเป็นศิลปะการแสดงในรูปแบบของละครและฟ้อนรำ ใช้ภาษาเขมรถิ่นไทยเป็นหลักในการดำเนินเรื่องและใช้ภาษาไทยสลับอีกด้วย ยี่เกเขมรสุรินทร์มีประวัติความเป็นมาหลายทาง เช่น รับเอาอิทธิพลการแสดงละครยี่เกจากประเทศกัมพูชาและเกิดจากการแพร่กระจายการแสดงลิเกจากภาคกลาง เมื่อลิเกไปที่ใดเกิดการผสมผสานกับวัฒนธรรมดั้งเดิมของท้องถิ่นนั้นๆ มีการปรับเปลี่ยนคำร้อง การดำเนินเรื่อง เพื่อให้เข้ากับท้องถิ่นนั้นๆ เกิดเป็นลิเกลาว ในจังหวัดขอนแก่น จังหวัดอุดรธานี เกิดเป็นลิเกเขมร ในจังหวัดสุรินทร์ จังหวัดบุรีรัมย์ พัฒนาปรับเปลี่ยนให้เข้ากับวัฒนธรรมดั้งเดิมของตน กลุ่มวัฒนธรรมเขมรถิ่นไทยเรียกว่า ยี่เก การแสดงยี่เกในอดีตได้รับความนิยมอย่างมากในพื้นที่อีสานใต้ ก่อนที่จะค่อยๆ ขบเซาเลงอย่างน่าเป็นห่วง ด้วยปัจจัยต่างๆ ทางสื่อโทรทัศน์และการแสดงอื่นที่เข้ามาในชุมชน คณะยี่เกเขมรที่ยังคงรักษารูปแบบและทำการแสดงอยู่ในปัจจุบันแบบเต็มรูปแบบเช่นดั้งเดิม คือ คณะยี่เกเขมรบ้านผาง ตำบลชุมแสง อำเภोजอมพระ จังหวัดสุรินทร์ มีหัวหน้าคณะชื่อ นางสาวมิ่งดี ซึ่งได้รับการถ่ายทอดมาจากครูปลิง ครูแก้ว ครูเหิน การรวบรวมคณะยี่เกเขมรของบ้านผางนั้น เกิดจากการตระหนักถึงและห่วงหาขวัญยี่เกเขมรที่ใกล้จะสูญหาย การรวบรวมนักแสดงและนักแสดงในชุมชนและเครือญาติ เพื่อฝึกซ้อมการแสดงและออกทำการแสดงทั้งรูปแบบเต็มเล่นตลอดทั้งคืนแบบเดิมและรูปแบบการจัดแสดงสาธิตซึ่งมีข้อจำกัดเรื่องของเวลาแสดง

การแสดงยี่เกเชมรสุรินทร์ มีรูปแบบการแสดงที่เริ่มด้วยการล้อมวงทำพิธีไหว้ครู บวงสรวงบูชาครูอาจารย์ เทพ อารักษ์ ตามที่เคารพนับถือ โดยการขับร้องบูชาอ้อนวอนให้ปกป้องรักษาและบันดาลให้การแสดงลุล่วงสำเร็จไปด้วยดี หลังจากนั้นเริ่มทำการแสดงโดยนักแสดงทุกคนตัวละครออกมาฟ้อนรำโหมโรงหรือแถวโรงในลักษณะการแสดงเบิกโรง ตามด้วยตัวเบ็ดเตล็ดแสดงท่าทางตามบทการแสดง เช่น ยักษ์ ลิง มีการเบิกตัวละครออกมารำและแนะนำตัวจนครบ และเริ่มเข้าเรื่องการแสดงตามบทการแสดง เช่น เรื่องพรหมทัต สุริยวงศ์ นางบัวตูม เป็นต้น และจบการแสดงด้วยการร้องและร่ายวยพร อำลา เป็นอันสิ้นสุดการแสดง ผู้แสดงแบ่งเป็นผู้แสดงหลัก ได้แก่ ตัวพระ ตัวนาง หรือบางเรื่องอาจมีตัวพระรอง ตัวนางรอง ผู้แสดงรำประกอบบท และตัวเบ็ดเตล็ดที่เป็นผู้ชายเท่านั้น เช่น ยักษ์ ลิง ฤๅษี การแต่งกายของผู้แสดงยี่เกเชมนั้น แต่งกายตามบทบาทของการแสดง ตัวพระ ตัวนาง สวมชฎามงกุฎ สวมเสื้อแขนยาว นุ่งผ้าไหมพื้นถิ่น ผู้แสดงรำประกอบบท สวมกระบังหน้า สวมเสื้อแขนยาว นุ่งผ้าไหมพื้นถิ่น ตัวเบ็ดเตล็ด สวมเสื้อผ้าตามลักษณะตัวละครนั้นๆ มีหน้ากากปิดหน้า ผู้แสดงยี่เกเชมนิยมสวมกรองคอที่ทำจากผ้าประดับลายด้วยลูกปัดแก้วและร้อยลูกปัดเป็นพวงระย้า การรำของยี่เกเชม แบ่งออกได้เป็นการรำโหมโรง การรำไหว้ครู การรำแนะนำตัว การรำอวดความสามารถ การรำเกี่ยวพาราสี และการรำประกอบบท เพลงและดนตรีประกอบการแสดงนั้น มีเครื่องดนตรีหลักคือ กลองรำมะนาเป็นเครื่องทำจังหวะ และปี่ในเป็นเครื่องทำทำนอง มีเพลงที่ใช้สำหรับบทการแสดง ผู้แสดงทำหน้าที่ร้องเองและผู้รำประกอบบททำหน้าที่ร้องเป็นลูกคู่ และสถานที่แสดงหรือโรงแสดง ปูลูกโรงมีพื้นสูง มุงหลังคาด้วยทางมะพร้าวหรือสังกะสี ด้านหน้าและด้านข้างซ้าย ขวา เปิดโล่ง ด้านหลังมีผ้าม่านหรือไม้กระดานปิดเพื่อเป็นพื้นที่สำหรับแต่งตัวและรอทำการแสดง การศึกษาเรื่องยี่เกเชมรสุรินทร์ทำให้เห็นว่า กลุ่มวัฒนธรรมเชมถิ่นไทยมีศิลปะการแสดง ดนตรี ฟ้อนรำ พิธีกรรม เป็นทุนทางวัฒนธรรม เมื่อมีการรับเอาวัฒนธรรมเข้ามา เช่น ลิเก มีการปรับเปลี่ยนองค์ประกอบต่างๆ ให้สอดคล้องกับบริบทของชุมชนและตามทุนวัฒนธรรม เช่น ภาษาในการแสดง เครื่องแต่งกาย เรื่องที่แสดง ตลอดจนจารีตและ

พิธีกรรม เป็นต้น เมื่อคนในชุมชนรับมาแล้วนำมาปรับ พัฒนา ยอมรับ โดยคนในชุมชนด้วยกัน เกิดเป็นอัตลักษณ์ประจำกลุ่มวัฒนธรรม เมื่อนานเข้ากระแสแห่งการเปลี่ยนแปลงเข้ามาสู่ชุมชน ยี่เกเขมรที่เคยเป็นมหรสพสมโภชประจำชุมชนก็ค่อยๆ ชบเซาและเลือนลางไปตามกาลเวลา

การศึกษาการแสดงยี่เกเขมรสุรินทร์ จึงเป็นอีกแนวทางหนึ่งเพื่ออนุรักษ์มรดกทางนาฏกรรมของกลุ่มวัฒนธรรมเขมรถิ่นไทย การเปิดพื้นที่ให้มีการจัดการแสดงยี่เกเขมร ในโอกาสและในระดับต่างๆ ที่กว้างขวางมากขึ้น ทั้งในรูปแบบการแสดงแบบเต็มรูปแบบและจัดแสดงนำเสนอบางส่วนบางตอนตามความเหมาะสม การให้การสนับสนุน ช่วยเหลือ และผลักดัน ให้ทุกหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน สถานศึกษาในทุกกระดับ โดยเฉพาะในเขตพื้นที่อีสานตอนล่าง ได้เรียนรู้ ฝึกปฏิบัติ และแสดงยี่เกเขมร เพื่อเป็นการปลูกฝังและสร้างความตระหนักรู้ห่วงแหน และการส่งเสริมให้มีการเรียนรู้การแสดงยี่เกเขมรสุรินทร์มากขึ้นในทุกกลุ่มช่วงวัย เพื่อเป็นการสร้างศิลปนิรันดร์ใหม่ขึ้นอย่างต่อเนื่อง อันเป็นการอนุรักษ์และสืบสานการแสดงยี่เกเขมรสุรินทร์ให้คงอยู่สืบไป

ท้ายสุดนี้ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการดำเนินการวิจัยเรื่อง ยี่เกเขมรสุรินทร์ และบทความวิจัยเรื่อง ยี่เกเขมรสุรินทร์ : มรดกนาฏกรรมเขมรถิ่นไทย ได้แก่ ศาสตราจารย์กิตติคุณ ดร.สุพล วิรุฬห์รักษ์ ที่ให้ความรู้และแนวทางในการศึกษา การทำวิจัย, รองศาสตราจารย์ ดร.อนุกุล โจรนสุขสมบูรณ์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์, นางสรวง มุ่งดี นางกฤษติยา ภักดีรัตน์ นายพีระพัฒน์ พามา และคณะยี่เกเขมรบ้านผาง ต.ชุมแสง อ.จอมพระ จ.สุรินทร์ ที่กรุณาให้ข้อมูลทุกด้านเกี่ยวกับยี่เกเขมรสุรินทร์, คณาจารย์และสมาชิกร่วมรุ่นในหลักสูตรศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชานาฏศิลป์ไทย คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่ให้ความรู้และความช่วยเหลือในทุกด้าน, กองทรัพยากรบุคคล มหาวิทยาลัยขอนแก่น ที่กรุณาให้ทุนศึกษาต่อระดับปริญญาเอกในประเทศสำหรับอาจารย์มหาวิทยาลัยขอนแก่น ประจำปีงบประมาณ 2564 และ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ที่กรุณาให้ผู้วิจัยได้ลาศึกษาต่อบางเวลาเพื่อศึกษาและจัดทำวิทยานิพนธ์ให้สำเร็จตามระยะเวลาของหลักสูตร

เอกสารอ้างอิง

- โครงการเผยแพร่เอกลักษณ์ของไทย กระทรวงศึกษาธิการ. (2523). **วรรณกรรมประกอบการเล่นลิเก**. กรุงเทพฯ : กระทรวงศึกษาธิการ.
- พลาดิษฐ์ สิทธิธัญกิจ. (2545). **ลิเก**. กรุงเทพฯ : บันทึกละครสยาม.
- สุรพล วิรุฬห์รักษ์. (2522). **ลิเก**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ห้องภาพสุวรรณ.
- อนุกุล โรจนสุขสมบูรณ์. (2557). **ลิเกในประเทศไทย**. กรุงเทพฯ : โครงการวิจัยทุนสนับสนุนจากกรมส่งเสริมวัฒนธรรม.
- อนุกุล โรจนสุขสมบูรณ์. (2559). **ลิเก: การแสดงและการฝึกหัด**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สัมภาษณ์

- กฤษฎิยา ภักดิ์รัตน. (2563, 4 มกราคม). **สัมภาษณ์**. ศูนย์เรียนรู้วิถีชุมชนคนกับไหมตำบลนาบัว อำเภอเมือง จังหวัดสุรินทร์.
- พระพัฒน์ พามา. (2563, 4 มกราคม). **สัมภาษณ์**. ศูนย์เรียนรู้วิถีชุมชนคนกับไหมตำบลนาบัว อำเภอเมือง จังหวัดสุรินทร์.
- สวิง มุ่งดี. (2563, 5 มกราคม). **สัมภาษณ์**. บ้านผาง ตำบลชุมแสง อำเภอจอมพระ จังหวัดสุรินทร์.

“เืองกอ” : สีสน ลวดลาย สู่การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม
“Eng Ko” : Colors Pattern To creating paintings

ทรงวุฒิ แก้ววิชัย¹
Songwoot Kaewvisit

¹ อาจารย์ประจำสาขาจิตรกรรม สายวิชาทัศนศิลป์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
Lecturer, Department of Visual Arts,
Faculty of Fine and Applied Arts,
Khon Kaen University
(E-mail: songwoot_kaewvisit@hotmail.com)

Received: 04/11/2020 Revised: 29/12/2020 Accepted: 05/01/2021

บทคัดย่อ

การศึกษาในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความเป็นมา “เอ็งกอ” คณะศาลเจ้าปู่-ย่า จังหวัดอุดรธานี เพื่อศึกษาสืบ ลวดลาย “เอ็งกอ” ศาลเจ้าปู่-ย่า จังหวัดอุดรธานี และเพื่อสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลประกอบด้วย แบบสัมภาษณ์ แบบสังเกตการณ์ ผู้วิจัยได้ใช้ทฤษฎีการแพร่กระจายทางวัฒนธรรม แนวคิดทฤษฎีการปรับปรนทางวัฒนธรรม และทฤษฎีสุนทรียศาสตร์ มาใช้ประกอบการวิเคราะห์ จากการศึกษาพบว่า “เอ็งกอ” มีการแสดงในประเทศไทยครั้งแรกราวๆ ปี พ.ศ. 2480-2485 โดยคณะกรรมการศาลเจ้าจังหวัดนครสวรรค์ ซึ่งในเวลาไล่เลี่ยกันนี้ก็เกิดคณะ “เอ็งกอ” อีกหนึ่งคณะที่อำเภอพนสนิมคม จังหวัดชลบุรี และต่อมาในปี พ.ศ. 2488 จึงเกิดคณะ “เอ็งกอ” ศาลเจ้าปู่-ย่า จังหวัดอุดรธานี และถือว่าเป็นคณะ “เอ็งกอ” ที่ใหญ่ที่สุด มีการแสดงที่โดดเด่นที่สุดในปัจจุบัน ทั้งนี้เนื่องจากเป็นคณะที่มีการแสดงต่อเนื่องมากกว่า 60 ปีแล้ว การแสดงมีองค์ประกอบที่สวยงามด้วย เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย โดยเฉพาะการแต่งหน้านักแสดง ด้วยสีสันท ลวดลาย ที่ผสมผสานระหว่างรูปแบบเก่าดั้งเดิมกับรูปแบบสมัยใหม่ เทคนิคในการใช้สีก็มีความสดใสคงทนไม่มีผลข้างเคียงต่อนักแสดง และยังเป็นคณะที่มีการแสดงอันน่าตื่นตาตื่นใจกับจังหวะ แสง สี เสียง อันตระการตา นอกจากนี้ผลการศึกษา “เอ็งกอ” : สีสันท ลวดลาย สู่การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม ยังทำให้ทราบถึงความสำคัญด้านกิจกรรม ที่สามารถทำให้ชาวชุมชนในเมืองอุดรธานีมีความรัก ความสามัคคีกลมเกลียวกัน โดยมีสื่อกลาง คือ วัฒนธรรมการแสดง “เอ็งกอ” ซึ่งปัจจุบันถือว่าเป็นวัฒนธรรมการแสดงอย่างหนึ่งที่เป็นเอกลักษณ์ของจังหวัด และเป็นความภาคภูมิใจอย่างมากให้แก่ชุมชน ซึ่งคณะ “เอ็งกอ” ศาลเจ้าปู่-ย่า ยังได้รับการเชื้อเชิญให้ไปแสดงตามจังหวัดต่างๆ อยู่เป็นประจำ นอกจากจะเป็นการเผยแพร่วัฒนธรรมเก่าแก่ของชาวจีนแล้ว ยังเป็นการเผยแพร่แนวคิดที่เกี่ยวข้องเชื่อมโยงกับ หลักคิด “ขงจื้อ” ที่ว่าด้วยความกตัญญู ความเสียสละ และความสามัคคี แก่เยาวชนคนรุ่นใหม่ด้วย ดังนั้นการศึกษานี้จึงเป็นแรงบันดาลใจที่สำคัญต่อการนำไปสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม ที่มุ่งเน้นแสดงออก

ถึงความงาม ผ่านสีสันทดลายนันปรากฏบนใบหน้านักแสดง “เอ็งกอ” เพื่อเป็นการย้าเตือนถึงคุณค่าเอกลักษณ์ ซึ่งไม่ว่าจะผ่านกาลเวลามาเนิ่นนานเพียงใดสิ่งที่สั่งสมกันมาอย่างยาวนานจากบรรพบุรุษนี้จะยังคงอยู่สืบไป

คำสำคัญ: เอ็งกอ, สีสันทดลายนัน, การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม

Abstract

The objective of this study was to study the background of “Eng Kor” of the Pu-Ya Shrine. Udon Thani Province To study the colors of the “Eng Kor” pattern, Chao Pu-Ya Shrine Udon Thani Province And to create paintings The tools used for data collection consisted of observational interviews. Researchers have used the theory of cultural diffusion. Concepts of cultural adaptation theory; And aesthetics theory To be used for analysis The study found that “Eng Kor” was first performed in Thailand around 1937-1942 by the Nakhon Sawan Shrine Committee. Which at the same time there was another group of “Eng Kor” in Phanat Nikhom district Chonburi Province, and later in the year 2488, the group “Enggor”, Chao Pu-Ya Shrine. Udon Thani Province And considered to be the largest “Engo” group It has the most outstanding performances today. This is because it is a group that has been performing continuously for more than 60 years. Clothing Especially the performer makeup with colors and patterns that blend between old and modern styles. Techniques for using colors are bright, durable and have no side effects on performers. It is also a group that has a spectacular show with a spectacular rhythm of light and sound. In addition, the results of the study “Engko”: Colors and Patterns to the Creation of Painting. Also made aware of the importance of activities

That can make people in the city of Udon Thani have love Unity The medium is the acting culture “Eng Ko”, which is now considered one of the province’s unique performance culture. And is a great pride to the community, where the group “Eng Kor”, Chao Pu-Ya Shrine Also received invitations to perform in various provinces On a regular basis In addition to promoting the ancient culture of the Chinese people It is also a dissemination of the concept that is connected with the concept of “Confucius” on gratitude, sacrifice and unity. To young people as well Therefore, this study is a major inspiration for the creative process of painting. Which focuses on the expression of beauty through the colors and patterns that appear on the face of the performer “Eng” in order to remind of the unique value that no matter how long time has passed, what has been accumulated from this ancestors will still Persist

Keywords: Eng Ko, Color, Pattern, creation of paintings

บทนำ

ชาวจีนเข้ามาตั้งถิ่นฐานอย่างมั่นคงถาวรในประเทศไทยซึ่งนับตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยาและได้รับความสะดวกในการประกอบอาชีพ ทำให้จีนเข้ามามากขึ้น ชาวจีนยึดมั่นในประเพณีและความเชื่อดั้งเดิมของตนอย่างเคร่งครัด ซึ่งความเชื่อเหล่านี้ได้ก่อให้เกิดเป็นความสามัคคีในหมู่ชาวจีน โดยอาศัยกิจกรรมทางสังคม ทั้งทางพิธีกรรมในเทศกาลสำคัญของจีน กิจกรรมเหล่านี้แสดงให้เห็นถึงคุณค่าแห่งการร่วมมือและช่วยเหลือพึ่งพาซึ่งกันและกัน จนกลายเป็นหลักสำคัญของชุมชนชาวจีนในประเทศไทย และมีบทบาทสำคัญต่อวิถีชีวิตของชาวจีน ไม่ว่าจะเป็นด้านการประกอบอาชีพ ด้านจิตใจ ลักษณะดังกล่าวเป็นอัตลักษณ์ที่เด่นชัดของชาวจีน ทั้งนี้ยังรวมถึงวัฒนธรรมการแสดงหรือที่เรียกกันว่า “อุปรากรจีน” คือ การแสดงที่

ประกอบไปด้วยผู้แสดง, นักขับบรรเลงดนตรีด้วยเครื่องดนตรีให้เสียงหลายๆ ชนิดผสมผสานกัน, เนื้อหาการแสดง (ส่วนใหญ่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์และพงศาวดารจีน), ชุดที่สวมใส่ในการแสดง, การแต่งหน้าด้วยสีสันทวยงามเป็นอัตลักษณ์เฉพาะชนชาติจีน เช่น จิวโนมณฑลต่างๆ ละครเวที่จีนโบราณ และเอ็งกอ (ที่มีเนื้อหาเกี่ยวพันเชื่อมโยงกับตำนานการกู้ชาติ) (สุรัช วิสุธากุล, 2559) โดยเฉพาะเนื้อหาการแสดง “เอ็งกอ” ได้อ้างอิงประวัติศาสตร์ช่วงสำคัญช่วงหนึ่งว่า เมื่อแปดร้อยปีมาแล้วราชอาณาจักรจีน ในรัชสมัยพระเจ้า “ซ้องหยินจงฮ่องเต้” เกิดโรคระบาดพรากชีวิตผู้คนไปเป็นอันมาก พระเจ้าซ้องหยินจงฮ่องเต้ ทรงโปรดให้ อังชิน ขุนนางตำแหน่งไทอวย เดินทาง ไปอัญเชิญ นักพรวิเศษจาก เตียฮี้เจ็งเซียนซือ ณ สำนักวัดเขา เกาเล่งซัว มาช่วย หลังจาก อังชิน บรรลุหน้าที่แล้ว ระหว่างทางขากลับ อังชิน ผ่านตำแหน่งแก่งแห่งหนึ่ง สลักชื่อไว้ว่า ตำนกขังปิตางด้วยความกระหายใคร่รู้ จึงแกะยันต์ที่ติดอยู่หน้าแก่งทิ้งและเปิดเข้าไปดูโดยพลการ ทันทีทันใดนั้นเอง ก็มีควันสีดำพวยพุ่งออกมาทางประตูลอยขึ้นไปอยู่บนอากาศแล้วแตกกระจายแปดทิศ แก่งจีนนี้กักขังดวงจิตของทหารที่ถูกร้ายถึง 108 คน ดาวชื่อ “เทียมกั้งแซ” มีจำนวน 36 และดาวชื่อ “ตีลัว” มีจำนวน 72 รวมเป็น 108 ดวง ซึ่งนั่นก็คือดวงจิตดวงวิญญาณของทหารที่ถูกร้ายถึง 108 คน หลังจากที่ถูกปลดจากการจองจำอย่างยาวนานก็ทำให้ดวงจิต 108 แยกย้ายกันไปเกิดมีอาชีพและฐานะทางสังคมแตกต่างกันไป และหลังจาก พระเจ้าซ้องหยินจงฮ่องเต้ สวรรคตแล้วการเมืองการปกครองเริ่มเสื่อมทรามลงทุกทีในราชสำนักและวงการขุนนางมีแต่ขุนนางฉ้อโกง อำมาตย์มารกดขี่ข่มเหงราษฎรสังคมก็ปั่นป่วนวุ่นวายมีใครยาวสาวได้สาวเอาถ้วนทั่วได้รับความทุกข์ทรมาน ทำให้เหล่าโจรเหลียนซันโป 108 รวมตัวกัน เกิดเป็นกลุ่มนักสู้แห่งเขาเหลียงซาน จากตำนานพงศาวดารจึงกลายมาเป็นการแสดงที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตนของชนชาติจีน แฝงคุณธรรม ความซื่อสัตย์ การเสียสละ ความรักใคร่สามัคคีกันของกลุ่มชน (จิรวัดน์ พิระสันต์, 2556)

“เอ็งกอ” เป็นการแสดงเพื่อสะท้อนถึงเรื่องราวของการต่อสู้และการร่วมแรงร่วมใจกัน ในการต่อต้านกวาดล้างพวกกบฏกับขุนนางฉ้อโกง ดังนั้นเมื่อมีแนวทางร่วมกันแล้วคนกลุ่มนี้จึงคิดการแสดงขึ้นมาชุดหนึ่งให้มีความแตกต่างกันกับการแสดง

ที่เป็นชุดจีวรหรือการแสดงอื่นๆ ที่คั่งชินในประเทศจีน การแสดงดังกล่าวจึงเป็นการแสดงแบบใหม่และกลายเป็นปฐมบทแห่งการกำเนิดชุดการแสดงนี้และเรียกขานว่า “เอ็งกอ” (แสงอรุณ กนกพงศ์ชัย, 2550) การแสดงเหล่านี้คนกล้าได้แต่งกายด้วยชุดรัดกุม เหมือนทหารที่กำลังออกศึกในรูปแบบการแสดงมีการเต้นการตีไม้ สร้างความเร้าใจให้ผู้ชมขณะเดียวกันก็ทำให้ทหารฝ่ายกบฏและขุนนางกังฉินทั้งหลายต่างก็เพลิดเพลินไปกับการแสดง ส่วนประชาชนที่อยู่ในเมืองที่ทราบข่าวและเป็นพวกเดียวกันก็ได้เตรียมข่อนมิด ข่อนดาบ นานาอาวุธไว้ให้พวก “เอ็งกอ” เมื่อการแสดงเริ่มต้น ทุกคนต่างสนใจที่จะชื่นชมสนุกสนาน เมื่อการแสดงได้ล่วงเลยมาพอสมควรแล้วบรรดาผู้กล้าทั้งหลายที่แสดง “เอ็งกอ” ได้เปลี่ยนมาเป็นคณะกู้เมืองและสามารถจับพวกกบฏขุนนางกังฉินได้ ประชาชนในเมืองจึงกลับคืนมาสู่ความเป็นอยู่ที่ดีที่มีความสุขอีกครั้ง เหล่านักรบ “เอ็งกอ” กลุ่มนี้จึงเป็นตำนานที่สำคัญในพงศาวดารของจีน ซึ่งคนจีนแต่จำวนาศิลปะชนิดนี้มาจากบ้านเกิดแล้วมาสอนให้ลูกหลานหลายชั่วคนแล้ว ตัวแสดงแต่งหน้าตามแบบฉบับดั้งเดิม เมื่อก่อนมีแต่ผู้ชายแต่ต่อมามีนักแสดงผู้หญิงด้วย ตามตำนาน “นักรู้แห่งเขาเหลียงซาน” ใช้เค้าโครงจากวรรณคดีจีนเรื่อง “ซ้องกั๋ง” ซึ่งเป็นวรรณคดีร้อยแก้ว มีลักษณะเป็นการเล่าเรื่องเรียงเรียงขึ้นเป็นเรื่องราวที่ยืดยาวมี มีรสชาติยิ่งนักแต่ ชื่อโนอัน เขียนไว้เพียงเจ็ดสิบบทหลังกว่านจง ลูกศิษย์ของ ชื่อโนอัน จึงได้เรียบเรียงเขียนต่อจนจบเสร็จสมบูรณ์ กว่านจง คือ ผู้รจนาเขียนนิยายเรื่องสามก๊กอันลือชื่อนั่นเอง ซ้องกั๋ง เรื่องนี้จึงถือว่าเป็นฝีมือครูและเป็นแบบอย่างของสุดยอดอมตะพงศาวดารของจีนและของโลกอย่างสามก๊ก อีกทีหนึ่ง (จิรวัฒน์ พิระสันต์, 2556)

ด้านสีส่น ลวดลายการแต่งหน้านักแสดง จะมีความคล้ายคลึงกับการแต่งหน้านักแสดงจีวแต่ถ้าใช้ชุดการแต่งหน้าของจีวมาแต่งจะไม่นิยม เนื่องจากแบ่งพบบนใบหน้าที่ทาจะเป็นอย่างดิมิราคาแพง ดังนั้น “เอ็งกอ” มักจะใช้แบ่งนํามาวดให้เป็นเนื้อเดียวกันและผสมน้ำเพื่อทาบนใบหน้าที่ของนักแสดง เฉดสีหลัก ได้แก่ สีแดง สีน้ำเงิน สีดำ สีเขียว จะขายเป็นหลอดใน 1 ชุด (สุชาติ พงศ์กิตติวิบูลย์, 2554) ลวดลาย สีส่นที่ปรากฏบนใบหน้าจะเน้นไปที่สีแดง ดำ ขาว เขียว น้ำเงินเป็นหลัก ซึ่งเฉดสีเหล่านี้ก็ถือว่าเป็นเฉดสีหลักในความนิยมของชาวจีนอยู่แล้ว ซึ่งลวดลายสีส่น

ต่างๆ เหล่านี้จะมีแบบแผนมาจากลายโบราณ แต่ปัจจุบันนี้มีการออกแบบเพิ่มเติม ขึ้นมามายหลากหลายแบบตามแต่ใครจะชอบแบบไหน ทิศทางการโยงเส้นสาย ใดๆ ก็แล้วแต่ความพอใจ นอกจากนี้ยังมีการนำเอกลักษณ์จากสีสันทน ลวดลายจาก “เอื้องกอ” ไปปรับประยุกต์ใช้ในกิจกรรมต่างๆ หรือนำไปออกแบบต่อยอดสู่การผลิต เป็นบรรจุภัณฑ์ ของที่ระลึก ป้ายโฆษณา หรือแม้กระทั่งนำไปเป็นสัญลักษณ์ทางคติ ความเชื่อก็มี (สุชาติ แสงทอง และคณะ, 2559) ปัจจุบันความนิยมในการชมการแสดงอุปรากรจีนต่างๆ โดยเฉพาะ “เอื้องกอ” ได้ลดน้อยลงไป ซึ่งความถดถอยดังกล่าวนี้ก็เพราะส่วนหนึ่งมีผลจากความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ในสังคมสมัยใหม่ที่เจริญรุ่งเรืองทางวัตถุมีสถานให้ความบันเทิงในรูปแบบต่างๆ มากมาย ตามแบบวัฒนธรรมตะวันตกที่หลั่งไหลเข้ามาในสังคมไทยมาอย่างช้านาน (ถาวร สิกขโก, 2550) ในบางพื้นที่ได้กลายมาเป็นส่วนหนึ่งด้านประวัติศาสตร์ชุมชน และชาวชุมชนได้ร่วมกันจัดตั้ง “คณะเอื้องกอ” ขึ้นมาทั้งนี้ก็เพื่อให้การแสดงนี้เป็น ดั่งกุศโลบายที่สอดแทรกเนื้อหาด้านความสามัคคี ความดี คุณธรรม การช่วยเหลือ ผู้ด้อยกว่าที่ตกทุกข์ได้ยาก และเป็นการดำรงคงไว้ซึ่งมรดกที่บรรพบุรุษได้สร้างสรรค์ ไว้ไม่ให้ลบเลือนหายไป (มาลินี ดิลกพานิช, 2553) โดยมีหลายหน่วยงานทั้งทาง ภาครัฐและโดยเฉพาะเอกชนได้เล็งเห็นถึงการแสดงอุปรากรจีนขึ้นมามากกว่าแต่ ก่อน การแสดง “เอื้องกอ” คณะศาลเจ้าปู่-ย่า จังหวัดอุดรธานี จึงได้กลับฟื้นคืนมา มีชีวิตอีกครั้งโดยมีการตั้งเป็นชมรม เป็นสโมสรภายในหน่วยงานในโรงเรียนหรือจาก การรวมกลุ่มจัดกิจกรรมทางโซเชียล เป็นต้น เหล่านี้ล้วนเป็นความท้าทายและเป็น ความพยายามอย่างมากในการที่จะช่วยกันดำรงอนุรักษ์ไว้ซึ่งการแสดงที่เป็นมรดก ตกทอดมาจากบรรพชน เพราะเนื้อหาในการแสดง “เอื้องกอ” นั้นล้วนแล้วแต่เป็นการ ปลุกฝังเรื่องความกตัญญู ความดี ความอดทน อันเป็นคุณธรรมสูงสุดและเป็น แนวทางที่ดีแก่ลูกหลานสืบไป (ภิญโญ นิโรจน์, 2555)

จากเหตุผลและความสำคัญข้างต้นผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาเรื่อง “เอื้องกอ” : สีสันทน ลวดลาย โดยมีวัตถุประสงค์ คือ เพื่อศึกษาความเป็นมา เพื่อศึกษา สีสันทน ลวดลาย ของการแสดง “เอื้องกอ” คณะศาลเจ้าปู่ย่า จังหวัดอุดรธานี และเพื่อ สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม โดยใช้ทฤษฎีการแพร่กระจายทางวัฒนธรรม, แนวคิด

ทฤษฎีการปรับตัวทางวัฒนธรรม เพื่ออธิบายถึงรากเหง้าแหล่งกำเนิด พัฒนาการ และการผสมผสานที่เชื่อมโยงถึงความเปลี่ยนแปลงของการแสดงอุปรากรจีน “เอ็งกอ” ในยุคปัจจุบัน และทฤษฎีทางสุนทรียศาสตร์ของ “โบมการ์เด็น” เพื่ออธิบายวิเคราะห์ความงามของสีสัน ลวดลายบนใบหน้านักแสดง “เอ็งกอ” สุดท้าย เพื่อเป็นประโยชน์แก่การสังเคราะห์ข้อมูลที่วิจัยศึกษาทั้งหมดสู่การสร้างสรรคเป็น ผลงานจิตรกรรม โดยนำแรงบันดาลใจจากสีสัน ลวดลายที่ระบายลงไปบนใบหน้า ของนักแสดง “เอ็งกอ” มาถ่ายทอดเป็นผลงานจิตรกรรมแบบเหมือนจริง ที่มุ่งเน้น แสดงออกถึงความงาม ผ่านจังหวะเส้น สี รูปร่าง รูปทรง จากนักแสดง “เอ็งกอ” เป็นหลัก

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- เพื่อศึกษาความเป็นมา สีสันและลวดลาย “เอ็งกอ” คณะศาลเจ้าปู่-ย่า จังหวัดอุดรธานี
- เพื่อสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม ที่แสดงออกถึงแนวคิด แรงบันดาลใจ และรูปแบบ ที่ได้จาก “เอ็งกอ” คณะศาลเจ้าปู่-ย่า จังหวัดอุดรธานี

วิธีดำเนินการวิจัย

“เอ็งกอ” : สีสัน ลวดลาย สู่การสร้างสรรคผลงานจิตรกรรม มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาความเป็นมาของ “เอ็งกอ” คณะศาลเจ้าปู่-ย่า จังหวัดอุดรธานี เพื่อศึกษา สีสัน ลวดลาย “เอ็งกอ” คณะศาลเจ้าปู่-ย่า จังหวัดอุดรธานี และเพื่อสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม ที่แสดงออกถึงแนวคิด แรงบันดาลใจ และรูปแบบ ที่ได้จาก “เอ็งกอ” คณะศาลเจ้าปู่-ย่า จังหวัดอุดรธานี ซึ่งมีขอบเขตพื้นที่วิจัยที่คณะ “เอ็งกอ” คณะศาลเจ้าปู่-ย่า จังหวัดอุดรธานี โดยมีกลุ่มเป้าหมายที่เกี่ยวข้องกับการแสดงอุปรากรจีน “เอ็งกอ” คณะศาลเจ้าปู่-ย่า จังหวัดอุดรธานี ทั้งด้านความเป็นมา ด้านสีสัน ลวดลาย รวมถึงทางด้านการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม โดยผู้วิจัยเลือกนำมาให้ข้อมูลนี้แล้วแต่เป็นบุคคลที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญ และยังเป็นผู้ที่คลุกคลีช่วยเหลือ บุกเบิก และผลักดันการแสดงเอ็งกอ คณะศาลเจ้าปู่-ย่า เมืองอุดรฯ ให้มีความมั่นคงดัง

ปรากฏในปัจจุบันนี้ กลุ่มผู้ปฏิบัติ ประกอบด้วย คณะกรรมการสมาคมฯ, นักแสดง เอ็งกอ, ช่างระบายสี (สีสัน ลวดลาย) และผู้เกี่ยวข้อง ประกอบด้วย ทีมงานสำรวจ ของคณะฯ, ผู้ชม รวมถึงผู้ที่สนใจในการแสดงเอ็งกอที่ได้พบเห็นหรือรับทราบข่าวสาร ผ่านทางการสื่อสารต่างๆ โดยใช้เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบสำรวจ แบบสังเกตการณ์ แบบสัมภาษณ์ (มีโครงสร้างและไม่มีโครงสร้าง) แล้วรวบรวมนำมาวิเคราะห์ตามกรอบการวิจัย ซึ่งประกอบด้วยทฤษฎีการแพร่กระจายทาง วัฒนธรรม, แนวคิดทฤษฎีการปรับตัวทางวัฒนธรรม และทฤษฎีทางสุนทรียศาสตร์ แล้วนำเสนอโดยใช้วิธีพรรณนาวิเคราะห์

ผลการวิจัย

“เอ็งกอ” : สีสัน ลวดลาย สู่การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม ผู้วิจัยได้ วิเคราะห์ข้อมูลจากภาคสนามที่ได้จาก แบบสำรวจ แบบสังเกต แบบสัมภาษณ์ ซึ่งได้นำมาสู่การวิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ โดยผลการศึกษา พบว่า

ความเป็นมาของอุปการจัน “เอ็งกอ” คณะศาลเจ้าปู่-ย่า จังหวัดอุดรธานี

คนไทยเชื้อสายจีนในจังหวัดอุดรธาณินั้น เป็นกลุ่มชาติพันธุ์หลักที่เป็น ประชากรในเขตเทศบาลนครอุดรธานี ซึ่งมีประวัติความเป็นมาที่ยาวนาน และยังคง อัตลักษณ์ในความเป็นจีนที่สืบทอดมาจากบรรพบุรุษ กลุ่มพ่อค้าคนจีนในจังหวัด อุดรธานีส่วนมากเป็นคนจีน “แต้จิ๋ว” ได้เข้ามาตั้งหลักปักฐานประกอบอาชีพค้าขาย ชาวจีนจากแผ่นดินใหญ่ ซึ่งมีสาเหตุสำคัญเพื่อลี้ภัยจากสงครามที่เกิดขึ้นในประเทศจีน แต่ด้วยความขยัน ประหยัด อดทนและรักในทางค้าขาย จึงทำให้ชาวจีนอพยพมีความ เป็นอยู่ที่ดีขึ้นตามลำดับ ในปีพุทธศักราช 2436 พลตรีพระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมหลวง ประจักษ์ศิลปาคม ทรงย้ายที่ตั้งกองบัญชาการมณฑลลาวพวน มาที่บ้านเดื่อหมาก แฉ่ง ทรงสร้างบ้านแปลงเมืองจนเกิดความเจริญจากหมู่บ้านชนบทจนเป็นชุมชนการ ค้าขนาดใหญ่โตกลายเป็นเมืองอุดรธานี และต่อมาได้ยกฐานะเป็นจังหวัดอุดรธานี ในราวปี พ.ศ.2442 คุ้มวงฮง, คุ้มฮะ และอึ้งเกียเปา ชาวจีนกลุ่มแรกๆ ได้นำสินค้า อุปโภค บริโภค จากกรุงเทพฯ เดินทางไปค้าขายตามหัวเมืองต่างๆ ของประเทศไทย จนในที่สุดก็ได้ตั้งหลักปักฐานที่จังหวัดอุดรธานี เปิดร้านค้าขายของเบ็ดเตล็ด บริเวณ

ที่เรียกกันในอดีตว่า “ตลาดเก่า” (ปัจจุบันคือ บริเวณสี่แยกชลประทาน ถนนอุดรคูขภู) จากนั้นชาวจีนอีกกลุ่มหนึ่ง คือ เฮ่งย่งเซ่ง, เตียฮ่งฮั่ว, ฮ้วนกี, เตียเม่งเซ่ง ฯลฯ และอีกหลายท่านได้ติดตามมาค้าขายที่ตลาดเก่า จนกลายเป็นชุมชนชาวจีนแห่งแรก ในจังหวัดอุดรธานีปัจจุบันยังปรากฏร่องรอยของความเจริญรุ่งเรืองของชุมชนชาวจีนยุคแรก จากตัวอาคารเก่าหลังสุดท้ายอายุกว่า 100 ปี ของคูล้งฮะ ที่ “ตลาดเก่า” ไว้เป็นหลักฐานทางประวัติศาสตร์

นอกจากนั้นยังได้รวมตัวกันก่อตั้ง 11 ชมรมตระกูลแซ่ และด้วยความสามัคคีปรองดองกันนี้ จึงนำไปสู่แนวคิดของการสร้างกิจกรรมเพื่อเป็นสิ่งบันเทิง และเป็นสิ่งยึดเหนี่ยวจิตใจในยามคิดถึงบ้านเกิด ผู้นำในหมู่ชาวจีนขณะนั้นจึงได้ทำการรื้อฟื้นการแสดง “เอ็งกอ” ขึ้นมาอีกครั้งหนึ่ง ศิลปะการแสดง “เอ็งกอ” จังหวัดอุดรธานี ประยุกต์ใช้ในกระบวนแห่เฉลิมฉลอง ซึ่งนิยมแต่งหน้าทาปากและตีระฆาะเคาะไม้ ตัวแสดงแต่งตัวเป็นนักรบกองโจรในวรรณกรรมจีนโบราณ โดยการแสดงในระยะแรกนั้นได้รับการฝึกสอนจาก “ซินแซ” ผู้มีความรู้ความสามารถอย่างมากจากจากหวดนครสวรรค์ 2 ท่าน โดยหนึ่งในนั้น คือ ท่าน คอซัว ได้วางรากฐานการแสดง “เอ็งกอ” ที่ติดตัวท่านมาจากเมืองจีน ซึ่งเมื่อก่อนที่ท่านจะเดินทางมาลงหลักปักฐานที่จังหวัดนครสวรรค์ ท่านเคยเล่น “เอ็งกอ” มาก่อนที่เมืองจีน โดยบ้านเกิดเดิมอยู่ที่หมู่บ้านไถ่เวกา อำเภอโพนสวรรค์ จังหวัดแต่จิ๋ว ประเทศจีน ซึ่งปัจจุบันรูปแบบการแสดง “เอ็งกอ” จังหวัดอุดรธานี ก็ยังคงเอกลักษณ์การแสดงไว้ได้อย่างสมบูรณ์เฉกเช่นเดียวกับในอดีต สมยศ พิริยะ ดำรงตำแหน่งกรรมการ การจัดงานฉลองศาลเจ้าปึงเถ่ากง-ม่า รุ่นที่ 60 (สัมภพณ 9 ธันวาคม พ.ศ.2562) จากประวัติความเป็นมาของศาลเจ้าปู่-ย่า ยังไม่สามารถหาหลักฐานในระยะการก่อตั้งที่เป็นข้อมูลสรุปอย่างชัดเจนได้ เพียงแต่อาศัยจากการบอกเล่าของกลุ่มพ่อค้าชาวจีนรุ่นเก่า (รุ่นบุกเบิก) ที่เล่าสืบมาว่าประมาณว่าก่อกำเนิดขึ้นในราวๆ ปี พ.ศ.2488 โดยกลุ่มพ่อค้าชาวจีนในจังหวัดอุดรธานี และได้ทำการแสดงมาอย่างต่อเนื่องนับแต่นั้นมา



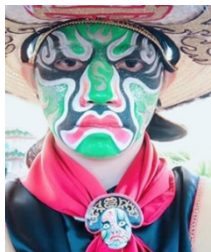
ภาพประกอบที่ 1 คณะเอ็งกอศาลเจ้าปู่-ย่า จังหวัดอุดรธานี ในอดีต

จากการศึกษาความเป็นมาของการแสดงอุปรากรจีน “เอ็งกอ” ของศาลเจ้าปู่-ย่า จังหวัดอุดรธานี จึงพอที่จะสรุปได้ว่า การแสดง “เอ็งกอ” คณะศาลเจ้าปู่-ย่า จังหวัดอุดรธานี ได้ถือกำเนิดเกิดขึ้นมาพร้อมๆ กับการสร้างศาลเจ้าปู่-ย่า เมืองอุดรธานี ตั้งแต่ปี พ.ศ.2488 แต่การแสดงอย่างเป็นทางการหรือการแสดงแบบเต็มรูปแบบ โดยมีการจัดเป็นขบวนเข้าร่วมกับขบวนแห่เจ้าปู่-ย่า แห่สิ่งทอนั้นเกิดขึ้นในปี พ.ศ.2498 หรือประมาณ 10 ปี หลังจากสร้างศาลเจ้าปู่-ย่า นับถึงเวลานี้ก็กว่า 60 กว่าปีแล้ว

ลีลัน ลวดลาย “เอ็งกอ” คณะศาลเจ้าปู่-ย่า จังหวัดอุดรธานี

การแสดงอุปรากรจีน “เอ็งกอ” เป็นการแสดงความบันเทิงที่มีบทบาทสำคัญต่อกิจกรรมด้านต่างๆ ที่จัดขึ้นเป็นประจำทุกปีของศาลเจ้าปู่-ย่า จังหวัดอุดรธานี การแสดง “เอ็งกอ” มีความโดดเด่นทางด้านท่วงท่าของการรำร่า สะท้อนการต่อสู้อันเป็นลักษณะของผู้เข้มแข็ง รวมถึงอัตลักษณ์หนึ่งเดียวของศิลปะการแสดงอันเด่นชัดโดยเฉพาะด้านศิลปะในการพรำหน้าด้วยลีลัน ลวดลายที่โดดเด่นอันเป็นรูปแบบที่สืบทอดกันมาอย่างยาวนาน ซึ่งลักษณะของลีลัน ลวดลาย บนใบหน้านักแสดง “เอ็งกอ” จากการศึกษาค้นคว้าในพื้นที่วิจัยพบว่า ลีลัน ลวดลายอันเป็นรูปแบบและแบบแผนที่ทางคณะ “เอ็งกอ” ศาลเจ้าปู่-ย่า จังหวัดอุดรธานี ที่ใช้อยู่สำหรับการเขียนลายหน้า หลักๆ มี 4 ตัวที่เป็นผู้นำจะไม่มีมีการเปลี่ยนแปลง จะเขียนแบบต้นฉบับ ส่วนตัวแสดงอื่นๆ จะเขียนคละๆ กันไป ไม่มีรูปแบบที่แน่นอนตายตัว ซึ่งการเขียนหน้า 4 ตัวผู้นำหลัก (มีหนวดเครายาว หรือเคราตุย) มีลักษณะจากลวดลายดั้งเดิมและการนำไปใช้จริงดังนี้

ตารางที่ 1 ลักษณะสีสันทดลยตัวผู้หน้าแบบดั้งเดิม (เคราอุย) แบบที่ 1 ถึง 4 และ
การนำไปประบายจริง

แบบที่	ต้นแบบดั้งเดิมของสีสันทดลย (ตัวผู้หน้า)	การนำไปใช้จริง
1		
2		
3		
4		

ตารางที่ 2 รูปแบบสีสันทวดลายดั้งเดิมอื่นๆ ที่ปัจจุบันยังคงนิยมอยู่ และการนำไป
ระบายจริง

แบบดั้งเดิมอื่นๆ ของสีสันทวดลาย	การนำไปใช้จริง
	
	 
	 
	
	 
	 

จากการศึกษาความงามของสีสัน ลวดลาย จึงพอที่จะสรุปได้ว่า การใช้สีสัน ลวดลาย ที่เป็นแบบแผนจากอดีตนั้น ยังพบเห็นได้อยู่ในเหล่าบรรดานักแสดง “เอ็งกอ” คณะศาลเจ้าปู่-ย่า จังหวัดอุดรธานี โดยเฉพาะในตัวแสดงคราอุย (ครายาว) ที่ยังคงชัดเจนอยู่ นอกจากนี้ยังมีการใช้สัระบายแบบ “บอดี้เพ้นท์” (Body Paint) ที่มีคุณสมบัติพิเศษหลายอย่าง ไม่ว่าจะเป็นความคงทน (ต่อน้ำและเหงื่อ) มีให้เลือกหลายเฉดสี และยังเป็นสีที่มีความสดใสมาก ระบายง่ายขั้นตอนไม่ซับซ้อน และไม่มีผลข้างเคียงต่อผู้แสดง “เอ็งกอ” ต่างจากอดีตที่สัระบายต้องมีการเตรียม การรองพื้น ไม่มีความคงทน และยังเสียเวลาในการแต่งหน้าค่อนข้างนาน เฉดสีมี น้อยและยังเลดูไม่ค่อยสดใสอย่างกับสีแบบ “บอดี้เพ้นท์” อย่างไรก็ดีตามแม้จะมีการ เปลี่ยนแปลงไปเป็นอย่างมากทางด้านการใช้เทคนิคต่างๆ เข้ามา โดยเฉพาะทางด้าน เทคนิคการระบายสีใบหน้า แต่ทางคณะดำเนินงานศาลเจ้าปู่-ย่า จังหวัดอุดรธานี ก็ไม่ได้ละทิ้งรูปแบบอันเป็นรากเหง้าจากอดีตไป โดยรายละเอียดต่างๆ ในการแสดง “เอ็งกอ” จากอดีตยังคงสานต่อสืบทอดอยู่อย่างเหนียวแน่นมั่นคงเสมอมา

การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม ที่แสดงออกถึงแนวคิด แรงบันดาลใจ และรูปแบบ ที่ได้จากสีสัน ลวดลายบนใบหน้านักแสดงเอ็งกอ

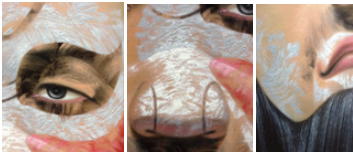
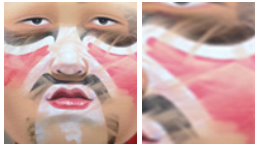
การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมในครั้งนี้ เป็นการนำผลจากการศึกษาศึกษา มาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ โดยมุ่งเน้นแสดงออกถึงความงามจากสีสัน ลวดลาย ที่ระบายลงไปบนใบหน้าของนักแสดง “เอ็งกอ” คณะศาลเจ้าปู่-ย่า จังหวัด อุดรธานี โดยมีแนวทางการสร้างสรรค์เป็นแบบเหมือนจริง โดยใช้เทคนิคสีน้ำมันบน ผ้าใบเป็นหลักในการสร้างสรรค์ ซึ่งผลการสร้างสรรค์มีดังต่อไปนี้

แรงบันดาลใจ แนวความคิดและผลงานจิตรกรรม

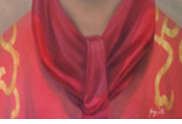
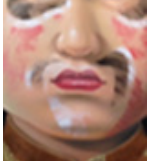
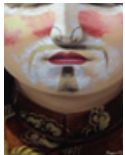
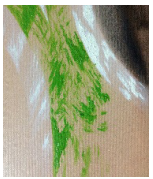
การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมจากการศึกษา เรื่อง...“เอ็งกอ” : สีสัน ลวดลาย ผู้การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม ผู้วิจัยมีความมุ่งหมายเพื่อที่จะแสดงออก ถึงความงาม โดยอาศัยการผสมผสานหลอมรวมกันอย่างลงตัวของทัศนธาตุทางด้าน ศิลปะที่สำคัญหลายอย่าง ได้แก่ เส้น สี พื้นผิว ร่องรอย รูปทรง ซึ่งทั้งหมดอยู่ใน รูปลักษณะหลักเพียงหนึ่งเดียว คือ ปรากฏอยู่บนใบหน้านักแสดง “เอ็งกอ” โดยผู้วิจัย ได้จัดวางองค์ประกอบของผลงานโดยเน้นความเป็นเอกภาพ ซึ่งผลงานจะเน้นที่ภาพ

ใบหน้าขนาดใหญ่ แล้วสร้างจังหวะให้เกิดความงามจากจังหวะจากเส้น สี และการ ปาดป้ายอย่างฉวัดเฉวียนด้วยเฉดสีต่างๆ ของเทคนิคสีน้ำมัน โดยเป็นการระบาย ลักษณะซ้อนชั้นสีทีละชั้น จนทำให้เกิดน้ำหนักแสงเงาและปริมาตร จากนั้นจึงจะ ทำการระบายสีในขั้นสุดท้าย แบบที่ระบายจริงบนใบหน้านักแสดง จากนั้นก็ปาด แล้วเช็ดสีออก เพื่อให้เกิดร่องรอยพื้นผิวชั้นสีที่หลุดลอกออกไป (สีสัน ลวดลาย “เอ็งกอ”) และนอกจากนี้การสร้างสรรคผลงานยังได้สะท้อนแนวความคิดหลัก (Concept) เพื่อสื่อถึงคุณค่าของการอนุรักษ์วัฒนธรรมที่ดีงาม โดยเฉพาะการสร้าง ค่านิยมแก่เยาวชนคนรุ่นใหม่ให้ได้เล็งเห็นคุณค่าและเกิดความรัก ความหวงแหน พร้อมเป็นกำลังสำคัญในอนาคตที่จะช่วยผลักดันให้การแสดง “เอ็งกอ” รวมถึงมรดกทาง วัฒนธรรมอื่นๆ ของบรรพบุรุษชาวจีนไม่ให้สูญหายไป โดยกระบวนการก่อนที่จะได้ มาซึ่งผลงานจิตรกรรมมีดังนี้ 1.วิเคราะห์ภาพต้นแบบ (การลดทอน สร้างใหม่ให้ผล งานจิตรกรรมมีลักษณะเฉพาะตนมากที่สุด) 2.การร่างภาพ (sketch) 3.การทดลอง เทคนิคทางจิตรกรรม 4.การสร้างสรรคผลงานจิตรกรรม ซึ่งผลงานจิตรกรรมทั้งหมด 7 ผลงาน ที่ได้สร้างสรรคขึ้นภายใต้แนวความคิดดังกล่าว มีดังนี้

ตารางที่ 3 ภาพร่าง ผลงานจริงและรายละเอียดในผลงาน

ภาพร่าง (Sketch)	ภาพผลงานจริง 7 ผลงาน	รายละเอียดในผลงาน
	 ขนาด 70x90 cm. สีน้ำมันบนผ้าใบ	
	 ขนาด 60x80 cm. สีน้ำมันบนผ้าใบ	

ตารางที่ 3 ภาพร่าง ผลงานจริงและรายละเอียดในผลงาน (ต่อ)

ภาพร่าง (Sketch)	ภาพผลงานจริง 7 ผลงาน	รายละเอียดในผลงาน
	 ขนาด 100x120 cm. สีน้ำมันบนผ้าใบ	 
	 ขนาด 60x80 cm. สีน้ำมันบนผ้าใบ	 
	 ขนาด 70x90 cm. สีน้ำมันบนผ้าใบ	 
	 ขนาด 120x150 cm. สีน้ำมันบนผ้าใบ	 
	 ขนาด 150x180 cm. สีน้ำมันบนผ้าใบ	 

จากการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม จากแรงบันดาลใจในการศึกษา เรื่อง...“เอ็งกอ” : สีสน ลวดลาย สู่การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม จึงพอที่จะสรุปได้ว่า การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมในครั้งนี้เป็นการสร้างสรรค์ที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานจากการศึกษาข้อมูลทางเอกสาร งานวิจัย การเก็บข้อมูลภาคสนาม (พื้นที่วิจัยจริง) โดยเริ่มตั้งแต่ศึกษาความเป็นมา สีสน ลวดลาย ของคณะ “เอ็งกอ” ศาลเจ้าปู่-ย่า จังหวัดอุดรธานี โดยผลการศึกษาทั้งหมดผู้วิจัยได้นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมอย่างเป็นระบบแบบแผน ซึ่งยึดโยงกับกรอบการวิจัยและเป้าหมายการศึกษาอย่างชัดเจน ดังนั้นผลงานจิตรกรรมที่เกิดขึ้นจำนวนทั้งหมดจำนวน 7 ชิ้นนี้ จึงเป็นผลงานที่มีความงาม มีความเป็นเฉพาะตัว นอกจากนี้ยังสามารถสะท้อนได้ถึง การผสมผสานทางวัฒนธรรมในแต่ละผลงานได้อย่างชัดเจนด้วย (เพศ วัย และกลุ่มชาติพันธุ์อื่นๆ ที่ไม่ได้มีเชื้อสายจีน) โดยอาศัยรูปร่าง รูปทรง เส้น สี พื้นผิวร่องรอย ผสานกับการสร้างจังหวะที่กลมกลืน และความขัดแย้ง จนเกิดการหลอมรวมเป็นเอกภาพที่สุดในผลงานจิตรกรรม

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “เอ็งกอ” สีสน ลวดลาย สู่การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพที่มุ่งศึกษาถึงความเป็นมาของการแสดง “เอ็งกอ” โดยเฉพาะคณะ “เอ็งกอ” ศาลเจ้าปู่-ย่า จังหวัดอุดรธานีเป็นหลัก เพื่อให้ได้ทราบถึงความเป็นมา โดยมีกลุ่มพ่อค้าชาวจีนจังหวัดอุดรธานีเป็นผู้ส่งเสริมให้เกิดขึ้น ซึ่งจากอดีตถึงปัจจุบันได้มีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างมากในหลายๆ ด้าน ไม่ว่าจะเป็นด้านเนื้อหาการแสดงที่ได้มีการสอดแทรกเนื้อหาใหม่ ตลอดจนการสอดแทรกคุณธรรมตามหลักคำสอนจาก “ขงจื้อ” เข้าไปด้วย และยังมีการเพิ่มเติม แสง สี เสียง สื่อเทคโนโลยีสมัยใหม่เข้าไป (เปรียบประหนึ่งให้มีความตื่นเต้นและมีความสนุกสนาน ดังการชมภาพยนตร์) เข้าไปในชุดการแสดง ทั้งนี้เพื่อเป็นการกระตุ้นความสนใจแก่ผู้ชม นอกจากนี้จุดเด่นที่สำคัญอีกอย่างหนึ่ง คือ การระบายสีสน ลวดลาย บนใบหน่านักแสดง (มีการใช้สีแบบบอดีเพ้นท์) ซึ่งปัจจุบันมีการนำสีสน ลวดลายใหม่ๆ มาใช้

ในการแสดงมากขึ้น แต่ก็ยังยึดมั่นอยู่กับรูปแบบดั้งเดิมอยู่ ชนิดของสีที่นำมาระบาย ก็เป็นสี “บอดีเพ้นท์” ซึ่งมีความคงทน ไม่เป็นอันตรายต่อผิวของนักแสดง และยังมีคุณสมบัติสามารถสะท้อนแสงได้ดี โดยเฉพาะเมื่อต้องทำการแสดงในยามค่ำคืนก็จะมีแสงไฟส่องสว่างของเวทีออกมาเพิ่มขึ้น **ด้านการสร้างสรรค์เป็นการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานสำคัญของการวิจัย และมีความเชื่อมโยงกับประเด็นศึกษา** โดยมุ่งแสดงออกถึงความงาม และอารมณ์ความรู้สึกถึงคุณค่า ความเป็นอัตลักษณ์สำคัญของการแสดง “เอ็งกอ” ซึ่งส่งผ่านมาจากบรรพบุรุษชาวจีนโพ้นทะเลอพยพ ซึ่งเป็นภาพลักษณ์ทางวัฒนธรรมอย่างหนึ่งที่โดดเด่นของชาวจีน และยังเป็นสิ่งบ่งชี้ถึงความรัก ความผูกพันต่อบ้านเกิดที่ตนพลัดพรากจากมา นอกจากนี้ยังแทนค่าความหมายทางจิตวิญญาณอันยึดโยงกันอย่างเหนียวแน่นของลูกหลานชาวจีนในปัจจุบัน ผลงานจิตรกรรมที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นนี้จึงเป็นสิ่งย้ำเตือนถึงความพยายามที่จะทำให้ “เอ็งกอ” ได้อยู่คู่กับชาวจีนและอยู่คู่กับชุมชน สังคมไทยตลอดไป ซึ่งทั้งหมดจากการศึกษาจะผ่านกระบวนการวิเคราะห์ด้วยทฤษฎีหลักได้แก่ ทฤษฎีการแพร่กระจายทางวัฒนธรรม ทฤษฎีสุนทรียศาสตร์ แนวคิดทฤษฎีการปรับปรนทางวัฒนธรรม

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการวิจัย

- องค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับความเป็นมาของคณะ “เอ็งกอ” ศาลเจ้าปู่-ย่า จังหวัดอุดรธานี สามารถทำให้เราเข้าใจในคุณค่า และเป้าหมายของการถือกำเนิดขึ้นได้อย่างลึกซึ้ง ดังนั้นความสำคัญของความเป็นมาจึงเป็นสิ่งแรกที่ผู้ศึกษาจะต้องคำนึงถึงเป็นลำดับแรก

- องค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับสีสัน ลวดลาย ของคณะ “เอ็งกอ” ศาลเจ้าปู่-ย่า จังหวัดอุดรธานี มีความสำคัญไม่เพียงแต่ทำให้เราทราบถึงลักษณะพิเศษต่างๆ ที่ปรากฏอยู่บนใบหน้านักแสดงเท่านั้น แต่ยังทำให้เราทราบถึงความเปลี่ยนแปลงและค่านิยมในปัจจุบัน นอกจากนี้สีสันลวดลายยังสามารถที่จะต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์อื่นๆ ได้อีกด้วย

ข้อเสนอแนะในการศึกษาวิจัยในครั้งต่อไป

- การแสดงอุปรากรจีนในแผ่นดินไทย ยังมีอีกหลากหลายรูปแบบ หลากหลายเนื้อหาที่น่าสนใจ ให้นำมาศึกษาต่อยอดแนวคิดใหม่ๆ และยังสามารถนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการศึกษาต่อยอดในแง่มุมอื่นๆ โดยเฉพาะที่เชื่อมโยงกับ ประวัติศาสตร์ สังคม การเมืองได้อีกด้วย

เอกสารอ้างอิง

- จิรวรรณ พิระสันต์. (2556). รายงานการวิจัยความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะการแสดง
 ฮ่องกงกับความหลากหลายทางชาติพันธุ์ จังหวัดนครสวรรค์.
 กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ.
- ถาวร สิกขโก. (2550). จี๊วหรืออุปรากรจีน อีกหนึ่งภาพสะท้อนทางวัฒนธรรมของ
 ชาวจีนกับชาวไทยที่มีมาเนิ่นนานนับตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน.
 นครสวรรค์ : ก.ปั่นมณี.
- ภิญโญ นิโรจน์. (2555). เล่าขานตรุษจีนปากน้ำโพ. นครสวรรค์ : สำนักงาน
 ศิลปวัฒนธรรม. มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.
- มาลินี ดิลกพานิช. (2553). อุปรากรจีน (จี๊ว). กรุงเทพฯ : สถาบันเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ศึกษา.
- สุชาดา พงศ์กิตติวิบูลย์. (2554). การสืบทอดสื่อพื้นบ้านฮ่องกงเพื่อเสริมสร้าง
 อัตลักษณ์ของชุมชนชาวไทยเชื้อสายจีน อำเภอพนสนิมคม จังหวัดชลบุรี.
 ชลบุรี : ภาควิชานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา.
- สุชาติ แสงทอง และคณะ. (2559). 100 ปี วิถีปากน้ำโพ ประวัติศาสตร์ความเป็น
 มาของจังหวัดนครสวรรค์. ปัตตานี : สถาบันวัฒนธรรมศึกษาวิทยาลัยพัฒนา
 มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี.
- สุรัช วิสุธากุล. (2559). ศตวรรษแห่งศรัทธาตรุษจีน 100 ปี สืบสารประเพณีแห่ง
 จ้าวพ่อ-เจ้าแม่ปากน้ำโพ. นครสวรรค์ : วิสุทธิการพิมพ์.
- แสงอรุณ กนกพงศ์ชัย. (2550). วิถีจีน-ไทยในสังคมสยาม. กรุงเทพฯ : มติชน.

สร้างสรรค์บทเพลงสำหรับกีตาร์แจ๊สชุด
“ Blues For Montgomery”
The Composition for Jazz Guitar series “Blues

กฤษฎา วงศ์คำจันทร์¹
Kritsada WongKhamchan

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., สาขาศรีวิทยาคศิลป์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
Assistant Professor of Fine and Applied Arts
Program in Music, Faculty of Fine and Applied Arts,
Khon Kaen University (E-mail: kritwo@kku.ac.th)

Received: 07/12/2020 Revised: 04/07/2021 Accepted: 05/07/2021

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรค์บทเพลงสำหรับกีตาร์แจ๊สชุด “Blues For Montgomery” ประพันธ์ขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อประพันธ์เพลงตามแนวทางของ เวส มอนท์โกเมอรี ในรูปแบบดนตรีแจ๊สสำหรับกีตาร์ ที่มีการประพันธ์ตามแนวทางของ เวส มอนท์โกเมอรี ซึ่งประกอบไปด้วยมีสังคีตลักษณะแบบ ทำนองหลักและการแปร (Theme and variation) ในส่วนของทำนองหลัก ได้มีการสร้างและพัฒนาทำนองหลักโดยใช้วิธีการพัฒนาที่หลากหลายได้แก่การสร้างและพัฒนาทำนองหลักด้วยการซ้ำ (Repetition) การใช้วิธีการพัฒนาทำนองด้วยการปรับระดับเสียง (Transposition) การสอดแทรกแนวความคิดใหม่ (New Idea) เพิ่มเติมสลับกับทำนองหลักการขยายทำนอง ด้วยการซีควเन्ซ์ (Sequence) การสร้างประโยคเพลงในลักษณะ ถาม – ตอบ (Call and Response) การพัฒนาโมทีฟด้วยการตัดโน้ตโน้ตที่ฟลักบางตัวออก (Motif Omission) การดัดแปลงกระสวนจังหวะของโมทีฟ (Motif Transformation) การขยายแนวคิดโดยการสร้างทำนองใหม่เพื่อสร้างความแตกต่าง (Contrast) เป็นต้น รูปแบบของการบรรเลงกีตาร์ในแต่ละเพลงมีการกำหนดให้บรรเลงทำนองหลักและการแปร ซึ่งในแต่ละคอร์สมีรูปแบบการบรรเลงคือ ส่วนแรกเป็นการบรรเลงด้วยการดันแบบโน้ตแนวเดียว (Single Notes) ส่วนที่สองคือการเล่นแบบขั้นคู่ (Octave) ส่วนที่สามคือการเล่นแบบคอร์ดโซโล่หรือบล็อกคอร์ด (Block Chords) ตามแนวทางที่ เวส มอนท์โกเมอรี ใช้บรรเลงเพลงของเขาเป็นส่วนใหญ่

บทประพันธ์ในงานสร้างสรรค์นี้มีทั้งหมด 4 เพลง ประพันธ์ขึ้นและเรียบเรียงเสียงประสานสำหรับวงแจ๊สบิ๊กแบนด์ ประกอบด้วยเพลงที่มีลีลาในรูปแบบแจ๊สปีบี๊พและฮาร์ดบี๊พ จำนวน 4 เพลง อันได้แก่ 1) Blues For Montgomery 2) Blues For Prai 3) Blues For Tong 4) Blues For Wo โดยใช้พื้นฐานในการเรียบเรียงเสียงประสานดนตรีแจ๊ส เสียงประสานในดนตรีแจ๊ส ทำนองและจังหวะในดนตรีแจ๊ส การวางกรอบวงดนตรีแจ๊สได้แก่ 1) กลุ่มเครื่องลมไม้ มีทั้งหมดจำนวน 5 เครื่อง ได้แก่ อัลโตแซกโซโฟนที่ 1-2 เทเนอร์แซกโซโฟนที่ 1-2 และบาริโตนแซกโซโฟน

2) กลุ่มเครื่องทองเหลือง มีทั้งหมดจำนวน 8 เครื่อง ได้แก่ ทรัมเปตที่ 1-4 ทรอมโบนที่ 1-3 และเบสทรอมโบน 3) กลุ่มเครื่องประกอบจังหวะ มีทั้งหมดจำนวน 4 เครื่อง ได้แก่ กีตาร์ไฟฟ้า เปียโน ดับเบิลเบส และกลองชุด เพื่อใช้ร่วมกับการวางเทคนิคการวางแนวเสียง

คำสำคัญ: กีตาร์แจ๊ส, สร้างสรรค์บทเพลง, มอนท์โกเมอรี่

Abstract

The objective of this research was to create a theme song for the “Blues For Montgomery” jazz guitar series, written with the aim of composing the West Montgomery approach. In jazz styles for guitar That are written according to the West Montgomery guidelines Which consisted of song Theme and variation form in the main melody. The main melody was created and developed using a variety of development methods, including repetition of the main melody, the use of the melody development method with the pitch adjustment. Transposition, New Idea), Sequence, Call and Response, Motif Omission, Motif Transformation ,Contrast, etc. The style of playing the guitar in each song is defined as the main melody and variations. In which each chorus has its own style of playing The first part is a single note playing, the second is octave playing, the third is playing solo or block chords according to the West Montgomery guidelines. Used mostly his music

There are four compositions in this creative work, composed and arranged for the Big Band Jazz. It consists of four jazz, b-b-pop and hard-bop songs: 1) Blues For Montgomery 2) Blues For Prai 3) Blues For Tong 4) Blues For Wo based on the composition. Jazz chorus Chorus in jazz Melody and rhythm in jazz The framing of the jazz band is 1) the

woodwind group there are a total of 5 instruments, including the alto saxophone 1-2 tenor saxophone 1-2 and baritone saxophone 2) brass instrument group there are a total of 8 instruments: trumpets 1-4, trombone 1-3, and bass trombone 3). There are four instruments in total, including electric guitar, piano, double bass and drum set for use in conjunction with sound orientation techniques.

Keywords: Jazz guitar, Music creation, Blues for Montgomery

บทนำ

บทบาทของกีตาร์ในวงดนตรีคอมโบก่อนปี ค.ศ. 1930 นักกีตาร์ส่วนมากมีบทบาทเพียงเล็กน้อยเท่านั้นที่จะได้รับหน้าที่ในการบรรเลงเคียงร่วมกับวง และมีวิธีการดันที่ไม่ซับซ้อนเนื่องด้วยข้อจำกัดด้านความดังของเสียงกีตาร์ ที่มีเสียงเบากว่าเสียงกลอง เปียโนและเสียงของเครื่องเป่า ทำให้ให้นักกีตาร์มีบทบาททำหน้าที่เป็นแค่การดำเนินคอร์ดและจังหวะเพื่อรองรับเสียงการเล่นเดี่ยวของเครื่องดนตรีประเภทอื่น ซึ่งก่อนที่เครื่องขยายเสียงกีตาร์จะถูกพัฒนาและใช้กันอย่างแพร่หลายเพื่อใช้กับการบรรเลงกีตาร์ในรูปแบบการโซโล่แนวทำนองเดี่ยว และในเวลาต่อมา Lang (1933) เป็นนักกีตาร์ที่เริ่มต้นพัฒนาวิธีการบันทึกเสียงด้วยไมโครโฟนในยุคนั้น Shipton (2007) และ Johnson (1970) เป็นนักกีตาร์และนักไวโอลินที่ใช้ไวโอลินกับเครื่องขยายเสียงที่ผันตัวเองจากการเล่นแบนโจ และเป็นผู้บันทึกเสียงกีตาร์กับวงของ หลุย อาร์มสตรอง โดยที่ ลอนนี่ จอห์นสันเป็นนักกีตาร์ที่นำพื้นฐานจากเพลงบลูส์มาใช้ในการดันในกีตาร์ ทั้งสองคนนี้เป็นจุดเริ่มต้นในการบันทึกกีตาร์ ซึ่งเป็นนักกีตาร์ทำให้การโซโล่กีตาร์ได้รับความโดดเด่นมากขึ้นซึ่งนำไปสู่การพัฒนาการเล่นโซโล่ด้วยกีตาร์ในแนวเพลงสวิง แต่ เอ็ดดี้ แลง เป็นคนนี้นักกีตาร์ ที่มีอิทธิพลต่อนักกีตาร์ในยุคต้นมากที่สุด ด้วยแนวทำนองการดันที่สอดคล้องกับจังหวะและเสียงคอร์ดได้อย่างดี ในเวลาต่อมาเมื่อแอมป์กีตาร์ถูกพัฒนาขึ้นในช่วงทศวรรษที่ 1930 และเป็นเวลาใกล้เคียงกันที่ Christian (1942) ได้พบกับ Durham (1987) ซึ่งเป็นนักกีตาร์

คนแรกที่ได้เริ่มทดลองใช้กีตาร์ไฟฟ้ากับแอมป์กีตาร์ในการเป็นเครื่องขยายเสียงกีตาร์ ในการบันทึกเสียงกับวงของ Basie (1984) ชาร์ลี คริสเตียน ได้ถูกทาบทามให้มาร่วมวงกับ Goodman (1986) ทำให้ชาร์ลี คริสเตียน เป็นผู้นำในด้านการใช้กีตาร์ไฟฟ้าในเวลานั้น โดยที่ ชาร์ลี คริสเตียน ได้รับแรงบันดาลใจและอิทธิพลจาก Reinhardt (1953) ซึ่งเป็นมือกีตาร์ยิปซี และชาร์ลี คริสเตียน ได้เป็นสมาชิกในวงของเบ็นนี กูดแมน ซึ่งเป็นวงแจ๊สในรูปแบบสวิงในขณะนั้น นั้นเป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้การโซโล่กีตาร์ในเพลงแจ๊สเป็นที่รู้จักมากขึ้นจากการบันทึกเสียงในชุด Charlie Christian The Genius of the Electric Guitar (Kirchner, 2000) ชาร์ลี คริสเตียน เป็นนักกีตาร์ที่มีการบรรเลงมีความซับซ้อนทางดนตรีอยู่มาก วลีของการดันยั้งได้มาจาก Young (1959) ทำให้หุ่เสียงการเล่นกีตาร์แจ๊สในจังหวะสวิงคล้ายเสียงของเครื่องเป่าประเภทแตร และอิทธิพลของชาร์ลี คริสเตียน ได้ส่งผลถึงนักกีตาร์แจ๊สในยุคต่อมา เวส มอนท์โกเมอรี คือบุคคลที่ได้รับอิทธิพลนั้น ในปี 1960 ต่อจากนั้น จอร์จ เบ็นสันได้รับอิทธิพลจาก เวส มอนท์โกเมอรี อีกต่อหนึ่งเป็นทอดๆ (Gridley, 2005) และเวส มอนท์โกเมอรี ที่ได้รับอิทธิพลและได้มีการศึกษาวิธีการบรรเลงของชาร์ลี คริสเตียนอย่างจริงจัง และนำแนวคิดวิธีการบรรเลงไปพัฒนาต่อและได้กลายมาเป็นรูปแบบที่มีการบรรเลงและการดันกีตาร์ในแนวดนตรีแจ๊ส ในเวลาต่อมา

การดันในเพลงแจ๊สถือว่าเป็นปรกติวิสัยและเป็นธรรมชาติของนักดนตรีแต่ละคน โดยทั่วไปในการสร้างสรรค์การบรรเลงของเพลงรูปแบบนี้ เปรียบได้เหมือนกับเครื่องมือหลักในการประพันธ์เพลงสด โดยมาจากความชำนาญ ที่บ่งบอกความเป็นตัวตน จิตใจ ร่างกาย และวิญญาณของคนๆ นั้น การดันเป็นการนำพาไปสู่การเรียนรู้บทเพลงในเชิงหลักการ เครื่องมือที่จะนำไปสู่การเริ่มต้นการฝึกอย่างมีระบบอย่างเป็นศิลปะ ถึงแม้ว่าการบรรเลงจะต้องออกมาโดยธรรมชาติ แต่ต้องมีหลักการในการดันควบคู่กับการคิดขึ้นเอง การไม่ประสบความสำเร็จอย่างหนึ่งในการดัน คือการไม่ยอมรับฟังกับสิ่งที่นักดนตรีคนอื่นบรรเลงไว้ในส่วนต่างๆ หรือในรูปแบบที่หลากหลาย เกี่ยวกับรายละเอียด จากแนวทำนองของบทเพลง, จากสิ่งที่คนอื่นกำลังบรรเลง, จากบุคคลที่ส่งอิทธิพลต่อการบรรเลงในขณะนั้น, จากความแตกต่างของ

บทเพลงเพลงเดียวแต่ การบรรเลงและเรียบเรียงที่ต่างกัน, จากวิธีการด้นที่เคยมีมา หรือจากการศึกษาสิ่งที่คนอื่นได้บรรเลงและสรรค์สร้างไว้ในเรื่องรูปแบบเดิมของ บทเพลงหรือต้นแบบบทเพลงของแต่ละบุคคล การรวมเอาการคิดสร้างสรรค์มา ประกอบการบรรเลง ณ ขณะทีบรรเลงนั้น ผู้บรรเลงการด้นส่วนมากจะได้ยินเสียงที่เกิดจากการคิดในสมองก่อนแล้วค่อยบรรเลงออกมา ด้วยความเป็นดนตรีที่แท้จริง และเต็มเปี่ยมด้วยอารมณ์เพลงในตอนนั้น นี่คือหัวใจหลักของการด้น สำหรับการที่ จะปฏิบัติแบบนี้ได้ต้องผ่านกระบวนการเรียนรู้และเข้าใจในรูปแบบของการด้นและ ฝึกฝนจนเป็นนิสัย (Coker, 1970) ซึ่งการด้นในแต่ละครั้ง สิ่งที่เป็นอย่างหนึ่งคือ การเรียนรู้ให้เข้าใจถึงสังคีตลักษณ์ของแต่ละบทเพลง

บทบาทของสังคีตลักษณ์ในดนตรีแจ๊ส สามารถกล่าวได้ว่า สังคีตลักษณ์ เพลงร้องทั้งหมดนั้นสมบูรณ์ในตัวของมันเอง โดยปรกติมีเพียง 32 ห้อง และมีอยู่ไม่ กี่รูปแบบ แต่ละสังคีตลักษณ์ก็เรียบง่าย ผู้เล่นสามารถจดจำโครงสร้างทั้งหมดไว้ได้ ไม่ยากนักซึ่งทำให้ง่ายต่อการด้นสด สิ่งที่ทำให้สังคีตลักษณ์เหล่านี้เป็นที่นิยมใช้ใน ดนตรีแจ๊ส คือ เพลงที่ยาวขึ้น เพลงที่มีสังคีตลักษณ์ที่ซับซ้อนมากขึ้น ผู้เล่นก็จำเป็นต้องฝึกฝนทักษะเพิ่มเติม เพราะเพลงที่มีสังคีตลักษณ์ที่ซับซ้อน หมายถึงเพลงที่ยาก ขึ้นด้วย ข้อจำกัดหลักอย่างหนึ่งของสังคีตลักษณ์เพลงสมัยนิยมคือเรื่องของ การใช้ เสียงประสาน เนื่องจากสังคีตลักษณ์เหล่านี้มีความยาวไม่มากนัก ไม่เอื้ออำนวยให้ โครงสร้างของบทเพลงที่มีท่อนต่างๆ ในกุญแจเสียงที่แตกต่างกันออกไป ด้วยเหตุนี้ นักดนตรีแจ๊ส เช่น Ellington (1974), Tatum (1956), Monk (1982), Coltrane (1967) และ Evans (1980) เป็นต้น จึงนำเสนอบทเพลงที่มีการดำเนินคอร์ดแบบ ใหม่ และมีแนวคิดใหม่ๆ ทางดนตรีที่สามารถถูกนำเสนอได้ในเพียงไม่กี่ห้องเพลง (เด่น อยู่ประเสริฐ, 2556)

งานสร้างสรรค์เพลงแจ๊ส เป็นผลมาจากการประพันธ์เพลงที่เป็นการ ประพันธ์ที่เฉพาะเจาะจงและนำเสนอบทเพลงที่เกี่ยวกับท่วงทำนอง การประสานเสียง จังหวะดนตรี เป็นการให้ความสำคัญสำเนียงทางดนตรีที่เป็นดนตรีแจ๊สเป็นสำคัญ ซึ่งรวมไปถึงสังคีตลักษณ์ไปจนถึงการพัฒนาแนวทำนอง โดยการประพันธ์เพลงแจ๊ส

ยังให้ความสำคัญและคำนึงถึงการนำไปแสดงไปจนถึงการรักษาระเบียบข้อปฏิบัติตามกรอบของดนตรีแจ๊ส ที่มีอารมณ์เพลงที่ลึกซึ้ง มีความกว้างและยืดหยุ่นเวลาแสดง มีความสลับซับซ้อนในตัวเอง (Pease, 2003) การนำเสนอรูปแบบและแนวคิดใหม่สามารถพบได้กับบทประพันธ์และวิธีการดันของศิลปินหลากหลายคนกับหลายเครื่องดนตรี เช่น เปียโน แซ็กโซโฟน ทรัมเป็ต รวมไปถึงเครื่องดนตรีประเภทกีตาร์แจ๊ส เป็นต้น

Leslie (1968) “Wes” Montgomery นักกีตาร์แจ๊สอัจฉริยะ ผู้สร้างเสียงกีตาร์ที่กลมกลิ้งด้วยนิ้วโป้ง ทั้งยังสามารถสร้างเสียงกีตาร์สองเสียงได้พร้อมๆ กันในการบรรเลง และเป็นผู้สร้างเสียงกีตาร์อันกลมกลิ้งด้วยนิ้วโป้งที่นุ่มนวล และมีเสน่ห์ เวส มอนต์โกเมอรี ค้นพบสไตล์การเล่นด้วยนิ้วโป้ง เวส มอนต์โกเมอรี เริ่มเล่นกีตาร์ตอนอายุ 19 ปี โดยได้รับแรงบันดาลใจจากชาร์ลี คริสเตียน นักกีตาร์ประจำของวง เบนนี กู๊ดแมน โดยที่ เวส มอนต์โกเมอรี พยายามเล่นตามแบบ ชาร์ลี คริสเตียนทุกอย่าง (Marshall, 2001)

เวส มอนต์โกเมอรี เป็นที่ยอมรับอย่างกว้างขวางว่าเป็นหนึ่งในนักกีตาร์แจ๊สที่สำคัญที่เกิดขึ้นและมีอิทธิพลต่อคนอื่นๆ นับไม่ถ้วนรวมทั้ง แนวเพลงแจ๊ส ป๊อป รวมทั้งร็อก เช่น โจ แพส, จอร์จ เบนสัน, เคนนี เบอ์เรล, รอยซ์ แคมป์เบล, แกรนท์ กรีน, จิมมี เฮนดริกซ์, สตีฟ ฮาว, รัสเซลล์ มาโลน, แพท มาทีโน, แพ็ต เมทีนีย์, ลี ริทนาว, และเอมิลี เรมเลอ (Marshall, 2001)

จากงานวิจัยเรื่อง **การศึกษาสังคีตลักษณ์และแนวคิดการดันกีตาร์ในเพลงแจ๊สของ เวสมอนต์โกเมอรี** ทำให้ทราบรายละเอียดบทประพันธ์เพลงแจ๊สของ เวส มอนต์โกเมอรี ทำให้ทราบแนวคิดในการดัน และสังคีตลักษณ์ที่อยู่ในเพลงของ เวส มอนต์โกเมอรี รวมถึงแนวทางในการประพันธ์เพลง ซึ่งประกอบไปด้วยแนวทำนอง โดยการดำเนินทำนองด้วยโน้ตแนวทำนองเดียว (Single Note solo), ดำเนินทำนองด้วยขั้นคู่แปด (Octave Solo), ดำเนินทำนองด้วยกลุ่มคอร์ด (Block Chord Solo), การวางแนวทางเดินคอร์ดแบบ “West Coast Change”, (กฤษฎา วงศ์คำจันทร์, 2556)

ด้วยความสามารถ ความเป็นเอกลักษณ์ในการบรรเลงกีตาร์ที่ส่งผลให้นักกีตาร์ที่ได้รับอิทธิพลจาก เวส มอนท์โกเมอรี ทั้งในอดีตจนถึงยุคปัจจุบัน ที่ยังคงบรรเลงด้วยเทคนิคอันโดดเด่นของ เวส มอนท์โกเมอรี รวมทั้งการศึกษาดนตรีโดยผ่านกระบวนการวิเคราะห์ในตัวดนตรีด้วยการคิดแบบการคิดเชิงวิเคราะห์ ในบริบทของดนตรี การศึกษารูปแบบการบรรเลงของคนอื่น รวมทั้งเรียนรู้และวิธีการศึกษาแนวทางของคนอื่นจนนำไปสู่การฝึกฝนอย่างเพื่อให้ได้การบรรเลงที่ออกมาเป็นธรรมชาติ จากตัวตน ร่างกาย จิตวิญญาณความเป็นดนตรี และดูชำนาญ จากที่กล่าวมาข้างต้น เป็นแนวทางที่ทำให้ผู้ที่กำลังศึกษาตัวดนตรีมีความเข้าใจได้อย่างลึกซึ้ง การศึกษาในตัวของบทเพลงที่มีความหลากหลายทั้งทางด้านสังคีตลักษณ์ รูปแบบการประพันธ์ ทำนองหลักและแนวคิดในการดนตรีของนักกีตาร์ให้มีความละเอียดลึกซึ้ง โดยข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์และสังเคราะห์นั้นทำให้ทราบถึงองค์ความรู้ด้านสังคีตลักษณ์ หลักการดนตรี จนนำไปสู่การประพันธ์เพลงแจ๊สได้ รวมทั้งผลจากการวิจัยยังสามารถนำไปใช้ในการเรียนการสอนได้จริงตามหลักสูตรการเรียนในระดับอุดมศึกษา

จากที่กล่าวมา การสร้างสรรค์บทเพลงสำหรับกีตาร์แจ๊ส ซึ่งประพันธ์ขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อประพันธ์เพลงตามแนวทางในรูปแบบของ เวส มอนท์โกเมอรี ในรูปแบบดนตรีแจ๊สสำหรับกีตาร์ ที่มีการประพันธ์ตามแนวทางและได้รับอิทธิพลมาจาก เวส มอนท์โกเมอรี ชุด “Blues For Montgomery” โดยบทประพันธ์ในงานสร้างสรรค์นี้มีทั้งหมด 4 เพลง ประพันธ์ขึ้นและเรียบเรียงเสียงประสานสำหรับวงแจ๊สบิ๊กแบนด์ ประกอบด้วยเพลงที่มีลีลาในรูปแบบแจ๊สบีบ็อพและฮาร์ดบีบ็อพ จำนวน 4 เพลง อันได้แก่ 1) Blues For Montgomery 2) Blues For Prai 3) Blues For Tong 4) Blues For Wo

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อสร้างสรรค์บทเพลงสำหรับบรรเลงในกีตาร์แจ๊สจำนวน 4 เพลง อันได้แก่ 1) Blues For Montgomery 2) Blues For Prai 3) Blues For Tong 4) Blues For Wo

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1) ได้ผลงานสร้างสรรค์ เพื่อใช้เป็นตัวอย่างประกอบการเรียนการสอน
- 2) เป็นแนวทางในการศึกษาทางด้านการประพันธ์เพลงแบบสร้างสรรค์
- 3) ได้เผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์ในรูปแบบวิชาการและกสนแสดงต่อ

สาธารณชน

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ในการวิจัยนี้ได้กำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัย โดยกำหนดวัตถุประสงค์ การวิจัยให้สอดคล้องกับชื่อเรื่องและเป็นการศึกษาในลักษณะงานวิจัยเชิงคุณภาพ ทางด้านดนตรีวิทยา โดยใช้ทฤษฎีทางดนตรีตะวันตกมาใช้ในการวิเคราะห์อธิบายใน ด้านแนวคิดในการประพันธ์ ทฤษฎีดนตรีแจ๊สและแนวคิดการเรียบเรียงเสียงประสาน สำหรับวงแจ๊สพิคแบนด์ เพื่อนำไปสู่การสร้างสรรค์เพลงขึ้นใหม่ จำนวน 4 บทเพลง โดยมีวิธีการประพันธ์และนำเสนอ ดังนี้ ดังนี้ 1) กำหนดโครงสร้างบทประพันธ์ รูปแบบการประพันธ์ จำนวนท่อนของเพลง สังกีตลักษณ์ และอารมณ์เพลงพิจารณา จากเนื้อหาของการประพันธ์โดยรวม 2) ประพันธ์ทำนองหลักและกำหนดรูปแบบ การแปร 3) ใส่เสียงประสานโดยพิจารณาตามหลักการเรียบเรียงเสียงประสานสำหรับ วงแจ๊สพิคแบนด์ 4) ปรับแต่งบทประพันธ์ให้สมบูรณ์ 5. สรุปและประเมินผลการวิจัย 6. นำเสนอรูปแบบเชิงวิชาการในวารสารทางวิชาการ

ขอบเขตของการวิจัย

ผู้วิจัยบูรณาการความรู้ ความสร้างสรรค์ออกมาเป็นรูปแบบการประพันธ์ เพลงโดยมีขอบเขตการประพันธ์ดังต่อไปนี้

1. มีบทเพลงที่ประพันธ์จำนวน 4 เพลง ซึ่งประกอบไปด้วย 1) Blues For Montgomery 2) Blues For Prai 3) Blues For Tong 4) Blues For Wo
2. บทประพันธ์เพลงได้ใช้เทคนิคการประพันธ์กีตาร์แจ๊สตามแนวทางการ ประพันธ์ของ เวส มอนท์โกเมอรี

3. ประพันธ์สำหรับวงแจ๊สบิ๊กแบนด์ขนาด 8X5 ซึ่งประกอบไปด้วยผู้เล่นทั้งหมดจำนวน 17 คน แบ่งเป็น 3 กลุ่มดังนี้

3.1 กลุ่มเครื่องลมไม้ มีทั้งหมดจำนวน 5 เครื่อง ได้แก่ อัลโตแซกโซโฟน ที่ 1-2 เทเนอร์แซกโซโฟนที่ 1-2 และบาร์โตนแซกโซโฟน

3.2 กลุ่มเครื่องทองเหลือง มีทั้งหมดจำนวน 8 เครื่อง ได้แก่ ทรัมเป็ต ที่ 1-4 ทรอมโบนที่ 1-3 และเบสทรอมโบน

3.3 กลุ่มเครื่องประกอบจังหวะ มีทั้งหมดจำนวน 4 เครื่อง ได้แก่ กีตาร์ไฟฟ้า เปียโน ดับเบิลเบส และกลองชุด

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์บทเพลงสำหรับกีตาร์แจ๊สชุด “Blues For Montgomery” เป็นงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ ผู้วิจัยมีวิธีการดำเนินงานวิจัยดังนี้ คือ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง จากหนังสือ ตำรา งานวิจัย วิทยานิพนธ์บทความทางวิชาการ และฐานข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต ทางด้าน ประวัติศาสตร์ดนตรีแจ๊ส ทฤษฎีดนตรีแจ๊ส การวิเคราะห์ดนตรีแจ๊ส ศึกษาข้อมูลทางเสียง จากแผ่นซีดี ไฟล์เสียงออนไลน์ ข้อมูลบทเพลงจากปกซีดี

การตรวจสอบข้อมูล

ด้านการถอดโน้ตแนวการดัน ผู้วิจัยทำการถอดโน้ต โดยเปรียบเทียบกับ ข้อมูลโน้ตเพลงจากแหล่งอื่นในอินเทอร์เน็ต และแหล่งข้อมูลจากรูปแบบเสียงใน แผ่นเพลง

การวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น

วิเคราะห์ข้อมูล โดยอ้างอิงจากงานวิจัยเรื่อง การศึกษาสังคีตลักษณ์และ แนวคิดการดันกีตาร์ในเพลงแจ๊สของ เวสมอนท์โกเมอรี ที่ศึกษาสังคีตลักษณ์และ แนวคิดการดันกีตาร์ในเพลงแจ๊ส ของ เวสมอนท์โกเมอรีจำนวน 8 เพลง ได้แก่

1) Mi Cosa 2) Sundown 3) Cariba 4) Fried Pies 5) Four on Six 6) Missile Blues 7) O.G.D. 8) West Coast Blues ตามหลักการวิเคราะห์ดนตรีแจ๊ส

วิธีการประพันธ์บทเพลง

นำผลที่ได้จากการสังเคราะห์ถึงสังคัตลักษณ์ การต้นและรูปแบบการประพันธ์บทเพลงของ เวส มอนท์โกเมอรี่ มาประพันธ์บทเพลงสำหรับการบรรเลงกีตาร์แจ๊ส จำนวน 4 เพลงโดยยึดหลักการประพันธ์ดังนี้

1. กำหนดกรอบวิจัย
2. กำหนดวัตถุประสงค์การวิจัยศึกษาเอกสารทฤษฎีและบทประพันธ์ที่เกี่ยวข้อง ศึกษาแนวทางการประพันธ์เพลงโดยศึกษาจากหนังสือตำราเอกสารและบทประพันธ์เพลงของนักประพันธ์เพลงที่มีชื่อเสียงต่างๆ
3. กำหนดโครงสร้างบทประพันธ์ รูปแบบการประพันธ์ จำนวนท่อนของเพลง สังคัตลักษณ์และอารมณ์เพลงพิจารณาจากเนื้อหาของการประพันธ์โดยรวม
4. กำหนดรูปแบบสำหรับวงบิกแบนด์
5. ประพันธ์ทำนองหลัก
6. ใส่เสียงประสานโดย การวางเสียงประสานสำหรับวงบิกแบนด์
7. ปรับแต่งบทประพันธ์ให้สมบูรณ์
8. สรุปและประเมินผลการวิจัย
9. นำเสนอรูปแบบเชิงวิชาการในวารสารทางวิชาการ

สังเคราะห์ข้อมูลและสรุปผล

นำผลที่ได้จากการวิเคราะห์มาสังเคราะห์เพื่อสรุปผลเกี่ยวกับรูปแบบการประพันธ์บทเพลง ดังนี้คือ 1. โครงสร้างบทเพลง (Form) 2. แนวคิดในการประพันธ์ทำนองหลัก 3. แนวคิดการเรียบเรียงเสียงประสานสำหรับวงบิกแบนด์

การนำเสนอผลงานวิจัย

นำเสนอผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ คือผลการสร้างสรรค์ 1. โครงสร้างบทเพลง (Form) 2. แนวคิดในการประพันธ์ทำนองหลัก 3. แนวคิดการเรียบเรียงเสียงประสานสำหรับวงบิกแบนด์ รูปแบบการประพันธ์ และงานสร้างสรรค์จากการประพันธ์เพลงกีตาร์แจ๊ส สำหรับกีตาร์แจ๊ส ผู้วิจัยใช้วิธีการด้วยการแบบพรรณนาวิเคราะห์และสรุปผลการวิจัยพร้อมทั้งอภิปรายผลและข้อเสนอแนะ นำเสนอในรูปแบบเอกสารวิชาการ

สรุปผลการวิจัย

ในการวิจัยเรื่องสร้างสรรค์บทเพลงสำหรับกีตาร์แจ๊สชุด “Blues For Montgomery” เพื่อประพันธ์เพลงตามแนวทางของ เวส มอนท์โกเมอรี เป็นงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ ได้มีการวิเคราะห์ สังเคราะห์โครงสร้างของบทเพลง แนวทางและรูปแบบในการประพันธ์ รวมทั้งการค้นซึ่งถือว่าเป็นหลักสำคัญของการบรรเลงเพลงของ เวส มอนท์โกเมอรี ซึ่งอ้างอิงจากงานวิจัยเรื่อง **การศึกษาสังคีตลักษณ์และแนวคิดการด้นกีตาร์ในเพลงแจ๊สของ เวสมอนท์โกเมอรี** (กฤษฎา วงศ์คำจันทร์, 2556) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรค์บทเพลงสำหรับบรรเลงในกีตาร์แจ๊สจำนวน 4 เพลง อันได้แก่ 1) Blues For Montgomery 2) Blues For Prai 3) Blues For Tong 4) Blues For Wo และได้มีการวิเคราะห์สังคีตลักษณ์ หลักการเรียบเรียงเสียงประสานสำหรับวงบิกแบนด์ และรูปแบบการบรรเลงเพลง รวมไปถึงการนำองค์ความรู้จากการสรุปผลการวิเคราะห์มาสังเคราะห์เพื่อเป็นหลักการในการประพันธ์เพลงและนำเสนอในรูปแบบเชิงวิชาการ ผู้วิจัยสรุปผลการวิจัยดังนี้

จากรายละเอียดในการวิเคราะห์บทเพลงผู้วิจัยได้กำหนดแนวทางในการวิเคราะห์ในบทเพลงไว้ดังนี้ ได้แก่ วิเคราะห์ข้อมูล จากบทประพันธ์เพลงจำนวน 4 เพลงได้แก่ 1) Blues For Montgomery 2) Blues For Prai 3) Blues For Tong 4) Blues For Wo โดยสามารถสรุปเป็นรูปแบบของการประพันธ์เพลงและหลักการเรียบเรียงประสานสำหรับวงบิกแบนด์ ดังนี้

1. โครงสร้างบทเพลง (Form) มีโครงสร้างดังนี้คือ 1) Blues For Montgomery มีโครงสร้างแบบบลูส์ 12 ห้อง ในกุญแจเสียง A ไมเนอร์ 2) Blues For Prai มีโครงสร้างแบบบลูส์ 12 ห้อง ในกุญแจเสียง F เมเจอร์ 3) Blues For Tong มีโครงสร้างแบบบลูส์ 12 ห้อง ในกุญแจเสียง A เมเจอร์ 4) Blues For Wo มีโครงสร้างแบบบลูส์ 12 ห้อง ในกุญแจเสียง F เมเจอร์

2. แนวคิดในการประพันธ์ทำนองหลัก มีรายละเอียดดังนี้

ด้านสังคีตลักษณ์ เป็นสังคีตลักษณ์แบบ ทำนองหลัก และการแปร โดยใช้วิธีการประพันธ์ของมอนท์โกเมอรี ที่อ้างอิงผลการศึกษาของงานวิจัยเรื่อง การศึกษา

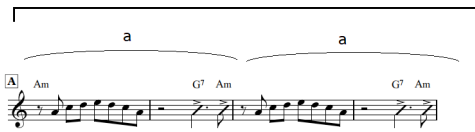
สังคีตลักษณ์และแนวคิดการดนตรีในเพลงแจ๊สของ เวสมอนท์โกเมอรี (ภาษา วงศ์คำจันทร์, 2556) มี 4 รูปแบบ คือ การดำเนินทำนองด้วยโน้ตแนวทำนองเดียว (Single Note solo), ดำเนินทำนองด้วยชิ้นคู่แปด (Octave Solo), ดำเนินทำนอง ด้วยกลุ่มคอร์ด (Block Chord Solo), การวางแนวทางเดินคอร์ดแบบ “West Coast Change” มีการกำหนดรูปแบบของท่วงทำนองแบบ การใช้ประโยคแบบถาม-ตอบ (Question-Answer) นาวลีหรือประโยคหลักไปพัฒนาทำนองหลักโดยใช้เทคนิค การซ้ำ (Repetition) การใช้การปรับโน้ต (Transformation) การใช้หัวลำดับ ทำนอง หรือซีแควนซ์ (Sequence) 2) ด้านการดนตรี เป็นการดนตรีด้วยวิธีการที่ หลากหลายได้แก่ การใช้โมดสเกล ทริยแอด โน้ตในคอร์ดทบขยาย การซ้อนทับ ของโมด สเกลและทริยแอด การใช้คอร์ดแทน การใช้โมดซ้อนทับ การใช้ทริยแอด ซ้อนทับ และปรากฏรูปแบบการบรรเลงสำคัญที่อยู่ทั้งในส่วนของแนวทำนองหลัก และในส่วนของการดนตรี ได้แก่ ส่วนที่ 1 การดนตรีโดยการบรรเลงแนวทำนองเดียว (Single Note) ส่วนที่ 2 การดนตรีโดยใช้ชิ้นคู่แปด (Octave) บรรเลงขนานกับ แนวทำนองเดียว ส่วนที่ 3 การดนตรีโดยใช้เสียงประสานในรูปแบบของคอร์ด (Block Chord) มาใช้ในการสร้างแนวทำนอง ซึ่งวิธีการนี้เป็นส่วนที่ เวส มอนท์โก เมอรี ได้รับอิทธิพลมาจากการบรรเลงในกลุ่มของเครื่องเป่าที่ใช้การบรรเลงพร้อม กันเป็นแนวทำนอง วิธีการและเทคนิคการบรรเลงสำคัญของ เวส มอนท์โกเมอรีคือ การใช้นิ้วหัวแม่มือ (Thumb Technique) บรรเลงแทนการใช้ปิคติดที่สายกีตาร์ ทุกเพลงที่บรรเลงโดย เวส มอนท์โกเมอรี ล้วนแต่ใช้เทคนิคนี้ในการบรรเลงแทบ ทั้งสิ้น สิ่งเหล่านี้ถือได้ว่าเป็นนวัตกรรมใหม่ในการบรรเลงกีตาร์แจ๊สที่เป็นที่รู้จักใน นักดนตรีแจ๊สในยุคต่อมา

3. แนวคิดการเรียบเรียงเสียงประสานสำหรับวงปิกแบนด์

ใช้พื้นฐานในการเรียบเรียงเสียงประสานดนตรีแจ๊ส (Jazz Arranging Basics) เสียงประสานในดนตรีแจ๊ส (Jazz Harmony) ทำนองและจังหวะในดนตรี แจ๊ส (Jazz Melody and Rhythm) การวางกรอบวงดนตรีแจ๊ส (Jazz Band) อธิบายได้ดังต่อไปนี้

3.1 เพลง Blues For Montgomery

Antecedent Period



A Minor Pentatonic

Consequence Period



A Minor Pentatonic

Conclusion Period



A Blues Scale & A Minor Pentatonic

ตัวอย่างที่ 1 แสดงประโยคเพลงและบันไดเสียงในท่อน A

ท่อนนำในท่อนที่ 1 – 9 กีตาร์ทำนองทบคู่แปด, แนวเตี๋ยว, และแบบคอร์ตโซโล และใช้คอร์ตตามกระสวนจิงหะ เครื่องลมไม้และลมทองเหลืองแบบกระสวนจิงหะสลับกับกีตาร์ ประสานเสียงแบบชิดแนว (Close Position) กลุ่มเครื่องทำจิงหะ (Rhythm Section) ใช้คอร์ตเป็นกระสวนจิงหะ นอกจากนี้ก็ลองชุดโซโลแบบฟิลอิน (Fill in) ไปพร้อมกับกีตาร์

ท่อน A 10 – 21 กีตาร์บรรเลงทำนองหลักแบบทบคู่แปด ลมไม้บรรเลงแคนท์เตอร์เมโลดีสลับกับกีตาร์แบบยูนิสันและทบคู่แปด ลมทองเหลืองบรรเลงกระสวนจิงหะแบบประสานเสียง

ท่อน B 22 - 33 กีตาร์บรรเลงทำนองหลัก เครื่องลมทองเหลืองบรรเลงประสานเป็นกระสวนจิงหะ สีสนความสั้น – ยาว ห้องเพลงที่ 30 – 33 โน้ตลาก

ยาวเป็นพื้นหลัง ท่อน Interlude ที่ 1 ในห้องที่ 34 – 42 ใช้หลักการเหมือนท่อนนำ

ท่อน Solo Guitar (ใช้โครงสร้าง A A B A) ปรากฏในห้องเพลงที่ 43 – 54
ท่อน A A กีตาร์บรรเลงโซโลแบบ อิมโพรไวเซชัน ใช้เครื่องลมไม้แคนท์เตอร์เมโลดี
รอบที่ 2 แบบยูนิสันและทบคู่แปดต่ำลง เครื่องลมทองเหลืองบรรเลงลากคอร์ดและ
ลดรายละเอียด

ท่อน B ในห้องเพลงที่ 45 – 62 เครื่องลมไม้บรรเลงแบบควรวนด์แบบยู
นิสันและทบคู่แปดต่ำทุกเครื่องเครื่องทำจังหวะบรรเลงคอร์ดและส่วนโน้ตเหมือน
เดิม เครื่องลมทองเหลืองรับช่วงต่อจากเครื่องลมไม้ลากคลอเสียงประสานโดยลด
จำนวนเครื่องดนตรี

63 - 78 ในท่อน A ทุกกลุ่มบรรเลงเหมือนเดิมยกเว้นเครื่องลมไม้ที่ตัด
รายละเอียดตอนท้าย

ท่อน Interlude 2 ในห้องเพลงที่ 79 – 87 ใช้ท่อนนำมาดัดแปลงกระสวน
จังหวะให้มีความ Syncopation เล็กน้อยและดัดแปลงคอร์ด (Reharmonization)
มีการโซโลกลองชุดสลับเครื่องเป่า

ท่อน Soli หรือ Shout ในห้องเพลงที่ 88 – 96 นำวัสดุดิบจากท่อน B
มาแต่งทำนองใหม่แล้วประสานเสียงแบบคอนเสิร์ต (Concert Writing) และทำการ
วางแผนเสียง (Voicing) ด้วยคอร์ด Dominant Suspended Fourth ทั้งหมด และ
ทำการดัดแปลงเสียงประสานด้วยคอร์ดรูปแบบโครงสร้างต่อเนื่อง (Constant
Structure Pattern) โดยใช้ โน้ต Root ที่อิงมาจากโน้ตเบส ใช้การแบ่งเป็นประโยค
ถาม – ตอบ มีกลองชุดโซโลคั่น

ท่อนย้อน A ในห้องเพลงที่ 97 – 108 ใช้หลักการเดียวกันเหมือนท่อน
A แรก

ท่อนจบ ในห้องเพลงที่ 109 – 113 นำประโยคท้ายของท่อน A มาบรรเลง
ซ้ำแล้วต่อเติมทำนองแบบโครมาติคาลงและจบด้วยกระสวนจังหวะที่กระชับ
หนักแน่น และจบด้วยคอร์ด V7 – I

ตัวอย่างที่ 2 แสดงสกอ์เพลง Blues For Montgomery ท่อน A

ท่อนนำ ในห้องเพลง 1 – 8 กลุ่มเครื่องลมไม้บรรเลงทำนองหลักโดย
ดัดแปลงจาก ท่อน A กลุ่มเครื่องลมทองเหลืองและเครื่องทำจังหวะบรรเลงเสียง
ประสานแบบกระสวนจังหวะและจบด้วยเคเดนซ์ปิดแบบไม่สมบูรณ์ (Half Cadence
(I – V7))

ท่อน A ในห้องเพลง 9 – 17 กีตาร์บรรเลงทำนองหลักแบบทบคู่แปด กลุ่มเครื่องลมทองเหลืองบรรเลงประสานเสียงแบบคอมพ์ปิง (Comping) กลุ่มเครื่องลมไม้รับช่วงต่อด้วยเคาน์เตอร์เมโลดี้แบบประสานเสียงกลุ่มเครื่องทำจังหวะบรรเลงแบบสวิงฟิลเป็นพื้นหลังแบบ In Two จบด้วย เคเดนซ์ปิดแบบไม่สมบูรณ์

A

Antecedent Consequence

Fm

F Natural Minor

Antecedent Consequence

Bbm C7(sus4) C7

F Natural Minor F Harmonic Minor

ตัวอย่างที่ 3 แสดงประโยคเพลงและบันไดเสียงในท่อน A

ท่อน B ในห้องเพลง 18 – 32 เพิ่มความซับซ้อนของการดำเนินคอร์ดแบบ II – V7 – I โดยการใช้กีตาร์บรรเลงทำนองหลักแบบทบคู่แปดเช่นเดิม ใช้สลับกลุ่มเครื่องเป่าบรรเลงแคนเตอร์เมโลดีแบบประสาน ในการจบท่อนเพลงด้วยกระสวนจังหวะสามพยางค์และจบด้วย เคเดนซ์ปิดแบบไม่สมบูรณ์ ในกลุ่มเครื่องทำจังหวะบรรเลงแบบ In Four

ท่อน Solo Guitar (ใช้โครงสร้าง A A B)

ท่อนโซโล A กีตาร์บรรเลงอิมโพรไวเซชั่น ส่วนในห้องเพลงที่ 33 – 41 ใช้การลดรายละเอียดของกลุ่มเครื่องลมทองเหลืองลง คงไว้ช่วงที่ต้องเน้นกระสวนจังหวะช่วงจบท่อนเพลง

ท่อน B ในห้องเพลง 42 – 56 เหมือนท่อน B ก่อนหน้านี้

ท่อนเชื่อมในห้องเพลง 57 – 64 นำท่อนนำมาพัฒนาและดัดแปลง กลุ่มเครื่องเป่าลมไม้บรรเลงยูนิสันและทบคู่แปดสลับประสานเสียง กลุ่มเครื่องลมทองเหลืองบรรเลงประสานเป็นกระสวนจังหวะและบรรเลงประสานเสียงทำนองสลับกับกลุ่มเครื่องลมไม้ กลุ่มเครื่องทำจังหวะบรรเลงคล้ายท่อนนำ

ท่อน โซลิ ในห้องเพลง 65 – 71 นำทำนองหลักของกีตาร์มาดัดแปลงใช้สำหรับเครื่องเป่าประสานเสียงแบบคอนเสิร์ต ใช้การดัดแปลงแนวทำนองเครื่องเป่าให้มีกระสวนจังหวะที่โดดเด่นแตกต่างจากต้นฉบับ กลุ่มเครื่องเป่าสลับการโซโล่กับกลองชุดและเบส

ท่อนจบหรือท่อนโคดา ในห้องเพลง 72 – 76 กีตาร์บรรเลงทำนองหลักจากท่อน A มาใช้และยูนิสันเครื่องลมทองเหลือง กลุ่มเครื่องเป่าลมไม้บรรเลงยูนิสันและทบขึ้นคู่แปดสลับกับเครื่องลมทองเหลืองที่ยูนิสันและทบคู่แปด ทุกกลุ่มจบด้วยการประสานเสียงกระสวนจังหวะเหมือนกัน จบด้วย เคเดนซ์ปิดแบบสมบูรณ์

3.3 เพลง Blues For Tong

ท่อนนำ ในห้องเพลงที่ 1 – 8 กลุ่มเครื่องลมไม้บรรเลงทำนองหลักเครื่องลมทองและเครื่องทำจังหวะบรรเลงประสานเสียงเป็นกระสวนจังหวะ

The image displays musical notation for the song "Blues For Tong". It consists of two staves of music in G major (one sharp). The notation includes various chords and Roman numerals, with some sections circled to highlight specific harmonic changes.

- Motive:** Starts with a G major chord (A7), followed by a D9 chord (IV9), and ends with an A7 chord (I7).
- Motive & Variation I:** Starts with a D9 chord (IV9), followed by an A7 chord (I7), and ends with a D9 chord (II-9) and an A7(b9) chord (V7(b9#5)).
- Motive & Variation II:** Starts with a D7 chord (G: V7), followed by an Am7 chord (II-7) and a D13 chord (V13), and ends with an A7 chord (A: I7).
- Motive & Variation III:** Starts with a C#m7 chord (III-7) and an F#7(b9) chord (V7/II), and ends with a Bm chord (Bm: II-7) and a V7 chord (V7).

ตัวอย่างที่ 4 แสดงการจัดการทำนองที่เป็นการซ้ำโมทีฟและดัดแปลงเสียงประสานคอร์ด

ท่อน A ในห้องเพลงที่ 9 – 20 กลุ่มเครื่องเป่าสลับกันบรรเลงแนวแคนท์เตอร์เมโลดี้ และช่วงท้ายประสานเสียงแบบคอนเสิร์ต เป็นกระสวนจังหวะ ใช้กีตาร์บรรเลงทำนองหลัก กลุ่มเครื่องทำจังหวะบรรเลงจังหวะสวิงฟิลล์ เบสเดินแบบอินโฟร์

ท่อนโซโล (Solo Section) ในห้องเพลงที่ 21 – 33 กลุ่มเครื่องเป่าสลับกัน บรรเลงแนวแคนท์เตอร์เมโลดี และช่วงท้ายประสานเสียงแบบคอนเสิร์ต (เป็น กระสวนจิงหะเว่ กีตาร์บรรเลงแบบโซโลอิมโพรไวเซชั่น กลุ่มเครื่องทำจิงหะเว่บรรเลง จิงหะสวิงฟิลล์ เบสเดินแบบอินโฟร์

ท่อนจบ (Ending) ในห้องเพลงที่ 34 – 38 นำส่วนหนึ่งของท่อนนำมา ดัดแปลงจบด้วย E7(sus4) – A6/9 ซึ่งเป็นเคเดนซ์ปิดแบบสมบูรณ์

3.4 เพลง Blues For Wo

ท่อนนำ ในห้องเพลง 1 – 5 ใช้การดำเนินคอร์ดจากท่อน A อัลโตแซกโซ โฟนและเทเนอร์แซกโซโฟนบรรเลงทำนองท่อน A กลุ่มเครื่องลมทองเหลืองและ บาริโตนแซกโซโฟนบรรเลงเสียงประสานเป็นกระสวนจิงหะเว่ กลุ่มเครื่องทำจิงหะเว่ บรรเลงเป็นกระสวนจิงหะเว่ ใช้การประสานเสียงแบบเมโลดิกฟิลล์อินเข้าท่อน A ใช้ เคเดนซ์ปิดแบบไม่สมบูรณ์

The image displays six measures of musical notation for the 'Blues For Wo' Tunes A section. Each measure is labeled with a letter (a-f) and shows a specific chord and its corresponding notes on a treble clef staff. The key signature is two flats (Bb and Eb), and the time signature is 4/4.

- a. Fm7: Notes G, Bb, D, F.
- b. Fm7, Bb7(sus4): Notes G, Bb, D, F (Fm7) and Ab, Bb, D, F (Bb7(sus4)).
- c. Bbm7, Eb7(sus4): Notes Ab, Bb, D, F (Bbm7) and G, Ab, Bb, D (Eb7(sus4)).
- d. Bbm7, Bb7(sus4): Notes Ab, Bb, D, F (Bbm7) and G, Ab, Bb, D (Bb7(sus4)).
- e. Fm7, Bb7(sus4): Notes G, Bb, D, F (Fm7) and Ab, Bb, D, F (Bb7(sus4)).
- f. Fm7, Bb7(sus4): Notes G, Bb, D, F (Fm7) and Ab, Bb, D, F (Bb7(sus4)).

ตัวอย่างที่ 5 แสดงการจัดการทำนองที่พัฒนาจากโมทีฟหลักในเพลง

Blues For Wo ท่อน A

ท่อน A ในห้องเพลง 6 – 12 กีตาร์เป็นทำนองหลัก เครื่องเป่าทุกกลุ่ม บรรเลงเสียงประสานแบบคอมพ์ ping เครื่องทำจิงหะเว่บรรเลงแบบจิงหะสวิงฟิลล์ และคอร์ดสนับสนุนแนวทำนอง ใช้การดำเนินคอร์ด II – V7 ในกุญแจเสียง Ab เมเจอร์

ท่อน B ในห้องเพลง 13 – 17 ใช้กีตาร์เป็นทำนองหลัก เครื่องเป่าทุกกลุ่ม บรรเลงเสียงประสานแบบคอมพ์ ping เครื่องทำจิงหะเว่บรรเลงแบบจิงหะสวิงฟิลล์ และคอร์ดสนับสนุนแนวทำนอง

ท่อนโซโล (Solo Section) ในห้องเพลง 18 – 29 ย้ายกุญแจเสียงไปยังคีย์โดมินันท์จาก Eb เมเจอร์ไปสู่ Bb เมเจอร์ กีตาร์ทำการอิมโพรไวส์ขึ้น 2 รอบ (Chorus) ใช้โครงสร้างแบบบลูส์ 12 ห้องเพลง รอบที่ 2 กลุ่มเครื่องลมไม้บรรเลงทำนองพื้นหลัง (Melodic Background) ที่สร้างขึ้นใหม่ เครื่องลมทองเหลืองบรรเลงแบบคอมพ์ปิง

ท่อนจบ (Ending) ในห้องเพลง 30 – 35 นำท่อนนำมาเป็นท่อนจบเพิ่มเติมโดยการใช้เคเดนซ์แบบฟอร์เพคท์ ด้วยคอร์ด V7 – I

อภิปรายผล

จากการวิเคราะห์บทเพลงทั้ง 4 บทเพลงที่ได้ผ่านกระบวนการดำเนินการวิจัยในบทประพันธ์ขึ้นมาใหม่ทั้งเพลง 4 เพลง โดยการใช้แนวคิดการประพันธ์ของเวสมอนโทเมอรี คือ คือ การดำเนินทำนองด้วยโน้ตแนวทำนองเดี่ยว (Single Note solo), ดำเนินทำนองด้วยขั้นคู่แปด (Octave Solo), ดำเนินทำนองด้วยกลุ่มคอร์ด (Block Chord Solo), การวางแผนทางเดินคอร์ดแบบ “West Coast Change” ซึ่งผลของการวิเคราะห์สรุปได้ว่า จากการวิเคราะห์สังคีตลักษณะในบทเพลงดังกล่าวพบว่าทั้ง 4 บทเพลงใช้ สังคีตลักษณะแบบ ทำนองหลักและการแปร (Theme and variation) ซึ่งสอดคล้องกับเด่น อยู่ประเสริฐ (2556) กล่าวว่า สังคีตลักษณะดนตรีแจ๊สถือเป็นชนิดหนึ่งของทำนองหลักและการแปร ในส่วนของทำนองหลัก พบว่าได้มีการสร้างและพัฒนาทำนองหลักโดยใช้วิธีการพัฒนาที่หลากหลายได้แก่ การสร้างและพัฒนาทำนองหลัก ด้วยการซ้ำ (Repetition) การใช้วิธีการพัฒนาทำนองด้วยการปรับระดับเสียง (Transposition) การสอดแทรกแนวความคิดใหม่ (New Idea) เพิ่มเติมสลับกับทำนองหลักการขยายทำนองด้วยการซีควเन्ซ์ (Sequence) การสร้างประโยคเพลงในลักษณะ ถาม – ตอบ (Call and Response) การพัฒนาโมทีฟด้วยการตัดโน้ตในโมทีฟหลักบางตัวออก (Motif Omission) การดัดแปลงกระสวนจังหวะของโมทีฟ (Motif Transformation) การขยายแนวคิดโดยการสร้างทำนองใหม่เพื่อสร้างความแตกต่าง (Contrast) เป็นต้น การประสานโดยส่วนใหญ่

เป็นระบบประสานเสียงแบบ โทนาลิตี ในการดำเนินคอร์ดพบการดำเนินคอร์ดแบบ “เวส โคสต์ เซนจ์” (Wes Coast Changes) ซึ่งคิดค้นและเป็นเอกลักษณ์ในการดำเนินคอร์ดของ เวส มอนท์โกเมอรี (Marshall, 2001)

ส่วนของการแปรทำนอง พบการแปรทำนองโดยการบรรเลงด้วยวิธีดัน เรียกว่าการแปรแต่ละครั้งว่า “คอรัส” (Chorus) (1 คอรัส หมายถึงการแปร 1 ชุด) เด่น อยู่ประเสริฐ (2556) พบว่า ในแต่ละเพลงมีรูปแบบของการบรรเลงในแต่ละคอรัส คือส่วนแรกเป็นการบรรเลงด้วยการดันแบบโน้ต แนวเดียว ส่วนที่สองคือการเล่นแบบขึ้นคู่ ส่วนที่สามคือการเล่นแบบคอร์ดโซโล่หรือ บล็อกคอร์ด ในการวิเคราะห์การดันกีตาร์ พบว่ามีแนวคิดวิธีการดันหลักจากการใช้การพัฒนาโมทิฟ ในลักษณะต่างๆ โดยยึดโครงสร้างของเสียงประสานควบคู่ไปกับการสร้างแนวทำนองเสียง ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีดนตรีแจ๊สของ Coker (1991) คือ การใช้ โหมด สเกล, อาเป จิโอ, การเคลื่อนของแนวทำนองที่แบบโครมาติก, เอนโคเลเซอร์, สร้างแนวทำนองซ้อนทับลงไปบนคอร์ด, การกล่า 7-3, การใช้โน้ตนอกกฤษฎี

หลักการเรียบเรียงเสียงประสานสำหรับวงแจ๊สปิกแบนด์ ได้เป็นไปตามการเรียบเรียงเสียงประสาน ซึ่งสอดคล้องกับ เด่น อยู่ประเสริฐ (2556) ดังนี้คือ ใช้พื้นฐานในการเรียบเรียงเสียงประสานดนตรีแจ๊ส (Jazz Arranging Basics) เสียงประสานในดนตรีแจ๊ส (Jazz Harmony) ทำนองและจังหวะในดนตรีแจ๊ส (Jazz Melody and Rhythm) การวางกรอบวงดนตรีแจ๊ส (Jazz Band) ได้แก่ 1) กลุ่มเครื่องลมไม้ มีทั้งหมดจำนวน 5 เครื่อง ได้แก่ อัลโตแซกโซโฟนที่ 1-2 เทเนอร์แซกโซโฟนที่ 1-2 และบาร์โตนแซกโซโฟน 2) กลุ่มเครื่องทองเหลือง มีทั้งหมดจำนวน 8 เครื่อง ได้แก่ ทรัมเป็ตที่ 1-4 ทรอมโบนที่ 1-3 และเบสทรอมโบน 3) กลุ่มเครื่องประกอบจังหวะ มีทั้งหมดจำนวน 4 เครื่อง ได้แก่ กีตาร์ไฟฟ้า เปียโน ดับเบิลเบส และกลองชุด เพื่อใช้ร่วมกับการวางเทคนิคการวางแนวเสียง (Voicing Techniques)

จากบทสรุปการวิเคราะห์การสร้างสรรคบทเพลงสำหรับกีตาร์แจ๊ส ทำให้สามารถกำหนดรูปแบบการประพันธ์เพลง ดังนี้

1. กำหนดโครงสร้างบทประพันธ์และสัญลักษณ์ในบทประพันธ์

2. กำหนดวลีหรือประโยคเพื่อนำไปสร้างเป็นทำนองหลัก
3. พัฒนาทำนองหลักโดยวิธี ด้วยการซ้ำ (Repetition) การใช้วิธีการพัฒนาทำนองด้วยการปรับระดับเสียง (Transposition) การสอดแทรกแนวความคิดใหม่ (New Idea) เพิ่มเติมสลับกับทำนองหลัก การขยายทำนองด้วยการเชื่อม (Sequence) การสร้างประโยคเพลงในลักษณะ ถาม – ตอบ (Call and Response) การพัฒนาโมทีฟด้วยการตัดโน้ตในโมทีฟหลักบางตัวออก (Motif Omission) การดัดแปลงกระสวนจังหวะของโมทีฟ (Motif Transformation) การขยายแนวคิดโดยการสร้างทำนองใหม่เพื่อสร้างความแตกต่าง (Contrast)
4. กำหนดรูปแบบการแปร โดยแบ่งเป็น 3 ส่วน คือส่วนที่ 1 ใช้วิธีการบรรเลงแบบแนวทำนองเดียว ส่วนที่ 2 ใช้วิธีการบรรเลงแบบคู่แปด และส่วนที่ 3 ใช้วิธีการบรรเลงแบบบล็อกคอร์ด
5. กำหนดให้ใช้การดำเนินคอร์ดแบบ “เวส โคสต์ เชนจ์” (Wes Coast Changes) ซึ่งคิดค้นและเป็นเอกลักษณ์ในการดำเนินคอร์ดของ เวส มอนท์โกเมอรี ตามความเหมาะสมในโครงสร้างของบทประพันธ์
6. เรียบเรียงเสียงประสานตามทฤษฎีและหลักการประพันธ์เพลงแจ๊สและวงบิกแบนด์

จากหลักการประพันธ์เพลงที่ได้จากการวิเคราะห์สังคีตลักษณ์ หลักการต้นแบบการบรรเลงกีตาร์แจ๊สและการเรียบเรียงเสียงประสานสำหรับวงบิกแบนด์ ได้นำไปสู่งานสร้างสรรค์ บทประพันธ์เพลง จำนวน 4 บทเพลง ได้แก่ 1) Blues For Montgomery 2) Blues For Prai 3) Blues For Tong 4) Blues For Wo ซึ่งทั้ง 4 บทประพันธ์เพลงเป็นการประพันธ์ขึ้น มีการวางโครงสร้างบทประพันธ์ มีสังคีตลักษณ์ มีการพัฒนาแนวทำนองหลัก มีวิธีการต้นสด การเรียบเรียงเสียงประสาน โดยเฉพาะทางเดินคอร์ดแบบ “West Coast Changes” ซึ่งคิดค้นและเป็นเอกลักษณ์ของ เวส มอนท์โกเมอรี โดยเฉพาะ และยังรวมถึงได้มีการกำหนดวิธีการบรรเลงเป็น 3 ส่วน คือส่วนที่ 1 ใช้วิธีการบรรเลง แบบแนวทำนองเดียว ส่วนที่ 2 ใช้วิธีการบรรเลงแบบคู่แปด และส่วนที่ 3 ใช้วิธีการบรรเลงแบบบล็อก ตามแบบฉบับของ

เวส มอนท์โกเมอรี โดยใช้สำหรับบรรเลงกีตาร์ และการเรียบเรียงเสียงประสานสำหรับวงแจ๊สบิ๊กแบนด์ เพื่อใช้ในการบรรเลงร่วมกันโดยสมบูรณ์

ข้อเสนอแนะ

ทำการวิจัยโดยการเปรียบเทียบในการประพันธ์เพลงเพื่อเปรียบเทียบเทคนิคการประพันธ์และการเรียบเรียงเสียงประสานในรูปแบบที่หลากหลาย

เอกสารอ้างอิง

- กฤษฎา วงศ์คำจันทร์. (2556). การศึกษาสังคีตลักษณ์และแนวคิดการด้นกีตาร์ในเพลงแจ๊สของ เวสมอนท์โกเมอรี ขอนแก่น : มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- เด่น อยู่ประเสริฐ. (2556). ดนตรีแจ๊สและการวิเคราะห์. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรังสิต.
- Coker, J. (1970). **Pattern for jazz**. Maimi : Warner Bros Publishing.
- Coker, J. (1991). **Elements of the jazz language for the developing improviser**. New York : Alfred Publishing.
- Coltrane, J. (1967). **Welcome Kulu Se Mama**. New York : Impulse Records.
- Durham, E. (1987). **Motivation for learning English**. Jordan : Durham University.
- Ellington, D. (1974). **American songbook series**. Washington, DC : Smithsonian Collection of Recordings.
- Evans, B. (1980). **Wikipedia: Bill Evans**. Retrieved June 16, 2016, from https://en.wikipedia.org/wiki/Bill_Evans
- Goodman, B. (1986). **Wikipedia: Benny Goodman**. Retrieved June 16, 2016, from https://en.wikipedia.org/wiki/Benny_Goodman
- Gridley, M.C. (2005). **Jazz styles: History & analysis**. Retrieved July 29, 2010, from <http://www.npr.org/templates/story/story.php?storyId=14687657>

- Johnson, L. (1970). Quantitative assessment of the effects of light treatment in infant Gunn rats. **Birth Defects**, 6, 114-118.
- Kirchner, B. (2000). **The Oxford companion to jazz**. New York : Oxford University Press.
- Lang, E. (1933). **Detailed month view**. [n.p.].
- Leslie, J. (1968). Justifying political disobedience. **Ethics**, 79(1), 24-55.
- Marshall, W. (2001). **Guitar signature licks: best of wes montgomery**. Milwaukee, WI : Hal Leonard Publishing.
- Monk, T. (1982). **Wikipedia: Thelonious Monk**. Retrieved June 14, 2016, from https://en.wikipedia.org/wiki/Thelonious_Monk
- Pease, T. (2003). **Once bitten, twice bitten: Repeat victimisation and its implications for crime prevention**. London : Home Office.
- Reinhardt, D. (1953). **Wikipedia: Django Reinhardt**. Retrieved May 15, 2016, from https://en.wikipedia.org/wiki/Django_Reinhardt
- Shipton, A. (2007). **A new history of jazz**. New York : The Continuum International Publishing.
- Tatum, A. (1956). **Wikipedia: Art Tatum**. Retrieved May 15, 2016, from https://en.wikipedia.org/wiki/Art_Tatum
- Young, L. (1959). **Wikipedia: Terri Young**. Retrieved May 15, 2016, from https://en.wikipedia.org/wiki/Terri_Young

การค้นหาคำหมายใหม่ในวัสดุเดิม
New Meaning Investigation in Original Material

เจตต์จ ทองเฟื่อง¹

Jadet Tongfueng

¹ อาจารย์ประจำหลักสูตรสาขาวิชาทัศนศิลป์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
Lecturer, Department of Visual Arts,
Faculty of Fine and Applied Arts,
Khon Kaen University (E-mail: jadetto@kku.ac.th)

Received: 07/12/2020 Revised: 27/01/2021 Accepted: 29/01/2021

บทคัดย่อ

บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของการวิจัยในหัวข้อ “การค้นหาคำความหมายใหม่ในวัสดุเดิม” มีวัตถุประสงค์คือ 1) เพื่อนำวัสดุสองชนิดที่ได้มาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะสื่อผสม 2) เพื่อค้นหาคำความหมายที่เกิดจากวัสดุบนพื้นที่ทับซ้อนและวัสดุสำเร็จรูปในภาคอีสาน ซึ่งมีกระบวนการศึกษาที่ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ

การนำวัสดุสองชนิดที่ได้มาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะ โดยมีกระบวนการคือ การลงพื้นที่แลกเปลี่ยนวัสดุในพื้นที่ชุมชนในพื้นที่ซ้อนทับ 4 พื้นที่ ซึ่งพบว่าส่วนใหญ่ชาวบ้านในพื้นที่ทำอาชีพการเกษตร วัสดุที่ได้มาส่วนใหญ่จะเป็น มีด จอบ เสียม และวัสดุที่เกี่ยวข้องกับการทำอาหาร เช่น หวด หม้อที่ใช้หุงต้มอาหาร ส่วนวัสดุสมัยใหม่ที่ใช้งานแล้วที่ได้จากบ้านเชียง จ.อุดรธานี จะเป็น ยางรถยนต์ พัดลม และเลื่อยยนต์ และวัตถุโบราณจำลองได้มาจากบ้านปราสาท จ.นครราชสีมา จากนั้นผู้วิจัยได้ลงพื้นที่ค้นหาวัตถุสำเร็จรูปจากห้างร้านในจังหวัดขอนแก่นโดยได้วัสดุสำเร็จรูปที่จะนำมาประกอบกับวัสดุเหลือใช้โดยใช้แนวคิดอะบิ-ซาบี จำนวน 17 ชิ้น

ส่วนในด้านการค้นหาคำความหมายที่เกิดจากวัสดุบนพื้นที่ทับซ้อนและวัตถุสำเร็จรูปในภาคอีสานเป็นการค้นหาคำความหมายใหม่โดยใช้การวิเคราะห์โดยทฤษฎีสัญวิทยา เพื่อค้นหาคำความหมายของชิ้นงานทั้ง 17 ชิ้น โดยพบว่าสามารถวิเคราะห์ผลงานที่มีความหลากหลายตามระบบของสัญญาณที่จะนำไปสู่ความหมายได้ทั้ง 17 ชิ้น ซึ่งเป็นลักษณะความหมายแบบปลายเปิด อาจมีปัจจัยของสังคมและวัฒนธรรมเข้ามาเกี่ยวข้อง หรืออาจเกี่ยวข้องกับประสบการณ์ของผู้ชม โดยเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้ใช้ความคิดในการตีความหมายตามประสบการณ์ของตน

คำสำคัญ: การค้นหาคำความหมายใหม่, วัสดุ, สัญญาณ, สื่อผสม

Abstract

This article is a part of research titled “New meaning investigation in original material,” which aimed to 1) Integrate the two materials into

creative mixed media art, 2) Investigate new meaning from the overlapping area and packaged materials in the northeast. The research was conducted by adopting a qualitative research methodology.

The integration of two materials as creative mixed-arts have been conducted by the field study to exchange material in four overlapping communities. The study results indicated that most of the villagers had related to agriculture occupation resulted in obtained materials were knife, hoe, and shovel. In addition, cooking materials, i.e., earthen steamer and pot, were also found during the study. In the part of new materials, the materials obtained from Ban Chiang village, Udon Thani province, consisted of tire rubber, fan, and electric chain saw. On the other hand, the ancient materials were obtained from Ban Prasat, Nakhon Ratchasima province. After that, the researcher sought to the packaged materials once again in the malls around Khon Kaen province and got instant noodles combined with waste material by adopting the concept from Wabi-Sabi for 17 creative mixed-arts.

In the meaning investigation, the new meaning investigation from the overlapping materials and packaged materials in the northeast was employed Semiology theory to find the meaning of 17 creative mixed-arts. The analysis of 17 creative mixed-arts shown that the meaning can form in various aspects with Open-ended characteristics in meaning which would be affected by society, culture, or audiences' experiences with individual thoughts and interpretation based on each person.

Keywords: New meaning investigation, materials, Semiology theory, mixed media art

บทนำ

การวิจัยผลงานในชุด “การค้นหาคำความหมายใหม่ในวัสดุเดิม” เป็นการทดลองและค้นหาคำความหมายใหม่ที่เกิดจากการนำวัสดุของชนิดขึ้นไปมาประกอบประสานและจัดวาง เพื่อให้เกิดความหมายโดยใช้หลักการของการนำความหมายที่ติดตัวมากับวัตถุแต่ละชิ้นมาเรียงร้อยใหม่ เปรียบได้กับการผสมคำเพื่อให้เกิดคำใหม่ ที่ให้ความหมายที่ต่างออกไปจากเดิม ในการทดลองได้กำหนดเป็นวัสดุที่ใช้ในครัวเรือน โดยวัสดุที่ 1 จะใช้วัตถุที่เป็นปัจจุบันที่ไม่ผ่านการใช้งานที่เรียกว่า “วัสดุสำเร็จรูป” เช่นการได้วัสดุจากซัพเปอร์มาร์เก็ต ห้างร้านหรือได้วัสดุจากการเดินในตลาดสด ซึ่งวัสดุเหล่านั้นเป็นวัสดุใหม่ที่เพิ่งออกจากการผลิต หรือโรงงาน ซึ่งยังไม่ถูกใช้งาน แต่มีความหมายที่เกิดจากการสร้างขึ้นเพื่อจะนำไปใช้ประโยชน์กับอะไร หรือมีหน้าที่อะไร อีกทั้งวัสดุสำเร็จรูปนี้ ยังบ่งบอกถึงทั้งวิวัฒนาการการดำเนินชีวิตของคนปัจจุบัน และความหมายในเรื่องของเศรษฐกิจของแต่ละพื้นที่และแต่ละบุคคล จากการออกแบบรวมถึงคุณภาพของวัสดุที่ต่างกันแม้จะนำมาใช้ในหน้าที่เดียวกัน โดยกำหนดพื้นที่คือตัวเมืองจังหวัดขอนแก่น ต่อมาวัตถุที่ 2 คือ “วัสดุเหลือใช้” โดยวัสดุเหลือใช้ที่จะนำมาสร้างสรรค์นี้ผู้วิจัยจะใช้วัสดุจากชาวบ้านที่อาศัยบนพื้นที่ซ้อนทับในปัจจุบันด้วยการแลกเปลี่ยนกับสิ่งของที่ผู้วิจัยได้เลือกคือวัสดุอุปกรณ์ของใช้ในครัวเรือน โดยได้กำหนดพื้นที่ในการได้มาซึ่งวัตถุ ซึ่งผู้วิจัยได้เลือกพื้นที่ซ้อนทับในภูมิภาคอีสาน คือพื้นที่ทั้งอีสานเหนือ (แอ่งสกลนคร) ได้แก่ ชุมชนบ้านเชียง จ.อุดรธานี และอีสานใต้ (แอ่งโคราช) ได้แก่ ชุมชนบ้านคูเมือง จังหวัด อุบลราชธานี ชุมชน บ้านพระปิต จังหวัดสุรินทร์ และชุมชนบ้านปราสาท จังหวัดนครราชสีมา ซึ่งมีข้อมูลและหลักฐานทางโบราณคดีว่ามีมนุษย์ได้รวมกลุ่มตั้งเป็นชุมชนมีคูน้ำและคันดินกันเป็นชุมชนที่มีการปลูกพืชและเลี้ยงสัตว์ ซึ่งต่อมาชุมชนเหล่านี้ได้เสื่อมสลายเป็นพื้นที่ที่รกร้าง และมีกลุ่มคนกลุ่มใหม่เข้ามาตั้งชุมชนทับพื้นที่เดิมซึ่ง ปรากฏการณ์เหล่านี้ทำให้เกิดคำถามถึงวิวัฒนาการของพื้นที่และเวลาในโลกของเรา ที่มักจะมีการเกิดขึ้นของชุมชน หรือเมือง เมื่อถึงจุดหนึ่งสิ่งต่างๆ ที่กล่าวมามักจะเลือนหายและถูกสิ่งใหม่ ที่อาจเป็นวัฒนธรรมใหม่ หรือชุมชนใหม่ที่เข้ามาพร้อมกับ การสร้างวัตถุ

และที่สำคัญได้เกิดวัสดุใหม่ๆ ที่ถูกใช้งานในครัวเรือน หรือในชีวิตประจำวันเข้ามา ซ้อนทับพื้นที่เดิม การขุดค้นทางโบราณคดีจึงเป็นหลักฐานที่บ่งบอกถึงการพัฒนาการของมนุษย์ แต่ละยุคสมัยได้เป็นอย่างดี อีกทั้งวัสดุเหล่านั้นนอกเหนือจากคุณค่าที่บอกถึงการพัฒนาการของมนุษย์ที่กล่าวมาแล้ว วัสดุเหล่านั้นยังมีคุณค่าในเรื่องของวัฒนธรรมการบริโภค ที่แฝงไว้ด้วยเรื่องราว และเนื้อหารวมถึงความหมายของวัสดุที่ผ่านการใช้งาน ซึ่งความงดงามของวัสดุเหล่านั้นเราจะเห็นได้จากร่องรอย ที่เกิดขึ้นทั้งจากเวลาของธรรมชาติ (โคเรน, 2546) และจากการกระทำของมนุษย์

จากการศึกษาการใช้วัสดุที่ใช้ในครัวเรือนบนพื้นที่ซ้อนทับและวัสดุสำเร็จรูปจากห้างร้านในจังหวัดขอนแก่น จากนั้นได้นำวัสดุมาประกอบกันโดยใช้แนวคิดของ วะปิ-ชะปิ ที่ต้องคำนึงถึงการเคารพวัสดุ ด้วยการจัดวางอย่างเรียบง่ายเพื่อให้วัสดุได้แสดงความหมายที่ติดตัวมาทั้งสองชนิดเพื่อผสานกันให้เกิดความหมายใหม่ อีกทั้งผู้วิจัยได้ใช้ทฤษฎีสัญวิทยาในการถอดความหมายที่เกิดจากการผสมผสานกันของวัสดุสองชนิดนั้น และนำองค์ความรู้นั้นเผยแพร่เป็นนิทรรศการศิลปะ และนำเสนอเป็นเอกสารในรูปแบบพรรณนาวิเคราะห์ ซึ่งผู้วิจัยคาดว่าจะจะเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อนำวัสดุสองชนิดที่ได้มาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะสื่อผสม
2. เพื่อค้นหาความหมายที่เกิดจากวัตถุนบนพื้นที่ซ้อนทับและวัสดุสำเร็จรูป

ในภาคอีสาน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ศึกษาการใช้วัสดุในภาคอีสาน
2. ได้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่เกิดจากวัสดุสองชนิดคือวัสดุที่ถูกใช้งาน

บนพื้นที่ทับซ้อน และจากวัตถุสำเร็จรูปได้ถอดความหมายของวัสดุที่ประกอบกันในบริบทของศิลปะ

ระเบียบวิธีการดำเนินการวิจัย

ในการทำวิจัยในหัวข้อเรื่องการค้นหาความหมายใหม่ในวัสดุเดิม เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพที่ประกอบด้วย

1. มีเครื่องมือในการวิจัยได้แก่
 - 1.1 แบบสำรวจ
 - 1.2 แบบสังเกต
 - 1.3 แบบสัมภาษณ์
2. ระเบียบวิธีวิจัยได้แก่
 - 2.1 ประชากรและกลุ่มเป้าหมาย
 - 2.2 ระยะเวลาในการวิจัย
 - 2.3 เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล
 - 2.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล
 - 2.5 การจัดการข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล
 - 2.6 การนำเสนอผลงานและวิเคราะห์ข้อมูล

ขอบเขตของการวิจัย

โครงการสร้างสรรค์ผลงานชุด “การค้นหาความหมายใหม่ในวัตถุเดิม” เป็นการค้นคว้าและทดลองสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจากวัตถุสำเร็จรูปซึ่งจะกำหนดขอบเขตดังนี้

ขอบเขตด้านพื้นที่ ผู้วิจัยได้กำหนดพื้นที่ 2 กลุ่มพื้นที่คือ

1. กลุ่มพื้นที่สำเร็จรูป
 - 1.1 พื้นที่ที่มีวัสดุสำเร็จรูป ที่เป็นวัสดุใหม่ที่ยังไม่ถูกใช้งาน
 - 1.2 พื้นที่ที่มีวัสดุสำเร็จรูป ผู้วิจัยได้กำหนดพื้นที่ในการเก็บรวบรวมวัสดุสำเร็จรูป คือ พื้นที่ ในเขตตัวเมืองจังหวัดขอนแก่น ซึ่งเป็นพื้นที่ที่มาจากหลากหลายของวัสดุทั้งที่เป็นวัสดุที่ถูกใช้งานในภาคการเกษตรที่เป็นวิถีชีวิตของคนชนบทที่เข้ามาจำหน่ายซื้อของในเมือง และ วัสดุที่ถูกใช้งานในวิถีชีวิตของคนเมืองขอนแก่น

2. กลุ่มพื้นที่ซ้อนทับ

2.1 พื้นที่ที่ตั้งอยู่บนพื้นที่ซ้อนทับ ซึ่งจะมีวัสดุเหลือใช้

2.2 พื้นที่ที่ตั้งอยู่บนพื้นที่ซ้อนทับได้แก่

1) บ้านคูเมือง อำเภอวารินชำราบ จังหวัดอุบลราชธานี 2) หมู่บ้านปราสาท อำเภอนาสอง จังหวัดนครราชสีมา 3) บ้านพระปิต ต.บ้านแร่ อ.เขวาสินรินทร์ จ.สุรินทร์ 4) ชุมชนบ้านเชียง ตำบลบ้านเชียง อำเภอหนองหาน จังหวัดอุดรธานี

ขอบเขตด้านเนื้อหา

ด้านเนื้อหาผลงานศิลปะในชุดการค้นหาคำความหมายใหม่จากวัตถุเดิมจะสะท้อนความสัมพันธ์ของการดำเนินชีวิตของคนในปัจจุบันที่เกิดจากการนำเอาวัตถุสองชนิดขึ้นไปมาประกอบหรือจัดวางให้เกิดเนื้อหาใหม่

ขอบเขตด้านรูปแบบ

ผู้วิจัยจะสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบ สื่อผสม โดยเน้นการสร้างรูปทรงใหม่ที่เกิดจากวัตถุสำเร็จรูปสองชนิดขึ้นไปและใช้สีที่มาจากวัตถุสำเร็จรูปเดิมเพื่อเน้นความสำคัญของวัตถุและความสอดคล้องกับเนื้อหา

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยเพื่อสร้างสรรค์ในหัวข้อ การค้นหาคำความหมายใหม่ในวัตถุเดิม เป็นการค้นหาวัตถุในครัวเรือนที่มีทั้งวัสดุใหม่ที่เรียกว่าวัสดุสำเร็จรูป และวัสดุที่ใช้จนแล้วที่เรียกว่าวัสดุเหลือใช้หรือวัสดุพบ ซึ่งกรอบในการทำวิจัยคือการค้นหาวัตถุเหลือใช้บนพื้นที่ซ้อนทับคือพื้นที่ที่เคยเป็นเมืองโบราณมาก่อนแต่ได้ถูกตั้งเป็นบ้านเรือนหรือชุมชนซ้อนทับอีกครั้งโดยชุมชนใหม่นี้ไม่ได้เป็นชุมชนเดิมที่เคยอาศัย ซึ่งเป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในที่ต่างๆ ทั่วโลก ซึ่งผู้วิจัยได้เลือกพื้นที่ในภูมิภาคอีสาน โดยกำหนดพื้นที่ตามภูมิภาคคือ อีสานเหนือ อีสานใต้ ซึ่งมีความแตกต่างด้านการใช้วัสดุโดยจะใช้เวลาแลกเปลี่ยนวัสดุในครัวเรือนที่ชาวบ้านไม่ได้ใช้งานแล้ว อีกทั้งยังได้ค้นหาวัตถุสำเร็จรูปที่ถูกผลิตขึ้นใหม่และวางขายตามห้างร้านในจังหวัดขอนแก่นเพื่อจะได้วัสดุที่น่าสนใจและอาจมีความหมายมาประกอบสร้าง โดยใช้แนวคิด วัช-ปิ-ชะ-ปิ ตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 จากนั้นจึงได้ผลงานศิลปะที่เกิดจากการประกอบกันของ

วัสดุเหลือใช้ที่ได้จากพื้นที่ขอนแก่นและวัสดุสำเร็จรูปที่ได้จากห้างร้านทั่วไปในจังหวัดขอนแก่นมาวิเคราะห์และถอดความหมายโดยใช้ทฤษฎีสัญวิทยาตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 และจะนำผลงานเหล่านั้นออกแสดงเป็นนิทรรศการเพื่อเผยแพร่ต่อไป

วิธีการดำเนินการวิจัย

1. การลงพื้นที่แลกเปลี่ยนวัสดุในพื้นที่ชุมชนโบราณ 4 พื้นที่

ส่วนใหญ่ชาวบ้านในพื้นที่ทำอาชีพการเกษตร วัสดุที่ได้มาส่วนใหญ่ที่ได้มาเป็น มีด จอบ เสียม ที่เป็นเครื่องมือทางการเกษตร และวัสดุที่เกี่ยวข้องกับการทำอาหาร เช่นหวด หม้อที่ใช้หุงต้มอาหาร ส่วนวัสดุสมัยใหม่ที่ได้จากบ้านเชียง จ.อุดรธานีจะเป็น ยางรถยนต์ พัดลม และเลื่อยยนต์ และวัตถุโบราณจำลองได้มาจากบ้านปราสาท จ.นครราชสีมา



ภาพประกอบที่ 1 และ 2 การลงพื้นที่เพื่อแลกเปลี่ยนวัสดุ

2. กระบวนการวิเคราะห์และคัดแยกประเภทของวัสดุ

เป็นขั้นตอนการวิเคราะห์และแยกประเภทของวัสดุที่ได้มาจากการลงพื้นที่ คำนึงถึงรูปทรงและความหมายของวัตถุ เพื่อใช้ในการค้นหาวัตถุสำเร็จรูปตามห้างร้านมาประกอบ

3. การลงพื้นที่ค้นหาวัตถุสำเร็จรูปจากห้างร้านในจังหวัดขอนแก่น

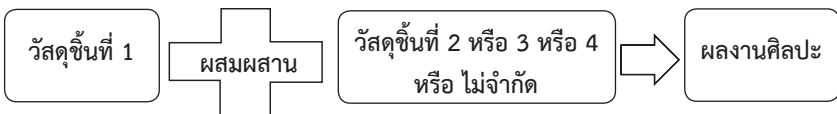
ผู้วิจัยได้นำวัตถุเหลือใช้ที่ได้จากการลงพื้นที่มาวิเคราะห์ และได้ค้นหาวัตถุจากห้างร้านในจังหวัดขอนแก่นโดยได้วัสดุสำเร็จรูปที่จะนำมาประกอบกับวัสดุเหลือใช้จำนวน 17 ชิ้น



ภาพประกอบที่ 3 และ 4 ภาพวัสดุที่มีอยู่ตามห้างร้านทั่วไป

4. กระบวนการประกอบวัสดุ

เมื่อได้วัสดุทั้งสองชนิดจึงนำมาประกอบกันโดยคำนึงถึงการผสมผสานในเรื่องของเนื้อหาและความหมายของรูปทรงและรูปทรงของวัสดุ และการประกอบต้องเน้นเรื่องความสัมพันธ์ของรูปทรงของวัสดุแต่ละชนิดซึ่งผู้วิจัยจะประกอบกันโดยให้รูปทรงของวัสดุยังคงสภาพเดิมให้มากที่สุด เนื่องจากวัสดุทั้งสองยังต้องคงความหมายในตัวจึงยังต้องคงเหลือสภาพของวัสดุให้มากที่สุด



ภาพประกอบที่ 5 ภาพแผนภูมิแสดงการประกอบวัสดุ

5. การวิเคราะห์การค้นหาคำความหมายที่เกิดจากวัสดุบนพื้นที่ทับซ้อนและวัตถุสำเร็จรูปในภาคอีสาน

ในการสร้างสรรค์ผลงานในหัวข้อการค้นหาคำความหมายใหม่ในวัสดุเดิม ผู้วิจัยได้ใช้กระบวนการลงพื้นที่เพื่อสำรวจ และค้นหาวัสดุบนพื้นที่ ซ้อนทับ ทั้ง 4 พื้นที่ จากนั้นนำวัสดุเหล่านั้นมาประกอบกับวัสดุสำเร็จรูปที่อยู่ตามห้างร้านทั่วไป โดยมีได้มีแนวคิดหลักในการสร้างผลงาน คือ ความทับซ้อน โดยมีกระบวนการดังนี้

5.1 ด้านรูปแบบและกระบวนการสร้างสรรค์

ในด้านรูปแบบผู้วิจัยได้ใช้ลักษณะรูปแบบที่เป็นสื่อวัสดุผสม ที่เน้นความหมายของวัสดุ ซึ่งเป็นกระบวนการสร้างสรรค์ที่นำเอาวัสดุในพื้นที่ซ้อนทับทั้ง 4 พื้นที่ ได้พบข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ของชุมชนดังกล่าว รวมถึงการได้แลกเปลี่ยนวัสดุ กับชาวบ้านในพื้นที่ดังกล่าว ซึ่งได้วัสดุที่หลากหลาย ซึ่งผู้วิจัยได้นำมาวิเคราะห์และแยกประเภทของวัสดุที่ได้มาจากนั้น ผู้วิจัยได้ค้นหาวัสตุสำเร็จรูปจากร้านค้าที่สามารถนำมาประกอบกับวัสดุเหลือใช้ที่ได้มาจากชาวบ้าน จากนั้นผู้วิจัยจึงนำวัสดุทั้งสองประเภทมาประกอบกันโดยคำนึงถึงความหมายใหม่ที่เกิดจากวัสดุทั้งสอง ซึ่งผู้วิจัยได้ผลงานทั้งหมด 17 ชิ้นงาน

5.2 ด้านเนื้อหาแนวคิด

ในด้านเนื้อหาและแนวคิดผู้วิจัยได้แนวคิดหลักจากการลงพื้นที่คือการซ้อนทับ ที่แสดงถึงบริบทของตัวพื้นที่เองและวัสดุที่ได้มาจากชุมชนทั้ง 4 แหล่ง และวัสดุสำเร็จรูปที่ผู้วิจัยได้นำมาจากห้างร้านทั่วไป การนำวัสดุทั้งสองชนิดมาประกอบกันนั้นยังสามารถแสดงความหมายของการซ้อนทับในความเก่าของวัสดุเหลือใช้จากพื้นที่ และวัสดุที่ใหม่ ในการนำประกอบกัน ซึ่งเกิดการซ้อนทับอาจไม่ได้หมายถึงการกดทับที่เป็นด้านลบ แต่การซ้อนทับ อาจมีความหมายที่เป็นด้านบวกก็ได้เช่น การสร้างนวัตกรรมต่าง ล้วนเกิดมาจากการได้รับอิทธิพลจากสิ่งประดิษฐ์เดิมทั้งนั้น ดังนั้นการซ้อนทับจึงอาจสามารถมองได้ทั้งสองแบบ โดยแนวคิดที่ผู้วิจัยต้องการที่จะนำเสนอในด้านบวก โดยสามารถเชื่อมโยงความสอดคล้องกับทฤษฎีต่างๆ ได้โดยพบว่ามีความสอดคล้องกับแนวคิดอะปิ-อะปิ ตามกรอบของ เซน โนะ ริคิ (ค.ศ 1522-1591) พบว่าการใช้วัสดุในผลงานทั้งหมดพบว่าตามความหมายในเชิงอภิปรัชญา สรรพสิ่งทั้งหลายกำลังแปรเปลี่ยนอย่างถดถอยหรือไม่ก็กำลังวิวัฒนาการจากความไม่มีอะไร ซึ่งวัสดุในผลงานพบว่ามีความเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากการใช้งาน ส่วนคุณค่าในเชิงจิตวิญญาณ พบว่าผลงานมีความสอดคล้องกับแนวคิดที่แสดงให้เห็นถึงความงามสามารถปลงประกายออกมาจากความอัปลักขณ์ได้ (โคเรน, 2546) ซึ่งวัสดุที่ผู้วิจัยนำมาสร้างสรรค์เป็นวัสดุที่ถูกใช้งาน มีร่องรอยของการผุกร่อนไม่เรียบ

ตั้งหรือมีความงามที่มีความหมายถึงความสมบูรณ์แบบเช่นเดิม แต่ก็ใช้ว่าความ
 ผุกร่อนหรือร่องรอยเหล่านั้นจะไม่แสดงความงาม ความงามของร่องรอยความ
 ผุกร่อนอาจมาจากความเข้าใจในเรื่องของสัจธรรม ที่เป็นวัฏจักร ของการเกิดขึ้น
 การผุกร่อน และความเสื่อมสลาย ที่สัมพันธ์กับปรัชญาพุทธศาสนาที่เป็นต้นแนวคิด
 ของ วัชรี ชาติ ที่ได้อธิบายถึงคุณภาพเชิงวัตถุ มีการแสดงให้เห็นถึง การเพี้ยนยของ
 กระบวนการทางธรรมชาติ ความไม่สม่ำเสมอ การไม่โอ้อวดและความเรียบง่าย อีกทั้ง
 ทั้งการนำวัสดุสำเร็จรูปที่มีความใหม่มาจากห้างร้านมาประกอบเข้ากับวัสดุเหลือใช้
 ยิ่งช่วยขับให้แสดงความชัดเจนในเรื่องสัจธรรมของวัตถุจากความเก่าที่กำลังเสื่อม
 สลายและความใหม่ที่แสดงถึงการกำเนิด ส่วนความสอดคล้องกับทฤษฎีสัญญาวิทยา
 ตามกรอบของโรลิ่งด์ บาร์ตส์ (ค.ศ.1915 - 1980)ที่ได้แสดงความหมายของสิ่งต่างๆ
 รวมถึงวัตถุว่ามีความหมาย ตรง และความหมายแฝง ซึ่งผู้วิจัยได้นำแนวคิดนั้นมา
 อธิบายผลงานแต่ละชิ้น

6. ผลงานสร้างสรรค์

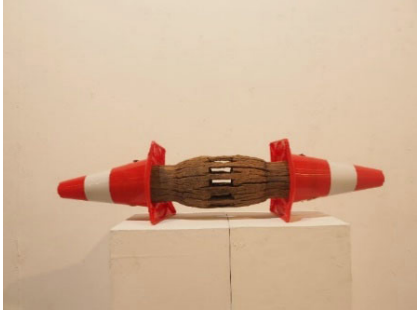


ภาพประกอบที่ 6 และ 7 ผลงานชิ้นที่ 1 ด้านซ้ายชื่อผลงาน: untitled 1

ขนาด: 30x180x200 ซม. เทคนิค: สีสผสม

ผลงานชิ้นที่ 2 ด้านขวาชื่อผลงาน: untitled 2 ขนาด: 35x100x110 ซม.

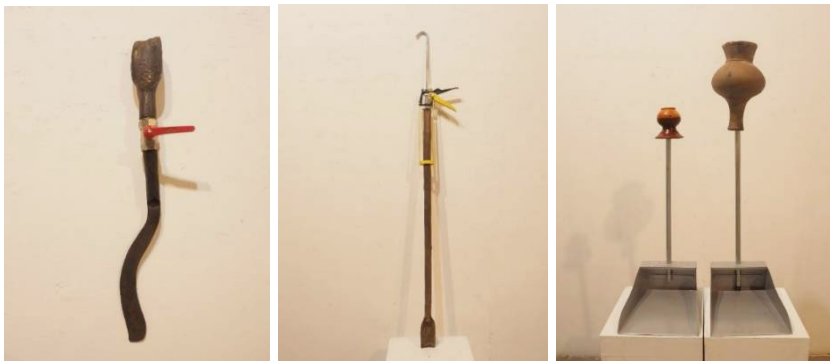
เทคนิค: สีสผสม



ภาพประกอบที่ 8 และ 9 ผลงานด้านซ้ายชิ้นที่ 3 ชื่อผลงาน: untitled 3
ขนาด: 30x30x40 เทคนิค: สีสผสม ผลงานด้านขวาชิ้นที่ 4 ชื่อผลงาน: untitled 4
ขนาด: 30x100x30 เทคนิค: สีสผสม



ภาพประกอบที่ 10 และ 11 ผลงานชิ้นที่ 5 ด้านซ้ายชื่อผลงาน: untitled 5
ขนาด: 30x30x25 ซม. เทคนิค: สีสผสม
ผลงานชิ้นที่ 6 ด้านขวาชื่อผลงาน: untitled 6 ขนาด: 6x40x70 ซม.
เทคนิค: สีสผสม



ภาพประกอบที่ 12, 13 และ 14 ผลงานชิ้นที่ 7 ด้านซ้ายชื่อผลงาน: untitled 7
 ขนาด: 10x15x65 ซม. เทคนิค: สื่อดผสม ผลงานชิ้นที่ 8 ตรงกลางชื่อผลงาน:
 untitled 8 ขนาด: 10x20x110 ซม. เทคนิค: สื่อดผสม ผลงานชิ้นที่ 9 ด้านขวา
 ชื่อผลงาน: untitled 9 ขนาด: 30x50x10 ซม. เทคนิค: สื่อดผสม



ภาพประกอบที่ 15 และ 16 ผลงานชิ้นที่ 10 ด้านซ้ายชื่อผลงาน: untitled 10
 ขนาด: 40x100x135 ซม. เทคนิค: สื่อดผสม ผลงานชิ้นที่ 11 ด้านขวาชื่อผลงาน:
 untitled 11 ขนาด: 35x80x150 ซม. เทคนิค: สื่อดผสม



ภาพประกอบที่ 17, 18 และ 19 ผลงานชิ้นที่ 12 ด้านซ้ายชื่อผลงาน: untitled 12
ขนาด: 40x40x120 ซม. เทคนิค: สีสผสม ผลงานชิ้นที่ 13 ตรงกลางชื่อผลงาน:
untitled 13 ขนาด: 70x100x120 ซม. เทคนิค: สีสผสม ผลงานชิ้นที่ 14
ด้านขวาชื่อผลงาน: untitled 14 ขนาด: 30x30x45 ซม. เทคนิค: สีสผสม



ภาพประกอบที่ 20, 21 และ 22 ผลงานชิ้นที่ 15 ด้านซ้ายชื่อผลงาน: untitled 15
ขนาด: 35x35x55 ซม. เทคนิค: สีสผสม ผลงานชิ้นที่ 16 ตรงกลางชื่อผลงาน:
untitled 16 ขนาด: 70x70x80 ซม. เทคนิค: สีสผสม ผลงานชิ้นที่ 17 ด้านขวา
ชื่อผลงาน: untitled 17 ขนาด: 100x100x120 ซม. เทคนิค: สีสผสม

การวิเคราะห์ผลงานและการค้นหาความหมายที่เกิดจากวัตถุดิบพื้นที่ทับซ้อนและ วัตถุสำเร็จรูปในภาคอีสาน

การวิเคราะห์โดยการใช้ทฤษฎีสัญวิทยาเพื่อค้นหาความหมายของชิ้นงานทั้ง 17 ชิ้น พบว่าสามารถวิเคราะห์ผลงานที่มีความหลากหลายตามระบบของสัญญาณที่จะนำไปสู่ความหมายนั้นๆ ซึ่งอาจมีปัจจัยของสังคมและวัฒนธรรมเข้ามาเกี่ยวข้องหรืออาจเกี่ยวข้องกับประสบการณ์ของผู้ชม ที่เข้าไปสัมผัสกับผลงานซึ่งอาจมีความแตกต่างกัน ซึ่งเป็นลักษณะความหมายปลายเปิด ซึ่งจากการวิเคราะห์สามารถอธิบายความหมายของชิ้นงานตามตัวอย่างเช่น ในผลงานชิ้นที่ 1 ผู้วิจัยได้ใช้วัสดุจากพื้นที่ซ้อนทับเป็นหม้อทำกับข้าว ซึ่งจากความหมายแรกของหม้อตามทฤษฎีสัญวิทยาหม้อเป็นภาชนะในการทำอาหาร เช่นการต้มแกง ฯลฯ มีลักษณะขนาดที่ต่างกัน มีหูสองข้าง มีสีดำที่เกิดจากการใช้งาน บางชิ้นก็ชำรุดหรือร้าว ส่วนในด้านความหมายแฝงหรือความหมายที่ 2 ของหม้อ นั้น มีความหมายจากที่มาและถูกใช้งาน ซึ่งหม้อมีหน้าที่ในการทำอาหาร อาจมีความหมายถึงการบริโภค แต่การที่หม้อนั้นไม่สมบูรณ์และมีร่องรอยการใช้งาน มีสีดำ สัญญาของความหมายจึงขยับตาม อาจตีความได้ถึงร่องรอยหรือการสึกกร่อน ดังนั้นเมื่อนำความหมายทั้งสองคือ การบริโภค และความทรุดโทรม อาจมีความหมายถึงร่องรอยของการบริโภค ส่วนวัสดุสำเร็จรูป ผู้วิจัยได้ใช้เสาธง สีขาว ซึ่งมีลักษณะที่บิดเบี้ยว ไม่ตรง และบางชิ้นมีร่องรอยที่ไม่สมบูรณ์ในความหมายแรกของเสาธง มีความหมายตามลักษณะคือ ใช้เป็นด้ามของธงที่ใช้ในงานต่างๆ เช่น ธงชาติ ธงสัญลักษณ์ในงานต่างๆ มีสีขาวส่วนความหมายที่สองหรือความหมายแฝง ของธง คือเป็นอุปกรณ์ไว้รองรับธง จึงขึ้นอยู่กับว่าจะใช้ธงอะไร เช่นถ้าเป็นธงชาติ ก็มีความหมายถึง ความมั่นคง ที่รองรับ ความเป็นชาติ และความหมายของสัญญาณที่เกิดจากเสาธงที่บิดเบี้ยว อาจมีความหมาย ถึง การขาดความมั่นคงก็เป็นได้ ในการนำเอาหม้อที่ถูกใช้งานแล้วมาประกอบกับเสาธงในความหมายแฝงที่ผสมกันสามารถตีความได้หลายหลายเช่นกัน เช่น อาจหมายถึง ความไม่มั่นคงของการบริโภค ซึ่งอาจเป็นด้านลบ หรืออาจตีความได้ตามประสบการณ์ของผู้ชมที่มีประสบการณ์ร่วมกับ วัสดุเหล่านั้น และในผลงานชิ้นที่ 10 จากการวิเคราะห์ผลงาน

โดยทฤษฎีสัญวิทยาพบว่ามิดพัร่าที่ได้จากพื้นที่ที่มีความหมายแฝงจากการใช้งานคือ ความคมการทำให้ขาดด้วยกำลังคน ส่วนราวตากผ้าที่ได้มาจากห้างร้านมีความหมายแรกคือเป็นอุปกรณ์ที่ใช้ในการตากผ้า มีสีขาวและสีน้ำเงิน ส่วนความหมายแฝงถึงการทำความสะอาดทำให้แห้งหรือการชำระล้าง ดังนั้นความหมายที่เกิดจากการรวมกันของทั้งสองวัสดุจึงอาจมีความหมายถึงการชำระความคม หรือการชำระล้าง การใช้กำลัง รวมถึงการพักการใช้กำลังก็เป็นได้

สรุปและอภิปรายผล

1. นำวัสดุสองชนิดที่ได้มาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะสื่อผสม

การสร้างสรรค์ผลงานจากวัสดุสองชนิดคือวัสดุเหลือใช้ จากการแลกเปลี่ยนกับชาวบ้านทั้ง 4 พื้นที่ และวัสดุสำเร็จรูปที่นำมาจากห้างร้าน มาประกอบกันเป็นผลงานศิลปะนั้น เป็นกระบวนการที่มีความสอดคล้องกับแนวคิด คอนเซ็ปชวล อาร์ต (Conceptual Art) ที่เกิดจากปฏิกิริยาต่อต้านศิลปะกระแสหลักเป็นการตอบโต้แนวโน้มที่ศิลปะกลายเป็นสินค้าพาณิชย์มากขึ้นเรื่อยๆ ศิลปิน คอนเซ็ปชวล อาร์ต จึงทำผลงานในแนวทางที่ตลาดศิลปะไม่ชอบ เป็นผลงานที่ขายไม่ได้หรือ ในงานบางประเภทก็ยากที่จะซื้อขาย ลำบากที่จะสะสม เพราะ คอนเซ็ปชวล อาร์ต จะเน้นที่ความคิดมากกว่าตัววัตถุและความสวยงามของมัน การประกอบกันของวัสดุทั้งสองชนิดที่อาจดูไม่สวยงามตามระบบสุนทรียศาสตร์แบบเดิมที่คำนึงถึงทัศนธาตุ เช่น รูปทรง สี พื้นที่ว่าง ฯลฯ หรือ มีกรอบแนวคิดแบบสมัยใหม่นิยม ที่เน้นการค้นหาแก่นของสิ่งต่างๆ จนละเอียดละเอียดที่เป็นปกติสามัญ ซึ่งการมองข้ามรายละเอียดนั้นมิได้ก่อให้เกิดแนวคิดการมุ่งเน้นแต่ผลลัพธ์ หรือความคิดแบบรวมศูนย์ ซึ่งแนวคิดแบบนี้ได้สร้างผลกระทบต่อสังคมเป็นอย่างมากในหลายทศวรรษที่ผ่านมา (คอนเซ็ปชวล อาร์ต มโนทัศน์ศิลป์, 2552) ซึ่งแนวคิดนี้ได้รับอิทธิพลจาก หลังสมัยใหม่ตามแนวคิดของสคัลเลอร์ (Skier) และ เวสเลย์ (Wesley) ได้กล่าวว่า แนวคิดโพสโมเดิร์นเกิดจากความเบื่อหน่ายสังคมสมัยใหม่นิยม (modernism) ในเรื่องที่จะให้สังคมบรรลุสันติภาพ การเห็นตรงข้ามกับการรวบอำนาจไว้แบบรวมศูนย์ ซึ่งแม้ว่า

ในปัจจุบันมีผู้รู้ได้กล่าวว่าสังคมเราได้อยู่ในยุคสมัย ที่ถัดมาจากยุคหลังสมัยใหม่มาแล้วก็ตาม แต่แนวคิดของ หลังสมัยใหม่ก็ยังให้อิทธิพลกับสังคมในปัจจุบันอยู่มาก (จันทน์ เจริญศรี, 2545) ดังนั้นกระบวนการสร้างสรรค์ในงานวิจัยชุด การค้นหาความหมายใหม่จากวัตถุเดิม จึงเป็นการสร้างสรรค์ที่เน้นความเป็นปกติสามัญ พลัคนั้นกระบวนการและขั้นตอนที่ยุ่งยากออก มุ่งตรงไปที่แนวคิดและความหมายของศิลปะที่จะสื่อสารต่อผู้ชม ที่เป็นสามัญที่ไม่ต้องมีความรู้เรื่องศิลปะที่ซับซ้อนก็สามารถเข้าใจความหมายที่ซ่อนอยู่ในวัสดุได้

2. ค้นหาความหมายที่เกิดจากวัตถุนบนพื้นที่ทับซ้อนและวัตถุสำเร็จรูปในภาคอีสาน

การค้นหาความหมายที่เกิดจากวัสดุสองชนิดซึ่งแต่ละชนิดมีความหมายจากหน้าที่การใช้งาน เช่นหม้อปรุงอาหาร อาจมีความหมายถึงการบริโภค แต่การที่หม้อนั้นไม่สมบูรณ์และมีร่องรอยการใช้งาน มีสีดำ สัญลักษณ์ของความหมายจึงซับซ้อน อาจตีความได้ถึง ร่องรอย สีกกร่อน ดังนั้นเมื่อนำความหมายทั้งสองคือการบริโภค และความทรุดโทรม อาจมีความหมายถึงร่องรอยของการบริโภค ส่วนวัสดุสำเร็จรูป ผู้วิจัยได้ใช้เสาธง สีขาว ซึ่งมีลักษณะที่บิดเบี้ยว ไม่ตรง และบางชิ้นมีร่องรอยที่ไม่สมบูรณ์ ในความหมายแรกของเสาธง มีความหมายตามลักษณะคือ ใช้เป็นด้ามของธงที่ใช้ในงานต่างๆ เช่น ธงชาติ ธงสัญลักษณ์ ในงานต่างๆ มีสีขาวส่วนความหมายที่สองหรือความหมายแฝง ของธง คือเป็นอุปกรณ์ไว้มองรับธง จึงขึ้นอยู่กับว่าจะใช้ธงอะไร เช่นถ้าเป็นธงชาติ ก็จะมีมีความหมายถึง ความมั่นคง ที่รองรับความเป็นชาติ และความหมายของสัญลักษณ์ที่เกิดจากเสาธงที่บิดเบี้ยว อาจมีความหมาย ถึง การขาดความมั่นคงก็เป็นได้ ในการนำเอาหม้อที่ถูกใช้งานแล้วมาประกอบกับเสาธงในความหมายแฝงที่ผสมกันสามารถตีความได้หลายหลายเช่นกัน เช่น อาจหมายถึง ความไม่มั่นคงของการบริโภค ซึ่งอาจเป็นด้านลบ หรืออาจตีความได้ตามประสบการณ์ของผู้ชมที่มีประสบการณ์ร่วมกับ วัสดุเหล่านั้น ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความสอดคล้องกับทฤษฎีสัญวิทยา ตามกรอบ ของโรลลิ่งด์ บาร์ตส์ (ค.ศ. 1915-1980) ที่ได้แสดงความหมายของสิ่งต่างๆ รวมถึงวัตถุว่ามีความหมาย ตรง และความ

หมายแฝง ซึ่งความหมายแฝงนี้สามารถยับยั้งหรือเคลื่อนที่ได้ ตามรูปแบบของวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน (ไชยรัตน์ เจริญโอฬาร, 2555) ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความยืดหยุ่นของการตีความหมายของสรรพสิ่งได้ในลักษณะปลายเปิด ที่ทุกคนมีสิทธิที่จะสามารถตีความหมายได้ โดยศิลปะไม่ได้ชี้้นำให้ผู้ชมคิดตาม แต่ศิลปะได้ให้ผู้ชมคิดตามประสบการณ์ของตน

ข้อเสนอแนะ

1. การนำวัสดุสองชนิดที่ได้มาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะสื่อผสม การนำวัสดุมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสามารถค้นหาวัตถุที่มาจากพื้นที่อื่นๆ ที่มีความหมายได้ เช่น พื้นที่ที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม พื้นที่ที่เกี่ยวข้องกับบริบทของการเมือง ฯลฯ
 2. ค้นหาความหมายที่เกิดจากวัตถุนั้นพื้นที่ทับซ้อนและวัตถุสำเร็จรูปในภาคอีสาน
- ความหมายของวัสดุสามารถเคลื่อนได้ตามระบบของสัญญาณที่ไม่ตายตัว ซึ่งทำให้สามารถค้นหาวัตถุได้จากหลากหลายพื้นที่ที่มีลักษณะเฉพาะ

เอกสารอ้างอิง

- คอนเซ็ปชวล อาร์ต มโนทัศน์ศิลปะ. (2552). ค้นเมื่อ 4 มกราคม 2561, จาก <http://www.designer.co.th/1284>
- โคเรน, แอล. (2546). วะบิ-ชะบิ สำหรับศิลปิน นักออกแบบ กวี นักปรัชญา (กรินทร์ กลิ่นขจร, ผู้แปล). กรุงเทพฯ : สวนเงินมีมา.
- จันทน์ เจริญศรี. (2545). โพสต์โมเดิร์นกับสังคมวิทยา. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : วิชา.
- ไชยรัตน์ เจริญโอฬาร. (2555). สัญวิทยาโครงสร้างนิยม หลังโครงสร้างนิยมกับการศึกษารัฐศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : วิชา.



ประวัติความเป็นมาของการเรียกชื่อสีแบบไทยโบราณ :

กรณีศึกษาหมู่สีดำและสีเทา

The History of Ancient Thai Color Terms :

A Case Study of Black and Gray Tone

เกรียงไกร ฮ่อ่งเฮงเส้ง¹

Kriangkrai Honghengseng

¹ อาจารย์ ดร., หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล

Lecturer, Department of General

Education, Faculty of Liberal Arts,

Mahidol University

(E-mail: kriangkrai.hon@gmail.com)

Received: 27/05/2020 Revised: 23/07/2020 Accepted: 24/07/2020

บทคัดย่อ

การเรียกชื่อสีในแต่ละสังคมและวัฒนธรรมมีความแตกต่างกันออกไปขึ้นอยู่กับสิ่งแวดล้อมและบริบทข้างเคียง ประเทศไทยก็เช่นกันปรากฏวัฒนธรรมการเรียกชื่อสีแตกต่างกันออกไปในแต่ละยุคสมัย โดยจำแนกออกเป็นหมู่สีต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นหมู่สีแดง สีเหลือง สีเขียว สีน้ำเงิน สีขาว และสีดำ เฉพาะหมู่สีดำและสีเทาเพียงสองอย่างปรากฏลักษณะการเรียกชื่อจำนวน 26 เฉดสี เช่น สีปีกกา, สีสัมฤทธิ์, สีนิลกาฬ, สีลูกห่าน, สีดอกเลา, สีสวาด ฯลฯ โดยที่มาของการเรียกชื่อสีแต่ละชนิดมีความแตกต่างกันออกไปและมีความสัมพันธ์กับ ภูมิปัญญา ความเชื่อ ประเพณี และวิถีการดำรงชีวิตของคนไทย จะเห็นได้ว่าในปัจจุบันคำเรียกชื่อสีแบบไทยโบราณปรากฏให้เห็นการใช้น้อยลงทุกที ส่วนใหญ่ยังเรียกกันเฉพาะในหมู่ช่างศิลป์และผู้สูงอายุ แต่สำหรับเด็กและเยาวชนรุ่นใหม่ไม่ค่อยรู้จักคำเรียกชื่อสีเหล่านี้แล้ว จึงควรอย่างยิ่งแก่การศึกษาที่มาของคำที่ใช้เรียกชื่อสีในหมู่สีดำและสีเทา ซึ่งเป็นสีหลักที่ใช้ทั้งในงานจิตรกรรม ประติมากรรม และทัศนศิลป์

คำสำคัญ: การเรียกชื่อสี, หมู่สี, สีแบบไทยโบราณ

Abstract

Color terms in each society and cultural are difference that depend on environment and context. Thailand as well has difference color terms in each period which classify in any color tones such as Red, Yellow, Green, Blue, White and Black. Especially, Black and Gray there are many color terms which are 26 words such as Peekka, Samrit, Nilkarn, Lookhan, Doklao and Sawat. The history of each color terms are different and related with the wisdom, believe, traditional and Thai way of life. Now a day, Thai ancient color terms were hardly to heard but still appear among Thai craftsman also to older. In the other hand, youth and new generation does not know much of these

color terms. So that, should be studying about the history of ancient Thai color terms. Especially, Black and Gray tone as main color that usually used cover with painting, sculpture and Visual Arts.

Keywords: Color Terms, Color Tones, Ancient Thai Color

บทนำ

“สีดำ” เป็นหนึ่งในสีที่มีประวัติความเป็นมายาวนานที่สุดของการใช้สีส้นเพื่อสื่อความหมายและการดำรงชีวิตของมนุษย์ สันนิษฐานว่ามนุษย์รู้จักสีดำจากดินและแร่ธาตุ ซึ่งมีความอ่อนและเข้มของสีแตกต่างกันไปตามลักษณะชั้นดินและแร่ธาตุแต่ละชนิด หลังจากที่มีมนุษย์เรียนรู้วิธีใช้ไฟเพื่อให้แสงสว่างและการปรุงอาหารแล้ว ได้นำสีดำจากเขม่าควันไฟและขี้เถ้ามาใช้เขียนลวดลายตามฝาผนังถ้ำและลำตัวเพื่อวัตถุประสงค์ในการพรางตัว การแบ่งแยกกลุ่ม และแสดงฐานะทางสังคม เป็นสัญลักษณ์เพื่อการสื่อความหมายก่อนมีภาษาเขียน รวมทั้งเหตุผลทางความเชื่อหรือการประกอบพิธีกรรมเพื่อบูชาสิ่งเหนือธรรมชาติ อย่างไรก็ตาม จากหลักฐานทางประวัติศาสตร์พบว่า รูปแกะสลัก จิตรกรรมฝาผนัง และภาชนะข้าวของเครื่องใช้ส่วนใหญ่ของมนุษย์มักประกอบด้วยสีแดง สีขาว และสีดำเป็นหลัก ขณะที่ “สีเทา” ซึ่งพัฒนามาจากการผสมกันระหว่างสีดำและสีขาวปรากฏการใช้เรียกชื่อสีนี้ครั้งแรกในสมัยรัชกาลที่ 1 ตามข้อมูลจากงานวิจัยของศุภมาส เอ่งฉ้วน (2543) ที่ศึกษาการเรียกชื่อสีไทยตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยา ธนบุรี และรัตนโกสินทร์ ขณะที่การใช้สีดำเพื่อสร้างสรรค์งานศิลปะในประเทศไทย พบว่า สีหลักที่ปรากฏใช้ในงานจิตรกรรมไทยสมัยก่อนมีอยู่ 5 หมู่สี คือ สีดำ ขาว แดง เหลือง และคราม เรียกว่า “สีเบญจรงค์”

เฉพาะหมู่สีดำและสีเทาเพียงสองอย่างได้ปรากฏการเรียกชื่อแบบไทยโบราณรวม 25 คำ ได้แก่ สีปีกกา, สีสัมฤทธิ์, สีนิลภาพ, สีลูกห่าน, สีดอกเลา, สีสวาด ฯลฯ ตามที่มาจากหลากหลายลักษณะ ทั้งการเรียกชื่อตามสีของดินหรือแร่ธาตุ, ปรากฏการณ์ธรรมชาติ, เครื่องปั้นดินเผา, สีของพืชและสัตว์ชนิดต่างๆ สะท้อนให้เห็นถึงภูมิปัญญาในการสังเกตสิ่งแวดล้อมรอบตัวของคนไทยในอดีตได้เป็นอย่างดี

ดังกล่าวของสุมาลี วีระวงศ์ (2537) ผู้ศึกษาเรื่องสีไทยโบราณที่เขียนไว้ในนิตยสารสารคดี ฉบับที่ 118 ปีที่ 10 เดือนธันวาคม 2537 ความว่า “ในกลุ่มสีดำ เรามีสีเขม่า สีดินหม้อ สีขนกาน้ำ สีปีกแมลงภู่ สีนิล สีแก่นมะเกลือ สีถ่าน สีหมึก ฯลฯ ซึ่งนำไปเปรียบเทียบกับสิ่งต่างกันตามลักษณะของสี สีนิลที่แววว่องก็เทียบกับนัยน์ตาและฟันของสาวงามสมัยกินหมาก สีขนกาน้ำและสีปีกแมลงภู่ที่ดำขลับก็เทียบกับเส้นผม สีถ่าน สีเขม่า สีดินหม้อนั้นดูดำดำนหม่นมอก็ใช้เทียบกับความสกปรก สีดำถ้าเจือสีขาวให้จางลงไปจะเป็นสีซีดๆ ลดลงอีกนิดก็เป็นสีเทา ถ้าเทาแก่แล้วมีเงาเงินมัวๆ คือสีเหล็ก เทากลางๆ เหลือบครามก็สีนิกพิราบ ถ้าหม่นครึ้มมอดำก็เป็นสีพยับหมอก ถ้าเทาแก่อ่อนเหลือบกันในตัวและแซมด้วยเหลืองสดบางๆ ก็เป็นสีคว้นไฟ ถ้าเทาหม่นเหลือบเหลืองก็สีลูกห่าน เทาอ่อนเกือบขาวมีเงามันวาวระยิบก็เป็นสีตะกั่วตัด แต่ถ้าเทาแล้วแซมขาวประปรายก็เรียกสีดอกเลา ซึ่งใช้กับผมของคนชรา” (สุมาลี วีระวงศ์, 2537) ปัจจุบันคำเรียกชื่อสีไทยเหล่านี้ปรากฏใช้เฉพาะในหมู่ช่างศิลป์หรือคนชราเพียงเท่านั้น ในขณะที่เด็กและเยาวชนรุ่นใหม่ไม่รู้จักหรือไม่นิยมใช้เรียกชื่อกันแล้ว จึงเป็นที่มาของความสนใจศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อให้เยาวชนคนรุ่นใหม่และประชาชนทั่วไปได้รู้จักและเล็งเห็นคุณค่าความสำคัญของภูมิปัญญาในการจำแนกหมวดหมู่สีของคนไทยในอดีต

วัตถุประสงค์ในการศึกษา

- 1) เพื่อให้ทราบถึงประวัติความเป็นมาของการเรียกชื่อสีไทยแบบโบราณในหมู่สีดำและสีเทา
- 2) เพื่อนำองค์ความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้เป็นข้อมูลสำหรับต่อยอดธุรกิจด้านศิลปะในเชิงสร้างสรรค์

3)

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1) นักศึกษา นักวิชาการ และประชาชนทั่วไปได้ทราบถึงประวัติความเป็นมาของการเรียกชื่อสีไทยแบบโบราณในหมู่สีดำและสีเทา
- 2) นักศึกษา นักวิชาการ และประชาชนทั่วไป สามารถนำองค์ความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้เป็นข้อมูลสำหรับต่อยอดธุรกิจด้านศิลปะในเชิงสร้างสรรค์

ขอบเขตของการศึกษา

ศึกษาเฉพาะหมูีสีดำและสีเทาเท่านั้น เนื่องจากหากศึกษาการเรียกชื่อสีแบบไทยโบราณครบทั้ง 6 หมูสี ประกอบด้วย หมูสีดำ สีขาว สีเขียว สีเหลือง สีแดง และสีคราม จะมีจำนวนเขตสีมากกว่า 200 เขต ซึ่งมีเนื้อหามากเกินกว่าที่จะตีพิมพ์เป็นบทความวิชาการภายใต้ข้อจำกัดความยาวไม่เกิน 15 หน้ากระดาษได้

วิธีดำเนินการศึกษา

บทความวิชาการนี้เป็นการศึกษาในเชิงเอกสารเพื่อเก็บรวบรวมประวัติความเป็นมาของการเรียกชื่อสีแบบไทยโบราณในหมูีสีดำและสีเทาจากหนังสือเอกสาร บทความทางวิชาการ บทความวิจัย วิทยานิพนธ์ และฐานข้อมูลสารสนเทศอื่นที่มีความเกี่ยวข้อง

สรุปผลการศึกษา

จากการศึกษารวบรวมหนังสือ เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียกชื่อสีแบบไทยโบราณในหมูีสีดำและสีเทา พบว่า มีจำนวนเขตสีทั้งหมด 26 เขต แบ่งออกเป็นสีดำจำนวน 15 เขตสี และสีเทาจำนวน 11 เขตสี โดยสามารถจำแนกรายละเอียดด้านการเรียกชื่อสีตามที่มา ประกอบด้วย ที่มาจากพืช สัตว์ แร่ธาตุ และหิน ปรากฏการณ์ธรรมชาติ การใช้ความร้อนและไฟ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ที่มาของการเรียกชื่อสีดำจากการใช้ความร้อนและไฟ

1) “สีดำเขม่า” สีดำจากเขม่าควันไฟปรากฏตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์ หลังจากมนุษย์เรียนรู้วิธีการใช้ไฟเพื่อประกอบอาหารให้สุกและใช้ภาชนะเครื่องปั้นดินเผาในการปรุงอาหาร สันนิษฐานได้ว่าความรู้เกี่ยวกับการเรียกชื่อสีดำของคนไทยในสมัยก่อนน่าจะเริ่มมาจากสีดำของเขม่าควันไฟเช่นกัน เรียกว่า “สีเขม่า” โดยคำว่า “เขม่า” สำนักงานราชบัณฑิตยสภาระบุว่ามาจากคำว่า “เขมา” อ่านว่า “ชะ-มา” แปลว่า สีดำ (บทวิทยุรายการ “รู้รักภาษาไทย” สถานีวิทยุกระจายเสียงแห่งประเทศไทย เมื่อวันที่ 30 เมษายน 2551) ซึ่งคนกัมพูชาเรียกสีดำว่า

เมื่อพิจารณางานประณีตศิลป์ของไทยสมัยก่อนจะพบว่ามีการใช้สีพื้นหลังเป็นสีดำเพื่อตัดสลับกับลวดลายไทยที่มีการปิดทองคำเปลวให้สวยงามโดดเด่นขึ้น เนื่องจากประเทศไทยมีต้นรักซึ่งให้ยางรักสีดำเป็นวัตถุดิบหลักในการสร้างสรรคงานศิลปะ ตัวอย่างเช่น งานเครื่องถม เรียกภาชนะหรือเครื่องประดับที่ทำโดยใช้ผงยาคาผสมน้ำประสานทองถมลงบนลวดลายที่แกะสลักบนภาชนะหรือเครื่องประดับนั้นจนเป็นร่องลึก แล้วลงยาถมดำลงไปในเรื่องลึกลึนั้นจนเต็ม เรียกว่า “การถมดำ” จากนั้นขัดผิวให้เงางาม ขณะที่งานลายรดน้ำจะใช้สีดำจากถ่านใบตองแห้ง กะลามะพร้าว หรือใบหญ้าคา นำมาป่นให้เป็นผงผสมกับรักน้ำเกลี้ยงสำหรับทารองพื้นก่อนที่จะเขียนลายรดน้ำปิดทอง ส่วนงานเครื่องประดับมักจะใช้เปลือกหอยมุกซึ่งมี

ทั้งหอยมุกทะเลและหอยมุกน้ำจืดนำมาฉลเป็นลวดลายขึ้นเล็กประดับลงไปบนหุ่น โดยใช้รักสีดำเป็นตัวเชื่อมให้ขึ้นมุกเกาะติดฝังลงไปกับพื้นผิว สีขาวแกมชมพูและความแวววาวของหอยมุกจะตัดสลับกับสีดำของรักจนเกิดความสวยงาม (กระทรวงวัฒนธรรม, 2559) นอกจากนี้ คนไทยสมัยก่อนทั้งชายและหญิงนิยมให้สีผมหดดำเหมือนกับสีของเขม่าควันไฟ โดยผมที่รดดำเข้ารูปรทรงจะใช้ “มูหน่าย” มีสรรพคุณเหมือนครีมใส่ผมและสีย้อมผมผสมกัน ทำจากเขม่าละอองดำที่เกิดจากควันไฟผสมกับน้ำมันตานี หรือน้ำมันเหนียวอื่นๆ ที่อบร่าจนหอม ผสมกับปูนเล็กน้อย ไม่ให้ไหลเยิ้มเวลาถูกแดด เมื่อใส่แล้วหวีจัดทรงตั้งขึ้นเป็นผมปีกหรือผมทัด โดยผู้หญิงต้องมีผมปีก ตัดสั้นช่วงบนศีรษะ ปล่อยด้านหลังยาวประบ่า ไรผมต้องอยู่ในแนวที่กั้นไว้ หากลูกผมออกนอกกรอบต้องใส่มูหน่ายแล้วใช้ขนเม่นสอยไรผมเก็บให้เข้ารูป ดังคำประพันธ์ในเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอน พลายแก้ววขเณร ความว่า **“ควักเอามูหน่ายขึ้นป้ายปีก ฉีกผมปกกบาลให้ลั่นหาย”** (กาญจนา วิชญาปกรณ, 2554)

2) “สีดำมินหม้อ” ในอดีตปรากฏการใช้คำว่า “ดำเหมือนมินหม้อ” โดยมินหม้อ หมายถึง สีดำของคราบสะสมจากควันไฟบริเวณด้านล่างหรือด้านข้างของหม้อดิน ซึ่งสมัยก่อนใช้สำหรับประกอบอาหารบนเตาไฟหรือก้อนเส้า ปรากฏเรียกกันสืบมาอย่างน้อยที่สุดคือสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น ดังเห็นได้จากคำประพันธ์ในเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา ความว่า **“มาอยู่ไยกับอ้ายหินชาติ แสนอุบาทว์ใจจิตริษยา ดังทองคำเลี่ยมปากกะลา หน้าตาดำเหมือนมินหม้อมอม”** และอีกบทที่ว่า **“ครวณนั้นเมื่อตามไปกลางป่า หน้าดำเหมือนหนึ่งทามินหม้อใหม่”** ในนิราศพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว ความว่า **“ใครกอดแม่แปรกอกแตกตาย ใครปาดป้ายด้วยมินหม้อเหมือนแมวครว”** และในนิราศเมืองแกลงตอนหนึ่ง ระบุว่า **“เหมือนซื้อตั้งหลังพิหารเขียนถ่านไฟด้วยน้ำใจเหมือนมินหม้อทรชน”** นอกจากนี้ มินหม้อในบางสำเนียงก็ออกเสียงว่า “หมินหม้อ” ตัวอย่างเช่น คำพังเพยของภาคเหนือที่ว่า **“ปากเป็นธรรมชาติดำเหมือนหมินหม้อ”** หมายความว่า พูดจาไพเราะแต่จิตใจไม่ดี ในปัจจุบันคำว่า “ดำเหมือนมินหม้อ” ถูกเรียกผิดเพี้ยนเป็น “ดำเหมือนดินหม้อ” ดังที่ ประทีป ชุมพล ได้อธิบายเกี่ยวกับความเข้าใจผิดในการเรียกชื่อสีดำประเภท

นี้ว่า “ยังมีอีกมากมายที่คนปัจจุบันไม่เข้าใจสำนวนคนโบราณ อย่างเช่นคำว่า **“ดำเหมือนมินหม้อ”** มินหม้อคือเขม่าดำที่ติดกันหม้อ แต่คนปัจจุบันไม่เข้าใจ กลับกล่าวว่า **“ดำเหมือนดินหม้อ”** ซึ่งเปลี่ยนไปโดยไม่รู้ความหมายจริงๆ” (ประทีป ชุมพล, 2553) นอกจากนี้ สีดำจากมินหม้อยังมีความเกี่ยวข้องเชื่อมโยงกับ ประเพณีการเกิดของคนไทยมาตั้งแต่สมัยโบราณ กล่าวคือ ความเชื่อเกี่ยวกับแม่ซื้อ ซึ่งเป็นผีที่คอยรังแกเด็กจึงต้องทำพิธีขับไล่ เรียกว่า **“พิธีทิ้งข้าวแม่ซื้อ”** โดยใช้ข้าวสุกปากหม้อปั้นเป็นก้อนทั้งหมด 4 ปั้น ทำปั้นละสี่ มีสีขาว คือสีเดิมของข้าว สีแดง ที่ผสมกับปูนแดง สีเหลืองที่ผสมกับขมิ้น และสีดำที่ผสมกับมินหม้อ แล้วกล่าวคำ ฟาดเคราะห์พร้อมวนข้าวรอบตัวเด็กที่ละก้อน จากนั้นขว้างข้าวข้ามหลังคาเรือนไป ที่ละก้อนจนครบ 3 ก้อน ส่วนก้อนสีดำขว้างลงใต้ถุนหรือโยนไปยังพื้นดินตรงไหนก็ได้ (กรมศิลปากร, 2557)

3) **“สีดำถ่าน”** เป็นคำที่ใช้เปรียบเทียบความดำของสีผิว ในอดีตคนไทยใช้ถ่านสำหรับหุงต้มประกอบอาหาร มีทั้งถ่านไม้และถ่านจากกะลามะพร้าว ขึ้นอยู่กับประเภทของป่าไม้ในแต่ละภูมิภาคอันเป็นแหล่งวัตถุดิบสำคัญในการผลิตถ่าน เช่น ถ่านไม้โกงกางที่ได้จากป่าชายเลน ถ่านไม้ไผ่จากป่าไผ่ ถ่านไม้กระดังยา ถ่านไม้มะขาม เป็นต้น ในอดีตคนไทยนิยมจุดไฟ ด้วยตะบันไฟและหินเหล็กไฟ สมัยนั้นจะมีหาบเร่ขายนุ่นขายสาลีและไม้น้ำมันที่ติดไฟง่าย ซึ่งชาวบ้านจะซื้อมาทำขลุ่ยเชื้อไฟ กันกระทั่งเข้าสู่ยุคของไม้ขีดไฟและไฟแช็กตามลำดับ (หนังสือพิมพ์ไทยรัฐ ฉบับประจำวันที 19 กรกฎาคม 2558 เรื่อง “ประวัติศาสตร์การจุดไฟของมนุษยชาติ”) ที่มาของการเรียกชื่อสีดำจากแร่ธาตุและหิน

4) **“สีดำนิล”** นิลเป็นอัญมณีชนิดหนึ่งที่มีสีดำเงา โดยค่านิยมของคนไทยสมัยก่อนให้คุณค่ากับผู้หญิงงามว่าจะต้องมีฟันดำอันเกิดจากการกินหมาก ดังตัวอย่างคำประพันธ์จากบทชมโฉมนางสีดาในวรรณคดี เรื่อง รามเกียรติ์ ความว่า **“พิศเนตรดั่งเนตรมฤคิน พิศทนต์ดั่งนิลอันเรียบราย”** ส่วนในวรรณคดีเรื่อง “พระสุธน-มโนราห์” ระบุว่า **“ศรเนตรเสมอศร นิลเนตรของยรร ยงยลยัปพรกรรม ระลูงงามกามา”** และในเรื่องพระลอ จากบทชมโฉมพระเพื่อนพระแพง ความว่า

“เกศาตำระยับขลับเป็นมัน ทนด้นั้นเปรียบเสมือนนิล” โดยในสมัยก่อนฟันดำถือเป็นที่ยินยอมมาก ดังมีคำกล่าวที่ว่า **“ขอให้ฟันดำเหมือนลูกหว้า ขอให้ปัญญาเหมือนพระมโหสถ”** ด้วยเหตุนี้คนไทยส่วนใหญ่จึงมีหมากพลูติดตัว เพราะหมากคือสัญลักษณ์ของความนับถือและมิตรภาพ ดังจะเห็นได้จากภาพวาดตามผนังวัดมักแสดงภาพผู้ใหญ่ นั่งล้อมวงกินหมาก หรือกษัตริย์เวลาเสด็จจะมีคนถือถาดหมากติดตาม ส่วนในพระราชพิธีราชาภิเษกมีถาดหมากเป็นเครื่องแสดงฐานะทางสังคมว่าใครที่มียศถาบรรดาศักดิ์สูง หรือเวลาใครมาเยี่ยมบ้านเจ้าของบ้านจะแจกหมากเป็นสัญลักษณ์ของความปรารถนาดี เป็นต้น (สุทัศน์ ยกส้าน, 2551)

ทั้งนี้ นิโกลัส แชรแวส (Nicolas Gervaise) นักเดินทางชาวฝรั่งเศสที่มากรุงศรีอยุธยาสมัยสมเด็จพระนารายณ์ ได้บันทึกไว้ในบทที่ 7 เรื่องการยอมฟันให้ดำของคนไทยว่า สิ่งที่ผู้หญิงสยามไม่อาจทนดูพวกเราได้ คือพวกเรามีฟันขาว เพราะพวกนางเชื่อกันว่าภูตผีปิศาจเท่านั้นมีฟันขาว และเป็นเรื่องที่น่ายับอายที่มนุษย์จะมีฟันขาวเหมือนสัตว์เดรัจฉาน ดังคำกล่าวที่ว่า “คนไม่กินหมากปากยังกะนางผีกระสือปากขาวฟันขาว” หรือ “หมานะซีที่มีฟันขาว” เมื่อพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 5 จะเสด็จประพาสยุโรปเป็นครั้งแรกในปีพุทธศักราช 2440 ได้ทรงชุดพระทนต์ซึ่งเป็นสีดำเพราะกินหมากออกจนขาวสะอาด เพราะชาติตะวันตกไม่นิยมคนที่มีฟันสีดำ ดังปรากฏหลักฐานในพระราชหัตถเลขาของพระองค์เอง ที่ทรงมีถึงสมเด็จพระศรีพัชรินทราบรมราชินีนาถ เป็นฉบับแรก หลังจากที่ทรงชุดพระทนต์ให้ขาวแล้ว หมอไรเตอร์ ได้กราบทูลว่า ทรงดูหนุ่มขึ้นอีกเหมือนมีพระชันษาเพียง 30 พรรษาเท่านั้น เจ้านายและขุนนางอื่นต่างพากันขัดตามเสด็จโดยทั่วหน้ากัน แต่เมื่อเสด็จกลับมาเมืองไทยก็ยังคงเสวยหมากหรือพระศรีเหมือนเดิม อย่างไรก็ตามการกินหมากในไทยเริ่มถูกห้ามในสมัยรัฐบาลจอมพล ป. พิบูลสงคราม ตามนโยบายรัฐนิยมให้เลิกกินหมากและตัดฟันหมากทิ้ง โดยรัฐบาลสั่งห้ามขายพลู ห้ามทำสวนพลู และสวนหมาก เพื่อให้คนไทยเป็นอารยชน เหตุผลคือ การกินหมากทำให้ฟันดำไม่ขาวอย่างฝรั่งและต้องบ้วนทิ้งเรี่ยราดตามท้องถนน ทำให้ไม่มีระเบียบ วัฒนธรรมการไว้ฟันดำจากการกินหมากของคนไทยจึงเริ่มเลือนหายไป นอกจากสีของนิลจะ

ถูกนำมาเปรียบเทียบกับฟันดำของคนไทยสมัยก่อนแล้ว ยังมีสัตว์ในวรรณคดีอีกชนิดหนึ่งที่มีเกล็ดสีดำเหมือนกับนิล กล่าวคือ “ม้านิลมังกร” ในวรรณกรรมเรื่อง “พระอภัยมณี” ของสุนทรภู่ ดังคำประพันธ์ที่บรรยายถึงลักษณะของม้านิลมังกร ความว่า “เขียวเป็นเพชรเกล็ดเป็นนิลล้นเป็นปาน..ให้ชื่อว่าม้านิลมังกร จงถวาวพูนสวัสดิ์แก่นัดดา” แสดงให้เห็นว่าการเปรียบเทียบความดำกับสีของนิลนั้นเกิดขึ้นตั้งแต่ก่อนสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้นแล้ว (หนังสือพิมพ์ไทยรัฐ ฉบับประจำวันที 20 กันยายน 2557 เรื่อง “ม้ามังกร”)

5) “สีด้าดับเปิด” เป็นการเทียบเคียงสีผิวกับหินเนื้อแข็งสีดำชนิดหนึ่งที่ชื่อว่า “หินดับเปิด” โดยสารานุกรมไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน เล่มที่ 12 อธิบายว่า ดับเปิดเป็นชื่อเรียกหินชนิดหนึ่งในบริเวณแหล่งแร่ทางภาคตะวันออก ลักษณะหินเป็นมันสีเทาแก่เกือบดำ และหนักคล้ายดับเปิด ชาวบ้านจึงเรียกว่าหินดับเปิด ในทางวิชาการหินดับเปิด คือ หินบะซอลต์ ซึ่งเป็นหินอัคนีชนิดหินภูเขาไฟ เกิดจากหินหนืดภายในโลกที่พุ่งขึ้นมาสู่ผิวโลก แล้วไหลเป็นลาวาปกคลุมพื้นที่บริเวณนั้นๆ เมื่อเย็นตัวเกิดเป็นชั้นหนา มีลักษณะเนื้อละเอียดเป็นมัน จึงเรียกผู้ที่มีผิวกายดำคล้ำว่า “ด้าดับเปิด” จนเป็นที่มาของการเรียกสีดำเจือแดงว่า “สีด้าดับเปิด” ดังจะเห็นได้จากคำประพันธ์ในนิราศพระปฐมของหลวงจักรปาณี ความว่า “*เขาวาสาวชาวโคกไพรกปูนา ดำมะละกาเหลือแสนแนดับเปิด*” (สำนักพิมพ์มติชน, 2547)

6) “สีสัมฤทธิ์เดช” หรือสัมฤทธิ์ดำ เป็นสีดำที่มีความใกล้เคียงกับสีนิล มีที่มาจากสำริด คือ โลหะที่พบตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์ มีส่วนผสมระหว่างทองแดงและดีบุก แต่ภายหลังนำมาใช้เรียกในความหมายเดียวกับ “สัมฤทธิ์” ที่แปลว่า สำเร็จด้วย เนื่องจากต้องนำโลหะนานาชนิดมาหลอมรวมจนสำเร็จเป็นเนื้อเดียวกัน มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับการสร้างพระพุทธรูปหรือพระเครื่องมาตั้งแต่สมัยโบราณ โดยแยกกลุ่มสีสัมฤทธิ์ออกเป็น 5 เฉดหลัก ประกอบด้วย สีสัมฤทธิ์ผล คือ สัมฤทธิ์แดง หรือตรีโลหะ มีความหมายมงคล หมายถึง พระรัตนตรัย เป็นทองสัมฤทธิ์เนื้อสามผสมด้วยโลหะธาตุ 3 ชนิด คือ ทองแดง เป็นส่วนใหญ่และเจือด้วยเงินกับทองคำ สัมฤทธิ์ตระกูลนี้มีวรรณะแดงคล้ายนาก แต่มีผิวเจือด้วยวรรณะ

คล้ายคลึงสีมะขามเปียก โบราณถือว่าเป็นมงคลวัตถุอันมีผลด้านเมตตามหานิยม ซึ่งพระพุทธรูปสมัยอุทองโดยเฉพาะพระพุทธรูปอุทองหน้าแก้มักสร้างด้วยเนื้อนี้, สัมฤทธิ์โชค คือ สัมฤทธิ์เหลือง เป็นโบราณนิยามหมายถึงเบญจขันธ์ หรือขันธ์ 5 ประกอบด้วย รูป เวทนา สัญญา สังขาร วิญญาณ เป็นทองสัมฤทธิ์เนื้อห่า ประกอบด้วย ด้วยปญฺจโลหะ ได้แก่ส่วนผสมโลหะ 5 อย่างคือ ดีบุก พรอท ทองแดง เงิน และทองคำ มีวรรณะเหลืองคล้ายเนื้อกลองมโหระทึก หรือขันลงหิน เป็นสัมฤทธิ์ที่ให้คุณด้าน ลาภผลกับความสำเริง พระพุทธรูปสกุลช่างสุโขทัยบางยุคและพระเชียงแสนนิยม สร้างด้วยเนื้อนี้ สัมฤทธิ์ศักดิ์ คือ สัมฤทธิ์ขาว ผสมจากโลหะเจ็ดชนิดเรียก สัตโลหะ เป็นมงคลนามหมายถึง โทษฆงค์ 7 คือ องค์กรธรรมเป็นเครื่องตรัสรู้ มี 7 ประการ ได้แก่ สติ ธรรมวิจยะ วิริยะ ปิติ ปัสสัทธิ สมาธิ และอุเบกขา สัมฤทธิ์ศักดิ์เป็นทองสัมฤทธิ์ เนื้อเจ็ดประกอบด้วยส่วนผสมโลหะ 7 อย่างคือ ดีบุก สังกะสี เหล็กละลายตัว พรอท ทองแดง เงิน และทองคำ สัมฤทธิ์ตระกูลนี้มีวรรณะหม่นคล้ำแต่มีแววววรรณะขาว ผสมผสานอยู่ ถือกันว่าอำนวยผลในด้านอำนาจ, สัมฤทธิ์คุณ คือ สัมฤทธิ์เขียว ได้จากนวโลหะหมายถึง นัยของธรรมอันสูงสุดในพระศาสนา อันได้แก่ นวโลกุตระธรรม อันมี มรรค 4 ผล 4 นิพพาน 1 สัมฤทธิ์คุณเป็นทองสัมฤทธิ์เนื้อเก่าเช่นเดียวกับสัมฤทธิ์เดช ประกอบด้วย จีน เจ้าน้ำเงิน (เป็นแร่ธาตุสีขาวคล้ายเงินบริสุทธิ์ เนื้อคล้ายตะกั่ว ลักษณะขดเป็นขี้นก) เหล็กละลายตัว (เป็นแร่ธาตุที่เกิดในน้ำเป็นส่วนใหญ่ จะทำให้น้ำมีรสเปรี้ยวจัด ลักษณะเป็นก้อนเล็กคล้ายก้อนหิน สีออกดำเงา ถ้าทำเป็นเกล็ดผง จะมีเงาเป็นมันเลื่อม) พรอท สังกะสี บริสุทธิ์ ทองแดง เงิน และทองคำ และสีสัมฤทธิ์เดช คือ สัมฤทธิ์ดำ เป็นนวโลหะ ผิวนอกเมื่อเจอโอxygenจะกลับเป็นสีคล้ำเหมือนนิลดำ ทั้งยังพบชื่อเรียกอื่น ได้แก่ สัมฤทธิ์เนื้อกลับ สัมฤทธิ์ตีนกา หรือสัมฤทธิ์เหล็กอีกด้วย โดยสูตรผสมเนื้อสัมฤทธิ์เดช หรือนวโลหะที่เป็นตำรับของสมเด็จพระพนรัตน์ วัดป่าแก้ว ยุคกรุงศรีอยุธยาได้ตกทอดมาอยู่กับสมเด็จพระมหาสมณเจ้า กรมพระปรมานุชิตชิโนรส วัดพระเชตุพนวิมลมังคลาราม สมเด็จพระพุฒาจารย์ (มา) ครั้นยังเป็นพระมณฑกทิพมุนี วัดจักรวรรดิราชาวาส และสมเด็จพระสังฆราช (แพ) วัดสุทัศน์เทพวราราม ครั้นยังเป็นพระเทพโมลี ตามลำดับ (ราม วัชรประดิษฐ์, 2553)

7) “**สี่เหล็กไหล**” เป็นแร่ธาตุศักดิ์สิทธิ์ตามความเชื่อของคนไทย มีมากมายหลายชนิดแต่ที่เชื่อกันแพร่หลายที่สุดนั้นจะฝังตัวอยู่ในถ้ำมีลักษณะสีดำ คล้ายนิล ตามทัศนะคนโบราณการเก็บและถลุงเหล็กไหลอันตรายถึงชีวิต ดังคำกลอนในโคลงนิราศสุพรรณของสุนทรภู่ กวีเอกของไทยที่ได้ถ่ายทอดประสบการณ์เมื่อครั้งบวชเป็นพระเดินทางไปยังเมืองสุพรรณบุรี ได้พบเตาถลุงเหล็กไหล โดยเจ้าของเตาเป็นพระสงฆ์ที่มรณภาพเพราะเล่นแร่แปรธาตุ ความว่า **“เหล็กไหลได้แต่บ้า หาสว่าง ถูกแร่แม่สารแสง เหล็กคล้าย”** คนสมัยก่อนเชื่อกันว่าเหล็กไหลมีอำนาจด้านความอยู่ยงคงกระพัน ดังในเสภาเรื่องศรีธนญไชยเชียงเมียงกล่าวว่า **“อาบว่านปรุยาทั้งอาคม ปากก็อมเหล็กไหลได้อยู่คง”** จะเห็นได้ว่า การเรียกชื่อโตนสีดำของคนไทยสมัยโบราณมีที่มาจากแร่ธาตุและทรัพยากรธรณีเป็นจำนวนมาก สะท้อนให้เห็นถึงภูมิปัญญาและวิถีคิดของไทยสมัยโบราณที่รู้จักนำทรัพยากรเหล่านี้มาใช้ให้เกิดประโยชน์ รวมถึงสนองต่อความเชื่อเรื่องสิ่งเหนือธรรมชาติและหลักศาสนาอีกด้วย (ทองใบ แทนมณี, 2563)

ที่มาของการเรียกชื่อสีดำจากสัตว์

8) “**สีดำปีกแมลงงู**” นำมาใช้เปรียบเทียบความสวยงามของเส้นผมที่ดกดำ ดังปรากฏในลิลิตเพชรมงกุฎ ของเจ้าพระยาพระคลัง (หน) ความว่า **“รางยิ่งปรางทองเปรียบ ริมโอษฐ์เรียบไรหนด์ ท้นดำกลแมลงงู โอษฐ์แดงดุจจ๋แย้ม”** ส่วนในกลบทบัวบานกลีบขยาย พระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 3 ระบุว่า **“เจ้างามทนต์กลนิลช่างเจียรระไน เจ้างามเกษดำประไพเพียงภูมริน”** ซึ่งคำว่า “ภูมริน” มีความหมายว่า “แมลงงู” ขณะที่อีกเจ็ดสี่อันมีที่มาจากแมลงเช่นกัน คือ 9) “**สีดำเหนียง**” เป็นการเปรียบเทียบกับสีดำของแมลงปีกแข็งชนิดหนึ่งที่ชื่อว่า “เหนียง” ลักษณะมีสีดำทั้งตัว คนไทยบางพื้นที่นำมาแกงรับประทาน

10) “**สีดำขนนกกาน้ำ**” มีที่มาจากสีดำของขนกาน้ำ ซึ่งเป็นขนขนาดกลางถึงใหญ่ มีลักษณะทั่วไปคล้ายอีคา กินปลาเป็นอาหาร ส่วนมากมีขนสีดำ บางชนิดเป็นลายขาวดำ มักอาศัยอยู่บริเวณป่าชายเลนและแหล่งน้ำอื่นๆ ในประเทศไทยพบ

ทั้งหมด 3 ชนิด คือ นกกาน้ำเล็ก นกกาน้ำปากยาว และนกกาน้ำใหญ่ แต่ชนิดที่พบได้บ่อยคือ นกกาน้ำเล็ก มักดำลงไปใต้น้ำเพื่อจับปลาเป็นอาหาร แต่ขนของนกกาน้ำจะไม่มีน้ำมันเคลือบกันน้ำได้เหมือนเป็ด ดังนั้น เมื่อโผล่ขึ้นมาจากน้ำทุกครั้งมันจะกางปีกออกเพื่อผึ่งให้แห้ง จึงเป็นที่มาของการเรียกชื่อสัตว์ประเภทนี้ว่า “สัตว์ขนนกกาน้ำ” ดังปรากฏในคำประพันธ์ เรื่อง “โคลงโลกนิติ” ความว่า *“กาน้ำดำดิ่งดันเอาปลา กาบคิดใครหา เสพบ้าง”* ส่วนในวรรณกรรม เรื่อง “ความพยายบาท” ได้ระบุว่า *“ผมซึ่งแต่ก่อนดำเป็นมันประดุจนกกาน้ำนั้น บัดนี้ขาวเหมือนสำลี แต่ทว่ายังคงงามคงอยู่อย่างเดิม”* (พระยาสุรินทราชา, 2514) อย่างไรก็ตาม มีการเรียกสัตว์อีกชนิดหนึ่งที่มีความคล้ายคลึงกับสัตว์ขนนกกาน้ำ ได้แก่

11) “สัตว์ปีกกา” ลักษณะเป็นสัตว์เงา คล้ายกับสีของปีกนกกาน้ำที่ดำแต่มีความเงาวาวอยู่ในสีขน ปรากฏใช้ในการเรียกสีขนของแมวดำชนิดหนึ่งที่เรียกว่า “แมวนิลจักร” ดังคำประพันธ์ที่ว่า “นิลจักรบอกชื่อข้อย ลักษณะ ภายดุจกลปีกกา เทียบแท้” นอกจากนี้ สัตว์ปีกกายังใช้เรียกชื่อม้าสีดำอีกด้วย เรียกว่า “ม้าดำปีกกา” เป็นหนึ่งใน 3 สีสำคัญของม้าดำ นอกจากม้าสวาด ซึ่งมีสีดำอ่อนแกมเทา และม้าเขียว ที่มีสีดำแต่ตามข้างลำตัวและท้องมีสีแดงปะปน

12) “สีดำหมึก” เป็นอีกหนึ่งการเรียกชื่อสีดำที่มีความเก่าแก่ เนื่องจากน้ำหมึกเป็นของเหลวที่ผลิตโดยหมึก ซึ่งจะประกอบไปด้วยเมลานินที่ความเข้มข้นสูง ปลาหมึกใช้น้ำหมึกในการป้องกันตัวเมื่อถูกคุกคามโดยศัตรูผู้ล่า โดยพ่นน้ำหมึกไปยังทิศทางของผู้ล่า สารเมลานินจะให้น้ำเป็นสีขุ่นเข้มเพื่ออำพรางตัว มนุษย์นำมาใช้ประโยชน์เป็นสีดำผสมยางไม้เป็นเป็นแท่ง นำมาผสมละลายกับน้ำเพื่อใช้ติดเส้นดำที่เป็นส่วนละเอียด เป็นสีที่นำเข้ามาจากประเทศจีน ซึ่งมีวิวัฒนาการยาวนานเกือบ 2,000 ปี นับตั้งแต่สมัยฮั่นตะวันออกจนถึงปัจจุบัน ซึ่งการเขียนตัวอักษรจีนและภาพสัญลักษณ์ด้วยพู่กันและหมึกสีดำถูกยกฐานะให้เป็นงานจิตรศิลป์ ภายหลังจากมีการดาษกำเนิดขึ้นครั้งแรกของโลกเมื่อราวปีคริสต์ศักราช 200 ทั้งนี้ ในอดีตเขม่าดำที่มีคุณภาพจะได้มาจากการเผาต้นสนในเตาหลอมหมึก โดยนำหม้อดินเผามารวมควันกลับไปมาเหนือเตาหลอม เมื่อเกิดเขม่าจับที่หม้อดินเผาจะใช้ขนแปรงปัดเขม่า

ที่ติดอยู่ แล้วนำมาผสมกาวที่ทำจากเขาสัตว์หรือหนังสัตว์ ตามหลักฐานทางโบราณคดีพบว่า มีร่องรอยการใช้สีดำจากน้ำหมึกเป็นครั้งแรกในสุสานที่เขตมณฑลส่านซีทางตะวันตกเฉียงเหนือของจีน โดยนักโบราณคดีขุดพบเครื่องมีวาดเขียนที่ใช้หมึก ประกอบด้วย หินที่ใช้ฝนหมึกและเศษของแท่งหมึกที่แตกหักหลงเหลืออยู่ในสุสานดังกล่าว ซึ่งในวรรณคดีของไทยปรากฏการเรียกชื่อสีนี้ในวรรณคดีเรื่อง “ขุนช้างขุนแผน” ตอน ขุนช้างถวายฎีกา ความว่า **“เจ้าพลายงามตามรับจกกลับมา ที่นี้หน้จะดำเป็นน้ำหมึก”** นอกจากนี้ยังมี “สีมอหมึก” “สีผ่านหมึก” และ “สีมอหมึกอ่อน” เกิดจากการผสมกันระหว่างสีดำเข้ากับสีขาว สำหรับคำว่า “มอ” และ “ผ่าน” เป็นศัพท์เทคนิคของช่างไทยสมัยโบราณ เพื่อใช้เรียกนำหน้าสีที่เจือด้วยสีขาวให้อ่อนลง เช่น สีมอคราม หมายถึง สีครามอ่อน, สีมอหมึก หมายถึง สีหมึกอ่อน เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีคำศัพท์เฉพาะของช่างไทยสำหรับใช้ผสมสีไทยโบราณมากมาย ได้แก่ “เจือ” คือการผสมสีที่ 3 ลงไปในการผสมสีหลัก 2 สี เช่น เจือดำต่อมาคือ “ถ่วง” เป็นการลดค่าสีที่จะใช้ให้เข้มขึ้นด้วยการใช้สีดำหรือสีคู่ตรงข้าม เช่น การถ่วงดำ อีกเทคนิควิธีคือ “โอบ” หมายถึง การลงสีบางๆ ไปบนสีที่รองพื้นไว้ก่อนหน้า เพื่อให้สีรองพื้นช่วยขับสีที่โอบลงไป ให้มีความสดใสกว่าการระบาย เช่น ทาสีดำรองพื้นแล้วโอบสีรงทอง ต่อมาคือ “อม” เป็นการเรียกสีที่เพิ่มต่อท้ายสีหลัก เช่น สีดำอมเทา นอกจากนี้ยังมีคำว่า “ขับหนุ่น” คือเทคนิคการทำให้สีที่ระบายมีความ โดดเด่นขึ้น เช่น สีรงทองต้องขับหนุ่นด้วยสีดำ หมายความว่า ทาสีดำแล้วจึงลงสีรงทอง เป็นต้น (กระทรวงวัฒนธรรม, 2559)

ที่มาของการเรียกชื่อสีดำจากพืช

13) **“สีดำมะเกลือ”** สำหรับเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายของคนไทยในอดีตที่เป็นสีดำหรือสีเทามักเกิดจากภูมิปัญญาในการย้อมโคลนซึ่งมีสีเข้มอ่อนแตกต่างกันไปตามลักษณะของดินโคลนในแต่ละพื้นที่ บางก็ย้อมสีดำด้วยผลมะเกลือ เป็นพืชชนิดหนึ่งที่รู้จักกันดีในการย้อมผ้ามาแต่โบราณ ดังได้ย้อมเสมอที่เรียกผ้าสีดำว่าสีมะเกลือ โดยเฉพาะในการทอผ้าไหม สีดำจะเป็นสีหลักในการใช้เป็นเส้นยืน สำหรับทอผ้าไหม

สีพื้น หรือผ้าที่ทอลวดลายต่างๆ ในสมัยโบราณในการย้อมเส้นไหมให้ได้สีดำจากผลมะเกลือ จะต้องย้อมซ้ำประมาณ 30 ครั้ง โดยตำผลมะเกลือให้ละเอียดแล้วใส่ภาชนะ ต้มกับน้ำจากนั้นนำผ้าที่จะย้อมชุบน้ำบิดให้หมาดใส่ลงไปต้มแล้วย้อมซ้ำไปมาหลายครั้งเพื่อให้สีดำสนิทยิ่งขึ้น บางตำราบอกว่าให้ตำลูกกระเม็งผสมไปกับลูกมะเกลือ สีดำที่ได้จะติดทนนานมีคุณภาพมากขึ้นกว่าเดิม ทั้งนี้ ตามความเชื่อของคนไทยในอดีตระบุว่าให้แต่งกายด้วยเสื้อผ้าสีดำในวันเสาร์เพื่อเสริมสิริมงคล ดังจะเห็นได้จากคำประพันธ์ใน “ระบาสวัสดิ์รักษานกรบ” หรือ “ระบาสวัสดิ์สงคราม” เป็นคำกลอนสุภาพ ซึ่งสันนิษฐานว่าสุนทรภู่เป็นผู้แต่งถวายเจ้าฟ้าอาภรณ์ พระราชโอรสในพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย ความว่า “วันเสาร์ทรงดำจึงล้าเลิศ **แสนประเสริฐเสียนึกจะนึกขาม**” ส่วนในบทละคร เรื่อง อิเหนา ตอน ชิกกะหมังกุหนิง ระบุว่า “**ภูษายกพื้นดำอำไพ สอดใส่ผลององค์ทรงวันเสาร์**” เนื่องจากการทำศึกสงครามในอดีตทหารนิยมสวมเสื้อผ้าสีดำในการออกรบเพื่อข่มขวัญข้าศึกศัตรู ทั้งยังมีความเชื่อว่าสีดำเป็นสัญลักษณ์ของผู้มีความรู้ เห็นได้จากคำปาฐกถา เรื่องงานมหาดไทยสมัยสมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยาดำรงราชานุภาพ โดย ประเสริฐ กาญจนดุล ๓ พระที่นั่งศิวโมกข์พิมาน เมื่อวันที่ 8 กรกฎาคม 2505 ได้กล่าวถึงสีประจำกระทรวงมหาดไทยไว้ว่า “เมื่อพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวจะพระราชทานสีประจำกระทรวงแก่เจ้ากระทรวงต่างๆ ได้พระราชทานพระบรมราชวโรกาสแก่กรมสมเด็จฯ ทรงเลือกสีประจำกระทรวงมหาดไทยก่อนกระทรวงอื่น กรมสมเด็จฯ ทรงเลือกสีดำ โดยทรงถือคติอันเป็นความเชื่อเนื่องจากวัฒนธรรมอินเดียว่าสีดำเป็นสีของนักปราชญ์ พวกพราหมณ์ในอินเดียแต่งกายด้วยเครื่องขาว แต่พวกปริพาชกคือผู้รู้ใช้เครื่องดำ จะมีผิดแผกไปบ้างก็เป็นส่วนน้อย เหตุผลประกอบของความเชื่อนี้มีอยู่ว่านักปราชญ์เขาต้องการดีในไม่ใช่ดินนอก” (ประเสริฐ กาญจนดุล, 2506)

นอกจากนี้ เสื้อผ้าสีดำของคนไทยยังเป็นสัญลักษณ์แสดงออกถึงการไว้ทุกข์ และแสดงความเสียใจในพิธีศพอีกด้วย โดยเป็นวัฒนธรรมที่รับมาจากชาติตะวันตก เพราะในอดีตคนไทย เหาที่พบหลักฐานขณะนี้มี 3 แบบ ได้แก่ ชุดดำตามแบบฝรั่ง, ชุดขาวตามแบบจีนกับอินเดีย, ชุดสีต่างๆ ตามแบบพื้นเมืองดั้งเดิม แต่ไม่ได้ใช้สีดำ

แค่เพียงสี่เดียวเท่านั้น เพราะหมายรวมถึงสีขาว สีนํ้าเงินหรือม่วงเข้ม เพื่อแบ่งแยกความสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ที่มีกับผู้ตายได้อีกด้วย กล่าวคือ การไปร่วมพิธีศพของผู้มีอาวุโสหรืออายุมากกว่าจะสวมใส่เสื้อผ้าสีขาว แต่ถ้าหากไปร่วมพิธีศพของผู้ตายที่มีอาวุโสหรืออายุน้อยกว่าจะสวมใส่เสื้อผ้าสีดำ ส่วนกรณีที่ไม่ได้เป็นญาติเกี่ยวข้องกับผู้ตายจะนุ่งผ้าสีนํ้าเงินหรือสีม่วงแก่แล้วสวมเสื้อสีขาว แต่ถ้ามีความสนิทสนมกับผู้ตายจะนุ่งผ้าสีดำแล้วสวมเสื้อสีขาว ทำให้ผู้มาร่วมงานสามารถรู้ทันทีว่าผู้นั้นเกี่ยวข้องกับใกล้ชิดกับผู้ตายอย่างไร (คันสนีย์ วีระศิลป์ชัย, 2554) แต่มีกรณียกเว้น คือ ในสมัยรัชกาลที่ 1 ทรงแต่งขาวไว้ทุกข์ในงานพระราชทานเพลิงศพสมเด็จพระเจ้าลูกเธอ กรมขุนศรีสุนทรเทพ และในสมัยรัชกาลที่ 3 ทรงแต่งขาวไว้ทุกข์ในงานพระราชทานเพลิงศพสมเด็จพระเจ้าลูกเธอ กรมหมื่นอัมพรสฤดาเทพ ทั้งที่พระมหากษัตริย์จะต้องทรงพระภูษาดำ เพื่อเป็นการแสดงออกว่าทรงรักและอาลัยในสมเด็จพระเจ้าลูกเธอยิ่งนัก อย่างไรก็ตาม สันนิษฐานว่าประเพณีการแต่งกายสีดำขาว และนํ้าเงินเพื่อไว้ทุกข์นี้ ไทยน่าจะรับมาจากจีน ซึ่งก็มีคติว่าสีขาวเป็นสีไว้ทุกข์ใหญ่ ส่วนสีดำและนํ้าเงินเป็นสีไว้ทุกข์รองลงมา ซึ่งในหนังสือประเพณีเนื่องในการเกิดและประเพณีเนื่องในการตายของเสถียร โกเศศ ระบุว่า คนไทยนุ่งทั้งสีขาวสีดำและสีอื่นๆ ไปงานศพ เพิ่งจะนิยมเฉพาะสีดำในสมัยจอมพล ป.พิบูลสงคราม แต่หากพิจารณาถึงที่มาของการสวมเสื้อผ้าสีดำเพื่อการไว้ทุกข์ นักโบราณคดีฝรั่งสันนิษฐานว่าเกิดจากสีผิว เพราะคนผิวขาวยุคแรกนิยมทาตัวด้วยสีดำในงานศพเพื่อแยกความแตกต่างระหว่างคนกับวิญญาณ ทำนองเดียวกันคนแอฟริกันผิวดำบางเผ่าที่ทาตัวด้วยสีขาวให้ตรงข้ามกับสีผิวธรรมชาติที่มีอยู่ เป็นการเสี่ยงไม่ให้วิญญาณเห็นและเข้าสิง แม้ในศตวรรษนี้ก็ยังคงพบเห็นการปฏิบัติเช่นนี้ของคนผิวดำ ส่วนคนผิวขาวเปลี่ยนจากการทาสีตามตัวมาเป็นสวมเสื้อผ้าสีดำแทน (ชาติชาย อนุกุล, 2552)

14) “สีดำนํ้ารัก” มีลักษณะเป็นสีดำสนิท ได้จากยางไม้ของต้นรัก ซึ่งคนไทยมีภูมิปัญญาในการนำยางรักมาใช้ในการเคลือบผิววัตถุมาตั้งแต่สมัยโบราณ ด้วยคุณสมบัติป้องกันการรั่วซึมและทนทานต่อสภาพดินฟ้าอากาศ เช่น เครื่องจักสาน เครื่องปั้นดินเผา เครื่องหนัง เป็นต้น ทั้งนี้ รักสามารถจำแนกได้ออกเป็นหลากหลาย

ประเภท ได้แก่ “รักน้ำเกลี้ยง” คือ รักดิบที่ผ่านการกรองและได้รับการซบซับน้ำเรียบร้อยแล้ว ต่อมาคือ “รักสมุก” เกิดจากรักน้ำเกลี้ยงผสมกับสมุก มีลักษณะเป็นของเหลวข้น อีกชนิดหนึ่ง คือ “รักเกลี้ยง” เป็นรักน้ำเกลี้ยงผสมกับสมุกผ่านไบบทองแห้งปน หรือ “สมุกดิบ” ใช้น้ำแวนบนพื้นก่อนปิดทองคำเปลว นอกจากนี้ยังมี “รักเซ็ด” คือ รักน้ำเกลี้ยงนำมาเคี่ยวไฟเพื่อไล่น้ำให้ระเหยออกมาจนได้เนื้อรักชั้นเหนียว สำหรับทำชักเงาผิวหน้างานเครื่องรัก และ “รักใส” คือ รักน้ำเกลี้ยงที่ผ่านการสกัดให้ใสอ่อนจาง มีเนื้อโปร่งใสมากกว่ารักน้ำเกลี้ยง โดยสีตัวละครในเรื่องรามเกียรติ์ที่มีสีกายเป็นสีดำนํ้ารัก ได้แก่ นิลพัท ลิงที่มีเขี้ยวแก้วเหมือนกับหนุมาน เป็นต้น (สุรศักดิ์ เจริญวงศ์. 2559) และอีกเชดสีดำอันมีที่มาจากพืชเช่นกัน คือ 15) “สีดาตตะโก” “ดาเป็นตตะโก” เป็นการเรียกเปรียบเทียบกับสีเปลือกลำต้นของต้นตะโก ซึ่งเป็นไม้ดัดที่คนไทยในอดีตนิยมปลูกไว้ทางทิศใต้ เนื่องจากต้นตะโกนามีกิ่งก้านที่อ่อนพอสอดการนำไปทำไม้ดัด เพราะเชื่อว่าบ้านใดปลูกไว้จะทำให้คนในบ้านมีความอดทน เข้มแข็งและอายุยืนเหมือนต้นตะโก ปรากฏอยู่ในกาพย์ห่อโคลงนิราศธารทองแดง ของเจ้าฟ้าธรรมธิเบศรไชยเชษฐาสุริยวงศ์ ความว่า “ซงโคตะโกตะขบหัวว่า ต้นตุมกากาฝากลง ขอบกลด้นมหาหงส์ มะเดื่อลูกกลมมแมว” (ฉันทน์ วีระกุล, 2551)

ขณะที่หมู่สีเทา ซึ่งพัฒนามาจากการผสมกันระหว่างสีดำและสีขาว ปรากฏการใช้เรียกชื่อสีนี้ครั้งแรกในสมัยรัชกาลที่ 1 ตามข้อมูลจากงานวิจัยของศุภมาส เอ่งฉ้วน ที่ศึกษาการเรียกชื่อสีไทยตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยา ธนบุรี และรัตนโกสินทร์ พบว่ามีที่มาของการเรียกชื่อสีหลากหลายรูปแบบ ทั้งที่มาจากสัตว์ พืช ปรากฏการณ์ธรรมชาติ รวมทั้งแร่ธาตุและโลหะ มีจำนวนทั้งสิ้น 11 เชดสี ประกอบด้วย

ที่มาของการเรียกชื่อสีเทาจากพืช

1) “สีสวาด” ถึงแม้หลายคนจะคุ้นชินกับการเรียกชื่อสีเทาชนิดนี้ว่าเป็นสีขนของแมวไทยสายพันธุ์หนึ่ง แต่ความจริงแล้วมีที่มาจากการเทียบเคียงกับสีเมล็ดของต้นสวาด หรือที่ทางภาคใต้เรียกว่า “ต้นหวาด” เป็นพืชตระกูลไม้เลื้อยที่พบเจริญเติบโตอยู่มากบริเวณป่าละเมาะใกล้ทะเล ซึ่งตามธรรมเนียมไทยโบราณในพิธีแต่งงาน

จะใช้ใบรักและใบสวาดรองพานชั้นหมาก ร่วมกับสิ่งมงคลอื่นๆ ได้แก่ ใบเงินใบทอง ดอกบานไม่รู้โรย และถั่วงา เพื่อให้คู่บ่าวสาวได้ครองรักกันยาวนาน บ้างเชื่อว่าลูกสวาดมีอานุภาพในทางเมตตามหานิยม ผู้ใดพกติดตัวไว้จะทำให้เป็นที่รักใคร่เมตตา ทั้งนี้ “สีสวาด” คือคำเรียกชื่อแมงสาวยพันธุ์หนึ่งซึ่งมีถิ่นกำเนิดอยู่ที่อำเภอพิมาย จังหวัดนครราชสีมา เรียกว่า “แมงสีสวาด” ตามลักษณะสีขนตามลำตัวที่มีสีเทาอมขาวคล้ายกับสีของเมฆหมอกและสีดอกเลา ทำให้แมงสาวยพันธุ์ดังกล่าวมีชื่อเรียกอีกหลายแบบแตกต่างกันไป ได้แก่ แมงโคราช, แมงดอกเลา และแมงมาเลศ ถ้ามีสีอ่อนปะปนจะถือว่าไม่ใช่แมงสีสวาดสายพันธุ์แท้ เนื่องจากผูกพันกับความเชื่อเรื่องโชค ลาภของคนไทยสมัยโบราณว่า แมงสีสวาดมีสีขนเทาเงิน หมายถึง ความร่ำรวยทรัพย์สินเงินทอง เลี้ยงไว้จะเป็นสิริมงคลแก่ผู้เป็นเจ้าของและครอบครัว ทั้งยังนิยมนำมาใช้ในพิธีแห่นางแมวเพื่อขอให้ฝนตกต้องตามฤดูกาล เนื่องจากสีขนที่คล้ายคลึงกับสีของเมฆหมอก จึงมีความเชื่อว่าแมงสีสวาดจะช่วยขอฝนจากเทวดาเพื่อประโยชน์ในทางเกษตรกรรมได้

2) “สีดอกเลา” เป็นอีกหนึ่งในชื่อเรียกแมงสีสวาด ดังคำประพันธ์ในตำราแมงมงคลของไทยที่ว่า **“วิหาร์มาลาศพื้น พรณกาย ขนดังดอกเลาราย เรียบร้อย ตาดั่งน้ำค้างย้อย หยาดต้องสัดบง โคนขนเมฆมอปลาย ปลอมเศวต”** ในบางกรณีก็มีการแยกสีดอกเลาออกมาจากสีสวาดอย่างชัดเจน เพราะเป็นสีที่เทียบเคียงได้กับดอกเลา ไม้ล้มลุกประเภทหญ้าหรือต้นอ้อ ซึ่งมีลักษณะสีเทาแกมขาวหม่น คือมีความเป็นสีขาวหม่นมากกว่าเทา แต่ถ้าเป็นสีสวาดจะมีสีเทามากกว่าขาวหม่น จึงเป็นที่มาของการเรียกสีหมองของผู้สูงอายุว่า “ผมสีดอกเลา” หมายถึง ผมหงอกสีขาวหม่นที่มีสีดำปนอยู่บ้าง ดังนั้น สีดอกเลาจึงนำมาใช้สื่อแทนความหมายของผู้สูงอายุ จึงเป็นที่มาของการเรียกชื่อเศรษฐกิจแบบหนึ่งว่า “เศรษฐกิจสีดอกเลา” (Silver Economy) หมายถึง การสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจให้แก่ประเทศจากการเข้าสู่สังคมผู้สูงวัย (สรุปผลการประชุมคณะกรรมการวิชาการขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศด้านเศรษฐกิจ สภาขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศ ครั้งที่ 27 วันที่ 5 กรกฎาคม 2559)

3) “ลิลิบัว” เป็นแมวไทยสีเทาหม่นอมชมพูอ่อน หรือชื่อทางภาษาอังกฤษว่า Thai Lilac Cat. เป็นแมวที่มีขนสีล้วนทั้งตัวอีกสีหนึ่งที่หายากมากในปัจจุบัน ขณะที่แมวไทยสีดำได้แก่ “แมวดำปลอด” หรือ “แมวโกญจา” บ้างเรียกว่า “ดำมงคล” เป็นแมวที่มีสีดำทั้งตัว ลักษณะท่าทางการเดินสง่างาม คล้ายคลึงกับแมวดำอีกชนิดหนึ่งที่เรียกว่า “แมวนิลรัตน์” ลักษณะสีจะต้องมีดำทุกอย่าง แต่ปัจจุบันนี้จะดำไม่หมดทุกอย่าง ซึ่งเป็นแมวที่หาได้ง่ายมากที่สุดกว่าทุกสายพันธุ์ที่เหลืออยู่ แต่คนไม่นิยมเลี้ยงเนื่องจากมีความเชื่อว่าเป็นแมวผี จะนำความไม่เป็นสิริมงคลมาสู่ผู้เลี้ยง ทำนองเดียวกับ “แมวมุสิลา” แมวไทยสีดำอีกสายพันธุ์หนึ่งที่ตำราแมวโบราณระบุให้เลี้ยงได้เฉพาะพระสงฆ์สามเณรเท่านั้น เพราะเชื่อว่าจะช่วยให้ท่องจำตำราและบดสวดทางพระพุทธศาสนาได้ดี ดังคำกล่าวที่ว่า “หนึ่งต่างสองहुโดยหมาย ตำราท่านทาย ว่าควรจะเลี้ยงแต่สงฆ์ เล่าเรียนสิ่งใดมั่นคง มิได้ล้มหลงสำเร็จดังความปรารถนา” อีกสีเทาแบบหนึ่งซึ่งมีที่มาของการเรียกชื่อจากพืช ได้แก่

4) “สียับหมอก” มีที่มาจากสีดอกของต้นยับหมอก หรือเจตภูตเพลิงฝรั่ง เป็นไม้พุ่มขนาดเล็ก นิยมปลูกเป็นไม้ประดับ มีสีดอกแบบทอมนมม่วง อย่างไรก็ตาม ยังมีชื่อของสีเทาที่คล้ายคลึงหรือใกล้เคียงกับสียับหมอกอีกสองชื่อ กล่าวคือ “สีเมฆหมอก” และ “สีหมอก”

ที่มาของการเรียกชื่อสีเทาจากแร่ธาตุและหิน

5) สีตะกั่วตัด มีแมวอีกสายพันธุ์หนึ่งที่มีสีสันทึกลายคลึงกับแมวสีสวาด คือ แมวสีตะกั่วตัด ดังคำกลอนโบราณที่ว่า “สีประหลาดมาลาภร ตะกั่วตัดทัดเทียมศรีดุจงามตะลาเพชร” คือการเปรียบเทียบแมวแซมเสวตรกับมาลาภร คำว่า “มาลาภร” หมายถึง พระมาลา+ภรณ์ ซึ่งแปลว่าเครื่องประดับบนศีรษะของเจ้านายชั้นสูง ส่วนคำว่า “ตะกั่วตัดทัดเทียมศรี” หมายถึงวัสดุที่อยู่บนมาลาภรณ์ รวมแล้วหมายถึงบนมงกุฎมีเพชรและตะกั่วในอัตราส่วนเท่ากัน ตัดกันอย่างเท่าเทียม เปรียบเพชรเป็นแซมเสวตรที่แทรกออกมาจากตะกั่ว

ที่มาของการเรียกชื่อสีเทาจากปรากฏการณ์ธรรมชาติ

6) “สีเมฆหมอก” เป็นสีที่คนไทยในสมัยก่อนนิยมเทียบเคียงกับสีผ้าชนิดหนึ่ง เรียกว่า ผ้าโกเหราหรือผ้ากูเหรา มีลักษณะเป็นสีเทาอมแดง ดังข้อมูลที่พระยาอนุมานราชชนอภัยไว้ในหนังสือบันทึกความรู้ต่างๆ เล่มที่ 5 ความว่า **“สีกูเหราเป็นสีเทาเจือแดง บางทีกระเดียดเหลืองเล็กน้อย อธิบายให้ชัดยาก เป็นสีชนิดลึกลาด หมวกลึกลาดซึ่งเราใส่กันอยู่ในสมัยนี้ก็มีสีอย่างนั้นถมไป เข้าใจว่าเป็นคำแขก”** โดยในอดีตนิยมตัดเสื้อสีนี้สำหรับพวกเกณฑ์หัดได้สวมใส่ ทั้งนี้ เกณฑ์หัดเป็นชื่อย่อของ “กรมเกณฑ์หัดอย่างฝรั่ง” เป็นกรมทหารที่ได้แต่งตั้งขึ้นตามระเบียบแบบยุทธรียอย่างยุโรปเริ่มแรกตั้งแต่ครั้งกรุงทวารวดีศรีอยุธยาในธรรมเนียมศักดินาทหารดั้งเดิม สันนิษฐานว่าเสื้อผ้าสีกูเหราที่พวกเกณฑ์หัดสวมใส่น่าจะได้แบบอย่างมาจากต่างชาติ (สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ เจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์, 2506) ส่วนผ้าสีเทาอีกชนิดหนึ่ง เรียกว่า “ผ้าสีคว้นเพลิง” ปรากฏในกาพย์ห่อโคลงนิราศธารโศก ของเจ้าฟ้าธรรมาธิเบศร์ ความว่า

๑ **เรียมเห็นดวงอัคคี ถวิลผ้าสีคว้นเพลิงสมร ขาวเหลืองหม่น
อรชร เห็นรักร่อนอย่างโชยชาย ฯ**

๑ **หุงโภชนคว้นคั่นกลุ้ม อัคคี ผ้าหม่นคว้นไฟสี สวาทข้าฯ**

นอกจากนี้ ในระบาสวัสดิรักษานักรบ หรือ ระบาสวัสดิสงคราม ที่กำหนดภาษาทรงในการออกศึกสงครามของคนไทยสมัยโบราณได้ระบุว่าควรสวมใส่เสื้อผ้าสีเมฆหมอกในการทำศึกสงครามหรือสวมใส่ในวันศุกร์เพื่อความเป็นสิริมงคล ดังคำประพันธ์ที่ว่า “เห็นเมฆเบื้องบนฟ้า เรียมคิดผ้าโกเหรานาง..เห็นเมฆลือล่องฟ้า ชมพลาง นึกผ้าโกเหรานาง ร่ามน้อย”

7) “สีหมอก” มีลักษณะเป็นสีเทาอมขาวแบบสีของหมอกควัน ซึ่งคนไทยคุ้นชินกับการเรียกชื่อสีชนิดนี้จากตัวละครหนึ่งในเรื่อง “ขุนช้างขุนแผน” ซึ่งเป็นพาหนะคู่กายของขุนแผน ได้แก่ “ม้าสีหมอก” แม้เป็นม้าเทศชื่ออีเหลือง เป็นม้าที่ติดท้องแม่มาจากเมืองมะริด เกิดเมื่อวันเสาร์ขึ้น 9 ค่ำ ลำตัวสีหมอก ดวงตาสีดำ หลวงศรีวรขานได้รับคำสั่งจากสมเด็จพระพันวษาให้ไปซื้อม้าที่เมืองมะริด

ประเทศพม่า สีมอกซึ่งเป็นลูกม้ารุ่นหนุ่มก็ติดตามแม่มาด้วย ขุนแผนไปพบเข้าที่เมืองเพชรบุรี เห็นสีมอกมีลักษณะดีต้องตามตำราอาชาศาสตร์จึงเข้าไปขอซื้อมาดูแล ดังคำประพันธ์ที่ว่า **“มีลูกตัวหนึ่งชื่อสีมอก มันออกวันเสาร์ขึ้นเก้าค่ำ ร้ายกาจนักหนาในตาดำ เห็นม้าหลวงข้ามน้ำก็ตามมา”** นอกจากนี้ สีมอกยังใช้ในการเรียกชื่อไก่สายพันธุ์หนึ่งอีกด้วย เรียกว่า “ไก่พันธุ์สีมอก” เป็นพันธุ์ผสมระหว่างไก่ดำที่มีลักษณะกระดูกดำและขนดำสนิท กับไก่ประดู่หางดำมาผสมกัน ชาวจีนและชาวม้งนิยมนำมารับประทาน โดยมีความเชื่อว่ามีคุณสมบัติเป็นอายุวัฒนะ (ศูนย์เครือข่ายวิจัยและพัฒนาด้านการปรับปรุงพันธุ์สัตว์, 2559)

ที่มาของการเรียกชื่อสีเทาจากสัตว์

8) **“สีฟ้าย”** เป็นสีของม้าเทาดังปรากฏความในลิลิตตะเลงพ่ายได้จำแนกม้าออกเป็น 7 ตระกูล ประกอบด้วย ม้าแดง, ม้าดำ, ม้าเขียวหรือสีปลิง, ม้ากะเลียว, ม้าผ่านแซม, ม้าขาว และม้าสีฟ้าย ดังคำประพันธ์ที่ว่า **“ล้ำและหาญหัวอีก ล้วนสะศึกและทรง พงศ์สินธพพาชี สีแดงดำขาเขียว ลางกะเลียวหลายหลาก มากม้าผ่านม้าแซม แกมม้าขาวม้าฟ้าย รายเรียงเคียงแข่งคู่ ครอบเจ็ดหมู่เจ็ดพงศ์”** (วิชาภรณ์ แสงมณี, 2557) ต่อมาคือ 9) **“สีลูกห่าน”** เป็นสีเทาอมน้ำตาล คล้ายคลึงกับสีของลูกห่านที่มีขนสีเทาตุ่น ปรากฏการเรียกชื่อสีดังกล่าวในกาพย์ห่อโคลงนิราศธารโศก พระนิพนธ์ของเจ้าฟ้าธรรมาธิเบศ ทรงพระนิพนธ์คราวเดียวกับ กาพย์ห่อโคลงประพาสธารทองแดง เมื่อครั้งตามเสด็จสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวบรมโกศไปทรงนมัสการและสมโภชรอยพระพุทธรูปที่ จังหวัดสระบุรี เดิมเรียกกาพย์ห่อโคลงนี้ว่า นิราศพระบาท ต่อมาจึงเปลี่ยนเป็นกาพย์ห่อโคลงนิราศธารโศก เพื่อให้คล้องกับกาพย์ห่อโคลงนิราศธารทองแดง ความว่า **“เห็นห่านในชลธิ ถวิลผ้าสีลูกห่านสาย.. สีลูกห่านผ้าสาย สวาทข้า”** จากคำประพันธ์ดังกล่าวข้างต้น สะท้อนให้เห็นว่า คำเรียก “สีลูกห่าน” ใช้กันมาตั้งแต่ก่อนสมัยกรุงศรีอยุธยาตอนปลาย โดยเจ้าฟ้าธรรมาธิเบศระบุว่า เป็นสีของผ้าซึ่งมีที่มาจากการเทียบเคียงกับสีของลูกห่าน เนื่องจากห่านที่โตเต็มที่แล้วจะมีสีเทาเข้ม ส่วนลูกห่านจะมีสีขนสีอ่อนกว่า จึงเรียกเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายที่มีสีเทาอ่อนว่า **“ผ้าสีลูกห่าน”**

10) “สีนกกพิราบ” หรือ 11) “สีเหล็ก” มีลักษณะเป็นสีเทาอ่อนอมฟ้า คล้ายกับสีขนของนกพิราบ ดังปรากฏในค่านิยมการแต่งกายของสาวชาววังในวรรณกรรม เรื่อง “สีแผ่นดิน” ของหม่อมราชวงศ์คึกฤทธิ์ ปราโมช ที่ระบุว่าในวันพุธผู้หญิงนิยมนุ่งผ้าสีตะกั่วหรือสีเหล็ก แล้วห่มด้วยสไบสีจำปา เป็นต้น ส่วนในบทความเรื่อง “พระองค์เจ้าเฉิดโฉม เจ้านายสตรีล้ำสมัยกับอิสระชั่วคราว” ระบุว่า การแต่งกายในสมัย ร.ศ. 112 เช่น ในวันอาทิตย์ ชาวบ้านมักนุ่งผ้าสีลิ้นจี่ สีเขียว หรือสีปูน และห่มผ้าสีศอก ในวันจันทร์ ชาวบ้านมักนุ่งผ้าสีเหลือง และห่มผ้าสีน้ำเงินหรือนุ่งผ้าสีนกกพิราบ (จริยา โพธิ์รัตน์ และคณะ, 2557) โดย ศันสนีย์ วีระศิลป์ชัย ได้กล่าวถึงสีผ้าโจงกระเบนว่า “เป็นหญิงร่างใหญ่ ท่วงทีสง่า ผมตัด แต่งกายเรียบร้อยแต่สะอาด ภาควุฒิ สวมเสื้อขาวเกลี้ยงๆ แบบผู้ใหญ่ นุ่งผ้าโจงกระเบนสีเทาดังที่เรียกกันว่าสีนกกพิราบ” (ศันสนีย์ วีระศิลป์ชัย, 2558)

อภิปรายผล

การเรียกชื่อสีสามารถสะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิต ความเป็นอยู่ วัฒนธรรม ประเพณี และระบบความสัมพันธ์ของคนไทยกับสิ่งแวดล้อมรอบตัวในอดีตได้เป็นอย่างดี ดังกรณีของการศึกษาหมู่สีดำและสีเทาในบทความวิชาการนี้ ผู้เขียนขอจำแนกวิเคราะห์ที่มาของการเรียกชื่อสีตามประเภทของแหล่งกำเนิดออกได้เป็น 5 หมวดหมู่หลัก ประกอบไปด้วย 1) ที่มาจากแร่ธาตุและทรัพยากรธรณี เช่น สีสัมฤทธิ์เดชหรือสัมฤทธิ์ดำ นิยมใช้เป็นส่วนผสมในการก่อสร้างพระพุทธรูปหรือพระเครื่อง ขณะที่สีเหล็กไหลสะท้อนให้เห็นความเชื่อในการเล่นแร่แปรธาตุของคนไทยในสมัยโบราณเพื่ออานุภาพด้านอยู่ยงคงกะพันและเมตตามหานิยม สีดานิลอันเป็นแร่รัตนชาติประเภทหนึ่ง สีตะกั่วตัด สีเหล็ก หรือจะเป็นดำดับเบ็ด อันมีที่มาจากหินชนิดหนึ่ง 2) ที่มาจากการใช้ความร้อนและไฟ ได้แก่ สีดำนิ่มหม้อ ซึ่งคนไทยสมัยก่อนนิยมนำเตาฟืนและเครื่องปั้นดินเผาในการประกอบอาหาร จึงเกิดเขม่าดำติดอยู่บริเวณก้นหม้อซึ่งสามารถนำมาผสมเป็นสีดำในงานประณีตศิลป์ได้ 3) ที่มาจากสายพันธุ์พืช ได้แก่ สีดำตอตะโก อันเป็นไม้ดัดชนิดหนึ่ง สีดำน้ำรักที่ได้มาจากต้นยางรัก สีเทาดอกเลาที่ใช้เทียบเคียงกับสีเส้นผม สีสวาดที่ใช้เทียบเคียงสีเม็ดสวาด

กับสีชนของแมวไทย 4) ที่มาจากสายพันธุ์สัตว์ ได้แก่ สีเทา ลูกห่าน สีนกพิราบ สีดำ เหนียง และสีดำปีกแมลงภู่อันเป็นแมลงชนิดหนึ่ง สีดำขนนกกาน้ำ 5) ที่มาจากปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ ได้แก่ สีหมอก สียับหมอก สีเมฆหมอก เป็นต้น อย่างไรก็ตาม ในปัจจุบันการเรียกชื่อสีแบบไทยโบราณในหมู่สีดำและสีเทาบางสียังคงปรากฏให้เห็นอย่างต่อเนื่อง ได้แก่ ดำตอตะโก ดำตับเปิด ดำเหนียง สีสวาด เป็นต้น แต่ในบางสีกลับแทบไม่ปรากฏการเรียกชื่อให้เห็นแล้ว ได้แก่ สีลูกห่าน สีสมฤทธิ์เดช สีขนนกกาน้ำ เป็นต้น การศึกษาประวัติความเป็นมาของการเรียกชื่อสีไทยแบบโบราณจึงเป็นการศึกษาคุณค่าและภูมิปัญญาด้านการใช้ภาษาและวัฒนธรรมในการใช้สีและเรียกชื่อสีของคนไทยที่สะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิต สังคม สภาพแวดล้อม และศาสนาความเชื่อของคนในสังคมไทยยุคก่อนได้เป็นอย่างดี

ข้อเสนอแนะ

สามารถขยายขอบเขตการศึกษาจากหมู่สีดำและสีเทาไปยังหมู่สีอื่น ได้แก่ หมู่สีแดง สีเหลือง สีเขียว สีน้ำเงิน และสีขาวได้ เพื่อให้เห็นภาพรวมเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของการเรียกชื่อสีแบบไทยโบราณทั้งหมด

เอกสารอ้างอิง

- กรมศิลปากร. (2557). **ประเพณีเนื่องในการเกิดและเลี้ยงลูก**. กรุงเทพฯ : กระทรวงวัฒนธรรม.
- กระทรวงวัฒนธรรม. (2559). **สีไทยโทน เสน่ห์ไทยเพิ่มมูลค่าธุรกิจ**. กรุงเทพฯ : ศูนย์บัณฑิตไทย.
- กาญจนา วิชญาปกรณ. (2554). **พลายแก้วบวชเณร : ภาพสะท้อนพุทธศาสนาแบบชาวบ้าน**. พิษณุโลก : คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- จริยา โพธิรัตน์ และคณะ. (2557). **วรรณกรรมเรื่องทวิภพ**. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.
- ชาติชาย อนุกุล. (2552). **วัฒนธรรมการใช้สีในสังคมไทย**. ลพบุรี : คณะมนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี.

- ทองใบ แพนมณี. (2563). **สุนทรภู์กับการเล่นแร่แปรธาตุ เหล็กไหล พระปรอท พระธาตุ และยาอายุวัฒนะ**. กรุงเทพฯ : ศิลปวัฒนธรรม.
- ธัญนันท์ วีระกุล. (2551). **ไม้มงคล**. กรุงเทพฯ : อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.
- ประทีป ชุมพล. (2553). **ความเหมือนในความต่าง**. กรุงเทพฯ : ผู้จัดการ.
- ประเสริฐ กาญจนกุล. (2506). **ปาฐกถาเรื่องสมเด็จพระยาตำราพระราชานุภาพ**. กรุงเทพฯ : ศุภสภา.
- พັນธะ บุญประดิษฐ์. (2553). **คำไทยที่มาจากภาษาบาลีและภาษาสันสกฤต**. กรุงเทพฯ : ราชบัณฑิตยสถาน.
- ราม วัชรประดิษฐ์. (2533). **สัมฤทธิ์**. กรุงเทพฯ : ข้าวสาค.
- วิชาภรณ์ แสงมณี. (2554). **ม้าเจ็ดหมูหรือเจ็ดตระกูล**. กรุงเทพฯ : ศิลปะไทย.
- คันสนีย์ วีระศิลป์ชัย. (2554). **สี่แผ่นดิน กับเรื่องจริงในราชสำนักสยาม**. กรุงเทพฯ : มติชน.
- คันสนีย์ วีระศิลป์ชัย. (2558). **พระองค์เจ้าเฉิดโฉม เจ้านายสตรีล้ำสมัยกับอิสระ ชั่วคราว**. กรุงเทพฯ : ศิลปวัฒนธรรม.
- ศุภมาส เอ่งฉ้วน. (2543). **คำเรียกชื่อและมโนทัศน์เรื่องสี่ของคนไทยสมัยสุโขทัยและสมัยปัจจุบัน**. วิทยานิพนธ์ปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต สาขาภาษาศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศูนย์เครือข่ายวิจัยและพัฒนาการปรับปรุงพันธุ์สัตว์. (2559). **สี่หมอก ลูกผสม ไก่ดำ น้าเลี้ยง-โตเร็ว-เนื้ออร่อย**. กรุงเทพฯ : คมชัดลึก.
- สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ เจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์. (2506). **บันทึกเรื่องความรู้ต่างๆ**. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. (2553). **สี่ดำ**. กรุงเทพฯ : ราชบัณฑิตยสภา.
- สำนักพิมพ์มติชน. (2547). **พจนานุกรมฉบับมติชน**. กรุงเทพฯ : มติชน.
- สุทัศน์ ยกส้าน. (2551). **หมากกับมะเร็งปาก**. กรุงเทพฯ : ผู้จัดการ.
- สุมาลี วีระวงศ์. (2537). **ลัทธิคมภาว เบญจรงค์ห้าสี**. **สารคดี**, 10(118), 26.
- สุรศักดิ์ เจริญวงศ์. (2559). **สี่โบราณของไทย**. **วารสารมหาวิทยาลัยศิลปากร**, 3(2), 34-35.

เทคนิคการอ่านแบบเพื่อถอดแบบระหว่างภาพสองมิติกับ
สามมิติ สำหรับผู้เรียนวิชาเขียนแบบเบื้องต้น
Learning Technique to Transform 2 Dimention
Technical Drawing to 3 Dimension Technical
Drawing for Basic Technical Drawing Class

รัฐไท พรเจริญ¹

Ratthhai Porncharoen

ล้วย กานต์สมเกียรติ²

Lui Kansomkrait

วัฒนพันธุ์ คุรฑะเสน³

Watanapun Krutasaen

¹ รองศาสตราจารย์ ดร.สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

Associate Professor, Dr., Program Product Design,

Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University

(E-mail: ratthai6654@gmail.com)

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

Assistant Professor, Dr., Program Product Design,

Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University

³ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาขาการออกแบบ

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

Assistant Professor, Dr., Program Design,

Faculty of Decorativ, Arts Silpakorn University

Received: 21/06/2020 Revised: 08/08/2020 Accepted: 10/08/2020

บทคัดย่อ

บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งที่ได้จากผลงานวิจัยในชั้นเรียนในรายวิชา 360107 การเขียนแบบเบื้องต้น (Basic Technical Drawing) วัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะในการอ่านแบบและถอดแบบที่ถูกต้องระหว่างภาพ 2 มิติกับภาพ 3 มิติ โดยจะเป็นวิชาที่เปิดสอนให้กับนักศึกษาใหม่ในชั้นปีที่ 1 ที่สอบผ่านการคัดเลือกเข้ามาเรียนในภาควิชาออกแบบผลิตภัณฑ์ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

สำหรับบทความครั้งนี้ ทีมผู้วิจัยขอนำผลงานเฉพาะแบบที่ใช้เป็นโจทย์ในการทดสอบก่อนเรียนมาเขียนถ่ายทอดเทคนิควิธีการคิดระหว่างภาพสองมิติกับภาพสามมิติ โดยแบบที่นำเสนอthisจะเป็นแบบที่สร้างขึ้นเป็นรูปทรงเหลี่ยมตัดทอนในมุมมองต่างๆ อยู่ภายในกล่องสี่เหลี่ยมจัตุรัสเท่านั้น โดยโจทย์ที่ใช้จะเป็นภาพ 2 มิติ เพื่อให้นักศึกษาถอดแบบสร้างเป็นภาพ 3 มิติ ลงในกล่องโครงสร้างที่กำหนดให้ และโจทย์อีกส่วนหนึ่งจะเป็นภาพ 3 มิติ ที่จะมีกรอบโครงร่าง 2 มิติ ในภาพด้านหน้า ด้านข้างและด้านบนไว้ให้สำหรับใส่คำตอบ ผลจากการทดสอบในภาพรวมพบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่ทำถูกกันน้อยมากโดยเฉพาะในการสร้างภาพ 3 มิติ พอจะทำได้บ้างในภาพ 2 มิติ แต่ก็ยังวางภาพหันผิดทิศทางกันอยู่ซึ่งจริงแล้วยังยึดตามหลักการ เหตุผลของการวัดความสามารถของนักศึกษาก่อนที่จะทำการสอนในครั้งนี้ ทีมผู้วิจัยมีเป้าหมายเพื่อที่จะนำมาใช้ในปรับเนื้อหาของรายวิชาที่ต้องสอนตลอดทั้งเทอมให้เหมาะสมกับผู้เรียน โดยผลจากการทดสอบกับนักศึกษาในหลายๆ รุ่นที่ผ่านมาพบว่า นักศึกษาที่ทำการทดสอบที่ทำไม่ได้กันนั้นยังขาดความเข้าใจ แต่เหตุผลหนึ่งอาจมาจากยังขาดประสบการณ์เรียนรู้ในเรื่องนี้ รวมทั้งที่ถูกทำการทดสอบขึ้นแบบไม่ทันได้เตรียมตัว เพราะหลังจากที่ทำการทดสอบเสร็จผู้วิจัยจะทำการเฉลยขึ้น โดยจะสาธิตขั้นตอนการคิดการเขียนภาพจากแบบที่ง่ายสุด 2-3 ภาพขึ้นก่อน หลังจากนั้นจะให้นักศึกษาทำการคิดและเขียนภาพในข้อต่อๆ ไป ผลที่ได้พบว่า นักศึกษาเริ่มที่จะคิดและเขียนกันได้มากขึ้นเป็นเพราะเริ่มมีประสบการณ์ในการเรียนรู้ แต่ก็ยังติดขัดในการคิดภาพที่ยากเพราะภาพมีความซับซ้อนมากขึ้น ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นโจทย์ในการสร้างภาพ 3 มิติเป็นหลัก โดยการทดสอบผู้เรียนในแต่ละครั้ง ผู้วิจัย

จะเลือกใช้การสร้างภาพประมาณ 10-20 ข้อ มาหมุนเวียนเปลี่ยนไปตามความเหมาะสมในแต่ละภาคการศึกษา

ผลจากการสอนในภาพรวมที่ผ่านการเรียนเนื้อหาในส่วนต่างๆ ในรายวิชานั้น เมื่อสิ้นเทอมและกลับมาทำการวัดผลในเรื่องนี้อีกครั้งพบว่า จากการที่นักศึกษาได้มีประสบการณ์การเรียนรู้ในการอ่านแบบและผ่านการฝึกฝนเขียนงานถอดแบบกันมากขึ้น เมื่อทำการสอบวัดผลท้ายเทอมและได้ทำการวัดผลในเรื่องนี้อีกครั้งโดยจะใช้โจทย์ที่มีความยากและซับซ้อนมากขึ้น ผลการสอบของนักศึกษาในภาพรวมแทบทั้งหมดจะมีผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรวมทั้งการสอบอยู่ในระดับที่สูงขึ้น ซึ่งเป็นที่น่าพอใจต่อทีมผู้สอนเป็นอย่างมาก

คำสำคัญ: การอ่านแบบ, การเขียนแบบ, ภาพ 2 และ 3 มิติ

Abstract

This article is part of the research from 360107 Basic Technical Drawing Class aim to teach skills to understand, distinguish and develop between 2 Dimension Technical Drawing to 3 Dimension Technical Drawing. This class is offered to the 1st year student of department of Product design, Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University.

In This article, the researchers used only the works of the pretest sample of the student before the beginning of this course to interpret the thinking technique between 2 Dimension Technical Drawing and 3 Dimension Technical Drawing present in various perspective angle of simplified geometric forms in square cube only in order to have students convey the Technical Drawing from 2 Dimension to 3 Dimension in a given box structure and also 2D shape with front, side and top views will be given to create an end Technical Drawing result. The total out come of the student's works shown that there are a few

correct answer of the 3D Technical Drawings but fairly understand of 2D Drawing but still some misinterpret in directions. The objective on pre evaluation of the students understanding of Technical Drawings dimensions is to best preparations of the content and direction of this course. From many years experiences in teaching this course indicate that not because of the student's abilities to draw but their lack of learning experience in this practice and the instant test. After the researcher reveal the right answer to the problem and demonstrate with a few simple example and let the students think and draw step by step , they gradually gain experiences through learning and practicing but still need more time to advance in a more complex 3D Drawing. 10-20 sample of drawings will be used in each test rotate appropriately around each semester.

Teaching outcomes at the end of the semester : after students have practiced and gained more learning experience in understanding to read more Technical Drawings, they can achieve to reach the more difficult and complex problem with the high score of the expectation of the Instructor.

Keywords: reading, drawing, 2 and 3 dimensional images

บทนำ

สำหรับบทความเรื่อง เทคนิคการอ่านแบบเพื่อถอดแบบระหว่างภาพสองมิติกับภาพสามมิติสำหรับผู้เรียนในวิชาเขียนแบบเบื้องต้น ทีมผู้วิจัยขอแนะนำเนื้อหาเฉพาะแบบที่ใช้ในการวัดผลที่นำมาใช้ในการทดสอบก่อนเรียนในบทความนี้มาจำนวน 10 ข้อและจะขอแสดงขั้นตอนวิธีการคิดภาพอย่างละเอียดไว้จำนวน 6 ข้อ ส่วนที่เหลือจะแสดงเฉพาะโจทย์และภาพคำตอบ สำหรับการเขียนผู้วิจัยจะ

ขออธิบายหลักการขั้นตอนในอ่านแบบภาพขึ้นก่อนหลังจากนั้นจะนำมาใช้ในการเฉลยคำตอบเป็นข้อๆ ไป โดยหวังว่าเทคนิควิธีการอ่านแบบในการถอดแบบครั้งนี้จะมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนรวมทั้งผู้ที่สนใจมีความเข้าใจในการอ่านแบบเพื่อถอดแบบระหว่างภาพ 2 มิติกับภาพ 3 มิติกันมากขึ้น รวมทั้งสามารถนำวิธีการนี้ไปประยุกต์ใช้ในการอ่านแบบที่เกี่ยวข้องกับการมองภาพ 2 มิติประกอบกับภาพ 3 มิติในเรื่องที่เกี่ยวข้องต่างๆ ไปได้

ข้อกำหนดของภาพที่นำมาใช้นำเสนอในบทความนี้ จะเป็นรูปที่สร้างขึ้นอยู่ภายในรูปทรงสี่เหลี่ยมจัตุรัสเท่านั้น โดยรูปทรงสี่เหลี่ยมจะเป็นภาพเพอสเป็กทีฟ (Perspective) ได้สร้างตามทฤษฎี ของ Doblin & Hubal และผ่านวิธีการเขียนของ Shimezu เพราะมีมุมมองมองเห็นแนวเส้นปะทางด้านหลังได้สวยงามและครบถ้วนรวมทั้งจะช่วยให้ผู้ตรวจวัดผลได้ง่ายและสะดวกขึ้น โดยเทคนิคของการสร้างภาพเพื่อวัดความคิดนี้ได้นำแนวคิดของทฤษฎีการเรียนรู้ส่วนหนึ่งของบรูม Bloom (Bloom's Taxonomy) มาใช้ในการสร้างภาพเพื่อหาคำตอบ ที่ต้องสร้างความรู้ ความคิดทำให้เกิดจากความจำ (knowledge) จากการเรียนรู้และลงมือปฏิบัติ รวมทั้งสร้างความเข้าใจ (Comprehend) โดยผ่านการทดสอบที่ใช้เครื่องมือช่วยในการเขียนแบบที่มีวิธีการเขียนซ้ำๆ เพื่อให้เกิดความชำนาญและมาประยุกต์ (Application) การสร้างภาพในเรื่องราวใหม่ๆ จนเกิดความชำนาญขึ้น จากนั้นต้องมีการฝึกการวิเคราะห์ (Analysis) โดยสมารถที่จะนำมาใช้ในการแก้ปัญหาเมื่อเจอโจทย์ใหม่ๆ และทำให้ถูกต้องตามหลักการได้ รวมทั้งนอกเหนือจากบทความนี้ในเนื้อหาของรายวิชาการสอนจะมีส่วนหนึ่งที่นักศึกษาจะต้องสังเคราะห์ (Synthesis) เพื่อนำมาสร้างงานเขียนแบบในส่วนที่เป็นโปรเจกต์ที่นักศึกษาต้องคิดแบบขึ้น โดยจะมีการประเมินค่า (Evaluation) ในการวัดผลสุดท้ายได้ จากทฤษฎีนี้ก็จะมีส่วนช่วยในการกำหนดเนื้อหาในหลักสูตรของรายวิชาให้มีความกระชับและลงตัวขึ้น โดยผลจากแบบที่จะนำเสนอในครั้งนี้ ได้ผ่านการกลั่นกรองทำการทดลองทดสอบกับนักศึกษาที่ลงเรียนมาแล้วหลายรุ่น จึงมีส่วนช่วยทำให้นักศึกษาเกิดการพัฒนาความคิด ความรอบคอบและความแม่นยำที่มากขึ้น

วัตถุประสงค์

เพื่อถ่ายทอดเทคนิคการอ่านแบบในการถอดแบบระหว่างภาพสองมิติกับภาพสามมิติ

วิธีดำเนินการ

ส่วนที่ 1 คัดเลือกรูปแบบจากเอกสารประกอบการสอนรวมทั้งจากหนังสือเทคนิคการเขียนภาพออกแบบผลิตภัณฑ์ของผู้เขียนมาจำนวน 10 ข้อหรือภาพ (โดยจะทำการเฉลยขั้นตอนอย่างละเอียดใน 6 ข้อ ที่มีระดับความง่าย ปานกลางและยากของทั้ง 2 วิธีการในแบบภาพ 2 และ 3 มิติ)

ส่วนที่ 2 สร้างข้อกำหนด (Criteria) ขั้นตอนที่จะช่วยในถอดแบบระหว่างวิธีการอ่านแบบจากรูปทรง 3 มิติ ไปสู่การสร้างรูปร่าง 2 มิติ และจากรูปร่าง 2 มิติไปสู่การสร้างรูปทรง 3 มิติ (ข้อมูลส่วนนี้จะมียู่ 3 ขั้นตอนในการสร้างภาพ)

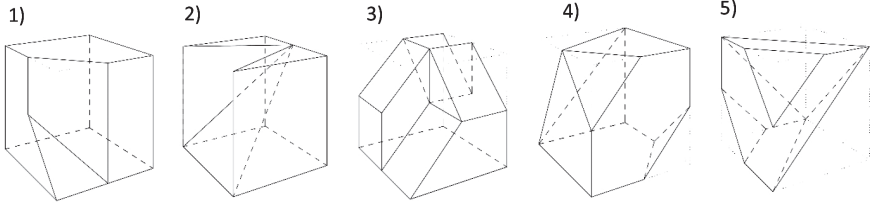
ส่วนที่ 3 แสดงขั้นตอนการคิดภาพ จากโจทย์ในส่วนที่ 1 และดำเนินการตามขั้นตอนในส่วนที่ 2

ผลดำเนินการ

ส่วนที่ 1 คัดเลือกรูปแบบจากเอกสารประกอบการสอนและจากหนังสือเทคนิคการเขียนภาพออกแบบผลิตภัณฑ์มาจำนวน 10 ภาพ

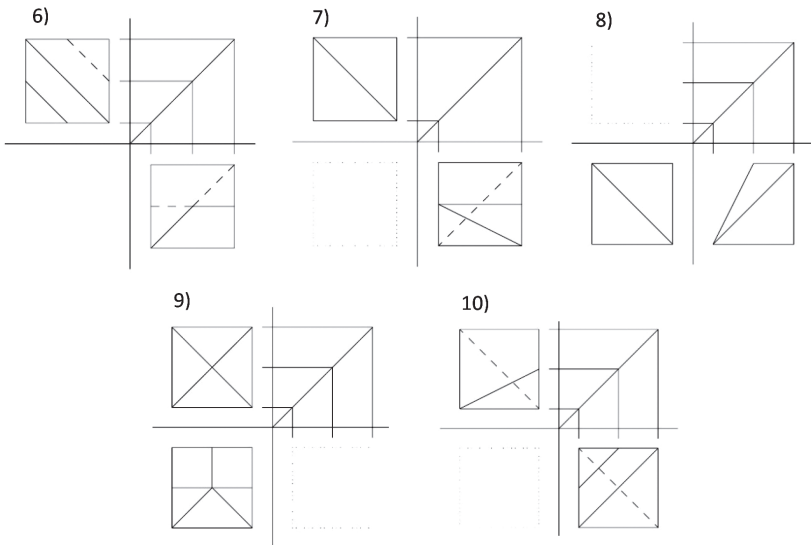
โดยแบบที่เลือกนำมาใช้จะมีใน 2 แนวทางแนวทางละ 5 ภาพ โดยโจทย์ที่นำเสนอในบทความนี้ เป็นส่วนหนึ่งที่ได้วิเคราะห์คัดเลือกจากการที่เคยนำมาใช้ทดสอบในการเรียนการสอนกับนักศึกษาหลายรุ่นที่ผ่านมา ภาพที่เลือกนำมาเสนอนี้จะมีทั้งข้อง่าย ปานกลางและยากรวมอยู่ในกลุ่มภาพ ดังนี้

1) แนวทางที่อ่านแบบจากภาพ 3 มิติ ไปสร้างภาพ 2 มิติ มีจำนวน 5 ข้อ โดยคำตอบจะเว้นภาพด้านเป็นกรอบโครงสร้างไว้ให้ (ดังภาพที่ 3) โดยมีภาพด้านหน้า (front view) ด้านข้าง (Side view) และด้านบน (top view) ให้เขียนลงไป โดยมีโจทย์ดังนี้



ภาพประกอบที่ 1 โจทย์ที่นำไปใช้ในการสร้างภาพ 2 มิติ
ออกแบบโดยรัฐไท พรเจริญ และทีมงาน

2) แนวทางที่อ่านแบบจากภาพ 2 มิติ ไปสร้างภาพ 3 มิติ มีจำนวน 5 ข้อ โดยการคำตอบจะสร้างเป็นกรอบกล่องสี่เหลี่ยมจตุรัสในมุมมอง (perspective) ที่เว้นเป็นกรอบให้เขียนลงไป (ดังภาพที่ 6) โดยโจทย์มีดังนี้ (โจทย์จะแสดงภาพเพียง 2 ด้านมาให้เท่านั้น)



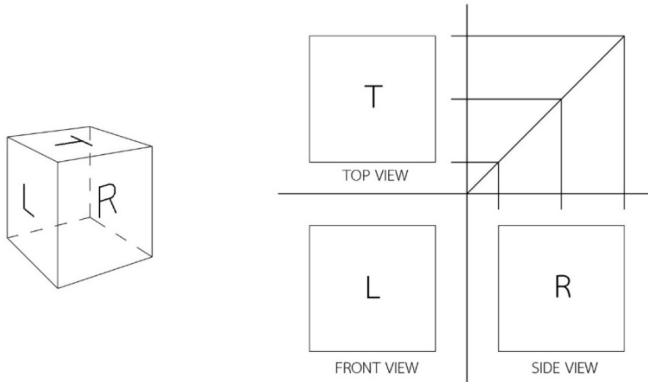
ภาพประกอบที่ 2 โจทย์ที่นำไปใช้ในการสร้างภาพ 3 มิติ
ออกแบบโดยรัฐไท พรเจริญ และทีมงาน

ส่วนที่ 2 สร้างข้อกำหนด (Criteria) ขั้นตอนที่ช่วยในถอดแบบระหว่างวิธีการอ่านแบบจากรูปทรง 3 มิติ ไปสู่รูปร่าง 2 มิติ และจากรูปร่าง 2 มิติไปสู่สร้างรูปทรง 3 มิติ

ในส่วนนี้ ผู้เขียนจะขอแสดงข้อมูลที่เป็นลักษณะคำสั่งเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนต้องทำตามขั้นตอน โดยมีคำสั่งด้วยกัน 2 ชุด คือ

1. ชุดคำสั่งสำหรับการอ่านแบบภาพ 3 มิติ ไปสู่การสร้างภาพ 2 มิติ โดยมีเทคนิคการคิดเพื่อเขียนภาพใน 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ให้ทำความเข้าใจในมุมมองภาพด้านของกล่องสี่เหลี่ยมขึ้นก่อน (ดูภาพที่ 3 ประกอบ) โดยมองแยกภาพด้านทั้ง 3 ด้านที่อยู่ในรูปทรง 3 มิติ โดยทางด้านบนของกล่องจะเรียกภาพในด้านนี้ว่า ด้านบน (top view โดยใช้ตัวย่อว่า T) วิธีเขียนเส้นภาพที่อยู่ในกรอบนี้ทั้งหมดจะต้องหันเฉียงเส้นต่างๆ ไปตามอักษรตัว T ไปทางซ้าย ส่วนภาพทางช่องตั้งทางซ้ายจะเรียกภาพนี้ว่า ด้านหน้า (front view บางครั้งเรียกตามมุมมองของภาพว่า ด้านซ้าย left side view โดยจะใช้ตัวย่อว่า L แทนการเรียกในพื้นที่นั้น) ส่วนภาพช่องตั้งทางขวาในรูป 3 มิติ จะเรียกภาพนี้ว่า ด้านข้าง (side view แต่จะเรียกตามมุมมองของการวางภาพว่า ด้านขวา right side view โดยจะใช้ตัวย่อว่า R แทนสัญลักษณ์การอ่านในพื้นที่นั้น) เวลานำมาเส้นต่างๆ มาเขียนในภาพด้าน 2 มิติ ให้ปรับการเขียนเป็นกรอบภาพสี่เหลี่ยมมุมตรง โดยด้านบนให้ใช้ตัวย่อตัว T มาตั้งลงบนด้าน L ทุกครั้งสำหรับในบทความนี้



ภาพประกอบที่ 3 การกำหนดทิศทางของช่องในภาพโดยใช้อักษรย่อกำกับ เพื่อกำหนดช่องใส่ตัวเลขในการอ่านแบบจากภาพ 3 มิติไปสู่การสร้างภาพ 2 มิติ ออกแบบโดย รัฐไท พรเจริญ และทีมงาน

วิธีการนำมาใช้ ให้ดูว่าในพื้นที่ของแต่ละด้านนั้นมีช่อง โดยเทคนิคการคิด ให้เขียนตัวเลขจากเริ่มจาก 1, 2, 3, 4,... ลงไปให้ครบทุกช่องในภาพ 3 มิติ โดยการคิดควรจะต้องเลือกช่องในมุมด้านตรงในการใส่ตัวเลขขึ้นก่อน จากนั้นค่อยมองในด้านที่เห็นร่วมกันตาม ในภาพอาจจะมีใน 2 ด้านหรือ 3 ด้านก็ได้ขึ้นอยู่กับแบบ โดยการเขียนตัวเลขของด้านที่มองเห็นหรือใช้พื้นที่ร่วมกันให้กำหนดตัวอักษรย่อ T, L หรือ R ต่อจากตัวเลขที่กำกับไว้ในช่องนั้น

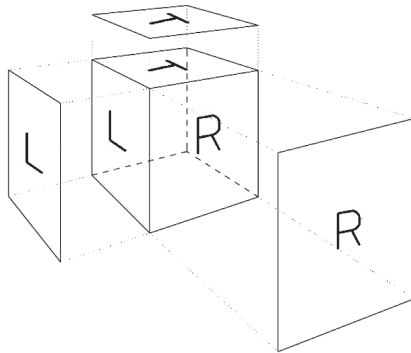
หมายเหตุ ข้อมูลในส่วนกำกับเลขนี้ขอให้เข้าไปดูในโจทย์ตอนที่ 3 ในขั้นตอนที่ 1 ของข้อที่ 1, 3, 5

ขั้นตอนที่ 2 ให้สร้างกรอบขยายออกมาทางด้านหน้าของทั้ง 3 ด้าน (ตามแบบภาพที่ 4)

วิธีการนำมาใช้ ให้เขียนเส้นภาพที่อยู่ในช่องนั้น ดังตามกรอบสี่เหลี่ยมของพื้นที่ทั้ง 3 ด้านนั้นออกจากมุมกล่องตามภาพ โดยนึกถึงทิศทางของอักษรย่อ L และ R โดยให้เขียนเส้นในพื้นที่นั้นตั้งตามตามตัวอักษร ส่วนด้านบนให้เขียนเส้นที่อยู่ใน

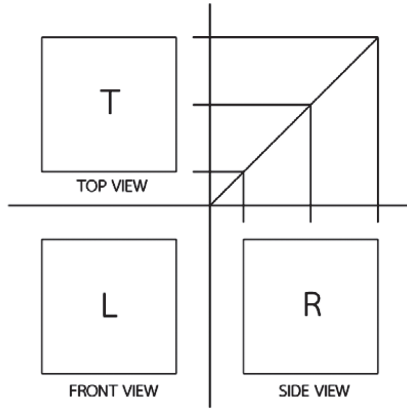
ภาพนั้นเฉียงไปตามอักษรตัว T ไปทางซ้าย โดยด้านที่โจทย์มีมุมของเส้นปะที่ซ้อนอยู่ทางด้านในหรือทางด้านหลังให้เขียนเป็นเส้นปะลงเข้าไปด้วย

หมายเหตุ ข้อมูลในส่วนกำกับพื้นที่และตัวเลขนี้ขอให้เข้าไปดูในโจทย์ตอนที่ 3 ในขั้นตอนที่ 2 ของข้อที่ 1, 3, 5



ภาพประกอบที่ 4 การขยายพื้นที่ของทั้ง 3 ด้าน หน้าภาพและทิศทางตามตัวอักษร ออกแบบโดยรัฐไท พรเจริญ และทีมงาน

ขั้นตอนที่ 3 ให้นำเส้นต่างๆ ในกรอบของแต่ละภาพในช่องที่เขียนขยายออกมานั้น ต่อจากขั้นตอนที่ 2 มาปรับเป็นมุมตรงและเขียนลงในส่วนของการตอบ โดยด้านบนให้ยึดพื้นที่มุมมองตามอักษรตัว T ที่จะต้องตั้งตรงอยู่บนส่วนของกล่องทางด้านซ้ายตัว L ทุกครั้ง (สำหรับในบทความนี้)

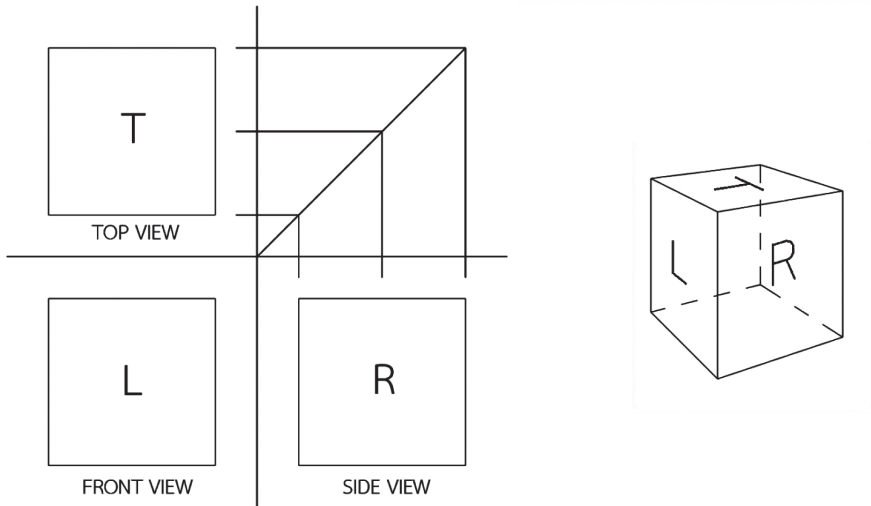


ภาพประกอบที่ 5 ส่วนของการตอบจากการอ่านแบบในภาพ 3 มิติ
ออกแบบโดย รัฐไท พรเจริญ และทีมงาน

2. ชุดคำสั่งสำหรับการอ่านแบบภาพ 2 มิติ ไปสู่การสร้างภาพ 3 มิติ

โดยมีเทคนิคการคิดเพื่อเขียนภาพตามขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ให้ทำความเข้าใจในมุมมองภาพด้านของกรอบสี่เหลี่ยมทั้ง 3 ด้านขึ้นก่อน (ดูภาพที่ 6 ประกอบ) โดยรูปในกรอบสี่เหลี่ยมที่อยู่ทางด้านบนซ้าย (ตัว T) เมื่อเขียนลงไปในภาพ 3 มิติจะหันเอียงส่วนฐานไปทางด้านกรอบบนซ้าย เรียกด้านนี้ว่า (top view) และใช้ตัวอักษรย่อตัว T เป็นสัญลักษณ์แทนในการหันมุมมองแทนในช่องนั้น) ส่วนภาพในโจทย์กรอบสี่เหลี่ยมช่องทางซ้ายที่อยู่ใต้กรอบสี่เหลี่ยมด้านบนและเมื่อนำไปเขียนเข้าไปในภาพ 3 มิติจะอยู่ในกรอบสี่เหลี่ยมตั้งเฉียงของช่องทางด้านซ้าย จะเรียกภาพนี้ว่า (front view หรือจะเรียกตามมุมมองของการวางภาพนี้ว่า left side view โดยจะใช้ตัวย่อในช่องนั้นเป็นตัว L) ส่วนรูปที่อยู่ในสี่เหลี่ยมของโจทย์ช่องสี่เหลี่ยมที่อยู่ทางด้านขวา เมื่อนำมาเขียนอยู่ในรูป 3 มิติจะอยู่ในกรอบสี่เหลี่ยมที่มีมุมเฉียงทางของช่องขวา โดยจะเรียกภาพด้านนี้ว่า (side view หรือเรียกตามมุมมองของการวางภาพนี้ว่า right side view โดยใช้ตัวย่อของพื้นที่นั้นว่า R) เช่นเดียวกันกับวิธีการแรก



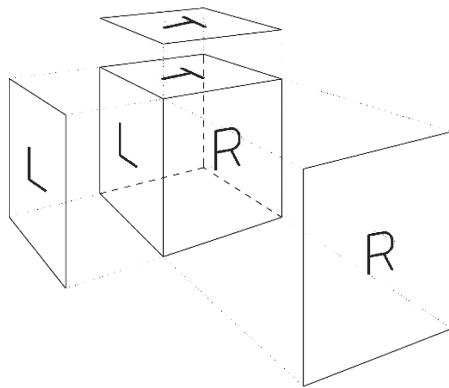
ภาพประกอบที่ 6 การกำหนดทิศทางของช่องในภาพโดยใช้อักษรย่อกำกับ เพื่อกำหนดช่องใส่ตัวเลขในการอ่านแบบจากภาพ 2 มิติไปสู่การสร้างภาพ 3 มิติ ออกแบบโดย รัฐไท พรเจริญ และทีมงาน

วิธีการนำมาใช้ ให้ดูภาพจากโจทย์ในรูปด้าน 2 มิติทั้ง 3 ด้านก่อนว่าแต่ละด้านมีกี่ช่องแต่ละช่องมีรูปร่างอย่างไรและมีพื้นที่ด้านใดติดกันบ้าง จากนั้นให้เขียนตัวเลข 1, 2, 3, 4, ... กำหนดลงไปบนพื้นที่ในโจทย์ โดยการลงตัวเลขจะเลือกกรอบที่มีช่องเต็มที่ชิดติดกับขอบรอบนอกของกล่องเหลี่ยมขึ้นก่อน จากนั้นทำการวิเคราะห์ทางด้านในของด้านที่ติดกัน โดยดูจากการโยงเส้นร่างระหว่างภาพว่าเส้นขอบของด้านใดบ้างที่เชื่อมโยงต่อกัน เพราะส่วนนี้จะเกิดการใช้พื้นที่ร่วมกัน โดยใส่ตัวเลขขึ้นก่อนและตามด้วยด้านที่ใช้ร่วมกัน โดยกำหนด T, L หรือ R ตามหลังตัวเลขของช่องที่ใช้ร่วมกัน แต่ถ้ายังไม่แน่ใจให้มองหามุมอื่นๆ ที่ชัดเจนใส่ตัวเลขไปก่อน หรือช่องที่ไม่แน่ใจปรับใส่เพิ่มในภายหลัง

หมายเหตุ ข้อมูลในส่วนกำกับเลขนี้ขอให้เข้าไปดูในโจทย์ตอนที่ 3 ในขั้นตอนที่ 1 ของข้อที่ 6, 8, 10

ขั้นตอนที่ 2 สร้างกรอบตามมุมมองของกล่องในภาพ 3 มิติ ออกมาทางด้านหน้าของทุกด้าน (ตามแบบภาพที่ 7) วิธีการใช้ให้เขียนแบ่งพื้นที่ของแต่ละช่องตามแบบที่กำหนดตัวเลขไว้ในด้านมุมตรง มาเขียนปรับลงในภาพด้านมุมเฉียงที่อยู่รอบภาพ 3 มิติ รวมทั้งถ้ามีเส้นประให้นำมาเขียนลงในกรอบของด้านนั้นๆ ด้วย

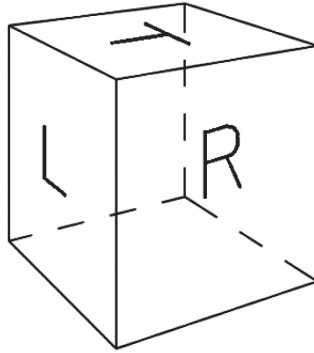
หมายเหตุ ข้อมูลในส่วนกำกับพื้นที่และตัวเลขนี้ขอให้เข้าไปดูในโจทย์ตอนที่ 3 ในขั้นตอนที่ 1 ของข้อที่ 6, 8, 10



ภาพประกอบที่ 7 การขยายพื้นที่ของกรอบทั้ง 3 ด้าน หันภาพและทิศทางตามตัวอักษรเพื่อนำเส้นในภาพ 2 มิตินั้นมาเขียนลงก่อนเขียนเข้าไปในภาพ ออกแบบโดย รัฐไท พรเจริญ และทีมนาง

ขั้นตอนที่ 3 นำช่องที่ใส่ตัวเลขทั้งหมดที่อยู่ในรอบขอบภาพ 2 มิติมาเขียนโยงเส้นเข้าสู่กล่องภาพ 3 มิติต่อจากขั้นตอนที่ 2 โดยการวิเคราะห์จะเขียนจากเส้นด้านของกรอบที่อยู่ทางรอบนอกขึ้นก่อน จากนั้นค่อยทำการโยงเส้นของภาพด้านที่ใช้พื้นที่ร่วมกันตาม ข้อสังเกตให้ดูเส้นด้านที่ใช้ร่วมจะมีขนาดร่วมยางเท่ากันประกอบโดยภาพทั้งหมดจะต้องอยู่ภายในกรอบสี่เหลี่ยมจัตุรัสเท่านั้น

หมายเหตุ ผลของการวิเคราะห์คำตอบให้เข้าไปดูในโจทย์ตอนที่ 3 ในขั้นตอนที่ 3 ของข้อที่ 6, 8, 1

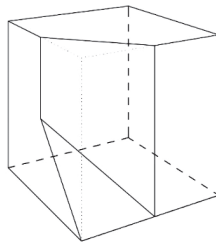


ภาพประกอบที่ 8 ส่วนของการตอบจากการอ่านแบบในภาพ 2 มิติ
ออกแบบโดย รัฐไท พรเจริญ และทีมงาน

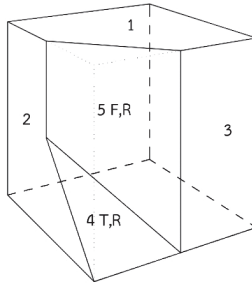
ส่วนที่ 3 แสดงขั้นตอนการคิดภาพ จากโจทย์ในส่วนที่ 1 และดำเนินการตามขั้นตอนในส่วนที่ 2

โดยนำโจทย์ทั้ง 3 ข้อจากภาพที่ 1,3 และ 5 มาทำการถอดแบบเพื่อหาคำตอบดังนี้

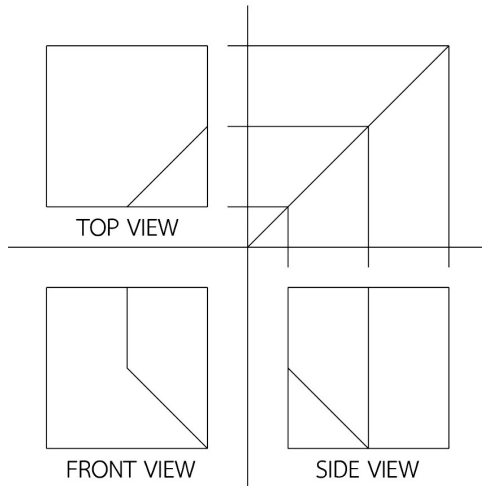
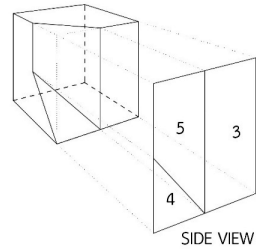
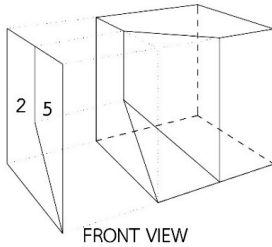
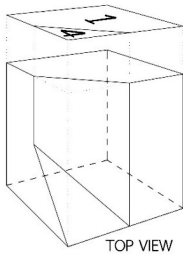
โจทย์ข้อที่ 1. จากภาพรูปทรง 3 มิติให้นำมาเขียนแบบภาพด้าน 2 มิติ ทั้งสามด้านให้ครบถ้วน เทคนิคการถอดแบบภาพ 3 มิติเพื่อสร้างภาพด้าน 2 มิติ มีขั้นตอนดังนี้



ขั้นตอนที่ 1 ให้ทำความเข้าใจในมุมมองภาพด้านของกล่องสี่เหลี่ยมขึ้นก่อน โดยกำหนดตัวเลขใส่ลงไป ในโจทย์

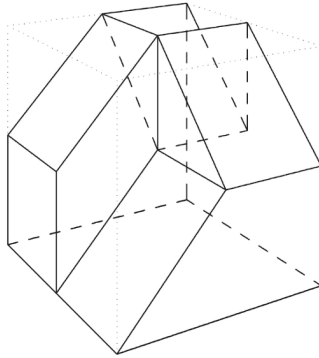


ขั้นตอนที่ 2 สร้างกรอบรอบภาพทั้ง 3 ด้าน โดยเขียนแยกแต่ละด้านออกมาให้เห็นเพื่อเข้าใจง่ายขึ้น โดยด้านบนหันตามอักษรตัว T ไปทางซ้าย ส่วนด้านหน้าเขียนตั้งตามอักษรตัว L ด้านข้างตั้งตามอักษรตัว R ดังภาพ



ขั้นตอนที่ 3 ส่วนของการตอบให้นำภาพด้านที่แยกจากมุมเอียงรอบภาพมาเขียนปรับเป็นมุมตรง โดยด้านบนให้ยึดหลักตัว T โดยหันฐานมาตั้งตรงในช่องที่ส่วนบน ส่วนด้าน L และ R ให้ปรับภาพเป็นมุมตรงตามแบบ

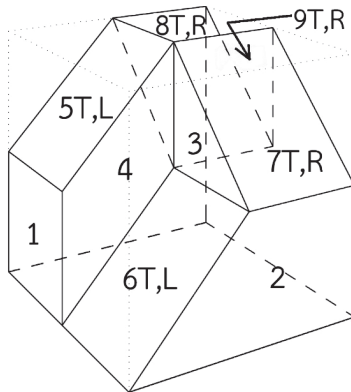
โจทย์ข้อที่ 3. จากภาพรูปทรง 3 มิติให้นำมาเขียนแบบภาพด้าน 2 มิติทั้งสามด้านให้ครบถ้วน



เทคนิคการถอดแบบภาพ 3 มิติเพื่อสร้างภาพด้าน 2 มิติมีขั้นตอนดังนี้

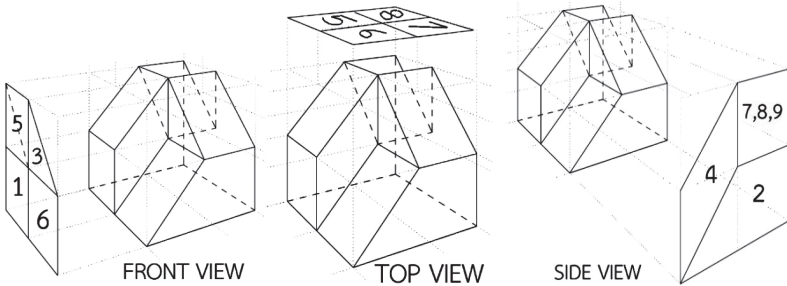
ขั้นตอนที่ 1 ให้ทำความเข้าใจในมุมมองภาพด้านของกล่องสี่เหลี่ยมขึ้นก่อน โดยกำหนดตัวเลขใส่ลงไปในโจทย์

หมายเหตุ ช่อง 9T, R เป็นด้านที่ถูกบังอยู่หลังเลข 7T, R

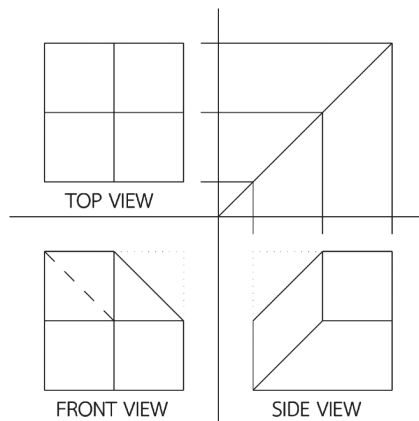


ขั้นตอนที่ 2 สร้างกรอบรอบภาพทั้ง 3 ด้าน โดยเขียนแยกเส้นโครงร่างออกมาพร้อมกำหนดตัวเลข

หมายเหตุ ช่อง 8 และ 9 เป็นด้านที่ถูกบังอยู่หลังเลข 7 ที่อยู่ในมุมมอง ซ้อนกันพอดีทางด้าน SIDE VIEW

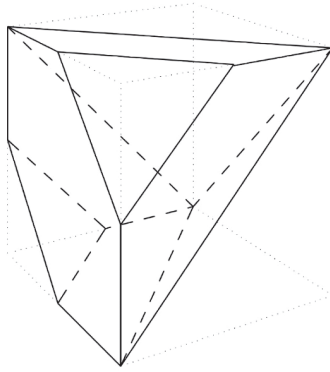


ขั้นตอนที่ 3 ส่วนของการตอบ ให้นำภาพด้านที่แยกจากมุมเอียงรอบภาพมาเขียนปรับเป็นมุมตรง โดยด้านบนให้ยึดหลักตัว T โดยหันฐานมาตั้งตรงในช่องที่ ส่วนบน ส่วนด้าน L และ R ให้ปรับภาพเป็นมุมตรงตามแบบ



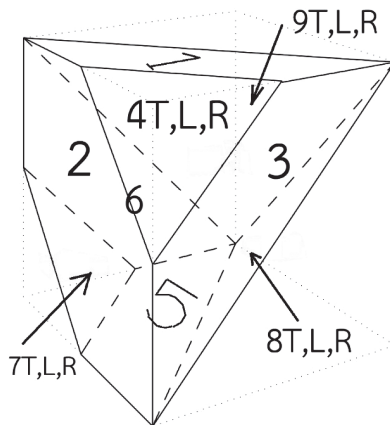
โจทย์ข้อที่ 5. จากภาพรูปทรง 3 มิติให้นำมาเขียนแบบภาพด้าน 2 มิติ ทั้งสามด้านให้ครบถ้วน

เทคนิคการถอดแบบภาพ 3 มิติเพื่อสร้างภาพด้าน 2 มิติมีขั้นตอนดังนี้

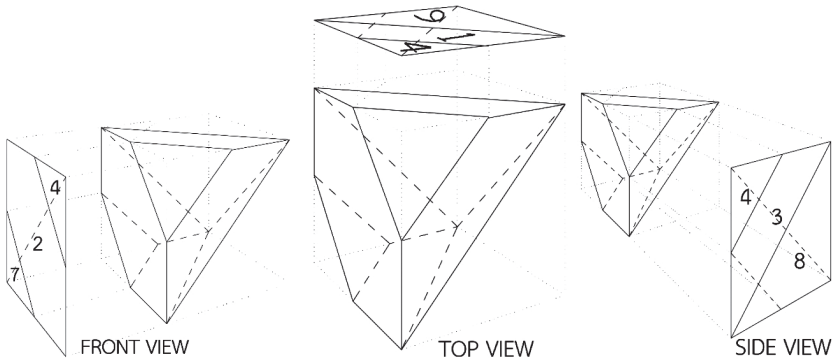


ขั้นตอนที่ 1 ให้ทำความเข้าใจในมุมมองภาพด้านของกล่องสี่เหลี่ยมขึ้นก่อน โดยกำหนดตัวเลขใส่ลงไปในโจทย์

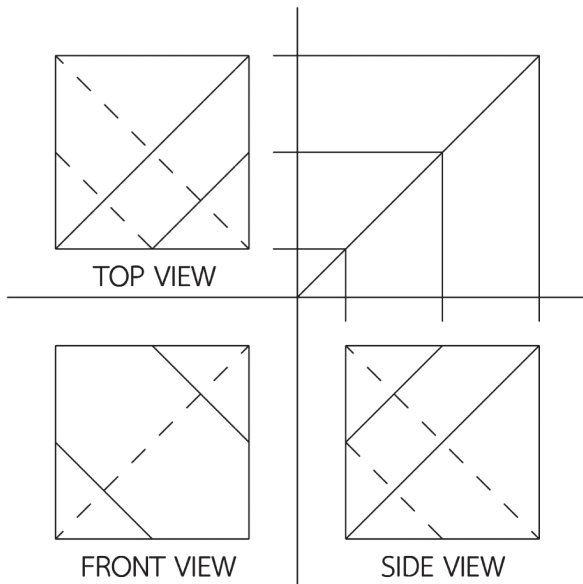
หมายเหตุ พื้นที่ช่องในเลข 5 จะอยู่ทางด้านใต้ของด้านบน และช่องทางเลข 6 จะอยู่ทางในของด้านทางข้างทางขวา รวมทั้งช่องในเลข 7, 8, 9 จะเป็นช่องเส้นประที่หลบอยู่ทางด้านหลังที่เห็นทั้ง 3 ด้านร่วมกัน



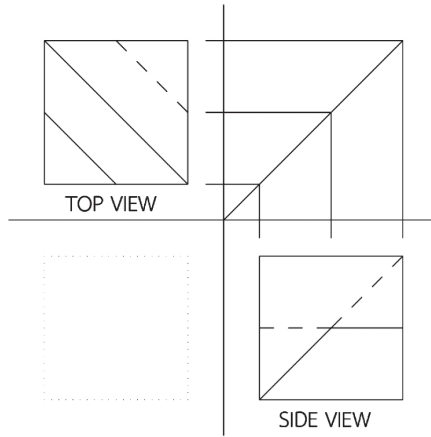
ขั้นตอนที่ 2 สร้างกรอบรอบภาพทั้ง 3 ด้าน โดยเขียนแยกเส้นโครงร่างออกมาพร้อมกำหนดตัวเลข



ขั้นตอนที่ 3 ส่วนของการตอบ ให้นำภาพด้านที่แยกจากมุมเอียงรอบภาพมาเขียนปรับเป็นมุมตรง โดยด้านบนให้ยึดหลักตัว T โดยหันฐานมาตั้งตรงในช่องที่ส่วนบน ส่วนด้าน L และ R ให้ปรับภาพเป็นมุมตรงตามแบบ

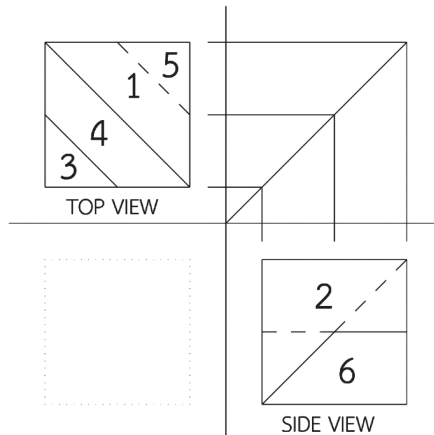


โจทย์ข้อที่ 6. จากภาพรูปร่าง 2 มิติให้นำมาเขียนแบบภาพรูปทรง 3 มิติ โดยต้องใส่เส้นประทางหลังภาพให้ครบถ้วน



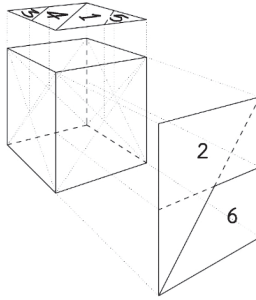
เทคนิคการถอดแบบภาพด้าน 2 มิติเพื่อสร้างภาพรูปทรง 3 มิติ มีขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ให้ทำความเข้าใจในมุมมองภาพด้านของแต่ละช่องขึ้นก่อน โดยกำหนดตัวเลขใส่ลงไปในใจ

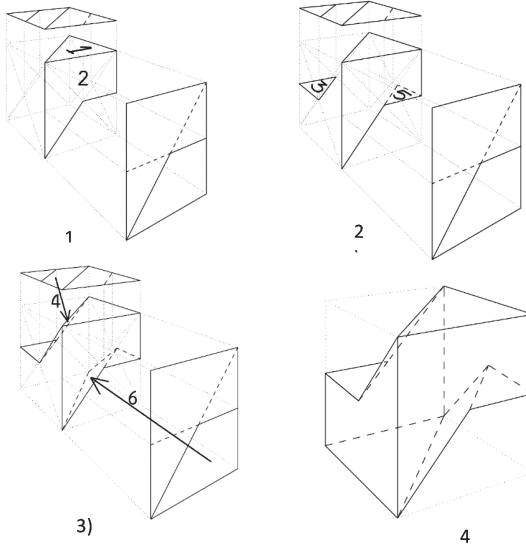


หมายเหตุ ช่องหมายเลข 5 จะเป็นแนวของเส้นประที่อยู่ภายในเมื่อมองจากส่วนบน ส่วนเส้นประในช่องหมายเลข 2 ยังไม่ชัดเจนเก็บไว้คิดในภายหลัง

ขั้นตอนที่ 2 แยกภาพด้านของกล่องมุมเฉียงออกมาพร้อมกำหนดตัวเลข และช่องลงไปตามตำแหน่งในรูปด้าน



ขั้นตอนที่ 3 ส่วนของการตอบ จะมีวิธีการเขียนเชื่อมโยงใน 4 ภาพตามลำดับดังนี้



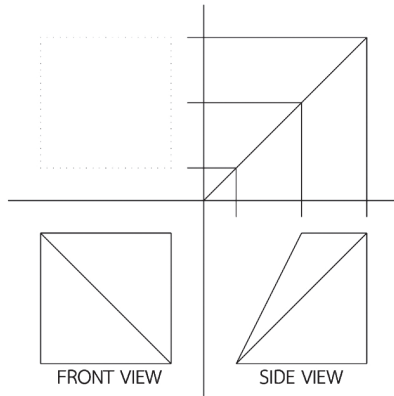
ภาพที่ 1) ช่องที่ 1 กับ 2 จะเป็นช่องที่มุมชนใช้เส้นร่วมกัน

ภาพที่ 2) ช่องที่ 3 เมื่อมองจากด้านบนพื้นที่จะถูกนำลงมาอยู่ในชั้นกลาง จะสัมพันธ์กับเส้นปะที่อยู่ทางภาพด้านข้างขวา ส่วนช่องที่ 5 จะเป็นเส้นประที่ย้ายลงมาต่อเนื่องกับช่องด้าน 2

ภาพที่ 3) ช่องที่ 4 จะเชื่อมโยงระหว่างภาพที่ 1 กับ 3 ช่องที่ 6 จะเชื่อมมุมมองจากภาพที่ 5 ไปที่มุมกล่องฐานด้านใน (จากแนวลูกศร)

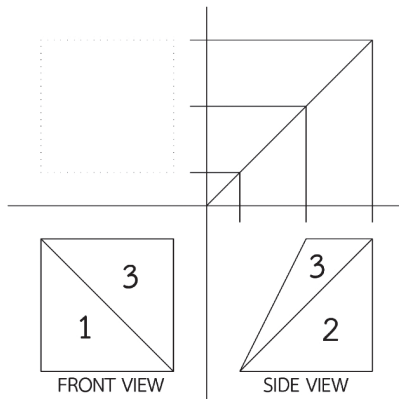
ภาพที่ 4) เก็บเชื่อมโยงเส้นภาพที่เหลือให้สมบูรณ์เป็นคำตอบ

โจทย์ข้อที่ 8. จากภาพรูปร่าง 2 มิติให้นำมาเขียนแบบภาพรูปทรง 3 มิติ โดยต้องใส่เส้นประทางหลังภาพให้ครบถ้วน



เทคนิคการถอดแบบภาพด้าน 2 มิติเพื่อสร้างภาพรูปทรง 3 มิติ มีขั้นตอนดังนี้

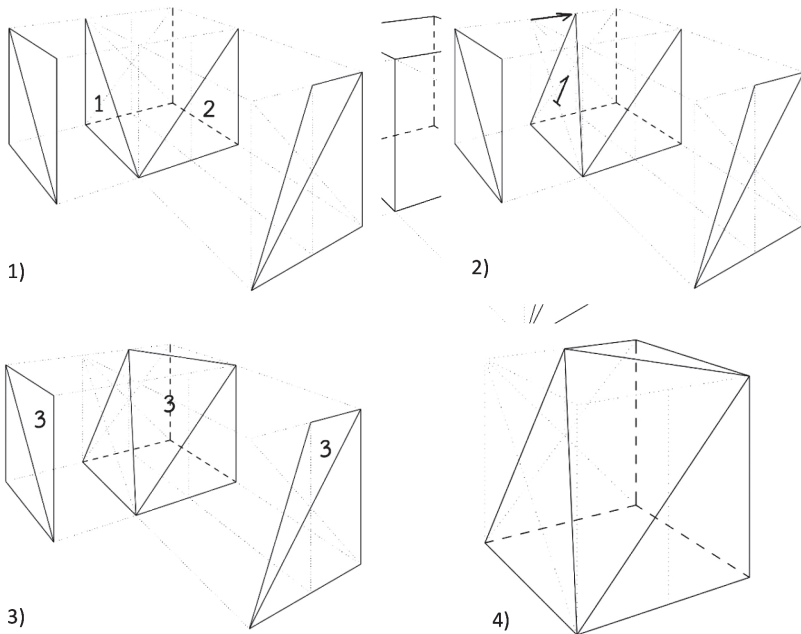
ขั้นตอนที่ 1 ให้ทำความเข้าใจในมุมมองภาพด้านของกล่องสี่เหลี่ยมขึ้นก่อน โดยกำหนดตัวเลขใส่ลงไปในโจทย์



หมายเหตุ โดยช่อง 3 เมื่อวิเคราะห์จากพื้นที่และโครงสร้างทางด้านหน้า และข้างน่าจะเป็นพื้นที่ร่วมกัน โดยในตำแหน่งพื้นที่น่าจะมีการตัดเฉียง

ขั้นตอนที่ 2 แยกขยายภาพด้านออกมาจากมุมกล้อง พร้อมกำหนดตัวเลข ลงไป

ขั้นตอนที่ 3 ส่วนของการตอบ จะมีวิธีการเขียนเชื่อมโยงใน 4 ภาพตาม ลำดับดังนี้



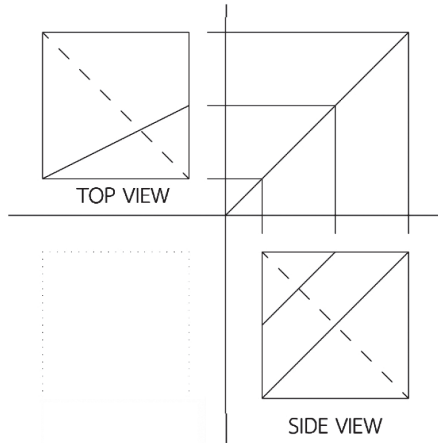
ภาพที่ 1) ช่องที่ 1 กับ 2 จะเป็นช่องในส่วนฐานของภาพทาง L และ R

ภาพที่ 2) เมื่อดูจากภาพทางขวา R เส้นของภาพที่ 1 จะต้องปรับเอียงเข้าไป ครึ่งหนึ่งทางด้านในตามโจทย์

ภาพที่ 3) เมื่อลากเส้นเชื่อมโยงช่องที่ 1 กับ 2 ทางด้านบนจะเป็นช่องร่วม ของช่องที่ 3

ภาพที่ 4) เก็บเชื่อมโยงเส้นภาพที่เหลือให้สมบูรณ์จะเห็นว่าจะมีช่องสามเหลี่ยมอยู่ในส่วนบนเพิ่มอีกช่อง ซึ่งภาพที่โจทย์จะไม่มีภาพด้านบนมาให้

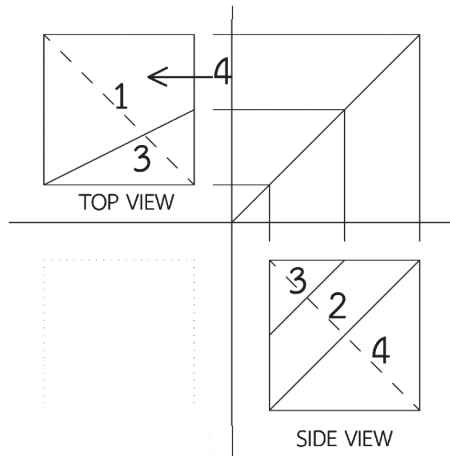
โจทย์ข้อที่ 10. จากภาพรูปร่าง 2 มิติให้นำมาเขียนแบบภาพรูปทรง 3 มิติ โดยต้องใส่เส้นประทางหลังภาพให้ครบถ้วน



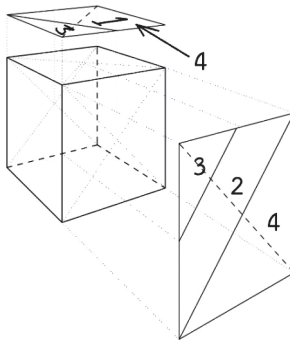
เทคนิคการถอดแบบภาพด้าน 2 มิติเพื่อสร้างภาพรูปทรง 3 มิติ มีขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ให้ทำความเข้าใจในมุมมองภาพด้านของกล่องสี่เหลี่ยมขึ้นก่อน โดยกำหนดตัวเลขใส่ลงไปในโจทย์

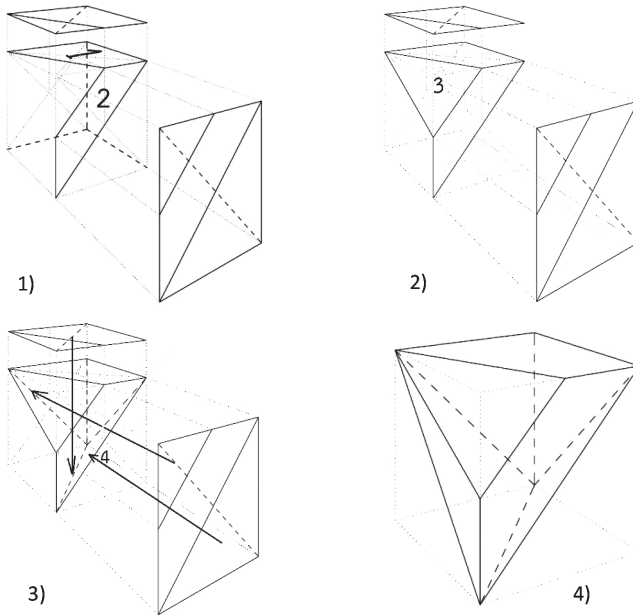
หมายเหตุ ช่องที่ 3 เมื่อวิเคราะห์จากเส้นโครงสร้างที่ทำมุม 45 องศาจะเห็นว่าขอบเส้นชนกันแสดงว่า เป็นช่องที่ใช้ร่วมกัน ส่วนช่องที่ 4 เมื่อวิเคราะห์จากพื้นที่ทางด้านข้างแล้ว จะสัมพันธ์กับเส้นปะทางส่วนใต้ของพื้นที่เป็นของพื้นที่ด้านบนตามตำแหน่งลูกศร ส่วนเส้นปะทางด้านข้าง ค่อยนำมาวิเคราะห์ภายหลัง



ขั้นตอนที่ 2 แยกภาพด้านออกมาพร้อมกำหนดตัวเลขลงไป



ขั้นตอนที่ 3 ส่วนของการตอบ จะมีวิธีการเขียนเชื่อมโยงใน 4 ภาพตามลำดับดังนี้



ภาพที่ 1) ช่องที่ 1 กับ 2 จะเป็นช่องที่มีมุมของเส้นขนใช้เส้นร่วมกันในด้าน T และ R

ภาพที่ 2) เมื่อเชื่อมโยงเส้นจากมุมช่องที่ 1 กับ 2 จะได้ช่องที่ 3 ที่เห็นมุมร่วมกันทั้ง 3 ด้าน

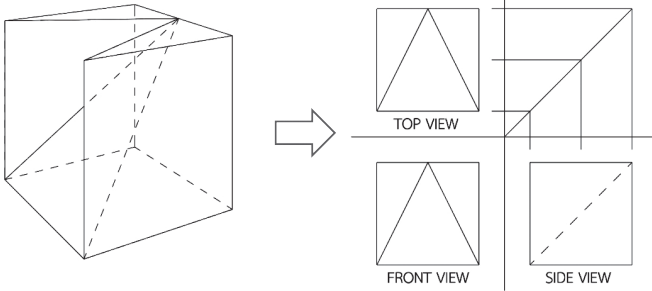
ภาพที่ 3) เมื่อดึงเส้นปะจากด้านบนลงไปมุมล่างและจากด้านขวาเข้าไปชนมุมรวมทั้งย้ายมุมช่อง 4 เอียงเข้าไปชนมุมด้านใน จะเกิดพื้นที่ในส่วนที่ถูกบังขึ้น

ภาพที่ 4) เก็บเชื่อมโยงเส้นภาพทางมุมด้านหน้าที่เป็นพื้นที่สมเหลี่ยมให้ครบจะได้ภาพที่สมบูรณ์เป็นคำตอบ

เฉลยเพิ่มเติมโจทย์อีก 4 ข้อที่ไม่ได้แสดงขั้นตอนวิธีการคิดถอดแบบมาให้

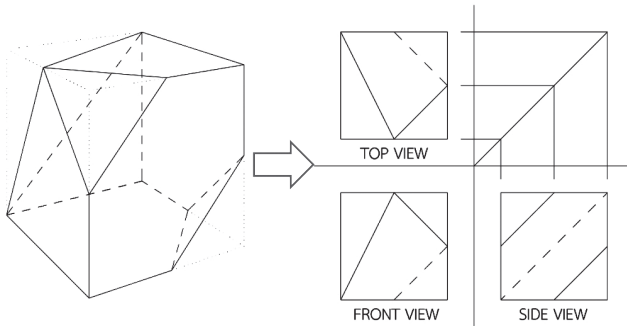
โจทย์ข้อที่ 2

คำตอบข้อที่ 2



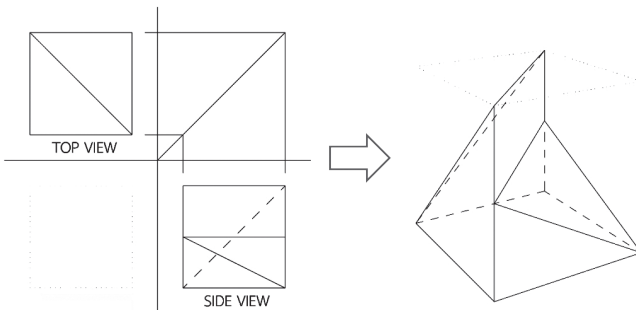
โจทย์ข้อที่ 4

คำตอบข้อที่ 4

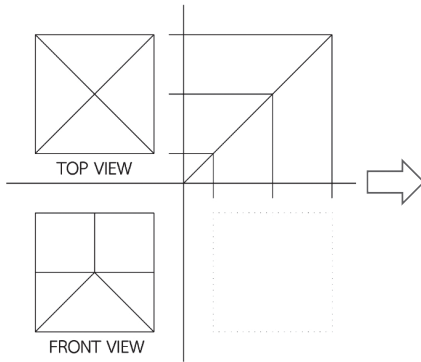


โจทย์ข้อที่ 7

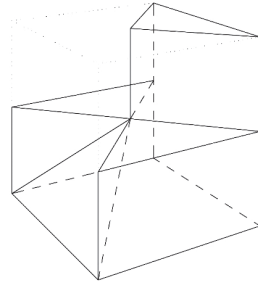
คำตอบข้อที่ 7



โจทย์ข้อที่ 9



คำตอบข้อที่ 9



สรุปผล

สำหรับบทความนี้เป็นการถอดเนื้อหาส่วนหนึ่งจากงานวิจัยในชั้นเรียน โดยนำโจทย์จากแบบทดสอบที่ใช้ในการทดสอบก่อนลงเรียนในวิชาเขียนแบบเบื้องต้นมานำเสนอ เพื่อที่จะนำมาใช้ปรับเนื้อหาในการสอนให้มีความเข้มข้นไปตามความสามารถของนักศึกษา สำหรับบทความในส่วนนี้ทีมผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงมีประโยชน์ต่อผู้อ่านที่มีความสนใจในการถอดแบบทั้งที่มีประสบการณ์ รวมทั้งที่ยังขาดประสบการณ์ สามารถที่จะเข้าใจและนำไปประยุกต์ต่อการเรียนในวิชาอื่นๆ รวมทั้งการทำงานที่เกี่ยวข้องกับการมองภาพ 2 และ 3 มิติ เพื่อให้เกิดความแม่นยำมากยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

รัฐไท พรเจริญ. (2554). เอกสารประกอบการสอนวิชาเขียนแบบเบื้องต้น.

กรุงเทพฯ : คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.

รัฐไท พรเจริญ. (2558). เทคนิคการเขียนภาพออกแบบผลิตภัณฑ์. กรุงเทพฯ :

สำนักพิมพ์สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น.

- วิกิพีเดีย. (2020). การเรียนรู้ตามทฤษฎีของ Bloom. ค้นเมื่อ 2 มีนาคม 2563,
จาก <http://www.th.wikipedia.org/wiki/ทฤษฎีการเรียนรู้>
- Shimizu, Y. (1990). **Creative market techniques**. Japan : Graphic-SHa.

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. ระยะเวลาในการดำเนินการพิจารณาการกลั่นกรองบทความเพื่อตีพิมพ์ในวารสารศิลปกรรมศาสตร์ 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 ขนุนนิคอน 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)

ดังรายละเอียดดังต่อไปนี้

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 2564 สัปดาห์ 01