



- *การพัฒนาวัสดุเหลือใช้จากหัตถกรรมเตยปาหนันเป็นวัสดุใหม่เชิงสร้างสรรค์ ทัศนศึกษา วิชาทฤษฎีชุมชนผลิตภัณฑ์เตยปาหนันบ้านดุกุน จังหวัดตรัง
- *แนวทางการจัดการผลิตภัณฑ์แสดงแบบมีส่วนร่วม ทัศนศึกษา การแสดง รูปแบบละครเวทีผสมภาพยนตร์เรื่อง แพร่ง
- *Memories Renew: การสร้างสรรค์การแสดงในรูปแบบเว็บแอปพลิเคชัน เพื่อความเข้าใจต่อภาวะอัลไซเมอร์
- *คลังเพลงสำหรับใช้สอนดนตรีตามแนวคิดของโคดาย ทัศนศึกษาเพลงล้านนา
- *กุงในประเพณีบุญพะแห่จังหวัดร้อยเอ็ด : ลวดลายและคติความเชื่อสู่การสร้างสรรคนาฏศิลป์ร่วมสมัยชุด กุงพะแห่เทศน์มหาชาติ
- *การศึกษาองค์ความรู้และทักษะสำหรับนักสร้างภาพสตอรี่บอร์ด
- *สภาพการประกอบอาชีพนักดนตรีสากลในจังหวัดราชบุรี
- *การสร้างสรรคดนตรีอีสานประกอบละครออนไลน์เรื่อง "Spirit of Smart Kku" The Miniseries
- *การพัฒนาป้ายจลาจลน้ำตาลสด กลุ่มวิชาทฤษฎีชุมชนกลิ่นไอตาล ตำบลบางไทรด์ อำเภอเมืองสมุทรสาคร จังหวัดสมุทรสาคร
- *การสร้างสรรคนาฏศิลป์ไทยให้ร่วมสมัย: แรงบันดาลใจจากงานหัตถศิลป์ไทยสู่สื่อประสมมัลติมีเดีย
- *กลวิธีการขับร้องเพลงกระบวนทัพในละครพื้นทาง เรื่องราชาธิราช ตอน สมิงพระรามอาสา ของกรมศิลปากร
- *แตรวงพื้นบ้านงานศพคณะวิชาญศิลป์ จังหวัดสุโขทัย

วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

ปีที่ 15 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม - ธันวาคม 2566
Vol.15 No.2 July - December 2023



วารสาร
ศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยขอนแก่น
Journal of Fine and Applied Arts, Khon Kaen University

ปีที่ 15 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม - ธันวาคม 2566 ISSN 3027-6292 (Print)
Vol.15 No.2 July - December 2023 ISSN 2730-2245 (Online)



วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

Journal of Fine and Applied Arts, Khon Kaen University

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

ปีที่ 15 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2566 ISSN 3027-6292 (Print) ISSN 2730-2245 (Online)

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

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

Professor Daniel Meyer-Dinkgräfe	University of Lincoln London
Professor Dr.Krishna Carkarvati	Banaras University
Professor Dr.Tan Sooi Beng	University Saint Malaysia
Professor Dr.Nihal Pepera	Ball State University
ศาสตราจารย์ ดร.ณรงค์ฤทธิ์ ธรรมบุตร	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ศาสตราจารย์ ดร.บุษกร บิณฑสันต์	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ศาสตราจารย์ ดร.ศักดิ์ชัย สายสิงห์	มหาวิทยาลัยศิลปากร
ศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย สิงห์หทัยบุษย์	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
ศาสตราจารย์ ดร.สมพร สุรี	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ดร.สันติ เล็กสุขุม	มหาวิทยาลัยศิลปากร
ศาสตราจารย์ ดร.อรรถจักร สัตยานุรักษ์	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ศาสตราจารย์ ม.ล.สุรสวัสดิ์ สุขสวัสดิ์	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ศาสตราจารย์พรรัตน์ ดำรง	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ศาสตราจารย์สุชาติ เกาทอง	มหาวิทยาลัยบูรพา
รองศาสตราจารย์ ดร.ข้ามคม พรประสิทธิ์	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
รองศาสตราจารย์ ดร.จตุรงค์ เกาหะเพ็ญแสง	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
รองศาสตราจารย์ ดร.ชวลิต อธิปัตย์กุล	มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
รองศาสตราจารย์ ดร.เชษฐ ติงส์อุบลี	มหาวิทยาลัยศิลปากร
รองศาสตราจารย์ ดร.ณรงค์ชัย ปิฎกัรัชต์	มหาวิทยาลัยมหิดล
รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิวงศา	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สุดสังข์	มหาวิทยาลัยนครสวรรค์
รองศาสตราจารย์ ดร.ประมาณ เทพสงเคราะห์	มหาวิทยาลัยทักษิณ
รองศาสตราจารย์ ดร.พรประพิศ เผ่าสวัสดิ์	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
รองศาสตราจารย์ ดร.ยุทธนา ฉัพพรรณรัตน์	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
รองศาสตราจารย์เทพศักดิ์ ทองนพคุณ	มหาวิทยาลัยบูรพา

● **ผู้ช่วยกองบรรณาธิการ**

รองศาสตราจารย์ ดร.ดวงจันทร์ นาชัยสินธุ์	มหาวิทยาลัยขอนแก่น
รองศาสตราจารย์ธรณีส หินอ่อน	มหาวิทยาลัยขอนแก่น
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิจิตร วินทะไชย	มหาวิทยาลัยขอนแก่น
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พงษ์พิทยา สัพโส	มหาวิทยาลัยขอนแก่น
ผู้ช่วยศาสตราจารย์พชฎ อัคราภรณ์	มหาวิทยาลัยขอนแก่น
ดร.ภัทร์ ศุภภัคดี	มหาวิทยาลัยขอนแก่น
ดร.นัชชารัชต์ คำพิลา	มหาวิทยาลัยขอนแก่น

● **ฝ่ายจัดการ**

เอมอร รุ่งวรวุฒิ 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 3 ท่าน เป็น Double blind review คือปกปิดรายชื่อผู้เขียนบทความและผู้เกี่ยวข้อง

● **พิมพ์ที่**

หจก.โรงพิมพ์คลังนานาวิทยา
232/199 หมู่ 6 ถ.ศรีจันทร์ ต.ในเมือง อ.เมือง จ.ขอนแก่น 40000
โทร. 043-466444, 043-466860-61 โทรสาร. 043-466863
E-mail : klungpress@hotmail.com

● **ผู้ทรงคุณวุฒิที่พิจารณาตรวจสอบความถูกต้องของบทความประจำฉบับ**

ศาสตราจารย์ ดร.เฉลิมศักดิ์ พิบูลศรี	ศาสตราจารย์พรริตน์ ดำรง
รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สุดสังข์	รองศาสตราจารย์ ดร.สืบศิริ แซ่ลี
รองศาสตราจารย์ ดร.สุกิจ พลประดม	รองศาสตราจารย์ ดร.อนุกุล โรจนสุขสมบูรณ์
รองศาสตราจารย์ ดร.อุราภรณ์ จันทร์มาลา	รองศาสตราจารย์จรัญ กาญจนประดิษฐ์
รองศาสตราจารย์ไทยโรจน์ พวงมณี	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กษม อมันตกุล
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กจิตพงษ์ ประชาชิต	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ขาม จาตุรงค์กุล
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.คมกริช การินทร์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จันทนา ศุภประเสริฐ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จารุวัส หนูทอง	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เจริญชัย ชนไฟโรจน์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐนิช นกปี่	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐชยา นัจจนาวากุล
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐพงศ์ แยมเจริญ	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนสิน ชุตินธรานนท์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธีระยุทธ เฟื่องชัย	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรีชา สาคร
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิน ฉัตรไชยยันต์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พีรพงศ์ เสนไสย
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภัทรธา โตะบุรินทร์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาวิณี บุญเสริม
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิษณุภัทก์ เหล่าวานิช	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศราวดี ภูชมศรี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สนอง คลังพระศรี	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สันติ อุดมศรี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สามมิติ สุขบรรจง	

ข้อเขียนหรือบทความใดๆ ที่ได้พิมพ์เผยแพร่ในวารสารคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ฉบับนี้ เป็นความคิดเห็นเฉพาะตัวของผู้เขียน และกองบรรณาธิการไม่จำเป็นต้องเห็นด้วย และไม่ใช่ออกผูกพันด้วยประการใดๆ อนึ่งกองบรรณาธิการวารสารยินดีรับพิจารณาบทความจากนักวิชาการ นักศึกษา ตลอดจนผู้อ่าน และผู้สนใจทั่วไป เพื่อนำลงตีพิมพ์ สำหรับบทความวิจัยและบทความวิชาการ ต้องผ่านการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง



Journal of Fine and Applied Arts, Khon Kaen University

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

Vol. 15 No. 2 July – December 2023 ISSN 3027–6292 (Print) ISSN 2730–2245 (Online)

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

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

Professor Daniel Meyer-Dinkgräfe	University of Lincoln London
Professor Dr.Krishna Carkarvati	Banaras Hindu University
Professor Dr.Tan Sooi Beng	University Saint Malaysia
Professor Dr.Nihal Pepera	Ball State University
Professor Dr.Narongrit 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 Thaothong	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
Assist.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.Yootthana Chuppunnarat	Chulalongkorn University
Assoc.Prof.Thepsakdi Thangnopkoon	Burapha University

- **Assistant Editors**

Assoc.Prof.Dr.Duangjan Nachaisin	Khon Kaen University
Assoc.Prof.Tharanat Hin-on	Khon Kaen University
Assist.Prof.Dr.Vijit Vintachai	Khon Kaen University
Assist.Prof.Dr.Pongpitthaya Sapaso	Khon Kaen University
Assist.Prof.Pachaya Akkapram	Khon Kaen University
Dr.Pat Kotchapakdee	Khon Kaen University
Dr.Nutcharath Khampilar	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)

- **Accessibility** online (Open Access)

- **Language** Thai and English

- **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.Chalermsak Pikulsri	Professor Pornrat Damrhung
Assoc.Prof.Dr.Nirach Sudsung	Assoc.Prof.Dr.Suebsiri Saelee
Assoc.Prof.Dr.Sukit Polpratomb	Assoc.Prof.Dr.Anukoon Rotjanasuksomboon
Assist.Prof.Dr.Ouarom Chantamala	Assoc.Prof.Jarun Kanchanapradit
Assoc.Prof.Thairoj Phoungmanee	Assist.Prof.Dr.Kasama Amantakul
Assist.Prof.Dr.Kittipong Prachachit	Assist.Prof.Dr.Kham Chaturongakul
Assist.Prof.Dr.Khomkrich Karin	Assist.Prof.Dr.Jantana Khochprasert
Assist.Prof.Dr.Jaruwat Noothong	Assist.Prof.Dr.Jarernchai Chonpairot
Assist.Prof.Dr.Nattanit Nakpee	Assist.Prof.Dr.Nachaya Natchanawakul
Assist.Prof.Dr.Nattapong Yamcharoen	Assist.Prof.Dr.Thanasin Chutintaranond
Assist.Prof.Dr.Teerayut Pengchai	Assist.Prof.Dr.Preecha Sakorn
Assist.Prof.Dr.Pan Chatchaiyan	Assist.Prof.Dr.Peerapong Sensai
Assist.Prof.Dr.Pattra Toburin	Assist.Prof.Dr.Pawinee Boonserm
Assist.Prof.Dr.Vitchatalum Laovanich	Assist.Prof.Dr.Sarawadee Phuchomsri
Assist.Prof.Dr.Sanong Klangprasri	Assist.Prof.Dr.Santi Udomsri
Assist.Prof.Dr.Sammiti Sukbunjhong	

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

บทบรรณาธิการ

วารสารศิลปกรรมศาสตร์ ปีที่ 15 ฉบับที่ 2 เดือนกรกฎาคม - ธันวาคม 2566 มีบทความที่ได้รับการตีพิมพ์และเผยแพร่ จำนวน 12 เรื่อง โดยแบ่งเป็นบทความวิจัยจำนวน 11 เรื่อง และบทความวิชาการจำนวน 1 เรื่อง ซึ่งแบ่งประเด็นในการศึกษาออกเป็น 3 กลุ่มด้วยกัน ได้แก่ บทความด้านการออกแบบ บทความด้านดนตรี และบทความด้านศิลปะการแสดงดังนี้

บทความด้านการออกแบบ จำนวน 3 เรื่อง ประกอบด้วย 1) การพัฒนาวัสดุเหลือใช้จากหัตถกรรมเตยปาหนันเป็นวัสดุใหม่เชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาวิสาหกิจชุมชนผลิตภัณฑ์เตยปาหนันบ้านดุนุน จังหวัดตรัง โดย สราวุธ กลิ่นสุวรรณ และกวนนาท รัตน์รังสิกุล เป็นการศึกษาแนวทางและความเป็นไปได้ในการพัฒนาเศษวัสดุเหลือใช้จากหัตถกรรมเตยปาหนัน และทดลองพัฒนาเศษวัสดุเหลือใช้จากหัตถกรรมปาหนันเป็นวัสดุใหม่เชิงสร้างสรรค์ 2) การศึกษาองค์ความรู้และทักษะสำหรับนักสร้างภาพสตอรี่บอร์ด โดย นิจจิง พันธะพจน์ เป็นการศึกษาองค์ความรู้และทักษะสำหรับอาชีพนักสร้างภาพสตอรี่บอร์ดในประเทศไทย 3) การพัฒนาป้ายฉลากน้ำตาลสด กลุ่มวิสาหกิจชุมชนกลิ่นไอดาล ตำบลบางโหด อำเภอเมืองสมุทรสาคร จังหวัดสมุทรสาคร โดย เสน่ห์ สำเภาเงิน และโสภา หนูแดง เป็นการศึกษาข้อมูลและแนวทางการพัฒนาป้ายฉลากน้ำตาลสดกลุ่มวิสาหกิจชุมชนกลิ่นไอดาล ตำบลบางโหนด อำเภอเมืองสมุทรสาคร จังหวัดสมุทรสาคร

บทความด้านดนตรี จำนวน 4 เรื่อง ประกอบด้วย 1) คลังเพลงสำหรับใช้สอนดนตรีตามแนวคิดของ โคตยา กรณีศึกษาเพลงล้านนา โดยคณิเทพ ปิตุภูมิ นาค เป็นการศึกษาวิเคราะห์องค์ประกอบดนตรีในเพลงล้านนาเพื่อสร้างคลังข้อมูลดนตรีจากบทเพลงล้านนาสำหรับใช้สอนดนตรีตามแนวคิดของโคตยา 2) สภาพการประกอบอาชีพนักดนตรีสากลในจังหวัดราชบุรี โดยวัชระ แสนเดช เป็นการศึกษาความเป็นมาลักษณะของวงดนตรีสากลที่ใช้บรรเลงการบรรเลงดนตรีสากล การขับร้อง การจัดแสดงดนตรีสากล ปัญหาและแนวทางแก้ไขปัญหาการประกอบ

อาชีพนักดนตรีสากลในจังหวัดราชบุรี 3) การสร้างสรรค์ดนตรีอีสานประกอบละครออนไลน์เรื่อง “Spirit of Smart KKU” The Miniserie โดยอาทิตย์ กระจ่างศรี เป็นการศึกษาบทละครออนไลน์เรื่อง “Spirit of Smart KKU” The Miniserie เพื่อสร้างสรรค์บทเพลงและเสียงประกอบละครออนไลน์ 4) กลวิธีการขับร้องเพลงกระบวนทัพในละครพันทาง เรื่องราชาธิราช ตอน สมิงพระรามอาสา ของกรมศิลปากร โดย นิตพิงษ์ ไครู้ และบุษกร บิณฑสันต์ เป็นการศึกษากลวิธีและลีลาการขับร้องเพลงกระบวนทัพในละครพันทาง เรื่องราชาธิราช ตอนสมิงพระรามอาสา ตามแบบแผนของกรมศิลปากร

บทความด้านการแสดง จำนวน 4 เรื่อง ประกอบด้วย 1) แนวทางการจัดการผลิตการแสดงแบบมี ส่วนร่วม กรณีศึกษา การแสดงรูปแบบละครเวทีผสมภาพยนตร์เรื่อง แพร่ง โดยพงษ์ศักดิ์ พิมแพรงรัก ศศิวิมล วงศ์วัฒน์เดช และพชญ อัครพรหมณ์ เป็นการค้นหาแนวทางและวิธีการจัดการการผลิตการแสดงในรูปแบบละครเวทีผสมภาพยนตร์ที่เหมาะสมต่อสถานการณ์แพร่ระบาดของโควิด-19 2) Memories Renew: การสร้างสรรค์การแสดงในรูปแบบเว็บแอปพลิเคชันเพื่อความเข้าใจต่อภาวะอัลไซเมอร์ โดยปนิดา ประสมศรี อนันตตมา ปุณัณรัมย์ นันท์นภัส แซ่เต็ง และพชญ อัครพรหมณ์ เป็นการนำเสนอภาวะของผู้ป่วยอัลไซเมอร์ไปยังผู้ชมด้วยการสร้างประสบการณ์ตรงผ่านเรื่องราว ข้อความ ภาพและเสียง โดยมุ่งให้ผู้ชมเกิดปฏิกิริยาต่อการแสดงจากการโต้ตอบตัวบทที่กำหนดไว้ในพื้นที่การแสดงบนแอปพลิเคชัน 3) หุ่นในประเพณีบุญผะเหวดจังหวัดร้อยเอ็ด : ลวดลายและคติความเชื่อสู่การสร้างสรรคานาฏศิลป์ร่วมสมัยชุด หุ่นผะเหวดเทศน์มหาชาติ โดยนุจรินทร์ พลแสน เป็นการศึกษาลวดลายและคติความเชื่อจากหุ่นในประเพณีบุญผะเหวดจังหวัดร้อยเอ็ดเพื่อสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัยชุดหุ่นผะเหวดเทศน์มหาชาติ 4) การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ไทยให้ร่วมสมัย: แรงบันดาลใจจากงานหัตถศิลป์ไทยสู่สื่อประสมมัลติมีเดีย โดยภาวิณี บุญเสริม เป็นการศึกษาสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์ไทยร่วมสมัยจากแรงบันดาลใจการจักสานในงานหัตถศิลป์ไทยและทดลองออกแบบสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมกับสื่อประสม มัลติมีเดียได้อย่างน่าสนใจ

บทความวิชาการ จำนวน 1 เรื่อง คือ **แตงรวงพื้นบ้านงานศพคณะวิชาญศิลป์
จังหวัดสุโขทัย** โดย ชีระพงษ์ ทัพอาจ เป็นการนำเสนอถึงประวัติความเป็นมา
ลักษณะทางดนตรีและบทบาทหน้าที่แตงรวงพื้นบ้านงานศพคณะ วิชาญศิลป์ที่รับใช้
สังคมในจังหวัดสุโขทัยและจังหวัดใกล้เคียง

สุดท้ายนี้กองบรรณาธิการขอขอบคุณผู้ทรงคุณวุฒิที่กรุณาเสียสละเวลา
ในการพิจารณากลับกรองอย่างรอบคอบชอบธรรม ขอขอบคุณนักวิชาการที่ส่งบทความ
ตลอดจนผู้อ่านที่กรุณาติดตามผลงานในวารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัย
ขอนแก่น เล่มนี้ และขอเชิญชวนนักวิชาการ คณาจารย์ นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา
และผู้สนใจทั่วไปส่งบทความ เพื่อเผยแพร่ในวารสารต่อไป สุดท้ายนี้ในนามของ
บรรณาธิการหวังเป็นอย่างยิ่งว่าผู้อ่านทุกท่านจะได้รับบรรณรสที่ดีจากเนื้อหาสาระ
ในวารสารเล่มนี้ และเราพร้อมจะปรับปรุงพัฒนาวารสารศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยขอนแก่นให้มีคุณภาพตามเกณฑ์มาตรฐานอย่างต่อเนื่องต่อไป

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุรินทร์ เปล่งดีสกุล
บรรณาธิการ

บทความวิจัย (Research Articles)

การพัฒนาวัสดุเหลือใช้จากหัตถกรรมเตยปาหนันเป็นวัสดุใหม่เชิงสร้างสรรค์ 1
กรณีศึกษา วิสาหกิจชุมชนผลิตภัณฑ์เตยปาหนันบ้านดู่ahun จังหวัดตรัง

สรารุธ กลิ่นสุวรรณ

ภูวนาท รัตน์รังสิกุล

The Waste Material's Development from Panan Pandanus
Handicrafts to a New - Creative Material Case Study of
Panan Pandanus Product Community Enterprise of
Ban Duhun, Trang Province

Saravudh Klinusuwan

Phuvanart Rattanarungsikul

แนวทางการจัดการผลิตการแสดงแบบมีส่วนร่วม

30

กรณีศึกษา การแสดงรูปแบบละครเวทีผสมภาพยนตร์เรื่อง *แพรง*

พงษ์ศักดิ์ พิมพ์แพงรัก

ศศิวิมล วงศ์วัฒนเดช

พชญา อัครพรหมณ์

Participating Production Management of a Theatre Mixed Film
Production: Intersection

Phongsak Pimpaengrak

Sasivimon Wongwattanadech

Pachaya Akkapram

Memories Renew: การสร้างสรรค์การแสดงในรูปแบบเว็บแอปพลิเคชัน 54
เพื่อความเข้าใจต่อภาวะอัลไซเมอร์

ปนิดา ประสมศรี
อนัตตมา পুলนัมย์
นันทน์ภัส แซ่เต็ง
พชญ อัครพรหมณ์

Memories Renew: Creating a Web Application for Alzheimer's
disease Understanding

*Panida Prasomsri
Anattacha Pulanram
Nannaphat Saeteng
Pachaya Akkapram*

คลังเพลงสำหรับใช้สอนดนตรีตามแนวคิดของโคดály กรณีศึกษาเพลงล้านนา 80

คณิเทพ ปิตุภูมิภาค

A Song Collection for Music Teaching According to Kodály's
Concept: A Case Study of Lanna Music

Khanithep Pitupumnak

ท่วงในประเพณีบุญผะเหวดจังหวัดร้อยเอ็ด : ลวดลายและคติความเชื่อ 102
สู่การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัยชุด ทุงผะเหวดเทศน์มหาชาติ

นุจรินทร์ พลแสน

Thung in the Boon Phawet Tradition Roi Et Province: Patterns
and Beliefs Leading to the Creation of Contemporary Dance
Thung Phawet Mahachati Preaching

Nucharin Phonsan

การศึกษาองค์ความรู้และทักษะสำหรับนักสร้างภาพสตอรี่บอร์ด 129

นิจจิง พันธะพจน์

The Study of Knowledge and Skills for Storyboard Artist

Nitjung Pantapot

สภาพการประกอบอาชีพนักดนตรีสากลในจังหวัดราชบุรี 153
วัชรระ แส่นเดช

Occupational Conditions of Western Music Musicians in
Ratchaburi
Watchara Sandet

การสร้างสรรค์ดนตรีอีสานประกอบละครออนไลน์เรื่อง 172
“Spirit of Smart KKU” The Miniseries
อาทิตย์ กระจ่างศรี

The Creation Isan Soundtracks of Drama for Online Advertising
in Concept of “Spirit of Smart KKU” The Miniseries
Artit Krajangsree

การพัฒนาป้ายฉลากน้ำตาลสด กลุ่มวิสาหกิจชุมชนกลิ้นไอนตาล 195
ตำบลบางโพธิ์ อำเภอมืองสมุทรสาคร จังหวัดสมุทรสาคร
เสนห์ สำเภารเงิน
โสภา หนูแดง

Development of Label for Coconut Juice, Klin Ai Tan
Community Enterprise, Bang Thorat Sub-District, Mueang
Samut Sakhon District, Samut Sakhon Province
Saneh Sompouangeon
Sopa Nudang

การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ไทยให้ร่วมสมัย: แรงบันดาลใจจาก 220
งานหัตถศิลป์ไทยสู่สื่อประสมมัลติมีเดีย
ภาวิณี บุญเสริม

Contemporizing Classical Thai Dance: Inspiration from
Handcrafts to Mixed Multimedia Performance
Pawinee Boonserm

กลวิธีการขับร้องเพลงกระบวณฑัพในละครพันทาง

249

เรื่องราวชาธิราช ตอน สมิงพระรามอาสา ของกรมศิลปากร

นิติพงษ์ ไครู้

บุษกร บินทสันต์

Vocal Techniques for Fighting Scenes from Raja-Dhiraja Ethnic
Drama Performance (*Saming Phra Ram Asa* Episode) by

Department of Fine Arts

Nitipong Khairoo

Bussakorn Binson

บทความวิชาการ (Academic Articles)

แตรวงพื้นบ้านงานศพคณะวิชาญศิลป์ จังหวัดสุโขทัย

269

ธีระพงษ์ ทัพอาจ

“Tair Wong” Folk Brass Band, Care Study of “Wichansin Band”
Sukhothai Province

Teerapong Tup-at

การพัฒนาวัสดุเหลือใช้จากหัตถกรรมเตยปาหนัน
เป็นวัสดุใหม่เชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษา วิสาหกิจชุมชน
ผลิตภัณฑ์เตยปาหนันบ้านดุahun จังหวัดตรัง
The Waste Material's Development from
Panan Pandanus Handicrafts to a New -
Creative Material Case Study of
Panan Pandanus Product Community
Enterprise of Ban Duhun, Trang Province

สรารุช กลิ่นสุวรรณ¹

Saravudh Klinsuwan

ภูวนาท รัตนรังสิกุล²

Phuvanart Rattnarungsikul

¹ นักศึกษาหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต

สาขาวิชาศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

Doctor of Philosophy Program in Culture - Based

Design Arts, Faculty of Decorative Arts, Silpakorn

University (E-mail: vudhsara@gmail.com)

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ

เชิงวัฒนธรรม คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

Assistant Professor, Dr., Culture - Based Design

Arts Program, Faculty of Decorative Arts,

Silpakorn University (E-mail: pwart@gmail.com)

Received: 25/05/2022 Revised: 07/07/2022 Accepted: 20/07/2022

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบ Practice-based Research มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาแนวทาง และความเป็นไปได้ในการพัฒนาเศษวัสดุเหลือใช้จากหัตถกรรมเตยปาหนัน 2) การทดลองการพัฒนาเศษวัสดุเหลือใช้จากหัตถกรรมปาหนันเป็นวัสดุใหม่เชิงสร้างสรรค์ พื้นที่ศึกษาคือ วิสาหกิจชุมชนผลิตภัณฑ์เตยปาหนันบ้านดู่หิน จังหวัดตรัง มีการเก็บข้อมูลด้วยการบันทึกข้อมูลการทดลองและผลการทดลองอย่างเป็นขั้นตอน วิเคราะห์ข้อมูลจากผลสรุปการทดลองในขั้นตอนต่างๆ ผลการศึกษาพบว่า การย่อยเส้นใยจากเศษวัสดุเส้นตอกเตยปาหนันโดยการแช่ด้วยน้ำหรือน้ำเกลือและใช้ความร้อนด้วยการต้มทำให้สีของเส้นตอกเตยอ่อนลงเล็กน้อยแต่ไม่สามารถย่อยเส้นใยได้ เมื่อมีการทดลองแช่ด้วยสารโซเดียมไฮดรอกไซด์ และการแช่ด้วยตัวสารฟอกขาวแล้วนำไปต้มทำให้สีของเส้นตอกอ่อนลง ระยะเวลาที่นานขึ้นในการแช่ และการต้มก็มีผลซึ่งเส้นใยจะเริ่มย่อยมากขึ้นเรื่อยๆ มีการนำเศษวัสดุที่ได้จากการย่อยเส้นใยไปสร้างสรรค์วัสดุใหม่เป็นรูปทรง 2 แบบ คือ 1. รูปแบบลักษณะแผ่น : การใช้เยื่อเตยที่ต่ำกว่า 100 กรัม ในเฟรมขนาด A4 ทำให้วัสดุขาดบางจุด แต่การใช้เยื่อที่มากกว่า 100 กรัม แผ่นวัสดุจะมีความหนาขึ้น การเติมส่วนผสมสารให้ความเหนียว (CMC) กับเนื้อเยื่อทำให้วัสดุมีความเหนียวและแข็งแรงขึ้น 2. รูปแบบลักษณะสามมิติ : สามารถขึ้นรูปทรงด้วยมือ และการใช้แม่พิมพ์ วัสดุที่ได้มีน้ำหนักเบา ผิวขรุขระ ความเป็นไปได้ในการพัฒนาต่อเนื่องสามารถพัฒนาวัสดุใหม่เชิงสร้างสรรค์ในรูปแบบกระดาษปาหนันให้มีลักษณะพื้นผิวแบบต่างๆ อันเกิดจากวิธีการย่อยเส้นใย รวมทั้งการสร้างความตระหนักตามแนวคิด circular economy ซึ่งให้ความสำคัญกับการใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่าเพื่อให้ชุมชนนำแนวทางไปใช้พัฒนาต่อไป

คำสำคัญ : เศรษฐกิจหมุนเวียน, เตยปาหนัน, วัสดุใหม่, วัสดุสร้างสรรค์, บ้านดู่หิน

Abstract

This research is Practice-based Research aims to 1) study the guidelines and feasibility of developing waste material from Panan Pandanus handicraft 2) to experiment with developing waste material from Panan pandanus handicraft as a new creative material. The study area is Panan pandanus Product of Ban Duhun Community Enterprise, Trang Province. Data collection by recording experimental data and results in a stepwise manner. Analyze the data from the results of the experiments at different stages. The results showed that digestion of Panan pandanus stripes fibers by soaking in water or brine and using boiling heat made the color of the Panan pandanus stripes fibers slightly weaker, but the fibers were not digested. When experimenting with immersion with sodium hydroxide and soaking it with bleach and then bringing it to a boil makes the color of the lighter, longer immersion time and boiling has the effect of which the fiber will begin to be digested more and more. Waste materials from fiber digestion are used to create new materials into 2 shapes: 1. Sheet style: Using pandanus pulp that is less than 100 grams in A4 size frame causes the material to be broken at some area, but using more than 100 grams of pulp, the sheet material will be thicker. The addition of Sodium Carboxymethyl Cellulose (CMC) to the tissue makes the material tougher and stronger. 2. Three-dimensional form: shaped by hand and use of mold, the resulting material is light weight, rough surface. Continuous development possibilities can develop creative new materials in the form of Panan pandanus paper with various texture characteristics caused by fiber digestion method as well as raising awareness according to the circular

economy concept, which emphasizes on the cost-effective use of resources in order for the community to use the guidelines for further development.

Keywords: Circular Economy, Panan Pandanus, New Material, Creative Material, Ban Duhun

บทนำ

ยุทธศาสตร์ชาติปี 2561 - 2580 มีการเน้นด้านการสร้างการเติบโตบนคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมโดยคำนึงถึงความยั่งยืนของฐานทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม (กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ, 2563) ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างการเติบโตบนคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม มีเป้าหมายการพัฒนาที่สำคัญเพื่อนำไปสู่การบรรลุเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนในทุกมิติ ทั้งมิติด้านสังคม เศรษฐกิจ สิ่งแวดล้อม ธรรมชาติและความเป็นหุ้นส่วนความร่วมมือระหว่างกันทั้งภายในและภายนอกประเทศอย่างบูรณาการ (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2565) BCG Model เป็นรูปแบบการพัฒนาเศรษฐกิจที่มุ่งเน้นสร้างสมดุลระหว่างการเติบโตทางเศรษฐกิจกับความยั่งยืนของฐานทรัพยากรธรรมชาติ โดยนำองค์ความรู้มาต่อยอดฐานความเข้มแข็งภายในของประเทศไทย คือความหลากหลายทางชีวภาพและผลผลิตทางการเกษตรที่อุดมสมบูรณ์ พร้อมกับปรับเปลี่ยนระบบการผลิตไปสู่การใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่าเพื่อรักษาความมั่นคงทางวัตถุดิบ สมดุลของสิ่งแวดล้อม ควบคู่ไปกับการอนุรักษ์ความหลากหลายทางชีวภาพ (ประชาคมวิจัยด้านเศรษฐกิจชีวภาพ เศรษฐกิจหมุนเวียน และเศรษฐกิจสีเขียว, 2561) การใช้โมเดลเศรษฐกิจใหม่ที่เรียกว่า “BCG Model” ซึ่งเป็นการพัฒนา 3 เศรษฐกิจ คือ เศรษฐกิจชีวภาพ (Bio Economy) เศรษฐกิจหมุนเวียน (Circular Economy) และเศรษฐกิจสีเขียว (Green Economy) ไปพร้อมๆ กัน เพื่อให้เกิดการขับเคลื่อนประเทศไทยอย่างเป็นรูปธรรม ทั้งนี้ BCG Model มีความสอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable

Development Goal: SDGs) และสอดคล้องกับหลักการของปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง (Sufficiency Economy Philosophy: SEP) ซึ่งเป็นหลักสำคัญในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศไทย (สำนักงานสภานโยบายการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมแห่งชาติ, 2565)

เครื่องจักสานของภาคใต้ทางด้านชายฝั่งตะวันตก หรือชายฝั่งทะเลอันดามัน ถือได้ว่าเป็นเครื่องจักสานเฉพาะถิ่นมีเอกลักษณ์เป็นของตนเอง ได้แก่ เครื่องจักสานที่สานด้วยใบเตย ใบลำเจียก หรือ ปาหนัน ซึ่งส่วนมากนิยมสานเสื่อ สอบ หรือกระสอบสำหรับใส่ข้าว หรือใส่พืชผลต่างๆ (สถาบันส่งเสริมศิลปหัตถกรรมไทย (องค์การมหาชน), 2561) ชุมชนบ้านดุกุน ตั้งอยู่หมู่ที่ 3 ต.บ่อหิน อ.สิเกา จังหวัดตรัง ชุมชนบ้านดุกุนแห่งนี้ก็เป็นหนึ่งในพื้นที่ที่ได้รับการถ่ายทอดภูมิปัญญาการจักสานเตยปาหนันมาจากบรรพบุรุษ (กรมป่าไม้, 2563) สำนักงานเกษตรอำเภอสิเกา จังหวัดตรัง ได้ส่งเสริม และอบรมให้ความรู้ด้านหัตถกรรม “ผลิตภัณฑ์จากเตยปาหนัน” และได้เริ่มผลิตผลิตภัณฑ์จากเตยปาหนันให้สามารถจำหน่ายเป็นรายได้เสริม กลุ่มช่างจักสานจึงได้ขอจดทะเบียนเป็นวิสาหกิจชุมชนกับสำนักงานเกษตรอำเภอสิเกา ภายใต้ชื่อ “วิสาหกิจชุมชนผลิตภัณฑ์เตยปาหนันบ้านดุกุน” เมื่อปี พ.ศ. 2548 (กรมส่งเสริมการเกษตร, 2560) ซึ่งเป็นการรวมกลุ่มกันของชาวบ้านในหมู่บ้านเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์จักสานจากเตยปาหนัน ซึ่งเป็นการผลิตเพื่อเพิ่มรายได้ให้แก่ครอบครัว (ศูนย์คลังสมองกลุ่มวิสาหกิจชุมชนบ้านพรูจูด, 2563) ปัจจุบันวิสาหกิจชุมชนฯ มีการสืบสานหัตถกรรมจักสานเตยปาหนันโดยผลิตเป็นสิ่งของใช้งานในชีวิตประจำวันรวมทั้งผลิตเป็นผลิตภัณฑ์ต่างๆ เพื่อจำหน่ายในเชิงพาณิชย์ ซึ่งได้รับการพัฒนาและส่งเสริมทั้งจากหน่วยงานภาครัฐและเอกชน โดยส่วนใหญ่ให้ความสำคัญกับการพัฒนารูปแบบสินค้าหัตถกรรมให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาด และการส่งเสริมด้านการตลาดในรูปแบบต่างๆ เพื่อยกระดับคุณภาพทางเศรษฐกิจของชุมชน แต่การนำเศษวัสดุจากหัตถกรรมจักสานเตยปาหนันมาพัฒนาต่อยอดซึ่งเป็นการพัฒนาที่ให้ความสำคัญกับสิ่งแวดล้อมยังไม่ได้รับการพัฒนาและส่งเสริมอย่างเป็นทางการ

ท่ามกลางวิกฤตโดยเฉพาะการขาดแคลนทรัพยากรและปัญหามลภาวะอันเนื่องมาจากขยะ แนวทางหนึ่งที่ถูกหยิบยกอยู่บ่อยครั้งว่าจะจะเป็นทางออกของมนุษย์ในการก้าวข้ามไปสู่การพัฒนาอย่างยั่งยืน ปัญหาขยะ เป็นปัญหาสิ่งแวดล้อมที่ไม่ได้พบเพียงในประเทศไทยเท่านั้น หลายประเทศทั่วโลกก็เกิดขยะล้นเมืองเช่นเดียวกัน จนกลายเป็นปัญหาระดับโลก ก่อให้เกิดปัญหามลภาวะต่างๆ ตามมาอย่างมากมาย (สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน), 2564) การรีไซเคิล (Recycle) เป็นกระบวนการในการเปลี่ยนวัสดุเหลือใช้ให้เป็นวัสดุและวัตถุใหม่ ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของการลดขยะสมัยใหม่ และมักมีวัตถุประสงค์เพื่อนำออกแบบร่วมสมัยที่คำนึงถึงสิ่งแวดล้อม เช่นเดียวกับการแยกย่อยวัสดุเก่าเพื่อสร้างวัสดุใหม่ (Designboom, 2022) ปัจจุบันผู้บริโภคมีแนวโน้มที่จะให้ความสำคัญกับการคำนึงผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมและให้ความสำคัญกับความยั่งยืนของสินค้า ตั้งแต่ วัตถุดิบ ขั้นตอนการผลิต หรือแม้กระทั่งเมื่อสินค้าสิ้นอายุการใช้งานแล้วจะเป็นอย่างไร ส่งผลให้เกิดการพัฒนา ค้นคว้าวิจัย มีแนวคิดใหม่ๆ ในการสร้างผลิตภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ใหม่เกิดขึ้นจำนวนมากในตลาดสินค้าที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อมในระดับสากล การพัฒนานวัตกรรมที่ให้ความสำคัญกับสิ่งแวดล้อมเป็นแนวทางหนึ่งที่สำคัญ การพัฒนานวัตกรรมที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจหมุนเวียน คือ สามารถออกแบบผลิตภัณฑ์และกระบวนการผลิตเพื่อให้เกิดของเสียน้อยที่สุด (Eco-design & Zero-Waste) ส่งเสริมการใช้ซ้ำ (Reuse, Refurbish, Sharing) และให้ความสำคัญกับการจัดการของเสียจากการผลิตและบริโภค ด้วยการนำวัตถุดิบที่ผ่านการผลิตและบริโภคแล้วเข้าสู่กระบวนการแปรสภาพเพื่อกลับมาใช้ใหม่ (Recycle, Upcycle) ซึ่งต่างจากระบบเศรษฐกิจแบบดั้งเดิม ที่เน้นการใช้ทรัพยากร การผลิต และการสร้างของเสีย (Linear Economy) (สำนักงานสภานโยบายการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมแห่งชาติ, 2565) บ้านดุงุน จังหวัดตรัง มีผลผลิตและสิ่งเหลือใช้จากงานหัตถกรรม ซึ่งในการผลิตหัตถกรรมจักสานเตยปาหนันแต่ละครั้งจะมีเศษวัสดุคือเส้นตอกที่เหลือเป็นจำนวนมาก การทำผลงานหัตถกรรมแต่ละชิ้นจะมีเส้นตอกเตยที่จำเป็นต้องตัดทิ้งประมาณ 5 - 20 % ของแต่ละชิ้นงาน เศษเส้น

ดอกเตยที่เหลือใช้แทบไม่มีการนำไปใช้ประโยชน์ต่อเท่าใดนัก บางครั้งชุมชนนำเศษวัสดุดังกล่าวไปใช้ประโยชน์บ้าง เช่น การใช้เป็นวัสดุเสริมในผลงานหัตถกรรม เช่น กระเป๋าต่างๆ เพื่อให้ผลงานเป็นรูปทรง รวมทั้งใช้เป็นส่วนกันกระแทกในการขนส่งสินค้าหัตถกรรม แต่ก็ไม่ได้หมายความว่า จะมีการนำเศษวัสดุนี้ไปใช้อย่างเป็นรูปธรรม หากมีเส้นดอกเตยเป็นจำนวนมากและไม่มีพื้นที่ในการจัดเก็บ ก็มีการขนไปทิ้ง หรือนำไปเผาเพื่อทำลายซึ่งก่อให้เกิดมลพิษในชุมชน การนำเศษวัสดุเหลือใช้จากหัตถกรรมไปพัฒนาต่อให้เกิดประโยชน์จึงเป็นแนวทางหนึ่งที่สอดคล้องกับแนวคิดเศรษฐกิจหมุนเวียน (Circular Economy) ภายใต้ BCG model ซึ่งให้ความสำคัญกับการใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่าและเกิดผลในเชิงเศรษฐกิจ ดังนั้นการวิจัยการพัฒนาวัสดุเหลือใช้จากหัตถกรรมเตยปาหนันด้วยการทดลองโดยวิธีการต่างๆ พร้อมแปรรูปเศษวัสดุเหลือใช้เป็นวัสดุใหม่เชิงสร้างสรรค์เพื่อให้สามารถนำไปประโยชน์ในการต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์อื่นๆ จะเป็นแนวทางหนึ่งที่จะช่วยในการส่งเสริมให้วิสาหกิจชุมชนผลิตภัณฑ์เตยปาหนันบ้านดงหินตระหนักถึงความสำคัญของการใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่า และการคำนึงถึงสิ่งแวดล้อมอย่างยั่งยืนต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาแนวทาง และความเป็นไปได้ในการพัฒนาเศษวัสดุเหลือใช้จากหัตถกรรมเตยปาหนันของวิสาหกิจชุมชนผลิตภัณฑ์เตยปาหนันบ้านดงหิน
2. เพื่อทดลองการพัฒนาเศษวัสดุเหลือใช้จากหัตถกรรมปาหนันเป็นวัสดุใหม่เชิงสร้างสรรค์สำหรับวิสาหกิจชุมชนผลิตภัณฑ์เตยปาหนันบ้านดงหินนำไปใช้ประโยชน์ต่อไป

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

เศษวัสดุเหลือใช้จากหัตถกรรมปาหนันของวิสาหกิจชุมชนผลิตภัณฑ์เตยปาหนันบ้านดงหินสามารถพัฒนาเป็นวัสดุใหม่เชิงสร้างสรรค์สำหรับนำไปใช้เป็นวัสดุทางเลือกในอนาคต รวมทั้งการต่อยอดในการสร้างอาชีพใหม่จากการทำวัสดุใหม่ของชุมชนบ้านดงหิน

ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตด้านวิธีการทดลอง ให้ความสำคัญกับค้นคว้าแนวทางการย่อยเส้นใยเตยปาหนันด้วยวิธีการต่างๆ
2. ขอบเขตด้านผลผลิต เน้นกระบวนการตั้งแต่วิธีการพื้นฐาน และการใช้ตัวช่วยเพื่อเร่งปฏิกิริยาในการย่อยเส้นใยเพื่อนำเส้นใยไปพัฒนาและแปรรูปเป็นวัสดุใหม่ต่อไป

นิยามคำศัพท์เฉพาะ

1. การพัฒนาวัสดุเหลือใช้ หมายถึง การนำวัสดุที่เหลือใช้จากกระบวนการผลิตหรือจากการใช้งานไม่ว่าจะเป็นวัสดุจากธรรมชาติ หรือวัสดุสังเคราะห์มาพัฒนาต่อจนสามารถสร้างเป็นวัสดุใหม่หรือผลิตภัณฑ์ใหม่ๆ เพื่อให้เกิดการใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่า และเกิดประโยชน์ต่อไป
2. หัตถกรรมเตยปาหนัน หมายถึง งานฝีมือที่เกิดจากการจักสานเตยปาหนันซึ่งมีที่มาจากภูมิปัญญาของบรรพบุรุษ โดยทำเป็นของใช้ในชีวิตประจำวัน และพิธีการต่างๆ เช่น เสื่อ กระเชอ กระเป๋า ซองใส่สิ่งของ ฯลฯ ช่างสานส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง หัตถกรรมเตยปาหนันพบมากในพื้นที่แถบชายฝั่งตะวันตกทางภาคใต้ของประเทศไทย เช่น ตรัง กระบี่ และระนอง เป็นต้น
3. เตยปาหนัน หมายถึง คำภาษาท้องถิ่นภาคใต้ของไทยที่ใช้เรียกชื่อของพืชสกุลเตยประเภทที่มีหนาม พืชชนิดนี้เป็นไม้ยืนต้นทรงพุ่มขนาดเล็ก เจริญเติบโตอยู่ริมชายฝั่งทะเล ใบมีลักษณะเรียวยาวแหลมคล้ายใบเตยหอมแต่มีหนามสั้นและแหลมกระจายอยู่ตรงขอบใบทั้งสองด้าน และส่วนกลางด้านหลังของใบ ชาวบ้านในท้องถิ่นโดยเฉพาะจังหวัดตรัง จังหวัดกระบี่ จังหวัดสตูล มักนำใบเตยปาหนันมาใช้ในงานหัตถกรรมจักสาน
4. วัสดุใหม่เชิงสร้างสรรค์ หมายถึง วัสดุทางเลือกใหม่ที่เกิดจากการพัฒนาขึ้นจากวัสดุเดิม หรือวัสดุเหลือใช้ที่มีอยู่แล้วโดยแปรรูปเป็นวัสดุใหม่ หรือการสังเคราะห์วัสดุขึ้นมาใหม่จากวัตถุดิบหลากหลายชนิด ด้วยกระบวนการต่างๆ โดยสามารถ

นำไปต่อยอดให้เกิดประโยชน์ เช่น การนำไปออกแบบสร้างสรรค์เพื่อแปรรูปเป็นผลิตภัณฑ์ และของใช้ต่างๆ ได้

5. วิสาหกิจชุมชนผลิตภัณฑ์เตยปาหนันบ้านดู่หิน หมายถึง กิจการหนึ่งของชุมชนบ้านดู่หิน ต.บ่อหิน อ.สีกา จ.ตรัง ที่เกี่ยวกับการผลิตสินค้าหัตถกรรมจากการจักสานเตยปาหนัน ดำเนินการโดยกลุ่มบุคคลที่เป็นช่างจักสานเตยปาหนัน ซึ่งรวมตัวกันประกอบกิจการเพื่อสร้างรายได้และเพื่อการพึ่งพาตนเองของครอบครัวชุมชน และระหว่างชุมชน

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบ Practice-based Research การวิจัยแบบ Practice-based Research (PbR) หมายถึงกระบวนการวิจัยย่อย ภายใต้ PaR ซึ่งเน้นตัวผลงานสร้างสรรค์เป็นหลักในการนำเสนอผลงานวิจัยและ ต้องมีตัวรายงานประกอบ (ไกรลาส จิตรกุล และอาทิตยา ผิวขำ, 2560) ซึ่งสอดคล้องกับ Candy (2006) โดยกล่าวว่า Practice-based Research เป็นการค้นคว้า สร้างสรรค์เพื่อให้ได้ความรู้ใหม่โดยการปฏิบัติ และผลลัพธ์ของการปฏิบัตินั้น โดยผลงานวิจัยจะแสดงผ่านผลของการสร้างสรรค์ในลักษณะของการออกแบบในรูปแบบต่างๆ เช่น ผลงานออกแบบ ดนตรี สื่อดิจิทัล เป็นต้น การวิจัยนี้ให้ความสำคัญกับการใช้วัสดุเหลือใช้ทรัพยากรธรรมชาติจากกระบวนการผลิต คือ เศษเส้นตอกเตยปาหนันที่เหลือจากงานหัตถกรรมมาพัฒนาเป็นวัสดุใหม่ให้เกิดประโยชน์ต่อเนื่อง ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการดำเนินกิจการของวิสาหกิจชุมชนผลิตภัณฑ์เตยปาหนันบ้านดู่หินโดยในปัจจุบันให้ความตระหนักเกี่ยวกับนโยบายด้านสิ่งแวดล้อมมากขึ้น ในปี 2564 วิสาหกิจชุมชนได้มีโอกาสเข้าร่วมโครงการส่งเสริมการผลิตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม (Green Production) และเป้าหมายในระยะต่อไปมีความประสงค์จะดำเนินกิจกรรมในด้านอื่นๆ ในเชิงสิ่งแวดล้อมเพิ่มขึ้น โดยการวิจัยในครั้งนี้มีสอดคล้องกับแนวคิดเศรษฐกิจหมุนเวียน (Circular Economy) ซึ่งเป็นระบบเศรษฐกิจที่เน้นการออกแบบเพื่อการปรับตัวระยะยาว โดยจะอนุรักษ์และเพิ่มการใช้ประโยชน์ต้นทุนทาง

ธรรมชาติ ด้วยการควบคุมทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัด และใช้ทรัพยากรหมุนเวียนให้มีความสมดุลมากยิ่งขึ้น ผ่านการนำมาใช้ประโยชน์ใหม่ หรือแลกเปลี่ยนกันซึ่งกันก่อนให้เกิดประโยชน์กับสังคมและสิ่งแวดล้อมโดยรวม อีกทั้งยังทำให้เกิดโอกาสใหม่ๆ ทางด้านธุรกิจและเศรษฐศาสตร์ (สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ, 2562) เศรษฐกิจหมุนเวียนเป็นระบบเศรษฐกิจที่มุ่งลดของเสียและใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ให้เกิดประโยชน์มากที่สุด (พอลลา เตมอน คาร์บามาล, 2563) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goal: SDGs) ของสหประชาชาติ (UNESCO) ในหัวข้อที่ 8 การส่งเสริมการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจที่ยั่งยืน (Decent Work and economic growth) หัวข้อที่ 12 การผลิตและการบริโภคที่มีความรับผิดชอบ (Responsible consumption and production) หัวข้อที่ 13 การดำเนินการอย่างเร่งด่วนเพื่อแก้ปัญหาโลกร้อน (Climate action) และหัวข้อที่ 15 การส่งเสริมการใช้ประโยชน์ที่ยั่งยืนของระบบนิเวศบนบก (Life on land) (องค์การบริหารจัดการก๊าซเรือนกระจก (องค์การมหาชน), 2564) การวิจัยครั้งนี้สามารถสรุปกรอบแนวคิดการวิจัย ตามแผนภาพดังนี้



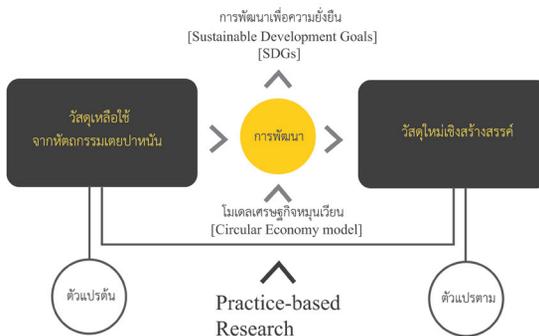
ภาพประกอบที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัยการพัฒนาวัสดุเหลือใช้จากหัตถกรรมเตยปาหนันเป็นวัสดุใหม่เชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษา วิชาทฤษฎีชุมชนผลิตภัณฑ์เตยปาหนันบ้านดุกุน จังหวัดตรัง

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบ Practice-based Research มุ่งเน้นการพัฒนาวัสดุใหม่ซึ่งมีตัวแปรต้น คือ วัสดุเหลือใช้จากหัตถกรรมเตาเผาหมัน ตัวแปรตาม คือ วัสดุใหม่เชิงสร้างสรรค์ที่เกิดจากการพัฒนาจากเศษวัสดุเหลือใช้จากหัตถกรรมเตาเผาหมัน และตัวแปรควบคุม คือ ปริมาณของสารที่ใช้ในการเร่งปฏิกิริยาการย่อยเส้นใย และระยะเวลาในการย่อยเส้นใยจากเศษวัสดุเหลือใช้จากหัตถกรรมเตาเผาหมันในแต่ละขั้นตอนของการทดลอง ซึ่งมีการศึกษาค้นคว้า และปฏิบัติการทดลองด้วยวิธีการต่างๆ โดยดำเนินการ 2 ขั้นตอนหลัก คือ

ขั้นตอนที่ 1 การทดลองการย่อยเส้นใยจากพีช

ขั้นตอนที่ 2 การนำเศษวัสดุที่ได้จากการย่อยเส้นใยจากขั้นตอนที่ 1 ไปขึ้นรูปทรงในรูปแบบต่างๆ



ภาพประกอบที่ 2 ตัวอย่างเศษเส้นตอกเตาเผาหมันที่เหลือจากงานหัตถกรรมจักสาน

ในขั้นตอนที่ 1 การทดลองการย่อยโปรตีนจากพีช เป็นการศึกษาทดลองเพื่อหาวิธีการต่างๆ ในการย่อยเส้นใยจากเศษวัสดุเส้นตอกเตาเผาหมันที่ไม่สามารถนำไปใช้ในงานจักสานต่อได้ (เศษเส้นตอกมีขนาดประมาณ 5 - 20 เซนติเมตร) โดยใช้วิธีการต่างๆ ประกอบด้วย

วิธีการที่ 1 การแช่น้ำเปล่าปกติ และการแช่น้ำเปล่านำไปต้ม

วิธีการที่ 2 การแช่น้ำเกลือ และการแช่น้ำเกลือแล้วนำไปต้ม

วิธีการที่ 3 การแช่ด้วยน้ำที่ผสมสารโซเดียมไฮดรอกไซด์ (NaOH) หรือ โซดาไฟ แล้วนำไปต้ม

วิธีการที่ 4 การแช่ด้วยน้ำที่ผสมสารฟอกขาว แล้วนำไปต้ม

แนวทางการทดลอง แช่เส้นดกเตยปาหนัน 10 กรัม ในน้ำปริมาณ 1 ลิตร และการแช่เส้นดกเตยปาหนัน 10 กรัม กับน้ำปริมาณ 1 ลิตรที่ผสมด้วยสารอื่นๆ ในปริมาณ 100 กรัม ตามวิธีการแต่ละขั้น แล้วนำไปต้มเป็นเวลา 3 ชั่วโมง

ในขั้นตอนที่ 2 การนำเศษวัสดุที่ได้จากการย่อยเส้นใยไปขึ้นรูปเป็นวัสดุ
ในรูปทรงแบบต่างๆ ในขั้นตอนนี้เป็นการทดลองถึงความเป็นไปได้จากการทดลอง ในขั้นตอนที่ 1 ไปพัฒนาต่อยอดเป็นวัสดุใหม่ โดยวิธีการต่างๆ ประกอบด้วย

วิธีการที่ 1 การขึ้นรูปในรูปแบบแผ่น

วิธีการที่ 2 การขึ้นรูปในรูปแบบรูปทรง 3 มิติ

แนวทางการทดลอง นำผลที่ได้จากการทดลองในขั้นตอนที่ 1 โดยเลือกวิธีการใดวิธีการหนึ่งมาพัฒนา เพื่อให้เกิดเป็นรูปทรงในลักษณะแผ่นเหมือนกระดาษ และรูปทรงในลักษณะ 3 มิติ ด้วยการขึ้นเป็นรูปทรงด้วยมือ และเครื่องมือต่างๆ เพื่อให้เห็นแนวทางในการต่อยอดเพื่อนำไปใช้ในอนาคต

สรุปผลการวิจัย

จากการดำเนินการตามขั้นตอนการศึกษาตามวิธีดำเนินการวิจัย ทำให้เห็นถึงแนวทาง และความเป็นไปได้ในการพัฒนาเศษวัสดุเหลือใช้จากหัตถกรรมเตยปาหนัน ด้วยการใช้วิธีการต่างๆ ทั้งในส่วนการย่อยเส้นใย

ด้วยการแช่น้ำ การแช่น้ำเกลือ การนำไปต้ม รวมทั้งการใช้สารประกอบในการช่วยย่อยเส้นใยทำให้เห็นถึงผลลัพธ์ที่แตกต่างกันไป และการแปรรูปเส้นใยที่ผ่านการย่อยเป็นวัสดุใหม่ด้วยวิธีการต่างๆ ก็เช่นเดียวกัน ผลที่ได้ทำให้เห็นผลลัพธ์ที่แตกต่างกันออกไปอีกด้วย ซึ่งรายละเอียดในการทดลองการพัฒนาเศษวัสดุเหลือใช้จากหัตถกรรมปาหนันตาม 2 ขั้นตอนหลัก คือ การทดลองการย่อยเส้นใยจากพืช

และการนำเศษวัสดุที่ได้จากการย่อยเส้นใยจากขั้นตอนที่ 1 แปรรูปเป็นวัสดุในรูปแบบรูปทรงต่างๆ สามารถสรุปผล ดังนี้

1. ผลการทดลองในขั้นตอนที่ 1 การทดลองการย่อยโปรตีนจากพืชด้วยวิธีการต่างๆ โดยนำเศษเส้นตอกเตยปาหนันที่ผ่านการย้อมสีมาตัดให้สั้นลงกว่าเดิมแล้วทดลองด้วย 4 วิธีการ ประกอบด้วย

วิธีการที่ 1 การทดลองด้วยวิธีการแช่น้ำเปล่าปกติ และการแช่น้ำเปล่าแล้วนำไปต้ม

สรุปผล : ในการแช่ด้วยน้ำเปล่า 1 - 5 วัน สีข้อมในเส้นตอกจะมีความอ่อนลงเล็กน้อย แต่เมื่อนำไปแช่ด้วยน้ำเปล่าประมาณ 1 สัปดาห์ และนำไปต้มต่อน้ำปกติ สีของเส้นตอกจะเปลี่ยนเป็นสีน้ำตาล แต่เส้นใยยังคงสภาพ มีคุณสมบัติเหนียวคงเดิม และไม่มีการย่อยโปรตีน สรุปดังตารางดังนี้

ตารางที่ 3 ตารางสรุปผลวิธีการที่ 1 การทดลองด้วยวิธีการแช่น้ำเปล่าปกติ และแช่ด้วยน้ำเปล่าแล้วนำไปต้ม

วิธีการที่ 1 การทดลองด้วยวิธีการแช่น้ำเปล่า และแช่น้ำเปล่าแล้วนำไปต้ม	ผลการทดลอง (ลักษณะการเปลี่ยนแปลง เช่น สี ลักษณะผิว การย่อยโปรตีน ฯลฯ)
1. ทดลองแช่ 1 - 2 วัน	เส้นที่ย้อมสีน้ำเงินมีสีอ่อนลง เป็นเส้นตรง ลักษณะผิวมีความเหนียว
2. ทดลองแช่ 1 - 2 วัน แล้วนำไปต้มกับน้ำปกติเป็นเวลา 3 ชั่วโมง	เส้นทุกเส้นเปลี่ยนเป็นสีน้ำตาล เป็นเส้นตรง ลักษณะผิวมีความเหนียว
3. ทดลองแช่ 3 - 4 วัน	เส้นที่ย้อมสีน้ำเงินมีสีอ่อนลง เป็นเส้นตรง ลักษณะผิวมีความเหนียว
4. ทดลองแช่ 3 - 4 วัน แล้วนำไปต้มกับน้ำปกติเป็นเวลา 3 ชั่วโมง	เส้นทุกเส้นเปลี่ยนเป็นสีน้ำตาล เป็นเส้นตรง ลักษณะผิวมีความเหนียว
5. ทดลองแช่ 6 - 8 วัน	เส้นที่ย้อมสีน้ำเงินมีสีอ่อนลง เป็นเส้นตรง ลักษณะผิวมีความเหนียว
6. ทดลองแช่ 6 - 8 วัน แล้วนำไปต้มกับน้ำปกติเป็นเวลา 3 ชั่วโมง	เส้นทุกเส้นเปลี่ยนเป็นสีน้ำตาล เป็นเส้นตรง ลักษณะผิวมีความเหนียว



ภาพประกอบที่ 3 (ซ้าย) เส้นตอกเตยปาหนันที่ทดลองแช่น้ำเปล่า 1 - 2 วัน

ภาพประกอบที่ 4 (ขวา) เส้นตอกเตยปาหนันที่ทดลองแช่น้ำเปล่า 5 - 8 วัน
และนำไปต้มด้วยน้ำ

วิธีการที่ 2 การทดลองด้วยวิธีการแช่น้ำเกลือ และการแช่น้ำเกลือแล้วนำไปต้ม

สรุปผล : ในการแช่ด้วยน้ำเกลือ 1 - 4 วัน สีข้อมในเส้นตอกจะมีความอ่อนลงเล็กน้อย แต่เมื่อนำไปแช่ด้วยน้ำเกลือประมาณ 1 สัปดาห์ และนำไปต้มด้วยน้ำปกติ สีของเส้นตอกจะเปลี่ยนเป็นสีน้ำตาล แต่เส้นใยยังคงสภาพเป็นเส้นตรง มีคุณสมบัติเหนียวคงเดิม และไม่มีคาร์บอนโปรตีน สรุปดังตารางดังนี้

ตารางที่ 4 ตารางสรุปผลวิธีการที่ 2 การทดลองด้วยวิธีการแช่น้ำเกลือ และแช่ด้วยน้ำเกลือแล้วนำไปต้ม

วิธีการที่ 2 การทดลองด้วยวิธีการแช่น้ำเกลือ และแช่ด้วยน้ำเกลือแล้วนำไปต้ม	ผลการทดลอง (ลักษณะการเปลี่ยนแปลง เช่น สี ลักษณะผิว การย่อยเส้นใย ฯลฯ)
1. ทดลองแช่ 1 - 2 วัน	เส้นตอกสีน้ำตาลเงินมีสีอ่อนลงเล็กน้อย เป็นเส้นตรง ลักษณะผิวมีความเหนียว
2. ทดลองแช่ 1 - 2 วัน แล้วนำไป ต้มกับน้ำปกติเป็นเวลา 3 ชั่วโมง	เส้นตอกทุกเส้นเปลี่ยนเป็นสีน้ำตาล เป็นเส้นตรง ลักษณะผิวมีความเหนียว

วิธีการที่ 2 การทดลองด้วยวิธีการแช่น้ำเกลือ และแช่ด้วยน้ำเกลือแล้วนำไปต้ม	ผลการทดลอง (ลักษณะการเปลี่ยนแปลง เช่น สี ลักษณะผิว การย่อยเส้นใย ฯลฯ)
3. ทดลองแช่ 3 - 4 วัน	เส้นตอกสีน้ำตาลเงินมีสีอ่อนลง เป็นเส้นตรง ลักษณะผิวมีความเหนียว
4. ทดลองแช่ 3 - 4 วัน แล้วนำไปต้มกับน้ำปกติเป็นเวลา 3 ชั่วโมง	เส้นตอกทุกเส้นเปลี่ยนเป็นสีน้ำตาล เป็นเส้นตรง ลักษณะผิวมีความเหนียว
5. ทดลองแช่ 6 - 8 วัน	เส้นตอกสีน้ำตาลเงินมีสีอ่อนลง เป็นเส้นตรง ลักษณะผิวมีความเหนียว
6. ทดลองแช่ 6 - 8 วัน แล้วนำไปต้มกับน้ำปกติเป็นเวลา 3 ชั่วโมง	เส้นตอกทุกเส้นเปลี่ยนเป็นสีน้ำตาล เป็นเส้นตรง ลักษณะผิวมีความเหนียว



ภาพประกอบที่ 5 (ซ้าย) เส้นตอกเตยปาหนันที่ทดลองแช่น้ำเกลือ 1 - 2 วัน

ภาพประกอบที่ 6 (ขวา) เส้นตอกเตยปาหนันที่ทดลองแช่น้ำเกลือ 5 - 8 วัน
และนำไปต้มด้วยน้ำ

วิธีการที่ 3 การทดลองด้วยสารโซดาไฟ และการใช้สารโซดาไฟแล้วนำไปต้ม

สรุปผล : ในการแช่ด้วยน้ำผสมโซดาไฟ 1 - 4 วัน สีข้อมในเส้นตอกกลายเป็นสีน้ำตาล แต่เมื่อนำไปแช่ด้วยน้ำผสมโซดาไฟประมาณ 1 สัปดาห์ และนำไปต้มต่อด้วยน้ำปกติ สีของเส้นตอกจะเปลี่ยนเป็นสีน้ำตาลอ่อน เส้นใยเริ่มย่อยและเปื่อยยุ่ย มีคุณสมบัติเหนียว และสามารถฉีกได้ด้วยมือ สรุปดังตารางดังนี้

ตารางที่ 5 ตารางสรุปผลวิธีการที่ 3 การทดลองด้วยสารโซดาไฟ และการใช้สารโซดาไฟแล้วนำไปต้ม

วิธีการที่ 3 การทดลองย่อยเส้นใยจาก โซดาไฟ และการใช้สารโซดาไฟ แล้วนำไปต้ม	ผลการทดลอง (ลักษณะการเปลี่ยนแปลง เช่น สี ลักษณะผิว การย่อยเส้นใย ฯลฯ)
1. ทดลองแช่ 1 - 2 วัน	เส้นตอกทุกเส้นเปลี่ยนเป็นสีน้ำตาลอ่อน ลักษณะผิวมีความเปื่อยยุ่ยนิ่มน้อยแต่ยังคงความเหนียว
2. ทดลองแช่ 1 - 2 วัน แล้วนำไปต้มกับน้ำปกติเป็นเวลา 3 ชั่วโมง	เส้นตอกทุกเส้นเปลี่ยนเป็นสีน้ำตาลเข้ม ลักษณะผิวมีความเปื่อยยุ่ยสามารถฉีกได้ด้วยมือ
3. ทดลองแช่ 3 - 4 วัน	เส้นตอกทุกเส้นเปลี่ยนเป็นสีน้ำตาลอ่อน ลักษณะผิวมีความเปื่อยยุ่ยเล็กน้อยแต่ยังคงความเหนียว
4. ทดลองแช่ 3 - 4 วัน แล้วนำไปต้มกับน้ำปกติเป็นเวลา 3 ชั่วโมง	เส้นตอกทุกเส้นเปลี่ยนเป็นสีน้ำตาลเข้ม ลักษณะผิวมีความเปื่อยยุ่ยสามารถฉีกได้ด้วยมือ
5. ทดลองแช่ 6 - 8 วัน	เส้นตอกทุกเส้นเปลี่ยนเป็นสีน้ำตาลอ่อน ลักษณะผิวมีความเปื่อยยุ่ยเล็กน้อยแต่ยังคงความเหนียว
6. ทดลองแช่ 6 - 8 วัน แล้วนำไปต้มกับน้ำปกติเป็นเวลา 3 ชั่วโมง	เส้นตอกทุกเส้นเปลี่ยนเป็นสีน้ำตาลเข้ม ลักษณะผิวมีความเปื่อยยุ่ยสามารถฉีกได้ด้วยมือ



ภาพประกอบที่ 7 (ซ้าย) เส้นตอกเตยปาหนันที่ทดลองใช้โซดาไฟ 1 - 2 วัน

ภาพประกอบที่ 8 (กลาง) เส้นตอกเตยปาหนันที่ทดลองใช้โซดาไฟ 3 - 4 วัน
และนำไปต้มด้วยน้ำ

ภาพประกอบที่ 9 (ขวา) เส้นตอกเตยปาหนันที่ทดลองใช้โซดาไฟ 5 - 8 วัน
และนำไปต้มด้วยน้ำ

วิธีการที่ 4 การทดลองย่อยเส้นใยจากสารฟอกขาว และการใช้สารฟอกขาวแล้วนำไปต้ม

สรุปผล : ในการแช่ด้วยน้ำผสมสารฟอกขาว 1 - 4 วัน สีข้อมในเส้นตอกกลายเป็นสีน้ำตาลอ่อนถึงอ่อนมาก เส้นใยถูกย่อย ลักษณะผิวมีความเปื่อยยุ่ย แต่เมื่อนำไปแช่ด้วยน้ำผสมสารฟอกขาว 1 สัปดาห์ และนำไปต้มต่อด้วยน้ำปกติ สีของเส้นตอกจะเปลี่ยนเป็นสีน้ำตาลอ่อน เส้นใยถูกย่อยและเปื่อยยุ่ยมาก สรุปดังตารางดังนี้

ตารางที่ 6 ตารางสรุปผลวิธีการที่ 4 การทดลองย่อยเส้นใยจากสารฟอกขาว และการใช้สารฟอกขาวแล้วนำไปต้ม

วิธีการที่ 4 การทดลองเส้นใยจากสารฟอกขาว และการใช้สารฟอกขาวแล้วนำไปต้ม	ผลการทดลอง (ลักษณะการเปลี่ยนแปลง เช่น สี ลักษณะผิว การย่อยเส้นใย ฯลฯ)
1. ทดลองแช่ 1 - 2 วัน	เส้นตอกทุกเส้นเปลี่ยนเป็นสีน้ำตาลอ่อน ลักษณะผิวมีความเปื่อยยุ่ย
2. ทดลองแช่ 1 - 2 วัน แล้วนำไปต้มกับน้ำปกติเป็นเวลา 3 ชั่วโมง	เส้นตอกทุกเส้นเปลี่ยนเปื่อยยุ่ยกลายเป็นเส้นใยไม่ละเอียดมาก
3. ทดลองแช่ 3 - 4 วัน	เส้นตอกทุกเส้นเปลี่ยนเป็นสีน้ำตาลอ่อนมาก ลักษณะผิวมีความเปื่อยยุ่ยมากขึ้น
4. ทดลองแช่ 3 - 4 วัน แล้วนำไปต้มกับน้ำปกติเป็นเวลา 3 ชั่วโมง	เส้นตอกทุกเส้นเปลี่ยนเปื่อยยุ่ยกลายเป็นเส้นใยละเอียด
5. ทดลองแช่ 6 - 8 วัน	เส้นตอกทุกเส้นเปลี่ยนเป็นสีน้ำตาลอ่อน ลักษณะผิวมีความเปื่อยยุ่ย
6. ทดลองแช่ 6 - 8 วัน แล้วนำไปต้มกับน้ำปกติเป็นเวลา 3 ชั่วโมง	เส้นตอกทุกเส้นเปลี่ยนเปื่อยยุ่ยกลายเป็นเส้นใยละเอียดมาก



ภาพประกอบที่ 10 (ซ้าย) เส้นตอกเตยปาหนันที่ทดลองแช่ด้วยน้ำผสมสารฟอกขาว 1 - 2 วัน

ภาพประกอบที่ 11 (กลาง) เส้นตอกเตยปาหนันที่ทดลองแช่ด้วยน้ำผสมสารฟอกขาว 3 - 4 วัน และนำไปต้มด้วยน้ำ

ภาพประกอบที่ 12 (ขวา) เส้นตอกเตยปาหนันที่ทดลองแช่ด้วยน้ำผสมสารฟอกขาว 6 - 8 วัน และนำไปต้มด้วยน้ำ

สรุปผลการวิจัยจากการศึกษาและทดลองในขั้นตอนที่ 1 การทดลองการย่อยเส้นใยจากพืชด้วยวิธีการต่างๆ ในการย่อยเศษวัสดุเตยปาหนันที่เหลือจากงานหัตถกรรมนั้น พบว่า การทดลองแช่ด้วยน้ำเปล่าปกติหรือน้ำเกลือและใช้ความร้อนด้วยการต้มแม้สีเดิมของเส้นตอกจะอ่อนลงและเปลี่ยนเป็นสีน้ำตาลเล็กน้อยแต่ก็ไม่สามารถย่อยโปรตีนได้ เมื่อมีการทดลองแช่ด้วยโซดาไฟแล้วนำไปต้มจะเห็นได้ว่าสีของเส้นตอกจะเริ่มเปลี่ยนเป็นสีน้ำตาล ระยะเวลาในการแช่ก็มีผลซึ่งการเส้นใยจะเริ่มย่อยมากขึ้นเรื่อยๆ ตามระยะเวลาที่แช่ และการต้มก็ส่งผลให้เส้นใยเริ่มย่อยได้มากขึ้นอีกด้วย นอกจากนี้ในการทดลองแช่ด้วยสารฟอกขาวทำให้เส้นตอกเปลี่ยนสีเป็นสีน้ำตาลอ่อนๆ และเริ่มย่อยโปรตีนตั้งตั้งภายใน 1 - 2 วันแรก ระยะเวลาในการแช่ก็มีผลซึ่งการเส้นใยจะเริ่มย่อยมากขึ้นเรื่อยๆ ตามระยะเวลาที่แช่ และการต้มก็ส่งผลให้เส้นใยเริ่มย่อยได้มากขึ้นจนสามารถกลายเป็นเนื้อละเอียดได้อีกด้วย

2. ผลการทดลองในขั้นตอนที่ 2 การนำเศษวัสดุที่ได้จากการย่อยเส้นใยจากขั้นตอนที่ 1 ไปขึ้นรูปทรงในรูปแบบต่างๆ ในขั้นตอนนี้เป็นการทดลองถึงความเป็นไปได้จากการทดลองในขั้นตอนที่ 1 ไปพัฒนาต่อยอดเป็นวัสดุใหม่ หรือเป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ๆ

รายละเอียดการดำเนินการทดลอง การนำผลจากการทดลองการย่อยเส้นใยด้วยสารฟอกขาว โดยการแช่ในน้ำผสมสารฟอกขาว 3 - 4 วัน แล้วนำไปต้มกับน้ำปกติเป็นเวลา 3 ชั่วโมง มาพัฒนา ต่อโดยวิธีการขึ้นรูปในรูปแบบแผ่น/รูปทรง 3 มิติ ตามแต่ละวิธีการและการเพิ่มสารเหนียว (CMC) เพื่อเพิ่มศักยภาพการผสมสานกันของวัสดุ ด้วยวิธีการ 5 วิธี ประกอบด้วย

วิธีการที่ 1 การขึ้นรูปในรูปแบบแผ่น

สรุปผล : การทดลองด้วยวิธีการนวด การปั่น แล้วทำให้แบนเป็นแผ่นด้วยมือ วัสดุที่ได้มีพื้นผิวขรุขระ ไม่สม่ำเสมอ หากใช้เครื่องมือเช่นไม้กลิ้งให้เป็นแผ่นก็จะมีผลความเรียบมากขึ้น ในกรณีที่มีการใช้เฟรมวัสดุมีความบาง เมื่อแกะออกจากเฟรมทำให้วัสดุที่เป็นแผ่นขาดออกจากกัน หากเพิ่มปริมาณเยื่อก็จะทำให้เกิดความหนาและแข็งแรงมากขึ้น นอกจากนี้การผสมด้วยสารให้ความเหนียว (CMC) จะช่วยผสมสานให้วัสดุที่มีลักษณะเหมือนกระดาษมีความหนาแน่นขึ้น ถึงแม้จะมีความหนาไม่มาก แต่ก็มีมีความเหนียว และแข็งแรงขึ้น สรุปดังตารางดังนี้

ตารางที่ 7 ตารางสรุปผลวิธีการที่ 1 การขึ้นรูปเป็นวัสดุในรูปแบบแผ่นด้วยมือ แล้วคลี่ให้เป็นแผ่นด้วยมือ

การขึ้นรูปเป็นวัสดุในรูปแบบแผ่น	ผลการทดลอง (ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น เช่น การยึดติด ความเปราะ ความคงทน เป็นต้น)
1. การทดลองด้วยวิธีการนวด การปั่น แล้วทำให้แบนเป็นแผ่นด้วยมือ	พื้นผิวมีความขรุขระ มีความหนาไม่สม่ำเสมอ
2. การขึ้นรูปในรูปแบบแผ่น โดยการปั่นเป็นก้อนแล้วนวด แล้วคลี่ให้เป็นแผ่นด้วยเครื่องมืออื่น เช่น ไม้กลิ้งสำหรับนวดแป้ง	พื้นผิวมีความเรียบ มีความหนาสม่ำเสมอ
3. การขึ้นรูปในรูปแบบแผ่นเหมือนแผ่นกระดาษ โดยการใช้เฟรม (ขนาด A4) ในลักษณะเหมือนวิธีการในการทำกระดาษ (ปริมาณเยื่อ 50 กรัม)	วัสดุมีความบาง เมื่อแกะออกจากเฟรมทำให้วัสดุที่เหมือนกระดาษขาดออกจากกัน

การขึ้นรูปเป็นวัสดุในรูปแบบแผ่น	ผลการทดลอง (ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น เช่น การยึดติด ความเปราะ ความคงทน เป็นต้น)
4. การขึ้นรูปในรูปแบบแผ่นเหมือนแผ่นกระดาษ โดยการใช้เฟรม (ขนาด A4) ในลักษณะเหมือนวิธีการในการทำกระดาษสา (ปริมาณเยื่อ 75 กรัม)	กระดาษมีความหนาไม่มาก เมื่อแกะออกจากเฟรมทำให้กระดาษขาดบางจุด
5. การขึ้นรูปในรูปแบบแผ่นเหมือนแผ่นกระดาษ โดยการใช้เฟรม (ขนาด A4) ในลักษณะเหมือนวิธีการในการทำกระดาษสา (ปริมาณเยื่อ 100 กรัม)	กระดาษมีความหนามาก เมื่อแกะออกจากเฟรมทำให้กระดาษไม่ขาด
6. การทดลองด้วยวิธีการเสริมด้วยสารให้ความเหนียว (CMC) + การขึ้นรูปในรูปแบบแผ่นเหมือนแผ่นกระดาษ โดยการใช้เฟรม (ขนาด A4) ในลักษณะเหมือนวิธีการในการทำกระดาษสา (ปริมาณเยื่อ 100 กรัม)	CMC ช่วยผสมให้กระดาษมีความหนาแน่น ได้กระดาษที่มีความหนาไม่มากและเหนียว แข็งแรงกว่ากระดาษที่ไม่ใส่สาร CMC

CMC หรือ Sodium CMC (โซเดียม ซีเอ็ม ซี) มีชื่อทางเคมีว่า Sodium Carboxymethyl Cellulose มีลักษณะเป็นผงผลึกสีขาว ละลายในน้ำได้ง่าย เป็นวัตถุเจือปนอาหารที่ใช้เพื่อให้ความข้นหนืด เป็นสารให้ความคงตัว และ Emulsifier ถูกนำมาใช้ในอุตสาหกรรมต่างๆ อย่างแพร่หลาย เช่น อุตสาหกรรมการซักฟอกสี กาว สิ่งทอ กระดาษ เซรามิก อาหารและยา (ที่มา: <https://www.tinnakorn.com/products/sodium-cmc/>)



ภาพประกอบที่ 13 (ซ้าย) การทดลองด้วยวิธีการนวด การปั่น แล้วทำให้แบนเป็นแผ่นด้วยมือ

ภาพประกอบที่ 14 (กลาง) การขึ้นรูปในรูปแบบแผ่นเหมือนแผ่นกระดาษ โดยการใช้เฟรมในลักษณะเหมือนวิธีการในการทำกระดาษ (ปริมาณเยื่อ 50 กรัม)

ภาพประกอบที่ 15 (ขวา) การเสริมด้วยสารให้ความเหนียว (CMC) + การขึ้นรูปในรูปแบบแผ่น โดยการใช้เฟรมในลักษณะเหมือนวิธีการในการทำกระดาษ (ปริมาณเยื่อ 100 กรัม)

วิธีการที่ 2 การขึ้นรูปในรูปแบบรูปทรง 3 มิติ

สรุปผล : การทดลองรูปด้วยมือให้เป็นรูปทรงต่างๆ เช่น การปั่นเป็นรูปทรงกลม วัสดุสามารถเกาะตัวเป็นรูปทรงได้ มีน้ำหนักเบา รูปทรงหดตัวเล็กน้อย เมื่อแห้ง และเมื่อขึ้นรูปด้วยแม่พิมพ์สามารถขึ้นรูปทรงต่างๆ ได้ด้วยพิมพ์แบบกดได้ พื้นผิวที่ไม่เรียบเนียนมาก มีน้ำหนักเบา และเมื่อแห้งทำให้รูปทรงหดตัวเล็กน้อยเช่นกัน นอกจากนี้การผสมด้วยสารให้ความเหนียว (CMC) แล้วขึ้นรูปสามมิติด้วยมือ และขึ้นรูปทรงต่างๆ ได้ด้วยแม่พิมพ์ซิลิโคน จะได้พื้นผิวไม่เรียบเนียนมาก มีน้ำหนักเบา เมื่อแห้งแล้วมีขนาดเล็กกลงมาก สรุปดังตารางดังนี้

ตารางที่ 8 ตาราง วิธีการที่ 2 การขึ้นรูปในรูปแบบรูปทรง 3 มิติ

การขึ้นรูปในรูปแบบรูปทรง 3 มิติ	ผลการทดลอง (ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น เช่น การยึดติด ความเปราะ ความคงทน เป็นต้น)
1. การขึ้นรูปด้วยมือให้เป็นรูปทรงต่างๆ	สามารถเกาะตัวเป็นรูปทรงได้ มีน้ำหนักเบา เมื่อแห้งแล้วมีขนาดเล็กลงไม่มาก
2. การขึ้นรูปด้วยแม่พิมพ์เป็นรูปทรงต่างๆ (พิมพ์แบบกด)	สามารถขึ้นรูปทรงต่างๆ ได้ด้วยพิมพ์แบบกด ได้พื้นผิวที่ไม่เรียบเนียนมาก มีน้ำหนักเบา เมื่อแห้งแล้วมีขนาดเล็กลงไม่มาก
3. การขึ้นรูปด้วยแม่พิมพ์เป็นรูปทรงต่างๆ (แม่พิมพ์ซิลิโคน)	สามารถขึ้นรูปทรงต่างๆ ได้ด้วยแม่พิมพ์ซิลิ โคน ได้พื้นผิวไม่เรียบเนียนมาก มีน้ำหนักเบา เมื่อแห้งแล้วมีขนาดเล็กลงไม่มาก
4. การทดลองด้วยวิธีการเสริมด้วยสารให้ เหนียว (CMC) + การขึ้นรูปด้วยมือให้เป็นรูป ทรงต่างๆ	สามารถเกาะตัวเป็นรูปทรงได้ มีน้ำหนักเบา เมื่อแห้งแล้วมีขนาดเล็กลงมาก
5. การทดลองด้วยวิธีการเสริมด้วยสารให้ ความเหนียว (CMC) + การขึ้นรูปด้วยมือให้ เป็นรูปทรงต่างๆ (แม่พิมพ์แบบกด)	สามารถขึ้นรูปทรงต่างๆ ได้ด้วยพิมพ์แบบกด ได้พื้นผิวที่ไม่เรียบเนียนมาก มีน้ำหนักเบา เมื่อแห้งแล้วมีขนาดเล็กลงมาก
6. การทดลองด้วยวิธีการเสริมด้วยสารให้ ความเหนียว (CMC) + การขึ้นรูปด้วยแม่พิมพ์ เป็นรูปทรงต่างๆ (แม่พิมพ์ซิลิโคน)	สามารถขึ้นรูปทรงต่างๆ ได้ด้วยแม่พิมพ์ซิลิ โคน ได้พื้นผิวไม่เรียบเนียนมาก มีน้ำหนักเบา เมื่อแห้งแล้วมีขนาดเล็กลงมาก



ภาพประกอบที่ 16 (ซ้าย) การขึ้นรูปด้วยมือให้เป็นรูปทรง

ภาพประกอบที่ 17 (ขวา) การเสริมด้วยสารให้เหนียว (CMC) แล้วการขึ้นรูปด้วย
มือเป็นรูปทรงกลม



ภาพประกอบที่ 18 (ซ้าย) การขึ้นรูปด้วยแม่พิมพ์เป็นรูปทรงต่างๆ
ด้วยแม่พิมพ์ซิลิโคน

ภาพประกอบที่ 19 (ขวา) การเสริมด้วยสารให้เหนียว (CMC) แล้วการขึ้นรูปด้วย
แม่พิมพ์ซิลิโคน

สรุปผลการวิจัยจากการศึกษาและทดลองในขั้นตอนที่ 2 การนำเศษวัสดุที่ได้จากการย่อยเส้นใยจากขั้นตอนที่ 1 ไปขึ้นรูปทรงในรูปแบบลักษณะแผ่น การทดลองด้วยวิธีการนวด การปั้น แล้วทำให้แบนเป็นแผ่นด้วยมือ พื้นผิวมีความขรุขระ มีความหนาไม่สม่ำเสมอ และเมื่อนำเครื่องมือมาใช้ในการรีดให้แบนส่งผลให้แผ่นวัสดุมีความเรียบขึ้น ในการขึ้นรูปในรูปแบบแผ่นเหมือนแผ่นกระดาษ โดยการใส่เฟรมในลักษณะเหมือนวิธีการในการทำกระดาษสา ในปริมาณเอือที่น้อย (ต่ำกว่า 100 กรัม) เมื่อแกะออกจากเฟรมทำให้กระดาษขาดบางจุด แต่การใช้ปริมาณเอือที่มีปริมาณมากกว่า 100 กรัม แผ่นวัสดุจะมีความหนาขึ้น เมื่อแกะออกจากเฟรมทำให้กระดาษไม่ขาด นอกจากนี้การเติมสารให้ความเหนียว (CMC) ทำให้กระดาษมีความเหนียวมากขึ้น แม้ว่าความหนาจะบางกว่าก็ตาม อีกทั้งยังทำให้วัสดุมีความแข็งแรงเพิ่มขึ้น ในส่วนการขึ้นรูปทรงในรูปแบบสามมิติ สามารถขึ้นรูปทรงด้วยมือ และการใช้แม่พิมพ์ได้ตามรูปแบบที่ต้องการ รูปทรงมีน้ำหนักเบา ผิวขรุขระ และเมื่อมีการเติมสารให้ความเหนียว (CMC) สามารถขึ้นรูปทรงต่างๆ ได้ทั้งจากแม่พิมพ์แบบกต และแม่พิมพ์ซิลิโคน พื้นผิวที่ได้ไม่เรียบเนียนมาก มีน้ำหนักเบา เมื่อวัสดุแห้งแล้วมีขนาดเล็กก็มองเห็นได้ชัด

อภิปรายผล

การนำเส้นตอกเตยที่เหลือจากหัตถกรรมจักสานที่ผ่านามาแทบไม่ได้ถูกนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์มากนัก การพัฒนาเป็นวัสดุใหม่เชิงสร้างสรรค์เปรียบเสมือนการ Upcycling โดยนำสิ่งเหลือใช้มาสร้างสรรค์ให้เกิดคุณค่าและสร้างมูลค่ามากขึ้น ซึ่ง Upcycling เป็นการนำของที่ ไม่ใช่แล้ว หรือของเหลือใช้ มาออกแบบเป็นผลิตภัณฑ์ ใหม่ที่มีคุณภาพ และมีมูลค่าสูงขึ้น ขณะเดียวกันยังช่วยลดปัญหาการเกิดขยะ ช่วยลดการใช้พลังงาน และลดการใช้วัตถุดิบในธรรมชาติมาใช้ และได้ผลิตภัณฑ์ ที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม (สากล ฐิณะกุล, 2560) ในการศึกษาเพื่อหาแนวทาง และความเป็นไปได้ในการพัฒนาเศษวัสดุเหลือใช้จากหัตถกรรมเตยปาหนันโดยการทดลองด้วยวิธีการต่างๆ ตั้งแต่หลักการขั้นพื้นฐานเพื่อให้เกิดความเข้าใจถึงคุณสมบัติเบื้องต้นของวัสดุ ไม่ว่าจะ เป็นวิธีการการนำเศษเตยแช่ด้วยน้ำเปล่า การแช่ด้วยน้ำเกลือ แล้วนำไปต้มจนน้ำเดือด เส้นใยจากเตยปาหนันแทบจะไม่มีการย่อย ถือได้ว่าเตยเป็นวัสดุธรรมชาติที่มีลักษณะโครงสร้างทางกายภาพของเส้นใยที่มีความแข็งแรงทางกายภาพพอสมควร ซึ่งสอดคล้องกับ สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (2563) ระบุว่า คุณสมบัติของเตยปาหนันคุณสมบัติเฉพาะ มีความนิ่ม เหนียว ผิวมันวาว ทนต่อการฉีกขาด และไม่เป็นเชื้อรา จึงนับได้ว่าเส้นตอกเตยปาหนันเป็นวัสดุหนึ่งทางธรรมชาติที่มีศักยภาพในด้านความแข็งแรงพอสมควร และสามารถนำไปเป็นส่วนประกอบของวัสดุทดแทนเพื่อเป็นแนวทางใหม่ในการพัฒนาวัสดุทางเลือกในอนาคตได้ ซึ่งสอดคล้องกับ Rahman et al. (2012) ระบุว่าปัจจุบันเส้นใยธรรมชาติกลายเป็นวัสดุเสริมแรงที่สำคัญที่สุดสำหรับเทอร์โมพลาสติกในเชิงพาณิชย์ (commercial thermoplastic) อีกทั้งยังสามารถย่อยสลายทางชีวภาพได้ง่าย มีความแข็งแรงสูง มีปริมาณมาก หมุนเวียนได้ และง่ายต่อการแปรรูป

ในด้านการทดลองการพัฒนาเศษวัสดุเหลือใช้จากหัตถกรรมปาหนันเป็นวัสดุใหม่เชิงสร้างสรรค์ ด้วยการใช้สารโซเดียมไฮดรอกไซด์ (NaOH) หรือ โซดาไฟ สามารถย่อยเส้นใยเตยและทำให้สีของเส้นใยที่ผ่านการย้อมสีมาแล้วสามารถอ่อนลงจากการสกัดได้ อย่างไรก็ตามถึงแม้ประสิทธิภาพการย่อยเส้นใยจะไม่สูงมาก

เมื่อเปรียบเทียบกับการใช้สารฟอกขาวก็ตาม แต่สิ่งที่น่าสนใจการใช้สารโซเดียมไฮดรอกไซด์ (NaOH) คือ สามารถทำให้วัสดุสภาพอยู่บางส่วนและมีเนื้อเยื่อที่มีลักษณะพื้นผิว (texture) อย่างน่าสนใจ สอดคล้องกับการสกัดเซลลูโลสและการทำกระดาษจากเปลือกช่อยซึ่งเป็นพืชธรรมชาติ ของ จุฑามาส เรื่องยศจันทนา และ รัชฎา บุญเต็ม (2560) โดยระบุว่า การสกัดเยื่อช่อยด้วยเบส 3 ชนิดคือ แคลเซียมคาร์บอเนต แคลเซียมไฮดรอกไซด์ และโซเดียมไฮดรอกไซด์ (NaOH) หรือ โซดาไฟ โดยกระดาษช่อยที่ผ่านการสกัดด้วย NaOH มีความเป็นผลึกสูงที่สุด แผ่นกระดาษที่ได้จากเยื่อที่ผ่านการสกัดด้วย NaOH มีสีอ่อนที่สุด และเยื่อจะดูละเอียดที่สุด และจากการทดลองดังกล่าวการพัฒนาเศษวัสดุเหลือใช้จากหัตถกรรมปาหนันเป็นวัสดุใหม่เชิงสร้างสรรค์ สามารถนำไปพัฒนาต่อเป็นวัสดุใหม่ประเภทกระดาษ และด้วยลักษณะความเป็นวัสดุที่มีความเหนียว ประกอบกับการย่อยเส้นใยที่ทำให้วัสดุเกิดลักษณะพื้นผิวจะทำให้วัสดุใหม่นี้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ดังนั้นการนำวัสดุเหลือใช้จากธรรมชาติที่แทบไม่ได้ใช้ประโยชน์ ซึ่งบางครั้งอาจเป็นกลายเป็นขยะที่ถูกทิ้งไม่ว่าจะเป็นเตยปาหนันก็ดี หรือวัสดุอื่นๆ ก็ดี มาสร้างประโยชน์ให้เกิดคุณค่าด้วยวิธีการที่เหมาะสม นอกจากจะช่วยในการสร้างสรรค์เป็นวัสดุใหม่ทางเลือกสำหรับใช้ประโยชน์ ยังเป็นการช่วยรักษาสิ่งแวดล้อมในการใช้ทรัพยากรธรรมชาติให้เกิดประโยชน์สูงสุดอีกด้วย ซึ่งสอดคล้องกับนโยบายภาครัฐในการส่งเสริมการบริโภคที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม โดยการสร้างวินัยคนในชาติ ลดปริมาณขยะตั้งแต่ต้นทางและการคัดแยกขยะ เพื่อมุ่งสู่เป้าหมายที่ 12 การสร้างแบบแผนการบริโภคและการผลิตที่ยั่งยืน ภายใต้เป้าหมายการพัฒนาอย่างยั่งยืน SDGs (Sustainable Development Goals–SDGs) ของ UNESCO เพื่อให้เกิดการพัฒนาอย่างยั่งยืนในด้านเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม ภายในระยะเวลา 15 ปี (เดือนกันยายน 2558 - สิงหาคม 2573) (สากุล ฐิณะกุล, 2560)

ข้อเสนอแนะ

การนำเศษเส้นดอกที่เหลือใช้จากหัตถกรรมจักสานเตยปาหนันสามารถต่อยอดภูมิปัญญาด้วยการสร้างสรรค์เป็นผลงานใหม่ๆ ในด้านมิติที่ให้ความสำคัญ

กับสิ่งแวดล้อมได้ อย่างไรก็ตามการพัฒนาดังกล่าวยังจำเป็นต้องศึกษามีการค้นคว้าในเชิงนวัตกรรมเพิ่มเติม เพื่อให้ภูมิปัญญาที่ลดผลกระทบต่อนั้นสามารถสร้างสรรค์อย่างมีคุณค่าต่อไป โดยขอเสนอแนะแนวทางการศึกษาวิจัย ดังนี้

1. การย่อยเส้นใยวัสดุจากทรัพยากรธรรมชาติสำหรับนำไปต่อยอดในการสร้างวัสดุใหม่ เนื่องจากวัสดุบางประเภท เช่น เส้นตอกเตยปาดนั้นมีความสมบัติในการย่อยค่อนข้างยาก อย่างไรก็ตามการย่อยเส้นใยควรเน้นการค้นคว้าวิธีการใหม่ๆ ในการย่อยวัสดุธรรมชาติที่เน้นกระบวนการที่คำนึงถึงสิ่งแวดล้อมถึงแม้ว่าจะบวนการทางธรรมชาติอาจมีประสิทธิภาพที่ไม่เท่ากับกระบวนการทางเคมี เช่น การลดการใช้สารเคมี การใช้สารทดแทนซึ่งมีที่มาจากธรรมชาติมาช่วยในการย่อยเส้นใย (แต่ยังคงสามารถตั้งศักยภาพของวัสดุมาใช้ประโยชน์ได้) การบริหารจัดการเกี่ยวกับกระบวนการผลิตในย่อยเส้นใยจากพืชโดยคำนึงถึงสิ่งแวดล้อม ในด้านต่างๆ เช่น การกำจัดของเสีย การจัดการด้านการทิ้งของเสียจากกระบวนการผลิต เป็นต้น

2. การนำวัสดุไปต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์ การนำวัสดุใหม่ที่ได้จากการทดลองไปออกแบบผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์ โดยสามารถสร้างแนวคิดในการออกแบบที่คำนึงถึงศักยภาพของวัสดุมาใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์อย่างเหมาะสม และสอดคล้องกลุ่มผู้บริโภคที่นิยมสินค้าเชิงสิ่งแวดล้อมทั้งในระดับประเทศและระดับนานาชาติภายใต้แนวคิด BCG model โดยเป็นนโยบายของภาครัฐโดยเฉพาะหน่วยงานด้านการส่งเสริมการพัฒนาผลิตภัณฑ์ การวิจัยเชิงนวัตกรรมและการต่อยอดในเชิงพาณิชย์ ซึ่งให้ความสำคัญในการส่งเสริมให้ทุกอุตสาหกรรมของไทยนำแนวคิดนี้ไปใช้เพื่อสร้างภาพลักษณ์ที่ดีในการออกแบบและส่งเสริมเศรษฐกิจสินค้าไทยที่ให้ความสำคัญกับสิ่งแวดล้อม และสร้างการยอมรับในระดับสากลต่อไป

เอกสารอ้างอิง

กรมป่าไม้. (2563). เตยปาดหน่น การศึกษาภูมิปัญญาท้องถิ่น. กรุงเทพฯ : เอ็น.พี.จี. เอ็นเตอร์ไพรส์.

- กรมส่งเสริมการเกษตร. (2560). **วิสาหกิจชุมชนผลิตภัณฑ์เตยปาหนันบ้านดงขุน.** ค้นเมื่อ 18 มกราคม 2565 จาก https://smce.doae.go.th/Product-Category/managecontent.php?smce_id=59205011000
- กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ. (2563). **DEWA: Design from Waste of Agriculture เอกสารเผยแพร่สรุปผลโครงการกิจกรรมการพัฒนาผลผลิตเหลือใช้ทางการเกษตรเพื่อแปรรูปเป็นผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์สู่ตลาดสากล (DEWA 2020).** กรุงเทพฯ : กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ.
- ไกรลาส จิตรกุล, และอาทิตยา ผิวขำ. (2560). การสร้างสรรค์งานศิลปะการแสดงที่มีฐานการหาข้อมูลจากวิธีวิจัย. ใน **ศาสตร์พระราชานี้เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน: รวบรวมบทความวิจัย บทความวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ประจำปี พ.ศ. 2560.** (หน้า 145-154). เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.
- จุฑามาส เรืองยศจินทนา, และรัชฎา บุญเต็ม. (2560). การสกัดเซลลูโลสและการทำกระดาษจากเปลือกข่อย. **วารสาร Veridian E Journal มหาวิทยาลัยศิลปากร สาขาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 4 (3), 50-59.**
- ประชาคมวิจัยด้านเศรษฐกิจชีวภาพ เศรษฐกิจหมุนเวียน และเศรษฐกิจสีเขียว. (2561). **สมุดปกขาว BCG in Action การพัฒนาวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและนวัตกรรมของประเทศไทยเพื่อเศรษฐกิจชีวภาพ เศรษฐกิจหมุนเวียน และเศรษฐกิจสีเขียว Bio-Circular-Green Economy.** ค้นเมื่อ 5 มกราคม 2565, จาก <http://stic.sti.or.th/work/bcg-model/>
- พอลล่า เตซอน คาร์บาซาล. (2563). **เศรษฐกิจหมุนเวียน (Circular Economy) ดีต่อสิ่งแวดล้อมจริงๆ หรือไม่?** ค้นเมื่อ 18 มกราคม 2565, จาก <https://www.greenpeace.org/thailand/story/17209/plastic-slowing-the-circular-economy/>

- ศูนย์คลังสมองกลุ่มวิสาหกิจชุมชนบ้านพรูจูด. (2563). **กลุ่มจักสานเตยปาหนันบ้านดูหน.** ค้นเมื่อ 5 มกราคม 2565, จาก <http://smce-prujud.com/วิสาหกิจชุมชน/กลุ่มจักสานเตยปาหนัน-บ้านดูหน.html>
- สถาบันส่งเสริมศิลปหัตถกรรมไทย (องค์การมหาชน). (2561). **เตยปาหนัน.** ค้นเมื่อ 20 มกราคม 2564, จาก <https://www.sacit.or.th/th/detail/2018-08-16-14-43-07>
- สากล ฐิณะกุล. (2560). **แนวทางการส่งเสริมผลิตภัณฑ์จากวัสดุเหลือใช้ที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม 2560.** สืบค้นเมื่อ 6 กรกฎาคม 2565, จาก <https://datacenter.deqp.go.th/media/37400/gupcyclepromotionguild-line-by-general-dupof-deqp.pdf>
- สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน). (2564). **Upcycle เทรนด์ใหม่ของคนสายกรีน.** ค้นเมื่อ 5 มกราคม 2565, จาก <https://www.okmd.or.th/okmd-kratooktomkit/4396/>
- สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ. (2562). **เศรษฐกิจหมุนเวียน circular economy.** ค้นเมื่อ 2 เมษายน 2565, จาก https://www.nstda.or.th/home/knowledge_post/circular-economy-article/
- สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์. (2563). **อัตลักษณ์วัสดุถิ่นใต้.** กรุงเทพฯ : สำนักพัฒนาองค์ความรู้เศรษฐกิจสร้างสรรค์.
- สำนักงานสภานโยบายการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมแห่งชาติ. (2565). **BCG in action: The new sustainable growth engine.** ค้นเมื่อ 20 มกราคม 2565, จาก <https://www.nxpo.or.th/th/bcg-economy/>
- สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2565). **ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างการเติบโตบนคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม.** ค้นเมื่อ 18 มกราคม 2565, จาก <http://nscr.nesdc.go.th/ยุทธศาสตร์ชาติ/ด้านการสร้างการเติบโต/>

- องค์การบริหารจัดการก๊าซเรือนกระจก (องค์การมหาชน). (2564). **เศรษฐกิจหมุนเวียนคืออะไร**. ค้นเมื่อ 5 เมษายน 2565, จาก <http://carbonmarket.tgo.or.th/index.php?lang=TH&mod=Y2VfaXM=>
- Candy, L. (2006). **Practice based research: A guide**. Retrieved April 20, 2022, from <https://www.creativityandcognition.com/wp-content/uploads/2011/04/PBR-Guide-1.1-2006.pdf>
- Designboom. (2022). **Recycling**. Retrieved April 20, 2022, from <https://www.designboom.com/tag/recycling/>
- Rahman. A. W., Sudin S. N. A., & Din, S. N. (2012). Physical and mechanical properties of Pandanus amaryllifolius fiber reinforced low density polyethylene composite for packaging application. In **2012 IEEE Symposium on Humanities, Science and Engineering Research, Kuala Lumpur, Malaysia, 2012**. (pp. 345-349). Malaysia : IEEE.

แนวทางการจัดการผลิตการแสดงแบบมีส่วนร่วม
กรณีศึกษา การแสดงรูปแบบละครเวทีผสมภาพยนตร์
เรื่อง แพร่ง

Participating Production Management of a
Theatre Mixed Film Production: Intersection

พงษ์ศักดิ์ พิมแพงรัก¹

Phongsak Pimpaengrak

ศศิวิมล วงศ์วัฒน์เดช²

Sasiwimon Wongwattanadech

พชญ อัคพราหมณ์³

Pachaya Akkapram

^{1,2} นักศึกษาหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยขอนแก่น

Bachelor of Fine and Applied Arts Program in
Performing Arts, Faculty of Fine and Applied
Arts, Khon Kaen University

(E-mail: phongsak_pi@kkumail.com)

³ ผู้ช่วยศาสตราจารย์, สาขาวิชาศิลปะการแสดง
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
Assistant Professor, Department of Performing Arts,
Faculty of Fine and Applied Arts,
Khon Kaen University (E-mail: pachak@kku.ac.th)

Received: 28/05/2022 Revised: 04/08/2022 Accepted: 08/08/2022

บทคัดย่อ

บทความนี้นำเสนอผลลัพธ์จากกระบวนการสร้างสรรค์การแสดงเรื่อง *แพรง (Intersection)* ซึ่งมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อหาแนวทาง และวิธีการจัดการการผลิตการแสดงในรูปแบบละครเวทีผสมภาพยนตร์ที่เหมาะสมต่อสถานการณ์แพร่ระบาดของโควิด-19 การดำเนินงานแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่ ก่อนผลิตการแสดง ระหว่างผลิตการแสดง และหลังผลิตการแสดง ผลการดำเนินงานพบว่า 1. เกิดแนวทางการจัดการการผลิตแบบมีส่วนร่วมของทีม อันเป็นผลมาจากการปรับเปลี่ยนรูปแบบการทำงานให้มีความเหมาะสมต่อสถานการณ์แพร่ระบาดของโควิด-19 โดยบุคลากรในทีมมีจำนวนไม่เกิน 7 คน 2. บุคลากรในทีมต้องเป็นผู้มีทักษะ ประสบการณ์ ความรู้ ความสามารถ และศักยภาพในการทำงานที่มากกว่าหนึ่งอย่าง เพื่อให้ครอบคลุมกับบทบาทหน้าที่ในกระบวนการผลิต 3. แนวทางนี้เหมาะสำหรับการผลิตการแสดงสื่อผสม หรือภาพยนตร์ที่เป็นกลุ่มขนาดเล็ก

คำสำคัญ: การจัดการกระบวนการผลิต, ละครเวทีผสมภาพยนตร์

Abstract

The article presents the results of the creative process of the Intersection display. The main objectives are to find a solution and a procedure for the production of theatre mixed films that are suitable for the COVID-19 epidemic situation. The operation was divided into three stages: pre-production, during production, and after production. The findings indicate that: 1. A team's participating production management has emerged. It resulted from a working style change to be appropriate for the epidemic situation of COVID-19 by having fewer than seven people in the team. 2. Team members must have skills, experiences, knowledge, abilities, and potential for more than one duty

to cover the other roles and responsibilities in the production process.
3. This method is appropriate for theatre mixed film productions or small film groups.

Keywords: Production Management, Theatre Mixed Film

บทนำ

แพรง (Intersection) เป็นการทดลองสร้างสรรค์การแสดงในรูปแบบละครเวทีผสมภาพยนตร์ มีจุดตั้งต้นจากความสนใจของผู้สร้างสรรค์ และสมาชิกในทีม⁴ โดยได้รับแรงบันดาลใจจากตัวละครก้านแก้ว⁵ ในนวนิยาย เรื่อง *หลงไฟ* ของกฤษณา อโศกสิน ซึ่งได้ร่วมกันวิเคราะห์และตีความประเด็นที่พบจากตัวละครแล้วนำไปเชื่อมโยงกับเหตุการณ์ในสังคมของนักศึกษามหาวิทยาลัยขอนแก่น และนำมาเป็นวัตถุดิบในกระบวนการละครดีไวซ์ (Devised theatre) จนกระทั่งได้ตัวละคร “เธอ”⁶ ที่มาจากการทำงานร่วมกันของผู้กำกับการแสดงและนักแสดงหญิง 2 คน

ความคิดริเริ่มของการสร้างสรรค์การแสดง คือ ผลงานการแสดงในรูปแบบละครเวที แต่ด้วยสถานการณ์โควิด-19 ซึ่งไม่สามารถจัดกิจกรรมที่มีการรวมกลุ่มกันมากกว่า 20 คนในพื้นที่ควบคุมสูงสุด และไม่ใช่กิจกรรมที่ได้รับการยกเว้นให้จัดสมาชิกในทีมจึงหารือและลงความเห็นเห็นว่าควรปรับเปลี่ยนรูปแบบการแสดงเป็นลักษณะอื่นเพื่อให้เหมาะสมกับประกาศ พรก.ฉุกเฉิน ฉบับที่ 30 (พระราชกำหนดการบริหารราชการในสถานการณ์ฉุกเฉิน, 2564) และต้องการทดลองหาวิธีการ

⁴ ประกอบด้วยนักแสดงหญิง 2 คน ได้แก่ ณัฐวรรณ รัตนพลที และอรณิชา คมนาคม ผู้กำกับการแสดง คือ พชญ อัครพรหมณี

⁵ หญิงสาวผู้มีความทะเยอทะยานและมีความเชื่อมั่นในตนเองสูงที่พยายามยกระดับชีวิตตนเองให้สูงขึ้น เพราะต้องการความมั่นคงให้กับชีวิต และมีความลุ่มหลงในอำนาจของวัตถุนิยม (จิราวัต บุญปวง, ปารีฉัตร จันทัพ, และขวัญชนก นัยจริญ, 2562)

⁶ ผู้กำกับการแสดงได้ตีความตัวละคร “เธอ” เป็นสภาวะที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของมนุษย์ที่มีทั้งด้านที่เห็นด้วยและด้านที่เห็นต่างพัฒนาไปสู่ความขัดแย้ง และต่อสู้กันในทั้งโลกของความคิด-จิตใจ และโลกภายนอกกับตัวละครอื่นๆ ซึ่งท้ายที่สุดเธอก็ได้นำพาตนเองไปสู่โลกนาฏกรรมแห่งชีวิต (*แพรง (Intersection)*, 2564)

สร้างสรรค์การแสดงในรูปแบบใหม่ จึงเลือกผสมผสานละครเวทีกับภาพยนตร์เข้าด้วยกัน ทำให้วิธีการทำงานของผู้สร้างสรรคิในฐานะผู้อำนวยการผลิตมีความแตกต่างจากการผลิตละครเวทีทั่วไป และเป็นการทำงานบนฐานประสบการณ์ใหม่

กระบวนการจัดการการผลิต เรื่อง แพร่ง (Intersection) จึงเป็นพื้นที่ทดลองออกแบบ ค้นหา และลงมือปฏิบัติทักษะการจัดการการผลิตของผู้สร้างสรรคิ โดยยังคงเป้าหมายสำคัญของบทบาทหน้าที่ผู้อำนวยการผลิต คือ การขับเคลื่อนงานของทีมให้เกิดประสิทธิภาพอย่างสูงสุด และสนับสนุนให้ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของทีมเกิดเป็นรูปธรรมได้ อีกด้านหนึ่ง ผู้สร้างสรรคิต้องการค้นหาหลักปฏิบัติของผู้ผู้อำนวยการผลิตที่จะต้องออกแบบ ควบคุม และจัดการการผลิตผลงานการแสดงในรูปแบบละครเวทีผสมภาพยนตร์

วัตถุประสงค์งานสร้างสรรค์

เพื่อหาแนวทางการจัดการการผลิตการแสดงในรูปแบบละครเวทีผสมภาพยนตร์ที่มีความเหมาะสมต่อสถานการณ์แพร่ระบาดโควิด-19

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้แนวทางและขั้นตอนการผลิตการแสดงรูปแบบละครเวทีผสมภาพยนตร์ที่เหมาะสมต่อสถานการณ์โควิด-19
2. ผลลัพธ์ที่ได้สามารถนำไปใช้หรือประยุกต์ใช้ในการผลิตการแสดงรูปแบบที่เหมือนหรือใกล้เคียงกันได้ อาทิ ภาพยนตร์สั้น สารคดี มินิซีรีส์ สื่อวีดิทัศน์ การแสดงสื่อผสม ฯลฯ ที่ต้องอาศัยบุคคลเฉพาะทางด้านศิลปะการละครและภาพยนตร์ในการทำงานร่วมกัน
3. แนวคิดและวิธีการที่เหมาะสมสำหรับการจัดการทีมขนาดเล็ก ซึ่งมีจำนวนบุคลากรในทีมไม่เกิน 7 คน เพื่อทำให้เกิดความคล่องตัวในการทำงาน การใช้สมรรถนะของบุคลากรได้อย่างสูงสุด และอยู่ภายใต้เงื่อนไขการควบคุมการแพร่ระบาดของโควิด-19

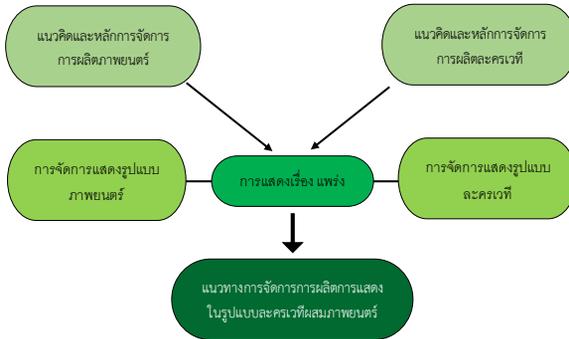
ขอบเขตของงานสร้างสรรค์

ในกระบวนการสร้างสรรค์การแสดงเรื่อง *แพร้ง (Intersection)* สามารถระบุขอบเขตของงานสร้างสรรค์ ดังนี้

1. รูปแบบการแสดงในลักษณะละครเวทีผสมภาพยนตร์ โดยการแสดงมีความยาว 40 นาที ซึ่งดำเนินงานภายใต้การควบคุมการแพร่ระบาดของโควิด-19
2. สถานที่ดำเนินงานหลัก คือ Performing Arts Studio คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น และพื้นที่เขตเทศบาลนครขอนแก่น อำเภอเมืองจังหวัดขอนแก่น เป็นพื้นที่หลักที่ใช้ในการถ่ายทำ และเป็นพื้นที่ทดลองสร้างสรรค์ค้นหารูปแบบที่เหมาะสมกับงาน
3. กลุ่มผู้มีส่วนร่วมในการผลิตการแสดงเป็นผู้ที่มีความรู้ ทักษะ และประสบการณ์เกี่ยวกับศิลปะการละครและภาพยนตร์ในขั้นพื้นฐาน ได้แก่ ซึ่งประกอบไปด้วย 1. นักศึกษาวิชาเอกการละคร 2. นักศึกษาวิชาเอกภาพยนตร์ และกลุ่มผู้มีความรู้และความเชี่ยวชาญ ได้แก่ 3. อาจารย์ที่ปรึกษาด้านละครเวทีและภาพยนตร์
4. ระยะเวลาในการสร้างสรรค์การแสดง คือ 5 เดือน ระหว่างเดือนสิงหาคม พ.ศ. 2564 ไปจนถึงเดือนมกราคม พ.ศ. 2565

กรอบแนวคิดในการดำเนินงานสร้างสรรค์

แนวคิดและหลักการจัดการการผลิตละครเวทีกับภาพยนตร์ เพื่อให้ทราบถึงหลักคิด หลักปฏิบัติของการจัดการการผลิต การนำมาศึกษา วิเคราะห์ เปรียบเทียบ และเป็นพื้นฐานในการออกแบบแนวคิด และวิธีการจัดการผลิตในกระบวนการสร้างสรรค์การแสดง เรื่อง *แพร้ง*



ภาพประกอบที่ 1 กรอบแนวคิดในการดำเนินงานสร้างสรรค์

ที่มา: พงษ์ศักดิ์ พิมพ์แพงรัก, ศศิวิมล วงศ์วัฒน์เดช, และพชญ อัครพราหมณ์ (2564)

ขั้นตอนการดำเนินงานสร้างสรรค์

1. ขั้นตอนก่อนผลิตการแสดง (Pre-Production)
 - 1.1 วิเคราะห์ลักษณะของการแสดงรูปแบบละครเวทีผสมภาพยนตร์ และการกำหนดบทบาทในทีม
 - 1.2 การคัดเลือกบุคลากรและสร้างทีมผลิตการแสดง
2. ขั้นตอนระหว่างผลิตการแสดง (Production)
 - 2.1 ปฏิบัติการจัดการการผลิต
3. ขั้นตอนหลังผลิตการแสดง (Post-Production)
 - 3.1 กระบวนการการทำงานหลังการผลิต
 - 3.2 การประเมินผลหลังการปฏิบัติการจัดการการผลิต

1. ขั้นตอนก่อนผลิตการแสดง (Pre-Production)

1.1 วิเคราะห์ลักษณะของการแสดงรูปแบบละครเวทีผสมภาพยนตร์ และการกำหนดบทบาทในทีม

การสร้างสรรค์ผลงานการแสดงในรูปแบบละครเวทีผสมภาพยนตร์เป็นการทดลองใช้สื่อ (Media) สองลักษณะ คือ ละครเวทีกับภาพยนตร์มาผสมผสานกัน เพื่อ

สื่อสารแก่นความคิด (Theme) เกี่ยวกับ “ความโลภของมนุษย์ที่นำไปสู่การตัดสินใจที่ผิดพลาด และนำความหายนะมาสู่ตนเอง” โดยสารนี้ได้นำเสนอผ่านตัวละครหญิงที่มีความขัดแย้งภายใน (Inner conflict) ระหว่าง “เงินกับเซ็กซ์” ซึ่งเป็นการปะทะทางความคิด และจิตใจภายในของตนเอง ซึ่งนำไปสู่การปะทะกับตัวละครอื่นในโลกความเป็นจริงด้วยเช่นกัน

หัวใจสำคัญของการแสดง คือ การนำเสนอความจริงภายใน (Inner truth) ของตัวละคร และนำเสนอความจริง (Reality) ของชีวิตผู้หญิงคนหนึ่งที่ต้องประสบพบเจอกับผู้คน และมีวิถีชีวิตที่ยากลำบาก โดยในตอนท้ายของการแสดงได้ชวนตั้งคำถามกับผู้ชมเพื่อขบคิดต่อว่า สาเหตุที่ตัวละคร “เธอ” ถูกฆาตกรรมในโรงแรมมาจากการกระทำของคนอื่นหรือตัวเธอเอง โดยผู้กำกับการแสดงได้เลือกกลวิธีการสร้างสรรค์ที่สามารถขยายให้เห็นโลกภายในจิตใจของตัวละครผ่านพื้นที่ของการแสดงละครเวที และนำเสนอโลกความเป็นจริงผ่านพื้นที่ของภาพยนตร์ ซึ่งทำให้ผู้สร้างสรรค์ได้กลับมาศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการจัดการการผลิตละครเวทีกับภาพยนตร์ที่มีขนาดเล็ก และทำความเข้าใจถึงหลักของการทำงานก่อนที่จะลงมือปฏิบัติงานจริง

ซูโรมาน เวศยาภรณ์ (2541) ได้กล่าวถึงลักษณะของผู้ควบคุมการผลิต (Production manager) ว่า “เป็นบุคคลที่คนในทีมเชื่อมั่นให้เข้ามาบริหารจัดการงานและอำนวยความสะดวกได้อย่างมีประสิทธิภาพ” และ Dean (2012) ได้กล่าวว่า “ผู้อำนวยการผลิตเป็นผู้ที่มีทักษะและประสบการณ์ในด้านการบริหารจัดการต้องสามารถทำงานร่วมกันกับผู้กำกับการแสดงและทีมงานฝ่ายต่างๆ ได้เป็นอย่างดี ทั้งยังต้องมีทักษะในด้านการออกแบบ การสื่อสาร และการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าอีกด้วย ซึ่งเป็นเหตุผลสำคัญที่ทำให้ผู้สร้างสรรค์ในฐานะผู้อำนวยการผลิตต้องปรับตัวและหาวิธีการในการจัดการการผลิตการแสดงเพื่อให้สามารถสร้างสรรคงานได้ในสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลง และในประเทศไทยนั้นรูปแบบการผลิตแต่ละองค์มีความต่างกัน ส่งผลให้การจัดการกระบวนการผลิตมีความต่างกัน ตำแหน่งหน้าที่และความรับผิดชอบเฉพาะก็มีความต่างกันไป รวมไปถึงหน้าที่ผู้ควบคุมการผลิต” (พชร อาษาศรัย, 2563) แสดงให้เห็นว่าแท้จริงแล้ววิธีการจัดการการผลิตการแสดงนั้นสามารถปรับเปลี่ยนและเกิดรูปแบบที่หลากหลายขึ้นได้

จากการศึกษาการจัดการการผลิตละครเวทีขนาดเล็กสามารถแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่ 1.การเตรียมความพร้อม และการผลิต (Pre-production management) 2.การเตรียมการแสดง และการจัดแสดง (Onsite management) และ 3.การจัดการหลังการแสดง (Post-production management) (ณวิดี เศรษฐเมธีกุล, 2558) ส่วนการผลิตภาพยนตร์ขนาดเล็กสามารถแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน คือ 1.ก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์ (Pre-production) 2.การถ่ายทำภาพยนตร์ (Production) และ 3.หลังการถ่ายทำภาพยนตร์ (Post-production) (ศิญาภัทร์ พิระอติวัฒน์, 2560)

ผู้สร้างสรรค์เห็นว่า กระบวนการผลิตทั้งในส่วนของละครเวที และในส่วนของการผลิตภาพยนตร์นั้นมีขั้นตอนในการจัดการการผลิตที่คล้ายคลึงกัน 3 ขั้นตอน กล่าวคือ ขั้นตอนที่ 1 การเตรียมความพร้อมก่อนถ่ายทำหรือก่อนการแสดง ขั้นตอนที่ 2 การถ่ายทำหรือเกิดการแสดง และขั้นตอนที่ 3 การทำงานหลังการถ่ายทำหรือการแสดง โดยทั้ง 3 ขั้นตอนสามารถนำไปใช้ในกระบวนการออกแบบการผลิต และวางแผนการจัดการการผลิตได้อย่างเป็นระบบ จึงนำมาใช้เป็นฐานคิดในการวางแผนจัดการกระบวนการผลิต 3 ขั้นตอน และนำไปสู่การตั้งโจทย์ในการขับเคลื่อนงานว่าจะต้องเริ่มออกแบบกระบวนการผลิตในงานครั้งนี้อย่างไร

จากข้อมูลข้างต้นนำไปสู่การกำหนดทีมผลิต โดยผู้สร้างสรรค์ทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยการผลิต และเริ่มดำเนินการวิเคราะห์สถานการณ์โควิด-19 ในช่วงเริ่มต้นสร้างสรรค์การแสดง การวิเคราะห์รูปแบบการแสดง และเงื่อนไขเรื่องงบประมาณกับจำนวนบุคลากรที่สามารถร่วมกันขับเคลื่อนงาน เพื่อให้เป็นไปตามเป้าหมายของการสร้างสรรค์การแสดงเรื่อง *แพรง*

กรอบแนวคิดที่ได้จึงเป็นการจัดการการผลิตการแสดงที่มีทีมขนาดเล็กมีจำนวนบุคลากรในทีมไม่มาก เพื่อให้เกิดสภาพคล่องในการสื่อสาร การใช้สมรรถนะของบุคลากรได้เต็มประสิทธิภาพ และยังคงอยู่ภายใต้เงื่อนไขของการควบคุมการแพร่ระบาดของโควิด-19 โดยมีคำถามนำความคิดว่า “กระบวนการผลิตการแสดงรูปแบบละครเวทีผสมภาพยนตร์จะต้องออกแบบและวางแผนอย่างไร เพื่อให้สามารถขับเคลื่อนงานเป็นระบบและมีขั้นตอนการผลิตที่มีคุณภาพ”

ผู้สร้างสรรค์จึงเริ่มศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับตำแหน่ง และบทบาทหน้าที่ของผู้ปฏิบัติงานในทีมที่เกี่ยวข้องกับงานละครเวทีกับภาพยนตร์ เพื่อนำมาใช้ในการกำหนดตำแหน่ง และบทบาทหน้าที่ของบุคลากรในทีมให้เหมาะสมกับโจทย์และกรอบแนวคิดที่วางไว้ โดยจำนวนบุคลากรในทีมผลิตการแสดงครั้งนี้จะต้องมีจำนวนไม่เกิน 7 คน โดยปรากฏดังนี้

ตารางที่ 1 การกำหนดบทบาทการทำงาน

ตำแหน่ง	บทบาทหน้าที่
ผู้อำนวยการผลิต	จัดหน้าที่ แจกแรงงานของแต่ละฝ่าย จัดหาผู้สนับสนุนงบประมาณ ดูแลงบประมาณ และควบคุมค่าใช้จ่ายของการผลิต วางแผนและกำกับดูแลงานภาพรวมในทุกขั้นตอน ตัดสินใจในเรื่องสำคัญ การวางแผนและกำหนดการซ้อมการแสดงกับการถ่ายทำ การจัดทำตารางซ้อมและตารางคิวถ่าย จัดหานักแสดง ติดต่อและประสานสถานที่ถ่ายทำ สวัสดิการกองถ่าย ถ่ายภาพและจัดบันทึกระหว่างการปฏิบัติงานเพื่อประชาสัมพันธ์ การตลาด และประเมินผล
ผู้กำกับการแสดง	กำหนดแนวคิดในการเล่าเรื่อง คัดสรรประเด็นในการนำเสนอ ออกแบบกระบวนการพัฒนาการแสดง คัดเลือกนักแสดง ฝึกซ้อมการแสดง การกำหนดภาพรวมของการแสดง ควบคุมคุณภาพของงานให้เป็นไปตามแนวคิด
ผู้กำกับฝ่ายศิลป์	ออกแบบและดำเนินการสร้างองค์ประกอบศิลป์ เช่น ฉาก แสง เสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย
ผู้กำกับภาพ	ออกแบบภาพ มุมกล้อง และควบคุมคุณภาพของภาพ ทำงานร่วมกับผู้กำกับการแสดง
ฝ่ายกล้องและตัดต่อ	ควบคุมและถ่ายภาพตามที่ผู้กำกับภาพและผู้กำกับกำหนดไว้ บันทึกเสียงการแสดง ตัดต่อและแก้ไขภาพ สร้างเทคนิคภาพ เช่น สีสั่น เสียงประกอบ ฯลฯ
ผู้กำกับดนตรี	ออกแบบและสร้างเสียงประกอบการแสดง ทั้งเสียงบรรยากาศ โฟลีย์ และเสียงประกอบต่างๆ โดยทำงานร่วมกับผู้กำกับ และเป็นไปตามการตีความของผู้กำกับ

1.2 การคัดเลือกบุคลากรและสร้างทีมผลิตการแสดง

จากคุณสมบัติและบทบาทหน้าที่ที่ออกแบบไว้ นำไปสู่ขั้นตอนต่อมาคือการคัดเลือกบุคลากรเพื่อการสร้างทีมผลิตการแสดง โดยบุคลากรต้องมีคุณสมบัติตรงหรือใกล้เคียงตามที่กำหนดไว้ในเบื้องต้น ผู้สร้างสรรค์ในฐานะผู้อำนวยการผลิตได้ศึกษาข้อมูล ประสบการณ์ และผลงานของผู้ที่จะเข้าร่วมทีม จากนั้นได้ทำการประสาน ทาบทาม และพูดคุยเกี่ยวกับที่มาที่ไปของการสร้างการแสดงเรื่อง *แพรง*

รวมถึงเหตุผลที่ผู้สร้างสรรค์สนใจและทาบตามมาร่วมทีม โดยบุคลากรในตำแหน่งต่างๆ ประกอบด้วย

ตารางที่ 2 การออกแบบและการคัดเลือกบุคคลเพื่อปฏิบัติหน้าที่ตามคุณสมบัติและตำแหน่งงาน

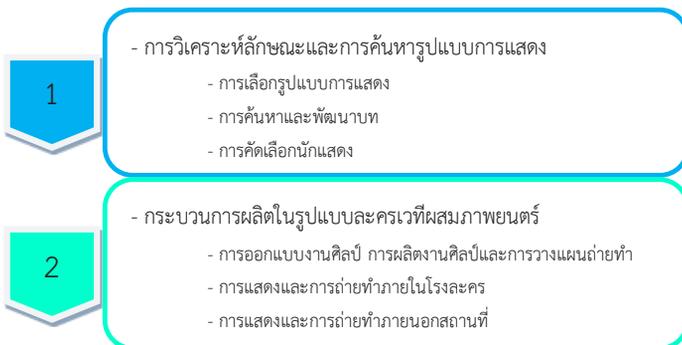
ตำแหน่ง	ชื่อ	คุณสมบัติ
ผู้อำนวยการผลิต	พงษ์ศักดิ์ พิมแพงรัก (หลัก) ศศิวิมล วงศ์วัฒนเดช (ร่วม)	ตรง - ประสบการณ์ในการอำนวยการผลิต วางแผน และควบคุมการผลิตละครเวที โดยมีประสบการณ์ 3 ปี เด่น - สามารถตรวจสอบรายละเอียดและแจกแจงงานให้กับทีมงานทุกฝ่ายได้ - มีทักษะการสื่อสารที่ดี และมีทักษะการประสานทีมที่ดี - มีประสบการณ์ในการดูแลบัญชีการเงินส่วนรวมของชั้นปีที่ศึกษา
ผู้กำกับการแสดง	พชญ อัครพรหมณี	ตรง - ประสบการณ์ในการกำกับการแสดงละครเวที ภาพยนตร์ และมีนิชิรีส์มากกว่า 10 ปี เด่น - มีทักษะและประสบการณ์ในการสร้างบทละคร/การแสดง
ผู้กำกับฝ่ายศิลป์	นรวิวัฒน์ ชมนิรัตน์	ตรง - ประสบการณ์ในการทำงานละครเวทีและควบคุมดูแลการทำงานศิลป์มากกว่า 5 ปี เด่น - มีทักษะในการออกแบบและจัดท่าองค์ประกอบศิลป์ได้หลากหลาย อาทิ เสื้อผ้า อุปกรณ์ประกอบ แต่งหน้า-ทำผม และจัดแสงสำหรับการแสดง
ผู้กำกับภาพ	สุธีย์ จุฬากาญจน์	ตรง - ประสบการณ์ในการกำกับภาพยนตร์มากกว่า 10 ปี เด่น - มีความคิดสร้างสรรค์ มีความกระตือรือร้น และสนใจเปิดรับวิธีการใหม่ๆ
ฝ่ายกล้องและตัดต่อ	ธนพล พิมพ์ขวา	ตรง - ประสบการณ์ในการถ่ายทำภาพยนตร์มากกว่า 5 ปี เด่น - มีความสามารถและประสบการณ์ในการตัดต่อภาพยนตร์ และทำเทคนิคภาพต่างๆ ได้โดดเด่น - มีความคิดสร้างสรรค์ มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี และมีความกระตือรือร้นในการทดลองทำงานใหม่ๆ
ผู้กำกับดนตรี	คณาธิป ชูพันธ์	ตรง - ประสบการณ์ในการออกแบบและสร้างเสียงสำหรับภาพยนตร์มากกว่า 10 ปี เด่น - มีความคิดสร้างสรรค์และกล้าทดลองในการสร้างเสียงในรูปแบบใหม่ๆ

ข้อมูลในตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่า บุคคลที่ได้รับการคัดเลือกเข้ามาร่วมทีมเป็นผู้ที่มีคุณสมบัติตรงตามที่กำหนดไว้ครบถ้วน องค์กรที่ดี ในการดำเนินงานจำเป็นที่จะต้องให้บุคลากรได้ใช้สมรรถนะที่มีได้อย่างครบถ้วนทุกมิติ เช่น ผู้กำกับการแสดงทำหน้าที่สร้างบทด้วย หรือฝ่ายกล้องไม่ได้ทำหน้าที่ถ่ายอย่างเดียว แต่ต้องเก็บเสียง และสามารถตัดต่อได้ ซึ่งจะทำให้กระบวนการทำงานลดจำนวนบุคลากรให้น้อยลง ส่งผลต่อการจัดการงบประมาณ และรวมถึงการควบคุมคุณภาพงานให้มีมาตรฐานและดำเนินการได้อย่างรวดเร็ว

2. ขั้นตอนระหว่างผลิการแสดง (Production)

2.1 กระบวนการผลิต

กระบวนการผลิต คือ กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานตั้งแต่การคิดวิเคราะห์ลักษณะและรูปแบบของผลงานไปจนถึงการจัดการแสดงสู่สาธารณะ โดยแบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอน ได้แก่



ภาพประกอบที่ 2 กระบวนการผลิต

ที่มา: พงษ์ศักดิ์ ทิมแพงรัก และคนอื่นๆ (2564)

- ขั้นตอนที่ 1 การวิเคราะห์ลักษณะ และการค้นหารูปแบบการแสดง เป็นขั้นตอนตอนวิเคราะห์ลักษณะของการแสดง การวางแผน และกำหนด

ทิศทางของงานการแสดง การพัฒนาเรื่อง และการฝึกซ้อมการแสดง โดยมีการประชุมหารือร่วมกันกับผู้กำกับการแสดง เพื่อวางแผนกระบวนการทำงาน เงื่อนไขของการทำงาน คือ “การทดลองสร้างงาน” ดังนั้น กระบวนการผลิต/สร้างสรรค์ จึงมุ่งเน้นการค้นหาคำคิด แรงบันดาลใจ และพัฒนางาน โดยสามารถอธิบายได้ดังนี้

1. การเลือกรูปแบบการแสดง: เป็นช่วงริเริ่ม โดยผู้กำกับการแสดงตีความประเด็นที่พบจากตัวละครก้านแก้ว ในนวนิยาย เรื่อง *หลงไฟ* แล้วเชื่อมโยงกับเหตุการณ์ในสังคมของนักศึกษามหาวิทยาลัยขอนแก่น และเวิร์กชอปผ่านกระบวนการละครตีโจทย์ร่วมกับนักแสดงจนเกิดเป็นตัวละคร “เธอ” และเนื่องด้วยสถานการณ์โควิด-19 ทำให้ไม่สามารถสร้างและนำเสนอการแสดงในรูปแบบละครเวทีได้ จึงเลือกรูปแบบการแสดงที่ยังคงความเป็นละครเวทีไว้ และรูปแบบที่จะเข้าถึงผู้ชมได้โดยไม่ต้องรวมตัวกันที่สถานที่ใดที่หนึ่งเพื่อชมการแสดง ผู้อำนวยการผลิตและผู้กำกับการแสดงจึงทดลองสร้างงานในรูปแบบละครเวทีผสมภาพยนตร์

2. การค้นหาและพัฒนาบท: เป็นช่วงการตั้งต้นสร้างเรื่อง และหาวิธีการเล่าเรื่อง โดยใช้ระยะเวลาประมาณ 2 เดือน ระหว่างเดือนสิงหาคม - เดือนกันยายน บทการแสดงเกิดจากกระบวนการค้นหาในห้องปฏิบัติการแสดง โดยขั้นตอนนี้เป็นกระบวนการทดลองจึงจำเป็นที่จะต้องใช้เวลาในการพัฒนางาน ผู้อำนวยการผลิตจะต้องคำนึงถึงเวลาในการทำงานของผู้กำกับแสดงในการคิดและพัฒนาบทอย่างเหมาะสม ในขณะเดียวกัน ก็จำเป็นที่จะต้องมีการวางแผนตารางการทำงานให้ชัดเจน เพื่อให้สามารถติดตามความคืบหน้า และเร่งรัดกระบวนการได้ โดยกำหนดวันประชุมเพื่อรายงานความก้าวหน้าเป็นประจำอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้กระบวนการพัฒนาบทมีความก้าวหน้า เป็นไปตามแผนงาน และไม่ให้ส่งผลกระทบต่อกระบวนการผลิตในขั้นตอนนี้

3. การประกาศและคัดเลือกนักแสดง: เป็นขั้นตอนที่ผู้อำนวยการผลิตต้องมีการติดต่อประสานงาน เพื่อจัดหาบุคคลที่จะมาเข้ารับการคัดเลือกเป็นนักแสดงที่เหมาะสมตามตัวละครที่ต้องการในบท โดยการประกาศคัดเลือกนักแสดง ผู้สร้างสรรค์ได้ใช้วิธีการทาบตามติดต่อผู้ที่มีทักษะการแสดง คือ นักศึกษาวิชา

เอกการละคร และบุคคลทั่วไปที่สนใจการแสดงที่มีทักษะการแสดงเบื้องต้น คือสามารถเข้าใจตัวละคร และมีความกล้าแสดงออก ในช่วงการคัดเลือกนักแสดงต้องเตรียมการนัดหมายผู้สนใจให้เข้าร่วมการคัดเลือก และนัดหมายผู้กำกับการแสดง เพื่อคัดเลือกนักแสดงที่มีความเหมาะสมกับตัวละคร ในขั้นตอนนี้จะต้องจัดเตรียมสถานที่คัดเลือก จัดเตรียมบท เพื่อใช้ในการคัดเลือก จัดทำเอกสารข้อมูลเบื้องต้นของผู้ที่จะเข้าร่วมคัดเลือก และระหว่างการคัดเลือกต้องบันทึกวิดีโอการคัดเลือกไว้ เพื่อดูซ้ำในการประกอบการตัดสินใจ ในกรณีที่ยังไม่ได้นักแสดงตามที่ผู้กำกับการแสดงต้องการจะต้องทำการเปิดรับสมัครบุคคลที่สนใจเข้ารับการคัดเลือกใหม่อย่างรวดเร็ว อย่างไรก็ตาม กระบวนการนี้อาจจะเสร็จสิ้นอย่างรวดเร็วในกรณีที่ได้นักแสดงครบจำนวนตามที่กำหนดไว้ หรืออาจจะใช้เวลาค่อนข้างมากในการค้นหานักแสดงให้ครบทุกตัวละคร การจัดการจึงต้องอาศัยความรวดเร็ว และการประชาสัมพันธ์ข้อมูลให้แก่ผู้สนใจเป็นวงกว้าง ซึ่งจะทำให้มีนักแสดงที่สนใจเข้าร่วมทดสอบบทการแสดงมีจำนวนเพิ่มมากขึ้น

- ขั้นตอนที่ 2 กระบวนการผลิตการแสดงรูปแบบละครเวทีผสมภาพยนตร์

ขั้นตอนการผลิตเป็นกระบวนการที่มีการทำงานพร้อมกันหลากหลายฝ่าย และมีรายละเอียดของงานค่อนข้างมาก ผู้อำนวยการผลิตต้องติดต่อกับทีมงาน เพื่อประชุมงาน วางแผนการทำงาน แจกแจงงาน และติดตามความคืบหน้าของการทำงานแบบรายวัน โดยรายละเอียดของงานมีดังนี้

1. การออกแบบงานศิลป์ การผลิตงานศิลป์ และการวางแผนถ่ายทำ: เป็นการทำงานเกี่ยวกับการจัดหา จัดสร้าง และการคัดเลือกองค์ประกอบศิลป์ต่างๆ ที่จะปรากฏบนผลงาน มักพบกับปัญหาเรื่องเทคนิค และอุปกรณ์ที่ต้องใช้ในการผลิตงานศิลป์ที่ไม่สามารถหาได้ตามที่ต้องการ เป็นกระบวนการที่ต้องมีการปรับแบบ การจัดหาวัสดุที่มีความใกล้เคียงกับแบบ เพื่อให้สามารถผลิตงานในขั้นตอนต่อไปได้ทันที
2. การแสดง และการถ่ายทำภายในโรงละคร: เป็นขั้นตอนที่ต้องอาศัยการรวมตัว และมีการทำงานพร้อมกันหลายฝ่าย ในขั้นตอนนี้ต้องมีการควบคุมดูแล

อย่างทั่วถึง เพื่อให้กระบวนการผลิตเป็นไปอย่างราบรื่น ปัญหาในขั้นตอนนี้ คือ การถ่ายทำที่ไม่สามารถเสร็จได้ทันตามเวลาที่วางแผนไว้ เนื่องด้วยบางครั้งมีความจำเป็นต้องใช้ความละเอียดลออระหว่างการทำ เช่น ผู้กำกับการแสดงต้องการแก้ไขการแสดง ผู้กำกับภาพต้องการเก็บรายละเอียดภาพ หรือมุมภาพใหม่ๆ ดังนั้น เพื่อให้ไม่ให้การถ่ายทำต้องใช้ระยะเวลาเกินกำหนด ผู้อำนวยการผลิตต้องควบคุมเวลา และกระตุ้นเตือนเรื่องเวลาให้ทีมงานทุกคนทราบ โดยต้องแจ้งลำดับของการถ่ายทำ เวลา และจำนวนฉากต่างๆ พร้อมแจกเอกสารคิวถ่ายทำ (Call sheet) รวมถึงตารางการทำงาน (Scene breakdown) ซึ่งต้องออกแบบให้เหมาะสมกับจำนวนฉาก และระดับความยากง่ายของฉากที่จะถ่ายทำ เช่น ฉากที่มีตัวละครจำนวนมาก หรือฉากสำคัญที่ต้องใช้เวลาในการแก้ไขการแสดง ขั้นตอนนี้จึงต้องเป็นการคาดการณ์ปัญหาที่อาจจะเกิดขึ้นไว้ล่วงหน้าก่อนเริ่มงาน และเตรียมแผนในการแก้ไขปัญหาแบบทันทั่วทั้ง โดยเฉพาะการประสานงานกับสถานที่ถ่ายทำ และการสร้างบรรยากาศที่ดีในการทำงาน

3. การแสดง และการถ่ายทำภายนอกสถานที่: เป็นการถ่ายทำที่ต่างออกไปจากการถ่ายในโรงละคร เพราะเป็นการทำงานในพื้นที่จริง ซึ่งจะมีขั้นตอนการขนย้าย และปรับเปลี่ยนสถานที่ในการถ่ายทำตามเหตุการณ์ในเรื่อง ปัญหาที่เกิดขึ้นคือ “สิ่งแวดล้อมและบรรยากาศในพื้นที่” ในบางกรณีสถานที่ถ่ายทำอยู่ในย่านชุมชนที่มีผู้คนอาศัยหนาแน่นหรือมีรถสัญจรไปมาในบริเวณนั้น ส่งผลทำให้เกิดอุปสรรคระหว่างการถ่ายทำ เช่น บันทึกเสียงไม่ได้ มีรถหรือผู้คนผ่านเข้ามาในเฟรมภาพ แสงไม่เพียงพอ ฯลฯ วิธีการแก้ไข คือ ผู้อำนวยการผลิตต้องประสานงานเพื่อบอกแจ้งให้ผู้คนในบริเวณนั้นทราบ การดำเนินการขอปิดกั้นพื้นที่บางส่วน/บางระยะ เพื่อให้ไม่ได้รับกวนขณะถ่ายทำ หากเป็นปัญหาเรื่องแสง ซึ่งบางฉากจำเป็นต้องใช้แสงธรรมชาติ แต่ขณะถ่ายทำแสงอาจไม่เพียงพอ การแก้ปัญหาคือ การเตรียมอุปกรณ์แสงสำรองเพื่อเพิ่มแหล่งของแสงให้มากขึ้นเพื่อช่วยให้มีแสงสำหรับการถ่ายทำโดยไม่จำเป็นต้องรอแสงธรรมชาติเพียงอย่างเดียว อย่างไรก็ตาม การถ่ายทำนอกสถานที่จำเป็นต้องวางแผนเรื่องเวลาถ่ายทำให้เหมาะสม เช่น การเดินทางของทีม การจัดเตรียม

อุปกรณ์ และการเตรียมตัวของนักแสดง โดยตารางการทำงานต้องระบุเวลาให้ชัดเจน และครอบคลุมการทำงานทุกฝ่าย

3. ขั้นตอนหลังผลิตรายการ (Post-Production)

3.1 กระบวนการการทำงานหลังการผลิต

ในขั้นตอนนี้จะเป็นการทำงานหลังจากที่เกิดการถ่ายทำ โดยจะมีการตัดต่อ และออกแบบเสียงโดยฝ่ายกล้องและตัดต่อ และผู้กำกับดนตรี ซึ่งผู้อำนวยการผลิต จะมีการนัดประชุมทีมงานทุกฝ่ายเพื่อพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นถึงการแก้ไข ผลงานทุกครั้งจนได้ผลงานที่สามารถถ่ายทอดสู่ผู้ชมได้

- กระบวนการตัดต่อ เริ่มหลังจากถ่ายทำเสร็จเรียบร้อยแล้ว โดยใช้ระยะเวลาทั้งสิ้น 1 เดือน มีการตัดต่อผลงาน และแก้ไขจำนวนทั้งสิ้น 7 ครั้ง การตัดต่อครั้งแรกจะเป็นการเรียงลำดับภาพตามเรื่องราวในบทละคร ไม่มีเสียงประกอบ หรือเทคนิคอื่นๆ โดยมีการประชุม เพื่อคัดเลือกฉากที่ผู้กำกับการแสดงต้องการ และสื่อสารประเด็นที่ต้องการ จากนั้นการตัดต่อครั้งที่ 2 จะเป็นการตรวจสอบงานตามข้อเสนอแนะ และเพิ่มเสียงประกอบการแสดงเล็กน้อย ผู้กำกับการแสดงได้กำหนดความยาวของผลงานการแสดงไม่เกิน 30 นาที แต่ระยะเวลารวมทั้งได้ทั้งสิ้น คือ 50 นาที จึงแก้ไขการตัดต่อครั้งที่ 3 ซึ่งในครั้งนี้มีบางฉากที่ถูกเร่งความเร็วมากเกินไปเนื่องจากเงื่อนไขเรื่องเวลาในการแสดง ทำให้เรื่องราวไม่สามารถสื่อสารความคิดออกมาได้ ผู้กำกับการแสดงจึงตัดสินใจที่จะตัดบางฉากออก เพื่อลดความเร็วของภาพและการเล่าเรื่อง การแก้ไขครั้งที่ 4 และครั้งที่ 5 ผลงานโดยรวมค่อนข้างดี แต่เนื่องจากยังมีบางฉากยังขาดความละเอียดของการแสดงทำให้มีการแก้ไขเทคนิคภาพ โดยเลือกมุมกล้องอื่นๆ ของฉากนั้น

อย่างไรก็ตาม ผู้กำกับการแสดงเห็นว่า หากยังคงระยะเวลา 30 นาที จะไม่สามารถลดความเร็วของภาพและการเล่าเรื่องได้ จึงตัดสินใจให้การแสดงมีความยาวได้เกิน 30 นาที แต่ต้องไม่เกิน 35 นาที ทำให้สามารถเพิ่มรายละเอียดของการแสดงในบางฉากเข้าไปได้ โดยการตัดต่อครั้งที่ 6 ผู้กำกับการแสดงได้ตัดสินใจให้เป็นผลงานชิ้นสมบูรณ์แบบ จึงได้เริ่มการจัดการเทคนิคภาพ เช่น เทคนิคการเชื่อมภาพแต่ละ

เฟรม เทคนิคสี จากนั้นจึงเข้าสู่กระบวนการออกแบบ และสร้างเสียงในการแสดง โดยอยู่ภายใต้การทำงานของผู้กำกับดนตรี

- กระบวนการจัดแสดง เริ่มจากการจัดหาสถานที่จัดแสดง เมื่อได้ผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ ผู้อำนวยการผลิตต้องจัดหาสถานที่สำหรับนำเสนอผลงานการแสดง โดยติดต่อประสานงาน และนำเสนอผลงานให้กับผู้บริหารของบริษัท โฟกัสแอดเวอร์ไทซิ่ง จำกัด ซึ่งมีพื้นที่สำหรับฉายภาพยนตร์จำนวน 90 ที่นั่ง โดยนำเสนอเกี่ยวกับข้อมูลต่างๆ เช่น ลักษณะของการแสดง เนื้อหา ผู้ชมกลุ่มเป้าหมาย การจำหน่ายบัตร และผลประโยชน์ที่จะเกิดขึ้นในการจัดแสดงผลงาน และทางบริษัทได้ตอบรับให้ใช้พื้นที่ในการจัดแสดง เนื่องจากผลงานการแสดงมีคุณภาพเหมาะแก่การนำเสนอต่อผู้ชม

ภายหลังจากประชาสัมพันธ์การจัดแสดง ได้มียอดการจำหน่ายบัตรมากกว่า 100 ที่นั่ง แต่เนื่องจากเกิดการแพร่ระบาดของโควิด-19 ที่รุนแรงขึ้นในช่วงเดือนธันวาคม พ.ศ. 2564 - มกราคม พ.ศ. 2565 ส่งผลให้ปรับเปลี่ยนรูปแบบการจัดแสดงจากโรงภาพยนตร์ไปเป็นการแสดงผ่านออนไลน์ในกลุ่มปิด Facebook ซึ่งมีความสะดวกมากขึ้น



ภาพประกอบที่ 3 กลุ่มปิด Facebook ช่องทางรับชมผ่านรูปแบบออนไลน์
ที่มา: พงษ์ศักดิ์ พิมแพงรัก และคนอื่นๆ (2564)

- การออกแบบสื่อ และการประชาสัมพันธ์ มุ่งสื่อสารการตลาด โดยนำเสนอภาพการแสดงที่มีความเป็นสากลจึงทำให้ได้ภาพโปสเตอร์การแสดงดังที่ปรากฏในภาพที่ 4 โดยมาจากการตีความตามแนวคิดของเรื่อง โปสเตอร์ชิ้นแรกนี้เป็นที่

สนใจของกลุ่มผู้ชมเป้าหมายอย่างมาก แต่เมื่อนำเสนอต่อผู้บริหาร และเจ้าหน้าที่ของบริษัท โฟกัสแอดเวอร์ไทซิ่ง จำกัด ก็ได้รับข้อเสนอแนะให้มิโปสเตอร์ที่สื่อสารกับผู้ชมคนไทย โดยนำเสนอให้เห็นข้อมูลต่างๆ เช่น ตัวละคร แนวการแสดง และภาพรวมของเรื่องราวแบบตรงไปตรงมา และไม่ต้องตีความผ่านภาพ จึงทำให้ได้ภาพโปสเตอร์ตามที่ปรากฏในภาพประกอบที่ 5



ภาพประกอบที่ 4 การออกแบบสื่อโปสเตอร์ เรื่อง แพร่ง (Intersection)
ที่มา: พงษ์ศักดิ์ พิมแพงรัก และคนอื่นๆ (2564)

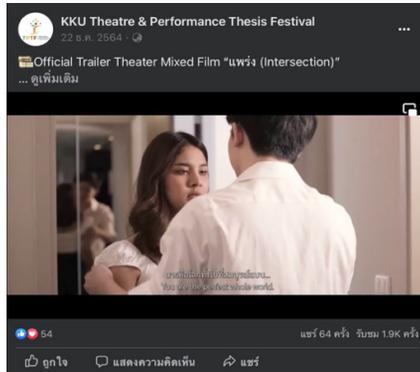


ภาพประกอบที่ 5 การออกแบบสื่อโปสเตอร์ เรื่อง แพร่ง (Intersection)
ที่มา: พงษ์ศักดิ์ พิมแพงรัก และคนอื่นๆ (2564)

- นอกจากนี้ ยังได้จัดทำตัวอย่างผลงานในรูปแบบวีดิทัศน์ขนาดสั้น เพื่อนำเสนอผลงานการแสดงให้มีความน่าสนใจ น่าติดตาม และทำให้ผู้ชมต้องการรับชมการแสดง โดยเลือกบางฉากจากการแสดง มาร้อยเรียงใหม่ การใช้ดนตรีประกอบที่ช่วยสื่ออารมณ์ และบรรยากาศของการแสดง พร้อมทั้งใช้คำบรรยายใต้ภาพทั้งภาษาไทย และภาษาอังกฤษ



ภาพประกอบที่ 6 คิวอาร์โค๊ดสำหรับรับชมตัวอย่างภาพยนตร์
ที่มา: พงษ์ศักดิ์ พิมแพงรัก และคนอื่นๆ (2564)



ภาพประกอบที่ 7 ตัวอย่างผลงาน
ที่มา: พงษ์ศักดิ์ พิมแพงรัก และคนอื่นๆ (2564)

- ช่องทางการประชาสัมพันธ์ และการจัดแสดง : เลือกใช้ช่องทางออนไลน์ Facebook Fan page KKU Theatre & Performance Thesis Festival ที่มีผู้ติดตาม 2,384 บัญชี และ Line Official ที่สร้างขึ้นมา เพื่อใช้สำหรับการจอง

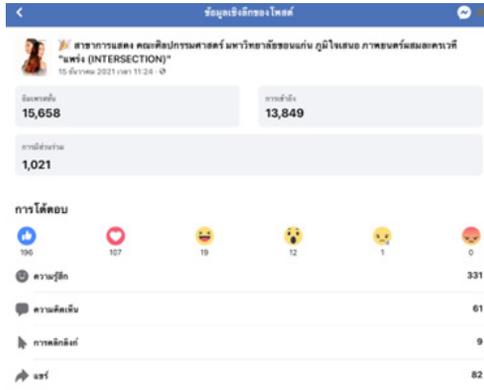
บัตร และติดต่อกับผู้ที่สนใจ ในส่วนการจัดแสดงได้เลือกใช้กลุ่มปิด Facebook เพื่อถ่ายทอดสดการแสดง เพราะสามารถแยกกลุ่มตามวันที่ผู้ชมต้องการชมได้ โดยไม่รบกวนผู้ชมที่ต้องการชมในวันอื่นๆ และสามารถจำกัดความเป็นส่วนตัวให้เฉพาะผู้ที่จ่ายเงินเพื่อเข้าชม ซึ่งปัญหาสำหรับการถ่ายทอดสดผ่าน Facebook คือ คุณภาพของสัญญาณอินเทอร์เน็ตส่งผลให้คุณภาพของภาพไม่คมชัด อีกทั้งอุปกรณ์ถ่ายทอดสดไม่ได้เป็นอุปกรณ์ เพื่อการถ่ายทอดสดโดยเฉพาะ ส่งผลต่อคุณภาพของภาพที่ปรากฏ ผู้สร้างสรรค์แก้ไขปัญหาดังกล่าวด้วยการเปลี่ยนอุปกรณ์ในการส่งสัญญาณใหม่ และเลือกใช้อินเทอร์เน็ตมีความเร็วสูง ส่งผลให้การแสดงมีคุณภาพมากขึ้น

3 .2 การประเมินผลหลังการแสดง

การแสดงเรื่อง แพร่ง (Intersection) มีความยาว 31.30 นาที เปิดให้รับชมผ่านรูปแบบออนไลน์ในกลุ่มปิด Facebook เป็นเวลา 3 วัน ตั้งแต่วันที่ 14 - 16 มกราคม พ.ศ. 2565 วันละ 1 รอบ รวมเป็นจำนวน 3 รอบ มีผู้เข้าชมรวมทั้งหมด 151 คน ซึ่งเป็นไปตามจำนวนที่คาดการณ์ไว้ ทั้งนี้ หลังการแสดงได้ทำการประเมินผลความพึงพอใจจากผู้ชม โดยแบ่งเป็น 2 วิธี ได้แก่ แบบสอบถาม และเสวนาหลังการแสดง โดยจัดขึ้นในรอบวันที่ 14 มกราคม พ.ศ. 2565 เวลา 18.00 น. เพื่อแลกเปลี่ยนมุมมอง ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะที่มีต่อผลงาน โดยสามารถสรุปเป็นประเด็นได้ดังนี้

- คุณภาพของผลงาน ผู้ชมสะท้อนว่า ผลงานมีคุณภาพที่สามารถพัฒนาต่อเป็นผลงานขนาดใหญ่และเต็มรูปแบบได้ ซึ่งสำหรับการทำงานในที่ขนาดเล็กนับได้ว่า สามารถสร้างผลงานการแสดงได้อย่างมีคุณภาพ โดยสังเกตเห็นได้จากองค์ประกอบต่างๆ เช่น มุมภาพที่มีสวยงาม การคิดและเลือกมุมมองในการนำเสนออย่างดี องค์ประกอบเสียงที่ส่งเสริมอารมณ์ของแต่ละสถานการณ์ได้เป็นอย่างดี นักแสดงที่สามารถถ่ายทอดอารมณ์ได้ดีจนทำให้ผู้ชมสามารถเชื่อตามได้ ถึงแม้ว่าการแสดงจะมีระยะเวลาที่สั้น แต่มีความละเอียดในการสร้างสรรค์ผลงานให้มีคุณภาพ
- สื่อและการประชาสัมพันธ์ ผ่านช่องทางออนไลน์ใน Facebook Fan page KKU Theatre & Performance Thesis Festival สามารถเข้าถึงคนดูได้เป็นอย่างดี โดยโปสเตอร์รูปแบบไทยที่เห็นใบหน้าของนักแสดงหลัก มีผู้สนใจแสดงความ

รู้สึก 331 ครั้ง การแบ่งปัน 82 ครั้ง และมียอดผู้เข้าชม 13,849 ครั้ง และตัวอย่างการแสดงผลมีผู้สนใจแสดงความรู้สึก 204 ครั้ง การแบ่งปัน 64 ครั้ง และมียอดผู้เข้าชม 5,302 ครั้ง



ภาพประกอบที่ 8 ข้อมูลการประชาสัมพันธ์ในรูปแบบโปสเตอร์
ที่มา: พงษ์ศักดิ์ พิมพ์แพงรัก และคนอื่นๆ (2564)



ภาพประกอบที่ 9 ข้อมูลการประชาสัมพันธ์ในรูปแบบวิดีโอตัวอย่าง
ที่มา: พงษ์ศักดิ์ พิมพ์แพงรัก และคนอื่นๆ (2564)

สรุปผลและอภิปรายผลงานสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์การแสดงรูปแบบละครเวทีผสมภาพยนตร์เรื่อง *แพรง (Intersection)* เป็นการผสมผสานวิธีการทำงานการแสดงที่แตกต่างกัน วิธีการผลิตและขั้นตอนการสร้างสรรค์ต้องดำเนินควบคู่กันไปทั้ง 2 ลักษณะ กลวิธีจัดการจัดการการผลิตที่ได้จึงเป็นการออกแบบหลักคิด และการปฏิบัติที่มีความเหมาะสมกับกระบวนการผลิตการแสดง โดยมีเงื่อนไขสำคัญ คือ การดำเนินงานผลิตการแสดงภายใต้มาตรการควบคุมการแพร่ระบาดของโควิด-19 ซึ่งเน้นปริมาณทีมงานที่มีขนาดเล็ก ทำให้การดำเนินงานในครั้งนี้มีจำนวนบุคลากรในทีมไม่เกิน 7 คน (ไม่รวมนักแสดง)

ข้อเด่นของการมีจำนวนบุคลากรในทีมไม่มาก คือ ทุกคนได้ใช้ทักษะและศักยภาพของตนในการดำเนินงานได้อย่างเต็มขั้น เช่น การกำกับ การสร้างบท การถ่ายภาพและตัดต่อ การออกแบบองค์ประกอบศิลป์ และการสร้างเสียงในการแสดง โดยสามารถกำกับ ควบคุม และติดตามกระบวนการทำงานให้มีคุณภาพได้ตามที่คาดหวังไว้

ในอีกด้านหนึ่ง การจัดการการผลิตแบบทีมขนาดเล็กก็เหมาะกับวิธีการทำงานการแสดงในช่วงที่มีการแพร่ระบาดของโควิด-19 เนื่องจากมีจำนวนบุคลากรในทีมไม่มาก ส่งผลให้การดูแล ป้องกัน และควบคุมการแพร่ระบาดได้ดี รวมถึงกระบวนการทำงานจะมีความคล่องตัวสูง เนื่องจากสามารถสื่อสารภายในทีมได้อย่างรวดเร็ว ทำให้สามารถแก้ไขปัญหาได้อย่างทันท่วงที ตลอดจนการควบคุมงบประมาณและค่าใช้จ่ายให้เป็นไปตามแผนที่กำหนดไว้ ส่วนข้อที่เป็นจุดที่ต้องประเมินความเสี่ยง คือ ระยะเวลาการทำงานที่ไม่สอดคล้องหรือเหมาะสมกับหน้าที่แต่ละฝ่าย เช่น การถ่ายทำ การแก้ไขผลงานตัดต่อ ซึ่งหากกำหนดระยะเวลาน้อยเกินไปอาจจะทำให้ได้ผลงานที่คุณภาพต่ำ ขณะเดียวกัน หากให้เวลามากเกินไปก็จะส่งผลกระทบต่อกระบวนการในขั้นตอนถัดไป

กลวิธีจัดการการผลิตในครั้งนี้เป็น “การผลิตแบบมีส่วนร่วมของทีม” ซึ่งต้องอาศัยทักษะและประสบการณ์แบบเต็มสมรรถนะของบุคลากรในทีมเพื่อการขับเคลื่อนอย่างเต็มประสิทธิภาพ โดยแบ่งเป็น 3 ขั้นตอนสำคัญ คือ 1. การเตรียมความพร้อมก่อนการผลิตการแสดง (Pre-Production) ในขั้นนี้จะมุ่งเน้นไปที่การวิเคราะห์

ลักษณะของรูปแบบของงาน การกำหนดบทบาท การสร้างทีม และออกแบบการทำงานในทีมรวมไปถึงการค้นหาและพัฒนาบท ขั้นตอนที่ 2. ขั้นตอนระหว่างผลิตการแสดง (Production) จะต้องผลิตงานสำหรับการออกกองถ่าย และงานในโรงละคร การออกแบบและผลิตงานศิลปะเกิดขึ้นในช่วงนี้ พร้อมกับ การถ่ายทำทั้งในและนอกสถานที่ และสุดท้ายขั้นตอนที่ 3. ขั้นตอนหลังผลิตการแสดง (Post-Production) เป็นช่วงที่ออกแบบเสียง ตัดต่อวิดีโอ การผลิตชิ้นงานสำหรับการประชาสัมพันธ์ และการจัดหาสถานที่สำหรับนำเสนอผลงาน รวมถึงการประเมินผลหลังการปฏิบัติการจัดการการผลิต

ดังนั้น ผู้อำนวยการผลิตจะต้องทราบถึงลักษณะของงานการแสดง หรือความเฉพาะของรูปแบบ การแสดงที่กำลังจะจัดสร้างหรือผลิตออกสู่ผู้ชม อันเป็นหัวใจสำคัญของการกำหนดทีม การวางแผน ประเมินระยะเวลาในการสร้าง และพัฒนางานแต่ละขั้นตอนให้เหมาะสมกับบุคลากรในทีม รวมถึงการกำกับติดตาม และสังเกตการดำเนินงานในแต่ละขั้นตอน เพื่อให้ทราบถึงความก้าวหน้า หรืออุปสรรค และปัญหาที่เกิดขึ้นในระหว่างการทำงานของแต่ละฝ่าย โดยผู้อำนวยการผลิตแบบมีส่วนร่วมของทีมจะต้องมองเห็นภาพรวมของงานอย่างครอบคลุม ทราบปัญหาและแก้ไขปัญหาได้ตรงจุด และขับเคลื่อนงานได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ ในขณะที่เดียวกันการจัดการการผลิตแบบมีส่วนร่วมของทีม เป็นอีกหนึ่งกลวิธีการจัดการการผลิตการแสดงที่เน้นความผสมผสาน และการใช้สมรรถนะของบุคลากรในทีมอย่างคุ้มค่า ซึ่งในการผลิตการแสดงยังมีตัวแปรอยู่อีกมาก โดยเฉพาะปัจจัยด้านงบประมาณการลงทุน ด้านทรัพยากรบุคคล ทัศนียภาพ และความชื่นชอบของผู้บริโภค รวมถึงด้านความปลอดภัยในการทำงานภายใต้สถานการณ์โควิด-19 ที่กำลังเผชิญอยู่ในปัจจุบัน

ข้อเสนอแนะ

บทความนี้นำเสนอผลการศึกษามาจากการปฏิบัติงานทางด้านการแสดงในสายงานการผลิตการแสดง ซึ่งเป็นการทดลองหากวิธีการจัดการกระบวนการผลิตที่เหมาะสมกับการแสดงในรูปแบบละครเวทีผสมภาพยนตร์ภายใต้สถานการณ์การ

แพร่ระบาดของโควิด-19 ผู้สร้างสรรค์ได้ออกแบบ ทดลองปฏิบัติ และวิเคราะห์ผลที่เกิดขึ้นจากการปฏิบัติ โดยมีข้อเสนอแนะสำหรับกลวิธีจัดการการผลิตในครั้งนี้ ดังนี้

1. งบประมาณยังคงเป็นข้อจำกัดหลักที่ส่งผลต่อคุณภาพของอุปกรณ์และตัวผลงาน
2. หากกระบวนการผลิตขาดผู้ที่มีความรู้และความเชี่ยวชาญ อาจส่งผลต่อการออกแบบกระบวนการในหลายด้าน อาทิ ด้านเวลา ด้านงบประมาณ ด้านการใช้เทคนิคและอุปกรณ์
3. กรณีที่จำเป็นต้องมีบุคลากรในทีมมากกว่า 7 คน อาจส่งผลต่อการจัดการงบประมาณ การกำกับ ควบคุม และติดตามคุณภาพผลงาน
4. หากกระบวนการผลิตมุ่งเสนอการแสดงรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง จะสามารถลดต้นทุนการผลิต และกระชับเวลาในการสร้างสรรค์ได้มากขึ้น
5. ผู้ที่สนใจงานทางด้านการจัดการกระบวนการผลิตการแสดง สามารถนำกลวิธีที่ผู้สร้างสรรค์ได้ค้นพบนี้ไปพัฒนา ปรับปรุง และต่อยอดในรูปแบบที่เหมาะสมกับงานตนเองต่อไปได้

เอกสารอ้างอิง

- จิราวดี บุญปวง, ปาริฉัตร จันทัพ, และขวัญชนก นัยจรัญ. (2562). หลงไฟ: การวิเคราะห์ตัวละครโดยใช้ทฤษฎีลำดับชั้นแรงจูงใจของอับรามฮัม มาสโลว์. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยพะเยา*, 7(1), 101-122.
- ชูโรมาน เวศยาภรณ์. (2541). *งานฉากละคร 1*. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ณวดี เศรษฐเมธีกุล. (2558). การบริหารจัดการละครเวทีอย่างมีประสิทธิภาพ ด้วยการประยุกต์ใช้องค์ความรู้ ทางด้านอีเว้นท์แมนเนจเม้นท์. *ศิลปกรรมสาร มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์*, 10(1), 55-80.

- ศิญาภัทร์ พิระอดิวัฒน์. (2560). การฝึกงานในหัวข้อการปฏิบัติหน้าที่ในตำแหน่ง ผู้ช่วยโปรดิวเซอร์ภาพยนตร์. ปทุมธานี : ภาควิชาภาพยนตร์และภาพถ่าย คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- พงษ์ศักดิ์ พิมแพนรัก, ศศิวิมล วงศ์วัฒนเดช, และพชญ อัครพราหมณ์. (2564). ภาพกระบวนการสร้างสรรค์การแสดงเรื่อง แพร่ง (Intersection) [รูปภาพ]. ขอนแก่น: คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- เพชร อาษาศรัย. (2563). การศึกษาหน้าที่ของผู้ควบคุมการผลิต (Production Manager) ให้เหมาะกับรูปแบบการจัดแสดงละครเวทีในประเทศไทย. ศิลปกรรมสาร มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 13(2), 23-52.
- พระราชกำหนดการบริหารราชการในสถานการณ์ฉุกเฉิน. (2564). ข้อกำหนดออกตามความในมาตรา 9 แห่งพระราชกำหนด การบริหารราชการในสถานการณ์ฉุกเฉิน พ.ศ. 2548 ฉบับที่ 30. ราชกิจจานุเบกษา, 138(ตอนพิเศษ 173ง), 1-7.
- แพร่ง (Intersection). (2564). Intersection theatre mixed film. [สูจิบัตร]. ขอนแก่น: คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- Dean, P. (2012). Production Management: Making shows happen. Wiltshire: Crowd Press.



Memories Renew: การสร้างสรรค์การแสดงในรูปแบบ
เว็บแอปพลิเคชันเพื่อความเข้าใจต่อภาวะอัลไซเมอร์
Memories Renew: Creating a Web Application
for Alzheimer's disease Understanding

ปนิดา ประสมศรี¹

Panida Prasomsri

อนัตตมา পুলันรัมย์²

Anattacha Pulanram

นันทน์ภัส แซ่เต็ง³

Nannaphat Saeteng

พชญ อัคพรหมณ์⁴

Pachaya Akkaram

^{1,2,3} นักศึกษาหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยขอนแก่น

Bachelor of Fine and Applied Arts Program in
Performing Arts, Faculty of Fine and
Applied Arts, Khon Kaen University
(E-mail: plutohurt134340@gmail.com)

⁴ ผู้ช่วยศาสตราจารย์, สาขาวิชาศิลปะการแสดง
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
Assistant Professor, Department of Performing
Arts, Faculty of Fine and Applied Arts,
Khon Kaen University
(E-mail: pachak@kku.ac.th)

Received: 31/05/2022 Revised: 02/07/2022 Accepted: 05/07/2022

บทคัดย่อ

Memories Renew เป็นการแสดงแนวทดลองแบบบูรณาการศาสตร์ ระหว่างการละครประยุกต์ และเว็บแอปพลิเคชัน (Web Application) เพื่อนำเสนอ ภาวะของผู้ป่วยอัลไซเมอร์ไปยังผู้ชมด้วยการสร้างประสบการณ์ตรงผ่านเรื่องราว ข้อความ ภาพ และเสียง โดยมุ่งให้ผู้ชมเกิดปฏิกิริยาต่อการแสดงจากการโต้ตอบ ตัวบทที่กำหนดไว้ในพื้นที่ การแสดงบนแอปพลิเคชัน การดำเนินงานประกอบด้วย

1. การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับโรคอัลไซเมอร์และภาวะของผู้ป่วย แล้วนำมาออกแบบกระบวนการละครประยุกต์ เพื่อสำรวจความเข้าใจกลุ่มผู้มีส่วนร่วมต่อโรคอัลไซเมอร์
2. การแปลงข้อมูลทางวิชาการ และผลลัพธ์จากกระบวนการละครประยุกต์ ไปเป็นเนื้อหาการแสดง โดยใช้หลักการสร้างเรื่องตามแบบแผน (Linear Plot)
3. การนำเรื่องราวมายกแบบแนวคิด และเลือกรูปแบบการนำเสนอ เพื่อสื่อสารประเด็นแก่ผู้ชม
4. การสร้างการแสดงบนแพลตฟอร์ม (Platform) เว็บแอปพลิเคชัน
5. การจัดแสดงและการวัดประเมินผลการแสดง ผลการดำเนินงานพบว่า

1. การแสดงสามารถสื่อสารและสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับโรคอัลไซเมอร์ และภาวะที่เกิดขึ้นในผู้ป่วยแก่ผู้ชม
2. ผู้ชมเกิดการเรียนรู้และตระหนักเกี่ยวกับภาวะของผู้ป่วยอัลไซเมอร์ ซึ่งมาจากการมีส่วนร่วมในการแสดงในฐานะผู้ชม-ผู้เล่น และเรียนรู้ผ่านความรู้สึกผ่านประสบการณ์ตัวละครในเรื่อง
3. การแสดงรูปแบบเว็บแอปพลิเคชันสามารถเข้าถึงกลุ่มผู้ชมทุกพื้นที่

คำสำคัญ: เว็บแอปพลิเคชัน, ภาวะอัลไซเมอร์, ละครประยุกต์

Abstract

Memories Renew is an experimental performance that combined applied performance and web applications. The objective of creating a performance has been presented the Alzheimer's disease conditions and created direct experiences for an audience through many elements in a performance such as storytelling, text, photos,

and sound. However, a performance focus on audience reaction. Performance-making involved the following steps: First, researching and analyzing data on Alzheimer's disease and the patient's situation, and using them to create applied performance processes and activities for exploring the understanding of Alzheimer's disease among participants. Second, change academic information and results from the process of applied performance to the content of a performance by using the principle of creating a linear plot. Third, take the story to create the concept design and choose a presentation style for communicating the issue to the audience. Fourth, create a performance on a web application platform. Fifth, present and evaluate performance. The results showed that a performance communicated and created an understanding of Alzheimer's disease to the audience. The audience learned and realized about the condition of Alzheimer's patients, which comes from participating in the performance as a player-audience and learning through the experiences of the story's main character. And a web application performance reached the audience in all areas.

Keywords: Web Application, Alzheimer's Disease, Applied Performance

บทนำ

โรคอัลไซเมอร์ (Alzheimer's Disease)⁵ เป็นโรคที่เกิดจากความเสื่อมถอยของการทำงานของสมองซึ่งเป็นผลจากความผิดปกติของโครงสร้างของเนื้อเยื่อในสมอง ความผิดปกติดังกล่าวเกิดจากการสะสมของโปรตีนที่ผิดปกติ คือ เบต้า-อะไมลอยด์ (Beta-amyloid) และทาว (Tau) ส่งผลให้เซลล์สมองเสื่อม ฝ่อ

⁵ กลุ่มที่มีอายุราว 65 ปี พบผู้ป่วยอัลไซเมอร์ประมาณร้อยละ 5 กลุ่มผู้ที่มีอายุราว 75 ปี พบผู้ป่วยอัลไซเมอร์ประมาณร้อยละ 15 และกลุ่มผู้ที่มีอายุ 85 ปีขึ้นไป พบผู้ป่วยอัลไซเมอร์มากถึงร้อยละ 40 (กระทรวงสาธารณสุข, 2563)

และเสียการทำงาน ทำให้เกิดกลุ่มอาการสมองเสื่อม หรือโรคอัลไซเมอร์ ซึ่งผู้ป่วยจะมีความสามารถในการทำกิจวัตรประจำวันลดลง ดังนั้น การเข้าใจการดำเนินโรคจะเป็นสิ่งที่จะช่วยประคับประคองให้ผู้ป่วยอยู่ได้อย่างมีความสุข รวมทั้งผู้ดูแลจะไม่เกิดความวิตกกังวล และรู้สึกเหนื่อยเกินไปจากภาวะต่างๆ ที่เกิดขึ้นแก่ผู้ป่วย (กรมสุขภาพจิต, 2562)

ผู้สร้างสรรค์มีความสนใจต่อประเด็นเรื่องโรคอัลไซเมอร์ เนื่องจากมีประสบการณ์ส่วนตัวที่เป็นผู้ดูแลและสัมผัสใกล้ชิดกับผู้ป่วย และปัจจุบันพบว่ายอดผู้ป่วยอัลไซเมอร์ได้เพิ่มมากขึ้นถึงร้อยละ 40 จึงอยากบอกเล่าข้อมูลนี้ไปยังผู้สนใจทั่วไป เพื่อเป็นการรับมือและต่อยอดองค์ความรู้เรื่องภาวะอัลไซเมอร์ภายใต้ศาสตร์การแสดง โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาและทำความเข้าใจภาวะของผู้ป่วยอันเป็นลักษณะของความเสื่อมถอยในสมอง และนำเสนอมุมมอง หรือภาวะของผู้ป่วยที่มีผลต่อพฤติกรรม และการแสดงออกกับคนรอบข้างไปยังผู้ชม

วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

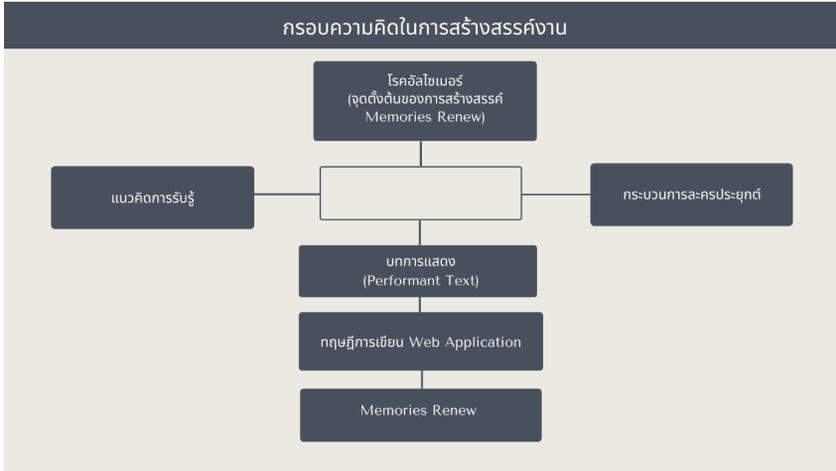
1. เพื่อหากลวิธีวิธีการสร้างสรรค์การแสดงจากประเด็นโรคอัลไซเมอร์ด้วยรูปแบบเว็บแอปพลิเคชัน⁶
2. เพื่อให้ผู้ชมเกิดการรับรู้ภาวะของผู้ป่วยโรคอัลไซเมอร์

คำถามนำปฏิบัติ

1. การสร้างสรรค์การแสดงในรูปแบบเว็บแอปพลิเคชันสามารถนำเสนอประเด็นโรคอัลไซเมอร์เพื่อสื่อสารและสร้างการรับรู้เกี่ยวกับภาวะของผู้ป่วยไปสู่ผู้ชมได้อย่างไร
2. ผู้ชมสามารถรับรู้ถึงภาวะของผู้ป่วยอัลไซเมอร์ได้หรือไม่

⁶ เว็บแอปพลิเคชัน (จรัส พงเจริญ, 2560) เป็นโปรแกรมประยุกต์ที่สามารถเข้าถึงได้โดยโปรแกรมค้นดูเว็บผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์อย่างอินเทอร์เน็ต โดยไม่ต้องติดตั้งโปรแกรมเพิ่มเติมใดๆ สามารถใช้โปรแกรมประเภทบราวเซอร์ที่ติดมากับ โอเอส (OS) ใช้งานได้ทันที เช่น Internet Explorer หรือโปรแกรมฟรี ได้แก่ Firefox, Google Chrome อีกทั้งสามารถเรียกใช้งานผ่านสมาร์ตโฟนได้ ทำหน้าที่ติดต่อกับผู้ใช้งาน รับและแสดงข้อมูล ประมวลผลข้อมูล และจัดการข้อมูลในฐานข้อมูล

กรอบความคิดในการสร้างสรรค์



ภาพประกอบที่ 1 แผนภูมิกรอบแนวคิดการสร้างสรรค์ Memories Renew
ที่มา: ปนิตา ประสมศรี, อนัตตมา ปุณัณรัมย์, นันทน์ภัส แซ่เต็ง, และพชญ อัคราภรณ์ (2564)

ขั้นตอนการสร้างสรรค์

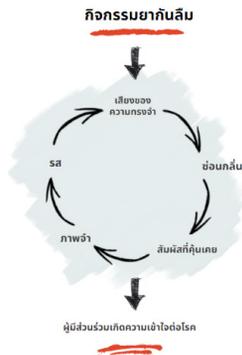
1. การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับโรอัลไฮเมอร์และภาวะของผู้ป่วย แล้วนำมาออกแบบกระบวนการละครประยุกต์ เพื่อสำรวจความเข้าใจกลุ่มผู้มีส่วนร่วมต่อโรอัลไฮเมอร์
2. การแปลงข้อมูลทางวิชาการ และข้อมูลจากกระบวนการละครประยุกต์ ไปเป็นเนื้อหาหลัก โดยกำหนดขอบเขตของเนื้อหาที่ต้องการสื่อสารกับผู้ชม และใช้หลักการสร้างเรื่องตามแบบแผน เพื่อสร้างและพัฒนาเรื่องราว
3. การนำเรื่องราวมาออกแบบแนวคิด และเลือกรูปแบบการนำเสนอที่สามารถสื่อสารประเด็น และสร้างการรับรู้แก่ผู้ชม
4. การสร้างการแสดงบนแพลตฟอร์มเว็บแอปพลิเคชัน
5. การจัดแสดงและการวัดประเมินผลการแสดง

วิธีการสร้างสรรค์

1. การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับโรคอัลไซเมอร์ และภาวะของผู้ป่วย แล้วนำมาออกแบบกระบวนการละครประยุกต์ เพื่อสำรวจความเข้าใจกลุ่มผู้มีส่วนร่วมต่อโรคอัลไซเมอร์

1.1 ทดลองสร้างกระบวนการละครประยุกต์⁷

ผู้สร้างสรรค์ตั้งต้นด้วยการนำแนวคิดการรับรู้ของประสาทสัมผัสพื้นฐาน 5 ชนิด คือ รูป รส กลิ่น เสียง และสัมผัส มาออกแบบเป็นกิจกรรมละครทั้งหมด 5 กิจกรรม โดยมีการกำหนดขอบเขตของเนื้อหากิจกรรมที่เน้นให้ผู้มีส่วนร่วม⁸ สามารถเกิดการรับรู้ และเข้าใจภาวะของผู้ป่วยโรคอัลไซเมอร์ได้ โดยใช้ชื่อเรียกชุดกิจกรรมนี้ว่า **ยากันลืม**



ภาพประกอบที่ 2 ผังกิจกรรมยากันลืม

ที่มา: ปนิตา ประสมศรี และคนอื่นๆ (2564)

⁷ พรรัตน์ ดำรุง (2557 อ้างถึงในละครประยุกต์ Applied Theatre พชญ อัครพรหมณ์, 2562) อธิบายว่าเป็นการนำเกมละครมาปรับใช้ในการทำกิจกรรมละคร ได้แก่ บทบาทสมมติ การตัดสินใจ โดยให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมของสมาชิก หรือผู้มีส่วนร่วมในกลุ่ม เพื่อเกิดการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ

⁸ กลุ่มผู้มีส่วนร่วมมาจากการประกาศหาผู้ร่วมกระบวนการที่มีความสนใจต่อประเด็นเรื่องโรคอัลไซเมอร์ โดยได้ตั้งชื่อกลุ่มผู้มีส่วนร่วมว่า ผู้ทดลองลืม ซึ่งเป็นนักศึกษาจากสาขาการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น และบุคคลทั่วไปทั่วไปที่มีความสนใจต่อประเด็นเรื่องโรคอัลไซเมอร์ และมีจำนวน 10 คน

ชุดกิจกรรมยากันลืมน โดยมีกระบวนการ (Facilitator) เป็นผู้นำกิจกรรม โดยพาผู้มีส่วนร่วมไปเจอสถานการณ์จำลอง และใช้กลวิธีต้นสด เพื่อให้ผู้มีส่วนร่วมสร้างปฏิสัมพันธ์กับสิ่งต่างๆ ในกิจกรรม โดยปฏิบัติต่อเนื่องจนครบ ทุกกิจกรรม จากนั้นได้ทำการแลกเปลี่ยนมุมมอง ความคิด และความรู้สึกที่เกิดขึ้นระหว่างทำกิจกรรม พบว่า กิจกรรมชุดยากันลืมนทำให้ผู้มีส่วนร่วมได้ระลึกความทรงจำของชีวิตในอดีต และสามารถเทียบเคียงความรู้สึกต่างๆ ภายในใจได้ โดยสามารถสรุปผลลัพธ์จากกิจกรรมได้ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลลัพธ์จากกิจกรรมยากันลืมน

ชุดกิจกรรม ยากันลืมน	ผลลัพธ์
กิจกรรมที่ 1 เสียง ของความทรงจำ (Sound Check)	<ol style="list-style-type: none"> เสียงเพลงที่ทำให้หวนนึกถึงช่วงเวลาหนึ่งของชีวิต ได้แก่ 40% นึกถึงความสัมพันธ์ในอดีต (คนรักหรือเพื่อน) 30% ความรักในปัจจุบัน 20% ความทรงจำวัยเด็ก 10% อื่นๆ เช่น ภาพยนตร์ คอนเสิร์ต การตายของคนในครอบครัว ฯลฯ เสียงที่ส่งผลให้ผู้มีส่วนร่วมรู้สึก ฮึดฮัด ระแวงหรือรู้สึกไม่ปลอดภัย คือ เสียงฟ้าผ่า เสียงใต้น้ำ เสียงรบกวน ได้แก่ เสียงฝีเท้าของคนที่กำลังเดินวนเวียนอยู่รอบๆ หรือเสียงลูกบิดประตู และเสียงโทรทัศน์ที่สัญญาณขาดการเชื่อมต่อ เสียงที่ส่งผลให้ผู้มีส่วนร่วมรู้สึกผ่อนคลาย ได้แก่ เสียงฝนตก เสียงธารน้ำไหล เสียงลม เสียงนกร้อง
กิจกรรมที่ 2 ซ่อนกลิ่น	เกิดความสับสน และจำกลิ่นที่ได้ดมสลับกัน ในกิจกรรมนี้พบว่า ปัจจัยที่ส่งผลให้แต่ละคนสามารถจดจำ และแยกแยะกลิ่นได้นั้น ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ว่าแต่ละคนคุ้นเคยหรือมีความสัมพันธ์และเชื่อมโยงกับกลิ่นนั้นๆ มากน้อยแค่ไหน เช่น ผู้หญิงจะมีความสามารถในการจดจำกลิ่นเครื่องสำอางได้ดีกว่าผู้ชาย และบางคนเมื่อได้กลิ่นน้ำนมสนุนไพรแล้วทำให้หวนคิดถึงยายของตัวเอง
กิจกรรมที่ 3 สัมผัสที่คุ้นเคย	<ol style="list-style-type: none"> รอบแรกผู้ทดลองสามารถตามหาเพื่อนทั้งซ้ายมือและขวามือเจอ แต่เมื่อได้ทดลองรอบที่สองพบว่า เมื่อเพิ่มโจทย์ให้การตามหาเพื่อนมีความยากขึ้น เช่น การสร้างเสียงรบกวน หรือการส่งเสียงรอบข้างเพื่อสร้างความกลัว และการกำหนดให้มีเวลาจำกัด ทำให้ผู้ทดลอง เกิดอาการระแวง และเกิดความกังวลอย่างเห็นได้ชัด ผู้ทดลองเกิดอาการสับสน หาดันไม้ที่เคยสัมผัสไม้เจอ และทายผิด เนื่องจากดันไม้ในบริเวณที่ทำกิจกรรมมีจำนวนมาก และมีลักษณะที่คล้ายกัน จึงส่งผลให้การแยกแยะ และมีการตัดสินใจยากขึ้น ถึงแม้ในตอนหลังๆ บางคนจะมีความมั่นใจว่าจดจำรายละเอียดได้แม่นยำ แต่เมื่อถึงเวลาให้ยืนยันคำตอบ กลับตอบผิด

ตารางที่ 1 ผลลัพธ์จากกิจกรรมยากันลิ้ม (ต่อ)

ชุดกิจกรรม ยากันลิ้ม	ผลลัพธ์
กิจกรรมที่ 4 ภาพจำ	<ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้ทดลองสามารถจำ 3 คำที่กำหนดให้ได้ทั้งหมด 2. ทำให้ผู้ทดลองได้ใช้เวลาทบทวนความทรงจำ และเป็นเหมือนเป็นการฟื้นคืนความทรงจำกลับมา จากการถอดบทเรียนหลังทำกิจกรรม ผู้ทดลองได้ให้คำตอบว่า ดีใจที่วันนี้ได้กลับมาทบทวนความทรงจำกับตัวเอง เพราะในบางครั้งก็เกือบลืมเหตุการณ์สำคัญในชีวิตไปว่า ครั้งหนึ่งเคยมีความสุขมากแค่ไหน 3. ได้ผ่อนคลาย และได้แบ่งปันความทรงจำดีๆ ร่วมกัน ได้ฝึกการเล่าเรื่องและได้ฝึกลำดับเหตุการณ์ในอดีตให้กลับมาชัดเจนอีกครั้ง 4. มีผู้ทดลองที่สามารถได้คำได้ครบทั้ง 3 คำ บางคนลิ้ม 3 คำที่ให้อ่านในตอนต้น และจำสลับที่สับสนกับคำอื่นที่ใกล้เคียง ทั้งที่เป็นคำที่สั้นและง่าย
กิจกรรมที่ 5 รสชาติที่คิดถึง	ผู้ทดลองทั้งหมด สามารถทายถูกทุกเมนู เพราะเมื่อร่างกายกินอาหารชนิดใดสมองของเราจะจำรสชาติของอาหารค่อนข้างแม่นยำ และทำงานเชื่อมโยงโดยตรงกับความทรงจำระยะยาว รสชาติที่คุ้นเคยจะกระตุ้นความทรงจำและความผูกพันที่เรา มีต่อเมื่อนั้นได้ทันที

จากกิจกรรมชุดยากันลิ้มทำให้เห็นปฏิริยาการตอบสนองในกลุ่มผู้มีส่วนรวมที่สะท้อนให้เห็นอาการเทียบเคียงกับภาวะอัลไซเมอร์ เช่น อาการสับสนและลิ้มเรื่องที่ไม่ควรมี อย่างลิ้มว่าวันนี้วันอะไร หรือแม้แต่อาการหวาดระแวงที่เกิดขึ้นระหว่างทำกิจกรรม ซึ่งทำให้กลุ่มผู้มีส่วนรวมสามารถเข้าใจและเทียบเคียงว่าอาการที่เกิดขึ้นกับตัวเองนั้นคล้ายกับภาวะที่เกิดขึ้นกับผู้ป่วยอัลไซเมอร์ ซึ่งทำให้ผู้สร้างสรรค์มองเห็นประเด็นสำคัญเกี่ยวกับแนวคิดจากทฤษฎีการรับรู้ที่มีผลต่อความจำ เพื่อนำไปใช้ในขั้นตอนการสร้างบทการแสดง

2. การแปลงข้อมูลทางวิชาการ และผลลัพธ์จากกระบวนการละครประยุกต์ไปเป็นเนื้อหาหลัก โดยกำหนดขอบเขตของเนื้อหาที่ต้องการสื่อสารกับผู้ชม และใช้หลักการสร้างเรื่องตามแบบแผน เพื่อสร้างและพัฒนาเรื่องราว

2.1 แปลงข้อมูลทางวิชาการเพื่อสร้างเรื่อง โดยเลือกอาการและภาวะบางส่วนของผู้ป่วยอัลไซเมอร์ทั้ง 3 ระยะ มาแปลงเป็นองค์ประกอบต่างๆ ของเรื่องดังนี้

ตารางที่ 2 แปลงข้อมูลวิชาการเพื่อสร้างเรื่อง

ข้อมูลวิชาการ	รายละเอียด	แปลงเป็น	ปรากฏในเรื่อง
อัลไซเมอร์ ระยะแรก	ผู้ป่วยจะมีความสามารถด้อยลงในการระลึกถึง ลำดับเหตุการณ์ต่างๆ หลงทาง แม้กระทั่งขั้นตอนของการทำกิจวัตรประจำวัน	สถานการณ์ (Situation) ตัวละครหลักเริ่มมีอาการหลงลืมเรื่องราวในชีวิตประจำวัน	ตัวละครจำไม่ได้ว่าวันนี้วันอะไร สิวว่าวันที่เท่าไร ลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก่อน-หลังสลับกัน และหลงเข้าไปในมิติความทรงจำ
อัลไซเมอร์ ระยะสอง	ผู้ป่วยจะมีพฤติกรรมหลบหลีกอยู่ห่าง และแสดงพฤติกรรมซ้ำๆ ระวัง ไม่ไว้ใจใคร และมีอาการหลง-ผิด รวมไปถึงปัญหาในการนอนหลับ ทำให้ตื่นขึ้นมากกลางดึก เพราะหูแว่ว เกิดภาพหลอน และมีอาการประสาทหลอน มีปัญหาในด้านการเคลื่อนไหวร่างกาย ไม่ค่อยใส่ใจกับสถานการณ์แวดล้อม และมักจะหลงทางได้บ่อยในระยะนี้	การกระทำ (Action) ตัวละครหาทางออกจากมิติความทรงจำ แต่ไม่ว่าจะเดินไปทางไหนก็วนกลับมาที่เดิม	มีเสียงคนเดินวนอยู่รอบ ๆ และเสียงโทรทัศน์ ตัวละครหลักต้องเดินไปตามเสียงเพื่อปิด แต่ยิ่งพยายามปิดเท่าไรเสียงก็ยิ่งดังมากขึ้นเรื่อยๆ จนต้องเลือกว่าจะถอดปลั๊กหรือทุบทีวี เพื่อให้เสียงนั้นเงียบลง
อัลไซเมอร์ ระยะสาม	ผู้ป่วยจะมีความสามารถในการเคลื่อนไหวที่แย่ง ทั้งการเดิน การควบคุมระบบขับถ่าย ปัสสาวะ อุจจาระ สูญเสียความสามารถแม้กระทั่ง การเคี้ยวและการกลืน อาจมีปัญห่อื่นๆ แทรก เนื่องจากมีภูมิคุ้มกันในร่างกายต่ำ และอาจเสียชีวิตจากภาวะแทรกซ้อน	อุปสรรค (Obstacle) ตัวละครหลักไม่สามารถเดินทางต่อได้เนื่องจากสูญเสียความทรงจำบางส่วน ซึ่งความทรงจำนั้นเป็นกุญแจสำคัญในการที่จะพาออกไปจากมิติความทรงจำ	ตัวละครเกิดภาวะแทรกซ้อนอันมาจากการตอบคำถามไม่ได้ และต้องรีบตัดสินใจเลือกอะไรบางอย่างในเวลาที่มีอย่างจำกัด

2.2 ผลลัพธ์ที่ได้จากชุดกิจกรรมยากันลิม นำมาใช้ในการสร้างองค์ประกอบ ในเรื่อง ดังนี้

ตารางที่ 3 แปลงข้อมูลจากกระบวนการละครประยุกต์เพื่อสร้างเรื่อง

ผลลัพธ์	สร้างเป็นองค์ประกอบ	เป้าหมายต่อผู้ชม
เสียงที่ส่งผลกระทบต่อความรู้สึก	เสียงรบกวน (Noise) ได้แก่ เสียงฝีเท้าของคนที่กำลังเดินวนเวียนอยู่รอบๆ หรือเสียงลูกบิดประตู และเสียงโทรทัศน์ที่สัญญาณขาดการเชื่อมต่อ (Glitch sound effect) และ คลื่นเสียงที่ทำให้รู้สึกผ่อนคลาย	1. เพื่อให้ผู้ชมได้ถึงความทรงจำหรือประสบการณ์ของตัวเองมาใช้ระหว่างการรับชม 2. เพื่อเป็นการเตรียมคนดูและสร้างบรรยากาศระหว่างการรับชม คือการสร้างความระแวง สร้างอุปสรรคและความรำคาญต่อผู้ชม 3. เพื่อสร้างเป็นอุปสรรคต่อผู้ชมระหว่างเรื่องราว 4. ใช้เวลาอยู่กับตัวเองกับตัวเองช่วยทำให้รู้สึกผ่อนคลายในตอนท้าย
เกิดอาการหลงลืมและสับสนหรือเกิดปัญหาในการจำและการลำดับเหตุการณ์	กำหนดคำ 3 คำขึ้นมาให้ผู้ชมจำภายใน 10 วิ แล้วกลับมาถามซ้ำในตอนท้าย	1. เพื่อให้ผู้ชมเกิดอาการสับสน 2. เพื่อเป็นการทดสอบความทรงจำ
ผ่อนคลาย และได้แบ่งปันความทรงจำดีๆ ร่วมกัน และได้ฝึกการเล่าเรื่องและได้ฝึกลำดับเหตุการณ์ในอดีตให้กลับมาชัดเจนอีกครั้ง	ถามคำถามผู้ชมว่า - ร้องให้ครั้งสุดท้ายเมื่อไหร่ และจำได้ไหมว่าร้องให้เรื่องอะไร - ถ้าพร้อมนี้จำอะไรไม่ได้เลย - สิ่งสุดท้ายที่จะทำคืออะไร - ถ้าเลือกลบความทรงจำที่แย่ที่สุดได้ คุณจะลบหรือเลือกที่จะเก็บเอาไว้ - สร้างเป็นยากันลิม	1. ทบทวนความทรงจำและหวนนึกถึงช่วงเวลาหนึ่งของชีวิต 2. ใช้เวลาอยู่กับตัวเอง และช่วยทำให้รู้สึกผ่อนคลายในตอนท้าย

2.3 ผู้สร้างสรรค์ใช้โครงเรื่องแบบแผนเป็นแกนในการสร้างเรื่องและสร้างตัวละครหลักในบทบาท “ผู้ทดลองลิม” ซึ่งตัวละครนี้มีความต้องการสูงสุด (Super

objective) คือ การรักษาความทรงจำของตัวเองเอาไว้ให้ดีที่สุด และมีความต้องการของตัวละคร (Objective) คือ ตามหาความทรงจำที่หายไป และกลายเป็นส่วนหนึ่งของโลกอีกใบที่ถูกสร้างขึ้นจากประสบการณ์ร่วมของผู้รับชมเอง เพราะนอกจากจะเป็นผู้ชมแล้ว ยังทำหน้าที่เป็นผู้เล่น โดยต้องดำเนินเรื่องในฐานะผู้กระทำ ผู้ถูกกระทำ และผู้ตัดสินใจ เพื่อให้ผู้ชมซึ่งอยู่ในบทบาทของตัวละครหลักได้สัมผัสถึงสภาวะความคิด และอารมณ์ผู้ป่วนผ่านการเล่น

2.4 โครงเรื่อง และลำดับเหตุการณ์

ตารางที่ 4 วิเคราะห์โครงเรื่องและลำดับเหตุการณ์ (Plot)

โครงสร้าง	เหตุการณ์ในเรื่อง
Exposition การปูเรื่อง ตัวละคร	ตัวละครคือผู้ทดลองลืมที่ต้องออกเดินทางตามหาความทรงจำที่หายไปในมิติความทรงจำ และระหว่างทางต้องรักษาความทรงจำที่เหลือเอาไว้ให้ได้
Conflict ความขัดแย้ง	เมื่อผู้ชมทำการเข้าสู่ระบบจะได้รับบทบาทเป็นผู้ทดลองลืม เพื่อออกตามหาความทรงจำที่หายไป และต้องรักษาความทรงจำที่เหลือเอาไว้จนกว่าจะเจอทางออก
Rising Action เหตุการณ์ หรือการดำเนินเรื่องเข้มข้นมากขึ้นเรื่อย ๆ	Action 1: ผู้ทดลองลืมเริ่มประสบกับภาวะอัลไซเมอร์ในขั้นแรก (ระยะเริ่มต้น) โดยจะเริ่มเฉยเมย สูญเสียความทรงจำระยะสั้น ลืมของ วางของ ไร้ทิศทาง สับสนวันเวลา และวันที่ ลืมในเรื่องที่ไม่น่าลืม จากนั้นเริ่มทบทวนความทรงจำของตัวเองก่อนออกเดินทาง (เตรียมความพร้อม) ชื่อ อายุ เพศ วันและเดือน Action 2: ก่อนออกสำรวจ ต้องจำ 3 คำ ที่กำหนดให้ ได้แก่ โรงยิม ฟิล์ม ตู้ปลา
Crisis จุดวิกฤติ	ผู้ทดลองลืมจะเริ่มประสบกับภาวะอัลไซเมอร์ในขั้นกลาง (ระยะสอง) โดยเริ่มมีอาการ เห็นภาพหลอน หูแว่ว อารมณ์ฉุนเฉียวรุนแรง มีปัญหาในการพูดการเขียน ไม่เข้าใจภาพที่เห็น และหงุดหงิดง่ายขึ้น
Climax จุดสูงสุดทหาอารมณ์	ผู้ทดลองลืมเริ่มประสบกับภาวะอัลไซเมอร์ในขั้นสุดท้าย (ระยะสาม) โดยเลือกที่จะลบความทรงจำ หรือเก็บความทรงจำไว้ (ทั้งความทรงจำที่ดีและไม่ดี)
Falling Action จุดคลี่คลาย/แก้ปม	ผู้ทดลองลืมสามารถรักษาความทรงจำของตัวเองไว้ได้ และพบทางออกในที่สุด
Resolution บทสรุปเรื่องราว	ขึ้นอยู่กับผู้เข้าทดลอง โดยที่บทสรุป (ผลลัพธ์) ของทุกคนที่เข้ามาทำการทดลองในตอนท้ายหลังจากหาทางออกเจอ จะได้รับยากันลืม โดยจะมีทั้งหมด 5 ตัวยา ที่สกัดมาจากประสาทการรับรู้พื้นฐานทั้ง 5 ได้แก่ ภาพภาพของความทรงจำ ยารสชาติของความทรงจำ ยากลิ่นของความทรงจำ ยาเสียงของความทรงจำ และยาลมผัสของความทรงจำ

การสร้างบทด้วยโครงสร้างแบบแผนทำให้เล่าเรื่องได้เป็นลำดับ และนำพาตัวละครไปพบกับประสบการณ์ที่ต้องตัดสินใจ ต้องลงมือกระทำ เพื่อนำตัวเองไปยังเป้าหมายสูงสุด อย่างไรก็ตาม เมื่อบทถูกสร้าง และนำไปใช้สำหรับการแสดงในแพลตฟอร์มเว็บแอปพลิเคชันซึ่งเป็นพื้นที่การแสดงที่แตกต่างจาก การแสดงทั่วไป การสร้างพื้นที่การแสดงเสมือน (Virtual performance space) ที่มีองค์ประกอบศิลป์ครบถ้วนทั้งฉาก แสง เสียง และเทคนิคพิเศษ ตัวละครหลักจึงเปลี่ยนจากความเป็นตัวละครในเรื่องมาเป็นผู้ชมในฐานะ “ผู้เล่น-ผู้สวมบทบาท” โดยต้องออกเดินทางไปสำรวจ ค้นหา เฉลียวหน้า และปฏิบัติภารกิจต่างๆ ตามสถานการณ์ของเรื่อง ตั้งแต่ต้นจนกระทั่งจบเรื่อง พื้นที่การแสดงใหม่นี้จึงเป็นการผสมผสาน และเชื่อมต่อกับโลกภายในเว็บแอปพลิเคชันเข้ากับผู้เล่น เพื่อเปิดพื้นที่จินตนาการที่นำไปสู่การทำความเข้าใจมิติของผู้ป่วยที่ต้องเผชิญกับภาวะของโรคอัลไซเมอร์

3. การกำหนดแนวคิด และการออกแบบองค์ประกอบภาพการแสดง

ผู้สร้างสรรค์ได้นำบทการแสดงมาศึกษาวิเคราะห์อีกครั้ง ภายใต้แนวคิด “ความทรงจำมีวันหมดอายุ” เพื่อสร้างการแสดงในเว็บแอปพลิเคชัน โดยได้ออกแบบภาพ และองค์ประกอบศิลป์ ดังนี้

3.1 การออกแบบภาพการแสดง (picturization) ในพื้นที่การแสดง ซึ่งในการแสดงเวทีทั่วไปจะเป็นขั้นตอนที่ผู้กำกับออกแบบภาพการแสดง รวมถึงการออกแบบองค์ประกอบศิลป์ของผู้กำกับศิลป์ เพื่อให้เห็นภาพการแสดงองค์รวมที่จะเกิดขึ้นบนเวที แต่การแสดงชิ้นนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้นำบทการแสดงมาตีความและออกแบบภาพใหม่บนแพลตฟอร์มเว็บแอปพลิเคชัน และสร้างสตอรี่บอร์ด (Story Board) ในการสื่อสารความคิดกับฝ่ายผลิตเพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกัน

TITLE	MEMORIES RENEW	EFFECT	
NAME	PREPARE	SOUND	MEMORIES RENEW
PAGE	1	PAGE	2
			
CHAPTER	MEMORIES RENEW		
OPENING	ตั้งเวลา ไม่แสดงใน STARAT ตั้งเวลา	แสดง LOGO ตั้งเวลา	เปลี่ยนหน้า
	เปลี่ยนหน้า 3 วินาที		คืนหน้า

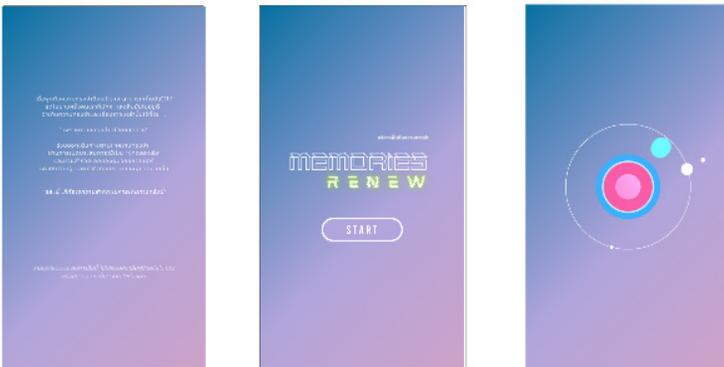
ภาพประกอบที่ 3 สตอรี่บอร์ดที่แสดงช่วงเตรียมคนดู (Prepare) ที่มา: ปนิตา ประสมศรี และคนอื่นๆ (2564)

3.2 หลักการสร้างการแสดงผล และองค์ประกอบศิลป์ด้วยภาษา CSS-Animation เป็นการใช้ภาษา JavaScript จัดวางการเคลื่อนไหว การออกแบบสีเส้น และบรรยากาศของการแสดง ซึ่งสีที่เลือกใช้ คือ สีเกรเดียนท์ (Gradients) ด้วยเทคนิคการไล่เฉดสีทั้งที่พื้นหลัง ข้อความ และส่วนประกอบอื่นๆ โดยจัดคู่สีเกรเดียนท์กับสีโฮโลแกรม (Holographic) ให้เป็นสีหลัก ใช้แทนภาวะของผู้ป่วยอัลไซเมอร์ที่มีอาการภาพลวงตา และประสาทหลอน อีกทั้งในเชิงเทคนิคยังเป็นสีที่นิยมใช้แสดงภาพ 3 มิติ



ภาพประกอบที่ 4 สี Holographic Gradients

ที่มา: ปนิตา ประสมศรี และคนอื่นๆ (2564)



ภาพประกอบที่ 5 หน้าเว็บแอปพลิเคชัน

ที่มา: ปนิตา ประสมศรี และคนอื่นๆ (2564)

3.3 เพลงประกอบการแสดงมาจากแนวคิด “ความทรงจำมีวันหมดอายุ” โดยเทียบเคียงกับผู้ป่วยที่จดจำอะไรไม่ได้ มีอาการเหม่อ ล่องลอย ไม่มีจุดหมาย ทำให้ผู้สร้างสรรค์นึกถึงเสียงดนตรีที่ให้ความรู้สึกล่องลอย เสียงที่ฟังแล้วไม่มีจุดสิ้นสุด

ผู้สร้างสรรค์และศิลปิน Flour in the garden หรือนางสาวดุจฤดี บำเพ็ญผล ได้นำเสียง ฮาร์พ⁹ (Harp) เข้ามาตีโต้แย้งกัน โดยแทนความรู้สึกของตัวละครผู้ทดลองลิ้มที่พยายามใช้ความคิด หรือพยายามนึกคิดอยู่ตลอดเวลา เสียงฮาร์พสั้นๆ แต่ยาวนาน จึงให้ความรู้สึกถึงการไม่มีจุดสิ้นสุด และนำพาตัวละครออกเดินทางไปในพื้นที่ที่เต็มไปด้วยจินตนาการ



ภาพประกอบที่ 6 QR Code เพลงประกอบการแสดง Memories Renew

ที่มา: ปนิตา ประสมศรี และคนอื่นๆ (2564)

4. การสร้างการแสดงผลบนแพลตฟอร์มเว็บแอปพลิเคชัน

การสร้างสรรค์การแสดงผลบนแพลตฟอร์มเว็บแอปพลิเคชันเป็นการนำบทการแสดง และการออกแบบการแสดงที่เกิดขึ้นก่อนหน้ามาปฏิบัติการสร้างสรรค์โดยใช้ภาษา HTML PHP ในการสร้างเรื่องราว และใช้ภาษา JavaScript ในการกำหนดการกระทำต่างๆ รวมถึงใช้ภาษา CSS ในการสร้างองค์ประกอบศิลป์ ซึ่งพื้นที่การแสดงผลนี้จะต้องร่วมกับการใช้ Web host เป็นตัวกลางรองรับการเข้าร่วมของผู้ชมในฐานะ ผู้เล่น-ผู้สวมบทบาท โดยสามารถอธิบายลักษณะของการสร้างพื้นที่การแสดงผลผ่านภาษา HTML PHP Java Script และ CSS ดังนี้

⁹ ฮาร์พเป็นเครื่องดนตรีประเภทเครื่องสายของดนตรีตะวันตก เรียกอีกอย่างว่าพิณ มีเสียงเกิดขึ้นจากการใช้นิ้วดีดสาย (The Modern Harpist, 2012)

ตารางที่ 5 ตัวอย่างการแปลงเนื้อเรื่องสู่การแสดงในเว็บแอปพลิเคชัน

ฉาก	เนื้อเรื่อง	Code	Web Application
1	‘จะอย่างไร ถ้าวันหนึ่งคุณ ตื่นขึ้นมาแล้วพบว่า คุณจำ อะไรไม่ได้เลย “แม้กระทั่งชื่อของตัวเอง”	<pre><div id="page3_1Div" class="ftco-animate text-center fadeInUp ftco-animatd" style="height: 500px;" onclick="loadPage4();"> <p style="font-size: 9pt; color: white;" id="p3_1t1" > จะอย่างไรถ้าวันหนึ่งคุณตื่นขึ้น มาแล้วพบว่า คุณจำอะไรไม่ได้เลย

"แม้กระทั่งชื่อ ของตัวเอง" </p></div></pre>	
2	เราทุกคนต่างเก็บเกี่ยวความ ทรงจำที่ล้ำค่าพอๆ กับความ ทรงจำ ที่โหดร้ายเอาไว้ และ ถ้าหากจะมีอะไรมาเล่นตลก กับชีวิตคุณได้อย่างเจ็บแสบ ที่สุด “ความทรงจำ” ก็อาจเป็นตัวการสำคัญที่ ทำให้ชีวิตเต็มไปด้วยความ หมาย หรือไม่ก็อาจจะพาคคุณ ดิ่งเหวได้เช่นกัน	<pre><div id="page35_1Div" class="ftco-animate text-center fadeInUp ftco-animatd" style="height: 500px;" onclick="loadPage37();"> <p style="font-size: 10pt; color: white;"> เราทุกคนต่างเก็บเกี่ยวความทรง จำที่ล้ำค่า
 พอๆ กับความ ทรงจำที่โหดร้ายเอาไว้
และ ถ้าหากจะมีอะไรมาเล่นตลกกับ ชีวิตคุณได้อย่างเจ็บแสบที่สุด

 "ความทรงจำ"

ก็อาจเป็นตัวการสำคัญ

ที่ทำให้ชีวิตเต็มไปด้วยความ หมาย หรือไม่
ก็อาจจะพา คุณดิ่งเหวได้เช่นกัน </p></div></pre>	

จากการวิเคราะห์ตารางตัวอย่างการแปลงเนื้อเรื่องสู่การแสดงในเว็บแอปพลิเคชัน ผู้สร้างสรรค์ได้นำบทละครที่เป็นรูปแบบข้อความมาแปลงให้อยู่บนหน้าเว็บแอปพลิเคชันโดยมีการจัดวางสีมัลติมีเดีย การกำหนดตัวเลือก และองค์ประกอบของภาพตามขนาดจอแสดงผลของ สมาร์ทโฟน (Smartphone) ที่กำหนดไว้ แต่เนื่องด้วยข้อจำกัดของแม่แบบ (Template) มีการจัดการออกแบบ (Layout) ไว้เลยส่งผลให้ภาพหรือสื่อมัลติมีเดียที่กำหนดไว้ไม่สามารถเป็นไปตามแบบแผนได้ ผู้สร้างสรรค์จึงทำการแก้ไขปัญหาโดยการปรับเปลี่ยนองค์ประกอบของภาพที่เกิดปัญหาให้อยู่ในรูปแบบใหม่ แต่ยังคงให้ความรู้สึกกับผู้ชมในแบบเดิมตามที่กำหนดไว้ตอนต้น

โดยการใช้แนวคิดและทฤษฎีการเขียนเว็บแอปพลิเคชันของภาษา CSS ซึ่งเป็นชุดคำสั่งที่ใช้สำหรับการกำหนดการแสดงผลข้อมูลหน้าเว็บเพจขึ้นมาเพื่อใช้ในการตกแต่งหน้าเอกสารเว็บเพจโดยเฉพาะในการแก้ไขปัญหาการปรับเปลี่ยนขององค์ประกอบของภาพที่กล่าวไว้ข้างต้น โดยการใช้งาน CSS จะเข้ามาช่วยเพิ่มความสามารถให้กับ HTML และ CSS มีความสามารถในการตกแต่งการแสดงผลข้อมูลหน้าเว็บเพจที่เหนือกว่า HTML

ความสามารถของภาษา CSS (เนืองวงศ์ ทวยเจริญ, 2560) มีหลายอย่าง เช่น CSS สามารถทำให้ Text ที่เป็นจุด Link ไม่ให้มี การขีดเส้นใต้ได้ CSS สามารถกำหนดการ Fix ขนาดของ Font อักษรได้ คือ เมื่อผู้เยี่ยมชมปรับ ขนาด Font ที่ Browser ที่ขนาดเท่าใด CSS ก็ยังคงแสดงผลขนาด Font ที่ขนาดที่ปรับไว้เสมอ ส่งผลให้เว็บเพจไม่ผิดปรกติตามขนาดของ Font ที่ผู้ใช้ปรับเปลี่ยนที่ Browser, CSS ทำให้เว็บเพจ โหลดเร็วขึ้น เป็นต้น เนื่องจาก CSS จะทำงานร่วมกับ HTML เป็นหลัก ดังนั้นจึงสามารถพิมพ์โค้ดของ CSS แทรกไปยัง โค้ดของ HTML ได้

ด้วยเหตุนี้ผู้สร้างสรรค์จึงเลือกใช้แนวคิดและทฤษฎีการเขียนเว็บแอปพลิเคชันของภาษา CSS ร่วมกับภาษา HTML PHP และ JavaScript ในการสร้างสรรค์ผลงานสร้างสรรค์ Memories Renew นี้ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานการสร้างสรรค์ให้มีเนื้อหาสาระครบถ้วน โดยไม่สามารถข้ามขั้นตอนหรือขาดกระบวนการเขียนภาษาใดภาษาหนึ่งไปได้ หากขาดกระบวนการเขียนภาษาใดไป อาจส่งผลให้เว็บแอปพลิเคชันเกิดปัญหาเกี่ยวกับข้อจำกัดข้างต้นได้



ภาพประกอบที่ 7 QR Code บันทึกการแสดงเรื่อง Memories Renew

ที่มา: ปนิตา ประสมศรี และคนอื่นๆ (2564)

จากการวิเคราะห์การวางภาพทั้งหมดพบว่า ผู้สร้างสรรค์ได้ทำการจัดเรียงองค์ประกอบของภาพโดยกำหนดจังหวะของภาพให้เหมาะสมกับการอ่าน และการทดลองเล่นของผู้ชม โดยการวางภาพและการเลือกใช้เครื่องมืออย่างสมาร์ตโฟนที่นำเสนอ ถือเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญกับการแสดงอย่างมาก ซึ่งส่งผลต่อการรับรู้ที่แตกต่างจากการแสดงผลผ่านจอคอมพิวเตอร์ (Computer) เพราะเป็นสิ่งที่คุณจะได้สัมผัสในการมองเห็นในฐานะของตัวละครอย่างชัดเจนเป็นลำดับแรก ซึ่งผู้สร้างสรรค์ได้ออกแบบสร้างสรรค์ภาพ และคัดเลือกสื่อมัลติมีเดียที่นำมาใช้ประกอบการแสดง โดยกำหนดให้ภาพเคลื่อนไหวมีระยะเวลาการเคลื่อนไหว 10 เฟรมเรท (Frame Rate) ต่อ 3 วินาที เพื่อให้ได้ภาพเคลื่อนไหวที่สื่อสารกับภาวะข้างในของผู้ชมได้อย่างเหมาะสม และใช้เวลาในการเข้ารับชม-เล่น ทั้งหมดประมาณ 8-15 นาที

ทั้งนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้คำนึงถึงเรื่องปลอดภัยเกี่ยวกับภาวะจิตใจของผู้เล่น โดยได้กำหนดเงื่อนไขของ การเข้ารับชม-เล่น คือการแสดงนี้มีเนื้อหาเกี่ยวกับความทรงจำ ผู้ชมสามารถหยุดได้ทุกเมื่อหากรู้สึกกังวล หรือมีความไม่มั่นคงทางอารมณ์ และก่อนเริ่มรับชมการแสดงควรได้ใช้เวลาอยู่กับตัวเอง อยู่ในที่ห่างไกลจากสิ่งรบกวน เพื่อสร้างสมาธิ และเตรียมความพร้อมในการเข้าร่วมรับชม

5. การประชาสัมพันธ์ การจัดแสดง และประเมินผลการแสดง

5.1 การประชาสัมพันธ์ผลงานการแสดง Memories Renew

การแสดง Memories Renew เป็นการแสดงแนวทดลองซึ่งเป็นสิ่งใหม่ การที่จะทำให้กลุ่มผู้ชมเป้าหมาย คือ นักศึกษามหาวิทยาลัยขอนแก่น ให้ความสนใจ

จึงจำเป็นต้องหากวิธีในการสื่อสารข้อมูล การแสดงไปยังผู้ชมได้อย่างน่าสนใจ โดยผู้สร้างสรรค์เลือกรูปแบบการสื่อสารด้วยภาษาภาพ เช่น โปสเตอร์ คลิปตัวอย่างการแสดง เป็นการสื่อสารทางอ้อม และสร้างพฤติกรรมสื่อสาร โดยใช้วิธีการสื่อสารสองทาง (Two – Way Communication) ผ่านช่องทางออนไลน์ คือ เฟซบุ๊ก (Facebook) และอินสตาแกรม (Instagram) โดยอภิปรายได้ดังนี้

5.1.1 วิธีการประชาสัมพันธ์ผ่านโปสเตอร์โปสเตอร์ (Poster)

Memories Renew ผ่านเพจเฟซบุ๊ก Theatre & Performance Thesis Festival ซึ่งเป็นเพจประชาสัมพันธ์งานธีสิสของนักศึกษาสาขาการแสดง มหาวิทยาลัยขอนแก่น และเพจต่างๆ การออกแบบโปสเตอร์ได้นำองค์ประกอบจากตัวผลงานการแสดงบางส่วนมาจัดวางใหม่ให้มีความน่าสนใจ โดยเลือกใช้พื้นหลังเป็นสีดำ มีวงกลมคู่สี Gradients กับ Holographic ที่สร้างความโดดเด่นจากพื้นหลัง และเส้นสีขาวที่ถักทอเหมือนตาข่ายอู่มงค์ ซึ่งเป็นฉากหนึ่งของการแสดง โดยรวมต้องการสื่อสารให้เห็นถึงความเว้งว่าง ไม่มีที่สิ้นสุด แต่ยังมีแสงสว่างที่ปรากฏอยู่ดวงหนึ่ง ซึ่งสะท้อนถึงภาวะของโรคอัลไซเมอร์ เป็นโปสเตอร์ที่ไม่ปรากฏนักแสดง และให้ความรู้สึกทันสมัย



ภาพประกอบที่ 8 ตัวอย่างในการประชาสัมพันธ์โดยวิธีการโปสเตอร์โปสเตอร์ผ่านเพจเฟซบุ๊ก (Facebook)

ที่มา: ปณิดา ประสมศรี และคนอื่นๆ (2564)

5.1.2 วิธีการประชาสัมพันธ์ผ่านการสร้างสรรค์กิจกรรมร่วมสนุก

โดยออกแบบข้อความตั้งคำถาม เพื่อให้ผู้สนใจร่วมตอบคำถามมีปฏิสัมพันธ์เพิ่มขึ้น โดยใช้วิธีการโพสต์โปสเตอร์กิจกรรมร่วมสนุกผ่าน เฟซบุ๊ก และอินสตาแกรม เป็นการออกแบบข้อความโดยตั้งคำถามให้สอดคล้องกับเนื้อหาของการแสดง เพื่อให้ผู้สนใจเข้ามาร่วมตอบคำถาม ซึ่งการใช้กลวิธีนี้ทำให้กลุ่มผู้ชมเป้าหมายเข้ามาสื่อสารโต้ตอบเป็นจำนวนมาก และเกิดการแชร์โปสเตอร์อย่างต่อเนื่อง เป็นการเผยแพร่ข้อมูลการแสดงรูปแบบใหม่ และสร้างความดึงดูดใจให้ผู้สนใจเข้ามาร่วมชมการแสดง



ภาพประกอบที่ 9 การประชาสัมพันธ์โดยวิธีการโพสต์โปสเตอร์กิจกรรมร่วมสนุก
ลงในอินสตาแกรม (Instagram)

ที่มา: ปนิตา ประสมศรี และคนอื่นๆ (2564)

5.2 การจัดแสดง การแสดงโดย 1. วิธีการโพสต์โปสเตอร์ QR Code

ให้ผู้ชมสามารถสแกน และ 2. วิธีการโพสต์ลิงก์(Link) สำหรับคลิกเพื่อเข้ารับชม และเล่นเว็บแอปพลิเคชัน Memories Renew วันและเวลาในการจัดแสดง จัดแสดงตั้งแต่วันอังคารที่ 11 มกราคม 2565 ตลอดจนถึงวันอาทิตย์ที่ 20 มกราคม 2565 รวมเป็นเวลา 10 วัน สามารถเข้าชมและเข้าใช้บริการเล่นได้ตลอดวัน

ปีที่ 15 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2566



ภาพประกอบที่ 10 ผู้ชมเข้าใช้บริการผ่านสมาร์ทโฟน (Smartphone)
ที่มา: พงษ์ไพฑูย์ เขตพันธ์ (2565)

5.3 ปัญหาที่พบ

การดำเนินการจัดแสดงในวันแรกเกิดข้อผิดพลาดในส่วนของแอปพลิเคชัน เนื่องจากเว็บไซต์มีการจำกัดจำนวนผู้เข้าชมทำให้ผู้ชมบางส่วนไม่สามารถรับชมผลงานได้ ผู้สร้างสรรค์จึงแก้ปัญหาด้วยการโพสต์ข้อความขอร้องผู้ชม และชี้แจงเกี่ยวกับระบบแอปพลิเคชัน แล้วได้ประสานงานกับเว็บไซต์เพื่อชี้แจงรายละเอียดการใช้งานแอปพลิเคชัน โดยหลังจากจัดการปัญหาระบบแอปพลิเคชันเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ได้ดำเนินการแก้ไข QR Code และประชาสัมพันธ์ให้ผู้ชมเข้าชมการแสดงผลอีกครั้ง

5.4 ผลตอบรับการแสดง

หลังการจัดแสดง Memories Renew ได้มีการสำรวจข้อมูลผลตอบรับจากสื่อประชาสัมพันธ์ในออนไลน์โดยพบว่า การเข้าถึงโพสต์ประชาสัมพันธ์การแสดง ซึ่งมีทั้งสิ้นจำนวน 9 โพสต์ โดยมีจำนวนการมีส่วนร่วม 19,182 ครั้ง จำนวนการแสดงความรู้สึก 1,353 ครั้ง จำนวนการแสดงความคิดเห็น 581 ข้อความ จำนวนการแชร์โพสต์ 121 ครั้ง และการร่วมตอบคำถาม 199 ครั้ง โดยมีจำนวนผู้ชมที่เข้าร่วมชมการแสดงทั้งสิ้น 548 ครั้ง โดยเป็นจำนวนที่สูงกว่าการคาดการณ์

ผลการสร้างสรรค์

1. บทการแสดง (Performance Text) มีกลวิธีในการเล่าเรื่องจากประเด็นตั้งต้นจากภาวะอัลไซเมอร์ ทำให้ผู้สร้างสรรค์มุ่งศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับโรค และทำความเข้าใจภาวะของผู้ป่วย ตลอดจนการนำมาออกแบบกระบวนการละครประยุกต์ เพื่อสร้างเป็นบท และวางโครงเรื่องโดยใช้แนวคิดสร้างเรื่องตามแบบแผน โดยระหว่างขั้นตอนการสร้าง และพัฒนางานจะมีข้อมูลที่น่าสนใจเพิ่มขึ้นจำนวนมาก แต่การสร้างการแสดงจำเป็นต้องคัดเลือกเฉพาะข้อมูลที่เหมาะสมกับแนวคิดงาน กลวิธีการเล่า และการสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมาย ผู้สร้างสรรค์จึงต้องอาศัยแนวคิดของงาน และโครงเรื่องที่กำหนดไว้เป็นเครื่องมือตรวจสอบเนื้อหาของบทการแสดง ส่งผลให้การแสดงสามารถสื่อสารประเด็น และสร้างประสบการณ์การรับรู้ภาวะของผู้ป่วยโรคอัลไซเมอร์แก่ผู้ชมตามที่กำหนดไว้

2. กลวิธีการสร้างการแสดงด้วยเว็บแอปพลิเคชันโดยนำบทการแสดงมาสร้างสรรคบนแพลตฟอร์มแอปพลิเคชัน แต่เนื่องด้วยข้อจำกัดของแม่แบบที่มีการออกแบบไว้เลยส่งผลให้ภาพไม่เป็นไปตามแผนที่กำหนดไว้ในสตอรี่บอร์ด ผู้สร้างสรรค์จึงทำการแก้ไขปัญหาโดยการปรับเปลี่ยนองค์ประกอบของภาพให้เหมาะสมกับแม่แบบ แต่ยังคงเป็นไปในทิศทางเดียวกับที่ได้ออกแบบไว้ เพื่อให้การแสดงสื่อสารกับผู้ชม

3. การแสดงได้เปิดพื้นที่ให้ผู้ชมเข้ามามีส่วนร่วมในการแสดงบนแพลตฟอร์มใหม่ ผ่านการรับรู้จากการรับฟัง การชม การสัมผัส และปฏิสัมพันธ์กับสถานการณ์ต่างๆ ในการแสดง ตลอดจนการพุงความสนใจในระยะเวลา 8-15 นาที ทำให้ผู้ชมเกิดกระบวนการเปิดรับข้อมูลใหม่ และตอบกลับความเข้าใจที่เกิดขึ้น ส่งผลให้การแสดงบนแพลตฟอร์มแอปพลิเคชันเป็นพื้นที่สร้างการเรียนรู้ และนำไปสู่ความเข้าใจเรื่องอัลไซเมอร์ได้

4. ผู้ชมการแสดงทำหน้าที่เป็นผู้เล่น-ผู้สวมบทบาท “ตัวละครหลัก” โดยทำหน้าที่เป็นผู้ดำเนินเรื่องและเผชิญกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้น ซึ่งต้องตัดสินใจบนเงื่อนไขที่ถูกกำหนดมาให้ เพื่อให้เรื่องดำเนินไปจนถึงตอนจบ โดยอุปสรรคหรือความ

ขัดแย้งในแต่ละฉากจะเปิดโอกาสให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกร่วม ณ ขณะนั้น เป็นกลวิธีการสร้างประสบการณ์แก่ผู้ชมผ่านบทบาทตัวละคร “ผู้ทดลองลิ้ม” และภายหลังการแสดงจบลงผู้ชมจะเกิดกระบวนการประมวลผล และวิเคราะห์สิ่งที่เกิดขึ้นจากทั้งที่เป็นความรู้สึก และเชื่อมโยงไปสู่ความเข้าใจเกี่ยวกับภาวะโรคอัลไซเมอร์

5. ประเมินผลหลังชมการแสดง โดยมีผู้ชมทำแบบสอบถามจำนวน 109 คน ดังนี้

ตารางที่ 6 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับความรู้ต่อผลงาน

แบบประเมินการรับรู้ต่อผลงาน												
ลำดับ	รายการ	ระดับความพึงพอใจ					N	ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ	S.D	เกณฑ์ประเมิน	
		5	4	3	2	1						
1	ท่านรับรู้ถึงภาวะของผู้ป่วยอัลไซเมอร์ผ่านเรื่องเล่านี้	17	34	41	16	1	109	3.46	69.17	0.95	ปานกลาง	
2	ท่านรับรู้ถึงภาวะของผู้ป่วยอัลไซเมอร์ผ่านเสียงในเรื่อง	21	35	40	10	3	109	3.56	71.19	0.99	มาก	
3	ท่านรับรู้ถึงภาวะของผู้ป่วยอัลไซเมอร์ผ่านภาพในเรื่อง	23	33	40	12	1	109	3.60	71.93	0.97	มาก	
4	การแสดงในรูปแบบเว็บแอปพลิเคชันนำพาท่านไปสู่การรับรู้ภาวะของผู้ป่วยอัลไซเมอร์	24	36	36	11	1	109	3.66	73.15	0.96	มาก	
รวม		85	138	157	49	6	435	3.57	71.36	0.97	มาก	

จากตารางที่ 6 สามารถวิเคราะห์ภาพรวมได้ว่า ผู้ชมสามารถรับรู้ถึงภาวะของผู้ป่วยโรคอัลไซเมอร์ ผ่านเรื่องราว ข้อความ ภาพ เสียง และรูปแบบของการแสดงเว็บแอปพลิเคชันได้ค่อนข้างมาก และการแสดงรูปแบบนี้สามารถทำให้ผู้ชมรับรู้ถึงภาวะโรคอัลไซเมอร์ได้มากขึ้น

ปีที่ 15 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2566

อภิปรายผลการสร้างสรรค์

1. ผลงานการแสดงเรื่อง Memories Renew ให้ความสำคัญกับประเด็นที่ผู้สร้างสรรค์สนใจ คือ ภาวะโรคอัลไซเมอร์ โดยมีองค์ประกอบหลัก คือ นักแสดง ผู้ชม สถานที่ โดยการแสดงได้กำหนดให้ผู้ชมกลายเป็นนักแสดง-ตัวละคร และสถานที่คือ เว็บแอปพลิเคชัน ถึงแม้ว่า รูปแบบแอปพลิเคชันจะเป็นโปรแกรมที่ถูกสร้าง และสามารถเล่นซ้ำได้บ่อยครั้ง แต่ความสดใหม่อยู่ที่ผู้ชมในฐานะผู้เล่น-ผู้สวมบทบาท มีภาวะอย่างไรก่อนเริ่มต้นเล่นแอปพลิเคชัน การสื่อสารและโต้ตอบระหว่างการแสดงกับผู้ชมเป็นประสบการณ์ที่เกิดขึ้นในพื้นที่การแสดง การรับรู้ข้อมูลทั้งจากข้อความ ภาพ และเสียงในแอปพลิเคชันมีผลต่อความคิดกับความรู้สึกร่วมโดยตรง และการกระทำที่เกิดขึ้นไม่จำเป็นการตอบข้อความ การตัดสินใจเลือกตัวเลือกต่างๆ หรือการออกจากแอปพลิเคชันระหว่างชมการแสดง เป็นการกระทำที่เกิดขึ้นจากผู้แสดง-ตัวละคร ที่ผู้ชมสวมบทบาทอยู่ อาจกล่าวได้ว่า การแสดงเว็บแอปพลิเคชันไม่ได้เป็นการแสดงในวิธีการแสดงทั่วไปบนเวที หรือพื้นที่จริง แต่เป็นการแสดงบนแพลตฟอร์มเว็บไซต์ออนไลน์ เพื่อให้ผู้ชมเกิดปฏิสัมพันธ์ (Interaction) ต่อการแสดง ในฐานะผู้แสดง-ตัวละคร มากกว่าสังเกตการณ์การแสดง

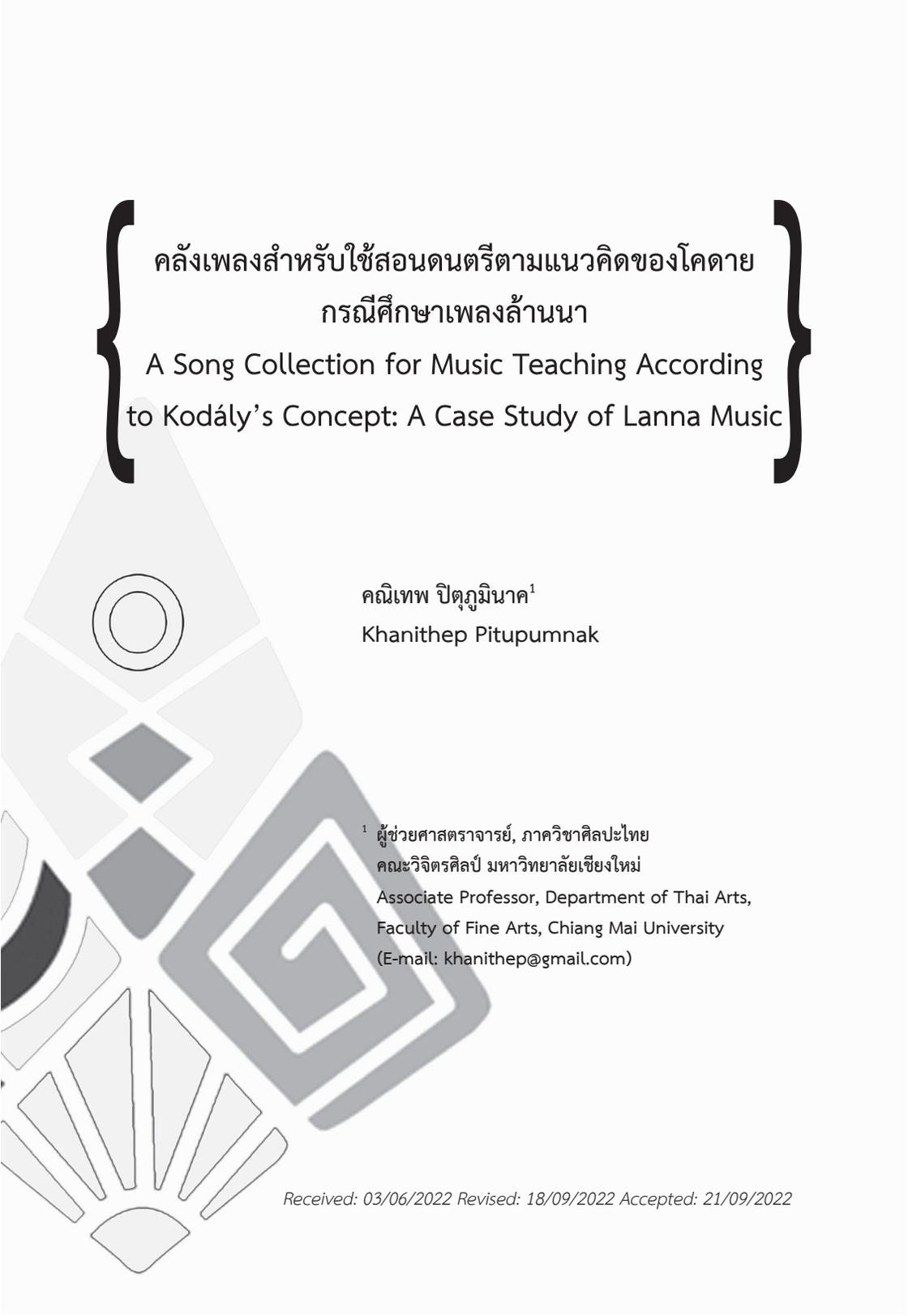
2. Memories Renew เป็นการทำงานบูรณาการศาสตร์ ผู้สร้างสรรค์ในฐานะผู้เรียนด้านละคร/ การแสดง มีโอกาสได้เรียนรู้ และฝึกฝนทักษะใหม่ที่แตกต่างคือ การเขียนเว็บแอปพลิเคชัน โดยใช้ความรู้จากศาสตร์ละครมาเป็นฐานในการสร้างและเล่าเรื่อง ร่วมกับการออกแบบ และเขียนเว็บแอปพลิเคชัน ทำให้ผู้สร้างสรรค์เกิดความริเริ่มที่แปลกใหม่ และมีความสนใจที่จะทดลองสร้างการแสดงร่วมกับเทคโนโลยีอื่นๆ ต่อไปในอนาคต

3. ผลงานการแสดงเป็นต้นแบบที่ทดลองสร้าง และเสนอพื้นที่การแสดงใหม่ ซึ่งสามารถนำไปพัฒนา ต่อยอด และประยุกต์ใช้ต่อไปได้ โดยนำวิธีการสร้างเรื่อง หรือการนำเสนอผ่านเว็บแอปพลิเคชันไปใช้ในงานอื่นๆ เช่น การสร้างงานศิลปะการแสดงกับเทคโนโลยี หรืองานพัฒนาเว็บไซต์ที่ต้องการการเล่าเรื่องหรือสื่อสารประเด็นที่แตกต่างกับกลุ่มผู้ชมที่หลากหลายมากขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กรมสุขภาพจิต. (2563). อัลไซเมอร์ สมองเสื่อมไม่ใช่แค่เรื่องความจำ. ค้นเมื่อ 18 พฤษภาคม 2565, จาก <https://www.dmh.go.th/news-dmh/view.asp?id=30371>
- จรัส พงเจริญ. (2560). ผลการเรียนรู้ด้วยเว็บแอปพลิเคชันการศึกษาโดยใช้กระบวนการแก้ปัญหาเพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนโปรแกรมบนเว็บของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ณัฐชา ตะวันนาโชติ. (2563). Making Sense รับรู้และรู้สึก. ค้นเมื่อ 5 พฤษภาคม 2564, จาก [https://hr.tcdc.or.th/en/Articles/Detail/Making Sense?fbclid=IwAR3wsmi7MgdL5ohaHT4ZNFH5nAUP0olB8tfEfMte9_f0F0pi5fl7eTvoxgM](https://hr.tcdc.or.th/en/Articles/Detail/Making%20Sense?fbclid=IwAR3wsmi7MgdL5ohaHT4ZNFH5nAUP0olB8tfEfMte9_f0F0pi5fl7eTvoxgM)
- เนชั่นทีวี. (2561). เดือนกัญชาหนุนขายเงินเดือนเสี่ยงโรค อัลไซเมอร์. ค้นเมื่อ 18 พฤษภาคม 2565 จาก <https://www.bangkokbiznews.com/news/detail/811908>
- เนืองวงศ์ ทวยเจริญ. (2560). การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนเว็บเพื่อบันทึกเส้นทางการขนส่งสาธารณะในกรุงเทพมหานคร. กรุงเทพฯ : วิทยาลัยนวัตกรรมด้านเทคโนโลยีและวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์.
- ปนิดา ประสมศรี, อนัตตมา ปลู่นรัมย์, นันทน์ภัส แซ่เต็ง, และพชญ อัคราหมณ์. (2564). ภาพกระบวนการสร้างสรรค์การแสดงเรื่อง Memories Renew [รูปภาพ]. ขอนแก่น: คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- พงษ์ไพบูลย์ เขตขันธ์ (2565). ผู้ชมเข้าใช้บริการผ่านสมาร์ตโฟน (Smartphone) [รูปภาพ]. ขอนแก่น: คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- พชญ อัคราหมณ์. (2562). ละครประยุกต์ Applied Theatre. [ม.ป.ท. : ม.ป.พ.].

- วชิระ ขินหนองจอก. (2555). **ทฤษฎีการรับรู้**. ค้นเมื่อ 5 พฤษภาคม 2564, จาก https://www.gotoknow.org/posts/282194?fbclid=IwAR3RFSIYh_UeGYNUgCDytVugnPoLv1Furfhe8BFbkEhXn1xcYPr8jYAACNpfV7p
- สุทธิศรี ตระกูลสิทธิโชค. (2561). **การป้องกันภาวะสมองเสื่อมในผู้สูงอายุ**. ค้นเมื่อ 5 พฤษภาคม 2564, จาก <https://he01.tcithaijo.org/index.php/jnated/article/view/164843>
- อารี ตันท์เจริญรัตน์. (2553). โรคอัลไซเมอร์ ALZHEIMER DISEASE. **วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร**, 12(2), 170-171.
- The Modern Harpist. (2012). **Harp musical instruments**. Retrieved May 18, 2022, from <https://sites.google.com/site/musicalesintru/string-instru/harp>



คลังเพลงสำหรับใช้สอนดนตรีตามแนวคิดของโคดาาย
กรณีศึกษาเพลงล้านนา

A Song Collection for Music Teaching According
to Kodály's Concept: A Case Study of Lanna Music

คณิเทพ ปิตุภูมิเนา¹

Khanithep Pitupumnak

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์, ภาควิชาศิลปะไทย
คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Associate Professor, Department of Thai Arts,
Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University
(E-mail: khanithep@gmail.com)

Received: 03/06/2022 Revised: 18/09/2022 Accepted: 21/09/2022

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 2 ข้อ คือ 1) เพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบดนตรีในเพลงล้านนาสำหรับใช้สอนดนตรีตามแนวคิดของโคดาเลย์ และ 2) เพื่อสร้างคลังข้อมูลดนตรีจากบทเพลงล้านนาสำหรับใช้สอนดนตรีตามแนวคิดของโคดาเลย์ โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ ผลวิจัยพบว่า เพลงล้านนาที่เลือกมา 28 รายการมีชุดเสียง 2-9 เสียง มีระบบเสียง 9 ประเภท มีอัตราจังหวะแบบ 2/4, 3/4, และ 4/4 มีรูปแบบทำนองได้แก่ A, AA', AB, ABA', ABCB', และ ABAB'AB''AB'''AB''''AB''''' มีองค์ประกอบจังหวะ ได้แก่ โน้ตตัวกลม โน้ตตัวขาว โน้ตตัวดำ โน้ตเข้บดหนึ่งชั้น โน้ตเข้บดสองชั้น โน้ตประจุก และตัวหยุด และบทเพลงเหมาะสมกับผู้เรียนในระดับเกรด 1 เกรด 4 เกรด 5 และ เกรด 6 ผู้วิจัยสร้างคลังเพลงจากเพลงทั้ง 28 รายการโดยจำแนกตามองค์ประกอบสำคัญที่นำไปใช้สอนตามแนวคิดของโคดาเลย์ ได้แก่ ประเภทเพลง ชุดเสียง ระบบเสียง อัตราจังหวะ รูปแบบทำนอง องค์ประกอบจังหวะ และระดับชั้นที่เหมาะสม

คำสำคัญ: คลังเพลง, โคดาเลย์, การสอนดนตรี, ดนตรีศึกษา, ดนตรีล้านนา

Abstract

This research aims to 1) analyze the musical element of Lanna music, and 2) create a song collection from Lanna songs for teaching music according to Kodály's concept. Qualitative research methodology was employed in this research. The research results revealed that 28 selected Lanna songs had 2-9 sound sets, 9 types of sound systems, time signature 2/4, 3/4, and 4/4. There are melodic forms: A, AA', AB, ABA', ABCB', and ABAB'AB''AB'''AB''''AB''''''. There are Rhythmic elements; whole note, half note, quarter note, eighth note, sixteenth note, dotted note, and rest note. The songs suitable for students in Grade 1, Grade 4,

Grade 5 and Grade 6. A song collection was created from 28 songs which were classified into the music elements; types of music, sound set, sound system, time signature, melodic form, Rhythmic element and appropriate grade, used for teaching music according to Kodály's concept.

Keywords: Song Collection, Kodaly, Music Pedagogy, Music Education, Lanna Music

บทนำ

โซลตาน โคดาย (Zoltán Kodály, 16 ธันวาคม ค.ศ. 1882-6 มีนาคม ค.ศ. 1967) เป็นนักประพันธ์เพลง นักมานุษยดนตรีวิทยา และนักการศึกษาชาวฮังการี โคดายทำงานร่วมกับ เบลา บาร์ต็อก (Béla Bartók, 25 มีนาคม ค.ศ.1881-26 กันยายน ค.ศ. 1945) และได้รับการยกย่องว่าเป็นผู้วางแนวทางการสอนดนตรีโดยใช้ดนตรีพื้นเมืองของประเทศฮังการีเป็นฐาน ทั้งนี้ แนวทางการสอนของโคดายได้รับการพัฒนาและต่อยอดโดยลูกศิษย์และนักดนตรีศึกษาจากทั่วโลก (Houlahan & Tacka, 2015) หลักการสอนตามทางของโคดาย คือ การสร้างการได้ยินภายใน (inner hearing) โดยใช้การร้องเป็นวิธีสำคัญ การร้องและการเคลื่อนไหว การเล่นประกอบเพลง และการเต้นรำพื้นเมืองจะช่วยพัฒนาการเรียนรู้ด้านจังหวะและทำนองเพลงเบื้องต้น (Choksy, 2000) แล้วจึงเริ่มเรียนเพลงพื้นเมือง จากนั้นจึงเรียนเพลงนานาชาติที่จะนำไปสู่เพลงคลาสสิก (รัวชชัย นาควงษ์, 2541; Houlahan & Tacka, 2015)

ตามแนวคิดของโคดาย นอกจากวิธีการสอนที่ถูกต้องแล้ว บทเพลงที่ใช้สอนก็มีความสำคัญไม่ยิ่งย่อนไปกว่ากัน บทเพลงต้องมีคุณภาพและมีคุณค่า สามารถดึงดูดความสนใจผู้เรียน มีเนื้อเพลงที่สอดคล้องกับทำนอง จังหวะ และรูปแบบเพลง เพลงต้องสามารถพัฒนาสุนทรียภาพทางดนตรีได้ เพลงควรสะท้อนวัฒนธรรมของ

นักเรียน ซึ่งครูต้องเลือกบทเพลงที่เหมาะสมช่วงวัยและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การสอน (Houlahan & Tacka, 2015) โคคตายเห็นว่าดนตรีพื้นเมืองซึ่งเป็นภาษาแม่ (musical mother tongue) และดนตรีศิลปะ (art song) เท่านั้นที่มีคุณภาพดีพอและเหมาะสมที่จะนำไปสอน เพลงที่ใช้ควรเป็นเพลงในวัฒนธรรมของนักเรียน เพื่อให้นักเรียนเกิดความภูมิใจในมรดกทางวัฒนธรรมของตน อีกทั้ง เพลงพื้นเมืองยังแสดงออกถึงความคิดและความรู้สึกร่วมกันของคนในท้องถิ่นและแสดงความเป็นกลุ่มก้อน (ธวัชชัย นาควงษ์, 2541; Houlahan & Tacka, 2015) ทั้งนี้ บทเพลงควรมาจาก 3 แหล่ง คือ 1) เพลงที่มาจากการเล่น เพลงร้องของเด็ก เพลงกล่อมเด็ก และบทท่องต่างๆ เพลงเหล่านี้เป็นเพลงสนุกเหมาะสมกับธรรมชาติของเด็ก และใช้ภาษาธรรมดาที่สอดคล้องกับลีลาการพูดของเด็กในแต่ละช่วงวัย 2) เพลงที่มาจากบริบททางวัฒนธรรมของเด็กซึ่งมีความแตกต่างกันในแต่ละท้องถิ่น และ 3) เพลงที่มาจากงานประพันธ์ที่เหมาะสม หรือบทเพลงที่ประพันธ์ขึ้นโดยนักประพันธ์ที่เป็นที่ยอมรับ (Chosky, 2000)

บทเพลงจากแหล่งต่างๆ แบ่งได้เป็น 3 กลุ่ม คือ เพลงร้อง เพลงประกอบการเคลื่อนไหว และเพลงสำหรับบรรเลงเพื่อการฟัง เพลงร้องและเพลงประกอบการเคลื่อนไหวเป็นเพลงที่ใช้สอนในชั้นเรียน ควรเป็นเพลงที่มีวลีสั้นๆ ที่นักเรียนสามารถเข้าใจเนื้อหา จังหวะ ทำนอง และองค์ประกอบดนตรีอื่นๆ ได้ง่าย ส่วนเพลงสำหรับการฟังเป็นบทเรียนเพื่อนำไปสู่การทำความเข้าใจดนตรีในระดับที่สูงขึ้น ทั้งนี้ เพลงสำหรับการฟังอาจเป็นเพลงทำนองเดียวหรือมีดนตรีอื่นบรรเลงประกอบเป็นวงก็ได้

ด้วยความสำคัญของบทเพลงดังกล่าวมานี้ การนำบทเพลงพื้นเมืองมาวิเคราะห์และจัดการให้อยู่ในรูปแบบ “คลังเพลง” (song collection) ย่อมทำให้ครูผู้สอนสามารถเลือกบทเพลงไปใช้ได้เหมาะสมและเป็นไปตามหลักปรัชญาการสอนดนตรีแบบโคคตายดังที่ได้กล่าวมา บทความวิจัยนี้ มุ่งนำเสนอการสร้างคลังเพลงสำหรับใช้สอนดนตรีตามแนวคิดของโคคตาย โดยใช้เพลงล้านนาเป็นกรณีศึกษา ครูดนตรีที่ใช้แนวทางการสอนของโคคตายสามารถเลือกบทเพลงในคลังเพลงนี้ไปใช้สอนได้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ทั้งวัตถุประสงค์ด้านการพัฒนาทักษะทางดนตรี

(musicianship) และการพัฒนาความรู้ ความเข้าใจ และความตระหนักถึงการเชื่อมโยงดนตรีกับสังคมและวัฒนธรรม ความหลากหลายของวัฒนธรรมในสังคม และความเป็นประชากรโลกของผู้เรียน อีกทั้งยังเป็นการส่งเสริมการอนุรักษ์ สืบทอด และการต่อยอดมรดกทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาทางดนตรีโดยให้มีบทบาทและใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนดนตรีในระบบการศึกษาอีกด้วย

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบดนตรีในเพลงล้านนาสำหรับใช้สอนดนตรีตามแนวคิดของโคคาย
2. เพื่อสร้างคลังเพลงล้านนาสำหรับใช้สอนดนตรีตามแนวคิดของโคคาย

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้คลังเพลงล้านนาสำหรับใช้สอนดนตรีตามแนวคิดของโคคาย ซึ่งสามารถเพิ่มบทเพลงอื่นทั้งเพลงในวัฒนธรรมล้านนาและเพลงในวัฒนธรรมอื่นเพิ่มเติมได้
2. สนับสนุนการเรียนการสอนดนตรีตามแนวคิดของโคคายซึ่งให้ความสำคัญกับวัฒนธรรมท้องถิ่น สร้างความตระหนักในความหลากหลายทางวัฒนธรรมและการเป็นพลเมืองโลก
3. ส่งเสริมการอนุรักษ์ สืบทอด และ การต่อยอดมรดกทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาดนตรีล้านนา

ขอบเขตการวิจัย

วิจัยนี้มุ่งวิเคราะห์บทเพลงในวัฒนธรรมล้านนาที่เลือกมาจำนวน 28 รายการ โดยรวบรวมมาจากข้อมูลเสียงที่นักวิจัย/นักวิชาการรวบรวมไว้แล้วผนวกกับข้อมูลเพิ่มเติมจากภาคสนาม บทเพลงทั้งหมดนำมาวิเคราะห์องค์ประกอบดนตรีตามที่กำหนดไว้ในกรอบแนวคิดการวิจัยโดยมุ่งเน้นการวิเคราะห์เฉพาะทำนองและ

บริบทเบื้องต้นสำหรับนำไปสอนตามแนวคิดของโคคายเท่านั้น หนึ่ง งานวิจัยนี้ไม่ได้มุ่งศึกษาบท้องในเชิงวรรณกรรม เช่น การใช้ภาษา คำแปล หรือภาพสะท้อนทางสังคม เป็นต้น นอกจากนี้ บทเพลงล้านนาที่เลือกมาวิเคราะห์เป็นเพลงร้องหรือบทท้องซึ่งมีหลายสำนวน แต่ละสำนวนส่งผลต่อการปรับเปลี่ยนจังหวะและทำนองเพลงของศิลปิน ดังนั้น บทเพลงที่เลือกมาในงานวิจัยนี้จึงไม่ถือว่าเป็นมาตรฐานหรือเป็นตัวแทนเพลงล้านนา และถือเป็นกรณีศึกษาเท่านั้น

กรอบแนวคิดการวิจัย

วิเคราะห์เพลงล้านนา (เพลงร้องและบทท้อง) เพื่อจำแนกองค์ประกอบดนตรี ใช้แนวทางการวิเคราะห์ซึ่งพัฒนาขึ้นจากแนวทางการวิเคราะห์เพลงและจัดทำคลังเพลงของ Houlahan & Tacka (2015) และ Lois Chosky (2000) องค์ประกอบดนตรีดังกล่าว ได้แก่ ชุดเสียง (tone set) หมายถึง กลุ่มเสียงในบทเพลง เรียงจากเสียงต่ำสุดถึงเสียงสูงสุด เสียงกลาง (tone center) หมายถึง เสียงสุดท้ายของบทเพลง ระบบเสียง (tonality) คือ ชนิดของบันไดเสียง ระบบเสียงในงานวิจัยนี้อิงตามระบบเสียงดนตรีตะวันตก ช่วงเสียง (range) หมายถึง ความห่างของเสียงสูงสุดและต่ำสุดของบทเพลง หรือความห่างของขั้นคู่ซึ่งอิงตามประเภทขั้นคู่เสียงของดนตรีตะวันตก อัตราจังหวะและความเร็ว (meter/tempo) หมายถึง เครื่องหมายบอกค่าตัวโน้ต และ ความเร็วของบทเพลงที่เหมาะสมกับการร้องหรือการเล่นตามลำดับ จำนวนวลีเพลง (number of phrases) หมายถึง กลุ่มทำนองเพลงหรือวรรคเพลงสั้นๆ ที่มีความยาว 4 จังหวะขึ้นไป รูปแบบทำนอง (melodic form) หมายถึง กลุ่มวลีเพลงตั้งแต่ 1 วลีขึ้นไป ท่อนเพลงแต่ละท่อนมีองค์ประกอบของทำนองหรือจังหวะแตกต่างกันและใช้สัญลักษณ์เป็นตัวอักษรภาษาอังกฤษพิมพ์ใหญ่ องค์ประกอบจังหวะ (Rhythmic elements) หมายถึง จังหวะที่ประกอบขึ้นเป็นบทเพลง องค์ประกอบจังหวะที่โดดเด่น (prominent rhythmic elements) หมายถึง รูปแบบจังหวะที่เด่นชัดในบทเพลง องค์ประกอบทำนองที่โดดเด่น (prominent melodic elements) หมายถึง ทำนองที่เด่นชัดในบทเพลง นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้นำ

เสนอข้อมูลอื่นๆ ได้แก่ *ข้อเสนอแนะสำหรับการสอน* (pedagogical uses) หมายถึง ข้อเสนอแนะสำหรับครูดนตรีว่าบทเพลงแต่ละบทอาจนำไปสอนหัวข้อใดได้บ้าง *เสียงเริ่มต้นที่เหมาะสม* (comfortable starting pitch) หมายถึง เสียงเริ่มต้นที่เหมาะสมในการร้องบทเพลง และ *ระดับขั้นที่เหมาะสม* (grade suitability) หมายถึง ความเหมาะสมของบทเพลงว่าควรใช้สอนระดับขั้นใด จากนั้น นำเพลงล้านนาที่วิเคราะห์แล้วมาจัดหมวดหมู่เพื่อสร้างคลังเพลง โดยจัดกลุ่มเพลงตามองค์ประกอบดนตรีที่จำเป็นสำหรับการพิจารณาเพื่อนำบทเพลงไปใช้สอน

วิธีดำเนินงานวิจัย

ระเบียบวิธีวิจัย งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้ข้อมูลเสียงเพลงล้านนาทั้งจากที่มีการบันทึกไว้แล้วและข้อมูลภาคสนาม ผนวกกับข้อมูลจากการสัมภาษณ์ การสังเกต และเอกสาร

แหล่งข้อมูล งานวิจัยนี้มีผู้ให้ข้อมูลหลัก 3 ส่วน คือ **ส่วนนักวิชาการดนตรี** ผู้รวบรวมเพลงพื้นเมือง คือ ผู้ที่สนใจดนตรีพื้นเมืองในเชิงวิชาการ เป็นผู้รวบรวมข้อมูลเสียง เรื่องราว หรือการวิเคราะห์เชิงวิชาการอย่างเป็นระบบหรือจัดเก็บบทเพลงพื้นเมืองในรูปแบบฐานข้อมูล เกณฑ์การเลือกผู้ให้ข้อมูลส่วนนี้ คือ เป็นผู้รวบรวมบทเพลงพื้นเมืองไว้ในรูปแบบเสียงหรือนोटเพลงและเป็นผู้นิยมให้ข้อมูล ทั้งนี้ ผู้ให้ข้อมูลและแหล่งข้อมูลในส่วนนี้ ได้แก่ 1) อาจารย์สนั่น ธรรมธิ ผู้เชี่ยวชาญด้านดนตรีล้านนา ได้บันทึกเสียงการขับร้องเพลงล้านนาและบันทึกไว้ในเว็บไซต์ยูทูป (youtube) 2) หอจดหมายเหตุดนตรีล้านนา เจอร์ลด์ ไคค์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ 3) นางสาวธิตินัดดา จินาจันทร์ นักวิจัยด้านวัฒนธรรมล้าน ได้รวบรวมการละเล่นเด็กล้านนาไว้ในรูปแบบหนังสือ ชื่อ “การละเล่นพื้นบ้าน ของเด็กล้านนา”

ส่วนศิลปินและผู้รู้ในชุมชน คือ ผู้ที่สามารถขับร้องหรือบรรเลงเพลงพื้นเมืองได้ ผู้ให้ข้อมูลนี้สามารถให้ข้อมูลเสียงและเรื่องราวของเพลงเพิ่มเติม อีกทั้งยังช่วยตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลที่เคยเก็บรวบรวมไว้ก่อนหน้านี้ ทั้งนี้ เกณฑ์ในการเลือกผู้ให้ข้อมูลส่วนนี้ คือ เป็นผู้รู้เรื่องราวและสามารถขับร้องหรือบรรเลงเพลงพื้นเมืองได้

และ เป็นผู้ยินดีให้ข้อมูล ทั้งนี้ ศิลปินที่ให้ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ 1) อาจารย์ ญัฐพงษ์ ปัญจบุรี ผู้เชี่ยวชาญด้านวรรณกรรมล้านนา 2) นายวิวัฒน์ ทีโน ศิลปินช่าง ซอ ปี่จุม และสล่าทำปี่ และ 3) นายวรชิต จันทร์ศิริ ศิลปินกลองและดนตรีล้านนา **ส่วนนักดนตรีศึกษาผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนตามแนวคิดของโคตยา** คือ ผู้ที่สามารถให้คำแนะนำเพิ่มเติมได้ว่าบทเพลงแต่ละบทที่วิเคราะห์มาได้นั้นเหมาะสมกับการนำไปสอนนักเรียนช่วงวัยใด เกณฑ์ในการเลือก คือ เป็นผู้เชี่ยวชาญเรื่องการสอนดนตรีสำหรับเด็กโดยใช้แนวทางโคตยา ทั้งนี้ ผู้ให้ข้อมูลในส่วนนี้ได้แก่ อาจารย์ งามตา นันทขว้าง

อนึ่ง บทเพลงล้านนาเลือกมาจากแหล่งข้อมูลจำนวน 28 รายการ แบ่งออกเป็น 8 กลุ่ม โดยพิจารณาจากลักษณะเพลงและบทบาทหน้าที่ของเพลง มีรายละเอียด ดังนี้

1. เพลงประกอบการละเล่น ได้แก่ ชี้นัด โตตุ่ม มอญซ่อนผ้า ลีกก้องก่อ ลีกก่องจา โอชีว เพลงเหล่านี้ใช้ประกอบการละเล่นของเด็ก การเล่นบางชนิด เด็กเล่นด้วยตนเอง เช่น ชี้นัด โตตุ่ม บางชนิดเด็กเล่นกับผู้ใหญ่ เช่น ลีกก้องก่อ ทั้งนี้ การละเล่นเหล่านี้ค่อยๆ เลือนหายไปจากสังคมล้านนาปัจจุบัน
2. เพลงร้องของเด็ก ได้แก่ เพลงเอิบ เอิบ เป็นเพลงร้องเล่นวนไปวนมา คล้ายซอว้องแต่ไม่ใช่ทำนองซอ ปัจจุบันเด็กไม่ร้องเล่นแล้ว
3. เพลงกล่อมเด็ก ได้แก่ เพลงกล่อมเด็กทำนองจะปู้ทางไทย ต๊ะโต่งเต่ง อ้อจจา เพลงกล่อมเด็กเป็นเพลงผู้ใหญ่ร้อง เพลงกล่อมเด็กมีหลายสำนวนทำให้ จังหวะและทำนองแตกต่างกันออกไป และมีข้อสังเกตสำคัญคือ เพลงกล่อมเด็กแบบ ที่มีทำนองไพเราะนี้มีเพียงผู้ใหญ่บางคนเท่านั้นที่ร้องได้ อย่างไรก็ตาม ปัจจุบันเพลงกล่อมเด็กเหล่านี้ไม่ถูกนำมาขับกล่อมเด็กแล้ว
4. เพลงพิธีกรรม ได้แก่ เพลงเชิญผีนางดั่ง เป็นเพลงของผู้ใหญ่ใช้ในพิธีกรรม ซึ่งปัจจุบันหาชมไม่ได้แล้ว
5. ซอ ได้แก่ ความหมายของเพื่อน เจ้าสุวัตนางบัวคำ ดาววิไถ่น้อย พระลอดินดง และเสเลเมา ซอเป็นวัฒนธรรมขับขานสำคัญของล้านนา ซอเป็น

เพลงร้องสำหรับผู้ใหญ่ มีเนื้อหาทั้งทางธรรมและทางโลก บทชอมีทั้งที่ประพันธ์ขึ้น และศิลปินต้นตามบริบท ปัจจุบัน การแสดงชอยังเป็นที่ยอมรับในพื้นที่ภาคเหนือ

6. ชอว่อง ได้แก่ ญ่าบ้อง ญ่าไซ เป็นบทชอสั้นๆ ร้องวนไปวนมา ทำนองเดียวกันนี้อาจมีบทชอหลายสำนวน ทำให้ทำนองและจังหวะปรับเปลี่ยนไปตามผู้ร้อง

7. ระเบ้าชอ ได้แก่ ระเบ้าเงี้ยว ระเบ้าจะปู ระเบ้าละม้าย ระเบ้าอือ เป็นระเบ้าหรือทำนองพื้นฐานการขับชอ ระเบ้าชอที่ยกมานี้เป็นทำนองหลักสำหรับใส่บทชอ อย่างไรก็ตาม สำนวนและเนื้อหาของบทชอปรับเปลี่ยนไปตามความต้องการของศิลปิน ระเบ้าชอจึงมีการปรับเปลี่ยนทั้งรูปแบบจังหวะและทำนองอย่างหลากหลาย การนำระเบ้าชอมาบรรจุไว้ในคลังเพลงชุดนี้ จึงมีแต่ทำนอง ไม่มีบทชอ การนำไปใช้สอนจึงมุ่งเน้นที่การร้องเป็นโน้ตโดยไม่ใช้เนื้อร้อง

8. จังหวะกลอง ได้แก่ กลองเงี้ยว จังหวะกลองบูชาเสื่อขบตุ้ จังหวะกลองบูชาสาวหลับเตื่อ จังหวะกลองบูชาลกชนเป็ด ลกชนไก่ จังหวะกลองบูชาล่องน่าน จังหวะกลองสะบัดชัยผาห้วย ผาหยุด จังหวะกลองสะบัดชัยขี้หมูเจียงใหม่ จังหวะกลองเหล่านี้เป็นบทท่องเพื่อจำจังหวะ (เพลงกลอง) ซึ่งถือว่าเป็นกลยุทธ์หนึ่งสำหรับการสอนตีกลอง อย่างไรก็ตาม การสอนตีกลองล้านนาปัจจุบันอาจใช้วิธีจำหมายเลขกลองก็ได้

ข้อสังเกตสำคัญเกี่ยวกับบทเพลงที่เลือกมาคือ เป็นบทเพลงที่ได้เก็บปัจจุบันไม่ร้องแล้ว อีกทั้งส่วนใหญ่ยังเป็นบทเพลงที่มีบทบาทลดลงในสังคม คนในสังคมทั่วไปไม่ใช้บทเพลงเหล่านี้และลืมเลือนไปแล้ว นอกจากนี้ เพลงล้านนาที่เลือกมาจำนวนหนึ่งเป็นเพลงสำหรับผู้ใหญ่ เช่น เพลงชอ เพลงเหล่านี้มีเนื้อหายาวและมีหลายสำนวน

การเก็บข้อมูล รวบรวมทั้งข้อมูลเสียง ข้อมูลจากเอกสาร และข้อมูลการสัมภาษณ์อย่างเป็นทางการและไม่เป็นทางการ ข้อมูลเอกสารเป็นข้อมูลเกี่ยวกับบทร้องและบริบทของเพลงล้านนาซึ่งไม่มีโน้ตเพลงประกอบ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเก็บข้อมูลเพิ่มเติมจากผู้ให้ข้อมูล ส่วนการเก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์ มุ่งรวบรวมข้อมูล

เพลงและเรื่องราวของบทเพลงที่ไม่มีบันทึกไว้ ทั้งนี้ ข้อมูลต่างๆ อยู่ในรูปแบบเนื้อหาจากเอกสาร การบันทึกเสียงดนตรี และการบันทึกเสียงสัมภาษณ์

วิเคราะห์ข้อมูลและตรวจสอบข้อมูล เป้าหมายสำคัญของงานวิจัยนี้คือการนำบทเพลงมาวิเคราะห์และจัดทำคลังเพลง ดังนั้น การวิเคราะห์ข้อมูลจึงให้ความสำคัญกับการวิเคราะห์ทำนองเพลงที่ได้มาจากแหล่งข้อมูล เริ่มจากการถอดเสียงให้อยู่ในรูปแบบโน้ตเพลงตะวันตกพร้อมกับถอดบทร้องให้เป็นตัวอักษร ทั้งนี้ การถอดบทร้อง ผู้วิจัยถอดตามเสียงที่ได้ยินและสะกดคำอย่างอนุโลม เนื่องจากระบบอักษรในภาษาไทยภาคกลางไม่สามารถนำมาใช้สะกดคำล้านนาได้ทั้งหมด จากนั้น นำโน้ตเพลงและบทร้องให้ผู้ให้ข้อมูลและผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้อง เมื่อได้โน้ตเพลงที่ถูกต้องแล้วจึงนำมาวิเคราะห์องค์ประกอบดนตรีที่จำเป็นต่อการเลือกบทเพลงไปใช้สอนตามแนวคิดของโคตยา พร้อมอธิบายบริบทเกี่ยวกับบทเพลงโดยใช้ข้อมูลจากเอกสารและข้อมูลภาคสนาม แล้วนำบทเพลงมาจัดหมวดหมู่ โดยแยกตามองค์ประกอบดนตรี

ผลการวิจัย

จากการเลือกเพลงล้านนามาวิเคราะห์และสร้างคลังเพลงสำหรับใช้สอนดนตรีตามแนวคิดของโคตยาได้ผลการวิจัย โดยนำเสนอแยกเป็นประเด็น ดังนี้

1. การวิเคราะห์องค์ประกอบดนตรีในเพลงล้านนา

บทเพลงทั้ง 28 รายการได้รับการถอดโน้ตและวิเคราะห์องค์ประกอบดนตรีตามแนวทางที่กำหนดไว้ ได้ผลการวิเคราะห์ตามตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบดนตรีกล้านสำหรับจัดทำคลังเพลงสำหรับใช้สอนดนตรีตามแนวคิดของโตดา

เพลง	กลองยาว	l d r m	r	La pentatonic Tetra-chord	P5	@ / q=88	2	AB		E e o q h	q q n / o n h	r-m / d-l-d	r-m, d-l-d / Ostinato/up beat / o / @	G4	5
กลองเต็ก (ระบำกลองปู ทางไทย)	s, l, d r m s l	d	Do pentatonic	M9	@ / q=66	7	A (ab) B (cd) A'		se o q i h	e o n q / n n / o o / j e n n / m n	m-l-d-d-m / l-m-l-s- / l-s-m-r-d-d	l, d m / o n / cultural song	G4	5	
ซิมเนต	-	-	-	-	@ / q=100	1	A		e q	q q q / n n q	-	-	q n / beat, tempo	-	1
ความหมายของเพื่อน	s, l, d r m l	s	So pentatonic	M9	@ / q=84	8	AB		s e e q o h U	n o n q / o o n n / j e n n / m n	s-m-s-s-s-l-s / m-s-r-m-r-m-d-r-m-l	r m s / s, l, d r / o n, m n / Cultural song	A4	5-6	
จังหวะกลองปูชา เลือซบตี	-	-	-	-	@ / q=72	4	A (ab) B (cd)		e q m o	N n n q / n m n q / o o n q	-	-	o / m / cultural performance	-	5
จังหวะกลองปูชา ส้าวหรับเต๊อะ	-	-	-	-	@ / q=72	1	AA'		q n	n q	-	-	q n	-	1
จังหวะกลองปูชาโลก ชนเป็ด ลากไม้	-	-	-	-	@ / q=72	2	AB		e M	N n / M n n	-	-	M n n	-	4-5
จังหวะกลองปูชื่อน่าน	-	-	-	-	@ / q=72	3	ABC		e q m	n n n q / n n m o	-	-	N n / m / o	-	5
จังหวะกลองสะบัดชัยผาพัวะ ผาหุซัด	-	-	-	-	@ / q=72	1	AB		e q	e n n / n q q q	-	-	n n	-	1
จังหวะกลองสะบัดชัยหมู่เจียงใหม่	-	-	-	-	@ / q=72	2	AA'		e q	n n	-	-	n n	-	1

เพลง	เจ้าสุวัตินางบัวคำ	s, l, t, d r m s l t	l	D minor (D E F S A [Bb] C D)	M10	@ / q = 72	9	AA'	eqjh	qjeqq/ nmn/ jeje	m-l-l-s-l-r- m/l-d-m-r-d/ r-s-l-r-t-l-r-l	jeje/ Nnn/m-l-s/r-t l	A4	4-5
	เขียดตีนดำ	s, l, d r m s	s	So pentatonic	P8	@ / q = 84	-	AB	e q j h	qjjeqq/qnq	d-m /m-r-d/l-d- m/s-m-r	je/qn/d-r-m/l, -d-m (minor triad)	C4	4
	ดาวรีกั่ม้อย	m, s l, d r m s l'	s	So penta- tonic	P11	\$/ q = 84	8	AA'	se q jw	j e n m/q o q q	s-d-r-d/l-l-m- l-d/ r-m-d-l- m/m-l-d-d-s	skip melody/j e n n	D5	5
	ตี่โง่ตั้งตั้ง	m, s, l, d r m s'	s	So Penta- tonic	M10	@ / q = 66	36	ABAB' AB'' AB''' AB'''' AB''''''	eq j h h f u	h q j e / q n q h / j e q q / n u n q q	s-l-d-m/s-r- m-r-d-l/r-l-d- d-m-s/d-d-s,	V a r i a t i o n f o r m / n u n q q	C4	4
	โตตุ้ม	m s	s	Bitonic	m3	@ / q = 72	1	A	e	n n	m-s	m-s	E4	1
	พระเอกเดินดง	s, l, d r m s l d'	m	Me penta- tonic	P11	@ / q = 72	5	A	eqjhdw	hqq	s-d'-l-d-m-s/s- m-l-l-r-m/d-s- r-d-r-s/s-l-m-s- m-r-m	d/v	A4	4-5
	มอญซ่อนผ้า	l, d r m	d	Tetra tonic	P5	@ / q = 96	2	A	enqjQ	qnqn/jeqq	d-r-m-l-d-r-m	l-d-r-m/qn	C4	4-5
	รบ้ำเงี้ยว	d r m f s l	r	Hexachord	M10	@ / q = 100	8	ABE'A'	eqjhU	O q j e q q / q n U - j e q n / q q h U q	d r d m y d l, d r / f, s, l	note reading/ up beat./ f, s, l/je/qnvaq	A4	5

เพลง	ระบำกะป๋	l, d r m s l	d	Do Pentatonic	P8	@ / q=66	7	AA'	etonnnknnn	eq Q jhU	qjeqqh/hhh	m-s-l-m-s-l/r-m-r-l, d	m-s-l-m-s-l/r-m-r-l, d	note reading/hhh/je	E4	5
	ระบำละม้าย	l, d r m f s	r	Hexachord (C D E F G A)	m7	@ / q=84	7	ABA'	edjnu	edjnu	jeqqh	r-m-f-r-m-f/r-d-r-m-d/r-d-r-d+l, d	f/je/U	D4	5	
	ระบำถือ	l, d r m / s, l, d r m s	s	So pentatonic	M9	@ / q=84	8	ABCB'	eqjhdwU	qjeqnUq	qjeqnUq	d-r-m-l, d-r/d-r-m-r-m-s, l, m-s, l-s	Modulation/je/lup beat/m-s, l-s	A4	5	
	ลิกก้องก้อ	l, d m	d	Tritonic	P5	@ / q=72	14	A	eqjh	qqh/jeqq	qqh/jeqq	l, d-m	minor triad/qqh/jeqq	E4	4-5	
	ลิกจูงจา	d m s	m	Tritonic	P5	@ / q=72	4	A	edjh	qqh/jeqq	qqh/jeqq	l, d-m	Minor triad /qqh/jeqq	E4	4-5	
	เสเตเมฆา	s, l, d r m s l t	l	D natural minor (D E FGA [Bb]C D)	M10	@ / q=72	8	AA'	enolQh	Jejeqqq/jeon	Jejeqqq/jeon	m-s-l-r-m-s-l-s-l-s-m-s-d-r-s/s-m-r-d-l-d-l	minor scale/o	A4	5	
	ทัญป๋อง ทัญไช	l, d r m s l t r	l	la pentatonic	P11	@ / q=72	4	AA'	emojQ	qn/jeo	qn/jeo	l-t-s-l-m-l-m-r-d/d-r-m-r-s-m-r-d-r	Minor scale/qn/je/m/o	A4	5	
	ฮือ จาจา	m, s, l, d r m s l	d	Do pentatonic	P11	@ / q= 42	14	AB(ab)	se o qj f U	non/n m n/nuq/je n	non/n m n/nuq/je n	l, d-m/d-m, s/r'-d'-r'-d'	no/f l, d-m/เทมป๋องสำหรับทัญป๋อง	D4	5	
	โถฮิ้ว	d r m	D	trichord	M3	@ / q=100	2	A	eq	qqnq/nnq	qqnq/nnq	r-d-m-r-d/r-m-r-m-d	d-r-m/qn	G4	1	
	เอิบ เอิบ	l, d r m	d	Tetratonic	P5	@ / q= 84	1	A (ab)	e o qQ	qq q/nnq/onq	qq q/nnq/onq	d-r-m-d/d-l, r/m-d-r-d	d-r-m/l, d-r/nnq	E4	1-5	

จากตารางที่ 1 สรุปได้ว่า บทเพลงมีชุดเสียง 2-9 เสียง ได้แก่ m s/d r m/l, d m/d m s/l, d r m/d r m s l/l, d r m s l/l, d r m f s/s, l, d r m s/s, l, d r m s l/s, l, d r m l/l, d r m s l t r'/s, l, t, d r m s l t/s, l, d r m s l t/s, l, d r m s l d'/m, s, l, d r m s/m, s, l, d r m s l มีระบบเสียง 9 ประเภท ได้แก่ Trichord, Hexachord, Bitonic, Tritonic, Tertrasonic, Do pentatonic, Me pentatonic, So pentatonic, และ D natural minor มีอัตราจังหวะ 2/4, 3/4, และ 4/4 มีรูปแบบทำนอง ได้แก่ A, AA', AB, ABA', ABCB', และ ABAB'AB''AB'''AB''''AB''''' มีจังหวะพื้นฐาน ได้แก่ โน้ตตัวเข็บบีตหนึ่งชั้น เข็บบีตสองชั้น ตัวดำ ตัวกลม ตัวขาว โน้ตประจูด และตัวหยุด และบทเพลงเหมาะสมกับ ผู้เรียนในระดับเกรด 1 เกรด 4 เกรด 5 เกรด 6 ทั้งนี้ ผู้อ่านสามารถเข้าถึงข้อมูลโน้ตเพลงและรายละเอียดทั้งหมดจาก URL หรือ QR Code นี้



https://drive.google.com/file/d/1R5uaKvr9SYHyY5Klo_RmRLClcqOzEiVF/view?usp=sharing

2. คลังเพลงล้านนาสำหรับใช้สอนดนตรีตามแนวคิดของโคตยา

คลังเพลงล้านนาสำหรับใช้สอนดนตรีตามแนวคิดของโคตยาทำขึ้นโดยนำ บทเพลงที่วิเคราะห์แล้วมาจัดเรียงตามกลุ่มโดยเรียงตามลำดับอักษร และจัดเรียงตามองค์ประกอบสำคัญที่นำไปใช้สอน ได้แก่ ประเภทเพลง ชุดเสียง ระบบเสียง อัตราจังหวะ รูปแบบทำนอง องค์ประกอบจังหวะ และระดับชั้นที่เหมาะสม ดังนี้

เรียงตามลำดับอักษร

ก

กลองเจี๊ยะ

กล่อมเด็ก (ระบำจะปู้ ทางไทย)

ข

ซี้แนด

ค

ความหมายของเพื่อน

จ

จังหวะกลองบูชาเสื่อขบตุ้

จังหวะกลองบูชาสาวหลับเตีอะ

จังหวะกลองบูชาलगคนเป็ด ลก

ชนไก่

จังหวะกลองบูชาล่องน่าน

จังหวะกลองสะบัดชัยผาพั๊วะ

ผาหยุด

จังหวะกลองสะบัดชัยซี้หมูเจียง

ใหม่

เจ้าสุวัต นางบัวคำ

ช

เชิญผีนางดั่ง

ด

ดาววีไถ่น้อย

ต

ต๊ะ โต้ง เต่ง

โตตุ้ม

พ

พระลอเดินดง

ม

มอญซ่อนผ้า

ร

ระบำเจี๊ยะ

ระบำจะปู้

ระบำละม้าย

ระบำอื้อ

ส

สิกก้องก่อ

สิกกุ่งจา

เสเลเมา

ท

หญ้าป้อง หญ้าไซ

อ

อื้อ จา จา

โอซิว

เอ็บ เอ็บ

ประเภทเพลง**ประกอบการละเล่น**

ซี้แนด

โตตุ้ม

มอญซ่อนผ้า

สิกก้องก่อ

สิกกุ่งจา

โอซิว

เพลงร้องของเด็ก

เอ็บ เอ็บ

เพลงกล่อมเด็ก

ต๊ะ โต้ง เต่ง

อื้อ จา จา

เพลงพิธีกรรม

เชิญผีนางดั่ง

ขอ

ความหมายของเพื่อน

เจ้าสุวัต บัวคำ

ดาววีไถ่น้อย

พระลอเดินดง

ขอว้อง

หญ้าป้อง หญ้าไซ

ระบำขอ

ระบำเจี๊ยะ

ระบำจะปู้

ระบำละม้าย

ระบำอื้อ

จังหวะกลอง

กลองเจี๊ยะ

จังหวะกลองบูชาเสื่อขบตุ้

จังหวะกลองบูชาสาวหลับเตีอะ

จังหวะกลองบูชาलगคนเป็ด ลก

ชนไก่

จังหวะกลองบูชาล่องน่าน

จังหวะกลองสะบัดชัยผาพั๊วะ

ผาหยุด

จังหวะกลองสะบัดชัยซี้หมูเจียง

ใหม่

ชุดเสียง (tone set)

m s

โตตุ้ม

d r m

โอซิว

l, d m

สิกก้องก่อ

d m s

สิกกุ่งจา

l, d r m

กลองเจี๊ยะ

มอญซ่อนผ้า

ระบำอื้อ

เอ็บ เอ็บ

d r m s l

ระบำเงี้ยว

l, d r m s l

ระบำจะปู

l, d r m f s

ระบำละม้าย

s, l, d r m s

เชิญผีนางดั่ง

ระบำอื้อ

s, l, d r m s l

กล่อมเด็ก (ระบำจะปู ทางไทย)

s, l, d r m l

ความหมายของเพื่อน

l, d r m s l t r'

หญ้าป่อง หญ้าไซ

s, l, t, d r m s l t

เจ้าสุวัต บัวคำ

s, l, d r m s l t

เสเลเมา

s, l, d r m s l d'

พระลอเดินดง

m, s, l, d r m s

ต๊ะ โต้ง เต่ง

m, s, l, d r m s l

ดาววีไถ่น้อย

อื้อ จา จา

ระบบเสียง (tonality)

Trichord

โอซีว

Hexachord

ระบำเงี้ยว

ระบำละม้าย

Bitonic

โตตุ้ม

Tritonic

ลิกก้องก้อ

ลิกจูงจา

หญ้าป่อง หญ้าไซ

Tertraticonic

กลองเงี้ยว

มอญซ่อนผ้า

เอิบ เอิบ

Do pentatonic

กล่อมเด็ก (ระบำจะปู ทางไทย)

ระบำจะปู

อื้อ จา จา

Me pentatonic

พระลอเดินดง

So pentatonic

ความหมายของเพื่อน

เชิญผีนางดั่ง

ดาววีไถ่น้อย

ต๊ะ โต้ง เต่ง

ระบำอื้อ

D natural minor

เสเลเมา

อัตราจังหวะ (meter)

2/4

กลองเงี้ยว

กล่อมเด็ก (ระบำจะปู ทางไทย)

ซีแนต

ความหมายของเพื่อน

จังหวะกลองปูซาเสื่อขบตุ้

จังหวะกลองปูซาสาวหลับเตื้อะ

จังหวะกลองปูซาลกชนเบ็ด ลก

ชนไก่

จังหวะกลองปูซาล่องน่าน

จังหวะกลองสะบัดชัยผาพั้วะ

ผาหยุด

จังหวะกลองสะบัดชัยขี้หมูเจียง

ใหม่

เจ้าสุวัต บัวคำ

เชิญผีนางดั่ง

ต๊ะ โต้ง เต่ง

โตตุ้ม

มอญซ่อนผ้า

ระบำเงี้ยว

ลิกก้องก้อ

ลิกจูงจา

เสเลเมา

หญ้าป่อง หญ้าไซ

โอซีว

อื้อ จา จา

เอิบ เอิบ

3/4

จังหวะกลองปูซาลกชนเบ็ด ลก

ชนไก่

4/4

ดาววีไถ่น้อย

พระลอเดินดง

ระบำจะปู

ระบำอื้อ

รูปแบบทำนอง (melodic form)	กล่อมเด็ก (ระบำจะปู ทางไทย)	เสเลเมา
A	ระบำละม้าย	หญ้าบ้อง หญ้าไซ
ซี้แนด	ABCB'	โอซิว
จังหวะกลองปูชาล่องน่าน	ระบำอื้อ	เอิบ เอิบ
จังหวะกลองสะบัดชัยผำพัวะ	ABAB'AB''AB'''	qgh
ผาหยุด	AB'''AB'''''	ต๊ะ โต้ง เต่ง
โตตุ้ม	ต๊ะ โต้ง เต่ง	ระบำจะปู
พระละเดินดง		ระบำละม้าย
มอญช่อนผ้า	องค์ประกอบจังหวะ (Rhythmic elements)	ลิกก้องก่อ
ลิกก้องก่อ	ng	ลิกจุงจา
ลิกจุงจา	ซี้แนด	○
โอซิว	จังหวะกลองปูชาเสื่อขบตุ้	ซี้แนด
เอิบ เอิบ	จังหวะกลองปูชาลกชนเบ็ด ลก	มอญช่อนผ้า
	ชนไก่	ระบำจะปู
AA'	จังหวะกลองปูชาล่องน่าน	ลิกจุงจา
จังหวะกลองปูชาสาวหลับเตอะ	จังหวะกลองสะบัดชัยผำพัวะ	เสเลเมา
จังหวะกลองสะบัดชัยซี้หมูเจียง	ผาหยุด	หญ้าบ้อง หญ้าไซ
ใหม่	จังหวะกลองสะบัดชัยซี้หมูเจียง	E
เจ้าสู่วัต นางบัวคำ	ใหม่	กลองเงี้ยว
ดาววีไก่อ้น้อย	ดาววีไก่อ้น้อย	○
ระบำจะปู	โตตุ้ม	กลองเงี้ยว
เสเลเมา	qg	กล่อมเด็ก (ระบำจะปู ทางไทย)
หญ้าบ้อง หญ้าไซ	กลองเงี้ยว	ความหมายของเพื่อน
AB	กล่อมเด็ก (ระบำจะปู ทางไทย)	จังหวะกลองปูชาเสื่อขบตุ้
กลองเงี้ยว	ซี้แนด	จังหวะกลองปูชาล่องน่าน
จังหวะกลองปูชาเสื่อขบตุ้	จังหวะกลองปูชาสาวหลับเตอะ	ดาววีไก่อ้น้อย
จังหวะกลองปูชาลกชนเบ็ด ลก	เจ้าสู่วัต บัวคำ	เสเลเมา
ชนไก่	เซิญผีนางดั่ง	หญ้าบ้อง หญ้าไซ
ความหมายของเพื่อน	ต๊ะ โต้ง เต่ง	เอือ จา จา
เซิญผีนางดั่ง	มอญช่อนผ้า	อิบ เอิบ
อือ จา จา	ระบำเงี้ยว	m
ABA'	ลิกจุงจา	ความหมายของเพื่อน
		จังหวะกลองปูชาเสื่อขบตุ้

จิ้งหะกอลงปูชาล่องน่าน	ระบำจะปู	4
หญ้าป่อง หญ้าไซ	w	ตี้ โต้ง เต่ง
อ้อ จา จา	ดาววีไก่อ้อย	จิ้งหะกอลงปูชาลอกขนเป็ด ลก
M	พระล่อเดินดง	ชนไก่
จิ้งหะกอลงปูชาลอกขนเป็ด ลก	f	เจ้าสุวัต บัวคำ
ชนไก่	ตี้ โต้ง เต่ง	เชิญผีนางดั่ง
je	อ้อ จา จา	พระล่อเดินดง
กล่อมเด็ก (ระบำจะปู ทางไทย)	qnUq	มอญช่อนผ้า
ความหมายของเพื่อน	ตี้ โต้ง เต่ง	สิกก้องก้อ
เชิญผีนางดั่ง	ระบำเงี้ยว	สิกกุ่งจา
ดาววีไก่อ้อย	ระบำอ้อ	5
ตี้ โต้ง เต่ง	U	กลองเงี้ยว
เจ้าสุวัต บัวคำ	ความหมายของเพื่อน	กล่อมเด็ก (ระบำจะปู ทางไทย)
พระล่อเดินดง	ระบำเงี้ยว	ความหมายของเพื่อน
มอญช่อนผ้า	ระบำจะปู	จิ้งหะกอลงปูชาเสื่อขบตี
ระบำเงี้ยว	ระบำละม้าย	จิ้งหะกอลงปูชาลอกขนเป็ด ลก
ระบำละม้าย	ระบำอ้อ	ชนไก่
ระบำอ้อ	พระล่อเดินดง	จิ้งหะกอลงปูชาล่องน่าน
สิกก้องก้อ	อ้อ จา จา	เจ้าสุวัต บัวคำ
สิกกุ่งจา		ดาววีไก่อ้อย
เสเลเมา	ระดับชั้นที่เหมาะสม (grade พระล่อเดินดง	
หญ้าป่อง หญ้าไซ	suitability) (เกรด 1 อายุ 6 ปี มอญช่อนผ้า	
อ้อ จา จา	เกรด 4 อายุ 9 ปี เกรด 5 อายุ	
h	10 ปี เกรด 6 อายุ 11 ปี) ระบำจะปู	
กลองเงี้ยว	1	ระบำละม้าย
ความหมายของเพื่อน	ชี้แนต	ระบำอ้อ
เจ้าสุวัต บัวคำ	จิ้งหะกอลงปูชาสาวหลับเต๊ะ	สิกก้องก้อ
เชิญผีนางดั่ง	จิ้งหะกอลงสะบัดชัยผาพั้วะ	สิกกุ่งจา
พระล่อเดินดง	ผาหยุด	เสเลเมา
ระบำจะปู	จิ้งหะกอลงสะบัดชัยขี้หมูเจียง	หญ้าป่อง หญ้าไซ
สิกก้องก้อ	ใหม่	อ้อ จา จา
เสเลเมา	โตตุ้ม	เอิบ เอิบ
d	โอชีว	6
พระล่อเดินดง	เอิบ เอิบ	ความหมายของเพื่อน

สรุปผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์เพลงล้านนาที่เลือกมาทั้ง 28 รายการ สรุปได้ว่า บทเพลง มีชุดเสียง 2-9 เสียง ได้แก่ m s/d r m/l, d m/d m s/l, d r m/d r m s l/l, d r m s l/l, d r m f s/s, l, d r m s/s, l, d r m s l/s, l, d r m l/l, d r m s l t r'/s, l, t, d r m s l t/s, l, d r m s l d'/m, s, l, d r m s/m, s, l, d r m s l มีระบบเสียง 9 ประเภท ได้แก่ Trichord, Hexachord, Bitonic, Tritonic, Tertronic, Do pentatonic, Me pentatonic, So pentatonic, และ D natural minor มีอัตราจังหวะ 2/4, 3/4, และ 4/4 มีรูปแบบทำนอง ได้แก่ A, AA', AB, ABA', ABCB', และ ABAB'AB''AB'''AB''''AB'''''' มีจังหวะพื้นฐานได้แก่ โน้ตตัวเข็บบัดหนึ่งชั้น เข็บบัดสองชั้น ตัวดำ ตัวกลม ตัวขาว โน้ตประจูด และตัวหยุด และบทเพลงเหมาะสมกับผู้เรียนในระดับเกรด 1 เกรด 4 เกรด 5 และ เกรด 6 แล้วนำบทเพลงทั้งหมดมาจัดทำคลังเพลงเพื่อใช้สอนตามแนวคิดของโคตตาย โดยจัดเรียงตามองค์ประกอบสำคัญที่นำไปใช้สอน ได้แก่ ประเภทเพลง ชุดเสียง ระบบเสียง อัตราจังหวะ รูปแบบทำนอง องค์ประกอบจังหวะ และระดับชั้นที่เหมาะสม

อภิปรายผล

คลังเพลงเป็นแหล่งข้อมูลสำคัญสำหรับการจัดการเรียนการสอนดนตรีตามแนวคิดของโคตตาย ในหลายประเทศสร้างคลังเพลงขึ้นมาเพื่อรวบรวมและเผยแพร่ในวงกว้าง คลังเพลงช่วยอำนวยความสะดวกให้กับผู้สอนเพื่อเลือกเพลงไปใช้ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ทั้งด้านองค์ประกอบดนตรีและด้านบริบทดนตรี วัตถุประสงค์เหล่านี้เป็นเป้าหมายของการเรียนดนตรีเพื่อให้เกิดการพัฒนาทักษะและเห็นคุณค่าของดนตรี (รัชชชัย นางควงษ์, 2543; สุเทพ บรรลือสินธุ์, 2537; อรวรรณ บรรจงศิลป์, 2538)

Chosy (2000) อธิบายว่าเพลงที่นำมาสอนควรมาจาก 3 แหล่ง คือ เพลงเด็ก เพลงในวัฒนธรรม และงานประพันธ์ดนตรีที่เหมาะสม ในงานวิจัยนี้ บทเพลงล้านนาที่เลือกมามีทั้งเพลงเด็กร้องและเพลงผู้ใหญ่ร้อง เพลงผู้ใหญ่ร้อง ได้แก่ เพลงกล่อมเด็ก ซอ และบทเพลงพิธีกรรม บทเพลงเหล่านี้แตกต่างไปจากเพลงที่เด็ก

ร้องทั้งด้านลีลาการร้องและบทร้อง อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยนำมาบรรจุไว้ในคลังเพลง ด้วยเพราะเห็นว่าบทเพลงเหล่านี้อาจนำไปใช้สอนเด็กได้แต่ต้องปรับจังหวะ ทำนอง และเลือกเนื้อหาที่เหมาะสม นอกจากนี้ การนำบทเพลงไปสอนอาจใช้สอนเพื่อเน้นให้นักเรียนมีประสบการณ์ทางดนตรีจากการฟังโดยมีครูเป็นผู้ร้อง ครูอาจร้องเพลง ประกอบการเล่านิทานหรือเล่าเรื่องราวต่างๆ ได้ตามความเหมาะสม

อย่างไรก็ตาม บทเพลงในคลังเพลงยังไม่ครอบคลุมทุกองค์ประกอบดนตรี และไม่ครอบคลุมทุกช่วงวัยเนื่องจากลักษณะของดนตรีล้านนาแตกต่างจากดนตรีตะวันตก ทั้งนี้หากรวบรวมเพลงพื้นเมืองต่อไปอาจทำให้ค้นพบบทเพลงที่ครอบคลุมทุกองค์ประกอบดนตรีและทุกช่วงวัยได้ นอกจากนี้ ครูสามารถนำองค์ประกอบดนตรีล้านนาที่ได้จากการวิเคราะห์ไปใช้ประพันธ์เพลงที่เหมาะสมสำหรับการนำไปสอนนักเรียนได้เช่นกัน

เพลงล้านนาและเพลงในท้องถิ่นอื่นๆ ยังมีอีกมาก เนื่องจากการสร้างสรรค์ของศิลปินมีความหลากหลาย ทำให้จังหวะและทำนองมีความหลากหลายไปด้วย ความหลากหลายนี้เองเป็นจุดน่าสนใจของผู้ที่ต้องการรวบรวมบทเพลงแล้วสร้างเป็นคลังเพลงต่อไป

การนำไปใช้สอน เนื้อหาการสอนดนตรีประกอบไปด้วย 3 ส่วน ได้แก่ ทักษะทางดนตรี ความรู้ทางดนตรี และบริบททางดนตรี (วัชชัย นาควงษ์, 2543, อรรถรรณบรรจงศิลป์, 2538) การวิเคราะห์บทเพลงครอบคลุมเนื้อหาทางดนตรีในส่วนของความรู้ทางดนตรีและบริบททางดนตรี ส่วนการพัฒนาทักษะทางดนตรีขึ้นอยู่กับนำไปใช้ของครูผู้สอน การนำคลังเพลงไปใช้ ผู้สอนต้องมีความเข้าใจปรัชญาและเป้าหมาย การสอนดนตรีของโคคาย ต้องมีความรู้เกี่ยวกับวิธีการและมีทักษะการสอน รวมถึงต้องสามารถวางแผนการสอนได้อย่างเหมาะสม

ข้อสังเกตสำคัญในการสร้างคลังเพลงล้านนา คือ ลักษณะเฉพาะของภาษา และลักษณะทางดนตรีที่แตกต่างออกไปจากดนตรีตะวันตก แม้ว่าการสอนตามแนวคิดของโคคายจะมีเป้าหมายเพื่อการเรียนดนตรีตะวันตก แต่เพลงล้านนาสามารถเป็นส่วนหนึ่งในกระบวนการเรียนการสอนได้ทั้งในส่วนการพัฒนาทักษะดนตรี

(musicianship) และส่วนการเรียนรู้ความหลากหลายและคุณค่าทางวัฒนธรรม ทั้งนี้สอดคล้องกับแนวทางการสอนดนตรีตามสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2551) ที่ให้ความสำคัญกับทั้งเนื้อหาทางดนตรีและบริบทของดนตรี เช่น ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม คุณค่า ภูมิปัญญา

ครูผู้นำบทเพลงไปใช้อาจปรับให้เหมาะสมกับแต่ละบริบท ครูอาจปรับทำนอง ปรับจังหวะ ปรับคำซึ่งเป็นธรรมชาติหนึ่งของเพลงพื้นเมืองอยู่แล้ว ทั้งนี้ การปรับเพลงให้เหมาะสมเป็นสิ่งที่ยอมรับได้ตามแนวคิดของโคคาย

การสอนตามแนวคิดของโคคายไม่จำเป็นต้องใช้เพลงในวัฒนธรรมทั้งหมด เป้าหมายการเรียนรู้ คือ การเรียนรู้และพัฒนาทักษะทางดนตรีซึ่งมีบทเพลงจำนวนมากที่เหมาะสมกับเป้าหมายการเรียนรู้ ทั้งนี้ องค์ความรู้เหล่านี้ปรากฏอยู่ในตำราหลายเล่มทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศซึ่งปรากฏรายชื่อในรายการเอกสารอ้างอิงท้ายบทความนี้แล้ว

ข้อเสนอแนะ

1. การวิจัยนี้ดำเนินการเก็บข้อมูลตามกรอบระยะเวลาและกรอบแหล่งข้อมูลที่กำหนดไว้ ยังมีข้อมูลเพลงล้านนาและเพลงในวัฒนธรรมต่างๆ ในประเทศไทยอีกมากที่สามารถนำมาวิเคราะห์ จัดหมวดหมู่ และนำมาใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอนดนตรีตามแนวคิดของโคคายได้

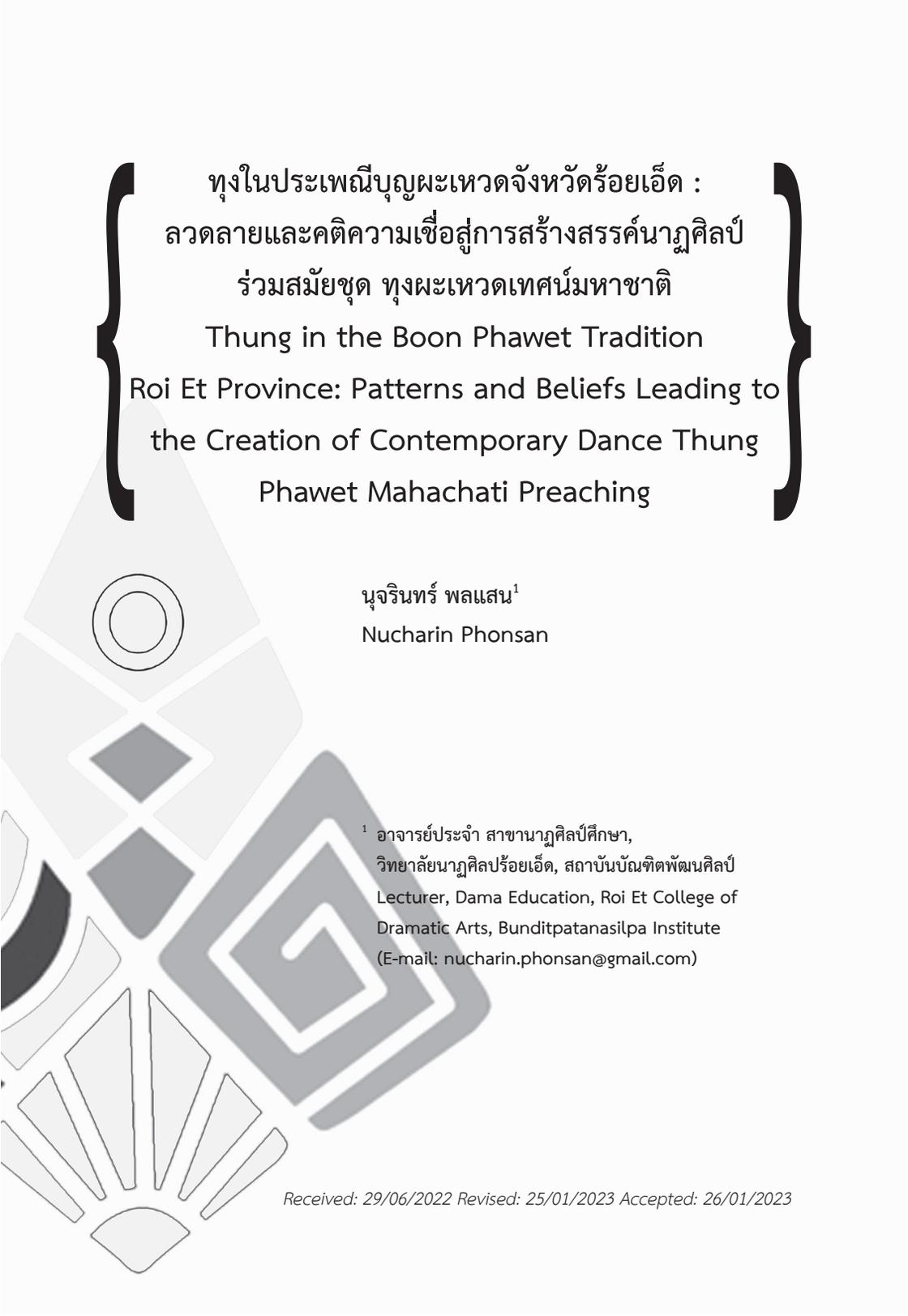
2. โน้ตเพลงในงานวิจัยสามารถนำไปเรียบเรียงเป็นหนังสือแบบเรียน โดยพัฒนารูปแบบการนำเสนอ เช่น การจัดทำโน้ตแท่ง (stick notation) จัดรูปเล่มให้น่าสนใจ เพิ่มเติมรูปภาพ เป็นต้น

3. คลังเพลงนี้ยังไม่เคยทดลองใช้ การทดลองใช้ย่อมทำให้คลังเพลงนี้พัฒนาขึ้น โดยเฉพาะในประเด็นด้านการสอน ผู้สอนหลากหลายคนย่อมนำบทเพลงไปใช้ในหลายทาง ความหลากหลายนี้จะส่งผลต่อการพัฒนาคลังเพลงให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นในอนาคต

ปีที่ 15 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2566

เอกสารอ้างอิง

- ธวัชชัย นาควงษ์. (2541). การสอนดนตรีสำหรับเด็กตามแนวของโคได. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ธวัชชัย นาควงษ์. (2543). การสอนดนตรีสำหรับเด็ก. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- สนั่น ธรรมธิ. (2550). นาฏดุริยางคกรรม. เชียงใหม่ : สุเทพการพิมพ์.
- สุเทพ บรรลือสินธุ์. (2537). พื้นฐานการดนตรีสำหรับครูประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ : ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- อรวรรณ บรรจงศิลป์. (2538). การสอนดนตรีในระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Choksy, L. (2000). **The Kodaly method I: comprehensive music education**. New Jersey : Prentice-Hall.
- Houlahan, M., & Tacka, P. (2015). **Kodaly today: A cognitive approach to elementary music education**. New York : Oxford University.



ทุงในประเพณีบุญผะเหวดจังหวัดร้อยเอ็ด :
ลวดลายและคติความเชื่อสู่การสร้างสรรค์นาฏศิลป์
ร่วมสมัยชุด ทุงผะเหวดเทศน์มหาชาติ
Thung in the Boon Phawet Tradition
Roi Et Province: Patterns and Beliefs Leading to
the Creation of Contemporary Dance Thung
Phawet Mahachati Preaching

นุชรินทร์ พลแสน¹
Nucharin Phonsan

¹ อาจารย์ประจำ สาขานาฏศิลป์ศึกษา,
วิทยาลัยนาฏศิลป์ร้อยเอ็ด, สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
Lecturer, Dama Education, Roi Et College of
Dramatic Arts, Bunditpatanasilpa Institute
(E-mail: nucharin.phonsan@gmail.com)

Received: 29/06/2022 Revised: 25/01/2023 Accepted: 26/01/2023

บทคัดย่อ

การสร้างสรรค์เรื่องทงพะหวตเทศน์มหาชาติมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาลวดลายและคติความเชื่อจากทงในประเพณีบุญพะหวตจังหวัดร้อยเอ็ดและ 2) เพื่อสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัยชุดทงพะหวตเทศน์มหาชาติ เครื่องมือที่ใช้ในการสร้างสรรค์ประกอบด้วย แบบสังเกตการณ์และแบบสัมภาษณ์ การศึกษาพบว่า ลวดลายของทงพะหวตในจังหวัดร้อยเอ็ด มีเอกลักษณ์ที่โดดเด่นด้วยการทอค้นด้วยตอกไม้ไม้แบบดั้งเดิมที่พบมากที่สุด ได้แก่ รูปม้า ช้าง ฉัตร และปราสาท และพบการระบุชื่อผู้สร้างผ้าทงถวายและชื่อ ผู้ถวายชนม์ที่ญาติทำบุญอุทิศถวายทงให้ โดยใช้วิธีการทอหรือปักลงในผืนทงหรือค้นด้วยตอกไม้ไม้ คติความเชื่อเรื่องการถวายทงมี 2 ลักษณะ คือ 1) การทำบุญด้วยการถวายทงเชื่อว่าจะอยู่เย็นเป็นสุขเป็นสิริมงคลแก่ชีวิต และ 2) การให้ทานด้วยการถวายทงเชื่อว่าจะช่วยให้วิญญาณผู้ตายหลุดพ้นจากนรกหรือวิบากกรรมและได้ เกาะชายทงขึ้นสู่สวรรคต และยังพบคติความเชื่อเรื่องการปักทงทั้งแปดทิศเป็นปริณชทนแห่งความศักดิ์สิทธิ์ในพื้นที่การจัดงาน เชื่อว่าเป็นสัญลักษณ์แห่งชัยชนะแก่หมู่มารที่จะมาผจญในงานบุญพะหวต มีการกล่าวถึงอานิสสงส์จากการถวายได้พรรณนาถึงทงที่โบกสะบัดและพลิ้วไหวตามแรงลม มีความสอดคล้องเกี่ยวกับทิศทั้ง 8 ได้แก่ บุรพา อากเนย์ ทักษิณ หรตี ปัจฉิม พายัพ อุตร และอีสาน เป็นคติความเชื่อมาแต่โบราณ

นำเสนอในรูปแบบของนาฏศิลป์ร่วมสมัยมีกระบวนการสร้างสรรค์ดังนี้ 1) แนวคิดและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ 2) การออกแบบสร้างสรรค์กระบวนการทำรำ 3) กระบวนท่ารำ 4) นักแสดง 5) การออกแบบเครื่องแต่งกาย 6) อุปกรณ์ประกอบการแสดง และ 7) ดนตรีประกอบการแสดง รูปแบบในการแสดงแบ่งออกเป็น 4 ช่วง คือ 1) นำเสนอให้เห็นถึงวิถีชีวิตการทอผ้าทง และการแต้มสีผ้าพะหวต 2) นำเสนอให้เห็นถึงลวดลายของทงพะหวต 3) นำเสนอให้เห็นการพลิ้วไหวของชายทง 4) นำเสนอให้เห็นถึงอานิสสงส์ของการถวายทง เครื่องแต่งกายเป็นรูปแบบอนุรักษ์และสร้างสรรค์คำนึงถึงการแสดงที่สามารถเคลื่อนไหวร่างกายได้อย่างคล่องแคล่ว อุปกรณ์ประกอบการแสดง ได้แก่ พืมทอผ้า พู่กันแต้มสี ผ้าพะหวต เสาทงไม้ไม้ และ

ผืนทุง เพลงประกอบการแสดงมีการประพันธ์ทำนองขึ้นใหม่โดยใช้เครื่องดนตรีพื้นบ้านอีสานร่วมกับเครื่องดนตรีสากล มีบทขับร้องเป็นทำนองเทศน์แหล่อีสานประกอบ สามารถแบ่งเพลงออกเป็นทั้งหมด 4 ช่วง 7 ท่อนเพลง การแสดงชุดทุงพะหวัดเทศน์มหาชาติสะท้อนให้เห็นถึงการพัฒนาต่อยอดให้เกิดเป็นกระบวนการและองค์ความรู้ใหม่ด้วยการบูรณาการแนวคิดการสร้างสรรคผลงานจากผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ เพื่อนำมาวิเคราะห์และก่อให้เกิดเป็นนาฏศิลป์ในรูปแบบร่วมสมัย

คำสำคัญ: ทุงพะหวัด, ลวดลาย, คติความเชื่อ, เทศน์มหาชาติ

Abstract

The creation of Thung Phawet Mahachati Preaching aimed 1) Study patterns and beliefs from Thung in the Boon Phawet traditional Roi Et Province and 2) Create contemporary dance performances Thung Phawet Mahachati Preaching. The creation instruments consisted of an observation form and an interview form. The study found that the pattern of Thung Phawet in Roi Et is unique characterized by the bamboo weaving type is the most common are horses, elephants, tigers, and castles and found identifying the name of the creator of the Thung offering and the name of the deceased that the relatives made merit consecrated to by means of weaving or embroidery into the bamboo weaving. There are 2 types of beliefs about offering Thung. 1) Making merit by offering Thung It is believed that it will be well auspicious for life. And 2) The giving of alms believed to help the souls of the deceased escape from hell or karmic and ascends to heaven with Thung and also found the belief of the eight directions of the sanctity in the event area believed that it is a symbol of victory for the devils

will come to deal in the Boon Phawet. The merits of the offering are said to describe the fields swaying and flowing with the wind. It is consistent with the eight directions, namely Burapha, Southeast, Thaksin, Hordi, Pachim, Payap, Udon and Isan. It is a belief since ancients.

The research used the presentation in the form of contemporary dance the creative process is 1) Concepts and inspiration for creation 2) Creative design of dance steps 3) Dance moves 4) Performers 5) Costume design 6) Performance equipment and 7) Music for the performance. The form a presentation of the show is divided in 4 periods 1) Present to the way of life weaving Thung and Phawet banners 2) Present to the pattern of Thung 3) Present to the show The sway of Thung 4) Present to the merits of Thung offering costume design is a conservative and creative style consider the show that can movement the body. The show's props consist of weaving futons, paint brushes, Phawet banners, bamboo poles and Thung banners. Music for the performance show has been rewritten by using folk instruments together with international instruments There is a chorus in the melody of the Isan preaching by divided the song in a total of 4 parts, 7 verse Thung Phawet Mahachati Preaching show reflecting development of the process and performances concept creation of works from scholars in the field of dramatic arts. Analysis of data and create contemporary dance.

Keywords: Thung Phawet, Patterns, Beliefs, Mahachati Preaching

บทนำ

ภาคอีสานเป็นภูมิภาคที่มีความหลากหลายทางศิลปวัฒนธรรมและประเพณีแตกต่างกันไปศิลปวัฒนธรรมเหล่านี้เป็นตัวบ่งบอกถึงความเชื่อ ค่านิยม ศาสนา และรูปแบบการดำเนินชีวิตตลอดจนอาชีพของคนในท้องถิ่นเป็นอย่างดี (เต็ม วิชาคหกรรมกิจ, 2542) ในบริบทของสังคมอีสานมีคติความเชื่อ ขนบธรรมเนียม จารีต ประเพณี เป็นกรอบแห่งสังคมผ่านพิธีกรรมที่จัดขึ้นในท้องถิ่น มีการสืบทอดประเพณีปฏิบัติจากบรรพบุรุษตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบันด้วยการทำบุญประเพณีตามครรลอง ฮีต 12 ในประเพณี 12 เดือน ประเพณีที่มีความสำคัญต่อคติความเชื่อในวิถีชีวิตของชาวอีสาน ด้วยอานิสงส์จากการทำบุญทำทานคือ บุญเดือนสี่พึงเทศน์มหาชาติหรือบุญผะเหวดซึ่งองค์ประกอบทุกอย่างในงานล้วนมีความหมายและนัยของ คติความเชื่อแฝงอยู่ในรูปแบบต่างๆ ผ่านภูมิปัญญาของชุมชนที่มีการปฏิบัติสืบทอด ในงานประเพณี บุญผะเหวดเทศน์มหาชาติมาถึงปัจจุบัน จนได้รับการพัฒนายกระดับให้เป็นงานประจำปีของจังหวัดร้อยเอ็ดและถูกยกย่องว่าเป็นบุญผะเหวดที่ยิ่งใหญ่ที่สุดในภาคอีสาน

จังหวัดร้อยเอ็ดจัดงานประเพณีบุญผะเหวดขึ้นในเดือนสี่ของทุกปี มีการจัดงานยิ่งใหญ่ครั้งแรกอย่างเป็นทางการในปี พ.ศ. 2534 จนถึงปัจจุบัน ด้วยความร่วมมือทั้งภาครัฐและเอกชนให้การสนับสนุนส่งเสริมให้เกิดกิจกรรมที่เป็นเอกลักษณ์ในงานคือการแข่งขันกินข้าวปุ้นเร็วชิงถ้วยรางวัล และบริการให้แก่ผู้ที่มีส่วนงานบุญกินข้าวปุ้นฟรีตลอดงาน ดังคำกล่าวที่ว่า “มากินข้าวปุ้น เอาบุญผะเหวด พึงเทศน์มหาชาติ” ในงานมีมหรสพการแสดงศิลปวัฒนธรรมพื้นบ้าน การประกวดดนตรีพื้นบ้าน การแสดง แสง สี เสียง ตำนานพระเวสสันดร ขบวนแห่บุญผะเหวด 13 กัณฑ์ที่ยิ่งใหญ่ตระการตา ขบวนแห่พระอุปลุก การแห่กัณฑ์หลอน แห่ข้าวพันก้อน พึงเทศน์มาลัยหมื่นมาลัยแสน พึงเทศน์ผะเหวด ในบริเวณงานจะตกแต่งด้วย ดอกโนพวงดอกสะแบง พุยไยแมงมุมหลากสี และที่สำคัญคือ ประดับประดาทุงผะเหวดทั่วบริเวณงาน

บุญผะเหวดเทศน์มหาชาติ เรียกอีกอย่างหนึ่งว่า บุญมหาชาติ เป็นหนึ่งชาติของพระพุทธเจ้าใน “ทศชาติ” ชาติที่ชื่อ “พระเวสสันดรชาดก” ซึ่งเป็นชาติสุดท้ายที่สำคัญที่สุดก่อนพระพุทธเจ้ามาเกิดเป็นศาสดา พระองค์ทรงบำเพ็ญทานบารมีครบถ้วนบริบูรณ์ การจัดงานบุญผะเหวดจึงถือว่าเป็นงานบุญที่ยิ่งใหญ่เพื่อระลึกถึงคุณแห่งมหาทานบารมีของพระเวสสันดร ด้วยการทำบุญทำทานและฟังเทศน์มหาชาติ 13 กัณฑ์ 1,000 พระคาถา ตามคติความเชื่อของชาวอีสานที่เชื่อว่าหากฟังเทศน์จบภายในวันเดียว อาณิสสจะบันดาลให้ไปเกิดในศาสนาของพระศรีอริยเมตไตรย (การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย, 2551) ในการจัดงานบุญผะเหวดเทศน์มหาชาติมีเครื่องประกอบพิธีเป็นจำนวนมากทั้งเครื่องบูชาสักการะตามจารีตประเพณี กระบวนการขั้นตอนของพิธีกรรมตามคติความเชื่อรวมทั้งการจัดองค์ประกอบในบริเวณงาน โดยเฉพาะสัญลักษณ์สำคัญของงานบุญผะเหวดที่ขาดไม่ได้คือ การปักทุ่งไชย หุงหาง หรือ หุงผะเหวด ก่อนเริ่มงานบุญในบริเวณพื้นที่จัดงานเป็นประเพณีปฏิบัติตามคติความเชื่อดั้งเดิม หุงจึงถือได้ว่าเป็นสัญลักษณ์สำคัญในงานบุญผะเหวดเทศน์มหาชาติ

“หุง” คือ ผ้าทอเป็นผืนยาวมีลักษณะคล้ายกับธง นิยมทอด้วยผ้าฝ้ายเป็นลายขิด มีรูปสัตว์ หรือ รูปภาพต่างๆ หรือพระพุทธรูปตามความเชื่อที่เขียนลงบนผืนหุง ชาวอีสานนิยมทอหุงถวายเป็นพุทธบูชาด้วยแรงศรัทธาใช้ประกอบในพิธีกรรมทางศาสนา เมื่อมีการยกหุงขึ้นยามใดนั้นแสดงถึงสัญญาณแห่งการทำบุญ และเป็นการประกาศให้เทวดารักษ์ทั้งหลายได้รับรู้ว่ามีงานบุญเกิดขึ้น หุงมีขนาดรูปร่างแตกต่างกันออกไป โดยโครงสร้างของหุงประกอบด้วยส่วนหัว ตัว และหาง มีไม้ไผ่สอดคั่นเป็นระยะๆ ส่วนหางหุงก็มักตกแต่ง ชายหุงด้วยการถักเป็นตาข่ายหรือเย็บเป็นรูปหมอนหรือใช้ไม้ไผ่ห้อยชายหุงเป็นการถ่วงน้ำหนัก หากแต่มีการเรียกชื่อตามการใช้งานและรูปร่างที่แตกต่างกันไปในแต่ละท้องถิ่น (วิณา วิสเพ็ญ, 2562) และในงานประเพณีบุญผะเหวดของจังหวัดร้อยเอ็ดปัจจุบันยังพบมีการใช้หุงเป็นประจำทุกปี มีการสืบทอดทั้งในรูปแบบทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นสินค้าหัตถกรรมสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจให้กับชุมชน ปฏิบัติสืบทอดในวิถีชีวิตตามคติ ความเชื่อ

ดั้งเดิมในท้องถิ่น ได้แก่ ของฝาก ของที่ระลึก ของประดับ ของตกแต่งร้านค้า และ บ้านเรือน เป็นต้น

คติความเชื่อในทางพระพุทธศาสนา กล่าวถึงมูลเหตุในอดีตปรากฏใน “ธัชคคปริตร” ความว่า “พระพุทธเจ้าตรัสเล่าแก่พระภิกษุทั้งหลายซึ่งเป็นถ้อยคำของพระอินทร์ตรัสปลุกใจทวยเทพในสวรรค์ ขึ้นดาวดึงส์ที่กำลังทำสงครามกับอสูรว่า เมื่อถึงคราวคับขันเกิดความสะดุ้งกลัวต่อมารก็ให้แลมองไปที่ธงประจำกองจะทำให้หายหวาดกลัวต่อหมู่มารทั้งหลาย” ซึ่งคติความเชื่อเรื่องการถวายทุงมี 2 ลักษณะ คือ 1) เมื่อได้ทำบุญด้วยการถวายทุงนั้นถือได้ว่าเป็นการสร้างกุศลให้แก่ตนเองเป็นสิริมงคลแก่ชีวิตเสมือนสัญลักษณ์สื่อกลางในการติดต่อระหว่างมนุษย์กับสิ่งศักดิ์สิทธิ์ และ 2) เมื่อได้ให้ทานด้วยการถวายทุงแล้วจะช่วยให้วิญญาณผู้ตายหลุดพ้นจากนรกหรือวิบากกรรมต่างๆ และจะได้เกาะชายผ้าทุงขึ้นสวรรค์เสมือนสัญลักษณ์สื่อกลางการติดต่อสื่อสารระหว่างมนุษย์กับผู้ที่ล่วงลับไปแล้ว (ประทีปใจ สุวรรณธาดา, 2555) การแขวนหรือการปักทุงนั้นยังเป็นสัญลักษณ์แห่งชัยชนะแก่หมู่มารที่จะมาผจญในงานบุญประเพณี และเป็นการประกาศให้เทวดาได้รับรู้ถึงเจตนารมณ์ในการจัดงานประเพณีบุญผะเหวดเทศน์มหาชาติ จึงมีการปักทุงในทิศทั้ง 8 ได้แก่ บูรพา อากเนย์ ทักษิณ หรดี ปัจฉิม พายัพ อุตฺร และอีสาน ซึ่งเป็นปริณิชนแห่งความศักดิ์สิทธิ์ในพื้นที่การจัดงาน

ทุงผะเหวดอยู่ในวิถีชีวิตของชาวร้อยเอ็ด จากคติความเชื่อถ่ายทอดออกมาเป็นลวดลายให้ปรากฏบนผืนทุงผ่านการสั่งสมคุณค่าทางภูมิปัญญาของคนในท้องถิ่น สร้างสรรค์จากวัสดุธรรมชาติที่มีรูปลักษณะตามธรรมชาติสิ่งแวดล้อมที่ได้พบเห็นในวิถีชีวิตตามจินตนาการของผู้สร้าง ซึ่งล้วนแล้วแต่มีนัยแห่งความศรัทธาจากคติความเชื่อแบบดั้งเดิมแฝงอยู่ทั้งสิ้น การทอทุงขึ้นมีจุดประสงค์เพื่อถวายเป็นพุทธบูชาหวังผลอานิสงส์ทั้งในชาตินี้และชาติหน้า ในปัจจุบันทุงไม่ได้ผลิตหรือทอขึ้นเพื่อใช้ในงานบุญประเพณีบุญผะเหวดเพียงเพื่อถวายเป็นพุทธบูชาอย่างเดียวเช่นในอดีต แต่ยังคงต่อยอดผลิตเพิ่มขึ้นเพื่อเป็นสินค้าหัตถกรรมที่สร้างมูลค่าทาง ด้านเศรษฐกิจให้กับชุมชนด้วย มีการคิดสร้างสรรค์ลวดลายสวยงามแปลกตาขึ้นมาใหม่เพื่อเป็นของฝาก

ของ ที่ระลึก ประดับตกแต่งตามบ้านเรือนและร้านค้า เป็นสิ่งประชาสัมพันธ์ที่ดึงดูดความสนใจเชิญชวนสู่ การท่องเที่ยวให้แก่จังหวัดร้อยเอ็ดได้เป็นอย่างดี โดยมีภาครัฐ ภาคเอกชนให้การสนับสนุน ส่งเสริมให้ความสำคัญในการจัดงานประเพณีบุญผะเหวด จนกลายเป็นงานที่ยิ่งใหญ่ระดับประเทศ จากบริบทสังคมที่เปลี่ยนไปในปัจจุบันจึงมีหน้าที่เปลี่ยนแปลงไปจากอดีต เดิมเป็นเครื่องประกอบพิธีกรรมในงานประเพณีบุญผะเหวดจนกลายเป็นสัญลักษณ์ประจำจังหวัดร้อยเอ็ด เข้าสู่กระบวนการกลายเป็นสินค้าหัตถกรรมที่มีมูลค่าทางเศรษฐกิจให้กับชุมชน จึงเป็นสิ่งที่ทำให้คนในยุคปัจจุบันจำนวนน้อยที่มีความเข้าใจอย่างถ่องแท้เกี่ยวกับเรื่องราวของทุ่งและให้ความสนใจเรียนรู้เรื่องคติความเชื่อ รวมถึงความหมายแฝงที่เป็นนัยในผืนทุ่งนั้น

ผู้สร้างสรรค์เล็งเห็นความสำคัญของลวดลายทุ่งแบบดั้งเดิม อันเป็นสัญลักษณ์ที่แฝงด้วยคติความเชื่อในประเพณีบุญผะเหวดของจังหวัดร้อยเอ็ด จึงศึกษาลวดลายและคติความเชื่อในทุ่งผะเหวดเพื่อสร้างสรรค์เป็นชุดการแสดงร่วมสมัยที่แปลกใหม่และสอดคล้องตามยุคสมัย ในเรื่องคติความเชื่อที่มีมาแต่โบราณ โดยนำหลักการแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัยประกอบกับนาฏศิลป์พื้นบ้านอีสาน ถ่ายทอดจินตนาการจากลวดลายในผืนทุ่ง รวมทั้งคติความเชื่อที่ปรากฏเรื่องอันสงส์จากการถวายทุ่ง ตามคำกล่าวถึงลมที่พัดทุ่งโบกสะบัดพลิ้วไหวไป ทั้ง 8 ทิศ สู่การเคลื่อนไหวในรูปแบบนาฏศิลป์ร่วมสมัย สะท้อนให้เห็นถึงคติความเชื่อเรื่องทุ่งผะเหวดในจารีตประเพณีและวัฒนธรรมอันงดงามผ่านกระบวนการออกแบบท่ารำ ประกอบดนตรีแนวผสมผสานพื้นบ้านอีสานและสากล สร้างสรรค์เป็นรูปแบบการแสดงที่เข้าถึงคนในยุคปัจจุบัน ในรูปแบบที่สามารถสื่อสารถึงคุณค่าและความหมายที่แท้จริงของทุ่งผะเหวด สร้างสำนึกร่วมให้เกิดความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะของชาวร้อยเอ็ด เป็นการแสดงที่สอดคล้องกับงานบุญประเพณีประจำจังหวัดร้อยเอ็ดที่สร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจ สนองต่อนโยบายส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในเทศกาลหรือประเพณีท้องถิ่นและเป็นการประชาสัมพันธ์งานบุญผะเหวดเทศน์มหาชาติในระดับชาติและนานาชาติต่อไป

วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

1. เพื่อศึกษาลวดลายและคติความเชื่อของทุงในประเพณีบุญผะเหวดจังหวัดร้อยเอ็ด
2. เพื่อสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัยชุด ทุงผะเหวดเทศน์มหาชาติ

ขอบเขตของการสร้างสรรค์

ด้านเนื้อหา

การสร้างสรรค์ในครั้งนี้เป็นการศึกษาจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับลวดลายและคติความเชื่อของทุงในประเพณีบุญผะเหวดสู่การสร้างสรรคการแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัยชุด ทุงผะเหวดเทศน์มหาชาติ

ด้านพื้นที่

ผู้สร้างสรรค์มุ่งศึกษาลวดลายและคติความเชื่อของทุงในประเพณีบุญผะเหวดจังหวัดร้อยเอ็ดเท่านั้น

วิธีการดำเนินการสร้างสรรค์

การศึกษาเรื่องทุงผะเหวดเทศน์มหาชาติ ใช้วิธีการดำเนินการสร้างสรรค์ดังต่อไปนี้

1. กลุ่มเป้าหมาย

ผู้สร้างสรรค์กำหนดกลุ่มเป้าหมายด้วยวิธีแบบเจาะจงประกอบไปด้วย

- 1) กลุ่มผู้รู้ เป็นผู้ให้ความรู้ทางด้านลวดลายและคติความเชื่อของทุงในประเพณีบุญผะเหวดจังหวัดร้อยเอ็ด นำมาเป็นส่วนหนึ่งของ การตีความและสร้างสรรค์องค์ประกอบของการแสดง โดยเลือกข้อมูลเพื่อนำมาวิเคราะห์ และกำหนดระยะเวลาการใช้งานของทุงผะเหวด ซึ่งจะต้องมีอายุ 10 ปีขึ้นไป
- 2) กลุ่มผู้ปฏิบัติ เป็นผู้ให้ความรู้เกี่ยวกับทุงที่ใช้ในการประกอบในประเพณีบุญผะเหวดจังหวัดร้อยเอ็ด ได้แก่ กลุ่มผู้ทุง และผู้ทำทุงไปใช้ในประเพณี บุญผะเหวด โดยเลือกแบบเจาะจงทั้งพื้นที่ในการใช้ทุง จากการสำรวจและชุมชนที่สร้างสรรค์ทุงตามภูมิปัญญาทั้งยังเป็นชุมชน

ที่มีการยกทุงที่เป็นฉบับอีสานในรูปแบบการทอคันด้วยไม้ไผ่ และการยกชนิดลายต่างๆ จากความเชื่อและภูมิปัญญาของกลุ่มคนเหล่านั้น และ 3) กลุ่มผู้ที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ประชาชนที่มีส่วนร่วมในการประดับประดา ตกแต่งสถานที่ในการจัดงานบุญผะเหวด ให้ตรงตามคติความเชื่อผ่านสัญญาในทุงอีสาน ด้วยวิธีการสุมแบบการเล่าเรื่องราว จากผู้รู้และการสำรวจข้อมูลเบื้องต้นแล้วนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์

2. เครื่องมือที่ใช้ในการจัดเก็บข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการสร้างสรรค์ครั้งนี้ประกอบด้วย แบบสัมภาษณ์ที่มีโครงสร้างและไม่มีโครงสร้าง แบบสังเกตการณ์ที่ไม่มีส่วนร่วม มีการสำรวจพื้นที่ที่มีการใช้ทุงในจังหวัดร้อยเอ็ด โดยใช้การสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมาย จากกลุ่มผู้รู้ กลุ่มผู้ปฏิบัติ และกลุ่มผู้ที่เกี่ยวข้อง สังเกตการณ์การทอทุงจากกลุ่มทอ ทุงที่ใช้ในการประกอบประเพณีบุญผะเหวดจังหวัดร้อยเอ็ด

3. การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

การรวบรวมข้อมูลการสร้างสรรค์เรื่อง ทุงผะเหวดเทศน์มหาชาติ เมื่อสร้างเครื่องมือเสร็จเรียบร้อยแล้วให้นำเครื่องมือให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ ได้แก่ 1) นายกิตติยา ทาธิสา ผู้ควบคุมฝึกซ้อมการแสดงพื้นบ้านอีสาน ดำรงตำแหน่ง อาจารย์นาฏศิลป์ไทย (โขนพระ) วิทยาลัยนาฏศิลปกาฬสินธุ์ 2) นางสาวอังศุมาลิน ทาธิสา อดีตนักแสดงพื้นบ้านอีสาน ดำรงตำแหน่ง อาจารย์นาฏศิลป์ไทยพื้นบ้านภาคอีสาน วิทยาลัยนาฏศิลปกาฬสินธุ์ 3) นางสาววิภาพร ฝ่ายเพ็ญ อดีตนักแสดงพื้นบ้านอีสาน ดำรงตำแหน่ง อาจารย์นาฏศิลป์ไทย (ละครนาง) วิทยาลัยนาฏศิลปกาฬสินธุ์ โดยการตรวจสอบข้อมูลแบบสามเส้าเพื่อให้แน่ใจว่าเครื่องมือนี้มีประสิทธิภาพตรงตามต้องการเมื่อนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้สร้างสรรค์เก็บข้อมูลที่มีลักษณะสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ โดยมีวิธีการเก็บข้อมูล 2 ลักษณะ คือการเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร และการเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนาม โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกคำถามที่นำมาใช้ในการสัมภาษณ์ จากข้อคำถามที่ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นชอบในแต่ละข้อตั้งแต่ 2 ท่านขึ้นไป และมีผู้เชี่ยวชาญ

ตรวจสอบเครื่องมือจำนวน 3 ท่าน วิธีการลงพื้นที่สำรวจภาคสนามใช้แบบสัมภาษณ์ที่มีโครงสร้างและไม่มีโครงสร้าง ใช้แบบสังเกตการณ์ที่ไม่มีส่วนร่วม ได้ข้อมูลครอบคลุมประเด็นลวดลายและคติความเชื่อเกี่ยวกับทงในประเพณีบุญผะเหวดของจังหวัดร้อยเอ็ด ซึ่งข้อมูลที่ได้สมบูรณ์ตรงกับข้อเท็จจริง ดำเนินการตรวจสอบข้อมูลแบบสามเส้าโดยพิจารณาความสอดคล้องและความแตกต่างของข้อมูล

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

เมื่อได้ข้อมูลจากเอกสารและภาคสนามมาแล้วจากนั้นเป็นขั้นตอนของการนำข้อมูลที่ได้ทั้งหมดมาสรุปเป็นหมวดหมู่ เป็นสัดส่วน โดยอาศัยหลักเกณฑ์ที่มาของข้อมูลตามขั้นตอนดังนี้ 1) การจัดระเบียบข้อมูล ได้แก่ ข้อมูลที่ได้จากเอกสาร การสัมภาษณ์ และการสังเกตการณ์ 2) นำข้อมูลจากการศึกษาสรุปตีความจากข้อมูลในลักษณะที่เป็นรูปธรรมหรือเป็นสิ่งที่มองเห็น 3) วิเคราะห์ลวดลายและคติความเชื่อโดยใช้ทฤษฎีสัญญาวิทยา แนวคิดทฤษฎีการเคลื่อนไหว และแนวคิดนาฏยประดิษฐ์ เพื่อสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์ ร่วมสมัยชุด ทงผะเหวดเทศน์มหาชาติ

6. การนำเสนอข้อมูล

การสร้างสรรค์นี้ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการพรรณนาวิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์ โดยศึกษาลวดลายและคติความเชื่อในทงผะเหวดของจังหวัดร้อยเอ็ดเพื่อสร้างสรรค์การแสดง โดยนำหลัก การแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัย ประกอบกับนาฏศิลป์พื้นบ้านอีสาน ถ่ายทอดจินตนาการจากลวดลายในฝันทง รวมถึงคติความเชื่อที่ปรากฏเรื่องอานิสงส์จากการถวายนทงสู่การเคลื่อนไหวในรูปแบบนาฏศิลป์ร่วมสมัยชุด ทงผะเหวดเทศน์มหาชาติ นำเผยแพร่สู่สาธารณชน

ผลการวิจัย

“ทง” เป็นเครื่องสักการะใช้พิธีกรรมทางพุทธศาสนาในบุญเฉลิมฉลองหรือขบวนแห่ การประดับตกแต่งในงานพิธีต่างๆ มีความแตกต่างตามคติความเชื่อในการประกอบพิธีกรรมของท้องถิ่น ซึ่งโดยทั่วไปทงจะมีลักษณะคล้ายกับธง ทอดด้วยผ้าฝ้ายเป็นลายขิด ลวดลายสัตว์ คน ต้นไม้ และพระพุทธรูปเพื่อถวายนทงพระสงฆ์เป็น

พุทธบูชา การทอหุงในภาคอีสานแต่ละท้องถิ่นจะมีวิธีการทอและลวดลายแตกต่างกันไป และลักษณะลวดลายแบบดั้งเดิมอันเป็นเอกลักษณ์ที่โดดเด่นพบมากที่สุด ในจังหวัดร้อยเอ็ด คือ ลวดลายที่ทอและคั่นด้วยดอกไม้นี้เป็นรูปทรงต่างๆ ได้แก่ รูปม้า ช้าง ฉัตร และปราสาท และยังพบว่าสามารถทอหุงเป็นรูปนก ดอกไม้ ต้นไม้ วัตถุ สิ่งของ รูปทรงเรขาคณิตตามจินตนาการของผู้ทอ ชายหุงมักพบการระบุชื่อผู้สร้างผ้าหุงถวายและชื่อผู้ถวายชนม์ที่ญาติทำบุญอุทิศถวายหุงไปให้โดยวิธีการทอหรือการปักลงในผืนหุงหรือคั่นด้วยดอกไม้นี้



ภาพประกอบที่ 1 ลวดลายหุงในอดีต

ปัจจุบันการทอหุงของกลุ่มสตรีสหกรณ์เมืองทองกลมเกลียวจังหวัดร้อยเอ็ด ได้สืบทอดและถ่ายทอดขั้นตอนวิธีการทอหุงเพื่อใช้ในประเพณีบุญผะเหวดเป็นระยะเวลายาวนานตลอดจนการรักษาขนบธรรมเนียมการถวายหุงและปักหุงในบุญผะเหวดสืบมา สะท้อนให้เห็นถึงคติความเชื่อจิตวิญญาณความศรัทธา ความมุ่งมั่นต่อการทำนุบำรุงพระพุทธศาสนา คติความเชื่อเกี่ยวกับหุงกับวิถีชาวพุทธมาตั้งแต่บรรพกาล ซึ่งปรากฏใน “ธัชคปริตร” พระพุทธเจ้าตรัสเล่าแก่พระภิกษุทั้งหลายซึ่งพระอินทร์ตรัสปลุกใจทวยเทพในสวรรค์ชั้นดาวดึงส์ที่กำลังทำสงครามกับอสูรว่าถึงคราวคับขันเกิดความสะดุ้งกลัวต่อมารทั้งหลายแล้วก็ให้แลมองไปที่ธงประจำกองจะทำให้หายหวาดกลัวต่อห่มุมารทั้งนั้นเหล่านั้น แสดงให้เห็นว่าหุงเป็นเครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจ

เปรียบเสมือนสัญลักษณ์แห่งชัยชนะนั่นเอง เมื่อเวลาที่มีการจัดงานบุญผะเหวดพรา
 มารจะไม่นับรวม การแขวนหรือประดับทุงนั้นเพื่อเป็นสัญลักษณ์ของงานบุญ
 ประเพณี และเป็นการประกาศให้เทวดาอารักษ์ได้รับรู้ถึงเจตนารมณ์ของงานบุญ
 ประเพณีด้วย ความเชื่อเมื่อปักทุงหรือปักเสาทุงลงหลุมจะใส่เงินเพื่อความเจริญ
 รุ่งเรืองเกิดชาติใด หากเกิดเป็นผู้หญิงขอให้มีรูปร่าง สวยงาม ขาววสันต์เหมือนทุง หากเกิด
 เป็นชายขอให้มีรูปร่างหุ่นดี สูงโปร่ง และยังเชื่อว่าการถวายทุงเพื่ออานิสงส์แห่งตน
 ได้มีความสุขความเจริญ มีบ้านดั่งปราสาทราชวัง มีบริวาร ช่างม้า เงินทอง การถวาย
 ทุงอุทิศบุญกุศลแก่ญาติผู้ยากจนมีอานิสงส์ผลบุญจะได้เกาะชายผ้าทุงขึ้นสวรรค์และ
 ยังมีความเชื่อเรื่องอานิสงส์การถวายทุงปรากฏเป็นคำกล่าวถึงแรงลมที่พัดผืนทุงโบก
 สะบัดพลิ้วไหวตามแรงลม นั้น ยังสอดคล้องกับทิศทั้ง 8 ทิศ ได้แก่ บูรพา อากเนย์
 ทักษิณ ทร์ตี ปัจฉิม พายัพ อุตฺร และอีสาน ล้วนเป็นความเชื่อของคนอีสานที่มีมาแต่
 โบราณ ดังปรากฏในอานิสงส์สร้างเสาช้างและผ้าธง กล่าวถึงเมื่อลมพัดชายทุงไปใน
 ทิศใดก็จะเกิดอานิสงส์ตามมา ดังสรุปใจความได้ว่า “เมื่อลมพัดชายทุงไปทิศบูรพา
 จะได้เป็นเทวดา เมื่อลมชายทุงไปทิศอากเนย์จะได้เป็นพระยาพรหม เมื่อลมชายทุง
 ไปทิศทักษิณก็จะได้เป็นพระยาจักร เมื่อลมชายทุงไปทิศทร์ตีก็จะได้เป็นพระยาพรหมราช
 เมื่อลมชายทุงไปทิศปัจฉิมก็จะได้เป็นพระยาในประเทศราช เมื่อลมชายทุงไปทิศ
 พายัพก็จะได้เป็นมหาเศรษฐีหลวง เมื่อลมชายทุงไปทิศอุตฺรก็จะได้เป็นพระยาเวส
 สสุวรรณ เมื่อลมชายทุงไปทิศอีสานก็จะได้เป็นนักปราชญ์ผู้ใหญ่”

การสร้างสรรคการสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัยชุตุงผะเหวด เทศน์มหาชาติ

1. แนวคิดและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค

แนวคิดและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค นำเสนอผลงานในรูปแบบของ
 การสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัยจากกลดลยของทุงในประเพณีบุญผะเหวดจังหวัด
 ร้อยเอ็ด เมื่อถึงฤดูกลเปลี่ยนผ่านจากฤดูหนาวเปลี่ยนมาเป็นฤดูร้อน สายลมพัดพา
 เสียงทำนองการเทศน์มหาชาติดังมาจากในอาราม เป็นสัญญาณบ่งบอกว่ามีงาน

บุญเดือนสี่หรือบุญผะเหวดเกิดขึ้น นอกเหนือจากการพึ่งเทศน์มหาชาติแล้วท่งหรือท่งผะเหวดที่ใช้ปกติทั้ง 8 บริเวณรอบนอกศาลาการเปรียญถือเป็นสัญลักษณ์ที่สำคัญแห่งงานประเพณีบุญผะเหวดของชาวอีสาน เมื่อมีสายลมพัดกระทบท่งที่แขวนประดับประดารอบทิศทั้ง 8 เกิดอาการแกว่งไกว เคลื่อนไหวโบกสะบัดหมุนไปตามทิศทางต่างๆ ตามแรงลมการเคลื่อนไหวของท่งนั้นทำให้ลวดลายต่างๆ ที่ปรากฏบนผ้าท่งเกิดมีชีวิตขึ้นมาเปรียบเสมือนท่งเหล่านั้นแสดงอิริยาบถด้วยท่วงท่าลีลาต่างๆ ตามเสียงการเทศน์มหาชาติเป็นทำนอง การขับร้อง เสียงกระดิ่ง เสียงระฆัง เสียงฆ้อง เสียงกลอง เป็นท่วงทำนองดนตรีอันเกิดจากจินตภาพของ ผู้สร้างสรรค์ นำเสนอในรูปแบบของการแสดงร่วมสมัยที่แปลกใหม่และสอดคล้องตามยุคสมัย รวมถึงการติดตั้งเสาท่งไม้ไผ่มาเป็นส่วนเสริมในการสร้างสรรค์การแสดง เพื่อส่งเสริมกิจกรรมในสังคมที่ปรากฏในบริบทพื้นที่จังหวัดร้อยเอ็ด

2. การออกแบบสร้างสรรค์กระบวนการทำรำ

ผู้สร้างสรรค์ใช้กระบวนการสร้างสรรค์ในรูปแบบนาฏศิลป์ร่วมสมัยของสุรพล วิรุฬห์รักษ์ (2547) นำมาอธิบายรูปแบบการแสดงโดยแบ่งออกดังนี้ 1) การกำหนดโครงเรื่องโดยรวม 2) การแบ่งช่วงอารมณ์ 3) ท่าทางและทิศทาง 4) การลงรายละเอียด ทั้งสี่ขั้นตอนนี้สามารถอธิบายได้โดยการกำหนดโครงเรื่องโดยรวม กำหนดกรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานและการนำลวดลายและคติความเชื่อของท่งในประเพณี บุญผะเหวดจังหวัดร้อยเอ็ด นำเสนอผ่านด้านการแสดงโดยแบ่งออกเป็น 4 ช่วง ได้แก่

ช่วงที่ 1 เป็นการแสดงถึงวิถีชีวิต ด้วยการทอผ้าและการแต้มสีผะเหวด (การวาดภาพเรื่องราว พระเวสสันดรชาดก) ในอดีตพร้อมทั้งมีการเทศน์ประกอบ การแสดงอยู่ในงานประเพณีบุญผะเหวดจังหวัดร้อยเอ็ด ซึ่งในช่วงนี้ผู้สร้างสรรค์จะใช้แนวคิดและทฤษฎีการเคลื่อนไหวมาเป็นฐานในการออกแบบกระบวนการทำรำ

ช่วงที่ 2 เป็นการแสดงถึงลวดลายของท่งผะเหวด ซึ่งผู้สร้างสรรค์ได้ออกแบบกระบวนการทำรำผสมผสานท่าเต้นประกอบกัน ดีความจากลวดลายในท่งผะเหวด มาสร้างสรรค์การแสดง ประกอบไปด้วยลวดลายของ ม้า ช้าง ฉัตร และปราสาท

ช่วงที่ 3 เป็นการแสดงถึงการพลีไหวของชายทุงที่โบทสะบัดตามแรงลมของทิศทั้ง 8 ซึ่งคำร้องมีความหมายกล่าวถึงอานิสงส์การถวายทุงมีความสอดคล้องกับคติความเชื่อการปักทุง

ช่วงที่ 4 เป็นการแสดงการถวายทุงพะเหวด สื่อถึงอานิสงส์ของการถวายทุงแล้วจะได้เกาไชยทุงขึ้นสู่สวรรค์ตามคติความเชื่อของคนอีสานโบราณ

การสร้างสรรคการแสดงปรับปรุงให้มีโครงสร้างท่าทางที่สมบูรณ์และนำเสนอในรูปแบบนาฏศิลป์ ร่วมสมัย โดยใช้นักแสดงทั้งหมด 18 คน ถ่ายทอดท่าทางการเคลื่อนไหวในรูปแบบการผสมผสานท่าเต้นและท่ารำประกอบกัน สื่อให้เห็นถึงการเคลื่อนไหวของชายทุงที่พลีไหวไปกับแรงลมตามทิศทั้ง 8 นอกจากนี้ได้นำรูปแบบท่าทางการเคลื่อนไหวตามลวดลายที่ปรากฏในทุงพะเหวด พรรณนาถึงความพลีไหวของชายทุงและลวดลายที่เป็นเอกลักษณ์ผ่านกระบวนการออกแบบการเคลื่อนไหวของร่างกาย จากแนวคิดนาฏศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับนาฏศิลป์พื้นบ้านอีสาน ประกอบกับแนวคิดนาฏยประดิษฐ์มาใช้เป็นกรอบในการสร้างสรรค์ผลงานด้านนาฏศิลป์ร่วมสมัย และนำมาเป็นองค์ประกอบของการเคลื่อนไหวให้เข้ากันอย่างเหมาะสม โดยการปรับปรุงและประยุกต์ให้เกิดรูปแบบใหม่ เป็นการแสดงที่แตกต่างจากจารีตดั้งเดิมเพื่อให้สอดคล้องกับยุคสมัยปัจจุบัน

3. กระบวนท่ารำ

การออกแบบกระบวนท่ารำใช้แนวคิดนาฏยประดิษฐ์ของสุรพล วิรุฬห์รักษ์ (2547) นำมาอธิบายรูปแบบและกลวิธีที่แสดงโดยผู้แสดงคนเดียวหรืออาจหลายคนก็ได้ จึงเป็นการทำงานที่ครอบคลุมทั้งเนื้อหา ท่าเต้น ท่ารำ การแปรแถว การตั้งซุ่ม และรวมไปถึงส่วนประกอบอื่นๆ ที่สำคัญที่ทำให้การแสดงออกมาสมบูรณ์ โดยใช้แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานด้านนาฏศิลป์ใช้การผสมผสานระหว่างนาฏศิลป์พื้นบ้านอีสานและนาฏศิลป์ร่วมสมัย ซึ่งจะให้ผู้แสดงเป็นตัวแทนในการเล่าเรื่องราวกระบวนท่ารำมี 3 แบบ ได้แก่ 1) ท่าทางเลียนแบบกิริยาอาการของสัตว์ ซึ่งในการแสดงในชุดนี้จะมีเพียงแค่ 2 ตัว ได้แก่ ม้าและช้าง 2) ท่าทางเลียนแบบมนุษย์ เป็นท่าที่เคลื่อนไหวที่เกี่ยวกับวิถีชีวิตการทอผ้าพะเหวดและคนที่เข้ามาร่วมในประเพณี

บุญพะเหวด ใช้การเคลื่อนไหวของคนมาสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทำรำโดยใช้อวัยวะส่วนต่างๆ ของร่างกายแสดงออกมาเพื่อถ่ายทอดท่าทางและอารมณ์ให้แก่ผู้ชม และ 3) ท่าทางการเคลื่อนไหวตามจินตนาการเกี่ยวกับลมพัดชายทุ่งเป็นการแสดงที่ไม่ได้มีท่าทางที่เป็นแบบแผน ไม่มีท่าทางที่ตายตัวเป็นการแสดงด้นสด เน้นการเคลื่อนไหวที่สามารถสื่อสารความหมายแสดงอารมณ์ความรู้สึก

ช่วงที่ 1 วิธีชีวิตการทอผ้าทุงและการแต้มสีผ้าพะเหวด



ช่วงที่ 2 ลวดลายของทุงพะเหวด



ช่วงที่ 3 ความพลิ้วไหวโบกสะบัดของชายทุงตามแรงลมของทิศทั้ง 8



ช่วงที่ 4 ถวายทุงพะเหวดเพื่ออานิสงส์เกาะชายทุงขึ้นสวรรค์



ภาพประกอบที่ 2 กระบวนท่ารำ

4. นักแสดง

นักแสดงเป็นบุคคลที่สำคัญในการถ่ายทอดเรื่องราวการแสดงไปสู่ผู้ชม นักแสดงทุกคนต้องมีทักษะพื้นฐานในด้านการแสดงนาฏศิลป์พื้นบ้านอีสานและนาฏศิลป์ร่วมสมัย โดยผ่านทักษะการฝึกฝนการแสดงมาเป็นพิเศษ มีร่างกายที่สมบูรณ์แข็งแรง สามารถเรียนรู้การแสดงได้อย่างรวดเร็ว มีความอดทนและขยัน ฝึกซ้อมการแสดงจนเกิดความชำนาญ เพื่อให้การแสดงออกมาสมบูรณ์ถ่ายทอดการแสดงให้เกิดสุนทรียแก่ผู้รับชม การแสดงชุดทุ่งผะเหวดเทศน์มหาชาติใช้นักแสดงทั้งหมด 18 คน แบ่งออกเป็นนักแสดงชาย 9 คน นักแสดงหญิง 9 คน

5. การออกแบบเครื่องแต่งกาย

ผู้สร้างสรรค์ได้ออกแบบเครื่องแต่งกายและเครื่องประดับแนวสร้างสรรค์ ซึ่งได้นำแนวคิด นาฏยประดิษฐ์ของ สุรพล วิรุฬห์รักษ์ (2547) มาใช้ในการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายและเครื่องประดับถือ เป็นสิ่งที่สำคัญเพราะเป็นแนวคิดหลักและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน ผู้สร้างสรรค์ออกแบบเครื่องแต่งกายและเครื่องประดับในรูปแบบผสมผสานแนวอนุรักษ์และแนวสร้างสรรค์ โดยยึดการแต่งกายที่เป็นเอกลักษณ์จากวิถีชีวิตของคนอีสานทั้งผู้ชายและผู้หญิงมาเป็นองค์ประกอบหลักในการสร้างสรรค์ วัสดุอุปกรณ์ที่นำมาใช้นั้นมีการเลือกใช้ผ้า การเลือกใช้สี กำหนดประเภทของเครื่องแต่งกายในการสวมใส่ ความกลมกลืน ความสมดุลเน้นจุดสนใจ วัสดุที่ใช้ในการออกแบบมีลวดลายที่เป็นแบบเฉพาะของชาวร้อยเอ็ด และใช้สีของวัสดุอุปกรณ์จากธรรมชาติที่ทำด้วยไม้ไผ่ ใบตาล ใบลาน ได้แก่ สร้อยคอใบลาน สร้อยคอตอกไม้ไผ่ ดอกไม้ แปะแนกทำจากใบลาน เป็นต้น โดยเฉพาะสร้อยคอตอกไม้ไผ่ สื่อถึงลวดลายที่ปรากฏในผืนทุ่งผะเหวด และคำนึงถึงการเคลื่อนไหวร่างกายได้อย่างคล่องแคล่ว จึงต้องอาศัยรูปแบบการแต่งกายที่กระชับไม่เป็นอุปสรรคต่อการแสดง โดยแบ่งผู้แสดงออกเป็น 3 กลุ่ม ดังนี้

ผู้แสดงกลุ่มที่ 1 (ผู้แสดงเป็นชาวบ้าน) ผู้แสดงแต่งกายด้วยชุดพื้นบ้านตามแบบฉบับของ ชาวร้อยเอ็ดดั้งเดิม โดยผู้แสดงหญิงพันผ้ารอบอกปล่อยชายออกมาด้านซ้าย นุ่งผ้าถุงยาว ผู้แสดงชายสวมเสื้อแขนยาวผ่าอก นุ่งผ้าเตี่ยวปล่อยชาย

ผ้าน่านหน้า เสื้อผ้าทั้งนักแสดงชายและหญิงจะเป็นรูปแบบ สีสน และลวดลายเป็น ผ้าพื้นบ้านของจังหวัดร้อยเอ็ด แต่งกายในวิถีชีวิตของชาวบ้าน เชื่อมโยงถึงวัฒนธรรม การทอผ้าของชาวอีสาน การแต้มสีผ้าผะเหวด การจัดเตรียมเครื่องประกอบพิธีกรรม ในประเพณีบุญผะเหวดเทศน์มหาชาติ

ผู้แสดงกลุ่มที่ 2 (ผู้แสดงหญิงแทนค่าเป็นทุ่ง) ผู้แสดงแต่งกายด้วยเสื้อผ้า ที่มีสีสน สีให้อารมณ์เป็นไม้ไผ่ที่นำมาทอเป็นลวดลายของทุ่ง ท่อนบนใช้ผ้าสีขาว ครีมนเป็นสีพื้นท่มสไบที่เป็นสีของผ้าทุ่งแบบดั้งเดิม ด้านหลังทิ้งชายผ้ายาวเพื่อความ พลิวไหวเหมือนชายทุ่ง นุ่งผ้าถุงไหมเข็นลายล่องสีเขียวเข้มออกน้ำตาลเป็น สีของต้นไผ่ นุ่งเป็นจีบไว้ด้านหน้าเพื่อความสะดวกในการเคลื่อนไหว เครื่องประดับ สร้อยคอและปิ่นปักผมสานจากใบตาล สีถึงลวดลายที่ปรากฏในทุ่งผะเหวด

ผู้แสดงกลุ่มที่ 3 (ผู้แสดงชายถือทุ่ง) ผู้แสดงแต่งกายด้วยเสื้อแขนกุดคอ จินยกสูง นุ่งกางเกงที่ตัดเย็บเพื่อการแสดงสร้างสรรค์ครั้งนี้ สีเขียวเข้มเหมือนต้นไผ่ มัดเอวรองพื้นด้วยสีครีมซึ่งเป็นสีพื้นฐานในการทอทุ่ง และคาดเอวด้วยผ้าขิดของ จังหวัดร้อยเอ็ดปล่อยชายด้านหน้า โปกหัวด้วยผ้าไหม สวมสร้อยคอที่ทำจาก ตอกไม้ไผ่ ตามลักษณะเป็นลวดลายที่ปรากฏในทุ่งผะเหวด และสวมข้อมือทองเหลือง

6. อุปกรณ์ประกอบการแสดง

การแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัยชุดทุ่งผะเหวดเทศน์มหาชาตินั้นมีอุปกรณ์ ประกอบการแสดงทั้งหมด 6 ชิ้น ประกอบด้วย 1) พิมพ์ผ้าขนาดเล็กใช้ประกอบการ ทอผ้า ผ้าผะเหวดที่วาดเรื่องราวเกี่ยวกับพระเวสสันดรชาดกใช้สำหรับขบวนแห่ 2) ทุ่งสีขาวยาว 3 เมตรใช้สำหรับพันตัวนักแสดง 3) พู่กันแต้มสีผ้าจำนวน 2 ชิ้น ใช้สำหรับวาดภาพในผ้าผะเหวด 4) เส้าทุ่งไม้ไผ่ 2 ขนาด ขนาดความยาว 3 เมตร ใช้สำหรับแขวนทุ่งและขนาดความยาว 2 เมตร ใช้แทนค่าของลวดลายในผ้าทุ่ง 5) ทุ่งผะเหวดสำหรับแห่ถวายมีขนาดความยาว 2 เมตร ประดับชายทุ่งด้วยแผ่นทอง เหลืองรูปใบโพธิ์ 6) ทุ่งผะเหวดขนาดความยาว 3 เมตร ใช้สำหรับแขวน ผู้สร้างสรรค์ ได้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงขึ้นเพื่อถ่ายทอดให้เห็นความชัดเจนมากยิ่งขึ้น สื่อความหมายในการดำเนินวิถีชีวิตของชาวอีสาน เป็นสัญลักษณ์ที่แสดงถึงลวดลาย

ต่างๆ และคติความเชื่อมาแต่โบราณ เรื่องการถวายนาง อานิสงส์จากการถวายนาง ซึ่งอุปกรณ์ประกอบการแสดงเป็นส่วนที่สำคัญที่เพิ่มความสมบูรณ์และความสวยงาม และนำชมให้กับการแสดง อุปกรณ์แต่ละชิ้นได้ออกแบบให้เข้ากับการแสดงในแต่ละช่วง เพื่อให้เหตุการณ์สมจริงสอดคล้องกับเรื่องราวที่ปรากฏในงานประเพณี บุญผะเหวดจังหวัดร้อยเอ็ด

7. ดนตรีประกอบการแสดง

ดนตรีประกอบการแสดง เป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้การแสดงมีความสมบูรณ์ จึงต้องมีการเรียบเรียง บทเพลงที่มีสำเนียงและจังหวะหน้าที่ใกล้เคียงกัน เพื่อให้เหมาะสมกับรูปแบบการนำเสนอ สามารถสื่อสารอารมณ์ความรู้สึกของการแสดงได้ โดยนำแนวคิดการออกแบบดนตรีและทำนองเพลงเพื่อให้สอดคล้องกับ การแสดง ในรูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัย จากมิติมุมมองของคนยุคปัจจุบันซึ่งมีการนำเอาเครื่องดนตรีพื้นบ้านอีสานมาบรรเลงร่วมกับเครื่องดนตรีสากล และมีคำร้องที่เป็นการเทศน์เสียงประกอบในการแสดง โดยแบ่งเพลงออกเป็นทั้งหมด 4 ช่วง ได้แก่ ช่วงที่ 1 เป็นช่วงแสดงถึงวิถีชีวิต มีเสียงสายลมพัดและการเสียงเทศน์มหาชาติ ประกอบกับการบรรเลงดนตรีแนวใหม่ ช่วงที่ 2 เป็นช่วงเล่นลวดลายของนักแสดง แสดงออกถึงความมีชีวิตชีวาประพันธ์ทำนองให้สัมพันธ์กับกิริยาของสัตว์ที่ปรากฏ ในลวดลายทุ่งผะเหวด ได้แก่ ม้า ช้าง และรูปทรงเรขาคณิต ได้แก่ ฉัตร ปราสาท ช่วงที่ 3 เป็นช่วงชายทุ่งพลิวไหวตามแรงลมดนตรีมีจังหวะเร็วปานกลางประกอบ ค่ำกล่าวพรรณนาถึงอานิสงส์การถวายนางผะเหวด สัมพันธ์กับลักษณะการโบกสะบัดของชายทุ่งที่ พลิวไหวไปตามแรงลมของทิศทั้ง 8 เครื่องดนตรีมีพิณบรรเลงเป็นหลัก ช่วงที่ 4 เป็นช่วงสื่อสารอารมณ์ความรู้สึกถึงความปิติยินดีในทานจากการถวายนาง มีการประพันธ์คำร้องและทำนองทั้งหมด 7 ท่อน บันทึกลงด้วยตัวโน้ตไทยในตารางโน้ต 8 ช่อง ท่อนที่ 1 ใช้โน้ตบันไดเสียง Am ท่อนที่ 2 ใช้โน้ตบันไดเสียง C maj ท่อนที่ 3-7 ใช้โน้ตบันไดเสียง Am

สรุปผลการสร้างสรรค์

การศึกษาวิจัยเรื่อง ลวดลายและคติความเชื่อของทุงในประเพณีบุญผะเหวด จังหวัดร้อยเอ็ดสู่ การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัยชุด ทุงผะเหวดเทศน์มหาชาติ สรุปได้ว่า ลวดลายของทุงในประเพณีบุญ ผะเหวดร้อยเอ็ดแบบดั้งเดิมมีเอกลักษณ์ของ ลวดลายอันโดดเด่นที่พบมากที่สุด ได้แก่ การทอและคั่นด้วยดอก ไม้ไผ่เป็นรูปม้า ช้าง ฉัตร และปราสาท ชายทุงมักพบการระบุชื่อผู้สร้างผ้าทุงถวายและชื่อผู้ถวายนม ที่ญาติทำบุญอุทิศถวายทุงไปให้ โดยใช้วิธีการทอหรือปักลงในผืนทุงหรือคั่นด้วยดอก ไม้ไผ่ ในปัจจุบันมีการทอทุงของกลุ่มสตรีสหกรณ์เมืองทองกลมเกลียวจังหวัดร้อยเอ็ด พบว่าสามารถทอทุงเป็นรูปนก ดอกไม้ ต้นไม้ วัตถุ สิ่งของ และรูปทรงเรขาคณิตและ อื่นๆ มีการสืบทอดและถ่ายทอดขั้นตอนวิธีการทอทุงเพื่อใช้ในประเพณี บุญผะเหวด และจัดตั้งกลุ่มเพื่อผลิตเป็นสินค้าหัตถกรรมเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจแก่ชุมชน แต่ยังมี การรักษาขนบธรรมเนียมการถวายทุงและปักทุงในงานประเพณีบุญผะเหวดสืบมา

คติความเชื่อเรื่องทุง คนอีสานนิยมทอทุงถวายเป็นเครื่องบูชาด้วยความเชื่อ ที่ว่า การถวายทุง เป็นการสร้างกุศลให้แก่ตนเองและเป็นการอุทิศกุศลผลบุญให้กับ ผู้ล่วงลับไปแล้ว ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่าคนอีสานมีความเชื่อเกี่ยวกับทุงใน 2 ลักษณะ คือ 1) การทำบุญ เมื่อได้ทำบุญด้วยการถวายทุงแล้วจะอยู่เย็นเป็นสุขเป็นสิริมงคล แก่ชีวิตและ 2) การให้ทานเมื่อได้ให้ทานด้วยการถวายทุงแล้วจะช่วยให้วิญญาณ ผู้ตายหลุดพ้นจากนรกหรือวิบากกรรม นอกจากนี้ยังมีความเชื่อเกี่ยวกับชายทุงที่ โบกสะบัดและพลิ้วไหวตามแรงลมนั้นมีความสอดคล้องเกี่ยวกับทิศทั้ง 8 ทิศ ได้แก่ บูรพา อากเนย์ ทักษิณ หรดี ปัจฉิม พายัพ อุตฺร และอีสาน ล้วนเป็นความเชื่อของ คนอีสานที่มีมาแต่โบราณ

การสร้างสรรค์ผลงานด้านนาฏศิลป์ในการศึกษา ลวดลายและคติความเชื่อ ของทุงในประเพณีบุญ ผะเหวดจังหวัดร้อยเอ็ด ผู้สร้างสรรค์ใช้การนำเสนอในรูปแบบ ของนาฏศิลป์ร่วมสมัยและมีกระบวนการสร้างสรรค์งานดังนี้ 1) แนวคิดและ แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ 2) การออกแบบสร้างสรรค์กระบวนการท่ารำ 3) กระบวนการท่ารำ 4) นักแสดง 5) การออกแบบเครื่องแต่งกาย 6) อุปกรณ์การแสดง

และ 7) ดนตรีประกอบการแสดงแนวคิดในการสร้างสรรค์ การนำเสนอลดทอนและ
 คติความเชื่อของทงในประเพณีบุญผะเหวดร้อยเอ็ดผ่านกระบวนการตีความใน
 รูปแบบใหม่หรือการก้าวข้ามกฎในรูปแบบดั้งเดิม รูปแบบในการแสดงแบ่งออกเป็น
 4 ช่วง ได้แก่ ช่วงที่ 1 นำเสนอให้เห็นถึงวิถีชีวิตการทอผ้าทงและการแต้มสีผ้ามะเหวด
 ช่วงที่ 2 นำเสนอให้เห็นลดทอนของทงผะเหวด ช่วงที่ 3 เสนอให้เห็นการพลิ้วไหว
 ของชายทงและช่วงที่ 4 นำเสนอให้เห็นถึงอันสงส์ของการถวายทง ซึ่งนำเสนอ
 การผสมผสานท่าเต้นและท่ารำประกอบกัน สื่อให้เห็นถึงลดทอนของทงในประเพณี
 บุญผะเหวด ประกอบไปด้วย ช้าง ม้า ฉัตร ปราสาท และการพลิ้วไหวของชายทง
 ทั้ง 8 ทิศ การออกแบบการระบวนท่ารำจึงเป็นการทำงานที่ครอบคลุม ทั้งเนื้อหา
 ท่าเต้น ท่ารำ การแปรแถว ดนตรี เครื่องแต่งกายและองค์ประกอบการแสดงทั้งหมด
 เป็นการสร้างสรรค์ในรูปแบบนาฏศิลป์ร่วมสมัยผสมผสานระหว่างนาฏศิลป์พื้นบ้าน
 อีสานและนาฏศิลป์ร่วมสมัย ใช้นักแสดงที่มีทักษะพื้นฐานในด้านการแสดงนาฏศิลป์
 พื้นเมืองอีสานและนาฏศิลป์ร่วมสมัยทั้งหมด 18 คน เป็นนักแสดงชาย 9 คน
 นักแสดงหญิง 9 คน มีการออกแบบเครื่องแต่งกายทั้งในรูปแบบอนุรักษ์และ
 สร้างสรรค์โดยแบ่งผู้แสดงออกเป็น 3 กลุ่ม คือ ผู้แสดงเป็นชาวบ้าน ผู้แสดงแทนค่า
 เป็นทง และผู้แสดงชายถือทง แนวคิดมาจากการแต่งกายด้วยผ้าพื้นบ้านของ
 ชาวอีสานและเครื่องประดับจากวัสดุธรรมชาติ ซึ่งการออกแบบคำนึงถึงการ
 เคลื่อนไหวร่างกายได้อย่างเต็มที่และมีอุปกรณ์ประกอบการแสดง อาทิ พิมทอผ้า
 ขนาดเล็ก และพู่กันทาสี ผ้ามะเหวด เสาทงไม้ไผ่ ทงผะเหวด การออกแบบดนตรี
 และทำนองเพลงที่มีความสอดคล้องกับการแสดงในรูปแบบการแสดงนาฏศิลป์
 ร่วมสมัย โดยแบ่งเพลงออกเป็นทั้งหมด 4 ช่วง ดังนี้ ช่วงที่ 1 เป็นช่วงแสดงถึงวิถีชีวิต
 มีเสียงสายลมพัดและการเสียงเทศน์ ช่วงที่ 2 เป็นช่วงเล่นลดทอนของนักแสดงสื่อ
 ถึงความมีชีวิตชีวา ช่วงที่ 3 เป็นช่วงชายทงพลิ้วไหวตามแรงลม ประกอบคำกล่าว
 พรรณนาถึงอันสงส์การถวายทง เครื่องดนตรีมีพิณบรรเลงเป็นหลัก ช่วงที่ 4 ดนตรี
 ในช่วงนี้ สื่อสารอารมณ์ความรู้สึกถึงความปิติยินดีในทานจากการถวายทง เพลงทง
 ผะเหวดเทศน์มหาชาติมีการประพันธ์คำร้องและทำนองขึ้นใหม่มีทั้งหมด 4 ช่วง 7

ท่อนเพลง บันทึกด้วยตัวโน้ตไทยในตารางโน้ต 8 ช่อง ท่อนที่ 1 ใช้โน้ตบันไดเสียง Am ท่อนที่ 2 ใช้โน้ตบันไดเสียง C maj ท่อนที่ 3-7 ใช้โน้ตบันไดเสียง Am

อภิปรายผลการสร้างสรรค์

การศึกษาลวดลายและคติความเชื่อของทุงในประเพณีบุญผะเหวดจังหวัดร้อยเอ็ด สู่การแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัยชุด ทุงผะเหวดเทศน์มหาชาติ สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

ลวดลายของทุงในประเพณีบุญผะเหวดร้อยเอ็ดแบบดั้งเดิม มีเอกลักษณ์ของลวดลายอันโดดเด่นที่พบมากที่สุด ได้แก่ การทอและคั่นด้วยดอกไม้ไม้เป็นรูปม้า ช้าง ฉัตร และปราสาท ชายทุงมักพบการระบุชื่อผู้สร้างผ้าทุงถวายและชื่อผู้ถวายนมที่ญาติทำบุญอุทิศถวายทุงไปให้ โดยใช้วิธีการทอหรือปักลงในผืนทุงหรือคั่นด้วยดอกไม้ไม้ การศึกษาลวดลายของทุงผะเหวดสู่การแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัยนั้น โดยการถอดรูปจากสัญลักษณ์ต่างๆ บนผืนทุงผะเหวดลวดลายต่างๆ ที่ถูกนำเสนอผ่านจินตนาการของผู้ทอทุง ผู้สร้างสรรค์ได้นำมาเป็น แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์การแสดงโดยการถอดรูปลวดลายต่างๆ บนทุงผะเหวดเพื่อตีความในเชิงสัญลักษณ์ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดสัญลักษณ์วิทยาและการสร้างความหมาย สัญลักษณ์เป็นศาสตร์ที่ศึกษาเกี่ยวกับระบบของสัญลักษณ์ที่ปรากฏอยู่ในความคิดของมนุษย์ อันถือเป็นทุกสิ่งทุกอย่างที่อยู่รอบตัวของเรา สัญลักษณ์อาจจะได้แก่ ภาษา รหัส สัญลักษณ์เครื่องหมาย สัญลักษณ์เป็นทฤษฎีที่นำมาอธิบายการสื่อสารของมนุษย์ว่าการสื่อสารคือจุดกำเนิดของความหมาย เป็นแนวทางการศึกษาเชิงสังคมหรือความแตกต่างของวัฒนธรรมระหว่างผู้ให้และผู้รับสาร ตลอดจนความหลากหลายของความหมายภายในระบบภาษา วัฒนธรรม และความเป็นจริงที่ไม่สามารถแสดงผลเป็นลูกศรหรือเป็นเส้นตรงของกระแสการไหลของข่าวสาร และยังสอดคล้องกับธีรยุทธ บุญมี (2551) “การปฏิบัติสัญลักษณ์ของโซซอร์เส้นทางสู่โพสต์โมเดิร์นนิสม์” ได้ขยายความว่าการแบ่งรูปสัญลักษณ์และความหมายสัญลักษณ์เป็นแนวคิดที่ได้มาจากปรัชญาของเพลโตหรือแบบเพลโตคริสเตียนที่จำแนกระหว่างรูปแบบและเนื้อหา

(idea, form /substance) หรือการแบ่งระหว่าง spirit /matter หรือ soul /body นอกจากนี้ กายูจนา แก้วเทพ (2552) “สื่อสารมวลชน: ทฤษฎีและแนวทางการศึกษา” ได้เสนอแนวคิดของโรลองด์ บาร์ตส์ (Roland Barthes) ที่ได้สนใจศึกษาสัญลักษณ์ ประเภทความหมายโดยนัย (Connotative Meaning) เนื่องจากมองว่าเป็นความหมายที่มีความสำคัญอย่างแท้จริงในแง่ของการรับรู้และความหมายโดยนัยนี้ยังสามารถอธิบายไปได้อีกหลายแนวคิด ความหมายในขั้นนี้จะเป็นการตีความหมายในระดับที่มีปัจจัยทางวัฒนธรรมเข้ามาเกี่ยวข้องด้วยซึ่งไม่ได้เกิดจากตัวของสัญลักษณ์เป็นการอธิบายถึงปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นเมื่อสัญลักษณ์กระทบกับความรู้สึกหรืออารมณ์ของผู้ใช้และคุณค่าทางวัฒนธรรมของเขา ซึ่งสัญลักษณ์ในขั้นนี้จะทำหน้าที่ 2 ประการคือ ถ่ายทอดความหมายโดยนัยแฝงและถ่ายทอดความหมายในลักษณะมายาคติ (Myths)

คติความเชื่อในการถวายทุงพะเหวด คนอีสานนิยมทอทุงเป็นเครื่องบูชาและอุทิศถวายด้วยความเชื่อว่าการถวายทุงนั้นเป็นการสร้างกุศลให้แก่ตนเองและยังได้อุทิศกุศลผลบุญให้กับผู้ล่วงลับไปแล้ว มีความเชื่อเกี่ยวกับทุงใน 2 ลักษณะได้แก่ 1) การทำบุญ เมื่อได้ทำบุญด้วยการถวายทุงแล้วจะอยู่เย็นเป็นสุขเป็นสิริมงคลแก่ชีวิต และ 2) การให้ทาน เมื่อได้ให้ทานด้วยการถวายทุงแล้วจะช่วยให้วิญญาณผู้ตายหลุดพ้นจากนรกหรือวิบากกรรมและได้เกาะชายทุงขึ้นสวรรค์ซึ่งสอดคล้องกับทัศนีย์ ทานตวณิช (2523) “คติชาวบ้าน” ที่กล่าวว่า ความเชื่อคือการยอมรับนับถือว่าเป็นความจริงหรือมีอยู่จริง การยอมรับหรือการยึดมั่นนี้อาจมีหลักฐานเพียงพอที่จะพิสูจน์ได้หรืออาจไม่มีหลักฐานที่จะพิสูจน์สิ่งนั้นให้เห็นจริงได้ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ จรัส พยัคฆราชศักดิ์ (2530) “เอกสารการสอนไทยคดีศึกษา ศาสนาและลัทธิในท้องถิ่น” ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับความเชื่อไว้พอสรุปได้ว่า มนุษย์จำเป็นต้องผูกพันอยู่กับความเชื่อโดยไม่อาจขาดความเชื่อได้ ชีวิตมนุษย์มีทั้งสิ่งที่มองเห็นได้เข้าใจได้และพิสูจน์ได้ ความเชื่อทำให้มนุษย์เกิดความมั่นใจทำให้เกิดความสบายใจและความเชื่อทำให้มนุษย์บรรลุถึงความสำเร็จได้ นอกจากนี้ยังมีความเชื่อเกี่ยวกับอานิสงส์การถวายทุงที่ปรากฏคำกล่าวถึงชายทุงที่โอบกอดรัดปลิวไหวตามแรงลม

มีความสอดคล้องเกี่ยวกับทิศทั้ง 8 ทิศ ได้แก่ บูรพา อากเนย์ ทักษิณ หรดี ปัจฉิม พายัพ อุดร และอีสาน ล้วนเป็นคติความเชื่อของคนอีสานที่มีมาแต่โบราณและสอดคล้องกับจิราภรณ์ ภัทรภาณุภัทร (2528) “สถานภาพการศึกษาเรื่องคติความเชื่อของไทย” ได้กล่าวถึงความเชื่อไว้ว่า เมื่อคนเรามีความเชื่ออย่างใดอย่างหนึ่งแล้วย่อมเป็นเหตุจูงใจให้เกิดการกระทำที่ตอบสนองความเชื่อมัน ถ้าเปลี่ยนความเชื่อ พฤติกรรมก็เปลี่ยนตามไปด้วยและพฤติกรรมเหล่านั้นจะสะท้อนให้เห็นได้ในรูปของข้อห้ามข้อปฏิบัติในการดำเนินชีวิตของคนในสังคม

กระบวนการสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัยชุดทุ่งผะเหวดเทศน์มหาชาติ สอดคล้องกับ สุรพล วิรุฬห์รักษ์ (2547) “หลักการแสดงนาฏศิลป์ปริทรรศน์” อธิบายไว้ว่า การจะสร้างสรรค์นาฏยประดิษฐ์ขึ้นใหม่สักชุดนั้นสามารถกำหนดรูปแบบการแสดงให้มีความหลากหลายจารีตนาฏศิลป์อยู่ในชุดเดียวกันได้ ซึ่งการแสดงชุดทุ่งผะเหวดเทศน์มหาชาติ ได้นำเสนอจารีตของนาฏศิลป์พื้นบ้านอีสานผสมผสานกับเอกลักษณ์ของนาฏศิลป์ร่วมสมัยโดยถ่ายทอดทางองค์ประกอบของการแสดง ได้แก่ บทร้อง ดนตรี การแต่งกายและกระบวนการท่ารำ การลงรายละเอียด ได้นำเอารูปแบบท่าทางการเคลื่อนไหวของลวดลายในทุ่งผะเหวดและนำท่าทางการพลิ้วไหวของชายทุ่งที่เป็นเอกลักษณ์มาใช้เป็นแบบในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานด้านนาฏศิลป์ร่วมสมัยและนำมาเป็นองค์ประกอบของการเคลื่อนไหวให้เข้ากันอย่างเหมาะสม โดยการปรับปรุงประยุกต์ให้เกิดรูปแบบใหม่คือการแสดงที่แตกต่างจากจารีตดั้งเดิมและให้สอดคล้องกับยุคสมัยในปัจจุบัน

กระบวนการท่ารำของการแสดงชุด ทุ่งผะเหวดเทศน์มหาชาติ ได้นำหลักการและแนวคิดการประดิษฐ์ ท่ารำสอดคล้องกับเทียนชัย ตั้งพรประเสริฐ (2542) “องค์ประกอบศิลป์” อธิบายไว้ว่า การเคลื่อนไหวสามารถสื่ออารมณ์ความรู้สึกแก่ผู้ชมได้ โดยเฉพาะเกี่ยวกับการแสดงท่าทางการเคลื่อนไหวในลักษณะต่างๆ เช่น การเคลื่อนที่ไปข้างหน้า การสั่นไหว เป็นต้น การเคลื่อนไหวในลักษณะนี้เป็นการเคลื่อนไหวที่นำไปสู่การแสดงด้านนาฏศิลป์หรือการเต้นรำประเภทต่างๆ เช่น บัลเลต์ โมเดิร์นแดนซ์ ซึ่งมีดนตรีเป็นส่วนประกอบ การเคลื่อนไหวในลักษณะนี้เน้นที่รูปแบบ

(Concept) รวมทั้งการแสดงอารมณ์ด้วยภาษาท่านาฏศิลป์ หมายถึง การแสดงท่าทางซึ่งเป็นท่ารำแทนคำพูดให้มีความหมายต่างกันไปสอดคล้องกับ “ทฤษฎีสัญญาวิทยา” ที่กล่าวไว้ว่า มนุษย์จัดตีค่าให้ความหมายของสิ่งต่างๆ รอบตัวตามประสบการณ์หรือองค์ความรู้ที่มีมากับตัวเองเป็นสำคัญ ดังนั้นการแสดงชุดทงพะเหวดเทศน์มหาชาติ จึงเป็นท่ารำที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่เพื่อสะท้อนให้เห็นลวดลายและคติความเชื่อเกี่ยวกับทงในประเพณีบุญพะเหวด นำมาสร้างสรรค์เป็นรูปแบบใหม่ซึ่งเป็นการทำทางที่เป็นเอกลักษณ์เข้าใจง่ายแต่ปรับปรุงให้มีความแปลกใหม่กับการเคลื่อนไหวร่างกายที่เป็นอิสระอย่าง ฟ้อนพื้นบ้านอีสานเกิดเป็นกระบวนท่าทางที่มีความพลิ้วไหวสอดคล้องสัมพันธ์กับบทร้อง จังหวะและ ทำนองเพลง รูปแบบการแปรแถวหรือการใช้พื้นที่ในการแสดงใช้แนวคิดนาฏยประดิษฐ์ที่สอดคล้องกับสุรพล วิรุฬห์รักษ์ (2547) “หลักการแสดงนาฏศิลป์ปริทรรศน์” อธิบายไว้ว่า การสร้างสรรค์งานนาฏยประดิษฐ์นั้นจำเป็นต้องอาศัยหลักการทฤษฎีของทัศนศิลป์มาประกอบด้วย จึงจะทำให้ผลงานออกมามีความสมบูรณ์ลงตัว ทั้งนี้จึงได้นำมาเป็นส่วนหนึ่งของรูปแบบการแปรแถวโดยให้นักแสดงเคลื่อนไหวให้มีลายเส้นโค้งมน เพื่อให้แสดงออกถึงความเป็นอิสระตามเอกลักษณ์การเคลื่อนไหวของนาฏศิลป์พื้นบ้านอีสาน ส่วนรูปแบบ การแปรแถวที่ใช้ลายเส้นทางรูปทรงเลขาคณิตเป็นหลักในการแปรแถว แต่ได้กำหนดจัดวางให้มีระดับสูงต่ำหรือหน้าหลังเพื่อให้เกิดมิติทางสายตาของผู้ชม กระบวนการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัยชุด ทงพะเหวดเทศน์มหาชาติ การแสดงชุดนี้ต้องมีองค์ประกอบที่สมบูรณ์ องค์ประกอบโดยรวมของนาฏศิลป์นั้นควรจัดวางใน แต่ละส่วนประกอบอย่างลงตัว โดยอาศัยหลักการของความกลมกลืนเป็นเอกภาพ ซึ่งการแสดงชุดทงพะเหวดเทศน์มหาชาติ ได้จัดองค์ประกอบที่สำคัญในส่วนของการออกแบบกระบวนท่ารำนำหลักการทฤษฎีแห่ง การเคลื่อนไหวโดยสุรพล วิรุฬห์รักษ์ (2547) “หลักการแสดงนาฏศิลป์ปริทรรศน์” นำเสนอถึงแนวคิดและทฤษฎีการเคลื่อนไหวจะต้องมีการกำหนดรูปแบบ ลายเส้นและพลังที่ใช้ในการแสดง เพื่อให้การแสดงมีความต่อเนื่อง มีเอกภาพและมีเอกลักษณ์ทางศิลปะอย่างชัดเจน โดยการแสดงชุดทงพะเหวดเทศน์มหาชาติ ได้ออกแบบกระบวนท่ารำให้มีความหมาย

เรียบง่ายและเพิ่มระดับความซับซ้อนของทำไปจนสูงสุด รวมถึงกำหนดระดับของมือให้อยู่ในระดับข้างลำตัวและคอยจัดวางไปสู่ตำแหน่งที่อยู่เหนือศีรษะในตอนสุดท้ายของการแสดง ซึ่งสัมพันธ์กับการกำหนดอัตราจังหวะของเพลงจากช้าไปเร็วเพื่อให้ผู้ชมมีความรู้สึกคล้อยตาม โดยเริ่มจากเพลงทำนองช้าฟังสบายหูไปสู่ความรวดเร็วสร้างความประทับใจต่อความรู้สึกของผู้ชม แรงลมที่กระทบทุก ท่วงทำนองดนตรีให้ความไพเราะอ่อนหวานและมีมนต์ขลังเปรียบเสมือนได้จับดินสวรรค์ขึ้นดาวดิ่งส์ตลอดจนความศรัทธาต่อพระพุทธศาสนาเป็นการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ในรูปแบบใหม่โดยได้ศึกษาองค์ความรู้ดั้งเดิมเกี่ยวกับนาฏศิลป์เป็นพื้นฐานความรู้เพื่อพัฒนาต่อยอดองค์ความรู้ใหม่ ด้วยการนำองค์ความรู้เหล่านั้นมาบูรณาการร่วมกับแนวคิดหลักการของผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ เพื่อหลอมรวมและก่อให้เกิดเป็นนาฏศิลป์สร้างสรรค์รูปแบบร่วมสมัยที่มีความแปลกตา น่าตื่นเต้น มีความสอดคล้องสัมพันธ์กันระหว่าง บทร้อง ดนตรี การแต่งกาย กระทบท่ารำ และรูปแบบการแปรแถว ผู้ชมจึงจะสามารถรับชมการแสดงได้อย่างเข้าใจโดยง่าย สามารถสัมผัสถึงสัญลักษณ์ความหมายทางศิลปะการแสดงนาฏศิลป์ได้อย่างครบถ้วน ซึ่งนำไปสู่ความประทับใจของผู้ชมได้เป็นอย่างดี

ข้อเสนอแนะ

1. ควรศึกษาประเพณีบุญผะเหวดของจังหวัดอื่น เพื่อดูความแตกต่างของแต่ละพื้นที่และสามารถวัฒนธรรมหรือจุดเด่นของแต่ละพื้นที่มาสร้างสรรค์เป็นชุดการแสดง
2. ควรศึกษาแหล่งโบราณสถานและสถานที่สำคัญของจังหวัดร้อยเอ็ด เพื่อศึกษาและนำมาสร้างสรรค์เป็นชุดการแสดง

เอกสารอ้างอิง

กาญจนา แก้วเทพ. (2552). **สื่อสารมวลชน: ทฤษฎี และแนวทางการศึกษา**. กรุงเทพฯ : คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย. (2551). **100 หมู่บ้านอีสานน่าเที่ยว**. กรุงเทพฯ : สารคดี.
- จรัส พัยคฆราชศักดิ์. (2530). **เอกสารการสอนไทยคดีศึกษา ศาสนา และ ลัทธิในท้องถิ่น**. มหาสารคาม : ปริดาการพิมพ์.
- จิราภรณ์ ภัทรภานุภัทร. (2528). **สถานภาพการศึกษาเรื่องคติความเชื่อของไทย**. กรุงเทพฯ : โครงการไทยศึกษา ฝ่ายวิชาการ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เต็ม วิภาคย์พจนกิจ. (2542). **ประวัติศาสตร์อีสาน**. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ทัศนีย์ ทานตวนิช. (2523). **คิตขาวบ้าน**. ชลบุรี : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ บางแสน.
- เทียนชัย ตั้งพรประเสริฐ (2542). **องค์ประกอบศิลป์**. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ : เพลงฟ้าพรินติ้ง.
- ธีรยุทธ บุญมี. (2558). **การปฏิวัติสังคมนิยมของโซซัวร์ เส้นทางสู่โพสโตโมเดิร์นนิสึม**. กรุงเทพฯ : วิชาษา.
- ประทับใจ สุวรรณธาดา. (2555). **ธงอีสาน**. พิมพ์ครั้งที่ 2. อุบลราชธานี : วิทยาการพิมพ์.
- วิณา วิสเพ็ญ. (2562). **ธงผะเหวดอีสาน: พุทธศิลป์แห่งพลังศรัทธา**. มหาสารคาม : สถาบันวิจัยศิลปะและวัฒนธรรมอีสาน.
- สุรพล วิรุฬห์รักษ์. (2547). **หลักการแสดงนาฏยศิลป์ปริทรรศน์**. กรุงเทพฯ : ด่านสุทธาการพิมพ์.



การศึกษาองค์ความรู้และทักษะสำหรับนักสร้างภาพ
สตอรี่บอร์ด

The Study of Knowledge and Skills for
Storyboard Artist

นิจจ้ง พันระพจน์¹

Nitjung Pantapot

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์, สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
Assistant Professor, Department of
Communication Design, School of Fine and
Applied Arts, Bangkok University
(E-mail: nitjung.p@bu.ac.th)

Received: 07/07/2022 Revised: 20/10/2022 Accepted: 25/10/2022

บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาองค์ความรู้และทักษะสำหรับอาชีพนักสร้างภาพสตอรี่บอร์ดในประเทศไทย โดยใช้วิธีการศึกษาวิจัยแบบผสมผสานด้วยการใช้แบบสอบถามและสัมภาษณ์แบบเจาะลึกจากผู้ให้ข้อมูลสำคัญ สถิติที่ใช้ในการวิจัยคือสถิติเชิงพรรณนา แสดงการวัดผลในรูปของ ค่ากลาง ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานในการอธิบายผล ประชากรในการวิจัย ได้แก่ ผู้ประกอบอาชีพนักสร้างภาพสตอรี่บอร์ดในประเทศไทยจำนวน 10 ท่าน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลได้แก่ แบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์ ซึ่งมีขั้นตอนการดำเนินงานคือ ศึกษาและหาข้อมูลเพื่อออกแบบพัฒนาเครื่องมือสำหรับใช้สร้างแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์ จากนั้นนำแบบประเมินที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเพื่อหาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา หลังจากนั้นนำมาวิเคราะห์ดัชนีความสอดคล้องระหว่างคำถามกับวัตถุประสงค์ ผลการศึกษาพบว่า องค์ความรู้ประกอบด้วย ความรู้ทางด้านทฤษฎีเกี่ยวกับภาพยนตร์ ทฤษฎีทางด้านศิลปะ การจัดองค์ประกอบภาพและต้องมีทักษะการวาดภาพ เรียงลำดับจากส่วนที่สำคัญที่สุดคือการสื่อสารข้อมูล การเล่าเรื่องได้เข้าใจ ($\bar{X}=4.60$) รองลงมาคือการวาดท่าทางการเคลื่อนไหวของคน ($\bar{X}=4.00$) ลำดับต่อมาคือการวาดใบหน้าของคน ($\bar{X}=3.80$) ที่มีความสำคัญเท่ากับการเขียนทัศนียภาพ มุมกล้องและการเคลื่อนกล้องมีความสำคัญเท่ากันกับความต่อเนื่องของช็อต ($\bar{X}=3.70$) ต่อมาคือระยะหน้า ระยะกลางและระยะไกลในภาพมีความสำคัญเท่ากันกับขนาดภาพ ($\bar{X}=3.60$) ระดับผลการประเมินปานกลางได้แก่ การจัดองค์ประกอบภาพ ($\bar{X}=2.90$) ระดับผลการประเมินน้อยได้แก่ การตัดต่อ ($\bar{X}=2.60$) และเส้น 180 องศา ($\bar{X}=2.00$) ระดับผลการประเมินน้อยที่สุดได้แก่ ขนาดของจอในงาน ($\bar{X}=0.80$) การคำนึงถึงแหล่งกำเนิดแสง ($\bar{X}=0.70$) ระดับผลการประเมินน้อยที่สุดคือการคำนึงถึงแสงและเงาที่เหมือนจริงและการใช้สี ($\bar{X}=0.60$)

คำสำคัญ: การเขียนสตอรี่บอร์ด, แอนิเมชัน, ขั้นตอนก่อนการผลิต

Abstract

The purpose of this research is to study knowledge and skills for storyboarding careers in Thailand by using a mixed methods research with a questionnaires and in-depth interviews from key informants. The statistics used in the research were descriptive statistics. It was the analysis of general data characteristics. Display the measurement in terms of mean values, i.e. mean, percentage and standard deviation to describe the results. The research population is professional storyboard artists in Thailand 10 person by using the tools used to collect data include: questionnaires and interviews which the operating procedure is Study and find information to design and develop tools for creating questionnaires and interviews. The generated assessment is then taken to an expert for review for content fidelity. After that, the question-to-object correspondence index was analyzed. The results showed that Knowledge for a storyboarding career includes: knowledge of film theory art theory Composition and drawing skills are required. Sorted by the most important parts are data communication The storytelling was understood ($\bar{x}=4.60$), followed by drawing the human movements ($\bar{x}=4.00$), followed by drawing the human face ($\bar{x}=3.80$), which was as important as the scenery. Camera angle and camera movement are just as important as the continuity of the shot ($\bar{x}=3.70$). The medium and long distances in the image were equally important as the image size ($\bar{x}=3.60$). Composition ($\bar{x}=2.90$) The low evaluation scores were editing ($\bar{x}=2.60$) and 180 degree lines ($\bar{x}=2.00$). Screen size ($\bar{x}=0.80$), considering the light source ($\bar{x}=0.70$), the least evaluation level is to take into account the realistic lighting and shadows and the use of color ($\bar{x}=0.60$).

Keywords: Storyboarding, Animation, Pre-Production

บทนำ

การเขียนสตอรี่บอร์ดถือเป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างภาพเคลื่อนไหว มิวสิควิดีโอ ภาพยนตร์ แอนิเมชัน โมชันกราฟิกและสื่อทางด้านภาพเคลื่อนไหวอื่นๆ เพราะเป็นภาพแรกของบทที่มาจากตัวอักษร มีส่วนช่วยในการสื่อสารเรื่องราวเพื่อให้ร้อยเรียงออกมาเป็นภาพได้อย่างชัดเจน ทำให้เห็นภาพรวมของเนื้อหาที่ต้องการสื่อสารและทำให้ทีมงานเข้าใจตรงกัน แสดงลำดับของการดำเนินเรื่องที่ชัดเจน ช่วยในการลำดับเหตุการณ์ตั้งแต่ต้นจนจบ ก่อให้เกิดความเข้าใจในเรื่องราว ตรวจสอบความถูกต้อง ความครบถ้วนของสื่อระหว่างการทำงานและหลังการทำงานได้ หน้าที่นี้เปรียบเสมือนล่ามที่ต้องแปลภาษาเขียนจากบท ออกมาเป็นภาพให้ทีมงานทุกคนเข้าใจ เป็นส่วนสำคัญในขั้นตอนก่อนการผลิตผลงาน (pre-production) ทำให้ผู้ผลิตสามารถคำนวณงบประมาณที่จะใช้ในการถ่ายทำได้ ทำให้มองเห็นมุมมอง การเคลื่อนไหวของกล้อง ขนาดภาพ ทิศทางของภาพ การถ่ายทออารมณ์ การแสดงของนักแสดงได้อย่างชัดเจน หากมองแบบผิวเผินเกิดความเข้าใจว่าการวาดสตอรี่บอร์ดก็คงจะเหมือนกับการเรียนศิลปะโดยทั่วไปต้องใช้ทักษะการวาดภาพเหมือนจริงหรือการลอกเลียนแบบภาพถ่าย ภาพจากวิดีโอ แต่การสร้างสตอรี่บอร์ดนั้นต้องใช้ความรู้ทางด้านภาษาภาพยนตร์และการวาดภาพ การจัดองค์ประกอบภาพเป็นหลัก นักออกแบบหรือผู้วาดภาพจึงต้องมีความรู้และความเข้าใจในหลากหลายองค์ประกอบ อาทิความรู้ทางทฤษฎีเกี่ยวกับภาพยนตร์ ทฤษฎีทางด้านศิลปะ และทักษะการวาดภาพ เป็นต้น ในโครงการวิจัยนี้จึงต้องการวิเคราะห์แยกแยะข้อมูลองค์ความรู้และทักษะที่จำเป็น เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมสำหรับนักเรียนนักศึกษาหรือผู้ที่สนใจในสาขาอาชีพดังกล่าว

ความหมายของสตอรี่บอร์ด (Story board) หรือเรียกอีกหนึ่งว่าบทบาท หมายถึง การเขียนภาพร่างและข้อความเพื่อกำหนดแนวทางในการทำงานของสื่อ 4 มิติ อาทิ มิวสิควิดีโอ แอนิเมชัน คลิปวิดีโอโฆษณา โมชันกราฟิก หรือแม้แต่วิดีโอภาพยนตร์ที่ใช้นักแสดงก็ต้องใช้วิธีการวาดบทบาทก่อนการถ่ายทำด้วยเช่นกัน เป็นวิธีแสดงภาพอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อให้มองเห็นภาพรวมของการเล่าเรื่อง

การเคลื่อนไหว แนวทางของสื่อเคลื่อนไหวทั้งหมด (Vardanega, 2013) มีวัตถุประสงค์เพื่อกำหนดการเล่าเรื่อง ลำดับเรื่องให้เนื้อหากระชับไม่ยืดเยื้อ จัดมุก กล้องและเลือกองค์ประกอบที่สำคัญและจำเป็น กำหนดเวลาของแต่ละฉากให้สัมพันธ์กับบทบรรยาย ใช้การวาดภาพร่างลายเส้นที่ไม่ต้องละเอียดมากแต่ต้องมีองค์ประกอบสำคัญที่ต้องการสื่อสาร (Hahn, 2008) ดังนั้นไม่จำเป็นต้องใช้ทักษะการวาดภาพที่เหมือนจริงมาก แต่ผู้เขียนจำเป็นต้องมีความรู้ด้านต่างๆ ที่เกี่ยวข้องเพื่อสามารถสื่อสารบทภาพยนตร์ บทพูด สคริป (Script) ในการเล่าเรื่องออกมาเป็นภาพและสร้างความเข้าใจสำหรับทีมงานการผลิต ผู้ถ่ายทำ ตัดต่อและเจ้าของผลิตภัณฑ์ได้เป็นอย่างดี โดยใช้ความรู้ทางด้านทฤษฎีภาพยนตร์ (Cinematography) ทฤษฎีทางการจัดองค์ประกอบศิลปะ (Art composition) และการวาดภาพ (Drawing) เป็นหลัก ดังนั้นการสร้างสตอรี่บอร์ดคือการวาดภาพเพื่อเล่าเรื่องให้เข้าใจ และสามารถสื่อสารเรื่องราวได้อย่างมีประสิทธิภาพ แสดงภาพรวมของผลงานทั้งหมด คือการเปลี่ยนแปลงจากบทภาพยนตร์หรือบทของการ์ตูนออกมาเป็นภาพผ่านลำดับเวลา การเปลี่ยนภาพ การแสดงของตัวละคร การกำหนดเวลา เสียง และรายละเอียดอื่น ๆ ของเรื่อง ด้วยการร่างภาพลายเส้นพร้อมคำบรรยาย



1.06 - Back to LISA with a smile on her face - Slow push in as she turns to her right.



1.07A - Med - Lisa throws on her jacket and -



1.07B - Heads out the door -



2.01A - Wide of the front of the house - pull back as LISA begins her jig.



2.01B - Lisa begins her jig. Camera tracks her.



3.01 - continue tracking. jump cut as scenery changes. A few small trees fill the street.



4.01 - Cont. Track. Jump cut to scenery change - Less concrete and grassier still.



5.01A - LISA arrives at the forest edge. She runs up to the camera.

ภาพประกอบที่ 1 ภาพตัวอย่างการเขียนสตอรี่บอร์ด

สตอรี่บอร์ดถือว่าเป็นส่วนสำคัญที่สุดในขั้นตอนก่อนการผลิตของสื่อ 4 มิติ ทุกประเภท (Wells, 2006) เพราะการเขียนสตอรี่บอร์ด เปรียบเสมือนกับสะพาน

เชื่อมระหว่างบทภาพยนตร์ และการถ่ายทอดแนวความคิด (Idea) ออกมาเป็นภาพ นำเสนอให้กับทีมงานเพื่อนำไปผลิต (Production) จนเกิดผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ เป็นการพัฒนาสคริปต์ ออกมาเป็นภาพวาดที่รวบรวมองค์ประกอบทั้งหมดก่อน การผลิตจริง ทั้งการให้เสียงหรือบทพูด จังหวะเวลาที่ต้องถ่ายทำ พร้อมทั้งอธิบาย การเคลื่อนไหวและการสื่อความหมายของกล้องที่จะถูกระบุไว้ในแต่ละภาพทุกข้อต่อ ในฉาก ถูกอธิบายด้วยภาพๆ เดียวและเรียงร้อยกันเป็นเรื่องราว ถูกใช้เป็นแนวทาง สำหรับการถ่ายทำ หรือใช้เป็นวิธีการคาดคะเนภาพล่วงหน้าก่อนการถ่ายทำว่า เมื่อ ถ่ายทำเสร็จแล้วภาพยนตร์จะมีเนื้อหาลักษณะอย่างไร

ก่อนการสร้างสตอรี่บอร์ด จะต้องศึกษาบทการเขียนเรื่องบทบรรยาย รวมทั้งมุกกล้องให้เข้าใจก่อน จึงจะสามารถเขียนออกมาเป็นภาพได้ ถือว่าเป็นหนึ่งใน ศิลปะของการเล่าเรื่อง เช่นเดียวกับนิทาน นิยาย ละครหรือภาพยนตร์ ซึ่งล้วนแต่ มีรากฐานแบบเดียวกัน นั่นคือ การเล่าเรื่อง ขนาดของสตอรี่บอร์ดจะมีขนาดใหญ่- เล็ก หรือมีจำนวนมากนั้นขึ้นอยู่กับความยาวของเรื่องทั้งหมด หรืออาจจะเขียนเป็น ช่องเล็กๆ เรียงต่อกันในสมุดวาดเขียน เมื่อเขียนแนวความคิดเป็นภาพร่าง ลงสีและ น้ำหนักของผลงานคร่าวๆ เสร็จแล้วจึงเลือกใช้เครื่องมือให้เหมาะสมกับลักษณะงาน นั้นๆ ผลิตผลงานจริงขึ้นมา

ปัจจุบันการศึกษาในระดับอุดมศึกษา ยังไม่มีสาขาด้านการเขียนสตอรี่บอร์ด โดยตรง มีเพียงรายวิชาในสาขาการออกแบบสื่อสาร หรือการสร้างภาพเคลื่อนไหว เป็นต้น บุคลากรร้อยละ 90 สำเร็จการศึกษาด้านปริญญาตรีทางการศิลปะและการออกแบบ จากนั้นจึงได้ฝึกฝนพัฒนาทักษะด้วยตนเองและประกอบอาชีพมา อย่างต่อเนื่อง

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาองค์ความรู้และทักษะสำหรับอาชีพนักสร้างภาพสตอรี่บอร์ด ในประเทศไทย

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประเภทของการวิจัย การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน ในเชิงคุณภาพใช้การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth interview) จากผู้ให้ข้อมูลสำคัญ รวมทั้งการรวบรวมข้อมูลจากเอกสารต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง และเชิงปริมาณใช้วิธีการเก็บข้อมูลจากแบบสอบถาม

สถิติที่ใช้ในการวิจัยคือสถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) เป็นการวิเคราะห์ลักษณะข้อมูลทั่วไป โดยแสดงการวัดผลในรูปของ ค่ากลาง ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าร้อยละ (Percentage) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ในการอธิบายผล จากการแปรความหมายของข้อมูลโดยการใช้สถิติค่าเฉลี่ยของคะแนนและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ดังนี้ ค่าเฉลี่ยระหว่าง 4.51 - 5.00 หมายถึง มากที่สุด ค่าเฉลี่ยระหว่าง 3.51 - 4.50 หมายถึง มาก ค่าเฉลี่ยระหว่าง 2.51 - 3.50 หมายถึง ปานกลาง ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.51 - 2.50 หมายถึง น้อย ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.00 - 1.50 หมายถึง น้อยที่สุด (สุทิน ชนะบุญ, 2549)

2. ประชากรในการวิจัย ได้แก่ผู้ประกอบอาชีพนักสร้างภาพสตอรี่บอร์ดในประเทศไทย ผู้วิจัยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (purposive sampling) จำนวน 10 ท่าน คือผู้ให้ข้อมูลสำคัญ คัดเลือกจากผู้มีคุณสมบัติดังต่อไปนี้ เป็นผู้เชี่ยวชาญที่ประกอบอาชีพนักสร้างภาพสตอรี่บอร์ด ในภาพยนตร์ งานโฆษณาและแอนิเมชันในประเทศไทย โดยเลือกจากผู้ผลิตผลงานอย่างต่อเนื่องไม่ต่ำกว่า 5 ปี

3. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล ได้แก่ ส่วนที่ 1 แบบสอบถามและส่วนที่ 2 แบบสัมภาษณ์ โดยมีขั้นตอนการดำเนินงานดังนี้

3.1 ศึกษาและหาข้อมูลเพื่อออกแบบพัฒนาเครื่องมือสำหรับใช้สร้างแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์จำนวน 1 ชุด แบ่งออกเป็นคำถามจำนวน 5 ด้าน ได้แก่ 1) การศึกษาและประสบการณ์การทำงาน 2) ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง 3) ทักษะที่จำเป็นต้องใช้ในการทำงาน 4) ความรู้ ทฤษฎีและทักษะที่เกี่ยวข้องในการเขียนสตอรี่บอร์ด 5) ด้านอื่นๆ หรือคำแนะนำเพิ่มเติมสำหรับผู้สนใจงานการเขียนสตอรี่บอร์ด

3.2 นำแบบประเมินที่สร้างขึ้นนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านตรวจสอบ เพื่อหาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา หลังจากนั้นนำมาวิเคราะห์ดัชนีความสอดคล้อง ระหว่างคำถามกับวัตถุประสงค์ (IOC) โดยใช้เกณฑ์ในการเลือกผู้เชี่ยวชาญคือเป็นนักวิชาการในสาขาออกแบบนิเทศศิลป์ไม่ต่ำกว่า 10 ปีขึ้นไป มีประสบการณ์การทำงานวิจัยทั้งเชิงปริมาณและคุณภาพมากกว่า 5 ปี จำนวน 3 ท่าน

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

4.1 เตรียมเครื่องมือในการเก็บข้อมูลวิจัย ซึ่งประกอบด้วยแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์จำนวน 1 ชุด รวมทั้งหมดจำนวน 32 ข้อ

4.2 ชี้แจงจุดประสงค์และขั้นตอนในการทำวิจัย จากนั้นทำการจัดเก็บข้อมูลและประมวลผลโดยการใช้ผลจากการสรุปโดยวิธีการสัมภาษณ์ จากนั้นจึงนำมาจัดกลุ่มแยกแยะ วิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผลต่อไป

5. การวิเคราะห์ข้อมูล โดยการนำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับประเด็นที่ต้องการจะศึกษามาแยกประเด็นอย่างชัดเจนเพื่อความเหมาะสมในการวิเคราะห์และการนำเสนอข้อมูลในขั้นตอนต่อไป

6. การนำเสนอข้อมูล นำเสนอโดยการเขียนเชิงพรรณนา โดยแบ่งเป็นประเด็นหลักตามวัตถุประสงค์การวิจัยที่ได้กำหนดไว้ตั้งแต่ต้น และใช้ภาษาในการเขียนที่ง่ายต่อความเข้าใจ

ผลและอภิปรายผลการวิจัย

ตารางที่ 1 ผลการวิจัยจากความรู้ ทฤษฎีและทักษะที่เกี่ยวข้องในการเขียนสตอรี่บอร์ดจากแบบสอบถาม

ลำดับ	รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ร้อยละ	ระดับผลการประเมิน
1	การสื่อสารข้อมูล/การเล่าเรื่องได้เข้าใจ	4.60	0.70	92	มากที่สุด
2	การวาดท่าทางการเคลื่อนไหวของคน	4.00	0.82	80	มาก
3	การวาดการแสดงออกของใบหน้าคน	3.80	0.79	76	มาก

ลำดับ	รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ร้อยละ	ระดับผลการประเมิน
4	การเขียนทัศนียภาพ	3.80	1.03	76	มาก
5	มุมมองและการเคลื่อนไหว	3.70	0.95	74	มาก
6	ความต่อเนื่องของข้อต่อ	3.70	0.95	74	มาก
7	ระยะหน้า ระยะกลางและระยะไกลในภาพ	3.60	0.70	72	มาก
8	ขนาดภาพ	3.60	0.97	72	มาก
9	การจัดองค์ประกอบภาพ	2.90	0.74	58	ปานกลาง
10	การตัดต่อ	2.60	0.84	52	น้อย
11	เส้น 180 องศา	2.00	0.82	40	น้อย
12	ขนาดของจอในงาน	0.80	0.63	16	น้อยที่สุด
13	การคำนึงถึงแหล่งกำเนิดแสง	0.70	0.48	14	น้อยที่สุด
14	การคำนึงถึงแสงและเงาที่เหมือนจริง	0.60	0.52	12	น้อยที่สุด
15	การใช้สี	0.60	0.52	12	น้อยที่สุด

ส่วนที่ 1 ผลการวิจัยจากแบบสอบถาม

จากข้อมูลตารางที่ 1 พบว่า ความรู้ ทักษะและทักษะที่เกี่ยวข้องในการเขียนสตอรี่บอร์ดที่สำคัญที่สุดคือ การสื่อสารข้อมูล การเล่าเรื่องได้เข้าใจมีค่าเฉลี่ย 4.60 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.70 คิดเป็นร้อยละ 92 รองลงมาคือการวาดท่าทางการเคลื่อนไหวของคน มีค่าเฉลี่ย 4.00 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.82 คิดเป็นร้อยละ 80 สาเหตุเพราะเคลื่อนไหวของคนที่อยู่ในภาพภาพยนตร์หรือวิดีโอ เป็นสิ่งที่สามารถสื่อสารอารมณ์ความรู้สึกได้และผลสนับสนุนการเล่าเรื่องและเกิดภาพในเชิงองค์ประกอบศิลปะ การวาดการแสดงออกของใบหน้าคน มีค่าเฉลี่ย 3.80 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.79 คิดเป็นร้อยละ 76 ที่มีความสำคัญเท่ากับการเขียนทัศนียภาพมีค่าเฉลี่ย 3.80 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.03 มุมกล้องและการเคลื่อนไหวมีความสำคัญเท่ากันกับความต่อเนื่องของข้อต่อมีค่าเฉลี่ย 3.80 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.03 คิดเป็นร้อยละ 74 ระยะหน้า ระยะกลางและระยะไกลในภาพมีความสำคัญเท่ากันกับขนาดภาพมีค่าเฉลี่ย 3.60 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.70 คิดเป็นร้อยละ 72 ระดับผลการประเมินปานกลางได้แก่

การจัดองค์ประกอบภาพ มีค่าเฉลี่ย 2.901 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.74 ร้อยละ 58 ระดับผลการประเมินน้อยได้แก่ การตัดต่อ มีค่าเฉลี่ย 2.60 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.84 ร้อยละ 52 และเส้น 180 องศา มีค่าเฉลี่ย 2.00 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.82 คิดเป็นร้อยละ 40 ระดับผลการประเมินน้อยที่สุดได้แก่ ขนาดของจอในงาน มีค่าเฉลี่ย 0.80 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.63 คิดเป็นร้อยละ 16 การคำนึงถึงแหล่งกำเนิดแสง มีค่าเฉลี่ย 0.70 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.48 คิดเป็นร้อยละ 16 การคำนึงถึงแสงและเงาที่เหมือนจริง มีค่าเฉลี่ย 0.60, ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.52 คิดเป็นร้อยละ 12 การใช้สี มีค่าเฉลี่ย 0.60 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.52 คิดเป็นร้อยละ 12 แสดงให้เห็นว่าการวาดสตอรี่บอร์ดมีความจำเป็นด้านการใช้สีและการคำนึงถึงแสงและเงาน้อยมาก เพราะจำเป็นต้องสื่อสารออกมาอย่างถูกต้องและรวดเร็วก่อนที่จะตกแต่งให้สวยงาม

ส่วนที่ 2 ผลจากการวิจัยจากแบบสัมภาษณ์

ผลจากการวิจัยด้วยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึกจากผู้ประกอบอาชีพนักสร้างภาพสตอรี่บอร์ดในประเทศไทย เลือกแบบเจาะจงจำนวน 10 ท่าน คัดเลือกจากผู้มีคุณสมบัติดังต่อไปนี้ เป็นผู้เชี่ยวชาญที่ประกอบอาชีพนักสร้างภาพสตอรี่บอร์ดในภาพยนตร์ งานโฆษณาและแอนิเมชันในประเทศไทย โดยเลือกจากผู้ผลิตผลงานอย่างต่อเนื่องไม่ต่ำกว่า 5 ปี โดยใช้แบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์ สรุปผลได้ดังนี้

1. การศึกษาและประสบการณ์การทำงาน

1.1 การศึกษา จากการสัมภาษณ์พบว่าร้อยละ 90 ของผู้เชี่ยวชาญสำเร็จการศึกษาด้านปริญญาตรีทางการศิลปะและการออกแบบทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ แสดงให้เห็นว่าพื้นฐานศิลปะเป็นสิ่งสำคัญในสายงานนี้ อาทิจากองค์ประกอบของภาพ การออกแบบตัวละคร และสัดส่วนต่างๆ การศึกษาด้านศิลปะมีส่วนอย่างมาก เพราะพื้นฐานศิลปะจะช่วยให้งานสมบูรณ์ขึ้นไม่ว่าจะเป็นพื้นฐานการวาดภาพ ลายเส้น การให้น้ำหนักแสงและเงา สี บรรยากาศ การเขียนทัศนียภาพ และเมื่อเพิ่มเติมด้านการศึกษาเกี่ยวกับทฤษฎีพื้นฐานทางด้านภาพยนตร์จะช่วยให้เข้าใจการสื่อสารทางด้านภาพ ตลอดจนถึงภาษาที่ใช้สำหรับการทำงาน

สอดคล้องกับที่ Fraioli (2000) ได้อธิบายว่าการเขียนสตอรี่บอร์ดต้องใช้ทักษะทางการวาดภาพในระดับพื้นฐาน แต่เพิ่มเติมคือความรวดเร็วและแม่นยำในการวาดสัดส่วนของตัวละคร องค์ประกอบภาพ การสื่อสารด้วยภาพให้เข้าใจ

1.2 ประสบการณ์การทำงานร้อยละ 100 ของผู้เชี่ยวชาญมีประสบการณ์การทำงานทางด้านกราฟิกประกอบ การทำแอนิเมชั่น การกำกับภาพยนตร์ การทำงานด้านภาพเคลื่อนไหว มีวลีวิดีโอ โฆษณา และในปัจจุบันยังคงใช้สตอรี่บอร์ดในการทำงานเสมอเพื่อทำความเข้าใจกับผู้เขียนบท ผู้กำกับฯ เป็นการช่วยสื่อสารระหว่างทีมงาน และช่วยตรวจสอบการมองผ่านมุมมองของผู้ชม

1.3 การทำงานด้านการเขียนสตอรี่บอร์ดนี้มีความหมายและคุณค่าสรุปได้ดังนี้

1) ช่วยในการสื่อสารเรื่องราวที่เป็นเพียงตัวอักษรออกมาเป็นภาพได้อย่างชัดเจน ทำให้เห็นภาพรวมของผลงานที่จะสร้างและทำให้ทีมงานเข้าใจตรงกันทุกฝ่ายในการผลิต

2) แสดงลำดับของการดำเนินเรื่องที่ชัดเจนและการเลือกใช้ภาพประกอบที่เหมาะสมกับเนื้อหา

3) ควบคุมปริมาณเนื้อหาและเวลา ให้กระชับไม่ยืดเยื้อเกินไป

4) สามารถตรวจสอบความถูกต้อง ความครบถ้วนของผลงานก่อน ระหว่างการทำงานและหลังการทำงานได้

5) สามารถประเมินและขอคำแนะนำจากกลุ่มเป้าหมายได้ก่อนที่จะลงมือผลิตผลงานจริง

6) ช่วยในการลำดับ เหตุการณ์ตั้งแต่ต้นจนจบ ให้เกิดความเข้าใจในเรื่องของลำดับเวลา

7) เป็นส่วนสำคัญในการกำกับการผลิตในรายละเอียดของการถ่ายทำ การสร้างการเคลื่อนไหวหรือการพากย์เสียง การใส่เสียงเพลงประกอบหรือภาพเทคนิคพิเศษต่างๆ ต่อไป

8) ทำให้มองเห็นมุมมอง การเคลื่อนไหวของกล้อง ขนาดภาพ ทิศทางของภาพ การถ่ายทอดอารมณ์ การแสดงของนักแสดงได้อย่างชัดเจน

9) ทำให้ผู้อำนวยการสร้าง จะสามารถคำนวณงบประมาณที่จะใช้ในการถ่ายทำได้

ประโยชน์และคุณค่าของการเขียนสตอรี่บอร์ดจะช่วยให้ภาพร่างแรกของงานว่าจะออกมาหน้าตาเป็นอย่างไร และด้วยความที่ “ภาพ” สื่อสารได้ดีกว่า “คำพูด” สตอรี่บอร์ดจึงช่วยให้ทีมงานทุกคน มีความเข้าใจตรงกันและทำงานได้รวดเร็วขึ้น สตอรี่บอร์ดช่วยให้ทีมกล้อง รู้ทิศทางการเคลื่อนกล้อง การจัด แสง ฝ้ายศิลป์ก็จะรู้ว่าส่วนไหน ของสถานที่หรือฉากที่จะปรากฏอยู่ในเฟรมบ้าง แม้แต่นักแสดงก็จะพอมองเห็นภาพว่าจะเกิดอะไรขึ้นบ้างขณะถ่ายทำ สตอรี่บอร์ดมีประโยชน์มากเป็นพิเศษต่อฉากที่ยุ่งยากซับซ้อน หรือฉากที่ต้องใช้ภาพเทคนิคพิเศษ (Visual effect) ในการถ่ายทำนั้น สอดคล้องกับการทำงานของผู้กำกับภาพยนตร์ อัลเฟร็ด ฮิตช์ค็อก (Alfred Hitchcock) เป็นที่รู้จักจากการเขียนสตอรี่บอร์ด เขาให้ความสำคัญกับรายละเอียดของขั้นตอนก่อนการผลิตเป็นอย่างมาก ฮิตช์ค็อกมักจะเริ่มจากการเขียนสตอรี่บอร์ดก่อนเสมอในทุกฉาก มีคำพูดที่ว่า “หากมันไม่ออกมาดี ไม่น่าสนใจในกระดาษ มันก็จะน่าเบื่อในภาพยนตร์ด้วย กล่าวได้ว่าการสร้างภาพยนตร์ของเขานั้นประสบความสำเร็จตั้งแต่การเขียนสตอรี่บอร์ดแล้ว (Glebas, 2009)

1.4 การเขียนสตอรี่บอร์ดมีลักษณะงานที่แตกต่างกัน สตอรี่บอร์ดของงานภาพยนตร์ ละคร หรือการใช้นักแสดงเป็นการดำเนินเรื่องราว จะเป็นการวาดภาพร่างภาพยนตร์นำเสนอภาพที่อ่านได้ง่าย เพื่อถ่ายทอดมุมมอง ตามบท หรือตามผู้กำกับ โดยเปิดโอกาสให้นักแสดงได้แสดงความสามารถ อารมณ์ตามภาพนั้นๆ เน้นไปที่การร้อยเรียงเนื้อหา การเคลื่อนกล้อง สตอรี่บอร์ดเป็นเสมือนแผนผังคร่าวๆ ของฉากนั้น

สำหรับสตอรี่บอร์ดของงานถ่ายโฆษณาจะมีรายละเอียดที่มากกว่า ด้วยจำนวนเวลาที่น้อยและสตอรี่บอร์ดยังมีไว้สำหรับการถ่ายทอดนำเสนอสินค้าสำหรับผู้ผลิต จึงต้องมีความละเอียดและสวยงามกว่าสตอรี่บอร์ดสำหรับภาพยนตร์ งานโฆษณาต้องนำเสนอความเป็นอัตลักษณ์ของสินค้าออกมาอย่างสมบูรณ์แบบ (Tumminello, 2005)

สตอรี่บอร์ดของงานแอนิเมชันต้องมีความละเอียดมากที่สุด ทั้งมุม กล้อง สีหน้า ท่าทางของนักแสดง เพื่อนำไปทำงานเคลื่อนไหวต่อไป อำนวยความสะดวกในการทำงานเป็นทีม สำหรับงานแอนิเมชันแล้วภาพร่างจะถูกพัฒนาไปเรื่อยๆ ไปจนถึงงานสุดท้าย (Glebas, 2009) ภาพสตอรี่บอร์ดจะถูกตัดต่อและใส่เสียง กลายเป็นสตอรี่รีล (Story reel) และนำไปพัฒนาต่อเป็นการสร้าง Lay out และการสร้างตัวละครด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 3 มิติ ทั้งการใส่กระดูก การเคลื่อนไหว สี ลวดลายพื้นผิว การจัดแสงและการประมวลผลต่อไป

2. ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

2.1 ทฤษฎีทางการจัดองค์ประกอบศิลปะ

ผู้เชี่ยวชาญให้ความเห็นว่ามีความจำเป็นสำหรับการเขียนสตอรี่บอร์ดร้อยละ 90 เพราะถ้าองค์ประกอบศิลปะนำเสนอได้ดีก็จะส่งเสริมเนื้อหา ผู้ชมก็จะเข้าใจง่ายไปด้วย ความงามของการจัดองค์ประกอบทางศิลปะต้องมีความเข้าใจในเรื่อง จุด เส้น น้ำหนัก ทิศทางการเคลื่อนไหว ความสมดุลขององค์ประกอบ เกิดจากมุมมองของศิลปิน นักออกแบบที่ถ่ายทอดแนวคิดสู่ผู้ชม ถ้าจัดองค์ประกอบภาพได้ดีจะสะท้อนความต้องการของผู้ส่งสารสู่ผู้รับได้อย่างมีประสิทธิภาพและได้สารที่ถูกต้อง สอดคล้องกับภัทรนันท์ ไวกฤษสิน (2559) ได้กล่าวไว้คือ ภาพในภาพยนตร์เป็นการสื่อสารด้วยมีส-ออง-แซง (Mise-en-scene) เป็นคำที่มาจากภาษาฝรั่งเศส ซึ่งหมายถึง การจัดองค์ประกอบของภาพ เป็นภาพรวมในแต่ละฉากของภาพยนตร์ เงื่อนไขการจัดองค์ประกอบต่างๆ ของ มีส-ออง-แซง จะรวมอยู่ในแต่ละฉากและเป็นที่ประจักษ์แก่สายตาผู้ชม การจัดองค์ประกอบของภาพ เปรียบเสมือนการสร้างสรรคงานศิลปะแบบหนึ่ง ที่สร้างสรรค์สุนทรียภาพในการสื่อสาร

การจัดองค์ประกอบศิลปะคือการตรึงสายตาผู้ชมให้อยู่ในงานตลอดเวลา ด้วยการใช้องค์ประกอบศิลปะเป็นการนำทางสายตาให้กับผู้ชมไปยังตัวแสดงที่กำลังดำเนินเรื่องราว (Glebas, 2009) ตัวอย่างของการใช้องค์ประกอบทางศิลปะในภาพยนตร์ อาทิ การสร้างจุดเด่น (Dominance) หรือจุดสนใจ (Point of Interest) เป็นการเน้น (Emphasis) เป็นการเลือกทำให้ส่วนใดส่วนหนึ่งของภาพให้

มีความเข้มข้นโดดเด่นกว่าองค์ประกอบอื่นๆ ช่วยกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดการรับรู้ได้มากกว่าส่วนอื่นในภาพ อาจต้องอาศัยองค์ประกอบศิลป์ ได้แก่ สี แสงเงา พื้นผิว รูปร่าง รูปทรง ซึ่งแต่ละองค์ประกอบมีวิธีเน้นได้หลายวิธี ความขัดแย้ง (Opposition) ของขนาดใหญ่และเล็ก เพราะวัตถุหรือรูปร่าง รูปทรง ที่มีขนาดใหญ่ที่สุดจะเป็นสิ่งสะดุดตา ก่อให้เกิดจุดสนใจได้ในทันที รูปร่างเหลี่ยมและกลมมน พื้นผิวหยาบและละเอียด ค่าน้ำหนักอ่อนและแก่ ทิศทางของเส้นตั้งและเส้นนอน สีที่แตกต่างอาจจะเป็นลักษณะของสีที่ปรากฏเด่นชัดหรือสีที่สว่างในที่มืด เป็นต้น ในทางตรงกันข้าม ถ้าผลงานออกแบบนั้นขาดความแตกต่าง หรือมีความกลมกลืนกันมากเกินไป ก็จะทำให้ผลงานน่าเบื่อ ไม่น่าสนใจ แต่ทว่าการสร้างความแตกต่าง ย่อมอยู่ภายใต้กฎเกณฑ์ของเอกภาพ (Unity) หมายถึงความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันไม่แตกแยกกัน หรืออยู่รวมกันได้ดีระหว่างองค์ประกอบ เช่น เส้น รูปร่าง รูปทรง ซึ่งสายตามองเห็น และรู้สึกได้ว่าจะมีความกลมกลืนต่อเนื่องเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน

การสร้างงานออกแบบให้มีเอกภาพหลากหลายวิธี เลอสม สถาปิตานนท์ (2537) กล่าวไว้ดังนี้

1. นำมาใกล้ชิดกัน (Proximity) คือ การนำเอาองค์ประกอบที่อยู่กระจัดกระจายนำมาจัดให้อยู่ใกล้ชิดกัน ทำให้เหมือนเป็นเรื่องเดียวกัน จะทำให้เกิดความรู้สึกเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน เป็นเรื่องราวที่มีความสัมพันธ์กัน
2. การซ้ำ (Repetition) คือ การจัดองค์ประกอบในส่วนต่างๆ ให้ซ้ำกัน สัมพันธ์กันซึ่งองค์ประกอบที่ซ้ำกันอาจเป็นได้ทั้งสี รูปร่าง ผิวสัมผัส ทิศทาง หรือมุม
3. การกระทำต่อเนื่อง (Continuation) คือ เป็นการกระทำที่ต่อเนื่องเป็นธรรมชาติ โดยใช้ความต่อเนื่องของ เส้น มุม หรือทิศทาง จากรูปร่างหนึ่งไปอีกรูปร่างหนึ่ง รูปร่างจะดูไม่ต่องลอยอยู่อย่างสับสน แต่จะจัดให้อยู่ในรูปแบบที่ค่อนข้างแน่นอน และก่อให้เกิดความเป็นหนึ่งเดียว
4. ความหลากหลาย (Variety) ถึงแม้ว่าเอกภาพจะเป็นการออกแบบที่มีความกลมกลืนกันขององค์ประกอบต่างๆ แต่การสร้างภาพให้มีเอกภาพมากเกินไป

ไปจะทำให้ภาพนั้นเกิดความน่าเบื่อ แต่เมื่อเรานำรูปทรงต่างๆ ซึ่งอาจจะซ้ำกันแต่ขนาดต่างกัน สีก็อาจจะซ้ำกันได้แต่ต่างระดับสี ไม่ใช่การซ้ำแบบธรรมดาแต่เป็นความหลากหลายที่แตกต่างกัน

5. ความสมดุล (Balance) เป็นการจัดสมดุลกันทั้งในด้านรูปแบบและสี มีอยู่ 2 ลักษณะที่สำคัญ คือ 1) ความสมดุลในรูปทรงหรือความเหมือนกันทั้ง 2 ด้าน คือเมื่อมองดูภาพแล้วเห็นได้ทันทีว่าภาพที่ปรากฏนั้นเท่ากัน ลักษณะภาพแบบนี้จะทำให้ความรู้สึกที่มั่นคง เป็นทางการ แต่อาจทำให้ดูน่าเบื่อได้ง่าย 2) ความสมดุลที่สองข้างไม่เหมือนกัน เป็นความแตกต่างกันทั้งในด้านรูปแบบ สี หรือพื้นผิว แต่เมื่อมองดูโดยรวม จะเห็นว่าเท่ากัน ไม่เอนเอียงไปข้างใดข้างหนึ่ง ความสมดุลในลักษณะนี้ ทำให้เกิดความรู้สึกเคลื่อนไหว แปรเปลี่ยน ไม่เป็นทางการ และไม่น่าเบื่อ

6. กฎ 3 ส่วน (Rule of Third) คือการแบ่งพื้นที่ตามแนวนอน และแนวตั้ง ออกเป็น 3 ส่วนเท่ากันๆ จุด 4 จุดซึ่งเป็นจุดตัดของเส้นที่แบ่งนี้ จะเป็นจุดแห่งความสนใจ ในการวางตำแหน่ง องค์ประกอบที่ต้องการสร้าง จุดเด่นไว้ในตำแหน่งใด ตำแหน่งหนึ่งของ จุดตัดทั้ง 4 นี้การสร้างจุดเด่นด้วยตำแหน่งอีกวิธีหนึ่งก็คือ นำองค์ประกอบที่ต้องการ สร้างจุดเด่นนั้น ให้แยกจากองค์ประกอบโดยรวม จะทำให้สายตาผู้ชมพุ่ง ไปยังตำแหน่งที่โดดเด่นนั้นเป็นการช่วยการสร้างจุดเด่นด้วยทิศทางของสายตา (Eye Direction) ทิศทางขององค์ประกอบที่ไปในทิศทางเดียวกัน จะนำสายตาให้ มองติดตามไปในทิศทางนั้น และเมื่อองค์ประกอบนั้น มีการกลับทิศทาง ในทันที จะทำให้สายตานั้นหยุดการเคลื่อนไหวทันที จุดที่สายตาที่หยุดนิ่งนั้น เป็นจุดที่สร้างจุดเด่นให้เกิดขึ้นได้

2.2 ทฤษฎีเกี่ยวกับภาพยนตร์ ผู้เชี่ยวชาญให้ความเห็นว่ามีความจำเป็นสำหรับการเขียนสตอรี่บอร์ดร้อยละ 95 เพราะการทำงานมีลักษณะการทำงานร่วมกับทีมงานคนจำนวนมากที่ต้องการมองภาพรวมตรงกัน เพื่อประหยัดเวลาในการอธิบาย มีการทำงานเป็นระบบ สามารถใช้สื่อสารกับคนอื่นๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับ Tumminello (2005) กล่าวว่าก่อนจะเริ่มงานเขียนสตอรี่บอร์ด นักออกแบบต้องเข้าใจอย่างแท้จริงเกี่ยวกับ ทฤษฎีภาพยนตร์ กฎพื้นฐาน

ของการผลิตภาพยนตร์ วิดีโอ แอนิเมชัน การอธิบายมุมมอง การตัดต่อ ความต่อเนื่องของข้อต่อที่มีความจำเป็นอย่างยิ่ง สำหรับการทำงานเป็นทีมเพราะทุกคนจะได้มองเห็นภาพตรงกัน การแบ่งงานแต่ละแผนกได้ง่ายและทำให้การทำงานเร็วขึ้น ตัวอย่างของทฤษฎีเกี่ยวกับภาพยนตร์ที่มักใช้บ่อย อาทิ

2.2.1 ความเข้าใจในเรื่องขนาดของภาพ หมายถึงอัตราส่วนของการถ่ายภาพยนตร์หรือวิดีโอที่มีลักษณะต่างกัน อาทิขนาดภาพใกล้ (Close up) เช่น การถ่ายภาพเต็มใบหน้า เห็นสีหน้าและอารมณ์ที่แสดงอย่างชัดเจน ถ่ายให้เห็นเฉพาะใบหน้าหรือศีรษะ ซึ่งจะเป็นการเน้นอารมณ์ของบุคคลที่เราถ่ายสู่ผู้ชมได้อย่างดี เพราะผู้ชมจะเห็นทั้งสีหน้า แววตา ความรู้สึก และรายละเอียด อย่างใกล้ชิด ขนาดภาพปานกลาง (Medium Shot) ตั้งแต่สะโพกหรือเอวขึ้นไป นำเสนอท่าทางของนักแสดงมากกว่าอารมณ์และความรู้สึก เห็นบรรยากาศมากขึ้น เป็นภาพที่ถ่ายให้เห็นตัวบุคคลตั้งแต่ศีรษะจนถึงระดับเอวหรือครึ่งตัวตามคำว่า medium นั่นเอง ขนาดภาพไกล (Long Shot) จะเห็นนักแสดงตัวเล็กอยู่ในสภาพแวดล้อม ขนาดภาพระยะนี้ จะเห็นตัวบุคคลหรือนักแสดงชัดเจนขึ้น รู้อย่างคร่าวๆ ว่าเขากำลังทำกิจกรรมอะไร และสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมหรือสถานที่อย่างไรบ้าง



ภาพประกอบที่ 2 ตัวอย่างขนาดภาพที่แตกต่างกัน

2.2.2 มุมกล้อง (camera angle) หมายถึง ระดับความสูงต่ำของกล้องในการบันทึกภาพ ซึ่งจะมีผลกับความรู้สึกและการรับรู้ของผู้ชมโดยแบ่งออกได้เป็น 3 ระดับ

1. ระดับสายตา (Eye level) เป็นภาพที่ให้ความรู้สึกปกติธรรมดาเหมือนระดับสายตาของมนุษย์

2. มุมสูง (High angle) เป็นการถ่ายภาพที่ตำแหน่งของกล้องอยู่ในระดับสูงกว่าวัตถุคล้าย “นกมอง” หากใช้มุมกล้องลักษณะนี้ถ่ายภาพวัตถุจะทำให้วัตถุดูต่ำต้อยไม่สำคัญ

3. มุมต่ำ (Extreme low angle) เป็นการถ่ายภาพที่ตำแหน่งของกล้องถ่ายภาพอยู่ในระดับต่ำกว่าวัตถุคล้าย “มดมอง” มุมกล้องอยู่ในลักษณะมุมเงยในขณะที่ถ่ายภาพ ภาพที่ได้จะให้ความรู้สึกที่ว่า วัตถุที่ถ่าย สูงใหญ่ สง่า

2.2.3 การตัดต่อลำดับภาพ เป็นส่วนสำคัญของการสื่อสารในภาพยนตร์ เมื่อภาพยนตร์ที่ถูกบันทึกภาพมาแล้วแต่ยังไม่ได้ตัดต่อลำดับภาพก็ยังไม่สามารถสื่อความหมายได้ จนเมื่อนำฉากเหตุการณ์ต่างๆ มาลำดับภาพเข้าด้วยกันเป็นซีเควนส์ (sequence) จึงจะสามารถสื่อสารออกมาได้ทำนองเดียวกันกับการเอาคำต่างๆ มารวมเข้าด้วยกันเป็นประโยคนั้นเอง ส่วนประกอบของภาพยนตร์ซึ่งมีก่อนหน้าการตัดต่อลำดับภาพ ไม่ว่าจะเป็นการเขียนบท การกำกับ การแสดง การบันทึกภาพ การใช้ภาพพิเศษแบบต่างๆ การออกแบบฉาก การจัดแสง การบันทึกเสียง และอื่น ๆ จะไม่เกิดผลอะไรเลยหากไม่มีการนำมาประสานเข้าด้วยกันในภาพยนตร์ด้วยการตัดต่อลำดับภาพ ตัวอย่างของการตัดต่อภาพ อาทิ คัท (cut) หมายถึง การตัดเปลี่ยนจากภาพหนึ่งเป็นอีกภาพหนึ่ง การจางซ้อน (dissolve) หมายถึง การเปลี่ยนภาพจากภาพหนึ่งเป็นอีกภาพหนึ่ง โดยเปลี่ยนภาพแรกให้จางหายไปพร้อมกับให้ภาพในฉากต่อไปค่อยๆ ปรากฏชัดเจนขึ้นแทน ซึ่งอาจใช้เทคนิคเปลี่ยนจากสีขาวหรือดำเป็นภาพ หรือเริ่มจากภาพและเปลี่ยนเป็นสีขาวหรือดำ (fade-out / fade-in) เป็นต้น

2.2.3 การจัดวางตำแหน่ง (Blocking) คือการวางแผนเพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครกับตัวละคร ตัวละครกับฉากหลังและตัวละครกับกล้อง ทั้งในเรื่องของการเคลื่อนที่ ตำแหน่ง มุม ของการแสดงและการเคลื่อนกล้อง ให้เป็นไปตามภาพที่ต้องการ หรือควรมีการวาดแผนผังก่อนที่จะเริ่มจะวาดฉาก (Glebas, 2009)

2.2.4 ทิศทางของภาพ (Screen direction) คือทิศทาง การเคลื่อนไหวของตัวละครเป็นทิศทางบนจอ ไม่ใช่ทิศทางในโลกความจริง ถ้าตัวละคร

เดินจากบ้านไปโรงเรียนจากด้านขวาไปซ้าย การวาดหรือถ่ายทำจะต้องรักษาทิศทางเฟรมไปซ้ายเฟรมตลอดชิ้น ยกเว้นมีข้อตแตรกให้เห็นการเปลี่ยนทิศทางการเดินของตัวละคร ถ้าไม่เป็นตามนี้ ผู้ชมจะรู้สึกกว่าตัวละครเดินกลับบ้าน ในการถ่ายทำมักจะมีเส้นสมมุติ (the line) ที่ช่วยรักษาทิศทางการถ่ายทำและทิศทางของภาพ (Thompson, 1998) คือทิศทางการเคลื่อนไหวของตัวละครเป็นทิศทางบนจอ ไม่ใช่ทิศทางในโลกความจริง

2.2.5 กฎ 180 องศา (180 Degree Rule) ซึ่งเป็นกฎของการถ่ายภาพยนตร์โดยการแบ่งพื้นที่วงกลมเป็นสองฝั่ง ในฉากเดียวกัน กล้องถ่ายภาพยนตร์ทุกกล้อง จะต้องอยู่บริเวณหลังเส้น 180 องศา หากกล้องถ่ายภาพยนตร์บางตัวตั้งในตำแหน่งข้ามเส้น 180 องศา ภาพที่ปรากฏออกมาอาจจะทำให้ผู้ชมสับสนทิศทางและตำแหน่งของวัตถุ

3. ทักษะที่จำเป็นต้องใช้ในการเขียนสตอรี่บอร์ด

3.1 ทักษะการวาดภาพ ผู้เชี่ยวชาญให้ความเห็นว่า การเขียนสตอรี่บอร์ดต้องใช้ทักษะทางการวาดภาพในระดับพื้นฐาน หรือสื่อสารภาพนั้นให้ผู้ร่วมงานทุกฝ่ายดูออกและเข้าใจตรงกับผู้วาดก็เพียงพอ แต่เพิ่มเติมคือต้องมีความรวดเร็วและแม่นยำในการวาดสัดส่วนของตัวละครที่ดูดีในองค์ประกอบภาพ ร่วมกับการสื่อสารด้วยภาพให้เข้าใจ สอดคล้องกับที่ Hart (2008) ได้กล่าวว่าการร่างภาพสตอรี่บอร์ดแบบเร็วๆ ลายเส้นขยุกขยิก เพื่อแสดงไอเดียคร่าวๆ เพราะเป็นส่วนช่วยให้ได้ “ทดลอง” ดูแต่ละข้อต่อ อย่างรวดเร็วและประหยัดงบประมาณว่าต้องการจะถ่ายภาพและถ่ายฉากแต่ละฉากออกมาอย่างไร และมีแนวทางแบบไหนได้บ้าง

ทักษะทางการวาดภาพคือทักษะที่สำคัญสำหรับการเขียนสตอรี่บอร์ดเป็นการวาดภาพเพื่ออธิบายและสื่อสารเรื่องราว แบ่งได้เป็น 1) การวาดหุ่นนิ่งหรือวัตถุที่ไม่มีชีวิต 2) การวาดภาพคน และ 3) การวาดภาพทิวทัศน์

3.1.1 การวาดวัตถุพื้นฐานที่ไม่มีชีวิต แบ่งได้ตามรูปทรงได้ 2 ประเภทรูปทรงเรขาคณิตและรูปทรงธรรมชาติ (Fraoli, 2000) เริ่มต้นจากการวาดวัตถุหรือสิ่งของภายในฉากเพื่อใช้ในการเล่าเรื่อง ด้วยการเรียนรู้โครงสร้างส่วนต่างๆ

ของวัตถุ จากนั้นจึงวิเคราะห์ แยกแยะลักษณะของวัตถุเหล่านั้น เช่น วัสดุนั้นมีพื้นผิวอย่างไร มีโครงสร้างเป็นเช่นไร โดยใช้ลักษณะความเข้าใจในเรื่องของเส้นเป็นพื้นฐาน เช่น เส้นตรง เส้นโค้ง เส้นหยักมุม เส้นอิสระ รวมถึงการเปรียบเทียบสัดส่วนกับวัตถุหรือองค์ประกอบอื่นๆ ภายในเฟรมภาพเป็นต้น รูปทรงเรขาคณิตหมายถึงที่มนุษย์สร้างขึ้นมักจากพบได้ในการเขียนสตอรี่บอร์ด ได้แก่ สิ่งก่อสร้าง อาคาร บ้าน ถนน เฟอร์นิเจอร์ ยานพาหนะ ฯลฯ ส่วนรูปทรงธรรมชาติได้แก่ ต้นไม้ แม่น้ำ ทะเลสาบ ภูเขา ก้อนเมฆ ก้อนหิน เป็นต้น

3.1.2 การวาดภาพคน แบ่งออกเป็น

การวาดใบหน้าเป็นการจับอาการของอวัยวะบนใบหน้าไม่ว่าจะเป็น ตา คิ้ว ปาก เพื่อแสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึก และดำเนินเรื่องได้เข้าใจจากหลากหลายมุมมอง มุมกล้อง และขนาดภาพมีผลต่อการวาดเพื่อเล่าเรื่อง เช่น การแสดงอารมณ์เศร้ามักใช้ขนาดภาพใกล้และวาดให้เห็นความรู้สึกบริเวณตา หยดน้ำตาและคิ้วที่โค้งลง การวาดใบหน้าควรทำความเข้าใจมุมต่างๆ รวมถึงแสดงอารมณ์จากใบหน้าและท่าทางได้แสดงออกถึงความสวยงาม ร่วมกับการเลือกใช้มุมกล้องและการจัดองค์ประกอบภาพ

การวาดภาพมือและแขนเป็นการแสดงออกถึงท่าทางการแสดง เริ่มต้นจากร่างภาพง่ายๆ โดยการร่างนิ้วทั้ง 5 ออกมาให้เป็นรูปร่าง จากนั้นทำการวาดโครงร่างนิ้วมือแบบสมบูรณ์ทั้ง 5 นิ้ว โดยวาดให้รอบตามเส้นที่ร่างไว้ ควรศึกษากายวิภาคมือของมนุษย์ ตั้งแต่กระดูก ข้อต่อ กล้ามเนื้อ และเส้นเอ็น เพราะมีส่วนสำคัญที่ทำให้มือไม่ผิดสัดส่วน

การวาดภาพคนเต็มตัว คือการวาดตั้งแต่ศีรษะจนถึงปลายเท้า มีการแบ่งสัดส่วนออกเป็น 8 ส่วน ส่วนศีรษะประมาณ 1 ส่วน ช่วงตัวลงมาประมาณ 2 ส่วน ช่วงเอวถึงเข่าลงมา 1 ส่วน ช่วงขาบนลงมาประมาณ 2 ส่วน ช่วงขาล่างถึงเท้าประมาณ 2 ส่วน โดยช่วงศอกจะอยู่ในช่วงประมาณเอว และมือจะเลยช่วงเข่ากางเขงลงมาเล็กน้อย

นอกจากจะต้องฝึกฝนการวาดภาพคนเต็มตัวท่าทางการยืนหรือนั่งแล้ว ต้องเข้าใจเรื่องการใช้ภาษากายหมายถึงท่าทางที่มนุษย์ต้องการสื่อสารเพื่อแสดงความหมายบางอย่าง ในบางครั้งภาษากายอาจเปิดเผยถึงความรู้สึกนึกคิดที่แท้จริง เป็นลักษณะของการจับอาการหรือเรียกว่า อากัปกริยา (Gesture) หรืออาจใช้คำว่า “ท่าที” เป็นการใช้ภาษากายเพื่อแสดงอารมณ์ความรู้สึกซึ่งอาจจะตั้งใจหรือไม่ตั้งใจ โดยการเคลื่อนไหวของมนุษย์ที่อยู่ในสภาพภาพยนตร์หรือวิดีโอ เป็นสิ่งที่สามารถสื่อสารอารมณ์ความรู้สึกได้หรือบางครั้งก็อาจจะไม่ได้บอกเล่าอะไรเลย แต่อาจจะส่งผลในเชิงองค์ประกอบศิลปะ (Cavalier, 2011) เนื่องจากในบางครั้งมนุษย์ไม่ตระหนักว่าตนเองกำลังสื่อสารโดยปราศจากคำพูดอยู่ภาษากายจึงชื่อตรงมากกว่าคำพูด อากัปกริยาคืออวัจนภาษาที่มนุษย์แสดงออกมาเพื่อสื่อถึงความรู้สึกนึกคิด บางครั้งก็ใช้แทนคำพูด บางครั้งก็แสดงออกมาขณะที่พูด เช่น การส่ายหัว การยื่นกอดอก การยื่นเท้าสะเอว เป็นต้น คนทำท่ากุ่มขมับ ก็จะรู้สึกได้ถึงความรู้สึก หรือการทำท่าขี้นิ้วไปข้างหน้าจะรู้สึกได้ถึงความโมโห เป็นต้น การฝึกฝนใช้วิธีการวาดคนในหลายท่าทาง โดยยังไม่ต้องสนใจกับรายละเอียด อย่าเสียเวลากับการวาดใบหูหากเป็นการถ่ายทอดภาพคนเต็มตัวแบบระยะไกล (Hart, 2008) หรือการวาดสิ่งที่ไม่จำเป็นในฉาก

3.1.3 การวาดภาพแสดงทัศนียภาพ (Perspective) มีหลักการสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานคือการใช้เทคนิคการวาดภาพที่มีความลึกวงตา เพื่อสร้างภาพแบบ 3 มิติ บนพื้นผิวระนาบ 2 มิติ เพื่อให้ภาพที่ถ่ายทอดดูสมจริงคล้ายกับภาพที่เห็นจริงด้วยสายตา การวาดภาพที่แสดงทัศนียภาพเป็นเรื่องของการเลียนแบบความจริง เมื่อมองออกไปในโลกแห่งความเป็นจริง จะพบว่าวัตถุมีขนาดเล็กลงเมื่ออยู่ห่างไกลออกไป และมีระยะห่างสมำเสมอ เช่น เสาร์้ว จะสังเกตเห็นว่าเสาแต่ละต้นจะอยู่ใกล้กันมากขึ้นเมื่อแนวรั้วอยู่ห่างออกไป เป็นต้น การวาดภาพที่แสดงทัศนียภาพ คือการวาดภาพที่สร้างความลึกวงตา ที่มีทั้งระยะใกล้และไกลบนพื้นผิวระนาบ 2 มิติ โดยสามารถเรียนรู้จากการสังเกต เพื่อทำความเข้าใจในหลักการได้ วัตถุที่เราต้องการวาดให้มีความลึกวงตาแบบ 3 มิติ จะต้องอาศัยจินตนาการ

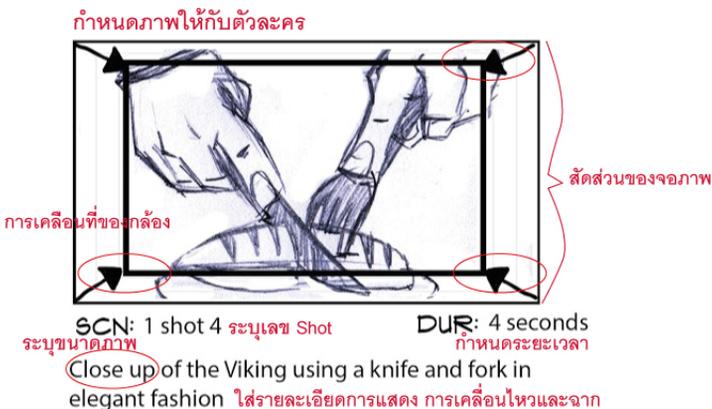
มองให้เป็นรูปทรงที่มีความโปร่งใส สามารถเห็น สัดส่วนที่อยู่ภายในวัตถุได้ แล้ว
ถ่ายทอดออกมาเป็นรูปทรงที่มีความสมบูรณ์

สรุปลักษณะของของเขียนทัศนียภาพได้ดังนี้ (Hart, 2008)

- 1) วัตถุหรือสิ่งของที่มีขนาดเท่ากันเมื่ออยู่ไกลตัวออกไป จะมีขนาดเล็กลง
- 2) ระยะที่เท่ากันเมื่ออยู่ไกลตัวออกไปจะมีระยะที่ถี่ขึ้นเรื่อยๆ จนรวมเป็นจุดเดียวกัน
- 3) เส้นหรือสิ่งของที่คู่ขนานกันเมื่อไกลออกไปจะพุ่งเข้าหากัน
- 4) วัตถุหรือสิ่งของต่างๆ เมื่ออยู่ไกลตัวออกไป จะมีรายละเอียดและความชัดเจนลดลงไปตามลำดับ

3.1.4 หลักการวาดสตอรี่บอร์ด

รูปแบบของสตอรี่บอร์ด จะประกอบไปด้วย 2 ส่วนคือ ส่วนภาพ และส่วนเสียง โดยปกติการเขียนสตอรี่บอร์ด ก็จะวาดภาพในกรอบสี่เหลี่ยม ต่อด้วยการเขียนบทบรรยายภาพหรือบทการสนทนา และส่วนสุดท้ายคือการใส่เสียงซึ่งอาจจะประกอบด้วยเสียงสนทนา เสียงบรรเลง และเสียงประกอบต่างๆ



ภาพประกอบที่ 3 ตัวอย่างการกำหนดรายละเอียดในสตอรี่บอร์ด

3.1.5 อุปกรณ์สำหรับการเขียนสตอรี่บอร์ดในปัจจุบัน

การเขียนสตอรี่บอร์ดสามารถวาดลายเส้นด้วยดินสอหรือปากกา ลงบนกระดาษ แต่ในปัจจุบันการใช้ซอฟต์แวร์ในเครื่องคอมพิวเตอร์ร่วมกับเมาส์ ปากกา หรือการใช้กระดานอิเล็กทรอนิกส์สะดวกกว่าในการทำงาน เพราะสามารถ จบงาน นำเสนอ และแก้ไขได้รวดเร็วตรงจุด สื่อสารได้ทันที เหตุผลที่ส่วนใหญ่ ใช้ปากกาอิเล็กทรอนิกส์เพราะสามารถวาดได้เหมือนดินสอบนกระดาษพร้อมกับ ลงสีได้เลยโดยไม่ต้องแปลงไฟล์จากกระดาษให้เป็นไฟล์ดิจิทัล และเมื่อนำมาเรียง ต่อกันก็สามารถดูเป็นแบบภาพเคลื่อนไหวพร้อมเสียง (Story reel) ได้ หรือนำมา ซ้อนทับกันเพื่อหาค่าน้ำหนักก็จะช่วยย่นระยะเวลาในการทำงานอีกด้วย

4. ข้อเสนอแนะอื่นๆ

คำแนะนำเพิ่มเติมสำหรับผู้ที่สนใจด้านการเขียนสตอรี่บอร์ดคือ ขอให้หมั่น ฝึกฝนการวาดภาพอย่างสม่ำเสมอ ศึกษาจังหวะการเล่าเรื่องและวิเคราะห์วิธีการ สื่อสารจากการชมภาพยนตร์ให้หลากหลายประเภท เรียนรู้ขนาดภาพ การตัดต่อ การลำดับภาพ มุมกล้องแบบใหม่ หรือแบบที่ต่างออกไป สะสมเป็นข้อมูลเพื่อนำไป ใช้ในการทำงานต่อไป

สรุปผลการวิจัย

องค์ความรู้และทักษะสำหรับอาชีพนักสร้างภาพสตอรี่บอร์ดในประเทศไทย นักออกแบบหรือผู้วาดภาพจะต้องมีความรู้และความเข้าใจที่หลากหลาย ทั้งด้าน ความรู้ทฤษฎีเกี่ยวกับภาพยนตร์ ทฤษฎีทางด้านศิลปะ การจัดองค์ประกอบภาพ ร่วมกับต้องมีทักษะการวาดภาพที่สามารถสื่อสารบทที่เป็นตัวอักษรออกมาเป็นภาพ ที่ไม่ใช่ภาพเสมือนจริง แต่มีความแม่นยำ รวดเร็ว ตรงเวลา ให้กับทีมงานได้เข้าใจ สำหรับนักเรียน นักศึกษาหรือผู้ที่สนใจในสาขาอาชีพนักสร้างภาพสตอรี่บอร์ด ขอให้ ฝึกฝนทักษะทางการวาดภาพไม่ว่าจะเป็นการวาดใบหน้า สีหน้า ท่าทางอากัปกริยา ของคนการวาดภาพทัศนียภาพเพื่อสื่อสาร การวาดภาพทิวทัศน์ ธรรมชาติ เมือง ยานพาหนะ เรียนรู้สิ่งเกิดสิ่งต่างๆ รอบตัว

การเขียนสตอรี่บอร์ดนั้นไม่จำเป็นที่จะต้องนำมาใช้เฉพาะการสร้างภาพยนตร์ วิดีโอหรือสำหรับการสร้างภาพเคลื่อนไหวอย่างเดียวเท่านั้น สามารถนำเอาหลักการดังกล่าวไปใช้ได้ ไม่ว่าจะเป็นในด้านการทำกราฟิกต่างๆ เช่น อินโฟกราฟิก ที่จะต้องใช้ภาพในการช่วยสร้างทำให้เกิดความเข้าใจได้ง่ายขึ้น สิ่งเหล่านี้จำเป็นต้องมีการลำดับเหตุการณ์เพื่อเกิดความเข้าใจ เมื่อนำหลักการนี้มาปรับใช้ในงานทำกราฟิกได้ เปรียบเสมือนการวางแผนล่วงหน้าก่อนการทำงาน จะทำให้เกิดระบบความคิด การคาดเดาปัญหาและการแก้ไขปัญหาได้อย่างราบรื่น และถึงจุดหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยในครั้งนี้อาจจะนำผลการวิจัยนี้ไปใช้ในการปรับปรุงหลักสูตรหรือรายวิชา ออกแบบการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ วิดีโอ การสร้างแอนิเมชั่น หรือภาพเคลื่อนไหวอื่นๆ สามารถนำไปต่อยอดบางทฤษฎีหรือทักษะในรายละเอียดที่เฉพาะเจาะจงมากขึ้น เพื่อขยายผลสำหรับผู้ที่มีสนใจต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- ภัทรนันท์ ไทยะสิน. (2559). “ภาพ” รากฐานการสร้างสรรค์ สื่อสาร เล่าเรื่องในงานภาพยนตร์.วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม, 4(2), 28-33.
- เลอสม สถาปิตานนท์. (2537). What is design. กรุงเทพฯ : 49 กราฟฟิค.
- สุทิน ชนะบุญ. (2549). สถิติและการวิเคราะห์ข้อมูลในงานวิจัยด้านสุขภาพเบื้องต้น. ขอนแก่น: สำนักงานสาธารณสุขจังหวัดขอนแก่น.
- Cavalier, S. (2011). *The world history of animation*. London : Aurum Press.
- Fraioli, J. (2000). *Storyboarding 101: A crash course in professional storyboarding*. Michigan : Michael Wiese Production.
- Glebas, F. (2009). *Directing the story*. New York : Focal Press.

- Hahn, D. (2008). **The alchemy of animation**. New York : Disney editions.
- Hart, J. (2008). **The art of the storyboard: A Filmmaker's introduction**.
Oxford : Focal Press.
- Thompson, R. (1998). **Grammar of the shot**. Oxford : Focal Press.
- Tumminello, W. (2005) **Exploring storyboarding**. New York : Thomson
Delmar Learning.
- Vardanega, V. (2013). **Pixars animation process**. Retrieved July 1, 2022.
from <http://pixar-animation.weebly.com/pixars-animation-process.html>
- Wells, P. (2006). **The fundamentals of animation**. New York : AVA
Publishing.



สภาพการประกอบอาชีพนักดนตรีสากลในจังหวัดราชบุรี
Occupational Conditions of Western Music
Musicians in Ratchaburi

วัชร แสนเดช¹

Watchara Sandet

¹ อาจารย์ประจำสาขาวิชาดนตรีศึกษา
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ
หมู่บ้านจอมบึง
Lecturer, Department of Music Education,
Faculty of Humanities and Social Sciences,
Muban Chombueng Rajabhat University
(E-mail: ifun.watchara@gmail.com)

Received: 12/07/2022 Revised: 13/09/2022 Accepted: 21/09/2022

บทคัดย่อ

บทความวิจัยเรื่องนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความเป็นมา ลักษณะของ วงดนตรีสากลที่ใช้บรรเลงเพื่อการประกอบอาชีพในอดีตและปัจจุบัน สภาพ การบรรเลงดนตรีสากล การขับร้อง การจัดแสดงดนตรีสากล สภาพการใช้ดนตรี สากลเพื่อการประกอบอาชีพ ปัญหา และแนวทางแก้ไขปัญหากลุ่มอาชีพ นักดนตรีสากลในจังหวัดราชบุรี โดยระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ จากการศึกษาพบว่า จังหวัดราชบุรีมีการก่อตั้งวงดนตรีสากลเพื่อใช้ประกอบอาชีพมากกว่า 50 ปี โดยวง The Four Singles ถือเป็นวงดนตรีสากลวงแรกที่ก่อตั้งขึ้นในจังหวัดราชบุรี จากความนิยมของวงดนตรีสากลเพิ่มมากขึ้นทำให้มีการก่อตั้งวงดนตรีสากลเพิ่มขึ้น และแตกต่างกัน บางวงปรับเปลี่ยนรูปแบบมาจากคณะแคนวง บางวงก่อตั้งขึ้นจาก การรวมตัวของนักดนตรีอิสระ และบางวงก่อตั้งขึ้นเพื่อการประกอบอาชีพ ปัจจุบัน มีวงดนตรีสากลหลากหลายประเภท ได้แก่ วงสตริง วงอคูสติค วงสตริงคอมโบ วงร่ำวงย้อนยุค และนักดนตรีอิสระ เพลงที่ใช้บรรเลง ได้แก่ เพลงป๊อปปูล่าร์ เพลงเพื่อชีวิต เพลงสากล เพลงลูกทุ่ง นักดนตรีบรรเลงในร้านอาหาร งานเทศกาล งานเลี้ยงสังสรรค์ และสถานที่ท่องเที่ยว รายได้จากการบรรเลงดนตรีประมาณเดือน ละ 1,400 - 30,000 บาท ปัญหาการประกอบอาชีพนักดนตรีสากลมีทั้งปัญหาที่เกิด จากตัวนักดนตรีเอง ปัจจัยภายนอก รายได้ และปัญหาโรคระบาดโควิด-19 นักดนตรี ต้องพัฒนาตนเองอยู่เสมอ ปรับตัวให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของความนิยม เก็บออมเงินไว้ใช้ในอนาคต และหาแนวทางพัฒนาทักษะการประกอบอาชีพอื่น เพื่อ สร้างรายได้ให้เพียงพอต่อการดำรงชีวิต

คำสำคัญ: จังหวัดราชบุรี, อาชีพนักดนตรีสากล, ดนตรีสากล

Abstract

This research article aims to study a background, characteristics of western music bands using for their living in past and present,

characteristics of producing western music, singing, exhibiting western music, conditions of performing western music in their occupation, problem, and solution in their occupation in Rachatburi. The study found that, In the Rachaburi, western music bands have been established for over fifty years, “The Four Singles” is considered the first western music bands founded in Rachaburi. The growing popularity of western music bands causing more and different bands, some band adjusted from “can-wong”, some band established from merger of independent musician and some band established for occupation. At the present, there are many types of western music bands such as Rock and Pop band, Acoustic band, Big band, Ram-wong Yonyook, and independent musicians. The songs played, such as popular songs, Thai folk songs, and western songs. Musicians played in pub & restaurant, festival, party and tourist attraction. An income from playing music is uncertain in each month from 1,400 to 30,000 Baht. Problems in carrying western musicians can be occurred from the musician himself, an external factor, an income and a pandemic of Covid-19. Musicians in Rachatburi province must often develop themselves and adapt for any change, save some money for their future and develop other skills for other jobs to generate enough income of living.

Keywords: Ratchaburi, occupation of western music musicians, western music

บทนำ

ดนตรีเป็นสื่อที่สำคัญในการสร้างสุนทรียะให้แก่ผู้ฟัง โดยเฉพาะดนตรีสมัยนิยม (Popular music) เป็นดนตรีเพื่อความบันเทิง ฟังง่าย คนทั่วไปนิยมฟัง

มีองค์ประกอบทางดนตรีแบบตะวันตกที่ไม่ซับซ้อน และเป็นดนตรีที่เปลี่ยนไปตามยุคสมัย (ณัชชา พันธุ์เจริญ, 2564) เมื่อดนตรีตะวันตกเข้ามาสู่ประเทศไทย นักดนตรีไทยได้นำมาบรรเลงแล้วใส่เนื้อร้องที่เป็นภาษาไทย มีลักษณะเรื่องราวที่เล่าถึงวิถีชีวิตของสังคมไทย แต่มีลักษณะโครงสร้างทางดนตรีเป็นแบบตะวันตก ซึ่งต่อมาเรียกว่า “เพลงไทยสากล” (จิรัฐ มัธยมนันท์ และคณะ, 2563) ดนตรีสากลสร้างอาชีพให้แก่ผู้ที่ชื่นชอบ และมีทักษะในการบรรเลงเครื่องดนตรีสากล สามารถนำทักษะทางดนตรีมาใช้เพื่อการประกอบอาชีพได้

ในอดีตจังหวัดราชบุรีมีการว่าจ้างวงดนตรีสากลในรูปแบบวงสตริงคอมโบหรือวงสตริง มีจำนวนนักดนตรีตั้งแต่ 4-10 คน แต่เมื่อความนิยมเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย การว่าจ้างวงดนตรีสากลในรูปแบบที่หลากหลายมากขึ้น จำนวนนักดนตรีในวงดนตรีลดน้อยลง เทคโนโลยีที่ก้าวล้ำ ประกอบกับปัจจุบันมีผู้คนที่ประกอบอาชีพนักดนตรีสากลเพิ่มมากขึ้น ทำให้การประกอบอาชีพนักดนตรีสากลในจังหวัดราชบุรีในปัจจุบันมีความเปลี่ยนแปลงไปจากอดีต ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาเรื่อง “สภาพการประกอบอาชีพนักดนตรีสากลในจังหวัดราชบุรี” โดยศึกษาตามกระบวนการวิจัยเชิงคุณภาพ

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาความเป็นมาของวงดนตรีสากล ลักษณะของวงดนตรีสากลที่ใช้บรรเลงเพื่อการประกอบอาชีพในอดีตและปัจจุบันของนักดนตรีสากลในจังหวัดราชบุรี
2. เพื่อศึกษาสภาพการบรรเลงดนตรีสากล การขับร้อง และการจัดแสดงดนตรีสากลเพื่อการประกอบอาชีพของนักดนตรีสากลในจังหวัดราชบุรี
3. เพื่อศึกษาสภาพการใช้ดนตรีสากลเพื่อการประกอบอาชีพ ปัญหา และแนวทางการแก้ไขปัญหาในการประกอบอาชีพของนักดนตรีสากลในจังหวัดราชบุรี

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

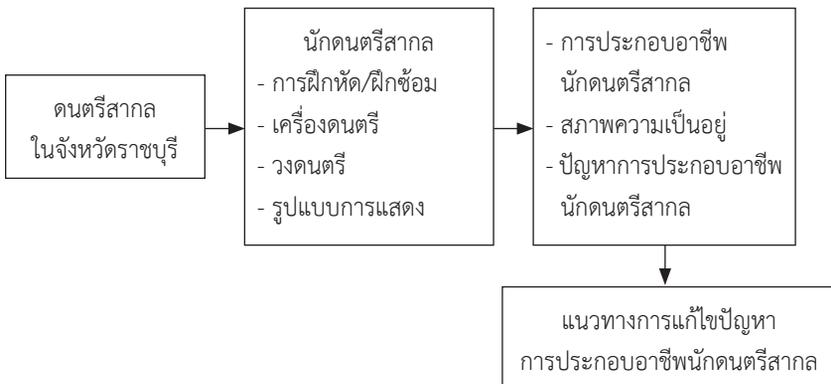
1. ได้รวบรวมข้อมูลประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการประกอบอาชีพนักดนตรีสากลในจังหวัดราชบุรี
2. นำผลการศึกษามาเป็นแนวทางในการแก้ไขปัญหาการประกอบอาชีพนักดนตรีสากลในจังหวัดราชบุรี

ขอบเขตของการวิจัย

การศึกษาเรื่อง “สภาพการประกอบอาชีพนักดนตรีสากลในจังหวัดราชบุรี” มีขอบเขตการศึกษาดังนี้

1. ด้านพื้นที่ ศึกษาผู้ประกอบอาชีพนักดนตรีสากลในจังหวัดราชบุรี ไม่นับรวมนักดนตรีสากลในสถานศึกษา หน่วยงานราชการ และนักดนตรีพื้นบ้าน อื่นๆ เช่น แตรวงชาวบ้าน แคนวง แตรแห่ หรือแตรร้อง เป็นต้น
2. ด้านเนื้อหา ศึกษาผู้ประกอบอาชีพนักดนตรีสากลในจังหวัดราชบุรี ได้แก่ นักดนตรีประจำวงดนตรี นักดนตรีอิสระ นำผลการศึกษามาวิเคราะห์ และหาแนวทางแก้ไขปัญหการประกอบอาชีพนักดนตรีสากลในจังหวัดราชบุรี
3. ด้านเวลา ใช้ระยะเวลาในการศึกษา 1 ปี 10 เดือน

กรอบแนวคิดในการวิจัย



วิธีดำเนินการวิจัย

1. ศึกษาข้อมูลโดยการสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการในประเด็นเกี่ยวกับความเป็นมา การฝึกซ้อม การบรรเลง การใช้เครื่องดนตรีเพื่อการประกอบอาชีพ เพลงที่ใช้ในการบรรเลง สภาพความเป็นอยู่ สภาพปัญหาในการประกอบอาชีพ และแนวทางการแก้ไขปัญหา โดยสัมภาษณ์นักดนตรีสากลในจังหวัดราชบุรี
2. ศึกษาโดยใช้วิธีสังเกตการณ์แบบไม่มีส่วนร่วม โดยสังเกตการณ์บรรเลงดนตรีสากลจากวงดนตรีประเภทต่างๆ คือ วงสตริงคอมโบ วงสตริง และวงอคูสติค สังเกตสภาพการประกอบอาชีพ สภาพการฝึกซ้อม สภาพความเป็นอยู่ของนักดนตรี และสภาพการณ์ที่เกี่ยวข้อง
3. ศึกษาโดยการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม โดยเข้าร่วมการฝึกซ้อมเพื่อศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการบรรเลง
4. บันทึกภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวการบรรเลงของนักดนตรีสากล สภาพการประกอบอาชีพ ความเป็นอยู่ และข้อมูลที่เกี่ยวข้อง
5. วิเคราะห์ข้อมูลตามระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ

สรุปผลการวิจัย

1. ความเป็นมาของวงดนตรีสากลในจังหวัดราชบุรี

วงดนตรีสากลในจังหวัดราชบุรี ในยุคเริ่มแรกมีจำนวน 2 - 3 วงดนตรี ได้แก่ วง The Four Singles วง Today และวง Romantic โดยวง The Four Singles ก่อตั้งเมื่อ พ.ศ. 2515 และถือเป็นวงดนตรีสากลวงแรกที่ก่อตั้งขึ้นในจังหวัดราชบุรี จากความนิยมต่อวงดนตรีสากลที่เพิ่มมากขึ้นทำให้มีการก่อตั้งวงดนตรีสากลเพิ่มขึ้น บางวงปรับเปลี่ยนรูปแบบมาจากคณะแคนวง บางวงก่อตั้งขึ้นจากการรวมตัวของนักดนตรีอิสระ และบางวงก่อตั้งขึ้นเพื่อการประกอบอาชีพ

วงดนตรีสากลในจังหวัดราชบุรีบางวงดนตรีมีการเปลี่ยนแปลงไปจากอดีต เป็นการพัฒนางานดนตรีไปตามความนิยมของผู้ฟังผู้ชม ความต้องการของเจ้าภาพ เจ้าของร้านอาหาร มีการปรับจำนวนนักดนตรีตามความเหมาะสม บางวงดนตรีนำ

เทคโนโลยีทางด้านคอมพิวเตอร์ดนตรีและเครื่องดนตรีไฟฟ้าเข้ามาร่วมบรรเลง บางวงปรับเปลี่ยนประเภทวงดนตรี

ในปัจจุบันวงดนตรีสากลในจังหวัดราชบุรีมีวงดนตรีประเภทวงสตริงคอมโบ วงสตริง วงโฟล์คซอง วงรำวงย้อนยุค และนักดนตรีอิสระ ทั้งในลักษณะวงดนตรีที่มีนักดนตรีประจำ วงดนตรีที่มีการว่าจ้างนักดนตรีเป็นครั้งคราว และมีวงดนตรีจากจังหวัดใกล้เคียงเข้ามาบรรเลงในพื้นที่จังหวัดราชบุรี

2. ประเภทวงดนตรีสากลที่ใช้บรรเลงเพื่อการประกอบอาชีพ

2.1 วงสตริงคอมโบ นักดนตรีบางรายเรียกว่า “คอมโบ” เครื่องดนตรีประกอบด้วย กีตาร์ไฟฟ้า 1 - 2 ตัว กีตาร์เบสไฟฟ้า 1 ตัว คีย์บอร์ด 1 ตัว เครื่องเป่า 2 - 4 ตัว (อัลโตแซกโซโฟน เทนเนอร์แซกโซโฟน ทรัมเป็ต ทรอมโบน) กลองชุด และเครื่องประกอบจังหวะต่างๆ มีนักดนตรีร่วมทำการบรรเลงประมาณ 10 คน ปัจจุบันวงสตริงคอมโบในจังหวัดราชบุรีมีจำนวน 3 - 4 วง

2.2 วงสตริง นักดนตรีบางรายเรียกว่า “วงแบนด์” เครื่องดนตรีประกอบด้วย กีตาร์ไฟฟ้า กีตาร์เบสไฟฟ้า ออร์แกน หรือคีย์บอร์ด และกลองชุด มีนักดนตรีร่วมบรรเลง 5 - 6 คน ปัจจุบันวงสตริงในจังหวัดราชบุรีที่มีการก่อตั้งขึ้นอย่างชัดเจน ปัจจุบันวงสตริงในจังหวัดราชบุรีมีจำนวน 7 - 8 วงดนตรี

2.3 วงโฟล์คซอง นักดนตรีบางรายเรียกว่า “วงโฟล์ค หรือวงอคูสติค” เครื่องดนตรีหลักของวงโฟล์คซองเป็นกีตาร์โปร่ง 1 - 2 ตัว และเครื่องกำกับจังหวะต่างๆ เป็นการรวมตัวของนักดนตรีสากลเพื่อบรรเลงในร้านอาหารร้าน บรรเลงงานต่างๆ 3 - 4 คน ปัจจุบันวงโฟล์คซองบางวงนำกลองไฟฟ้า กลองชุด และคีย์บอร์ด มาร่วมบรรเลง ปัจจุบันวงโฟล์คซองในจังหวัดราชบุรีมีจำนวน 8 - 10 วงดนตรี

2.4 วงรำวงย้อนยุค หรือวงรำวงชาวบ้าน เครื่องดนตรีที่ประกอบด้วย กีตาร์ไฟฟ้า 1 - 2 ตัว กีตาร์เบสไฟฟ้า 1 ตัว คีย์บอร์ด 1 ตัว เครื่องเป่า 2 - 4 ตัว (อัลโตแซกโซโฟน เทนเนอร์แซกโซโฟน ทรัมเป็ต ทรอมโบน) กลองชุด และเครื่องประกอบจังหวะต่างๆ มีนักร้องนักดนตรีร่วมบรรเลงประมาณ 13 - 15 คน ปัจจุบันวงรำวงย้อนยุคในจังหวัดราชบุรี มีจำนวนประมาณ 3 - 4 วงดนตรี

2.5 นักดนตรีอิสระในจังหวัดราชบุรี ได้แก่ นักดนตรีที่บรรเลงคนเดียว ในรูปแบบการขับร้องขณะทำการบรรเลงเครื่องดนตรี บรรเลงเครื่องดนตรีร่วมกับเสียงดนตรีประกอบ นักดนตรีที่รวมตัวบรรเลงอย่างอิสระ ในลักษณะวงดนตรี 2 คน 3 คน และวงสตริง เป็นการรวมตัวขึ้นเพื่อบรรเลงในร้านอาหาร งานบรรเลงนอกสถานที่ และการรับจ้างบรรเลงให้กับวงดนตรีต่างๆ จำนวน 20 - 30 คน

3. การฝึกหัดฝึกซ้อมของนักดนตรีสากลในจังหวัดราชบุรี

นักดนตรีสากลในจังหวัดราชบุรีส่วนใหญ่ฝึกหัดการบรรเลงด้วยตนเองจากหนังสือเพลง อาศัยการสังเกต สอบถาม บางรายได้รับคำแนะนำจากนักดนตรีรุ่นพี่ นักดนตรีบางรายได้รับการฝึกหัดจากครูผู้สอนในสถานศึกษา

นักดนตรีมีการฝึกซ้อมส่วนตัวเพื่อพัฒนาฝีมือในการบรรเลงสัปดาห์ละ 1 - 2 ครั้ง ส่วนใหญ่เป็นการฝึกซ้อมบทเพลงใหม่ นักดนตรีส่วนใหญ่เรียกว่า “การแกะเพลง” บางรายฝึกซ้อมจนชำนาญ แล้วนำไปถ่ายทอดให้กับนักดนตรีในวงดนตรี โดยการสาธิตการบรรเลงให้ชมเพื่อให้ปฏิบัติตาม ซึ่งนักดนตรีเรียกว่า “การต่อเพลง” การฝึกซ้อมร่วมกับวงดนตรีมักเกิดขึ้นก่อนการแสดง 1 - 2 วัน ที่บ้านของหัวหน้าวงดนตรี และห้องซ้อมดนตรี หากวงดนตรีมีการแสดงติดต่อกันเกือบทุกวันจะใช้สถานที่ก่อนเวลาแสดงดนตรี 2 - 3 ชั่วโมง

4. การบรรเลงดนตรีสากลเพื่อการประกอบอาชีพ

วงดนตรีสากลในจังหวัดราชบุรี มีขั้นตอนการบรรเลงที่แตกต่างกันตามลักษณะงานต่างๆ สามารถแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ 1) การบรรเลงประจำในร้านอาหาร เป็นการบรรเลงของวงสตริง วงโพลีคองและนักดนตรีอิสระ ใช้เวลาบรรเลงรอบละ 1 ชั่วโมง 30 นาที รอบหัวค่ำเวลา 18.00 - 19.30 น. รอบค่ำเวลา 20.00 - 21.30 น. และรอบดึกเวลา 22.00 - 23.30 น. 2) การบรรเลงในงานที่จัดขึ้นเป็นครั้งคราว เป็นการบรรเลงของวงดนตรีทุกประเภทที่ได้รับการว่าจ้างให้บรรเลงนอกสถานที่ ใช้เวลาในการบรรเลง 2 - 4 ชั่วโมง ตามความต้องการของเจ้าภาพ

ประเภทเพลงที่ใช้บรรเลงเพื่อการประกอบอาชีพ มีความหลากหลายขึ้นอยู่กับลักษณะการแสดง สถานที่ และประเภทวงดนตรี โดยประกอบด้วย

เพลงป๊อปปูลาร์ เพลงลูกทุ่ง เพลงร๊าวงย้อนยุค เพลงเพื่อชีวิต เพลงสากล เพลงคัลท์รี และเพลงร็อก

5. การขับร้องประกอบการบรรเลง

นักร้องในจังหวัดราชบุรีมีอายุ 21 - 64 ปี ส่วนใหญ่มีความชื่นชอบ มีความสามารถในการร้องเพลง สามารถแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ นักร้องประจำวงดนตรี นักร้องอิสระ และนักร้องสมัครเล่น ส่วนใหญ่ฝึกหัดด้วยตนเอง จากการฟังและฝึกหัด ขับร้องตามเสียงที่ได้ยิน อ่านเนื้อร้องจากหนังสือเพลงหรือในเว็บไซต์ และฝึกซ้อมกับเสียงดนตรีสำเร็จรูป (backing track) นักร้องบางรายมีความสามารถในการบรรเลงเครื่องดนตรีประกอบการขับร้อง

นักร้องในจังหวัดราชบุรีส่วนใหญ่มีทักษะการขับร้องที่ดี มีความถูกต้องของทำนอง (Melody) และจังหวะ (Rhythm) มีทักษะทางด้านการพูด สร้างความเป็นกันเอง สนุกสนานกับผู้ฟังผู้ชม นักร้องบางรายมีความถนัดในการขับร้องเพลงหลายประเภท วงดนตรีส่วนใหญ่มีนักร้องประจำ 1 - 2 คน วงสตริงคอมโบ และวงร๊าวงย้อนยุค มีนักร้องประจำวงดนตรี 3 - 6 คน

6. ความนิยมของผู้ฟังผู้ชม

ผู้ฟังผู้ชมดนตรีสากลในจังหวัดราชบุรีมีตั้งแต่วัยเด็กไปจนถึงวัยผู้สูงอายุ ส่วนใหญ่อยู่ในวัยรุ่น และวัยทำงาน ผู้ฟังผู้ชมมีความชื่นชอบประเภทของวงดนตรี ประเภทของบทเพลง และสถานที่รับชมดนตรีแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับอายุ รสนิยม และค่านิยมในสังคม เช่น เมื่อมีการจัดการแสดงของวงสตริงคอมโบ วงร๊าวงย้อนยุค ที่บรรเลงเพลงลูกทุ่ง เพลงร๊าวงย้อนยุค ในงานวัด งานเทศกาลประจำปี งานแก้บน มักจะได้รับความนิยมจากผู้ฟังผู้ชมวัยผู้ใหญ่ และผู้สูงอายุเป็นอย่างมาก หรือการจัดแสดงของวงสตริง วงคูดุติกา ที่บรรเลงเพลงสากล เพลงป๊อปปูลาร์ เพลงเพื่อชีวิต ในร้านอาหาร งานเลี้ยงสังสรรค์ มักจะได้รับความนิยมจากผู้ฟังผู้ชมวัยรุ่น และวัยผู้ใหญ่เป็นอย่างมาก เป็นต้น

7. การประกอบอาชีพนักดนตรีสากลในจังหวัดราชบุรี

ส่วนใหญ่อาชีพนักดนตรีสากลเป็นอาชีพรอง อาชีพหลัก ได้แก่ ค้าขาย พนักงานบริษัท รับราชการ รับจ้างอิสระ และเกษตรกร สาเหตุของการประกอบ

อาชีพนักดนตรีสากล ได้แก่ มีความชื่นชอบดนตรีสากล ต้องการบรรเลงเครื่องดนตรี เหมือนกับศิลปิน และเพื่อหารายได้

รายได้จากการบรรเลงดนตรีในร้านอาหารในจังหวัดราชบุรี นักดนตรีที่บรรเลงในลักษณะเป็นวงดนตรีได้รับเงินจากการบรรเลงครั้งละ 300 - 500 บาทต่อคน แต่ละสัปดาห์มีการแสดง 5 - 7 ครั้ง ทำให้นักดนตรีมีรายได้เดือนละ 6,000 - 19,600 บาท การแสดงนอกสถานที่ในจังหวัดราชบุรี ส่วนใหญ่นักดนตรีมีรายได้ครั้งละ 700 - 1,500 บาทต่อคน นักร้อง 1,000 - 1,500 บาทต่อคน จำนวนงานแสดงแต่ละเดือนมีความแตกต่างกัน นักดนตรีมีรายได้เดือนละ 14,000 - 37,500 บาท นักดนตรีอิสระที่บรรเลงในสถานที่ท่องเที่ยวได้เงินจากการบรรเลงครั้งละ 300 - 3,000 บาท

8. การรับงานบรรเลงดนตรีสากล

การรับงานบรรเลงดนตรีสากลของนักดนตรีในจังหวัดราชบุรี ส่วนใหญ่ว่าจ้างจากคำแนะนำของเพื่อนนักดนตรี และนักดนตรีเข้าไปติดต่อกับเจ้าของร้านอาหาร บางครั้งเจ้าของร้านอาหารหรือเจ้าภาพจะเข้ามาติดต่อกับนักดนตรีโดยตรง สถานที่รับงานบรรเลง วงดนตรีสากลในจังหวัดราชบุรีรับงานบรรเลงในสถานที่ต่างๆ สามารถแบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ งานบรรเลงในร่ม (Indoor) ได้แก่ ร้านอาหาร โรงแรม ห้องประชุม และงานบรรเลงกลางแจ้ง (Outdoor) ได้แก่ เขตพื้นที่วัด บริเวณบ้านเรือน พื้นที่จัดกิจกรรมต่างๆ นักดนตรีสากลในจังหวัดราชบุรีที่บรรเลงดนตรีประจำในร้านอาหารส่วนใหญ่จะเดินทางไปบรรเลงดนตรีด้วยตนเอง ส่วนการเดินทางไปบรรเลงนอกสถานที่หากมีระยะทางไกล จะเดินทางไปพร้อมกับนักดนตรีในวงดนตรี โดยรถตู้ของวงดนตรี หรือรถของนักดนตรีในวงดนตรี

9. ความเชื่อของนักดนตรีสากลในจังหวัดราชบุรี

นักดนตรีสากลในจังหวัดราชบุรีมีความเชื่อ เคารพบูชาสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ครูบาอาจารย์ เจ้าที่เจ้าทาง ส่วนใหญ่ไม่มีการไหว้ครูก่อนการบรรเลงดนตรี ยกเว้นการบรรเลงของวงรำวงย้อนยุคที่จะมีการไหว้เคารพครูรำวงก่อนการบรรเลง การบรรเลงนอกสถานที่มีการไหว้เจ้าที่เจ้าทางโดยผู้ให้บริการเช่าเวที และเครื่องเสียง เป็นผู้ดำเนินการ โดยใช้เหล้า 1 ขวด บุหรี่ 1 ซอง ดอกไม้ รูป 5 ดอก เทียน 2 เล่ม และเงิน 12 บาท เป็นเครื่องประกอบการไหว้

10. ความคิดเห็นที่มีต่อการประกอบอาชีพนักดนตรีสากล

ผู้ประกอบอาชีพนักดนตรีสากลเห็นว่า อาชีพนักดนตรีเป็นอาชีพที่มีความสุข เมื่อบรรเลงให้ผู้ฟังผู้ชมมีความสุขสนุกสนานเพลิดเพลิน เป็นอาชีพที่สุจริต มีรายได้สูง ได้รับเงินทันทีเมื่อบรรเลงดนตรีจบในแต่ละคืน เป็นอาชีพที่ต้องใช้ความสามารถ ต้องอาศัยความอดทนฝึกซ้อมเป็นเวลานาน นักดนตรีสากลเป็นอาชีพที่ทำงานเวลากลางคืน อาจทำให้ความสัมพันธ์กับคนในครอบครัวลดน้อยลง นักดนตรีต้องฝึกฝนพัฒนาตนเองอยู่เสมอ ต้องเปิดใจรับฟังความคิดเห็น คำติชมจากผู้อื่น ทำให้รู้จักคนมากขึ้น มีโอกาสเดินทางไปในสถานที่ต่างๆ ได้เห็นโลกภายนอกมากขึ้น มีความเสี่ยงจากการทะเลาะวิวาทของผู้ชมขณะบรรเลงดนตรี อาจเกิดอันตรายจากการเดินทางเสี่ยงต่อการเจ็บไข้ได้ป่วยสูง อาชีพนักดนตรีสากลจำเป็นต้องมีทุนทรัพย์ในการฝึกหัดฝึกซ้อม

11. สภาพปัญหาในการประกอบอาชีพนักดนตรีสากล

11.1 ปัญหาที่เกิดจากตัวนักดนตรีเอง ได้แก่ ปัญหาสุขภาพของนักดนตรี นักดนตรีบางรายขาดความรับผิดชอบ ไม่ได้ฝึกซ้อมดนตรี ขาดการดูแลตัวเอง และดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์จนมึนเมา

11.2 ปัญหาจากปัจจัยภายนอก ได้แก่ ผู้ฟังผู้ชมก่อวินาศกรรมบรรเลงทะเลาะวิวาท ผู้ว่าจ้างขาดความเข้าใจ ลดราคาค่าจ้าง สถานที่ไม่เหมาะสมสำหรับการจัดแสดงดนตรี กระแสไฟฟ้าไม่เพียงพอ และฝนตก

11.3 ปัญหาจากรายได้ไม่เพียงพอในการดำรงชีวิต มีรายได้ไม่แน่นอน

11.4 ปัญหาความใกล้ชิดกับคนในครอบครัวลดลง ขาดการดูแลบุตรหลาน

11.5 ปัญหาจากโรคระบาดโควิด - 19 นักดนตรีทุกคนต้องหยุดประกอบอาชีพนักดนตรี ไม่มีรายได้ ทำให้นักดนตรีบางคนตัดสินใจเลิกประกอบอาชีพนักดนตรีสากล

12. แนวทางการแก้ไขปัญหาในการประกอบอาชีพนักดนตรีสากล

12.1 ปัญหาจากตัวนักดนตรี มีแนวทางแก้ไขปัญหา ได้แก่ หัวหน้าวางดนตรี และนักดนตรีควรพูดคุย ตักเตือนกับนักดนตรีที่ขาดความรับผิดชอบ ขาดการ

ควบคุมตนเอง และมีช่องทางการติดต่อนักดนตรีทดแทน กรณีที่นักดนตรีประจำวงดนตรีมาทำการบรรเลงไม่ได้

12.2 ปัญหาจากปัจจัยภายนอก มีแนวทางแก้ไขปัญหา ได้แก่ นักร้องนักดนตรีควรมีทักษะในการพูดคุยกับผู้ฟังผู้ชม เพื่อไกล่เกลี่ยสถานการณ์ต่างๆ พูดคุยกับผู้ว่าจ้างให้เห็นความสำคัญและเข้าใจในการบรรเลงดนตรี ควรสำรวจสถานที่ เตรียมความพร้อมอุปกรณ์สำหรับการบรรเลง ทำสัญญาว่าจ้างให้เป็นลายลักษณ์อักษร

12.3 ปัญหารายได้ไม่เพียงพอ มีแนวทางแก้ไขปัญหา โดยนักดนตรีสากลควรประกอบอาชีพอื่นควบคู่ไปกับการประกอบอาชีพนักดนตรีสากล

12.4 ปัญหาความใกล้ชิดกับคนในครอบครัว มีแนวทางการแก้ไขปัญหา ได้แก่ ควรสร้างความเข้าใจกับคนในครอบครัว และใช้เวลาว่างดูแลครอบครัว

12.5 ปัญหาโรคระบาดโควิด -19 มีแนวทางแก้ไขปัญหา ได้แก่ ปรับตัวให้ทันกับสถานการณ์ ประกอบอาชีพอื่นเพื่อหารายได้ทดแทน ใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการถ่ายทอดการบรรเลง เพื่อรักษากลุ่มผู้ฟังผู้ชม และเป็นช่องทางในการหารายได้เพิ่มเติม

13. การสร้างเครือข่ายนักดนตรีสากลในจังหวัดราชบุรี

นักดนตรีสากลในจังหวัดราชบุรีมีการสร้างเครือข่ายนักดนตรีสากลซึ่งประกอบด้วยนักดนตรีสากลที่ประกอบอาชีพนักดนตรีสากลในพื้นที่จังหวัดราชบุรี และจังหวัดใกล้เคียง เป็นการสร้างสังคมให้นักดนตรี พูดคุย แลกเปลี่ยนความรู้ ประชาสัมพันธ์ และมีการช่วยเหลือเพื่อนนักดนตรีที่ประสบอุบัติเหตุ หรือเจ็บป่วย โดยใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการติดต่อสื่อสาร

อภิปรายผล

1. อาชีพนักดนตรีสากลเป็นอาชีพที่ไม่ยั่งยืน

การประกอบอาชีพนักดนตรีสากลในปัจจุบันส่วนใหญ่เป็นอาชีพอิสระรับค่าจ้างเมื่อจบการบรรเลง ไม่มีสัญญาว่าจ้างระยะยาว ไม่มีเงินชดเชย

หากไม่สามารถประกอบอาชีพได้ พร้อมทั้งมีปัจจัยภายนอกหลายอย่างที่อยู่ประกอบอาชีพนักดนตรีไม่สามารถควบคุม ป้องกัน หรือคาดการณ์อนาคตได้ ซึ่งส่งผลกระทบต่อ การประกอบอาชีพนักดนตรีสากล ดังต่อไปนี้

1.1 การประกอบอาชีพนักดนตรีสากลบางครั้งต้องบรรเลงใน สภาพแวดล้อม สภาพอากาศที่ส่งผลเสียต่อสุขภาพร่างกาย การนอนหลับพักผ่อน ไม่เพียงพอ อาจทำให้นักดนตรีสากลเจ็บไข้ได้ป่วย ต้องหยุดประกอบอาชีพนักดนตรี นักดนตรีบางรายประสบอุบัติเหตุ เกิดโรคประจำตัว มีผลกระทบต่อ การบรรเลงดนตรี นักดนตรีบางรายมีความสามารถในการบรรเลงที่ดีแต่เมื่ออายุเพิ่มขึ้น รูปร่าง หน้าตา บุคลิกภาพที่เป็นผู้สูงอายุ หรือบุคลิกภาพคล้ายคนป่วย ทำให้ไม่ได้รับการว่าจ้าง ดัชนีวิจัยของ อัครวัตร เชื่อมกลาง และคณะ (2560) ที่พบว่า คุณลักษณะของ นักดนตรีตามความต้องการของผู้บริหารสถานประกอบการ ในเรื่องอายุเฉลี่ยของ นักดนตรีที่ทำการแสดงดนตรี อยู่ที่ 18 - 41 ปี

1.2 รายได้จาก การประกอบอาชีพนักดนตรีสากลส่วนใหญ่มาจากการ บรรเลงดนตรีในร้านอาหาร จำนวนวงดนตรีที่เพิ่มมากขึ้นทำให้มีการแข่งขันในด้าน ราคาค่าจ้าง มีการตัดราคา และถูกลดราคาค่าจ้าง ดัชนีวิจัยของ ชนินทร ชัชวาล (2560) ที่พบว่า จำนวนนักดนตรีที่เพิ่มสูงขึ้นเกินความต้องการของสถานบันเทิง นอกจากนั้นบางครั้งร้านอาหารปิดกิจการเนื่องจากสภาวะขาดทุน เพราะปัจจัยด้าน อื่นๆ เช่น ปัญหาเศรษฐกิจ รสชาติอาหารไม่ถูกปาก การบริการไม่ดี ทำให้นักดนตรี ตกงาน การประกอบอาชีพนักดนตรีสากลในร้านอาหารไม่มีการทำสัญญาว่าจ้าง ทำให้บางครั้งนักดนตรีถูกยกเลิกการว่าจ้างโดยไม่บอกล่วงหน้า

1.3 ความนิยมในการฟังของผู้ฟังผู้ชมในกลุ่มวัยรุ่นเปลี่ยนแปลงเร็ว ขึ้นซึ่งสอดคล้องกับค่านิยมต่างๆ ในสังคม ทำให้เพลงได้รับความนิยม 1 - 2 ปี แล้ว จะมีบทเพลงอื่นขึ้นมาแทนที่ ดัชนีวิจัยของ พิระชัย ลีสมบูรณ์ผล (2547) ที่พบว่า ประเภทเพลงมีผลต่อการเลือกฟังเพลงเพื่อผ่อนคลายความเครียดมาก ผู้ฟังจะเลือก ฟังเพลงประเภทที่มีเนื้อหาสาระตรงกับชีวิตจริงหรือเพลงที่มีความคุ้นเคย ประกอบ กับการพัฒนาของอุปกรณ์ประกอบการบรรเลงที่ทันสมัย ดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ และ

ดนตรีคอมพิวเตอร์ที่สามารถสร้างเสียงให้มีคุณภาพมากขึ้น ทำให้นักดนตรีต้องเรียนรู้ปรับตัว บางครั้งต้องลงทุนจัดซื้ออุปกรณ์ประกอบการบรรเลงแบบใหม่ นักดนตรีส่วนใหญ่เมื่อมีอายุมากขึ้นก็ไม่สามารถปรับเปลี่ยนตัวเองได้ทันกับกระแสความนิยม ดังงานวิจัยของชนินทร์ ชัชวาล (2560) ที่พบว่า เมื่อนักดนตรีรุ่นใหม่ก้าวเข้ามาแทนที่พร้อมกับทักษะแนวดนตรีที่ทันสมัยมากขึ้น ความนิยมในวงดนตรีรุ่นเก่าจึงเริ่มเลือนหายไปตามยุคสมัย อีกทั้งอายุที่มากขึ้นจึงทำให้พื้นที่ของนักดนตรีรุ่นเก่าหลายคนหมดไป

1.4 เมื่อเหตุการณ์บ้านเมืองมีการระบาดของเชื้อโรค เชื้อไวรัส ปัจจุบันมีการระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา - 19 ทำให้มีข้อกำหนด “พระราชกำหนดการบริหารราชการในสถานการณ์ฉุกเฉินฯ” (พระราชกำหนดการบริหารราชการในสถานการณ์ฉุกเฉิน พ.ศ. 2548 (ฉบับที่ 1), 2563) ได้กำหนดให้ปิดสถานที่เสี่ยงต่อการติดต่อโรค ซึ่งรวมถึงผับ สถานบริการ สถานที่แสดงมหรสพ สถานที่ที่มีการแสดงหรือการละเล่นสาธารณะ ทำให้นักดนตรีสากลไม่สามารถประกอบอาชีพได้ ไม่มีรายได้เพื่อนำมาใช้ในการดำรงชีวิตและเลี้ยงดูครอบครัว เป็นเวลายาวนานตั้งแต่ต้นปี พ.ศ. 2563 จนถึงปัจจุบันพ.ศ. 2565 ทำให้นักดนตรีประสบปัญหา ดำรงชีวิตด้วยความยากลำบาก

2. อาชีพนักดนตรีสากลไม่สามารถประกอบเป็นอาชีพหลักเพียงอาชีพเดียวได้

การประกอบอาชีพนักดนตรีสากลมีปัจจัยเสี่ยงหลายอย่างที่ส่งผลให้ไม่สามารถใช้เป็นอาชีพหลักได้ รายได้จากการประกอบอาชีพไม่แน่นอน เช่น ผับตกร้านอาหารปิด เกิดโรคระบาด และความต้องการว่าจ้างวงดนตรีในการบรรเลงนอกสถานที่แต่ละเดือนไม่เท่ากัน ส่วนใหญ่มีรายได้จากการประกอบอาชีพนักดนตรีไม่เพียงพอต่อการดำรงชีวิตของตนเอง และเลี้ยงดูครอบครัว ต้องประกอบอาชีพอื่นควบคู่ไปกับการประกอบอาชีพนักดนตรี เช่น รับราชการ ค่าขาย พนักงานบริษัท ลูกจ้าง รับจ้างทั่วไป เป็นต้น

3. ผู้ประกอบอาชีพนักดนตรีสากลอาจจะประสบปัญหาครอบครัว

การประกอบอาชีพนักดนตรีสากลทำให้ความใกล้ชิดกับบุคคลในครอบครัวลดลง ได้แก่ สามี ภรรยา บุตร พ่อ แม่ พี่ น้อง เนื่องจากเวลาในการประกอบอาชีพ

นักดนตรีสากลส่วนใหญ่ตรงกับเวลาพักผ่อนของคนในครอบครัว บางครั้งนักดนตรีรู้สึกเฟลิดเฟลีนกับการประกอบอาชีพนักดนตรี ทำให้การพูดคุย การทำกิจกรรมต่างๆ การใช้ชีวิตแบบพร้อมหน้าของคนในครอบครัวลดน้อยลง ความใกล้ชิดกับบุตรหลาน และสมาชิกในครอบครัวลดลง เพราะไม่มีเวลาในการอบรมสั่งสอน สร้างความอบอุ่น ทำให้เกิดความห่างเหินกับบุตรหลาน และสมาชิกในครอบครัว ดึงงานวิจัยของณัฐธิดา กิ่งเงิน และคณิธา อุทัยสุข (2560) ที่พบว่า การเล่นดนตรี การสอนดนตรีต้องเสียสละเวลาส่วนตัวในวันหยุด เวลาพักผ่อนในการทำงาน อีกทั้งยังเป็นกลุ่มเสี่ยงที่ทำให้คนรักที่ไม่มีความมั่นคง และไม่มีความเข้าใจเกิดความระแวงและมีปากเสียงจนเกิดการหย่าร้างเนื่องจากสอนมากเกินไป หรือเล่นงานดนตรีกลางคืนต้องพบปะผู้คนมากมาย

การประกอบอาชีพนักดนตรีสากลต้องออกไปพบเจอบุคคลอื่นๆ ในสังคมความสามารถในการบรรเลงเครื่องดนตรี เป็นตัวเสริมบุคลิกภาพให้กับนักดนตรี ทำให้เป็นที่หลงใหลของผู้ที่ได้รับฟังรับชม อาจทำให้เกิดปัญหาชู้สาวขึ้นได้ ประกอบกับนักดนตรีบางรายมีนิสัยเจ้าชู้ จึงเป็นการเพิ่มโอกาสในการเกิดปัญหาครอบครัวได้

4. เครือข่ายนักดนตรีสากลเป็นสิ่งจำเป็นในการประกอบอาชีพนักดนตรีสากลในปัจจุบัน

การก่อตั้งเครือข่ายนักดนตรีสากลในจังหวัดราชบุรีในปัจจุบันเป็นประโยชน์และเป็นสิ่งจำเป็นต่อนักดนตรีสากลอย่างมาก เพราะการประกอบอาชีพนักดนตรีสากลจำเป็นจะต้องทำความรู้จักกับเพื่อนนักดนตรีเป็นจำนวนมาก การประกอบอาชีพนักดนตรีดนตรีสากลต้องอาศัยความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ การได้พูดคุย แลกเปลี่ยนความรู้ และประสบการณ์กับเพื่อนนักดนตรี หรือนักดนตรีรุ่นพี่เป็นสิ่งจำเป็นอย่างมาก การก่อตั้งเครือข่ายนักดนตรีสากลยังสามารถสร้างมาตรฐานการบรรเลงและราคาค่าจ้างได้ บางครั้งนักดนตรีได้รับการว่าจ้างให้ไปบรรเลงดนตรีจากเพื่อนนักดนตรีที่อยู่ในเครือข่ายนักดนตรีสากล ทำให้มีรายได้จากการประกอบอาชีพนักดนตรีเพิ่มขึ้น

อาชีพนักดนตรีสากลเป็นอาชีพอิสระ ทำให้ไม่มีสวัสดิการจากภาครัฐ และการชดเชยรายได้เมื่อประสบอุบัติเหตุ หรือมีเหตุจนไม่สามารถประกอบอาชีพนักดนตรีได้ กิจกรรมการช่วยเหลือเพื่อนนักดนตรีของเครือข่ายนักดนตรีสากลในจังหวัดราชบุรีจึงเป็นสิ่งสนับสนุนที่สำคัญ และเป็นสังคมแห่งการแบ่งปันสำหรับนักดนตรีสากลในจังหวัดราชบุรี และจังหวัดใกล้เคียง

ข้อเสนอแนะ

1. การแก่นักดนตรีมีรายได้ไม่เพียงพอในการดำรงชีวิต

หัวหน้าวงดนตรี และนักดนตรีต้องสร้างความเข้าใจถึงความสำคัญของวงดนตรี ที่เหมาะสมกับสถานที่ให้กับเจ้าของร้านอาหาร เจ้าภาพ เพื่อผู้ฟังผู้ชมได้รับความสนุกสนาน ความเพลิดเพลิน และเห็นคุณค่าของการบรรเลงดนตรี นักอ้วนนักดนตรี ควรมีการพัฒนาทักษะการบรรเลง ทักษะการสื่อสารกับผู้ฟังผู้ชมปรับเปลี่ยนรูปแบบการบรรเลง ปรับเปลี่ยนอุปกรณ์ให้เหมาะสม เพื่อให้การบรรเลงดนตรีมีคุณภาพ ตรงกับกระแสความนิยม

ควรพัฒนาทักษะการประกอบอาชีพด้านอื่นๆ ที่นอกเหนือจากดนตรี เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการทำงานหารายได้ หากนักดนตรีรายใดมีพื้นที่ว่างเปล่า อาจจะพิจารณาแนวทางตามโครงการพระราชดำริของในหลวงรัชกาลที่ 9 โดยใช้ทฤษฎีเศรษฐกิจพอเพียงมาใช้เพื่อช่วยเสริมสร้างรายได้ให้แก่ตนเองและครอบครัว ควรวางแผนเก็บออมเงินไว้ใช้ในช่วงที่มีจำนวนงานว่าจ้างวงดนตรีลดน้อยลง

2. ป้องกันการทะเลาะวิวาทของผู้ฟังผู้ชม

การทะเลาะวิวาทของผู้ฟังผู้ชมขณะรับฟังรับชมการบรรเลงดนตรีในจังหวัดราชบุรี ทำให้การบรรเลงไม่ราบรื่น เกิดอันตรายต่อผู้ฟังผู้ชม นักอ้วนนักดนตรี เครื่องดนตรี และอุปกรณ์ต่างๆ เสียหาย ผู้ฟังผู้ชมเกิดความกลัวไม่กล้ามารับฟังรับชมการบรรเลงของวงดนตรี เจ้าภาพ เจ้าของร้านอาหาร ควรมีเจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัย มีการตรวจค้นอาวุธ สารเสพติด ก่อนให้ผู้ฟังผู้ชมเข้างาน เข้าร้านอาหาร เพื่อป้องกันอันตรายร้ายแรงหากมีการทะเลาะวิวาทเกิดขึ้น นักอ้วนนักดนตรี

ควรไม่ควรบรรเลงบทเพลงที่เราอารมณ์มากจนเกินไป หรือติดต่อกันหลายบทเพลง เพราะอาจทำให้ผู้ฟังผู้ชมมีอารมณ์คึกคะนองมากเกินไปจนอาจจะทำให้เกิดการทะเลาะวิวาทขึ้นได้

3. เพิ่มศักยภาพในการบรรเลงดนตรี

นักดนตรีสากลในจังหวัดราชบุรีส่วนใหญ่มีความสามารถในการบรรเลงที่ดี หัวหน้าวงดนตรี นักร้อง นักดนตรี ควรมีการฝึกซ้อมวงดนตรีเป็นประจำ เพื่อเพิ่มแรงกระตุ้นในการฝึกซ้อม มีการพูดคุยให้เห็นถึงความสำคัญของการบรรเลงดนตรีอย่างตั้งใจ ผลเสียที่จะเกิดขึ้นหากนักดนตรีบรรเลงไม่ตั้งใจ การปรับตัวให้เหมาะสมกับความเปลี่ยนแปลงทางดนตรีที่เกิดขึ้น ควรกำหนดรายชื่อเพลงก่อนการบรรเลง เพื่อให้การบรรเลงราบรื่น

4. ป้องกันปัญหากับผู้ว่าจ้าง

การว่าจ้างวงดนตรีเพื่อบรรเลงในสถานที่ต่างๆ บางครั้งเกิดปัญหาผู้ว่าจ้าง ขอลดราคาค่าจ้าง ไม่จ่ายเงินค่าจ้าง ผู้ว่าจ้างไม่พอใจนักดนตรี หัวหน้าวงดนตรี นักร้อง นักดนตรีต้องสร้างความเข้าใจกับผู้ว่าจ้างวงดนตรี ให้เห็นถึงความสำคัญของการบรรเลงดนตรี ประเภทวงดนตรี ต้นทุนในการประกอบอาชีพนักดนตรีสากล ค่าใช้จ่ายต่างๆ ต้องพัฒนาตนเองอยู่เสมอ เพื่อให้การบรรเลงมีคุณภาพ ผู้ฟังผู้ชมเกิดความเพลิดเพลิน ขอบใจ เห็นถึงความสำคัญของการบรรเลงดนตรี และความคุ้มค่าในการจ้างวงดนตรีมาบรรเลง

5. ป้องกันปัญหาเกี่ยวกับสถานที่ และอุปกรณ์ประกอบการบรรเลง

หัวหน้าวงดนตรี นักร้อง นักดนตรี ควรสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับสถานที่ เครื่องเสียง อุปกรณ์ประกอบการบรรเลงดนตรีให้กับผู้ว่าจ้าง เจ้าของร้านอาหาร และเจ้าภาพ ควรสำรวจสถานที่ก่อนการบรรเลง เพื่อจะได้มีเวลาในการปรับเปลี่ยนเวที สถานที่ เครื่องเสียง อุปกรณ์ประกอบการบรรเลงให้เหมาะสม นอกจากนั้น ผู้ว่าจ้าง เจ้าภาพ และเจ้าของร้านอาหารควรคำนึงถึงช่องทางการหนีหากเกิดอุบัติเหตุ

6. ป้องกันการตัดราคาของนักดนตรี และวงดนตรี

ปัญหาการแข่งขันทางด้านราคาของนักดนตรี และวงดนตรี โดยไม่ได้คำนึงถึงคุณภาพในการบรรเลงดนตรี และความคุ้มค่าในการประกอบอาชีพนักดนตรีสากล ทำให้ราคาค่าจ้างวงดนตรีลดลง เจ้าภาพ ผู้ว่าจ้าง เจ้าของร้านอาหารเกิดความเข้าใจผิดในราคาค่าจ้างวงดนตรีที่มีคุณภาพ ผู้ฟังผู้ชมจดจำการบรรเลงของนักดนตรีที่ขาดคุณภาพ หัวหน้าวงดนตรี นักดนตรี ควรฝึกซ้อมบรรเลงเครื่องดนตรีอย่างสม่ำเสมอ เพื่อพัฒนาฝีมือการบรรเลงดนตรี ส่งผลให้ผู้ว่าจ้าง เจ้าภาพ เจ้าของร้านอาหารมองเห็นความแตกต่างเรื่องคุณภาพในการบรรเลง

7. ป้องกันปัญหาสุขภาพของนักดนตรี นักร้อง และหัวหน้าวงดนตรี

นักดนตรีควรงดการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ งดสูบบุหรี่ หลังการบรรเลงดนตรีควรรับประทานอาหารที่ย่อยง่ายเพียงเล็กน้อย เพื่อป้องกันโรคเกี่ยวกับทางเดินอาหาร และช่วยให้การนอนหลับมีประสิทธิผลมากขึ้น นักดนตรีควรใช้เวลาว่างเพื่อออกกำลังกายอย่างสม่ำเสมอ ในสถานการณ์การระบาดของเชื้อไวรัสโควิด - 19 การบรรเลงดนตรีในสถานที่ต่างๆ ควรเป็นพื้นที่เปิด ไม่แออัด และควรดื่บสิ่งของต่างๆ จากผู้ฟังผู้ชม โดยเฉพาะแก้วเครื่องดื่มที่ผู้ฟังผู้ชมมอบให้ดื่ม นักร้องควรมีไมโครโฟนเป็นของตนเอง ไม่ใช่ไมโครโฟนร่วมกับนักร้องท่านอื่น

เอกสารอ้างอิง

- ชนินทร ชัชวาล. (2560). การแสดงดนตรีในสถานบันเทิง กรณีศึกษา: ย่านหลังมอ เขตเทศบาลนครขอนแก่น. **วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น**, 9(1), 141-166.
- จิรัฐ มัชยมนันท์, เฉลิมศักดิ์ พิกุลศรี, และอนรรฆ จรรย์ยานนท์. (2563). วงดิอิมพอสสิเบิลส์: ลักษณะเฉพาะรูปแบบทางดนตรี. **วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น**, 12(1), 223-251.
- ณัชชา พันธุ์เจริญ. (2564). **พจนานุกรมศัพท์ดุริยางคศิลป์**. กรุงเทพฯ : ธนาเพรส.

ณัฐธิดา กิ่งเงิน, และศันญา อุทัยสุข. (2560). การรับรู้สภาพปัญหาความเครียดของ
ครุคณาจารย์ในปัจจุบัน. **วารสารอิเล็กทรอนิกส์ทางการศึกษา จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย**, 12(3), 491-503.

พระราชกำหนดการบริหารราชการในสถานการณ์ฉุกเฉิน พ.ศ. 2548 (ฉบับที่ 1).
(2563, 25 มีนาคม). **ราชกิจจานุเบกษา**, 137(ตอนพิเศษ 69 ง), 10-16.

พีระชัย ลีสมบรณ์ผล. (2547). การพึงเพลงของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ
ภูมิภาคตะวันตก. ราชบุรี: มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง.

อัศวรัตน์ เชื้อมกลาง, ทรงเดช แสงนิช, และสกุณา พันธุ์ระ. (2560). คุณลักษณะใน
ความต้องการบุคลากรด้านดนตรีของผู้บริหารสถานศึกษาและผู้ประกอบ
การธุรกิจดนตรี ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง. **วารสารช่อพะยอม**,
28(2), 169-176.



การสร้างสรรค์ดนตรีอีสานประกอบละครออนไลน์เรื่อง
“Spirit of Smart KKU” The Miniseries
The Creation Isan Soundtracks of Drama for
Online Advertising in Concept of
“Spirit of Smart KKU” The Miniseries

อาทิตย์ กระจ่างศรี¹
Artit Krajangsree

¹ อาจารย์ประจำสาขาดนตรีและการแสดง
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
Lecturer, Department of Music and Performing
Arts, Faculty of Fine and Applied Arts,
Khon Kaen University
(E-mail: artikr@kku.ac.th)

Received: 14/07/2022 Revised: 19/10/2022 Accepted: 25/10/2022

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1.ศึกษาบทละครออนไลน์เรื่อง “Spirit of Smart KKU” The Miniseries จากการศึกษาพบว่า ละครออนไลน์เรื่อง “Spirit of Smart KKU” The Miniseries เป็นละครที่ได้รับทุนสนับสนุนจากโครงการโครงการฟาร์มอัจฉริยะ (KKU Smart Farm) เป็นหนึ่งในโครงการตามยุทธศาสตร์ที่ 11 ของมหาวิทยาลัยขอนแก่น ที่มุ่งเน้นเสริมสร้างความร่วมมือเพื่อการพัฒนาในกลุ่มคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ร่วมกันค้นคว้า วิจัย สร้างฟาร์มสมัยใหม่ ที่มีศักยภาพสูงสามารถต่อยอดเป็นอุตสาหกรรมขนาดใหญ่ได้ในอนาคต รวมทั้งสามารถถ่ายทอดเทคโนโลยีให้กับเกษตรกร เพื่อก่อให้เกิดธุรกิจชุมชนอันจะเชื่อมโยงเป็นเครือข่ายในสายการผลิตต่อไป เนื้อเรื่องสื่อถึงเหตุการณ์ในมหาวิทยาลัยขอนแก่นตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน และการส่งต่ออุดมการณ์แห่งมหาวิทยาลัยขอนแก่นนั่นคือ “การอุทิศตนเพื่อสังคม”

2.สร้างสรรค์บทเพลงและเสียงประกอบละครออนไลน์เรื่อง “Spirit of Smart KKU” The Miniseries จากการศึกษาพบว่า การสร้างสรรค์เพลงและเสียงประกอบนั้นแบ่งขั้นตอนในการทำงานออกเป็น 4 ระยะได้แก่ 1. Pre-Production เป็นขั้นตอนการวางแผนงาน การค้นหาแนวคิดหลักในการสร้างสรรค์เพลงและเสียงประกอบ 2. Production เป็นขั้นตอนการทำงานด้านการถ่ายทำและการบันทึกเสียงนักแสดง (Dialogue) รวมถึงการแก้ไขเสียงนักแสดงให้สมบูรณ์เพื่อใช้ในขั้นตอนต่อไป 3. Post-Production เป็นขั้นตอนในการทำเพลงและเสียงประกอบ โดยเริ่มตั้งแต่การทำโครงสร้าง การแก้ไขซึ่งได้แก่ใช้งานทั้งหมด 4 ครั้ง จากนั้นเป็นขั้นตอนการบันทึกเสียง (Record) การแก้ไขเสียง (Edit) การผสมเสียง (Mix&Master) ส่วนเสียงประกอบ Sound Effect และ Foley ใช้เสียงจาก Library และ 4. Publish เป็นขั้นตอนการประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิจากนักวิชาการผู้เชี่ยวชาญด้านดนตรีและการเผยแพร่ทางออนไลน์ผ่าน Facebook Page Khon Kaen University และ Page องค์การนักศึกษามหาวิทยาลัยขอนแก่น และการเก็บข้อมูลความพึงพอใจจากผู้ชม

คำสำคัญ: การสร้างสรรค์, ดนตรีอีสาน, ละครออนไลน์

Abstract

This research aims to 1. Study the online play “Spirit of Smart KKU” The Miniseries. The online drama “Spirit of Smart KKU” The Miniseries is a drama funded by the KKU Smart Farm project. It is one of the 11 strategic projects of Khon Kaen University. that focuses on enhancing cooperation for development in the Faculty of Science and Technology together to research and build a modern farm with high potential, can be expanded into a large industry in the future as well as being able to transfer technology to agriculture To create a parallel business that will continue to be connected to the network in the production line The story will tell about the events in Khon Kaen University from the past to the present. and forwarding the ideology of Khon Kaen University that is “Devotion to Society”

2. Creating music and sound effects for the online drama “Spirit of Smart KKU” The Miniseries. The creation of music and sound effects is divided into four stages of work: 1. Pre-Production. It is a step in planning the event. Show that the main idea of creating music and sound effects 2. Production is the process of filming and recording actors (Dialogue), including editing the voices of the actors completely for use in the next step. 3. Post-Production It’s the process of making music and sound effects. starting from the structure Editing, which includes 4 edits to the work, then is the recording process (Record), Sound Editing (Edit), Mix & Master, Sound Effect and Foley, using sounds from Library and 4. Publish as steps. Evaluation from experts from academics, music experts. Online publishing: Facebook Page Khon Kaen University and Page Khon Kaen University Student Organization and collecting satisfaction from the audience.

Keywords: Creative, Isan Music, Online Drama

ปีที่ 15 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2566

บทนำ

ในยุคก่อนนั้นดนตรีถูกใช้ในการส่งสัญญาณในการล่าสัตว์ ทำศึกสงคราม หรือใช้ประกอบพิธีทางศาสนา รวมถึงนั้นบทบาทในการกิจกรรมทางสังคมมาจนถึงปัจจุบัน ดนตรีได้ปรับตัวเข้ามามีบทบาทด้านการพาณิชย์ (Music for commercial) ซึ่งอยู่ในรูปแบบของดนตรีประกอบสื่อวิทยุและโทรทัศน์ ดนตรีประกอบสื่อโฆษณา สินค้าต่างๆ ดนตรีประกอบสื่อมัลติมีเดียต่างๆ เป็นต้น โดยดนตรีที่กล่าวมาแล้วนั้น เป็นดนตรีเพื่อการสร้างจินตนาภาพ (Image) เพื่อให้ตรงตามความต้องการของสื่อประเภทนั้นๆ ดนตรีประกอบสื่อภาพยนตร์คือหนึ่งในการนำดนตรีมาประกอบเพื่อสร้างจินตนาภาพด้วยเช่นกัน เนื่องจากภาพยนตร์นั้นเป็นสื่อที่รวบรวมศิลปะทุกแขนง เข้าไว้ด้วยกัน อาทิเช่น จิตรกรรม, ประติมากรรม, สถาปัตยกรรม, วรรณกรรม, นาฏกรรม, และดนตรี เป็นต้น โดยศิลปะทุกแขนงต้องปรับตัวให้เข้ากันเพื่อให้เกิดงานที่มีโลกทัศน์เดียวกันรวมทั้งเป็นการสื่อสารกันระหว่างภาพยนตร์กับผู้ชมเพื่อความเข้าใจจินตนาภาพที่ตรงกันกับเจตนาของภาพยนตร์ มีแนวคิดเกี่ยวกับงานศิลปะกล่าวว่า “ในภาพหนึ่งภาพจะมีเสียงเกิดขึ้นในจินตนาการของภาพๆ นั้นและในเสียงหนึ่งเสียงจะมีภาพเกิดขึ้นในจินตนาการของเสียงๆ นั้น” ดังนั้นภาพยนตร์จึงเป็นสื่อที่แสดงออกว่าด้วยเรื่องของภาพและเสียง และภาพยนตร์ยังสามารถสื่อความรู้สึก จินตนาการของศิลปินผู้สร้างสรรค์กับผู้ชมผลงานศิลปะหรือผู้ชมภาพยนตร์ได้อย่างเป็นรูปธรรม ดนตรีประกอบภาพยนตร์ เป็นศาสตร์และศิลปะที่มีความสำคัญมากในโลกของภาพยนตร์ เนื่องจากอิทธิพลของเสียงดนตรีมีผลต่อร่างกายและจิตใจมนุษย์ (ธีรเดช แพร่คุณธรรม, 2556)

ในด้านการโฆษณาด้วยสื่อภาพยนตร์นั้นดนตรีจึงถูกนำมาใช้กับงานตลอดเรื่อยมา เพราะเป็นงานที่ต้องการสื่อสารกับคนจำนวนมากเพื่อให้เข้าใจในเนื้อหาสาระเดียวกันตามที่คุณโฆษณาดูต้องการสื่อสารถึง โดยอาศัยลักษณะทางดนตรีที่สามารถสร้างอารมณ์ความรู้สึกให้เกิดขึ้นกับโฆษณาและในที่สุดจะกระตุ้นให้เกิดการชอบหรือสนใจสินค้าที่โฆษณามากกว่าสินค้าอื่นๆ ดังนั้นการเลือกสรรดนตรีที่เหมาะสมมาใช้ในงานโฆษณาย่อมมีส่วนเสริมให้โฆษณานั้นโดดเด่นขึ้นมาได้

(กนกวรรณ พันสีทิวรกุล, 2559) ในประเทศไทยเองมีการผลิตสื่อภาพยนตร์โฆษณา มานานแล้ว ดนตรีประกอบภาพยนตร์ในประเทศไทยมีพัฒนาการมาอย่างต่อเนื่อง ศิลปินที่มีชื่อเสียงทางด้านนี้มีหลายคน เช่น สิ้นนภา สารสาส, พันธวิท เคียงศิริ, ชาติชาย พงษ์ประภาพันธ์, เทิดศักดิ์ จันทรปาน, ธรรมชาติ งามะพันธ์ และอีกหลายคน (ต๋องตา จิตดี, 2560) ดนตรีอีสานก็เช่นกัน ในอดีตนั้นมีความสำคัญต่อวงการ โฆษณาและสื่อภาพยนตร์ต่างๆ มาโดยตลอด เช่น การรณรงค์ไม่กินปลาดิบ, โฆษณา ยาหม่อง, ตำนาร็อคเอดส์, ไข่เลือดออก, ร็อคฉีหนู, และอีกมากมายของกระทรวง สาธารณสุขผ่านการร้องหมอลำของศิลปินแห่งชาติ ป.ฉลาดน้อย หรือฉลาด ส่งเสริม ปัจจุบันดนตรีเพื่อการโฆษณามีความสำคัญและเป็นที่ต้องการในตลาดเพิ่มมากขึ้น โดยเฉพาะในยุคที่สื่อต่างๆ เริ่มปรับตัวเข้าสู่ตลาดออนไลน์ทำให้ช่องทางการเผยแพร่และโฆษณาสินค้ามีความหลากหลายเนื่องจากดนตรีมีความสามารถ เฉพาะตัวในการกระตุ้นความรู้สึกในเชิงพาณิชย์ ความสามารถที่ปลูกเร้าอารมณ์ ที่เหมาะสม ดนตรีอีสานที่ใช้ในการประกอบโฆษณาจึงเป็นที่ต้องการสูงในตลาด ในขณะนี้

อย่างไรก็ดีดนตรีอีสานประกอบภาพยนตร์โฆษณายังต้องปรับตัวและพัฒนา อีกมากเพื่อตอบสนองต่อความต้องการของภาพยนตร์โฆษณาในปัจจุบัน อนึ่งโครงการ ฟาร์มอัจฉริยะ (KKU Smart Farm) เป็นหนึ่งในโครงการตามยุทธศาสตร์ที่ 11 ของ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ที่มุ่งเน้นเสริมสร้างความร่วมมือเพื่อการพัฒนาในกลุ่มคณะ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ร่วมกันค้นคว้า วิจัย สร้างฟาร์มสมัยใหม่ ที่มีศักยภาพ สูงสามารถต่อยอดเป็นอุตสาหกรรมขนาดใหญ่ได้ในอนาคต รวมทั้งสามารถถ่ายทอด เทคโนโลยีให้กับเกษตรกร เพื่อก่อให้เกิดธุรกิจคู่ขนานอันจะเชื่อมโยงเป็นเครือข่าย ในสายการผลิตต่อไป จำเป็นต้องมีสื่อโฆษณาเพื่อเป็นช่องทางในการติดต่อกับผู้คน ในสังคมและมีประสิทธิภาพ ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นว่าดนตรีอีสานมีส่วนสำคัญในการ ผลักดันโครงการนี้ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้นในฐานะผู้ผลิตสื่อด้านเสียงเพื่อให้สังคมเข้าใจ ในเจตนารมณ์ของมหาวิทยาลัย สินค้า บริการ และความเป็นเลิศทางการศึกษา ยิ่งไปกว่านั้นดนตรีอีสานประกอบละครโฆษณาออนไลน์ชุดนี้จะจุดประกายชาว

มหาวิทยาลัยขอนแก่น และคนในสังคมให้มีความภาคภูมิใจ รู้จักและเข้าถึงเป้าหมายของมหาวิทยาลัยขอนแก่นได้ง่ายและมีคุณภาพต่อไป อีกทั้งยังสามารถนำองค์ความรู้ที่ได้จากการทำงานในครั้งนี้มาพัฒนาในด้านการเรียนการสอนในรายวิชาทักษะดนตรีพื้นเมือง, วิชาเทคโนโลยีดนตรี, วิชาดนตรีสร้างสรรค์, วิชาประพันธ์เพลงพื้นเมือง เพื่อประโยชน์ต่อวงการศึกษาศึกษาและประเทศชาติต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. ศึกษาบทละครออนไลน์เรื่อง “Spirit of Smart KKU” The Miniseries
2. สร้างสรรค์บทเพลงและเสียงประกอบละครออนไลน์เรื่อง “Spirit of Smart KKU” The Miniseries

ขอบเขตการวิจัย

เป็นการวิจัยสร้างสรรค์ดนตรีอีสานและเสียงประกอบละครออนไลน์เรื่อง “Spirit of Smart KKU” The Miniseries โดยใช้เทคนิคการวิจัยเชิงคุณภาพ เพื่อสร้างสรรค์บทเพลงและเสียงประกอบละครออนไลน์เรื่อง “Spirit of Smart KKU” The Miniseries โดยการรวบรวมวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ผลงานการสร้างสรรค์ และกระบวนการในการสร้างสรรค์

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้กระบวนการวิจัยแบบ ARB หรือกระบวนการวิจัยที่ใช้ศิลปะเป็นฐาน (Art-Based-Research) ที่เน้นกระบวนการศึกษากระบวนการในการสร้างสรรค์งานศิลปะและความงามในศิลปะ ด้วยวิธีการอย่างเป็นระบบ โดยในครั้งนี้ประยุกต์ใช้กระบวนการทางด้านดนตรีอีสานกับองค์ความรู้การประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์

ขั้นตอนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อการสร้างสรรคดนตรีอีสานประกอบละครออนไลน์เรื่อง “Spirit of Smart KKU” The Miniseries ซึ่งถือว่าเป็นงานดนตรีที่ต้องอาศัยกระบวนการสร้างสรรคอย่างเป็นระบบ ดังนั้นจากกรอบแนวคิดของการวิจัย ผู้วิจัยจึงได้แบ่งการวิจัยออกเป็น 3 ระยะ คือ

ระยะที่ 1 การแสวงหาแรงบันดาลใจและกำหนดความคิดหลักของเพลงและเสียงประกอบ

ในการศึกษาระยะนี้ได้ทำการศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวกับดนตรีประกอบภาพยนตร์ ละคร และการสร้างสรรคดนตรีอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง รวมถึงภาพองค์รวมของบทละครจากผู้เขียนและผู้กำกับ เพื่อสังเคราะห์ออกมาเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัยและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค โดยแรงบันดาลใจ (Inspiration) สำคัญนั้นมาจากการลงพื้นที่ภาคสนาม (กองถ่าย) เพื่อศึกษาตัวละคร อารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร และบรรยากาศต่างๆ ของภาพยนตร์ จากนั้นนำมากำหนดความคิดหลัก (Theme) ที่ได้มาจากแรงบันดาลใจว่าจะนำเสนอเนื้อหาสาระอะไรขอบเขตแค่ไหน

ระยะที่ 2 การกำหนดรูปแบบและองค์ประกอบของเพลงและเสียงประกอบ โดยนำความคิดหลักที่ได้จากการศึกษาระยะที่ 1 มาถ่ายทอดให้เป็นรูปธรรม โดยการศึกษาครั้งนี้กำหนดให้เสนอในรูปแบบของดนตรีอีสานประกอบละครออนไลน์เรื่อง “Spirit of Smart KKU” The Miniseries แบ่งออกเป็น 2 ด้าน คือ 1) ดนตรี 2) เสียงประกอบ

ระยะที่ 3 การประเมินและปรับปรุงเพลงและเสียงประกอบ

นำผลงานการสร้างสรรคดนตรีอีสานประกอบละครออนไลน์เรื่อง “Spirit of Smart KKU” The Miniseries ที่ได้จากการศึกษาระยะที่ 2 เสนอกับผู้เขียนบทผู้กำกับและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในงานเพื่อประเมินงาน รวมถึงให้ผู้นักวิชาการผู้เชี่ยวชาญด้านดนตรี จำนวน 3 ท่าน ประเมินและให้ข้อเสนอแนะ จากนั้นนำผลการประเมินและข้อเสนอแนะจากนักวิชาการผู้เชี่ยวชาญมาสรุปเพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงก่อนนำไปจัดแสดงเผยแพร่

ผลการวิจัย

การทำงานกับบทละครออนไลน์เรื่อง “Spirit of Smart KKU” The Miniseries

การทำงานในขั้นตอนนี้เป็นจุดเริ่มต้นและเป็นจุดสำคัญของการสร้างสรรค์ดนตรี เนื่องจากเป็นการกำหนดเป้าหมายของผลงานว่าท้ายที่สุดแล้วผลงานจะออกมาเป็นอย่างไร ดังนั้นในหัวข้อนี้ผู้วิจัยจะขอเสนอข้อมูลในส่วนของการทำงานประเด็นเพื่อกำหนดแนวคิดหลักในการทำงานสร้างสรรค์ดนตรี จากการได้ประชุมกันเรื่องการทำงานและได้รับโจทย์จากผู้กำกับในช่วงแรกนั้นที่ผู้วิจัยจะทำละครออนไลน์เรื่อง “Spirit of Smart KKU” The Miniseries ซึ่งได้รับทุนวิจัยจากโครงการฟาร์มอัจฉริยะ (KKU Smart Farm) เป็นหนึ่งในโครงการตามยุทธศาสตร์ที่ 11 ของมหาวิทยาลัยขอนแก่น ที่มุ่งเน้นเสริมสร้างความร่วมมือเพื่อการพัฒนาในกลุ่มคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ร่วมกันค้นคว้า วิจัย สร้างฟาร์มสมัยใหม่ ที่มีศักยภาพสูงสามารถต่อยอดเป็นอุตสาหกรรมขนาดใหญ่ได้ในอนาคต รวมทั้งสามารถถ่ายทอดเทคโนโลยีให้กับเกษตรกร เพื่อก่อให้เกิดธุรกิจชุมชนอันจะเชื่อมโยงเป็นเครือข่ายในสายการผลิตต่อไป โครงการนี้ได้มุ่งเน้นการผลิตทางการเกษตรประกอบด้วย ผักพื้นบ้าน พืชสมุนไพร และไข่ไก่ ด้วยกระบวนการผลิตที่เป็นงานวิจัยของคณะเกษตรศาสตร์ ทำให้ได้ผลิตภัณฑ์ที่มีคุณภาพสูงและยังสามารถผลิตได้ในปริมาณจำนวนมาก จากแนวคิดดังกล่าวผู้วิจัยได้เสนอว่าอยากลองทำงานโดยใช้แค่ดนตรีพื้นบ้านอีสานเท่านั้น เนื่องจากเนื้อเรื่องจะพูดถึงมหาวิทยาลัยขอนแก่นและบริเวณแถบภาคอีสาน และเพื่อต้องการสื่อสารกับคนภายในชุมชนมหาวิทยาลัยซึ่งส่วนใหญ่เป็นคนอีสาน จากนั้นผู้วิจัยได้รับบทบาทดนตรีเพื่อทำความเข้าใจกับตัวบทคร่าวๆ พบว่าภาพยนตร์ถูกแบ่งช่วงเวลาออกเป็นยุคเริ่มแรกของมหาวิทยาลัย พ.ศ. 2525 และมหาวิทยาลัยในยุคปัจจุบัน แต่ก็ยังไม่ได้เข้าใจมากนัก จากนั้นผู้วิจัยได้เข้าร่วมการคัดเลือกนักแสดงที่จะมารับบทในภาพยนตร์เนื่องจากผู้กำกับต้องการให้ผู้วิจัยเข้าใจตัวละครมากขึ้นเพื่อที่จะเป็นประโยชน์ต่อการสร้างสรรค์ดนตรี พบกว่านักแสดงที่มารับบทนั้นส่วนใหญ่เป็นคนอีสานรุ่นใหม่ บางคนพูดอีสานไม่ได้

หรือบางคนไม่ใช่คนอีสาน ต่อมาผู้วิจัยได้ร่วมออกกองถ่ายเพื่อบันทึกเสียงมาทำงาน โดยในขั้นตอนนี้แท้จริงแล้วผู้วิจัยไม่ได้รับหน้าที่นี้ตั้งแต่แรกเนื่องจากจะเป็นส่วนของงานถ่ายทำที่จะต้องบันทึกเสียง แต่ผู้วิจัยมีความต้องการอยากจะทำศึกษางานด้านนี้ด้วยผนวกกับมีความรู้ด้านการบันทึกเสียงในห้องอัดมาบ้างแล้วจึงขออาสาเข้ามาช่วยในการบันทึกเสียงส่วนนี้ จากการออกกองทำให้ผู้วิจัยได้ทราบถึงการดำเนินเรื่องมากขึ้น รู้จักตัวละครในบทต่างๆ อารมณ์ความรู้สึก และบรรยายภาพของภาพยนตร์มากขึ้น ในระยะเวลาที่อยู่ในกองถ่ายผู้วิจัยได้สอบถามผู้กำกับตลอดถึงความต้องการของผู้กำกับในแต่ละฉาก หลายครั้งในขณะถ่ายทำผู้กำกับเองได้บอกผู้วิจัยว่าตรงนี้ต้องการอะไร จะสื่อสารอะไร ทำให้ผู้วิจัยเข้าใจเรื่องราวมากขึ้นอีกซึ่งเป็นข้อมูลสำคัญมากในการทำงาน ละครชุดนี้แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 About Our Heart แนวการนำเสนอเป็น Drama แนวความคิดหลักคือ ความทู่แท้ ความเสียสละ และการอุทิศตนเพื่อสร้างอุดมการณ์ แบ่งตอนย่อยออกเป็น 4 ตอนคือ

1. Comeback
2. Accomplished
3. Disappointed
4. (Un) Avoidable

ตอนที่ 2 Path of Life แนวการนำเสนอ Romantic/Drama แนวคิดหลักคือ ยุคเก่า VS ยุคใหม่ เรื่องส่วนตัวกับเรื่องส่วนรวม/ความสับสนในตัวตนและอุดมการณ์ แบ่งตอนย่อยออกเป็น 4 ตอนคือ

1. Hold Your Hand
2. Sanity
3. Determination
4. Run-across

ตอนที่ 3 Fight for U(University) แนวการนำเสนอ Romantic/Comedy แนวความคิดหลัก ความทู่แท้ ความเสียสละ การอุทิศเพื่อส่วนรวม แบ่งออกเป็น 4 ตอนย่อยคือ

1. Focus on
2. Collective
3. Keep it Up
4. Bring About to the new Things

จากตัวละครนั้นเรื่องราวเกิดขึ้นในมหาวิทยาลัยเป็นหลัก มีบางช่วงเวลาที่อยู่นอกพื้นที่มหาวิทยาลัยแต่ก็ยังเป็นพื้นที่อีสาน เรื่องราวเล่าเกี่ยวกับการสืบทอดอุดมการณ์แห่งมหาวิทยาลัยขอนแก่น นั่นคือ “การอุทิศตนเพื่อคนอื่น” จากพ่อที่

เคยเป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยขอนแก่นจนได้พบกับแม่ที่เป็นนักศึกษาเหมือนกัน จนกระทั่งมีลูกชาย และลูกชายเองได้สืบทอดอุดมการณ์นั้นมาอีกต่อหนึ่งซึ่งลูกชาย นั้นก็เป็นอาจารย์สอนอยู่คณะเกษตรศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น จนปัจจุบัน ลูกชายมีนักศึกษา มาเรียนและทำงานด้วย ทำให้พยายามที่จะถ่ายทอดอุดมการณ์นี้ ต่อไปยังลูกศิษย์กลุ่มนี้ ถึงอย่างไรก็ดีย่อมมีอุปสรรคปัญหามากมายกว่าจะสำเร็จ แต่ในท้ายที่สุดเขาทำได้สำเร็จ ละครเรื่องนี้พยายามสื่อสารกับคนในชุมชน มหาวิทยาลัยขอนแก่นถึงภาพความทรงจำต่างๆ ที่เคยผ่านมา รวมถึงคนที่ไม่เคยรู้จัก มหาวิทยาลัยขอนแก่นให้รู้จักมหาวิทยาลัยขอนแก่นมากขึ้น และอีกหนึ่งเป้าหมาย คือเพื่อต้องการโฆษณาสินค้าจากผลผลิตทางการเกษตรของมหาวิทยาลัยขอนแก่น ด้วย ซึ่งเป็นผลผลิตที่ผ่านกระบวนการวิจัยและใช้เทคโนโลยีเข้ามาพัฒนาระบบ ทางการเกษตรด้วยคือระบบ Smart Farm

การสร้างสรรค์บทเพลงและเสียงประกอบสื่อละครออนไลน์เรื่อง “Spirit of Smart KKU” The Miniseries

การสร้างสรรค์ดนตรีอีสานประกอบสื่อละครออนไลน์ชุด “Spirit of Smart KKU” The Miniseries เป็นหนึ่งในกระบวนการทำงานภายใต้โครงการ “การออกแบบและสร้างสรรค์สื่อละครออนไลน์ชุด “Spirit of Smart KKU” The Miniseries เพื่อสื่อสารภาพลักษณ์เชิงบวกของโครงการฟาร์มอัจฉริยะและ มหาวิทยาลัยขอนแก่น” เริ่มต้นจากคำถามคือ การสร้างสรรค์ดนตรีอีสานเพื่อสื่อสาร ความเป็นมหาวิทยาลัยขอนแก่นในฐานะภาพแทนชุมชนอีสานใหม่ต้องทำอย่างไร จากคำถามดังกล่าวนำมาสู่การหาแนวทางในการสร้างสรรค์ทางดนตรีโดยเน้นไปที่ การสร้างสรรค์ดนตรีประกอบภาพยนตร์และละครเป็นหลัก การทำงานในลักษณะ นี้ผู้สร้างสรรค์ดนตรีจำเป็นจะต้องเข้าใจตัวบทภาพยนตร์ว่าการดำเนินเรื่องเป็น อย่างไร ตัวละครกำลังทำอะไร สื่อสารหรือมีอารมณ์ความรู้สึกอย่างไร พื้นที่และเวลา รวมถึงบรรยากาศในเรื่องเป็นอย่างไร ความต้องการของผู้กำกับที่ต้องการนำเสนอ หรือสื่อสารสาระสำคัญในเรื่องนี้มีอะไรบ้าง รวมถึงการลำดับภาพว่าเป็นลักษณะ อย่างไร มีการสื่อสารผ่านตัวภาพมาอย่างไร ทั้งหมดทั้งมวลนี้ผู้สร้างสรรค์ดนตรีจะ

ต้องสร้างความเข้าใจในประเด็นทั้งหมดเนื่องจากเป็นกระบวนการสุดท้ายของการทำงานและมีส่วนสำคัญมากต่อการสื่อสารองค์รวมของละครตอนดู จากประเด็นดังกล่าวผู้วิจัยขอเสนอข้อมูลในการทำงาน แบ่งออกเป็น 4 ช่วงดังนี้

ช่วงที่ 1 Pre-production ตั้งแต่เดือน มิ.ย. 2563 - พ.ย. 2563

ผู้วิจัยได้ประชุมเพื่อวางแผนในการทำภาพยนตร์กับทีมกองละครและทีมถ่ายทำ เพื่อค้นหาแนวทางในการสร้างตัวบท แนวทางการดำเนินเรื่อง ศึกษากระบวนการแนวคิดและรูปแบบในการสร้างสรรค์ดนตรีและเสียงประกอบภาพยนตร์ การเตรียมอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ดนตรี ศึกษาทละคร ผู้วิจัยได้เข้าไปเป็นส่วนหนึ่งในการคัดเลือกนักแสดงด้วยเพื่อศึกษาตัวบทละครจากนักแสดง

ช่วงที่ 2 Production ตั้งแต่เดือน พ.ย. 2563 - ก.พ. 2564

ผู้วิจัยลงพื้นที่ในกองถ่ายเพื่อบันทึกเสียงนักแสดง เสียงบรรยากาศในฉาก รวมถึงสังเกตตัวละครที่กำลังรับบทเพื่อจะได้เข้าใจอารมณ์ความรู้สึก และสถานการณ์ในฉาก ในการบันทึกเสียง Dialogue ของนักแสดงต้องใช้เครื่องบันทึกเสียงที่มีความจำเพาะทาง ผู้วิจัยใช้เครื่องบันทึกเสียงยี่ห้อ Zoom H6 และไมค์ยี่ห้อ Rode NTG3 ในการบันทึกเสียงบทสนทนาของนักแสดงทั้งหมด ลักษณะการบันทึกเสียงผู้บันทึกเสียงต้องใส่หูฟังตลอดเวลาเพื่อเช็คสัญญาณของเสียงนักแสดงว่ามาเบาหรือแรงพอเหมาะพอดีหรือไม่ โดยพยายามให้ไมค์เข้าไปใกล้นักแสดงมากที่สุดเพื่อที่จะสามารถบันทึกเสียงได้ละเอียดและชัดเจน รวมถึงปรับค่า Gain Input ที่ตัวเครื่องบันทึกเสียงเพื่อให้สัญญาณเข้ามาในระดับที่ดีที่สุด นอกจากนั้นการปรับองศาและตำแหน่งของไมค์มีความสำคัญอย่างมากในการที่จะรับเสียงมาอย่างดี แต่ถึงอย่างเสียงที่ได้มาก็มีเสียงรบกวนติดมาด้วยซึ่งเป็นปัญหาสำคัญในการทำงานในครั้งนี้

จากภาพจะเห็นว่าผู้บันทึกเสียงต้องพยายามนำไมค์เข้าไปให้ใกล้ที่สุด แต่ทำอย่างไรถึงจะไม่ให้ตัวเองและไมค์เข้าไปอยู่ในเฟรมของกล้อง จึงต้องใช้วิธีการนอนราบกับพื้นแล้วยื่นไมค์ไปด้านใต้เตียงเพื่อที่จะได้รับสัญญาณเสียงได้

ตารางการบันทึกเสียง Dialogue นักแสดง

วันที่ 23 พฤษภาคม 2563

Scene	Shot	Take	Sound	Remark
31	4	4	006	
31	8	1	013	
31	9	1		Insert
31	10	2		Insert
31	3	6	019	
31	11	3		
20	1	3	022	
20	6	6	029	
20	3	3	032	Sound ร้านกาแฟรบกวน
20	2	2	034	Sound ร้านกาแฟรบกวน

ปัญหาในการบันทึกเสียง

- ปัญหาทางด้านเครื่องมือ เนื่องจากเครื่องบันทึกเสียงไม่ได้เป็นเครื่องในระดับดีมากดังนั้นในการเก็บรายละเอียดของเสียงให้มีคุณภาพจึงทำไม่ได้

- ปัญหาด้านพื้นที่ เป็นปัญหาที่ใหญ่ที่สุดเนื่องจากพื้นที่ในการถ่ายทำเป็นพื้นที่ชุมชนเป็นพื้นที่ใช้งานจริง ดังนั้นจึงมีเสียงรบกวนอยู่ตลอดเวลา เช่น สภาพของห้องทำให้เสียงสะท้อนมากทำให้เสียงที่ได้มามีเสียงรบกวน เสียงของสัตว์ที่อยู่บริเวณนั้นที่ร้องอยู่ตลอดเวลา เสียงของเครื่องบินที่บิน เสียงของยานพาหนะที่วิ่งอยู่บริเวณนั้น เสียงเพลงจากร้านกาแฟและเสียงของลูกค้าที่อยู่ในร้าน

การแก้ไขปัญหา

- ปัญหาด้านคุณภาพของเครื่องมือในการบันทึกเสียงแก้ไขไม่ได้เนื่องจากงบประมาณมีไม่เพียงพอต่อการซื้อหรือเช่า จึงจำเป็นต้องใช้เครื่องมือเท่าที่มีให้เกิดคุณภาพสูงสุดเท่าที่ทำได้

- ปัญหาด้านพื้นที่ ในกรณีของความสะท้อนของห้องผู้วิจัยสามารถแก้ไขโดยใช้โปรแกรมตัดเสียงสะท้อนของห้องได้ แต่ก็ไม่ได้เนื่องจากเสียงที่ตัดออกไปนั้น

มีเนื้อเสียงของนักแสดงด้วยจึงทำได้เท่าที่สามารถทำได้โดยไม่เสียคุณภาพของเสียงนักแสดงมากเกินไป ส่วนปัญหาด้านเสียงรบกวนจากสภาพแวดล้อมใช้วิธีการรอจังหวะที่ไม่มีเสียงรบกวนมากจึงเริ่มบันทึกเสียง

ข้อเสนอแนะ

หากต้องการคุณภาพของเสียงบทสนทนาที่ดีควรเก็บภาพมาแล้วจึงมาบันทึกเสียงในห้องบันทึกเสียงที่หลัง แต่เนื่องด้วยทางทีมผู้วิจัยมีระยะเวลาในการทำงานที่จำกัดรวมถึงงบประมาณไม่สามารถทำได้จึงใช้วิธีการแก้ไขเสียงทั้งหมดจากโปรแกรม iZotope RX8 Audio Editor



ภาพประกอบที่ 2 การตัดเสียงรบกวนออกจากเสียงนักแสดง

หลังจากได้ตัดเสียงรบกวนออกโดยใช้โปรแกรมเข้ามาช่วยแล้ว ยังต้องใช้วิธีการเขียน Automation Volume เพื่อเพิ่มและลดเสียงของนักแสดงที่มีคำพูดที่เบาหรือดังเกินไป ซึ่งในขั้นตอนนี้ใช้เวลามากเนื่องจากวิธีการเขียนต้องใช้ Mouse เขียนทีละคำทีละจุด ซึ่งละครเรื่องนี้มี 3 Ep ทำให้ขั้นตอนนี้ใช้เวลามากพอสมควร หลังจากทำทีละแทรกเสียงแล้วต้องจัดการเสียงทุกแทรกให้มีความดังเท่ากันเพื่อใช้ในการทำงานขั้นถัดไป หลังจากแก้ไขเสียงขั้นตอนนี้เสร็จต้องส่งเสียงให้กับทีมตัดต่อวิดีโอเพื่อใช้ในการคัดเลือกในการใช้งานต่อไป

ปีที่ 15 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2566

ช่วงที่ 3 Post-Production ตั้งแต่เดือน ก.พ. 2564 - ส.ค. 2564

ช่วงที่ 3 เป็นกระบวนการสร้างสรรค์ดนตรีและเสียงประกอบภาพยนตร์ละครหลังจากที่ได้รับวีดิโอที่ตัดต่อ Draft 1 ตั้งแต่การทำโครงสร้างเพลง บันทึกเสียงผสมเสียง ประเมินปรับแก้กับทีมผู้กำกับและผู้ทรงคุณวุฒิ ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยต้องทำความเข้าใจและทำงานกับตัวบทและภาพเป็นสำคัญนอกจากที่ได้รับรายละเอียดจากผู้กำกับแล้ว

จากการศึกษาเอกสารตัวบท การทำงานกับผู้กำกับ รวมถึงการออกกองถ่ายเพื่อบันทึกเสียง เพื่อค้นหาแนวทางในการกำหนดแนวคิดหลักในการสร้างสรรค์ดนตรีนั้น ทำให้ทราบถึงสาระสำคัญของเรื่องราวคือ ผู้กำกับต้องการสื่อสารภาพความทรงจำ ความรู้สึกเก่าๆ ที่ผ่านมามาไปยังคนในชุมชนมหาวิทยาลัยขอนแก่นทั้งที่ผ่านมาแล้วและยังอยู่ในปัจจุบัน เพื่อต่อย้ำถึงความทุ่มเท ความเสียสละ การสืบสร้างอุดมการณ์ และการอุทิศตนเพื่อส่วนรวม จากข้อมูลดังกล่าวนำมาซึ่งการสร้างสรรคเพลงหลักของเรื่องคือ เพลงภาพความทรงจำ ตัวเพลงต้องการร้อยเรียงความรู้สึกผูกพันกับมหาวิทยาลัยจากอดีตถึงปัจจุบันผ่านดอกไม้ประจำมหาวิทยาลัยคือ ดอกกาลพฤกษ์ ดอกไม้แห่งกาลเวลาที่ยังคงเก็บความรู้สึก และภาพความทรงจำของทุกคนเอาไว้ตลอดมาและตลอดไป

การทำงานกับภาพ

การทำงานกับภาพเป็นหัวใจสำคัญของการสร้างสรรค์ดนตรี ซึ่งโดยปกติผู้วิจัยเคยทำงานกับการแสดงในลักษณะเพื่อนำ การสร้างสรรค์ทางดนตรีจะเกิดขึ้นก่อนแล้วจึงส่งต่อไปยังการคิดทำรำ แต่ในการทำงานครั้งนี้การสร้างสรรค์ดนตรีจะต้องเห็นภาพการแสดงของตัวละครก่อนจึงจะสามารถเริ่มต้นการสร้างสรรคได้ก่อนการทำงานกับภาพจริงที่ถูกตัดต่อมาแล้วนั้น ผู้วิจัยได้อ่านบทและได้ลองจินตนาการภาพตามเรื่องราวไว้เพื่อเป็นการเตรียมตัวไว้ส่วนหนึ่ง จากนั้นได้เห็นภาพของเรื่องราวมาบ้างแล้วจากการคัดเลือกนักแสดง เพราะในการคัดนักแสดงนั้นผู้มาสมัครจะต้องลองแสดงตามบทบาทที่ตนเองสนใจหรือตามที่ผู้กำกับให้ลองทำภาพจากการวาง Storyboard ของทีมถ่ายทำแต่เป็นภาพในลักษณะภาพวาดเพื่อวางแผนมุกกล้องในการถ่ายทำ รวมถึงการออกกองถ่ายเพื่อบันทึกเสียงผู้วิจัยก็ได้

เห็นภาพของการดำเนินเรื่องจริงจากนักแสดง สถานที่ และบรรยากาศจริง แต่ก็ยังไม่ชัดเจนเนื่องจากเวลาถ่ายทำนั้นไม่ได้ถ่ายไปตามฉากที่อยู่ในบท เพราะด้วยวิธีการจัดการคิวนักแสดง สถานที่ถ่ายทำ เวลา สภาพอากาศ ปัจจัยเหล่านี้ทำให้ไม่เห็นเรื่องราวต่อกันเหมือนอยู่ในตัวบท ผู้วิจัยต้องรอให้ทีมตัดต่อทำตัวอย่างเสร็จก่อนแล้วจึงส่งมาให้ทำดนตรี ในระยะนี้ผู้วิจัยได้เตรียมเครื่องมือในการสร้างสรรค์ดนตรีคือ อุปกรณ์บันทึกเสียง โปรแกรมในการทำงานดนตรี เครื่องดนตรี การวางโครงสร้างเพลงหลักประจำเรื่อง และการนำเสียงที่บันทึกจากกองถ่ายมาจัดการไฟล์ให้ถูกต้องตามลำดับของบท การแก้ไขไฟล์เสียงที่มีปัญหาจากเสียงรบกวนที่เกิดขึ้นจากสภาพแวดล้อม เช่น เสียงสะท้อนของห้อง เสียงรถ เสียงลม รวมถึงปรับแต่งความถี่เสียงให้ชัดเจน จากนั้นส่งไฟล์เสียงให้ทีมตัดต่อภาพเพื่อใช้ในการวางลำดับเสียง

หลังจากที่ได้รับวีดีโอแล้วที่ทีมตัดต่อภาพได้ทำเสร็จแล้ว ผู้วิจัยต้องทำความเข้าใจกับภาพที่ถูกจัดลำดับมา ศึกษาความบทตามอารมณ์และบรรยากาศของเรื่องให้ได้ที่ปรากฏบนจออีกครั้งหนึ่ง พบว่าจากที่เราเห็นมาก่อนหน้าที่เป็นภาพกว้างนั้นไม่สามารถฉายรายละเอียดได้มาก แต่การทำงานกับภาพที่ผู้กำกับภาพได้คัดเลือกและลำดับตัดต่อมาแล้ว ผู้วิจัยสามารถเห็นการสื่ออารมณ์ของตัวละครผ่านสีหน้า แววตา ท่าทาง กิริยาอาการ การใช้ภาพประกอบแทรกเพื่อขยายอารมณ์ความรู้สึก การตัดภาพไปมาเพื่อสื่อถึงอารมณ์บางอย่างเช่น คิดถึง สับสน ซ่อนเร้น เป็นต้น เห็นถึงบรรยากาศที่ไม่ใช่แค่บรรยากาศของสภาพแวดล้อมแต่รวมถึงบรรยากาศของอารมณ์โดยรวมของฉากนั้นๆ แต่ถึงอย่างไรก็ตามการทำงานกับภาพในช่วงแรกนั้นเป็นจุดที่ยากที่สุด เพราะมีแค่ภาพและเสียงสนทนา ไม่มีเสียงอะไรเลยที่สื่อสารอารมณ์ออกมาถึงคนดูได้ ทำให้ผู้วิจัยเองต้องใช้เวลายาวนานมากกว่าจะเริ่มทำโครงสร้างดนตรีเพื่อถ่ายทอดความรู้สึกของภาพยนตร์ออกมาได้ เนื่องจากดนตรีที่จะประกอบนั้นจะมีตลอดไม่ได้ บางครั้งต้องให้ความสำคัญกับบทสนทนาที่ต้องอาศัยความเงิบของเสียงเพื่อต้องการให้คนรู้สึกตั้งใจฟังในฉากนั้น หรือบางครั้งต้องอาศัยดนตรีเพื่อต้องการให้อารมณ์เข้มข้นขึ้นดนตรีในช่วงนี้จะต้องดังขึ้น การเลือกใช้เครื่องดนตรีและเพลงให้เหมาะกับตัวละครหรือบรรยากาศของภาพ สิ่งที่ยากสำหรับการทำงานลักษณะนี้อีกประการคือ บางครั้งตัวภาพยนตร์มีการเปลี่ยนอารมณ์ฉับพลันทำให้

การออกแบบดนตรีนั้นต้องใช้วิธีการหลายอย่าง เช่น ใช้แค่เสียงโดยไม่ใช้ทำนองในการสื่อสารเพื่อต้องการให้คนรู้สึกร่วมเฉยๆ ไม่ต้องการให้รู้สึกว่าเป็นเพลงประกอบเฉยๆทีเดียว ในขณะที่เดียวกันนอกจากจะทำงานกับตัวภาพโดยตรงแล้วผู้วิจัยได้ทำงานร่วมกับผู้ตัดต่อภาพด้วยเช่นกัน เพราะต้องการทราบถึงการลำดับภาพด้วยว่าต้องการสื่อสารอะไร ผู้สร้างสรรค์ดนตรีจะได้เข้าใจถึงจุดประสงค์ตรงนั้นด้วย

แนวคิดการสร้างสรรคดนตรี

จากขั้นตอนการค้นหาแนวคิดหลักในการสร้างสรรค์ดนตรีนั้นผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดในการสร้างสรรค์ดนตรีประกอบภาพยนตร์เป็นกรอบในการสร้างสรรค์ดนตรี มีขั้นตอนในการสร้างสรรค์คือ การกำหนดแนวดนตรีซึ่งในครั้งนี้ได้กำหนดเป็นดนตรีอีสานร่วมสมัยทั้งในแง่ของการผสมผสานแนวดนตรีอีสานกับดนตรีตะวันตก เพราะต้องการสื่อถึงความเป็นอีสานสมัยใหม่ ผู้วิจัยจึงกำหนดให้ดนตรีอีสานทั้งที่เป็นเสียงเครื่องดนตรีและทำนองสื่อถึงความเป็นมหาวิทยาลัยขอนแก่นซึ่งเป็นศูนย์กลางการศึกษาในภาคอีสาน และดนตรีตะวันตกสื่อถึงความเป็นสมัยใหม่ทั้งด้านการศึกษาและด้านเทคโนโลยี โดยดนตรีตะวันตกได้ถูกเลือกใช้หลายแนวเช่น ดนตรีแนว Popular ปรากฏในเพลงหลัก Theme Song ของเรื่องคือเพลง “ภาพความทรงจำ” ซึ่งเป็นเพลงที่ใช้สำหรับตัวอย่างภาพยนตร์ Teaser และเป็นเพลงที่ใช้ดำเนินเรื่องอยู่ตลอด เพลงนี้เลือกใช้โหวดเพราะโดยลักษณะของเสียงให้ความรู้สึกการหวนคิดถึงได้ดี ดนตรีแนว Disco ใช้ในฉากการเดินทางของนักศึกษาที่ออกชุมชน และฉากการแข่งขันปลูกผัก เลือกใช้ลายเตี้ยและลายเซ็งบั้งไฟ ใช้พิณในการบรรเลงหลักเพราะด้วยตัวเพลงนั้นมีความสนุกสนานเสียงพิณให้ความรู้สึกสดใสร่าเริงความตื่นเต้นได้ดี ดนตรีแนว Ambient ใช้ในลักษณะเพลงที่สื่อถึงบรรยากาศเหงาเป็นเพลงที่ไม่เด่นชัดมากปรากฏในหลายฉากเช่น ฉากนักศึกษาผู้หญิงนั่งอยู่หน้าหอสมุด ใช้เสียง Synthesizer Pad สร้างบรรยากาศเหงา โดดเดี่ยว และใช้ Piano บรรเลงในลายแม่ฮ้างกลมลูกซึ่งให้ความรู้สึกรอคอย ผิดหวัง โดดเดี่ยว ดนตรีแนว Electronic ใช้ในฉากนักศึกษาทำรายการขายผักในท้องสตูดิโอ เลือกใช้ลายลำเพลินและใช้พิณเป็นหลักในการบรรเลงเพราะเป็นเพลงที่ให้ความรู้สึกเพลิดเพลินได้ดี สาเหตุที่มีดนตรีหลายแนวเพลงเพราะในภาพยนตร์มีช่วงเวลาที่แตกต่างกันยุคสมัย และความหลากหลาย

หลายทางด้านความรู้สึก นอกจากการเลือกใช้แนวเพลงแล้วยังใช้เทคนิคการนำทำนองดนตรีอีสานมาบรรเลงในเครื่องดนตรีตะวันตก เนื่องจากโจทย์หลักคือต้องการนำเสนอดนตรีอีสานให้มากที่สุด พบในฉากหลายฉากเช่น ฉากพระเอกกินข้าวโพดกับเพื่อนในวัยเด็ก ฉากแก๊งเพื่อนพระเอกนางที่ให้อารมณ์หรือบรรยากาศสนุกๆ รัวเริงตลกขบขัน โดยการนำลายสุดสะแนนมาบรรเลงใน Piano, Cello, Violin สลับกับพิณเพื่อให้ดนตรีทั้งสองแนวมีบทบาทที่ใกล้เคียงกัน นอกจากการทำดนตรีแล้วยังใช้แนวคิดในการออกแบบเสียงจากดนตรีอีสานมาทำเป็นเสียง Effect ประกอบด้วย เช่นกัน โดยการใช้เสียงการเอื้อนของหมอลำมาใช้เป็นลักษณะของเสียงผี ใช้เสียงแคนมาเพื่อขยายความน่ากลัวของบรรยากาศปรากฏในฉากสะพานขาว

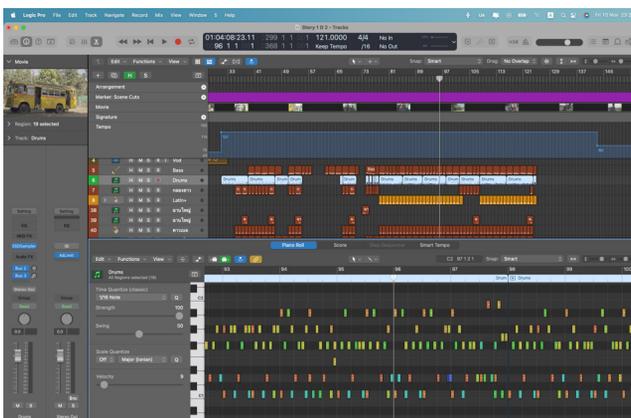
จากแนวคิดในการสร้างสรรค์ดนตรีที่ได้กล่าวมาแล้วนั้น ผู้วิจัยพยายามสร้างการรับรู้ใหม่ด้วยการนำเอาดนตรีอีสานซึ่งเป็นภาพแทน เป็นจิตวิญญาณของชาวอีสานผสมผสานกับดนตรีแนวตะวันตกที่เป็นภาพแทนความพยายามของมหาวิทยาลัยในการพัฒนาการศึกษา สังคม เศรษฐกิจ และวิถีชีวิตของชาวอีสานมา โดยตลอดตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ผ่านการส่งต่อปณิธานอุดมการณ์สืบสร้างสังคมส่วนรวมมาจากรุ่นสู่รุ่น เพื่อให้เกิดความรู้สึกร่วมระหว่างมหาวิทยาลัยกับคนในชุมชนมหาวิทยาลัยทั้งที่เป็นคนรุ่นเก่าและรุ่นใหม่ ผู้วิจัยแบ่งกระบวนการสร้างสรรค์เพลงและเสียงประกอบได้ดังนี้

การทำโครงสร้างเพลง

หลังจากที่มติดัดต่อวีดิโอทำงานเสร็จจะส่งตัววีดิโอที่มีเฉพาะภาพและเสียงสนทนาของนักแสดงเท่านั้น หน้าที่ของผู้วิจัยคือต้องสร้างเสียงต่างๆ ให้กับละครเพื่อให้ละครสมบูรณ์ที่สุดในด้านการสื่อสาร อารมณ์ของนักแสดง บรรยากาศของละคร การทำโครงสร้างเพลงผู้วิจัยใช้วิธีการทำในโปรแกรม Logic ProX โดยการผ่านระบบเสียง MIDI เพื่อสร้างเสียงขึ้นมาทั้งเครื่องดนตรีอีสาน เครื่องดนตรีตะวันตก เนื่องจากเวลาแก้ไขงานสามารถทำได้ง่ายและรวดเร็ว หากอัดเครื่องดนตรีเข้าไปจะใช้เวลาานและแก้ไขยาก ซึ่งสิ่งสำคัญในการทำในขั้นตอนนี้คือต้องทำเพลงให้ตรงกับเวลาของภาพ เพราะละครมีการสลับอารมณ์เร็ว หรือบางครั้งอาจค่อยๆ คลายอารมณ์หรือคลายบรรยากาศออก

การทำโครงสร้าง Foley และ Sound Effect

ในส่วนของเสียงประกอบ “Foley” จะถูกแยกออกไปทำในอีกโปรเจกต์ เพื่อการจัดการและแก้ไขได้ง่าย เสียง Foley คือเสียงต่างๆ ที่มีอยู่จริงในละครเช่น เสียงเดิน เสียงรถ เสียงโทรศัพท์ เป็นต้น ในการทำโครงสร้างนั้นผู้วิจัยใช้เสียงสำเร็จรูปจาก Library ที่มีในโปรแกรม โดยปกติการทำงานส่วนนี้ของสตูดิโอใหญ่จะบันทึกเสียงเข้าไปทั้งหมด แต่ด้วยงบประมาณและสถานที่ไม่มี เนื่องจากการบันทึกเสียง Foley จำเป็นจะต้องใช้ห้องบันทึกเสียงขนาดใหญ่และใช้งบประมาณสูงมาก ผู้วิจัยจึงเลือกใช้วิธีที่เหมาะสมกับลักษณะงานคือซื้อ Library จากบริษัทผลิตเสียงเหล่านี้มาใช้แทนซึ่งได้คุณภาพที่ดีด้วย แต่เสียงบางอย่างที่สามารถทำได้ด้วยตนเองก็ยังคงทำอยู่เช่นการใช้เสียง Sample โป่งลงมาใช้ในงาน วิธีการทำงานในขั้นตอนนี้จะต้องสังเกตให้เห็นว่าเกิดอะไรขึ้นในละครบ้าง ส่วนเสียง Sound Effect นั้นเป็นเสียงที่ไม่มีอยู่จริง กล่าวคือเป็นสิ่งที่อยู่ในจินตนาการ ส่วนใหญ่จะเป็นเสียงที่ให้ความรู้สึกเช่น วังเวง เหงา ความกลัว เป็นต้น ซึ่งเสียงเหล่านี้จะไม่มีทำนอง หรือบางครั้งหากไม่สังเกตฟังจะไม่ได้ยินเพราะเสียงเหล่านี้ไม่ได้ต้องการให้เด่นชัดทำหน้าที่เพียงสร้างบรรยากาศให้กับละคร แต่ก็มีบางครั้งที่ตั้งใจให้ได้ยินเช่น เสียงผี เสียงที่ทำให้ตกใจ เสียงการสลับภาพ (Transition) เป็นต้น



ภาพประกอบที่ 3 การเรียบเรียงเพลงและเสียงประกอบ

หลังจากทำโครงสร้างเสร็จได้ส่งเสียงให้กับทีมตัดต่ออีกครั้งเพื่อนำงานทั้งหมดมาตรวจสอบกับผู้กำกับ ในขั้นตอนการทำโครงสร้างนี้มีการแก้ไขงานอยู่ทั้งหมด 4 ครั้ง ถึงจะเป็นตัวสมบูรณ์แบบ หลังจากที่ได้โครงสร้างที่สมบูรณ์แล้วขั้นตอนต่อไปคือ กระบวนการบันทึกเสียงดนตรี (Tracking/Recording) กระบวนการแก้ไขเสียงดนตรี (Editing) และเสียงร้อง กระบวนการผสมเสียง (Mixing & Mastering) จากนั้นส่งไฟล์ทุกอย่างให้กับทีมตัดต่อเป็นอันเสร็จสิ้นกระบวนการ

ปัญหาในการสร้างสรรค์เพลงและเสียงประกอบ

- ปัญหาด้านประสบการณ์ เนื่องจากงานครั้งนี้เป็นครั้งแรกของผู้วิจัยที่ทำงานลักษณะนี้ ความยากจะอยู่ในช่วงที่ได้รับวีดิโอมาครั้งแรก ถึงแม้เราจะมีข้อมูลทุกอย่าง วางแผนไว้อย่างดี กำหนดอารมณ์ทุกอย่างไว้แล้วก็ตาม แต่เมื่อเปิดวีดิโอแล้วมีแค่ภาพกับเสียงพูด ไม่รู้จะเริ่มต้นอย่างไรเพราะเสียงกับสีหน้าท่าทางของนักแสดงมันไม่สามารถสื่อสารได้มากขนาดนั้น ทำให้ช่วงแรกนั้นไม่สามารถขึ้นโครงสร้างเพลงได้เลย ต่อมาพอเริ่มต้นได้ทุกอย่างจึงค่อยๆ ปรากฏขึ้นสามารถทำงานได้ต่อ

- ปัญหาด้านบุคลากรในการทำงาน เนื่องจากการทำเพลงและเสียงประกอบนั้นโดยปกติหากเป็นบริษัททำงานด้านนี้จริงๆ จะมีแผนกแยกชัดเจนระหว่าง เพลง, Foley, Sound Effect, Editor, Mixing, Mastering แต่งานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยมีทีมงานที่ไม่ได้เป็นมืออาชีพจึงทำให้งานนั้นออกมาไม่ได้ตามเป้าหมายมากพอ

- ปัญหาด้านงบประมาณ การทำงานโปรटकซ์ที่เป็นภาพยนตร์หรือละครที่มีการถ่ายทำภาพและเสียงนั้น ต้องใช้งบประมาณค่อนข้างสูงเนื่องจากใช้คนเยอะใช้อุปกรณ์เยอะและต้องได้คุณภาพด้วยเพราะมีความเกี่ยวข้องกับระบบเทคโนโลยีในการทำงาน

- ปัญหาด้านสถานที่ในการทำงาน เนื่องจากงานทางด้านเสียงจำเป็นต้องใช้ห้องบันทึกเสียงในการทำงานและหากใช้ห้องบันทึกเสียงก็ต้องเช่าห้องบันทึกเสียงปัญหานี้ก็เชื่อมโยงไปยังปัญหาก่อนหน้านี้

การแก้ไขปัญหา

- ด้านประสบการณ์ในการทำงาน จริงอยู่ว่าผู้วิจัยไม่มีประสบการณ์ทำภาพยนตร์หรือละครในลักษณะนี้มาก่อน แต่ผู้วิจัยเองมีประสบการณ์ด้านการทำเพลงให้กับศิลปินนักร้องนักแสดงมาแล้ว ดังนั้นในด้านองค์ความรู้ใช้องค์ความรู้เดียวกันได้จึงไม่ใช่เรื่องใหญ่ในการทำงานมากนัก หากจะเป็นลักษณะงานที่ไม่คุ้นชินเท่านั้น แต่อย่างไรก็ดีถือเป็นโอกาสในการออกจากกรอบตนเองและนำดนตรีอีสานมาทำงานในลักษณะนี้ด้วยเช่นกัน

- ด้านงบประมาณ ผู้วิจัยพยายามลดขนาดและคุณภาพของอุปกรณ์ลง เพื่อให้งานออกมาสมบูรณ์มากที่สุดแต่ยังคงรักษาคุณภาพให้ได้มากที่สุดเช่นกัน โดยใช้องค์ความรู้และเครือข่ายในการทำงาน

- ด้านสถานที่ ผู้วิจัยเลือกเพลงในการทำงานเช่น หากเพลงไหนพอที่จะทำได้ในห้องพักก็ทำในห้องพัก แต่หากเพลงไหนจำเป็นที่จะต้องใช้ห้องบันทึกเสียงจึงเลือกใช้ตามสัดส่วนที่จำเป็นเพื่อรักษาคุณภาพของงานไว้

ช่วงที่ 4 Publish ตั้งแต่เดือน ก.ย. 2564 - ธ.ค. 2564

เผยแพร่ผลงานผ่านช่องทางออนไลน์ เก็บผลการประเมินและเขียนรายงานการวิจัย สรุปผลจากแบบประเมินจากการสร้างสรรค์และเสียงประกอบสื่อละครออนไลน์เรื่อง “Spirit of Smart KKU” The Miniseries ผู้ตอบแบบประเมินมีจำนวนทั้งสิ้น 109 คน ส่วนใหญ่เป็นนักศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น จำนวน 63 คน (ร้อยละ 57.8) เป็นบุคลากรและเจ้าหน้าที่ มหาวิทยาลัยขอนแก่น จำนวน 17 คน (ร้อยละ 15.6) เป็นอาจารย์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น จำนวน 5 คน (ร้อยละ 4.6) เป็นศิษย์เก่า มหาวิทยาลัยขอนแก่น จำนวน 13 คน (ร้อยละ 11.9) และเป็นประชาชนทั่วไป จำนวน 11 คน (ร้อยละ 10.1) รายละเอียดดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน	ร้อยละ
นักศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น	63	57.8
บุคลากรและเจ้าหน้าที่ มหาวิทยาลัยขอนแก่น	17	15.6
อาจารย์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น	5	4.6
ศิษย์เก่า มหาวิทยาลัยขอนแก่น	13	11.9
อดีตบุคลากรและคณาจารย์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น	0	0
ประชาชนทั่วไป	11	10.1
รวม	109	100.00

สำหรับความคิดเห็นของผู้ตอบแบบประเมินหลังการรับชมมินิซีรีส์ชุดนี้ พบว่า รู้สึกสนุก จำนวน 18 คน (ร้อยละ 16.5) รู้สึกตื่นเต้น จำนวน 2 คน (ร้อยละ 1.8) รู้สึกประทับใจ จำนวน 29 คน (ร้อยละ 26.6) รู้สึกคิดถึง จำนวน 14 คน (ร้อยละ 12.8) รู้สึกได้รู้สิ่งใหม่ จำนวน 29 คน (ร้อยละ 22.6) และรู้สึกภาคภูมิใจ จำนวน 5 คน (ร้อยละ 22.6) รายละเอียดดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถาม

หัวข้อ	รายการประเมิน	จำนวน	ร้อยละ
หลังจากการรับชมมินิซีรีส์ชุดนี้ ท่านมีความรู้สึกอย่างไร	สนุก	18	16.5
	ตื่นเต้น	2	1.8
	ประทับใจ	29	26.6
	คิดถึง	14	12.8
	ได้รู้สิ่งใหม่	29	22.6
	ภาคภูมิใจ	5	4.6
	อบอุ่นใจ	12	11
รวม		109	100

สำหรับความคิดเห็นของผู้ตอบแบบประเมินความชอบมินิซีรีส์ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ) พบว่า ชอบสถานที่และบรรยากาศในเรื่องมากที่สุด จำนวน 74 คน ปีที่ 15 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2566

(ร้อยละ 67.9) ชอบเรื่องราว จำนวน 65 คน (ร้อยละ 59.6) ชอบเสียงและเพลงประกอบ จำนวน 54 คน (ร้อยละ 49.5) ชอบเทคนิคและองค์ประกอบภาพ จำนวน 44 คน (ร้อยละ 40.4) และชอบตัวละคร จำนวน 44 คน (ร้อยละ 40.4) รายละเอียดดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถาม

หัวข้อ	รายการประเมิน	จำนวน	ร้อยละ
ท่านชอบข้อใดมากที่สุด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)	ตัวละคร	44	40.4
	เรื่องราว	65	59.6
	สถานที่และบรรยากาศในเรื่อง	74	67.9
	เทคนิคและองค์ประกอบภาพ	44	40.4
	เสียงและเพลงประกอบ	54	49.5

อภิปรายผล

การสร้างสรรคและเสียงประกอบสื่อละครออนไลน์ชุด “Spirit of Smart KKU” The Miniseries ใช้กระบวนการสร้างสรรค์ทางดนตรีและเสียงเพื่อช่วยเสริมบทบาทการแสดงและภาพวิดีโอในการถ่ายทอด สื่อสารเรื่องราวต่างๆ ส่งไปยังคนดูให้รับรู้ถึงจุดประสงค์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในละคร ผ่านการใช้เส้นเสียงดนตรีอีสานผสมผสานกับดนตรีตะวันตก เพื่อให้เกิดความรู้สึกร่วมในฐานะชาวอีสานในยุคใหม่ที่มีความทันสมัยทางด้านเทคโนโลยีในการศึกษา สังคมและเศรษฐกิจ โดยแบ่งขั้นตอนการทำงานออกเป็น 4 ระยะ 1. Pre-Production 2. Production 3. Post-Production 4. Publish เกิดเป็นผลงานการสร้างสรรคดนตรีทั้งหมด 18 บทเพลงได้แก่ 1. ภาพความทรงจำ 2. ยังมีฉัน 3. ร่มกาลพฤกษ์ 4. ความสำเร็จ 5. คิดถึง 6. ดึงเครียด 7. เตี้ยเกี้ยวฮัก 8. ท้อ 9. สงสัย 10. โดดเดี่ยว 11. ลังเล 12. กำลังใจ 13. สดใส 14. สบาย 15. สะพานขาว 16. อบอุ่น 17. ออกค้นหา 18. KKU Healthy โดยทั้ง 18 เพลงนี้ถูกใช้ในลักษณะเป็นเพลงที่อยู่ทั้งในและนอกฉาก แบ่งเป็นเพลงใช้เป็นเพลงประจำตัวละคร คือ เพลงภาพความทรงจำ เพลงดึงเครียด เพลงสงสัย เพลงที่

ใช้เพื่อให้รู้สึกถึงสถานที่หรือกิจกรรมเฉพาะ คือ เพลงเดี่ยวเกี้ยวอีก เพลงสะพานขาว เพลงความสำเร็จ เพลงออกค้นหา เพลง KKU Healthy และเพลงที่ใช้เพื่อเสริมบรรยากาศให้กับฉากต่างๆ หรือใช้เป็นเพลงสำหรับการเปลี่ยนฉาก คือ เพลงลั้งเล เพลงสบาย เพลงสดใส จากการทดลองสร้างสรรค์ดนตรีทั้งหมดนั้นทำให้เห็นว่าทุกเพลงจะถูกนำเอาแนวคิดทั้งการเลือกใช้เครื่องดนตรี แนวเพลง ทำนองเพลง เสียง โดยการนำแนวคิดจากดนตรีอีสานไปใช้ในดนตรีตะวันตกและการนำแนวคิดจากดนตรีตะวันตกมาใช้ในดนตรีอีสาน ทั้งหมดทั้งหมดคือการปรับเปลี่ยน หยิบยืม เพื่อพัฒนาต่อยอดให้เกิดผลลัพธ์ไปในทางที่ดีต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- กนกวรรณ พันสีหิธรกุล. (2559). กระบวนการผลิตเพลงประกอบภาพยนตร์ โฆษณาขนมขบเคี้ยวที่คัดสรร. วารสารนิเทศสยามปริทัศน์, 15(18), 145-157.
- ต้องตา จิตดี. (2560). แผนธุรกิจสตูดิโอรับผลิตดนตรีเพื่อโฆษณา ศิลปิน และ ภาพยนตร์. ปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิสาหกิจขนาดกลาง และขนาดย่อม มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- ธีรเดช แพร่คุณธรรม. (2556). การวิเคราะห์ดนตรีประกอบภาพยนตร์: กรณีศึกษา ภาพยนตร์เรื่อง “ปืนใหญ่ จอมสลัด” ประพันธ์โดยชาติชาย พงษ์ประภาพันธ์. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

การพัฒนาป้ายฉลากน้ำตาลสด กลุ่มวิสาหกิจชุมชน
กลิ่นไอตาล ตำบลบางโหนด อำเภอเมืองสมุทรสาคร
จังหวัดสมุทรสาคร

Development of Label for Coconut Juice,
Klin Ai Tan Community Enterprise,
Bang Thorat Sub-District, Mueang Samut Sakhon
District, Samut Sakhon Province

เสน่ห์ สัมปาเงิน¹

Saneh Sompoangeon

โสภา หนูแดง²

Sopa Nudang

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

² อาจารย์ ดร., สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี
ราชมงคลกรุงเทพ
Dr., Department of Industrial Product Design,
Faculty of Science and Technology,
Rajamangala University of Technology Krungthep
(E-mail: sopa.n@mail.rmutk.ac.th)

Received: 22/07/2022 Revised: 13/09/2022 Accepted: 21/09/2022

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาข้อมูลและแนวทางการพัฒนาป้ายฉลากน้ำตาลสด กลุ่มวิสาหกิจชุมชนชนกลี้นไธศาล ตำบลบางโหด อำเภอเมืองสมุทรสาคร จังหวัดสมุทรสาคร 2) เพื่อพัฒนาป้ายฉลากน้ำตาลสด และ 3) เพื่อประเมินความพึงพอใจต้นแบบป้ายฉลากน้ำตาลสด เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพผสมผสานกับการวิจัยเชิงปริมาณ พื้นที่ในการวิจัย คือ ตำบลบางโหนด อำเภอเมืองสมุทรสาคร ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ประกอบด้วย สมาชิกวิสาหกิจชุมชน จำนวน 3 คน ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบ จำนวน 5 คน และกลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้บริโภค จำนวน 100 คน รวมทั้งสิ้น 108 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสัมภาษณ์ กึ่งโครงสร้าง แบบสอบถามประเมินรูปแบบป้ายฉลากน้ำตาลสด และแบบสอบถามประเมินความพึงพอใจ ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจงและแบบบังเอิญ สถิติในการวิเคราะห์ ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) ข้อมูลกลุ่มวิสาหกิจชุมชนชนกลี้นไธศาล ผลิตน้ำตาลสดแท้ 100% จากเกสรดอกมะพร้าว มีการพัฒนาวัตถุดิบที่มีอยู่แล้วในท้องถิ่นแปรรูปให้มีคุณค่าเพิ่ม แต่กลุ่มวิสาหกิจชุมชนชนกลี้นไธศาลยังขาดความรู้ความเข้าใจในหลักการตลาด รวมทั้งช่องทางในการจัดจำหน่ายและส่งเสริมการตลาดยังมีน้อย ทำให้ไม่เป็นที่รู้จักของผู้บริโภคได้อย่างแพร่หลาย และป้ายฉลากปัจจุบันที่ไม่มีจุดเด่นในการสื่อสารถึงผลิตภัณฑ์ขาดความน่าสนใจไม่ดึงดูดผู้บริโภค ซึ่งแนวทางการพัฒนาป้ายฉลากน้ำตาลสดควรให้มีความโดดเด่นด้วยปัจจัยด้านแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์และปัจจัยด้านการออกแบบกราฟิก 2) พัฒนาป้ายฉลากน้ำตาลสด จำนวน 5 รูปแบบ และป้ายฉลากที่มีผลรวมมากที่สุด คือ รูปแบบที่ 2 มีความเหมาะสมในระดับมาก ($\bar{X} = 3.69$, S.D. = 0.98) จากนั้นจึงนำไปผลิตเป็นต้นแบบป้ายฉลากน้ำตาลสด 3) ผลการประเมินความพึงพอใจต้นแบบป้ายฉลากน้ำตาลสดจากกลุ่มผู้บริโภค พบว่า ผลรวมมีความพึงพอใจในระดับมาก ($\bar{X} = 4.08$, S.D. = 0.95) โดยปัจจัยด้านแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีความพึงพอใจในระดับมาก ($\bar{X} = 4.13$, S.D. = 0.92) และปัจจัยด้านการสื่อสารของป้ายฉลากน้ำตาลสด มีความพึงพอใจในระดับมาก ($\bar{X} = 4.03$,

S.D. = 0.97) ซึ่งปัจจัยด้านแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่ผู้บริโภคมีความพึงพอใจมากที่สุด คือ ป้ายฉลากสามารถสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์ใหม่จากวัตถุดิบเดิมที่มีอยู่ มีความพึงพอใจในระดับมาก ($\bar{X} = 4.19$, S.D. = 0.87) และปัจจัยด้านการสื่อสารของป้ายฉลากน้ำตาลสดที่ผู้บริโภคมีความพึงพอใจมากที่สุด คือ ภาพประกอบสื่อถึงผลิตภัณฑ์ได้ชัดเจน มีความสวยงาม รวมทั้งภาพเครื่องหมายต่างๆ มีขนาดชัดเจน มีความพึงพอใจในระดับมาก ($\bar{X} = 4.13$, S.D. = 0.91)

คำสำคัญ: ป้ายฉลาก, เศรษฐกิจสร้างสรรค์, น้ำตาลสด, กลุ่มวิสาหกิจชุมชน
กลั่นไอตาล

Abstract

The objectives of this research work are 1) to study on information and direction for the development of label of coconut juice product of Klin Ai Tan Community Enterprise, Bang Thorat Sub-district, Mueang Samut Sakhon District, Samut Sakhon Province; 2) to develop label of coconut juice product; and 3) to assess the satisfaction toward the prototype label of coconut juice product. This research work uses mixed methodology that is the combination between qualitative and quantitative research methodologies. The area in which the research work is conducted is Bang Thorat Sub-district, Mueang Samut Sakhon District, Samut Sakhon Province. The key informants consist of 3 community enterprise members, 5 design experts and 100 samples who are consumers, making the total number of key informants become 108. The tools used on this research include the semi-structured interview script, the questionnaire of the evaluation of label of coconut juice product and the questionnaire of the assessment of satisfaction.

The samples are selected with purposive sampling and random sampling techniques. The statistical values used include percentages, means and standard deviation. The findings from the research show as follows. 1) Klin Ai Tan Community Enterprise has been producing 100 percent coconut juice from the pollen of coconut flowers. The group has developed and added value to local raw material by transforming it. However, Klin Ai Tan Community Enterprise still lacks of knowledge and comprehension in marketing principles; additionally, there are still few channels for distribution and promotion of the product. Consequently, the product is not well known among consumers. Also, the current label of the product has no focal point to communicate to consumers. Thus. It cannot attract consumers. The direction for developing the label for coconut juice is to design the label to look outstanding with the key factor of creative economy approach and the key factor of graphic design. 2) In this project, 5 new labels of coconut juice product are designed. The design with the greatest mean is Design 2 which is appropriate in the high level ($\bar{x} = 3.69$, S.D. = 0.98). Afterward, a prototype label in Design 2 is produced. 3) The findings from the assessment of samples' satisfaction towards the designed label show that the samples are highly satisfied with the overall design of the label of coconut juice product ($\bar{x} = 4.08$, S.D. = 0.95). Meanwhile, the factor with the highest mean is the factor of creative economy approach, which has achieved the high level of satisfaction ($\bar{x} = 4.13$, S.D. = 0.92). As for the other factor, or the factor of the communication of the label, the satisfaction in high level ($\bar{x} = 4.03$, S.D. = 0.97). The item in the factor of creative economy approach that consumers are

most satisfied with is the item of the capability of the label of adding value to a new product that is made from local raw material, with the satisfaction in the high level (\bar{X} = 4.19, S.D. = 0.87). As for the factor of the communication of the label, the consumers are most satisfied with the item of the capability of the image that clearly depicts the product and is beautiful, with all signs and symbols in proper sizes shown, the satisfaction to which is in the high level (\bar{X} = 4.13, S.D. = 0.91).

Keywords: Label, Creative Economy, Coconut Juice, Klln Ai Tan Community Enterprise

บทนำ

กลุ่มวิสาหกิจชุมชนกลิ่นไอดาล ตำบลบางโพธิ์ อำเภอมืองสมุทรสาคร จังหวัดสมุทรสาคร จัดตั้งขึ้นจากการรวมกลุ่มของชาวบ้านในพื้นที่ที่ประกอบอาชีพเกษตรกรรมเป็นหลัก มีสมาชิกในกลุ่มทั้งหมด 7 คน ประกอบกิจการด้านการผลิตสินค้าประเภทเครื่องดื่มน้ำตาลสด การแปรรูปผลผลิตทางการเกษตร เครื่องใช้สอยจักสาน ของชำร่วย/ของที่ระลึก ซึ่งใช้วัตถุดิบหลักคือมะพร้าวทั้งหมด ประเภทของกิจการที่สร้างรายได้หลัก คือ การผลิตน้ำตาลปี๊บและการผลิตน้ำตาลสดจากเกสรดอกมะพร้าว โดยเฉพาะการผลิตน้ำตาลสดแท้ 100% ซึ่งผลิตจากเกสรดอกมะพร้าวที่นำมาต้มจนมีกลิ่นหอมหวาน โบราณเรียกว่า “น้ำตาลอ่อน” ผลิตภัณฑ์จากวิสาหกิจชุมชนกลิ่นไอดาลได้รวมกลุ่มเพื่อพัฒนาวัตถุดิบที่มีอยู่แล้วในท้องถิ่นแปรรูปให้มีคุณค่าเพิ่ม ช่วยส่งเสริมอาชีพ และส่งเสริมความสามัคคีของคนในชุมชน ได้ขึ้นทะเบียนเป็นสินค้าโครงการหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ (OTOP) กับกรมพัฒนาชุมชน มีการพัฒนาผลิตภัณฑ์น้ำตาลสดให้มีคุณภาพจนได้รับเครื่องหมายจากสำนักงานคณะกรรมการอาหารและยา (อย.) โดยน้ำตาลสดที่บรรจุลงในขวดสามารถเก็บในตู้เย็นได้นาน 10-14 วัน เพราะไม่ใส่สารกันบูด แต่จากการดำเนินงานที่ผ่านมา

ประสบปัญหาและอุปสรรคมากมายทำให้มีรายได้และกำไรไม่แน่นอน ซึ่งสาเหตุเกิดจากวัตถุดิบในการผลิต (น้ำตาลจากเกสรดอกมะพร้าว) มีน้อยลงเพราะเกษตรกรส่งเข้าโรงงาน และสาเหตุหลักอีกประการคือการขาดความรู้ทางการตลาด อาทิ บรรรจภัณฑ์และการออกแบบป้ายฉลากที่ไม่มีความเหมาะสม ขาดความน่าสนใจ ไม่ดึงดูดผู้บริโภคทำให้มีกำไรจากการขายต่อหน่วยต่ำ การจัดจำหน่ายส่วนใหญ่ขายเฉพาะในตำบลบางโหวดและบริเวณใกล้เคียง และขาดการส่งเสริมการตลาดเพื่อให้ผู้บริโภคได้รับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับสินค้า จึงทำให้น้ำตาลสดชุมชนกลั่นไอลตาลไม่เป็นที่รู้จักของผู้บริโภคอย่างแพร่หลาย

การทำให้ผลิตภัณฑ์เกิดจุดสนใจและดึงดูดผู้บริโภคนั้น สิ่งหนึ่งที่มีความสำคัญ คือ ป้ายฉลากบรรรจภัณฑ์ โดยองค์ประกอบของปัจจัยการออกแบบกราฟิกบนป้ายฉลากบรรรจภัณฑ์ ได้แก่ รูปภาพ สี และตัวอักษร สามารถทำให้เกิดความพึงพอใจและการจดจำนำไปสู่การเลือกซื้อสินค้าในที่สุด ซึ่งหน้าที่ของกราฟิกบนบรรรจภัณฑ์ ได้แก่ สร้างทัศนคติที่ดีงามต่อผลิตภัณฑ์และผู้ผลิต ชี้แจงและบ่งชี้ให้ผู้บริโภคทราบถึงชนิด ประเภทของผลิตภัณฑ์ แสดงเอกลักษณ์เฉพาะสำหรับผลิตภัณฑ์และผู้ประกอบการ และแสดงสรรพคุณและวิธีใช้ของผลิตภัณฑ์ จากหน้าที่ของงานกราฟิกดังกล่าว จึงมีความจำเป็นที่ผู้ผลิตต้องมีวิธีการในการชี้แจงหรือบ่งชี้ผลิตภัณฑ์ของตนเองให้เกิดความชัดเจนต่อผู้บริโภคให้มากที่สุด วิธีการหนึ่งที่จะช่วยบ่งชี้หรือสร้างเอกลักษณ์ให้กับผลิตภัณฑ์ของตนเองได้ คือ การอาศัยการโฆษณาประชาสัมพันธ์สินค้าด้วยงานกราฟิก งานกราฟิกบนบรรรจภัณฑ์นอกจากจะเป็นการให้ข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์แล้ว ยังเปรียบเสมือนเป็นพนักงานขายด้วยตัวมันเองอีกด้วย (ชัยมิตร แสงวงมงคล, 2561)

จากการสอบถามถึงความต้องการของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนกลั่นไอลตาล ตำบลบางโหวด อำเภอ เมืองสมุทรสาคร จังหวัดสมุทรสาคร พบว่า ทางกลุ่มต้องการพัฒนาป้ายฉลากสินค้าของน้ำตาลสดที่ใส่บรรรจภัณฑ์ประเภทขวดพลาสติก จึงทำให้นักวิจัยเห็นควรศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาป้ายฉลากน้ำตาลสด กลุ่มวิสาหกิจชุมชนกลั่นไอลตาล ตำบลบางโหวด อำเภอเมืองสมุทรสาคร จังหวัดสมุทรสาคร เพื่อ

สร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์ สามารถกำหนดราคาขายได้สูงขึ้น และสามารถเพิ่มช่องทางการจัดจำหน่ายให้กว้างขวางและหลากหลายช่องทางมากขึ้น รวมถึงสามารถนำไปส่งเสริมการตลาดเพื่อให้เป็นที่รู้จักและเกิดการจูงใจให้ผู้บริโภคซื้อผลิตภัณฑ์มากขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาข้อมูลและแนวทางการพัฒนาป้ายฉลากน้ำตาลสด กลุ่มวิสาหกิจชุมชนชนกลี้นไ้อตาล ตำบลบางโหนด อำเภอเมืองสมุทรสาคร จังหวัดสมุทรสาคร
2. เพื่อพัฒนาป้ายฉลากน้ำตาลสด กลุ่มวิสาหกิจชุมชนชนกลี้นไ้อตาล ตำบลบางโหนด อำเภอเมืองสมุทรสาคร จังหวัดสมุทรสาคร
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจต้นแบบป้ายฉลากน้ำตาลสด กลุ่มวิสาหกิจชุมชนชนกลี้นไ้อตาล ตำบลบางโหนด อำเภอเมืองสมุทรสาคร จังหวัดสมุทรสาคร

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ต้นแบบป้ายฉลากที่เหมาะสม สวยงาม สร้างมูลค่าเพิ่มให้ผลิตภัณฑ์น้ำตาลสด
2. ได้ผลิตภัณฑ์น้ำตาลสดที่สามารถสื่อสารข้อมูลทางการตลาดได้ ดึงดูดความสนใจของผู้บริโภค ซึ่งจะส่งผลต่อปริมาณการซื้อของผู้บริโภคให้เพิ่มมากขึ้น
3. เสริมสร้างความเข้มแข็งและยกระดับคุณภาพชีวิตของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนชนกลี้นไ้อตาล ตำบลบางโหนด อำเภอเมืองสมุทรสาคร จังหวัดสมุทรสาคร

ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา คณะผู้วิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมผสาน คือ ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ ในการเก็บข้อมูลจากการลงพื้นที่สังเกตและสอบถามข้อมูลแนวทางการพัฒนาป้ายฉลากน้ำตาลสด รวมถึงศึกษาข้อมูลจากหนังสือและเอกสารทางวิชาการ โดยข้อมูลที่ทำการศึกษา ได้แก่ กลุ่มวิสาหกิจชุมชนชนกลี้นไ้อตาล

เศรษฐกิจสร้างสรรค์ หลักการออกแบบกราฟิกบนป้ายฉลากและบรรจุภัณฑ์ สติกเกอร์ป้ายฉลาก ความพึงพอใจกับการพัฒนาผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณ ในการเก็บข้อมูลและวัดตัวแปร เป็นค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

2. ขอบเขตด้านพื้นที่ พื้นที่ในการวิจัยครั้งนี้ คณะผู้วิจัยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

2.1 พื้นที่ในการเก็บข้อมูลเพื่อศึกษาแนวทางในการพัฒนาป้ายฉลาก น้ำตาลสด คือ กลุ่มวิสาหกิจชุมชนกลิ่นไอดาล ตำบลบางโหนด อำเภอเมืองสมุทรสาคร จังหวัดสมุทรสาคร

2.2 พื้นที่ในการประเมินความพึงพอใจต้นแบบป้ายฉลากน้ำตาลสด ได้แก่ กลุ่มวิสาหกิจชุมชนกลิ่นไอดาล ตำบลบางโหนด อำเภอเมืองสมุทรสาคร จังหวัดสมุทรสาคร ซึ่งมีกลุ่มลูกค้าที่เคยซื้อผลิตภัณฑ์ก่อนได้รับการพัฒนาป้ายฉลาก คือ จังหวัดสมุทรสาคร จังหวัดชลบุรี และพื้นที่ในจังหวัดใกล้เคียง คือ กรุงเทพมหานคร สมุทรสงคราม นครปฐม และราชบุรี ซึ่งเป็นกลุ่มลูกค้าที่ไม่เคยซื้อผลิตภัณฑ์มาก่อน เพื่อเปิดพื้นที่ทางการค้าให้เพิ่มขึ้นมากกว่าที่จำหน่ายอยู่เดิม

3. ขอบเขตด้านการออกแบบ ออกแบบป้ายฉลากน้ำตาลสดบนบรรจุภัณฑ์ประเภทขวดพลาสติก ขนาด 250 มิลลิลิตร

4. ขอบเขตด้านกลุ่มตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้บริโภคที่มีความสนใจดื่มน้ำตาลสดกลุ่มวิสาหกิจชุมชนกลิ่นไอดาล ตำบลบางโหนด อำเภอเมืองสมุทรสาคร จังหวัดสมุทรสาคร จำนวน 100 คน โดยการสุ่มแบบเจาะจงและแบบบังเอิญ

5. ตัวแปรที่ศึกษา ประกอบด้วยตัวแปรต้นและตัวแปรตาม ดังนี้

5.1 ตัวแปรต้น คือ ต้นแบบป้ายฉลากน้ำตาลสด

5.2 ตัวแปรตาม คือ ผลประเมินความพึงพอใจต้นแบบป้ายฉลากน้ำตาลสด

กรอบแนวคิดในการวิจัย

1. กรอบแนวคิดตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อศึกษาข้อมูลและแนวทางการพัฒนาป้ายฉลากน้ำตาลสด กลุ่มวิสาหกิจชุมชนกลั่นไอตาล ตำบลบางโหนด อำเภอเมืองสมุทรสาคร จังหวัดสมุทรสาคร คณะผู้วิจัยใช้กรอบแนวคิดการศึกษา ข้อมูลผลิตภัณฑ์และป้ายฉลากน้ำตาลสด ซึ่งข้อมูลที่ศึกษา คือ ความเป็นมาของผลิตภัณฑ์น้ำตาลสด บรรจุภัณฑ์และป้ายฉลากน้ำตาลสด ราคา ช่องทางการจัดจำหน่าย และการส่งเสริมการตลาด รวมทั้งการประยุกต์ใช้เทคนิค SWOT Analysis ในการวิเคราะห์จุดเด่น จุดด้อย โอกาส และอุปสรรคของข้อมูลพื้นฐาน และข้อมูลความต้องการในการพัฒนาป้ายฉลากน้ำตาลสดกลุ่มวิสาหกิจชุมชนกลั่นไอตาล

2. กรอบแนวคิดตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อพัฒนาป้ายฉลากน้ำตาลสด กลุ่มวิสาหกิจชุมชนกลั่นไอตาล ตำบลบางโหนด อำเภอเมืองสมุทรสาคร จังหวัดสมุทรสาคร คณะผู้วิจัยใช้กรอบแนวคิดปัจจัยด้านหลักการออกแบบกราฟิกบนป้ายฉลาก คือ ทรานส์แพเรncy ตัวอักษร สี ภาพประกอบ และลวดลายกราฟิก และปัจจัยด้านแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

3. กรอบแนวคิดตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 เพื่อประเมินความพึงพอใจต้นแบบป้ายฉลากน้ำตาลสด กลุ่มวิสาหกิจชุมชนกลั่นไอตาล ตำบลบางโหนด อำเภอเมืองสมุทรสาคร จังหวัดสมุทรสาคร คณะผู้วิจัยใช้กรอบแนวคิดปัจจัยด้านการสื่อสารของป้ายฉลาก และปัจจัยด้านแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

วิธีดำเนินการวิจัย

1. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คณะผู้วิจัยใช้แบบสัมภาษณ์และแบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ซึ่งมีการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือจากผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์และด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 3 คน โดยการหาค่าความเที่ยงตรงของแบบสอบถาม (Index of item Objective Congruence, IOC) ผลการวิเคราะห์ความเที่ยงตรงของ

แบบสอบถาม มีค่าความเที่ยงตรง 0.67-1.00 ซึ่งเกินเกณฑ์ 0.50 ถือว่าใช้ได้ ซึ่งแบบสอบถามที่ใช้ จำนวน 3 ฉบับ มีดังนี้

1.1 แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง ใช้การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก รายบุคคล (Individual Depth Interview) สัมภาษณ์สมาชิกของกลุ่มวิชาชีพชุมชน กลิ่นไอลตาล ตำบลบางโหนด อำเภอเมืองสมุทรสาคร จังหวัดสมุทรสาคร จำนวน 3 คน โดยเป็นข้อคำถามแบบปลายเปิด (Open ended Questions) เกี่ยวกับ ข้อมูลความเป็นมาของผลิตภัณฑ์น้ำตาลสด ข้อมูลด้านบรรจุภัณฑ์และป้ายฉลาก น้ำตาลสด ข้อมูลด้านราคา ข้อมูลด้านช่องทางการจัดจำหน่าย และข้อมูลด้านการส่งเสริมการตลาด

1.2 แบบสอบถามประเมินรูปแบบป้ายฉลากน้ำตาลสด ประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเชี่ยวชาญและมีประสบการณ์ในการทำงานมากกว่า 15 ปี ขึ้นไป จำนวน 5 คน ได้แก่ ด้านบรรจุภัณฑ์และออกแบบกราฟิก จำนวน 1 คน ด้านการสื่อสารนิเทศศิลป์ จำนวน 1 คน ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีการอาหาร จำนวน 1 คน ด้านเทคโนโลยีการพิมพ์ จำนวน 1 คน และสมาชิกวิชาชีพชุมชน กลิ่นไอลตาล จำนวน 1 คน รวมทั้งหมด 5 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง ซึ่งแบบสอบถามแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

1.2.1 ตอนที่ 1 เป็นแบบสอบถามข้อมูลสถานภาพทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญ

1.2.2 ตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามรูปแบบป้ายฉลากน้ำตาลสด ในแต่ละด้าน ลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ (ธานีทร ศิลป์จารุ, 2563) จำนวน 2 ด้าน คือ ปัจจัยด้านหลักการออกแบบกราฟิก บนป้ายฉลาก และปัจจัยด้านแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ซึ่งเกณฑ์ในการประเมินในแต่ละด้าน แสดงในตารางที่ 1 ดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงเกณฑ์ในการประเมินเพื่อเลือกรูปแบบป้ายฉลากน้ำตาลสด

1. ปัจจัยด้านหลักการออกแบบกราฟิกบนป้ายฉลาก	
ตราสินค้า	1.1 ตราสินค้าสื่อถึงผลิตภัณฑ์ได้ชัดเจน 1.2 ตราสินค้ามีขนาดชัดเจน สะดุดตา จดจำง่าย 1.3 ตราสินค้ามีส่วนการจัดวางอย่างสมดุล
ตัวอักษร	1.4 ตัวอักษรและข้อความสื่อสารข้อมูลของผลิตภัณฑ์ได้ 1.5 ขนาดตัวอักษร (Size) มีสัดส่วนเหมาะสม 1.6 แบบตัวอักษร (Font) อ่านง่าย
สี	1.7 โทนสีสื่อถึงผลิตภัณฑ์ได้ชัดเจน 1.8 โทนสีให้ความรู้สึกดึงดูดความสนใจ 1.9 การจับคู่สีมีความเหมาะสม น่าสนใจ
ภาพประกอบ	1.10 ภาพประกอบสื่อถึงผลิตภัณฑ์ได้ชัดเจน 1.11 ภาพประกอบที่นำมาใช้ (ภาพถ่ายเส้น, ภาพจริง และภาพดัดแปลง) ประสานกลมกลืนกัน 1.12 ภาพเครื่องหมายต่างๆ มีขนาดชัดเจน
ลวดลายกราฟิก	1.13 ลวดลายกราฟิกสื่อถึงผลิตภัณฑ์ได้ชัดเจน 1.14 ลวดลายพื้นหลังสร้างเรื่องราวได้น่าสนใจ 1.15 ภาพลวดลายกราฟิกเพิ่มความรู้สึกเป็นธรรมชาติและความสะดวกชื่น
2. ปัจจัยด้านแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์	
	2.1 รูปแบบป้ายฉลากแสดงถึงความคิดสร้างสรรค์ 2.2 รูปแบบป้ายฉลากสื่อถึงวิถีภูมิปัญญาและทรัพยากรท้องถิ่น 2.3 รูปแบบป้ายฉลากสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์ใหม่จากวัตถุดิบเดิมที่มีอยู่ 2.4 รูปแบบป้ายฉลากส่งเสริมการตลาดให้เป็นที่รู้จักมากขึ้น

1.2.3 ตอนที่ 3 เป็นแบบสอบถามความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ ลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบปลายเปิด

1.3 แบบสอบถามประเมินความพึงพอใจต้นแบบป้ายฉลากน้ำตาลสด
ประเมินจากกลุ่มตัวอย่างผู้บริโภคที่มีความสนใจดื่มน้ำตาลสดกลุ่มวิสาหกิจชุมชน กลิ่นไอตาล ตำบลบางไทรต์ อำเภอเมืองสมุทรสาคร จังหวัดสมุทรสาคร จำนวน 100 คน ใช้แบบสอบถามซึ่งแบ่งได้ 4 ตอน ดังนี้

1.3.1 ตอนที่ 1 เป็นแบบสอบถามข้อมูลสถานภาพทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง ลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Check List)

1.3.2 ตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมทั่วไปของการบริโภคน้ำตาลสด ลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบตรวจสอบรายการ

1.3.3 ตอนที่ 3 เป็นแบบสอบถามความพึงพอใจต้นแบบป้ายฉลากน้ำตาลสดในแต่ละด้าน ลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ จำนวน 2 ด้าน คือ ปัจจัยด้านการสื่อสารของป้ายฉลากน้ำตาลสด และปัจจัยด้านแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ซึ่งเกณฑ์ในการประเมินในแต่ละด้าน แสดงในตารางที่ 2 ดังนี้

ตารางที่ 2 แสดงเกณฑ์ในการประเมินความพึงพอใจต้นแบบป้ายฉลากน้ำตาลสด
บนบรรจุภัณฑ์

1. ปัจจัยด้านการสื่อสารของป้ายฉลากน้ำตาลสด
1.1 ตราริณค้าสื่อถึงผลิตภัณฑ์ได้ชัดเจน มีความสวยงาม เห็นชัดสะดุดตา และสามารถจดจำได้ง่าย
1.2 ตัวอักษรและข้อความสื่อสารข้อมูลได้เข้าใจง่าย แบบตัวอักษรอ่านง่าย และขนาดตัวอักษรมีสัดส่วนที่เหมาะสม
1.3 โทนสีสื่อถึงผลิตภัณฑ์ได้ชัดเจน การจับคู่สีมีความน่าสนใจ ให้ความรู้สึกดึงดูดความสนใจได้
1.4 ภาพประกอบสื่อถึงผลิตภัณฑ์ได้ชัดเจน มีความสวยงาม รวมทั้งภาพเครื่องหมายต่างๆ มีขนาดชัดเจน
1.5 ลวดลายกราฟิกสื่อถึงผลิตภัณฑ์ได้ชัดเจน เพิ่มความรู้สึกเป็นธรรมชาติและความสดชื่นให้กับตัวผลิตภัณฑ์
2. ปัจจัยด้านแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์
2.1 ป้ายฉลากแสดงถึงความคิดสร้างสรรค์
2.2 ป้ายฉลากสื่อถึงวิถีภูมิปัญญาและทรัพยากรท้องถิ่น
2.3 ป้ายฉลากสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์ใหม่จากวัตถุดิบเดิมที่มีอยู่
2.4 ป้ายฉลากส่งเสริมการตลาดให้เป็นที่รู้จักมากขึ้น

1.3.4 ตอนที่ 4 เป็นแบบสอบถามความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของกลุ่มตัวอย่าง ลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบปลายเปิด

2. การเก็บรวบรวมข้อมูล คณะผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

2.1 การเก็บรวบรวมข้อมูลปฐมภูมิ จากการลงพื้นที่สัมภาษณ์สมาชิกของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนกลิ่นไอลตาล ตำบลบางโพธิ์ อำเภอมืองสมุทรสาคร จังหวัดสมุทรสาคร แบบเจาะลึกรายบุคคลโดยใช้แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง รวมถึงข้อมูลทุติยภูมิจากหนังสือและเอกสารทางวิชาการที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ กลุ่มวิสาหกิจชุมชนกลิ่นไอลตาล เศรษฐกิจสร้างสรรค์ หลักการออกแบบกราฟิกบนป้ายฉลากและบรรจุภัณฑ์ สติกเกอร์ป้ายฉลาก ความพึงพอใจกับการพัฒนาผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาวิเคราะห์เป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบป้ายฉลากน้ำตาลสด

2.2 จากข้อมูลการวิเคราะห์แนวทางการพัฒนา คณะผู้วิจัยดำเนินการออกแบบและพัฒนาป้ายฉลากน้ำตาลสด จำนวน 5 รูปแบบ แล้วนำไปเก็บข้อมูลจากแบบสอบถามประเมินรูปแบบป้ายฉลาก ซึ่งประเมินความคิดเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 5 คน เพื่อสรุปรูปแบบป้ายฉลากน้ำตาลสดที่มีความเหมาะสมมากที่สุดที่จะนำไปผลิตเป็นต้นแบบและติดบนบรรจุภัณฑ์ต่อไป

2.3 นำต้นแบบป้ายฉลากน้ำตาลสดที่ติดบนบรรจุภัณฑ์ ไปเก็บข้อมูลจากแบบสอบถามประเมินความพึงพอใจต้นแบบป้ายฉลากน้ำตาลสด ซึ่งประเมินความคิดเห็นจากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 100 คน จากนั้นนำมาวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผล

3. การวิเคราะห์ข้อมูล คณะผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

3.1 คณะผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการลงพื้นที่เพื่อสัมภาษณ์ตัวแทนสมาชิกกลุ่มวิสาหกิจชุมชน โดยศึกษาข้อมูลพื้นฐานและความต้องการในการพัฒนาป้ายฉลากน้ำตาลสดของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนกลิ่นไอลตาล รวมทั้งการทบทวนเอกสารทาง

วิชาการและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง มาใช้ให้มีความเหมาะสมกับการพัฒนารูปแบบป้ายฉลากน้ำตาลสด ซึ่งวิเคราะห์และสรุปข้อมูลด้วยการเรียงเรียงเชิงบรรยายพรรณนา

3.2 การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามประเมินรูปแบบป้ายฉลากน้ำตาลสด เพื่อสรุปรูปแบบป้ายฉลากที่มีความเหมาะสมมากที่สุด ในการนำไปผลิตเป็นต้นแบบจริงและติดบนบรรจุภัณฑ์ แบ่งการวิเคราะห์ออกเป็น 2 ตอน คือ ตอนที่ 2 และตอนที่ 3 ดังนี้

3.2.1 ตอนที่ 2 วิเคราะห์โดยหาค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานในแต่ละด้าน กำหนดเกณฑ์การแปลความหมายเพื่อจัดระดับค่าเฉลี่ยออกเป็นช่วงทั้งหมด 5 ช่วง คือ ระดับค่าเฉลี่ย 4.50-5.00 หมายถึง มากที่สุด ระดับค่าเฉลี่ย 3.50-4.49 หมายถึง มาก ระดับค่าเฉลี่ย 2.50-3.49 หมายถึง ปานกลาง ระดับค่าเฉลี่ย 1.50-2.49 หมายถึง น้อย และระดับค่าเฉลี่ย 1.00-1.49 หมายถึง น้อยที่สุด (ธานีรินทร์ ศิลป์จารุ, 2563)

3.2.2 ตอนที่ 3 วิเคราะห์และสรุปผลเชิงบรรยายพรรณนา เพื่อปรับปรุงรูปแบบป้ายฉลากน้ำตาลสด ตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ

3.3 การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามประเมินความพึงพอใจต้นแบบป้ายฉลากน้ำตาลสดจากกลุ่มตัวอย่าง แบ่งการวิเคราะห์ออกเป็น 4 ตอน ดังนี้

3.3.1 ตอนที่ 1 วิเคราะห์โดยการหาค่าร้อยละของสถานภาพทั่วไปแต่ละข้อ

3.3.2 ตอนที่ 2 วิเคราะห์โดยการหาค่าร้อยละพฤติกรรมทั่วไปของการบริโภคน้ำตาลสด

3.3.3 ตอนที่ 3 วิเคราะห์โดยหาค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานในแต่ละด้าน กำหนดเกณฑ์การแปลความหมายเพื่อจัดระดับค่าเฉลี่ยออกเป็นช่วงทั้งหมด 5 ช่วง (เช่นเดียวกับข้อ 3.2.1)

3.3.4 ตอนที่ 4 วิเคราะห์และสรุปผลเชิงบรรยายพรรณนา เพื่อนำไปปรับปรุงการวิจัยครั้งต่อไป

สรุปผลการวิจัย

1. สรุปผลการศึกษาข้อมูลและแนวทางการพัฒนาป้ายฉลากน้ำตาลสด กลุ่มวิสาหกิจชุมชนกลิ้นไธศาล ตำบลบางไทรต อำเภอมืองสมุทรสาคร จังหวัดสมุทรสาคร พบว่า กลุ่มวิสาหกิจชุมชนกลิ้นไธศาล ได้รวมกลุ่มเพื่อพัฒนาวัตถุดิบที่มีอยู่แล้วในท้องถิ่นแปรรูปให้มีคุณค่าเพิ่ม ช่วยส่งเสริมอาชีพ และส่งเสริมความสามัคคีของคนในชุมชน ได้ขึ้นทะเบียนเป็นสินค้าโครงการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์กับกรมพัฒนาชุมชน มีการพัฒนาผลิตภัณฑ์น้ำตาลสดให้มีคุณภาพจนได้รับเครื่องหมายจากสำนักงานคณะกรรมการอาหารและยา (อย.) ด้านบรรจุภัณฑ์น้ำตาลสดที่ใช้อยู่เป็นแบบขวดพลาสติก ขนาด 250 มิลลิลิตร ติดป้ายฉลากฟิล์มหดรูปต้นทุนรวมขวดละประมาณ 2 บาท เมื่อบรรจุน้ำตาลสดแล้วขายปลีกขวดละ 10 บาท ขายส่ง 1 โหล ราคา 100 บาท ยอดขายต่อเดือนประมาณ 500-800 ขวด โดยมียอดขายส่งประมาณร้อยละ 70 ช่องทางการจัดจำหน่ายน้ำตาลสด จำหน่ายที่วิสาหกิจชุมชนกลิ้นไธศาล มีทั้งแบบขายปลีกคือขายให้ผู้บริโภคที่มาซื้อโดยตรง และขายส่งตามคำสั่งซื้อโดยมีลูกค้ามารับเพื่อนำไปขายต่อ การส่งเสริมการขายมีเพียงประชาสัมพันธ์และโฆษณาผ่านทางเฟซบุ๊กในเพจ “ครัวผู้ใหญ่หน้อย อีสาน-ป่า” ความต้องการของกลุ่มวิสาหกิจคือการพัฒนาป้ายฉลากน้ำตาลสดใหม่ โดยใช้รูปแบบตราสินค้าเดิมที่ใช้อยู่ปัจจุบันคือ “ผู้ใหญ่หน้อย น้ำตาลสด” ซึ่งเป็นตราสินค้าเดิมที่มีการจดทะเบียนเครื่องหมายการค้า รวมถึงเครื่องหมายและตราสัญลักษณ์ต่างๆ รวมทั้งเปลี่ยนจากการใช้ป้ายฉลากฟิล์มหดรูปมาเป็นสติ๊กเกอร์กันน้ำ เพื่อให้มีสีสันที่ดึงดูดต่อผู้บริโภคมากขึ้น รวมทั้งในอนาคตอาจเปลี่ยนบรรจุภัณฑ์เป็นขวดแก้ว โทนสีน้ำตาล โทนสีน้ำตาล ส้ม และเหลือง เพิ่มภาพประกอบที่เป็นเกษตรอภิมะพร้าว ลงไปบนป้ายฉลากเพื่อสื่อสารถึงวัตถุดิบที่ใช้ในการผลิต ใช้ตัวอักษรที่อ่านง่าย และการใช้ภาพประกอบและลวดลายเพื่อให้เกิดเรื่องราวของน้ำตาลสด ซึ่งจุดเด่นในน้ำตาลสดของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนกลิ้นไธศาลคือการแปรรูปวัตถุดิบจากเกษตรอภิมะพร้าวแท้ 100% ไม่ผสมน้ำตาล ไม่ใส่สารกันบูด จึงมีประโยชน์และดีต่อสุขภาพ จุดด้อยคือขาดความรู้ความเข้าใจในหลักการตลาด ช่องทางในการจัดจำหน่ายและ

ส่งเสริมการตลาดยังมีน้อย ทำให้ไม่เป็นที่รู้จักของผู้บริโภคได้อย่างแพร่หลาย และการออกแบบป้ายฉลากที่ไม่มีความเหมาะสม ขาดความน่าสนใจ ไม่ดึงดูดผู้บริโภค ทำให้มีกำไรจากการขายต่อหน่วยต่ำ ซึ่งการพัฒนาป้ายฉลากน้ำตาลสดใหม่ให้มีความโดดเด่น มีโอกาสทำให้กลุ่มผู้บริโภคมีความสนใจในน้ำตาลสดเพื่อเพิ่มยอดขายให้มากขึ้น และสามารถปรับราคาขายต่อขวดให้เพิ่มขึ้นได้ อีกทั้งยังสามารถเพิ่มโอกาสในการแข่งขันกับคู่แข่งในตลาดได้



ภาพประกอบที่ 1 แสดงลงพื้นที่สัมภาษณ์สมาชิกกลุ่มวิสาหกิจชุมชนกลิ้นไอดาล

2. สรุปผลการพัฒนาป้ายฉลากน้ำตาลสด กลุ่มวิสาหกิจชุมชนกลิ้นไอดาล ตำบลบางโหนด อำเภอเมืองสมุทรสาคร จังหวัดสมุทรสาคร การพัฒนาป้ายฉลากน้ำตาลสด จำนวน 5 รูปแบบ แสดงในตารางที่ 3 ดังนี้

ตารางที่ 3 แสดงรูปแบบป้ายฉลากน้ำตาลสดพร้อมแนวคิดในการออกแบบ จำนวน 5 รูปแบบ

รูปแบบป้ายฉลากน้ำตาลสด	แนวคิดในการออกแบบ
<p>รูปแบบที่ 1</p>  <p>ระดับมาก (\bar{X} = 3.65, S.D. = 0.94)</p>	<p>ตราสินค้า: ผู้ใหญ่หน้อย (ตราสินค้าแบบเดิม) โทนสี: สีน้ำตาลและเหลือง เพื่อสื่อถึงความพิถีพิถันในการผลิต ธรรมชาติ และสุขภาพ ตัวอักษร: Prompt Font (ตัวปกติและตัวหนา) + ตัวอักษรคำว่า “น้ำตาลสด” (ตัวอักษรตัดแปลง) ภาพประกอบ: ภาพลายเส้น ภาพตัดแปลง ของลูกและใบมะพร้าว รวมถึงเครื่องหมาย OTOF เครื่องหมายกรมการพัฒนาชุมชน และเครื่องหมายจังหวัดสมุทรสาคร ลวดลายกราฟิก: ภาพกราฟิกรูปหยดน้ำแสดงถึงความสดชื่น พื้นหลังไล่ทวลายคล้ายผิวกระดาษ รูปแบบป้ายฉลาก: รูปร่างสี่เหลี่ยมผืนผ้า พิมพ์บนสติ๊กเกอร์กันน้ำ</p>
<p>รูปแบบที่ 2</p>  <p>ระดับมาก (\bar{X} = 3.69, S.D. = 0.98)</p>	<p>ตราสินค้า: ผู้ใหญ่หน้อย (ตราสินค้าแบบเดิม) โทนสี: สีน้ำตาลและขาว เพื่อสื่อถึงความพิถีพิถันในการผลิต ธรรมชาติ ความสะอาด และปลอดภัย ตัวอักษร: Prompt Font (ตัวปกติและตัวหนา) + ตัวอักษรคำว่า “น้ำตาลสด” (ตัวอักษรตัดแปลงด้วยการเขียน) ภาพประกอบ: ภาพจริงของเกสรดอกมะพร้าว ภาพลายเส้นต้นมะพร้าว รวมถึงเครื่องหมาย OTOF เครื่องหมายกรมการพัฒนาชุมชน และเครื่องหมายจังหวัดสมุทรสาคร ลวดลายกราฟิก: ภาพกราฟิกรูปหยดน้ำแสดงถึงความสดชื่น พื้นหลังไล่ระดับสีน้ำตาล รูปแบบป้ายฉลาก: รูปร่างสี่เหลี่ยมผืนผ้า พิมพ์บนสติ๊กเกอร์กันน้ำ</p>
<p>รูปแบบที่ 3</p>  <p>ระดับปานกลาง (\bar{X} = 3.30, S.D. = 0.91)</p>	<p>ตราสินค้า: ผู้ใหญ่หน้อย (ตราสินค้าแบบเดิม) โทนสี: สีน้ำตาล เหลือง และส้ม เพื่อสื่อถึงความพิถีพิถันในการผลิต ธรรมชาติ และความสดชื่น ตัวอักษร: Prompt Font (ตัวปกติและตัวหนา) ภาพประกอบ: ภาพตัดแปลงลูกมะพร้าว นำมาจัดเรียงด้วยการซ้อนทับกัน รวมถึงเครื่องหมาย OTOF เครื่องหมายกรมการพัฒนาชุมชน และเครื่องหมายจังหวัดสมุทรสาคร ลวดลายกราฟิก: ภาพกราฟิกรูปหยดน้ำแสดงถึงความสดชื่น พื้นหลังไล่ทวลายคล้ายผิวกระดาษ รูปแบบป้ายฉลาก: รูปร่างสี่เหลี่ยมผืนผ้า พิมพ์บนสติ๊กเกอร์กันน้ำ</p>
<p>รูปแบบที่ 4</p>  <p>ระดับปานกลาง (\bar{X} = 3.27, S.D. = 1.01)</p>	<p>ตราสินค้า: ผู้ใหญ่หน้อย (ตราสินค้าแบบเดิม) โทนสี: สีขาว เพื่อสื่อถึงความสะอาด และความปลอดภัย ตัวอักษร: Prompt Font (ตัวปกติและตัวหนา) ภาพประกอบ: ภาพจริงของเกสรดอกมะพร้าว รวมถึงเครื่องหมาย OTOF เครื่องหมายกรมการพัฒนาชุมชน และเครื่องหมายจังหวัดสมุทรสาคร ลวดลายกราฟิก: พื้นหลังไล่ทวลายคล้ายผิวกระดาษ รูปแบบป้ายฉลาก: รูปร่างอิสระ (เลียนแบบลูกมะพร้าว) พิมพ์บนสติ๊กเกอร์กันน้ำ</p>
<p>รูปแบบที่ 5</p>  <p>ระดับปานกลาง (\bar{X} = 3.18, S.D. = 0.98)</p>	<p>ตราสินค้า: ผู้ใหญ่หน้อย (ตราสินค้าแบบเดิม) โทนสี: สีน้ำตาลเพื่อสื่อถึงความพิถีพิถันในการผลิตและธรรมชาติและ ตัวอักษร: Prompt Font (ตัวปกติและตัวหนา) ภาพประกอบ: ภาพตัดแปลงลูกมะพร้าว รวมถึงเครื่องหมาย OTOF เครื่องหมายกรมการพัฒนาชุมชน และเครื่องหมายจังหวัดสมุทรสาคร ลวดลายกราฟิก: พื้นหลังไล่ทวลายรูปร่างของลูกมะพร้าว (Pattern) รูปแบบป้ายฉลาก: รูปร่างสี่เหลี่ยมผืนผ้า พิมพ์บนสติ๊กเกอร์ไล่กันน้ำ</p>

จากการประเมินรูปแบบป้ายฉลากน้ำตาลสดจากผู้ทรงคุณวุฒิ พบว่า ป้ายฉลากรูปแบบที่ 2 มีผลรวมมากที่สุด โดยมีความเหมาะสมในระดับมาก ($\bar{X} = 3.69$, S.D. = 0.98) ซึ่งผู้ทรงคุณวุฒิประเมินความเหมาะสมของปัจจัยด้านแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์มากที่สุด โดยมีความเหมาะสมในระดับมาก ($\bar{X} = 3.75$, S.D. = 0.98) และปัจจัยด้านหลักการออกแบบกราฟิกบนป้ายฉลาก มีความเหมาะสมในระดับมากเช่นกัน ($\bar{X} = 3.63$, S.D. = 1.23) เมื่อพิจารณาเป็นรายชื่อของปัจจัยด้านแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ พบว่า ข้อที่ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินความเหมาะสมมากที่สุด คือ รูปแบบป้ายฉลากสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์ใหม่จากวัตถุดิบเดิมที่มีอยู่ รองลงมา ได้แก่ รูปแบบป้ายฉลากสื่อถึงวิถีภูมิปัญญาและทรัพยากรท้องถิ่น รูปแบบป้ายฉลากส่งเสริมการตลาดให้เป็นที่รู้จักมากขึ้น และรูปแบบป้ายฉลากแสดงถึงความคิดสร้างสรรค์ ตามลำดับ และเมื่อพิจารณาเป็นรายชื่อของปัจจัยด้านหลักการออกแบบกราฟิกบนป้ายฉลาก พบว่า ข้อที่ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินความเหมาะสมมากที่สุด คือ ตัวอักษรและข้อความสื่อสารข้อมูลของผลิตภัณฑ์ได้ รองลงมา ได้แก่ ลวดลายพื้นหลังสร้างเรื่องราวได้น่าสนใจ ตราสินค้ามีส่วนการจัดวางอย่างสมดุล ภาพลวดลายกราฟิกเพิ่มความรู้สึกเป็นธรรมชาติและความสะดวกสบาย แบบตัวอักษร (Font) อ่านง่าย ตราสินค้ามีขนาดชัดเจน สะดุดตา จัดจาง่าย การจับคูสีมีความเหมาะสม น่าสนใจ ตราสินค้าสื่อถึงผลิตภัณฑ์ได้ชัดเจน ภาพเครื่องหมายต่างๆ มีขนาดชัดเจน ภาพประกอบที่นำมาใช้ (ภาพลายเส้น ภาพจริง และภาพตัดแปลง) ประสานกลมกลืนกัน ลวดลายกราฟิกสื่อถึงผลิตภัณฑ์ได้ชัดเจน ขนาดตัวอักษร (Size) มีสัดส่วนเหมาะสม โทนสีให้ความรู้สึกดึงดูดความสนใจ โทนสีสื่อถึงผลิตภัณฑ์ได้ชัดเจน และภาพประกอบสื่อถึงผลิตภัณฑ์ได้ชัดเจน ตามลำดับ ซึ่งผู้ทรงคุณวุฒิเพิ่มข้อเสนอแนะให้ระบุคำว่า “ไม่ใส่ผสมน้ำตาล ไม่ใส่สารกันบูด” คำว่า “ปริมาณตรุษทิ” และคำว่า “จากเกษตรอภิมะพร้าว 100%” เพื่อให้ข้อมูลบนป้ายฉลากมีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น รวมทั้งการเปลี่ยนแถบสีให้เข้ากับฝาขวด และการลดความเข้มของภาพประกอบ ลวดลายกราฟิก เพื่อให้สามารถอ่านรายละเอียดของข้อความบนป้ายฉลากได้ง่ายขึ้น จากนั้นจึงผลิตเป็นต้นแบบป้ายฉลากน้ำตาลสด ซึ่งใช้รูปแบบตราสินค้าผู้ใหญ่น้อยน้ำตาลสด (ตราสินค้าเดิม) ใช้โทนสีน้ำตาลและเหลือง เพื่อสื่อถึงความพิถีพิถันในการผลิต

ความสุข ความมีชีวิตชีวา ตัวอักษร คำว่า “น้ำตาลสด” เป็นตัวอักษรตัดแปลงด้วยการเขียน ส่วนข้อความบนป้ายฉลากใช้ตัวอักษรสำเร็จรูปชื่อว่า “Prompt” ประเภทตัวปกติและตัวหนา ภาพประกอบที่ใช้ในการสร้างเรื่องราวเพื่อให้สื่อถึงวิถีภูมิปัญญาและทรัพยากรท้องถิ่น มีทั้งภาพจริงของเกสรดอกมะพร้าว และภาพตัดแปลงของลายเส้นต้นมะพร้าว รวมถึงเครื่องหมายโครงการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ เครื่องหมายกรมการพัฒนาชุมชน และเครื่องหมายตราประจำจังหวัดสมุทรสาคร พื้นหลังป้ายฉลากไล่ระดับสีน้ำตาล ในส่วนของวัสดุใช้สติ๊กเกอร์พีพี ซึ่งเป็นสติ๊กเกอร์ที่สามารถโดนน้ำและกันน้ำได้มากกว่าสติ๊กเกอร์พีวีซีได้หลายเท่า มีความเรียบเนียนและสวยกว่าสติ๊กเกอร์ทั่วไป สามารถกันน้ำได้ 100% และทนความร้อนได้ 90 องศาเซลเซียส ต้นแบบสติ๊กเกอร์ป้ายฉลากน้ำตาลสด มีขนาดความกว้าง 78 มิลลิเมตร ความยาว 170 มิลลิเมตร



ภาพประกอบที่ 2 แสดงรูปแบบป้ายฉลากฉลากน้ำตาลสด รูปแบบที่ 2 ที่แก้ไขและปรับปรุงแล้ว



ภาพประกอบที่ 3 แสดงต้นแบบป้ายฉลากฉลากน้ำตาลสดบนขวดพลาสติก ขนาด 250 มิลลิลิตร

ปีที่ 15 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2566

3. สรุปผลการประเมินความพึงพอใจต้นแบบป้ายฉลากน้ำตาลสด กลุ่มวิสาหกิจชุมชนกลิ่นไอดาล ตำบลบางโหนด อำเภอเมืองสมุทรสาคร จังหวัดสมุทรสาคร พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 100 คน ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง (ร้อยละ 63) อายุ 31-35 ปี (ร้อยละ 29) มีระดับการศึกษาปริญญาตรี (ร้อยละ 54) ประกอบอาชีพพนักงานเอกชน (ร้อยละ 45) รายได้รวมต่อเดือนมากกว่า 20,000 บาท (ร้อยละ 50) มีความถี่ในการดื่มน้ำตาลสดแล้วแต่โอกาส (ร้อยละ 83) และเหตุผลในการดื่มเป็นเรื่องของรสชาติ (ร้อยละ 81) และความสวยงามของป้ายฉลาก และบรรจุภัณฑ์ (ร้อยละ 35) ผู้ตอบแบบสอบถามมีความรู้เกี่ยวกับประโยชน์ของการดื่มน้ำตาลสดในระดับปานกลางถึงน้อย (ร้อยละ 48) และรูปแบบป้ายฉลากน้ำตาลสดมีผลต่อการตัดสินใจซื้อในระดับมากถึงปานกลาง (ร้อยละ 57) ซึ่งรูปแบบหรือจุดเด่นที่ทำให้ป้ายฉลากน้ำตาลสดเกิดความน่าสนใจมากที่สุด คือ ภาพประกอบบนป้ายฉลาก (ร้อยละ 61) ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจปัจจัยด้านแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์มากที่สุด โดยมีความพึงพอใจในระดับมาก ($\bar{X} = 4.13$, S.D. = 0.92) และปัจจัยด้านการสื่อสารของป้ายฉลากน้ำตาลสด มีความพึงพอใจในระดับมากเช่นกัน ($\bar{X} = 4.03$, S.D. = 0.97) เมื่อพิจารณาเป็นรายชื่อของปัจจัยด้านแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ พบว่า ข้อที่ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจมากที่สุด คือ ป้ายฉลากสามารถสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์ใหม่จากวัตถุดิบเดิมที่มีอยู่ โดยมีความพึงพอใจในระดับมาก ($\bar{X} = 4.19$, S.D. = 0.87) รองลงมา ได้แก่ ป้ายฉลากส่งเสริมการตลาดให้เป็นที่รู้จักมากขึ้น ป้ายฉลากสื่อถึงวิถีภูมิปัญญาและทรัพยากรท้องถิ่น และป้ายฉลากแสดงถึงความคิดสร้างสรรค์ ตามลำดับ และเมื่อพิจารณาเป็นรายชื่อของปัจจัยด้านการสื่อสารของป้ายฉลากน้ำตาลสด พบว่า ข้อที่ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจมากที่สุด คือ ภาพประกอบสื่อถึงผลิตภัณฑ์ได้ชัดเจน มีความสวยงาม รวมทั้งภาพเครื่องหมายต่างๆ มีขนาดชัดเจน โดยมีความพึงพอใจในระดับมาก ($\bar{X} = 4.13$, S.D. = 0.91) รองลงมา ได้แก่ ตัวอักษรและข้อความสื่อสารข้อมูลของผลิตภัณฑ์ได้เข้าใจง่าย แบบตัวอักษรอ่านง่าย และขนาดตัวอักษรมีสัดส่วน

ที่เหมาะสม โทนสีสื่อถึงผลิตภัณฑ์ได้ชัดเจน การจับคู่สีมีความน่าสนใจ ให้ความรู้สึกดึงดูดความสนใจได้ ลวดลายกราฟิกสื่อถึงผลิตภัณฑ์ได้ชัดเจน เพิ่มความรู้สึกเป็นธรรมชาติ ความสดชื่นให้กับตัวผลิตภัณฑ์ และตราสินค้าสื่อถึงผลิตภัณฑ์ได้ชัดเจน มีความสวยงาม เห็นชัดสะดุดตา และสามารถจดจำได้ง่าย ตามลำดับ

อภิปรายผล

1. อภิปรายผลการศึกษาข้อมูลและแนวทางการพัฒนาป้ายฉลากน้ำตาลสด กลุ่มวิสาหกิจชุมชนชนกลินไอลตาล ตำบลบางโพธิ์ อำเภอมืองสมุทรสาคร จังหวัดสมุทรสาคร จากการศึกษาข้อมูลและแนวทางการพัฒนาป้ายฉลากน้ำตาลสด ได้นำแนวคิดส่วนประสมทางการตลาดของ Kotler P. & Keller K.L. (2009) มาใช้ในการศึกษาความเป็นมาของผลิตภัณฑ์น้ำตาลสด บรรจุภัณฑ์และป้ายฉลาก ราคา ช่องทางการจัดจำหน่าย และการส่งเสริมการตลาด ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มวิสาหกิจชุมชนยังขาดความรู้ความเข้าใจในหลักการตลาด รวมทั้งช่องทางการจัดจำหน่ายและส่งเสริมการตลาดยังมีน้อย ทำให้ไม่เป็นที่รู้จักของผู้บริโภคได้อย่างแพร่หลาย และการออกแบบป้ายฉลากที่ไม่มีความเหมาะสมขาดความน่าสนใจ ไม่ดึงดูดผู้บริโภค นอกจากนี้ผู้วิจัยยังรวบรวมข้อมูลจากการประยุกต์ใช้เทคนิค SWOT ในการวิเคราะห์จุดเด่น จุดด้อย โอกาส และอุปสรรค ของข้อมูลพื้นฐานและข้อมูลความต้องการในการพัฒนาป้ายฉลากน้ำตาลสด พบว่าการพัฒนาป้ายฉลากน้ำตาลสดใหม่ให้ความโดดเด่น มีโอกาสทำให้กลุ่มผู้บริโภคมีความสนใจในน้ำตาลสดเพื่อเพิ่มยอดขายให้มากขึ้น และสามารถปรับราคาขายต่อขวดให้เพิ่มขึ้นได้ อีกทั้งยังสามารถเพิ่มโอกาสในการแข่งขันกับคู่แข่งในตลาดได้สอดคล้องกับงานวิจัยของ จีรวิฑูมิ หลอมประโคน (2561) เรื่อง อิทธิพลของปัจจัยด้านการออกแบบป้ายฉลากบรรจุภัณฑ์ต่อพฤติกรรมการซื้อของผู้บริโภค: การศึกษาคลื่นไฟฟ้าสมองสัมพันธ์กับเหตุการณ์ ผลการวิจัยพบว่า การทำให้ผลิตภัณฑ์บนชั้นวางสินค้า เกิดจุดสนใจ และดึงดูดผู้บริโภคนั้น สิ่งหนึ่งที่มีความสำคัญคือ ป้ายฉลากบรรจุภัณฑ์ โดยองค์ประกอบของปัจจัยการออกแบบป้ายฉลากบรรจุภัณฑ์ ได้แก่

รูปภาพ สี และตัวอักษร สามารถทำให้เกิดความพึงพอใจและการจดจำ นำไปสู่การเลือกซื้อสินค้าในที่สุด และยังสอดคล้องกับ สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (2562) ที่อธิบายว่า การออกแบบเป็นกลไกในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศ

2. อภิปรายผลการพัฒนาป้ายฉลากน้ำตาลสด กลุ่มวิสาหกิจชุมชน กลิ่นไอบาล ตำบลบางโหนด อำเภอเมืองสมุทรสาคร จังหวัดสมุทรสาคร จากการพัฒนาป้ายฉลากน้ำตาลสด ด้วยกรอบแนวคิดปัจจัยด้านหลักการออกแบบกราฟิก บนป้ายฉลากด้วยการสร้างสรรค์และสื่อความหมายความเข้าใจ โดยใช้หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์เกี่ยวกับตราสินค้า ตัวอักษร สี ภาพประกอบ ลวดลายกราฟิก และสะท้อนปัจจัยด้านแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่สื่อถึงวิถีภูมิปัญญาและทรัพยากรท้องถิ่น การสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์ใหม่จากวัตถุดิบเดิมที่มีอยู่ เพื่อส่งเสริมการตลาดให้เป็นที่รู้จักมากขึ้น เป็นเกณฑ์ในการประเมินรูปแบบป้ายฉลากน้ำตาลสดที่พัฒนาใหม่ ผ่านภาพนำเสนอผลงานออกแบบ สอดคล้องกับงานวิจัยของชาติรี บัวคลี่ (2561) เรื่อง การออกแบบและพัฒนาฉลากสินค้าด้วยกระบวนการสื่อสารอย่างมีส่วนร่วม ตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างยั่งยืน ผลการวิจัยพบว่า งานออกแบบจะต้องเชื่อมโยงกับรูปแบบเดิมของผลิตภัณฑ์ อีกทั้งต้องสะท้อนแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างยั่งยืน อันประกอบไปด้วยการสื่อถึงวัฒนธรรมท้องถิ่น ภูมิปัญญา การเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม และสิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์ ผ่านภาพประกอบ สี ตัวอักษร และลวดลายกราฟิก

3. อภิปรายผลการประเมินความพึงพอใจต้นแบบป้ายฉลากน้ำตาลสด กลุ่มวิสาหกิจชุมชนกลิ่นไอบาล ตำบลบางโหนด อำเภอเมืองสมุทรสาคร จังหวัดสมุทรสาคร จากการประเมินความพึงพอใจต้นแบบป้ายฉลากน้ำตาลสด พบว่า ปัจจัยด้านแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจมากที่สุด คือ ป้ายฉลากสามารถสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์ใหม่จากวัตถุดิบเดิมที่มีอยู่ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ศศิพร ต่ายคำ และนรินทร์ สังข์รักษา (2558) เรื่อง การพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์เพื่อเพิ่มมูลค่าของวิสาหกิจชุมชนจังหวัด

ราชบุรี ผลการวิจัยพบว่า ทุนชุมชนประกอบด้วยทรัพยากรท้องถิ่น เอกลักษณ์ท้องถิ่น ภูมิปัญญาท้องถิ่น ทุนชุมชนทั้ง 3 ทุน เป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างมูลค่าเพิ่มตามรูปแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์เพื่อเพิ่มมูลค่าของวิสาหกิจชุมชน และในส่วนของพฤติกรรมทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่า รูปแบบหรือจุดเด่นที่ทำให้ป้ายฉลากน้ำตาลสดเกิดความน่าสนใจมากที่สุด คือ ภาพประกอบบนป้ายฉลาก รวมทั้งปัจจัยด้านการสื่อสารของป้ายฉลากน้ำตาลสด ที่ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจมากที่สุด คือ ภาพประกอบที่สื่อถึงผลิตภัณฑ์ได้ชัดเจน มีความสวยงาม รวมทั้งภาพเครื่องหมายต่างๆ มีขนาดชัดเจน ผลจากการประเมินความพึงพอใจและพฤติกรรมทั่วไปสอดคล้องกับงานวิจัยของ จีรวิมล หลอมประโคน (2561) เรื่อง อิทธิพลของปัจจัยด้านการออกแบบป้ายฉลากบรรจุภัณฑ์ต่อพฤติกรรมการซื้อของผู้บริโภค: การศึกษาคณิศวศึกษาสัมพันธกับเหตุการณ์ ผลการวิจัยพบว่า ยอดขายของป้ายฉลากบรรจุภัณฑ์ รูปแบบที่ 1 สูงกว่าป้ายฉลากบรรจุภัณฑ์ แบบที่ 2 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เนื่องจากผู้บริโภคระบุว่า ป้ายฉลากบรรจุภัณฑ์ รูปแบบที่ 1 ใช้ภาพจริงที่สื่อถึงผลิตภัณฑ์ได้มากกว่า รวมทั้งสีสดใสสะดุดตามากกว่าป้ายฉลากบรรจุภัณฑ์ รูปแบบที่ 2 รวมทั้งสอดคล้องกับงานวิจัยของ เจริญยศ ศรีหิรัญ (2560) เรื่อง การออกแบบบรรจุภัณฑ์กล้วยแผ่นทอดกรอบเพื่อการส่งออกไปยังประเทศจีน ผลการวิจัยพบว่า บรรจุภัณฑ์ที่ออกแบบโดยใช้ภาพจริงและใช้สีแดงเป็นสีหลักมีระดับความพึงพอใจของผู้บริโภคอยู่ในระดับมากทั้งในด้านการใช้งานและด้านการตลาด และยังสอดคล้องกับแนวคิดของ อนัน วาโชะ (2558) ที่กล่าวว่า รูปภาพเป็นสิ่งที่ช่วยสื่อสารและดึงดูดใจผู้บริโภคมากที่สุด เพราะรูปภาพสามารถสื่อความหมายในระดับนามธรรมได้ โดยรูปภาพที่อยู่บนบรรจุภัณฑ์นั้นเป็นได้ทั้งภาพจริง ภาพดัดแปลงหรือภาพกราฟิก ขึ้นอยู่กับสิ่งที่เจ้าของสินค้าต้องการสื่อสารกับลูกค้า

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งนี้ จากการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง ผู้ตอบแบบสอบถามมีความรู้เกี่ยวกับประโยชน์ของการดื่มน้ำตาลสด

ปานกลางถึงน้อย ดังนั้นกลุ่มวิสาหกิจชุมชนจึงควรมีการประชาสัมพันธ์ถึงประโยชน์ของการดื่มน้ำตาลสด เพื่อเป็นการโฆษณาและช่วยส่งเสริมการขาย อีกทั้งผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจในระดับมากต่อรูปแบบตราสินค้า แต่เป็นด้านที่มีความพึงพอใจน้อยที่สุดเมื่อเทียบกับด้านอื่นๆ รวมทั้งข้อเสนอแนะของผู้ตอบแบบสอบถามที่ระบุว่าตราสินค้าไม่สื่อถึงตัวผลิตภัณฑ์มากเท่าที่ควร ดังนั้นกลุ่มวิสาหกิจชุมชนจึงควรพัฒนารูปแบบตราสินค้าให้สื่อถึงผลิตภัณฑ์ได้ชัดเจน เพื่อสร้างเอกลักษณ์เฉพาะให้กับตัวผลิตภัณฑ์มากยิ่งขึ้น

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป จากการลงพื้นที่พบผลิตภัณฑ์อีกหนึ่งตัวที่น่าสนใจคือการทำไซรัปมะพร้าว ซึ่งยังไม่มีบรรจุภัณฑ์ในการจำหน่าย ดังนั้นจึงควรออกแบบป้ายฉลากและบรรจุภัณฑ์ไซรัปมะพร้าว เพื่อให้มีความน่าสนใจ และสามารถเพิ่มราคาขายให้สูงขึ้นได้

กิตติกรรมประกาศ

บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัย เรื่อง การพัฒนาป้ายฉลากน้ำตาลสด กลุ่มวิสาหกิจชุมชนกลิ่นไอตาล ตำบลบางโหนด อำเภอเมืองสมุทรสาคร จังหวัดสมุทรสาคร โดยทุนสนับสนุนจากมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ

เอกสารอ้างอิง

- จิรวุฒิ หลอมประโคน. (2561). อิทธิพลของปัจจัยด้านการออกแบบป้ายฉลากบรรจุภัณฑ์ต่อพฤติกรรมซื้อของผู้บริโภค: การศึกษาค้นคว้าอิสระระดับปริญญาโท สาขาการวิจัยและสถิติทางวิทยาการปัญญา วิทยาลัยวิทยาการวิจัยและวิทยาการปัญญา มหาวิทยาลัยบูรพา.
- เจนยุทธ ศรีหิรัญ. (2560). การออกแบบบรรจุภัณฑ์กล้วยแผ่นทอดกรอบสำหรับกลุ่มวิสาหกิจชุมชนเพื่อการส่งออกสู่สาธารณรัฐประชาชนจีน. วารสารวิชาการ ศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 8(2),

132-142.

ชัยมิตร แสงวงมงคล. (2561). **หลักคิดและการออกแบบกราฟิก**. กรุงเทพฯ : คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ. ชาติรี บัวดลี. (2561). การออกแบบและพัฒนาฉลากสินค้าด้วยกระบวนการสื่อสารอย่างมีส่วนร่วม ตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างยั่งยืน. **วารสารวิจัยศิลป์**, 9(2), 93-144.

ชานินทร์ ศิลป์จารุ. (2563). **การวิจัยและวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติด้วย SPSS และ AMOS**. พิมพ์ครั้งที่ 18. กรุงเทพฯ : สามัญปิสซิเนสอาร์แอนด์ดี.

ศศิพร ต่ายคำ, และนรินทร์ สังข์รักษา. (2558). การพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์เพื่อเพิ่มมูลค่าของวิสาหกิจชุมชนจังหวัดราชบุรี. **วารสารวิชาการ Veridian E-Journal มหาวิทยาลัยศิลปากร สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ**, 8(1), 606-632.

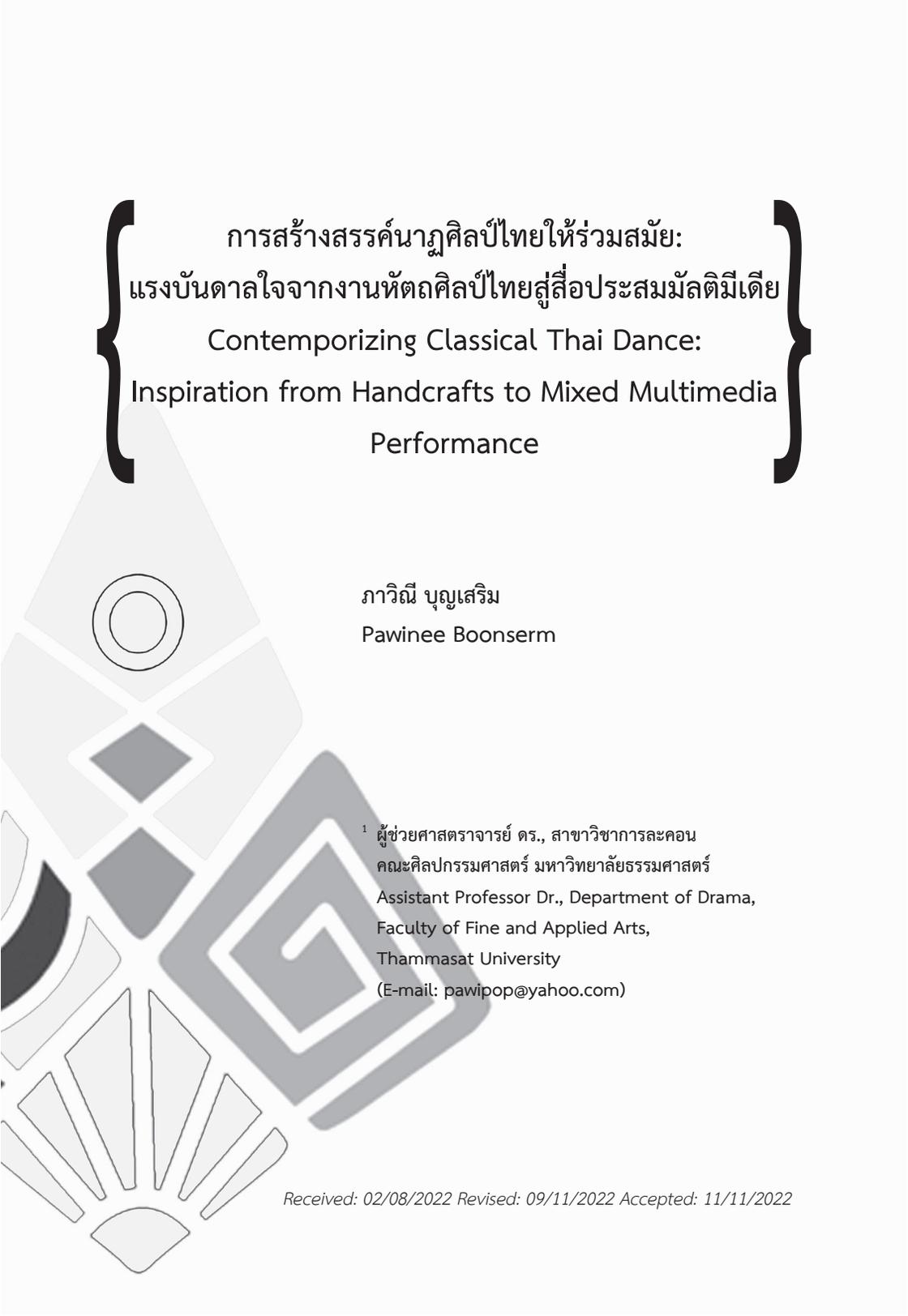
สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์. (2562). **อุตสาหกรรมการออกแบบกับการเป็นกลไกขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศ. จักรกระแสนาคตเศรษฐกิจสร้างสรรค์**, 1(2), 14-18.

อนัน วาโษะ. (2558). **Graphic design for printing & publishing**. นนทบุรี : ไอดีซีพีริเมียร์.

Kotler, P., & Keller, K.L. (2009). **Marketing management**. 13th ed. New Jersey : Pearson Prentice-Hall.

สัมภาษณ์

ฉัญญรัตน์ เสงสกุล. (3 สิงหาคม 2562). **สัมภาษณ์**. สมาชิกวิสาหกิจชุมชนกลีนไอตาล. กลุ่มวิสาหกิจชุมชนกลีนไอตาล จังหวัดสมุทรสาคร.



การสร้างสรรคนาฏศิลป์ไทยให้ร่วมสมัย:
แรงบันดาลใจจากงานหัตถศิลป์ไทยสู่สื่อประสมมัลติมีเดีย

Contemporizing Classical Thai Dance:
Inspiration from Handcrafts to Mixed Multimedia
Performance

ภาวิณี บุญเสริม
Pawinee Boonserm

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., สาขาวิชาการละคร
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
Assistant Professor Dr., Department of Drama,
Faculty of Fine and Applied Arts,
Thammasat University
(E-mail: pawipop@yahoo.com)

Received: 02/08/2022 Revised: 09/11/2022 Accepted: 11/11/2022

บทคัดย่อ

สื่อประสมมัลติมีเดียในการแสดงเริ่มเป็นที่นิยมแพร่หลายแต่ยังไม่ค่อยพบเห็นในการแสดงทางด้านนาฏศิลป์ไทยเท่าที่ควร ในการวิจัยนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์ไทยร่วมสมัย จากแรงบันดาลใจการจักสานในงานหัตถศิลป์ไทยและทดลองออกแบบสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมกับสื่อประสมมัลติมีเดีย โดยผู้สร้างสรรค์ได้แรงบันดาลใจจากงานหัตถศิลป์ไทย สร้างสรรค์จากความสวยงามและความหลากหลายของลวดลายสาน ตลอดจนกรรมวิธีในการจักสาน ที่สะท้อนวิถีชีวิตและความเชื่อต่างๆ ของคนพื้นถิ่นนั้น แนวคิดในการออกแบบลีลานาฏศิลป์ ใช้การผสมผสานองค์ประกอบของนาฏศิลป์ไทยกับการเคลื่อนไหวอย่างธรรมชาติ โดยใช้ทฤษฎีการจัดวางองค์ประกอบทางการแสดง และองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ การแสดงยังมีการทดลองสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมกับสื่อประสมมัลติมีเดีย เพื่อช่วยทำให้การแสดงสามารถสื่อความหมายให้ผู้ชมให้เข้าใจความงามของงานหัตถศิลป์ไทยได้ นอกจากนี้ผู้สร้างสรรค์ได้ตระหนักถึงความสำคัญของการออกแบบท่ารำนาฏศิลป์ร่วมสมัยโดยให้ยังคงรูปแบบของความเป็นไทย ซึ่งผลงานสร้างสรรค์นี้สามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ไทยร่วมสมัย และเป็นแนวทางในการศึกษาเทคนิคการใช้มัลติมีเดียมาผสมผสานกับการแสดงต่อไป

คำสำคัญ: งานหัตถศิลป์ไทย, สื่อประสมมัลติมีเดีย, นาฏศิลป์ไทยร่วมสมัย, การออกแบบลีลานาฏศิลป์

Abstract

Digital technology has gradually become ubiquitous in performing arts but is rarely used in traditional dance. This research studied how digital technology may be used in traditional Thai dance and the ways which contemporary dance may be created, maintaining

cultural and traditional Thai dance roots by blending multimedia to communicate with audiences. New choreographic approaches were explored by combining elements of Thai and daily life to develop new Thai dance gesture forms. Choreographic concepts were inspired by Thai handcrafts, created with alluring varied weave patterns and methods reflecting different lifestyles and beliefs of regional populations. Dance composition theory and visual arts were used as design principles. Results were that experimental dance using multimedia technology materially conveys wisdom messages and meanings in communicating with audiences. The public is encouraged to appreciate weaving pattern esthetics and better understanding weaving techniques as well as the value and spirit of handcrafts. This creative work may be used as guideline for creating further new contemporary choreographic approaches based on blending traditional dance with multimedia in groundbreaking performances.

Keywords: Thai Handcrafts, Multimedia, Thai Contemporary Dance, Choreography.

บทนำ

ในปัจจุบันระบบเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในชีวิตของมนุษย์มากมายทั้งในชีวิตประจำวัน การทำงาน หรือแม้แต่ในวงการศิลปะและการแสดง เทคโนโลยีสื่อประสม หรือ มัลติมีเดีย (Multimedia) คือการผสมผสานการใช้สื่อที่หลากหลาย ทั้งตัวหนังสือรูปภาพ ภาพกราฟิก ภาพเคลื่อนไหว เสียงพูด เสียงดนตรีและภาพยนตร์ วิดีทัศน์ หรือเป็นสื่อประสมที่สามารถโต้ตอบโดยใช้โปรแกรมประยุกต์ที่ตอบสนองกับการแสดงที่เคลื่อนไหวได้ทันที การใช้งานสื่อประสมกำลังได้รับความนิยมมากและ

มีการพัฒนาประยุกต์ใช้กันอย่างกว้างขวางในการแสดง ช่วยให้การแสดงมีความน่าสนใจดึงดูดผู้ชมมากยิ่งขึ้น ในต่างประเทศศิลปะการแสดงต่างๆ ทั้งการแสดงในรูปแบบละครและนาฏศิลป์หันมานิยมใช้สื่อประสม หรือ ดิจิตอลมีเดีย เป็นจำนวนมาก ซึ่งปัจจุบันมีพัฒนาเป็นรูปแบบต่างๆ ทั้งเป็นระบบที่เป็นภาพสื่อประสมที่เป็นองค์ประกอบของการแสดงและระบบเทคโนโลยีที่มีการตอบสนองกับผู้แสดง ตัวอย่างเช่น การใช้ระบบ Electronic Traces เป็นการใช้ระบบเซ็นเซอร์ ติดไว้ที่รองเท้าของนักแสดง เมื่อมีการเคลื่อนไหวร่างกาย ระบบจะวาดออกมาเป็นเส้นวาดตามการเต้นรำ โดยแสดงผลกับระบบคอมพิวเตอร์หรือแอปพลิเคชันในมือถือช่วยในการพัฒนาทักษะการเต้นรำและการออกแบบท่าเต้นให้กับนักออกแบบได้ เป็นต้น (Satish, 2019)

ในประเทศไทย การแสดงนาฏศิลป์แบบผสมผสานมัลติมีเดีย เริ่มได้รับความสนใจมากขึ้นแต่ยังมีจำนวนไม่มากนัก ในงานสร้างสรรค์นี้ผู้สร้างสรรค์จึงสนใจในการนำมัลติมีเดียมาใช้ผสมผสานกับการแสดงนาฏศิลป์ไทยร่วมสมัย โดยได้แรงบันดาลใจจาก งานจักสาน ซึ่งถือเป็นงานหัตถศิลป์แขนงหนึ่งที่อยู่คู่กับมนุษย์มาหลายพันปี โดยมนุษย์ได้ใช้วัตถุดิบจากธรรมชาติในการดัดแปลงเป็นเครื่องมือใช้สอยต่างๆ ด้วยกรรมวิธีง่ายๆ และพัฒนาการมาสู่ความประณีตละเอียดอ่อน ในเชิงศิลปะ การประดิษฐ์เครื่องมือใช้สอยโดยใช้ภูมิปัญญาผลิตด้วยมือนั้นเรียกว่าหัตถกรรม และการพัฒนาสร้างสรรค์เป็นลวดลายที่ประณีตละเอียดอ่อน เน้นความสวยงามมากกว่าประโยชน์ใช้สอย ซึ่งเรียกว่างานหัตถศิลป์ (สำนักงานพัฒนาบริหารองค์ความรู้ (องค์การมหาชน), 2564) ในประเทศไทยมีงานหัตถศิลป์ด้านจักสาน ในทุกพื้นที่ และถือเป็นภูมิปัญญาสำคัญของคนไทยที่สืบทอดและพัฒนาต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์ที่หลากหลายในปัจจุบัน

ในการสร้างสรรค์การแสดงครั้งนี้ ผู้สร้างสรรค์มีความสนใจในการศึกษาลวดลายของงานสานในงานหัตถศิลป์ทุกประเภท เพื่อรวมนำเอกลักษณ์เด่นของเครื่องจักสาน มานำเสนอเป็นงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ด้วยความสวยงามหลากหลายของลวดลายสาน และกรรมวิธีการสานที่สะท้อนวิถีชีวิตและความเชื่อ

ต่างๆ ของคนพื้นถิ่นนั้น ผู้สร้างสรรค์ได้นำแรงบันดาลใจนี้ มาเป็นแนวคิดในการออกแบบลีลานาฏศิลป์ โดยการผสมผสานองค์ประกอบของนาฏศิลป์ไทยกับการออกแบบการเคลื่อนไหวตามแนวคิดแบบตะวันตก โดยใช้ทฤษฎีการจัดวางองค์ประกอบทางการแสดง (Dance Composition) และองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ การใช้เส้น (line) ของลวดลายงานสาน มาเป็นแนวคิดในการออกแบบ เพื่อให้เกิดความหลากหลายและแตกต่างจากรูปแบบทำรำแบบเดิม นอกจากนี้ในการแสดงสร้างสรรค์ชุดนี้ จะมีการทดลองสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์ร่วมกับสื่อประสมมัลติมีเดียเพื่อช่วยทำให้การแสดงมีความน่าสนใจ สามารถสื่อความหมายให้ผู้ชมให้เข้าถึงความงามของงานหัตถศิลป์ไทยได้ และเพื่อต่อยอดภูมิปัญญาและส่งเสริมงานหัตถศิลป์ไทยให้คงอยู่ อีกทั้งยังแสดงถึงจุดเด่นของงานจักสานทำให้เป็นที่รู้จักแพร่หลาย และเกิดความภาคภูมิใจในศิลปะลวดลายในงานจักสาน ทั้งนี้ผู้สร้างสรรค์ได้ตระหนักถึงความสำคัญของการออกแบบทำรำนาฏศิลป์ร่วมสมัยโดยให้ยังคงรูปแบบของความเป็นไทย ซึ่ง ผลงานสร้างสรรค์นี้สามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ไทยร่วมกับการออกแบบท่าเคลื่อนไหวอย่างธรรมชาติ และเป็นแนวทางในการศึกษาเทคนิคการใช้มัลติมีเดียมาผสมผสานกับการแสดงต่อไปได้

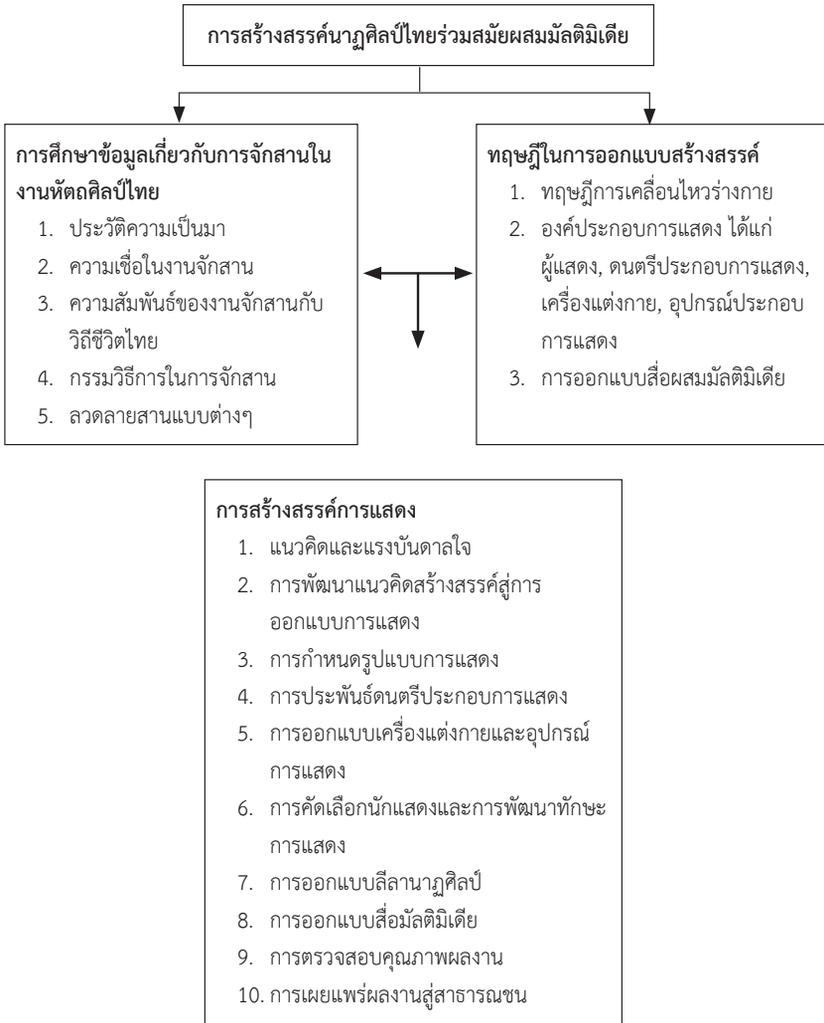
วัตถุประสงค์การสร้างสรรค์

1. เพื่อสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์ไทยร่วมสมัย จากแรงบันดาลใจจากงานจักสานในงานหัตถศิลป์ไทย
2. เพื่อทดลองออกแบบสร้างสรรค์นาฏศิลป์ไทยร่วมกับสื่อประสมมัลติมีเดีย

กรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์

งานวิจัยการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ไทยให้ร่วมสมัย:แรงบันดาลใจจากงานหัตถศิลป์ไทยสู่สื่อประสมมัลติมีเดียนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้ออกแบบภายใต้การแสดงชื่อชุดว่า “ลายสาน” โดยได้มีการศึกษาในเรื่ององค์ประกอบงานหัตถศิลป์ไทยด้านงานจักสานอันได้แก่ ประวัติความเป็นมา ความเชื่อ ความสัมพันธ์ของงานจากจักสานใน

วิถีชีวิต ธรรมเนียมวิธีการจักสาน และลวดลายสานแบบต่างๆ ทั้งในงานไม้ไผ่ งานหวาย เป็นต้น และนำเสนอในรูปแบบนาฏศิลป์ไทยร่วมสมัยผสมผสานกับสื่อประสมมัลติมีเดีย



การดำเนินการวิจัยสร้างสรรค์

งานวิจัยสร้างสรรค์นาฏศิลป์ไทยร่วมสมัยผสมสื่อมัลติมีเดียนี้ เป็นการศึกษาวิจัยในรูปแบบวิจัยสร้างสรรค์ (Creative Research) ซึ่งเป็นการศึกษากระบวนการสร้างสรรค์ผลงานตามหลักการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ โดยมีวิธีดำเนินการสร้างสรรค์ 4 ขั้นตอนด้วยกัน คือ ขั้นตอนการศึกษาข้อมูลเบื้องต้น ขั้นตอนการออกแบบสร้างสรรค์งาน ขั้นตอนการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย ขั้นตอนการนำเสนอและเผยแพร่ผลงาน โดยมีรายละเอียดวิธีดำเนินการแต่ละขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ขั้นตอนการศึกษาข้อมูลเพื่อเป็นพื้นฐานในการออกแบบสร้างสรรค์

1. ศึกษาข้อมูลเอกสาร หนังสือ ตำราในประเด็นที่เกี่ยวกับการสร้างสรรค์และการออกแบบท่าเคลื่อนไหว ได้แก่ ทฤษฎี Creative Dance เทคนิคการออกแบบท่าเคลื่อนไหว (Choreography) การจัดวางองค์ประกอบท่า (Dance Composition) หลักการเคลื่อนไหวของลาบาน (Laban Movement Analysis) และศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์กับมัลติมีเดีย แนวทางในการสร้างสรรค์ รูปแบบและเทคนิคในการออกแบบการใช้มัลติมีเดียในการแสดง

2. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับงานจักสานในศิลปวัฒนธรรมไทย โดยแบ่งการศึกษาค้นคว้าข้อมูลออกเป็น 2 ส่วน คือ 1. การค้นคว้าข้อมูลจากเอกสาร เพื่อศึกษาทั้งคติความเชื่อที่อยู่ในงานจักสาน การจักสานในวิถีชีวิตชุมชน กรรมวิธีการจักสาน ลวดลายในงานจักสานทุกประเภท ทั้งการจักสานไม้ไผ่ งานหวาย งานผักตบ และงานสานเถาวัลย์แดง เป็นต้น และ 2. การลงภาคสนาม และการศึกษาข้อมูลภาคสนามผู้สร้างสรรค์ได้มีการลงพื้นที่เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับงานจักสานและงานไม้ไผ่ โดยมีการเข้าลงพื้นที่ที่จังหวัดเพชรบุรี สัมภาษณ์ คุณกรกต อารมย์ดี เจ้าของแบรนด์ KORAKOT ศิลปินผู้สร้างสรรค์ผลงานจากไม้ไผ่ และเป็นผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง โดยมีประเด็นการสัมภาษณ์เกี่ยวกับแนวคิดและเทคนิคในการสร้างสรรค์งานไม้ไผ่ ร่วมสมัย นอกจากนี้ยังมีการลงพื้นที่ที่ศูนย์จักสาน อ.พนัสนิคม จ.ชลบุรี เข้าสังเกต กรรมวิธีการจักสาน ขั้นตอนการจักสาน และ

สัมภาษณ์ คุณปราณี มูลผลัม หัวหน้ากลุ่มจักสานชุมชนย่อยที่ 1 อ.พนัสนิคม จ.ชลบุรี ซึ่งถือเป็นกลุ่มจักสานที่ใหญ่ที่สุดในประเทศไทย จากการศึกษาข้อมูลและการลงพื้นที่ดังกล่าว ผู้สร้างสรรค์ได้นำท่วงท่า กรรมวิธีในการจักสาน มาเป็นแนวคิดในการออกแบบการเคลื่อนไหวในการแสดงชุดนี้

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยสร้างสรรค์

1. กลุ่มผู้เชี่ยวชาญงานจักสาน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญที่ประกอบอาชีพทางงานจักสานในงานศิลปวัฒนธรรมไทย มีประสบการณ์ทำงานมากกว่า 10 ปี และยังประกอบอาชีพทางด้านงานจักสาน จำนวน 2 คน

2. กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ และนักออกแบบท่าเต้น ได้แก่ อาจารย์นักวิชาการ หรือศิลปิน ที่เป็นผู้เชี่ยวชาญในการออกแบบลีลานาฏศิลป์ ผู้เชี่ยวชาญทางด้านดนตรี และ ผู้เชี่ยวชาญทางด้านสื่อประสมมัลติมีเดีย ที่มีประสบการณ์ทำงานมากกว่า 10 ปี จำนวน 7 คน

3. กลุ่มนักแสดง ได้แก่ กลุ่มนักแสดงที่ได้รับคัดเลือกในการแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัยชุดนี้ จำนวน 6 คน

4. กลุ่มผู้ชม ได้แก่ ผู้ชมการแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัยชุด ลายสาน ในงานประชุมวิชาการระดับชาติการนำเสนอผลงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ระดับชาติ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ครั้งที่ 5 ณ โรงละครวังหน้า วันที่ 16 ธันวาคม 2564 และจากสื่อออนไลน์ จำนวน 112 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. **แบบสัมภาษณ์** ผู้สร้างสรรค์ใช้แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง โดยแบ่งกลุ่มสัมภาษณ์เป็น 2 กลุ่มด้วยกัน ได้แก่

1) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญงานจักสาน เพื่อให้ได้ข้อมูลเกี่ยวกับความเป็นมาของงานจักสาน ความเชื่อ เทคนิค กรรมวิธีการสาน ลวดลายต่างๆ ในการสาน หลังจากนั้นนำข้อมูลที่ได้นำมาใช้เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานทางการแสดง

2) กลุ่มนักแสดง เพื่อให้ได้ข้อมูลสะท้อนเกี่ยวกับการแสดง การออกแบบท่าเคลื่อนไหว การทำกิจกรรม (Workshop) ระหว่างการฝึกซ้อม

2. แบบวิพากษ์ผลงานสร้างสรรค์ ผู้สร้างสรรค์ใช้แบบวิพากษ์ผลงานสำหรับผู้เชี่ยวชาญทางนาฏศิลป์ และนักออกแบบลีลานาฏศิลป์ (Choreographer) ผู้เชี่ยวชาญทางด้านดนตรี และผู้เชี่ยวชาญทางด้านสื่อประสมมัลติมีเดีย เพื่อให้ได้ข้อมูลเกี่ยวกับการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ไทยร่วมสมัยผสมผสานมัลติมีเดียและข้อเสนอแนะในการพัฒนางาน โดยวิพากษ์ในทุกองค์ประกอบของการแสดง ได้แก่ แนวคิดในการนำเสนอ การกำหนดรูปแบบการแสดง การประพันธ์ดนตรีประกอบการแสดง การออกแบบเครื่องแต่งกาย การออกแบบอุปกรณ์การแสดง การคัดเลือกนักแสดง การออกแบบท่าเคลื่อนไหว และการกำกับลีลานาฏศิลป์ การใช้พื้นที่ในการแสดง ความสวยงามและความหลากหลายในการแปรแถว การออกแบบมัลติมีเดีย และองค์ประกอบอื่นๆ ภาพรวมในการแสดง หลังจากนั้น นำข้อเสนอแนะมาสรุปผลและประเมิน เพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงแก้ไขการแสดงต่อไป

3. แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้ชม โดยสอบถามเกี่ยวกับการแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัยผสมมัลติมีเดีย แบ่งข้อมูลออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

3.1 ตอนที่ 1 ภูมิหลังของผู้ตอบแบบสอบถาม ประกอบด้วย เพศ อายุ อาชีพ การศึกษา และพื้นฐานทางด้านนาฏศิลป์

3.2 ตอนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับการแสดง ประกอบด้วย
1. ความน่าสนใจของแนวคิดในการนำเสนอ 2. ความน่าสนใจของรูปแบบการแสดง 3. ความสวยงามของท่ารำ 4. การแปรแถว 5. ความเหมาะสมของผู้แสดง 6. เพลงประกอบการแสดง 7. เครื่องแต่งกาย 8. อุปกรณ์การแสดง 9. การใช้สื่อผสมมัลติมีเดีย 10. ความพึงพอใจในภาพรวมต่อการแสดงชุดนี้

3.3 ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ขั้นตอนที่ 2 การออกแบบและสร้างสรรค์ผลงาน

การสร้างสรรค์ประกอบไปด้วย แนวคิดในการสร้างสรรค์ รูปแบบในการแสดง การประพันธ์เพลง การออกแบบเครื่องแต่งกาย อุปกรณ์การแสดง และการออกแบบท่าเคลื่อนไหวลีลานาฏศิลป์ โดยผู้สร้างสรรค์ได้นำข้อมูลจากการศึกษา

เกี่ยวกับการจักสานในงานวัฒนธรรมไทย ความเชื่อของงานจักสานในวิถีชุมชน ภูมิวิธีและลวดลายในการจักสาน มาใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน นาฏศิลป์ไทยร่วมสมัย โดยใช้เทคนิคในการออกแบบ การจัดองค์ประกอบ และการเคลื่อนไหวร่างกายแบบธรรมชาติ เพื่อให้ได้การเคลื่อนไหวท่าร้ายรำที่สวยงามลงตัว

ขั้นตอนที่ 3 การออกแบบสื่อผสมมัลติมีเดีย

การสร้างสรรค์โดยการทดลองออกแบบสื่อมัลติมีเดียผสมกับการเคลื่อนไหว โดยใช้เทคนิค Rotoscoping animation (การวาดทับต้นแบบจากวิดีโอจริง) ด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop , เทคนิค Timelapse animation และ เทคนิค Motion graphics, ด้วย โปรแกรม Adobe After Effect และ Handmade graphic (จากถ่ายวิดีโอจากเงา) ปรับสีและเพิ่ม effect ในโปรแกรม After Effect และ Premier Pro นอกจากนี้ยังมีการใช้ แอปพลิเคชันอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องในการออกแบบมัลติมีเดีย เพื่อนำมาสร้างสรรค์ประกอบการแสดง เพื่อสามารถสื่อความหมายให้ผู้ชมได้เข้าใจในการแสดงมากขึ้น

ขั้นตอนที่ 4 การตรวจสอบคุณภาพผลงาน การนำเสนอและเผยแพร่ผลงาน

ผู้สร้างสรรค์นำเสนอผลงานให้ผู้ทรงคุณวุฒิวิพากษ์การแสดงเพื่อตรวจสอบคุณภาพผลงานการแสดงปรับปรุงผลงานสร้างสรรค์ และนำมาถอดบทเรียนในการแสดง พร้อมทั้งการเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะในงานประชุมวิชาการระดับชาติ การนำเสนอผลงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ระดับชาติ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ครั้งที่ 5 วันที่ 16-17 ธันวาคม 2564 ณ โรงละครวังหน้า สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ และนำเสนอในงานประชุมวิชาการ Asia Pacific Dance Festival Conference ที่จะจัดขึ้นในวันที่ 12-14 สิงหาคม 2565 ณ University of Hawaii at Manoa and the East-West Center Campuses

สรุปผลการวิจัยสร้างสรรค์

1. แนวคิดและแรงบันดาลใจ

ในการสร้างสรรค์ผลงานครั้งนี้ ผู้วิจัยได้แรงบันดาลใจจากงานจักสาน ซึ่งเป็นงานหัตถศิลป์พื้นบ้านของไทย โดยผู้สร้างสรรค์ได้หลงใหลในเบื้องหลังของงานจักสาน ที่มีรายละเอียด ความประณีต และการใช้ทักษะที่ชำนาญในการผลิตงานจักสาน งานจักสานนั้น ถือเป็นวัฒนธรรมร่วมที่มีอยู่ทุกภูมิภาคทั่วโลก ทั้งในแถบแอฟริกา และเอเชีย เครื่องจักสานจะมีเอกลักษณ์เฉพาะซึ่งมีความแตกต่างกันในแต่ละพื้นที่ ขึ้นอยู่กับวิถีท้องถิ่นที่สะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อ ขนบประเพณี การดำรงชีวิต และสภาพภูมิประเทศในพื้นที่นั้นๆ ซึ่งเครื่องจักสานเหล่านี้ สามารถนำมาเป็นหลักฐานทางประวัติศาสตร์ในแต่ละพื้นที่ได้เป็นอย่างดี นักโบราณคดีได้ค้นพบหลักฐานด้านการจักสานของมนุษย์ทั้งในแถบแอฟริกาและเอเชีย โดยค้นพบเครื่องจักสานที่ทำด้วยไม้ อยู่กับข้าวของเครื่องใช้ของผู้ตาย ซึ่งทำให้สันนิษฐานได้ว่า มนุษย์มีการใช้เครื่องจักสานกับพิธีกรรมความเชื่อมาตั้งแต่ยุคโบราณ (วิบูลย์ ลี้สุวรรณ, 2540) นอกจากนี้ยังมีการค้นพบหลักฐานเกี่ยวกับการจักสานด้วยไม้ไผ่ในประเทศไทยด้วย โดยในแต่ละภูมิภาคก็มีรูปแบบงานจักสานที่แตกต่างกันออกไปเป็นเอกลักษณ์ในแต่ละภาคของไทย เครื่องจักสานนอกจากจะมีความเกี่ยวข้องกับความเชื่อในพิธีกรรมแล้ว มนุษย์ยังมีการนำมาใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวันด้วยเช่นกัน ทั้งเพื่อการเพาะปลูก เลี้ยงสัตว์หรือเครื่องดักจับสัตว์ และเครื่องมือใช้สอยต่างๆ ในชีวิตประจำวัน ซึ่งไม่เพียงแต่ในด้านประโยชน์ใช้สอยเท่านั้น มนุษย์ยังมีการพัฒนาขึ้นเพื่อความสวยงาม และความคงทนถาวร ซึ่งภูมิปัญญาเหล่านี้ได้มีการสืบทอดกันมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน และยังคงมีการพัฒนาการอย่างต่อเนื่อง

2. การพัฒนาแนวคิดการสร้างสรรคสู่การออกแบบการแสดง

แนวคิดในการสร้างสรรค์การแสดงชุด “ลายสาน” นี้ ผู้สร้างสรรค์ต้องการถอดรหัสของงานจักสาน ซึ่งถือเป็นงานหัตถศิลป์ที่ต้องใช้ทักษะ ฝีมือ ในการสร้างสรรค์และประดิษฐ์ขึ้นงาน ผู้สร้างสรรค์ได้ค้นคว้าข้อมูลจากแรงบันดาลใจเกี่ยวกับ งานจักสานในประเทศไทย โดยแบ่งการศึกษาค้นคว้าข้อมูลออกเป็น 2 ส่วน

คือ 1. การค้นคว้าข้อมูลจากเอกสาร 2. การค้นข้อมูลจากการลงภาคสนาม การลงพื้นที่โรงงาน KORAKOT จ.เพชรบุรี , สัมภาษณ์คุณกรกต อารมย์ดี, 28 พฤศจิกายน 2564 และการลงพื้นที่กลุ่มจักสานชุมชนย่อยที่ 1 อ.พนัสนิคม จ.ชลบุรี , สัมภาษณ์คุณปราณี มุลผลา, 4 ธันวาคม 2564 เพื่อให้โน้มน้าวจิตใจและจุดเด่นที่สำคัญของงานจักสาน และนำข้อมูลมาใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์การแสดง ข้อมูลที่ผู้สร้างสรรค์ได้จากการศึกษาข้อมูลเอกสารและการลงภาคสนาม พบว่างานจักสานเป็นงานที่อยู่คู่กับสังคมไทยมาเป็นเวลาช้านาน และมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง จุดเด่นสำคัญในงานจักสานได้แก่ 1) ประโยชน์ใช้สอย ซึ่งงานจักสานแต่ละชิ้นจะถูกออกแบบให้เหมาะกับการใช้งานเป็นหลัก 2) วัสดุที่ใช้เป็นปัจจัยสำคัญในการจักสาน โดยส่วนใหญ่จะใช้วัสดุจากธรรมชาติที่มีความหลากหลายมากในแต่ละพื้นที่ ซึ่งจะต้องได้รับการคัดเลือกอย่างเหมาะสมจึงจะสามารถนำมาประดิษฐ์ชิ้นงานให้สวยงามได้ 3) กระบวนการ กรรมวิธีการจักสาน และลวดลายต่างๆ ที่สะท้อนบริบทและความหมายในเชิงสังคม ตลอดจนการต่อยอดสร้างสรรค์สู่ผลงานใหม่ที่ร่วมสมัยในปัจจุบัน ซึ่งผู้สร้างสรรค์ได้นำจุดเด่นที่สำคัญเหล่านี้มาออกแบบการเล่าเรื่องในการแสดงชุดนี้

3. การกำหนดรูปแบบในการแสดง

การแสดงชุดนี้ได้สร้างสรรค์ถ่ายทอดออกมาในรูปแบบนาฏศิลป์ไทยร่วมสมัยที่มีการผสมผสานทั้งความเป็นไทยและตะวันตก รูปแบบในการแสดงชุดนี้ ใช้เทคนิค ภาพตัดต่อ (Collage) โดยนำมาจากข้อมูลสำคัญในการจักสานที่กล่าวมาข้างต้น มาเป็นแนวทางในการกำหนดเส้นเรื่องของการแสดง โดยแบ่งการแสดงออกเป็น 3 ช่วง คือ

ช่วงที่ 1 “วิถีชีวิต” เป็นการแสดงถึงวิถีชีวิตของชาวบ้านในชนบท เพื่อให้เห็นการใช้ประโยชน์ของเครื่องมือจักสานที่มีมาแต่ในอดีต การใช้เครื่องจักสานในการดำรงชีพในชีวิตประจำวัน เช่น การใช้เป็นส้อมจับปลา ช้อง ไช กระบุง กระจาด ตะกร้า เป็นต้น

ช่วงที่ 2 “วิจิตรเส้นสาย” เป็นการแสดงให้เห็นถึงความงามของวัสดุจากธรรมชาติ ความอ่อน และความงามของลายเส้นในการใช้วัสดุจากธรรมชาติมาตัด

เป็นรูปทรงต่างๆ การขึ้นโครงในการสานที่ถูกลำมาสอดประสานจนขึ้นเป็นลวดลายที่สวยงาม

ช่วงที่ 3 “สืบลายจักสาน” ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอกรรมวิธีการจักสานภูมิปัญญาในการประดิษฐ์งานจักสาน ซึ่งเป็นเบื้องหลังของความประณีตสวยงามของงานหัตถศิลป์ โดยนำเสนอให้เห็นขั้นตอนของการจักสาน และการออกแบบสร้างสรรค์ลวดลายสานแบบต่างๆ ตลอดจนแสดงให้เห็นถึงการนำงานจักสานไปประยุกต์ให้ทันสมัยในวิถีปัจจุบัน

4. การประพันธ์ดนตรีประกอบในการแสดง

ดนตรีเป็นส่วนประกอบสำคัญอย่างหนึ่งในการนำเสนอการแสดง และสื่อสารอารมณ์ในแต่ละช่วงของการแสดง โดยในงานสร้างสรรค์ชุด ลายสานนี้ เป็นเพลงแนวดนตรีร่วมสมัยแบบแต่งขึ้นใหม่ (New Composition) เพื่อใช้สร้างบรรยากาศในการแสดง โดยมีการแบ่งช่วงทำนองออกเป็น 3 ช่วง คือ ช่วงแรกแสดงถึงบรรยากาศวิถีชีวิตในชนบท ด้วยทำนองแบบเรียบง่าย ให้บรรยากาศของวิถีชาวบ้านยามเช้าที่มีความสงบ ร่มเย็น ช่วงที่สองเป็นการแสดงกรรมวิธีการจักสาน นำเสนอท่วงท่าของการจักสาน ใช้ทำนองที่มีความกระชับ รวดเร็ว สร้างจังหวะที่แสดงถึงการทำงานอย่างแข็งขัน และ ช่วงสุดท้ายแสดงถึงการเดินทางนำเครื่องจักสานไปสู่ความร่วมมือ ใช้ทำนองที่แสดงออกถึงความสนุกสนาน การต่อยอดสร้างสรรค์

5. การออกแบบเครื่องแต่งกาย

การออกแบบการแต่งกายถือเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยให้การแสดงมีอัตลักษณ์ โดยจะต้องคำนึงถึงการเล่าเรื่อง และ กำหนดโทนสี (Mood and Tone) ของการแสดง ซึ่งได้ควบคุมโทนสีให้เป็นกลุ่มสีธรรมชาติ ได้แก่ สีเขียว สีน้ำตาล สีครีม ซึ่งเป็นสีของกลุ่มวัสดุที่นำมาใช้ในการจักสาน เครื่องแต่งกายสำหรับการแสดงชุดนี้ จะแบ่งออกเป็น 2 รูปแบบ ได้แก่ แบบชาวบ้าน และแบบร่วมสมัย โดยในแต่ละแบบจะเปลี่ยนตามช่วงการแสดงที่นำเสนอเรื่องราวที่แตกต่างกัน ซึ่งจะมีการเปลี่ยนชุดในระหว่างการแสดง ดังนั้นการออกแบบจึงต้องคำนึงถึงความรวดเร็วในการเปลี่ยนชุดด้วย

แบบที่ 1 การแต่งกายแบบชาวบ้าน

ในการแสดงช่วงที่ 1 วิถีชีวิต เครื่องแต่งกายจะออกแบบโดยได้แรงบันดาลใจจากเครื่องแต่งกายของชาวบ้านชนบท แสดงถึงวิถีชีวิตของชาวบ้านทั่วไป ประกอบไปด้วยโจงกระเบน ผ้าแถบ และ ผ้ายืนที่สามารถใช้ประโยชน์ได้แบบอเนกประสงค์ เช่น ใช้เป็นผ้าคลุมไหล่ หรือหม่มเป็นสไบ โดยผ้านี้จะไม่ยึดตายตัว นักแสดงสามารถใช้ผ้านี้เป็นส่วนประกอบกับการเคลื่อนไหวร่างกายในการแสดงได้



ภาพประกอบที่ 1 ภาพเครื่องแต่งกายแบบชาวบ้านสเก็ดภาพ

โดย นายณัฐภูมิ ผิวอ่อน ทิมา ผู้สร้างสรรค์

แบบที่ 2 การแต่งกายแบบร่วมสมัย

การแต่งกายแบบร่วมสมัยนี้ถูกเปลี่ยนในการแสดงตั้งแต่ช่วงที่ 2 เป็นต้นไป โดยมีแนวคิดในการผสมผสานความร่วมมือกับโจงกระเบนที่เป็นเครื่องแต่งกายแบบดั้งเดิม เสื้อช่วงบนได้รับแรงบันดาลใจจากความงามของเส้น (line) รูปทรง (Shape) แบบต่างๆ การขึ้นโครงสร้างต้นแบบของงานจักสาน ที่แสดงให้เห็นถึงความสร้างสรรค์และภูมิปัญญาของคนโบราณในการออกแบบเครื่องจักสานต่างๆ ผู้สร้างสรรค์ได้นำความงามนี้มาออกแบบโดยการผสมผสานโครงสร้างและลายสานที่มีความหลากหลาย และออกแบบให้แต่ละชุดมีรายละเอียดที่แตกต่างกัน เพื่อแสดงให้เห็นถึงรายละเอียด ความประณีตที่เป็นอัตลักษณ์ของงานหัตถศิลป์ไทย



ภาพประกอบที่ 2 ภาพเครื่องแต่งกายชุดหลายसान ออกแบบโดย ปรุฬห์ลภย์ พุกขวิโสภี สเก็ตภาพโดย ณิชฎภูมิ ผิวอ่อน ที่มา ผู้สร้างสรรค์

6. การออกแบบอุปกรณ์ในการแสดง

การออกแบบอุปกรณ์การแสดงจะคำนึงถึงภาพที่ต้องการนำเสนอบนเวทีโดยแนวคิดหลักในการออกแบบอุปกรณ์การแสดงนี้ คือ ความเป็นธรรมชาติและ ความร่วมสมัย ในการแสดงชุดหลายसानนี้จะมีอุปกรณ์การแสดง 3 แบบด้วยกัน ได้แก่ เครื่องจักสานในรูปแบบร่วมสมัย เส้นหวาย และตอก ซึ่งมีรายละเอียดการใช้อุปกรณ์ ดังนี้

6.1 เครื่องจักสาน ในการแสดงชุดนี้ได้เลือกใช้งานไม้ไผ่ ที่มีรูปทรงคล้ายกับอุปกรณ์เครื่องสานในชีวิตประจำวัน โดยดัดแปลงให้เป็นรูปแบบที่ทันสมัย เพื่อสามารถใช้นำเสนอในหลายช่วงของการแสดง เช่นในการแสดงช่วงวิถีชีวิต อุปกรณ์นี้จะถูกใช้แทนเครื่องจักสานที่ใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น ไซตักปลา ตะกร้า กระบุง กระจาด เป็นต้น และในช่วงสุดท้ายของการแสดง งานจักสานนี้ที่ถูกปรับมาใช้ในออกแบบทำรำในรูปแบบที่ร่วมสมัย

6.2 เส้นหวาย ได้ถูกนำมาใช้ในการแสดงในช่วงที่ 2 “เส้นสาย” เพื่อต้องการนำเสนอความเป็นเส้นในความงามแบบธรรมชาติ ผู้สร้างสรรค์ได้เลือกวัสดุธรรมชาติเพื่อให้ตรงกับกรอบแนวคิดในการแสดง โดยเน้นการใช้เส้นที่เห็นเป็นโครงและสีแบบธรรมชาติ สามารถดัดเป็นรูปทรงต่างๆ ได้ ผู้สร้างสรรค์เลือกใช้

เส้นหวายปอกเปลือก ขนาด 10 มิลลิเมตร ความยาวประมาณ 4-5 เมตร โดยเลือกเส้นหวายที่มีโครงสร้างโค้งสวยได้รูป ไม่แก่หรืออ่อนจนเกินไปเพื่อให้หวายสามารถตัดเข้ารูปได้ โดยก่อนการแสดงและฝึกซ้อมจะต้องมีการแช่น้ำก่อนใช้เสมอ เพื่อให้เส้นหวายมีความยืดหยุ่น สามารถดัดให้เป็นรูปทรงต่างๆ อีกทั้งนักแสดงสามารถเคลื่อนไหวร่างกายร่วมกับการใช้หวายได้อย่างกลมกลืน

6.3 ตอก ในการแสดงนี้ต้องการนำเสนอกรรมวิธีการสานที่แสดงให้เห็นถึงทักษะและความชำนาญในการสาน ผู้สร้างสรรค์เลือกใช้อุปกรณ์ในการสานจริง โดยสานเป็นลายเฉลวซึ่งเป็นลายพื้นฐานของงานสานที่สามารถเห็นเป็นลวดลายได้ในระยะไกล อีกทั้งยังเป็นลายที่มีความหมายทางสังคมหลายมิติ อุปกรณ์ที่ใช้ในการแสดงจะต้องคำนึงถึงภาพบนเวทีเป็นหลัก โดยเลือกใช้ตอกที่มีขนาดหนา เส้นใหญ่ และมีความยาวที่พอเหมาะ สามารถสานได้จริงและเห็นได้ชัดบนเวที ในการแสดงครั้งนี้ได้เลือกใช้ตอกขนาดประมาณ 90-100 ซม. จำนวน 10 เส้น เพื่อขึ้นเป็นลายเฉลวได้ และนักแสดงสามารถสานได้ทันตามท้องทำนองเพลง



ภาพประกอบที่ 3 อุปกรณ์การแสดง เครื่องไม้ไผ่ออกแบบโดย กรกต อารมย์ดี
ที่มา ผู้สร้างสรรค์

7. การคัดเลือกนักแสดงและการพัฒนาทักษะทางการแสดง

การแสดงชุดหลายสาสนี้ ใช้ผู้แสดงเป็นหญิง จำนวน 6 คน โดยคัดเลือกนักแสดงที่มีความสามารถทั้งนาฏศิลป์ไทยและนาฏศิลป์ตะวันตก สามารถเคลื่อนไหวร่างกายได้ดี และมีทักษะการแสดง (Acting) โดยในการฝึกนักแสดงนั้น จะต้องพัฒนาทั้งทักษะการ Acting และการฝึก Improvisation เพื่อให้ได้การแสดงที่มีความธรรมชาติและสมจริงมากขึ้น ในการสร้างสรรค์การแสดงชุดนี้ ผู้สร้างสรรค์ให้ความสำคัญกับนักแสดงเป็นอย่างมาก โดยเน้นกระบวนการพัฒนาทักษะนักแสดงผ่านการ Workshop ด้วยกลวิธีการฝึกซ้อมที่ให้ผู้แสดงมีส่วนร่วมในการออกแบบการแสดงมากกว่าการต่อท่ารำ โดยผู้สร้างสรรค์เป็นผู้กำหนดโครงเรื่องและออกแบบกิจกรรมเพื่อกระตุ้นให้นักแสดงได้แสดงศักยภาพในการแสดงได้อย่างเต็มที่ หลังจากนั้นผู้สร้างสรรค์จะคัดเลือกและปรับท่าลีลาการเคลื่อนไหวให้เหมาะสมกับการแสดงในแต่ละช่วง

8. การออกแบบลีลานาฏศิลป์

การออกแบบลีลานาฏศิลป์ในการแสดงชุด หลายสาสน นี้ ผู้สร้างสรรค์ได้ออกแบบโดยวิเคราะห์ลักษณะท่าทางการเคลื่อนไหวจากธรรมชาติ (Daily life) ผสมผสานกับท่วงท่าแบบนาฏศิลป์ไทย ในหลักการและสร้างสรรค์ออกมาเป็นท่าทางที่ผู้ออกแบบมองความร่วมมือสมัยจากรากฐานเดิมสู่โครงสร้างท่าแบบใหม่ โดยเลือกใช้ท่าทางพื้นฐานจากนาฏศิลป์พื้นบ้านซึ่งมีข้อจำกัดเรื่องรูปแบบน้อยกว่าที่เป็นขนบมาเป็นส่วนหนึ่งของการเลือกท่าทาง ใช้เทคนิคการลดทอนฟอร์มเดิม การจัดเรียงใหม่ การบิดของฟอร์มในหลายมิติ การยืด การควบคุมร่างกาย เป็นต้น โดยมีรายละเอียดและแนวคิดในการออกแบบการแสดงดังนี้

8.1 การสร้างลักษณะเฉพาะ (Character) ให้กับนักแสดง

การแสดงในช่วงแรกผู้สร้างสรรค์นำเสนอวิถีชีวิตของชาวบ้านที่มีการใช้เครื่องจักสานในชีวิตประจำวัน ผู้สร้างสรรค์ได้ออกแบบภายใต้แนวคิด (Concept) กิจกรรมตามวิถีชีวิตในชนบท โดยมีการสร้างลักษณะเฉพาะ (Character) ให้กับนักแสดงแต่ละคน ได้แก่ 1) สาวชาวบ้านแบบกุลสตรีไทย เรียบร้อยเป็นแม่บ้านชอบ

ทำงานบ้านและทำอาหาร 2) หญิงสาวที่มีความกล้าหาญ บุคลิกคล่องแคล่ว
 ห้าวหาญ ชอบจับปลาและทำงานนอกบ้านแบบผู้ชาย 3) เด็กสาว เป็นสาวที่เริ่มเข้า
 สู่วัยรุ่น มีความสดใสตามวัย ซึ่งนักแสดงแต่ละคนจะใช้ Character เฉพาะเหล่านั้น
 เป็นแนวทางในการ เคลื่อนไหวร่างกาย และทำกิจกรรมในชีวิตประจำวัน โดยจะใช้
 เครื่องมือจักสานที่แตกต่างกัน เช่น ช้อน ไซ ในการจับปลา, ตะกร้า หรือ ชะลอม
 ไว้ใส่อาหาร, ตะกร้าใส่ผ้า เป็นต้น ผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดแบบฝึกหัดให้นักแสดงได้
 ทดลองค้นหาท่าทางธรรมชาติ โดยจินตนาการจากกิจกรรมจากวิถีชีวิต โดยให้
 นักแสดงได้ Improvise การเคลื่อนไหวไปตามจังหวะเพลง ผู้สร้างสรรค์มีหน้าที่กำกับ
 ภาพและคัดเลือกท่าทางให้เหมาะสม กำกับลีลาให้มีการใช้จังหวะเร็วช้าที่แตกต่างกัน
 เพื่อให้ภาพบนเวทีดูเป็นธรรมชาติและมีชีวิตชีวา



ภาพประกอบที่ 4 การออกแบบท่าธรรมชาติ ตามลักษณะเฉพาะ (Character)
 ของนักแสดง
 ที่มา ผู้สร้างสรรค์

8.2 การออกแบบลีลาร่วมกับอุปกรณ์

การสร้างสรรค์ร่วมกับอุปกรณ์นั้น ผู้สร้างสรรค์ได้เลือกใช้เส้นหวาย
 เนื่องจากหวายนั่นเป็นวัสดุธรรมชาติที่มีความยืดหยุ่นสามารถดัด โค้ง งอ หรือ
 การสอดประสานเป็นให้เป็นรูปทรงต่างๆ ที่ต้องการได้เป็นการแสดงให้เห็นเส้นสาย

ความงามในธรรมชาติ ในการออกแบบท่าเคลื่อนไหวผู้สร้างสรรค์ได้ใช้เทคนิค Improvisation ให้นักแสดงได้ลองออกแบบลีลาพร้อมกับ เส้นหวาย โดยแบ่งการใช้เส้นหวายเป็น 3รูปแบบ ได้แก่ การใช้เส้นหวายแบบเดี่ยว (นักแสดง 1 คนกับหวาย 2 เส้น), การใช้เส้นหวายร่วมกัน (นักแสดง 2 คนกับหวาย 1 เส้น) และ การใช้เส้นหวายคู่ (นักแสดง 2 คนและหวายคนละเส้น) โดยมีแบบฝึกหัด (Workshop) ให้นักแสดงได้มีอิสระในการค้นหา สร้างรูปร่าง (Shape) ในแบบต่างๆ ภายใต้โจทย์ที่ผู้สร้างสรรค์มอบให้ หลังจากนั้นจึงนำมาจัดวางองค์ประกอบและคัดเลือกท่วงท่าที่เหมาะสม เพื่อสร้างความเป็นเอกภาพในการแสดง

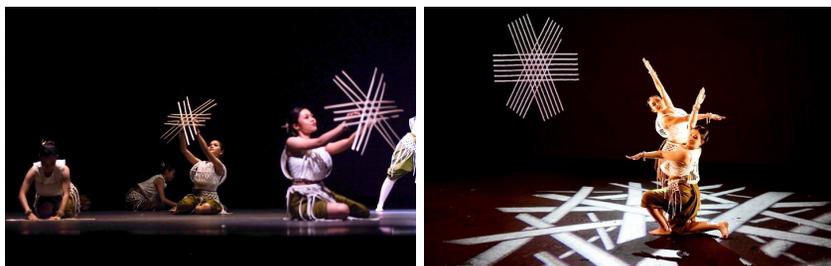
นอกจากนี้ยังมีการนำเสนอทักษะการสานบนเวที ผู้สร้างสรรค์เลือกให้สานเป็นลายเฉลว ซึ่งเป็นลายพื้นฐานที่มีความหมายทางสังคมในหลายมิติ เช่น ทางภาคเหนือ ชาวอาข่าเชื่อว่าปักลายเฉลวไว้หน้าหมู่บ้านเป็นการแยกโลกมนุษย์และโลกของวิญญาณ สามารถป้องกันสิ่งอัปมงคล บัดเป่าสิ่งเลวร้าย และก่อให้เกิดความเป็นสิริมงคล (อนุกุล ศิริพันธ์, 2562; สมปอง เพ็งจันทร์, 2546) เป็นต้น โดยนักแสดงต้องฝึกการสานลายเฉลว 10 เส้น ภายในเวลาอันจำกัด ซึ่งนักแสดงจะต้องฝึกฝนจนชำนาญ สามารถสานได้ทันเวลาตามท่วงทำนองเพลง และจะต้องมีลีลาการสานอยู่ในท่วงท่า (Compose) ที่สวยงาม



ภาพประกอบที่ 5 การออกแบบท่าเคลื่อนไหวร่วมกับเส้นหวาย ที่มา ผู้สร้างสรรค์

8.3 การออกแบบลีลานาฏศิลป์โดยใช้ท่าทางธรรมชาติ

การออกแบบลีลานาฏศิลป์ประกอบการจักสาน ในการแสดงช่วงนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้แบ่งนักแสดงออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่เป็นคนลงมือสานจริง และกลุ่มที่ทำท่าประกอบการจักสาน โดยการออกแบบท่าในส่วนนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้ใช้เทคนิคการปรับฟอร์มของท่าทางธรรมชาติผสมผสานกับท่านาฏศิลป์ในรูปแบบไม่สมจริง (Stylize) โดยคัดเลือกท่วงท่าธรรมชาติจากขั้นตอนกรรมวิธีการจักสาน เช่น การตัดไม้ การตอก การจัก การไส และการสาน เป็นต้น นำท่าทางธรรมชาติเหล่านี้ มาออกแบบการบิดและขยายท่าให้มีความสวยงามทางกายภาพ เลือกใช้แม่ท่าหลักของนาฏศิลป์ไทยเข้าไปผสมผสานกับท่าทางธรรมชาติ เช่น การทรงตัว การยืดลำตัว การก้าวเท้า กระดกเท้า เป็นต้น อีกทั้งออกแบบรายละเอียดของท่ารำโดยใช้เทคนิคการเสริมพลังงาน (effort) ให้กับท่า เช่น การทำท่าแบบความต่อเนื่อง (sustained) มีการหยุด หรือ สลับกันทำท่าบ้าง และมีการเพิ่มแรงเหวี่ยง (Momentum) ในการทำท่าแต่ละท่าเพื่อให้การแสดงเหล่านั้นสื่อความหมายมากยิ่งขึ้น



ภาพประกอบที่ 6 การออกแบบลีลานาฏศิลป์โดยใช้ท่าทางธรรมชาติ ที่มา ผู้สร้างสรรค์

8.4 การใช้พื้นที่ในการแสดง

การใช้พื้นที่ในการแสดงผู้สร้างสรรค์จะต้องออกแบบร่วมกับมัลติมีเดีย โดยจะต้องคำนึงถึงความสมดุลของเวทีในการฉายภาพมัลติมีเดีย ความเหมาะสมของระยะของการฉายภาพ ตลอดจนองค์ประกอบของภาพการแสดงทั้งหมด นอกจากนี้ยังคำนึงถึงความสัมพันธ์ของการเคลื่อนที่ให้สอดคล้องกับทำนองเพลงและ

การเคลื่อนไหวร่างกายในลักษณะที่แตกต่างกัน เพื่อดึงดูดความน่าสนใจในวิสัยทัศน์ของผู้ชม ในการแสดงชุดนี้จะเน้นรูปแบบการแปรแถวที่หลากหลาย ไม่ซ้ำแต่ละรูปแบบนานเกินไป เพื่อไม่ให้เกิดภาพซ้ำ ความจำเจ บนเวที และเน้นการใช้พื้นที่แบบสามมิติ คือ การกำหนดทิศทาง ระดับ และตำแหน่งของพื้นที่ที่เหมาะสม เน้นจุดสำคัญของภาพการแสดง ความพร้อมเพียงของผู้แสดง และขณะเดียวกันก็ให้มีอิสระในการใช้พื้นที่ให้กับนักแสดงด้วยเช่นกัน

9. การออกแบบสื่อผสมมัลติมีเดีย

มัลติมีเดียถือเป็นองค์ประกอบอย่างหนึ่งในการช่วยเสริมให้การแสดงมีความสมบูรณ์ สามารถสื่อสารเรื่องราวได้เป็นอย่างดี โดยการใช้มัลติมีเดียในการแสดงครั้งนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้ออกแบบโดยคำนึงถึงเรื่องราวที่ต้องการจะสื่อซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ช่วงการแสดงตามที่กล่าวมาแล้วข้างต้น ในแต่ละช่วงจะมีการนำเสนอภาพและเทคนิคการใช้มัลติมีเดียที่แตกต่างกัน โดยผู้สร้างสรรค์ต้องการทดลองสร้างสรรค์ในรูปแบบที่หลากหลาย เพื่อให้เห็นผลลัพธ์ของภาพที่นำเสนอไม่ซ้ำกัน มีรายละเอียดของการใช้มัลติมีเดียดังนี้

ช่วงที่ 1 “วิถีชีวิต” เป็นการนำเสนอให้เห็นภาพวิถีชีวิตของชาวบ้านในชนบท ผู้สร้างสรรค์เลือกนำเสนอมัลติมีเดียเป็นภาพวาดสีน้ำวิถีชีวิตในชนบทแบบโบราณ โดยใช้เทคนิค Timelapse animation เป็นการแสดงขั้นตอนการวาดภาพแบบ speed เร็ว มีการนำเสนอช่วงที่เป็นฉากเปิดทิวทัศน์และลงสี - วาดใน Adobe Photoshop อัดโดยใช้ QuickTime Pro แล้วเอามาตัดต่อปรับ Speed ในโปรแกรม Adobe After Effect แสดงให้เห็นภาพทิวทัศน์บรรยากาศยามเช้า ประกอบกับการแสดงการใช้เครื่องมือจักสานเพื่อการดำรงชีวิตในสมัยก่อน

ช่วงที่ 2 “วิถีจรเส้นสาย” เป็นการแสดงให้เห็นเส้นสาย (line) ของวัสดุธรรมชาติ ใช้เทคนิคการฉายเงา เพื่อให้เห็นลวดลายเส้นการสานที่สวยงาม ใช้เทคนิค handmade graphic โดยการถ่ายวิถีโอบจากเงาจริง ทดลองฉายไฟใส่ลวดลายแม่แบบต่างๆ ไปทาบบนกำแพงและถ่ายด้วยกล้องดิจิตอล ก่อนจะนำเข้ามา crop และปรับสีใส่ effect ในโปรแกรม After Effect และ Premier Pro ภาพมัลติมีเดีย

นี้ใช้ประกอบกับการเคลื่อนไหวร่างกายของนักแสดงและเส้นหวาย แสดงให้เห็น ลวดลาย ความอ่อน ในแบบธรรมชาติ เหมือนกับการขึ้นโครงต้นแบบก่อนการสาน ช่วงที่ 3 “สืบลายจักสาน” นำเสนอกรรมวิธีการจักสาน ซึ่งเป็นเบื้องหลัง ของกระบวนการสาน นำเสนอในรูปแบบของภาพ rotoscoping animation การ วาดทับต้นแบบจากวิดีโอขึ้นตอนการจักสานจริง แสดงให้เห็นเป็นภาพ Animation กรรมวิธีการเตรียมอุปกรณ์สำหรับการตอก การจัก และช่วงที่เป็นขั้นตอนการสาน ได้วาด rotoscoping ใน Adobe Photoshop แต่ตัดต่อคัดเลือกจังหวะภาพและ ความยาววิดีโอที่ต้องการวาดทับใน Adobe Premiere Pro และช่วงสุดท้ายเป็นการ แสดงลวดลายสานที่สำเร็จแล้ว ผู้สร้างสรรค์ใช้การนำเสนอภาพลวดลายสานแบบ ต่างๆ โดยใช้เทคนิค Motion graphics โดยใช้องค์ประกอบกราฟฟิกจากการ draft ลายแม่แบบ - ใน Adobe Illustrator - แล้วมาจัดวาง(composite)ทำให้เคลื่อนไหว ใน 3D space ของโปรแกรม After Effect

การแสดงชุด ลายสาน สามารถเข้าชมได้ทาง QR Code ด้านล่างนี้



ภาพประกอบที่ 7 QR Code การแสดงชุดลายสาน ที่มา ผู้สร้างสรรค์

10. การตรวจสอบคุณภาพของผลงาน

ในการแสดงครั้งนี้ได้มีการวิพากษ์ผลงานโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 7 ท่าน ซึ่ง ประกอบไปด้วยผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ และนักออกแบบลีสานนาฏศิลป์ ผู้เชี่ยวชาญ ทางด้านดนตรี และ ผู้เชี่ยวชาญทางด้านสื่อประสมผู้ลติมิเดีย โดยสามารถสรุป ความคิดเห็นในการวิพากษ์ผลงานได้ดังนี้ ประเด็นส่วนใหญ่อยู่ในระดับดีมากซึ่งมี

7 ด้านด้วยกันได้แก่ แนวคิดในการนำเสนอ (5.00, ตีมาก) การกำหนดรูปแบบการแสดง (4.57, ตีมาก) การออกแบบอุปกรณ์การแสดง (4.86, ตีมาก) การคัดเลือกนักแสดง (4.57, ตีมาก) การออกแบบท่าเคลื่อนไหว และการกำกับลีลานาฏศิลป์ (4.57, ตีมาก) การใช้พื้นที่ในการแสดง ความสวยงามและความหลากหลายในการแปรแถว (4.71, ตีมาก) ภาพรวมในการแสดง (4.86, ตีมาก) และมีความคิดเห็นเกี่ยวกับองค์ประกอบในการแสดงอยู่ในระดับดี 3 ด้าน ได้แก่ การประพันธ์ดนตรีประกอบการแสดง (4.33, ดี) การออกแบบเครื่องแต่งกาย (4.43, ดี) การออกแบบมัลติมีเดีย และองค์ประกอบอื่นๆ (4.14, ดี)

นอกจากนี้ผู้สร้างสรรค์ได้มีการจัดทำแบบสอบถามความพึงพอใจผู้ชมทั่วไปจากผู้เข้าชมการแสดงในการนำเสนอผลงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ระดับชาติ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ครั้งที่ 5 และจากสื่อออนไลน์ จำนวน 112 คน ซึ่งสามารถสรุปความคิดเห็นเกี่ยวกับการแสดง ได้ดังนี้ 1. ความน่าสนใจของแนวคิดในการนำเสนอ (4.79, ตีมาก) 2. ความน่าสนใจของรูปแบบการแสดง (4.58, ตีมาก) 3. ความสวยงามของท่ารำ (4.79, ตีมาก) 4. การแปรแถว (4.66, ตีมาก) 5. ความเหมาะสมของผู้แสดง (4.83, ตีมาก) 6. เพลงประกอบการแสดง (4.79, ตีมาก) 7. เครื่องแต่งกาย (4.58, ตีมาก) 8. อุปกรณ์การแสดง (4.75, ตีมาก) 9. การใช้สื่อผสมมัลติมีเดีย (4.87, ตีมาก) 10. ความพึงพอใจของท่านในภาพรวมต่อการแสดงชุดนี้ (4.87, ตีมาก)

จากการวิพากษ์ผลงานโดยผู้ทรงคุณวุฒิ และผลประเมินแบบสอบถามจากผู้ชม พบว่ามีข้อเสนอแนะที่สามารถนำมาใช้ในการพัฒนาคุณภาพผลงานต่อไป ได้แก่ การออกแบบเครื่องแต่งกายในชุดช่วงกลางสานควรมีการปรับสีจากเดิมที่เป็นสีขาวเกินไปทำให้ดูเป็นพลาสติก ควรมีการปรับสีให้เป็นสีเนื้อหรือออกน้ำตาลสีหยาวยจะดูเป็นธรรมชาติ และช่วยให้เห็นลวดลายได้ชัดเจนมากขึ้น นอกจากนี้การประพันธ์เพลงดนตรีให้มีความร่วมสมัยเหมาะสมกับการแสดง โดยมีข้อเสนอแนะให้นำเสียงของการจักสานผสมอารมณ์ในการจักสานและองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องมาเป็นส่วนหนึ่งของเพลงประกอบการแสดงจะช่วยให้ผลงานสร้างสรรค์สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

อภิปรายผล

การสร้างสรรค์การแสดงชุด ลายสาน มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรค์นาฏศิลป์ไทยให้ร่วมสมัยด้วย แรงบันดาลใจจากงานหัตถศิลป์ไทยสู่สื่อประสมมัลติมีเดีย ซึ่งในสร้างสรรค์นาฏศิลป์นี้ได้ใช้องค์ประกอบหลายด้าน ทั้งการออกแบบลีลานาฏศิลป์และการออกแบบมัลติมีเดีย เพื่อใช้สื่อสารในการแสดงให้เห็นคุณค่าและประณีตของงานจักสาน โดยมีประเด็นในการอภิปรายผลดังนี้

1. **แนวคิดการออกแบบลีลานาฏศิลป์** ในการออกแบบท่าและลีลานาฏศิลป์ในการแสดงชุดนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้ออกแบบโดยมองความร่วมมือจากรากเดิมสู่ความใหม่ โดยใช้หลักการเคลื่อนไหวร่างกายอย่างมีทิศทาง คำนึงถึงหลักการสมดุลตามหลักองค์ประกอบศิลป์นำเสนอความงามทางกายภาพ วิธีการสร้างสรรค์นี้สอดคล้องกับหลักการวิเคราะห์การเคลื่อนไหวของลาบาน (Laban Movement Analysis) ซึ่งเป็นหลักสากลในการวิเคราะห์ลีลานาฏศิลป์ ที่มุ่งเน้นหลักสำคัญ 4 ด้าน ได้แก่ การใช้ร่างกาย (Body) พลังงาน (Effort) พื้นที่ (Space) และรูปร่าง (Shape) (Laban, 2011) ซึ่งหลักการเหล่านี้สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์งานร่วมสมัยได้ อันมีรายละเอียดการวิเคราะห์และอภิปรายผลในแต่ละด้านดังนี้

ร่างกาย (Body) การสร้างสรรค์การแสดงชุดนี้ ได้ใช้หลักการออกแบบท่าใหม่แต่ยังคงความเป็นนาฏศิลป์ไทย ใช้การเลือกท่าพื้นฐานในนาฏศิลป์มาผสมผสานกับท่าทางในชีวิตประจำวัน (Daily Life) การลดทอนฟอร์มเดิม มีการจัดเรียงท่าใหม่ การปิดของฟอร์มในหลายมิติ เช่น การยัด การควบคุมร่างกาย โดยจะเน้นการใช้ร่างกายแบบผสมผสานระหว่างท่าทางธรรมชาติ กล่าวคือ การใช้ร่างกายในแต่ละส่วนการยึดจุดศูนย์กลางของลำตัว มีการกอดเอว กดไหล่ การก้าวเท้า กระดกเท้าตามแบบนาฏศิลป์ไทย และท่าทางแบบธรรมชาติมาเป็นตัวกำหนดทิศทางในการเคลื่อนไหว ซึ่งสอดคล้องกับหลักการใช้ร่างกายของ Laban (2011) ที่คำนึงถึงการเชื่อมต่อของอวัยวะต่างๆ (connection of body parts) การลำดับการเคลื่อนไหว (movement sequence) การเริ่มต้นการเคลื่อนไหว (movement initiation) นอกจากนี้ยังมีการฝึกการหายใจอย่างเป็นระบบ เพื่อให้ร่างกายเคลื่อนไหวได้อย่างเป็นธรรมชาติ

พลังงาน (Effort) การออกแบบท่าจะใช้ความต่อเนื่องของภาพรวมในการแสดง โดยในหลักของ Laban (2011) การออกแบบในการเคลื่อนไหวร่างกายจะต้องคำนึงถึงพื้นที่ (space) ความลื่นไหล (flow) จังหวะช่วงเวลา (time) การกำหนดน้ำหนักและแรง (Weight) ในการสร้างสรรค์การแสดงชุดนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้คำนึงถึงหลักการใช้พลังงานของลาบานเช่นกันโดยนำมาใช้ในการออกแบบรายละเอียดของลีลาการเคลื่อนไหวร่างกายเน้นการเสริมพลังงาน (effort) ให้กับท่า เพื่อให้ท่าทางเหล่านั้นสื่อความหมายมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังช่วยให้การแสดงมีความน่าสนใจ เช่น การออกแบบความต่อเนื่องของท่า (sustained) การทำซ้ำ (Repetition) การหยุดหรือสลับกันท่าท่ารำบ้าง และมีการออกแบบท่าจากธรรมชาติโดยการเพิ่มแรงเหวี่ยง (Momentum) ของท่วงท่า เพื่อให้ได้ลีลาท่าที่มีความแปลกใหม่ (Styleize) มากขึ้น

พื้นที่ (Space) การใช้พื้นที่ในการแสดงนั้นจำเป็นต้องอาศัยมุมมองตามหลักองค์ประกอบศิลป์มาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบเพื่อให้การแสดงมีความสมดุลลงตัว โดยจะต้องคำนึงถึงทั้งทิศทาง ระดับ ตำแหน่ง ในมิติทางสายตาของผู้ชม ในการแสดงชุดนี้ผู้สร้างสรรค์เน้นการใช้พื้นที่ในทุกมิติตามหลักการของลาบาน ได้แก่ การใช้พื้นที่ส่วนตัวของนักแสดงแต่ละคน (Personal Space or Kinesphere) ที่สามารถเคลื่อนไหวได้อย่างเต็มที่ และการใช้พื้นที่ร่วมกับนักแสดงคนอื่นๆ ที่จะต้องรักษาระดับการเว้นระยะหรือช่องไฟ (Spatial Intention) ที่เหมาะสม มีการจัดวางลำดับหน้าหลัง ระดับสูงต่ำ (layer) เพื่อให้เกิดภาพที่สวยงามบนเวที นอกจากนี้ยังมีการออกแบบการแปรแถวหลากหลายมีทั้งที่เป็นรูปแบบชัดเจนอย่างรูปทรงเรขาคณิต (Geometry) เช่น แถวตรง แถวนอน และ แถวเฉียง และแบบผสมผสานการจัดแถวที่เป็นอิสระบ้าง เพื่อไม่ให้เกิดภาพซ้ำที่จำเจบนเวที

รูปร่าง (Shape) ตามหลักของลาบานคือการผสมผสานระหว่างการใช้ร่างกาย (Body) และพื้นที่ (Space) ที่ผู้สร้างสรรค์จะต้องออกแบบร่วมกัน (Konie, 2011) โดยในการแสดงชุดหลายสาสนี้ การออกแบบการเคลื่อนไหวร่างกายร่วมกับเส้นหวาย จะเป็นการออกแบบคำนึงถึงรูปร่าง (Shape forms) เป็นหลัก ด้วยเน้นความงามของรูปร่างลายเส้นของหวายกับร่างกายของนักแสดง โดยใช้หลักความ

สมดุขององค์ประกอบทางทัศนศิลป์ มีการจัดวางส่วนประกอบอย่างลงตัวทั้งอุปกรณ์ที่ใช้แสดงกับท่าเคลื่อนไหวของนักแสดง โดยอาศัยหลักการของวาทกรรมกลืนเป็นเอกภาพ เน้นลายเส้นและพลังที่ใช้ในการแสดงเพื่อให้การแสดงมีความต่อเนื่องและมีเอกลักษณ์เฉพาะของงาน

จากการใช้หลักการเคลื่อนไหวของลาบานในการออกแบบลีลานาฏศิลป์ สำหรับการแสดงชุดลายสาณนี้ พบว่าผลงานการแสดงที่ได้มีรูปแบบที่แตกต่างไปจากขนบนาฏศิลป์ไทยแบบเดิม กล่าวคือ การออกแบบท่วงท่าและลีลามีความแปลกใหม่ มีจัดระเบียบร่างกายที่ไม่เป็นไปตามแบบแผนอย่างเดิม ทั้งนี้เกิดจากการให้นักแสดงมีอิสระในการใช้ร่างกายร่วมกับการทดลองออกแบบท่ากับอุปกรณ์ต่างๆ ทั้งเครื่องจักสาน และ เส้นหวาย ในการสร้างรูปร่าง(Shape) ในแบบต่างๆ โดยเน้นการใช้ร่างกาย (Body) ร่วมกับการเสริมพลังงาน (Effort) ช่วยให้ออกแบบสร้างสรรค์ท่าทางการเคลื่อนไหวได้อย่างอิสระ มีความคล่องตัวและเป็นธรรมชาติ ทำให้เกิดลีลานาฏศิลป์แบบใหม่ๆ โดยไม่ต้องคำนึงถึงข้อจำกัดตามขนบของทางนาฏศิลป์ไทย นอกจากนี้การใช้พื้นที่ทางการแสดง (Space) แบบไม่มีการจำกัดขอบเขต ส่งผลให้การแสดงครั้งนี้มีความน่าสนใจ และได้รูปแบบการแปรแถวที่หลากหลาย ทำให้ภาพรวมในการแสดง จังหวะภาพและท่วงท่าลีลามีความลงตัว สามารถสื่อสารสิ่งที่ต้องการนำเสนอได้อย่างชัดเจนเป็นรูปธรรม

2. การพัฒนาทักษะนักแสดง การออกแบบลีลานาฏศิลป์ผ่านการค้นหาจากการเคลื่อนไหวท่าทางแบบธรรมชาตินั้นเป็นสิ่งที่ท้าทายในงานสร้างสรรค์ นักแสดงจึงเป็นตัวแปรสำคัญและจำเป็นจะต้องมีความพร้อมเป็นอย่างมากเพื่อสามารถร่วมแสดงและสร้างสรรคงานที่สมจริงและมีประสิทธิภาพ ผู้สร้างสรรค์จะต้องหาวิธีเพื่อพัฒนานักแสดงให้สามารถแสดงจากความรู้สึกภายในประกอบกับทักษะการใช้ร่างกายที่สมบูรณ์ได้ การด้นสด (improvisation) เพื่อค้นหาลีลานาฏศิลป์ที่เหมาะสม เป็นเทคนิคและวิธีการกำกับลีลารูปแบบหนึ่งที่นิยมใช้กันมาก ถือเป็นกิจกรรมหนึ่งที่ช่วยกระตุ้นจินตนาการและพัฒนาทักษะให้กับนักแสดงได้เป็นอย่างดี ซึ่งเทคนิคนี้สามารถทำให้งานสร้างสรรค์มีความหลากหลาย นอกเหนือจาก

กฎเกณฑ์ต่างๆ ที่เคยกำหนดไว้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับประสบการณ์และทักษะพื้นฐานเดิมที่นักแสดงมี (Yuko & Takeshi, 2012) เช่น หากนักแสดงมีพื้นฐานนาฏศิลป์ไทยท่าที่ได้จะมีความเป็นไทย และหากมีการเสริมพื้นฐานอื่นๆ เช่น บัลเลต์ หรือ Acting จะทำให้ท่าที่ออกแบบมีความหลากหลายมากขึ้น ดังนั้นผู้สร้างสรรค์ จะต้องค้นหาวิธีการที่เหมาะสมกับการทำงานร่วมกับนักแสดง โดยการใช้เครื่องมือ กิจกรรมและรูปแบบทางการแสดงแบบตะวันตกเข้ามาปรับและประยุกต์ใช้ เพื่อกระตุ้นการสร้างสรรคให้กับนักแสดงเพื่อให้ได้ผลงานที่สมบูรณ์สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการนำเสนอ นอกจากนี้ยังเป็นการสร้างอัตลักษณ์เฉพาะตัวและช่วยต่อยอดทางการแสดงใหม่ๆ ได้

การสร้างสรรคการแสดงนาฏศิลป์ชุด ลายสานนี้ ถึงแม้จะเป็นการสร้างสรรคนาฏศิลป์ไทยร่วมสมัย แต่ใช้แนวทางการทำงานแบบละครเข้ามาผสมผสานด้วย เช่น ในการแสดงในช่วงที่ 1 วิถีชีวิต มีการให้นักแสดงได้สร้างสรรคโดยมีความเป็นตัวละคร (Character) ที่ผสมผสานระหว่างความมีตัวตน (self) ของนักแสดง ประกอบกับลีลาแบบนาฏศิลป์ โดยให้นักแสดงเป็นอิสระสามารถเคลื่อนไหวร่างกายได้อย่างเต็มที่ผ่านการค้นหา สร้างสรรค และประสบการณ์ของนักแสดง การออกแบบการแสดงรูปแบบนี้เป็นกระบวนการหนึ่งในการพัฒนาวิธีการออกแบบลีลา ช่วยให้นักแสดงสามารถเข้าถึงการแสดง (Embodiment) ได้อย่างเต็มที่ ส่งผลให้นักแสดงสามารถอยู่บนเวทีได้อย่างน่าสนใจ การสร้างสรรคจึงไม่ใช่เพียงการทำงานของผู้สร้างสรรค์ในลักษณะของการต่อท่ารำโดยทั้งหมด หรือเพียงแค่รำตามท่าทางที่กำหนด แต่นักแสดงยังได้คงความเป็นตัวตน สามารถต่อยอดการออกแบบลีลาใหม่ๆ ได้ และนำมาเป็นหลักในการออกแบบท่านาฏศิลป์ต่อไปได้

3. การใช้มัลติมีเดียเพื่อการสร้างสรรคงานนาฏศิลป์ มัลติมีเดียเป็นองค์ประกอบเสริมที่ช่วยให้การแสดงมีความน่าสนใจและสามารถสื่อสารเนื้อหาให้กับผู้ชม การออกแบบสื่อมัลติมีเดียจะต้องคำนึงถึงปัจจัยหลายประการด้วยกัน ทั้งภาพที่นำเสนอ อุปกรณ์ เทคนิค และองค์ประกอบอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง การนำมัลติมีเดียมาใช้ในงานนาฏศิลป์จะต้องไม่มากหรือน้อยจนเกินไปที่จะทำให้เกิดข้อต่อ

ภาพรวมในการแสดง กล่าวคือ การออกแบบจะต้องลงตัวและพอเหมาะตรงตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการนำเสนอในการแสดง สื่อผสมจะเป็นตัวเสริมในการแสดง ซึ่งจะต้องไม่ดึงดูดความสนใจหรือแย่งสายตาไปจากการร้ายรำของนักแสดง จากการสร้างสรรค์งานครั้งนี้ที่มีการทดลองใช้มีลติมิเดียผสมกับการแสดง พบว่า ปัจจัยสำคัญที่ผู้ออกแบบควรคำนึงถึง คือ สถานที่ พื้นที่ในการแสดง และข้อจำกัดของอุปกรณ์ในการรับและฉายภาพ เพราะการออกแบบสื่อมีลติมิเดียนั้น หากสามารถออกแบบควบคุมไปกับพื้นที่ในการแสดง และเลือกใช้อุปกรณ์ที่เหมาะสม สามารถควบคุมกำกับภาพและออกแบบระยะเวลาในการฉายภาพ การออกแบบความสัมพันธ์ของภาพในการแสดงได้เป็นอย่างดี จะช่วยให้ภาพรวมในการแสดงมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น สามารถสื่อสารกับผู้ชมได้อย่างเต็มศักยภาพ

ข้อเสนอแนะ

1. การสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ผสมมีลติมิเดีย ควรมีการศึกษาเรื่องการมีลติมิเดียในการนำเสนอการแสดงในประเด็นอื่นๆ หรือบริบทอื่นๆ ตลอดจนการสร้างสรรค์โดยใช้เทคนิคที่แตกต่างจากงานนี้ เพื่อให้เกิดมุมมองและการสื่อสารที่หลากหลายมากขึ้น อีกทั้งยังเป็นการขยายขอบเขตองค์ความรู้ด้านนาฏศิลป์กับสื่อดิจิทัลอื่นๆ ต่อไปได้ในอนาคต

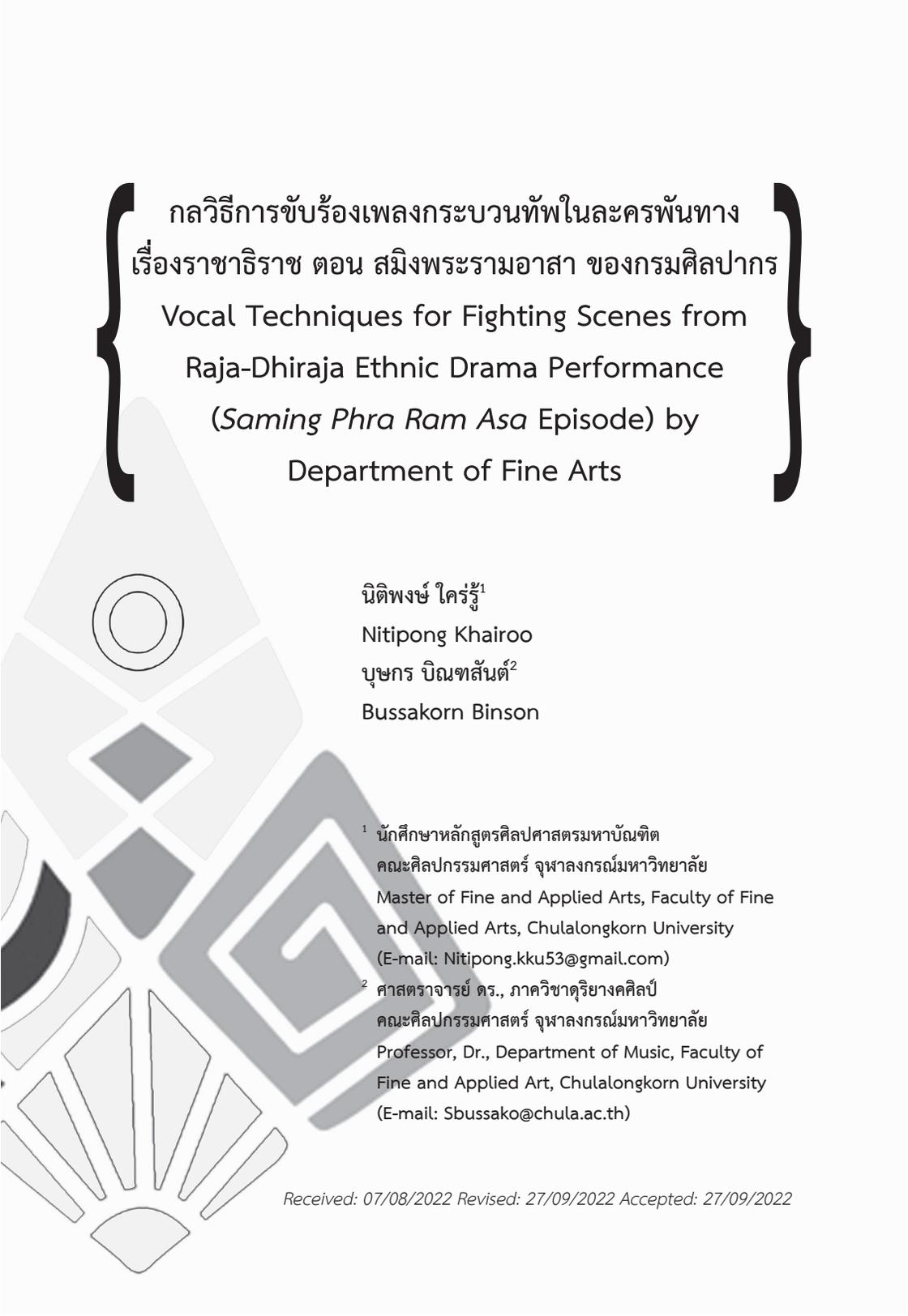
2. หลักการและเทคนิคในการสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์ไทยร่วมสมัย ชุดนี้สามารถนำไปใช้เป็นข้อมูลในการศึกษาให้กับ นักวิชาการ ครู อาจารย์ หรือผู้สนใจด้านศิลปะการออกแบบลีลานาฏศิลป์ เพื่อเป็นแนวทางค้นคว้าเพิ่มเติมและต่อยอดงานวิจัยด้านการออกแบบทางการแสดงและนำไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์การแสดง หรือพัฒนาการจัดการเรียนการสอนด้านนาฏศิลป์ร่วมสมัยต่อไปได้

กิตติกรรมประกาศ

บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของการวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ไทยให้ร่วมสมัย: แรงแบนตาลใจจากงานทัศนศิลป์ไทยสู่สื่อประสมมีลติมิเดีย สนับสนุนทุนวิจัยโดยกองทุนวิจัยคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ประจำปี 2564

เอกสารอ้างอิง

- วิบูลย์ ลี้สุวรรณ. (2540). **เครื่องจักสานไทย**. กรุงเทพฯ : องค์การคำครุสภา.
- สมปอง เพ็งจันทร์. (2546). **เครื่องจักสานภาคเหนือ**. เชียงใหม่ : ซิลค์เวอร์มบุคส์.
- สำนักงานพัฒนาบริหารองค์ความรู้ (องค์การมหาชน). (2564). **เครื่องจักสานนา เสริมมงคล**. ค้นเมื่อ 25 เมษายน 2564, จาก <http://www.okmd.or.th/knowledge-box-set/articles/local-thai-culture/361/auspicious-lanna-basketry>
- อนุกุล ศิริพันธ์ และคณะ. (2562). “**ศรัทธา สักการะ**” ความเชื่อ สุวิถีชีวิตชาว **ล้านนา: ถอดบทเรียนจากการจัดงานมหกรรมพิพิธภัณฑท์ท้องถิ่นล้านนา ครั้งที่ 1**. กรุงเทพฯ : ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน).
- Laban, R. (2011). **The mastery of movement**. 4th ed. Hampshire, UK : Dance Books.
- Konie, R. (2011). **A brief overview of Laban movement analysis**. Retrieved March 20, 2021, from <http://psychomotorischetherapie.info/website/wp-content/uploads/2015/10/LMA-Workshop-Sheet-Laban.pdf>
- Satish, S. (2019). **Technology and Dance Blending the Digital and Physical Worlds**. Retrieved March 20, 2021, from <https://medium.com/digital-literacy-for-decision-makers-columbia-b/technology-and-dance-blending-the-digital-and-physical-worlds-33589ff2bdd6>
- Yuko, N., & Takeshi, O. (2012). **Process of improvisational contemporary dance**. Retrieved March 20, 2021, from https://escholarship.org/content/qt40739507/qt40739507_noSplash_138a8128c1c9f4237c64dbeb05b99b69.pdf?t=op2kak



กลวิธีการขับร้องเพลงกระบวาทย์ในละครพันทาง
เรื่องราชาธิราช ตอน สมิงพระรามอาสา ของกรมศิลปากร
Vocal Techniques for Fighting Scenes from
Raja-Dhiraja Ethnic Drama Performance
(*Saming Phra Ram Asa* Episode) by
Department of Fine Arts

นิติพงษ์ ไคร์รู้¹

Nitipong Khairoo

บุษกร บินทสันต์²

Bussakorn Binson

¹ นักศึกษาหลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต
คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Master of Fine and Applied Arts, Faculty of Fine
and Applied Arts, Chulalongkorn University
(E-mail: Nitipong.kku53@gmail.com)

² ศาสตราจารย์ ดร., ภาควิชาดุริยางคศิลป์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Professor, Dr., Department of Music, Faculty of
Fine and Applied Art, Chulalongkorn University
(E-mail: Sbussako@chula.ac.th)

Received: 07/08/2022 Revised: 27/09/2022 Accepted: 27/09/2022

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์เรื่อง “กลวิธีการขับร้องเพลง กระบวนทัพในละครพันทางเรื่องราชาธิราช กรมศิลปากร” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากลวิธีและลีลาการขับร้องเพลงกระบวนทัพในละครพันทาง เรื่องราชาธิราช ตอน สมิงพระรามอาสา ตามแบบแผนของกรมศิลปากร โดยใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ ในการสัมภาษณ์ข้อมูลจากครูสมชาย ทับพร ผู้เชี่ยวชาญคีตศิลป์ไทย สำนักการสังคีต กรมศิลปากร ซึ่งเป็นผู้ที่มีบทบาทในการทำบท บรรจุเพลง และถ่ายทอดการขับร้อง รวมทั้งบุคคลอื่นที่เกี่ยวข้อง แล้วนำข้อมูลที่ได้มาเรียบเรียงในรูปแบบการพรรณนาวิเคราะห์

ผลการศึกษาพบว่า ครูสมชาย ทับพร ให้ความสำคัญในการตีความทางด้านอารมณ์ของการขับร้องให้มีความสอดคล้องกับอารมณ์ของตัวละคร ผ่านการใช้กลวิธีพิเศษในการขับร้อง 8 กลวิธี โดยจำแนกออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ 1. กลุ่มกลวิธีพิเศษเพื่อตกแต่งคำร้อง ได้แก่ การลักจังหวะ การปั้นคำ การม้วนเสียง-ม้วนคำ การผันเสียง การเน้นเสียง-เน้นคำ 2. กลุ่มกลวิธีพิเศษเพื่อตกแต่งทำนองเอื้อน ได้แก่ การกระทบเสียง การสะบัดเสียง และการโปรยเสียง ในการศึกษาลีลาการขับร้องแบ่งออกเป็น 3 ประเด็น คือ 1. ลีลาการขับร้องในบทละครช่วงที่แสดงอารมณ์ของตัวละคร 2. ลีลาการขับร้องที่เกิดจากการแบ่งผู้ขับร้องตามบทละคร 3. ลีลาการขับร้องที่เกิดจากความสัมพันธ์ระหว่างการรับร้อง ส่งร้อง

คำสำคัญ: กลวิธีการขับร้อง, ละครพันทาง, ราชาธิราช, กรมศิลปากร

Abstract

This research is part of the dissertation regarding “Vocal Techniques for Fighting Scenes from Raja-Dhiraja Ethnic Drama Performance by Department of Fine Arts”, aiming to study the vocal techniques and style of singing for fighting scenes from Raja-Dhiraja

ethnic drama performance (*Saming Phra Ram Asa Episode*) by Department of Fine Arts. It makes use of qualitative research to interview Kru Somchai Tubporn who is in charge of making the role play, recording the music, and relaying the method of singing. Including others related professions. The acquired information is arranged in form of descriptive analysis.

This study of Khru Somchai Tubporn's singing illustrates precedence to interpreting the singing emotions to sync with the character's emotions through 8 techniques. These vocal techniques are divided into 2 groups: 1. special techniques to enrich the lyrics including rhythm alterations (Kan Lak Changwa), word modification (Kan Pan Kham), rolling tones and words (Kan Muan Siang Muan Kham), voice diversion (Kan Phan Siang), and stressing tones and words (Kan Nen Siang - Nen Kham); 2. special techniques to decorate the wordless vocalization (euan) including embellishments with a grace note (Kan Kra-thop Siang), triplet (Kan Sabud Siang), spreading tones (Kan Proi Siang). As for the singing style, the result can be divided into 3 types including: 1. style of singing in the play while exhibiting emotions of the characters; 2. style of singing from assigning singers from the play; 3. style of singing emerged from the relationship between the singers and the ensemble.

Keywords: Vocal Techniques, Drama Performance, Raja-Dhiraja, Department of Fine Arts

บทนำ

ละครพันทางเป็นละครประเภทหนึ่งที่เกิดขึ้นเมื่อปลายสมัยรัชกาลที่ 4 โดยเจ้าพระยามหินทรศักดิ์ธำรง (เพ็ง เพ็ญกุล) ท่านเป็นผู้มีความสนใจในศิลปะด้านการละครอย่างยิ่งโดยคิดปรับปรุงละครชนิดใหม่นี้ จากละครนอกของไทย โดยมีแนวคิดจากการนำพงศาวดารชาติต่างๆ เช่น จีน พม่า มอญ มาประพันธ์ บทละคร และใช้แสดงในรูปแบบละครพันทาง โดยเรื่องแรกที่จัดแสดงคือเรื่องราชาธิราช ตอน สมิงพระราม-อาสา อันเป็นต้นแบบทำให้เกิดแนวคิดการนำพงศาวดารต่างชาติ มาประพันธ์บทละครเรื่องอื่นๆ ต่อมา เช่น พระลอ อาบุญหะชัน สามก๊ก อิเหนา ห่องสิน เลือดสุพรรณ เป็นต้น

ธนิต อยู่โพธิ์ ได้กล่าวไว้ว่า ละครพันทางเรื่องราชาธิราช กรมศิลปากร ถูกปรับปรุงบทละครขึ้นใหม่ในปี พ.ศ. 2495 โดยครูมนตรี ตราโมท ซึ่งปรับปรุงจากบทละครของเก่าให้มีความกระชับตามรูปแบบของกรมศิลปากร (2495) บทละครเรื่องราชาธิราช เป็นบทละครที่ประพันธ์ขึ้นจากเค้าโครงพงศาวดารฉบับพม่า-มอญ ว่าด้วยเรื่องราวความขัดแย้งของมอญและพม่า โดยตัวละครแบ่งเป็น 3 เชื้อชาติ ได้แก่ เชื้อชาติจีน เชื้อชาติพม่า และเชื้อชาติมอญ จากการศึกษาปรากฏตอนที่กรมศิลปากร ใช้จัดแสดงอยู่บ่อยครั้ง เช่น สมิงพระรามอาสา สัจจะสมิงนครินทร์ สมิงพระราม แต่งงาน ศึกมิ่งรายกระยอฉวา พระยาน้อยชมตลาด สัจจาธิษฐานพ่อลาวแก่นท้าว ศึกพระเจ้าฝรั่งมังฆ้อง อื่นๆ การแสดงละครพันทาง มีองค์ประกอบที่มีความสำคัญมากส่วนหนึ่ง คือ การบรรเลงและขับร้องประกอบการแสดง

การขับร้องประกอบการแสดงละครพันทางเรื่องราชาธิราช ตอน สมิงพระรามอาสา มีความโดดเด่นอย่างยิ่งในการถ่ายทอดอารมณ์การขับร้องให้ผู้แสดง เข้าถึงบทบาท อารมณ์ ความรู้สึกของตัวละครและแสดงออกมาได้อย่างสมบทบาท โดยเฉพาะเป็นเรื่องราวว่าด้วยการยกทัพทำศึกสงครามระหว่าง 3 เชื้อชาติ ฉะนั้น การขับร้องในเพลงสำเนียงภาษาต่างๆ ของกรมศิลปากรจึงมีความโดดเด่นอย่างยิ่ง ซึ่งตอนที่ กรมศิลปากรนิยมจัดแสดงบ่อยครั้งและได้รับความนิยมจากผู้ชม คือ ตอนสมิงพระรามอาสา

ครูสมชาย ทับพร ผู้เชี่ยวชาญคีตศิลป์ไทย สำนักการสังคีต กรมศิลปากร เป็นบุคคลสำคัญในการ สืบทอดองค์ความรู้ของกรมศิลปากรด้านต่างๆ เช่น การประพันธ์บท การบรรจพเพลง โดยเฉพาะในด้าน การขับร้องประกอบการแสดงโขน และละคร โดยเฉพาะในละครพันทางเรื่องราชาธิราช ตอน สมิงพระราม-อาสา มีลักษณะการขับร้องที่เป็นเอกลักษณ์อันส่งผลให้การแสดงละครพันทางของกรมศิลปากรมีความโดดเด่น

ผู้วิจัยเล็งเห็นถึงความสำคัญในการขับร้องประกอบการแสดงละครพันทาง เรื่อง ราชาธิราช ตอน สมิงพระรามอาสา จึงเกิดความสนใจในการศึกษากลวิธีและลีลาการขับร้องประกอบการแสดง โดยศึกษาจากครูสมชาย ทับพร ซึ่งจะชี้ให้เห็นถึงลักษณะเด่นอันเป็นลักษณะเฉพาะของกรมศิลปากร และเพื่อบันทึกองค์ความรู้ของกรมศิลปากรไว้สืบไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อศึกษากลวิธีและลีลาการขับร้องเพลงกระบวนทัพนในละครพันทางเรื่องราชาธิราช ตอน สมิง พระรามอาสา ของกรมศิลปากร

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทราบถึงกลวิธีและลีลาการขับร้องเพลงกระบวนทัพนในละครพันทางเรื่องราชาธิราช ตอน สมิงพระรามอาสา ของกรมศิลปากร
2. ทราบลักษณะเฉพาะในการขับร้องประกอบการแสดงของกรมศิลปากร
3. บันทึกทางขับร้องเพลงในละครพันทางเรื่องราชาธิราช ของกรมศิลปากรเป็นลายลักษณ์อักษรและเป็นข้อมูลต่อวงการวิชาการสืบไป

ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “กลวิธีการขับร้องเพลงกระบวนทัพนในละครพันทางเรื่องราชาธิราช กรมศิลปากร” ผู้วิจัยพิจารณาคัดเลือกตอนที่นำมาวิเคราะห์จากความ

นิยมของผู้ชม ซึ่งกรมศิลปากรจัดแสดงอยู่บ่อยครั้งคือ ตอนสมิงพระรามอาสา โดยรับการถ่ายทอดทางขับร้องจากครุสมชาย ทับพร ผู้เชี่ยวชาญคีตศิลป์ไทย สำนักการสังคีต กรมศิลปากร โดยเลือกวิเคราะห์การขับร้องเฉพาะเพลงกระบวนทัฬหี เพื่อให้เห็นถึงกลวิธีพิเศษที่ใช้ในการขับร้องและลีลาการขับร้องประกอบการแสดงตามแบบแผนของกรมศิลปากร

นิยามศัพท์เฉพาะ

เพลงกระบวนทัฬหี หมายถึง เพลงขับร้องที่ถูกบรรจุอยู่ในบทละครพันทาง ตอนสมิงพระรามอาสา ฉบับกรมศิลปากร โดยเพลงกระบวนทัฬหีจะจัดอยู่ในช่วงเวลาการจัตทัฬหี ประจัญทัฬหี และถอนทัฬหี ของตัวละครฝ่ายจีน มอญ และพม่า ซึ่งเจาะจงเฉพาะเพลงขับร้องเท่านั้น

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิเคราะห์กลวิธีและลีลาการขับร้องเพลงกระบวนทัฬหีในละครพันทางเรื่อง ราชาริราช ตอนสมิงพระรามอาสา แนวคิดและทฤษฎีที่ผู้วิจัยเล็งเห็นถึงความสำคัญ ได้แก่ แนวคิดการวิเคราะห์เพลงไทย และทฤษฎีทางสุนทรียศาสตร์ว่าด้วยเรื่องความงาม ในประเด็นการวิเคราะห์กลวิธีการขับร้อง ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดการวิเคราะห์เพลงไทยของพิชิต ชัยเสรี (2559) ได้เสนอแนวคิดการวิเคราะห์เพลงไทยไว้ 3 วิธี คือการวิเคราะห์โดยระบบ (Systematic Approach) การวิเคราะห์โดยเลือกประเด็น (Selective Approach) และวิเคราะห์โดยแจ้งพินิจ (Intuitive Approach) จากแนวคิดการวิเคราะห์เพลงไทยข้างต้น ผู้วิจัยเลือกวิธีการวิเคราะห์แบบวิเคราะห์โดยเลือกประเด็น (Selective Approach) คือการเลือกมโนทัศน์ทางดนตรีในด้านใดด้านหนึ่งมาวิเคราะห์ ในที่นี้ผู้วิจัยเลือกวิเคราะห์เฉพาะการใช้กลวิธีและลีลาในการขับร้องในละครพันทางเรื่องราชาริราช ตอนสมิงพระรามอาสา ในเฉพาะเพลงกระบวนทัฬหี เพื่อให้เห็นเอกลักษณ์ของการขับร้องประกอบการแสดงตามแนวทางของกรมศิลปากร

ในประเด็นการศึกษาลีลาการขับร้อง ผู้วิจัยได้ใช้ทฤษฎีทางสุนทรียศาสตร์ว่าด้วยเรื่องความงาม (Theory of Beauty) ของ Max Dessoir โดยสุพจน์ จิตสุทธิญาณ (2556) ได้อธิบายทฤษฎีข้างต้นว่าเป็นศาสตร์ที่กล่าวถึงเรื่องความงามอันมาจากกับการตีความของบุคคลนั้นๆ ที่อาจจะมึ่มมองความเห็นตรงกันหรือต่างกันได้ โดย Max Dessoir จำแนกรูปแบบทางสุนทรียศาสตร์ไว้ 5 รูปแบบ ได้แก่ ความงาม (Beauty) ความงามอย่างน่าทึ่ง (Sublime) ความโศกเศร้า (Tragic) ความตลกขบขัน (Comic) และความน่าเกลียด (Ugly) ผู้วิจัยได้ใช้ทฤษฎีทางสุนทรียศาสตร์เป็นแนวทางในการหาคำตอบของความตีความในการศึกษาลีลาการขับร้องประกอบการแสดง อันส่งผลให้เกิดคุณค่าและความเป็นเอกลักษณ์ที่โดดเด่นตามแนวทางของกรมศิลปากร

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการศึกษาวิจัยเรื่อง “กลวิธีการขับร้องเพลงกระบวนทัพนในละครพื้นทางเรื่องราชาธิราช กรมศิลปากร” ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยโดยวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยแบ่งขั้นตอนการวิจัยออกเป็น 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยทำการรวบรวมข้อมูลจากการค้นคว้าเอกสาร บทความ ตำราทางวิชาการ วิทยานิพนธ์และหนังสือจากแหล่งข้อมูลต่างๆ จากหอสมุดของสถาบันอุดมศึกษาต่างๆ ตลอดจนวีดิทัศน์การแสดงละครพื้นทางเรื่องราชาธิราช ของกรมศิลปากร จาก Youtube

2. การกำหนดกลุ่มผู้ให้ข้อมูล

ผู้วิจัยใช้การสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (Structured Interview) การสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้าง (Non-Structured Interview) และต่อเพลงขับร้องในละครพื้นทางเรื่องราชาธิราช ตอน สมิงพระรามอาสา จากครูสมชาย ทัพบรผู้เชี่ยวชาญคีตศิลป์ไทย สำนักการสังคีต กรมศิลปากร เพื่อศึกษาวิเคราะห์กลวิธีและลีลาการขับร้องเพลงกระบวนทัพนในละครพื้นทางเรื่องราชาธิราช ของกรมศิลปากร

3. การจัดกระทำข้อมูล

ผู้วิจัยทำการบันทึกข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างและต่อเพลงขับร้องจากผู้เชี่ยวชาญ โดยข้อมูลเพลงที่ได้มาถอดเป็นโน้ตเพลงไทย เพื่อนำไปวิเคราะห์ในขั้นตอนถัดไป

4. การวิเคราะห์

การศึกษาคครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกวิเคราะห์เฉพาะเพลงขับร้องในช่วงกระบวนทัพจำนวน 16 เพลง ใช้วิธีการวิเคราะห์โดยการเลือกประเด็น (Selective Approach) ตามแนวคิดของพิชิต ชัยเสรี (2559) โดยกำหนดประเด็นการวิเคราะห์ 2 ประเด็น คือ กลวิธีพิเศษที่ใช้และลีลาการขับร้อง

สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษากลวิธีและลีลาการขับร้องเพลงกระบวนทัพในละครพันทางเรื่องราชาธิราช ตอน สมิงพระรามอาสา ของกรมศิลปากร ผู้วิจัยได้กำหนดประเด็นการวิเคราะห์ออกเป็น 2 ประเด็น ได้แก่ กลวิธีพิเศษที่ใช้ในการขับร้องและลีลาการขับร้อง โดยพิจารณาคัดเลือกเฉพาะเพลงขับร้องในช่วงกระบวนทัพ จำนวน 16 เพลงตามลำดับ ได้แก่ เพลงจินลั่นถัน เพลงเดินทัพจิน เพลงจินปั้งหลัง เพลงจินชิมเล็กชั้นเดียว เพลงพม่าประเทศ สร้อยเพลงพม่าเขว เพลงปลายพม่ารำชวาน เพลงจินสุหทัย เพลงจินเข้าห้อง เพลงสองกุมาร เพลงจินช้วน เพลงช่อพุ่มเรียง เพลงผ้าโพกชั้นเดียว เพลงจินหลวง เพลงจินชิมเล็ก และเพลงจินใจ้อย สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. กลวิธีพิเศษที่ใช้ในการขับร้อง

จากการศึกษากลวิธีพิเศษที่ใช้ในการขับร้องเพลงกระบวนทัพในละครพันทางเรื่อง ราชาธิราช ตอน สมิงพระรามอาสา โดยศึกษาจากครูสมชาย ทัพบรผู้เชี่ยวชาญคีตศิลป์ไทย สำนักการสังคีต กรมศิลปากร จำนวน 16 เพลง พบว่ามีการใช้กลวิธีพิเศษในการขับร้อง 8 กลวิธี ได้แก่ การลักจังหวะ การกระทบเสียง การสับตเสียง การปั่นคำ การผันเสียง การม้วนเสียง-ม้วนคำ การโปรยเสียง และการเน้นเสียง-เน้นคำ ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 ตารางแสดงความถี่ของกลวิธีพิเศษในการขับร้อง ตอน สมิงพระรามอาสา

ลำดับ	เพลง	จำนวนความถี่ของกลวิธีพิเศษที่พบ									
		ลัก จังหวะ	กระทบ เสียง	สลับ เสียง	ปั้น คำ	ผัน เสียง	ม้วน เสียง	โพรย เสียง	โหน เสียง	โยน เสียง	เน้น เสียง
1	เพลงจีนลั่นถัน	6	6	-	-	1	2	-	-	-	-
2	เพลงเดินทัพจีน	-	6	-	3	11	-	-	-	-	-
3	เพลงจีนปึงหลัง	2	-	7	-	-	1	-	-	-	-
4	เพลงจีนซิมเล็ก	6	-	4	-	1	-	-	-	-	-
5	เพลงพม่าประเทศ	5	1	-	-	1	2	-	-	-	-
6	เพลงสร้อยพม่าเขว	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-
7	เพลงปลายพม่ารำหวาน	6	-	-	-	-	1	-	-	-	-
8	เพลงจีนสูหยิน	4	-	4	-	-	-	-	-	-	-
9	เพลงจีนเข้าห้อง	4	2	6	-	-	-	-	-	-	-
10	เพลงสองกุมาร	26	-	12	2	4	12	-	-	-	1
11	เพลงจีนชวน	5	1	3	1	-	1	-	-	-	-
12	เพลงซอพุ่มเรียง	44	2	-	1	3	6	-	-	-	-
13	เพลงผ้าโพก	29	-	-	-	2	5	3	-	-	1
14	เพลงจีนหลวง	24	24	13	3	10	4	-	-	-	-
15	เพลงจีนซิมเล็ก	19	20	12	3	4	3	-	-	-	-
16	เพลงจีนใจโย	16	1	1	2	1	4	-	-	-	12
รวมกลวิธีพิเศษ		199	63	62	15	38	41	3	-	-	14

จากตารางแสดงความถี่พบกลวิธีพิเศษทั้งสิ้น 8 กลวิธี สามารถจำแนกได้ 2 กลุ่ม คือ 1) กลุ่มกลวิธีพิเศษเพื่อตกแต่งคำร้อง 5 กลวิธี ได้แก่ การลักจังหวะ การปั้นคำ การผันเสียง การม้วนเสียง-ม้วนคำ และการเน้นเสียง-เน้นคำ 2) กลุ่มกลวิธีพิเศษเพื่อตกแต่งทำนองเอื้อน 3 กลวิธี ได้แก่ การกระทบเสียง การสลับเสียง และการโพรยเสียง ดังนี้

กลุ่มกลวิธีพิเศษเพื่อตกแต่งคำร้อง

1) การลักจังหวะ เป็นกลวิธีการขับร้องที่พบมากที่สุด พบทั้งในคำร้องและคำเอื้อนแต่ส่วนใหญ่พบในคำร้องเป็นหลัก โดยกลวิธีข้างต้นเป็นการทำให้คำร้องหรือคำเอื้อนตกลงก่อนจังหวะตก เป็นการกระทำโดยตั้งใจเพื่อให้จังหวะของคำร้องมีความไพเราะมากขึ้น โดยจะพบในทุกๆ เพลง เพลงที่ใช้กลวิธี การลักจังหวะมาก

ที่สุด คือ เพลงซอพุมเรียง เพลงผ้าโพกชั้นเดียว และเพลงสองกุมาร เนื่องจากเพลงข้างต้น มีความยาวของบทร้องมาก จึงพบการลักจังหวะที่คำร้องมากในกลุ่มเพลงดังกล่าว

ตัวอย่างการลักจังหวะในคำร้องเพลงปลายพม่ารำชวาน คำที่ 1 บรรทัดที่ 2

คำร้อง	-ให้-เคลื่อน	-คลาด--	---นิ	-กร--	--เอ้อเออ	-เฮอ-เฮย	---ซ่าน	-ลำ--
ทำนองร้อง	ชม-ซ	มช-ม	--ลท	-ล--	--รม	-ช-ล	---ลท	-ชล--

ตัวอย่างการการลักจังหวะในคำเอื้อนเพลงซอพุมเรียง คำที่ 5 บรรทัดที่ 1

คำร้อง	เออเอ้อ-ข้าเลื่อง	-เนตร--	-แล-ขม้าย	-เออ--	-เออ-เอ้อ	-เฮอเฮย-	--ทั้งซ่าย	-ขวา--
ทำนองร้อง	ทลช-มมี	ซรี-ดี	-รริมี	-ริ--	-ดี-ท	-ดีริ-	--ริริ	-ท-ริ-

2) การปั้นคำ เป็นกลวิธีที่พบในคำร้องเป็นหลัก โดยกลวิธีข้างต้นเป็นการทำให้คำร้อง มีความอ่อนหวาน นุ่มนวลมากยิ่งขึ้น โดยการเพิ่มพยางค์เสียงในคำร้อง ตั้งแต่ 2 เสียงขึ้นไป ส่วนมากพบในเพลงเดินทัพจีน เพลงจินหลวง และเพลงจินชิมเล็ก

ตัวอย่างการปั้นคำในเพลงจินหลวง คำที่ 4 บรรทัดที่ 1

คำร้อง	-ต่อ-หีบ	-ฮือ-ให้	---สม	-ยศ-ฮือฮือ	---เอ้อ	เออเอ้อเออเออ	-เอย--	-งด-งาม
ทำนองร้อง	-ริ-ริ	-ม-ซริท	---ริ	-มิ-ริท	---ท	ริ่มชิม	-ริ--	-ท-ล

3) การผันเสียง เป็นกลวิธีที่พบในคำร้องเป็นหลัก โดยกลวิธีข้างต้นเป็นการทำให้หางเสียงของคำร้องผันสูงขึ้น ส่งผลให้คำร้องมีความหมายถูกต้องตามเสียงวรรณยุกต์ของคำนั้นๆ เพลงที่ใช้กลวิธี การผันเสียงมากที่สุด คือ เพลงเดินทัพจีน และเพลงจินหลวง

ตัวอย่างการผันเสียงในเพลงจันทรา คำที่ 7 บรรทัดที่ 2

คำร้อง	---เอ็ง	-เง้อ-เออ	เอ้อ-เฮอะเอ็ง	-เงย--	-เส-นา	---นาย	---ฝ่าย	-พหล-ฮี้
ทำนองร้อง	--ชท	-ร้-ล	ช-ทล	-ล--	ทรี-ท	---ท	--ทล	ทท-รี

4) การม้วนเสียง-ม้วนคำ เป็นกลวิธีที่พบในตอนท้ายของคำร้อง โดยกลวิธีข้างต้นเป็นการทำให้ช่วงท้ายของคำร้องมีเสียงที่กระชับได้ความหมายหรือเป็นการเชื่อมระหว่างคำร้องและคำอื่นก็ได้ พบการม้วนเสียง-ม้วนคำ 2 รูปแบบ คือ การม้วนเสียง 2 พยางค์ และการม้วนเสียง 3 พยางค์ เพลงที่พบ การใช้กลวิธีนี้มากที่สุด คือ เพลงสองกุมาร

ตัวอย่างการม้วนเสียง 2 พยางค์ ในเพลงสองกุมาร คำที่ 5 บรรทัดที่ 2

คำร้อง	-ต้อง--	-ผอน-	-ผัน	เฮ้อเออ-	-ให้	-หยอน-	---เอ้อ	-เฮ้อเออเออ	-เฮ้อเออเอ็ง	-เอ้ย--
ทำนองร้อง	-ร้-ท	ท	ร้-ม	ชรี-ล	ล	ชมม	---ท	-ทลช	-ลชม	-ม--

ตัวอย่างการม้วนเสียง 3 พยางค์ ในเพลงสองกุมาร คำที่ 6 บรรทัดที่ 2

คำร้อง	--จะได้	---ดู	---ฮือ	-ฮือฮือ-	-พอ--	-ได้-รู้	---ช่อง	-ลอด-เอ้อ
ทำนองร้อง	--ลล	-ช-ล	---ท	-ลช-	-ท--	ลช-ท	ร้-ลช	ลช-ลท

5) การเน้นเสียง-เน้นคำ เป็นกลวิธีการขับร้องที่พบเฉพาะเพลง โดยกลวิธีข้างต้นเป็นการเน้นน้ำหนักเสียงไปที่คำร้องนั้นๆ เพื่อเพิ่มอารมณ์ความหนักแน่นของคำยิ่งขึ้น ส่วนมากจะพบการเน้นเสียง ในคำร้องประเภทคำกริยา เช่น กระที่บบาท ผิงผาง แทง เป็นต้น เพลงที่พบการใช้กลวิธีนี้มากที่สุด คือ เพลงจันทรา

ตัวอย่างการเน้นเสียง-เน้นคำในเพลงจันทรา คำที่ 1 บรรทัดที่ 2

คำร้อง	--กระที่บ	---บาท	---ผิง	---ผาง	---เออ	เฮ้อเออเออ-เออ	---ปร่าง	--เปรี๊ยะ
ทำนองร้อง	--ลล	ช-ช	---ท	-ร้-ท	-ร้-ล	ทลช-ม	---ท	---ท

กลุ่มกลวิธีพิเศษเพื่อตกแต่งทำนองเอื้อน

1) การกระทบเสียง กลวิธีข้างต้นเป็นการลากเสียงจากเสียงยาวไปกระทบเสียงสั้นในระดับเสียงที่ต่างกันแล้วกลับมาเสียงเดิม เพื่อให้เสียงมีความสะดุดสะเทือน ส่งผลให้ทำนองเอื้อนมีความไพเราะมากขึ้น เพลงที่พบการใช้กลวิธีนี้มากที่สุด คือ เพลงจันทรา

ตัวอย่างการกระทบเสียงในเพลงจันทรา คำที่ 2 บรรทัดที่ 3

คำร้อง	-เอ้อ-เออ	-เออ-เออ	--ชะเอ็ง	-เงอ--	---เอ้อ	-เอ็งเง้อเออ	---เออ	ชะเออ-เอ้อ
ทำนองร้อง	-ซ-ล	-ท-รี	--มรี	-รี--	---ซ	ลท รล	---ซ	ลซ-ม

2) การสับเสียง กลวิธีข้างต้นเป็นการเปล่งเสียงคำเอื้อนให้มีระดับเสียงต่างกัน 3 เสียงติดต่อกันด้วยความรวดเร็ว เพื่อให้ทำนองเอื้อนมีความเคลื่อนไหวต่อเนื่องกันและฟังไพเราะมากขึ้น พบการสับเสียง 3 รูปแบบ คือ การสับเรียงเสียง การสับข้ามเสียง และการสับม้วนเสียง

การสับเรียงเสียง คือการเปล่งเสียงที่ต่างกันเรียงกัน 3 ระดับจากเสียงสูงลงมาเสียงต่ำ เรียงชิดติดกันด้วยความรวดเร็ว

ตัวอย่างการสับเรียงเสียงในเพลงจันทรา คำที่ 1 บรรทัดที่ 4

คำร้อง	-อือ--	-เฮ้อเออเออ	---	-เฮ้อเออเออ	---เอ็ง	-เง้อ-เออ	---เอ็ง	-เง้อ-เออ
ทำนองร้อง	-รี--	-มรีด	----	-มรีด	---ล	-ด-ซ	---ม	-ซ-รี

การสับข้ามเสียง คือการเปล่งเสียงที่ต่างกัน 3 ระดับจากเสียงสูงลงมาเสียงต่ำ โดยเสียงพยางค์ที่ 1 และ 2 เป็นระดับเสียงที่ติดกัน และเสียงพยางค์ที่ 3 เป็นระดับเสียงข้ามไม่ติดกัน เปล่งเสียง 3 พยางค์ให้เรียงชิดติดกันด้วยความรวดเร็ว

ตัวอย่างการสับตัดข้ามเสียงในเพลงสองกุมาร คำที่ 1 บรรทัดที่ 2

คำร้อง	-เจ้า--	---สมิง	-เออ-พระ	-ราม-เอ้อ	เออเอ้อ-เออ	-เอ้อเออเอ้อ	-เอ้อเออเอ้อ	-เอ้อเอ้อเอ้อ	-เอ้อเอ้อเอ้อ
ทำนองร้อง	-รี้--	-มี-รี้	ท-ลท	-ล-ท	ลช-ท	-ทลช	-ลชม	-ม--	

การสับตัดข้ามเสียง คือการเปล่งเสียงที่ต่างกัน 3 ระดับจากเสียงสูงลงมาเสียงต่ำ โดยพยางค์ที่ 1 เป็นระดับเสียงตั้ง พยางค์ที่ 2 ระดับเสียงสูงสุด และพยางค์ที่ 3 ระดับเสียงต่ำสุด เปล่งเสียง 3 พยางค์ ให้เรียงชิดติดกันด้วยความรวดเร็ว

ตัวอย่างการสับตัดข้ามเสียงในเพลงจินสุทริน คำที่ 2 บรรทัดที่ 2

คำร้อง	---เอ้อ	---เอ็ง	-เง้อ-เออ	----	---เอ้อ	-เอ็งเง้อเออ	----	--เง้อเออ
ทำนองร้อง	---รี้	-มี-ฟิ	-ล-มี	----	---รี้	-ฟิลมี	----	--ซุรี้

3) การโพรยเสียง เป็นกลวิธีพิเศษที่พบเฉพาะเพลง กลวิธีข้างต้นเป็นการประดิษฐ์คำเอื้อนโดยการโพรยเสียงจากเสียงสูงลงไปหาเสียงต่ำเชื่อมต่อกันอย่างกลมกลืนคล้ายลักษณะการโพรยดอกไม้ กลวิธีดังกล่าวเป็นการกระทำเพื่อให้เกิดสำเนียงมอญในทำนองเอื้อน ซึ่งพบเฉพาะในเพลงสำเนียงมอญ คือ เพลงผ้าโพกชั้นเดียว เพียงเพลงเดียว นับเป็นกลวิธีพิเศษที่เป็นลักษณะเด่นและพบได้ไม่บ่อยนักในเพลงกระบวนทัพนอกจากตอนดังกล่าว

ตัวอย่างการโพรยเสียงในเพลงผ้าโพก ชั้นเดียว คำที่ 1 บรรทัดที่ 1

คำร้อง	--ฝ่าย	---สมิง	---พระ	-ราม--	-เฮอ-เอ้อ	-เฮอ-เออ	เออเออเอ้อ - ไม่	-ขาม-ฤทธิ์
ทำนองร้อง	---ดี	--รี้	-ซุ-ซุ	-มี--	-มี-ล	-มี-รี้	ดทล - ดล	-ดี-รี้

2. ลีลาการขับร้อง

ผลการศึกษาลีลาการขับร้องเพลงกระบวนทัพนในละครพันทางเรื่องราชาธิราช ตอน สมิงพระราม-อาสา โดยศึกษาจากการสัมภาษณ์ครูสมชาย ทัพบรผู้เชี่ยวชาญคีตศิลป์ไทย สำนักการสังคีต กรมศิลปากร จำนวน 16 เพลง พบว่าครูสมชาย ทัพบร มีลีลาการขับร้องแบ่งออกเป็น 3 ประเด็น ดังนี้

ประเด็นที่ 1 สติลาการขับร้องในบทละครที่แสดงอารมณ์ของตัวละคร

สติลาการขับร้องที่แสดงอารมณ์ของตัวละครนั้นเกิดขึ้นจากการตีความของครูสมชาย ทับพรจากบทละครให้เชื่อมโยงกับการแสดงอารมณ์ของตัวละคร แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ ดังนี้

1) สติลาการขับร้องที่สอดคล้องกับการใช้กลวิธีพิเศษ พบการใช้กลวิธีพิเศษที่สัมพันธ์กับการแสดงสติลาอารมณ์การขับร้องที่โดดเด่น 3 กลวิธี คือ การลักจังหวะ การโปรยเสียง และการเน้นเสียง-เน้นคำ

การลักจังหวะ

ใช้เมื่อต้องการแสดงสติลาอารมณ์ความกล้าหาญอีกิติม การใช้กลวิธีพิเศษนี้ สติลาสอดคล้องกับท่วงท่าการก้าวเดินที่ยกเอียงกันของตัวละครเสนาทหาร ทำให้จังหวะสติลาการขับร้องสอดคล้องกับจังหวะการออกท่าทางของตัวละคร อันส่งผลให้เห็นภาพความสง่างามของการเดินทัพ พบได้ชัดเจนในเพลงเดินทัพเงินและสร้อยเพลงพม่าเขว ซึ่งทั้งสองเพลงอยู่ในช่วงการเดินทัพของตัวละครฝ่ายจีนและพม่า โดยวิธีการขับร้องจะร้อง 2 เที้ยว จะเริ่มใช้กลวิธีการลักจังหวะในเที้ยวที่ 2 ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างสติลาการลักจังหวะเลียนแบบท่วงท่าการเดินในเพลงเดินทัพเงิน เที้ยวที่ 2 ช่วงบรรทัดที่ 2-11

คำร้อง	----	---อุย	---กิน	---เหมียน	---เฉียน	-อี-โก	----	---เกียง
ทำนองร้อง	----	---ม่	---ร้	---ช	---ล	-ร้-ท	----	---ช
คำร้อง	---ซือ	---ล่ง	----	---เกียง	---ซือ	---โพ	----	----
ทำนองร้อง	---ช	---ช	---ม	---ช	---ช	---ช	---ม	----
คำร้อง	---มา	---เพียว	---เพียว	---มา	----	---ฮุย	----	----
ทำนองร้อง	---ช	---ม	---ช	---ล	---ท	---ล	----	----
คำร้อง	---มา	---เพียว	---เพียว	-อู-ซือ	---มา	-ฮ้า-ฮุย	----	---เฉ่า
ทำนองร้อง	---ม่	---ม่	---ม่	-ร้-ท	---ม่	-ช้-ม่	----	---ช
คำร้อง	----	-ซัน-จอ	----	---อุย	-อี-เอียว	-อู่-อุย	----	---ซัน
ทำนองร้อง	----	-ล-ท	----	---ท	-ร้-ท	-ล-ท	----	---ท
คำร้อง	-อี-จวน	-อีอ-จอ	---ฮ้ออ	-อ่อ-อุย	---เอียว	---เกีย	---เอีย	----
ทำนองร้อง	-ร้-ท	-ล-ท	-ร้-ท	-ล-ช	---ช	---ช	---ม	----

คำร้อง	---เดอ	---เดิน	---ซัง	---กา	----	-อี-ยอ	----	----
ทำนองร้อง	---ซุ	---ม	---ซุ	---ล	----	-ท-ล	----	----
คำร้อง	---เดอ	---เซ็น	---ซัง	-อี-ลี	---กาย	-ฮ้า-ยอ	----	---อุย
ทำนองร้อง	---มี	---มี	---มี	-ร้-ท	---ร้	-ซ้-มี	----	---ซ
คำร้อง	----	--เซียงกง	---จั้ง	-อี-หมิ่น	---เหลียง	-อี-กอ	---อ้อ	---เลียง
ทำนองร้อง	----	--ลท	---ท	-ร้-ซ	---ล	-ร้-ท	---ม	---ม
คำร้อง	---ทาย	----	---หัว	-อี-กู	----	----	----	---เกียง
ทำนองร้อง	---ซ	----	---ล	-ร้-ท	----	----	----	---ท

ตัวอย่างลีลาการลักจังหวะเลียนแบบท่วงท่าการเดินในเพลงพม่าเขว ที่เวที 2 ช่วงบรรทัดที่ 1-3

คำร้อง	---เขว	---เขว	---เขว	----	-เขว-อิม	--มะเล	-เล้-เหล่	----
ทำนองร้อง	---ทรี	--ทรี	--ทรี	----	-ทรี-ท	--ลท	-ร้-ซ	----
คำร้อง	---เขว	---เขว	---เขว	----	-เขว-อิม	-มะ-เล	-เล้-เหล่	----
ทำนองร้อง	---ทรี	--ทรี	--ทรี	----	-ทรี-ท	--ลท	-ร้-ซ	----
คำร้อง	-เขว-อิม	-มะ-เล	-เหล่-เล	----	-ไซ-ย่า	-มอง-เล	--เลเหล่	-เลเล-
ทำนองร้อง	-ทรี-ท	--ลท	-ซ-ล	----	-ซ-ม	-ซ-ซ	--มร	-มซ-

การโปรยเสียง

ใช้เมื่อต้องการให้ลีลาของทำนองเอื้อนเกิดสำเนียงมอญ จุดประสงค์เพื่อตกแต่งทำนองเอื้อนให้มีความไพเราะและสอดคล้องกับบทบาทของตัวละครเชื้อชาติมอญ เป็นลีลาเฉพาะซึ่งพบในเพลงผ้าโพกชั้นเดียว ดังแสดงในหัวข้อกลุ่มกลวิธีพิเศษ เพื่อตกแต่งทำนองเอื้อน

การเน้นเสียง-เน้นคำ

ใช้เพื่อต้องการแสดงลีลาอารมณ์โกรธ มีลักษณะการเน้นเสียงคำร้องให้มีน้ำหนักมากขึ้น ส่วนใหญ่พบในคำร้องประเภทคำกริยา เช่น กระที่บาทท พิโรธกริ้ว สอดทวนแทง เป็นต้น ฉะนั้นลีลา การขับร้องอารมณ์โกรธซึ่งแสดงออกผ่านกลวิธี การเน้นเสียง-เน้นคำนี้ ส่งผลให้การออกท่าทางของตัวละคร มีความเข้มแข็ง ดุดัน และมีความสมบทบาทมากยิ่งขึ้น เป็นลีลาเฉพาะซึ่งพบได้บ่อยในเพลงจีนใจยอด ดังแสดงในหัวข้อกลุ่มกลวิธีพิเศษตกแต่งคำร้อง

2) ลีลาการขับร้องที่เกิดจากความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของครุสมชาย ทัพบร พบว่าครุทธานมีลีลาการขับร้อง 2 ลักษณะ ได้แก่ ลีลาการลัดจังหวะในคำร้อง ซึ่งมีความสัมพันธ์กับการใช้กลวิธีพิเศษ เป็นเอกลักษณ์การขับร้องเฉพาะตัว ซึ่งจะพบในทุกเพลง โดยการตีความเพื่อแสดงลีลาการขับร้องในบางเพลงอาจไม่ได้กระทำ เพื่อส่งเสริมบทบาทการออกท่าทางในการแสดงอารมณ์ของตัวละคร แต่เป็นเอกลักษณ์ การขับร้องเฉพาะตัวของครุที่กระทำขึ้นภายใต้ความถูกต้องของจังหวะ ทำนอง และความเหมาะสม เอกลักษณ์การขับร้องเฉพาะตัวอีกข้อหนึ่ง คือ การใช้ น้ำเสียงในการขับร้อง พบว่าครุตีความการใช้น้ำเสียง จากบทละครเพื่อให้มีความ สอดคล้องกับอารมณ์การแสดงของตัวละคร เช่น บทโศกเศร้า บทบรรยาย เพื่อดำเนิน เรื่องทั่วไป ใช้น้ำเสียงที่เรียบนิ่งเพื่อแสดงอารมณ์ความสงบนิ่ง บทโกรธ ใช้น้ำเสียงที่ ฉวัดเฉวียน เพื่อแสดงอารมณ์ความฉุนเฉียวไม่พอใจ บทกล่าวหาญฮึกเหิม ใช้น้ำเสียง ที่แจ่มแจ้งชัดเจนเพื่อแสดงอารมณ์ความคึกคักในการขับร้อง เป็นต้น ทั้งนี้เป็นการ กระทำด้วยความเหมาะสม

ตารางที่ 2 ตารางแสดงเพลงที่แสดงอารมณ์ของตัวละคร

เพลงที่แสดงอารมณ์ของตัวละคร
เพลงเดินทัพจีน
สร้อยเพลงพม่าเขว
เพลงจีนฮูหยิน
เพลงจีนเข้าห้อง
เพลงสองกุมาร
เพลงจีนช้วน
เพลงผ้าโพก ชั้นเดียว
เพลงจีนซิมเล็ก
เพลงจีนหลง
เพลงจีนไฉ่ยอ

ประเด็นที่ 2 สติลาการขับร้องที่เกิดจากการแบ่งผู้ขับร้องตามบทละคร

สติลาการขับร้องที่แบ่งผู้ขับร้องตามบทละคร มีลักษณะการแบ่งแบบยุคอดีต และปัจจุบัน ผู้วิจัยขอแนะนำเสนอลักษณะการแบ่งผู้ขับร้องในยุคปัจจุบันแบ่งเป็น 2 ลักษณะ ดังนี้

1) การขับร้องเดี่ยว พบได้ 2 ลักษณะ คือ การร้องเดี่ยวและการร้องเดี่ยวแยกตัวละคร ส่วนใหญ่ใช้ผู้ชายขับร้อง โดยมีนัยยะสำคัญเพื่อให้เสียงร้องสอดคล้องกับเพศของตัวละคร การร้องเดี่ยวจะพบในบทที่กล่าวถึงตัวละครเอกเพียงคนเดียว เช่น พระเจ้ากรุงจีน กามนี สมิงพระราม และพระเจ้ากรุงอังวะ เป็นต้น เพื่อให้เกิดความสอดคล้องระหว่างการขับร้องกับตัวละคร การร้องเดี่ยวแยกตัวละครจะพบในบทที่กล่าวถึงตัวละคร 2 ตัว จึงใช้ผู้ขับร้อง 2 คนในการขับร้องโดยแบ่งตามบทตัวละคร เช่น พระเจ้ากรุงจีน กับกามนี พระเจ้ากรุงอังวะกับสมิงพระราม สมิงพระรามกับกามนี เป็นต้น ลักษณะดังกล่าวเป็นการสร้าง มโนภาพให้เห็นถึงการแสดงโต้ตอบกันของสองตัวละครที่สมบทบาท

2) การขับร้องหมู่ พบได้ 2 ลักษณะ คือ การร้องหมู่ชาย-หญิง พบในบทร้องที่กล่าวถึงตัวละครหลายตัว เช่น กองทัพ เหล่าทหาร เป็นต้น เพื่อให้เห็นมโนภาพความเป็นกลุ่มก้อนที่มีความสอดคล้องกับการแสดง การขับร้องหมู่หญิงล้วนเป็นลักษณะเฉพาะที่พบในเพลงจีนขิมเล็ก ชั้นเดียว เหตุที่ใช้ลักษณะ การขับร้องหมู่หญิงล้วน มีนัยสำคัญคือเป็นการแบ่งผู้ขับร้องแบบดั้งเดิมตามแนวทางกรมศิลปากร เป็นการสร้างมโนภาพให้เห็นถึงความกลุ่มก้อนของการแสดงเช่นเดียวกับการร้องหมู่ชาย-หญิง แต่อาจให้อารมณ์ความรู้สึกแตกต่างกัน โดยแบ่งผู้ขับร้องตามบทเพลงดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 3 ตารางแสดงการแบ่งผู้ขับร้อง

ลำดับ	เพลง	ลักษณะการแบ่งการขับร้อง			
		ร้องเดี่ยว	ร้องเดี่ยวแยกตัวละคร	ร้องหมู่ชาย-หญิง	ร้องหมู่หญิงล้วน
1	เพลงจีนลิ้นถิ่น	-	ü	-	-
2	เพลงเดินทัพจีน	-	-	ü	-
3	เพลงจีนปิงหลิง	ü	-	-	-
4	เพลงจีนซิมเล็ก	ü	-	-	-
5	เพลงพม่าประเทศ	-	ü	-	-
6	สร้อยเพลงพม่าเขว	-	-	ü	-
7	เพลงปลายพม่าราชวาน	ü	-	-	-
8	เพลงจีนฮูหยิน	ü	-	-	-
9	เพลงจีนเข้าห้อง	ü	-	-	-
10	เพลงสองกุมาร	ü	-	-	-
11	เพลงจีนซ้วน	ü	-	-	-
12	เพลงซอพุมเรียง	-	ü	-	-
13	เพลงผ้าโพก	-	ü	-	-
14	เพลงจีนหลวง	ü	-	ü	-
15	เพลงจีนซิมเล็ก	-	-	-	ü
16	เพลงจีนไฉยอ	ü	-	-	-

ประเด็นที่ 3 ลีลาการขับร้องที่เกิดจากสัมพันธ์ระหว่างการรับร้อง ส่งร้อง

การขับร้องประกอบการแสดงมีทั้งลักษณะที่ดนตรีบรรเลงรับร้องส่ง-ส่งร้อง และลักษณะ ที่ดนตรีไม่มีการรับร้อง-ส่งร้อง ในลักษณะที่ดนตรีไม่มีการรับร้อง-ส่งร้อง ผู้ขับร้องต้องมีความแม่นยำ ในระดับเสียงเพื่อให้การร้องขึ้นเพลงมีความถูกต้องตรงตามระดับเสียง พบวิธีการพิเศษของการเลือกใช้ ระดับเสียงในการร้องขึ้นเพลง ซึ่งพบเฉพาะเพลงสองกุมาร โดยผู้ขับร้องสามารถขึ้นเพลงได้ 2 ระดับเสียง คือ เสียงบน ในระบบเสียงเพียงออบน (ดรัม x ซอล x) เป็นระบบเสียงเดียวกับดนตรีที่บรรเลงส่งร้อง เสียงข้างต้นทำให้เกิดความปลั่งจำเพาะของการขับร้อง เสริมให้อารมณ์ของตัวละครมีความสมบทบาทยิ่งขึ้น เสียงกลาง ในระบบเสียงเพียงออล่าง (ซอล x ดรัม) ซึ่งเป็นระบบเสียงขั้นคู่อู่อของเสียงเสียงบน จุดประสงค์เพื่อทำให้ ระดับ

เสียงเชื่อมโยงกับเพลงถัดไป คือ การร้องร่าย ซึ่งใช้ระดับเสียงเดียวกัน ในแง่ของการเลือกใช้ระบบเสียงในขับร้องที่ต่างกัน ก็ส่งผลให้การส่งเสริมบทบาทและอารมณ์ของตัวละครมีความแตกต่างกัน อีกประการหนึ่งของการเลือกใช้ 2 ระดับเสียงนี้ ผู้ขับร้องจะต้องเลือกระดับเสียงให้เหมาะสมกับช่วงเสียงของตนเองด้วย

อภิปรายผล

ผลการศึกษาเรื่อง กลวิธีการขับร้องเพลงกระบวนทัพในละครพื้นทางเรื่อง ราชอิรราช ตอน สมิงพระรามอาสา ของกรมศิลปากร พบว่าครูสมชาย ทัพบพร ตีความอารมณ์ของการขับร้องให้มีความสอดคล้องกับอารมณ์ของตัวละคร ผ่านการใช้กลวิธีพิเศษในการขับร้อง 8 กลวิธี โดยจำแนกออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ 1. กลุ่มกลวิธีพิเศษเพื่อตกแต่ง คำร้อง ได้แก่ การลัดจังหวะ การปั้นคำ การผันเสียง การเน้นเสียง-เน้นคำ และการม้วนเสียง-ม้วนคำ 2. กลุ่มกลวิธีพิเศษตกแต่งทำนองเอื้อน ได้แก่ การกระทบเสียง การสับตเสียง และการโปรยเสียง กลวิธีพิเศษที่พบมากที่สุด คือ การลัดจังหวะ การสับตเสียง และการม้วนเสียง-ม้วนคำ กลวิธีพิเศษที่สร้างความโดดเด่นในการขับร้อง คือ การโปรยเสียงและการเน้นเสียง-เน้นคำ ในส่วนของลีลาการขับร้องสามารถจำแนกออกได้เป็น 3 ประเด็น คือ 1. ลีลาการขับร้องในบทละครช่วงที่แสดงอารมณ์ของตัวละคร ประกอบด้วย ลีลาการขับร้องที่สอดคล้องกับการใช้กลวิธี และลีลาการขับร้องที่เกิดจากอัตลักษณ์เฉพาะตัวของครูสมชาย ทัพบพร 2. ลีลาการขับร้องที่เกิดจากการแบ่งผู้ขับร้องตามบทละครมี 3 ลักษณะ ได้แก่ การขับร้องเดี่ยว การขับร้องหมู่ และการขับร้องต้นบท-ลูกคู่ และ 3. ลีลาการขับร้องที่เกิดจากความสัมพันธ์ระหว่างการรับร้อง ส่งร้อง

อย่างไรก็ตาม การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาจากข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) จากบุคคลอื่นเป็นตัวแทนของข้อมูลนั้นมาทำการวิเคราะห์ โดยเฉพาะการศึกษากลวิธีและลีลาในการขับร้องประกอบการแสดง อาจไม่สามารถด่วนสรุปถึงความเป็นตัวตนหรืออัตลักษณ์ของกรมศิลปากรได้ ผลวิจัยดังกล่าวจึงเป็นการอภิปรายผลเพียงด้านหนึ่งเท่านั้น

งานวิจัยนี้ อยู่ภายใต้การดูแลของ อาจารย์ ดร.ดุขฎิ สว่างวิบูลย์พงศ์ กรรมการศูนย์เชี่ยวชาญเฉพาะทางวัฒนธรรมดนตรีไทย คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาเรื่องการขับร้องประกอบการแสดงละครพื้นทางเรื่องราวราชาธิราช ของกรมศิลปากร พบว่ามีแนวทางการขับร้องที่โดดเด่น ดังนั้นผู้วิจัยจึงขอเสนอแนะว่า ควรมีการวิจัยศึกษาสืบเนื่องเกี่ยวกับการขับร้องประกอบการแสดงในละครประเภทอื่น เช่น การขับร้องประกอบการแสดงละครนอก การขับร้องประกอบการแสดงละครชาตรี เพื่อให้ทราบถึงรูปแบบการขับร้องอันเป็นองค์ความรู้เฉพาะด้านของกรมศิลปากร และสามารถนำมาปรับใช้ในการขับร้องประกอบการแสดงประเภทอื่นๆ ได้อย่างเหมาะสม

เอกสารอ้างอิง

- กรมศิลปากร. (2495). **บทละคร เรื่องราชาธิราช ตอน สมิงพระรามอาสา**. พระนคร : โรงพิมพ์พระจันทร์.
- พิชิต ชัยเสรี. (2559). **สังคีตลักษณะวิเคราะห์**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุพจน์ จิตสุทธิญาณ. (2556). ความเข้าใจในทฤษฎีสุนทรียะ. **วารสารศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี**, 9(2), 169-179.

สัมภาษณ์

- สมชาย ทับพร. (19 มิถุนายน 2565). **สัมภาษณ์**. ผู้เชี่ยวชาญคีตศิลป์ไทย. สำนักการสังคีต กรมศิลปากร.



แตรวงพื้นบ้านงานศพคณะวิชาญศิลป์ จังหวัดสุโขทัย
“Tair Wong” Folk Brass Band, Care Study of
“Wichansin Band” Sukhothai Province

ธีระพงษ์ ทัพอาจ¹

Teerapong Tup-at

¹ อาจารย์ประจำ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์
Lecturer, Faculty of Education,
Uttaradit Rajabhat University
(E-mail: faronong@gmail.com)

Received: 20/06/2022 Revised: 15/10/2022 Accepted: 25/10/2022

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาประวัติความเป็นมา ลักษณะทางดนตรี และบทบาทหน้าที่ที่ตรงพื้นบ้านงานศพคณะวิชาดุริยางคศิลป์ที่รับใช้สังคมในจังหวัดสุโขทัย และจังหวัดใกล้เคียงมาเป็นเวลานาน โดยตรงคณะวิชาดุริยางคศิลป์ก่อตั้งขึ้นในปี พ.ศ. 2533 มีพัฒนาการรูปแบบการบรรเลงสืบต่อกันมา 32 ปี มีการปรับเปลี่ยนรูปแบบของการบรรเลงให้มีความเหมาะสมกับความต้องการของคนในสังคมจนเป็นที่ชื่นชอบอย่างกว้างขวางจนถึงปัจจุบัน รูปแบบและลักษณะทางดนตรี มีการผสมวงรูปแบบการบรรเลง ใช้วิธีการนั่งบรรเลงและเดินบรรเลง เพลงจำแนกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ เพลงไทย และเพลงลูกทุ่ง บรรเลงแนวทำนองเดียว ใช้บันไดเสียงเมเจอร์ รูปแบบจังหวะ $\frac{2}{4}$, $\frac{4}{4}$

คำสำคัญ: แตรวงพื้นบ้าน, งานศพ, คณะวิชาดุริยางคศิลป์, สุโขทัย

Abstract

This article is intended To study the history music characteristics and roles and duties of “Tair Wong” Folk brass band, Care Study of “Wichansin Band” serving society in Sukhothai Province and nearby provinces for a long time. The brass band of the Faculty of Arts was established in 1990. The style of playing has been developed for 32 years. The style of playing has been modified to suit the needs of the people in society until it is widely liked until now. Musical styles and characteristics There is a mix of orchestra styles. Use the method of sitting, playing and walking. The songs are classified into 2 types, namely Thai songs and Luk Thung songs. sing a single melody Use major scale, rhythm pattern $\frac{2}{4}$, $\frac{4}{4}$

Keywords: Tair Wong Brass Band, Funeral, Wichansin, Sukhothai

บทนำ

การค้าอาณานิคม ทำให้ประเทศมหาอำนาจขยายอิทธิพลครอบครองดินแดนของชาติอื่น ไม่ว่าในรูปการเมือง เศรษฐกิจสังคมและวัฒนธรรม และนำไปสู่การแข่งขันแย่งชิงผลประโยชน์ การแข่งขันของประเทศจักรวรรดินิยมมีผลกระทบต่อโครงสร้างความสัมพันธ์ ระหว่างประเทศโดยเฉพาะภายหลัง พ.ศ. 2413 เป็นต้นมาได้สร้างความขัดแย้งให้กับประเทศมหาอำนาจมากขึ้น ดังเช่น การแข่งขันระหว่างอังกฤษกับเยอรมนี การแข่งขันระหว่างสองชาตินี้ในดินแดนต่างๆ เป็นผลให้มีการแบ่งกลุ่มพันธมิตรของประเทศมหาอำนาจในยุโรป จนนำไปสู่ สงครามโลกในที่สุด โดยการนำทหารเข้ามายึดดินแดนต่างๆ ในเอเชียและประเทศอังกฤษได้ปกครองดินแดนเอเชียใต้ อินเดีย ปากีสถาน ศรีลังกา พม่า มาลายู ฝรั่งเศสปกครอง เวียดนาม ลาว และกัมพูชา ฮอลันดาปกครองอินโดนีเซีย โปรตุเกสปกครองติมอร์ โดยนำเอาแผนที่ของทหารเข้าเผยแพร่เข้ามาด้วย

จากอิทธิพลของชาติตะวันตกทำให้ แตรวง พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหามงกุฎ พระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 4 ประมาณ พ.ศ. 2395 ทรงจัดตั้งกองทหารเกณฑ์ฝึกหัดเป่าแตรแบบฝรั่งทรงโปรดเกล้าฯ ให้ร้อยเอกอิมเบย์ กับร้อยเอกน็อกซ์ เป็นครูแตรฝึกทหารเกณฑ์ระหว่างวังหลวงและวังหน้า ต่อมาได้มีการพัฒนาเกิดขึ้นโดยสมเด็จพระเจ้าฟ้าบริพัตรสุขุมพันธุ์กรมพระนครสวรรค์วรพินิต ได้ทรงปรับปรุงเปลี่ยนแปลงวิธีการบรรเลงแตรวงทหารเรือเป็นแบบตะวันตก มีการประสานเสียงตามหลักทฤษฎีดนตรีสากล และมีการจัดแสดงคอนเสิร์ตขณะที่แตรวงเริ่มได้รับความนิยมจากชาวบ้านมากขึ้น โดยเฉพาะงานบุญประเพณีต่างๆ จึงกล่าวได้ว่าแตรวงเป็นวงดนตรีสากลวงแรกที่ชาวบ้านรู้จัก และถือว่าทันสมัยที่สุด (สุกรี เจริญสุข, 2536)

จอร์น ครอว์เฟิต กัปตันตรีของชาวสยาม ในช่วงยุคอาณานิคมชาติตะวันตกมายึดครองดินแดนอังกฤษเข้าปกครอง อินเดีย ศรีลังกา ปากีสถาน บังคลาเทศ และพม่า สเปนปกครองฟิลิปปินส์ฝรั่งเศสปกครอง เวียดนาม กัมพูชา และลาว ความสัมพันธ์ของอังกฤษต่อสยามประเทศมีมาตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยา (พ.ศ. 2148-2153) ยุคที่ชาติตะวันตกแสวงหาเมืองขึ้น ดนตรีสยามในสายตาของครอว์เฟิต ที่ได้

บันทึกไว้คือ ลีลา และท่วงทำนอง ดนตรีของชาวสยามพอที่จะรับได้มากกว่าดนตรี ตะวันออกอื่นๆ (เฉลิมศักดิ์ พิภูลศรี, 2560)

ในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ ๖ แตรวงชาวบ้านก็ได้ถือกำเนิดขึ้น โดยมากมัก เกิดขึ้นในจังหวัดที่มีกองทหารตั้งอยู่โดยทหารแตรวง ตามกองต่างๆ นี้เองเป็นผู้ถ่ายทอดการเล่นแตรวงมาสู่ชาวบ้าน จนเกิดเป็นอาชีพรับเล่นแตรวงเพื่อความบันเทิงในงานของชาวบ้านปัจจัยสำคัญประการหนึ่งที่ทำให้แตรวงแพร่หลาย ก็เนื่องจากการเข้ามาของภาพยนตร์ ซึ่งภาพยนตร์ในยุคแรกเป็นภาพยนตร์เงียบ ทำให้เจ้าของโรงต้องจัดหา แตรวงมาบรรเลงประกอบและก่อนจัดฉายจะมีการจัดขบวนแห่เพื่อประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์ของตัวเองไป ตามย่านชุมชน โดยมีคณะแตรวงร่วมแห่ไปด้วย สร้าง ความครื้นเครงและเป็นที่จดจำ สุกโขทัยถือว่าเป็นจังหวัดหนึ่งที่มีการเข้ามาของแตรวงทหารจนถึงปัจจุบัน

แตรวง เป็นท้องถิ่นที่อยู่ในเขตจังหวัดสุโขทัย มีแตรวงคณะวิชาญศิลป์ ที่มีชื่อเสียงและได้รับความนิยมอย่างกว้างขวางทั้งในเขตจังหวัดสุโขทัยและจังหวัดใกล้เคียง เป็นคณะแตรวงที่มีความเก่าแก่มีการสืบทอดต่อกันมาเป็นเวลานานถึง 47 ปี ยังไม่ล่มสลายและมีการพัฒนารูปแบบของวงและวิธีการบรรเลงเป็นที่ชื่นชอบและเป็นที่ยอมรับของสังคมอยู่ตลอดเวลา แตรวงคณะวิชาญศิลป์ จึงมีความน่าสนใจที่จะติดต่อบรรเลงในงานต่างๆ แต่ในปัจจุบันนี้แตรวงคณะวิชาญศิลป์รับได้เฉพาะงานศพเท่านั้นด้วยหัวหน้าวงมีอายุมากขึ้นไม่ได้แกะเพลงใหม่ต่อให้ลูกศิษย์และคิดว่าเล่นเฉพาะงานศพก็เพียงพอแล้ว สามารถบรรเลงสร้างความบันเทิงให้กับผู้มาร่วมงานได้อย่างสนุกสนานจึงเป็นแตรวงคณะที่ได้รับความนิยมมาจนถึงปัจจุบัน แตรวงคณะวิชาญศิลป์ ประกอบด้วยเครื่องดนตรี ได้แก่ โซปราโนแซกโซโฟน อัลโต้แซกโซโฟน เทนเนอร์แซกโซโฟน สไลด์ทรอมโบน ฉิ่ง ฉาบ ตะโพน และกลองใหญ่ มีการบรรเลงทำนองเพลงได้หลายรูปแบบทั้งเพลงไทย เพลงมาร์ช เพลงลูกทุ่ง เป็นต้น ซึ่งได้พัฒนาประยุกต์ให้มีความทันสมัยเข้ากับโอกาสต่างๆ และลักษณะของงานประเพณีได้เป็นอย่างดี

การศึกษารูปแบบแถวคณะวิชาวุฒิสถาปัตยกรรม

1. ประวัติความเป็นมา

แถวงานสถาปัตยกรรมวุฒิสถาปัตยกรรมในจังหวัดสุโขทัย พบว่า ในปี พ.ศ. 2533 อาจารย์วุฒิสถาปัตยกรรมได้ชักชวนเพื่อนบ้านมารวมตัวกันจัดตั้งเป็นคณะแถวชั้นบรรเลงในตำบลคลองกระจง โดยใช้ช่วงเวลาว่างจากการทำงานด้านการเกษตรรวมตัวกันฝึกซ้อมและเริ่มรับงานบรรเลงแถวเป็นอาชีพรองจากการเกษตร ระยะเริ่มแรกได้มีการตั้งชื่อคณะแถวว่าวุฒิสถาปัตยกรรม โดยอาจารย์วุฒิสถาเป็นหัวหน้าวง ต่อมาเมื่อมีคนรู้จักและขึ้นขอการบรรเลงของคณะแถวมากขึ้นได้เรียกชื่อ แถวคณะวุฒิสถาปัตยกรรม จึงใช้ชื่อนี้สืบต่อกันมาจนถึงปัจจุบัน แถวคณะวุฒิสถาปัตยกรรม มีพัฒนาการความเปลี่ยนแปลงของการผสมวงเพื่อตอบสนองความต้องการของสังคมโดยแบ่งออกเป็น 3 รุ่นด้วยกัน คือ รุ่นที่ 1 ระหว่างปี พ.ศ. 2522 รุ่นที่ 2 ระหว่างปี พ.ศ. 2524 รุ่นที่ 3 ระหว่างปี พ.ศ. 2561 - ปัจจุบัน

เมื่อประมาณปี พ.ศ.2533 ในจังหวัดสุโขทัยมีคณะแถวที่มีชื่อเสียง คือ แถววุฒิสถาปัตยกรรมได้มีวิธีการสืบทอดต่อกันมาจากรุ่นสู่รุ่นจนถึงปัจจุบันเป็นเวลา 47 ปี มีหลักฐานปรากฏชัดเจนว่าแถวได้เข้ามาเผยแพร่ ณ บ้านคลองกระจงจากการสัมภาษณ์นักดนตรีในชุมชนแห่งนี้จึงพอสันนิษฐานได้ว่าเริ่มมีการเล่นแถวครั้งแรกที่นี้เมื่อประมาณปี พ.ศ.2522 ผู้นำเข้ามาเผยแพร่คนแรกคือ อาจารย์ทวีป อยู่สุข เกิด พ.ศ.2470 แต่งงานมีครอบครัวลูกสาว 1 คน อยู่ต่างประเทศ โดยได้ถ่ายทอดความรู้เรื่องแถวกับลูกศิษย์ในหมู่บ้านหลายคนและ 1 ในนั้นมีอาจารย์วุฒิสถา บัญจันทร์ เรียนจบประถมศึกษาปีที่ 4 แล้วได้ไปเรียนรู้ด้านแถวกับท่านอาจารย์ทวีป พ.ศ. 2522 ปัจจุบันไม่ทราบว่าอาจารย์ทวีป อยู่สุข อยู่ที่ไหนหายไปไหนไม่มีใครทราบ เมื่อ พ.ศ. 2524 รุ่นที่ 2 อาจารย์วุฒิสถา บัญจันทร์ เกิด พ.ศ.2495 ปัจจุบันอายุ 68 ปี มีลูก 2 คน เป็นผู้ชายทั้งคู่ ความสามารถเล่นเครื่องดนตรีในแถวเป็นทุกชิ้น อาชีพทำนาทำสวน ในเวลาที่ว่างจากอาชีพหลักจะรับงานเกี่ยวกับแถวทุกประเภท เช่น งานศพ งานแต่ง งานแก้บน เป็นต้น สมาชิกในวงปัจจุบันเป็นคนในครอบครัว คือ ภรรยา ลูก หลาน และลูกศิษย์ อาจารย์วุฒิสถา บัญจันทร์

2. กระบวนการสืบทอด

2.1 วิธีถ่ายทอด

การฝากตัวเข้าเป็นศิษย์ของแตงรวงคณะวิชาดุริยางค์ศิลป์ นั้น เริ่มจากความชอบและสนใจเครื่องดนตรีใดเป็นพิเศษ เช่น เครื่องเป่า หรือเครื่องตี มาอยู่ในวงต้องท่องโน้ตทุกคนในเวลาออกงานจะให้หัดตี ฉิ่ง ตีฉาบ กลองใหญ่ กลองโซโล่ ก่อนแล้วค่อยๆ เปลี่ยนเป็นเครื่องดนตรีประเภทเป่า ได้แก่ แซกโซโฟนโซปราโน ทรัมเป็ต แซกโซโฟน สไลด์ทอมโบน ตามความชอบและถนัดของตนเอง

2.2 ถ่ายทอด (เนื้อหา/หลักสูตร) เพลง

การถ่ายทอดจะให้เป่าเพลงไทยก่อน เช่น เพลงคลื่นกระทบฝั่ง แล้วค่อยต่อเพลงมาร์ช ต่อเพลงไปเรื่อยๆ จนประมาณ 10 เพลง ทั้งเพลงไทย เพลงลูกทุ่ง และเพลงพื้นบ้านในช่วงเวลา

เช้า - เย็น เสาร์-อาทิตย์ เป็นเวลา 1 เดือน พร้อมกับบอกงานไปด้วยคือเวลามีงานที่ไหนให้ไปรวมวงกันช่วยกันจับช่วยกันตีและเป็นการฝึกทักษะไปด้วยกันเรียนรู้การอยู่ร่วมกัน

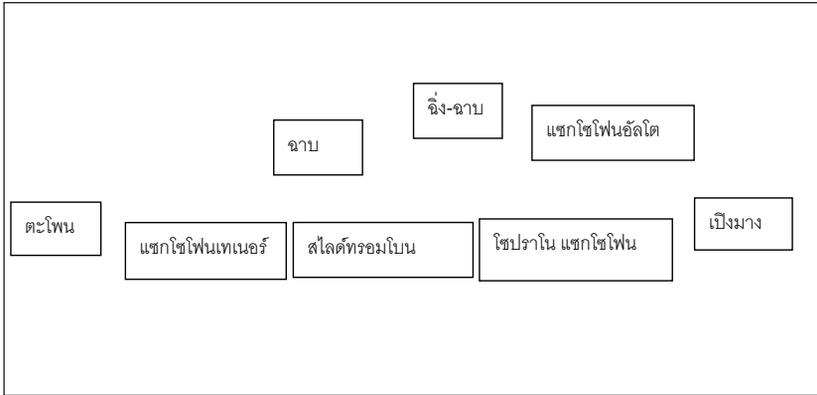
2.3 มีวิธีการวัดผล/ประมวผล

การวัดผลทางแตงรวงพื้นบ้านคณะวิชาดุริยางค์ศิลป์ จะวัดการสอบเป็นกลุ่มและเดี่ยวสามารถเป่าแตงรวงศพไปจนจบงานไหว้ไหม คนไหนเป่าดี มีความไพเราะ การบังคับลมเป็นอย่างไรด้วยหัดฝึกชิ้นเพลงเองและเล่นตามวงในคณะได้

3. รูปแบบของแตงรวง

การศึกษารูปแบบและลักษณะทางดนตรีของแตงรวงพื้นบ้านงานศพ คณะวิชาดุริยางค์ศิลป์ จังหวัดสุโขทัย “รูปแบบ” หมายถึง รูปร่าง โครงสร้าง ในดนตรี คือ โครงสร้างที่เป็นแบบแผนในการประพันธ์เพลงมีลักษณะคล้ายกับการประพันธ์ประเภทร้อยกรองที่บอกตำแหน่งของคำที่ต้องสัมผัสลักษณะการบรรเลงโดยกำหนดรูปแบบการบรรเลงของแตงรวงพื้น คณะวิชาดุริยางค์ศิลป์มีอยู่ด้วยกัน 2 รูปแบบ คือ

3.1 การนั่งบรรเลง ในการนั่งบรรเลงนั้น แตงรวงพื้นบ้านงานศพ คณะวิชาดุริยางค์ศิลป์ จังหวัดสุโขทัย ใช้บรรเลงในบริเวณสถานที่จัดพิธีด้วยการนั่งล้อมวงตามแผนผังแสดงตำแหน่งที่นั่ง ดังนี้



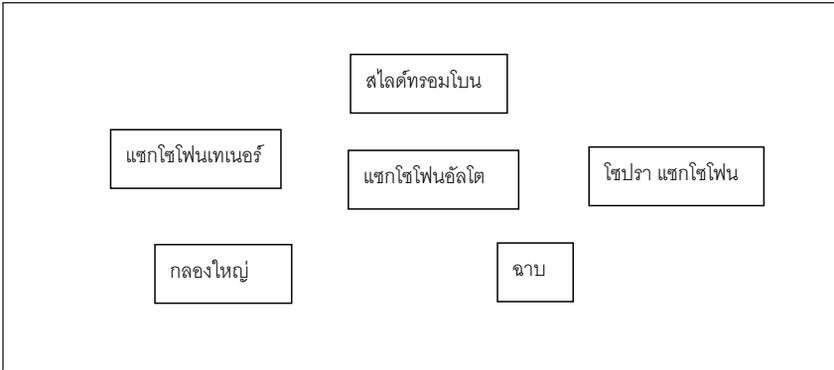
ภาพประกอบที่ 2 แผนผังแสดงตำแหน่งในการนั่งบรรเลงงานอวมงคล



ภาพประกอบที่ 3 แตรวงคณะวิชาดุริยางค์ในงานอวมงคล

3.2 การเดินบรรเลงเพื่อนำขบวนแห่ศพนั้น แตรวงพื้นบ้านงานศพ คณะวิชาดุริยางค์ ไม่มีการจัดเรียงรูปขบวนที่แน่นอน แต่นิยมให้ กลองใหญ่และฉาบ ปีที่ 15 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2566

อยู่แถวหน้า จึงตามด้วย แสกซ์โฟน ยูโฟเนียม ในการเดินบรรเลงนั้นไม่มีการกำหนดที่ชัดเจนเดินตามกันด้วยความเหมาะสม โดยกลองใหญ่ ฉาบ จะอยู่ใกล้กัน ส่วนหัวหน้าวงจะเป็นผู้ขึ้นเพลง



ภาพประกอบที่ 4 แผนผังแสดงรูปขบวนแท่งศพของแถววงคณะวิชาดุริยางคศิลป์ในพิธีอวมงคล



ภาพประกอบที่ 5 แถววงคณะวิชาดุริยางคศิลป์ในงานอวมงคล

เครื่องแต่งกาย

แตรววงคณะวิชาดุริยางค์เครื่องดนตรี โดยสีเสื้อแขนยาวสีขาวผูกเนคไทด์ สวมกางเกงทรงสแล็ค รองเท้าคัทชู หรือรองเท้าผ้าใบสีดำในการเคลื่อนขบวนเริ่มออกจากบ้านแบ่งเป็นช่วงเช้าและช่วงบ่ายขึ้นอยู่กับทางเจ้าภาพจะหากฤกษ์ยามใดเหมาะสมกับความพร้อมของตัวเอง โดยนายเจ็ดชาย บุญจันทร์ รุ่น 3 เป็นผู้กำหนดขึ้นมาเพื่อให้เหมาะสมกับสังคมปัจจุบัน การแต่งกายนั้นจะแต่งตัวใส่เสื้อเชิ้ตสีขาว ผูกไทด์ เพราะงานที่รับส่วนใหญ่เป็นงานศพ หรืองานอวมงคล



ภาพประกอบที่ 6 แต่งกายการแสดงแตรววงในปัจจุบัน

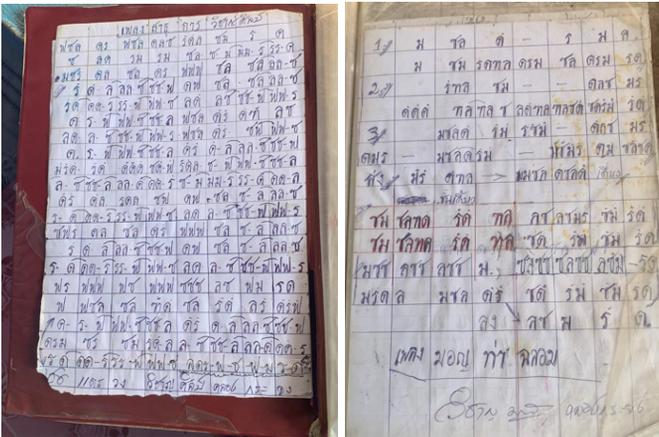
4. วิเคราะห์บทเพลง

4.1 การบรรเลงเพลงของแตรววงวิชาดุริยางค์ ใช้วิธีการฝึกปฏิบัติเครื่องดนตรีโดยเรียกว่าการต่อเพลง การต่อเพลงของแตรววงคณะวิชาดุริยางค์ที่ใช้สืบต่อกันมา มีอยู่ด้วยกัน

1. รุ่น 1 นั้นการเล่นแตรววงโดยทั่วไปจะไม่ใช้โน้ตในการต่อเพลง ครูผู้สอนจะต่อเพลงโดยการร้องออกเสียงทำนองเป็นเสียง หน้อย นอย น้อย แล้วให้ลูกศิษย์หาเสียงของเครื่องดนตรีและเป่าเลียนแบบตามเสียงทำนองที่ครูร้องน้อยให้ฟัง ครูจะสอนโดยการร้องบอกทำนองอยู่เช่นนั้นจนกว่าจะจำได้ โดยไม่มีการจดบันทึกเป็นรูปแบบโน้ตเพลงแต่อย่างใด

2. โน้ตเพลงได้บันทึกไว้จากพี่ชายรุ่นที่ 2 ชื่อ นายวิชาญ บุญจันทร์ ได้คิดค้นวิธีการจดบันทึกโน้ตเพลงขึ้นเพื่อใช้ในกระบวนการต่อเพลงให้มีระยะเวลาในการจำเพลงเร็วขึ้นและใช้เป็นเครื่องในการช่วยความจำ ตลอดจนสามารถนำโน้ตเพลงไปฝึกซ้อมด้วยตนเองได้ตลอดเวลาในยามว่างจากการทำงาน

3. การบันทึกโน้ตของแตรววงคณะวิชาญศิลป์จะเขียนโน้ตโดยไม่ใช่อักษรย่อแต่จะเขียนด้วยอักษรตัวเต็มเป็น ต ร ม พ ซ ล ท ต ร ม ี ฟ ซ ล เพลงและมีการกันห้องเพลงใน 1 บรรทัดมี 8 ห้อง มีการใช้เครื่องหมายโยงเสียง กำหนดจังหวะที่ชัดเจน เป็นการบันทึกโน้ตสำหรับบอกระดับเสียงแบบเรียงความเป็นวรรคเพลงเพื่อช่วยในการจดจำเพลงเท่านั้น



ภาพประกอบที่ 7 โน้ตเพลงคณะวิชาญศิลป์

4.2 เพลงที่แตรววงคณะวิชาญศิลป์ใช้บรรเลงในงานต่างๆ ทั้งงานศพ มีการบรรเลงเพลงทั้งหมด จำนวน 15 เพลง ที่จดบันทึกไว้และยังมีที่จำไว้อีกมากที่ไม่ได้จดบันทึกได้ทำการจำแนกเพลงที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งหมดออกเป็น 2 ประเภท คือ เพลงไทย เพลงลูกทุ่ง

1. เพลงไทย และเพลงรับพระส่งพระเพลงที่แตรววงคณะวิชาญศิลป์ใช้บรรเลงทั่วไปในช่วงที่มีเวลาว่างเพื่อให้บรรยากาศในงานไม่เงียบเหงา

มีจำนวน 10 เพลง ประกอบด้วย เพลงสาธูการ เพลงมอญท่าฉลอม เพลงโยสลัม เพลงพระเจ้าลอยถาด เพลงหกบท เพลงพระยาน้อยชมตลาด เพลงสาธูการทางซ้อง เพลงไอ้ทุย 3 ชั้น เพลงลาวดวงดอกไม้ เพลงประจำวัด เพลงที่ไทยนั้นจะใช้ในพิธีการต่างๆ กัน เช่น งานศพ จะใช้เพลงมอญอ้อยอิ่ง เพลงลาวดำเนินทราย เพลงเขมรไพรโยก แตรนอน งานในพิธีการเปิดงาน เช่น เพลงมหาฤกษ์ มหาชัย เป็นต้น

2. เพลงลูกทุ่ง เพลงที่เป็นที่รู้จักทั่วไป ทั้งประเภท สตริง ลูกกรุง และลูกทุ่งบางเพลง ใช้บรรเลงเพื่อสร้างความเศร้าในศพทั้งในรูปแบบการนั่งบรรเลงและการเดินบรรเลงได้นำมาใช้ จำนวน 5 เพลง ประกอบด้วย เพลงชีวิตช่างเชื่อม สาวดวง กรรมกรก่อสร้าง เพลงบ้านที่อยู่สุขโขทัย เพลงกุหลาบเวียงพิงค์ และสามสิบยังแจ้ว เพื่อให้เหมาะสมกับงานที่ใช้บรรเลงแสดงถึงความเศร้า ซึ่ง เสียใจ เป็นต้น

4.3 การทดสอบความรู้ความสามารถของสมาชิกในวงบรรเลง คณะวิชาดุริยางค์ศิลป์ได้ใช้วิธีการดังต่อไปนี้

1. เป่าไล่เสียง โด เร มี ฟา ซอล ลา ซี ได้ชัดเจน
2. เป่าเพลงสาธูการได้จบเพลง
3. เป่าเพลงที่สอนไปได้ครบตามที่กำหนด ถูกต้อง
4. สามารถแสดงบรรเลงงานบรรเลงพื้นบ้านร่วมกับสมาชิกในวงได้

บทส่งท้าย

จากการศึกษาประวัติความเป็นมาของบรรเลงพื้นบ้านงานศพคณะวิชาดุริยางค์ศิลป์ จังหวัดสุโขทัย พบว่าเกิดขึ้นในปี พ.ศ. 2533 โดยเกิดจากผู้ที่มีความสนใจและความรักในการบรรเลงบรรเลงจึงได้ชักชวนกันรวมตัวจัดตั้งเป็นคณะบรรเลงขึ้นบรรเลงในตำบลคลองกระจง อำเภอสวรรคโลก จังหวัดสุโขทัย โดยใช้ช่วงเวลาว่างจากการทำงานด้านการเกษตรรวมตัวกันฝึกซ้อมและเริ่มรับงานบรรเลงบรรเลงเป็นอาชีพรองจากการเกษตร มีการตั้งชื่อว่าคณะบรรเลงวิชาดุริยางค์ศิลป์มาจากชื่อของหัวหน้าวงรุ่นที่ 2 มีการรับงานครั้งแรก โดยมีพัฒนาการรูปแบบของการผสมวง ด้วยกัน 3 รุ่น คือ รุ่นที่ 1 ระหว่างปี พ.ศ. 2522 รุ่นที่ 2 ระหว่างปี พ.ศ. 2524 รุ่นที่ 3 ระหว่างปี พ.ศ. 2561 - ปัจจุบัน ถือได้ว่า มีการสืบทอดติดต่อกันมาเป็นเวลา 47 ปี และมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบของการบรรเลงให้มีความเหมาะสมกับความต้องการของคนใน

ปีที่ 15 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2566

สังคมจนเป็นที่ชื่นชอบอย่างกว้างขวางจนถึงปัจจุบัน การแต่งกายในประจำวันนั้น ทางคณะจะแต่งตัวใส่เสื้อแขนยาวสีขาวผูกเนคไทด์ สวมกางเกงทรงสแล็ค รองเท้า คัทชู หรือรองเท้าผ้าใบสีดำก่อนถึงวันงานทุกคนจะไปรวมตัวกันที่จุดนัดหมายคือ บ้าน อาจารย์ประสงค์ เอี่ยมพราว และยังเป็นจุดที่ไว้รับงานของทางคณะอีกด้วย การศึกษารูปแบบแตงรวงงานศพคณะวิชาศิลปในจังหวัดสุโขทัย จะเห็นถึงวิธีการจัดรูปแบบเพลง วิธีการแต่งตัว วิธีการบรรเลง กระบวนการสืบทอดต่อกันมาการดำรงอยู่กับการเปลี่ยนแปลงทางสังคมเชื่อมโยงกันอยู่ตลอดเวลาเป็นผลให้แตงรวงวิชาศิลปนี้มีโมดิงดังมาจนถึงปัจจุบันนี้

รูปแบบและลักษณะทางดนตรีของแตงรวงงานศพคณะวิชาศิลปในจังหวัดสุโขทัย การบรรเลงทำนองเพลง ได้แก่ ใช้ทำนองเพลงในการบรรเลงแนวทำนองเดียว ไม่มีการประสานเสียงในการบรรเลงระหว่างเครื่องดนตรี บันไดเสียงที่ใช้บรรเลงทางเมเจอร์ (Major) โดยยึดถือตามความถนัดของผู้บรรเลง พบว่า เพลงพิธีกรรมใช้บันไดเสียง C G F เพลงไทย ใช้บันไดเสียง C และเพลงสมัยนิยมใช้ B^b C จังหวะของทำนองเพลง ใช้รูปแบบจังหวะ 2/4 และ 4/4 บทบาทหน้าที่ของแตงรวงงานศพคณะวิชาศิลปในจังหวัดสุโขทัย พบว่า มีบทบาทหน้าที่ 2 ด้าน คือ ด้านพิธีกรรม ด้านบันเทิง ในด้านพิธีกรรมมีบทบาทหน้าที่ในการบรรเลงประกอบขึ้นตอนพิธีและการบรรเลงแห่ บรรเลงให้คู่ศุกดิ์สิทธิ์ ในด้านให้ความบันเทิงมีบทบาทหน้าที่สร้างความสนุกสนาน ผ่อนคลายให้กับผู้ชม หลังจากเสร็จสิ้นขั้นตอนของพิธีกรรมและประกอบขบวนแห่ศพ ในปัจจุบันนี้แตงรวงมีการพัฒนาไปตามสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปเพื่อให้ดำรงอยู่ของแตงรวงคณะวิชาศิลปปัจจัยที่สำคัญที่ทำให้แตงรวงคณะนี้ดำรงมาได้ 3 รุ่น คือ การถ่ายทอดให้คนรุ่นต่อไปนำแตงรวงไปใช้ในการประกอบเป็นอาชีพได้ นักดนตรีแต่ละคนต้องผ่านการฝึกฝนจนชำนาญต้องรู้จักเพลงต้องผ่านการแห่หน้าที่เป็น การทดสอบความอดทนของสมาชิกในวงของแตงรวงคณะวิชาศิลป ด้วยประเด็นที่ได้กล่าวมานี้ทำให้แตงรวงคณะวิชาศิลปยังคงดำรงอยู่มาได้จนถึงปัจจุบันเป็นเวลา 32 ปี ยังไม่ล่มสลายไปจากจังหวัดสุโขทัยและถือได้ว่าเป็นแตงรวงที่มีงานไม่ขาดแม้ว่าจะมีโรคระบาดโควิด 19 เกิดขึ้นก็ไม่มีผลกระทบกับแตงรวงคณะวิชาศิลป จนชาวเมืองให้คำชมว่าของดีสุโขทัยจนถึงทุกวันนี้ ปัญหาที่แตงรวงเกือบทุกวงในจังหวัดสุโขทัย หรือ จังหวัดใกล้เคียงและทุกภาคทุกวงใน

ประเทศไทยที่กำลังเจอปัญหาเช่นเดียวกันคือ การสืบทอดของคนรุ่นหลังเพราะการเป่าแตรให้ความบันเทิงไม่ใช่ว่าจะเป่าเก่งอย่างเดียวต้องอดทนกับปัญหาอุปด้านคือ ต้องอดทนกับความเหนื่อย อดทนต่อแดดที่ร้อน อดทนในการอยู่ร่วมกันกับความคิดเห็นแตกต่างของแต่ละคนในหมู่คณะ อดทนต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมปัจจุบัน เป็นต้น จะเห็นได้ว่าแตรวงที่มีอยู่ในประเทศไทยมีการสืบทอดแตกต่างกันออกไปตามในลักษณะภูมิประเทศ พื้นที่ ประวัติศาสตร์ การปกครอง วัฒนธรรม แล้วจะมีสักก่วงที่มีการสืบทอดที่รักษาความยาวนานได้จนถึงปัจจุบันได้นานถึง 32 ปี ขนาดนี้อยากเฉกเช่นแตรวงพื้นบ้านงานศพคณะวิชาวุฒิสถาปัตยกรรมศาสตร์จังหวัดสุโขทัย

เอกสารอ้างอิง

- เฉลิมศักดิ์ พิกุลศรี. (2560). **ประชุมบทความวิชาการดนตรี**. ขอนแก่น : โครงการตำราบัณฑิตศึกษา สาขาดุริยางคศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ธีระพงษ์ ทัพอาจ. (2560). **แตรวงคณะบ้านตาล ตำบลทุ่งยั้ง อำเภอลับแล จังหวัดอุตรดิตถ์**. พิษณุโลก : คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ประทีป นิกปี. (2551). **เอกสารประกอบคำบรรยายรายวิชา 779551 ดนตรีวิเคราะห์**. พิษณุโลก : มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- พูนพิศ อมาตยกุล. (2524). **“ทูลกระหม่อมบริพัตรกับการดนตรี”** กรุงเทพมหานคร: จันวณิชย์.
- สธน โรจนตระกูล. (2559). **แตรวง**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- สุกรี เจริญสุข. (2543). **แตรและแตรของชาวสยาม**. กรุงเทพฯ : ด็อกเตอร์แซ็ค.

สัมภาษณ์

- เชิดชาย บุญจันทร์. (10 เมษายน 2565). **สัมภาษณ์**. หัวหน้าวง. แตรวงคณะวิชาวุฒิสถาปัตยกรรมศาสตร์จังหวัดสุโขทัย.
- เชิดชาย บุญจันทร์. (6 มิถุนายน 2565). **สัมภาษณ์**. หัวหน้าวง. แตรวงคณะวิชาวุฒิสถาปัตยกรรมศาสตร์จังหวัดสุโขทัย.
- วิชาญ บุญจันทร์. (6 มิถุนายน 2565). **สัมภาษณ์**. นักดนตรีอาวุโส. แตรวงคณะวิชาวุฒิสถาปัตยกรรมศาสตร์จังหวัดสุโขทัย.

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 3 ท่าน (Double blind review) โดยเปิดรับบทความทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

หลักเกณฑ์ทั่วไป

1. บทความที่เสนอ ต้องเป็นบทความที่ไม่เคยตีพิมพ์เผยแพร่ที่ใดมาก่อน
2. การส่งบทความจะต้องส่งบทความผ่านระบบการจัดการวารสารออนไลน์ Thai Journals Online (ThaiJO) ส่งได้ที่เว็บไซต์ <https://tci-thaijo.org/index.php/fakku> โดยจัดให้อยู่ในรูปแบบที่วารสารกำหนด และส่งไฟล์ต้นฉบับบทความเป็นไฟล์ words (นามสกุล .doc หรือ .docx) สามารถส่งบทความได้ตลอดทั้งปี ประสานงานได้ที่ คุณเอมอร 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. บทความที่ส่งมาเพื่อตีพิมพ์จะได้รับการกลั่นกรองจากผู้ทรงคุณวุฒิอย่างน้อยสามท่าน (Double blind review) ในสาขาที่เกี่ยวข้องกับบทความ
12. ระยะเวลาในการดำเนินการพิจารณาถ้อยแถลงบทความเพื่อตีพิมพ์ในวารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ใช้เวลาประมาณ 2-4 เดือน
13. บทความที่ไม่ผ่านการพิจารณาให้ตีพิมพ์ทางกองบรรณาธิการจะแจ้งให้ผู้เขียนทราบ แต่จะไม่ส่งต้นฉบับคืนผู้เขียน

การเตรียมต้นฉบับ

บทความต้นฉบับควรมีหัวข้อและจัดเรียงลำดับ ดังนี้

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

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

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

ภาษาไทย ตำแหน่งทางวิชาการ, อาจารย์ประจำสาขาวิชา.....
คณะ..... มหาวิทยาลัย

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

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

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

9. เอกสารอ้างอิง (Reference) ให้ใช้ตามรูปแบบที่กำหนด คือ
 - 1) การอ้างอิงในเนื้อเรื่อง ให้อ้างอิงชื่อสกุลไว้ในเนื้อเรื่องตามด้วยปีที่พิมพ์ (ชื่อ-สกุลผู้แต่ง, ปีพิมพ์) เช่น (สุรางค์ จันทวานิช, 2535) แต่ถ้าชื่อผู้แต่งที่

อ้างอิงเป็นส่วนหนึ่งของบทความให้วงเล็บเฉพาะปีที่พิมพ์ต่อจากชื่อสกุลผู้เขียนได้เลย เช่น สุภางค์ 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 และแยกรายการผู้สัมภาษณ์ไว้ส่วนท้าย

10. การอ้างอิงเอกสาร ใช้ระบบการอ้างอิง แบบ APA style

- 1) รูปแบบการอ้างอิงท้ายเรื่อง

หนังสือ

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

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

บทความในวารสาร

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

วิทยานิพนธ์

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

แหล่งข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต

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

สัมภาษณ์

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

2) ตัวอย่างการอ้างอิงท้ายเรื่องแบบต่างๆ

อ้างอิงในหนังสือ

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

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

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

อ้างอิงบทความในวารสาร

จิระนันท์ พิตรปรีชา. (2532). อยู่เมืองลาวกับผุย ชนชนิกอน นายกรัฐมนตรีสี่สมัย. **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

ออกใบเสร็จในาม
.....
.....

พร้อมนี้ ข้าพเจ้าได้ออนค่าสมาชิก จำนวน บาท เรียบร้อยแล้ว

การชำระค่าสมาชิก

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



QR code สแกนจ่าย

ลงชื่อ ผู้สมัคร
(.....)



พิมพ์ที่ : หอจด.โรงพิมพ์คลังงานนาวิทยา 232/199 ถ.ศรีจันทร์ ต.ในเมือง อ.เมือง จ.ขอนแก่น 40000
Tel. 043-466444, 081-7174207 Fax. 043-466863 E-mail : klungpress@hotmail.com 2566