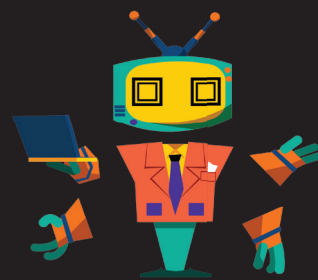




- * การประยุกต์ศิลปะประดิษฐ์แบบจีนเพื่อออกแบบภาพประกอบสามมิติในวรรณกรรมสำหรับเด็ก
- * การสำรวจองค์ประกอบทางสัมผัสในการออกแบบบรรจุภัณฑ์น้ำหอมและผลกระทบต่อพฤติกรรมผู้บริโภคของพุทธรักษา
- * ส่งเสริมการเผยแพร่บทกวีสมัยราชวงศ์ถังในหมู่นักเรียนผ่านการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ
- * การศึกษาเรื่องวิธีดำเนินการเล่าเรื่องของแบรนด์
- * การแสดงในพิธีกรรมรำวงสรวงเจ้าพ่อมเหศักดิ์
- * อักษรจารึกและการสื่อความหมายบนเครื่องเคลือบเตาจักรพรรดิในสมัยราชวงศ์หมิงและชิง : การจัดการนิทรรศการถาวรในพิพิธภัณฑ์
- * การพัฒนาน้ำเคลือบเซรามิกจากวัสดุเหลือทิ้งในหัตถกรรมพหุกรรม จังหวัดสกลนคร
- * การวิเคราะห์เอกลักษณ์เพื่อออกแบบตราสัญลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชนกรณีศึกษาชุมชนพัฒนาอาชีพวัดนางเดื่อ จังหวัดปทุมธานี
- * การออกแบบหัตถกรรมผ้าไหมท้องถิ่นที่เป็นเอกลักษณ์ชุมชน อำเภอวังใหญ่ จังหวัดนครราชสีมา
- * การพัฒนานวัตกรรมประกอบการแสดงหมอลำไทเลย (แมงต๋มเต่าไทเลย)
- * โรหิตราชา เทวา และชาตาน: การตีความตัวละคร “แมคเบธ” เพื่อการแสดง
- * กุณทางวัฒนธรรมด้านศิลปะการแสดงหนังโป๊มกัณฑ์จังหวัดขอนแก่นสู่การถอดอัตลักษณ์เพื่อเชิงพาณิชย์
- * การสร้างคุณค่าทุนวัฒนธรรมผ่านจินตภาพทุ่งหลวงรังสิต
- * การประยุกต์ใช้เทคนิคการปรับสมดุลของเสียงกลาริเน็ตในบทเพลง “Quintet for Clarinet and Strings: Fantasia” ประพันธ์โดย คาร์ล มาเรีย ฟอน เวเบอร์
- * บทเพลงเดอะเกิร์ลพรมอียิปต์ และดนตรีบอสซาโนวา โดยอันโตนิโอ คาร์ลอส โจบิม

วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

ปีที่ 16 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม - ธันวาคม 2567
Vol.16 No.2 July - December 2024



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

ปีที่ 16 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม - ธันวาคม 2567 ISSN : 3027-6296 (print)
Vol.16 No.2 July - December 2024 ISSN : 2730-2245 (online)



วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

Journal of Fine and Applied Arts, Khon Kaen University

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

ปีที่ 16 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม – ธันวาคม 2567 ISSN 3027-6296 (Print) ISSN 2730-2245 (Online)

- **เจ้าของ** คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- **ผู้จัดพิมพ์** คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
123 อ.เมือง จ.ขอนแก่น 40002
โทรศัพท์/โทรสาร 043-2023396
- **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 สิงห์บุญยัย	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
ศาสตราจารย์ ดร.สมพร รุรี	สถาบันเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ดร.สันติ เล็กสุขุม	มหาวิทยาลัยศิลปากร
ศาสตราจารย์ ดร.อรุณจักร สัตยานุรักษ์	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ศาสตราจารย์ ม.ล.สุรสวัสดิ์ สุขสวัสดิ์	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ศาสตราจารย์พรรัตน์ ดำรง	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ศาสตราจารย์สุชาติ เกาทอง	มหาวิทยาลัยบูรพา
รองศาสตราจารย์ ดร.ข้ามคม พรประสิทธิ์	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
รองศาสตราจารย์ ดร.จตุรงค์ เลาพะเพ็ญแสง	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
รองศาสตราจารย์ ดร.ชวลิต อธิปัตย์กุล	มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
รองศาสตราจารย์ ดร.เชษฐ ติงสัญชลี	มหาวิทยาลัยศิลปากร
รองศาสตราจารย์ ดร.ณรงค์ชัย ปิฎกัธต์	มหาวิทยาลัยมหิดล
รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิจวงศา	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สุดสังข์	มหาวิทยาลัยนเรศวร
รองศาสตราจารย์ ดร.ประมาม เทพสงเคราะห์	มหาวิทยาลัยทักษิณ
รองศาสตราจารย์ ดร.พรประพิศ เผ่าสวัสดิ์	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
รองศาสตราจารย์ ดร.ยุทธนา ฉัพรรณรัตน์	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
รองศาสตราจารย์เทพศักดิ์ ทองนพคุณ	มหาวิทยาลัยบูรพา

● **ผู้ช่วยกองบรรณาธิการ**

รองศาสตราจารย์ ดร.ดวงจันทร์ นาชัยสินธุ์	มหาวิทยาลัยขอนแก่น
รองศาสตราจารย์ ดร.พงษ์พิทยา สัพโส	มหาวิทยาลัยขอนแก่น
รองศาสตราจารย์ธรณีส หินอ่อน	มหาวิทยาลัยขอนแก่น
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิจิตร วินทะไชย	มหาวิทยาลัยขอนแก่น
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พญ. อัครพราหมณ์	มหาวิทยาลัยขอนแก่น
ดร.ภัทร์ คชภักดี	มหาวิทยาลัยขอนแก่น
ดร.นัชชารัชต์ คำพิลา	มหาวิทยาลัยขอนแก่น

● **ฝ่ายจัดการ**

เอมอร รุ่งวรฤดี 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**

หลักโรงพิมพ์คลังนานาวิทยา
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**

รองศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ เขียวมั่ง	รองศาสตราจารย์ ดร.ดวงจันทร์ นาชัยสินธุ์
รองศาสตราจารย์ ดร.ทิพวรรณ ทังมั่งมี	รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สุดสังข์
รองศาสตราจารย์ ดร.เนื่ออ่อน ขว้ทองเขียว	รองศาสตราจารย์ ดร.บุญเสริม วัฒนกิจ
รองศาสตราจารย์ ดร.ศักดิ์ศรี วงศ์ธาดล	รองศาสตราจารย์ไทยโรจน์ พวงมณี
รองศาสตราจารย์สมพร กาสรสุวรรณ	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กมลธรรม เกื้อบุตร
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติกรณ์ นพอดมพันธ์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติธันต์ ญาณพิสิษฐ์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กุสุมา เทพรักษ์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ขาม จาตุรงค์กุล
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เจริญชัย ชนไฟโรจน์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชุดิมา มณีวัฒนา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐศรีณย์ ทฤษฎีกุณ	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ตติยา เทพพิทักษ์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนสิทธิ์ จันทะรี	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนัพร กิตติก่อ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธีรวิทย์ บุญยศักดิ์เสรี	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธีระยุทธ เฟ่งชัย
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นงนุช ภูมาลี	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปราโมทย์ ปันสกุล
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พันธ์สา ธูปเทียน	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิทยวัฒน์ พันธะศรี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาวิณี บุญเสริม	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรินทร์ สีเสียดงาม
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วัฒนพันธ์ คุรฑะเสน	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศราวัต ภูมศรี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สังธรรม พรทวีกุล	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.หิรัญ จักรเสน
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อชิรัชญ์ ไชยพจน์พานิช	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิศักดิ์ สินธุภัก
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เอกราช เจริญนิตย	

ข้อเขียนหรือบทความใดๆ ที่ได้พิมพ์เผยแพร่ในวารสารคณาธิปกรรณศาสตร์มหาวิทยาลัยขอนแก่นฉบับนี้ เป็นความคิดเห็นเฉพาะตัวของผู้เขียน และกองบรรณาธิการไม่จำเป็นต้องเห็นด้วย และไม่มีข้อผูกพันด้วยประการใดๆ อนึ่งกองบรรณาธิการวารสารยินดีรับพิจารณาบทความจากนักวิชาการ นักศึกษา ตลอดจนผู้อ่าน และผู้สนใจทั่วไป เพื่อนำลงตีพิมพ์ สำหรับบทความวิจัยและบทความวิชาการต้องผ่านการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง



Journal of Fine and Applied Arts, Khon Kaen University

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

Vol. 16 No.2 July – December 2024 ISSN 3027–6296 (Print) ISSN 2730–2245 (Online)

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

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

Professor Daniel Meyer-Dinkgräfe	University of Lincoln London
Professor Dr.Krishna Carkarvati	Banaras Hindu University
Professor Dr.Tan Sooi Beng	University Saint Malaysia
Professor Dr.Nihal Pepera	Ball State University
Professor Dr.Narongrit Dhamabutra	Chulalongkorn University
Professor Dr.Bussakorn Binson	Chulalongkorn University
Professor Dr.Sakchai Saisingha	Silpakorn University
Professor Dr.Supachai Singyabuth	Maharakham University
Professor.Dr.Somporn Tulee	Rajamangala University of Technology Thanyaburi
Professor Dr.Santi Leksukhum	Silpakorn University
Professor Dr.Attachak Sattayanurak	Chiang Mai University
Professor ML.Surasawasdi Sooksawasdi	Chiangmai University
Professor Pornrat Damrhung	Chulalongkorn University
Professor Suchat Thaonthong	Burapha University
Assoc.Prof.Dr.Kumkom Pornprasit	Chulalongkorn University
Assoc.Prof.Dr.Chaturong Louhapensang	King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang
Assoc.Prof.Dr.Chawalit Atipatayakul	Udon Thani Rajabhat University
Assoc.Prof.Dr.Chedha Tingsanchali	Silpakorn University
Assoc.Prof.Dr.Narongchai Pidokrajt	Mahidol University
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
Dr.Nutcharath Khampilar	Khon Kaen University

- **Assistant Editors**

Assoc.Prof.Dr.Duangjan Nachaisin	Khon Kaen University
Assoc.Prof.Dr.Pongpitthaya Sapaso	Khon Kaen University
Assoc.Prof.Tharanat Hin-on	Khon Kaen University
Assist.Prof.Dr.Vijit Vintachai	Khon Kaen University
Assist.Prof.Dr.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**

Assoc.Prof.Dr.Kriangsak Khiaomang	Assoc.Prof.Dr.Duangjan Nachaisin
Assoc.Prof.Dr.Tippawan Thungmhungmee	Assoc.Prof.Dr.Nirat Sudsung
Assoc.Prof.Dr.Nuaon Khrouthongkhieo	Assoc.Prof.Dr.Boonserm Watanakit
Assoc.Prof.Dr.Saksri Vongtaradon	Assoc.Prof.Thairoj Phoungmanee
Assoc.Prof.Sayumporn Kasornsuwan	Assist.Prof.Dr.Kamontam Kuabutr
Assist.Prof.Dr.Kittikorn Nopudomphan	Assist.Prof.Dr.Kittitanat Yanpisit
Assist.Prof.Dr.Kusuma Teppharak	Assist.Prof.Dr.Kham Chaturongakul
Assist.Prof.Dr.Jarernchai Chonpairot	Assist.Prof.Dr.Chutima Maneewattana
Assist.Prof.Dr.Natsarun Tissadikun	Assist.Prof.Dr.Tatiya Teppitak
Assist.Prof.Dr.Thanasit Chantaree	Assist.Prof.Dr.Tanatchaporn Kittikong
Assist.Prof.Dr.Thirawut Bunyasakeri	Assist.Prof.Dr.Teerayut Pengchai
Assist.Prof.Dr.Nongnuch Phoomalee	Assist.Prof.Dr.Pramote Pinsakul
Assist.Prof.Dr.Bhanbhassa Dhubthien	Assist.Prof.Dr.Pittayawat Pantasri
Assist.Prof.Dr.Pawinee Boonserm	Assist.Prof.Dr.Warinthorn Sisiadngam
Assist.Prof.Dr.Watanapun Krutasaen	Assist.Prof.Dr.Sarawadee Phuchomsri
Assist.Prof.Dr.Satjatam Pongtaweekul	Assist.Prof.Dr.Hirun Jaksen
Assist.Prof.Dr.Achirat chaiyapotpanit	Assist.Prof.Dr.Apisak Sindhuphak
Assist.Prof.Dr.Ek-Karach Charoennit	

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

บทบรรณาธิการ

วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ปีที่ 16 ฉบับที่ 2 เดือน กรกฎาคม - ธันวาคม 2567 มีบทความที่ได้รับการตีพิมพ์และเผยแพร่ จำนวน 15 เรื่อง โดยแบ่งเป็นบทความวิจัยจำนวน 13 เรื่อง และบทความวิชาการจำนวน 2 เรื่อง ซึ่งแบ่งประเด็นในการศึกษาออกเป็น 4 กลุ่มด้วยกัน ได้แก่ บทความด้านทัศนศิลป์ บทความด้านการออกแบบ บทความด้านดนตรี บทความด้านศิลปะการแสดงและบทความด้านวัฒนธรรมดังนี้

บทความด้านทัศนศิลป์ มีจำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ 1) ส่งเสริมการเผยแพร่บทกวีสมัยราชวงศ์ถังในหมู่คนหนุ่มสาวผ่านการเปลี่ยนแปลงทัศนศิลป์ โดยหลัวเจิน และอติเทพ แจ้दनาลาว เป็นการศึกษาต่อยอดบทกวีสมัยราชวงศ์ถังที่นับเป็นมรดกทางวัฒนธรรมอันล้ำค่าของประเทศจีนมาสร้างเป็นภาพให้เหมาะสมกับเยาวชนคนรุ่นใหม่ในปัจจุบัน 2) การพัฒนาน้ำเคลือบเซรามิกจากวัสดุเหลือทิ้งในหัตถกรรมผ้าคราม จังหวัดสกลนคร โดยนัชชารัชต์ คำพิลา เป็นการศึกษาวัสดุเหลือทิ้งจากหัตถกรรมผ้าครามในจังหวัดสกลนคร แล้วนำไปพัฒนาเป็นน้ำเคลือบที่เหมาะสมกับการนำไปใช้เพื่อตกแต่งผลงานเครื่องปั้นดินเผา 3) การสร้างคุณค่าทุนวัฒนธรรมผ่านจินตภาพทุ่งหลวงรังสิต โดยสมพร ฐรี, รัตนฤทธิ์ จันทรงสี, สุรพันธ์ จันทนะสุด, พัฒนา ฉินนะโสต, ธรรมรัตน์ บุญสุข และฐานิญา ราชวกรณ์ เป็นการศึกษาประวัติศาสตร์ ความเชื่อ วิถีชีวิต ลักษณะภูมิศาสตร์ทางกายภาพของทุ่งหลวงรังสิตนำมาสู่การสร้างสรรคงานศิลปะผ่านจินตภาพทุ่งหลวงรังสิต เพื่อให้เกิดคุณค่าที่มีอัตลักษณ์และนำไปสู่การออกแบบผลิตภัณฑ์ต้นแบบที่มีมูลค่าและคุณค่าในทางวัฒนธรรม

บทความด้านการออกแบบ มีจำนวน 6 เรื่อง ได้แก่ 1) การประยุกต์ศิลปะตัดกระดาษแบบจีนเพื่อออกแบบภาพประกอบสามมิติในวรรณกรรมสำหรับเด็ก โดย ชู เจีย และอติเทพ แจ้दनาลาว เป็นการศึกษาบทบาทของศิลปะการผลิตหนังสือภาพสำหรับเด็กด้วยศิลปะการตัดกระดาษของจีนในการสร้างภาพประกอบ 3 มิติ เพื่อสร้างเนื้อหาและภาพประกอบที่สอดคล้องกับพัฒนาการทางสติปัญญา

และทางกายภาพของเด็กในปัจจุบัน 2) การสำรวจองค์ประกอบทางสัมผัสในการออกแบบบรรจุภัณฑ์น้ำหอมและผลกระทบต่อพฤติกรรมการซื้อขายของผู้บริโภค ผู้ชาย โดย ลง-ซี ลิน, จิรวัดน์ วงศ์พันธุ์เศรษฐ์ และวิวัฒน์ สิริเวทมาศ เป็นการศึกษาศักยภาพด้านความรู้สึกในการสัมผัสของบรรจุภัณฑ์น้ำหอมที่มีผลต่อพฤติกรรมการซื้อของผู้บริโภคเพื่อออกแบบบรรจุภัณฑ์ใหม่ที่ตอบสนองด้านความรู้สึกในการสัมผัสของกลุ่มผู้บริโภคชายได้อย่างน่าสนใจ 3) การศึกษาเรื่องวิธีดำเนินการเล่าเรื่องของแบรนด์ โดยอรรถพล ลำม่วง และอารยะ ศรีภักทยานบุตร เป็นการศึกษาคู่มือสร้างและวิธีดำเนินการเล่าเรื่องทางวารสาร โฆษณา และภาพยนตร์สำหรับการสื่อสารข้อมูลของแบรนด์เพื่อเป็นประโยชน์ต่อก่อนออกแบบและผู้รับผิดชอบแบรนด์ในการออกแบบสื่อเพื่อการสื่อสารต่อไป 4) การวิเคราะห์เอกลักษณ์เพื่อออกแบบตราสัญลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชน กรณีศึกษากลุ่มพัฒนาอาชีพวัดบางเตือ จังหวัดปทุมธานี โดยสุชาติดา คັນธารส และศรศิลป์ โสภณสกุลวงศ์ เป็นการศึกษาลักษณะทางวัฒนธรรมของชุมชนเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบตราสัญลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชนของกลุ่มพัฒนาอาชีพวัดบางเตือ จังหวัดปทุมธานี 5) การออกแบบหัตถกรรมผ้าไหมท้องถิ่นที่เป็นเอกลักษณ์ชุมชนอำเภอบัวใหญ่ จังหวัดนครราชสีมา โดยนุสรา ทองคลองไทร เป็นการศึกษาบริบทที่เป็นเอกลักษณ์ชุมชนเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบและพัฒนาหัตถกรรมผ้าไหมท้องถิ่นให้มีคุณภาพมาตรฐานและความปลอดภัยรวมถึงการสร้างรายได้ให้แก่ชุมชน อำเภอบัวใหญ่ จังหวัดนครราชสีมา 6) ทูทางวัฒนธรรมด้านศิลปะการแสดงหนังประโมทัย จังหวัดขอนแก่นสู่การถอดอัตลักษณ์เพื่อเชิงพาณิชย์ โดย สมานทิ, เทพมะที เกรียงศักดิ์ เขียวมั่ง และทรงวุฒิ เอกวุฒิวงศา เป็นการศึกษาทูทางวัฒนธรรมในจังหวัดขอนแก่นเพื่อนำวิเคราะห์ทูทางวัฒนธรรมที่มีความเป็นไปได้สู่การถอดอัตลักษณ์เชิงพาณิชย์

บทความด้านดนตรีมีจำนวน 1 เรื่อง คือ เรื่อง การพัฒนาดนตรีประกอบ การแสดงหมอลำไทเลย (แมงต๊อบเต่าไทเลย) โดยพงศ์พัฒน์ เหล่าคนคำ, สรินทร คุ่มเขต และศุภวุฒิ พิมพ์นนท์ เพื่อพัฒนาดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดงหมอลำไทเลย ที่มีกลุ่มเพลงดั้งเดิมที่ใช้สำหรับบรรเลงตามขนบประเพณีของการแสดง

หมอลำไทเลย และการนำมาประยุกต์ผสมผสานดนตรีดั้งเดิมและดนตรีร่วมสมัยให้เกิดความน่าสนใจ

บทความด้านศิลปะการแสดง จำนวน 2 เรื่อง ได้แก่ 1) การแสดงในพิธีกรรมรำบวงสรวงเจ้าพ่อมเหศักดิ์ โดยอังคณา จันทรแสงศรี, ปาริชาติ ลาจันนุห์ และจันทรพิมพ์ มีเปี่ยม เป็นการศึกษาประวัติการแสดง และตำนานเจ้าพ่อมเหศักดิ์ ในจังหวัดเพชรบูรณ์ รวมถึงการแสดงฟ้อนแบบลานซึ่งใช้ในพิธีกรรมรำบวงสรวงเจ้าพ่อมเหศักดิ์ 2) โรหิตราชา เทวา และชาตาน: การตีความตัวละคร “แมคเบธ” เพื่อการแสดง โดย ดังกมล ณ ป้อมเพชร เป็นการศึกษาทดลองใช้การค้นคว้าวิจัยบริบททางด้านประวัติศาสตร์และความคิดเชิงศาสนาที่เกี่ยวข้องกับตัวละคร “แมคเบธ” ให้นักแสดงสามารถสวมบทบาทเป็นตัวละคร “แมคเบธ” ได้อย่างมีเหตุผล และสามารถสื่อสารความคิดหลักของละครประเภทโศกนาฏกรรมได้อย่างชัดเจน

บทความด้านวัฒนธรรม จำนวน 1 เรื่อง คือ เรื่อง อักษรจารึกและการสื่อความหมายบนเครื่องเคลือบเตาจักรพรรดิในสมัยราชวงศ์หมิงและชิง : การจัดการนิทรรศการถาวรในพิพิธภัณฑ์ โดยเจิน จุ้น, ภูษา เรืองชีวิน และภรดี พันธุภากร เป็นการศึกษาพัฒนาการทางประวัติศาสตร์และเอกลักษณ์ของอักษรจารึกบนเครื่องเคลือบเตาจักรพรรดิในราชวงศ์หมิงและชิง เพื่อสร้างต้นแบบและแบบจำลองการจัดแสดงนิทรรศการถาวรเครื่องเคลือบอักษรจารึกในพิพิธภัณฑ์ของมหาวิทยาลัยเชรามิกจิ้งเต๋อเจิ้น

และบทความวิชาการจำนวน 2 เรื่อง ได้แก่ 1) การประยุกต์ใช้เทคนิคการปรับสมดุลของเสียงคลาริเน็ตในบทเพลง “Quintet for Clarinet and Strings: Fantasia” ประพันธ์โดย คาร์ล มาเรีย ฟอน เวเบอร์ โดยณัชชา ฤกษ์ถนอม เป็นการศึกษาประยุกต์ใช้เทคนิคการปรับสมดุลของเสียงคลาริเน็ต โดยหยิบยกบทเพลง “Quintet for Clarinet and String” ประพันธ์โดย คาร์ล มาเรีย ฟอน เวเบอร์ ให้เหมาะสมกับเครื่องดนตรีได้อย่างน่าสนใจ 2) บทเพลงเดอะเกิร์ลฟรอมอปีแอนมาและดนตรีบอสซาโนวา โดยอันโตนิโอ คาร์ลอส โจบิม โดย รพีพล หล้าวงษา เป็นการศึกษาประวัติและความเป็นมาของแนวดนตรีบอสซาโนวา แนวเพลงที่ได้รับ

อิทธิพลมาจากดนตรีคูเลจส์และแซมบ้า รวมถึงสังคีตลักษณ์ในบทเพลงเดอะเกิร์ล
ฟรอมอปาเนมา ที่มีการใช้เทคนิคการเรียบเรียงในแนวดนตรีแจ๊ส แนวดนตรีบอสซา
โนวาที่เรียกว่า “บราซิลเลียนแจ๊ส” ได้อย่างน่าสนใจ

สุดท้ายนี้กองบรรณาธิการขอขอบคุณผู้ทรงคุณวุฒิที่กรุณาเสียสละเวลาใน
การพิจารณากลับกรอง อย่างรอบคอบขอขอบพระคุณนักวิชาการที่ส่งบทความ
ตลอดจนผู้อ่านที่กรุณาติดตามผลงานในวารสารศิลปกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัย
ขอนแก่นเล่มนี้ และขอเชิญชวนนักวิชาการ คณาจารย์ นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา
และผู้สนใจทั่วไปส่งบทความเพื่อเผยแพร่ในวารสารต่อไป สุดท้ายนี้ในนามของ
บรรณาธิการหวังเป็นอย่างยิ่งว่าผู้อ่านทุกท่านจะได้รับบรรณรสที่ดีจากเนื้อหาสาระ
ในวารสารเล่มนี้และเราพร้อมจะปรับปรุงพัฒนาวารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัย
ขอนแก่นให้มีคุณภาพตามเกณฑ์มาตรฐานอย่างต่อเนื่องต่อไป

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุรินทร์ เปล่งดีสกุล
บรรณาธิการ

สารบัญ

บทความวิจัย (Research Articles)

การประยุกต์ศิลปะตัดกระดาษแบบจีนเพื่อออกแบบภาพประกอบสามมิติ
ในวรรณกรรมสำหรับเด็ก 1

ซู เจีย

อติเทพ แจ่มนาลาว

Application of Chinese Paper-Cutting Art to Create 3D
Illustrations in Children's Literature

Su jie

Atitthep Chaetnalao

การสำรวจองค์ประกอบทางสัมผัสในการออกแบบบรรจุภัณฑ์น้ำหอม
และผลกระทบต่อพฤติกรรมการซื้อของผู้บริโภคผู้ชาย 30

ลง-ชี ลิน

จิรวัดน์ วงศ์พันธุ์เศรษฐ์

วีรวัดน์ สิริเวศมาศ

The Exploration of Tactile Elements in Perfume Package Design
and Their Impact on Male Consumer Purchasing Behaviors

Lung-Chi Lin

Jirawat Vongphantuset

Veerawat Sirivesmas

ส่งเสริมการเผยแพร่บทกวีสมัยราชวงศ์ถังในหมู่คนหนุ่มสาว
ผ่านการเปลี่ยนแปลงทัศนศิลป์ 59

หลัว เฉิน

อติเทพ แจ่มนาลาว

Promote the Dissemination of the Poetry of the Tang Dynasty
among Young Audiences through Visual Transformation Design

Luo Chen

Atitthep Chaetnalao

การศึกษาเรื่องวิธีดำเนินการเล่าเรื่องของแบรนด์ 85

อรรคพล ลำม่วง

อารยะ ศรีกัลยาณบุตร

A Study of Brand Narrative Storytelling Executions

Ackapol Lamuang

Araya Srikanlayanabuth

การแสดงในพิธีกรรมรำบวงสรวงเจ้าพ่อมเหศักดิ์ 116

อังคณา จันทร์แสงศรี

ปาริชาติ ลาจันนง

จันทร์พิมพ์ มีเปี่ยม

Performances in the Ritual to Worship Chao Pho Mahesak

Angkana Chansaengsri

Parichat Lajunnon

Chanpim Meepiam

อักษรจารึกและการสื่อความหมายบนเครื่องเคลือบเตาจักรพรต 143

ในสมัยราชวงศ์หมิงและชิง : การจัดการนิทรรศการถาวรในพิพิธภัณฑ์

เฉิน จุ้น

ภูษา เรืองชีวิน

ภรดี พันธุภากร

Inscriptions and Interpretation on Imperial Kiln Porcelains
in Ming and Qing Dynasty: Management of Permanent Exhibition
in the Museum

Chen Jun

Puvasa Ruangchewin

Poradee Panthupakorn

การพัฒนาเนื้อเคลือบเซรามิกจากวัสดุเหลือทิ้งในหัตถกรรมผ้าคราม
จังหวัดสกลนคร 169

นัชชารัชต์ คำพิลา

The Development Ceramic Glaze from Waste Materials
in Sakon Nakhon Local Textile Handicraft's

Nutcharath Khampilar

การวิเคราะห์เอกลักษณ์เพื่อออกแบบตราสัญลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชน 188
กรณีศึกษากลุ่มพัฒนาอาชีพวัดบางเตือ จังหวัดปทุมธานี

สุชาดา คັນธารส
ศรศิลป์ ไสภณสกุลวงศ์

Identity Analysis for Logo Design of Community Products:
A Case Study of Wat Bang Duea Occupational Development
Group, Pathum Thani

Suchada Kuntaros
Sonsilp Soponsakulwong

การออกแบบหัตถกรรมผ้าไหมท้องถิ่นที่เป็นเอกลักษณ์ชุมชน 220
อำเภอบัวใหญ่ จังหวัดนครราชสีมา

นุสรา ทองคลองไทร

Designing Local Silk Handicrafts That are Unique to the Community
Bua Yai District, Nakhon Ratchasima Province

Nusara Thongklongsai

การพัฒนาดนตรีประกอบการแสดงหมอลำไทเลย (แมงตับเต่าไทเลย) 250

พงศ์พัฒน์ เหล่าคนค้ำ
สรินทร์ คุ้มเขต
ศุภวุฒิ พิมพ์นนท์

The development of Music for Tai Loei Morlum

Phongphat Laokhonka
Sarinthorn Khumkhet
Suphawut Phimnon

โรหิตราชา เทวา และชาตาน: การตีความตัวละคร “แมคเบธ” 268
เพื่อการแสดง

ดังกมล ณ บ่อมเพชร

The Red King, the Angel and Satan: The Actor's Interpretation
for Playing the Role of “Macbeth”

Dangkamon Na-pombejra

ทุนทางวัฒนธรรมด้านศิลปะการแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่น 296
สู่การถอดอัตลักษณ์เพื่อเชิงพาณิชย์

สมาธิ เทพมะที
เกรียงศักดิ์ เขียวมั่ง
ทรงวุฒิ เอกวุฒิวงศา

Cultural Capital in the Pramothai Puppetry of Khon Kaen Province
Deconstructs Identity for Commercial

Samati tepmatee
Kriangsak khiaomang
Songwut Egwutvongsa

การสร้างคุณค่าทุนวัฒนธรรมผ่านจินตภาพทุ่งหลวงรังสิต 317

สมพร ตรี
รัตนฤทธิ์ จันทรรังสี
สุรพันธ์ จันทนะสุด
พัฒนา ฉินนะโส
ธรรมรัตน์ บุญสุข
ฐานิยา รวิชาวกรณ์

Value Creation of Cultural Capital Through the Imagery
of Thung Luang Rangsit

Somporn Turee
Rattanaarit Jantararangsee
Surapan Chanthanasut
Pattana Chhinnasota
Tammarat Boonsuk
Thaniya Rawichawakorn

บทความวิชาการ (Academic Articles)

การประยุกต์ใช้เทคนิคการปรับสมดุลของเสียงคลาริเน็ตในบทเพลง 345

“Quintet for Clarinet and Strings: Fantasia”

ประพันธ์โดย คาร์ล มาเรีย ฟอน เวเบอร์

ณัชชา ฤกษ์ถนอม

Technique Application of Maintaining the Sound Balance of
the Clarinet in Playing “Quintet for Clarinet and String: Fantasia”

by Carl Maria von Weber

Nuch-cha Rerkthanom

บทเพลงเดอะเกิร์ลฟรอมอิปานามา และดนตรีบอสซาโนวา 366

โดยอันโตนิโอ คาร์ลอส โจบิม

รพีพล หล้าวงษา

The Song “The Girl from Ipanema” and Bossa Nova Music

by Antonio Carlos Jobim

Rapeepol Lawongsa

การประยุกต์ศิลปะตัดกระดาษแบบจีนเพื่อออกแบบ ภาพประกอบสามมิติในวรรณกรรมสำหรับเด็ก Application of Chinese Paper-Cutting Art to Create 3D Illustrations in Children's Literature

ซู เจีย¹

Su Jie

อติเทพ แจ้ดนาลาว²

Atitthep Chaetnalao

¹ นักศึกษาหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ
(หลักสูตรนานาชาติ) คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
Doctor of Philosophy Program in Design Arts Faculty
of Decorative Arts (International Program) Silpakorn University
(E-mail: jiesu8220@gmail.com)

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
Assistant Professor Dr., Design Arts, Faculty of Decorative Arts,
Silpakorn University
(E-mail: chaetnalao@hotmail.com)

Received: 20/08/2023 Revised: 20/11/2023 Accepted: 24/11/2023

บทคัดย่อ

หนังสือภาพสำหรับเด็กเป็นหนึ่งในตัวเลือกแรกๆ ในการศึกษาปฐมวัย ซึ่งส่งผลกระทบต่อความสามารถในการชื่นชมและวิจิตรของเด็ก (Yilmaz, R. M., Kucuk, S., & Goktas, Y. 2017) อย่างไรก็ตาม หนังสือภาพสำหรับเด็กในประเทศของเราส่วนใหญ่ซื้อจากต่างประเทศ และการประยุกต์และนวัตกรรมของการตัดกระดาษแบบดั้งเดิมในด้านการออกแบบสมัยใหม่ยังไม่เพียงพอ (Child, J., & Rodrigues, S. B. 2005) การศึกษาค้นคว้ามีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อวิจัยและวิเคราะห์บทบาทของศิลปะที่สืบทอดต่อการผลิตหนังสือภาพสำหรับเด็ก 2) เพื่อแนะนำเทคนิคใหม่สำหรับศิลปะการตัดกระดาษของจีนในการสร้างภาพประกอบ 3 มิติ 3) เพื่อสร้างเนื้อหาและภาพประกอบที่สอดคล้องกับพัฒนาการทางสติปัญญาและทางกายภาพของเด็ก โดยผ่านการวิเคราะห์กรณี การทบทวนวรรณกรรม กรณีศึกษา และวิธีการถามผู้เชี่ยวชาญ จึงได้ดำเนินการออกแบบหนังสือภาพสำหรับเด็กที่มีลักษณะเฉพาะของศิลปะการตัดกระดาษ ผลการวิจัยได้แก่ ศิลปะการตัดกระดาษช่วยให้ผู้สร้างสามารถจัดข้อจำกัดของโลกแห่งวัตถุประสงค์ และแสดงวิสัยทัศน์ทางศิลปะของตนเองได้ ได้พัฒนาเทคนิคใหม่สำหรับศิลปะการตัดกระดาษของจีนในการสร้างภาพประกอบ 3 มิติ “ตำนานเหมยซานเนียง เทพล่าสัตว์แห่งหุบเขาตะวันตก” ในท้องถิ่นที่แพร่หลายอย่างกว้างขวาง ได้รับเลือกให้เป็นเนื้อหาการสร้างภาพประกอบ 3 มิติ ในหนังสือภาพสไลด์ตัดกระดาษ เพื่อสร้างภาพประกอบ 3 มิติที่เหมาะสมกับเด็กๆ ข้อเสนอการวิจัยมีดังนี้ 1. ศิลปะการตัดกระดาษช่วยให้ผู้สร้างสามารถจัดข้อจำกัดของโลกแห่งวัตถุประสงค์ และแสดงวิสัยทัศน์ทางศิลปะของตนเองได้ การผสมผสานของรูปแบบการตัดกระดาษทำลายอุปสรรคของสุนทรียศาสตร์ที่สมจริง และภาพที่สร้างขึ้นในรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์ที่รวบรวมการแสดงออกทางสุนทรียะของลัทธิเหนือจริง 2. เทคโนโลยีใหม่ของศิลปะการตัดกระดาษของจีนในการสร้างภาพประกอบ 3 มิติสามารถช่วยให้เด็กๆ ยอมรับและเข้าใจรูปภาพได้ดีขึ้น และปรับปรุงการโต้ตอบ 3. เลือกตำนานท้องถิ่นที่แพร่หลายอย่างกว้างขวาง “ตำนานแห่งเหมยซาน เทพล่าสัตว์ในหุบเขาตะวันตก” เพื่อสร้างภาพประกอบ

3 มิติที่เหมาะสมกับเด็กๆ ภาพประกอบเหล่านี้ส่งเสริมการประยุกต์ใช้วัฒนธรรมศิลปะการตัดกระดาษในการสร้างภาพประกอบสำหรับเด็ก และส่งเสริมการสำรวจศิลปะการตัดกระดาษในการสร้างวรรณกรรมสำหรับเด็ก หวังว่างานวิจัยนี้จะมีส่วนช่วยในการสืบทอดและพัฒนางานศิลปะการตัดกระดาษ

คำสำคัญ: ศิลปะการตัดกระดาษแบบจีน, ภาพประกอบสามมิติ, วรรณกรรมสำหรับเด็ก

Abstract

Children's picture books are one of the first choices for early childhood education, which greatly affects children's appreciation ability and way of thinking (Yilmaz, R. M., Kucuk, S., & Goktas, Y. 2017). However, most of our country's children's picture books are purchased from overseas, and the application and innovation of traditional paper-cutting in the field of modern design is not enough (Child, J., & Rodrigues, S. B. 2005). The purpose of this study is: 1) To research and analyze the role of inherited art in the production of children's picture books. 2) To suggest a new technique for Chinese paper cutting art in the creation of 3D Illustrations. 3) To create content and illustrations aligning with children's cognitive and physical development. Through case analysis, literature review, case study, and methods of asking experts, the design practice of children's picture books with the characteristics of paper-cutting art is carried out. The results of the research are: Paper-cutting art allows creators to get rid of the constraints of the objective world and express their own artistic vision; it has developed new techniques for Chinese paper-cutting art in 3D illustration creation; the widely circulated local "Legend of Meishan Niang, the Hunting God of Western Hunan" is selected as the Paper-cut

style picture book 3D illustration creation content to create 3D illustrations suitable for children. The research conclusions are: 1. Paper-cut art allows creators to get rid of the constraints of the objective world and express their own artistic vision. The combination of paper-cut patterns breaks the barriers of realist aesthetics, and the images created in unique forms embody the aesthetic expression of surrealism. 2. The new technology of Chinese paper-cut art in 3D illustration creation can help children better accept and understand pictures and improve interactivity. 3. Select the widely circulated local legend “The Legend of Meishan, the Hunting God in Western Hunan” to create a 3D illustration suitable for children. These illustrations promote the innovative application of paper-cutting art in the creation of children’s illustrations, and promote the exploration of paper-cutting art in the creation of children’s literature. It is hoped that this research can contribute to the inheritance and development of paper-cutting art.

Keywords: Chinese Paper-cutting Art, 3D Illustrations, Children’s Literature

Introduction

Chinese paper-cutting is a traditional Chinese folk art that uses paper and scissors to create intricate designs. Originating during the 6th century, paper-cutting has developed rich cultural meanings and aesthetic values in China over the past 1400 years (Lu Yan. 2004). As one of China’s important intangible cultural heritages, the Chinese government has attached great importance to the preservation and inheritance of paper-cutting art. A series of laws and regulations have

been introduced, such as the Law on Intangible Cultural Heritage enacted in 2011, to strengthen the protection and support for paper-cutting and other folk arts (CCG, 2011). However, the application and innovation of traditional paper-cutting in modern design fields are still inadequate.

In terms of 3D Illustrations in Children's Literature, many scholars have conducted research on this, such as Luckyhasnita, Chan, & Hutagalung (2021) DESIGNING A CHILDREN'S IQRA BOOK USING AUGMENTED REALITY TECHNOLOGY IN HIJAIYAH LETTERS. This paper introduces the use of augmented reality technology to design children's Iqra book (Iqra book) process and purpose. It addresses the impact of the disruption to teaching activities caused by the COVID-19 pandemic, particularly on children's Iqra learning. The authors propose the use of augmented reality technology to design Iqra books, which contain pictures and writing guides with the letters of Hijaiyah, aiming to present the Arabic alphabet to children in a more engaging and interactive way. The study conducted a trial on 20 children through the implementation phase, and concluded the effectiveness of learning using Iqra books and augmented reality technology, and made recommendations and future research directions. Use of Augmented Reality in Illustrated Children's Books and an Application Example studied by Karaata & Yilmaz (2023). This paper mainly explores the combination of traditional art and digital technology, bringing new aspects through augmented reality technology. Reading experience. The paper mentions how some artists combined traditional art with contemporary themes and how they carved a place in art history. Augmented reality (AR)

technology has great potential and importance in the field of children's books. It provides a more engaging and interactive reading experience that engages children more deeply in book reading and promotes their learning and development.

Previous studies on Chinese paper-cutting have predominantly centred on its history, artistic styles, cultural symbols, and folk customs. Few studies have explored the integration of paper-cutting into modern design and its application in contemporary artistic creations (Lv, & Huang, 2020). Especially paper-cutting, there is a research gap in the 3D illustration design of children's literature.

This research aims to introduce Chinese paper-cutting art into the 3D illustration design of children's literature. This is a very inspirational story based on the theory of child psychology and with the popular "The Legend of Meishan Niang, the Hunting God of Western Hunan" as the illustration. Analyze the role of paper-cutting in the creation of children's 3D illustrations, and develop new technologies suitable for children's paper-cutting 3D illustrations. Allow children to be exposed to traditional Chinese culture and exercise their way of thinking.

Objective of Research

- 1) To research and analyze the role of inherited art in the production of children's picture books.
- 2) To suggest a new technique for Chinese paper cutting art in the creation of 3D Illustrations.
- 3) To create content and illustrations aligning with children's cognitive and physical development.

Conceptual Framework

Explores the role of ideas, beliefs, values, and cultural practices in paper-cutting on shaping cultural processes. Focuses on intellectual movements, cultural production, and discourses in the development of the Chinese art of paper-cutting. Examines the influence of culture on social, cultural and education in student's storybooks

The Development Prospects of the Traditional- Chinese art of Paper-cutting

Explores the role of ideas, beliefs, values, and cultural practices in paper-cutting in shaping cultural processes. Focuses On intellectual movements, cultural production, and discourses in the development of the Chinese art of paper-cutting. Examines the influence of culture on social, cultural and education in students' storybooks.

Literature Review

Overview of Paper Cutting Art Style

(1) The stylistic characteristics of paper-cutting art

Paper-cutting is the art of engraving patterns on paper with scissors. With the advancement of technology, paper-cutting art and culture have become the main focus, and it has been extended to film and television works that use paper-cutting as raw materials to shape characters or tell stories—a point of departure (Yan, T. 2015, September). The artistic style of paper-cut aesthetics will gradually change with the development of time (Cheng, W., & Shifan, F. 2020). As an integral part

of Chinese culture, paper-cutting has different creative expressions and style characteristics in all kinds of paper-cutting (Wu, 2018).

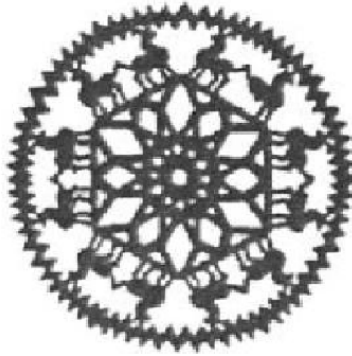


Figure 1 The earliest paper cuttings found in China

(2) Analysis of common paper-cutting pattern themes and related symbolic meanings The art of paper-cutting allows creators to get rid of the shackles of the objective world and express their own artistic vision (Gildersleeve, 2014). Inheritor artists use imagery life' expressive by fusing multiple angles, directions, and layers. Shape objects using line, color, rhythm or melody to create a unique visual language that reflects people's desires. The characteristics of these visual languages are based on imagery, which runs through the creation process of paper-cut characters. The combination of paper-cut patterns breaks through the barriers of realist aesthetics, and the imagery created in a unique form embodies the aesthetic expression of surrealism (Gryglewski, Ivashko, Chernyshev, Chang, & Dmytrenko, 2020).



Figure 2 Flower paper-cut



Figure 3 Bun-catching doll and architectural paper-cutting:
Yellow Crane Tower

the paper-cut art style applied to the creation of children's picture books analysis

(3) Overview of the development of children's picture books

A picture book is created by drawing, also known as a picture storybook, designed for children and considered the best for their learning process (Van Kraayenoord & Paris, 1996). This is mainly due to its unique narrative style and the aesthetic education it provides. Picture books for kids and teens mostly feature original, engaging illustrations, sometimes with text or even no text (Nikolajeva, & Scott, 2013). How picturebooks work. Routledge. The whole story and detailed narrative are conveyed through the expressive ability of the creator and the relationship between each image and its corresponding illustration (Paddison, Philo, Routledge, & Sharp, 2002).



Figure 4 “Dianshi Zhai” Pictorial (2001)

Many creators of children’s picture books do not aim to educate children in the traditional sense. Instead, they see themselves as companions and playmates, sharing their knowledge and life experiences from children’s perspectives. They use pictures that are appropriate for children’s understanding (Nodelman, 1988). These creators believe that specific values conveyed in children’s picture books serve as a “hidden curriculum” that brings joy to children (Kanak & Onder, 2017). Subtly, this playful knowledge also shapes children’s inner world and positively influences the development of their character and habits (Hirsh-Pasek, 2009).



Figure 5 The story of Peter Rabbit (2019)

Scope of the Study

1. Sample Group

Three experts in relevant research fields, Children's 3D illustration picture book.

2. Sample Size

The three experts are: an inheritor of Meishan paper-cutting and two children's picture book experts, five best-selling children's 3D illustration picture books from Taobao in 2023.

Method

Research Tools

1. Paper-cut pattern analysis: Collect samples of children's picture book artworks and evaluate how paper-cut elements are used in creation.

2. Expert interviews: Invite paper-cut artists, picture book authors, children's education experts, etc. to conduct interviews to obtain professional opinions.

This study aims to explore the Application of Chinese Paper-cutting Art to Create 3D Illustrations in Children's Literature. The main research methods are:

step 1: To collect paper-cut patterns that meet the standards of children's literature creation.

Step 2: To propose new techniques for the creation of 3D illustrations in Chinese paper-cut art

Step 3: To Design and create artwork using these Paper-cut techniques to develop 3D illustrations.

Step 4: To Invite paper-cutting art and children's illustration design experts to evaluate the work.

Step 5: To analyze expert opinions and further improve the paper-cut 3D illustrations.

Results

1. Paper-cut patterns suitable for 3D creation of children's literature illustrations

(1) Subject content standards: Choosing entertaining and positive themes, such as natural scenery, animals and plants, festival folklore, etc., is in line with the direction of cultivating children's good character (Mindes, 2006).

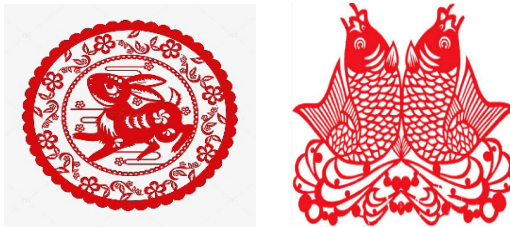


Figure 6 Paper cut pattern rabbit and fish

(2) Visual effect standards: The colors are bright, the lines are smooth, it has a sense of rhythm and rhythm, and it is full of imaginative space, which can attract children's vision and imagination (Lupton & Phillips, 2008).



Figure 7 Colorful paper-cut patterns of tigers and mandarin ducks

(3) Technical standards: Use paper-cutting techniques that are easy for children to understand and accept, such as symmetry, repetition, expansion and reduction, combination and deformation, etc. (Yiğit, 2004).



Figure 8 Symmetrical paper cut pattern

(4) Interactive experience standards: Add interactive elements such as cascading, pulling, and rotating to increase children's participation experience (Fortes Tondello, 2019).



Figure 9 Paper with interactive experience

(5) Fun standards: Use humor, exaggeration and other techniques to bring joy and surprise, and stimulate children's curiosity and fun (Cornett, 1986).



Figure 10 Exaggerated paper-cut patterns

(6) Storytelling standards: Combine the specific story content and character creation to enhance the scene and completeness of the illustration (Kilpatrick, Wolfe, & Wolfe, 1994).



Figure 11 Paper-cut pattern, mice stealing food

(7) Cultural Standards: Integrate traditional Chinese cultural elements and convey positive values (Wen & Clément, 2003).



Figure 12 Paper-cut pattern with positive energy

Taking the above criteria into consideration, paper-cutting techniques and elements that are beneficial to children's physical and mental development and rich in cultural heritage are selected, and applied to the creation of children's literature illustrations to produce positive educational significance and artistic effects. Traditional art in China does not only pursue external similarity but also expresses a kind of resemblance. Similar to words, patterns also have a solid ability for expression and a particular knowledge of generalization. Artists make subjective imaginations and drawings of characters in stories and then present them through paper cutting.

2. Correlation analysis of children's psychological characteristics and paper-cut style picture books

(1) Piaget's theory of cognitive development

Piaget believed that children's cognitive development is a process from low level to high level, which can be divided into the following four stages:

Sensitive period (0-2 years old): exploring the environment through sensory movement and forming the first cognitive structures.

Pre-operational period (2-7 years old): Thinking is still mainly intuitive, and image thinking and language are gradually developed.

Concrete operation period (7-11 years old): logical thinking can be carried out, but only for specific objects, and abstract reasoning has not yet been formed.

Formal operation period (after 11 years old): Ability to engage in abstract thinking and logical reasoning, and understand the relationship between concepts.

Piaget believed that children must go through these stages in order according to their own development, and the cognitive methods at different stages are different. Education should teach children in accordance with their aptitude and help children develop cognitive abilities appropriate to their age (Lefa, 2014).

Table 1 Piaget's theory of cognitive development and children's visual characteristics

Stage	Age	Features
Perceptual motion stage	0-2	It is not yet possible to distinguish complex visual information. Pay more attention to intuitive information such as visual shape, color, light and shadow changes.
Pre-operation-al stage	2-7	1. Ability to distinguish large and small near and far. 2. Image thinking gradually strengthens, and you can understand the characteristics of objects through observation. 3. More interested in details in pictures and willing to look for hidden information. 4. Color recognition is more acute and sensitive to bright and flood-light colors.
Specific computing stage	7-11	1. Transform image thinking into logical thinking and be able to analyze information. 2. Still sensitive to visual details and observing more carefully and comprehensively. 3. Color preference changes from bright to soft and elegant. 4. Able to understand implicit and philosophical visual artistic conception. 5. Good at using visual thinking to solve problems.

Stage	Age	Features
Formal computing stage	11-16	1. Understand the visual language of abstract intentionality. 2. Sensitive to aesthetic creation with delicate artistic conception. 3. Love symbolic and philosophical visual arts. 4. Have self-awareness and criterias. 5. Be good at analyzing the meaning of works from multiple angles. 6. Able to discuss creative intentions and techniques.

In creating children's picture books in the style of paper-cutting art, the psychological characteristics of children should be taken into account so that the artistic elements in paper-cutting match the psychological aspects (Barnes, 2015). The integration of paper-cutting and picture books is in line with children's cognitive level and their unrestrained way of thinking so that children can better feel the connotation of knowledge and artistic atmosphere shown in the picture books, understand and learn the beauty of Chinese folk art while having fun, and implicitly influence children's thinking (Kérchy, 2016).

(2) Children's psychological characteristics in the creation of picture books specific performance



Figure 13 The best-selling children's picture book from Taobao

Analyze and summarize the characteristics of children's picture books from the five best-selling children's picture books on Taobao in 2023. They are "Andersen's Fairy Tales", "Journey to the West", "Time Groove Picture Book", "Zoo" and "Two-Year-Old Baby". The specific characteristics are as follows:

1. Image refinement: Some artists want to make the content of picture books more vivid and exciting, and the patterns in picture books are more loved by children, usually by exaggeration and deformation. To make the objective objects highlight the characteristics of the items and convey their moral meaning. The subject should be combined, sorted and cut regularly (Walton, 2008).

2. Color rhythm: Unlike the traditional paper-cutting process, in the creation of illustrated books, it is possible to use rich colours to enhance the ornamental nature of the work. The art of paper-cutting can not only express realism but also outline romanticism full of imagination. Applying brilliant colours to create picture books will make the results of picture books break the rules and add colour (Cetti, 2017).

3. The creation of fun: When children read picture books, what attracts them most is usually the drawings in the book. To ensure the fun of the picture book, the creator will also use more exaggerated painting techniques to express the image of the characters in the creation process (Matulka, 2008).



Figure 14 A very hungry caterpillar

4. Vivid image design: If a picture book is to be successful, the creator must create a protagonist that is accepted and loved by children. The creator must flexibly use the theory of “panpsychism” in creating the story.

5. Incorporate creative thinking: Unlike adults, children are in the stage of understanding the world. Therefore, to observe the influence of the living environment on children in depth. Children are more likely to be interested in what they are familiar with when they are exposed to picture books, so we must satisfy them in the creation process and integrate our life experiences.

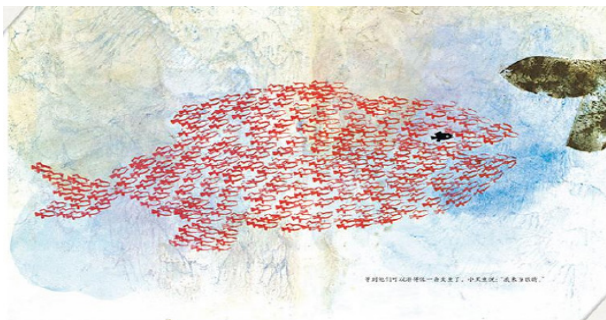


Figure 15 Small snakehead fish

4. Rich color application: For children, the perception of color is crucial. Studies have shown that many people have a specific aesthetic ability in childhood; many children have unique insights into the use of colour. Therefore, try to choose colours that conform to children's psychology to improve children's reading effect on picture books.

3. Meishan paper-cutting art is applied in children's picture book creation

1. Script case selection: Through research and online information, the local widely circulated "Legend of Meishan Niang, the God of Hunting in Western Hunan" was selected as the content of the paper-cut style picture book creation. This story is a very An inspirational story with a very simple plot, combined with traditional culture, and a mythological plot that can help children broaden their thinking. Almost every child in Meishan County knows this story.

Table 2 Story script design

Page	Text Content Presentation	Visual elements	Character Status	Scene conception
P1 P2	In ancient times, a girl named Meishan grew to be 15 or 16 years old and followed his father to go hunting.	Big mountains, flora and fauna, girls	Beautiful	Show the living environment of the Tujia people.
P3 P4	She is at archery and speaks the language of birds and animals, so every time she hunts, she always returns with a full load.	Beast, girl	Charac- terization. Energetic	Close-up; character gets a good harvest

Page	Text Content Presentation	Visual elements	Character Status	Scene conception
P5 P6	She does not beat the pregnant beast in winter and the hatching bird in spring.	Girl, young young animal	Animal: cute and naive	Close-up; girl freeing animals
P7 P8	She invented the earthen firearm and captured the bear, and was never harassed by the bear again.	Girl, Bear	Animal: majestic; character: brave	Close-up; girl aiming at bear with clay gun
P9 P10	Meishan's reputation soared, and the chieftain king got the news that he wanted to marry Meishan as his concubine, but Meishan refused to obey.	King of Toast, Girl	Personal-ity: sinister	Close-up; King Situ looked at the motionless Meishan.
P11 P12	The earth king said, "You cannot marry, if you can get rid of the tiger on the mountain will release you."	King of the Tuskers	Personal-ity: sinister	Close-up; the earth king's heartfelt speech.
P13 P14	Meishan went up to the northern mountains overnight to fight the tiger, and finally will be captured.	girl, tiger	Personal-ity: resolute and brave	Close-up; Meishan fights with a fierce tiger.
P15 P16	On the way home, he fell into a trap set by the earth king and died.	Girls, traps	Personal-ity: Sadness	Close-up; Trap in Meishan.
P17 P18	The news spread to the cottage, the Tujia people rose up, and the king was smashed.	Tujia people	Charac-ter: Grief and anger	The crowd marched angrily.
P19 P20	Since then, the Tujia people worshiped Meishan as the god of hunting, and blessed the Tujia people with safe hunting and abundant hunting forever.	Tujia people	Personal-ity: pious and respect-ful	Close-up; Tujia people praying for blessings.

2. Specific design

(1) Character set: The picture book's characters are “Meishan” and “Toast King”.



Figure 16 Traditional prototype reference and Meishan Niang character design

(2) Color setting: Children's vision enters the development period from the age of 2. 3-6 years old, can clearly distinguish primary colours, and relatively saturated colours such as red and yellow are easier for children to distinguish (Zentner, 2001).

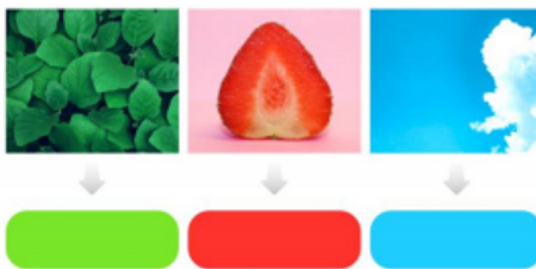


Figure 17 Color perception of preschoolers through RGB (2019)

4. New techniques for creating 3D illustrations in Chinese paper-cut art

New techniques of Chinese paper-cutting art in 3D illustration creation: 1. Compose the picture first 2. Use scissors to divide and cut into each part, such as characters, paintings, and land. 3. Paint the cut pattern and describe the light and shadow. 4. Then put the completed pattern back into the composition of the first step.

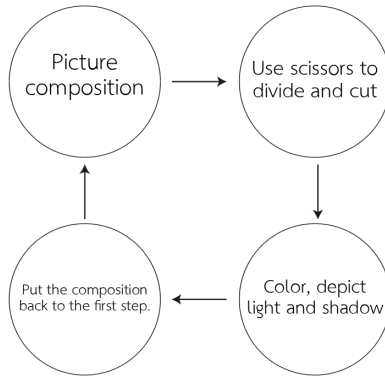


Figure 18 New techniques of Chinese paper-cutting art in 3D illustration creation

5. Picture book presentation



Figure 19 Illustrated book cover design effect schematic (left), back cover design effect schematic (right)

The lithographic presentation method is used to refine and transform the text and visual elements in the picture book, and the Meishan paper-cut art style is used to present a complete picture.

6. Ask the experts

In response to the research results, three relevant experts were invited to evaluate, namely the inheritor of Meishan paper-cutting and two children's picture book experts. The experts' views are summarized below:

Meishan paper-cutting inheritor: Some patterns are too complex, and the requester can be further simplified to be more in line with children's cognitive characteristics.

Children's picture book content expert: It is recommended to further highlight the theme and strengthen the coherence of story advancement. In addition, the color matching can also be softened to consider children's visual experience.

Children's picture book visual design expert: Pay attention to the proportional relationship between text and pictures.

Conclusion and Suggestions

1. Paper-cut art allows creators to get rid of the constraints of the objective world and express their own artistic vision. The combination of paper-cut patterns breaks through the barriers of realist aesthetics, and the images created in unique forms embody the aesthetic expression of surrealism.

2. New techniques of Chinese paper-cutting art in 3D illustration creation: 1. Compose the picture first 2. Use scissors to divide and

cut into each part, such as characters, paintings, and land. 3. Paint the cut pattern and describe the light and shadow. 4. Then put the completed pattern back into the composition of the first step.

3. The widely circulated local legend “The Legend of the Hunting God Meishan in Western Hunan” was selected to create a 3D illustration suitable for children. These illustrations promote the innovative application of paper-cutting art in the creation of children’s illustrations and promote the exploration of paper-cutting art in the creation of children’s literature.

This research can bring a new visual experience to creating children’s picture books, enrich children’s cultural lives, and promote their overall growth. Contribute to the inheritance and development of paper-cut art.

Suggestions

1. There is still a lot of room for exploration in the application of paper-cutting art to the creation of children’s picture books, and more styles and themes can be tried.

2. In terms of design techniques, we can learn from more three-dimensional book and interactive book technologies to increase the interactive experience.

3. The research can be extended to explore innovative applications of other traditional crafts.

4. Continue to expand international horizons and absorb relevant artistic innovation practices around the world.

References

- Barnes, R. (2015). **Teaching art to young children**. London : Routledge.
- Cetti, L. (2017). **The Exquisite Book of Paper Flower Transformations: Playing with Size, Shape, and Color to Create Spectacular Paper Arrangements**. New York : Abrams.
- Cheng, W., & Shifan, F. (2020). Theme, Characteristics, Inheritance and Innovation of Paper-Cut Art in Northern Anhui from the Perspective of Farming Culture. **Frontiers in Educational Research**, 3(15), 127-131.
- Child, J., & Rodrigues, S. B. (2005). The internationalization of Chinese firms: A case for theoretical extension? **Management and organization review**, 1(3), 381-410.
- Cornett, C. E. (1986). **Learning through Laughter: Humor in the classroom**. Bloomington : Phi Delta Kappa Educational Foundation
- Dodgson, N. A. (2019). Abstract depiction of human figures in impressionist art and children's picture books. **Computers & Graphics: X**, 1, 100002.
- Fortes Tondello, G. (2019). **Dynamic personalization of gameful interactive systems**. Retrieved, from <https://uwspace.uwaterloo.ca/handle/10012/14807>
- Gildersleeve, O. (2014). **Paper cut: An exploration into the contemporary world of papercraft art and illustration**. Beverly, MA : Rockport Publishers.
- Gryglewski, P., Ivashko, Y., Chernyshev, D., Chang, P., & Dmytrenko, A. (2020). **Art as a message realized through various means of artistic expression**. *Art Inquiry*, (22).

- Hirsh-Pasek, K. (2009). **A mandate for playful learning in preschool: Applying the scientific evidence.**
- Kanak, M. Ö. M., & Onder, M. (2017). Teaching values with stories and tales in the preschool period. **Journal of Education and Practice, 8**, 143-149.
- Karaata, E., & Yilmaz, N. (2023). Use of augmented reality in illustrated children's books and an application example. **Medeniyet Sanat Dergisi, 9**(1), 101-119.
- Kerby, M. C., Baguley, M., MacDonald, A., & Lynch, Z. (2017). A war imagined: Gallipoli and the art of children's picture books. **Australian Art Education, 38**(1), 199-216.
- Kérchy, A. (2016). **Alice in transmedia wonderland: Curiouser and curiouser new forms of a children's classic.** North Carolina : McFarland.
- Kilpatrick, W., Wolfe, G., & Wolfe, S. M. (1994). **Books that build character: A guide to teaching your child moral values through stories.** New York : Simon & Schuster.
- Lefa, B. (2014). The Piaget theory of cognitive development: An educational implications. **Educational Psychology, 1**(1), 1-8.
- Lu, Y. (2004). A brief discussion on the artistic characteristics of folk paper-cutting in my country. **Art Grand View, (4)**, 52-53.
- Luckyhasnita, A., Chan, A. S., & Hutagalung, G. A. (2021). Designing a children's iqra book using augmented reality technology in Hijaiyah letters. In **Proceeding ISLALE 2021 The 3th International Seminar on of Language, Art, and Literature Education, 14 October 2021, Universitas Negeri Medan.** (pp. 303-311). Indonesia : Universitas Negeri Medan.

- Lupton, E., & Phillips, J. C. (2008). **Graphic design: The new basics**. New Jersey : Princeton Architectural Press.
- Lv, Y., & Huang, R. (2020, December). A case study of Ningxia paper cuts culture. In **7th International Conference on Education, Language, Art and Inter-cultural Communication (ICELAIC 2020)**. (pp. 270-274). Netherlands : Atlantis Press.
- Matulka, D. I. (2008). **A picture book primer: Understanding and using picture books**. London : Bloomsbury Publishing.
- Mindes, G. (2006). **Teaching young children social studies**. London : Bloomsbury Publishing.
- Nodelman, P. (1988). **Words about pictures: The narrative art of children's picture books**. Georgia : University of Georgia Press.
- Paddison, R., Philo, C., Routledge, P., & Sharp, J. (2002). **Entanglements of power: Geographies of domination/resistance**. London : Routledge.
- Van Kraayenoord, C. E., & Paris, S. G. (1996). Story construction from a picture book: An assessment activity for young learners. **Early Childhood Research Quarterly**, 11(1), 41-61.
- Walton, K. (2008). **Marvelous images: On values and the arts**. Oxford : Oxford University Press.
- Wen, W. P., & Clément, R. (2003). A Chinese conceptualisation of willingness to communicate in ESL. **Language Culture and Curriculum**, 16(1), 18-38.
- Wu, F. (2018). **Research on the Unique Cultural Characteristics of Shanghai Style Paper Cutting**. Retrieved, from [https://webof-proceedings.org/proceedings_ series/ART2L/ICCLAH%202018/](https://webof-proceedings.org/proceedings_series/ART2L/ICCLAH%202018/)

ICCLAH002.pdf.

- Yan, T. (2015, September). Research on the New Technique of Paper-cut Art based on Decoration Pattern and Design Ideas of Contemporary Art. In **2015 Conference on Informatization in Education, Management and Business (IEMB-15)**. (pp. 1028-1032). Netherlands :Atlantis Press.
- Yiğit, N. (2004). **Industrial product design by using two-dimensional material in the context of origamic structure and integrity**. Turkey : Izmir Institute of Technology.
- Yilmaz, R. M., Kucuk, S., & Goktas, Y. (2017). Are augmented reality picture books magic or real for preschool children aged five to six?. **British Journal of Educational Technology**, 48(3), 824-841.
- Zentner, M. R. (2001). Preferences for colours and colour-emotion combinations in early childhood. **Developmental Science**, 4(4), 389-398.

การสำรวจองค์ประกอบทางสัมผัสในการออกแบบบรรจุภัณฑ์
น้ำหอมและผลกระทบต่อพฤติกรรมการซื้อของผู้บริโภคผู้ชาย

The Exploration of Tactile Elements in Perfume
Package Design and Their Impact on Male Consumer
Purchasing Behaviors

ลง-ชี ลิน¹

Lung-Chi Lin

จิรวรรณ วงศ์พันธุ์เศรษฐ์²

Jirawat Vongphantuset

วีรวรรณ สิริเวศมาส³

Veerawat Sirivesmas

¹ นักศึกษาหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ
(หลักสูตรนานาชาติ) คณะมัณฑนศิลป์มหาวิทยาลัยศิลปากร
Doctor of Philosophy Program in Design Arts
Faculty of Decorative Arts (International Program)
Silpakorn University (E-mail: vididouta@gmail.com)

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., สาขาวิชาศิลปะการออกแบบคณะมัณฑนศิลป์
มหาวิทยาลัยศิลปากร Assistant Professor Dr., Design Arts,
Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University
(E-mail: jirawatv@yahoo.com)

³ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., สาขาวิชาศิลปะการออกแบบคณะมัณฑนศิลป์
มหาวิทยาลัยศิลปากร Assistant Professor Dr., Design Arts,
Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University
(E-mail: veerawatsi@gmail.com)

Received: 25/08/2023 Revised: 24/11/2023 Accepted: 27/11/2023

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้ศึกษาค้นคว้าถึงความสำคัญในการออกแบบบรรจุภัณฑ์น้ำหอมเกี่ยวกับปัจจัยสำคัญด้านความรู้สึกในการสัมผัสของมนุษย์ โดยมุ่งเน้นไปที่ผู้บริโภคชาย งานวิจัยนี้มีการส่งเสริมเป้าหมายอยู่ 3 ประการ คือ 1) เพื่อศึกษาปัจจัยสำคัญด้านความรู้สึกในการสัมผัสของบรรจุภัณฑ์น้ำหอมว่ามีผลต่อพฤติกรรมการซื้อของผู้บริโภคชายอย่างไร 2) เพื่อค้นหาการออกแบบที่ผสมผสานปัจจัยสำคัญด้านความรู้สึกในการสัมผัสของมนุษย์ 3) เพื่อประเมินโดยใช้วิธีการวัดผลเชิงปริมาณถึงระดับการยอมรับได้ของผู้บริโภคต่อการออกแบบบรรจุภัณฑ์ใหม่ ซึ่งอาศัยวิธีการวิจัยเชิงผสมผสานระหว่างวิจัยเชิงปริมาณและการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามที่เข้าร่วมงาน Bangkok Design Week วันที่ 8-12 กุมภาพันธ์ 2566 จำนวน 80 คน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ซึ่งผลวิจัยค้นพบว่า ความเหมือนของปัจจัยสำคัญด้านความรู้สึกในการสัมผัสของมนุษย์ที่มีผลลึกซึ้งต่อการออกแบบและผลิตบรรจุภัณฑ์น้ำหอม เพื่อให้ผู้ออกแบบได้นำเสนอทัศนยะและความคิดเห็นที่เป็นประโยชน์ งานวิจัยนี้จึงได้นำเอาบรรจุภัณฑ์น้ำหอมชาย ปัจจัยสำคัญด้านความรู้สึกในการสัมผัส และพฤติกรรมการซื้อของผู้บริโภคมาเชื่อมโยงเข้าด้วยกัน ช่วยให้การออกแบบสอดคล้องกับความชอบและความต้องการของผู้บริโภคชาย นอกจากนี้ การศึกษานี้ ช่วยเพิ่มความเข้าใจให้กว้างขึ้นเกี่ยวกับบรรจุภัณฑ์น้ำหอมที่กระตุ้นประสาทสัมผัส และผลกระทบที่มีต่อแนวทางการออกแบบปฏิบัติและพฤติกรรมของผู้บริโภค

คำสำคัญ: บรรจุภัณฑ์น้ำหอม, ส่วนประกอบทางสัมผัส, การออกแบบบรรจุภัณฑ์, พฤติกรรมการซื้อของผู้บริโภคของผู้ชาย

Abstract

This research highlights the underexplored role of tactile elements in perfume package design, focusing on male consumers.

Men often overlook the tactile feel of a package; however, little research exists on how tactile elements of perfume packages influence this group. Furthermore, the relationship between these elements and male purchasing behavior remains largely unexplored. This study aims to achieve three objectives: 1) to explore the impact of tactile elements in perfume package design on male consumers' purchasing behavior, 2) to develop and design perfume packages specifically for men, and 3) to evaluate consumer agreement with the statements in the questionnaire regarding the designed products. Employing a mixed-methods approach, the study integrates qualitative and quantitative techniques, including in-depth interviews and questionnaires. Data from 80 participants were collected at Bangkok Design Week, February 8-12, 2023. Descriptive statistics showed that tactile elements significantly impact male consumer appeal towards perfume packages. Participants strongly concurred (average score: 4.46) on the significance of tactile features, particularly texture (4.38) and material quality (4.26). The results indicate that perfume packages with improved tactile features are well-received, evidenced by an average suitability score of 3.90. These findings provide essential insights for designers, advocating for tactile elements that align with male consumer preferences. This research addresses a gap in the literature on sensory aspects of perfume package design, offering a comprehensive understanding of its role in design and consumer behavior.

Keywords: Perfume Package Design, Tactile Elements, Male Consumers' Purchasing Behavior

Introduction

The sensory experience of how packaging feels to the consumer's touch has been an underexplored area of research, with the majority of studies concentrating on the visual aspects of design (Howes, 2021). In the context of perfume package design, most consumers tend to emphasize visual graphics, often overlooking the tactile experience. Wellmann, Bruder, & Oltersdorf (2003) pointed out that men, when purchasing perfumes, are more influenced by the visual design, particularly the shape of the bottle, rather than by tactile aspects, and they also consider practical factors such as price as key considerations. Tactile experiences, involving the texture and feel of packaging materials, play a crucial role in shaping consumer perceptions, especially in the context of perfume package design. However, the potential of tactile elements in creating a perfume package and influencing purchasing behaviors remains largely undiscovered. Consumers' relative inexperience in perceiving perfume package design may lead to a lack of awareness of these crucial design components. Despite this, this study explores how tactile elements can potentially enrich and significantly enhance the male consumer's experience with perfume package design. The study focuses on the tactile elements of human touch in perfume package design, an area that warrants further strategic exploration.

Research Objectives

The research objectives for this study are as follows:

1. To explore the impact of tactile elements in perfume package design on male consumers' purchasing behavior.
2. To create perfume package designs that incorporate the tactile elements associated with human touch.
3. To evaluate consumer acceptance of these tactile-centric designs, using quantifiable measures to assess agreement levels with the newly designed products.

Expected Benefits

This study offers valuable insights to three key groups in the perfume packaging design industry:

1. Academics: Enhances understanding among students and researchers about tactile elements in perfume packaging.
2. Industry Professionals: Provides practical design guidelines for the perfume packaging sector.
3. Designers: Aids in developing more engaging tactile-focused package designs.

Scope of Research

The theoretical components of the study are divided into two primary sectors: tactile elements of package designs, and consumers' purchasing behaviors. From a design perspective, the investigation centers primarily on perfume package design and experimental exploration of Jesmonite materials. The design practice emphasizes

the creative and investigative processes required to identify and incorporate tactile elements that mimic human touch in perfume packaging. The objective is to integrate these tactile elements into men's perfume package using Jesmonite, aiming to evoke a sense of human touch and, consequently, influence consumers' purchasing behavior. This approach could potentially illuminate new insights into consumer purchasing behaviors.

Definition of Research Terminology

The following definitions elucidate the key terms utilized in this research: tactile, tactile elements, human touch, and packaging design.

Tactile:

The term 'tactile' specifically refers to sensations experienced solely through physical skin interaction. Unlike sensations such as temperature or pain, tactile perceptions belong to a specialized category related to the skin itself (Sonneveld, 2007). Tactile, or haptic, sensations encompass a broad spectrum of experiences, including both passive touch and active manipulation, which are crucial in evaluating the textural aspects of package design (Gallace & Spence, 2011).

Tactile Elements:

Tactile elements in packaging pertain to the perception of touch and materials. They offer captivating sensations through variations in softness and hardness. Shape, texture, and material choices in packaging can evoke emotional responses, thereby enriching the sensory experience and potentially influencing consumer behavior (Tactile Design Elements May Be as Important as Visual Ones, 2020).

Human Touch:

Meng (2010) defines ‘human touch’ as the emotional connection and human essence that people often experience. Ferreira (2019) suggests that touch, due to the dispersion of sensors throughout the body, differs from other senses. Karangi & Lowe (2021) observe that touch facilitates the examination of a product’s intrinsic cues, which are essential, unchangeable characteristics of physical products, an important consideration in package design.

Packaging Design:

Meyer & Gerstman (2005) trace the origins of packaging design to baskets and containers used thousands of years ago. Alervall & Saied (2013) highlight that the purpose of packaging design varies among researchers: while some view it as protective, others see it as influential in shaping individual identity, emotions, and even evoking life memories. Contemporary packaging design also integrates considerations like sustainability and technological innovations.

Research Framework

The research investigates how tactile elements in perfume package design influence male consumers’ purchasing behaviors, structured into four stages. Stage 1, ‘Definition,’ defines the research topic, key problems, objectives, and scope, concentrating on the impact of tactile elements—weight, texture, shape, and material—on male purchasing behaviors. Stage 2, ‘Divergence,’ entails an extensive literature review to understand these tactile elements and their relationship with consumer purchasing behaviors, including

psychological factors influencing perfume package choices. Stage 3, ‘Transformation,’ adopts a multifaceted approach through in-depth interviews with design experts and a questionnaire, aiming to develop perfume package prototypes and to assess consumer agreement levels with various design aspects, including texture, shape, materials, and product features, in relation to their purchasing behaviors. The final stage, ‘Convergence,’ synthesizes the research findings to develop innovative design concepts and prototypes, analyzing the results to specify design elements, particularly shape and texture, that most significantly influence male consumer purchasing behavior. See Figure 1 for the illustration of the research framework.

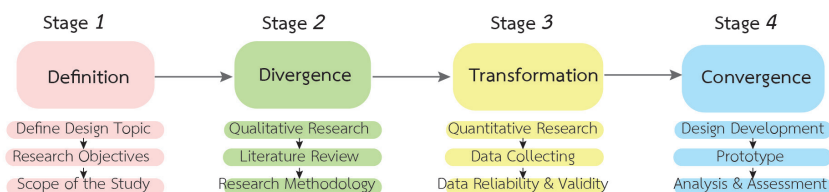


Figure 1 Research Framework

Research Methodology

This research employed a mixed-method approach, including both qualitative and quantitative research methods, to validate findings related to perfume package design. The experimental design was grounded in an extensive literature review that contained books, academic journals, and digital sources. Qualitative insights were gathered through in-depth interviews with design experts, contributing to the development of a perfume package prototype. Subsequently,

a questionnaire was administered to measure consumer receptiveness to the new designs. Descriptive statistical measures, including percentages, mean values, and standard deviations, were utilized to analyze the respondents' levels of agreement with the designs. By synergizing qualitative insights with quantitative statistical evaluations, this methodology provides a solid and comprehensive examination of the subject matter.

Literature Review

1.1 Tactile elements (Weight, Texture, Shape, Materials)

1.1.1 Weight

The tactile characteristics of product packaging, such as weight, texture, firmness, and temperature, significantly influence consumer perceptions. Heavier packaging is often associated with higher quality and preferred by consumers. This concept, known as 'sensation transference', indicates that consumers link packaging design with their tactile experiences (Cheskin, 1957, 1981). Studies by Spence (2019), Chandler, Reinhard, & Schwarz (2012), and others highlight the importance of weight in packaging, suggesting that even minor increases in weight, like in a bottle's cap, can enhance the perception of a product's premium nature. Additionally, Piqueras-Fiszman & Spence (2012) and Barnett, Velasco, & Spence (2016) observe that heavier multisensory packaging and preferences for certain packaging materials, such as glass over cans, lead to greater consumer satisfaction. However, lightweight packaging often falls short of meeting consumer expectations.

1.1.2 Texture

Furthermore, texture plays an essential role in perfume packaging. Chen et al. (2009) and Schifferstein et al. (2013) explored the unique role of texture in packaging, emphasizing how it can be manipulated to trigger specific emotions. Peck & Childers (2003b) noted that the tactile aspects of packaging not only encourage interaction but also significantly impact product sales by improving tactile visibility. Spence (2019) discussed the use of ‘soft-touch’ resins in plastic perfume packaging, which create a soft sensation that resonates with consumers

1.1.3 Shape

Kermaninejhad (2007) mentions shape as one of the packaging-related variables influencing packaging intention. Lesot, Bouchard, Detyniecki, & Omhover (2010) highlighted the significant role that shape features play in the perception of designed objects. They studied the impact of emotional design on the product’s shape, particularly in perfume package.

1.1.4 Materials

Wu et al. (2009) refer to the material, texture, and fabric information of goods as material semantics in packaging design. Different materials can evoke various feelings of quality and experience. Zhang & Zhang (2011) state that common packaging materials include plastic, paper, metal, and glass. Chen, Barnes, Childs, Henson, & Shao (2009) study the roughness, softness, and smoothness of materials to evoke psychological and physical sensations in consumers, such as pleasure, excitement, indulgence, and calmness. The tactile sensations

experienced through touch communicate the desired feeling to consumers. Investigates various natural packaging materials, including leaves, stems, leather, botanical and animal fibers, animal skins, and hair. These materials can be used in their raw state or undergo appropriate processing. Integrating these natural packaging materials infuses the packaging with unique charm and significance, ensuring its originality and distinction. Roy et al. (2020) find that Jesmonite AC 300 is a suitable alternative material for package design. Jesmonite is a water-based, two-component resin system composed of acrylic polymers and minerals, used as an alternative material in this research for creating tactile feelings in perfume package.

1.2 Consumers' purchasing behaviors

Wells et al. (2007) emphasize the vital role of utilizing packaging as a marketing communication tool. Kuvykaite, Dovaliene, and Navickiene (2009) note that in the contemporary marketplace, companies leverage packaging as a promotional tool, directly impacting consumers' purchasing decisions. Gupta, Lehmann, and Stuart (2003) highlight the link between market dynamics and design, stressing the need for designers and retailers to adapt to consumer buying behaviors, focusing on design elements. Shah, Ahmed, and Ahmad (2013) note that individual needs and desires drive purchasing behaviors, guiding consumers to acquire and use products that satisfy these needs. Rosta et al. (1997) emphasize the importance of exploring consumer behavior from a multidimensional perspective, considering both social and psychological characteristics in order to craft effective and appealing packaging designs.

Based on the literature review, this study gains insights into package design, specifically focusing on tactile elements of package design, and consumers' purchasing behaviors. These findings provide valuable data for further prototype package development.

In-depth Interviews

Three in-depth interviews, each lasting 30 minutes, were conducted with design experts to explore the impact of tactile elements on the package of men's perfumes. The first interviewee was Kwanchan Songkakul (Kae), a product designer and co-founder of Not So Virgin Design Studio. The second interviewee was Poyen Chang, a Taiwanese designer specializing in packaging design. The third interviewee was Li-Fang Huang, a Visual Art teacher at Taipei First Girls High School. The interviews covered a range of aspects related to perfume package design. Initially, the focus was on identifying and discussing specific design elements that contribute to the tactile experience of men's perfume packages, including texture, material choice, and the package's overall aesthetic appeal. Then, the interviewees elaborated on how these attributes influence the consumer's tactile interaction with the product and their overall perception of the perfume. The experts concurred on the crucial role of innovative material selection, such as Jesmonite. They also noted how tactile elements, such as texture, contribute to enhancing the sensory experience, thereby creating a memorable and engaging consumer experience, particularly in terms of physical interaction with the perfume package. These insights underscore the significant role that tactile elements play in perfume package design.

Data Collection

A data collection strategy was employed, integrating both qualitative and quantitative methods. In the qualitative phase, in-depth interviews were conducted with three packaging design experts. These experts were carefully selected based on their extensive experience in the field, ensuring a diverse and comprehensive range of perspectives. Additionally, a comprehensive literature review was undertaken, encompassing academic research papers, journals, books, and articles from relevant websites. This review provided a solid foundation for the study and helped contextualize the research within the existing body of knowledge. In the quantitative phase, data were collected through the development and testing of perfume package prototypes with tactile features. The objective was to evaluate consumers' levels of agreement with tactile elements in perfume package design, accomplished through both prototype assessment and a questionnaire. This dual method was selected to balance subjective expert opinions with objective consumer data. The questionnaire, administered to a representative sample of 80 consumers, with 71 responses received, covered diverse demographic profiles. It consisted of 10 questions designed to measure participants' agreement with design aspects, product features, and consumers' purchasing behaviors regarding the perfume packaging prototypes. All data were subsequently analyzed using descriptive statistics to provide a quantifiable measure of consumers' levels of agreement, preferences, and perceptions.

Prototype Development

The prototype development followed a structured design process that consisted of the three stages outlined below.

Stage 1: Initial Sketches

In the first stage, initial sketches were developed to explore potential designs. Drawing on aesthetic principles in packaging design, as acknowledged in the literature and informed by experts' opinions, these sketches served as the foundation for the perfume packaging prototype. The conceptual designs were categorized into two design approaches: 1) the geometric approach, and 2) the organic approach (see Figure 2).

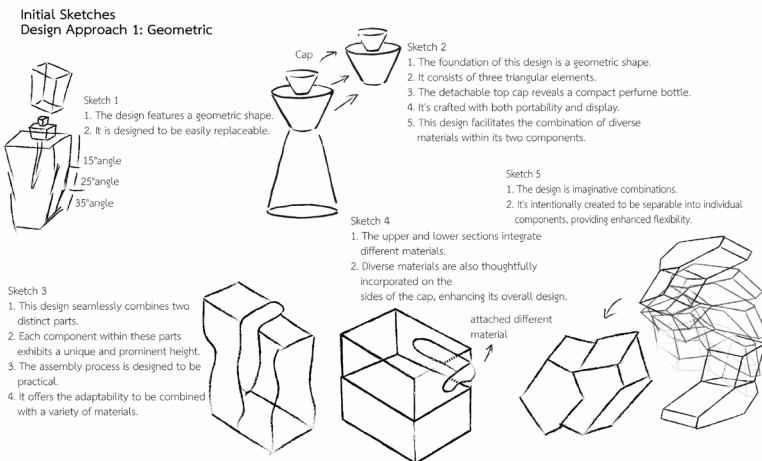


Figure 2 Conceptual Designs

Stage 2: Design Process

The second stage involved the process of developing the perfume packaging (see Figure 3). The following key elements were included:

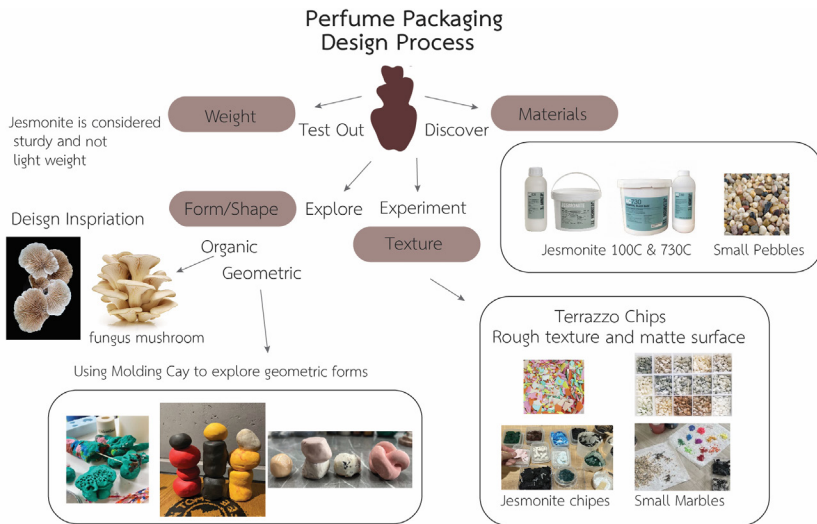


Figure 3 Design Process

Consideration of Weight: According to findings from previous literature reviews, a substantial weight in packaging is often associated with an enhanced perceived value. Consequently, the material Jesmonite was selected for its substantial and robust nature.

Shape and Form: The designs were inspired by natural organic forms, such as mushrooms and fungus, reflecting the organic design approach. Modeling clay was utilized to explore and sculpt the forms.

Texture: Experimentation with various textural effects explored techniques like terrazzo and marble, creating varied tactile sensations upon touch.

Material Selection: Material choices, including Jesmonite AC 100, Jesmonite AC 730, and the combination of small pebbles for their innovative and eco-friendly properties, allowed the researcher to bring a new perspective to perfume package.

Software Tools: Adobe Photoshop and Adobe Illustrator were used to finalize the sketch designs (see Figure 4). These digital renderings assisted in translating the conceptual design into a physical prototype during Stage 3.

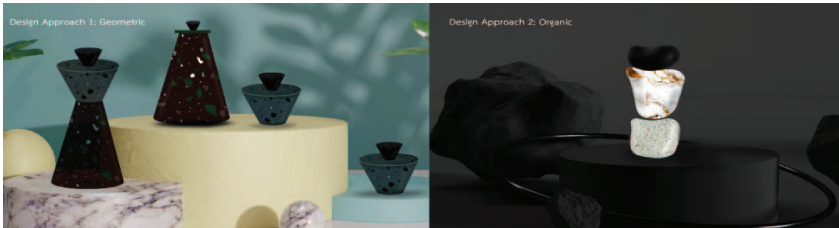


Figure 4 Final Sketch Designs

Stage 3: Prototype

The physical creation of the prototype began with experimentation with Jesmonite to create unique textures (see Figure 5). Next, Adobe Photoshop and Adobe Illustrator were used for the final 2D design (see Figure 6). Then, SketchUp software was employed to create realistic 3D forms (see Figure 7). Additionally, 3D printing with PLA, a biodegradable material, was used to construct the models (see Figure 8). Following that, silicone molds were made and then cast to shape the perfume bottle (see Figure 9). Subsequently, iterative adjustments aimed to achieve a balance between aesthetics and tactile responsiveness (see Figure 10). Finally, the last step was the final production, resulting in the design depicted in Figure 11, showing that tactility and aesthetic appeal could coexist in perfume package.



Figure 5 Experimentation with Jesmonite

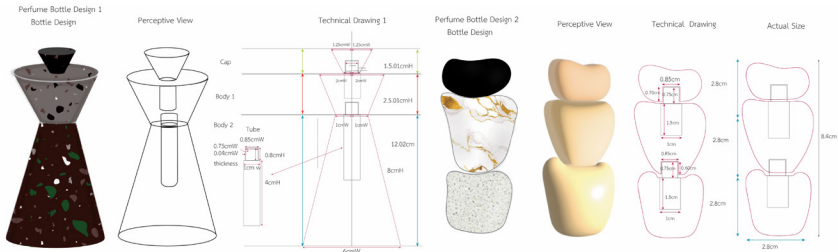


Figure 6 2D Computer Drawing

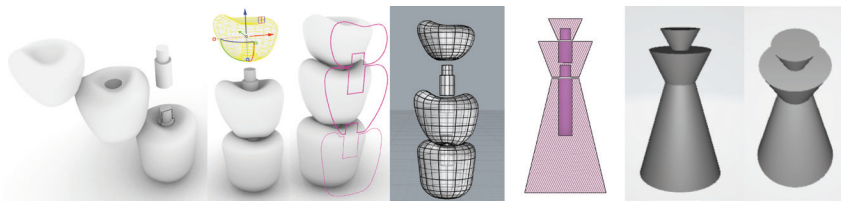


Figure 7 3D Form Generation



Figure 8 Prototyping with 3D Printing



Figure 9 Silicone Mold Creation



Figure 10 Iterative Adjustments



Figure 11 Final Design

Questionnaire

This study conducted an online questionnaire among participants at Bangkok Design Week, held in the Luan Rit Community from February 8th to February 12th, 2023 (see Figure 12), to explore attitudes toward the tactile elements of perfume packaging. Utilizing a 5-point Likert scale—where a score of 5 indicated extremely strong agreement, and a score of 1 signified extremely strong disagreement—the research aimed to collect data on preferences and purchasing behaviors specifically linked to three key aspects: Design Aspect, Product Features, and Consumers' Purchasing Behaviors. The questionnaire, which commenced with data collection, including gathering information on gender, age, and education level, was divided into three parts:

Design Aspect: The first section had respondents evaluate design elements such as the reflection of human touch, the importance of texture, the suitability of shape, and the appropriateness of materials in perfume packaging. This aimed to assess the impact of these design features on consumer perception.

Product Features: The second part concentrated on specific features like the weight and tactile appeal of packaging. The participants measured these features, with particular attention to their role in attracting male consumers and reflecting on the impact of tactile appeal.

Consumers' Purchasing Behaviors: The final section delved into how tactile elements affect purchasing decisions, exploring aspects such as packaging suitability for sale, its relaxation effect, sensual nature, and the ability to attract male consumers through human-touch-like

tactile elements.

The questionnaire was designed to capture a comprehensive range of responses, with a specific focus on distinct aspects of perfume package. This approach facilitated the collection of data that is expected to provide insights into how tactile elements in perfume packaging influenced consumer behavior and preferences.



Figure 12 Questionnaire distributed during Bangkok Design Week 2023

The Research Result

Out of 80 responses to the questionnaire, 71 were valid, with incomplete responses being excluded. Utilizing descriptive statistical techniques, the analysis measured the respondents' consensus on different facets of perfume packaging design. A look at the demographic data revealed that males constituted 84% of the respondents, while females accounted for the remaining 16%. In terms of age distribution, the majority fell into the 20-29 age bracket (48%), followed by the 30-39 range (27%), the 40-49 category (11%), and those aged 50 and above (7%). Most of the sample had higher education qualifications, with 64% hold a university degree, 32% possessing education beyond college, and a mere 4% having only completed high school. These demographics emphasized a primarily male sample in the 20-39 age range (75%), and the majority of respondents' educational backgrounds

lay between college and higher degrees. This profile played a key role in understanding and interpreting the findings related to perfume package design (see Figure 13).

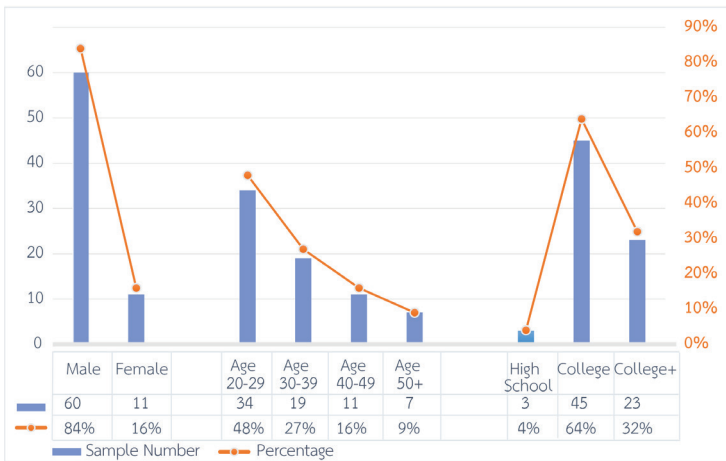


Figure 13 Respondent Demographics (N=71)

Table 1 Frequency, Mean, and Agreement Level Concerning Perfume Package Design through the Exploration of Human Tactile Elements

N=71

Statement	Mean	Agreement level	Standard Deviation
1.Design			
- The tactile elements reflect human touch	4.46	highest	0.69
- The texture of the perfume package is important	4.38	high	0.70
- The shape of perfume package is suitable	3.78	high	0.94
- The materials used are suitable for the consumers	4.26	high	0.95
Total	4.22	high	0.82
2. Product Features			
- The weight of product is an essential feature	3.28	medium	1.34
- The tactile features of perfume package can attract the attention of male consumers	3.77	high	0.89
Total	3.52	high	1.11
3. Consumers' Purchasing's Behaviors			
- The perfume package is suitable for sale	3.77	high	0.89
- The perfume package provides relaxation to consumers	3.94	high	0.99
- The perfume package is considered sensual packaging	3.94	high	0.99
- The tactile elements of human touch in perfume package attracts male consumers purchasing	3.85	high	0.89
Total	3.90	high	0.85

The study examined the agreement levels across various aspects of perfume package design. The levels of agreement were divided into five categories as follows: Table 1 summarized the respondents' assessment of various attributes related to perfume package design. The analysis showed that tactile elements played a pivotal role, with the highest average score of 4.46 (standard deviation=0.69), highlighting their importance. The utilization of materials in perfume package design received a high average score of 4.26, indicating considerable approval. Texture, represented by a high average score of 4.38, emerged as a key determinant of consumer perceptions.

A deeper analysis revealed strong consistency towards perfume package design elements, with an average score of 4.22. Tactile elements and texture were identified as key in design. By contrast, weight attributes, marked by a medium average score of 3.28 and a standard deviation of 1.34, had the least impact, with respondents holding diverse opinions on its influence in perfume package design. Tactile features garnered a favorable average score of 3.77, while overall product features received a high average score of 3.52. In purchasing behaviors, the study disclosed a strong preference for perfume package design, with an average score of 3.77, indicating their suitability for sale. Sensations of relaxation and sensual feelings associated with perfume package received positive ratings, with average scores of 3.92 and 3.94 respectively. Specific tactile elements, particularly those related to human touch, appealed to male consumers, reflected by an average score of 3.85. Demographically, the respondents were primarily males

(84%) aged 20-39 (75%) with university education, showing a preference for tactile elements in perfume package design before purchase. Even among the 11 female respondents (16%), there is strong agreement that tactile elements played a significant role in men's perfume package design.

Conclusion

This research explored the influence of tactile elements in male perfume packaging, a previously underexamined area with significant implications for design and marketing. Through a comprehensive methodology involving literature reviews, in-depth interviews, design experiments, questionnaires, and data analysis, the study illuminated male consumers' preferences and behaviors related to perfume package. The key findings include the following: The majority of male consumers view tactile elements, such as materials and textures, as vital in the purchasing process, emphasizing the sensory experiences of touch and feeling. There was strong agreement among consumers regarding the design and features of perfume package. These insights contribute to a deeper comprehension of the appeal of tactile elements in perfume package, providing practical guidance to marketers and designers for shaping future products. The research emphasizes the importance of focusing on tactile considerations to better align with male consumer preferences, thereby enhancing potential purchasing interest. In conclusion, the study's results underscore the ability of tactile design elements to amplify the allure of perfume package, particularly for male consumers. This work lays a solid

groundwork for subsequent research in this area, illuminating expansive opportunities for both exploration and innovation in the realm of perfume package design.

Suggestion

This study's findings reveal several new paths for further exploration and application. Future studies might broaden the scope by investigating tactile responses and preferences across diverse gender identities, including LGBTQ. Interdisciplinary collaboration among designers, marketers, and psychologists could foster innovative product design, with an emphasis on not only aesthetics but also multisensory satisfaction. Additionally, exploring other sensory experiences such as visual or olfactory cues, aligning with sustainability practices, and considering implications beyond perfume package present promising opportunities for research. These suggestions not only build upon the existing findings but also pave the way for innovative approaches and insights in the field of perfume package design.

References

- Alervall, V. & Saied, J. S. (2013). **Perspectives on the elements of packaging design: A qualitative study on the communication of packaging.**, from <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:830523/FULLTEXT01.pdf>
- Barnett, A., Velasco, C., & Spence, C. (2016). Bottled vs. canned beer: Do they really taste different?. **Beverages**, 2(4), 1-25.

- Chandler, J. J., Reinhard, D., & Schwarz, N. (2012). To judge a book by its weight you need to know its content: Knowledge moderates the use of embodied cues. **Journal of Experimental Social Psychology**, 48(4), 948-952.
- Chen, X., Barnes, C. J., Childs, T. H. C., Henson, B., & Shao, F. (2009). Materials' tactile testing and characterization for consumer products' affective packaging design. **Materials & Design**, 30(10), 4299-4310.
- Cheskin, L. (1957). **How to predict what people will buy**. New York, NY: Liveright.
- Cheskin, L. (1981). Research design and analysis in the testing of symbols. In W. Stern (Ed.). **Handbook of package design research**. (pp. 211–220). New York: Wiley Interscience.
- Ferreira, B. M. (2019). Packaging texture influences product taste and consumer satisfaction. **Journal of Sensory Studies**, 34(6), e12532.
- Gallace, A., & Spence, C. (2011). Tactile aesthetics: towards a definition of its characteristics and neural correlates. **Social Semiotics**, 21(4), 569-589.
- Gupta, S., Lehmann, D. R., & Stuart, J. A. (2003). Valuing customers. **Journal of Marketing Research**, 41, 7-18.
- Howes, D. (2021). Hyperesthesia, or, the sensual logic of late capitalism. In **Empire of the Senses**. (pp. 281-303). London : Routledge.
- Karangi, S. W., & Lowe, B. (2021). Haptics and brands: The effect of touch on product evaluation of branded products. **Journal of Consumer Behaviour**, 20(6), 1480-1496.

- Kermaninejhad, F. (2007). **A look at packaging design, Tehran carbon publishing.** Tehran: Bazargani printing and publishing.
- Kuvykaite, R., Dovaliene, A., & Navickiene, L. (2009). Impact of package elements on consumer's purchase decision. **Economics and Management**, (14), 441-447.
- Lesot, M. J., Bouchard, C., Detyniecki, M., & Omhover, J. F. (2010, March). **Product shape and emotional design: An application to perfume bottles.,** from <https://webia.lip6.fr/~lesot/Lesot-Bouchard-DetynieckiOmhoverKEER10.pdf>.
- Meng, Z. (2010). Detailed analysis of the human-touch in advertisement design. In **2010 IEEE 11th International Conference on Computer-Aided Industrial Design & Conceptual Design 1 Vol. 2.** (pp. 1039-1042). New Jersey: IEEE.
- Meyers, H., & Gerstman, R. (2005). Package opportunities and challenges. In H. Meyers , & R. Gerstman. **The visionary package: Using packaging to build effective brands.** (pp. 194-206). London: Palgrave Macmillan.
- Piqueras-Fiszman, B., & Spence, C. (2012). The weight of the bottle as a possible extrinsic cue with which to estimate the price (and quality) of the wine? Observed correlations. **Food Quality and Preference**, 25(1), 41-45.
- Peck, J., & Childers, T. L. (2003b). To have and to hold: The influence of haptic information on product judgments. **Journal of Marketing**, 67(2), 35-48.
- Rosta, A., Venus, D. A., & Abdul, A. (1997). **Marketing Management.** [s.n.].

- Roy, J. D., Huysmans, S., Fontaine, L., & Bos, M. V. (2020). From Forgotten Remnant to a New Beginning: Planning the Relocation of the Zadkine Relief from the Cinema Metropole, Brussels. **Studies in Conservation**, 65(Sup1), 67-69.
- Schifferstein, H. N., Fenko, A., Desmet, P. M., Labbe, D., & Martin, N. (2013). Influence of package design on the dynamics of multi-sensory and emotional food experience. **Food Quality and Preference**, 27(1), 18-25.
- Shah, S., Ahmed, A., & Ahmad, N. (2013). Role of packaging in consumer buying behavior. *International Review of Basic and Applied Sciences*, 1(2), 35-41.
- Spence, C. (2019). Tactile/haptic aspects of multisensory packaging design. In **Multisensory Packaging**. (pp. 127-159). Cham : Palgrave Macmillan.
- Sonneveld, M. H. (2007). **The aesthetics of tactual experience: about the body language of objects**. Doctor of Philosophy Dissertation in Design Aesthetics, Delft University of Technology.
- Tactile design elements may be as important as visual ones. (2020, October 27). Retrieved June 3, 2023, from <https://www.iplpackaging.com/tactile-design-elements-may-be-as-important-as-visual-ones>.
- Wellmann, K., Bruder, R., & Oltersdorf, K. (2003). Gender designs: Aspects of gender as found in the design of perfume bottles. In D. McDonagh, P. Hekkert, J. van Erp, D. Gyi (Eds.). **Design and emotion**. (pp. 96-100). Boca Raton: CRC Press.

- Wells, L. E., Farley, H., & Armstrong, G. A. (2007). The importance of packaging design for own-label food brands. **International Journal of Retail & Distribution Management**, 35(9), 677-690.
- Wu, P., Bao, Z., Song, W., & Hu, Z. (2009). Research on semantics of packaging design. In **2009 IEEE 10th International Conference on Computer-Aided Industrial Design & Conceptual Design**. (pp. 316-318). New Jersey: IEEE.

ส่งเสริมการเผยแพร่บทกวีสมัยราชวงศ์ถังในหมู่คนหนุ่มสาว ผ่านการเปลี่ยนแปลงทัศนศิลป์

Promote the Dissemination of the Poetry
of the Tang Dynasty among Young Audiences
through Visual Transformation Design

หลัว เฉิน¹

Luo Chen

อติเทพ แจ้ดนาลาว²

Atithep Chaetnalao

¹ นักศึกษาหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
Doctor of Philosophy Program in Design Arts,
Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University
(E-mail: luochen387@gmail.com)

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
Assistant Professor Dr., Design Arts, Faculty of Decorative Arts,
Silpakorn University (E-mail: chaetnalao@hotmail.com)

Received: 05/09/2023 Revised: 23/11/2023 Accepted: 27/11/2023

บทคัดย่อ

บทกวีสมัยราชวงศ์ถังนับเป็นมรดกทางวัฒนธรรมอันล้ำค่าของประเทศจีน ในยุคสมัยปัจจุบันที่การศึกษาพัฒนาให้เข้าถึงได้ง่าย กลับเป็นเรื่องยากที่จะเผยแพร่สิ่งเหล่านี้แก่เยาวชนรุ่นใหม่ การศึกษานี้เป็นงานวิจัยต่อยอดเชิงการมองเห็นเกี่ยวกับบทกวีสมัยราชวงศ์ถัง โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เกิดความเข้าใจถึงการรับรู้บทกวีสมัยราชวงศ์ถังของเยาวชนในปัจจุบัน เพื่อสรุปวิธีการออกแบบการเปลี่ยนแปลงบทกวีให้เป็นภาพ และเพื่อแสดงประสิทธิผลในการเผยแพร่ของวิธีการเหล่านั้น งานวิจัยใช้วิธีการวิจัยแบบผสมผสาน การใช้แบบสอบถาม การประชุมเชิงปฏิบัติการ นิทรรศการ รวมถึงการสัมภาษณ์ ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าปัจจัยพื้นฐานที่ส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพการสื่อสารบทกวีสมัยราชวงศ์ถังคือรูปแบบที่เป็นลักษณะเก่าและขาดการสร้างสรรค์ใหม่ การเปลี่ยนแปลงบทกวีให้เป็นภาพช่วยเพิ่มความเข้าใจและการเห็นคุณค่าในกลุ่มผู้ฟังเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ : ราชวงศ์ถัง, การเปลี่ยนแปลงทางทัศนศิลป์, องค์ประกอบศิลป์

Abstract

Tang poetry stands as a precious cultural heritage of the Chinese poetry articulation. However, in the era of visual communication, it has encountered difficulties in communication to the young people. Therefore, this study conducted visual translational research on Tang poetry to (1) understand the contemporary young audiences' reception of Tang poetry, (2) deduce design methods for its visual transformation, and (3) demonstrate the effectiveness of these methods in its dissemination. The research employed a mixed methodology comprising questionnaires, workshops, and exhibitions. The results show that the fundamental factor affecting the communication efficiency of Tang poetry is that the communication form of Tang poetry is obsolete and

lacking. Therefore, researchers will improve the effectiveness of the communication of Tang poetry by studying the visual transformation of Tang poetry.

Keywords: Tang Poetry, Visual Transformation, Design Composition

Introduction

As the peak of Chinese classical poetry, Tang poetry is integral to China's traditional culture (Yang, 2019). Poetry of the Tang Dynasty is the treasure of Chinese literature, which contains China's long history and bright culture. The study of the poetry of Tang Dynasty can improve the comprehensive cultural cultivated manners of contemporary college students. (Han & Yao, 2017). However, Tang poetry has now encountered dissemination difficulties among the 18-22-year-old group. According to the survey (Jiang, 2018), although college students generally believe that learning Tang poetry is essential, the proportion of students participating in Tang poetry learning is very low. "Survey on the Current Situation of Classical Poetry Education in General Universities" conducted a survey on the Tang poetry learning of 102 college students, and the survey showed that: Although 58.82% of the target audience said that it is necessary to learn Tang poetry, 72% of the target audience said that they rarely learn Tang poetry culture and thought that the boring learning form was the main reason (Tang & Wei, 2020). "Contemporary College Students' Views on Classical Poetry -- Taking Suqian College as an Example" conducted a survey on Suqian College students, and the data showed that only 33% of students were willing to spend time reading Tang poetry. The article also suggested:

College students should understand the meaning of ancient poetry in more interesting and novel forms and help them develop associations (Jiang, 2018). Meanwhile, in 2017, according to a survey of 11,671 people conducted by the Social Survey Center of China Youth Daily, only 11.8% of the respondents said that young people around them still have the habit of reading written works, and 56.0% of the respondents admitted that teenagers are more accustomed to reading “pictures” because it is more interesting (Huang, 2012). To sum up, it can be seen that the reasons for young people’s decreased willingness to learn the poetry of Tang Dynasty are mainly concentrated in the following three points: 1. It is difficult to understand ancient Chinese, 2. the learning form is tedious, and 3. few courses are offered. Young people who grew up in the picture-reading era generally believe that the form of pictures would be more likely to bring them sensory enjoyment to make up for the visual omission and lack of text (Luo, 2010). Therefore, This study believes that using visual graphic language to interpret Tang poetry would optimise the reading experience of the target audience, thereby enhancing their understanding and love of Tang poetry.

The theory of mutual transformation between poetry and painting has long existed in China. As early as the Tang Dynasty, Wang Wei, a poet and painter, had incorporated the artistic conception of poetry into his painting creation, and added pictorial description to his poem creation. One of the most representative is his poetry and painting creation around his residence Wangchuan. In this regard, Su Shi, a writer in the Northern Song Dynasty, once said when evaluating Wang Wei’s painting “Wangchuan Map” : “When I look at Wang Wei’s

paintings, it is like reading his poems, and when I look at Wang Wei's poems, it is like looking at his paintings. Thus, the aesthetic concept of "poetry and painting combination" was put forward, thus establishing the interoperability between poetry and painting in creation. According to Yang & Gong (2014), in the construction of the aesthetic thought of "integrating poetry and painting", Su-Shi's view emphasizes the consistency of poetry and painting in depicting objects, creating artistic conception, and conveying images. To this day, the highest level pursued by Chinese art is still to create in the works the subtext meaning and unexpected interest of "painting in poetry, painting in poetry" (Wang, 2021).

Interpreting the theory of "homology of poetry and painting" from a modern point of view, the relationship between poetry and painting is essentially the relationship between text and graphics. Zhang L. & Zhang Z. (2011) believe that in addition to text, images and colors can be summarized as forms of information transmission. Among them, Wu (2014) believes that "poetry and painting in one body" is a formal beauty rule in which poetry and painting complement each other. She believes that painting is a visual symbol and poetry is a language symbol, and the superposition, penetration and enhancement of the two can jointly participate in the overall construction of communication, which can improve the communication efficiency and increase the appeal. From the perspective of mnemonics, Jin (2018) said that people's image reading and thinking ability is the ability of the cerebral cortex to carry out high-level thinking, and observing images crosses the language barrier, and people can give play to their imagination from

the images. On this basis, Liu (2022) believes that the visualization of text content can play a positive role in reducing cognitive load, expanding thinking space, and enriching aesthetic experience.

The ancient art thought of “poetry and painting together” embodies the blending state of poetry and painting with the poetic feeling into the painting landscape and with the painting landscape into the poetry. Contemporary analysis of the theory from a scientific point of view reasonably demonstrates the help that the theory of “poetry and painting in one body” can bring to information dissemination, thus providing a solid theoretical basis for the contemporary application and development of the theory of “poetry and painting in one body”, as well as for the visualization of poetry in the future. Therefore, this study will be based on the theory of “integrated poetry and painting”, deduce the design method through design practice, and further promote the dissemination and promotion of Tang poetry among young people through practical research on the visual transformation of Tang poetry.

Research Objective

1. Investigate the contemporary young audience’s current acceptance of Tang poetry.
2. Develop design methods for the visual transformation of Tang poetry.
3. Demonstrate the effectiveness of the visual transformation of Tang poetry in communication.

Research Methodology

This study adopted a mixed research method:

Stage 1: This study conducted an online questionnaire survey among 103 target audience groups aged 18-22. The survey's objectives were twofold: (1) To gather the latest data regarding the acceptance of Tang poetry among the target audience, thereby gauging their existing cognition and inheritance levels of the poetry; (2) To comprehend the target audience's willingness and actual preferences for visualising Tang poetry.

Stage 2: This study coordinated a workshop titled “Visual Design of Tang Poems” with 64 sophomore students majoring in visual communication at the Xi'an Academy of Fine Arts, Xi'an, Shaanxi Province, China, in the 2021 academic year. This group comprised 28 males and 36 females. This stage involved a blend of design practice and case analysis. The initial step involved guiding the students to transform the visual symbols of poetry using translating ancient Tang poems, extracting the keywords, and changing the visible signs. Subsequently, the process of deriving the design technique for visually transforming Tang poetry unfolded by delving into the four design modalities of plane composition, color composition, Multi-frame painting, and long scroll painting. The article further expounded upon the quintessential instances of each design approach.

Stage 3: This study orchestrated an exhibition showcasing the final works from the “ Visual Design of Tang Poems “ workshop. One hundred twelve results were exhibited within the academic lecture hall on the first floor of the teaching building at the Xi'an Academy of

Fine Arts Chang'an Campus. During this exhibition, This study invited individuals aged 18-22 years, both from within and outside the institute, to attend. A sample questionnaire survey encompassing 117 attendees was conducted, divided into two segments: Before and after viewing the exhibition. The conclusion is drawn through the evaluation and analysis of the actual effect of the design cases in the show.

Results and Discussion

1. Survey questionnaire

The survey questionnaire comprised with seven items, and the participants selected the answers according to their perspective on Tang poetry (Table 1).

Table 1 Target audience survey.

Do you like Tang poetry?			
A.Like 55%	B.Generally 41%	C.Dislike 1%	D. It does not matter 3%
Do you usually have the habit of reading Tang poems?			
A.Yes 16%	B.No 27%	C.Occasionally 55%	
In what form did you mainly come into contact with Tang poetry?			
A.Text reading 49%	B.Recreational activities 13%	C.Television program 27%	D.Other 11%
When did you start studying Tang poetry less?			
A.After the age of 10 years. 10%	B. After the age of 15 years. 32%	C. After the age of 20 years.48%	D. After the age of 25 years. 9%

What do you think is the biggest problem in disseminating Tang poetry?			
A. The form is dull and lacks innovation. 49%	B.Ancient poetry is challenging to understand.27%	C. There is no time. 13%	D. chance of contact 11%
Can you learn Tang poetry by “reading pictures”?			
A.Yes 89%	B.Maybe 8%	C.No 3%	
If you visualise Tang poetry, which form are you more likely to accept?			
A.Visual design 56%	B.Chinese painting12%	C.Cartoon 20%	D.Other 10%

Source: Designed by Luo Chen (2023)

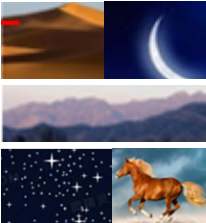
After conducting the research and analysis, This study discovered that while Tang poetry remained relatively popular among the target audience, their engagement with it tended to decline once they entered university. Simultaneously, the data results indicated that text reading still constituted the primary mode of information consumption for the current target audience. Therefore, this single form of communication lacks innovation, resulting in difficulties in disseminating Tang poetry among contemporary young people. Moreover, the data revealed that 89% of the target audience was willing to learn Tang poetry through visual reading. Additionally, almost half of the audience recognised the modern design-based transformation of Tang poetry.

2. Workshops

2.1 Visual symbol transformation of Tang poems: Poetry interpretation and visual symbol extraction

Translate ancient poems into modern languages, extract keywords, and transform them into visual symbols (Table 2).

Table 2 The transformation of the visual symbols in Tang poetry.

Original text of the poem	Modern language interpretation	Keywords	Visual symbols
Da Mo Sha Ru Xue ,Yan Shan Yue Si Gou.He Dang Jin Ruo Nao, Kuai Zou Ta Qing Qiu.	The flat sand covers the desert like endless snow, and the moon hangs high on Yanshan Mountain like a crooked hook. When can I put on my golden head and gallop across this crisp autumn field?	Desert, mountains, night, horse, moon	

Source: Designed by Luo Chen (2023)

Table 2 is an illustrative example of the focal point of creation. Through data analysis, 87% of the student creators who participated in the workshop initially translated Tang poems from ancient languages into modern languages.This translation aims to ensure that everyday people understand Tang poetry’s essence. The creators then began to extract the keywords embedded in the verses. Following this stage has revealed the initial idea is valid for the task of transforming these extracted keywords into visual symbols.

Through the design above approach, This study derived the following method for the transformation stage of the visual symbols in Tang poetry (Figure 1):



Figure 1 Design method of the visual symbol transformation of Tang poetry.

Source: Designed by Luo Chen (2023)

2.2 Visual graphic design of Tang poetry: Design composition and compositional extension

2.2.1 Design composition

Upon translating the text into visual symbols, The creators organically integrate these elements into one image to form a complete design work. This study chose design composition as the foundation for graphic design. This choice stemmed from its fundamental attributes: Tang poetry language pursues a high degree of conciseness and a sense of rhythm. The theory of design composition also emphasises the discovery of the regularity and rhythm of things. Although the former was a text and the latter was a picture, its essential commonality was the critical factor that could transform the two into each other. (Asakura, 2018).

1) Flat composition

Following acquiring the visual symbols derived from the keywords, the creators were tasked with reordering and assembling them to construct a coherent image. This process necessitated the application of the design principle known as plane composition (Figure 2).

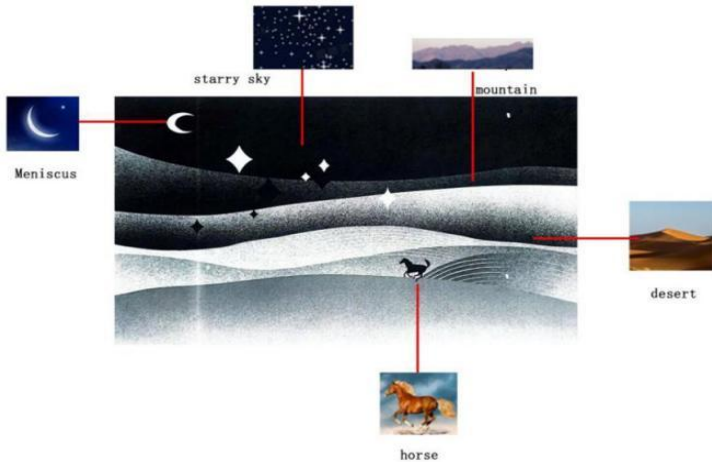


Figure 2 The design path map of plane composition for visualising Tang poetry.

Source: Designed by Zhang Wei (2023)

On a two-dimensional plane, with points, lines and surfaces as the essential elements, arranging and combining according to the visual laws of beauty using Direction, repetition, proportional difference, approximation, gradient, variation, contrast, assembly, emission, specificity, contradictory space, segmentation, texture, trompe l’oeil, etc., and other means is called the plane composition design method (Huang, 2003). Illustrating this concept through the example of “Ma Poem”, the image’s creator initially divided the visual into two distinct “facets”: black and white. This division created a stark contrast between the night sky and the desert. The “line” element, characterised by its curvature and smoothness, represented the desert’s undulating landscape by introducing rhythmic

elegance and tactile representation through texture. Subsequently, the creator strategically incorporated the “point” elements, such as the crescent moon, the starry expanse above the night sky, and the horse.

An analysis of this artwork revealed that throughout the design journey, the creator adhered to the principles of plane composition. They deftly transformed the visual symbols derived from the keywords of Tang poetry into an abstract visual language composed of points, lines, and surfaces. These elements were harmoniously arranged and interwoven to craft an image characterised by rhythmic beauty and profound meaning.

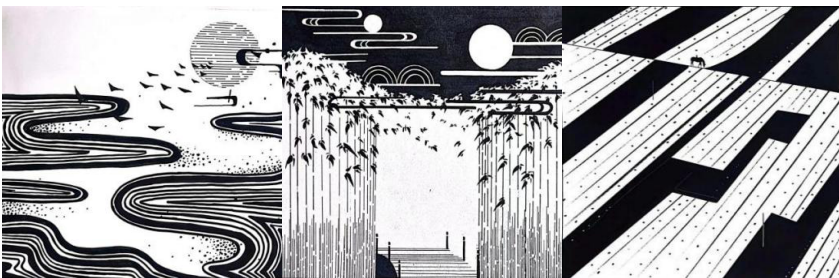


Figure 3 The visual graphic composition design of Tang poetry.

Source: Designed by Li Jie, liu Xia, Zhao Xiaojing (2023)

2) Color composition

Based on following the law of plane composition and then incorporating the concept of color composition applied to the same image, which yielded richer results. (Figure 4).

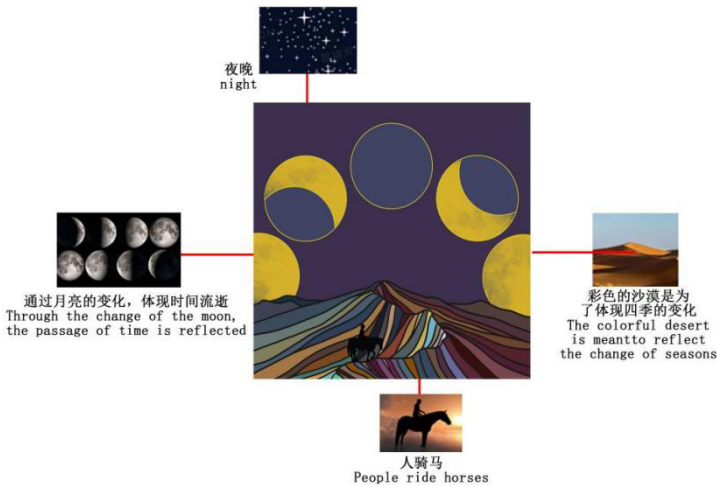


Figure 4 The color composition design roadmap for visualizing Tang poetry.

Source: Designed by Liu Deshui.

In Figure 4, the creator opted for the Tang Dynasty poet Cen Shen's "Qi Zhong Zuo" as the focal point for the design of their creation. This poem captured the poet's yearning for his homeland while in the desert.

After completing the plane composition design (black and white), the creator further incorporated the concept of color into the image. Beyond objectively rendering the sky with a dark blue hue, the creator introduced symbolic elements to express the author's subjective intention. For instance, deserts with multiple colors reflect the changing seasons. Thus, **it effectively conveys the poet's long wandering years and highlights his yearning for his hometown.** This design technique was aligned with the principles of color composition.

The so-called color composition, the interaction of colors, started from people's perception and psychological effects of color by using the variable illusion of color in quantity and quality. This combined the interrelationships between each component according to the specific laws, creating new color effects (Li Gang, 2020). Aspects like hue relationships, brightness variations, purity contrasts, and warm or cool undertones in color influenced the viewers' visual experiences, evoking distinct psychological sensations. This phenomenon is often referred to as the emotional expression of color.

In the color composition of Tang poetry, the creators needed to rationally use color and the combination of different colors to reflect the emotional factors expressed in the poem (Katinaite, 2014). As such, the embodiment of color in the image was mainly divided into two types; one was the expression of the inherent color of the element, also called the direct word of color; the other was the expression of emotions, also called the symbolic expression of color (Qu & Ren, 2021).

2.2.2 Composition extension

By adhering to the fundamental principles of design composition, the creators could successfully execute the design of a single visual transformation image for Tang poetry. Nonetheless, given the varying lengths and levels of content in Tang poems, it was often challenging for a single image to encapsulate their intricate meanings. As addressing this meanings, This study guided the students in analysing the design principles of the Multi-frame paintings and long scroll paintings. This exploration broadens the range of creative techniques

for visualising Tang poetry. Therefore, it satisfies the different information-carrying capacities required by various poetry adaptations.

1) The visual transformation that follows the laws of Tang Poetry: Multi-frame painting



Figure 5 The four-grid painting design path diagram for visualising Tang Poetry.
Source: Designed by Xun Yu.

Examining Figure 5 as an example, the creator selected the Tang Dynasty poet Wang Zhihuan's "Liangzhou Words" as the subject for design. The analysis revealed that the poem adhered to the standard four-part grammatical structure, wherein emotions were conveyed through four sentences depicting various scenes observed by the poet from different vantage points because it corresponds to the four images followed by the poet, which led the creator to choose the four-frame painting technique for the design.

In the field of comics, there is an art form called Multi-frame painting; the so-called Multi-frame is the use of different frames

to carry the image and then through the ordering of the structures to narrate the content (N. N. Long & M. Long, 2017). The most common form is the four-frame painting, which utilizes four individual frame images to tell a complete story. This choice of four frames would be aligned with story scripting conventions that would often follow the “beginning”, “continuation”, “turn”, and “resolution” structure. This structure would allow a complete story to be conveyed through four images (Wu, 2017). Furthermore, Tang poetry, particularly near-body poetry, adheres to rigorous grammar by often adopting the four-paragraph format. As explained in the Modern Chinese Dictionary: “‘Beginning’ marks the start, ‘Continuation ‘ continues from there, ‘Turn’ signifies the turning point, and ‘Resolution’ concludes the entire text.” This division into four parts emphasises each segment’s relationship and connection to the whole (Dictionary Editing Office, Institute of Linguistics, Chinese Academy of Social Sciences, 2016). As a result, it would be evident that Tang Dynasty metrical poetry similarly followed the “beginning, continuation, turn, and resolution” pattern, thus aligning well with the four-frame painting structure.

2) Visual transformation for the fusion of poetic images: Long scrolls Seamlessly images that were separated from each other have combined into one whole image, which, This study guided the creator to refine the artistry of Chinese long scroll painting. This approach linked the independent images from the Multi-frame picture into an organized arrangement, thus forming the cohesive layout characteristic of long scroll paintings (Figure 6). “The Narrative of Time and space in Long scroll Painting -- Taking Guanshanyue long-scroll

painting as an example” mentions that long scroll painting, as a kind of spatio-temporal narrative painting, expresses the creator’s special concept of time and space. The creator intercepts and juxtaposes important time points and combines them on a single picture to complete the spatial narrative of time. When the viewer looks at the painting, he completes the narrative of the event in his consciousness according to the content of the picture, so as to realize the transformation of time and space (Zhang, 2023). Therefore, in the viewing experience of space environment, long-scroll paintings can enable the audience to read orderly through their own movement, and coherent pictures can also make the whole reading process more holistic, avoiding the sense of content fragmentation caused by excessive segmentation. According to the analysis of the above theory. This format ensured a smoother and more coherent reading experience for the audience. This is an art form which is more conducive to the audience’s complete understanding and experience of poetry.



Figure 6 The exhibition effect of long scrolls for visualising Tang poems

Source: Designed by Luo Chen.

Using the example above, the creator opted for Tang Dynasty poet Wang Wei's "Pastoral Music" as the focal point of their creation. The four images were arranged according to the poem's sequence and accentuated into a long scroll painting format. Using the long scroll painting, on one hand, the common rules and form embodied the classical aesthetic characteristics of traditional Chinese scroll paintings. On the other hand, the spatiotemporal aesthetic attributes presented by the scattered perspective technique in long scroll paintings provided viewers with a reading experience of "moving and observing scenery". The so-called scattered perspective was a different perspective method from the Western focal point perspective. The focal point perspective usually had only one vanishing point, while the spatial depth treating of the scattered view often involved multiple vanishing issues and, consequently, multiple viewing angles. Hence, the "scattered perspective" was often dubbed as a "moving viewpoint" (Cao, 2017).

In the experience of observing the spatial environment, long scroll painting allowed the audience to engage in an organized reading by moving themselves. Additionally, the interconnected scenes made the entire reading process more cohesive by avoiding the sense of fragmented content caused by excessive compartmentalization. Therefore, it would be an artistic form more conducive to the audience's complete understanding and experience of poetry.

Through the design above practice, This study derived the design methods pertinent to Tang poetry's visual graphic design phase (Figure 7).



Figure 7 Design methodology diagram of Tang poetry's visual graphic design.

Source: Designed by Luo Chen (2023)

3. Closing Exhibitions and Investigative Visits

3.1 Data research



Figure 8 “Visual Design of Tang Poems” Exhibition site

Source: Photographed by Luo Chen.

The feedback data were collected from the participants using a survey form with six items (Table 3).

Table 3 Exhibition effectiveness survey feedback form.

Issue	Average Value		Variance		Standard Value
1. Will the exhibition enhance your interest and understanding of Tang poetry?	Before the exhibition	After the exhibition	Before the exhibition	After the exhibition	117
	2.41	4.12	0.81	0.47	
2. Do you recognise the research on the visual design of Tang poetry?	3.16	4.24	0.62	0.35	117

3. Will you study Tang poetry further in the future?	2.63	3.93	0.57	0.43	117
4. Do you think attending exhibitions will improve your humanistic qualities?	3.61	4.52	0.45	0.47	117
5. Do you think viewing exhibitions will improve your aesthetic literacy?	3.12	4.32	0.33	0.35	117
6. Do you think viewing exhibitions will improve your historical literacy?	3.54	4.51	0.37	0.43	117

Source: Designed by Luo Chen.

The analysis of the survey data in Table 3 showed that the target audience generally recognized this research.

Visually transforming and promoting Tang poetry could improve the efficiency of communicating Tang poetry to the target group and enhance the target audience's admiration and understanding of Tang poetry. Moreover, the target audience believed they had improved their comprehensive literacy in humanities, aesthetics, history and other aspects by visiting the exhibition.

In addition to obtaining data through questionnaires, the study also randomly interviewed part of the target audience watching the exhibition in the form of on-site visits, and most of the audience gave positive comments on the exhibition. The target audience said that through the presentation of the picture, it enhanced

their interest in the Tang Dynasty related culture, and said that the form of “looking at the picture” is very intuitive, which is conducive to understanding and memory, and the target audience said that by watching the exhibition, it increased their sense of national honor. In short, through the form of research and visits, the exhibition concludes that the visual transformation of poetry of the Tang Dynasty is conducive to the dissemination and promotion of poetry of the Tang Dynasty among contemporary young people.

Conclusions and Suggestion

The previous dissemination methods of Tang poetry were overly monotonous, lacked innovation and visual presentation, and led to challenges in its propagation.

This study demonstrates the applicability of the theory of “integration of poetry and painting” in contemporary times by applying the theories of image memorization and information communication. Based on this theory, practical research on the visual transformation of poetry of the Tang Dynasty is carried out in the form of workshops. The whole visual transformation process includes the forms of plane composition (black and white), color composition (color), divided grid painting, long-scroll painting, etc., and then the design works are generated. On the basis of following the creation track, the design method is developing gradually. The research proves that the design method of visual transformation of Tang poetry is feasible and, through practical validation, demonstrated their positive impact on the target audience’s learning of Tang poetry.

From the perspective of modern design, the relationship between poetry and painting is essentially the relationship between words and graphics. In the process of transformation, visual elements need to be extracted according to the content of poetry; It is also necessary to follow the rhythm and rhythm of poetry grammar and the ideological connotation of poetry content, and to design visual forms that reflect them, so as to maximize the ideological connotation and formal beauty contained in poetry of the Tang Dynasty

This represented an innovative fusion between the tradition and modernity where it has constituted an interdisciplinary exploration of literature and a esthetics.

Because of the universality of the theory of graphic transformation, this design method can not only be applied to the visual change of Tang poetry. Meanwhile, it could also be extended to other forms of literary and visual transformation beyond Tang poetry, such as Song Poems and Yuan qu (a form of Chinese opera). Furthermore, by adjusting the graphic design style to cater to the aesthetic preferences of different audiences, This study could make this design methodology applicable to a broader range of age groups. In contemporary commercial design, more and more designers consider integrated traditional Chinese culture, including the poetry of the Tang Dynasty, into their designs. On the one hand, it can enhance the cultural connotation of design works, and on the other hand, it is also conducive to the promotion and dissemination of traditional culture. The research results on the visual transformation of poetry of the Tang Dynasty will also help designers design such works, providing a set of design methods

for reference and follow.

In conclusion, This study emphasises that while this study achieved interim milestones, promoting and disseminating Tang poetry would constitute an enduring endeavour. Therefore, more researchers should be encouraged to participate actively and collaborate to contribute to visual communication and endorsement of Tang poetry.

References

- Asakura, N. (2018). **Graphic composition of art and design**. China : Jiangsu Phoenix Science and Technology Press.
- Cao, S. L. (2017). The scattered perspective of Chinese painting and Cézanne's multi-point perspective. **Artistic Work**, (01), 18-19.
- Dictionary Editing Office, Institute of Linguistics, Chinese Academy of Social Sciences. (2016). **Modern Chinese Dictionary**. Beijing : Commercial Press.
- Guo, X. (2015). **Lin Quan Gao Zhi**. Nanjing : Jiangsu Literature and Art Publishing House.
- Han, M. M. & Yao, W. Z. (2017). A Study on the value of Tang poetry culture to the personality education of contemporary college students. **Journal of Anhui Agricultural University**, (06), 97-101.
- Huang, C. (2012, July 12). **56.0% of respondents frankly say that teenagers stay away from famous books in the era of reading pictures.**, from http://zqb.cyol.com/html/2012-07/12/nw.D110000zgqnb_20120712_2-07.htm
- Huang, L. J. (2003). **Flat composition**. Guangxi : GuangXi Art Publishing House.

- Jiang, R. Y. (2018). Classical Poetry of Contemporary College Students: A Case Study of Suqian College. **Modern Agricultural Research**, (02), 85-86.
- Jin, Y. R. (2018). The cultivation of students' image reading and thinking ability under background of art core literacy. **Art Education Research**, (10), 1.
- Katinaite, D. (2014) The Bauhaus theory of color - Paradox of aesthetic sharing. **Logos (Lithuania)**, (81), 213-222.
- Li, G. (2020). Redefining symbols and semiotics. **International Press, Art Education Research**, (23), 48-49.
- Liu, X. H. (2022). The visualization of Chinese reading teaching in the image age turns to research. **China Academic Journals Social Sciences II**, (08), 245.
- Long, N. N., & Long, M. (2017) **Picture storytelling: Basic techniques of manga and picture books**. Chongqing : Chongqing South-west China Normal University Press.
- Luo, H. (2010). The age of reading pictures and the reading psychology of college students. **New Campus**, (04), 10-11.
- Qu, C., & Ren, J. W. (2021) The expressive inquiry of extraordinary visual color: A discussion of Kandinsky's Early Artistic Thought. **Journal of Luoyang Institute of Technology**, (06), 84-87.
- Tang, B. X., & Wei, N. (2020). Survey on the Current situation of classical poetry education in General Universities. **Science and Education Journal: Electronic Version**, (12), 168-169.
- Wang, X. N. (2021). **The study on the aesthetic thought of "Yuan"**., from <https://kku.world/ym0sy>

- Wu, C. F. (2014). Graphic and textual meaning construction of multimodal poetic discourse. **Journal of Zhanjiang Normal University**, (04), 111-116.
- Wu, L. B. (2017). Research on creating four-frame. **Comic Book Methods**, (02), 17-19.
- Yang, X. R., & Gong, H. (2014). Seeing the inner tension of pictures and texts from the theory of poetry and painting in ancient China. **Journal of Packaging**, (03), 66-70.
- Yang, Y. (2019). On traditional Chinese Culture and the Construction of College Students' Core Values of Socialism: Taking Tang Poetry as an example. **Rule Of Law and Society**, (31), 180-181.
- Zhang, L. (2023). The Narrative of Time and space in Long scroll Painting -- Taking Guan Shanyue long-scroll painting as an example. **Heilongjiang Pictorial**, (17), 15-17.
- Zhang, L. & Zhang, Z. M. (2011). Interpretation of poetry and painting discourse from a multimodal perspective. **Journal of Yan'an University**, (3), 92-95.



การศึกษาเรื่องวิธีดำเนินการเล่าเรื่องของแบรนด์ A Study of Brand Narrative Storytelling Executions

อรรคพล ลำมวง¹

Ackapol Lamuang

อารยะ ศรีกัลยาณบุตร²

Araya Srikanlayanabuth

¹ นักศึกษาหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาานฤมิตศิลป์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Doctor of Philosophy in Creative Arts,
Department of Creative Arts, Faculty of Fine and Applied Arts,
Chulalongkorn University (E-mail: ackala@kku.ac.th)

² รองศาสตราจารย์, สาขาานฤมิตศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย

Associate Professor, Department of Creative Arts,
Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University
(E-mail: araya.s@chula.ac.th)

Received: 06/09/2023 Revised: 07/11/2023 Accepted: 07/11/2023

บทคัดย่อ

ธุรกิจหรือแบรนด์ที่มีเป้าหมายการเล่าเรื่องของแบรนด์ที่ชัดเจน รวมถึงเลือกการใช้วิธีดำเนินการเล่าเรื่องของแบรนด์ที่เหมาะสมสามารถช่วยให้แบรนด์สื่อสารกับผู้บริโภคได้อย่างมีประสิทธิภาพ แต่อย่างไรก็ตามธุรกิจหรือแบรนด์ส่วนใหญ่ยังขาดวิธีดำเนินการเล่าเรื่องเพื่อการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ต่างๆ ได้อย่างเหมาะสม บทความชิ้นนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) ศึกษาโครงสร้างการเล่าเรื่องของข้อมูล (2) ศึกษาวิธีดำเนินการเล่าเรื่องทางวารสาร โฆษณา และภาพยนตร์ และ (3) เพื่อระบุวิธีดำเนินการเล่าเรื่องสำหรับการสื่อสารข้อมูลของแบรนด์ โดยผู้เขียนใช้การศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องเป็นเครื่องมือหลักในการรวบรวมแนวคิดในศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับแนวทางวิธีดำเนินการเล่าเรื่องในวารสาร ข่าว โฆษณา และ ภาพยนตร์ ร่วมกับการสัมภาษณ์เชิงลึกในรูปแบบกึ่งโครงสร้างกับผู้เชี่ยวชาญจำนวน 10 คน เพื่อพิจารณาและตรวจสอบความถูกต้อง โดยผลการเก็บข้อมูลและอภิปรายผลสามารถจัดหมวดหมู่วิธีดำเนินการเล่าเรื่องของแบรนด์มาเป็น 6 รูปแบบ ได้แก่ (1) การดำเนินการเล่าเรื่องแบบมีเส้นทางหรือมีลำดับ (2) การแตกเรื่องราวหรือมีการบอกการนำเสนอ (3) การสร้างความประหลาดใจหรือหักมุม (4) การใช้ข้อความเดียว (5) การเปรียบเทียบ และ (6) การโน้มน้าวใจ โดยวิธีดำเนินการเล่าเรื่องของแบรนด์ทั้ง 6 จะสามารถอำนวยความสะดวกแก่นักออกแบบและผู้รับผิดชอบแบรนด์ในการออกแบบข้อมูลเชิงภาพและสื่อต่างๆ เพื่อการสื่อสารต่อไป

คำสำคัญ: แบรนด์, การเล่าเรื่อง, การเล่าเรื่องของข้อมูล, ข้อมูลเชิงภาพ, โฆษณา

Abstract

Businesses or brands with clear brand storytelling goals, along with the appropriate choice of brand narrative storytelling executions, can effectively communicate with consumers. However, most businesses or brands lack suitable executions for storytelling in designing various public relations media. This article aims to (1) study narrative structure

in data story (2) study narrative executions in journal, advertising, and movies and (2) to identify data storytelling executions for brand communication. The author used relevant literary studies as the primary tool for analysis concepts related to the storytelling techniques in journals, news, advertisements, and movies, together with in-depth interviews in a semi-structured format with 10 experts for extensive consideration and validation. To address this gap, the study identifies six narrative storytelling executions: (1) Journey (2) Slice (3) Amazement (4) Single Message (5) Argument, and (6) Conviction. These findings may help designers and brand responsible persons to improve data-visualization and media for future communication by incorporating effective brand narrative storytelling executions.

Keyword: Branding, Storytelling, Data Story, Data-visualization, Advertising

บทนำ

เรื่องราวมีโครงสร้างที่สามารถสร้างประสบการณ์แบบองค์รวมสำหรับลูกค้า หรือ ผู้รับสาร และทำให้มีส่วนร่วมในด้านอารมณ์ระหว่างแบรนด์กับลูกค้า นอกจากนี้การเล่าเรื่องยังทำให้เกิดปฏิกิริยาเชิงบวกต่อแบรนด์ และการเล่าเรื่องที่แข็งแกร่งอาจนำไปสู่การสร้างเอกลักษณ์ของแบรนด์ได้อีกด้วย (Kaufman, 2003) นักสร้าง แบรนด์จำนวนมากหันมาใช้ในการเล่าเรื่องในการสร้างแบรนด์ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของกลยุทธ์การสื่อสารการตลาด (Kao, 2019) อย่างไรก็ตามการเล่าเรื่องของข้อมูล (Data Story) ที่แบรนด์ต่างๆ เริ่มหันมาเล่าเรื่องของแบรนด์ผ่านข้อมูลดิบ (Raw Data) มากขึ้นนั้น โดยจะแตกต่างจากการเล่าเรื่องแบบดั้งเดิม (Traditional Storytelling) เป็นเพราะข้อมูลมักผ่านการควบคุมอย่างเข้มงวดของผู้นำเสนอ ต่อมาในปี 2010 Segel and Heer ได้จำแนกการเล่าเรื่องไว้สองประเภท ได้แก่ ประเภทที่ขับเคลื่อนโดยผู้เขียน (Author-driven Story) จะมีโครงสร้างเรื่องราวที่

เกือบจะเป็นเส้นตรง (Linear Story Structure) มีการโต้ตอบมีจำกัด และทำหน้าที่อธิบาย (Explanation) ข้อมูล ในทางตรงกันข้าม (2) เรื่องราวที่ขับเคลื่อนโดยผู้อ่าน (Reader-driven Story) ซึ่งจะมีการโต้ตอบสูงมากขึ้น และไม่มีการจัดลำดับข้อมูลหรือรูปภาพไว้ล่วงหน้า ซึ่งสะดวกสำหรับการสร้างสมมติฐานและการวินิจฉัยข้อมูล ทำให้ผู้รับสารได้ทำงานกับข้อมูลโดยตรงและค้นหาข้อมูลเชิงลึกด้วยตนเอง (Segel & Heer, 2010) เห็นได้ชัดว่าการเล่าเรื่องข้อมูล รวมไปถึงการนำเสนอข้อมูลเชิงภาพ (Data Visualization) มีบทบาทสำคัญในการสื่อสารแบรนด์ โดยการออกแบบการนำเสนอข้อมูลที่ดึงดูดใจวางแผนหรือเลือกวิธีดำเนินการเล่าเรื่องให้น่าสนใจ ดังนั้นการใช้วิธีดำเนินการเล่าเรื่องที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูลจึงกลายเป็นวิธีการที่สำคัญในการสร้างความท้าทายทางธุรกิจใหม่ๆ อย่างต่อเนื่อง ไม่ว่าจะเป็นการนำเสนอข้อมูลของแบรนด์ผ่านทางข่าว วารสาร สื่อโฆษณา รวมไปถึงภาพยนตร์โฆษณา ที่สามารถพัฒนาการสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้รับสารได้ในหลายๆ มิติอีกด้วย

วิธีดำเนินการเล่าเรื่องของข้อมูลในข่าว และ วารสาร สามารถกำหนดและอธิบายโดยแบ่งรูปแบบการเล่าเรื่องได้มากมาย โดยแนวคิดของรูปแบบการออกแบบการเล่าเรื่อง หรือ เทคนิคและแนวทางปฏิบัติสำหรับการเล่าเรื่องที่ขับเคลื่อนที่ด้วยข้อมูลสามารถจำแนกหมวดหมู่ออกมาเป็น 5 กลุ่มใหญ่ของวิธีดำเนินการเล่าเรื่อง ได้แก่ (1) แสดงการโต้แย้ง (Argumentation) (2) แสดงแบบเป็นลำดับ (Flow) (3) แสดงด้วยอารมณ์และความเห็นอกเห็นใจ (Empathy and Emotion) (4) แสดงเพื่อให้เกิดการมีส่วนร่วม (Engagement) (5) แสดงด้วยการสร้างกรอบการนำเสนอ (Framing) (Bach et al., 2018) แต่อย่างไรก็ตามในการนำเสนอข้อมูลเชิงภาพที่เกี่ยวกับข้อมูลของแบรนด์ยังต้องคำนึงถึงองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินการเล่าเรื่องในด้านการโฆษณา และ การนำเสนอเรื่องราวในรูปแบบภาพเคลื่อนไหว หรือ ภาพยนตร์ โดยผู้วิจัยจะนำเสนอความสอดคล้องของการดำเนินการเล่าเรื่องแต่ละศาสตร์ต่อไป

การเล่าเรื่องของแบรนด์เป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพในการแบ่งปันข้อมูลที่เกี่ยวกับองค์กรกับลูกค้า เนื่องจากเรื่องราวสร้างความสัมพันธ์ทางอารมณ์และส่งเสริม

ความเข้าใจในแบรนด์ให้ดีขึ้น (Chiu et al., 2012) การศึกษาในสาขาการโฆษณา ความเป็นผู้นำ และการประมวลผลข้อมูล เช่น ระบุว่าผู้บริโภคตีความการเปิดเผย และประสบการณ์ของตนกับแบรนด์ผ่านเรื่องราวต่างๆ (Woodside, 2010; Woodside et al., 2008) โดยวิธีดำเนินการเล่าเรื่องในวงการโฆษณาแล้ว เคยมีนักวิจัยหลายท่านได้ศึกษาและจำแนกวิธีการออกมาหลายรูปแบบ หนึ่งในวิจัยที่ได้รับความนิยมอย่างมากคือแนวคิดของ Belch and Belch (1998) โดยมี 11 รูปแบบดังนี้ (1) ขายตรงหรือข้อเท็จจริง (Straight sell or factual) (2) วิทยาศาสตร์หรือเทคนิค (Scientific or technical) (3) สาธิต (Demonstration) (4) การเปรียบเทียบ (Comparison) (5) ข้อความรับรอง (Testimonial) (6) เศษเสี้ยวแห่งชีวิต (Slice of life) (7) แอนิเมชัน (Animation) (8) สัญลักษณ์บุคลิกภาพ (Personality symbol) (9) จินตภาพ (Imagery) (10) การแสดงละคร (Dramatization) และ (11) อารมณ์ขัน (Humor) (Belch & Belch, 1998) ซึ่งการเล่าเรื่องทางโฆษณาเป็นอีกปัจจัยหลักที่สำคัญ ในการพิจารณาหาวิธีดำเนินการเล่าเรื่องที่เหมาะสมในการนำเสนอข้อมูลต่อไป

เมื่อพิจารณาแนวทางการดำเนินการเล่าเรื่องในวงการภาพยนตร์ สามารถจำแนกวิธีดำเนินการเล่าเรื่องออกมาเป็น 8 รูปแบบยอดนิยม ได้แก่ (1) The Monomyth หรือปกติถูกเรียกว่า Hero's Journey คือ การสร้างโครงสร้างของเรื่องที่มีความเกี่ยวข้องกับผู้รับสาร (2) The Mountain คือ วิธีการสร้างเรื่องราวให้เป็นเรื่องเดียวกัน ด้วยการสร้างเรื่องให้มีความตลุม (3) Nested Loops คือ เทคนิคการสร้างวิธีการเล่าเรื่องให้เกิดความซับซ้อน ใช้การอุปมาเพื่ออธิบายแก่นของเรื่อง (4) Sparklines คือ การสร้างแรงบันดาลใจเพื่อให้เกิดการกระทำบางอย่าง (5) In medias RES คือ เทคนิคการเริ่มต้นเรื่องเล่าเหตุการณ์บางสร้างที่สร้างจุดพีกก่อนที่จะมาเริ่มเล่าเรื่องจากจุดเริ่มต้นแล้วอธิบายว่าเกิดเหตุการณ์อะไรขึ้นบ้าง (6) Converging Ideas คือ โครงสร้างการสื่อสารที่ให้ผู้ฟังเห็นถึงความแตกต่างของจุดยืนทางความคิดจากหลายๆส่วน เพื่อสร้างเป็นโครงสร้างของไอเดียเพียงไอเดียเดียว ต่างจาก Nested Loops คือ การสะสมของเรื่องราวหลายๆ เรื่องที่สอดคล้อง

กัน มาสร้างเป็นเรื่องราวเพียงเรื่องราวเดียว เพื่อสนับสนุนแก่นของเนื้อหาให้แข็งแรงมากยิ่งขึ้น (7) False Start คือ การสร้างเรื่องราวที่ดูเหมือนว่าจะสามารถเดาเนื้อเรื่องของเรื่องได้ตั้งแต่ต้น ก่อนที่จะเฉลยเรื่องราวที่ไม่คาดฝัน (8) The Petal Structure คือ วิธีการจัดการคนเล่าเรื่องราวที่หลายคน หรือการสร้างเรื่องราวรอบๆ แก่นของเรื่อง วิธีนี้มีประโยชน์มากหากมีเรื่องราวหลายๆ เรื่องที่ไม่มีความสอดคล้องกัน แต่ร้อยเรียงเข้าด้วยกันในคำสำคัญเพียงคำเดียว หรือ คำพูดเพียงคำพูดเดียวรู้เรื่อง (Single Message) (Lindsay, 2015)

จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่า วิธีดำเนินการเล่าเรื่องเป็นอีกขั้นตอนสำคัญที่ช่วยให้นักการตลาด หรือ นักออกแบบสามารถเล่าเรื่องราวได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น ซึ่งการวิธีดำเนินการเล่าเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการเล่าเรื่องจากข้อมูลได้ถูกทำการวิจัยและวิเคราะห์มาแล้วไม่น้อย แต่อย่างไรก็ตามผู้วิจัยมีความเห็นว่าการที่จะเล่าเรื่องราวโดยมีเรื่องของเป้าหมายการเล่าเรื่องของแบรนด์มาเป็นจุดตั้งต้น การย้อนกลับศึกษาวิธีดำเนินการเล่าเรื่องในศาสตร์ของการโฆษณา จึงเป็นเรื่องที่น่าสนใจไม่น้อยที่จะทำให้วิธีดำเนินการเล่าเรื่องครอบคลุมเป้าหมายต่างๆ ของการเล่าเรื่องของแบรนด์ต่อไป

งานวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยเรื่องแนวทางการออกแบบข้อมูลเชิงภาพสำหรับเป้าหมายการเล่าเรื่องของแบรนด์ ภายใต้หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาานภูมิศิลป์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โดยองค์ความรู้ที่ได้จากการระบุวิธีดำเนินการเล่าเรื่องของข้อมูลแบรนด์ จะถูกนำไปพิจารณาร่วมกับเป้าหมายการเล่าเรื่องของแบรนด์ (Brand Storytelling Goals) ประเภทแผนภูมิรูปแบบต่างๆ (Graph & Chart) เพื่อการออกแบบข้อมูลเชิงภาพ หรือ อินโฟกราฟิกในการสื่อสารข้อมูลของแบรนด์ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้นักออกแบบเรขศิลป์ นักออกแบบข้อมูลเชิงภาพ รวมไปถึงผู้รับผิดชอบแบรนด์ สามารถเลือกใช้วิธีดำเนินการเล่าเรื่องในการเล่าเรื่องของข้อมูลและการเลือกใช้สร้างแผนภูมิภาพที่เหมาะสมเพื่อการออกแบบข้อมูลเชิงภาพอย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาโครงสร้างการเล่าเรื่องของข้อมูล
2. เพื่อศึกษาวิธีดำเนินการเล่าเรื่องทางวารสาร โฆษณา และภาพยนตร์
3. เพื่อระบุวิธีดำเนินการเล่าเรื่องสำหรับการสื่อสารข้อมูลของแบรนด์

วิธีดำเนินการวิจัย

ระเบียบการวิจัย

งานวิจัยนี้ได้ผ่านการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน และได้รับอนุมัติในส่วนของการดำเนินการและเครื่องมือในการทำวิจัย (โครงการวิจัยที่ O2100.650309) จากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 2 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เป็นที่เรียบร้อย โดยวิธีการดำเนินการวิจัยเพื่อหาวิธีดำเนินการเล่าเรื่องในการออกแบบข้อมูลเชิงภาพ จะใช้รูปแบบวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยการศึกษาแนวคิดหรือทฤษฎี โดยรวบรวมมาจากแหล่งข้อมูลทาง วิชาการต่าง ๆ ร่วมกับการสัมภาษณ์เชิงลึกแบบกึ่งโครงสร้าง (Semi Structured Interview) ด้วยบันทึกแบบจดบันทึกและบันทึกเสียง แล้วนำข้อมูลที่ได้นำวิเคราะห์และสังเคราะห์

กลุ่มประชากร

1. ผู้เชี่ยวชาญที่ตรวจเครื่องมือที่ใช้ในการสัมภาษณ์ โดยทำการตรวจสอบความเที่ยงตรง (Validity) ของเครื่องมือ หาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์ (Index of Item Objective Congruence : IOC) โดยเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านแบรนด์ การตลาด และการสื่อสารแบรนด์ จำนวน 5 คน

2. ผู้ให้สัมภาษณ์ในการสัมภาษณ์เชิงลึกแบบกึ่งโครงสร้าง (Semi Structured Interview) โดยผู้ให้สัมภาษณ์จะประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญ หรืออาจารย์ในมหาวิทยาลัย ที่มีประสบการณ์การทำงานมากกว่า 10 ปี ในด้านเนื้อหาแบรนด์ การตลาด การโฆษณา และการเล่าเรื่อง จำนวน 10 คน

ผู้ให้ข้อมูลหรือผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย ซึ่งเป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Informant) ผู้วิจัยคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลแบบเจาะจง (Purposive sampling) เพื่อความหลากหลายจากทัศนคติจากหลากหลาย โดยการเลือกตัวอย่างจะเจาะจงเอาเฉพาะตัวอย่างที่เป็นแบบฉบับตัวแทนของประชากร หรือตรงกับวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ (Morgan et al., 2018)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การสัมภาษณ์เชิงลึกแบบกึ่งโครงสร้างหรือแบบแนวทางการสัมภาษณ์ (Interview Guide) เพื่อสำรวจแนวคิดสำหรับการตรวจสอบเพิ่มเติมและการวิเคราะห์เชิงพรรณนา โดยการสัมภาษณ์เชิงลึกมีความคล้ายคลึงกับการสนทนาในชีวิตประจำวัน จำนวนผู้ให้สัมภาษณ์ที่น่าเชื่อถืออย่างน้อยจำนวน 10 คน (Showkat & Parveen, 2017; Thompson, 2000)

การเก็บรวบรวมข้อมูล

- 1) ศึกษาข้อมูลจากเอกสาร และงานวิชาการที่เกี่ยวข้อง
- 2) สืบค้นข้อมูลจากฐานข้อมูลอินเทอร์เน็ตทั้งในและต่างประเทศ
- 3) การเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนามการสัมภาษณ์เชิงลึกแบบกึ่งโครงสร้าง

รูปแบบของการสนทนาจะอ้างอิงจากแนวทางการสัมภาษณ์ การอภิปรายผลที่ได้จากการทบทวนวรรณกรรมวิธีดำเนินการเล่าเรื่องในรูปแบบต่างๆ และเจาะลึกในแต่ละประเด็นเพื่อทำการจัดหมวดหมู่การเล่าเรื่องข้อมูลของแบรนด์

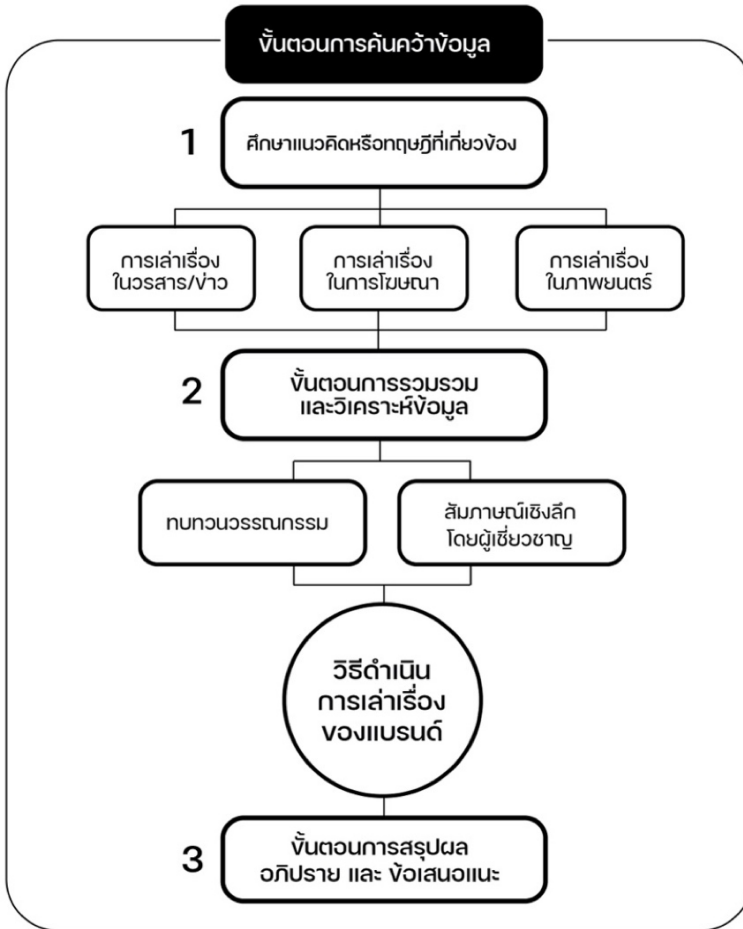
การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยจะใช้วิธีการวิเคราะห์ แก่นสาระ (Thematic Analysis) โดยถอดข้อความจากการจดและเสียงบันทึกการสัมภาษณ์และการสนทนากลุ่มแบบคำต่อคำ นำมาวิเคราะห์แก่นสาระ โดยเริ่มจากการจัดระเบียบข้อมูล การถอดข้อความจากแถบเสียงบันทึกโดยถอดข้อความคำต่อคำ และจัดพิมพ์ข้อมูลในรูปแบบไฟล์ข้อมูลด้วยโปรแกรม Microsoft Excel Spreadsheet Software โดยผู้วิจัยอ่านข้อมูลอย่างพิถีพิถันและอ่านหลายๆ ครั้ง เพื่อมองหาความหมายที่บ่งนัยอยู่ในข้อความนั้น และทำการจำแนกข้อมูล ออกเป็นหน่วยย่อยๆ เพื่อเป็นการ

ทวนสอบความถูกต้องและทำการสรุปแก่นสาระ โดยการนำเสนอข้อมูลแยกตามหมวดหมู่ของแก่นสาระ (Braun & Clarke, 2006; Creswell & Poth, 2016) อย่างไรก็ตามในการอภิปรายผลการสัมภาษณ์นี้ ผู้วิจัยจะไม่เปิดเผยข้อมูลส่วนตัวของผู้เข้าร่วมวิจัย หรือ นิยามว่าเป็นคำพูดของผู้ร่วมวิจัยท่านใด ประกอบกับการทบทวนวรรณกรรมเพิ่มเติมเป็นระยะ ในหัวข้อที่เกี่ยวข้องที่ได้รับคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญที่เข้าร่วมในการวิจัย

ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

1. ขั้นตอนการศึกษาแนวคิดหรือทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับวิธีดำเนินการเล่าเรื่องของวารสาร และข่าว การโฆษณา และภาพยนตร์ โดยศึกษาจากข้อมูลจากเอกสาร งานวิชาการ ร่วมกับการสืบค้นข้อมูลจากฐานข้อมูลอินเทอร์เน็ตทั้งในและต่างประเทศ
2. การรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลจากการทบทวนวรรณกรรมและข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกแบบกึ่งโครงสร้าง เพื่อสำรวจแนวคิดสำหรับการตรวจสอบเพิ่มเติมและการวิเคราะห์เชิงพรรณนา ในการจัดหมวดหมู่ของวิธีดำเนินการเล่าเรื่องสำหรับการสื่อสารข้อมูลของแบรนด์
3. การสรุปผล การอภิปรายผล และข้อเสนอแนะ



ภาพประกอบที่ 1 ภาพแสดงขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

สรุปผลการวิจัย

การจัดหมวดหมู่วิธีดำเนินการเล่าเรื่อง (Narrative Story Executions) นับว่าตัวแปรสำคัญไปสู่ออกแบบข้อมูลเชิงภาพอย่างมีประสิทธิภาพ โดยผู้วิจัยใช้หลักการวิธีดำเนินการเล่าเรื่องในของวารสาร และข่าว (Bach et al., 2018) ร่วม

กับการเล่าเรื่องในศาสตร์การโฆษณาและภาพยนตร์ (Belch & Belch, 1998; Lindsay, 2015) ซึ่งการนำเสนอผลจากผลการวิเคราะห์ข้อมูลทฤษฎีภูมิโดยการทบทวนวรรณกรรม และข้อมูลปฐมภูมิโดยการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยจะอธิบายผลโดยภาพรวมและอธิบายทีละขั้นตอนเป็นลำดับอ้างอิงจากวัตถุประสงค์ของการวิจัยได้ดังต่อไปนี้

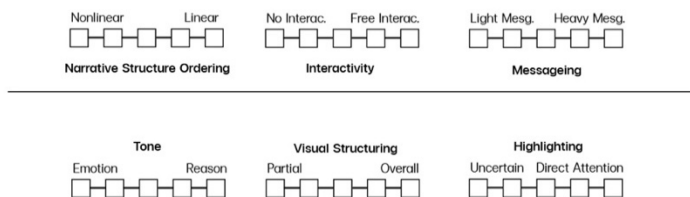
1. โครงสร้างการเล่าเรื่องของข้อมูล

โครงสร้างการเล่าเรื่องและการแสดงข้อมูลเชิงภาพด้วยภาพมีความเกี่ยวข้องกันอย่างใกล้ชิด เนื่องจากทั้งสองเกี่ยวข้องกับการนำเสนอข้อมูลในเพื่อแสดงความชัดเจน เป็นระเบียบ และมีประสิทธิภาพ โดยโครงสร้างการเล่าเรื่องหมายถึงวิธีการนำเสนอเรื่องราวหรือข้อความ โดยเกี่ยวข้องกับการใช้โครงเรื่อง ตัวละคร ฉาก และองค์ประกอบการเล่าเรื่องอื่นๆ เพื่อดึงดูดผู้ชมและถ่ายทอดข้อความ ในทางกลับกัน การแสดงข้อมูลเชิงภาพเกี่ยวข้องกับการใช้การแสดงผลภาพ เช่น แผนภูมิ กราฟ และแผนที่ เพื่อสื่อสารข้อมูลและสารสนเทศ การแสดงข้อมูลเป็นภาพสามารถช่วยให้ข้อมูลที่ซับซ้อนเข้าใจง่ายขึ้น ระบุรูปแบบและแนวโน้ม และสื่อสารข้อมูลเชิงลึกไปยังผู้ชม ในทำนองเดียวกัน การสร้างภาพข้อมูลอาจสร้างขึ้นโดยคำนึงถึงโครงสร้างการเล่าเรื่อง โดยมีจุดเริ่มต้น ตรงกลาง และจุดสิ้นสุดที่ชัดเจนซึ่งแนะนำผู้ดูผ่านข้อมูลและช่วยให้พวกเขาสรุปผลหรือตัดสินใจตามข้อมูลที่นำเสนอ ในทั้งสองกรณี เป้าหมายคือการใช้โครงสร้างการเล่าเรื่องและการแสดงผลภาพข้อมูลเพื่อสื่อสารข้อมูลกับผู้ชมอย่างมีประสิทธิภาพ และช่วยให้พวกเขาเข้าใจและมีส่วนร่วมกับข้อมูลหรือข้อความที่นำเสนอ

กลยุทธ์โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narrative structure) ถูกนำไปใช้ในการแสดงข้อมูลเชิงภาพ โดยการจัดลำดับการเล่าเรื่องหมายถึงวิธีการจัดเรียงเส้นทางที่ผู้รับสารได้อ่านผ่านการแสดงผลข้อมูลเชิงภาพ โดยมีกลไกที่ช่วยและอำนวยความสะดวกในการเล่าเรื่อง ได้แก่ (1) การจัดลำดับการเล่าเรื่อง (Ordering) หมายถึง วิธีการจัดเรียงเส้นทางที่ผู้รับสารอาจดำเนินเรื่องแบบเส้นตรง (Linear) โดยวิธีดำเนินเรื่องราวถูกกำหนดโดยผู้ส่งสารหรือผู้ออกแบบข้อมูลเชิงภาพโดยในการนำเสนอเรื่อง

ราวในบางครั้งก็ไม่มีเส้นทางที่ชัดเจน (Non-linear or Random access) เรียกได้ว่าเป็นข้อมูลเชิงภาพที่ใช้เป็นผู้กำหนดทิศทางเอง (User-directed) (2) การปฏิสัมพันธ์ (Interactivity) คือปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้รับสารกับข้อมูลเชิงภาพ โดยการเลือก การค้นหา การนำทางในการอ่านข้อมูล (3) การส่งข้อความ (Messaging) หมายถึงการแสดงข้อมูลเชิงภาพที่สามารถสื่อสารข้อสังเกตและข้อคิดเห็นไปยังผู้รับสารได้อย่างไร ไม่ว่าจะเป็นข้อความสั้นๆ ป้ายกำกับ หรือ คำอธิบายภาพ นอกจากนี้ในแง่ของกลยุทธการเล่าเรื่องด้วยภาพ (Visual Narrative) คือเครื่องมืออำนวยความสะดวกในการเล่าเรื่อง โดยสามารถแบ่งย่อยออกเป็นสามส่วน: (1) การจัดโครงสร้างภาพ (Visual Structuring) หมายถึง กลไกที่สื่อสารโครงสร้างภาพรวมของการเล่าเรื่องไปยังผู้รับสาร (2) การเน้นด้วยสี (Highlighting) หมายถึงกลไกการมองเห็นที่ช่วยดึงความสนใจของผู้ดูไปยังองค์ประกอบเฉพาะในการแสดงผล และ (3) การจัดโครงสร้างภาพ (Transition guidance) แนวทางหรือเทคนิคในการนำเรื่องราว หรือ การเปลี่ยนระหว่างฉากโดยไม่ทำให้ผู้ชมสับสน โดยผู้วิจัยจะนำแนวคิดกลยุทธโครงสร้างการเล่าเรื่อง มาใช้ในการพิจารณาเพื่อจำแนกความแตกต่างของแต่ละวิธีดำเนินการเล่าเรื่อง และใช้กลยุทธการเล่าเรื่องด้วยภาพเพื่อหาแนวทางที่เหมาะสมในการสร้างข้อมูลเชิงภาพต่อไป (Segel & Heer, 2010)

Narrative Structure



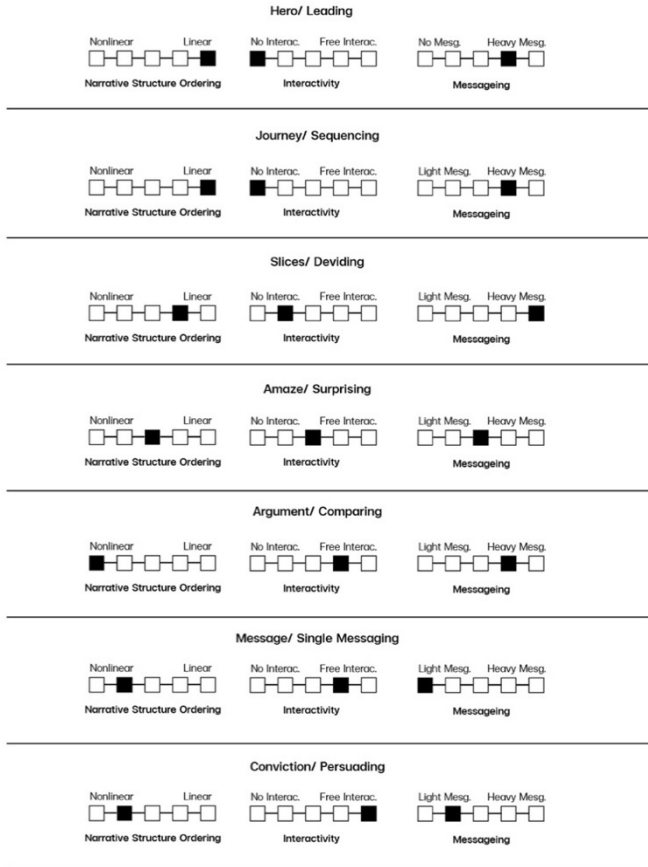
Visual Narrative

ภาพประกอบที่ 2 ภาพแสดงมาตรวัดวิธีดำเนินการเล่าเรื่อง

โดยอ้างอิงจากกลยุทธ์โครงสร้างการเล่าเรื่อง และ กลยุทธ์การเล่าเรื่องด้วยภาพของ Segel & Heer (2010)

2. วิธีดำเนินการเล่าเรื่องทางวารสาร โฆษณา และภาพยนตร์

การดำเนินการเล่าเรื่องและการออกแบบข้อมูลเชิงภาพเป็นสองแนวทางที่แตกต่างกันในการสื่อสารข้อมูล แต่สามารถนำมารวมกันเพื่อสร้างงานนำเสนอที่น่าสนใจและให้ข้อมูล การแสดงข้อมูลเป็นการแสดงข้อมูลแบบกราฟิกซึ่งช่วยให้เราเข้าใจข้อมูลที่ซับซ้อนได้อย่างรวดเร็วและง่ายดาย มักเกี่ยวข้องกับการใช้แผนภูมิ กราฟ และไดอะแกรมเพื่อช่วยแสดงรูปแบบและแนวโน้มในข้อมูล การแสดงภาพข้อมูลมักใช้ในสาขาต่างๆ เช่น ธุรกิจ วิทยาศาสตร์ และสื่อสารมวลชน ในทางกลับกัน การดำเนินการเล่าเรื่องคือการใช้เรื่องราวหรือชุดของเหตุการณ์เพื่อถ่ายทอดข้อความหรือความคิด สามารถใช้เพื่อแจ้งข้อมูล ให้ความรู้ หรือโน้มน้าวใจ และมักใช้ในด้านต่างๆ เช่น การตลาด การโฆษณา และการพูดในที่สาธารณะ เมื่อนำมารวมกัน การเล่าเรื่องเชิงบรรยายและการแสดงข้อมูลเป็นภาพสามารถสร้างเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพสำหรับการสื่อสารข้อมูล ตัวอย่างเช่น งานนำเสนออาจเริ่มต้นด้วยเรื่องราวที่แสดงให้เห็นถึงปัญหาหรือความท้าทาย จากนั้นใช้การแสดงข้อมูลเพื่อแสดงว่าปัญหาส่งผลกระทบต่อกลุ่มคนหรือภูมิภาคต่างๆ อย่างไร การรวมแนวทางทั้งสองเรื่องนี้เข้าด้วยกัน การนำเสนอเรื่องราวสามารถดึงดูดผู้ชมทางอารมณ์และสติปัญญา ซึ่งนำไปสู่ความเข้าใจที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้นและเห็นคุณค่าในประเด็นที่ยากสื่อสาร โดยรวมแล้ว การผสมผสานระหว่างการเล่าเรื่องและการแสดงข้อมูลเป็นภาพเป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพในการสื่อสารข้อมูลที่ซับซ้อนในลักษณะที่ชัดเจนและมีส่วนร่วม



ภาพประกอบที่ 3 ภาพแสดงวิธีดำเนินการเล่าเรื่อง

โดยพิจารณาจากกลยุทธ์โครงสร้างการเล่าเรื่องของ Segel & Heer (2010)

การดำเนินการเล่าเรื่องที่เกี่ยวกับการสื่อสารข้อมูลของแบรนด์ ต้องคำนึงถึงการเล่าเรื่องราวที่ดึงดูดความสนใจของผู้รับสาร ในบางเรื่องราวอาจต้องสร้างความเชื่อมโยงทางอารมณ์กับตัวละครหรือโครงเรื่อง นอกจากนี้ การเล่า

เรื่องของแบรนด์คือการใช้การเล่าเรื่องเพื่อสื่อสารคุณค่าและเอกลักษณ์ของแบรนด์ไม่ว่าจะเป็นเรื่องราวต้นกำเนิดของแบรนด์ เรื่องราวของผลิตภัณฑ์ เรื่องราวของผู้ใช้หรือลูกค้า รวมไปถึงเรื่องราวความรับผิดชอบต่อสังคมขององค์กร โดยรวมแล้วการเล่าเรื่องแบบเล่าเรื่องของแบรนด์ช่วยให้แบรนด์สร้างความสัมพันธ์ทางอารมณ์กับผู้รับสาร โดยสื่อสารคุณค่าและเอกลักษณ์ของแบรนด์ อย่างไรก็ตาม การนำเสนอข้อมูลของแบรนด์อาจถูกจำกัดด้วยช่องทางการสื่อสาร เช่น สื่อต่างๆ ในช่องทางออนไลน์ที่มีพื้นที่จำกัด หรือเรื่องของเวลาที่ผู้รับสารใช้ในการอ่านข้อมูล ควรที่จะต้องกระชับและตรงประเด็น ทำให้ในบางครั้งไม่สามารถนำเสนอเรื่องราวได้อย่างละเอียด ครบถ้วน จำเป็นจะต้องระบุเป้าหมายการเล่าเรื่องให้ชัดเจนและเชื่อมโยงสู่การดำเนินการเล่าเรื่องของแบรนด์ที่เหมาะสม

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทบทวนวรรณกรรม สังเคราะห์ข้อมูล และจัดหมวดหมู่ประเภทของการดำเนินการเล่าเรื่องขึ้นมาใหม่จำนวน 6 รูปแบบ โดยตั้งต้นจากแนวคิดด้านวารสารศาสตร์ ที่กำหนดรูปแบบแนวทางปฏิบัติสำหรับการเล่าเรื่องที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูลทั้งหมดเป็น 5 กลุ่มใหญ่ของแนวทางปฏิบัติ ได้แก่ (1) แสดงการโต้แย้ง (Argumentation) (2) แสดงแบบเป็นลำดับ (Flow) (3) แสดงด้วยอารมณ์และความเห็นอกเห็นใจ (Empathy and Emotion) (4) แสดงเพื่อให้เกิดการมีส่วนร่วม (Engagement) (5) แสดงด้วยการสร้างกรอบการนำเสนอ (Framing) จาก 18 รูปแบบ ของข้อมูลเชิงภาพที่สามารถใช้แสดงแยกแบบเดี่ยวหรือใช้ร่วมกัน เพื่อบอกเล่าเรื่องราวของข้อมูลในรูปแบบต่างๆ ได้ (Bach et al., 2018) ซึ่งการจำแนกหมวดหมู่แนวทางปฏิบัติ 5 กลุ่มดังกล่าวค่อนข้างกว้างและมีหลายรูปแบบที่ทับซ้อนกัน ผู้วิจัยจึงได้ทำการวิเคราะห์เพิ่มเติมร่วมกับผู้เชี่ยวชาญด้านแบรนด์ การตลาด และการเล่าเรื่อง โดยจำแนกแต่ละรูปแบบเข้าในแนวทางการดำเนินการเล่าเรื่องที่ถูกขึ้นมาใหม่จำนวน 6 รูปแบบ เพื่อให้เห็นความสอดคล้องของแต่ละรูปแบบกับแนวทางใหม่ที่มุ่งเน้นการสื่อสารด้านแบรนด์มากขึ้น ซึ่งพบว่าวิธีดำเนินการเล่าเรื่องทั้ง 6 รูปแบบมีแนวทางร่วมกัน คือ มีการเล่าเรื่องด้วยการแสดงด้วยอารมณ์และสร้างความเห็นอกเห็นใจ เพราะทุกรูปแบบสามารถกระตุ้นอารมณ์และความรู้สึกของผู้รับสารได้

แต่จะแตกต่างกันที่เป้าหมายของการเล่าเรื่อง เช่น ต้องการนำเสนอข้อมูลแสดงแบบเป็นลำดับเส้นตรง การจำกัดกรอบเนื้อหานำเสนอ การนำเสนอแบบเชิงโต้แย้ง หรือต้องการให้มีการปฏิสัมพันธ์หรือกระตุ้นการมีส่วนร่วมหรือไม่

6 Narrative Storytelling Execution by Researcher	Narrative Design Patterns (Bach et al., 2018)				
	Flow	Argumentation	Framing	Engagement	Empathy & Emotion
Journey (Sequencing)	■	□	□	□	■
Slices (Deviding)	□	□	■	□	■
Amaze (Surprising)	■	□	□	■	■
Argument (Comparing)	□	■	□	□	■
Message (Single Messaging)	□	■	□	■	■
Conviction (Persuading)	■	□	■	■	■

ภาพประกอบที่ 4 ภาพแสดงความเชื่อมโยงระหว่าง 6 วิธีดำเนินการเล่าเรื่อง โดยผู้วิจัยกับแนวทางปฏิบัติสำหรับการเล่าเรื่องที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูลโดย Bach et al. (2018)

แม้ว่าการเล่าเรื่องแบบดั้งเดิมที่นำเสนอผ่านโครงเรื่อง ตัวละคร และฉาก จะสวนทางกับการเล่าเรื่องราวที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูลในปัจจุบันที่ถูกจำแนกด้วยฟังก์ชันหรือหน้าที่ของข้อมูลทางกายภาพ อย่างไรก็ตาม การนำเสนอข้อมูลเชิงภาพที่เกี่ยวกับการสื่อสารแบรนด์โดยมุ่งเน้นในการสร้างแรงดึงดูด สร้างแรงกระตุ้นปีที่ 16 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2567

ให้เกิดความรู้สึกร่วมผ่านสื่อโฆษณา ตั้งแต่ขั้นตอนการสร้างการรับรู้จนถึงขั้นตอนการตัดสินใจซื้อ จึงเสี่ยงไม่ได้ที่จะกลับมาคำนึงถึงองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับเล่าเรื่องราวแบบดั้งเดิมและแนวคิดทางโฆษณา ผู้วิจัยจึงยกเอาวิธีดำเนินการเล่าเรื่องด้านภาพยนตร์และโฆษณามาร่วมพิจารณาเพื่อให้แต่ละแนวทางของวิธีการเล่าเรื่องทั้ง 6 รูปแบบที่จัดขึ้นมาใหม่มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น โดยมีผู้เชี่ยวชาญที่เข้าร่วมวิจัยช่วยให้คำแนะนำ ดังภาพต่อไปนี้

6 Narrative Storytelling Execution by Researcher	Advertising Storytelling Execution (Belch and Belch, 2007)			Movie/ Cinema Storytelling Execution (Lindsay, 2015)	
Journey (Sequencing)	Dramatization การเล่าเรื่องสั้น	Personality symbol สัญลักษณ์ ตัวละครนำเรื่อง	Animation เทคนิค ภาพเคลื่อนไหว	The Monomyth โครงแบบ นำพันธุกรรม	In medias RES เริ่มจากจุดพัก ก่อนจะรับหรือเฉลย
Slices (Dewiding)	Slice of life นำเสนอสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน			The Petal Structure เล่าหลายเรื่องรอบตัวที่เชื่อมโยง ด้วย single message	
Amaze (Surprising)	Humour สร้างอารมณ์ขัน	Fantasy การสร้างจินตนาการ		The Mountain โครงแบบ ไม่เข้าหัว	False Start เหมือนจะเล่าได้ แต่หยุด
Argument (Comparing)	Comparison การเปรียบเทียบ เฉพาะจุดสนใจ	Demonstration การลงมือปฏิบัติ		Nested Loops เล่าซ้อนกัน เพื่อจุดมุ่งหมายเดียวกัน	
Message (Single Messaging)	Straight Sell or Factual ขายตรง - ข้อมูลพื้นฐาน			Sparklines ขายตรง ขายตรง	
Conviction (Persuading)	Scientific or Technical อ้างถึงข้อมูลทางเทคนิค	Testimonial รับรอง ยกย่อง		Converging Ideas เล่าเรื่องหลายที่ แล้วมาเชื่อมกัน	

ภาพประกอบที่ 5 ภาพแสดงความเชื่อมโยงระหว่าง 6 วิธีดำเนินการเล่าเรื่อง
โดยผู้วิจัยกับวิธีดำเนินการเล่าเรื่องในศาสตร์ของโฆษณาและภาพยนตร์

นอกจากที่ผู้เชี่ยวชาญได้ตรวจสอบและให้การรับรองการจัดหมวดหมู่วิธีดำเนินการเล่าเรื่องทั้ง 6 รูปแบบแล้ว ยังได้ให้คำแนะนำและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมที่

อ้างอิงจากประสบการณ์การทำงานของผู้เชี่ยวชาญเองโดยจะทำการจำแนกความแตกต่างและให้คำอธิบายเกี่ยวกับการใช้งานของแต่ละหมวดหมู่ โดยผู้วิจัยสามารถสรุปรายละเอียดการจัดหมวดหมู่ในหัวข้อต่อไป

3. วิธีดำเนินการเล่าเรื่องสำหรับการสื่อสารข้อมูลของแบรนด์

การจัดหมวดหมู่วิธีดำเนินการเล่าเรื่องทั้ง 6 รูปแบบ พบว่าวิธีดำเนินการเล่าเรื่องในวารสาร และข่าว ศาตร์การโฆษณา และ ภาพยนตร์ มีความสอดคล้องกัน โดยในการอภิปรายผล โดยจะทำการจำแนกความแตกต่างและให้คำอธิบายเกี่ยวกับการใช้งานของแต่ละหมวดหมู่ โดยผู้วิจัยสามารถสรุปรายละเอียดได้ดังต่อไปนี้

1. การดำเนินการเล่าเรื่องแบบมีเส้นทางหรือมีลำดับ (Journey/Sequencing)

วิธีการเล่าเรื่องแบบดั้งเดิมที่นิยมใช้ในการเล่าหนังและเรื่องสั้น เพื่อสื่อสารเรื่องราวของแบรนด์ผ่านแก่นของเรื่องราวหรือตัวละครเอง โดยมีความใกล้เคียงกับวิธีการเล่าเรื่องของภาพยนตร์คือ การเล่าแบบนิทานเรื่องเดียว (The Monomyth) หรือที่เรียกว่าการเดินทางของฮีโร่ (The Hero's Journey) เป็นรูปแบบสากลที่พบในตำนานและเรื่องเล่ามากมายจากทั่วโลก นอกจากนี้ ในศาสตร์ของการโฆษณาวิธีดำเนินการเล่าเรื่องแบบมีเส้นทางหรือเป็นลำดับ มีความสอดคล้องกับวิธีดำเนินการเล่าเรื่องแบบหนังสั้น (Dramatization) คือ การนำเสนอเรื่องราวของแบรนด์ด้วยเรื่องสั้นที่สามารถสะท้อนถึงผลิตภัณฑ์และบริการ อาจมีตัวละครมาช่วยสร้างความน่าสนใจ ไม่ว่าจะเป็นนักแสดง สัญลักษณ์นำโชค หรือ สัญลักษณ์บุคลิกภาพ (Personality Symbol) รูปแบบต่างๆ โดยการดำเนินการเล่าเรื่องแบบมีเส้นทางหรือมีลำดับ จัดอยู่ในประเภทที่ขับเคลื่อนโดยผู้เขียน ไม่มุ่งเน้นการโต้ตอบของข้อมูล ไม่มุ่งเน้นการตรวจสอบหรือทดสอบข้อมูล นอกจากนี้ยังสามารถบรรจุข้อความที่จะสื่อสารค่อนข้างสูง

2. การดำเนินการเล่าเรื่องแบบแตกเรื่องราวหรือมีกรอบการนำเสนอ (Slices/ Dividing)

การดำเนินการเล่าแบบไม่เป็นลำดับที่ชัดเจน สามารถสร้างกรอบการนำเสนอแค่ประเด็นสำคัญ โดยสามารถเล่าแบบกรอบเดียว หรือหลายๆ กรอบของเรื่อง แล้วขมวดปมเรื่องราวทั้งหมดเข้าด้วยกัน จึงมีความสอดคล้องกับวิธีดำเนินการเล่าเรื่องแบบรอบแก่น (The Petal Structure) โดยการยกหลายๆ ประเด็นที่อยู่ภายใต้แก่นเดียวกันมาเล่าแยกแบบแตกเรื่องราว ซึ่งล้วนเป็นเรื่องราวที่เชื่อมโยงกันและในที่สุดก็กลับมาบรรจบกันที่เหตุการณ์สำคัญ นอกจากนี้ หากพิจารณาวิธีดำเนินการเล่าเรื่องทางโฆษณาจะมีความสอดคล้องกับเทคนิคเศษเสี้ยวแห่งชีวิต (Slice of Life) คือ การเล่าเรื่องสั้น นำเสนอสถานการณ์ในชีวิตประจำวันของบุคคลที่ประสบปัญหา หรือ การบริโภคที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน โดยจำกัดกรอบของเนื้อหาเพื่อให้ง่ายต่อความเข้าใจ เพื่อให้ผู้รับสารเกิดความรู้สึกร่วม และอยากใช้ผลิตภัณฑ์นั้นๆ นอกจากนี้ ยังสามารถเล่าเน้นไปที่เวลาใดเวลาหนึ่งของแบรนด์หรือตัวผู้ใช้แบบเจาะลึกในรายละเอียด ซึ่งมีการโต้ตอบของข้อมูลมีความจำกัด ไม่มุ่งเน้นการตรวจสอบหรือทดสอบข้อมูล โดยสามารถบรรจุข้อความที่จะสื่อสารได้ค่อนข้างสูง

3. การดำเนินการเล่าเรื่องด้วยการสร้างความประหลาดใจหรือหักมุม (Amazement/ Surprising)

วิธีดำเนินการเล่าเรื่องเชิงอารมณ์ขันที่มุ่งเน้นความประหลาดใจ ตื่นเต้น การสร้างตราบาปเพื่อไม่ให้เกิดความน่าเบื่อ โดยมีความใกล้เคียงกับเทคนิคการผจญภัยแบบไต่เขา (The mountain) ในศาสตร์ภาพยนตร์ กล่าวคือ การสร้างเรื่องตลกขบขัน สร้างปม เพื่อไม่ให้ผู้รับสารรู้สึกเบื่อ และเพื่อให้ผู้รับสารอยากติดตามเรื่องราวที่จะเกิดขึ้นต่อไป นอกจากนี้ หากพิจารณาวิธีดำเนินการเล่าเรื่องทางโฆษณาจะมีความสอดคล้องกับเทคนิคการสร้างอารมณ์ขัน (Humor) และแฟนตาซี (Fantasy) หรือสร้างจินตนาการ (Imagery) เพื่อทำให้ผู้บริโภคมีอารมณ์ที่ดี สร้างจินตภาพ และเพิ่มความสัมพันธ์ที่ดีกับโฆษณา นอกจากนี้โครงสร้างเรื่องราวสามารถเป็นได้ทั้งแบบเส้นตรงหรือไม่มีเส้นเรื่องที่ชัดเจน ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของการนำเสนอข้อมูล

4. การดำเนินการเล่าเรื่องด้วยการใช้ข้อความเดียว (Message/Single Messaging)

การเล่าเรื่องด้วยการใช้ข้อความหลักข้อความเดียว (Single Message) มุ่งเน้นนำเสนอข้อความที่รัดกุม และตรงประเด็น จึงมีความสอดคล้องกับวิธีดำเนินการเล่าเรื่องแบบขยฝืน (Sparklines) ในศาสตร์ภาพยนตร์ ได้แก่ การสร้างแรงบันดาลใจเพื่อให้เกิดการกระทำบางอย่าง สร้างความหวังและความกระตือรือร้น สร้างการติดตาม และให้ผู้อ่านเชื่อฟังในสิ่งที่แบรนด์ส่งสารออกไป โดยธุรกิจขายตรงมักนำวิธีการนี้ไปใช้มากที่สุดแต่จะเป็นเรื่องเล่าในระยะสั้นๆ เท่านั้น นอกจากนี้ ในศาสตร์ของการโฆษณาสอดคล้องกับวิธีดำเนินการเล่าเรื่องแบบการขายตรงหรือข้อเท็จจริง (Straight sell or factual) คือ การดำเนินการขายตรงให้ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับแบรนด์โดยไม่ต้องใช้ความรู้สึก หรือ มีลูกเล่นพิเศษ โดยรูปแบบการดำเนินการประเภทนี้อาศัยการนำเสนอข้อมูลที่ตรงไปตรงมาเกี่ยวกับบริการผลิตภัณฑ์ มักใช้ร่วมกับการอุทธรณ์ที่มีเหตุผล โดยมุ่งเน้นที่ผลิตภัณฑ์หรือบริการและคุณลักษณะเฉพาะหรือประโยชน์ โดยมีโครงสร้างเรื่องราวแบบไม่มีเส้นทางที่ชัดเจนเพราะการส่งสารแบบข้อความมีทิศทางที่ค่อนข้างอิสระแต่ตรงประเด็นมีการโต้ตอบทางข้อมูลเล็กน้อย ไม่มุ่งเน้นการตรวจสอบหรือทดสอบข้อมูล บรรจุข้อความที่จะสื่อสารได้ค่อนข้างน้อย

2. การดำเนินการเล่าเรื่องด้วยการเปรียบเทียบ (Argument/Comparing)

การนำเสนอการเปรียบเทียบ ข้อถกเถียง หรือ การโต้แย้ง เพื่อโน้มน้าวให้ผู้รับสารเข้าใจถึงแก่นหลักของข้อมูลที่แบรนด์ จึงมีความสอดคล้องกับเทคนิคการเล่าเรื่องแบบซ้อนเรื่องราว (Nested Loops) ในศาสตร์ภาพยนตร์ คือ เปรียบเทียบเรื่องราวต่างๆ ลำดับขั้นว่าเกิดอะไรขึ้นถึงทำให้เกิดแก่นเรื่อง โดยใช้การอุปมาเพื่ออธิบายที่ทำให้ผู้ฟังเข้าใจแก่นมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ หากพิจารณาวิธีดำเนินการเล่าเรื่องทางโฆษณาจะมีความสอดคล้องกับเทคนิคการเปรียบเทียบ (Comparison) คือ การแสดงความได้เปรียบเฉพาะของแบรนด์เหนือคู่แข่งหรือการวางตำแหน่ง

แบรนด์ใหม่ในฐานะผู้นำในอุตสาหกรรม และอาจใช้ร่วมกันกับเทคนิคการสาธิต (Demonstration) เพื่อแสดงคุณสมบัติที่โดดเด่นของผลิตภัณฑ์โดยแสดงให้เห็นถึงข้อดีต่างๆ และการใช้งานได้จริง การดำเนินการสาธิตสามารถโน้มน้าวใจผู้บริโภคถึงประโยชน์ใช้สอยหรือคุณภาพ และผลิตภัณฑ์ และประโยชน์ของการเป็นเจ้าของแบรนด์ โดยมีโครงสร้างเรื่องราวแบบไม่มีเส้นทางที่ชัดเจน มีการโต้ตอบของข้อมูลเล็กน้อย สามารถตรวจสอบหรือทดสอบข้อมูลที่ถูกนำเสนอได้บางส่วน

6. การดำเนินการเล่าเรื่องด้วยการโน้มน้าวใจ (Conviction / Persuading)

วิธีดำเนินการเล่าเรื่องเพื่อการสร้างความน่าเชื่อถือ น่าจดจำ ผ่านการรีวิวหรือการยกย่อง จากผู้ใช้งานและผู้เชี่ยวชาญ มีวิธีดำเนินการเล่าเรื่องคล้ายกับการแตกเรื่องราวเพื่อสนับสนุนแก่น (Converging Ideas) ในศาสตร์ภาพยนตร์ คือโครงสร้างการสื่อสารที่ให้ผู้รับสารเห็นถึงความแตกต่างของจุดยืนทางความคิดจากหลายๆ ส่วนในอเดียหลัก ต่างจาก Nested Loops คือเป็นการสะสมเรื่องราวหลายๆ เรื่องที่สอดคล้องกัน มาสร้างเป็นเรื่องราวเพียงเรื่องเดียวเพื่อสนับสนุนแก่นของเนื้อหาให้แข็งแรงมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ ในศาสตร์ของการโฆษณาสอดคล้องกับเทคนิคการใช้ข้อความรับรอง (Testimonial) จากผู้รับรอง โดยเป็นการรับรองของบุคคลที่เกี่ยวข้องกับแบรนด์ ไม่ว่าจะเป็นตัวผู้ใช้งานเอง กูรู ผู้เชี่ยวชาญ ที่จะมายกย่องผลิตภัณฑ์ตามประสบการณ์ส่วนตัวที่เกิดขึ้น โดยนักโฆษณาจำนวนมากมักใช้ประโยชน์จากผู้รับรองที่มีชื่อเสียงในการรับรองเพราะค่อนข้างมีอิทธิพลต่อผู้บริโภค อย่างไรก็ตาม อาจต้องนำเสนอข้อมูลเสริมเพื่อการสร้างความน่าเชื่อถือ จึงสอดคล้องกับเทคนิควิทยาศาสตร์หรือเทคนิค (Scientific or technical) โดยในกลยุทธ์การดำเนินการนี้ นักโฆษณามักจะอ้างอิงข้อมูลทางเทคนิค ผลการศึกษาทางวิทยาศาสตร์หรือห้องปฏิบัติการ หรือการรับรองจากหน่วยงานเพื่อสนับสนุนคำกล่าวอ้างโฆษณาของตน โดยมีโครงสร้างเรื่องราวแบบไม่มีเส้นทางที่ชัดเจน มีการโต้ตอบสูง สามารถตรวจสอบหรือทดสอบข้อมูลที่ถูกนำเสนอได้ แสดงความสัมพันธ์ของเนื้อหาข้อมูลได้ แต่ไม่ควรบรรจุข้อมูลที่มากเกินไป ควรมุ่งเน้นการสื่อสารที่ค่อนข้างกระชับและตรงประเด็น

การอภิปรายผล

โครงสร้างการเล่าเรื่องของข้อมูลจะแปรผันตรงกับประเภทของข้อมูลในรูปแบบต่างๆ โดยพบว่าข้อมูลในแต่ละประเภทสามารถนำมาเล่าเรื่องราวได้แตกต่างกันตามคุณลักษณะทางกายภาพ รวมไปถึงการกำหนดทิศทางของผู้เล่าเอง โดยโครงสร้างการเล่าเรื่องส่วนใหญ่สอดคล้องกับกลยุทธ์การเล่าเรื่องของ Segel & Heer (2010) ได้แก่ การจัดลำดับการเล่าเรื่อง การปฏิสัมพันธ์ และการส่งข้อความ รวมไปถึงกลยุทธ์การเล่าเรื่องด้วยภาพ ได้แก่ การจัดโครงสร้างภาพ การเน้นเนื้อหาด้วยสี และการจัดโครงสร้างภาพ (Segel & Heer, 2010) นอกจากนี้ จากข้อพิจารณาในการระบุโครงสร้างการเล่าเรื่องของข้อมูลพบว่าข้อมูลของแบรนด์ในแต่ละรูปแบบมีกลยุทธ์โครงสร้างการเล่าเรื่องและกลยุทธ์การเล่าเรื่องด้วยภาพที่ความแตกต่างกัน โดยขึ้นอยู่กับประเภทของข้อมูลและจุดประสงค์ในการเล่าเรื่องนั้นๆ ดังนั้น จึงจำเป็นต้องพิจารณาข้อมูลของแบรนด์ให้ชัดเจนก่อนการเลือกวิธีดำเนินการเล่าเรื่อง

อย่างไรก็ตาม จากข้อพิจารณาข้างต้นนำไปสู่การวิเคราะห์เพื่อหาแนวทางการดำเนินการเล่าเรื่องที่เหมาะสมกับการเล่าเรื่องของข้อมูลแบรนด์ โดยพบว่าแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่าเรื่องของข้อมูลในปัจจุบันที่นิยมใช้ในสื่อวารสารและข่าว (Bach et al., 2018) โดยมุ่งเน้นที่การสื่อสารข้อมูลเชิงกายภาพ ข้อมูลดิบ หรือข้อมูลที่เน้นการนำเสนอข้อมูลข่าวสาร ซึ่งยังไม่ครอบคลุมในส่วนของการสื่อสารข้อมูลของแบรนด์ที่มีความละเอียดอ่อน และมีเป้าหมายการสื่อสารที่เฉพาะเจาะจง ไม่ว่าจะเป็นการสื่อสารข้อมูลแบรนด์เพื่อสร้างความเชื่อมั่น สร้างความเห็นอกเห็นใจ สร้างความตื่นเต้น รวมไปถึงการโน้มน้าวใจ โดยวัตถุประสงค์ของการสื่อสารข้อมูลของแบรนด์มุ่งเน้นเพื่อสร้างความน่าเชื่อถือและสร้างภาพลักษณ์ที่ดี สอดคล้องกับ Singh and Sonnenburg (2012) กล่าวว่า เรื่องราวสามารถช่วยสร้างการรับรู้ ความเข้าใจ การเอาใจใส่ การรับรู้ การระลึกถึง และให้ความหมายแก่แบรนด์ได้ (Singh & Sonnenburg, 2012) นอกจากนี้ Gosline et al. (2017) ได้ทำการพิสูจน์ว่าการเล่าเรื่องมีประสิทธิภาพในการเพิ่มความพึงพอใจในตัวแบรนด์ โดยวัดจากการเชื่อมต่อแบรนด์ตนเอง ความไว้วางใจ และการพิจารณาสำหรับการซื้อครั้งต่อไป

วัตถุประสงค์ของการเล่าเรื่องแบรนด์คือการสร้างการเชื่อมโยงทางอารมณ์กับลูกค้า (Urban et al., 2017) ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในการสร้างความภักดีและการมีส่วนร่วมกับแบรนด์ (Fog et al., 2010; Straker & Wrigley, 2016)

การเล่าเรื่องข้อมูลของแบรนด์ผ่านข้อมูลเชิงภาพในสื่อต่างๆ สอดคล้องกับที่ Brakus (2019) กล่าวว่า การวางโครงสร้างเล่าเรื่องของแบรนด์ที่เหมาะสมกับลักษณะทางกายภาพของข้อมูล ในขั้นตอนก่อนการออกแบบข้อมูลเชิงภาพและจัดการออกแบบข้อมูลอย่างน่าสนใจสามารถช่วยให้ผู้รับสารสามารถจดจำได้ง่ายมากขึ้น เพราะเรื่องราวของแบรนด์ที่แข็งแกร่งสามารถมีอิทธิพลต่อประสบการณ์ของลูกค้า รวมถึงอารมณ์ การรับรู้ และการตอบสนองต่อสิ่งเร้าที่เกี่ยวข้องกับแบรนด์ (Brakus et al., 2009) ดังนั้นการศึกษาการเล่าเรื่องของข้อมูลแบรนด์ นอกจากศึกษาการเล่าเรื่องของข้อมูลข่าวและวารสาร แล้ว จำเป็นจะต้องพิจารณาการเล่าเรื่องทางการโฆษณา และการเล่าเรื่องทางภาพยนตร์ที่นับว่าเป็นการเล่าเรื่องแบบดั้งเดิมและมีความละเอียดอ่อน โดยจากการวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนของการทบทวนวรรณกรรมพบว่าสามารถหาความสอดคล้องระหว่าง 5 วิธีดำเนินการเล่าเรื่องของข้อมูล (Bach et al., 2018) 11 วิธีดำเนินการเล่าเรื่องทางโฆษณา (Belch & Belch, 1998) และ 8 วิธีดำเนินการเล่าเรื่องทางภาพยนตร์ (Lindsay, 2015) โดยผู้วิจัยได้จำแนกความสัมพันธ์เบื้องต้น และได้นำข้อมูลดังกล่าวไปรับการรับรองจากผู้เชี่ยวชาญจากการสัมภาษณ์เชิงลึก อย่างไรก็ตาม การจัดหมวดหมู่ครั้งนี้ เนื้อหาภายในจากการเก็บข้อมูลวิจัยมีความสอดคล้องกับ Decker (2022) และ Story Soft (2022) ที่ได้รวบรวมเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเป้าหมายการสื่อสารแบรนด์ เนื้อหาแบรนด์และการตลาด ซึ่งนับว่าเป็นข้อพิจารณาสำคัญในการจำแนกความแตกต่างของแต่ละวิธีดำเนินการเล่าเรื่องของข้อมูลในรูปแบบต่างๆ (Decker, 2022; Story Soft, 2022)

นอกจากนี้ ในส่วนของหมวดหมู่ที่ถูกจัดใหม่นี้ มีความสอดคล้องกับแนวคิดการเล่าเรื่องของ Jiang (2018) ที่ได้ศึกษาการวิธีเล่าเรื่องผ่านเป้าหมายการเล่าเรื่องของแบรนด์ เพื่อแสดงให้เห็นว่าการประยุกต์ใช้การเล่าเรื่องมีความแตกต่างกันอย่างไร โดยผลการอภิปรายวิธีการเล่าเรื่องของแบรนด์ออกเป็น 4 ประเภท ได้แก่

(1) เพื่อเล่าเรื่องราวอัตลักษณ์แบรนด์ (Storytelling in data-driven identity), (2) เพื่อเล่าเรื่องราวแบบกำหนดเอง (Customized Story), (3) เพื่อเล่าเรื่องราวด้วยการอธิบายอย่างมีความรู้สึกร่วม (Storytelling that engages and explains), (4) เพื่อเล่าเรื่องราวด้วยการสำรวจสืบค้น (Storytelling for exploration) (Jiang, 2018) โดยทั้ง 4 แนวทางของ Jiang สามารถครอบคลุมเป้าหมายการเล่าเรื่องวิธีการเล่าเรื่องแบบกว้างๆ แต่แนวทางดังกล่าวยังไม่ถูกลงรายละเอียดมากนักในการใช้งานมากนัก โดยผู้เขียนได้เสนอให้ค้นหาแนวทางการเล่าเรื่องที่เหมาะสมกับข้อมูลต่อไป อย่างไรก็ตาม จากผลจากการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่าสามารถจำแนกวิธีดำเนินการเล่าเรื่องเพื่อการสื่อสารแบรนด์ออกมาเป็น 6 วิธี โดยสามารถอภิปรายผลได้ดังต่อไปนี้

6 NARRATIVE STORYTELLING EXECUTIONS	Journey (Sequencing)	Slice (Framing)	Amaze (Surprising)	Argument (Comparing)	Message (Single Messaging)	Conviction (Persuading)
	เป็นลำดับขั้นตอน ต้น-กลาง-จบ หรือก่อน-หลัง	เจาะเฉพาะที่สำคัญ ขยายจากใจถึงใจ	หักมุม ขึ้นเนิน คาดไม่ถึง	เปรียบเทียบให้ชัด แสดงการใช้เชิง ตรรกะ	กระชับด้วยภาพ กระชับ ได้ใจความ	หาหลักฐาน ประจักษ์ประจักษ์
NARRATIVE STRUCTURE	 การเล่าเรื่องเป็น ต้น-กลาง-จบ, การเล่าเรื่อง แบบขึ้น-กลาง-ลง, การเล่าเรื่อง แบบขึ้น-กลาง-ลง, การเล่าเรื่อง แบบขึ้น-กลาง-ลง	 นำเสนอเฉพาะส่วน ที่สำคัญ, การเล่าเรื่อง แบบขึ้น-กลาง-ลง, การเล่าเรื่อง แบบขึ้น-กลาง-ลง	 สร้างภาพลักษณ์ การเล่าเรื่องแบบ ตรรกะ, การเล่าเรื่อง แบบตรรกะ, การเล่าเรื่อง แบบตรรกะ	 ความดีใจ การเล่าเรื่องแบบ ตรรกะ, การเล่าเรื่อง แบบตรรกะ, การเล่าเรื่อง แบบตรรกะ	 โน้มน้าวใจด้วย การเล่าเรื่อง แบบตรรกะ, การเล่าเรื่อง แบบตรรกะ, การเล่าเรื่อง แบบตรรกะ	 งานวิจัยที่น่าเชื่อถือ, โน้มน้าวใจด้วย การเล่าเรื่อง แบบตรรกะ, การเล่าเรื่อง แบบตรรกะ, การเล่าเรื่อง แบบตรรกะ
BRAND DATA STORY	เรื่องราวของแบรนด์ ประวัติความเป็นมา การเล่าเรื่องแบบ ขึ้น-กลาง-จบ, การเล่าเรื่อง แบบขึ้น-กลาง-ลง	เรื่องราวของแบรนด์ ประวัติความเป็นมา การเล่าเรื่องแบบ ขึ้น-กลาง-จบ, การเล่าเรื่อง แบบขึ้น-กลาง-ลง	เรื่องราวของแบรนด์ ประวัติความเป็นมา การเล่าเรื่องแบบ ขึ้น-กลาง-จบ, การเล่าเรื่อง แบบขึ้น-กลาง-ลง	เรื่องราวของแบรนด์ ประวัติความเป็นมา การเล่าเรื่องแบบ ขึ้น-กลาง-จบ, การเล่าเรื่อง แบบขึ้น-กลาง-ลง	เรื่องราวของแบรนด์ ประวัติความเป็นมา การเล่าเรื่องแบบ ขึ้น-กลาง-จบ, การเล่าเรื่อง แบบขึ้น-กลาง-ลง	เรื่องราวของแบรนด์ ประวัติความเป็นมา การเล่าเรื่องแบบ ขึ้น-กลาง-จบ, การเล่าเรื่อง แบบขึ้น-กลาง-ลง

ภาพประกอบที่ 6 ภาพแสดงผลการวิเคราะห์ 6 วิธีดำเนินการเล่าเรื่องของแบรนด์
โดยผู้วิจัย

1. การดำเนินการเล่าเรื่องแบบมีเส้นทางหรือมีลำดับ (Journey/ Sequencing)

การดำเนินการเล่าเรื่องแบบเส้นตรง โครงสร้างแบบ ต้น - กลาง - จบ โดยนำเสนอในลักษณะการเล่าเรื่องสั้น โดยสามารถสร้างตัวละครนำเรื่อง เช่นการ

ผจญภัยฝ่าฟันอุปสรรค รวมไปถึงการนำเสนอแบบดั้งเดิม คือ การสร้างภาพเคลื่อนไหว นอกจากนี้สามารถนำเสนอเรื่องราวแบบเป็นลำดับหรือเปิดเรื่องด้วยจุดพีคที่น่าสนใจก่อนการอธิบายหรือเฉลยในตอนท้าย (Bach et al., 2018; Belch & Belch, 1998; Lindsay, 2015) ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการนำเสนอข้อมูลของแบรนด์ที่ผู้เล่าเรื่องสามารถกำหนดเส้นเรื่องได้เอง สามารถเล่าเรื่องเพื่อให้องค์ความรู้หรือสร้างความบันเทิงในขั้นตอนของการสร้างการรับรู้ได้ (Decker, 2022; Story Soft, 2022) ไม่จำเป็นต้องสร้างการโต้ตอบ สามารถเล่าเรื่องราวได้ค่อนข้างเยอะ แต่ไม่ควรมีเนื้อหาที่ยาวจนเบี่ยงเบนความน่าสนใจ ควรมีเนื้อหาที่สั้นกระชับ ไม่ซับซ้อน และไม่จำเป็นจะต้องเป็นข้อมูลทางสถิติ ได้แก่ เรื่องราวของแบรนด์ มาสคอต รวมไปถึงข้อมูลด้านข่าวสาร เรื่องราวด้านอุตสาหกรรมหรือธุรกิจ รวมไปถึงผลงานวิจัยหรือผลการวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2. การดำเนินการเล่าเรื่องแบบแตกเรื่องราวหรือมีการอบการนำเสนอ (Slices/ Dividing)

การดำเนินการเล่าเรื่องแบบแตกเรื่องราวรอบๆ แก่น โดยการเจาะลึกเพื่อนำเสนอเฉพาะข้อมูลหรือฉากที่สำคัญ หรือ สามารถแยกหลายๆ ประเด็นแต่หมวดบมในตอนท้าย เช่น การนำเสนอข้อมูลในบางส่วนที่น่าสนใจของชีวิตประจำวัน เรื่องราวจากการใช้งานผลิตภัณฑ์และการบริการของผู้บริโภค หรือเรื่องราวที่เกิดขึ้นจากประสบการณ์อื่นๆ ของตัวแบรนด์เอง เพื่อให้ผู้รับสารเกิดความรู้สึกร่วม และอยากใช้ผลิตภัณฑ์นั้นๆ (Bach et al., 2018; Belch & Belch, 1998; Lindsay, 2015) โดยสามารถถ่ายทอดอารมณ์หรือความรู้สึกเฉพาะที่อยากนำเสนอได้ สามารถบรรจุข้อมูลได้เยอะ แต่ไม่ควรซับซ้อนจนเกินไป ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการนำเสนอข้อมูลของแบรนด์ เพื่อนำเสนอข้อมูลทั่วไป รวมไปถึงการสร้างภาพตระหนักหรือสร้างความเห็นอกเห็นใจจากผู้อ่านได้ (Decker, 2022; Story Soft, 2022) นอกจากนี้ ผู้เล่าเรื่องสามารถกำหนดเส้นเรื่องได้เอง โดยนำเสนอข้อมูลรายละเอียดเฉพาะเรื่อง มุ่งเน้นอธิบายข้อมูลที่ค่อนข้างละเอียด เช่น ระบบการจัดการขององค์กร รายละเอียดของสินค้า วัสดุ กระบวนการการผลิต ประเภทและหมวดหมู่ของผลิตภัณฑ์และการบริการ

3. การดำเนินการเล่าเรื่องด้วยการสร้างความประหลาดใจหรือหักมุม (Amazement/ Surprising)

การดำเนินการเล่าเรื่องด้วยการ สร้างความประหลาดใจ หรือ สร้างความตื่นเต้น จัดอยู่ในการนำเสนอเรื่องราวแบบเส้นตรง โดยนิยมนำเสนอในเชิงอารมณ์ขัน สร้างตลาม่า สร้างจินตนาการ รวมไปถึงสร้างความแฟนซีเพื่อให้เกิดสร้างอารมณ์ร่วม โดยอาจเป็นเรื่องราวที่คาดเดาเหตุการณ์ได้ยากแล้วทำการเฉลยแบบหักมุมในตอนท้าย เพื่อสร้างความประหลาดใจ (Bach et al., 2018; Belch & Belch, 1998; Lindsay, 2015) โดยสามารถนำเสนอคล้ายรูปแบบดำเนินการเล่าเรื่องแบบมีเส้นทางหรือมีลำดับอาจตัดสลับเพื่อสร้างความน่าสนใจมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการนำเสนอข้อมูลของแบรนด์ในการนำเสนอข้อมูลทั่วไปของแบรนด์ในการสร้างความบันเทิงแต่สามารถครอบคลุมทุกอารมณ์ของการสื่อสาร (Decker, 2022; Story Soft, 2022) ไม่ว่าจะเป็น ความสุข ความเศร้า ความเหงา หรือ ปมต่างๆ แต่การสร้างความเชื่อมั่นผ่านความรู้สึกอื่นๆ โดยสามารถดัดแปลงเนื้อหาจากพันธกิจ วิสัยทัศน์ ของแบรนด์เอง หรือสร้างเรื่องราวขึ้นมาใหม่จากเนื้อหาของแคมเปญย่อย รวมไปถึงการนำเสนอถึงข้อมูลต่างๆ ที่แสดงจุดยืนอันโดดเด่น หรือ เหตุการณ์ต่างๆ ที่น่าตื่นเต้นของตัวแบรนด์เอง

4. การดำเนินการเล่าเรื่องด้วยการใช้ข้อความเดียว (Message/ Single Messaging)

การดำเนินการเล่าเรื่องด้วยข้อความหลักที่ตรงประเด็นด้วยข้อความสั้น กระชับ ได้ใจความ เพื่อกระตุ้นให้เกิดการมีปฏิสัมพันธ์และการมีส่วนร่วม หรือ การนำเสนอข้อมูลแบบขายตรง บ่งชี้คุณลักษณะที่จุดเด่นของสินค้าและบริการของตนแบบไม่อ้อมค้อม (Bach et al., 2018; Belch & Belch, 1998; Lindsay, 2015) การเล่าเรื่องจึงเป็นเส้นตรง แต่ผู้เล่าเรื่องสามารถเล่าได้อย่างอิสระ โดยเน้นการเลือกใช้คำพูด หรือ ข้อความที่ดึงดูดความสนใจของผู้รับสาร ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการนำเสนอข้อมูลของ แบรนด์ในการเล่าเรื่องราวที่สร้างความตื่นตาตื่นใจ สร้างความเห็นอกเห็นใจได้ (Decker, 2022; Story Soft, 2022) แต่อย่างไรก็ตาม การนำ

เสนอข้อมูลแบบข้อความเดียวไม่ควรบรรจุข้อมูลจำนวนมาก โดยสามารถนำเสนอข้อมูลที่เน้นย้ำคุณภาพและจุดความโดดเด่นของแบรนด์ รวมไปถึงเรื่องราวหรือกิจกรรมต่างๆที่สามารถเชื่อมโยงกับตัวผู้บริโภคหรือกิจกรรมผลกระทบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม

5. การดำเนินการเล่าเรื่องด้วยการเปรียบเทียบ (Argument/ Comparing)

การดำเนินการเล่าเรื่องในการถกเถียงหรือข้อโต้แย้งในหัวข้อต่างๆ การอุปมาอุปไมย และการเปรียบเทียบ เพื่อโน้มน้าวให้ผู้รับสารรับรู้ถึงข้อความหลักที่อยากจะสื่อสาร มักนำเสนอข้อโต้แย้งของ แบรนด์ การเปรียบเทียบข้อมูลสินค้ากับคู่แข่ง รวมถึงการสาธิตข้อดีข้อเสีย โดยสามารถเล่าแบบซ้อนเรื่องราวหลายๆ เรื่องแล้วไขข้อข้อใจผ่านข้อมูลเชิงเปรียบเทียบที่ช่วยไขคำตอบต่างๆ (Bach et al., 2018; Belch & Belch, 1998; Lindsay, 2015) สามารถเล่าเรื่องราวได้อิสระ ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการนำเสนอข้อมูลของแบรนด์ โดยการโน้มน้าวใจผู้อ่านด้วยการแสดงภาพเพื่อสนับสนุนข้อถกเถียงหลักที่อยากนำเสนอผ่านข้อมูลผลิตภัณฑ์และบริการ รวมไปถึงการโยนข้อมูลเพื่อให้ผู้อ่านพิจารณาตามความสนใจของตนเองได้ (Decker, 2022; Story Soft, 2022) นอกจากนี้ยังสามารถบรรจุข้อความที่จะสื่อสารได้ค่อนข้างมาก แต่อย่างไรก็ตามในการนำเสนอข้อมูลการถกเถียงที่เกี่ยวข้องกับแบรนด์ สินค้า และการบริการ อาจต้องมีการเจียรไนข้อมูลโดยนำเสนอแค่บางส่วนที่จำเป็น ยกข้อมูลจำนวนมากเกินไปจะทำให้ผู้รับสารเกิดความสับสน และยากต่อการอภิปรายข้อโต้แย้งนั้นๆ

6. การดำเนินการเล่าเรื่องด้วยการโน้มน้าวใจ (Conviction / Persuading)

การดำเนินการเล่าเรื่องด้วยการโน้มน้าวใจเพื่อสร้างความน่าเชื่อถือและน่าจดจำ นิยมยกเอาข้อมูลจากการยกย่อง คำนิยมจากคนที่มีชื่อเสียง หรือความพึงพอใจของผู้ใช้งานต่อผลิตภัณฑ์และการบริการในมิติต่างๆ เพื่อสร้างความเชื่อมั่นที่มีต่อ สินค้าและการบริการของแบรนด์ต่างๆ (Bach et al., 2018; Belch & Belch, 1998; Lindsay, 2015) มีโครงสร้างเรื่องราวแบบไม่มีเส้นทางอิสระ ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการนำเสนอข้อมูลของแบรนด์ โดยการนำเสนอข้อมูลที่ส่งเสริมคุณค่า

และคุณภาพของแบรนด์ผ่านข้อความรับรองจากผู้ทรงคุณวุฒิ หรือ การรีวิวจากผู้ใช้งานจริง รวมถึงบทความอื่นๆที่เกี่ยวข้องเพื่อมายืนยันความน่าเชื่อถือ (Decker, 2022; Story Soft, 2022) อย่างไรก็ตามในการนำเสนอข้อมูลการถกเถียงที่เกี่ยวข้องกับแบรนด์ สินค้า และการบริการ อาจต้องมีการเจียระไนข้อมูลโดยนำเสนอแค่บางส่วนที่จำเป็น ยกข้อมูลจำมากเกินไปจะทำให้ผู้รับสารเกิดความสับสน และยากต่อการอธิบายข้อโต้แย้งนั้นๆ โดยสามารถรวบรวมหลายๆ ประเด็นมาเพื่อสร้างการรับรอง แต่ไม่ควรบรรจุข้อความที่หนักจนเกินไปควรมุ่งเน้นการสื่อสารที่ค่อนข้างกระชับและตรงประเด็น

ข้อเสนอแนะ

หลังจากการจัดกลุ่มและจำแนกความหมายของแต่ละรูปแบบของวิธีดำเนินการเล่าเรื่องของแบรนด์ อันมีเป้าหมาย เพื่อที่จะช่วยนักออกแบบหรือผู้รับผิดชอบแบรนด์สามารถเล่าเรื่องราวให้ครอบคลุมการสื่อสารเนื้อหา แบรนด์ในรูปแบบต่างๆ แล้ว ในส่วนของการประยุกต์ผลการวิจัยไปสู่การออกแบบข้อมูลเชิงภาพ รวมไปถึงสื่อประชาสัมพันธ์อื่นๆ จำเป็นจะต้องวิเคราะห์หาความสอดคล้องระหว่างเป้าหมายการเล่าเรื่องของแบรนด์ในรูปแบบต่างๆ และวิธีดำเนินการเล่าเรื่องที่เหมาะสม นอกจากนี้ จุดมุ่งหมายของการวิจัยในอนาคต ผู้วิจัยจะเชื่อมโยงวิธีดำเนินการเล่าเรื่องกับรูปแบบการออกแบบข้อมูลเชิงภาพในเชิงกายภาพ ได้แก่ โครงสร้าง รูปร่าง และสี เพื่อการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ในการเล่าเรื่องของข้อมูลแบรนด์อย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- Bach, B., Stefaner, M., Boy, J., Drucker, S., Bartram, L., Wood, J., et al. (2018). Narrative design patterns for data-driven storytelling. In **Data-driven storytelling**. (pp. 107-133). Boston : CRC Press.
- Belch, G. E., & Belch, M. A. (1998). **Introduction to advertising and promotion**. Boston : Irwin/McGraw-Hill.

- Brakus, J. J., Schmitt, B. H., & Zarantonello, L. (2009). Brand experience: What Is it? How is it measured? Does it affect loyalty? **Journal of marketing**, 73(3), 52-68.
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. **Qualitative Research in Psychology**, 3(2), 77-101.
- Chiu, H. C., Hsieh, Y. C., & Kuo, Y. C. (2012). How to align your brand stories with your products. **Journal of Retailing**, 88(2), 262-275.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2016). **Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches**. Thousand Oaks : Sage publications.
- Decker, A. (2022). **How to build brand consistency**. Retrieved November 29, 2022, from <https://blog.hubspot.com/marketing/storytelling>
- Fog, K., Budtz, C., Munch, P., & Blanchette, S. (2010). The four elements of storytelling. **Storytelling**, 31-46.
- Jiang, M. (2018). **Data-driven brand communication: exploring ways in which storytelling visualization can be used for brand communication**. Retrieved November 29, 2022, from <https://repository.library.northeastern.edu/files/neu:cj82rk325/fulltext.pdf>
- Kao, D. T. (2019). The impact of envy on brand preference: Brand storytelling and psychological distance as moderators. **Journal of Product & Brand Management**, 28(4), 515-528.
- Kaufman, B. (2003). Stories that sell, stories that tell: effective storytelling can strengthen an organization's bonds with all of its stakeholders.(Communication). **Journal of Business Strategy**, 24(2), 11-16.

- Lindsay, F. (2015). **The seven pillars of storytelling**. Bristol : Sparkol Book.
- Morgan, R. L., Kelley, L., Guyatt, G. H., Johnson, A., & Lavis, J. N. (2018). Decision-making frameworks and considerations for informing coverage decisions for healthcare interventions: A critical interpretive synthesis. **Journal of Clinical Epidemiology**, **94**, 143-150.
- Segel, E., & Heer, J. (2010). Narrative visualization: Telling stories with data. **IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics**, **16**(6), 1139-1148.
- Showkat, N., & Parveen, H. (2017). **In-depth interview**. Karnataka : e-PG Pathshala
- Singh, S., & Sonnenburg, S. (2012). Brand performances in social media. **Journal of Interactive Marketing**, **26**(4), 189-197.
- Story Soft. (2022). **Types of stories brands can tell: The ultimate list**. Retrieved November 29, 2022, from <https://storysoft.io/about/>
- Straker, K., & Wrigley, C. (2016). Designing an emotional strategy: Strengthening digital channel engagements. **Business Horizons**, **59**(3), 339-346.
- Thompson, B. (2000). **Ten commandments of structural equation modeling**. Washington, DC : US Dept of Education, Office of Special Education Programs.
- Urban, G. L., Gosline, R., & Lee, J. (2017). The power of consumer stories in digital marketing. **MIT Sloan Management Review**, **58**(4), 1-15.

- Woodside, A. G. (2010). Brand-consumer storytelling theory and research: Introduction to a Psychology & Marketing special issue. **Psychology and Marketing**, 27(6), 531-540
- Woodside, A. G., Sood, S., & Miller, K. E. (2008). When consumers and brands talk: Storytelling theory and research in psychology and marketing. **Psychology & Marketing**, 25(2), 97-145.

การแสดงในพิธีกรรมรำบวงสรวงเจ้าพ่อมเหศักดิ์
Performances in the Ritual to Worship
Chao Pho Mahesak

อังคณา จันทร์แสงศรี¹

Angkana Chansaengsri

ปาริชาติ ลาจันนนท์²

Parichat Lajunnon

จันทร์พิมพ์ มีเปี่ยม³

Chanpim Meepiam

¹ อาจารย์, สาขาวิชานาฏศิลป์และศิลปะการแสดง,
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์
Lecturer, Department of Dance and Performing Arts,
Faculty of Humanities and Social Sciences, Phetchabun
Rajabhat University (E-mail: angkanachansangsri@gmail.com)

^{2,3} ผู้ช่วยศาสตราจารย์, สาขาวิชานาฏศิลป์และศิลปะการแสดง,
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์
Assistant Professor, Department of Dance and Performing Arts,
Faculty of Humanities and Social Sciences,
Phetchabun Rajabhat University (E-mail: parichat,laj@peru.
ac.th,chanpimm_2520@hotmail.com)

บทคัดย่อ

บทความวิจัยเรื่องการแสดงในพิธีกรรมรำวงสรวงเจ้าพ่อมเหศักดิ์ มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาประวัติการแสดง ตำนานเจ้าพ่อมเหศักดิ์ ตำบลบ้านตัว อำเภอหล่มสัก จังหวัดเพชรบูรณ์ และศึกษาการแสดงในพิธีกรรม โดยใช้ระเบียบวิธีการวิจัยหรือกระบวนการวิจัย (methodology) โดยการใช้กระบวนการวิจัยเชิงคุณภาพ (qualitative research)

ผลการวิจัย พบว่า การแสดงฟ้อนแบบลานได้รับอิทธิพลการแพร่กระจายทางวัฒนธรรมมาจากเวียงจันทน์เมืองหลวงของประเทศลาว เจ้าพ่อมเหศักดิ์หรือเจ้าฟ้าตาไฟ มีมาแต่สมัยใดไม่ปรากฏหลักฐานแน่ชัดเป็นเพียงตำนานเรื่องเล่าชาวบ้าน การแสดงมีการแต่งกายตามวัฒนธรรมท้องถิ่น ได้แก่ 1. เสื้อแขนกระบอกสีดำ 2. ผ้าถุงลายมุก 3. เล็บ 4. เข็มขัด 5. กระดิ่ง 6. ผ้าโพกศีรษะสีแดง 7. แว่นตาสีดำ เครื่องดนตรี ได้แก่ 1. กลองบั้ง 2. ฉิ่ง 3. ฉาบ 4. ซอ 5. แคน ไม่จำกัดเพศและวัยของผู้แสดงการวิเคราะห์พิธีกรรม โครงสร้างของพิธีกรรม มีวันและเดือนที่ระบุเป็นการแสดงพื้นเมืองภาคเหนือวิธีการแสดงมี 3 ท่า คือ 1. ท่าไหว้ 2. ท่าสะบัดบน 3. ท่าสะบัดข้าง

คำสำคัญ : การแสดง, พิธีกรรม, รำวงสรวงเจ้าพ่อมเหศักดิ์

Abstract

Research article on performance in the ceremonial dance to honor Chaopho Mahesak The objective is to study the history of performances. Legend of Chao Pho Mahesak, Ban Tiew Subdistrict, Lom Sak District, Phetchabun Province and study performances in rituals using research methods or research processes (methodology) by using qualitative research methods (qualitative research)

The results of the research found that the Khaeb Lan dance performance Influenced by the spread of culture from Vientiane, the

capital of Laos. Chao Pho Mahesak or Chao Fa Ta Fai Has it existed since any time? There is no clear evidence. It is just a legend, a folk story. The performance has local cultural attire including: 1. Black cylinder sleeve shirt. 2. Pearl-patterned sarong 3. Nails 4. Belt 5. Bell 6. Red headdress 7. Black glasses. Musical instruments include 1. drum, 2. cymbals, 3. cymbals, 4. gongs, 5. cane, no gender restrictions and Age of the performer Ritual analysis Structure of the ritual Contains a specified day and month It is a traditional northern performance. The method of performance has 3 poses: 1. Salutation pose 2. Upward flick pose 3. Side flick pose.

Keywords : Performances, Rite, Worship Chao Pho Mahesak

บทนำ

สุนทรียะหรือสุนทรีย์ หมายถึง ความนิยมในความงาม ความดี ความไพเราะ หรือรสนิยม การที่จะเกิดความรู้สึกสุนทรียะต่อการชมการแสดงนาฏศิลป์ไทยได้นั้น เกิดจากการรับรู้จากประสาทสัมผัสทางตาที่เรียกว่าจักขุสัมผัส คือ ได้ดู มองเห็น และทางหูหรือโสตสัมผัส คือ ได้ยิน ได้ฟัง เพราะการแสดงนาฏศิลป์จะสมบูรณ์ได้นั้นต้องประกอบไปด้วยการร้อง รำ (เคลื่อนไหว) ทำเพลง (บรรเลงดนตรี) หากการรับรู้ส่วนหนึ่งส่วนใดบกพร่องย่อมทำให้ความซาบซึ้งประทับใจไม่สมบูรณ์เช่นเดียวกับการแสดงนาฏศิลป์ไทย หากมีเพียงผู้แสดงรำอย่างเดียวซึ่งทำนองเพลง ดนตรี หรือ เครื่องแต่งกายที่งดงามแล้วย่อมทำให้คุณค่าความงามหรือความสุนทรีย์ลดน้อยลงเช่นกัน

นาฏศิลป์พื้นเมืองเป็นการแสดงนาฏศิลป์ของแต่ละภูมิภาคที่คิดประดิษฐ์ขึ้นเพื่อความสนุกสนานบูชาสิ่งศักดิ์สิทธิ์ การเฉลิมฉลอง เป็นต้น ซึ่งนับเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมด้านการแสดงที่สืบทอดกันมาเป็นเวลายาวนาน ความแตกต่างของการแสดงพื้นเมืองจะปรากฏในลักษณะท่าทางการรำ รำ คำร้อง ดนตรี และการ

แต่งกาย มีลักษณะที่เป็นเอกลักษณ์แตกต่างกันไปในแต่ละภูมิภาคตามสภาพภูมิประเทศ ภูมิอากาศ ความเชื่อ ศาสนา ค่านิยม วัฒนธรรมในแต่ละท้องถิ่น ซึ่งประเทศไทยแบ่งออกเป็น 4 ภาค คือ ภาคกลาง ภาคเหนือ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และภาคใต้ (สุขุมลย์ มณฑปใหญ่, บุปผาชาติ อุปลัมภนรากร, วรพรรณ กิรานนท์, และวรมล วงษ์สถาปนาเลิศ, 2563)

พิธีกรรม (Ritual) คำว่าพิธีกรรมมักมีความหมายที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อ ศาสนา เพื่อเชื่อมต่อกับสิ่งที่อยู่ภายในจิตใจของมนุษย์ มีความหมายทางจิตใจต่อผู้เข้าร่วมพิธี ในปัจจุบันบางพิธีกรรมก็เป็นเพียงสิ่งที่ปฏิบัติต่อกันมาโดยอาจไม่เข้าใจความหมาย และไม่ได้มีผลต่อจิตใจในระดับลึกเท่าใดนักเมื่อพิจารณาพิธีกรรมในมุมมองการแสดงแล้ว จึงเป็นการศึกษาการแสดงในเชิงบทบาท รูปแบบ ที่มีความเกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ความเป็นมาของพิธีกรรมและลักษณะทางสังคมนั้น ๆ ด้วย

จุดมุ่งหมายของพิธีกรรมโดยส่วนใหญ่มีขึ้นเพื่อให้ทุกสิ่งทุกอย่างดำเนินไปอย่างเรียบร้อยในสังคม การได้เข้าไปมีส่วนร่วมหรือเข้าร่วมในพิธีกรรมนอกเหนือจากช่วยให้มนุษย์สามารถผ่านช่วงเวลายาก ๆ ได้ เช่น พิธีกรรมเปลี่ยนผ่าน (Rite of Passage) ซึ่งเป็นการเปลี่ยนสถานะหรือสภาวะบางอย่าง พิธีกรรมยังช่วยเชื่อมโยงและเชื่อมต่อกันในสังคมให้เป็นปึกแผ่นเดียวกัน เช่น การระลึกถึงอดีตหรือการสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ ร่วมกันผ่านจินตนาการ ช่วยให้สังคมชุมชนมีความเข้มแข็ง รักษาความกลมเกลียวไว้ได้ และด้วยพิธีกรรมนั้นมีสภาวะกำลังระหว่างความจริงกับความเหนือธรรมชาติ ทำให้การแสดงออกทางพิธีกรรมเป็นผลิตผลของความเป็นสังคมอุดมคติ ให้ผู้เข้าร่วมทุกคนเกิดความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของสิ่งที่ยิ่งใหญ่เกินกว่าความเป็นตนเอง พิธีกรรมยังมีบทบาทสำคัญในการแสดงออกทางสังคมที่จะช่วยบรรเทาวิกฤตการณ์ต่าง ๆ โดยแทรกแซงเข้าไปในฐานะการบำบัดรักษา หรือการสร้างชุมชนใหม่ ดังนั้นการทำความเข้าใจการแสดงในพิธีกรรมจึงเป็นสิ่งที่สะท้อนองค์ความรู้ระดับลึกในเรื่องที่เกี่ยวกับปฏิสัมพันธ์ของมนุษย์ในสังคมนั่นเอง

พิธีกรรมในมุมมองของการแสดงศึกษามีบทบาทอันซับซ้อนที่เกี่ยวข้องกับสังคม แนวทางในการศึกษาพิธีกรรมจึงมีหลากหลาย ได้ยกตัวอย่างแนวทางที่สามารถศึกษาพิธีกรรมภายใต้มิติของการแสดงศึกษาถึง 11 แนวทางดังนี้

1. พิธีกรรมในฐานะการกระทำ (เปรียบเทียบการแสดงหรือการแสดงออกทางสังคม)
2. พิธีกรรมในมนุษย์และสัตว์ (ปฏิสัมพันธ์ของมนุษย์ ลักษณะทางสังคมของสัตว์)
3. พิธีกรรมและความก้าวร้า (การแสดงออกที่มีจุดร่วมระหว่างสองสิ่ง เช่น ความจริงกับความเหนือธรรมชาติ)
4. พิธีกรรมในสังคมอุดมคติและการรื้อสร้าง (การแสดงออกและการเปลี่ยนแปลงการแสดงออกในพิธีกรรมและผลต่อการผลิตความเป็นสังคมอุดมคติ)
5. เวลาและพื้นที่ของพิธีกรรม
6. พิธีกรรมที่นำไปสู่การเปลี่ยนแปลง (พิธีกรรมในฐานะพาหะ หรือเครื่องมือที่นำไปสู่การเปลี่ยนแปลง)
7. พิธีกรรมในการแสดงออกทางสังคม (พิธีกรรมที่เกี่ยวข้องกับบทบาททางสังคมต่าง ๆ)
8. พิธีกรรมกับศิลปะการละคร (คู่ตรงข้ามระหว่างประสิทธิผลและการให้ความบันเทิง)
9. จุดกำเนิดของการแสดง (ประวัติศาสตร์และความสัมพันธ์ของกิจกรรมทางสังคม)
10. การปรับเปลี่ยนและการสร้างพิธีกรรม (การสร้างหรือกำหนดพิธีกรรมขึ้นใหม่)
11. การใช้พิธีกรรมในศิลปะการแสดง (เช่น ละคร ระบำ และดนตรี) (ธัชพร กิตติก้อง, 2563)

การร่ายรำเป็นกิจกรรมที่มีความสัมพันธ์อันสำคัญกับพิธีกรรม และสัมพันธ์กับสาขาวิชามานุษยวิทยาศิลปะด้วย

พิธีกรรมที่มีการร่ายรำประกอบนั้นมีแนวโน้มว่าจะเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับโลกวิสัยมากกว่าศาสนา ร่องรอยหรือหลักฐานของการร่ายรำที่เหลืออยู่ในบางสังคมยังคงบ่งบอกถึงความเป็นสัญลักษณ์ในบางสังคมเป็นการแสดงออกของความรื่นเริง การฉลองที่มีชีวิตชีวา ในบางสังคมเชื่อมโยงกับพิธีกรรมที่เป็นประเพณีปรัมปรา และในบางสังคมก็มีการรวมการร่ายรำกับการใช้ชีวิตไว้ด้วยกันนอกจากนี้เผ่าพันธุ์ต่าง ๆ ทั่วโลก ยังใช้การร่ายรำ เป็นการฉลองในวงจรชีวิตของมนุษย์และในฤดูกาลต่าง ๆ ด้วย แต่ถ้าหากว่าเป็นจุดประสงค์เฉพาะที่แยกออกมาต่างหาก ก็จะมีการปฏิบัติน้อยลง เช่น การขอให้มียูตร มาก ๆ การขอให้สัตว์มีลูกตก ให้พืชผลอุดมสมบูรณ์ การปลอมแปลงบุคลิกภาพ การขับไล่ภูติผีปีศาจ การรักษาโรค และการตาย (เสาวลักษณ์ อนันตสานต์, 2543)

ความเชื่อ การนับถือผีมีหลัก ชาวอีสานแต่โบราณ มีประเพณีการนับถือผี ก่อนจะมีการนับถือพระพุทธศาสนา ชาวอีสานเชื่อว่า ดวงวิญญาณของบรรพบุรุษยังคงคอย ดูแลให้ความคุ้มครองแก่บุตรหลานอยู่ เพื่อให้บุตรหลานอยู่เย็นเป็นสุข การไหว้ผีมีหลัก มีปรากฏอยู่ในฮีตสิบสองคองสิบสี่ว่า “เป็นท้าวเป็นพระยา เมื่อถึงเดือนเจ็ดให้บูชาเทพยดาอารักษ์ มเหสักข์ หลักเมือง หูเมือง ตาเมือง อย่าขาดบ้านเมืองจึงจะชุ่มเย็นเป็นสุข”

พิธีกรรม การไหว้ผีมีหลัก จะถือเอาวันขึ้น 1 ค่ำ เดือน 6 ไปจนถึงเดือน 7 เครื่องเซ่นไหว้ประกอบด้วย ดอกไม้ ธูป เทียน บายศรี สูง 9 ชั้น หมากพลู บุหรี่ มะพร้าวอ่อน 1 ลูก กล้วยสุก 1 หวี อาหารคาว-หวาน ผลไม้ หัวหมู 1 หัว พร้อมด้วยเท้าและหาง ไก่ต้ม 1 ตัว การเลี้ยงผีมีหลัก จัดให้มีทั้งภาคเช้าและภาคบ่าย ภาคเช้าเริ่มเวลาประมาณ 08.00 น. โดยการอัญเชิญผีมาเสวยอาหาร ขณะนั้น ดนตรีก็นับจังหวะกลองลำนําทำนองสี่ทนต์เลียบโขง เมื่อเห็นว่าสมควรแก่เวลา นางเทียม (คนทรง) ก็จะอัญเชิญผีมาเข้าเทียม เมื่อผีเข้าเทียม นางเทียมจะมีอาการตัวสั่น หลังจากนั้นจะเป็นการทำพิธีขอขมา จนเรียบร้อยทุกองค์แล้ว ดนตรีก็นับบรรเลง มีการพ้อนรำรับขวัญ เรียกว่า สู่ขวัญบายศรี เสร็จแล้วมีการผูกผ้าที่ข้อมือภาคบ่าย เริ่มประมาณ 14.00 น. จะทำพิธีอัญเชิญผีมาเข้าเทียมเปิดดาบ ถ้างัน

ดาบออกนอกบ้าน ก็ถือว่า เบิกออก ให้นำกระบี่ขัดพลีไปลอยน้ำ ถ้าดาบยังเบิกไม่ออก ต้องพ้อนไปจนกว่าจะออก เมื่อพ้อนเบิกดาบออกแล้ว ทุกคนก็จะลุกขึ้นพ้อนกันอย่างสนุกสนาน จนถึงเวลา 16.00 น. มหะลักข์ก็จะเสด็จขึ้น นางเทียม ทุกคนหยุดพ้อน เป็นอันเสร็จพิธี (พันธลักข์, 2548)

จากปัจจัยดังกล่าวข้างต้นผู้วิจัยเล็งเห็นว่าปัจจุบันในจังหวัดเพชรบูรณ์ยังมีพิธีกรรมการนับถือผีในหลายพื้นที่และมีการแสดงประกอบด้วย จึงทำให้ผู้วิจัยตระหนักถึงประเพณีบุญบั้งไฟ ตำบลบ้านดัว อำเภอหล่มสัก จังหวัดเพชรบูรณ์ ที่มีการบวงสรวงดวงวิญญาณเจ้าพ่อมเหศักดิ์ และการพ้อนแซบลาน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาประวัติการแสดงและตำนานเจ้าพ่อมเหศักดิ์ ตำบลบ้านดัว อำเภอหล่มสัก จังหวัดเพชรบูรณ์
2. เพื่อศึกษาการแสดงในพิธีกรรม

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

การรวบรวมองค์ความรู้ด้านการแสดงในพิธีกรรมรำบวงสรวงเจ้าพ่อมเหศักดิ์ ตำบลบ้านดัว อำเภอหล่มสัก จังหวัดเพชรบูรณ์ บันทึกเป็นลายลักษณ์อักษรอย่างเป็นระเบียบเพื่อการศึกษา การแสดง ประเพณี วัฒนธรรมในท้องถิ่นเพชรบูรณ์สืบไป

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยเรื่องการแสดงในพิธีกรรมรำบวงสรวงเจ้าพ่อมเหศักดิ์ ผู้วิจัยได้จำแนกขอบเขตของการวิจัยไว้ 5 ด้าน ดังนี้

1. ด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. ด้านระยะเวลา
3. ด้านพื้นที่
4. ด้านเนื้อหา
5. ด้านตัวแปร

ปีที่ 16 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2567

นิยามศัพท์เฉพาะของการวิจัย

เจ้าฟ่อมเหศักดิ์	หมายถึง	ดวงวิญญาณ (ผี) ที่ชาวบ้านให้ความเคารพเพื่อถือ
การแสดง	หมายถึง	ฟ้อนแบบลาน (ฟ้อนแถบลาน, รำเสื่อแบบลาน)
พิธีกรรม	หมายถึง	ลำดับขั้นตอนในการบวงสรวง

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพประกอบที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัยเรื่อง
การแสดงในพิธีกรรมรำบวงสรวงเจ้าฟ่อมเหศักดิ์

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องการแสดงในพิธีกรรมรำบวงสรวงเจ้าฟ่อมเหศักดิ์ โดยภาพรวมของการกำหนดระเบียบวิธีวิจัยหรือกระบวนการวิจัย (Methodology) ที่นำมาใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดระเบียบวิธีการวิจัยหรือกระบวนการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) มาใช้ในการดำเนินการวิจัย โดยสรุปได้ดังต่อไปนี้

1. ด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

สำหรับการกำหนดระเบียบวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพครั้งนี้ ได้กำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่างไว้ เพื่อให้ทราบถึงนัยและกระบวนการของการแสดงในพิธีกรรม โดยดำเนินการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive random) เนื่องจากผู้วิจัยมีข้อจำกัดในเรื่องของระยะเวลาการวิจัย จึงใช้วิธีการเก็บข้อมูลจากผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key Informant Interview) คือการสัมภาษณ์ โดยกำหนดผู้ตอบเป็นการเฉพาะเจาะจง เพราะผู้ตอบเป็นกลุ่มเป้าหมายที่เหมาะสมกับความต้องการของผู้วิจัย ซึ่งบุคคลประเภทนี้เรียกว่า “ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ” ผู้วิจัยได้ดำเนินการพิจารณาเลือกกลุ่มตัวอย่างด้วยตนเองเพื่อที่จะได้นำข้อมูลที่ได้รับจากกระบวนการวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพมาดำเนินการประมวลผลข้อมูลอันนำไปสู่ข้อค้นพบต่อไป กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ จำนวน 10 คน ได้แก่

1. นายสลิต แก้วขาว (อดีตหัวหน้าคณะฟ้อนแซบลาน)
2. นายบ่าย ดิดโนน (หัวหน้าคณะฟ้อนแซบลาน คนปัจจุบัน นักดนตรี)
3. นายเหลา ทาตัน (ลูกหลาน)
4. นายสงวน แก้วทะ (ลูกหลาน)
5. นายบุญส่ง ซาอุ่น (ลูกหลาน)
6. นายปู้ แสงแก้ว (ลูกหลาน)
7. นายชาญวิทย์ จงธรรม (ลูกหลาน)
8. นายพงศ์ศักดิ์ ศรีไสยา (ลูกหลาน คนเป่าแคน)
9. นางจีวร ภาพสิงห์ (นักแสดง)
10. นางศรีเมือง คนเกณฑ์ (นางแต่ง)



ภาพประกอบที่ 2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างการจากสัมภาษณ์

การสัมภาษณ์ (ข้อมูลปฐมภูมิ) ในการกำหนดกระบวนการวิจัยในครั้งนี้ ได้กำหนด การใช้แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (เครื่องมือการวิจัย) ลักษณะเป็นการสัมภาษณ์โดยใช้คำถามเหมือนกันทุกคน เป็นการสัมภาษณ์แบบปลายเปิด ซึ่งเป็นกระบวนการวิจัย (methodology) ที่มีความยืดหยุ่นและเปิดกว้าง

2. ด้านระยะเวลา

สำหรับการกำหนดระเบียบวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดระยะเวลาตั้งแต่เดือน ธันวาคม พ.ศ. 2565 ถึง เดือนกันยายน พ.ศ. 2566

3. ด้านพื้นที่

สำหรับการกำหนดระเบียบวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตพื้นที่ในการวิจัย คือ ตำบลบ้านดัว อำเภอหล่มสัก จังหวัดเพชรบูรณ์

4. ด้านเนื้อหา

สำหรับการกำหนดระเบียบวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดใช้กระบวนการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสาร วารสาร งานวิจัย หนังสือ สืบค้นข้อมูลจาก Internet โดยการทบทวนแนวความคิด ทฤษฎี และวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง (ข้อมูลทุติยภูมิ)

5. ด้านตัวแปร

สำหรับการกำหนดระเบียบวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดตัวแปรทางการวิจัยจากการสังเกตแบบมีส่วนร่วม และไม่มีส่วนร่วม โดยการบันทึกภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหว

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องการแสดงในพิธีกรรมรำบวงสรวงเจ้าพ่อมเหศักดิ์ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามกระบวนการของวัตถุประสงค์การวิจัย ขอบเขตการวิจัย และกรอบแนวคิดการวิจัย เพื่อพิสูจน์ทราบความสัมพันธ์ของความเป็นจริงอันจะนำไปสู่ความเข้าใจที่ถูกต้องโดยอาศัย ทฤษฎีแพร่กระจายทางวัฒนธรรม ของ G. Elliot Smith เพื่อศึกษาประวัติการแสดง แนวคิดเกี่ยวกับตำนาน ของ Mircea Eliade เพื่อศึกษาด้านเจ้าพ่อมเหศักดิ์ ตำบลบ้านดัว อำเภอล่มสีก จังหวัดเพชรบูรณ์ ทฤษฎี นาฏยลักษณ์ ของสุรพล วิรุฬห์รักษ์ และแนวคิดการวิเคราะห์พิธีกรรมในการแสดงศึกษา ของธนพร กิตติก้อง (2563) เพื่อศึกษาการแสดงในพิธีกรรม ได้ตามลำดับดังนี้

1. ประวัติการแสดงฟ้อนแบบลาน

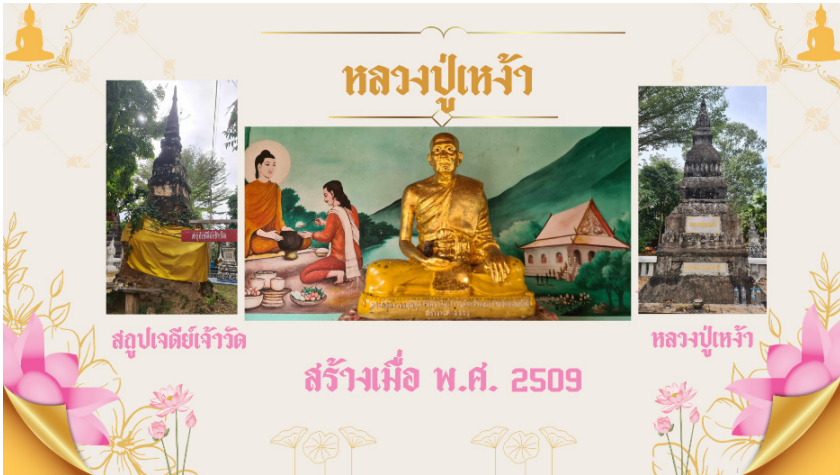
ฟ้อนแบบลาน (ฟ้อนแถบลาน รำเสื้อแบบลาน) ประวัติความเป็นมา ฟ้อนแบบลาน มีมาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2369 มาแล้ว เริ่มตั้งแต่ครูบาเหง้า “พระครูสังวรธรรมคุดสุวิสุทธคณิสังฆวาหะ” เจ้าคณะจังหวัดล่มสีก ครอบวัดศรีภูมิ (บ้านดัว) ได้เดินทางไปเวียงจันทร์เมืองหลวงของประเทศลาว ได้นำประเพณีการฟ้อนแบบลานเข้ามาเผยแพร่ให้ชาวบ้านตำบลบ้านดัว อำเภอล่มสีก จังหวัดเพชรบูรณ์ โดยก่อตั้ง

ขึ้นมาก่อนที่จะมีประเพณีบุญบั้งไฟ วันเพ็ญเดือนแปดของทุกปี ชาวบ้าน ตำบลบ้านตัว ตำบลบ้านโสก ตำบลตาลเดี่ยว และตำบลสีกหลวงที่อาศัยลำน้ำห้วยขอนแก่นทำมาหากิน พอถึงเดือนแปด ครัวเรือนจะส่งกันคน ผู้ใหญ่บ้านทุกหมู่บ้านของตำบลบ้านตัวให้เตรียมขึ้นตัดเอายอดโปลานมาตากแดดให้แห้ง เตรียมไม้ไผ่สองอันมาประกบเข้าหากันแล้วหยักเป็นลวดลายเขี้ยวหมาตาย ใช้หัวขมิ้นมาฝนหรือตำให้ละเอียดจะได้เป็นสีเหลืองเพื่อย้อมโปลาน และหยักโปลานเป็นลายเขี้ยวหมาตายให้ดูสวยงาม เตรียมเอาไม้ไผ่บาง ๆ มาสานเป็นนิ้วมียาว ประดับสีให้สวยงาม เตรียมเอาไผ่ไปฟ้อนต้อนรับบุญบั้งไฟ ต้อนรับเจ้าพ่อที่เล่นบุญบั้งไฟ หรือต้อนรับนางเทียม ร่างทรงเจ้าพ่อมเหศักดิ์ ที่เป็นเจ้าฟ้าตาไฟ ที่มาดูแลปกป้องรักษาชาวบ้านตำบลบ้านตัว และตำบลใกล้เคียงที่อาศัยทำมาหากินที่ลำน้ำห้วยขอนแก่นนี้ เพื่อให้ฝนฟ้าตกตามฤดูกาล

ฟ้อนแบบลานนี้เปรียบเสมือนองค์รัชของเจ้าพ่อมเหศักดิ์และเจ้าพ่อผาแดง ก่อนจะลงมาช่วย ชาวบ้านตำบลบ้านตัวต้องนำฟ้อนแบบลาน กลอง ช้องฉาบ ตัวตลก ไปฟ้อนอัญเชิญดวงวิญญาณ มาเข้าร่างทรง (นางเทียม) เมื่อเจ้าพ่อมเหศักดิ์เข้าร่างทรงจะหลับตาตลอดไม่ลืมตาเพราะเป็นเจ้าฟ้าตาไฟ ถ้าลืมตาไฟจะไหม้โลกร่างทรงเจ้าพ่อมเหศักดิ์ว่าไว้อย่างนั้น เพราะฉะนั้น ฟ้อนแบบลานจึงได้ใส่แว่นตาดำมาจนเท่าทุกวันนี้

ความหมายของการแต่งกาย

1. ใส่เสื้อแขนยาวสีดำ เปรียบเสมือนนางสนม
2. ผ้าโพกหัวสีแดง เปรียบเสมือนทาสีหรือคนรับใช้ของเจ้าพ่อมเหศักดิ์
3. ใส่แว่นตาดำ เปรียบเสมือนปิดบังความมืด เจ้าพ่อมเหศักดิ์เวลาเข้าร่างทรงจะหลับตาตลอดไม่ลืมตา ถ้าลืมตาไฟจะไหม้โลกร่างทรงเจ้าพ่อมเหศักดิ์ว่าไว้อย่างนั้น
4. กระดิ่งแขวนเอว เปรียบเสมือนเสียงกระดิ่งของม้า จะขี่ลงมาโลกมนุษย์



ภาพประกอบที่ 3 การแพร่กระจายทางวัฒนธรรม ฟ้อนแบบลาน โดยครูบาแห้ว

2. ตำนานเจ้าพ่อมเหศักดิ์ ตำบลบ้านตัว อำเภอลำสัก จังหวัดเพชรบูรณ์
เจ้าพ่อมเหศักดิ์ หรือ เจ้าฟ้าตาไฟ มีมาแต่สมัยใดไม่ปรากฏหลักฐาน
แน่ชัด ที่จะใช้อ้างอิงทางวิชาการหรือทางประวัติศาสตร์ได้ เป็นเพียงตำนาน เรื่อง
เล่าที่สืบทอดต่อ ๆ กันมาหลายชั่วอายุคน มีแต่เพียงศาลที่ชาวบ้านตำบลบ้านตัว
เรียกชื่อว่า ศาลเจ้าพ่อมเหศักดิ์ เพราะชาวบ้านตำบลบ้านตัว เชื่อกันว่ามีดวงวิญญาณ
ของเจ้าพ่อมเหศักดิ์สถิตอยู่ นั่นเอง

ศาลเจ้าพ่อมเหศักดิ์ ตำบลบ้านตัว อำเภอลำสัก จังหวัดเพชรบูรณ์
เป็นสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ที่ชาวบ้านตำบลบ้านตัวให้ความเคารพเพราะเชื่อว่าเป็นบรรพบุรุษ
ที่ล่วงลับไปแล้วและเป็นน้องของเจ้าพ่อผาแดง ที่คอยช่วยเหลือดูแลปกป้องลูกหลาน
ให้แคล้วคลาดปลอดภัย อยู่เย็นเป็นสุขปราศจากอันตรายทั้งปวง และยังดลบันดาล
ให้ฟ้าฝนตกต้องตามฤดูกาล



ภาพประกอบที่ 4 ศาลเจ้าพ่อมเหศักดิ์ ตำบลบ้านดัว
อำเภอหล่มสัก จังหวัดเพชรบูรณ์

3. นาฏยลักษณะการแสดงฟ้อนแบบลาน

3.1 เครื่องแต่งกาย



ภาพประกอบที่ 5 เครื่องแต่งกาย ฟ้อนแบบลาน



ภาพประกอบที่ 6 ลวดลายไชยวหมาตาย

3.2 เครื่องดนตรี



ภาพประกอบที่ 7 เครื่องดนตรี

3.3 เพศและวัยของผู้แสดง

ไม่จำกัดเพศและวัย แต่สมัยก่อนจะเป็นผู้ชายแต่งกายเป็นผู้หญิงเหมือนกันหมด เนื่องจากในสมัยก่อนถือว่าผู้หญิงต้องเป็นแม่บ้านอยู่กับเหย้าเฝ้ากับเรือน ผู้ชายจะเป็นฝ่ายแสดงออก จึงใช้ผู้ชายแสดงล้วน ปัจจุบันส่วนมากจะเป็นผู้หญิงแสดง มีผู้ชายบางส่วน และเพศ LGBTQ + (บุคคลที่ไม่ระบุว่าเป็นชายหรือหญิง เพราะยังไม่รู้สถานะที่แท้จริงของเพศตัวเอง)

4. การวิเคราะห์พิธีกรรมในการแสดงศึกษา

4.1 โครงสร้างของพิธีกรรม

4.1.1 พิธีกรรมถูกประกอบขึ้นให้ปรากฏผ่านผัสสะของชาวบ้าน ตำบล บ้านดัว อำเภอลำสัก จังหวัดเพชรบูรณ์ ด้วยวิธีการที่ชาวบ้านมารวมตัวกันเพื่อจัดเตรียมสถานที่ในการทำพิธีกรรม ก่อนวันที่จะทำพิธีกรรม ก่อนวันที่จะมีการทำพิธีเลี้ยงปีหรืองานบุญหลวง กวนจ้ำ จะออกเรียไรเงินชาวบ้านคนละ 5 บาท 10 บาท หรือ 20 บาท แล้วแต่ศรัทธา มีการตีกลองขับร้องประกอบ (เจิ้งกาพย์) นำเงินที่รวบรวมได้ซื้อ ไก่ หมู วัว จำนวน 1 ตัว แล้วแต่ปีว่าจะกำหนดให้เป็นสัตว์ชนิดใด ปี พ.ศ. 2566 กำหนดให้เป็น ไก่ เพื่อที่จะฆ่าทำพิธีเลี้ยงปีเมื่อถึงวันเลี้ยงปีชาวบ้านตำบลบ้านดัวจะนำ ไก่ 1 ตัว ที่ซื้อไปไปที่ป่าช้าเก่าท้ายหมู่บ้าน เพื่อทำการฆ่าทำเป็นเครื่องสังเวยเจ้าพ่อผาแดงและเจ้าพ่อมเหศักดิ์ แต่ปัจจุบันทำที่ด้านล่างของศาล เพราะไม่มีป่าช้าแล้ว จะแบ่งเนื้อออกเป็นชิ้นเล็ก ๆ จำนวนมาก แล้วนำไปแขวนไว้ตามกิ่งไม้เพื่อสังเวยให้กับผีไม่มีญาติ เมื่อจัดเครื่องสังเวยเสร็จเรียบร้อยแล้ว กวนจ้ำก็จะทำการจัดเครื่องบูชา คือ ข้าว 5 ประกอบไปด้วย ดอกไม้สีขาว 5 คู่ เทียนสีขาว 5 คู่ รูป 5 คู่ และจัดเตรียมเครื่องกระยาบวช มีเพียง เหล้าขาว น้ำดื่ม หมากพลู บุหรี่ เพื่ออัญเชิญดวงวิญญาณเจ้าพ่อมเหศักดิ์ ให้มาประทับร่างนางเทียม นางเทียม คือผู้หญิงที่เป็นร่างทรงของเจ้าพ่อผาแดงและเจ้าพ่อมเหศักดิ์ จะแต่งกายด้วยชุดสีแดง โปกศีระด้วยผ้าสีแดง ถือดาบเป็นอาวุธ กวนจ้ำจะเชิญร่างทรงเจ้าพ่อมเหศักดิ์มาบริเวณที่จัดเตรียมเครื่องสังเวยเพื่อให้เจ้าพ่อรับเครื่องสังเวย ในการจัดเครื่องสังเวยถ้าจัดได้ดีเป็นที่พอใจของเจ้าพ่อ ผาแดงและเจ้าพ่อมเหศักดิ์ เจ้าพ่อจะแสดงกิริยา

อาการตรงข้ามกับมนุษย์ คือ ถ้าพอใจ ดีใจ จะร้องไห้ดีโหยตีพาย แต่ถ้าไม่พอใจในเครื่องสังเวย จะหัวเราะเหินเป็นเรื่องตลกขบขัน และการพูดจาก็จะตรงข้ามกับความหมายจริง เช่น พูดว่าปีนี้น้ำจะอุดมสมบูรณ์ ความหมายก็คือ ปีนี้จะแห้งแล้งไม่มีน้ำมาก อย่างนี้เป็นต้น เจ้าพ่อจะรับเครื่องสังเวยด้วยการดมกลิ่น เมื่อเจ้าพ่อรับเครื่องสังเวยแล้วจะทำการเสี่ยงเรื่อที่สระน้ำในป่าช้าเพื่อทำนายดินฟ้าอากาศลักษณะของเรื่อที่ใช้ในการเสี่ยงทายจะใช้กาบกล้วยตัดเป็นรูปสี่เหลี่ยมยาวประมาณ 1 ศอก ตรงกลางจะปักรูป เทียน ดอกไม้ ถ้าเรื่อที่เสี่ยงจมน้ำแสดงว่าจะแห้งแล้ง เจ้าพ่อจะสั่งให้ห่มแห้งไฟจุดถวาย เพื่อให้ฝนตกต้องตามฤดูกาล ในการแห่บั้งไฟจะใช้วัดเป็นศูนย์กลางในการจัดงาน โดยชาวบ้านจะนำบั้งไฟมาแห่รอบโบสถ์ และในขบวนจะมีการแสดงของชาวบ้านที่มาร่วมในงาน เช่น ขบวนการฟ้อนแบบล้าน ขบวนตัวตลก แต่งตัวเขียนหน้าทาปากสีแดง ขบวนเซิ้งกาพย์ สำหรับเซิ้งกาพย์นั้น เป็นภาษาถิ่น คำที่ร้องจะสัมผัสคล้องจองกันและเป็นการร้องที่สนุกสนานใช้ประกอบในการฟ้อนแบบล้าน แต่ถ้าเรื่อที่เสี่ยงทายลอยตามน้ำ หมายความว่า พิษพรรณธัญญาหารจะอุดมสมบูรณ์ ก็จะเว้นไม่มีการแห่บั้งไฟ เมื่อทำนายเป็นอันเสร็จสิ้นการเสี่ยงปี



ภาพประกอบที่ 8 ที่จัดเตรียมเครื่องสังเวย (ไก่ หมู วัว) สำหรับเจ้าพ่อผาแดง และเจ้าพ่อมเหศักดิ์

4.1.2 วิธีการและรูปแบบของการแสดง ในช่วงที่ 1,3 วิธีการแสดงจะเป็นการย่ำเท้าซ้าย ย่ำเท้าขวา อยู่กับที่ สลับกันตามเสียงจังหวะของกลอง มือทั้งสองข้างไหว้อยู่ระดับอกและหักข้อมือเข้าออก ผู้แสดงจะฟังเสียงกลองเพื่อเป็นสัญญาณในการเปลี่ยนท่าการแสดง ต่อด้วยการยกแขนทั้ง 2 ขึ้นระดับเหนือศีรษะ ม้วนเข้าหาลำตัวแล้วสะบัดออกไปด้านหน้า สุดท้ายมือและแขนทั้ง 2 ข้าง กางออกข้างลำตัวมือข้างหนึ่งสูงระดับเหนือศีรษะม้วนข้อมือเข้าหาลำตัวแล้วสะบัดออกไปด้านข้าง ในช่วงที่ 2,4,5 ใช้วิธีการแสดงในส่วนของมือแขนเหมือนกันแต่แตกต่างกันตรงที่เท้าเดินย่ำไปข้างหน้าเนื่องจากต้องเคลื่อนไหวขน ภาษาท่าที่ใช้แสดงอารมณ์ความรู้สึก สื่อถึงความเคารพ เช่น ท่าไหว้ และดีใจ ในการขอฝน

รูปแบบการแสดงจัดอยู่ในประเภทการแสดงพื้นเมือง จังหวัดเพชรบูรณ์ตั้งอยู่ในภาคเหนือตอนล่าง การแสดงพื้นเมืองภาคเหนือนิยมเรียกกันว่า “ฟ้อน” ลักษณะของการฟ้อนมีการรักษาเอกลักษณ์ทางการแสดงไว้คือ มีการแต่งกายตามวัฒนธรรมท้องถิ่นที่สวยงามประกอบกับการบรรเลงและขับร้องด้วยวงดนตรีพื้นบ้าน

4.1.3 พื้นที่ของพิธีกรรมในการแสดงจะใช้พื้นที่ในช่วงเวลาเช้า 07.00 น. ที่บ้านของร่างทรง (นางเทียม) ขณะทำพิธีกรรม ช่วงเวลา 12.30 น. ขณะตั้งขบวนบริเวณหน้าบ้านของร่างทรงแล้วไปที่ศาลเจ้าพ่อมเหศักดิ์ ช่วงเวลาบ่าย 13.00 น. ที่ศาลเจ้าพ่อมเหศักดิ์ ขณะทำพิธีกรรม ช่วงเวลา 14.30 น. ขณะเดินขบวนแห่บังไฟไปที่วัดศรีภูมิ และช่วงเวลา 15.00 น. ที่บริเวณโบสถ์ (สิม) วัดศรีภูมิ ตำบลบ้านดัว อำเภอหล่มสัก จังหวัดเพชรบูรณ์ จะมีการแสดงทั้ง 5 พื้นที่

4.1.4 ผู้ที่ทำหน้าที่แสดงจะเป็นชาวบ้านในตำบลบ้านดัว และตำบลใกล้เคียง ไม่มีการกำหนดจำนวนท่าแสดงแต่ละครั้งที่แน่นอน ไม่มีการฝึกซ้อมการแสดง เมื่อถึงเวลาผู้แสดงจะพร้อมใจมารวมตัวกันโดยมิต้องนัดหมาย

4.2 บทบาทของพิธีกรรม

4.2.1 พิธีกรรมมุ่งให้เกิดผลสัมฤทธิ์ทางด้านพิธีกรรมมีบทบาทหน้าที่ ใช้อธิบายที่มาและเหตุผลในด้านรูปแบบและเนื้อหาของประเพณี และ

พิธีกรรม ว่าไม่ได้เกิดขึ้นมาแบบลอย ๆ แต่เกิดขึ้นจากรากฐานโครงสร้างทางระบบการผลิตและความสัมพันธ์ของชาวบ้านตำบลบ้านดัว จนเกิดเป็นเรื่องเล่า ตำนาน คติความเชื่อ และยึดถือปฏิบัติกันสืบมา ทำให้วัฒนธรรมมีความสมบูรณ์ มีศักดิ์ศรี มีพื้นที่ยืนอย่างเข้มแข็ง ทำหน้าที่ให้การศึกษา อบรมสั่งสอนโดยการปฏิบัติจริง บอกเล่าด้วยวาจา จนกลายเป็นประเพณี ด้านความเชื่อ ทำหน้าที่เป็นแบบแผนหรือมาตรฐานทางจริยธรรมของสังคมไม่ให้ล่วงละเมิดกฎ ระเบียบของความเหมาะสมดีงาม เท่าที่คนในสังคมจะยอมรับกันได้ ช่วยเป็นที่ระบายความรู้สึกที่กดทับ บีบคั้น และความขัดแย้งอื่น ๆ ในสังคม ให้มีทางออก ผ่านเรื่องเล่าปฏิบัติการเชิงสัญลักษณ์ ที่หลายกรณีได้กลายเป็นแรงกดดันให้ระบบอำนาจที่กดทับอ่อนคลายและปรับสภาพไปสู่ความคลี่คลายในทางที่ดี รวมถึงการมีสิ่งศักดิ์สิทธิ์ไว้บูชาถือว่าเป็นเครื่องยึดเหนี่ยวทางจิตใจของชาวบ้านตำบลบ้านดัว

4.3 กระบวนการของพิธีกรรม

4.3.1 สิ่งที่ขับเคลื่อนให้พิธีกรรมเกิดขึ้น คือ ผู้นำชุมชน นายกองค้การบริหารส่วนตำบลบ้านดัว และชาวบ้านในตำบลบ้านดัว

4.3.2 พิธีกรรมมีส่วนทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงต่อชุมชนและสังคม คือพิธีกรรมการเล่นปีหรืองานบุญหลวงนิยมปฏิบัติกันในวันพุธเพราะชาวบ้านเชื่อกันว่าเป็นวันเลี้ยงผี จะเลี้ยงทั้ง 2 ที่ คือ ศาลเจ้าพ่อผาแดง ที่สถิตอยู่ ณ ผาแดง ตำบลปากช่อง อำเภอหล่มสัก จังหวัดเพชรบูรณ์ และศาลเจ้าพ่อมเหศักดิ์ที่สถิตอยู่ ณ ตำบลบ้านดัว อำเภอหล่มสัก จังหวัดเพชรบูรณ์ เพราะชาวบ้านเชื่อว่าเจ้าพ่อผาแดงกับเจ้าพ่อมเหศักดิ์เป็นพี่น้องกัน จะต้องไปไหว้พี่ก่อน และในวันอาทิตย์หลังจากวันเลี้ยงปีแล้วก็จะมีการเข้าทรงโดยมี “ร่างทรง” เป็นผู้เข้าทรง ในเวลาเช้าของวันอาทิตย์จะมีการเข้าทรงที่บ้านของนางเทียมโดยมีการจัดเตรียมที่นั่ง สีแดง คล้ายอาสนะพระ หมอนสามเหลี่ยมสีแดง ห่อเสื้อผ้าสีแดงของเจ้าพ่อมเหศักดิ์ ดาบ 2 เล่ม กระโถนทองเหลือง คนโททองเหลือง ขันนํ้ามนต์พร้อมหม้ายาคาขัณฑ์นํ้ามนต์ สัปทนสีแดง (ร่มขนาดใหญ่) จะมีชาวบ้านที่เป็นนางแต่ง (คนที่คอยแต่งตัวให้นางเทียมขณะที่เจ้าพ่อมเหศักดิ์กำลังเข้าทรง) สมุย (บริวารหรือผู้รับใช้เจ้าพ่อมเหศักดิ์)

ฝอยหลวง (ก้านัน) ฝอยลม (ผู้ใหญ่บ้าน) ขณะเริ่มทำพิธีจะมีการเป่าแคนตลอดเวลา คนเป่าแคนจะอยู่ด้านหลังของนางเทียม นางแต่ง สมุย ฝอยหลวง ฝอยลม ชาวบ้านจะเป็นผู้สังเกตว่าถ้านางเทียมมีอาการผิดปกติหรือเปลี่ยนไปจากเดิมแสดงว่าเจ้าพ่อมเหศักดิ์กำลังเข้าทรงก็จะเริ่มแต่งกายให้ร่างทรง นักดนตรีและนักแสดงก็จะทำการขมาและเริ่มตี กลอง ฉิ่ง ฉาบ ช้อง ฟ้อนแซบลานก็จะลุกขึ้นรำเพื่อบวงสรวงเจ้าพ่อมเหศักดิ์ และหลังจากนั้นก็เคลื่อนย้ายพิธีไปที่ตำหนักหรือหอ ปัจจุบันเรียกว่า “ศาล” จะมีการตั้งขบวนฟ้อนแซบลาน ตัวตลก ฝอยหลวง ฝอยลม นางแต่ง สมุย อยู่บริเวณถนนหน้าบ้านร่างทรงแล้วเดินแสดงไปพร้อมกับนักดนตรี ส่วนร่างทรงเจ้าพ่อมเหศักดิ์จะนั่งบนรถที่จัดเตรียมไว้ เมื่อไปถึงศาลเจ้าพ่อมเหศักดิ์ก็จะขึ้นไปบนศาลตามด้วยผู้ติดตาม บนศาลมีการจัดเตรียมที่นั่งสำหรับเจ้าพ่อมเหศักดิ์เหมือนตอนที่ทำพิธีอยู่ที่บ้านร่างทรงทุกอย่าง และจะมีการซักถามเจ้าพ่อมเหศักดิ์ เรื่องฟ้าฝนว่าปีนี้เป็นอย่างไรก่อนที่จะถามจะต้องนำขันธ 5 มาถวายเจ้าพ่อมเหศักดิ์เพื่อขอขมา ผู้ที่สอบถามคือ นายกองค์การบริหารส่วนตำบลบ้านดัว นักดนตรี นักแสดงก็จะรำบวงสรวงอยู่บริเวณด้านล่างของศาล ตัวตลก จะรออนุญาตบริเวณถนนด้านนอกของศาลเพื่อตั้งขบวนรอ เมื่อทำการซักถามเรียบร้อยแล้วเจ้าพ่อมเหศักดิ์ก็จะลงจากศาลเพื่อร่วมขบวนแห่ไปที่วัดศรีภูมิ ตำบลบ้านดัว อำเภอหล่มสัก จังหวัดเพชรบูรณ์ โดยมีบั้งไฟจากทุกหมู่บ้านร่วมอยู่ในท้ายขบวนด้วยเมื่อขบวนแห่มาถึงบริเวณหน้าประตูวัดศรีภูมิ ขบวนจะหยุดรอที่ด้านหน้าทางเข้าของวัดศรีภูมิ จะมีการนิมนต์พระสงฆ์ 1 รูป มาเป็นผู้อัญเชิญเจ้าพ่อมเหศักดิ์เข้าไปในบริเวณวัด พระสงฆ์ที่มาอัญเชิญเจ้าพ่อมเหศักดิ์จะถือกรอบรูปหลวงปู่เฒ่ามาด้วย และเดินนำขบวนแห่เข้ามาในวัดศรีภูมิจากนั้นเดินวนรอบโบสถ์ (สิม) ทิศทางในการเดินจะเดินวนเหมือนนางงามวงมโหรี คือ วนไปทางซ้าย (ด้านข้างของแขนซ้ายคือ โบสถ์) 3 รอบ ๆ ที่ 3 ร่างทรงเจ้าพ่อมเหศักดิ์จะเดินเข้าไปที่สถูปเจดีย์เจ้าวัด จุด รูป เทียน เพื่อบอกกล่าวแล้วจึงเข้าไปในโบสถ์พร้อมกับ ฝอยหลวง ฝอยลม ผู้เฒ่าผู้แก่ที่เคารพนับถือเพียงไม่กี่คน และจะมีเจ้าอาวาสรออยู่ในโบสถ์ เพื่อทำพิธีสอบถามฟ้าฝน การทำมาหากิน ความเป็นอยู่ เมื่อเสร็จพิธีแล้วจึงอัญเชิญเจ้าพ่อมเหศักดิ์ออกจากร่างของนางเทียมเป็นอันเสร็จสิ้น

พิธี ส่วนชาวบ้าน นักดนตรี นักแสดง จะนั่งรออยู่บริเวณด้านนอกของโบสถ์และรอจนกว่าร่างทรงจะออกมาจากโบสถ์และกราบร่างทรงพร้อมกันถึงจะแยกย้ายกันกลับบ้านได้ ส่วนบั้งไฟของแต่ละหมู่บ้านก็จะนำไปจุดที่บริเวณริมน้ำชาวบ้านเรียกบริเวณนั้นว่า “หนองขาม” ซึ่งอยู่ใกล้กับบริเวณโรงเรียนตำรวจวิเทศศึกษา ตำบลบ้านดัว อำเภอล่มสัก จังหวัดเพชรบูรณ์ เพื่อแข่งขันว่าบั้งไฟหมู่บ้านไหนจะชนะโดยวัดจากความสูงที่จุดแล้วพุ่งขึ้นไปบนฟ้า

การทำพิธีบวงสรวงในปี พ.ศ. 2566 มีการถวายเครื่องสังเวยในวันพุธที่ 3 พฤษภาคม พ.ศ. 2566 และทำพิธีบวงสรวงในวันอาทิตย์ที่ 7 พฤษภาคม พ.ศ. 2566 โดยไม่มีการทำพิธีที่บ้านของนางเทียม เนื่องจากเสียชีวิตในช่วงสถานการณ์ โควิด 19 วันที่ 28 เมษายน พ.ศ. 2566 จึงมีเพียงการรวมตัวของชาวบ้านตำบลบ้านดัวในช่วงบ่ายที่ศาลเจ้าพ่อมเหศักดิ์และยังคงจัดเตรียมสถานที่และที่นั่งสำหรับร่างทรงของเจ้าพ่อมเหศักดิ์เช่นเคย บนศาลมีผู้เฒ่า ผู้แก่ นางแตง นายกองคการบริหารส่วนตำบลบ้านดัว กำนัน ผู้ใหญ่บ้าน และนักแสดงบางส่วนนั่งรอและมีคนเป่าแคนซึ่งเป็นหลานของร่างทรงที่เสียชีวิตไป นักดนตรี ก็ยังคงตีกลองปี่ฉิ่ง ฉาบ ซอ นักแสดงฟ้อนแบบล้านนาทำการแสดงเพื่อทำพิธีบวงสรวงเจ้าพ่อมเหศักดิ์เพราะชาวบ้านคาดหวังว่าเจ้าพ่อมเหศักดิ์จะเลือกเข้าทรงผู้ใดผู้หนึ่ง แต่ก็มีผู้เฒ่า ผู้แก่บอกว่าปีนี้เจ้าพ่อมเหศักดิ์อาจจะยังไม่เลือกใคร ต้องรอ 2-3 ปี เจ้าพ่อมเหศักดิ์อาจเลือกร่างทรงได้หลังจากที่ร่างบวงสรวงอยู่เป็นระยะเวลาหนึ่งก็มีผู้หญิงวัยกลางคนมีอาการผิดปกติและขึ้นไปบนศาลแต่ไม่ได้รับการยอมรับจากชาวบ้านว่าเป็นดวงวิญญาณของเจ้าพ่อมเหศักดิ์ ชาวบ้านจึงตั้งขบวนแห่ไปวัดศรีภูมิ เดินรำนรอบโบสถ์ 3 รอบ เป็นอันเสร็จพิธีแล้วจึงแยกย้ายกันกลับบ้าน ส่วนบั้งไฟของแต่ละหมู่บ้านก็นำไปจุดแข่งขันกันที่บริเวณริมน้ำหนองหาน ดังเช่นเคย

4.4 ประสบการณ์ในพิธีกรรม

4.4.1 ประสบการณ์ของการมีส่วนร่วมในพิธีกรรมนั้น ผู้วิจัยรู้สึกมีคำถามกับตัวเองอยู่ตลอดเวลาว่าดวงวิญญาณของเจ้าพ่อมเหศักดิ์ เข้าร่างทรงจริง ๆ แล้วใช่หรือไม่ แต่ในระยะเวลาที่ผู้วิจัยทำการศึกษายังไม่มีร่างทรงของเจ้าพ่อมเหศักดิ์

เนื่องจากร่างทรงคนปัจจุบันเสียชีวิต แล้ว (นางหนู รินนา) แต่ผู้วิจัยมีประสบการณ์ในพิธีกรรมก่อนที่ร่างทรงจะเสียชีวิต และในระยะเวลาที่ทำการวิจัยมีบุคคลที่อยู่ในพิธีกรรมเป็นผู้หญิงวัยกลางคน 1 คน มีลักษณะท่าทางผิดปกติเหมือนว่าเจ้าพ่อมเหศักดิ์เข้าทรงร่างของตน แต่ผลสุดท้ายชาวบ้าน กลุ่มลูกหลาน ก็ไม่ยอมรับปล่อยให้ผู้หญิงคนนั้นอยู่ที่ศาลและบอกให้กลับบ้านไป และพากันตั้งขบวนที่หน้าศาลแล้วไปที่วัดศรีภูมิ ตำบลบ้านดัว เหมือนที่เคยปฏิบัติมาแม้จะไม่มีร่างทรงก็ตาม

4.4.2 ผู้มีส่วนร่วมในพิธีกรรมโดยตรงจะเป็นชาวบ้านตำบลบ้านดัว และตำบลใกล้เคียงมีความรู้สึกเคารพและศรัทธาเจ้าพ่อมเหศักดิ์เป็นอย่างมาก เนื่องด้วยความเชื่อที่ว่าเวลามานบนบานศาลกล่าวก็จะประสบความสำเร็จ พอสิ่งที่ขอประสบความสำเร็จแล้วก็จะมาแก้บนด้วย ชันธ 5 บุหรี่ หมากพลู รูปปั้นไก่ชน รูปปั้นช้าง รูปปั้นม้า หรือเป็นสิ่งที่ต้องการนำมาถวาย

พิธีกรรมในการเสด็จ



ภาพประกอบที่ 9 รำบวงสรวงเจ้าพ่อผาแดงและเจ้าพ่อมเหศักดิ์

รูปแบบขบวนแห่



ภาพประกอบที่ 10 รูปแบบการเดินขบวนแห่



ภาพประกอบที่ 11 QR ภาพเคลื่อนไหวการแสดงฟ้อนแบบลาน
วันที่ 7 พฤษภาคม พ.ศ. 2566

ปีที่ 16 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2567

อภิปรายผล

การวิจัยเรื่องการแสดงในพิธีกรรมรำบวงสรวงเจ้าพ่อมเหศักดิ์ ผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาประวัติการแสดงและประวัติเจ้าพ่อมเหศักดิ์ ตำบลบ้านดัว อำเภอลำสนัก จังหวัดเพชรบูรณ์

ผลการวิจัยสอดคล้องกับทฤษฎีการแพร่กระจายทางวัฒนธรรม ของ G.Elliott Smith เสนอว่า อารยธรรมชั้นสูงมีจุดกำเนิดในประเทศอียิปต์ แล้วจึงแพร่กระจายไปยังส่วนต่าง ๆ ของโลก ทั้งนี้เพราะครูปาเหง้า “พระครูสังวรธรรมคุดสุวิสุทธคณีสังฆวาหะ” เจ้าคณะจังหวัดลำนสัก ครองวัดศรีภูมิ (บ้านดัว) ได้นำฟ้อนเขบลานมาจากเวียงจันทน์เมืองหลวงของประเทศลาว

ผลการวิจัยสอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับตำนาน ของ Mircea Eliade อธิบายว่า myth คือ เรื่องราวศักดิ์สิทธิ์ที่เชื่อว่าจริงของชนเผ่าต่าง ๆ ที่ได้เล่าสืบกันมาแต่โบราณ ก่อนประวัติศาสตร์ เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับอำนาจศักดิ์สิทธิ์เหนือธรรมชาติหรือเทพ และต้นกำเนิดสิ่งต่าง ๆ ทั้งนี้เพราะเจ้าพ่อมเหศักดิ์ หรือ เจ้าฟ้าตาไฟ มีมาแต่สมัยใดไม่ปรากฏหลักฐานแน่ชัดที่จะใช้อ้างอิงทางวิชาการหรือทางประวัติศาสตร์ได้ เป็นเพียงตำนาน ในรูปแบบมุขปาฐะ (Cral Literature) หรือเรื่องเล่าชาวบ้าน

ผลการวิจัยสอดคล้องกับทฤษฎีนาฏยลักษณ์ ของสุรพล วิรุฬห์รักษ์ เรื่องเครื่องแต่งกาย เครื่องดนตรี เพศและวัยของผู้แสดง ทั้งนี้เพราะการแสดงฟ้อนเขบลาน มีการแต่งกายตามวัฒนธรรมท้องถิ่น คือ 1.เสื้อแขนกระบอกสีดำ (ตกแต่งลวดลายเขี้ยวหมาตาย) 2.ผ้าถุง (ลายมุก) 3.เล็บ (ทำมาจากไม้ไผ่) 4.เข็มขัด 5.กระดิ่ง 6.ผ้าโพกหัวสีแดง 7.แว่นตา (สีดำ) เครื่องดนตรี ประกอบด้วย 1.กลองปี่ 2.ฉิ่ง 3.ฉาบ 4.ฆ้อง 5.แคน และไม่จำกัดเพศและวัยของผู้แสดง

ผลการวิจัยสอดคล้องกับการวิเคราะห์พิธีกรรมในการแสดง ของชนชั้นพระกิตติภ้อง ลักษณะสำคัญ โครงสร้างของพิธีกรรม, บทบาทของพิธีกรรม, กระบวนการของพิธีกรรม, ประสบการณ์ในพิธีกรรม ทั้งนี้เพราะโครงสร้างของพิธีกรรม มีจัดขึ้นในเดือนห้า เดือนหก ของทุกปี จะเลือกวันพุธในการบวงสรวงเพราะชาวบ้านเชื่อว่า

เป็นวันเลี้ยงผี และวันอาทิตย์สำหรับการบวงสรวงดวงวิญญาณของเจ้าพ่อมหศักดิ์
การแสดงจัดอยู่ในประเภทการแสดงพื้นเมืองภาคเหนือ วิธีการแสดงจะเป็นการย่ำ
เท้าตามจังหวะเสียงกลองอยู่กับที่และเคลื่อนไปด้านหน้า ในส่วนของมือและแขน
1. มือทั้งสองข้างไหว้อยู่ระดับอกหักข้อมือเข้าออก (ท่าไหว้) 2. ยกแขนทั้งสองข้าง
ระดับเหนือศีรษะม้วนเข้าหาลำตัวแล้วสะบัดไปด้านหน้า (ท่าสะบัดบน) 3. แขนทั้งสอง
ข้างกางออกข้างลำตัวมือข้างหนึ่งสูงระดับเหนือศีรษะม้วนข้อมือทั้งสองข้าง
เข้าหาลำตัวแล้วสะบัดออกไปด้านข้าง มือสูงทำสลับกันซ้ายขวา (ท่าสะบัดข้าง) ไม่มี
การกำหนดจำนวนท่าแสดงที่แน่นอน ผู้แสดงจะฟังเสียงกลองเพื่อเป็นสัญญาณใน
การเปลี่ยนท่าการแสดง ไม่มีการซ้อมการแสดง จะมีการแสดงทั้งหมด 5 พื้นที่ในวัน
เดียวกัน (วันอาทิตย์) ผู้แสดง คือ ชาวบ้านตำบลบ้านดัวและตำบลใกล้เคียง

พิธีกรรมมีบทบาทหน้าที่ ใช้อธิบายที่มาและเหตุผลในด้านรูปแบบและ
เนื้อหาของประเพณี และพิธีกรรม ว่าไม่ได้เกิดขึ้นมาแบบลอย ๆ แต่เกิดขึ้นจาก
รากฐานโครงสร้างทางระบบการผลิตและความสัมพันธ์ของชาวบ้านตำบลบ้านดัว
จนเกิดเป็นเรื่องเล่า ตำนาน คติความเชื่อ และยึดถือปฏิบัติกันสืบมา ทำให้วัฒนธรรม
มีความสมบูรณ์ มีศักดิ์ศรี มีพื้นที่ยืนอย่างเข้มแข็ง ทำหน้าที่ให้การศึกษา อบรมสั่ง
สอนโดยการปฏิบัติจริง บอกเล่าด้วยวาจา จนกลายเป็นประเพณี ด้านความเชื่อ ทำ
หน้าที่เป็นแบบแผนหรือมาตรฐานทางจริยธรรมของสังคมไม่ให้ล่วงละเมิดกฎ
ระเบียบของความเหมาะสมตึงามเท่าที่คนในสังคมจะยอมรับกันได้ ช่วยเป็นที่ระบาย
ความรู้สึกที่กดทับ บีบคั้น และความขัดแย้งอื่น ๆ ในสังคม ให้มีทางออก ผ่านเรื่อง
เล่าปฏิบัติการเชิงสัญลักษณ์ ที่หลายกรณีได้กลายเป็นแรงกดดันให้ระบบอำนาจที่
กดทับอ่อนคลายและปรับสภาพไปสู่ความคลี่คลายในทางที่ดี

กระบวนการของพิธีกรรม สิ่งที่ขับเคลื่อนให้พิธีกรรมเกิดขึ้น คือ ผู้นำชุมชน
และชาวบ้าน ตำบลบ้านดัว อำเภอหล่มสัก จังหวัดเพชรบูรณ์ พิธีกรรมมีส่วนในการ
เปลี่ยนแปลงชุมชนและสังคมให้เป็นที่ยอมรับ

ประสบการณ์ในพิธีกรรม ทำให้รับรู้ถึง อำนาจของพลังจิต พลังงานความ
เชื่อ ความศรัทธา การแสดงออกในพิธีกรรมของชุมชนบ้านดัว สะท้อนให้เห็นถึงพลัง
อำนาจทางสังคม

ข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องการแสดงในพิธีกรรมรำบวงสรวงเจ้าพ่อมเหศักดิ์ ผู้วิจัยสังเกตได้ว่าการขับร้องผูกถ้อยคำให้มีเสียงสอดคล้องกันเนื้อหาชวนตลกขบขันแต่มีเพียงไม่กี่คนที่ขับร้องได้ เรียกว่า “เจิ้งกาพย์” จึงเห็นว่าควรอนุรักษ์ก่อนที่จะสูญหาย

กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบคุณทุนอุดหนุนการวิจัยประเภททั่วไป คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์

เอกสารอ้างอิง

- ธนัชพร กิตติก่อ. (2563). การแสดง/Performance:ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเพอร์ฟอร์แมนซ์. ขอนแก่น : คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- พันธลักษณ์. (2548). พิธีกรรมและความเชื่อ. กรุงเทพฯ : บ้านหนังสือ 19.
- สุขุมลย์ มณฑปใหญ่, บุปผาชาติ อุปลัมภันรากร, วรพรรณ กิรานนท์, และวรกมล วงษ์สถาปนาเลิศ. (2563). นาฏศิลป์ไทย 1. กรุงเทพฯ : ครูมีเดีย.
- เสาวลักษณ์ อนันตสานต์. (2543). ทฤษฎีคติชนและวิธีการศึกษา. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

สัมภาษณ์

- จิ๋ว ภาพลิงท์. (18 มกราคม 2566). สัมภาษณ์. บ้านเลขที่ 97 หมู่ 9 ตำบลบ้านดิว อำเภอลำสัก จังหวัดเพชรบูรณ์.
- ชาญวิชัย จงธรรม. (3, 7 พฤษภาคม 2566). สัมภาษณ์. ศาลเจ้าพ่อมเหศักดิ์.
- บ้าย ติดโนน. (18 มกราคม 2566). สัมภาษณ์. บ้านเลขที่ 61 หมู่ 9 ตำบลบ้านดิว อำเภอลำสัก จังหวัดเพชรบูรณ์.
- บุญส่ง ชำอุ่น. (3, 7 พฤษภาคม 2566). สัมภาษณ์. ศาลเจ้าพ่อมเหศักดิ์.
- ปู้ แสงแก้ว. (3, 7 พฤษภาคม 2566). สัมภาษณ์. ศาลเจ้าพ่อมเหศักดิ์.

พงษ์ศักดิ์ ศรีไสยา. (7 พฤษภาคม 2566). สัมภาษณ์. ศาลเจ้าพ่อมเหศักดิ์.
 ศรีเมือง คนเกณท์. (3, 7 พฤษภาคม 2566). สัมภาษณ์. ศาลเจ้าพ่อมเหศักดิ์.
 สงวน แก้วทะ. (3,7 พฤษภาคม 2566). สัมภาษณ์. ศาลเจ้าพ่อมเหศักดิ์.
 สลิต แก้วขาว. (18 มกราคม 2566). สัมภาษณ์. บ้านเลขที่ 68 หมู่ 2 ตำบลบ้านดัว
 อำเภอหล่มสัก จังหวัดเพชรบูรณ์.
 เหลา ทาตัน. (3, 7 พฤษภาคม 2566). สัมภาษณ์. ศาลเจ้าพ่อมเหศักดิ์.

อักษรจารึกและการสื่อความหมายบนเครื่องเคลือบเตา
จักรพรรดิในสมัยราชวงศ์หมิงและชิง :
การจัดการนิทรรศการถาวรในพิพิธภัณฑ์
Inscriptions and Interpretation on Imperial
Kiln Porcelains in Ming and Qing Dynasty:
Management of Permanent Exhibition
in the Museum

เฉิน จุ้น¹

Chen Jun

ภูวาษา เรืองชีวิน²

Puvasa Ruangchewin

ภรดี พันธุภากร³

Poradee Panthupakorn

¹ นักศึกษาหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารศิลปะ
และวัฒนธรรมคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
Doctor of Philosophy Art and Cultural Administration,
Faculty of Fine and Applied Arts, Burapha University
(E-mail: 62810013@go.buu.ac.th)

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.,สาขาวิชาการบริหารศิลปะและวัฒนธรรม,
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
Assistant Professor Dr., Art and Cultural Administration,
Faculty of Fine and Applied Arts, Burapha University
(E-mail: puvasa@go.buu.ac.th)

³ ศาสตราจารย์, สาขาวิชาการบริหารศิลปะและวัฒนธรรม,
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
Professor, Art and Cultural Administration,
Faculty of Fine and Applied Arts, Burapha University
(E-mail: 62810013@go.buu.ac.th)

บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่อง อักษรจารึกและการสื่อความหมายบนเครื่องเคลือบเตาจักรพรรดิในสมัยราชวงศ์หมิงและชิง : การจัดการนิทรรศการถาวรในพิพิธภัณฑ์ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาภูมิหลัง พัฒนาการทางประวัติศาสตร์และเอกลักษณ์ของอักษรจารึกบนเครื่องเคลือบเตาจักรพรรดิในราชวงศ์หมิงและชิง วิเคราะห์ความหมายและอิทธิพลของอักษรจารึกบนเครื่องเคลือบ เพื่อสร้างต้นแบบและแบบจำลองการจัดแสดงนิทรรศการถาวรเครื่องเคลือบอักษรจารึกในพิพิธภัณฑ์ โดยนำไปสู่แนวทางแผนการสร้างความร่วมมือการหน่วยงานภายนอกสู่การเผยแพร่วัฒนธรรมเครื่องเคลือบอักษรจารึกต่อสาธารณชน โดยเก็บข้อมูลด้วยการวิจัยทางเอกสารลงพื้นที่ภาคสนาม สัมภาษณ์ แบบสอบถาม เพื่อนำมาวิเคราะห์ความหมายและคุณค่าของอักษร ผลการวิจัยในงานวิจัยนี้ องค์กรความรู้เกี่ยวกับพัฒนาการและอัตลักษณ์อักษรจารึกบนเครื่องเคลือบเตาจักรพรรดิในราชวงศ์หมิงและชิงที่ได้จากการศึกษา ได้ถูกนำมาใช้ในการออกแบบเส้นทางการเยี่ยมชม เนื้อหาจัดแสดงวัตถุที่การจัดแสดงและส่วนประกอบอื่น ๆ ของนิทรรศการถาวรเครื่องเคลือบอักษรจารึกในพิพิธภัณฑ์ของมหาวิทยาลัยเซรามิกจึงเตอเจิ้น

คำสำคัญ : สมัยราชวงศ์หมิงและชิง, เตาจักรพรรดิ, อักษรจารึกบนเครื่องเคลือบ, นิทรรศการถาวร

Abstract

The research on “Inscriptions and Interpretation on Imperial Kiln Porcelains in Ming and Qing Dynasty: Management of Permanent Exhibition in the Museum” aimed to study the background, historical development, and the identity of inscriptions on imperial kiln porcelains in Ming and Qing Dynasty; and to analyze semantics and influences of inscriptions on porcelains. The objectives were to create the prototypes and the permanent exhibition model of porcelains with inscriptions in

the museum; leading to guidelines for creating collaboration from external agencies to transfer the culture of porcelains with inscriptions to public. The data was collected by documentary research, field work, interviews, and the questionnaire to analyze semantics and the values of inscriptions. According to the results, the obtained body of knowledge about the development and the identity of inscriptions on imperial kiln porcelains in Ming and Qing Dynasty was used to design the route, contents, objects, and other components at permanent exhibition of porcelains with inscriptions in Jingdezhen Ceramic University's museum.

Keywords : Ming and Qing Dynasty, Imperial Kiln, Inscriptions on porcelains, Permanent Exhibition

บทนำ

“หมิงเหวิน” (铭文) หรือ “จารึก” บนเครื่องเคลือบโบราณเป็นเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่โดดเด่นของประเทศจีน จารึกเป็นเครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ที่เขียนขึ้นในกระบวนการทำเครื่องเคลือบ ช่วงราชวงศ์หมิงและชิงปรากฏการเขียนชื่อปีรัชศกของจักรพรรดิบนเครื่องเคลือบ โดยการเขียนรูปแบบนี้เรียกว่า “ชวนจื่อ” (款识) หรือ “อักษรจารึก” ดังนั้นเครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ที่ปรากฏบนเครื่องเคลือบก่อนสมัยราชวงศ์หมิงมักถูกเรียกว่า “จารึก” ส่วนเครื่องหมายหรือตัวอักษรที่ปรากฏบนเครื่องเคลือบช่วงสมัยราชวงศ์หมิงเป็นต้นมา จะถูกเรียกว่า “อักษรจารึก” (Zhu, 2018)

การพัฒนาของอักษรจารึกบนเครื่องเคลือบนั้นดำเนินไปพร้อมกับประวัติศาสตร์อันยาวนานของเครื่องเคลือบ อักษรจารึกบนเครื่องเคลือบนั้นเหมือนกับกิจกรรมทางสังคมของมนุษย์ เป็นร่องรอยที่มนุษย์จารึกไว้บนเครื่องเคลือบ ซึ่งมีหน้าที่เป็นสัญลักษณ์ที่ใช้ในการสื่อความหมาย

รูปทรงและการตกแต่งเครื่องเคลือบเต็มไปด้วยเอกลักษณ์ในแต่ละช่วงเวลา การจัดแสดงเครื่องเคลือบแต่ละยุคสมัยของจีนในพิพิธภัณฑ์ให้สาธารณชนได้รับชม ถือเป็น การเผยแพร่ความรู้ด้านวัฒนธรรมดั้งเดิมพร้อมกับวัฒนธรรมเครื่องเคลือบ ดังนั้น ในพิพิธภัณฑ์ขนาดใหญ่ของประเทศไทยและต่างประเทศต่างมีการออกแบบ พื้นที่นิทรรศการสำหรับเครื่องเคลือบจีนโดยเฉพาะ นอกจากนี้อักษรจารึกถือเป็น ส่วนหนึ่งในการตกแต่งเครื่องเคลือบ โดยอักษรจารึกส่วนมากมักถูกเขียน สลักหรือ ประทับใต้ฐานเครื่องเคลือบ จึงทำให้เวลาที่จัดแสดงวัตถุมักถูกมองข้าม และ พิพิธภัณฑ์เฉพาะทางหรือพิพิธภัณฑ์ทั่วไปต่างไม่มีการจัดแสดงอักษรจารึกบนเครื่อง เคลือบโดยเฉพาะ

ตั้งแต่สมัยราชวงศ์หมิงและชิงเป็นต้นมา อักษรจารึกบนเครื่องเคลือบได้ ค่อย ๆ เปลี่ยนหน้าที่จากการบันทึกกลายเป็นศิลปะที่มีสุนทรียภาพด้านการตกแต่ง (Feng, 1982) การเปลี่ยนแปลงบทบาทหน้าที่ของอักษรจารึกบนเครื่องเคลือบนั้น ได้สะท้อนถึงการเปลี่ยนแปลงด้านสุนทรียภาพของชาวจีน อักษรจารึกบนเครื่อง เคลือบแฝงไปด้วยคุณค่าทางศิลปะวัฒนธรรม ตลอดจนสภาพสังคม เศรษฐกิจ วัฒนธรรมและขนบธรรมเนียมประเพณีของแต่ละยุคสมัย โดยความงามของรูปแบบ อักษรจีนที่เขียนด้วยพู่กันจีนเป็นการแสดงออกบทรูปธรรม และเป็นไปไม่ได้ที่จะ พบความเชื่อมโยงระหว่างนามธรรมกับรูปธรรมในทุกส่วน ดังนั้นไม่อาจปฏิเสธได้ว่า ความงามของการเขียนพู่กันจีนแฝงไปด้วยความคลุมเครือ และมีกฎเกณฑ์ความงาม ตามสภาพความเป็นจริงของการวาดเส้นโค้ง (แต่ไม่ใช่รูปแบบภายนอก) ซึ่งมีนัก วิชาการและนักปรัชญาต่าง ๆ ได้นิยามถึงความงามเอาไว้ อาทิ นักปรัชญาชาวกรีก โบราณเพลโต (Plato) ชี้ให้เห็นว่าสิ่งสวยงามทั้งหมดมาจากแนวคิดของความงาม (Chen, 2017) ต่อมา Theodor Lipps ได้อธิบายว่า ความงามคือสิ่งที่เห็นและรู้สึก จากภายนอก ความงามของ Benedetto Croce หมายถึงสิ่งที่สร้างขึ้นจาก สัญชาตญาณ Georg Wilhelm Friedrich Hegel ได้อธิบายแนวคิดด้านความงาม ไว้ว่า “ความงามคือความคิดที่มีฟอร์ม (Form) หรือรูปแบบที่แน่นอน และเป็นสิ่งที่ ฟังพอใจ” (Hegel, 1998) อาจกล่าวได้ว่าคำนิยามของความงามที่นักปรัชญาและ

นักวิชาการต่าง ๆ จึงมีความเกี่ยวข้องกับความงามของตัวอักษรพุทฺธกันจีนไม่มากนักน้อย แนวคิดสุนทรียศาสตร์การเขียนพุทฺธกันจีนก็ไม่สามารถแยกจากค่านิยมต่าง ๆ เหล่านี้ได้ อีกทั้งแนวคิดประเภทนี้เน้นให้สุนทรียศาสตร์การเขียนพุทฺธกันจีนมีสีสันและโดดเด่นมากยิ่งขึ้น

ดังนั้นคุณค่าทางประวัติศาสตร์และสุนทรียภาพของอักษรจารึกบนเครื่องเคลือบเหล่านี้ จึงควรค่าแก่การจัดแสดงเป็นนิทรรศการถาวรในพิพิธภัณฑ์ เพื่อเป็นส่วนเสริมในการจัดแสดงเครื่องเคลือบในพิพิธภัณฑ์ ทั้งยังเพิ่มข้อมูลการวิจัยทางวิชาการ ทำให้ผู้คนในเมืองจื๋อเต๋อเจิ้นและผู้มาเยือนได้เข้าใจเกี่ยวกับเครื่องเคลือบอย่างลึกซึ้งมากยิ่งขึ้นในขณะเดียวกัน อักษรจารึกบนเครื่องเคลือบก็เป็นส่วนหนึ่งของการตกแต่งเครื่องเคลือบ ดังนั้นการจัดแสดงอักษรจารึกบนเครื่องเคลือบจึงเป็นการเผยแพร่วัฒนธรรมเครื่องเคลือบให้แก่สาธารณชน กล่าวได้ว่าเป็นรูปแบบใหม่ในการสืบทอดและการเผยแพร่วัฒนธรรมเครื่องเคลือบอีกวิธีหนึ่ง

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. ศึกษาพัฒนาการทางประวัติศาสตร์ และเอกลักษณ์ของอักษรจารึกบนเครื่องเคลือบเตาจักรพรรดิในสมัยราชวงศ์หมิงและชิง
2. ศึกษาความหมายของอักษรจารึกบนเครื่องเคลือบเตาจักรพรรดิในสมัยราชวงศ์หมิงและชิงและอิทธิพลของจารึกบนเครื่องเคลือบในสมัยราชวงศ์หมิงและชิง
3. เพื่อสร้างแบบจำลองนิทรรศการถาวรเครื่องเคลือบอักษรจารึกในสมัยราชวงศ์หมิงและชิง

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

นำองค์ความรู้เกี่ยวกับเครื่องเคลือบอักษรจารึกเตาจักรพรรดิในสมัยราชวงศ์หมิงและชิง ไปสู่การออกแบบแนวทางการจัดนิทรรศการถาวรรูปแบบใหม่ของเครื่องเคลือบอักษรจารึกเตาจักรพรรดิของราชวงศ์หมิงและชิง อีกทั้งได้ต้นแบบการจัดการนิทรรศการถาวรเครื่องเคลือบอักษรในพิพิธภัณฑ์ของมหาวิทยาลัย ซึ่ง

ร่วมมือกับองค์กรภายนอกอื่นๆ เพื่อพัฒนากิจการกรรมการฝึกอบรมที่เกี่ยวข้อง ส่งเสริม
มรดกทางวัฒนธรรมของเครื่องเคลือบอักษรจารึกและส่งเสริมการพัฒนาวัฒนธรรม
เครื่องเคลือบในชุมชนท้องถิ่น

ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา

ศึกษาพัฒนาการทางประวัติศาสตร์ รูปแบบ เทคนิค ความหมายการ
ตีความของอักษรจารึกปรีชศกของเตาจักรพรรดิในสมัยราชวงศ์หมิง (ค.ศ. 1368-
1644) และราชวงศ์ชิง (1636-1912) อีกทั้งผู้วิจัยใช้ทฤษฎีสุนทรียศาสตร์ และทฤษฎี
การจัดการพิพิธภัณฑ์ การจัดนิทรรศการและหลักการออกแบบนิทรรศการถาวร เพื่อ
วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการศึกษา นำไปสู่แนวทางการออกแบบและการจัดการ
นิทรรศการถาวรเครื่องเคลือบอักษรจารึกเตาจักรพรรดิในราชวงศ์หมิงและชิง

2. ขอบเขตด้านพื้นที่

ผู้วิจัยแบ่งพื้นที่ในการศึกษาวิจัยเป็นสองส่วน ดังนี้

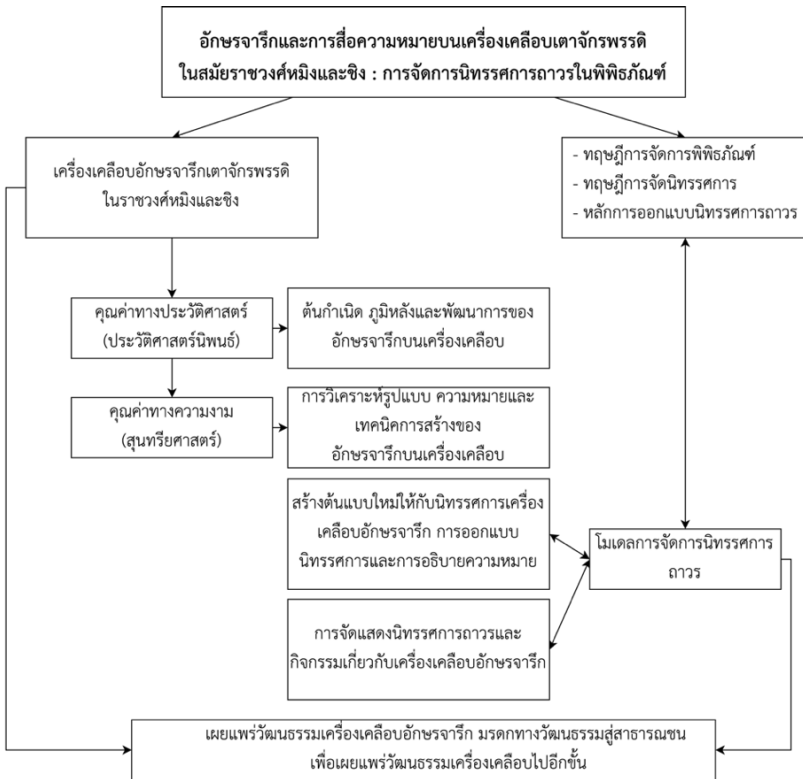
ลงพื้นที่ภาคสนาม : พิพิธภัณฑ์เครื่องเคลือบดินเผาแห่งชาติ พิพิธภัณฑ์
เตาจักรพรรดิจี้เต๋อเจิ้น เนื่องจากพิพิธภัณฑ์เครื่องเคลือบดินเผาแห่งชาติเป็น
พิพิธภัณฑ์ที่จัดแสดงเครื่องเคลือบโดยเฉพาะ และพิพิธภัณฑ์เตาจักรพรรดิจี้เต๋อเจิ้น
ถูกจัดตั้งจากพื้นฐานของโรงงานเตาจักรพรรดิในสมัยราชวงศ์ หมิงและชิง อีกทั้งยัง
ของสะสมบางส่วนยังเป็นเครื่องเคลือบที่ยังไม่ได้นำเข้าวังหลวง หรือเป็นเศษชิ้นส่วน
เครื่องเคลือบเตาจักรพรรดิในสมัยนั้นที่ถูกนำฟื้นฟู

พื้นที่ที่จัดแสดงนิทรรศการ : พิพิธภัณฑ์มหาวิทยาลัยเซรามิกจี้เต๋อ
เจิ้น เนื่องจากกลุ่มผู้เยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์แห่งนี้ ส่วนใหญ่เป็นนักเรียน นักศึกษาและ
บุคคลทั่วไปในสังคม อีกทั้งยังเป็นพิพิธภัณฑ์ที่สร้างขึ้นใหม่ ดังนั้นจึงมีพื้นที่จัดแสดง
ที่สามารถถล่มมือปฏิบัติจริงได้

3. ขอบเขตด้านเวลา สมัยราชวงศ์หมิงปี ค.ศ. 1368-1644 และสมัย
ราชวงศ์ชิงปี ค.ศ. 1616-1912

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผู้วิจัยศึกษาพัฒนาการทางประวัติศาสตร์ของเตาจักรพรรดิและเครื่องเคลือบอักษรจารึกในราชวงศ์หมิงและชิง ในขณะเดียวกันก็ใช้ทฤษฎีสุนทรียศาสตร์ในการวิเคราะห์และสรุปรูปแบบ ความหมายและเทคนิคของอักษรจารึกบนเครื่องเคลือบเตาจักรพรรดิในราชวงศ์หมิงและชิง พร้อมทั้งทำการสรุปประวัติศาสตร์ อีกทั้งใช้ทฤษฎีการจัดการพิพิธภัณฑ์ ทฤษฎีการจัดนิทรรศการในพิพิธภัณฑ์ และหลักการออกแบบนิทรรศการถาวรสนับสนุนการศึกษาวิจัยรูปแบบการจัดการนิทรรศการถาวรของพิพิธภัณฑ์ ออกแบบนิทรรศการถาวรเพื่อเป็นต้นแบบการจัดการแสดงรูปแบบใหม่ของนิทรรศการถาวรเครื่องเคลือบอักษรจารึกเตาจักรพรรดิในราชวงศ์หมิงและชิง



ภาพประกอบที่ 1 กรอบแนวคิดของการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

1. การวิจัยทางเอกสาร ผู้วิจัยศึกษาจากเอกสารที่เกี่ยวข้องกับอักษรจารึกเครื่องเคลือบ รวมถึงทฤษฎีและหลักการการจัดการพิพิธภัณฑ์ ทฤษฎีการจัดนิทรรศการในพิพิธภัณฑ์ หลักการออกแบบนิทรรศการถาวร ทฤษฎีสุนทรียศาสตร์ เป็นต้น โดยวิเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเชิงลึก เพื่อชี้ให้เห็นภาพรวมปัญหาและทิศทางการพัฒนานิทรรศการถาวรในอนาคต เสนอแนวคิดและข้อเสนอแนะของตนเองบนพื้นฐานของทฤษฎีที่เกี่ยวข้องและสภาพความเป็นจริง เพื่อเป็นข้อมูลอ้างอิงสำหรับงานวิจัยในอนาคต

2. การวิจัยภาคสนาม ผู้วิจัยลงพื้นที่สำรวจพิพิธภัณฑ์เครื่องเคลือบดินเผาแห่งชาติและพิพิธภัณฑ์เตาจักรพรรดิจิ่งเต๋อเจิ้น เพื่อเก็บข้อมูลเกี่ยวกับเครื่องเคลือบอักษรจารึกเตาจักรพรรดิในราชวงศ์ หมิงและชิง

นอกจากนี้ผู้วิจัยใช้แบบสัมภาษณ์ผ่านการประเมินความเที่ยงตรง (IOC) จากผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน โดยนำแบบสัมภาษณ์ดำเนินการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์การวิจัยหรือการทำงานด้านเครื่องเคลือบอักษรจารึกที่เกี่ยวข้องจำนวน 3 ท่าน ได้แก่

- Xiang Yuanhua นักวิจัยในพิพิธภัณฑ์เตาจักรพรรดิจิ่งเต๋อเจิ้น
- Wu Junming ผู้รับผิดชอบศูนย์วิจัยเครื่องเคลือบโบราณ มหาวิทยาลัยเซรามิกจิ่งเต๋อเจิ้น

- Cao Jianwen อาจารย์เฉพาะทางด้านการอนุรักษ์โบราณวัตถุของมหาวิทยาลัยเซรามิกจิ่งเต๋อเจิ้น

และผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์การวิจัยหรือการปฏิบัติงานพิพิธภัณฑ์จำนวน 3 ท่าน ได้แก่

- Zhao Gang ผู้รับผิดชอบพิพิธภัณฑ์เครื่องเคลือบดินเผาแห่งชาติ
- Wen Yanjun ผู้รับผิดชอบพิพิธภัณฑ์เตาจักรพรรดิจิ่งเต๋อเจิ้น
- Cao Jianwen ผู้รับผิดชอบพิพิธภัณฑ์ชิงหยวนฮวาในมหาวิทยาลัยเซรามิกจิ่งเต๋อเจิ้น

เพื่อให้ทำความเข้าใจเกี่ยวกับเครื่องเคลือบอักษรจารึกและสถานการณ์ปัจจุบันของการจัดแสดงวัตถุประเภทเครื่องเคลือบในพิพิธภัณฑ์และวิเคราะห์โมเดลการจัดการนิทรรศการถาวรของพิพิธภัณฑ์

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังใช้แบบสอบถามที่ผ่านการประเมินความเที่ยงตรง (IOC) จากผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อใช้สำหรับเก็บข้อมูลจากแบบสอบถามด้านประสบการณ์จากผู้เยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์เครื่องเคลือบดินเผาแห่งชาติและพิพิธภัณฑ์เตาจักรพรรดิจิ่งเต๋อเจิ้นปัจจุบัน จำนวนทั้งหมด 400 ชุด เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาใช้ในการวิเคราะห์เพื่อออกแบบ และนำไปสู่แนวทางการจัดพื้นที่ประสบการณ์สำหรับการเยี่ยมชม

นิทรรศการถาวรเครื่องเคลื่อนอักษรจารึกเตาจักรพรรดิในสมัยราชวงศ์ หมิงและชิง ซึ่งเป็นเป้าหมายในการวิจัย

3. การวิจัยเชิงบูรณาการ ขอบเขตประชากรงานวิจัยนี้คือเครื่องเคลื่อนอักษรจารึก ดังนั้นผู้วิจัยใช้การวิจัยเชิงบูรณาการในศึกษาวิเคราะห์อักษรจารึกอย่างครอบคลุมและแบ่งประเภทข้อมูล เกณฑ์พื้นฐานสำหรับการจำแนกประเภทมีอยู่ 2 ประการ ประการที่หนึ่ง จำแนกประเภทจากวิธีการสร้าง โดยพิจารณาจากด้านต่าง ๆ ได้แก่ วิธีการจารึก รูปแบบของอักษรจารึกและเนื้อหาของอักษรจารึก ประการที่สอง จำแนกประเภทจากพัฒนาการทางประวัติศาสตร์ของเครื่องเคลื่อน

สรุปผลการวิจัย

1. พัฒนาการอักษรจารึกบนเครื่องเคลื่อนเตาจักรพรรดิในสมัยราชวงศ์ หมิงและชิง

ในสมัยราชวงศ์หมิงและชิง เมืองจิ้งเต๋อเจิ้นได้กลายเป็นศูนย์กลางการผลิตเครื่องเคลื่อน ซึ่งเป็นตัวแทนที่สะท้อนให้เห็นระดับความสามารถในการผลิตเครื่องเคลื่อนในสองยุคสมัยนี้ โดยมีการสร้างโรงงานเครื่องเคลื่อนจักรพรรดิขึ้นที่เมืองจิ้งเต๋อเจิ้นในช่วงต้นราชวงศ์หมิง และในสมัยราชวงศ์ชิง ได้สร้างปรับปรุงพัฒนาโรงงานเตาจักรพรรดิบนพื้นฐานของโรงงานเครื่องเคลื่อนจักรพรรดิในสมัยราชวงศ์หมิง เครื่องเคลื่อนที่ผลิตกันจากโรงงานเตาจักรพรรดิใช้ในวังหลวงเท่านั้น อักษรจารึกบนเครื่องเคลื่อนในสมัยราชวงศ์หมิงและชิงเป็นการจารึกความเป็นเจ้าของ และชื่อปี่รัชคของจักรพรรดิถูกกำหนดให้เป็นอักษรจารึกบนเครื่องเคลื่อน ซึ่งการจารึกรูปแบบนี้เริ่มขึ้นในสมัยจักรพรรดิหย่งเล่อแห่งราชวงศ์หมิง (Ye, 2006) ตั้งแต่นั้นมาเครื่องเคลื่อนจากเตาจักรพรรดิสมัยราชวงศ์หมิงและชิงก็ปฏิบัติตามอย่างต่อเนื่อง



ภาพประกอบที่ 2 การลงพื้นที่สำรวจพิพิธภัณฑ์เครื่องเคลือบดินเผา



ภาพประกอบที่ 3 การลงพื้นที่สำรวจพิพิธภัณฑ์เตาจักรพรรดิจึงเต๋อเงิน

อักษรจารึกบนเครื่องเคลือบเตาจักรพรรดิในสมัยราชวงศ์หมิงและชิงมีรูปแบบและลักษณะที่แตกต่างกัน ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็นช่วงเวลาดังต่อไปนี้

ช่วงรัชสมัยหย่งเล่อ (ค.ศ. 1403 - 1424) เริ่มมีการการเขียนชื่อปีรัชศกหรือชื่อรัชกาลของจักรพรรดิเงินบนเครื่องเคลือบเตาราชสำนัก จนกลายเป็นข้อกำหนดสำคัญในการตกแต่งเครื่องเคลือบในยุคสมัยต่อมา รูปแบบของอักษรจารึกบนเครื่องเคลือบรัชสมัยหย่งเล่อส่วนใหญ่มักเขียนด้วยอักษร จั้วน⁴ 4 ตัวอักษรว่า “ผลิตปีหย่งเล่อ” (永乐年制)

⁴ อักษรจั้วน เป็นหนึ่งในอักษรจีนโบราณของอักษรจีน ตัวอักษรเรียบง่าย มีความโค้งมน เส้นอักษรเป็นระเบียบและเรียบง่าย

ช่วงรัชสมัยชวนเต๋อ (ค.ศ. 1426 - 1435) นิยมจารึกปีรัชศกของจักรพรรดิเป็นอย่างมาก ซึ่งเครื่องเคลือบจำนวนมากปรากฏจารึกคำว่า “ผลิตปีชวนเต๋อแห่งต้าหมิง” (大明宣德年制) นอกจากนี้อักษรจารึกบนเครื่องเคลือบในรัชสมัยชวนเต๋อ ยังไม่มีตำแหน่งที่แน่นอน รูปแบบตัวอักษรยังใช้ตัวอักษรมาตรฐานของหน่วยราชการสมัยราชวงศ์หมิง

อย่างไรก็ตามในสามรัชสมัยต่อมา (เจิ้งถ่ง จิ้งไท่และเทียนชุ่น) กลับไม่นิยมการจารึกอักษรบนเครื่องเคลือบ (The Palace Museum, 2022)

ช่วงรัชสมัยเฉิงฮว่าถึงวันลี่ (ค.ศ. 1465 - 1620) ส่วนใหญ่มักเขียน 6 อักษรจารึกได้ฐานภาชนะว่า “ผลิตปี...แห่งต้าหมิง”⁵ (大明某某年制) เขียนด้วยสีน้ำเงินเป็นหลัก แต่ก็มีอักษรจารึกบางส่วนที่เขียนด้วยสีแดง หรือสลักและเขียนตัดเส้นด้วยน้ำทอง วิธีการเขียนอักษรในรัชสมัยวันลี่จะค่อนข้างคล้ายกับอักษรหยานข่าย⁶ (Geng, 1993)

รัชสมัยเทียนฉี (ค.ศ. 1621 - 1627) รัชสมัยฉงเจิน (ค.ศ. 1628 - 1644) จนถึงรัชสมัย ซุนจื้อแห่งราชวงศ์ชิง (ค.ศ. 1644 - 1661) เป็นช่วงที่ปรากฏเครื่องเคลือบอักษรจารึกน้อยมาก

⁵ อักษรมาตรฐาน เป็นรูปแบบอักษรที่เกิดขึ้นจากระบบการสอบคัดเลือกข้าราชการเคอจิวตัวอักษรมีลักษณะสี่ดาเข็ม ทรงสี่เหลี่ยม ดุสะอาดตา

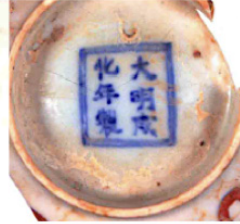
⁶ อักษรเหยียนข่าย เป็นแบบอักษรที่สร้างขึ้นโดยเหยียนเจินชิง นักประดิษฐ์ตัวอักษรในสมัยราชวงศ์ถัง ลักษณะอักษรค่อนข้างเป็นระเบียบ แข็งตรง



รัชสมัยหย่งเล่อ



รัชสมัยชวนเต๋อ



รัชสมัยเฉิงฮว่า



รัชสมัยหงจื่อ



รัชสมัยเจิ้งเต๋อ



รัชสมัยเจิ้งจิ้ง



รัชสมัยวันสี่



รัชสมัยเทียนตี้



รัชสมัยฉงเจิน

ภาพประกอบที่ 4 อักษรจารึกใต้ฐานเครื่องเคลือบในรัชศกหย่งเล่อ - รัชศกฉงเจิน แห่งสมัยราชวงศ์หมิง ช่วงปีค.ศ. 1404 - 1638 (Geng, 1993)

ต่อมา ช่วงรัชสมัยคังซีแห่งราชวงศ์ชิง (ค.ศ. 1662 - 1772) เริ่มกลับมาใช้กฎการเขียนอักษรจารึก 6 ตัวด้วยอักษรข่าย⁷ และในรัชสมัยยงเจิ้งเริ่มปรากฏอักษรจารึกที่เขียนด้วยอักษรจ้วน

รัชสมัยเฉียนหลง (ค.ศ. 1736 - 1795) มีประวัติศาสตร์ที่ยาวนานถึง 60 ปี และเนื่องจากการส่งต่อเทคนิคระหว่างอาจารย์กับลูกศิษย์ เกิดการเปลี่ยนแปลงของช่างฝีมืออยู่บ่อยครั้ง ดังนั้น ส่งผลให้มีตัวอักษรและรูปแบบที่หลากหลาย และปรากฏ

⁷ อักษรข่าย เป็นรูปแบบอักษรจีน ตัวอักษรมีลักษณะตัวใหญ่ เว้นช่องว่างเป็นระเบียบ เป็นอักษรจีนโบราณที่นิยมใช้เขียนทั่วไปในยุคปัจจุบัน

การผสมผสานรูปแบบตัวอักษรระหว่างอักษรข่อยและอักษรลื้อ⁸

แต่อย่างไรก็ตามอักษรจารึกที่ปรากฏในรัชสมัยเฉียนหลง เจียชิ่ง (ค.ศ. 1796 - 1820) (ภาพที่ 16) และต้ากง (ค.ศ. 1821 - 1850) (ภาพที่ 17) นิยมเขียนอักษรจารึกด้วย 6 อักษรจ้วนเป็นหลัก ซึ่งมีลักษณะเป็นตัวบรรจงและมีแบบแผน

ช่วงรัชสมัยเสียนเฟิง (ค.ศ. 1851 - 1861) ถงจื่อ (ค.ศ. 1862 - 1874) กวงซวี่ (ค.ศ. 1875 - 1908) และซวนถ่ง (ค.ศ. 1909 - 1911) เริ่มกลับมานิยมการจารึกอักษรแบบอักษรข่อย โดยเขียนด้วย 6 ตัวอักษรสีน้ำเงินตัวบรรจง



ภาพประกอบที่ 5 อักษรจารึกได้ฐานเครื่องเคลือบในรัชศกคังซี - รัชศกกวงซวี่
แห่งสมัยราชวงศ์ชิง ค.ศ. 1662 - 1908 (Geng, 1993)

⁸ อักษรลื้อเป็นรูปแบบอักษรจีนที่เกิดขึ้นในสมัยราชวงศ์ฉิน ซึ่งพัฒนามาจากอักษรจ้วน มีลักษณะตัวอักษรใหญ่ เส้นแนวนอนยาวตรง มีความเหลี่ยมคม

2. การวิเคราะห์สุนทรียภาพ รูปแบบ คุณค่า ความหมาย เทคนิค และ อิทธิพลของอักษรจารึกบนเครื่องเคลือบเตาจักรพรรดิในสมัยราชวงศ์หมิงและชิง

จากการวิเคราะห์สุนทรียภาพ รูปแบบ คุณค่าและความหมาย พบว่า อักษรจารึกบนเครื่องเคลือบใช้เทคนิคการเขียนด้วยพู่กันจีน ซึ่งด้านสุนทรียภาพ ความงามของรูปแบบตัวอักษรส่วนใหญ่จะเลียนแบบรูปแบบตัวอักษรในสมัยราชวงศ์ถังและซ่ง ซึ่งความงามมีความเชื่อมโยงระหว่างสิ่งต่าง ๆ ในระเบียบวิธีวิจัยด้านสุนทรียศาสตร์ ความสำคัญของสุนทรียศาสตร์อยู่ที่เหตุผลที่แท้จริงสำหรับการมีอยู่ของความงามแต่ละประเภท โดยพิจารณาจากมุมมองเชิง “สัมพันธ์และความเชื่อมโยง” (Chen, 2017)

ดังนั้นการจารึกปีรัชศกของจักรพรรดิ เป็นข้อกำหนดของจักรพรรดิ และช่างฝีมือที่กำหนดขึ้นในการผลิตเครื่องเคลือบ ซึ่งลักษณะของเครื่องเคลือบเตาจักรพรรดิส่วนใหญ่ได้รับอิทธิพลจากพระราชานิยมของจักรพรรดิ โดยไม่คำนึงถึงรูปร่าง การตกแต่ง และความหมาย

จักรพรรดิริเริ่มสื่อความหมายบางอย่างบนเครื่องเคลือบ เพื่อแสดงความปรารถนาและเจตนารมณ์ของจักรพรรดิ เตาจักรพรรดิเป็นแหล่งผลิตภัณฑ์เครื่องเคลือบสำหรับพระราชวังและของกำนัลเท่านั้น เครื่องเคลือบที่ทำจากเตาจักรพรรดิไม่เพียงแต่มีความประณีตในการออกแบบและการผลิตเท่านั้น แต่ยังห้ามไม่ให้บุคคลธรรมดาในสังคมใช้งาน การก่อตั้งเตาจักรพรรดิส่งผลต่อบทบาทในวิถีชีวิตของชนชั้นสูงในระบอบการปกครองศักดินา และสะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญกับความเป็นหนึ่งเดียวกันของเครื่องใช้สำหรับจักรพรรดิ ตั้งแต่สมัยจักรพรรดิหย่งเล่อแห่งราชวงศ์หมิง (ค.ศ. 1403-1424) จึงเกิดการประทับปีรัชศกของจักรพรรดิได้ฐานของเครื่องเคลือบ โดยมีเครื่องเคลือบที่จารึกปีรัชศกจึงเป็นเครื่องเคลือบที่มีคุณภาพสูงเท่านั้น

ในด้านคุณค่าและความหมาย อักษรจารึกของเตาจักรพรรดิเป็นสื่อที่แสดงถึงการรวบรวมอำนาจของจักรพรรดิในระบอบสมบูรณาญาสิทธิราชย์ คุณสมบัติและความสำคัญของภาษาจะมีคุณค่ามากขึ้นจากอักษรจารึก การเขียนปีรัชศกได้ฐาน

ภาษาจะเป็นแสดงอำนาจของจักรพรรดิ และง่ายต่อการวินิจฉัยปีที่สร้างขึ้นของเครื่องเคลือบ อีกทั้งบทบาทของเครื่องเคลือบเมื่อปรากฏการจารึกปราชญ์บนเครื่องเคลือบเนื่องด้วยถูกมองว่าเป็นเครื่องเคลือบที่ถูกละเลย

ในมิติด้านเทคนิค อักษรจารึกส่วนใหญ่ใช้วิธีการเขียนพู่กันจีนในการเขียน อักษรจารึกบนเครื่องเคลือบ ในมิติคุณค่า การศึกษาวิเคราะห์อักษรจารึกเตาจักรพรรดิสามารถสะท้อนให้เห็นถึงอิทธิพลและข้อจำกัดของการผลิตเครื่องเคลือบในมิติอิทธิพล การจารึกปราชญ์บนเครื่องเคลือบเตาจักรพรรดิเป็นเงื่อนไขที่จักรพรรดิกำหนด เพื่อแยกแยะประเภทว่าเป็นเครื่องเคลือบจากเตาจักรพรรดิกับเตาชาวบ้านอย่างชัดเจน ซึ่งการจำแนกเช่นนี้ส่งผลกับการผลิตเครื่องเคลือบ ดังนั้นระบบการจารึกปราชญ์จึงกลายเป็นเงื่อนไขสำคัญในการผลิตเครื่องเคลือบจากเตาจักรพรรดิ แรงจูงใจจักรพรรดิและความตระหนักของช่างฝีมือนี้สามารถเรียกอีกอย่างว่า “ผลจูงใจของอักษรจารึก” และเพื่อแสดงถึงแรงจูงใจและความต้องการของจักรพรรดิที่สะท้อนผ่านอักษรจารึก ผู้วิจัยจึงกำหนดหัวข้อ “นิทรรศการถาวรเครื่องเคลือบอักษรจารึกเตาจักรพรรดิในสมัยราชวงศ์หมิงและชิง ว่า “ตราประทับแห่งจักรพรรดิ

3. แนวทางการจัดการนิทรรศการถาวรในพิพิธภัณฑ์

จากองค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษาและวิเคราะห์ ผู้วิจัยได้นำมาจัดการเพื่อเผยแพร่องค์ความรู้ โดยผู้วิจัยเลือกพื้นที่จัดนิทรรศการชั่วคราวของพิพิธภัณฑ์มหาวิทยาลัยเซรามิกจิ่งเต๋อเจิน เป็นพื้นที่จัดตั้งนิทรรศการถาวรด้วยเหตุผลในการเลือกดังนี้

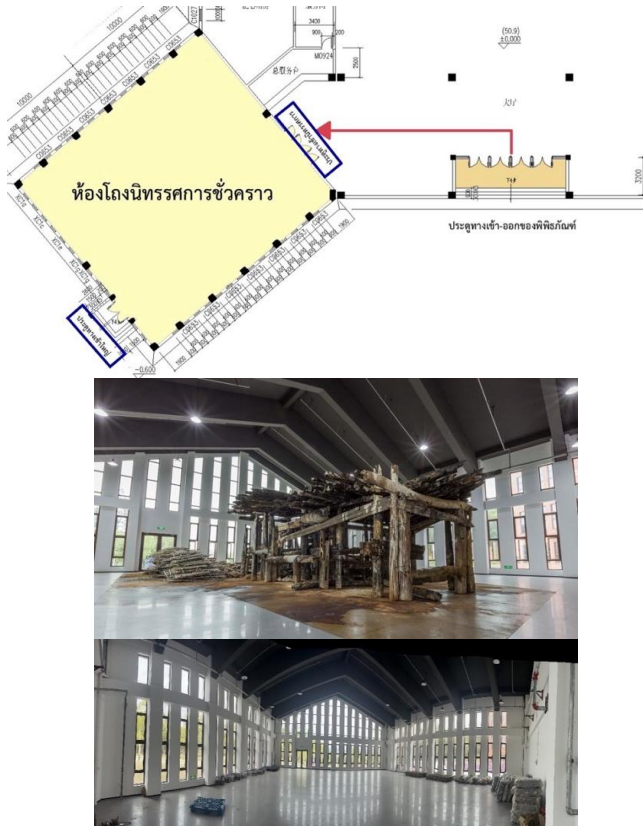
1) เนื่องจากนิทรรศการออกแบบเพื่อจัดเป็นนิทรรศการถาวรที่แสดงเนื้อหาเกี่ยวกับอักษรจารึกบนเครื่องเคลือบในสมัยราชวงศ์หมิงและชิง ซึ่งมหาวิทยาลัยเซรามิกจิ่งเต๋อเจิน เป็นมหาวิทยาลัยที่รวบรวมองค์ความรู้และมีประสบการณ์ด้านงานวิจัยที่หลากหลาย ดังนั้นจึงเหมาะสมเป็นพื้นที่สำหรับนำเสนอเนื้อหาของนิทรรศการถาวร



ภาพประกอบที่ 6 ตำแหน่งของพื้นที่นิทรรศการชั่วคราวของพิพิธภัณฑ์
มหาวิทยาลัยเซรามิกจิงเต๋อเจิ้น

2) พื้นที่ภายในห้องโถงนิทรรศการนี้ค่อนข้างเป็นอิสระ เป็นพื้นที่ที่สโลว์และเรียบง่าย มีพื้นที่ 364 ตารางเมตร ซึ่งเป็นพื้นที่ที่เพียงพอต่อการบูรณาการการจัดแสดงวัตถุและพื้นที่นิทรรศการเชิงโต้ตอบแบบมีส่วนร่วม เพื่อสัมผัสประสบการณ์ที่หลากหลาย

3) ห้องโถงนิทรรศการเชื่อมกับประตูซึ่งเป็นทางเข้าหลักของพิพิธภัณฑ์ มีประตูเข้าออกทางประตู จึงสามารถสร้างเส้นทางเดินชมได้อย่างหลากหลายและสะดวกต่อผู้สนใจเยี่ยมชมนิทรรศการ และเนื่องด้วยสภาพแวดล้อมและมีจุดการจัดแสงที่เหมาะสม ซึ่งต่างจากการจัดแสดงแบบดั้งเดิมในพิพิธภัณฑ์ ทำให้สามารถเลือกมีวิธีการจัดแสดงที่หลากหลาย



ภาพประกอบที่ 7 แผนผังและสภาพแวดล้อมภายในห้องโรงนิทรรศการ

จากการศึกษาพื้นที่ข้างต้น จึงเห็นได้ว่าพื้นที่ห้องโรงนิทรรศการชั่วคราวเหมาะสมสำหรับนิทรรศการถาวรของเครื่องเคลือบอักษรจารึกเตาจักรพรรดิในสมัยราชวงศ์หมิงและชิง

4. แบบจำลองแผนผังการจัดแสดงและการออกแบบนิทรรศการ

ในแนวทางการวางแผนและการออกแบบนิทรรศการถาวรนี้ ผู้วิจัยได้นำแนวคิดจากแบบสอบถามด้านประสบการณ์จากผู้เยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์เครื่องเคลือบดินเผาแห่งชาติและพิพิธภัณฑ์เตาจักรพรรดิจื๋ต๋องเจิ้นปัจจุบัน จำนวนทั้งหมด

400 ชุด โดยได้มีการวางแผนด้านการเรียบเรียงข้อมูลตั้งแต่ที่มาและวิวัฒนาการของ อักษรจารึกบนเครื่องเคลือบ เพื่อค้นหาวิธีการนำเสนออักษรจารึกในแต่ละรัชสมัยที่สามารถทำให้ผู้เยี่ยมชมเกิดการรับรู้และเข้าใจความหมายและคุณค่าของอักษรจารึกบนเครื่องเคลือบมากยิ่งขึ้น และนำไปสู่การจัดนิทรรศการการนำเสนออักษรจารึก และการสื่อความหมายของอักษรจารึกบนเครื่องเคลือบเตาจักรพรรดิในสมัย ราชวงศ์หมิงและชิง ซึ่งผู้วิจัยได้ออกแบบ ดังนี้

สถานที่จัดแสดง : ห้องโถงด้านซ้าย ชั้น 1 ของพิพิธภัณฑสถานมหาวิทยาลัย ธรรมิกกิจเต๋อเจิน

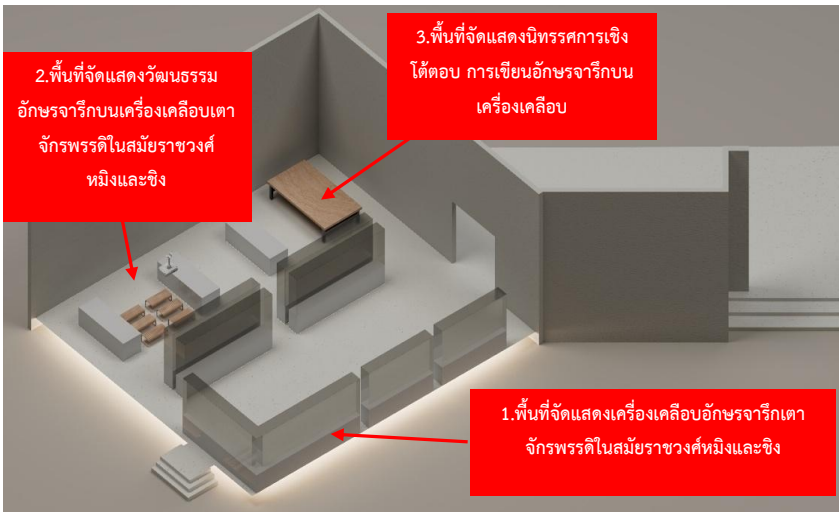
ผู้วิจัยแบ่งพื้นที่นิทรรศการถาวรนี้ออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ พื้นที่จัดแสดง เครื่องเคลือบอักษรจารึกเตาจักรพรรดิในสมัยราชวงศ์หมิงและชิง พื้นที่จัดแสดง วัฒนธรรมอักษรจารึกบนเครื่องเคลือบเตาจักรพรรดิในสมัยราชวงศ์หมิงและชิง และ พื้นที่จัดแสดงนิทรรศการเชิงโต้ตอบ การเขียนอักษรจารึกบนเครื่องเคลือบ

ส่วนที่ 1 พื้นที่จัดแสดงเครื่องเคลือบอักษรจารึกเตาจักรพรรดิใน สมัยราชวงศ์หมิงและชิง เป็นการจัดแสดงเครื่องเคลือบอักษรจารึกเตาจักรพรรดิ ในสมัยราชวงศ์หมิงและชิง ผู้วิจัยจะดำเนินการยืมวัตถุจริงหรือใช้ตัวอย่างจำลองมา ใช้ในการจัดแสดงในพื้นที่ส่วนนี้ โดยจัดแสดงตามลำดับการปกครองของจักรพรรดิ ในสมัยราชวงศ์หมิงและชิง เพื่อให้ผู้เยี่ยมชมเห็นและรับรู้ถึงพัฒนาการการ เปลี่ยนแปลงของรูปแบบและลักษณะของอักษรจารึก รวมถึงลวดลายบนเครื่อง เคลือบเตาจักรพรรดิในสมัยราชวงศ์หมิงและชิง

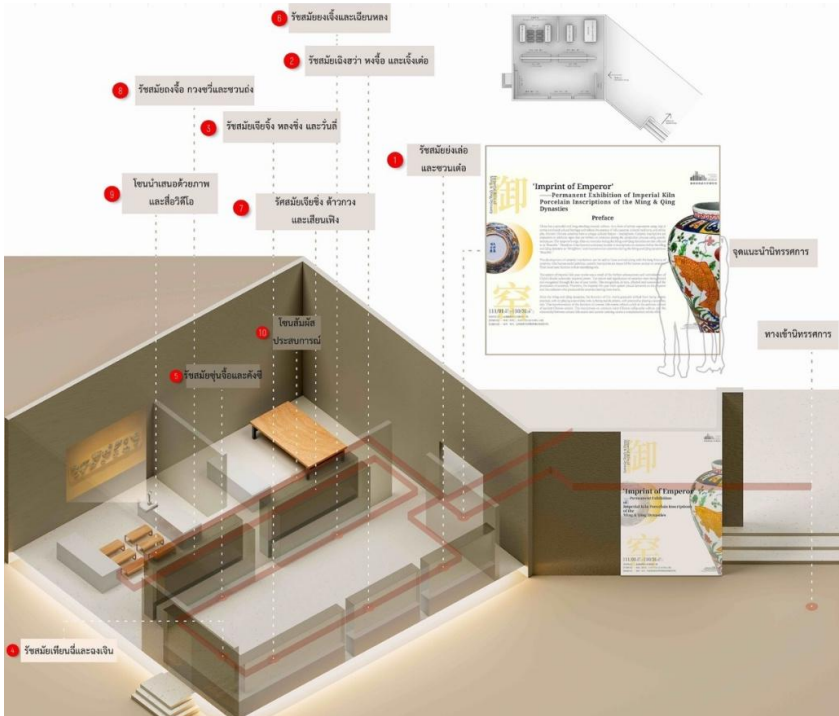
ส่วนที่ 2 พื้นที่จัดแสดงวัฒนธรรมอักษรจารึกบนเครื่องเคลือบเตา จักรพรรดิในสมัยราชวงศ์หมิงและชิง ผู้วิจัยต้องการนำเสนอหนังสือ ภาพถ่ายและ วิดีโอของผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับอักษรจารึกบนเครื่องเคลือบสมัยราชวงศ์หมิงและ ชิง เพื่อให้ผู้เยี่ยมชมที่มีความสนใจหลังจากที่รับชมพื้นที่ส่วนที่ 1 สามารถรับชมข้อมูล เพิ่มเติมเกี่ยวกับอักษรจารึกบนเครื่องเคลือบเตาจักรพรรดิในสมัยราชวงศ์หมิงและ ชิง เป็นส่วนที่เป็นองค์ประกอบเสริมของนิทรรศการ เพื่อความเข้าใจมากยิ่งขึ้น

ส่วนที่ 3 พื้นที่จัดแสดงนิทรรศการเชิงโต้ตอบ การเขียนอักษรจารึกบนเครื่องเคลือบ พื้นที่ส่วนนี้ผู้วิจัยออกแบบจัดแสดงอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่ใช้ในการเขียนอักษรจารึก เช่น พู่กัน สารสีเคลือบ ภาชนะเครื่องเคลือบดินเผาเลียน จานเครื่องเคลือบ เป็นต้น โดยใช้การนำเสนอผ่านแผ่นป้าย วัตถุจริง การสาธิตและให้ผู้เยี่ยมชมมีส่วนร่วมในการลองลงมือปฏิบัติ เพื่อแสดงรูปแบบและลักษณะการเขียนอักษรจารึก ทำให้ผู้มีส่วนร่วมสัมผัสประสบการณ์เชิงโต้ตอบได้อย่างลึกซึ้ง ไม่เพียงแต่การมองแต่เป็นการมีส่วนร่วมซึ่งจะส่งผลต่อการรับรู้ของผู้เข้าเยี่ยมชม ทำให้เกิดความทรงจำและความเข้าใจอย่างเป็นรูปธรรม

ดังนั้นพื้นที่ทั้ง 3 ส่วนจะช่วยให้ผู้เยี่ยมชมเกิดปฏิสัมพันธ์และเข้าใจข้อมูลเกี่ยวกับอักษรจารึกบนเครื่องเคลือบเตาจักรพรรดิในสมัยราชวงศ์หมิงและชิงในเชิงลึกและทำให้เกิดความประทับใจมากขึ้น (ภาพที่ 8)



ภาพประกอบที่ 8 การแบ่งพื้นที่จัดแสดงนิทรรศการถาวรเครื่องเคลือบอักษรจารึกเตาจักรพรรดิในสมัยราชวงศ์หมิงและชิง



ภาพประกอบที่ 9 แผนผังรูปแบบการจัดแสดงวัตถุของนิทรรศการถาวร
เครื่องเคลือบอักษรจารึกเตาจักรพรรดิในสมัยราชวงศ์หมิงและชิง

ในการจัดเส้นทางเดินชมนิทรรศการและการจัดแสดงภายในนิทรรศการถาวร ผู้วิจัยกำหนดให้เข้าออกทางเดียว เป็นเส้นทางเดินชมแบบทางเดียว โดยเข้าสู่นิทรรศการจากประตูใหญ่ของพิพิธภัณฑ์ เพื่อสะดวกต่อการจัดการและเติมชมนิทรรศการได้อย่างทั่วถึง ทางเดินไม่สวนกัน ไม่แออัด และสะดวกต่อการดูแลความปลอดภัยของโบราณวัตถุอีกด้วย นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ออกแบบเนื้อหาานิทรรศการถาวรทั้งหมด 10 จุด ตามลำดับเส้นเวลาของประวัติศาสตร์ เพื่อให้ผู้เยี่ยมชมรับรู้ถึงพัฒนาการของรูปแบบอักษรจารึกบนเครื่องเคลือบเตาจักรพรรดิในสมัยราชวงศ์หมิงและชิง โดยแนวคิดในการออกแบบพื้นที่นี้สอดคล้องกับหลักของการสื่อสารถึง

ธีม (Theme) และหัวข้อของนิทรรศการได้อย่างชัดเจน ซึ่งมีการใช้วิธีการทางวิทยาศาสตร์และศิลปะสร้างวัตถุจัดแสดงประกอบ เพื่อใช้สื่อแนวคิดของนิทรรศการได้ชัดเจนมากขึ้น วัตถุที่จัดแสดงประกอบ คือ สิ่งที่สามารถจัดร่วมกับวัตถุที่จัดแสดงหลัก สามารถสื่อเนื้อหาแนวคิด มีส่วนช่วยเน้นให้เห็นถึงความหมายและหน้าที่ของวัตถุที่จัดแสดงหลักอย่างชัดเจน แสดงความเชื่อมโยงระหว่างวัตถุที่จัดแสดงกับสิ่งที่ไม่ใช่วัตถุของนิทรรศการอีกด้วย (Zhang & Wang, 2013)

อภิปรายผล

จากการศึกษาภูมิหลัง พัฒนาการทางประวัติศาสตร์และเอกลักษณ์ของอักษรจารึกบนเครื่องเคลือบเตาจักรพรรดิในราชวงศ์หมิงและชิง พบว่า ในสมัยโบราณ “หมิงเหวิน” (铭文) หรือ “จารึก” บนเครื่องเคลือบ คือเครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ในรูปแบบตัวอักษรเขียนขึ้นในกระบวนการทำเครื่องเคลือบโดยเทคนิควิธีการต่าง ๆ ซึ่งรูปแบบของอักษรจารึกส่วนใหญ่จะขึ้นอยู่กับระดับการพัฒนาของวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี รวมถึงเทคนิควิธีการทำเครื่องเคลือบในขณะนั้น ด้วยเหตุนี้ พัฒนาการของอักษรจารึกโบราณจึงสะท้อนถึงการพัฒนาทางด้านการเมือง เศรษฐกิจ วัฒนธรรมและชนชาติของจีนในสมัยโบราณ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยเรื่อง การวิเคราะห์สุนทรียศาสตร์ของอักษรจารึกบนเครื่องเคลือบจีน ที่กล่าวว่า รูปแบบของอักษรจารึก นอกจากแสดงถึงสุนทรียภาพที่หลากหลาย ยังเป็นหลักฐานทางวัตถุที่สะท้อนการเปลี่ยนแปลงของสังคม วัฒนธรรม การรับรู้และจิตวิญญาณของชนชาติจีน (Jiang, 2012) จนกระทั่งในสมัยราชวงศ์หมิงและชิง ปรากฏการเขียนชื่อปรีชคกของจักรพรรดิบนเครื่องเคลือบ โดยการเขียนรูปแบบนี้เรียกว่า “ชวนจื่อ” (款识) หรือ “อักษรจารึก” โดยวิจัยนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ Jiang (2012) ศึกษาเรื่องการวิเคราะห์สุนทรียศาสตร์ของอักษรจารึกบนเครื่องเคลือบจีน (Aesthetic Analysis of Chinese Ceramic Inscriptions) ซึ่งเป็นการวิเคราะห์จากมุมมองศิลปะ จะวิเคราะห์อักษรจารึกและความหมายแฝงของอักษรจารึกบนเครื่องเคลือบ จากแบบลักษณ์ภายนอก โดยเฉพาะองค์ประกอบ (การจัดแบบตัวอักษร) อีกทั้งอักษร

จารึกสามารถทำให้เห็นเสน่ห์ของพุทฺถ์กันจีนได้อย่างชัดเจน การเขียนอักษรจารึกได้ฐานเครื่องเคลือบ สามารถให้ผู้วาดสื่ออารมณ์ได้มากกว่าเดิม เป็นการวิเคราะห์จุด เส้น และพื้นผิวของอักษรจารึกที่ได้ฐานเครื่องเคลือบ ถือเป็นคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์ของอักษรจารึกบนเครื่องจากมุมมองศิลปะพุทฺถ์กันจีน ประเด็นที่สอง จากการวิเคราะห์ทางสุนทรียศาสตร์ของรูปแบบเหล่านี้ สรุปได้ว่าอักษรจารึกบนเครื่องเคลือบยังมีวัฒนธรรมด้านสุนทรียภาพที่หลากหลาย ซึ่งไม่เพียงแต่เป็นหลักฐานการเปลี่ยนแปลงของจิตวิญญาณของชนชาติเท่านั้น แต่ยังสะท้อนถึงรสชาติชีวิตและการรับรู้ของนักปราชญ์จีนโบราณอีกด้วย

จากการวิเคราะห์ความหมาย อิทธิพลของอักษรจารึกบนเครื่องเคลือบเตาจักรพรรดิในราชวงศ์หมิงและชิง พบว่า ก่อนสมัยราชวงศ์หมิงเครื่องเคลือบส่วนใหญ่ไม่มีการเขียนหรือสลักอักษรจารึก จนกระทั่งหลังรัชสมัยหย่งเล่อเริ่มปรากฏการจารึกอักษรบนเครื่องเคลือบ เช่น ชื่อรัชศก วันเดือนปีตามระบบจีนโบราณ คำมงคล เป็นต้น อักษรจารึกบนเครื่องเคลือบส่วนใหญ่เขียนด้วยสีน้ำเงิน นอกจากนี้ยังมีการสลัก ปั้นนูนและการเขียนด้วยสีแดง ลักษณะรูปแบบตัวอักษรขึ้นอยู่กับในรัชสมัยนั้น มีภูมิหลังการใช้ตัวอักษรรูปแบบใด โดยส่วนใหญ่ใช้รูปแบบอักษรจ้วน อักษรลี่ อักษรข่าย เป็นต้น ทั้งนี้ยังปรากฏอักษรจารึกซึ่งเป็นอักษรภาษาอื่น ๆ เช่น อักษรอาหรับ อักษรพุกา เป็นต้น โดยใช้อักษรภาษาอื่นในการจารึกได้รับอิทธิพลจากการปกครองเหตุการณ์ต่าง ๆ รวมถึงพระราชนิยมของจักรพรรดิ การกำหนดให้มีการจารึกปีรัชศกบนเครื่องเคลือบเตาจักรพรรดิเป็นเงื่อนไขที่จักรพรรดิกำหนด เพื่อให้แยกประเภทว่าเป็นเครื่องเคลือบจากเตาจักรพรรดิกับเตาชาวบ้านอย่างชัดเจน ซึ่งการจำแนกเช่นนี้ส่งผลกับการผลิตเครื่องเคลือบในสมัยราชวงศ์หมิงและชิง ซึ่งผลการศึกษาสอดคล้องกับงานวิจัยเรื่อง วิวัฒนาการอักษรจารึกบนเครื่องเคลือบจิ่งเต๋อเจินในสมัยราชวงศ์หมิงและชิง ที่พบว่า อักษรจารึกบนเครื่องเคลือบเปรียบบัตร์ประจำตัวที่ออกโดยเตาราชสำนัก เนื่องจากอักษรจารึกบนเครื่องเคลือบบ่งถึงแหล่งผลิต ผู้ผลิตและข้อมูลอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง และได้กลายเป็นหลักฐานที่สำคัญสำหรับการวินิจฉัยเครื่องเคลือบ (Wu, 2012)

จากการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลอักษรจารึกบนเครื่องเคลือบเตาจักรพรรดิในราชวงศ์หมิงและชิง นำสู่การสร้างต้นแบบและแบบจำลองการจัดแสดงนิทรรศการถาวรเครื่องเคลือบอักษรจารึกในพิพิธภัณฑ์มหาวิทยาลัยเซรามิกจิ่งเต๋อเจิน โดยในการจัดการนิทรรศการถาวร เพื่อให้มั่นใจว่าจะสามารถควบคุม ดูแลนิทรรศการให้มีคุณภาพ ได้แบ่งรูปแบบกระบวนการจัดการนิทรรศการออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ การจัดการช่วงต้น การจัดการช่วงกลางและการจัดการช่วงปลาย โดยการจัดการช่วงต้นรวมถึงการกำหนดหัวข้อและโครงสร้างนิทรรศการ ส่วนการจัดการช่วงกลางเป็นการออกแบบภาพสำหรับการสื่อสารหลักและการจัดการช่วงปลายคือการประเมินผลการจัดนิทรรศการเพื่อนำผลการประเมินไปปรับปรุงแก้ไขในอนาคต

จากการออกแบบโครงสร้างและแผนการจัดนิทรรศการถาวร นำไปสู่ต้นแบบการจัดการนิทรรศการถาวรเครื่องเคลือบอักษรจารึกในพิพิธภัณฑ์รูปแบบใหม่ นำเสนอและสื่อความหมายของอักษรจารึกบนเครื่องเคลือบให้กลุ่มคนในมหาวิทยาลัย ชุมชนบริเวณโดยรอบและผู้คนภายนอกได้รับรู้ เพื่อส่งเสริมการเผยแพร่วัฒนธรรมเครื่องเคลือบอักษรจารึก ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดของ Meng (2021) นำเสนอในงานวิจัยเรื่อง การพิจารณาเกี่ยวกับการสร้างพิพิธภัณฑ์ศิลปะมหาวิทยาลัยจีน ว่า พิพิธภัณฑ์ของมหาวิทยาลัย นอกจากมีหน้าที่สืบสานพันธกิจดั้งเดิมของมหาวิทยาลัยแล้ว ขณะเดียวกันควรมีหน้าที่เผยแพร่องค์ความรู้แก่สาธารณชน และสร้างความร่วมมือกับชุมชนและองค์กรภายนอก เพื่อให้เกิดการเผยแพร่และพัฒนาองค์ความรู้ที่ยั่งยืน

ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษา วิเคราะห์ข้อมูลต่าง ๆ จนได้องค์ความรู้เกี่ยวกับอักษรจารึกบนเครื่องเคลือบเตาจักรพรรดิในสมัยราชวงศ์หมิงและชิง ยังสามารถนำองค์ความรู้เหล่านี้จัดทำเป็นคู่มือประกอบการเยี่ยมชมนิทรรศการ รวมทั้งเป็นต้นแบบการจัดการนิทรรศการถาวรเครื่องเคลือบอักษรจารึกเตาจักรพรรดิ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในนิทรรศการอื่น ๆ โดยนำไปต่อยอด ทำความร่วมมือกับองค์กรภายนอก

อื่น ๆ พัฒนาโครงการการฝึกอบรมที่เกี่ยวข้อง เพื่อเผยแพร่มรดกทางวัฒนธรรม เครื่องเคลือบสู่สาธารณชน และส่งเสริมการพัฒนาวัฒนธรรมเครื่องเคลือบในชุมชนท้องถิ่น

เอกสารอ้างอิง

- Chen, Z. (2017). **Calligraphy aesthetics**. Shanghai : Shanghai Painting and Calligraphy Publishing House.
- Chen, Z., & Zeng, Z. (2006). **Ancient Chinese art category system**. China : Central China Normal University Press
- Feng, X. (1982). **History of Chinese Ceramics: Shanghai Ancient Books Publishing**. China : House Press.
- Geng, B. (1993). **Ming and Qing Porcelain Identification**. Beijing : Forbidden City Publishing House.
- Hegel, G. W. F. (1998). **Aesthetics: Lectures on fine art**. Oxford : Clarendon Press.
- Jiang, Z. (2012). **Brief analysis of the artistry of ceramic inscriptions, literary circle: Theoretical Edition**. [s.n.].
- Meng, G. (2021). Thoughts on the construction of Chinese university art museums. **Art Grand View**, (3), 154-156.
- The Palace Museum. (2022, May 25). **Palace history**., from <https://www.dpm.org.cn/explores/courts.html>.
- Wu, S. (2012). The evolution of jingdezhen ceramic inscriptions in Ming and Qing Dynasties. **Scientific and technological information**, (14), 158.
- Ye, Z. (2006). **History of Chinese ceramics**. Beijing : Life·Reading·New Knowledge Triple Store.

- Zhang, L., & Wang, L. (2013). A brief discussion on temporary exhibition work in museums. **Art Technology**, 26(11), 1.
- Zhu, Y. (2018). **Ancient Chinese porcelain inscription**. Shanghai : Shanghai Science and Technology Publishing House.

การพัฒนาผ้าเคลือบเซรามิกจากวัสดุเหลือทิ้ง
ในหัตถกรรมผ้าคราม จังหวัดสกลนคร
The Development Ceramic Glaze from Waste
Materials in Sakon Nakhon Local Textile
Handicraft's

นัชชารัชต์ คำพิลา¹

Nutcharath Khampilar

¹ อาจารย์ประจำ, สาขาวิชาทัศนศิลป์และออกแบบนิเทศศิลป์,
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
Lecturer, Department of Visual Arts and Visual
Communication Design, Faculty of Fine and Applied Arts,
KhonKaen University
(E-mail: nutckh@kku.ac.th)

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีจุดมุ่งหมาย เพื่อศึกษาวัสดุเหลือทิ้งจากหัตถกรรมผ้าคราม จ. สกลนคร แล้วนำไปพัฒนาเป็นน้ำเคลือบเซรามิก โดยมีวิธีดำเนินการวิจัย 2 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาวัสดุเหลือทิ้งจากหัตถกรรมผ้าคราม และ ขั้นตอนที่ 2 ทดลองพัฒนาเคลือบพื้นฐานจากเศษวัสดุเหลือทิ้ง ด้วยการเลือกแบบเจาะจงจากจากสูตรการทดลองส่วนผสมในทฤษฎีเส้นตรง เผาที่อุณหภูมิ 1,230 องศาเซลเซียส เคลือบบนแท่งทดลองเนื้อดินเนื้อดินสโตนแวร์ รหัส PBG บริษัทคอมพาวด์เคลย์ เผาด้วยบรรยากาศสันดาปสมบูรณ์ และบรรยากาศสันดาปไม่สมบูรณ์ยืนไฟเป็นเวลา 15 นาที ที่อุณหภูมิ 1,230 องศาเซลเซียส ในหัตถกรรมผ้าครามพบว่าวัสดุเหลือทิ้งที่มากที่สุดคือ ต้นครามจากการหมักทำเนื้อคราม จึงนำมาเผาเป็นซีเถ้า เพื่อเป็นวัตถุดิบหลักในการพัฒนาน้ำเคลือบเซรามิก ผลการทดลองพบว่า เคลือบที่มีความสมบูรณ์มากที่สุด ในการทดลองทั้ง 2 ชุดการทดลอง คือ สูตรที่ 6 มีส่วนผสมของ ซีเถ้าครามร้อยละ 50 ดินขาวร้อยละ 50 เคลือบมีการสุกตัวที่ดี มีการยึดเกาะกับแท่งทดลองเคลือบได้ดี ในการเผาแบบสันดาปสมบูรณ์ เนื้อเคลือบใสสีน้ำตาลอ่อน และมีจุดสีน้ำตาลเข้มกระจายตัวจำนวนมากบนผิวเคลือบ มีความเรียบสม่ำเสมอ และมีผิวรานขนาดเล็ก ในการเผาด้วยบรรยากาศสันดาปไม่สมบูรณ์ ทำให้เคลือบมีสีเขียวอมฟ้าอ่อนๆ มีจุดสีน้ำตาลสลับบนผิวเคลือบ บริเวณขอบล่างมีไอสีส้มปรากฏรอบฐานเคลือบ เคลือบไม่มีการไหลตัว และ สูตรที่ 7 มีส่วนผสมซีเถ้าครามร้อยละ 40 ดินขาวร้อยละ 60 เคลือบมีการสุกตัวอย่างสม่ำเสมอ การยึดเกาะกับแท่งทดลองเคลือบดี ในบรรยากาศสันดาปสมบูรณ์เนื้อเคลือบใสสีน้ำตาลอ่อน และมีจุดสีน้ำตาลเข้ม กระจายตัวปานกลางบนผิวเคลือบ และในบรรยากาศเนื้อเคลือบมีความใสสีเขียวอมฟ้าอ่อนๆ มีจุดสีน้ำตาลอ่อนสลับกับสีน้ำตาลเข้มขนาดเล็กและกลาง กระจายบนผิวเคลือบ เคลือบมีความเรียบและรานขนาดเล็ก บริเวณขอบล่างมีไอสีส้มอ่อนๆ ปรากฏรอบฐานเคลือบ เคลือบไม่มีการไหลตัว และรองลงมาคือสูตรที่ 5 ส่วนผสม ซีเถ้าครามร้อยละ 70 ดินขาวร้อยละ 30 เคลือบมีสุกตัวได้ดี การยึดเกาะกับแท่งทดลองเคลือบดี ในบรรยากาศสันดาปสมบูรณ์เนื้อเคลือบใส สีน้ำตาลอ่อน และมีจุด

สีน้ำตาลเข้ม กระจายตัวปานกลางบนผิวเคลือบ ผิวเคลือบมีความเรียบสม่ำเสมอ มีผิวรานขนาดเล็ก ในบรรยากาศสันดาปไม่สมบูรณ์เนื้อเคลือบมีความใสสีเขียวอมฟ้าอ่อนๆ มีจุดสีน้ำตาลส้มอ่อนสลับกับสีน้ำตาล กระจายบนผิวเคลือบ เคลือบมีผิวรานขนาดเล็ก บริเวณหน้าผิวเคลือบมีความขรุขระเล็กน้อย บริเวณขอบล่างมีไอสีส้มปรากฏรอบฐานเคลือบ ซึ่งเคลือบที่กล่าวมาข้างต้นนี้เหมาะสมแก่การนำไปใช้เพื่อตกแต่งผลงานเครื่องปั้นดินเผามากที่สุด

คำสำคัญ: น้ำเคลือบเซรามิก, วัสดุเหลือทิ้ง, ขี้เถ้าต้นคราม

Abstract

The purpose of this research is to study the leftover materials from Sattha Pha Indigo Province. Sakon Nakhon and then developed it into a ceramic glaze by conducting research in 2 steps. Step 1: Studying waste materials from indigo handicrafts, and Step 2: Experimenting with developing glaze from waste materials. By selecting specifically from the experimental mixture formula in linear theory. Fired at a temperature of 1,230 degrees Celsius, glazed on a stoneware clay test rod, code PBG, Compound Clay Company. In an oxidation firing and reduction firing, sock on fire for 15 minutes at a temperature of 1,230 degrees Celsius. In indigo handicrafts, it was found that the most waste materials were Indigo plant from fermentation to make indigo meat Therefore it was firing to become ashes. To be the main raw material for developing ceramic glazes. The results of the experiment found that The most complete glaze In both sets of experiments, Formula 6 had a mixture of 50 percent indigo ash and 50 percent kaolin. The glaze had good melted . Has good adhesion to the glaze test rod. in oxidation firing. This gives the glaze Light brown clear

glazed and there are many dark brown spots scattered on the glaze. It is smooth and has a small surface. In reduction firing. This gives the glaze a light bluish-green color. There are orange-brown spots on the glaze. Around the bottom edge, orange vapor appears around the base of the glaze. It does not flow. And formula number 7 has a mixture of 40 percent indigo ash and 60 percent kaolin. The glaze is melted . Good adhesion to the glaze test stick. In oxidation firing, light brown. and has dark brown spots Spreads moderately on the glaze surface. And in the reduction firing, the glaze has a clear, light blue-green color. There are small and medium sized light brown spots alternating with dark brown. Spread on the glazed surface The coating is smooth and has small blemishes. Around the bottom edge, a light orange vapor appears around the base of the glazed. The glaze does not flow. And next is formula number 5, a mixture of 70 percent indigo ashes and 30 percent kaolin clay. The glaze has melted . Good adhesion to the glaze test stick. In an oxidation firing , the glazed is clear, light brown, and has dark brown spots. Spreads moderately on the glazed surface. The glazed surface is smooth and even. There is a small blemish on the skin. In the reduction firing, the coating is clear, light blue-green. There are light brown-orange spots alternating with brown. Spread on the glazed surface The glazed has a small cracked surface. The surface of the glazed is slightly rough. Around the bottom edge, orange vapor appears around the base of the glazed. The glazed mentioned above are most suitable for use in decorating pottery.

Keywords: Ceramic Glazes, Waste Materials, Indigo Ashes

บทนำ

ผ้าย้อมคราม เป็นหัตถกรรมภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สะท้อนอัตลักษณ์ของเมืองสกลนคร ดินแดนแห่งประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมอีสาน ซึ่งเป็นพื้นที่แรกในประเทศไทยที่ฟื้นฟูการย้อมครามจากต้นตอของภูมิปัญญาที่ถูกกลบไว้ ด้วยวัฒนธรรมชนบทสมัยใหม่ จนได้รับความสนใจในวงกว้างทั้งในและต่างประเทศ เนื่องจากให้สีน้ำเงินสดใสจากครามและฝ้ายธรรมชาติอย่างแท้จริง (อนรรักษ์ สายทอง, อังคณา เทียนกล้า, จูติรัตน์ แว่นเรืองรอง, และสุดกมล ลาโสภา, 2554) ทุกอำเภอมีกลุ่มผู้ผลิตผ้าย้อมครามตั้งแต่ต้นน้ำไปจนถึงปลายน้ำ กล่าวคือ มีทั้งการปลูกต้นฝ้าย ต้นคราม การทอผ้า การย้อมผ้าด้วยคราม การแปรรูปและการจัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ เกี่ยวกับผ้าย้อมคราม ผลิตภัณฑ์กลุ่มนี้ได้รับการส่งเสริมให้เป็นสินค้าโอท็อปของจังหวัด ซึ่งได้รับความนิยมในวงกว้าง สร้างยอดขายสูงสุดของสกลนคร ตลาดผ้าผลิตภัณฑ์ธรรมชาติในญี่ปุ่น ฝรั่งเศส และอิตาลี ต้องการผ้าย้อมครามคุณภาพดีจำนวนมาก ในราคาที่สูงใกล้เคียงกับผ้าไหม จึงได้รับการพิจารณาเพื่อขึ้นทะเบียนเป็นสินค้าภูมิปัญญาไทย ที่เป็นสิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์ (Geographical Indication) โดยกรมทรัพย์สินทางปัญญา กระทรวงพาณิชย์ นอกจากนั้นแล้วยังได้รับรองจากสภาหัตถศิลป์โลกให้เป็น “นครหัตถศิลป์โลกเจ้าแห่งครามธรรมชาติ” (World Craft City for Natural Indigo) ซึ่งเป็นจังหวัดแรกของประเทศไทย ทำให้ปัจจุบันมีกลุ่มทอผ้าย้อมครามในพื้นที่มากถึง 320 กลุ่ม สามารถทำรายได้ให้กับผู้ผลิต ผู้ประกอบการ ปีละกว่า 200,000,000 บาท มีการเปิดศูนย์จำหน่ายผ้าครามสกลนคร เพื่อเป็นแหล่งรวบรวมผ้าย้อมคราม โดยเฉพาะอย่างยิ่งผลิตภัณฑ์ผ้าย้อมครามธรรมชาติ ถือว่าเป็นผลิตภัณฑ์ที่มีอัตลักษณ์และมีความหลากหลาย ทำให้ประชาชนที่มีความสนใจ สามารถเข้าถึงผลิตภัณฑ์ผ้าย้อมครามได้ (สมาน พัวโพธิ์, 2565)

กระบวนการผลิตผ้าย้อมครามได้แพร่หลายทั่วทั้งจังหวัด ทำให้เกิดวัสดุที่เหลือทิ้งจากกระบวนการตั้งแต่ต้นน้ำ จนถึงปลายน้ำ ที่พบมากในพื้นที่จังหวัดสกลนคร คือวัสดุอินทรีย์จากกระบวนการย้อมคราม

มีต้นครามที่หลังจากหมักเพื่อทำน้ำสีสำหรับย้อมแล้วเหลือทิ้งในปริมาณมาก ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นความสำคัญที่จะนำไปพัฒนาต่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด ด้วยการพัฒนาเป็นน้ำเคลือบจากวัสดุเหลือทิ้งในหัตถกรรมผ้าครามจังหวัดสกลนคร จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่า มีการศึกษาและวิจัยเกี่ยวกับหัตถกรรมผ้าครามในมิติต่างๆ ทั้งการวิจัยเน้นสร้างองค์ความรู้ รวมถึงงานวิจัยเกี่ยวกับนวัตกรรมต่างๆ ได้แก่ งานวิจัยทางวิทยาศาสตร์ เช่น การศึกษาคุณสมบัติยับยั้งแบคทีเรียบริเวณใต้แกนของผ้าย้อมคราม มรภ.สกลนคร (ปราชญ์สกุล ช่วยสุดสกุลชัย, 2552) โครงการศึกษาการพัฒนาสีย้อมผ้าจากคราม (อนุรัตน์ สายทอง, 2550) ด้านการเกษตร เช่น วิจัยผลของปุ๋ยหมักกากครามต่อการเจริญเติบโตและผลผลิตของคะน้า (ครองใจ สมรักษ์, 2559) ด้านงานสร้างสรรค์ เช่น การพัฒนารูปแบบผ้าย้อมครามสำหรับคนรุ่นใหม่ (อนุรัตน์ สายทอง, จิตติรัตน์ แวนเรืองรอง, และอำนาจ สุนาพร, 2556) หรือแม้กระทั่งการเพิ่มทางเลือกในการย้อมสีครามให้กับผ้า เช่น วิจัยการเตรียมน้ำย้อมสีครามจากใบเปือก (ปิยะดา สุวรรณ และศรัณยา ราชัย, 2556) ซึ่งยังไม่ปรากฏประเด็นที่ซ้อนทับกับงานวิจัยในครั้งนี้ ที่มีวัตถุประสงค์ของการวิจัยคือ ทำการศึกษาวัสดุเหลือทิ้งจากหัตถกรรมผ้าครามในจังหวัดสกลนคร แล้วนำไปพัฒนาเป็นน้ำเคลือบด้วยกระบวนการทดลองทางเครื่องปั้นดินเผา ทั้งนี้เนื่องจากในพื้นที่จังหวัดสกลนคร มีแหล่งผลิตหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผาตำบลเชียงเครือ เป็นแหล่งดินเหนียวที่สมบูรณ์ เหมาะแก่การต่อยอดภูมิปัญญา (กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา, 2563) อีกทั้งในปัจจุบันพบว่ามีศิลปินเชรามิกส์ในพื้นที่นิยมทำแบรนด์ส่วนตัวกันมากขึ้น รวมถึงมีสถาบันที่มีหลักสูตรเกี่ยวกับศิลปะดินเผารองรับในการจัดการเรียนการสอนอีกด้วย

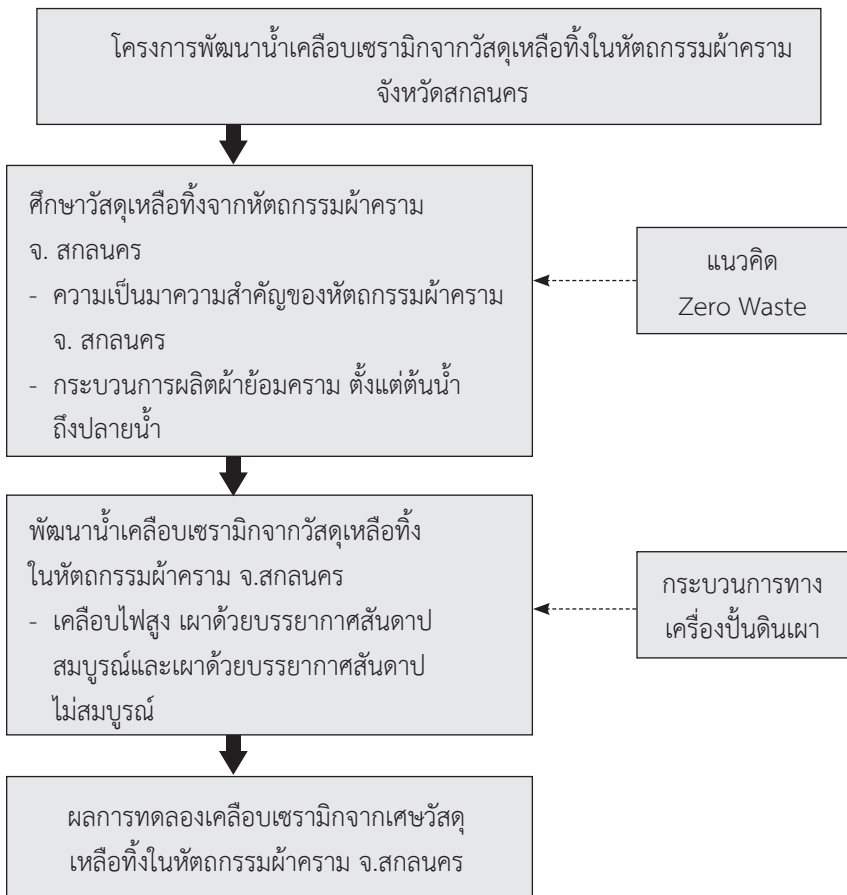
ผู้วิจัยจึงคาดหวังเป็นอย่างยิ่งว่า ผลการวิจัยนี้จะเกิดประโยชน์แก่วงการศึกษารวมถึงเป็นแนวทางสำหรับผู้ประกอบการทางเครื่องปั้นดินเผา สามารถนำผลการวิจัยไปใช้ต่อยอดสร้างสรรค์ผลงานที่มีอัตลักษณ์ เรื่องราว เพิ่มมูลค่าให้แก่ผลิตภัณฑ์ต่อไปได้

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาวัสดุเหลือทิ้งจากหัตถกรรมผ้าคราม จ. สกลนคร
2. เพื่อพัฒนาน้ำเคลือบเซรามิกจากวัสดุเหลือทิ้งในหัตถกรรมผ้าคราม

จ.สกลนคร

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพประกอบที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ข้อมูลของวัสดุเหลือทิ้งจากหัตถกรรมผ้าคราม จ. สกลนคร
2. ได้ผลการทดลองน้ำเคลือบเซรามิกจากวัสดุเหลือทิ้งในหัตถกรรมผ้าคราม จ.สกลนคร

วิธีดำเนินการวิจัย

วิธีการดำเนินการวิจัยครั้งนี้ มี 2 ส่วน ได้แก่ ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาข้อมูลวัสดุเหลือทิ้งจากเศษวัสดุเหลือทิ้งในหัตถกรรมผ้าคราม จ.สกลนคร และส่วนที่ 2 การทดลองเคลือบไฟสูงจากวัสดุเหลือทิ้งในหัตถกรรมผ้าคราม จ.สกลนคร

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรกลุ่มเป้าหมาย ประกอบไปด้วย กลุ่มผู้รู้ โดยการเลือกแบบเจาะจง ซึ่งเป็นผู้รู้ที่เกี่ยวกับประวัติความเป็นมาครามสกลนคร กลุ่มผู้ปฏิบัติ เป็นผู้ประกอบอาชีพทอผ้าครามในพื้นที่สกลนคร และผู้เกี่ยวข้องในชุมชน และผู้สนใจส่วนของการพัฒนาเคลือบ ได้แก่ กลุ่มเป้าหมายคือผู้ที่มีความเชี่ยวชาญเกี่ยวกับเครื่องปั้นดินเผาไฟสูง การเก็บข้อมูล การกำหนดพื้นที่ ประชากรตัวอย่าง ฯลฯ การศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ซึ่งผู้วิจัยได้แบ่งกลุ่มเป้าหมาย ดังนี้

1.1 กลุ่มเป้าหมายเกี่ยวกับความเป็นมาและกระบวนการทำหัตถกรรมผ้าคราม จ. สกลนคร ได้แก่ ผู้รู้ ผู้ปฏิบัติ และผู้เกี่ยวข้อง ประกอบไปด้วย

1.1.1 กลุ่มผู้รู้ (Key Informant) ประกอบด้วย ผู้รู้ นักวิชาการเกี่ยวกับความเป็นมาเกี่ยวกับหัตถกรรมผ้าคราม จ. สกลนคร จำนวน 3 คน และผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านเครื่องปั้นดินเผาไฟสูง จำนวน 2 คน

1.1.2 กลุ่มผู้ปฏิบัติ (Casual Information) ประกอบด้วย กลุ่มผู้ประกอบการหัตถกรรมผ้าคราม 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มต้นน้ำ ผู้ปลูกต้นฝ้าย ต้นคราม,

กลุ่มกลางน้ำ ผู้ทอผ้าและย้อมคราม

2. เครื่องมือการวิจัย

เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้แก่ แบบสำรวจ แบบสังเกต และแบบสัมภาษณ์ ในการเก็บข้อมูลจากผู้รู้ ผู้ปฏิบัติและผู้เกี่ยวข้อง ส่วนกระบวนการทดลองเป็นไปตามกระบวนการทางเครื่องปั้นดินเผา ขอบเขตของการพัฒนาเคลือบไฟสูง เลือกเจาะจงสูตรแบบทฤษฎีเส้นตรง (Line Blend) เนื่องจากการทดลองในงานวิจัยนี้ ต้องการใช้วัตถุดิบที่มีในท้องถิ่นและวัตถุดิบที่มีราคาต่ำ เพื่อให้การพัฒนาได้ถูกนำไปต่อยอดใช้งานได้ง่ายในวงกว้าง

3. การรวบรวมข้อมูล

รวบรวมนำมาวิเคราะห์ตามกรอบการวิจัย ซึ่งประกอบด้วย การลงพื้นที่ การเก็บข้อมูล การสัมภาษณ์ การศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และกระบวนการทางเครื่องเคลือบดินเผา

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ทำการวิเคราะห์ข้อมูลแบบสามเส้า ได้แก่ ข้อมูลจากเอกสาร ข้อมูลจากสนาม และการสัมภาษณ์ แล้วทำการวิเคราะห์ผลการพัฒนาโดย กระบวนการหาคุณสมบัติทางกายภาพของเคลือบไฟสูง

4.1 ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดสอบคุณสมบัติทางกายภาพ ของเคลือบไฟสูง บรรทุกผลการทดลองเคลือบ สี พื้นผิว และลักษณะเด่นของเคลือบ และวิเคราะห์ผลการทดลอง

ผลการวิจัย

การศึกษาริบทุมนชนเกี่ยวกับการผลิตผ้าคราม มีกระบวนการผลิตที่หลากหลายขั้นตอน ตั้งแต่การปลูกฝ้าย ปลูกต้นคราม เก็บเกี่ยวครามเพื่อหมักทำสี การก่อบหม้อครามที่ต้องอาศัยการเลี้ยงดูดูแลเป็นอย่างดี ซึ่งต้องเป็นผู้ที่มีประสบการณ์จึงสามารถเลี้ยงครามจนได้สีครามที่มีคุณภาพ การย้อมผ้าฝ้ายให้ได้สีครามตามต้องการ การทอผ้าที่ต้องพิถีพิถันและมีอาชีพ ตลอดจนการแปรรูปออกมาเป็นผลิตภัณฑ์

ผ้าครามต่างๆ ล้วนแต่ใช้เวลาประสบการณ์อย่างสูง นอกจากนั้นยังพบวัตถุดิบเหลือทิ้งในกระบวนการต่างๆ ได้แก่ กระบวนการปลูกฝ้าย พบมีฝักและต้นฝ้ายหากหลังการเก็บเกี่ยว แต่ในปัจจุบันผู้ประกอบการนิยมซื้อฝ้ายจากตลาดฝ้าย เนื่องจากการปลูกฝ้ายเองใช้เวลานานถึง 100-120 วัน จึงเก็บเกี่ยวได้ คนในกลุ่มประกอบการจึงไม่ปลูกฝ้ายเอง แต่จะปลูกต้นครามเป็นหลักในพื้นที่สกลนคร และวัตถุดิบเหลือทิ้งมากที่สุดคือ ต้นครามจากการผลิตน้ำคราม เพื่อย้อมผ้าฝ้ายของผู้ประกอบการ ต้องใช้ต้นครามในการหมักเพื่อให้สีในปริมาณมาก หลังกระบวนการจะเหลือเศษต้นครามเป็นกองขนาดใหญ่ นอกจากนั้นยังพบเศษเหลือทิ้งจากการก่อหม้อคราม ได้แก่ มะขามเปียก กล้วย ขี้เถ้าไม้ แต่มีปริมาณที่น้อยมาก จึงทำการเลือกนำเศษต้นครามที่เหลือจากกระบวนการมาทำการทดลองพัฒนาน้ำเคลือบเซรามิกส์ ด้วยกระบวนการทางเครื่องปั้นดินเผา โดยใช้สูตรการทดลองทฤษฎีเส้นตรง (Line blend) ใช้วัตถุดิบ 2 ชนิด ได้แก่ ขี้เถ้าคราม และดินขาว ในสูตรการทดลอง ซึ่งในการทดลองนี้ ต้องการผลการทดลองที่ใช้ส่วนผสมของขี้เถ้าครามไม่น้อยกว่า 40% ในสูตรการทดลอง จึงทำการเลือกการทดลองทั้งหมด 7 สูตร จาก 11 สูตรการทดลอง เผาที่อุณหภูมิ 1,230 องศาเซลเซียส ทั้งบรรยากาศสันดาปสมบูรณ์ และสันดาปไม่สมบูรณ์ ตามอัตราส่วนผสมดังนี้

ตารางที่ 1 อัตราส่วนผสมน้ำเคลือบ แบบทฤษฎีเส้นตรง (Line Blend) ไพจิตร อิงศิริวัฒน์. (2537)

	สูตร1	สูตร2	สูตร3	สูตร4	สูตร5	สูตร 6	สูตร7	สูตร8	สูตร9	สูตร10	สูตร 11
ขี้เถ้าคราม	100	90	80	70	60	50	40	30	20	10	0
ดินขาว	0	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

จากการทดลองพัฒนาเคลือบ ได้ผลการทดลองทั้งหมด 2 ชุดการทดลอง ดังนี้

การทดลองที่ 1

ตัวแปรต้น น้ำเคลือบซีเมนต์คราม อัตราส่วนผสมจำนวน 7 สูตร

ตัวแปรควบคุม แท่งทดลองเคลือบเนื้อดิน บริษัทคอมพาวด์เคลย์ สูตร PBG, บดเคลือบด้วยโกร่งบดมือ 5 นาที, ชุบเคลือบด้วยความหนา 2 มิลลิเมตร, เผาด้วย อุณหภูมิ 1,230 องศาเซลเซียส บรรยากาศสันดาปสมบูรณ์ การเย็นไฟ 15 นาที

ตัวแปรตาม ผลการทดลองเคลือบไฟสูง

การทดลองที่ 2

ตัวแปรต้น น้ำเคลือบซีเมนต์คราม อัตราส่วนผสมจำนวน 7 สูตร

ตัวแปรควบคุม แท่งทดลองเคลือบเนื้อดิน บริษัทคอมพาวด์เคลย์ สูตร PBG, บดเคลือบด้วยโกร่งบดมือ 5 นาที, ชุบเคลือบด้วยความหนา 2 มิลลิเมตร, เผาด้วย อุณหภูมิ 1,230 องศาเซลเซียส บรรยากาศสันดาปสมบูรณ์ การเย็นไฟ 15 นาที

ตัวแปรตาม ผลการทดลองเคลือบไฟสูง



ภาพประกอบที่ 2 ผลการทดลองเคลือบซีเมนต์คราม อุณหภูมิ 1,230 องศาเซลเซียส บรรยากาศสันดาปสมบูรณ์ (Oxidation)

**ตารางที่ 2 ผลการทดลองเคลือบซีเมนต์ขาว อุณหภูมิ 1,230 องศาเซลเซียส
บรรยากาศสันดาปสมบูรณ์ (Oxidation)**

สูตร	กายภาพของเคลือบ
1	เคลือบสุกตัวไม่ดี มีจุดดำบนเล็กน้อยไม่หลอมเป็นเนื้อเคลือบ การยึดเกาะกับ แท่งทดลองเคลือบน้อย มีการหดตัวเกาะกันเป็นหยดเคลือบ กระจายตัวบนแท่ง ทดลอง เนื้อเคลือบใสและบางมาก สีน้ำตาลอ่อน เคลือบไม่มีการไหลตัว
2	เคลือบสุกตัวไม่ดี ไม่หลอมเป็นเนื้อเคลือบ มีการยึดเกาะกับแท่งทดลองปานกลาง เนื้อเคลือบทึบ สาก ด้าน สีน้ำตาลอ่อน มีจุดขาวเล็กๆสลับกับจุดสีน้ำตาล กระจาย บนผิวเคลือบ เคลือบไม่มีการไหลตัว
3	เคลือบสุกตัวไม่ดี เคลือบหลอมตัวเฉพาะส่วนขอบล่างของแท่งทดลอง ส่วนบนแท่ง ทดลองเคลือบยังไม่หลอมตัว การยึดเกาะกับแท่งทดลองเคลือบปานกลาง เนื้อ เคลือบทึบ สาก ด้าน สีน้ำตาลอ่อน มีจุดขาวเล็กๆสลับกับจุดสีน้ำตาล กระจายบน ผิวเคลือบ เคลือบไม่มีการไหลตัว
4	เคลือบสุกตัวได้ดี การยึดเกาะกับแท่งทดลองเคลือบอยู่ในระดับดี เนื้อเคลือบหนา บางไม่สม่ำเสมอ เนื้อเคลือบใส สีน้ำตาลอ่อน และมีจุดสีน้ำตาลเข้ม กระจายตัว เล็กน้อยบนผิวเคลือบ เคลือบมีผิวรานขนาดเล็ก เคลือบตกลงในร่องทดลองสี น้ำตาลอ่อน เคลือบมีการไหลตัวเพียงเล็กน้อย
5	เคลือบสุกตัวได้ดีมาก ยึดเกาะกับแท่งทดลองเคลือบได้ดี เนื้อเคลือบใส สีน้ำตาล อ่อน และมีจุดสีน้ำตาลเข้ม กระจายตัวปานกลางบนผิวเคลือบ ผิวเคลือบมีความ เรียบสม่ำเสมอ เคลือบมีผิวรานขนาดเล็ก มีเคลือบตร่องบนแท่งทดลองสีขาวใส เคลือบไม่มีการไหลตัว
6	เคลือบสุกตัวได้ดีมาก การยึดเกาะกับแท่งทดลองเคลือบได้ดี เนื้อเคลือบใส สี น้ำตาลอ่อน และมีจุดสีน้ำตาลเข้ม กระจายตัวจำนวนมากบนผิวเคลือบ ผิวเคลือบ มีความเรียบสม่ำเสมอ เคลือบมีผิวรานขนาดเล็ก มีเคลือบตร่องบนแท่งทดลอง สีน้ำตาลอ่อนจุดสีน้ำตาลเข้ม เคลือบไม่มีการไหลตัว
7	เคลือบสุกตัวได้ดีมาก การยึดเกาะกับแท่งทดลองเคลือบอยู่ในระดับดีมาก เนื้อ เคลือบใสสีน้ำตาลอ่อน และมีจุดสีน้ำตาลเข้ม กระจายตัวปานกลางบนผิวเคลือบ ผิวเคลือบมีความเรียบสม่ำเสมอ มีเคลือบตร่องบนแท่งทดลองสีน้ำตาลอ่อนจุด สีน้ำตาลเข้ม เคลือบไม่มีการไหลตัว



ภาพประกอบที่ 3 ผลการทดลองเคลือบซีเถ้าคราม อุณหภูมิ 1,230 องศาเซลเซียส บรรยากาศสันดาปไม่สมบูรณ์ (Reduction)

ตารางที่ 3 ผลการทดลองเคลือบซีเถ้าคราม อุณหภูมิ 1,230 องศาเซลเซียส บรรยากาศสันดาปไม่สมบูรณ์ (Reduction)

สูตร	กายภาพของเคลือบ
1	เคลือบสุกตัวได้ดี การยึดเกาะกับแท่งทดลองเคลือบอยู่ในระดับน้อย เนื้อเคลือบมีสีใสบางๆ และมีสีด่างส้ม กระจายตัวปานกลางบนแท่งทดลองเคลือบ
2	เคลือบสุกตัวได้ไม่ดี เคลือบหลอมตัวเป็นสีใสน้ำตาลอ่อนๆ เฉพาะบางส่วนของแท่งทดลอง ส่วนบนแท่งทดลองเคลือบยังไม่หลอมตัว การยึดเกาะกับแท่งทดลองเคลือบดี เนื้อเคลือบหยาบ สาก ด้าน สีน้ำตาลเข้ม มีจุดขาวเล็กๆ สลับกับจุดสีน้ำตาล กระจายบนผิวเคลือบ บริเวณขอบล่างมีไอสีส้มปรากฏรอบฐานเคลือบ

สูตร	กายภาพของเคลือบ
3	เคลือบมีลักษณะการสูกตัวได้ค่อนข้างดี มีจุดหลอมไม่หมดเพียงเล็กน้อย เนื้อเคลือบหนาบางไม่สม่ำเสมอ การยึดเกาะกับแท่งทดลองเคลือบดี เนื้อเคลือบมีความใสปะปนกับหยดเคลือบสีเขียวมะกอกอ่อนๆ เคลือบมีผิวรานขนาดเล็ก เคลือบตร่องบนแท่งทดลองสีเขียวมะกอกเข้มกว่าบริเวณหน้าตัดเรียบ บริเวณขอบล่างมีไอสีส้มปรากฏรอบฐานเคลือบ เคลือบมีการไหลตัวมากองที่ขอบฐานเคลือบเพียงเล็กน้อย
4	เคลือบสูกตัวได้ดี การยึดเกาะกับแท่งทดลองเคลือบดี เนื้อเคลือบหนาบางไม่สม่ำเสมอ มีเนื้อใสสีเขียวอมฟ้าอ่อนๆ มีจุดสีน้ำตาลอ่อนกระจายบนผิวเคลือบเล็กน้อย เคลือบมีผิวรานขนาดเล็ก เคลือบตร่องบนแท่งทดลองสีเขียวมะกอกเข้มกว่าบริเวณหน้าตัดเรียบ บริเวณขอบล่างมีไอสีส้มปรากฏรอบฐานเคลือบ เคลือบมีการไหลตัวมากองที่ขอบฐานเคลือบเพียงเล็กน้อย
5	เคลือบสูกตัวได้ดีมาก ผิวเคลือบมีความเรียบและสูกตัวอย่างสม่ำเสมอ การยึดเกาะกับแท่งทดลองเคลือบดี เนื้อเคลือบมีความใสสีเขียวอมฟ้าอ่อนๆ มีจุดสีน้ำตาลส้มอ่อนสลับกับสีน้ำตาล กระจายบนผิวเคลือบ เคลือบมีผิวรานขนาดเล็กเคลือบตร่องบนแท่งทดลองสีเขียวอมฟ้าเข้มกว่าบริเวณหน้าตัดเรียบเล็กน้อย บริเวณขอบล่างมีไอสีส้มปรากฏรอบฐานเคลือบ
6	เคลือบสูกตัวได้ดีมาก ผิวเคลือบมีความเรียบและสูกตัวอย่างสม่ำเสมอ การยึดเกาะกับแท่งทดลองเคลือบดี เนื้อเคลือบมีความใสสีเขียวอมฟ้าอ่อนๆ มีจุดสีน้ำตาลส้มอ่อนสลับกับสีน้ำตาลเข้มขนาดเล็ก กลาง และใหญ่ กระจายบนผิวเคลือบ เคลือบมีผิวรานขนาดเล็ก เคลือบตร่องบนแท่งทดลองสีเดียวกับเคลือบบริเวณหน้าตัดเรียบ บริเวณขอบล่างมีไอสีส้มปรากฏรอบฐานเคลือบ เคลือบไม่มีการไหลตัว
7	เคลือบสูกตัวได้ดีมาก ผิวเคลือบมีความเรียบและสูกตัวอย่างสม่ำเสมอ การยึดเกาะกับแท่งทดลองเคลือบดี เนื้อเคลือบมีความใสสีเขียวอมฟ้าอ่อนๆ (เทอร์คอยส์) มีจุดสีน้ำตาลอ่อนสลับกับสีน้ำตาลเข้มขนาดเล็กและกลาง กระจายบนผิวเคลือบ เคลือบมีผิวรานขนาดเล็ก เคลือบตร่องบนแท่งทดลองสีเดียวกับเคลือบบริเวณหน้าตัดเรียบ บริเวณขอบล่างมีไอสีส้มอ่อนๆ ปรากฏรอบฐานเคลือบ เคลือบไม่มีการไหลตัว

สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษากระบวนการหัตถกรรมผ้าครามพบว่า มีวัสดุเหลือทิ้งที่มากที่สุดคือ ต้นครามจากการหมักทำเนื้อคราม จึงนำมาเผาเป็นขี้เถ้า เพื่อเป็นวัตถุดิบหลักในการพัฒนาน้ำเคลือบเซรามิก โดยใช้อัตราส่วนผสมน้ำเคลือบ แบบทฤษฎีเส้นตรง (Line Blend) มีวัตถุดิบ 2 ชนิด ได้แก่ ขี้เถ้าคราม และ ดินขาว เผาที่อุณหภูมิ 1,230 องศาเซลเซียส เคลือบบนแท่งทดลองเนื้อดินสโตนแวร์ รหัส PBG บริษัทคอมพาวด์เคลย์ บรรายากาสันดาปสมบูรณ์ และบรรายากาสันดาปไม่สมบูรณ์ ผลการทดลองพบว่า จากการทดลองพบว่า ผลการทดลองที่ 1 การทดลองเคลือบขี้เถ้าเคลือบบนแท่งทดลองเนื้อดินสโตนแวร์ รหัส PBG บริษัทคอมพาวด์เคลย์ เผาด้วยบรรายากาสันดาปสมบูรณ์ (Oxidation) สูตรที่มีคุณสมบัติที่ดีมากที่สุด คือ สูตรที่ 6 ส่วนผสม ขี้เถ้าครามร้อยละ 50 ดินขาวร้อยละ 50 และ สูตรที่ 7 ส่วนผสม ขี้เถ้าครามร้อยละ 40 ดินขาวร้อยละ 60 โดยทั้งสองสูตร เคลือบมีการสุกตัวได้ดีมาก การยึดเกาะกับแท่งทดลองเคลือบได้ดี เนื้อเคลือบใสสีน้ำตาลอ่อน และมีจุดสีน้ำตาลเข้ม กระจายตัวบนผิวเคลือบ เคลือบมีผิวเรียบสม่ำเสมอ มีผิวร่วนขนาดเล็ก มีเคลือบตร่องบนแท่งทดลองสีน้ำตาลอ่อนจุดสีน้ำตาลเข้ม ร่องลงมาคือจุดที่ 5 มีส่วนผสมของขี้เถ้าร้อยละ 60 ดินขาวร้อยละ 40 ผลการทดลองพบว่าเคลือบสุกตัวได้ดีมาก ยึดเกาะกับแท่งทดลองเคลือบได้ดี เนื้อเคลือบใส สีน้ำตาลอ่อน และมีจุดสีน้ำตาลเข้ม กระจายตัวปานกลางบนผิวเคลือบ ผิวเคลือบมีความเรียบสม่ำเสมอ เคลือบมีผิวร่วนขนาดเล็ก มีเคลือบตร่องบนแท่งทดลองสีขาวใส

ผลการทดลองที่ 2 การทดลองเคลือบขี้เถ้า เคลือบบนแท่งทดลองเนื้อดินสโตนแวร์ รหัส PBG บริษัทคอมพาวด์เคลย์ เผาด้วยบรรายากาสันดาปไม่สมบูรณ์ (Reduction) เคลือบมีคุณสมบัติที่ดีเหมือนกัน สามารถนำไปใช้เคลือบชิ้นงานเคลือบที่มีความเหมาะสมมากที่สุดคือ สูตรที่ 6 ส่วนผสม ขี้เถ้าครามร้อยละ 50 ดินขาวร้อยละ 50 และ สูตรที่ 7 ส่วนผสม ขี้เถ้าครามร้อยละ 40 ดินขาวร้อยละ 60 โดยทั้งสองสูตร ผิวเคลือบมีความเรียบและสุกตัวอย่างสม่ำเสมอ การยึดเกาะกับแท่งทดลองเคลือบดี เนื้อเคลือบมีความใสสีเขียวอมฟ้าอ่อนๆ มีจุดสีน้ำตาลอ่อนสลับกับ

สีน้ำตาลเข้มขนาดเล็กและกลาง กระจายบนผิวเคลือบ เคลือบมีผิวรานขนาดเล็ก เคลือบตร่องบนแท่งทดลองสีเดียวกับเคลือบบริเวณหน้าตัดเรียบ บริเวณขอบล่าง มีไอสีส้มปรากฏรอบฐานเคลือบ นอกจากนั้นร่องลงมาคือจุดที่ 5 มีส่วนผสมของ ขี้เถ้าร้อยละ 60 ดินขาวร้อยละ 40 เคลือบสุกตัวได้ดีมาก ผิวเคลือบมีความเรียบและ สุกตัวอย่างสม่ำเสมอ การยืดเกาะกับแท่งทดลองเคลือบดี เนื้อเคลือบมีความใส สี เขียวอมฟ้าอ่อนๆ มีจุดสีน้ำตาลส้มอ่อนสลับกับสีน้ำตาล กระจายบนผิวเคลือบ เคลือบมีผิวรานขนาดเล็กเคลือบตร่องบนแท่งทดลองสีเขียวอมฟ้าเข้มกว่าบริเวณ หน้าตัดเรียบเล็กน้อย บริเวณขอบล่างมีไอสีส้มปรากฏรอบฐานเคลือบ ซึ่งสีเขียวอม ฟ้า และขอบล่างสีส้มที่ปรากฏเป็นความพิเศษของการเผาด้วยบรรยากาศสันดาปไม่ สมบูรณ์ ซึ่งสูตรส่วนผสมจากการทดลองเคลือบทั้งหมด 2 ชุด ที่กล่าวมาข้างต้นนี้ มี เหมาะสมแก่การนำไปใช้เพื่อตกแต่งผลงานเครื่องปั้นดินเผามากที่สุด เพื่อนำไปใช้ ตกแต่งผลงานสร้างสรรค์ต่อไป

อภิปรายผล

จากการศึกษากระบวนการหัตถกรรมผ้าครามพบว่า มีวัสดุเหลือทิ้งที่มาก ที่สุดคือ ดันครามจากการหมักทำเนื้อคราม จึงนำมาเผาเป็นขี้เถ้า เพื่อเป็นวัตถุดิบ หลักในการพัฒนาน้ำเคลือบเซรามิก โดยใช้อัตราส่วนผสมน้ำเคลือบ แบบทฤษฎีเส้น ตรง (Line Blend) มีวัตถุดิบ 2 ชนิด ได้แก่ ขี้เถ้าคราม และ ดินขาว เผาที่อุณหภูมิ 1,230 องศาเซลเซียส เคลือบบนแท่งทดลองเนื้อดินเนื้อดินสโตนแวร์ รหัส PBG บริษัทคอมพาวด์เคลย์ เผาด้วยบรรยากาศสันดาปสมบูรณ์ และบรรยากาศสันดาป ไม่สมบูรณ์ ผลการทดลองพบว่า เคลือบที่มีความสมบูรณ์มากที่สุด ในการทดลองทั้ง 2 ชุดการทดลอง คือ สูตรที่ 6 มีส่วนผสมของขี้เถ้าครามร้อยละ 50 ดินขาวร้อยละ 50 เคลือบมีการสุกตัวที่ดี มีการยืดเกาะกับแท่งทดลองเคลือบได้ดี ในการเผาแบบ สันดาปสมบูรณ์ เนื้อเคลือบใสสีน้ำตาลอ่อน และมีจุดสีน้ำตาลเข้มกระจายตัวจำนวน มากบนผิวเคลือบ มีความเรียบสม่ำเสมอและมีผิวรานขนาดเล็ก ในการเผาด้วย บรรยากาศสันดาปไม่สมบูรณ์ ทำให้เคลือบมีสีเขียวอมฟ้าอ่อนๆ มีจุดสีน้ำตาลส้มบน

ผิวเคลือบ บริเวณขอบล่างมีไอสีส้มปรากฏรอบฐานเคลือบ เคลือบไม่มีการไหลตัว และ สูตรที่ 7 มีส่วนผสมซีเถ้าครามร้อยละ 40 ดินขาวร้อยละ 60 เคลือบมีการสุกตัวอย่างสม่ำเสมอ การยืดเกาะกับแท่งทดลองเคลือบดี ในบรรยากาศสันดาปสมบูรณ์ เนื้อเคลือบใสสีน้ำตาลอ่อน และมีจุดสีน้ำตาลเข้ม กระจายตัวปานกลางบนผิวเคลือบ และในบรรยากาศเนื้อเคลือบมีความใสสีเขียวอมฟ้าอ่อนๆ(เทอร์คอยส์) มีจุดสีน้ำตาลอ่อนสลับกับสีน้ำตาลเข้มขนาดเล็กและกลาง กระจายบนผิวเคลือบ เคลือบมีความเรียบและรานขนาดเล็ก บริเวณขอบล่างมีไอสีส้มอ่อนๆปรากฏรอบฐานเคลือบ เคลือบไม่มีการไหลตัว และรองลงมาคือสูตรที่ 5 ส่วนผสมซีเถ้าครามร้อยละ 70 ดินขาวร้อยละ 30 เคลือบมีสุกตัวได้ดี การยืดเกาะกับแท่งทดลองเคลือบดี ในบรรยากาศสันดาปสมบูรณ์เนื้อเคลือบใส สีน้ำตาลอ่อน และมีจุดสีน้ำตาลเข้ม กระจายตัวปานกลางบนผิวเคลือบ ผิวเคลือบมีความเรียบสม่ำเสมอ มีผิวรานขนาดเล็ก ในบรรยากาศสันดาปไม่สมบูรณ์เนื้อเคลือบมีความใสสีเขียวอมฟ้าอ่อนๆ มีจุดสีน้ำตาลสลับอ่อนสลับกับสีน้ำตาล กระจายบนผิวเคลือบ เคลือบมีผิวรานขนาดเล็ก บริเวณหน้าผิวเคลือบมีความขรุขระเล็กน้อย บริเวณขอบล่างมีไอสีส้มปรากฏรอบฐานเคลือบ ซึ่งเคลือบที่กล่าวมาข้างต้นนี้เหมาะสมแก่การนำไปใช้เพื่อตกแต่งผลงานเครื่องปั้นดินเผามากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับ ชาติรี เมืองแก้ว (2564) วิจัยการทำน้ำเคลือบซีเถ้าจากผลไม้เมืองร้อนสำหรับประติมากรรมเครื่องปั้นดินเผาอินทรีรูป ซึ่งเป็นการใช้วัสดุเหลือทิ้งมาพัฒนาต่อเป็นน้ำเคลือบเซรามิก ได้ผลการทดลองที่มีความงามหลายสูตรการทดลอง นอกจากนั้นยังสอดคล้องกับ ศันสนีย์ รักไทยเจริญชีพ และคณะ (2559) ทำเคลือบเซรามิกจากเถ้าชานอ้อย เนื่องจากเล็งเห็นความสำคัญของวัสดุเหลือทิ้งในอุตสาหกรรมผลิตน้ำตาลเช่นกัน

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลงานไปประยุกต์ใช้

1.1 การพัฒนาน้ำเคลือบจากวัสดุเหลือทิ้งในหัตถกรรมผ้าคราม จังหวัดสกลนคร นี้ สามารถนำน้ำเคลือบไปตกแต่งผลงานเครื่องปั้นดินเผาไฟสูงได้

1.2 ผลการทดลองเป็นเพียงการทดลองพื้นฐาน สามารถพัฒนาสีของเคลือบ โดยการเติม ออกไซด์ หรือสารให้สีเพิ่มเติม จะได้สีเคลือบที่มีความหลากหลายมากขึ้น

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 หากผู้สนใจจะทำการทดลองพัฒนาเคลือบ สามารถนำกระบวนการทดลองนี้ไปใช้เป็นกรอบในการพัฒนาเคลือบอื่นๆได้

2.2 ควรมีการทดสอบวิจัยการทำเคลือบสีได้จากต้นครามกับวัตถุดิบชนิดอื่น เช่น เคลือบสีเข้ากับดินดำ เคลือบสีเข้ากับดินพื้นบ้าน เป็นต้น เพื่อให้ได้ความหลากหลายของเคลือบ

เอกสารอ้างอิง

- กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา. (2563). **โครงการส่งเสริมอาชีพเครื่องปั้นดินเผาตำบลเชียงเครือ**. ค้นเมื่อ 8 เมษายน 2566, จาก <https://www.eef.or.th/communities/beginning-06/>
- ครองใจ สมรักษ์. (2559). **รายงานวิจัยผลของปุ๋ยหมักกากครามต่อการเจริญเติบโตและผลผลิตของคะน้า**. สกลนคร : คณะเทคโนโลยีการเกษตร มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- ชาติรี เมืองแก้ว. (2564). **วิจัยการทำน้ำเคลือบสีจากผลไม้เมืองร้อนสำหรับประติมากรรม เครื่องปั้นดินเผาอินทรีย์รูป**. วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปการออกแบบ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ปราชญ์สกุล ช่วยสุดสกุลชัย. (2552). **การศึกษาคุณสมบัติยับยั้งแบคทีเรียบริเวณใต้วงแขนของผ้าข้อมคราม** มรภ.สกลนคร. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิทยาศาสตร์ศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.

ปิยะดา สุวรรณ, และศรัณยา ราชัย. (2556). การเตรียมน้ำย้อมสีครามจากใบเปือก.

สกลนคร : สาขาวิชาเคมี มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.

ไพจิตร อิงศิริวัฒน์. (2537). เคลือบเซรามิก. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

คันสนีย์ รักไทยเจริญชีพ และคณะ. (2559). เคลือบเซรามิกจากเถ้าชานอ้อย.

วารสารผลงานวิชาการ กรมวิทยาศาสตร์บริการ, 5(5), 31-37.

สมาน พัวโพธิ์. (2565). “นครทัศนศิลป์โลกเจ้าแห่งครามธรรมชาติ”. ค้นเมื่อ 5 เมษายน 2566, จาก https://thainews.prd.go.th/th/news/print_news/TCATG220304135405429

อนรรตน์ สายทอง, จิตติรัตน์ แวนเรืองรอง, และอำนาจ สุนาพรหม. (2556). รายงานวิจัยการพัฒนารูปแบบผ้าย้อมครามสำหรับคนรุ่นใหม่. สกลนคร : มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.

อนรรตน์ สายทอง, อังคณา เทียนกล้า, จิตติรัตน์ แวนเรืองรอง, และสุดกมล ลาโสภา. (2554). รายงานวิจัยครามและผลิตภัณฑ์คราม. สกลนคร : มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.

อนรรตน์ สายทอง. (2550). รายงานวิจัยโครงการศึกษาการพัฒนาสีย้อมผ้าจากคราม. สกลนคร: คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.

การวิเคราะห์เอกลักษณ์เพื่อออกแบบตราสัญลักษณ์
ผลิตภัณฑ์ชุมชน กรณีศึกษากลุ่มพัฒนาอาชีพวัดบางเตือ
จังหวัดปทุมธานี

Identity Analysis for Logo Design
of Community Products: A Case Study
of Wat Bang Duea Occupational Development
Group, Pathum Thani

สุชาดา คันธารส¹

Suchada Kuntaros

ศรศิลป์ โสภณสกุลวงศ์^{2*}

Sonsilp Soponsakulwong

¹ อาจารย์ประจำ, สาขาวิชาเทคโนโลยีการพิมพ์ดิจิทัลและบรรจุภัณฑ์
คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
Lecturer, Major of Digital Printing and Packaging, Technology,
Faculty of Mass Communication Technology,
Rajamangala University of Technology Thanyaburi
(E-mail: suchada_k@rmutt.ac.th)

² อาจารย์ประจำ, สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์ คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
Lecturer, Major of Product Design, Faculty of fine and Applied
Arts, Rajamangala University of Technology Thanyaburi

* Corresponding author: E-mail: sonsin_su@rmutt.ac.th

Received: 03/11/2023 Revised: 09/02/2024 Accepted: 13/02/2024

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อวิเคราะห์เอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมชุมชนของกลุ่มพัฒนาอาชีพวัดบางเตือ จังหวัดปทุมธานี 2) เพื่อประยุกต์แนวทางการวิเคราะห์เอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมในการออกแบบตราสัญลักษณ์ และ 3) เพื่อประเมินผลการออกแบบตราสัญลักษณ์ เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล ได้แก่ แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง และแบบประเมินความคิดเห็น กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยเพื่อออกแบบและพัฒนาปรับปรุงแบบตราสัญลักษณ์ตามข้อเสนอแนะ จำนวน 114 คน ได้แก่ ปราชญ์ชุมชน ตัวแทนวัฒนธรรมจังหวัด สมาชิกกลุ่มพัฒนาอาชีพมอญวัดบางเตือ ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ และกลุ่มประชาชนทั่วไปและนักท่องเที่ยวในพื้นที่จังหวัดปทุมธานี สรุปผลการวิเคราะห์เอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมชุมชนของกลุ่มพัฒนาอาชีพวัดบางเตือ ได้แก่ ประเพณีแห่หงส์ธงตะขาบ วัดบางเตือ จังหวัดปทุมธานี กลุ่มพัฒนาอาชีพวัดบางเตือ ผลการประยุกต์แนวทางการวิเคราะห์เอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมในการออกแบบตราสัญลักษณ์ ด้วยแนวทางการวิเคราะห์แบบรื้อสร้างทำให้เกิดการสร้างสัญลักษณ์ซึ่งเป็นสิ่งใหม่ที่หลากหลายและมีความเชื่อมโยงกันอย่างเป็นระบบ ได้ภาพสัญลักษณ์ตามความหมายและคำสำคัญ จากการถอดรื้อรูปความหมาย ได้แก่ เสาหงส์ ธงตะขาบ อุโบสถวัดบางเตือ แม่น้ำเจ้าพระยา ดอกบัว รวงข้าว สตรีชาวมอญ และลายดาวล้อมเดือน เมื่อถอดออกเป็นส่วนและนำมาทวนซ้ำโครงสร้างประกอบขึ้นเป็นตราสัญลักษณ์ใหม่ ได้รูปแบบตราสัญลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชนทั้งหมด 20 รูปแบบ ใช้หลักการประเมินผลทางการคิดเชิงนวัตกรรม เพื่อให้สมาชิกกลุ่มพัฒนาอาชีพวัดบางเตือคัดเลือกตราสัญลักษณ์ และประเมินผลโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ได้แบบตราสัญลักษณ์ที่มีความเหมาะสมมากที่สุด 1 รูปแบบนำไปประเมินผลความพึงพอใจจากกลุ่มผู้บริโภคซึ่งเป็นประชาชนทั่วไปและนักท่องเที่ยวในพื้นที่จังหวัดปทุมธานี ได้ผลการประเมินอยู่ที่ระดับ มาก มีค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) 4.18

คำสำคัญ: การออกแบบตราสัญลักษณ์, ตราสัญลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชน, การวิเคราะห์แบบรื้อสร้าง

Abstract

The aims of this study are: 1) to examine the cultural identity of the temple vocational development group within the community; 2) to utilize guidelines for cultural identity analysis in the creation of logos; and 3) to assess the design of the emblem. The data collection process involves the utilization of structured interviews and opinion evaluations as tools. Research employed samples to create, construct, and enhance the logo design in accordance with the recommendations. The 114 individuals were esteemed members of the community. The analysis of the community cultural identity of the Wat Bang Duea Vocational Development Group was summarized by provincial cultural representatives, members of the Mon Wat Bang Duea Vocational Development Group, design professionals, as well as the public and tourists in Pathum Thani province. Wat Bang Duea is a temple located in Pathum Thani. The organization is called Wat Bang Duea Professional Development Group. The application of cultural identity analysis methodologies in emblem design, using a deconstructed analytical methodology, led to the production of a diverse range of new symbols that were systematically interconnected. Extract symbolic imagery based on their connotations and associated terms from the deconstruction of semantic visuals, such as representations of swan poles and centipede flags. The Wat Bang Due Temple is located near the Chao Phraya River and is known for its beautiful lotus flowers. The temple is also home to the Rice Mon women, who are known for their intricate weaving designs. Additionally, the temple features star patterns that adorn the surroundings throughout the

month. By disassembling and reusing the components, a grand total of 20 distinct emblem layouts for community products were acquired. Applying conceptual evaluation criteria, the members of the Wat Bang Duea Career Development Group chose the emblem and subjected it to assessment by design professionals to acquire a logo design that is highly suitable for evaluating the satisfaction of consumers, the general public, and tourists in the province of Pathum Thani.

Keywords: Logo Design, Logo Design Of Community Product, Deconstruction Analysis

บทนำ

ทุนทางวัฒนธรรมที่ได้รับการพัฒนาต่อยอดด้วยการสร้างสรรค์ให้เกิดผลิตภัณฑ์และบริการทางวัฒนธรรมนั้น เป็นต้นทุนที่สามารถสร้างรายได้ให้แก่ประเทศที่มีมรดกทางวัฒนธรรมอย่างมหาศาล มีคุณค่าทางเศรษฐกิจและสังคมสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งต่อการพัฒนาประเทศชาติ (สหวัดน์ เน้นหนา, 2555) การใช้ประโยชน์จากทุนทางวัฒนธรรม ที่ทำให้เกิดการสร้างสรรคสินค้าและบริการของท้องถิ่นที่มีเอกลักษณ์ไม่เหมือนใครยังเป็นเครื่องมือยุทธวิธีที่สำคัญในการพัฒนาชุมชนอย่างยั่งยืน โดยเฉพาะการให้ชุมชนเองได้มีส่วนร่วมในกระบวนการจนเกิดความสำเร็จที่เป็นรูปธรรม (กัญญารัตน์ แก้วกมล และคณะ, 2564) ในประเทศไทยมีการผสมผสานวัฒนธรรมที่หลากหลายตามภูมิภาคต่างๆ หนึ่งในนั้นคือวัฒนธรรมมอญ ซึ่งมีความสัมพันธ์กับไทยมาตั้งแต่สมัยพระเจ้ารามคำแหงแห่งกรุงสุโขทัยและอพยพเข้ามาครั้งแรกใน พ.ศ.2127 โดยชาวมอญส่วนใหญ่มักจะถูกจัดให้อยู่ในบริเวณริมแม่น้ำโดยเฉพาะบริเวณสองฝั่งแม่น้ำเจ้าพระยาตอนเหนือกรุงเทพมหานครขึ้นไปได้แก่ อำเภอบางกรวย จังหวัดนนทบุรี อำเภอสามโคกจังหวัดปทุมธานี ไปจนถึงจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ซึ่งจัดว่าเป็นแหล่งที่ใหญ่ที่สุด (สุภรณ์ โอเจริญ, 2541) จังหวัดปทุมธานีจึงเป็นเมืองเก่าแก่ที่มีประวัติศาสตร์อันยาวนานมีภูมิปัญญาและชุมชนมอญ

เป็นทรัพยากรทางวัฒนธรรมอันล้ำค่าอยู่แต่เดิม

ตำบลบางเตือตั้งอยู่ทางทิศใต้ของเมืองปทุมธานีมีชาวมอญเข้ามาอาศัยอยู่ โดยเป็นที่ตั้งของวัดของชาวมอญอันได้แก่ วัดบางเตือ ประชาชนในตำบลนี้จึงมีทั้งชาวมอญและชาวไทยที่อยู่ดั้งเดิม ชาวมอญบางเตือเป็นกลุ่มชุมชนมอญเล็กๆ ในจังหวัดปทุมธานีที่ยังไม่ทิ้งขนบธรรมเนียมประเพณีดั้งเดิม โดยยังคงรักษาไว้ซึ่งงานประเพณีซึ่งเป็นงานประจำปีของชาวไทยรามัญไว้ และยังคงรักษาซึ่งการแต่งกายในแบบชาวมอญในงานประจำปี เช่น การนุ่งห่มผ้าสไบมอญ โดยประชาชนในพื้นที่ได้ผลิตของใช้พื้นเมืองนี้ไว้ทั้งใช้ในครัวเรือนและยังเอาไว้จำหน่ายเป็นผลิตภัณฑ์พื้นเมืองและของที่ระลึก และมีการจัดตั้งเป็นกลุ่มขึ้นคือ กลุ่มพัฒนาอาชีพวัดบางเตือ นอกจากนี้ยังมีการดำเนินกิจกรรมผลิตสินค้าเชิงวัฒนธรรมอื่นๆ เช่น ปิ่นปักผมที่ใช้ตกแต่งตามแบบเครื่องแต่งกายมอญ และผ้าปักธงตะขาบ โดยสินค้าส่วนใหญ่ล้วนแต่มีความเกี่ยวข้องกับการใช้ในพิธีกรรมของชาวมอญ เป็นการผลิตเพื่อจำหน่ายให้กับชาวมุสลิมและนักท่องเที่ยวที่มาเที่ยววัดบางเตือ ใช้เมื่อมีพิธีกรรมสำคัญต่างๆ จากการสัมภาษณ์พบว่าทางชุมชนยังขาดทักษะความรู้ด้านการลงทุนทางวัฒนธรรมเหล่านี้อันเป็นเอกลักษณ์ของชุมชน มาใช้ประโยชน์ในเชิงสร้างสรรค์เพื่อต่อยอดให้เกิดรายได้ที่ยั่งยืน โดยมีความต้องการที่จะพัฒนาจากตราสัญลักษณ์ที่บ่งชี้ถึงความเป็นเอกลักษณ์ของชุมชนซึ่งเป็นสิ่งสำคัญ เพื่อสร้างการจดจำให้กับกลุ่มพัฒนาอาชีพวัดบางเตือในสื่อประชาสัมพันธ์ต่างๆ และผลิตภัณฑ์ที่ผลิตใช้และจำหน่ายในชุมชน ให้เกิดความโดดเด่น และแตกต่างจากกลุ่มชาวไทยรามัญในพื้นที่อื่นๆ ที่กระจายอยู่ทั่วไปในจังหวัดปทุมธานีและประเทศไทย

การวิเคราะห์หาเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชุมชนเพื่อสร้างความแตกต่างนี้ จึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะรวบรวมภูมิปัญญา และทุนทางวัฒนธรรมต่างๆ ที่มีลักษณะเฉพาะพื้นที่ มากำหนดเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ตราสัญลักษณ์ชุมชน โดยแนวทางการวิเคราะห์เพื่อค้นหาความน่าจะเป็นสู่ความเข้าใจรูปความหมายของเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยให้มองเห็นถึงผลลัพธ์ ที่เป็นความหมายทางวัฒนธรรมทั้งที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ ว่าสามารถสะท้อนให้เห็นสิ่งที่เป็น

รูปธรรมที่ใช้เป็นองค์ประกอบในการออกแบบ เพื่อจะได้นำมาสร้างสรรค์เป็น สิ่งใหม่ในรูปแบบตราสัญลักษณ์ได้โดยมีความเชื่อมโยงทางความหมาย การรื้อสร้าง คือ แนวทางการวิเคราะห์อีกลักษณะหนึ่งเพื่อถอดรื้อภาษาทางการเห็น (สุชาติ เถาทอง, 2562) ด้วยสิ่งที่แฝงอยู่ในเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม เพื่อนำสิ่งที่ได้จากการปรับปรุง แก้ไขนั้นมาประกอบกันและสร้างสิ่งสิ่งนั้นขึ้นมาใหม่ การคิดวิเคราะห์จะช่วยการคิด จินตนาการหรือการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ทางศิลปะและการออกแบบ มีความน่าเชื่อถือ ของกระบวนการได้มาของความรู้ความจริงอย่างเป็นลำดับ จึงนับว่าเป็นการดำเนินงานทางวัฒนธรรมที่จะได้นำแนวทางการวิเคราะห์ทางศิลปะนี้มาประยุกต์ใช้ในการ จัดกระทำกับทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนที่ได้ให้ชุมชนซึ่งเป็นผู้มีส่วนได้ส่วนเสียได้ มีส่วนร่วม ให้เกิดผลสะท้อนซึ่งเป็นรูปแบบตราสัญลักษณ์ที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ยังเป็น ส่วนหนึ่งของสร้างจิตสำนึกรักษาสืบทอดเอกลักษณ์และวัฒนธรรมพื้นถิ่นให้มีความ คงอยู่และสนับสนุนการใช้ทุนทางวัฒนธรรมเป็นฐานในการสร้างคุณค่าทางสังคม สร้างรายได้และเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจให้กับชุมชนอย่างยั่งยืนต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์เอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมชุมชนของกลุ่มพัฒนาอาชีพวัด บางเตือ จังหวัดปทุมธานี
2. เพื่อประยุกต์แนวทางการวิเคราะห์เอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมในการ ออกแบบตราสัญลักษณ์ ผลิตภัณฑ์ชุมชนกลุ่มพัฒนาอาชีพวัดบางเตือ จังหวัด ปทุมธานี
3. เพื่อประเมินผลการออกแบบตราสัญลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชนกลุ่ม พัฒนาอาชีพวัดบางเตือ จังหวัดปทุมธานี

ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา คณะผู้วิจัยเลือกเนื้อหาด้านเอกลักษณ์ทาง วัฒนธรรมชุมชนกลุ่มพัฒนาอาชีพวัดบางเตือ จังหวัดปทุมธานี โดยศึกษาเอกลักษณ์

ทางวัฒนธรรมที่สัมผัสได้และสัมผัสไม่ได้ เพื่อหาสิ่งอันเป็นรูปธรรม ประกอบด้วย วัดบางเตือ ประเพณีแห่หงส์ธงตะขาบ จังหวัดปทุมธานี และกลุ่มพัฒนาอาชีพ วัดบางเตือ วิเคราะห์หาเอกลักษณ์ 2 ด้าน ประกอบด้วย 1) ภาพสัญลักษณ์ตัวแทน 2) สีสັນ

2. **ขอบเขตด้านการประเมินผลงาน** ออกแบบตราสัญลักษณ์จากแนวทางที่เป็นข้อค้นพบ จำนวน 20 แบบ นำไปคัดเลือกโดยกลุ่มพัฒนาอาชีพวัดบางเตือ เพื่อนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 4 แบบ ประเมินผลต่อโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ให้เหลือแบบที่มีความเหมาะสมที่สุด 1 แบบ นำไปพัฒนาต่อจากข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญอีก 4 แบบ คัดเลือกให้เหลือ 1 แบบสุดท้ายโดยสมาชิกกลุ่มพัฒนาอาชีพวัดบางเตือ และนำไปประเมินผลความพึงพอใจโดยกลุ่มผู้บริโภคซึ่งเป็นประชาชนทั่วไปและนักท่องเที่ยวในพื้นที่จังหวัดปทุมธานี

3. **ตัวแปรที่ศึกษา** ประกอบด้วยตัวแปรต้นและตัวแปรตาม ดังนี้

3.1 ตัวแปรต้น คือ รูปแบบตราสัญลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชนกลุ่มพัฒนาอาชีพวัดบางเตือ

3.2 ตัวแปรตาม คือ ผลการประเมินรูปแบบตราสัญลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชนกลุ่มพัฒนาอาชีพวัดบางเตือ

การทบทวนวรรณกรรม

แนวคิดเกี่ยวกับเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม ความหมายของ “เอกลักษณ์” คือ ความมีลักษณะเหมือนกันหรือลักษณะเฉพาะที่มีร่วมกัน (ราชบัณฑิตยสถาน, 2525) โดยสิ่งนั้นเป็นสิ่งอันเป็นรูปธรรม เช่น บุคคล สังคม ชุมชน วัฒนธรรม สถาปัตยกรรม และสิ่งของเครื่องใช้ ซึ่งอาจมีความเป็นลักษณะเฉพาะไม่เหมือนใครหรือเป็นเพียงลักษณะที่ปรากฏทั่วไปที่มีความเหมือนกันก็ได้ และวัฒนธรรมอันเป็นเอกลักษณ์ของชุมชนใดชุมชนหนึ่ง สำนักงานวัฒนธรรมแห่งชาติ แบ่งประเภทของวัฒนธรรม 2 ประเภท ได้แก่ 1. วัฒนธรรมที่สัมผัสได้ (tangible culture) และ 2. วัฒนธรรมที่สัมผัสไม่ได้ (intangible culture) หรือที่เรียกว่าวัฒนธรรมที่ไม่ใช่

วัตถุ (Nonmaterial culture)

แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบตราสัญลักษณ์ การศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์ทางศิลปะ เพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบตราสัญลักษณ์ โดย “แนวทางการวิเคราะห์แบบรื้อสร้าง” (Deconstruction) (สุชาติ เถาทอง, 2562) คือ แนวทางการวิเคราะห์ทางศิลปะ เพื่อนำไปสู่รูปสัญลักษณ์อันเป็นวัตถุใหม่ โดยการเข้าใจในองค์ประกอบความหมายของเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมจากการวิเคราะห์โครงสร้างรูป ถอดรื้อรูปความหมาย (Construction) และนำมาถอดออกเป็นส่วน (Decompose) จนเกิดเป็นโครงสร้างรูปพื้นฐาน (Basic Structure) นำมาทวนซ้ำโครงสร้าง (Re-constructure) และนำมาพิจารณาแล้วประกอบโครงสร้างรูปของวัตถุเป็นสิ่งใหม่ โดยใช้วิธีขบรื้อกฎเกณฑ์เดิมทั้งหลาย เช่น การย้าย การหมุน การซ้อนทับ

กรอบแนวคิดในการวิจัย

กรอบแนวคิดตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อวิเคราะห์เอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมชุมชนของกลุ่มพัฒนาอาชีพวัดบางเตือ จังหวัดปทุมธานี คณะผู้วิจัยใช้กรอบแนวคิดการศึกษา เกี่ยวกับเอกลักษณ์อันเป็นลักษณะเฉพาะตัวที่ต้องการแสดงในแบบตราสัญลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชน ประกอบไปด้วย 1) วัฒนธรรมที่สัมผัสได้ 2) วัฒนธรรมที่สัมผัสไม่ได้

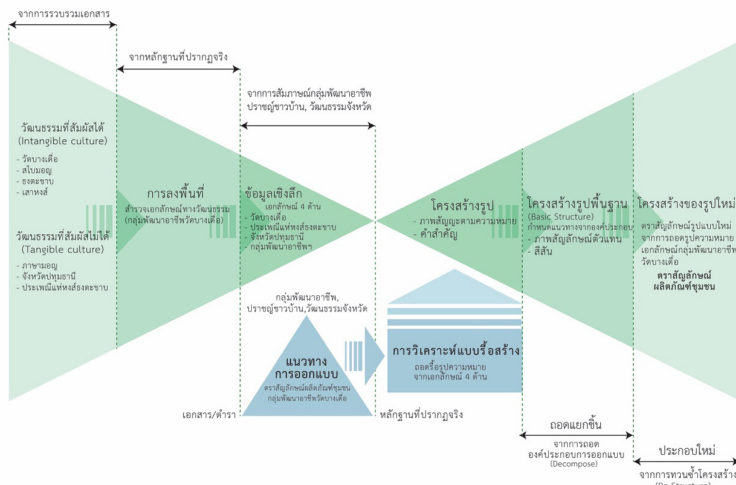
กรอบแนวคิดตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อประยุกต์แนวทางการวิเคราะห์เอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมในการออกแบบตราสัญลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชนกลุ่มพัฒนาอาชีพวัดบางเตือ จังหวัดปทุมธานี คณะผู้วิจัยใช้กรอบแนวคิดปัจจัยด้านการออกแบบตราสัญลักษณ์ จากแนวทางการวิเคราะห์ทางศิลปะแบบรื้อสร้าง ประกอบไปด้วย 1) การพิจารณาโครงสร้างรูป คือ ภาพสัญลักษณ์ตามความหมาย และคำสำคัญ 2) การถอดโครงสร้างรูป คือ ภาพสัญลักษณ์ตัวแทน และสีสันทัน

กรอบแนวคิดตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 เพื่อประเมินผลการออกแบบตราสัญลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชนกลุ่มพัฒนาอาชีพวัดบางเตือ จังหวัดปทุมธานี คณะผู้วิจัย

ใช้กรอบแนวคิดการประเมินผลงานการออกแบบตราสัญลักษณ์ ประกอบด้วย
 1) การสื่อความหมาย 2) ความเป็นเอกลักษณ์ 3) การใช้สี 4) การนำไปใช้ประโยชน์
 5) เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย (บงกชรัตน์ ลำเลิศ, พงศ์พินิจ พินิจดำ, และวรางคณา
 กรเลิศวานิช, 2562)



ภาพประกอบที่ 1 แสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพประกอบที่ 2 แสดงกรอบกระบวนการออกแบบตราสัญลักษณ์ตามแนวทางการวิเคราะห์แบบรื้อสร้าง

วิธีการดำเนินงานวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้คณะผู้วิจัยใช้การวิจัยแบบผสมผสาน (Mix methodology) ซึ่งรวมระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative methods) ทำการศึกษาวเคราะห์

ข้อมูลจากเอกสาร (Document) เก็บข้อมูลภาคสนาม (Field Study) ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเอกลักษณ์ชุมชนเพื่อนำไปวิเคราะห์แนวทางการออกแบบตราสัญลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชน และ ระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative methods) ในการเก็บรวบรวมผลการประเมินการออกแบบตราสัญลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชนโดยมีวิธีการดำเนินงานวิจัย ดังหัวข้อต่อไปนี้

1. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คณะผู้วิจัยใช้แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (standardized or structured interview) และแบบประเมิน ลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) โดยมีการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือจากผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 3 คน ได้ค่าความเที่ยงตรงของแบบสอบถาม (Index of item Objective Congruence, IOC) ผลการวิเคราะห์ค่าความเที่ยงตรงของรายการข้อคำถาม 0.90 ซึ่งเกินเกณฑ์ 0.50 มีค่าความเที่ยงตรงใช้ได้ โดยเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบไปด้วย

1) แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง เป็นการสัมภาษณ์กับตัวแทนวัฒนธรรมจังหวัด ประชาชนชาวบ้าน และสมาชิกกลุ่มพัฒนาอาชีพวัดบางเตือ โดยเป็นข้อคำถามแบบปลายเปิด (Open ended Question) เกี่ยวกับเอกลักษณ์ของชุมชนวัดบางเตือ ความเป็นมาของกลุ่มพัฒนาอาชีพวัดบางเตือและความต้องการในการพัฒนาตราสัญลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชนกลุ่มพัฒนาอาชีพวัดบางเตือ

2) แบบประเมินการออกแบบตราสัญลักษณ์ ลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า และแบบสอบถามปลายเปิด ใช้เก็บข้อมูลกับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบตราสัญลักษณ์ สมาชิกกลุ่มพัฒนาอาชีพวัดบางเตือ และกลุ่มผู้บริโภค ซึ่งเป็นประชาชนทั่วไปและนักท่องเที่ยวในพื้นที่จังหวัดปทุมธานี แบบประเมินประกอบไปด้วย 3 ตอน โดยตอนที่ 1 เป็นข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ตอนที่ 2 เป็นรายการประเมินผลงานการออกแบบตราสัญลักษณ์รายด้าน ได้แก่ การสื่อความหมาย ความเป็นเอกลักษณ์ การใช้สี การนำไปใช้ประโยชน์ เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย และตอนที่ 3 เป็นข้อคิดเห็นเพิ่มเติม เพื่อนำไปพัฒนาผลงานการออกแบบ

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยแบ่งกลุ่มประชากรออกเป็น 3 กลุ่ม ดังนี้

1) ผู้เชี่ยวชาญด้านเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมจังหวัดปทุมธานี ได้แก่ วัฒนธรรมจังหวัด จำนวน 1 คน ปราชญ์ชุมชนบางเตือ จำนวน 1 คน และสัมภาษณ์รายกลุ่มโดยจัดการประชุมกลุ่ม (Focus Group) กับสมาชิกกลุ่มพัฒนาอาชีพมอญวัดบางเตือ จำนวน 7 คน เพื่อหาความเป็นเอกลักษณ์ของชุมชนและความต้องการในการพัฒนาตราสัญลักษณ์ชุมชนในมิติต่างๆ โดยการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ซึ่งผู้วิจัยพิจารณาแล้วว่าสามารถเป็นตัวแทนกลุ่มประชากรที่ดีสามารถอ้างอิงหรืออนุมาน (Make Inferences) สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย เพราะเป็นบุคคลที่มีความรู้ ความเชี่ยวชาญ และยินดีให้ข้อมูลเกี่ยวกับทุนวัฒนธรรมจังหวัดปทุมธานี และผลิตภัณฑ์ชุมชนกลุ่มพัฒนาอาชีพวัดบางเตือจังหวัดปทุมธานี ทั้งข้อมูลด้านเอกสาร ภาพถ่าย และการสัมภาษณ์ โดยวิธีการติดต่อกลุ่มตัวอย่างโดยตรง เพื่อนัดหมายวันเวลาและสถานที่ ที่สะดวกในการให้สัมภาษณ์ รวมกลุ่มตัวอย่างในการเก็บข้อมูลทั้งสิ้น 9 คน

2) ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบตราสัญลักษณ์ เป็นผู้ที่มีคุณวุฒิปริญญาโทในสาขาการออกแบบหรือมีประสบการณ์ในการออกแบบเลขนศิลป์อย่างน้อย 15 ปี ซึ่งการเลือกกลุ่มตัวอย่างผู้วิจัยใช้การเลือกตัวอย่างประชากรโดยไม่อาศัยหลักความน่าจะเป็น (Nonprobability sampling) เป็นการเลือกกลุ่มตัวอย่างตามเกณฑ์หรือตามวัตถุประสงค์ (Judgement or Purposive sampling) ซึ่งผู้วิจัยพิจารณาแล้วว่าสามารถเป็นตัวแทนกลุ่มประชากรที่ดีสามารถอ้างอิงหรืออนุมานโดยวิธีการติดต่อกลุ่มตัวอย่างโดยตรง เพื่อนัดหมายวันเวลาและสถานที่ ที่สะดวกในการให้สัมภาษณ์ รวมกลุ่มตัวอย่างในการเก็บข้อมูลทั้งสิ้น 5 คน

3) กลุ่มผู้บริโภคซึ่งเป็นประชาชนทั่วไปและนักท่องเที่ยวในพื้นที่จังหวัดปทุมธานี ได้แก่ บุคคลเพศหญิงและชายอายุ 25-65 ปี (จากการสัมภาษณ์สมาชิกกลุ่มพัฒนาอาชีพวัดบางเตือเกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมายในการซื้อผลิตภัณฑ์ชุมชนเพื่อเป็นของขวัญและสำหรับเป็นของฝาก) ซึ่งเป็นผู้ซื้อผลิตภัณฑ์ชุมชนที่ศูนย์พัฒนา

อาชีวะวัดบางเตือ และนักท่องเที่ยวที่มาท่องเที่ยวภายในวัดบางเตือ อำเภอเมือง จังหวัดปทุมธานี โดยผู้วิจัยใช้แบบสอบถามประเมินความคิดเห็นการออกแบบตราสัญลักษณ์โดยใช้วิธีการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง, 2550) โดยมีการประชาสัมพันธ์รายละเอียดโครงการผ่านช่องทางติดต่อและสื่อประชาสัมพันธ์ของวัดบางเตือ จ.ปทุมธานี ซึ่งเป็นที่ตั้งของกลุ่มพัฒนาอาชีวะวัดบางเตือ ซึ่งข้อมูลที่ได้กับทางคณะผู้วิจัยตามความสะดวกใจของอาสาสมัคร รวมกลุ่มตัวอย่างในการเก็บข้อมูล ทั้งสิ้น 100 คน

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

1) ศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสาร และการเก็บข้อมูลภาคสนาม จากการสัมภาษณ์รายบุคคลกับ ตัวแทนวัฒนธรรมจังหวัด จำนวน 1 คน ประชาชน ชุมชน จำนวน 1 คน และสัมภาษณ์รายกลุ่มโดยจัดการประชุมกลุ่ม กับสมาชิกกลุ่มพัฒนาอาชีวะมอญวัดบางเตือ จำนวน 7 คน เพื่อหาความเป็นเอกลักษณ์ของชุมชน และความต้องการในการพัฒนาตราสัญลักษณ์ในมิติต่างๆ

2) นำข้อมูลเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมชุมชนมาวิเคราะห์และกำหนด เป็นแนวทางการออกแบบ ทำการถอดรื้อรูปความหมาย จากภาพสัญลักษณ์ของเอกลักษณ์ ที่ปรากฏสู่รูปสัญลักษณ์ตามแนวทางการวิเคราะห์แบบ รื้อสร้าง

3) ประกอบภาพสัญลักษณ์ตัวแทนและสีสันทันที่ได้จากการถอดรื้อ รูปความหมายขึ้นใหม่ เป็นตราสัญลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชนวัดบางเตือ จำนวน 20 รูปแบบ โดยการออกแบบนี้จะพิจารณาพร้อมกับหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ และหลักการออกแบบตราสัญลักษณ์ที่ดี

4) ประยุกต์ใช้หลักการประเมินผลทางการคิดเชิงมนทัศน์ เพื่อให้ สมาชิกกลุ่มพัฒนาอาชีวะวัดบางเตือร่วมกันคัดเลือกตราสัญลักษณ์ จำนวน 20 รูปแบบ ให้เหลือเพียง 4 รูปแบบ

5) นำแบบตราสัญลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชนวัดบางเตือ จำนวน 4 รูปแบบ ไปประเมินผลโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ จำนวน 5 คน เพื่อหาแบบตรา สัญลักษณ์ 1 รูปแบบ ที่มีความเหมาะสม นำไปปรับแก้และพัฒนาต่อตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ

6) นำแบบตราสัญลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชนวัดบางเตือ จำนวน 1 รูปแบบ ที่มีความเหมาะสมมากที่สุด ปรับแก้ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและพัฒนาต่ออีก 4 รูปแบบ ไปประเมินผลความพึงพอใจกับสมาชิกกลุ่มพัฒนาอาชีพวัดบางเตือ จำนวน 7 คน และนำแบบตราสัญลักษณ์ที่ได้ผลการประเมิน พึงพอใจสูงสุดจากกลุ่มพัฒนาอาชีพวัดบางเตือ ปรับแก้ตามข้อเสนอแนะพัฒนาเป็น แบบตราสัญลักษณ์ที่สมบูรณ์แล้วไปประเมินผลความพึงพอใจจากกลุ่มผู้บริโภค ซึ่งเป็นประชาชนทั่วไปและนักท่องเที่ยวในพื้นที่จังหวัดปทุมธานี กลุ่มตัวอย่าง 100 คน นำมาสรุปผลการออกแบบเพื่อนำสู่การใช้ประโยชน์

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

1) วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ เพื่อกำหนดแนวทางการออกแบบตราสัญลักษณ์จากเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชุมชนเพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครบถ้วนตามแนวทางการวิเคราะห์ข้อมูลสามเส้า ด้านการได้มาซึ่งข้อมูล (Methodological triangulation) ได้แก่ การรวบรวมเอกสาร ค้นคว้าตำราและงานวิจัย การสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง ร่วมกับการลงพื้นที่สำรวจรวบรวมภาพถ่ายจดบันทึกลักษณะที่ปรากฏจริง จากนั้นสรุปผลการศึกษาโดยใช้การบรรยายเชิงพรรณนา (Descriptive research) และ เพื่อดูออกแบบตราสัญลักษณ์จากแนวทางการรื้อสร้าง ถอดรื้อรูปความหมายจากภาพสัญลักษณ์ของเอกลักษณ์ที่ปรากฏสู่รูปสัญลักษณ์ ประกอบขึ้นใหม่เป็นตราสัญลักษณ์ จากนั้นสรุปผลการศึกษาโดยใช้การบรรยายเชิงพรรณนา

2) วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ เพื่อหาข้อสรุปผลการประเมินความคิดเห็นผลงานการออกแบบตราสัญลักษณ์คำนวณค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard) แบ่งระดับความความคิดเห็น ของผู้ตอบแบบสอบถาม เพื่อให้สามารถวิเคราะห์โดยใช้สถิติได้ โดยใช้มาตรวัดแบบ Likert Scale ซึ่งแบ่งคะแนนตามลำดับ คือ 5, 4, 3, 2 และ 1 เป็นเกณฑ์ในการวิเคราะห์และแปลผลข้อมูล

สรุปผลการวิจัย

1. **สรุปผลการวิเคราะห์เอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมชุมชนของกลุ่มพัฒนาอาชีพวัดบางเตือ จังหวัดปทุมธานี** จากการศึกษาเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชุมชน โดยการสัมภาษณ์สมาชิกกลุ่มพัฒนาอาชีพวัดบางเตือ ตัวแทนวัฒนธรรมจังหวัด และปราชญ์ชาวบ้าน เกี่ยวกับเอกลักษณ์อันเป็นลักษณะเฉพาะตัวที่ต้องการแสดงในแบบตราสัญลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชน ได้ข้อมูลสรุปผลแนวทางการออกแบบตราสัญลักษณ์ ประกอบด้วย วัฒนธรรมที่สัมผัสได้ ได้แก่ วัดบางเตือ สไบมอญ เส้าหางส์ และธงตะขาบ และวัฒนธรรมที่สัมผัสไม่ได้ ได้แก่ ภาษามอญ จังหวัดปทุมธานี และประเพณีแห่หงส์ธงตะขาบ ผลการวิเคราะห์พบว่าสิ่งเหล่านี้สามารถสะท้อนถึงโครงสร้างทางสัญลักษณ์ของกลุ่มพัฒนาอาชีพวัดบางเตืออย่างมีความชัดเจน มองเห็นและจับต้องได้ และมีความสอดคล้องต่อการศึกษารูปประกอบในการออกแบบตราสัญลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชน ได้แก่ ภาพสัญลักษณ์ตัวแทนและสีส้ม ผู้วิจัยทำการรวบรวมข้อมูลเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมดังกล่าวนำมาจัดกลุ่มเป็นชุดข้อมูล ได้แก่ ประเพณีแห่หงส์ธงตะขาบ วัดบางเตือ จังหวัดปทุมธานี กลุ่มพัฒนาอาชีพวัดบางเตือ และได้ภาพสัญลักษณ์ตามความหมาย ดังต่อไปนี้

ประเพณีแห่หงส์ธงตะขาบ จัดขึ้นในวันสุดท้ายของเทศกาลสงกรานต์ เป็นงานประเพณีที่ชาวไทยเชื้อสายมอญตำบลบางเตือ จังหวัดปทุมธานีที่ชุมชนจัดขึ้นบริเวณเขตพุทธาวาสของวัดบางเตือ โดยสัญลักษณ์ของการจัดประเพณีนี้จะมีการประดับสถานที่ด้วยธงตะขาบ ซึ่งเป็นการตัดเย็บผ้าให้เป็นสี่เหลี่ยมผืนผ้าทรงยาวตัดเป็นรูปตะขาบแขวนกับไม้ไผ่ แบ่งผืนผ้าเป็นแถบเล็กๆ ติดตรงที่ชี้หัวไม้ไผ่ มองเห็นเป็นช่องๆ คล้ายขาที่ยื่นออกมา ส่วนบริเวณหัวและท้ายคล้ายหัวและหางของตะขาบที่ขามมอญเรียกว่า อะลามเตียะเก้ ซึ่งในทุกปีกลุ่มพัฒนาอาชีพวัดบางเตือจะทำการตัดเย็บและปักลวดลาย เพื่อนำมาใช้ประดับตกแต่งวัดเมื่อมีพิธีกรรม และจำหน่ายเป็นผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกของชุมชนสำหรับนักท่องเที่ยว และยังประดิษฐ์ธงตะขาบขนาดใหญ่ซึ่งใช้สำหรับเป็นส่วนประกอบในพิธีเชิญหงส์ขึ้นสู่ยอดเส้าซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการบูชาพระพุทธเจ้าในแบบของชาวมอญด้วยการแห่ธงไปตามหมู่บ้านโดยชาว

มอญจะช่วยกันจับธงดลตลอดทั้งผืนระหว่างที่มีการแห่ และมีขบวนกลองยาวประกอบกับการรำแบบชาวมอญร่วมด้วย หลังจากแห่เสร็จแล้วก็จะนำธงตะขาบนั้นมาทำพิธีถวายที่หน้าเสาหงส์และชักขึ้นสู่ยอดเสา โดยเสาหงส์ที่ตั้งอยู่ในวัดบางเตื่อนี้ชาวมอญเรียกว่า เทียะเจมเจียนู ลักษณะเป็นเสาไม้กลมมีเสาประกบคู่ระดับบัวหัวเสาที่บริเวณปลายเสาเป็นรูปหงส์มอญที่มีเอกลักษณ์คือลำตัวทรงกลมขนาดใหญ่และมีขาที่สั้น ทรงเครื่องกางปีกทั้งสองข้างที่จะงอยปากปลายแหลม

วัดบางเตื่อ ตั้งอยู่ริมฝั่งแม่น้ำเจ้าพระยาโดยวัดนี้ถูกสร้างขึ้นในปี พ.ศ.2360 เมื่อมีชาวมอญอพยพเข้ามาพึ่งบรมโพธิสมภารในพื้นที่ตำบลบางเตื่อ โดยแต่เดิมบริเวณตั้งวัดเป็นพื้นที่กร้างว่างเปล่า ชาวมอญซึ่งกระจายอยู่ทั่วไปในเขตสามโคกสองฝั่งแม่น้ำเจ้าพระยาได้เข้ามาและสร้างวัดนี้ขึ้น ภายหลังต่อมาได้รับพระราชทานนามใหม่ว่าวัดวิสุตคามสีมา แต่คนทั่วไปยังคงเรียกว่าวัดบางเตื่อจนปัจจุบัน บริเวณด้านหน้าในเขตพื้นที่วัดเป็นศาลาที่รวมตัวกันของกลุ่มคนในชุมชนที่เข้ามาร่วมกันทำกิจกรรมประดิษฐ์สิ่งของอันเป็นพุทธานุชาในทุกเทศกาลประจำปีที่วัดจัดขึ้น รวมถึงกลุ่มชาวบ้านที่จัดตั้งรวมตัวกันผลิตสินค้าที่เกี่ยวกับการเย็บปักถักร้อยซึ่งส่วนใหญ่เป็นคนสูงอายุในชุมชนที่ว่างงาน เจ้าอาวาสจึงได้อนุญาตให้เป็นพื้นที่จัดตั้งกลุ่มพัฒนาอาชีพวัดบางเตื่อเพื่อให้มีพื้นที่ในการจัดเก็บและแสดงผลงานสินค้าที่ประดิษฐ์โดยชาวบ้านให้กับนักท่องเที่ยวที่มาเยี่ยมชมที่วัด มีด้านในวัดมีปูชนียวัตถุที่สำคัญ คือ พระพุทธรูปยืนปางสมาธิประดิษฐานอยู่ในพระอุโบสถ ซึ่งพระอุโบสถของวัดนี้มีรูปแบบสถาปัตยกรรมตามแบบวัดในพื้นที่ภาคกลางทั่วไป ซึ่งสืบทอดมาจากลักษณะแบบอยุธยาหรือที่เรียกว่าโบสถ์แบบหลวง มีการซ้อนชั้นหลังคา ส่วนประดับทางหงส์ติดปลายเครื่องลายองค์เป็นรูปทรงของนาคนึ่งเศียร ด้านหลังบริเวณฝั่งริมแม่น้ำเจ้าพระยาของวัดเป็นที่ตั้งของเสาหงส์ขนาดใหญ่ซึ่งเสาหงส์นี้เป็นสัญลักษณ์แสดงความเป็นวัดของชาวมอญ วัดบางเตื่อนับเป็นสถานที่สำคัญในการประกอบพิธีกรรมต่างๆของชาวมอญในพื้นที่ตำบลบางเตื่อ โดยมีการจัดงานประจำปีสืบสานประเพณีของชาวมอญ เช่น ประเพณีตักบาตรพระร้อย ตักบาตรน้ำผึ้งงานสงกรานต์ (ข้าวแช่) ประเพณีแห่เสาหงส์ธงตะขา เชิญหงส์ขึ้นสู่ยอดเสา

จังหวัดปทุมธานี จากการสัมภาษณ์กลุ่มพัฒนาอาชีพวัดบางเตือมีสมาชิกทั้งหมดเป็นชาวจังหวัดปทุมธานีซึ่งสืบเชื้อสายไทยรามัญ เนื่องจากจังหวัดปทุมธานีแต่เดิมประชาชนเป็นชาวมอญเสียส่วนใหญ่และมีชาวไทยอพยพเข้ามาอยู่ในภายหลังจากการตั้งถิ่นฐานตั้งแต่สมัยที่สมเด็จพระนารายณ์มหาราช ที่พระกรุณาโปรดเกล้าฯให้ครอบครัวมอญที่ถูกกวาดต้อนอพยพหนีภัยศึกพม่าจากเมืองมะตะมะ เข้ามาตั้งถิ่นฐานอยู่ที่เมืองสามโคก ทางทิศเหนือของตำบลบางเตือปัจจุบัน และมีการกวาดต้อนมาครั้งสุดท้ายในสมัยพระพุทธเลิศหล้านภาลัยซึ่งพระองค์ทรงทะนุบำรุงชาวมอญเมืองสามโคกนี้อย่างดี พสกนิกรชาวมอญจึงได้นำดอกบัวหลวงหลังไหลมาถวายอยู่เนื่องนิจ พระองค์จึงบันดาลพระราชหฤทัยให้พระราชทานนามเมืองสามโคกนี้ใหม่ว่า เมืองประทุมธานี และภายหลังเปลี่ยนเป็น ปทุมธานี เป็นที่มาของสัญลักษณ์ประจำจังหวัดที่เป็นรูปดอกบัวหลวง และต้นข้าวที่หมายถึงเมืองที่มีความอุดมสมบูรณ์ด้วยพืชพรรณธัญญาหาร มีคำขวัญประจำจังหวัดว่า ถิ่นบัวหลวง เมืองรวงข้าว เชื้อชาวมอญ นครธรรมะ พระตำหนักรวมใจ สดใสเจ้าพระยา ก้าวหน้าอุตสาหกรรม ดังนั้นจึงเห็นชัดว่าภาพดอกบัวและรวงข้าวที่เป็นสัญลักษณ์ประจำจังหวัดปทุมธานีนั้น เป็นเสมือนตัวแทนในการบอกเล่าเรื่องราวของบรรพบุรุษชาวไทยรามัญที่สืบเชื้อสายจากชาวมอญที่อพยพมาตั้งถิ่นฐานและเติบโตอาศัยอยู่ในพื้นที่จังหวัดปทุมธานีนี้มาแต่ช้านาน

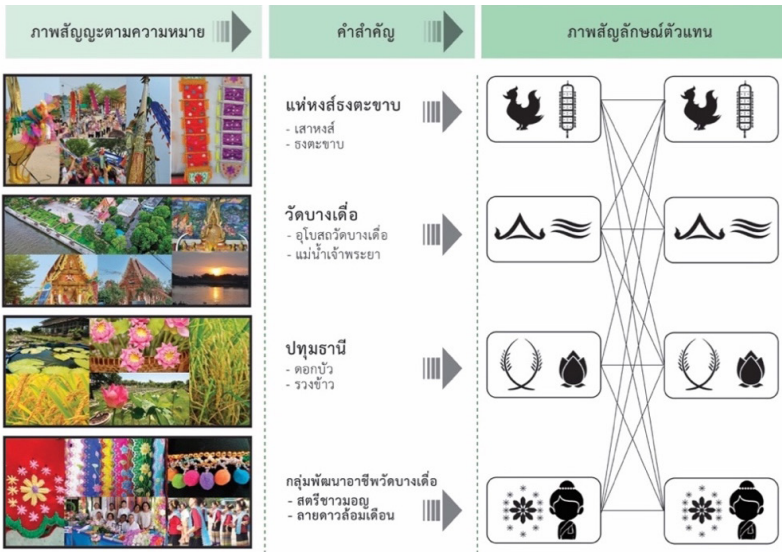
กลุ่มพัฒนาอาชีพวัดบางเตือ ตั้งอยู่ในพื้นที่วัดบางเตือ ต.บางเตือ อ.เมืองปทุมธานี จ.ปทุมธานี เป็นกลุ่มที่เกิดจากการรวมกันของสตรีวัยกลางคนจนถึงผู้สูงอายุตั้งแต่ 45-70 ปี ซึ่งเป็นชาวไทยเชื้อสายมอญในชุมชน ในการร่วมกลุ่มนี้มีการดำเนินกิจกรรมผลิตสินค้าเชิงวัฒนธรรม เช่น ผ้าปักสไบมอญ ปิ่นปักผมที่ใช้ตกแต่งตามแบบเครื่องแต่งกายมอญ และผ้าปักธงตะขาบ ซึ่งสินค้าส่วนใหญ่ล้วนแต่มีความเกี่ยวข้องกับการใช้ในพิธีกรรมของชาวมอญ เป็นการผลิตเพื่อจำหน่ายให้กับชาวชุมชนเองและนักท่องเที่ยวที่มาเที่ยววัดบางเตือ ใช้เมื่อมีพิธีกรรมสำคัญต่างๆ ปัจจุบันทางกลุ่มยังคงมีการสืบสานวัฒนธรรมแบบชาวมอญอยู่ เช่น การแต่งกายแบบหญิงชาวมอญ นุ่งผ้าสไบแบบเฉียงและเกล้ามวยผมสวมเครื่องประดับศีรษะ

ลวดลายดอกไม้หรือไหมพรมมัดเป็นเม็ดวงกลมขนาดเล็กที่มีสีสันสดใส และการปักผ้าโดยถอดลวดลายมาจากมอญแบบโบราณ มีลวดลายที่เป็นลายพื้นฐานซึ่งนิยมปักบนผ้าสไบเกือบทุกผืนและเป็นลวดลายเอกลักษณ์ของชาวมอญ คือ ลายดาวล้อมเดือน ใช้เป็นลายเสริมประดับกับลายหลัก ลักษณะลายเป็นแบบเดินเส้นตรงแนวตั้งแนวนอน และแนวเฉียงวางแนวเป็นรูปดอกไม้ขนาดใหญ่จำนวน 1 ดอก อยู่ตรงกลางและประดับล้อมรอบด้วยลายแบบเดินเส้นตรงและนอนตัดขวางกันคล้ายเป็นรูปดวงดาวขนาดเล็ก จำนวน 12 ดวง และมีการคิดค้นลวดลายใหม่ๆที่เป็นเอกลักษณ์ของกลุ่มเอง เช่น ลายรวงข้าว และลายดอกบัวหลวง ที่แสดงถึงการเป็นชาวไทยรามัญที่ตั้งถิ่นฐานอยู่ในจังหวัดปทุมธานีมาแต่ช้านานก่อนที่ชาวไทยจะอพยพเข้ามา ส่วนสีสันทันที่ทางกลุ่มเลือกใช้ในการปักผ้าสไบมอญเป็นสีสันทันนิยมทั่วไปในแบบฉบับของชาวมอญยุคปัจจุบัน คือ การใช้สีแบบสดใส (vivid) จับคู่สีตามความชอบของผู้ออกแบบแต่มีรูปแบบของการใช้คู่สีที่ชัดเจน คือการใช้สีสว่างและสีเข้มสลับกันเป็นลวดลายและพื้น เช่น สีแดงสว่างคู่กับสีเขียวเข้ม หรือ สีน้ำเงินเข้มคู่กับสีชมพูสว่าง เป็นต้น ในส่วนการอนุรักษ์วัฒนธรรมด้านภาษาพบว่าปัจจุบันมีสมาชิกในกลุ่มบางคนเท่านั้นที่ยังคงอ่านภาษามอญได้ และมีเพียงปราชญ์ชาวบ้านไม่กี่คนที่ยังสามารถเขียนตัวอักษรมอญได้ เพราะวัฒนธรรมทางด้านการใช้ภาษานั้นได้ถูกเลือนหายไปตามกาลเวลา เพราะคนรุ่นใหม่ในปัจจุบันไม่ได้ใช้และสืบทอดต่อ



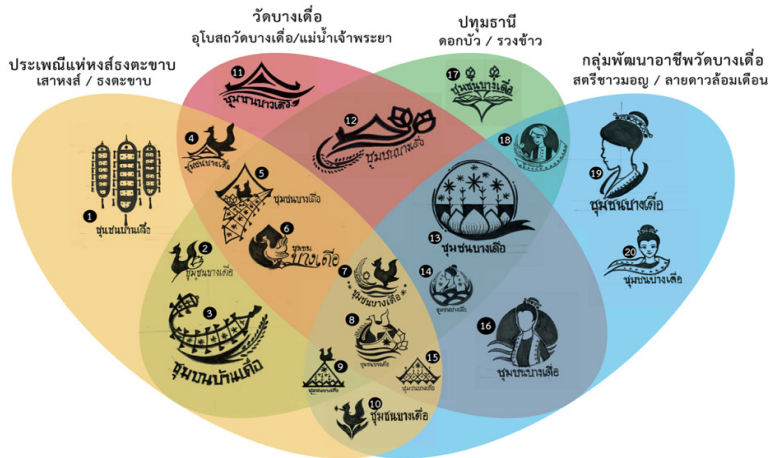
ภาพประกอบที่ 3 แสดงการลงพื้นที่สัมภาษณ์กลุ่มพัฒนาอาชีพวัดบางเตือ

2. สรุปผลการประยุกต์แนวทางการวิเคราะห์เอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมในการออกแบบ ตราสัญลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชนกลุ่มพัฒนาอาชีพวัดบางเตือ จังหวัดปทุมธานี ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อประยุกต์เอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมทั้ง 4 ด้าน มาออกแบบตราสัญลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชนกลุ่มพัฒนาอาชีพวัดบางเตือ จังหวัดปทุมธานี จากภาพสัญลักษณ์ตามความหมายที่ได้ในข้อค้นพบตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ผู้วิจัยประยุกต์ใช้แนวทางการวิเคราะห์แบบรื้อสร้าง เพื่อนำไปสู่รูปสัญลักษณ์ของตราสัญลักษณ์อันเป็นวัตถุใหม่ ทำถอดเอกลักษณ์ออกมาในรูปแบบของภาพสัญลักษณ์ตัวแทน ซึ่งเป็นการให้ความหมายในระดับความหมายทางตรง (Denotation) ที่เป็นการยอมรับโดยทั่วไป เพื่อให้การสื่อสารตราสัญลักษณ์นั้นเกิดความเข้าใจง่ายและเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างชัดเจน โดยสรุปผลการวิเคราะห์ในภาพสัญลักษณ์ตามความหมายของเอกลักษณ์ทั้ง 4 ด้านได้ ดังต่อไปนี้ จากภาพสัญลักษณ์ตามความหมายของประเพณีแห่ธงสรงตะขบ นำมากำหนดคำสำคัญ ได้แก่ เสาหงส์ และธงตะขบ จากภาพสัญลักษณ์ตามความหมายของวัดบางเตือ นำมากำหนดคำสำคัญ ได้แก่ อุโบสถวัดบางเตือและแม่น้ำเจ้าพระยา จากภาพสัญลักษณ์ตามความหมายของจังหวัดปทุมธานี นำมากำหนดคำสำคัญ ได้แก่ ดวงบัวและรวงข้าว จากภาพสัญลักษณ์ตามความหมายของกลุ่มพัฒนาอาชีพวัดบางเตือ นำมากำหนดคำสำคัญ ได้แก่ สตรีชาวมอญ และลายดาวล้อมเดือน ผู้วิจัยได้นำคำสำคัญดังกล่าว มากำหนดเป็นภาพสัญลักษณ์ตัวแทนจากการถอดรื้อรูปความหมายในรูปแบบของโครงสร้างรูปพื้นฐาน เพื่อนำมาพิจารณาในการผสมผสานให้เกิดโครงสร้างรูปที่ประกอบขึ้นใหม่ที่มีความหลากหลายตามแนวทางการวิเคราะห์การออกแบบแบบรื้อสร้าง แสดงในภาพประกอบที่ 4



ภาพประกอบที่ 4 แสดงสำคัญและภาพสัญลักษณ์ตัวแทน
ที่ได้จากผลการวิเคราะห์ภาพสัญลักษณ์ตามความหมายของเอกลักษณ์ทั้ง 4 ด้าน

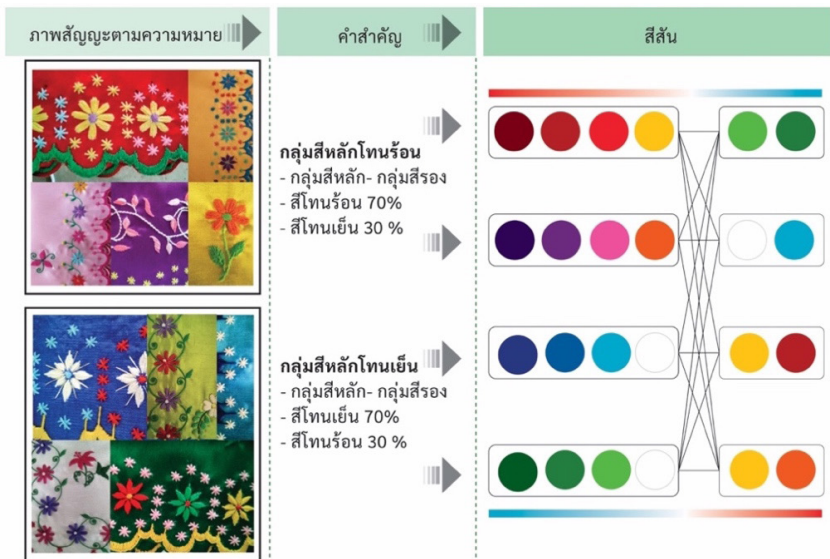
ในการผสมผสานภาพสัญลักษณ์ตัวแทนให้เกิดโครงสร้างรูปที่ประกอบขึ้นใหม่ ตามแนวทางการวิเคราะห์การออกแบบแบบหรือสร้าง ผู้วิจัยได้ทำการวาดแผนภูมิเวนน์-ออยเลอร์ (Venn-Euler Diagram) โดยกำหนดเป็นเซต (Set) ที่แสดงความสัมพันธ์ระหว่างกันและกันของเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมทั้ง 4 ด้าน ซึ่งทำให้เกิดการผสมผสานกันของภาพสัญลักษณ์ตัวแทนเกิดเป็นตราสัญลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชนวัดบางเดื่อ จังหวัดปทุมธานี ที่มีความหลากหลาย ได้ทั้งหมดจำนวน 20 แบบ โดยการออกแบบแต่ละรูปแบบตราสัญลักษณ์นี้ได้พิจารณาร่วมกับหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ และหลักการออกแบบสัญลักษณ์ที่ดี เป็นการออกแบบโดยใช้รูปเงา (Silhouette) และแสดงถึงความแยกตัวเป็นเอกเทศต่อกันในแต่ละส่วนที่เป็นองค์ประกอบบนตราสัญลักษณ์ เพื่อคำนึงถึงการนำไปใช้ประโยชน์ในการนิยามผลิตภัณฑ์ด้วยสีเดียว และการออกแบบลักษณะนี้ยังแสดงให้เห็นชัดขึ้นถึงความหนาบางของเส้นแต่ละเส้นที่เป็นองค์ประกอบเพื่อให้เหมาะสมต่อการนำไปใช้งานในสื่อต่าง ๆ ที่มีข้อจำกัด



ภาพประกอบที่ 5 แสดงแบบร่างตราสัญลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ชุมชนวัดบางเดื่อ จังหวัดปทุมธานี จำนวน 20 แบบ ที่มีความสัมพันธ์ระหว่างกันและกัน ในแต่ละเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมทั้ง 4 ด้าน

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับเอกลักษณ์ด้านสีสันทน จากการสัมภาษณ์สมาชิกกลุ่มพัฒนาอาชีพวัดบางเดื่อ ได้ตัวแทนของเอกลักษณ์ที่มีความโดดเด่นในการใช้สีสันทน คือ ผ้าสไบมอญ เนื่องจากเป็นสินค้าหลักของกลุ่มที่มีการผลิต และสมาชิกในกลุ่มทั้งหมดยังคงแต่งกายด้วยการสวมสไบมอญตามแบบเครื่องแต่งกายมอญในงานพิธีสำคัญอย่างสม่ำเสมอจนเป็นภาพลักษณ์ที่คนทั่วไปรับรู้และเป็นสิ่งแสดงถึงตัวตนอันเป็นที่ยอมรับของกลุ่มพัฒนาอาชีพวัดบางเดื่อ จากการวิเคราะห์ภาพสัญลักษณ์ตามความหมายของผ้าสไบมอญ เพื่อกำหนดเป็นแนวทางในการใช้สีสันทนพบว่า การจับคู่สีของผ้าสไบมอญส่วนใหญ่เป็นลักษณะของการใช้สีแบบสีตัดกัน 2 ลักษณะ ได้แก่ การใช้สีตัดกันอย่างแท้จริง คือ ใช้สีที่ตรงข้ามกันในวงล้อสี เช่น เขียวและแดง และการใช้สีตัดกันไม่แท้จริง คือใช้สีที่มีน้ำหนักแตกต่างกันและอยู่ในวรรณะแตกต่างกัน เช่น น้ำเงินกับแดง ซึ่งผู้วิจัยได้แบ่งกลุ่มของโทนสี ออกเป็น 2 กลุ่ม ตามวรรณะและการตัดกันของสี คือ กลุ่มสีหลักโทนร้อน และกลุ่มสีหลักโทน

เย็น โดยที่กลุ่มสีหลักโทนร้อน จะมีสีหลักเป็นกลุ่มสีโทนร้อน เช่น สีแดง สีส้ม สีเหลือง สีชมพู และสีม่วง และมีสีรองเป็นกลุ่มสีโทนเย็น เช่น สีเขียว สีฟ้า และสีขาวยังเป็นสีกลาง ในสัดส่วนของการใช้กับบนผ้าสไบมอญ ร้อยละ 70 ต่อ 30 ผลการวิเคราะห์ชุดสีที่ได้จากกลุ่มสีหลักโทนร้อนนี้มีจำนวน 2 ชุด และ กลุ่มสีหลักโทนเย็น จะมีสีหลักเป็นกลุ่มสีโทนเย็น เช่น สีน้ำเงิน สีฟ้า สีเขียวและสีขาวยังเป็นสีกลาง และมีสีรองเป็นกลุ่มสีโทนร้อน เช่น แดง สีส้มและสีเหลือง ในสัดส่วนของการใช้กับบนผ้าสไบมอญ ร้อยละ 70 ต่อ 30 ผลการวิเคราะห์ชุดสีที่ได้จากกลุ่มสีหลักโทนเย็นนี้มีจำนวน 2 ชุด รวมได้ชุดของสีสั้น ที่ใช้เป็นแนวทางในการออกแบบตราสัญลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชนวัดบางเตือ จังหวัดปทุมธานี ทั้งหมด 4 ชุด ดังภาพประกอบที่ 6



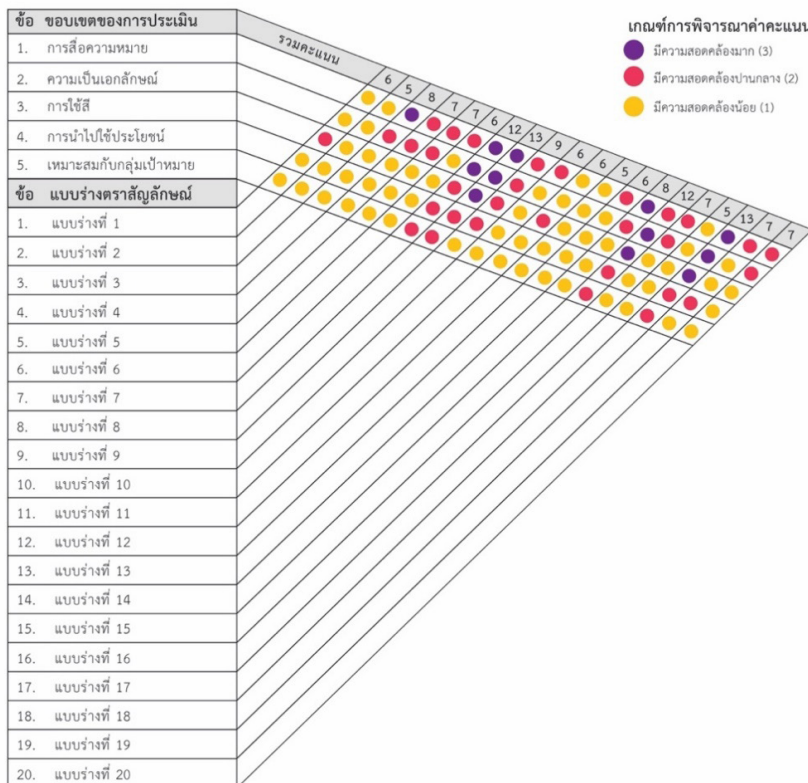
ภาพประกอบที่ 6 แสดงแนวทางการใช้สีสั้นในการออกแบบตราสัญลักษณ์
ผลิตภัณฑ์ชุมชน กลุ่มพัฒนาอาชีพวัดบางเตือ

จากแนวทางการใช้สีสันทในการออกแบบตราสัญลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชน กลุ่มพัฒนาอาชีพวัดบางเดื่อที่ค้นพบ นำมาประกอบขึ้นใหม่ตามแนวทางการวิเคราะห์ การออกแบบหรือสร้าง เพื่อประยุกต์ใช้ในแบบร่างตราสัญลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชนวัด บางเดื่อ จังหวัดปทุมธานี จำนวน 20 แบบ ได้รูปแบบการใช้สีของตราสัญลักษณ์ ผลิตภัณฑ์ชุมชนที่สะท้อนถึงเอกลักษณ์ ดังภาพประกอบที่ 7



ภาพประกอบที่ 7 แสดงการประยุกต์ใช้สีสันทจากการถอดรู้รูปความหมาย
ในแบบร่างตราสัญลักษณ์ จำนวน 20 รูปแบบ

3. สรุปผลการประเมินการออกแบบตราสัญลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชน กลุ่มพัฒนาอาชีพวัดบางเดื่อ จังหวัดปทุมธานี ผู้วิจัยใช้หลักการประเมินผลทางการ คิดเชิงมโนทัศน์ โดยให้สมาชิกกลุ่มพัฒนาอาชีพวัดบางเดื่อร่วมกันคัดเลือกแบบร่าง ตราสัญลักษณ์ 20 รูปแบบข้างต้นให้เหลือเพียง 4 รูปแบบ เพื่อนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ ด้านการออกแบบประเมินรูปแบบที่มีความเหมาะสมมากที่สุด



ภาพประกอบที่ 8 แสดงการประเมินผลความเหมาะสมของตราสัญลักษณ์
จำนวน 20 รูปแบบ โดยใช้หลักทางการคิดเชิงโมโนทัศน์ในการคัดเลือก

จากภาพประกอบที่ 8 ผู้วิจัยประเมินผลความเหมาะสมของตราสัญลักษณ์
ผลิตภัณฑ์ชุมชนวัดบางเตือ จำนวน 20 แบบ โดยใช้หลักการประเมินผลการคิดเชิง
มโนทัศน์จนเหลือเพียง 4 รูปแบบ สามารถสรุปตามลำดับคะแนนได้ดังนี้ แบบร่างที่
8 มีคะแนนสูงสุดที่ 13 คะแนน ลักษณะเด่น คือ การสื่อความหมาย ความเป็น
เอกลักษณ์และการใช้สี แบบร่างที่ 18 มีคะแนนสูงสุดที่ 13 คะแนน ลักษณะเด่น
คือ การสื่อความหมาย ความเป็นเอกลักษณ์และการใช้สี แบบร่างที่ 7 ได้ 12 คะแนน

ลักษณะเด่น คือ การสื่อความหมายและความเป็นเอกลักษณ์ และแบบร่างที่ 15 มี 12 คะแนน ลักษณะเด่น คือ ความเป็นเอกลักษณ์และการใช้สี (ภาพประกอบที่ 9)



แบบร่างที่ 7



แบบร่างที่ 8



แบบร่างที่ 15



แบบร่างที่ 18

ภาพประกอบที่ 9 แสดงแบบตราสัญลักษณ์ 4 แบบ
ที่ได้คัดเลือกจากการประเมินผล โดยใช้หลักทางการคิดเชิงมนทัศน์

แบบร่างตราสัญลักษณ์จำนวน 4 แบบ ที่ได้รับคัดเลือกจากสมาชิกกลุ่มพัฒนาอาชีพวัดบางเตือ นำไปประเมินรูปแบบที่มีความเหมาะสมมากที่สุดโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ พบว่า แบบร่างที่ 7 มีผลรวมค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) สูงที่สุดอยู่ที่ 4.12 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 0.73 จัดอยู่ในระดับความเหมาะสมมากที่สุดตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน จากการประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบที่มีต่อตราสัญลักษณ์ 4 แบบ (N=5)

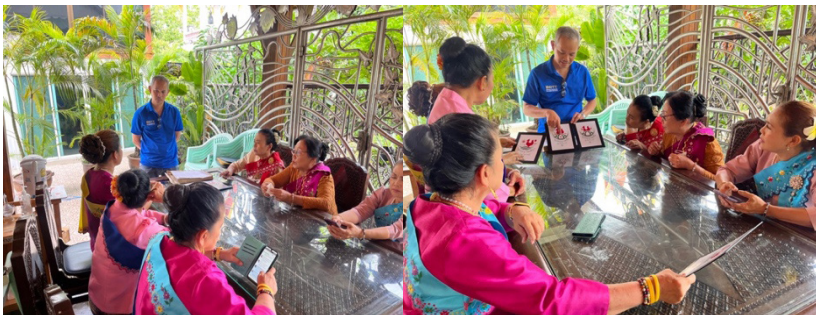
รายการ	ระดับความคิดเห็น							
	แบบร่างที่ 7		แบบร่างที่ 8		แบบร่างที่ 15		แบบร่างที่ 18	
	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.
1. การสื่อความหมาย	4.00	0.71	3.20	0.45	3.00	1.00	3.60	0.89
2. ความเป็นเอกลักษณ์	4.20	0.45	3.20	0.45	3.80	1.30	3.80	0.84
3. การใช้สี	4.20	0.84	2.80	0.45	3.80	1.30	3.40	0.55
4. การนำไปใช้ประโยชน์	4.40	0.55	3.20	0.45	3.80	1.30	3.40	0.55
5. เหมาะสมกลุ่มเป้าหมาย	3.80	1.10	2.80	0.45	3.80	1.30	3.40	0.55
ผลรวม	4.12	0.73	3.04	0.45	3.64	1.24	3.52	0.67
ระดับความคิดเห็น	เหมาะสมมาก		เหมาะสมปานกลาง		เหมาะสมมาก		เหมาะสมมาก	

ผลการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ พบว่าแบบร่างที่ 7 ที่มีความเหมาะสมในการนำไปพัฒนาต่อมากที่สุด โดยมีข้อเสนอแนะเกี่ยวกับภาพรวมของแบบตราสัญลักษณ์ที่ 7 มีความสวยงาม เรียบง่ายสื่อสารความเป็นชุมชนได้ดีผ่านรูปหงส์ และคลื่นน้ำ โดยให้เพิ่มลวดลายของผ้าสไบมอญเข้าไปเพื่อให้สื่อถึงผลิตภัณฑ์หลักของกลุ่มพัฒนาอาชีพวัดบางเตือในตำแหน่งอื่นให้มากขึ้น นอกจากนี้ยังสามารถลดทอนความละเอียดของหงส์เพื่อให้สามารถใช้งานขนาดเล็กได้โดยไม่สูญเสียเอกลักษณ์เดิม และเพิ่มตัวอักษรภาษามอญที่แปลว่า ชุมชนบางเตือ กำกับได้ข้อความภาษาไทย ซึ่งจากข้อเสนอแนะนี้ผู้วิจัยได้ผล

การปรับปรุงแบบร่างตราสัญลักษณ์ที่ 7 เพื่อนำไปให้สมาชิกกลุ่มพัฒนาอาชีพวัดบางเตือประเมินความพึงพอใจ จำนวนทั้งหมด 4 รูปแบบ ดังแสดงในภาพประกอบที่ 8



ภาพประกอบที่ 10 แสดงแบบตราสัญลักษณ์ 4 แบบ ที่ได้รับการปรับปรุง แก้ไข และพัฒนาต่อตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ



ภาพประกอบที่ 11 แสดงการลงพื้นที่สัมภาษณ์กลุ่มพัฒนาอาชีพวัดบางเตือ

ผลการประเมินของสมาชิกกลุ่มพัฒนาอาชีพวัดบางเตือ จังหวัดปทุมธานี ที่มีต่อแบบร่างตราสัญลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชนที่ได้รับการปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญจำนวน 4 แบบ พบว่า สมาชิกกลุ่มพัฒนาอาชีพวัดบางเตือมีความพึงพอใจต่อตราสัญลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชนแบบร่างที่ 1 โดยมีผลรวมค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) อยู่ที่ 4.66 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 0.73 จัดอยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด ซึ่งลักษณะเด่นของแบบร่างที่ 1 นี้คือ ความเป็นเอกลักษณ์ ซึ่งมีผลรวมค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) รายด้านนี้อยู่ที่ 4.86 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 0.38 ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน จากการประเมินของสมาชิกกลุ่มพัฒนาอาชีพวัดบางเตือที่มีต่อแบบตราสัญลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชน (N=7)

รายการ	ระดับความพึงพอใจ							
	แบบที่ 1		แบบที่ 2		แบบที่ 3		แบบที่ 4	
	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.
1. การสื่อความหมาย	4.57	0.53	4.38	0.52	3.71	0.49	3.71	0.49
2. ความเป็นเอกลักษณ์	4.86	0.38	4.71	0.49	4.14	0.38	3.57	0.53
3. การใช้สี	4.71	0.49	4.71	0.49	4.57	0.53	4.57	0.53
4. การนำไปใช้ประโยชน์	4.57	0.53	4.14	0.38	4.00	0.58	4.29	0.49
5.เหมาะสมกลุ่มเป้าหมาย	4.57	0.53	4.14	0.38	4.00	0.58	4.14	0.38
ผลรวม	4.66	0.49	4.42	0.45	4.09	0.51	4.06	0.48
ระดับความพึงพอใจ	พึงพอใจมากที่สุด		พึงพอใจมากที่สุด		พึงพอใจมาก		พึงพอใจมาก	

ผลการประเมินของกลุ่มพัฒนาอาชีพวัดบางเตือ เกี่ยวกับแบบร่างที่ 1 ที่ได้รับการปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญแล้ว โดยมีข้อเสนอแนะเกี่ยวกับภาพรวมของแบบตราสัญลักษณ์ที่ 1 มีความเหมาะสมและสื่อความหมายถึงกลุ่มพัฒนาอาชีพวัดบางเตือได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ยังสามารถเพิ่มรายละเอียดของลวดลายดาวล้อมเดือนซึ่งเป็นลายปักผ้าสไบมอญ เพื่อให้สื่อถึงเอกลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ชุมชนให้ชัดเจน ซึ่งจากข้อเสนอแนะนี้ผู้วิจัยได้ผลการปรับปรุงแบบร่างตราสัญลักษณ์ที่ 1 ที่พัฒนานจนเสร็จสมบูรณ์แล้ว เพื่อนำไปให้กลุ่มผู้บริโภคนซึ่งเป็น

ประชาชนทั่วไปและนักท่องเที่ยวในพื้นที่จังหวัดปทุมธานี ประเมินความพึงพอใจ
ดังแสดงในภาพประกอบที่ 12



ภาพประกอบที่ 12 แสดงแบบตราสัญลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชนกลุ่มพัฒนาอาชีพ
วัดบางเดื่อ จังหวัดปทุมธานี ที่พัฒนาจนเสร็จสมบูรณ์แล้ว

ตารางที่ 3 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน จากการประเมินของกลุ่มผู้บริโภค
ซึ่งเป็นประชาชนทั่วไปและนักท่องเที่ยวในพื้นที่จังหวัดปทุมธานีที่มีต่อ
แบบตราสัญลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชนกลุ่มพัฒนาอาชีพวัดบางเดื่อ จังหวัด
ปทุมธานีที่พัฒนาจนเสร็จสมบูรณ์แล้ว (N=100)

รายการที่ประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. การสื่อความหมาย	3.96	0.71	พึงพอใจมาก
2. ความเป็นเอกลักษณ์	4.26	0.81	พึงพอใจมากที่สุด
3. การใช้สี	4.03	0.83	พึงพอใจมาก
4. การนำไปใช้ประโยชน์	4.35	0.81	พึงพอใจมากที่สุด
5.เหมาะสมกลุ่มเป้าหมาย	4.31	0.83	พึงพอใจมากที่สุด
ผลรวม	4.18	0.80	พึงพอใจมาก

จากตารางที่ 3 ความพึงพอใจของกลุ่มผู้บริโภคซึ่งเป็นประชาชนทั่วไป
และนักท่องเที่ยวในพื้นที่จังหวัดปทุมธานีที่มีต่อแบบตราสัญลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชน
กลุ่มพัฒนาอาชีพวัดบางเดื่อ จังหวัดปทุมธานี ในภาพรวมมีความพึงพอใจในระดับมาก
ปีที่ 16 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2567

มีผลรวมค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) อยู่ที่ 4.18 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 0.80 เมื่อพิจารณาแต่ละรายการพบว่า ด้านการสื่อความหมาย ฟังพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$ = 3.96, S.D. = 0.71) ด้านความเป็นเอกลักษณ์ ฟังพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.26, S.D. = 0.81) ด้านการใช้สี ฟังพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$ = 4.03, S.D. = 0.83) ด้านการนำไปใช้ประโยชน์ ฟังพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.35, S.D. = 0.81) และเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย ฟังพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.31, S.D. = 0.83)

อภิปรายผล

จากผลการศึกษาถึงเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมชุมชนของกลุ่มพัฒนาอาชีพวัดบางเตือ จังหวัดปทุมธานี เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบตราสัญลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยการสัมภาษณ์สมาชิกกลุ่มพัฒนาอาชีพวัดบางเตือ ตัวแทนวัฒนธรรมจังหวัด และปราชญ์ชาวบ้าน เกี่ยวกับเอกลักษณ์อันเป็นลักษณะเฉพาะตัวที่ต้องการแสดงในแบบตราสัญลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชน ผลการวิจัยพบว่า เอกลักษณ์ของชุมชน ที่นำมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบ ได้แก่ วัดบางเตือ จังหวัดปทุมธานี ประเพณีแห่หงส์ธงตะขาบ และกลุ่มพัฒนาอาชีพวัดบางเตือ โดยเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมด้านประเพณีแห่หงส์ธงตะขาบนั้น นับเป็นเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมอันสำคัญของชาวไทยรามัญที่อาศัยในพื้นที่จังหวัดปทุมธานีสอดคล้องกับผลการศึกษาของ ประวิทย์ ฤทธิบุลย์ (2561) เกี่ยวกับอัตลักษณ์ของประเพณีแห่หงส์ธงตะขาบ ในจังหวัดปทุมธานีที่เป็นประเพณีสำคัญที่จัดกันเพียงปีละครั้ง ถือเป็นเอกลักษณ์ของชาวมอญ เสาหงส์เปรียบเป็นสัญลักษณ์ของการสร้างวัดมอญในประเทศไทย

จากการประยุกต์ใช้แนวทางการวิเคราะห์แบบร้อยละ เพื่อนำภาพสัญลักษณ์ตามความหมายของเอกลักษณ์ทั้ง 4 ด้าน มากำหนดคำสำคัญ ได้แก่ เสาหงส์ธงตะขาบ อุโบสถวัดบางเตือ แม่น้ำเจ้าพระยา ดอกบัว รวงข้าว สตรีชาวมอญ และลายดาวล้อมเดือน ผสมผสานเกิดเป็นโครงสร้างรูปใหม่ ได้ตราสัญลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชนที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์สื่อความเป็นเอกลักษณ์ของชุมชน อันเป็นการสะท้อนทุนทางวัฒนธรรมผ่านตราสินค้าได้เป็นอย่างดี เกิดสัญลักษณ์ซึ่งเป็นสิ่งใหม่ได้

หลากหลายและมีความเชื่อมโยงกันอย่างเป็นระบบ สอดคล้องกับแนวคิดของ พิเชษฐ์ เปียกรัก (2552) ที่กล่าวถึงการวิเคราะห์ทางศิลปะที่ทำหน้าที่เพื่อแยกแยะความแตกต่างระหว่างสิ่งหนึ่งกับสิ่งอื่นๆ ทำให้เกิดความเข้าใจในองค์ประกอบและความเชื่อมโยงซึ่งสามารถนำไปใช้ในการสร้างสรรค์งานตามแนวทางเฉพาะตนได้ ในการออกแบบที่เป็นผลสะท้อนของทุนทางวัฒนธรรมนี้ยังสอดคล้องกับแนวคิดของประชิด ทิณบุตร (2561) ที่กล่าวว่า การใช้ทุนทางวัฒนธรรมเป็นสิ่งที่ควรค่า สามารถบ่งชี้ความเป็นชีวิตและวิถีของชุมชนได้ มีคุณค่าทางจิตใจ สามารถนำมากำหนดเป็นแก่นแนวคิดหลักในการออกแบบ (Main Idea/Design Brief) และภาพรวมของผลงานที่มีคุณลักษณะที่สื่อสาร สื่อแสดงถึงการใช้ทุนทางวัฒนธรรมของท้องถิ่นนั้นเป็นองค์ประกอบร่วมในการออกแบบสร้างสรรค์ตราสัญลักษณ์ที่สามารถสร้างมูลค่าเพิ่มนำไปใช้งานในเชิงพาณิชย์ได้จริง ในการออกแบบตราสัญลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชนวัดบางเตือ จังหวัดปทุมธานี ผู้วิจัยได้ผลการออกแบบเป็นลักษณะตราสัญลักษณ์แบบภาพที่ลดตัดทอนรายละเอียดที่มีความเป็นนามธรรมแบบภาพประดิษฐ์หรือภาพดัดแปลง ซึ่งขัดแย้งกับแนวคิดของ ทองเจือ เขียดทอง (2548) ที่กล่าวว่า องค์การที่ดำเนินกิจการธุรกิจขนาดเล็ก เช่น ผู้ประกอบการระดับชุมชน ควรเลือกใช้เครื่องหมายสัญลักษณ์ที่มีความเป็นนามธรรมระดับต่ำ เช่น รูปภาพที่เป็นภาพเหมือนจริง และผลของรูปแบบตราสัญลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชนที่ได้จากงานวิจัยครั้งนี้ทั้งหมดเป็นการให้ความหมายในระดับความหมายทางตรง ขัดแย้งกับผลการวิจัยของ วิไล อัสวเดชศักดิ์ (2560) เกี่ยวกับการใช้สัญลักษณ์ในการออกแบบตราสัญลักษณ์ของคณะในมหาวิทยาลัย ซึ่งส่วนใหญ่เป็นสัญลักษณ์ที่มีความหมายโดยนัย (Connotative Meaning) และเป็นสัญลักษณ์ที่มีลักษณะนามธรรม การสื่อความหมายต้องอาศัยการเรียนรู้กฎกติกาที่ยอมรับกันเฉพาะในสังคมหนึ่ง ความแตกต่างนี้เพราะการออกแบบตราสัญลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ชุมชนมีบริบทของการสื่อสารซึ่งต้องเป็นที่ยอมรับโดยทั่วไป เข้าใจง่าย และเข้าถึงได้กับกลุ่มเป้าหมายอย่างชัดเจน

จากผลการประเมินความพึงพอใจในผลงานออกแบบตราสัญลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชนกลุ่มพัฒนาอาชีพวัดบางเตือที่พัฒนาจนเสร็จสมบูรณ์แล้ว เป็นตรา

สัญลักษณ์ที่มีความหมายเชื่อมโยงเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมทั้ง 4 ด้าน ประกอบไปด้วย วัดบางเตือ จังหวัดปทุมธานี ประเพณีแห่หงส์ธงตะขาบ และกลุ่มพัฒนาอาชีพวัดบางเตือ ซึ่งออกแบบโดยมีความสัมพันธ์ทางรูปร่างและสีสันทันเชื่อมโยงถึงกันและกัน แสดงให้เห็นถึงผลการประยุกต์ใช้แนวทางการวิเคราะห์แบบร้อยสร้างเพื่อออกแบบตราสัญลักษณ์ที่ทำให้ความหลากหลายของเอกลักษณ์สามารถเชื่อมโยงได้อย่างมีระบบและเป็นที่ยอมรับของผู้ใช้งาน และผลการประเมินในรายด้านความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของชุมชนอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด สอดคล้องกับแนวคิดของกิตติพงษ์ เกียรติวิภาค (2563) ที่กล่าวว่า ในการบูรณาการมิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาชุมชนมาสร้างสรรค์ จำเป็นต้องมีเอกลักษณ์เฉพาะ ซึ่งจำเป็นต้องรักษาไว้ไม่ถูกทำลายเพื่อสนองความต้องการของผู้บริโภค หรือความต้องการของตลาดอย่างฉาบฉวย การนำวัฒนธรรมมาสร้างสรรค์นี้เป็นลักษณะเก่าตามโลกและใหม่อย่างมีกาลเทศะ

ข้อเสนอแนะ

1) การออกแบบตราสัญลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชนกลุ่มพัฒนาอาชีพวัดบางเตือที่พัฒนาจนเสร็จสมบูรณ์แล้ว เป็นเพียงส่วนหนึ่งของการนำเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชุมชนมาปรับใช้ในการสร้างมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์ของชุมชนในด้านตราสัญลักษณ์ จึงควรมีการศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับการนำตราสัญลักษณ์ไปใช้ในมิติของการทดสอบทางการตลาดเมื่ออยู่บนผลิตภัณฑ์หรือบนสื่อประชาสัมพันธ์เพื่อให้เกิดคุณค่าในเชิงเศรษฐกิจที่ยั่งยืนต่อชุมชนอย่างแท้จริง

2) แนวทางการวิเคราะห์ทางศิลปะแบบร้อยสร้างที่ได้ประยุกต์ใช้ในการออกแบบตราสัญลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชน ช่วยก่อให้เกิดการสร้างสรรครูปแบบผลงานการออกแบบที่มีความหลากหลายและมีโครงสร้าง เป็นระบบ มีการเชื่อมโยงกับการสื่อความหมายของสัญลักษณ์ต่างๆทางวัฒนธรรมอย่างมีเหตุและผล จึงเป็นอีกหนึ่งแนวทางที่ผู้สนใจจะนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบผลงานในลักษณะอื่นๆต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- กัญญารัตน์ แก้วกมล, นิติคุณ ท้าวทอง, สุปวีณ์ รสรื่น, อนุศิษฐ์ เพชรเชนทร์, อมรรัตน์ รัตนสุภา, และจันทรีศรี ภูติอริยวัฒน์. (2564). การใช้ทุนทางวัฒนธรรมเพื่อการพัฒนาชุมชนอย่างยั่งยืน. **วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม**, 11(1), 77-94.
- กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค. (2563). การศึกษาแนวคิดบูรณาการมิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาชุมชนเพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม. **วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น**, 13(2), 55-84.
- ทองเจือ เขียดทอง. (2548). การออกแบบสัญลักษณ์. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : สิปประภา.
- บงกชรัตน์ ลำเลิศ, พงศ์พิณีจ พินิจดำ, และวรางคณา กรเลิศวานิช. (2562). การศึกษาและพัฒนาตราสัญลักษณ์บนบรรจุภัณฑ์ทางการเกษตร กรณีศึกษาศูนย์การเรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียง ตำบลบางปลา อำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ. **วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี**, 2(1), 20-34.
- บุษกร เขียวจินดาเกานต์. (2561). เทคนิคการวิจัยเชิงคุณภาพแบบกรณีศึกษา. **วารสารศิลปศาสตร์ปริทัศน์**, 13(25), 103-118.
- ประชิด ทิณบุตร, และนรรชนก ทาสวรรณ. (2561). การใช้ทุนทางวัฒนธรรมเพื่อการออกแบบพัฒนาตราสัญลักษณ์และรูปลักษณ์บรรจุภัณฑ์สินค้าประเภทสมุนไพร สำหรับกลุ่มวิสาหกิจชุมชนในเขตพื้นที่ภาคกลางตอนบน 2. **วารสารจันทร์เกษมสาร**, 24(47), 126-141.
- ประวิทย์ ฤทธิบุญ. (2561). การศึกษาอัตลักษณ์ประเพณีแห่งทางหงส์ ธงตะขาบสู่การพัฒนาทุนทางวัฒนธรรม:การออกแบบสร้างสรรค์ชุดการแสดงสำหรับการนำเสนอภาพลักษณ์ทางท่องเที่ยวในจังหวัดปทุมธานี. **วารสารนวัตกรรมสื่อสารสังคม**, 6(1), 26-40.

- พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง. (2550). **วิธีวิทยาการวิจัยการออกแบบผลิตภัณฑ์**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พิเชษฐ์ เปียร็กลิน. (2552). การวิเคราะห์รูปแบบในงานศิลปะและบุคลิกลักษณะ (Style) ของศิลปิน. **วารสารภูมิแล**, 30(3), 87-95.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2525). **พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525**. กรุงเทพฯ : อักษรเจริญทัศน์.
- วิไล อัครเดชศักดิ์. (2560). การใช้สัญญาณในการออกแบบตราสัญลักษณ์ของคณะในจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. **วารสารนิเทศศาสตร์**. 35(1), 79-99.
- สหัสวัฒน์ แนนหนา. (2555). การเพิ่มมูลค่าให้แก่ทุนทางวัฒนธรรม. ค้นเมื่อ 4 มีนาคม 2566, จาก <https://www.finearts.go.th/promotion/view/7297-บทความ--การเพิ่มมูลค่าให้แก่ทุนทางวัฒนธรรม-โดยนายสหัสวัฒน์-แนนหนา-อธิบดีกรมศิลปากร>.
- สุชาติ เกาทอง. (2562). **วิธีคิดทางศิลปะและการออกแบบขั้นสูง คิดวิเคราะห์สังเคราะห์ บูรณาการความรู้ใหม่**. ชลบุรี : บางแสนการพิมพ์.
- สุภรณ์ โอเจริญ. (2541). **มอญในเมืองไทย**. กรุงเทพฯ : มูลนิธิโครงการตำราสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์.

การออกแบบหัตถกรรมผ้าไหมท้องถิ่น
ที่เป็นเอกลักษณ์ชุมชน อำเภอบัวใหญ่ จังหวัดนครราชสีมา
Designing Local Silk Handicrafts That are Unique
to the Community Bua Yai District,
Nakhon Ratchasima Province

นุสรา ทองคลองไทร¹

Nusara Thongklongsai

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์, สาขาวิชาออกแบบนิเทศศิลป์
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา
Assistant Professor, Visual Communication Design,
Nakhonratchasima Rajabhat University
(E-mail: e-jing_engy@hotmail.com)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ของการวิจัยคือ 1) เพื่อศึกษาบริบทของการออกแบบและพัฒนาหัตถกรรมผ้าไหมท้องถิ่นที่เป็นเอกลักษณ์ชุมชน อำเภอบัวใหญ่ จังหวัดนครราชสีมา 2) เพื่อเป็นแนวทางในการวิเคราะห์การออกแบบและพัฒนาหัตถกรรมผ้าไหมท้องถิ่นที่เป็นเอกลักษณ์ชุมชน อำเภอบัวใหญ่ จังหวัดนครราชสีมา 3) เพื่อยกระดับคุณภาพมาตรฐานและความปลอดภัยในการจำหน่ายเชิงพาณิชย์ให้กับหัตถกรรมผ้าไหมท้องถิ่นที่เป็นเอกลักษณ์ชุมชน อำเภอบัวใหญ่ จังหวัดนครราชสีมา และ 4) เพื่อสร้างรายได้ให้เกิดแก่ชุมชน ด้วยการการออกแบบและพัฒนางานหัตถกรรมผ้าไหมท้องถิ่นที่เป็นเอกลักษณ์ชุมชน อำเภอบัวใหญ่ จังหวัดนครราชสีมา โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพทางวัฒนธรรมด้วยกระบวนการวิจัยแบบมีส่วนร่วม ในการออกแบบและพัฒนาหัตถกรรมผ้าไหมท้องถิ่นอำเภอบัวใหญ่ จังหวัดนครราชสีมา นั้น ได้ทำการเลือกตัวแทนแต่ละพื้นที่รวมถึงผู้วิจัยได้เลือกแนวคิดที่ใช้ในการออกแบบพัฒนาผลิตภัณฑ์ต้นแบบผ้าไหม ด้วยการนำเอารูปแบบของดอกไม้ประจำพื้นที่นั้นๆมาใช้ในการออกแบบ ซึ่งได้รับคะแนนและความสนใจมากที่สุด โดยมีเหตุผลมาจากรูปแบบของดอกกรรพ้า, รูปแบบของดอกกระทุ้ม และรูปแบบของดอกมะม่วง ซึ่งจะพบเป็นจำนวนมากบริเวณในหมู่บ้าน นอกจากนี้ผู้วิจัยยังเลือกใช้สีที่มาจากชื่อของดอกไม้และสีของดอกไม้เพื่อให้เป็นเอกลักษณ์เฉพาะของแต่ละพื้นที่ ในส่วนของการสร้างสรรค์แปรรูปผลิตภัณฑ์จากผ้าหัตถกรรมผ้าไหมท้องถิ่นนั้น จากการวิจัยแบบมีส่วนร่วมแลกเปลี่ยนความคิดกับตัวแทนแต่ละพื้นที่ จึงได้มีการนำผ้าไหมของแต่ละพื้นที่มาแปรรูปให้มีความน่าสนใจและเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของท้องถิ่น โดยออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หมู่บ้านละ 5 ผลิตภัณฑ์ ได้แก่ ผ้าถุงหมวก กางเกง ผ้าพันคอ และกระเป๋า นอกจากนี้ยังได้นำเอาลวดลายที่ได้มาใช้ในการออกแบบและพัฒนาเป็นป้ายแขวน สินค้า สายคาดผลิตภัณฑ์ และกล่องบรรจุภัณฑ์สำหรับใส่ผ้าไหมของแต่ละหมู่บ้านอีกด้วย ซึ่งชุดผลิตภัณฑ์นี้ได้นำลวดลายของแต่ละพื้นที่ที่ได้ทำการออกแบบมาจัดวางลงบนผ้าไหมเพื่อให้ดูโดดเด่น นอกจากนี้ชุดผลิตภัณฑ์นี้สามารถประเมินความพึงพอใจในด้านความสวยงาม ความเหมาะสม

ด้านรูปแบบสีสันทันที่ตอบสนองต่อผู้บริโภค ความเหมาะสมด้านประโยชน์ใช้สอย แสดงลักษณะเด่นของพื้นที่ได้อย่างชัดเจน ความสามารถในการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์และความเหมาะสมในการผลิตและจำหน่ายในเชิงพาณิชย์ได้ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด

คำสำคัญ : การออกแบบผลิตภัณฑ์, หัตถกรรมผ้าไหม, เอกลักษณ์ชุมชน

Abstract

The objectives of this research are 1) to study the context of the design and development of local silk handicrafts that are unique to the community, Bua Yai District, Nakhon Ratchasima Province 2) to provide guidelines for analyzing the design and development of local silk handicrafts that are unique Community identity, Bua Yai District, Nakhon Ratchasima Province. 3) to raise the quality standards and safety in commercial sales of local silk handicrafts that are unique to the community, Bua Yai District, Nakhon Ratchasima Province, and 4) to generate income for the community. By designing and developing local silk handicrafts that are unique to the community in Bua Yai District, Nakhon Ratchasima Province. Using a qualitative cultural research method with a participatory research process. in designing and developing local silk handicrafts in Bua Yai District Nakhon Ratchasima Province Representatives from each area were selected and the researchers selected concepts used in the design and development of silk prototype products. By using the flower patterns of that area in the design. which received the most points and attention the reason comes from the form of Dok Krathum, the form of Dok Krathum. and the form of the mango flower which will be found in large numbers in the village

in addition, the researcher also chose to use colors that come from the names of flowers and the colors of the flowers to make them unique to each area. As for the creation and processing of products from local silk handicrafts, from participatory research and exchanging ideas with representatives from each area. Therefore, silk from each area has been processed to be interesting and unique to the local area. By designing and developing 5 products per village, including sarongs, hats, pants, scarves, and bags. The obtained patterns have been used in the design and development of product hang tags and product straps. and packaging boxes for silk from each village as well. This product set has taken the patterns of each area that have been designed and placed them on silk to make them look outstanding. In addition, this product set can assess satisfaction in terms of beauty. Suitability of color styles that respond to consumers Suitability for use Clearly show the outstanding features of the area. The ability to add value to the product and its suitability for production and commercial distribution are at the most satisfactory level.

Keywords: Product Design, Silk Craft, Community Identity

บทนำ

ในปัจจุบันประเทศไทยยังคงมีประเด็นความท้าทายการพัฒนาในหลายมิติ ทั้งในมิติเศรษฐกิจที่โครงสร้างเศรษฐกิจยังไม่สามารถขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรมอย่างเต็มที่ ซึ่งก่อให้เกิดแนวคิดในการพัฒนาประเทศโดยการกำหนดเป็นยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี 2561 -2580 ในช่วงระยะเวลาของยุทธศาสตร์ชาตินี้ จะมุ่งเน้นการสร้างสมดุลระหว่างการพัฒนาเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม (สำนักงานเลขาธิการของคณะกรรมการยุทธศาสตร์ชาติ สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและ

สังคมแห่งชาติ, 2562)

ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน มีเป้าหมายการพัฒนาที่มุ่งเน้นการยกระดับศักยภาพของประเทศในหลากหลายมิติ บนพื้นฐานแนวคิด 3 ประการ ได้แก่ “ต่อยอดอดีต” โดยมองกลับไปที่รากเหง้าทางเศรษฐกิจ อัตลักษณ์ วัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิต และจุดเด่นทางทรัพยากรธรรมชาติที่หลากหลาย รวมทั้งความได้เปรียบเชิงเปรียบเทียบของประเทศในด้านอื่น ๆ นำมาประยุกต์ผสมผสานกับเทคโนโลยีและนวัตกรรม เพื่อให้สอดคล้องกับบริบทของเศรษฐกิจและสังคมโลกสมัยใหม่ “ปรับปรุงจูน” เพื่อปูทางสู่อนาคตผ่านการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานของประเทศในมิติต่าง ๆ ทั้งโครงข่ายระบบคมนาคมและขนส่ง โครงสร้างพื้นฐานวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และดิจิทัล และการปรับสภาพแวดล้อมให้เอื้อต่อการพัฒนาอุตสาหกรรมและบริการอนาคต และ “สร้างคุณค่าใหม่ในอนาคต” ด้วยการเพิ่มศักยภาพของผู้ประกอบการพัฒนาคนรุ่นใหม่ รวมถึงปรับปรุงแบบธุรกิจเพื่อตอบสนองต่อความต้องการของตลาด ผสมผสานกับยุทธศาสตร์ที่รองรับอนาคตบนพื้นฐานของการต่อยอดอดีตและปัจจุบัน พร้อมทั้งการส่งเสริมและสนับสนุนจากภาครัฐให้ประเทศไทยสามารถสร้างฐานรายได้และ การจ้างงานใหม่ขยายโอกาสทางการค้าและการลงทุนในเวทีโลกควบคู่ไปกับการยกระดับรายได้และ การกินดีอยู่ดี รวมถึงการเพิ่มขึ้นของคนชั้นกลางและลดความเหลื่อมล้ำของคนในประเทศได้ในคราวเดียวกันตัวชี้วัด โดยประเด็นยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน (สำนักงานเลขาธิการของคณะกรรมการยุทธศาสตร์ชาติ สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2562)

การออกแบบคือการถ่ายทอดรูปแบบจากความคิดออกมาเป็นผลงาน การออกแบบถือเป็นสิ่งสำคัญที่จะต้องนำมาใช้พิจารณาร่วมกับงานทางด้านสุนทรียศาสตร์ ประโยชน์ใช้สอย หลักเศรษฐศาสตร์และมุมมองสังคมการเมือง ทั้งนี้ไม่ว่าจะเป็นการออกแบบและขั้นตอนการออกแบบอาจเกี่ยวข้องกับการค้นหาข้อมูล ความคิด การทำแบบจำลอง และการปรับเปลี่ยนเพื่อให้ทำงานร่วมกันได้ รวมไปถึงการประสานกราฟิกกับผู้ใช้ กลุ่มบริษัท หรือแม้กระทั่งขั้นตอนการออกแบบเพื่อให้

ได้ผลผลิตที่สวยงาม น่าสนใจและโดดเด่นยิ่งขึ้น ในการออกแบบผลิตภัณฑ์อันได้แก่ สิ่งของเครื่องใช้ เพื่อนำมาใช้สอยในชีวิตประจำวัน โดยเน้นการผลิตจำนวนมาก ในรูปสินค้าเพื่อให้ผ่านไปยังผู้บริโภคในวงกว้าง โดยที่รูปแบบและคุณภาพของ ผลิตภัณฑ์จะเป็นปัจจัยสำคัญ ที่สามารถชักจูงผู้บริโภคให้เกิดความกระหายที่จะจ่ายเงินซื้อผลิตภัณฑ์

บัวใหญ่เป็นหนึ่งในอำเภอขนาดใหญ่ที่มีความสำคัญทางเศรษฐกิจอย่างมาก ของจังหวัดนครราชสีมา ซึ่งภายในตัวอำเภอบัวใหญ่นั้นมีการผสมผสานของรูปแบบ สังคมที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นสังคมเกษตรกรรมที่มีชุมชนหลากหลายชุมชน ที่ทำการเกษตรเป็นอาชีพหลักในชุมชนนั้น สังคมอุตสาหกรรมที่มีการตั้งอยู่ของ โรงงานอุตสาหกรรมทั้งขนาดเล็กในครัวเรือนหรืออุตสาหกรรมขนาดใหญ่ ที่มีการจ้างงานผู้คนในชุมชนจำนวนมาก สังคมของเมืองที่เป็นจุดสำคัญในการเดินทาง โดยสารรถไฟหรือ ที่รู้จักกันในนาม “ชุมทางบัวใหญ่” โดยมีการเดินทางผ่านเข้าออก ภายในอำเภอของผู้คนนักเดินทางจำนวนมาก ซึ่งถือเป็นการผสมผสานของสังคม เหล่านี้ทำให้อำเภอบัวใหญ่มีศักยภาพในการพัฒนาและสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์สินค้าที่สามารถจำหน่ายเพื่อสร้างรายได้แก่ผู้คนในชุมชนได้เป็นอย่างดี ตัวอย่างผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น เช่น ปลาต้ม ไข่เค็ม หมี่กรอบ พวงมาลัยผ้าขาวม้า ข้าวหอมมะลิ รวมถึงโอกาสในการขนส่งและการจัดจำหน่ายสินค้าที่สามารถทำได้ง่ายจากระบบคมนาคม ในพื้นที่ จึงทำให้อำเภอบัวใหญ่เหมาะแก่การที่จะผลักดันและสนับสนุนให้สามารถ สร้างผลิตภัณฑ์ที่ทำรายได้ตอบแทนแก่ชุมชนได้

จากความหลากหลายทางสังคมและวัฒนธรรมที่หลากหลายในพื้นที่บัวใหญ่ จึงทำให้เกิดการสร้างเอกลักษณ์ที่มีความเฉพาะตัวของกลุ่มชุมชนผู้ผลิตในแต่ละท้องที่ เพื่อทำให้ผลิตภัณฑ์ต่างๆ ที่ผลิตออกมามีเอกลักษณ์ที่ชัดเจนของแต่ละพื้นที่ อันได้แก่ผ้าไหม ผ้าไหมไทยเป็นมรดกทางวัฒนธรรมการแต่งกายที่สืบสานกันมา มากกว่า 3,000 ปีมาแล้ว โดยมีแหล่งสำคัญอยู่ที่ภาคตะวันออกเฉียงเหนือและได้ ขยายไปยังภาคเหนือตอนบนจนปัจจุบัน และได้แพร่กระจายไปทั่วทุกภูมิภาคของ ประเทศ ซึ่งมีความแตกต่างกันในลวดลายตามเชิงความคิดและวัฒนธรรมแต่ละท้องถิ่น

การทอผ้าไหมจึงถือเป็นภูมิปัญญาอีกหนึ่งสาขาที่ได้รับการฟื้นฟูและพัฒนาในการแก้ไขปัญห เศรษฐกิจและสังคมในปัจจุบัน ประเทศไทยมีการทอผ้ามาเป็นเวลายาวนานแต่ไหนไม่มีหลักฐานยืนยันแน่ชัดได้ (สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, 2552) จากที่กล่าวมาทำให้เห็นว่าผลิตภัณฑ์ผ้าไหมเป็นปัจจัยพื้นฐานในการดำรงชีวิตซึ่งผ้าไหมมีบทบาททางเศรษฐกิจและเป็นสื่อสัญลักษณ์ทางสังคมที่บ่งบอกความเป็นเอกลักษณ์ของท้องถิ่นและชาติพันธุ์

กระบวนการทอผ้าไหมเป็นกระบวนการทางภูมิปัญญาที่เกิดจากการเรียนรู้ที่พัฒนาจนเป็นมรดกทางวัฒนธรรมด้วยการสร้างสรรค์ต่อยอดให้เกิดผลิตภัณฑ์ที่เป็นทุนทางสังคมในการพึ่งพาตนเองได้ด้วย ผ้าไหมแท้ทอมือซึ่งเป็นภูมิปัญญาชาวบ้านที่สืบทอดกันมาหลายปี ทั้งเรื่องวิธีการทอ และการมัดหมี่เพื่อย้อมผ้า ก่อนนำมาทอให้เกิดลวดลาย ซึ่งลวดลายผ้าไหมพื้นเมืองของชาวบ้าน มักได้รับอิทธิพลหรือแรงบันดาลใจมาจากสภาพแวดล้อมที่อยู่รอบตัว ลวดลายผ้าไหมมัดหมี่พื้นเมืองเกิดจากวัฒนธรรมความเป็นอยู่ดั้งเดิมของชาวบ้านท้องถิ่น ที่ได้แรงบันดาลใจจากสิ่งต่างๆ ที่อยู่รอบตัวในชีวิตประจำวัน หากจะแบ่งหมวดหมู่ลายทอผ้าไหมมัดหมี่ อาจแบ่งจากอิทธิพลจากสิ่งรอบตัวได้ 3 หมวดเรื่องราวดังนี้ ลวดลายผ้าไหมจากความเชื่อทางศาสนา และประเพณี, ลวดลายผ้าไหมที่ได้อิทธิพลจากสัตว์ อาจจะได้ว่าเป็นสัตว์มงคล และลายที่ได้รับอิทธิพลจากพืช (สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน เล่ม 21, 2565)

ผ้าไหมโคราช เป็นที่รู้จักกันแพร่หลายทั้งภายในและต่างประเทศ เนื่องจากลักษณะของผ้าไหมที่มีเอกลักษณ์ที่โดดเด่น คือเนื้อผ้าแน่น ละเอียด มีความมัน วาว ชักแล้วสีไม่ตก ไม่ซีด เมื่อนำไปตัดเย็บเสื้อผ้าตะเข็บไม่แตกง่าย มีความพิถีพิถันในการทอ ผลิตภัณฑ์ผ้าไหมที่ผลิตขึ้นได้สะท้อนภูมิปัญญาของท้องถิ่น และได้สืบทอดการทอผ้าไหมแบบรุ่นต่อรุ่นจนถึงปัจจุบัน ไหมแต่ละชนิดมีความสวยงามแตกต่างกันไป การทำไหมเป็นกรรมวิธีที่ค่อนข้างยุ่งยากพอสมควร โดยได้มีการพัฒนาการทอผ้าไหม ตั้งแต่กรรมวิธีการทอ การออกแบบลวดลายให้หลากหลาย การย้อมสีทั้งสีธรรมชาติ และสีเคมี แต่ยังมีการอนุรักษ์รูปแบบเดิม ๆ ไว้ จากการทอผ้าไหม

เพื่อใช้เองมาเป็นของฝาก (สำนักงานส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นจังหวัดนครราชสีมา, 2552) ผ้าไหมบัวใหญ่ในอดีตจะมีการทอผ้าไหมหลายชนิด ทั้งผ้าไหมมัดหมี่ ผ้าไหมหมี่ข่อ ผ้าขาวม้า ผ้าโสร่ง ผ้าหางกระรอก หรือผ้าควบ/ผ้ายาว ผ้าลายแรกที่เป็นเอกลักษณ์ของชุมชนคือผ้าไหมหมี่ข่อ ถือว่าเป็นลายพื้นฐานของการเริ่มทอหรือฝึกหัดทอผ้า ก่อนที่จะก้าวไปสู่การทอผ้า ลายอื่นๆ ได้แก่หมี่ปักจับน้อย (หมี่คมห้า) หมี่ปลาหลด (หมี่คมเจ็ด) หมี่ต้นสน หมี่ช้าง หมี่ม้า หมี่นาค ฯลฯ สีที่ใช้ย้อมจะนิยมนำเอาสีธรรมชาติ จากต้นไม้มาใช้ย้อมผ้า เช่นต้นคราม จะให้สีครามหรือสีกรมท่า ต้นเข้จะให้สีเหลือง และครั้งจะให้สีแดง เป็นต้น การทอผ้าไหม ถือว่าเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชุมชนที่มีการสืบทอดมาจากบรรพบุรุษ โดยเฉพาะการทอผ้ายาวหรือผ้าควบหรือผ้าหางกระรอกนั้น ได้นำมาใช้และถือปฏิบัติสืบทอดเป็นวัฒนธรรมประเพณีพื้นบ้านอีกด้วย (สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม, 2552)

จากความสำคัญและปัญหาที่กล่าวมาในข้างต้นนี้ จึงเป็นที่มาของโครงการวิจัยเรื่อง การออกแบบและพัฒนาหัตถกรรมผ้าไหมท้องถิ่นที่เป็นเอกลักษณ์ชุมชนอำเภอบัวใหญ่ จังหวัดนครราชสีมา โดยมุ่งเน้นให้ผู้ผลิตในแต่ละท้องที่ภายในอำเภอบัวใหญ่ได้ทำให้ผลิตภัณฑ์ต่างๆ ที่ผลิตออกมาจัดจำหน่ายมีรูปแบบผลิตภัณฑ์และการบรรจุที่คล้ายกัน ไม่โดดเด่น หรือมีเอกลักษณ์ส่วนตัวไม่มากนัก ทางผู้วิจัยจึงมีความคิดว่าหากสามารถศึกษาเพื่อหาเอกลักษณ์เด่นของพื้นที่ที่มีวัตถุดิบหรือผลิตภัณฑ์ของตัวเอง และสามารถช่วยออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หรือแปรรูปวัตถุดิบในพื้นที่เหล่านั้นให้มีความน่าสนใจทั้งในด้านประสิทธิภาพรูปแบบการใช้งาน ความสวยงามของสินค้าและบรรจุภัณฑ์ รวมถึงลดต้นทุนในการผลิตและค่าวัตถุดิบแล้วจะสามารถช่วยให้ผลิตภัณฑ์เหล่านั้นสามารถสร้างยอดขายและมูลค่าเพิ่มขึ้นได้ อีกทั้งยังสามารถเพิ่มโอกาสในการจำหน่ายส่งออกผลิตภัณฑ์เหล่านั้นสู่ตลาดภายนอกอำเภอบัวใหญ่ได้มากขึ้นด้วย

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษานี้ได้วางแนวทางและวิธีการดำเนินการวิจัย โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพทางวัฒนธรรม (Cultural Qualitative Research) โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัยดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร แบ่งเป็น 3 กลุ่ม เป็นผู้ให้ข้อมูลที่ใช้ในการวิจัย ครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ที่เกี่ยวกับของบ้านรูกฟ้า ตำบลด่านช้าง, บ้านหนองกระทุ่ม ตำบลหนองบัวสะอาด และบ้านคิมม่วง ตำบลบัวใหญ่ อำเภอบัวใหญ่ จังหวัดนครราชสีมา

1.1.1 กลุ่มผู้รู้ (Key Informant) ได้แก่ปราชญ์ชาวบ้าน บ้านรูกฟ้า ตำบลด่านช้าง, บ้านหนองกระทุ่ม ตำบลหนองบัวสะอาด และบ้านคิมม่วง ตำบลบัวใหญ่ อำเภอบัวใหญ่ จังหวัดนครราชสีมา โดยได้ทำการคัดเลือกตัวแทนของกลุ่มทอผ้าที่ได้มีการถ่ายทอดวิธีการทอผ้าให้สมาชิกในกลุ่มในแต่ละพื้นที่ จำนวนพื้นที่ละ 1 คน

1.1.2 กลุ่มผู้ปฏิบัติ (Casual Informant) ได้แก่ชาวบ้านที่เป็นสมาชิกในกลุ่มทอผ้า บ้านรูกฟ้า ตำบลด่านช้าง, บ้านหนองกระทุ่ม ตำบลหนองบัวสะอาด และบ้านคิมม่วง ตำบลบัวใหญ่ อำเภอบัวใหญ่ จังหวัดนครราชสีมา โดยการคัดเลือกจากชาวบ้านที่เป็นสมาชิกในกลุ่มทอผ้าและสามารถทอผ้าได้ในแต่ละพื้นที่ จำนวนพื้นที่ละ 10 คน

1.1.3 ผู้ที่เกี่ยวข้อง (General Informant) ได้แก่ ผู้ที่ชื่นชอบผลิตภัณฑ์การแปรรูปผ้าไหมพื้นถิ่นที่อยู่ในอำเภอมือง ในจังหวัดนครราชสีมา จำนวน 30 คน โดยการสุ่มจากประชาชนที่มีการแต่งกายด้วยผ้าไหมพื้นถิ่น และใช้สินค้าแปรรูปจากผ้าไหมพื้นถิ่น

1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้ทำการสุ่มตัวอย่างคนในบ้านรูกฟ้า ตำบลด่านช้าง, บ้านหนองกระทุ่ม ตำบลหนองบัวสะอาด และบ้านคิมม่วง ตำบลบัวใหญ่ อำเภอบัวใหญ่ จังหวัดนครราชสีมา รวม 30 คน โดยสุ่มชาวบ้านที่เป็นสมาชิกในกลุ่มทอผ้าแต่ละพื้นที่ จำนวนพื้นที่ละ 10 คน

ปีที่ 16 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2567

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บข้อมูลแบบในการวิจัยครั้งนี้มี 2 แบบคือแบบคุณภาพและแบบปริมาณ โดยเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลแบบคุณภาพนั้นผู้วิจัยได้ใช้เครื่องมือดังต่อไปนี้

2.1 แบบสำรวจ ใช้เก็บข้อมูลในการสำรวจลวดลาย สีเส้น ลักษณะผ้าไหมที่มีอยู่ในแต่ละพื้นที่

2.2 แบบสังเกต ชนิดที่มีส่วนร่วมใช้เก็บข้อมูลในด้านกระบวนการทอผ้าไหม เพื่อให้เกิดลวดลาย และไม่มีส่วนร่วมด้านการสวมใส่ผ้าไหมโดยสังเกตลวดลายบนผืนผ้า สีเส้น

2.3 แบบสัมภาษณ์ ชนิดมีโครงสร้างใช้เก็บข้อมูลในด้านการทอ ลวดลายลงบนผ้า การย้อมสีผ้า และชนิดไม่มีโครงสร้างใช้เก็บข้อมูลในด้านข้อมูลพื้นฐานด้านการทอผ้า

2.4 แบบสอบถาม ใช้เก็บข้อมูลในด้านบริบทงานหัตถกรรมผ้าไหม รวมถึงบริบทด้านศิลปหัตถกรรมที่มีผลต่อการนำมาใช้ในการออกแบบ

3. การสร้างเครื่องมือ

3.1 ศึกษาหลักการ เอกสาร ตำรา

3.2 ดำเนินการตามกำหนดการและขบวนการในการทำวิจัย

3.3 จัดทำเครื่องมือ และนำเครื่องมือให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจ

3.4 ปรับปรุงแก้ไข ตรวจสอบ

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

4.1 การเก็บรวบรวมข้อมูลปฐมภูมิ จากการลงพื้นที่สัมภาษณ์ชุมชน ข้อมูลปฐมภูมิจากวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อศึกษาบริบทของผลิตภัณฑ์ผ้าพื้นถิ่น 3 พื้นที่ได้แก่ บ้านรูกฟ้า ตำบลด่านช้าง, บ้านหนองกระทุ่ม ตำบลหนองบัว สะอาด และบ้านคิมม่วง ตำบลบัวใหญ่ อำเภอบัวใหญ่ จังหวัดนครราชสีมา วิเคราะห์เอกลักษณ์ของพื้นที่และผลิตภัณฑ์ จากอดีตจนถึงปัจจุบันและแนวโน้มที่ต้องการ

4.2 การเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนาม ผู้วิจัยได้เรียงลำดับการเก็บข้อมูลดังนี้

4.2.1 ลงพื้นที่สำรวจภาคสนามและเก็บข้อมูล โดยการสำรวจทั้งด้านภูมิศาสตร์กายภาพ ด้านสังคม วัฒนธรรม วิถีชีวิต รวมถึงสถานภาพปัจจุบันของพื้นที่ทั้ง 3 พื้นที่ ได้แก่ บ้านรูกฟ้า ตำบลด่านช้าง, บ้านหนองกระทุ่ม ตำบลหนองบัวสะอาด และบ้านคีม่วง ตำบลบัวใหญ่ อำเภอบัวใหญ่ จังหวัดนครราชสีมา

4.2.2 ใช้ในการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม (Non-Participant Observation) ผู้วิจัยจะทำการสังเกตสภาพทั่วไปของชุมชน

4.2.3 ใช้แบบสัมภาษณ์ ชนิดมีโครงสร้างเพื่อการสัมภาษณ์อย่างเป็นทางการ (Formal Interview) ทำการสัมภาษณ์ตามแบบสัมภาษณ์ที่ได้กำหนดขึ้น สอบถามตามกลุ่มประชากร ผู้ให้ข้อมูลเพื่อให้ได้ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย

4.2.4 ใช้แบบสัมภาษณ์ ชนิดไม่มีโครงสร้าง ด้วยการสอบถามปากเปล่าเพิ่มเติม เป็นการสัมภาษณ์อย่างไม่เป็นทางการ (Informal Interview) เป็นการสอบถามแบบเปิดกว้าง ไม่จำกัดคำตอบ เพื่อให้ได้ข้อมูล และ เพื่อให้ได้ประโยชน์ที่ต้องการ แล้วนำมาตีความโดยใช้แนวทฤษฎีที่เกี่ยวข้องมาเป็นกรอบในการศึกษา

4.2.5 ใช้การสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant Observation) ผู้วิจัยเข้าไปมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ชักถามข้อสงสัยและจดบันทึก

4.2.6 ใช้แบบสอบถาม (questionnaire)

จากนั้นทำแบบร่างผลิตภัณฑ์เพื่อสอบถามความคิดเห็นและความพึงพอใจของผู้เกี่ยวข้อง และนำผลที่ได้มาสรุปผลเพื่อตัดสินใจเลือกแบบ สู่การสร้างแบบจำลองเสมือนจริง เพื่อสร้างแบบจำลองเสมือนจริงจากแบบร่างที่ถูกเลือกเพื่อสอบถามความพึงพอใจ

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลจากผลการศึกษาสู่การพัฒนาผลิตภัณฑ์ วิเคราะห์ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ในการ จำหน่ายและการผลิตนำไปสู่ การเลือกชนิดของผลิตภัณฑ์ และแสวงหาแนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์ โดย วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยทางสถิติด้วยราย ได้ โดยใช้ T-test

6. การนำเสนอข้อมูล

การนำเสนอที่ผู้วิจัยได้นำผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้ศึกษาจาก เอกสาร งานวิจัย รวมไปถึงการลงภาคสนาม ที่ได้รับการวิเคราะห์ตามแนวคิดทฤษฎี แนวคิดร่วมสมัยหลายสาขาวิชา ได้แก่ แนวคิดเรื่องผ้าไหมมัดหมี่ในประเทศไทย แนวคิดเรื่องการตลาด แนวคิดเรื่องสัญญาวิทยา และทฤษฎีทางศิลปะเพื่อใช้ในการ ออกแบบลวดลาย รวมถึงการผลิตต้นแบบและถ่ายทอดองค์ความรู้สู่ชุมชน สามารถ ตอบตามประเด็นที่จะศึกษาด้วยการนำเสนอในรูปแบบตารางและวิธีวิเคราะห์เชิง พรรณนา

ผลการวิจัย

การออกแบบและพัฒนาหัตถกรรมผ้าไหมท้องถิ่นที่เป็นเอกลักษณ์ชุมชน อำเภอบัวใหญ่ จังหวัดนครราชสีมา ได้มีการใช้กระบวนการการวิจัยแบบมีส่วนร่วม จากตัวแทนประชาชนในพื้นที่อำเภอบัวใหญ่ทั้ง 3 พื้นที่ อันได้แก่บ้านรูกฟ้า ตำบล ด่านช้าง บ้านหนองกระทุ่ม ตำบลหนองบัวสะอาด และบ้าน คิมม่วง ตำบลบัวใหญ่ อำเภอบัวใหญ่ จังหวัดนครราชสีมา โดยมีวัตถุประสงค์ของการวิจัยดังนี้

1. การศึกษาบริบทของการออกแบบและพัฒนาหัตถกรรมผ้าไหมท้องถิ่นที่เป็นเอกลักษณ์ชุมชน อำเภอบัวใหญ่ จังหวัดนครราชสีมา เพื่อเป็นแนวทาง ในการวิเคราะห์การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นที่เป็นเอกลักษณ์ชุมชน

1.1 บริบทหัตถกรรมผ้าไหมท้องถิ่น อำเภอบัวใหญ่ จังหวัด นครราชสีมา ร่องรอยทางประวัติศาสตร์เหล่านี้คือแหล่งความรู้ที่ทำให้ประชาชน

อำเภอบัวใหญ่ในปัจจุบันสืบสานรับวัฒนธรรมจนเป็นขนบธรรมเนียมประเพณีถ่ายทอดมาจนถึงยุคปัจจุบัน จากความกว้างใหญ่ของเขตการปกครองและความเจริญก้าวหน้าทางด้านเศรษฐกิจทำให้อำเภอบัวใหญ่ได้ขยายตัวอย่างรวดเร็ว และถือเป็นหนึ่งในอำเภอขนาดใหญ่ที่มีความสำคัญทางเศรษฐกิจอย่างมากของจังหวัดนครราชสีมา ภายในตัวอำเภอบัวใหญ่นั้นมีการผสมผสานของรูปแบบสังคมที่หลากหลาย อีกทั้งยังมีศักยภาพในการทำให้อำเภอบัวใหญ่เหมาะแก่การที่จะผลักดันและสนับสนุนให้สามารถสร้างผลิตภัณฑ์ที่ทำรายได้ตอบแทนแก่ชุมชนได้เป็นอย่างดี



ภาพประกอบที่ 1 บ้านรูกฟ้า ตำบลด่านช้าง อำเภอบัวใหญ่ จังหวัดนครราชสีมา



ภาพประกอบที่ 2 บ้านหนองกระทุ่ม ตำบลหนองบัวสะอาด อำเภอบัวใหญ่ จังหวัดนครราชสีมา



ภาพประกอบที่ บ้านคิม่วง ตำบลบัวใหญ่ อำเภอบัวใหญ่
จังหวัดนครราชสีมา

1.2 แนวทางในการวิเคราะห์การออกแบบหัตถกรรมผ้าไหมท้องถิ่นที่อำเภอบัวใหญ่ จังหวัดนครราชสีมา ในการออกแบบพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าไหมในพื้นที่ทั้ง 3 ของในอำเภอบัวใหญ่ จังหวัดนครราชสีมา ซึ่งได้ทำการศึกษาและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเพื่อให้ท้องถิ่นได้มีความรู้สึกร่วมในการออกแบบพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าไหม ทั้งนี้ผู้วิจัยได้พัฒนาแนวคิดในการออกแบบพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าไหม ด้วยการนำเอารูปแบบของดอกไม้ประจำพื้นที่นั้นๆมาใช้ในการออกแบบ ได้แก่

1. รูปแบบของดอกกรรฟี่ ของบ้านรกรฟ้า ตำบลด่านช้าง อำเภอบัวใหญ่ จากการสัมภาษณ์ พบว่าบริเวณหมู่บ้านมีต้นดอกกรรฟี่เป็นจำนวนมากแต่ในปัจจุบันอาจจะเริ่มมีน้อยลงด้วยสภาพแวดล้อมและสภาพภูมิอากาศในปัจจุบัน ซึ่งมีรูปแบบดังนี้



ภาพประกอบที่ 4 ดอกกรรฟี่

ที่มา: รกรฟ้า สรรพคุณและประโยชน์ของต้นรกรฟ้า 9 ข้อ (2563)

2. รูปแบบของดอกกระทุ่ม ของบ้านหนองกระทุ่ม ตำบลหนองบัวสะอาด อำเภอบัวใหญ่จากการสัมภาษณ์ พบว่าบริเวณหนองน้ำในหมู่บ้านมีต้นดอกกระทุ่มเป็นจำนวนมาก ซึ่งดอกกระทุ่มมีลักษณะเป็นดอกกลมๆ มีเกสรอยู่ล้อมรอบ ซึ่งมีรูปแบบ ดังนี้



ภาพประกอบที่ 5 ดอกกระทุ่ม

ที่มา: ดอกไม้ในวรรณคดี/ดอกกระทุ่ม (2559)

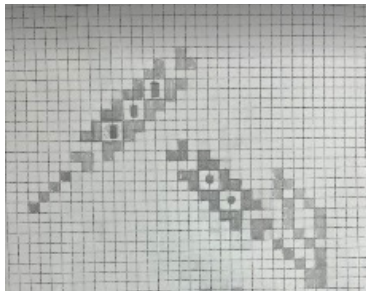
3. รูปแบบของดอกมะม่วง ของบ้านคิม่วง ตำบลบัวใหญ่ อำเภอบัวใหญ่ จากการสัมภาษณ์ พบว่าบริเวณหมู่บ้านมีต้นมะม่วงเป็นจำนวนมากจนดูเป็นป่ารกทึบ ทางหมู่บ้านจึงนำคำว่า “คิม” ที่ภาษาอีสานแปลว่าป่ารกทึบ มาใช้ประกอบกับคำว่า “ม่วง” ที่ตัดทอนมาจากคำว่ามะม่วง จึงเกิดเป็นชื่อของหมู่บ้านว่า “คิมม่วง” ซึ่งมีรูปแบบ ดังนี้



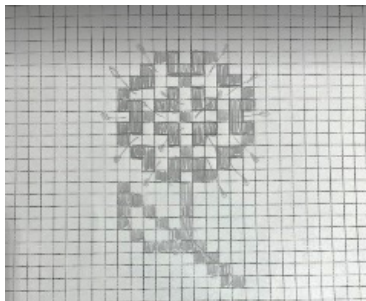
ภาพประกอบที่ 6 ดอกมะม่วง

ที่มา: เคล็ด (ไม่ลับ) การดูแลมะม่วงในระยะติดดอก (ม.ป.ป.)

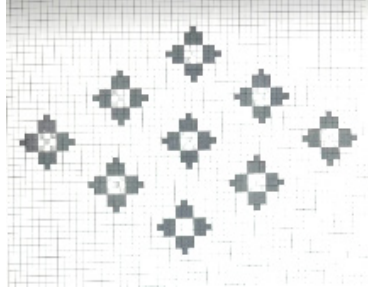
1.3 ขั้นตอนการออกแบบหัตถกรรมผ้าไหมท้องถิ่นที่ อำเภอบัวใหญ่ จังหวัดนครราชสีมา จากวัตถุประสงค์ของการวิจัยเกี่ยวกับการยกระดับคุณภาพมาตรฐานและความปลอดภัยในการจำหน่ายเชิงพาณิชย์นั้น ในการออกแบบต้นแบบผลิตภัณฑ์ของงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยได้เชื่อมโยงแนวคิดสร้างสรรค์กับการผลิตส่วนภูมิภาคเพื่อออกแบบสินค้าและผลิตภัณฑ์โดยใช้กระบวนการวิจัยแบบมีส่วนร่วมในการศึกษาและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับประชาชนในพื้นที่ทั้ง 3 พื้นที่ อันได้แก่ บ้านรูกฟ้า ตำบลด่านช้าง บ้านหนองกระทุ่ม ตำบลหนองบัวสะอาด และบ้านคีม่วง ตำบลบัวใหญ่ อำเภอบัวใหญ่ จังหวัดนครราชสีมา เพื่อให้ท้องถิ่นได้เกิดการตระหนักถึงคุณค่าและมีความรู้สึกร่วมในผลการออกแบบ ซึ่งแนวคิดที่ใช้ในการออกแบบนั้น คือการนำเอารูปแบบของดอกไม้ประจำพื้นที่นั้นๆมาใช้ในการออกแบบ



ภาพประกอบที่ 7 ภาพสเก็ตช์ลายจากดอกกรรฟ้า



ภาพประกอบที่ 8 ภาพสเก็ตช์ลายจากดอกกระทุ่ม



ภาพประกอบที่ 9 ภาพสเก็ตช์ลายจากดอกมะม่วง

2. กระบวนการพัฒนาหัตถกรรมผ้าไหมท้องถิ่นและผลิตต้นแบบผลิตภัณฑ์ของพื้นที่บ้านรกฟ้า ตำบลด่านช้าง บ้านหนองกระทุ่ม ตำบลหนองบัว สะอาด และบ้านคิม่วง ตำบลบัวใหญ่ อำเภอบัวใหญ่ จังหวัดนครราชสีมา

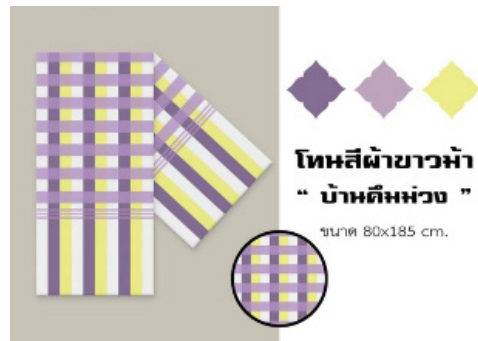
ในการพัฒนาต้นแบบผลิตภัณฑ์ผู้วิจัยได้อ้างอิงสีที่นำมาใช้จากชื่อของดอกไม้ ซึ่งเป็นข้อมูลที่ได้จากประชาชนในพื้นที่นั้นๆ รวมถึงสีของดอกไม้ที่สัมพันธ์กับชื่อหมู่บ้านซึ่งได้แก่ 1. ดอกกรกฟ้าที่เป็นดอกไม้ประจำบ้านรกฟ้า ตำบลด่านช้าง อำเภอบัวใหญ่ โดยผู้วิจัยได้เลือกใช้สีฟ้า สีขาว และสีฟ้าอมเขียว ซึ่งเป็นสีที่มาจากชื่อดอกกรกฟ้า แต่เดิมดอกกรกฟ้าจะมีสีเหลืองอ่อน และสีเขียว ต่างจากผลกรกฟ้าที่จะมีสีเขียวและสีแดงเข้ม 2. ดอกกระทุ่ม ที่เป็นดอกไม้ประจำบ้านหนองกระทุ่ม ตำบลหนองบัวสะอาด อำเภอบัวใหญ่ โดยผู้วิจัยได้เลือกใช้สีเหลืองเข้ม สีเหลืองอ่อน สีขาว และสีเทา ซึ่งเป็นสีที่มาจากสีของของดอกกระทุ่ม เพื่อให้เห็นเด่นชัด และ 3. ดอกมะม่วง ที่เป็นดอกไม้ประจำบ้านคิม่วง ตำบลบัวใหญ่ อำเภอบัวใหญ่ โดยผู้วิจัยได้เลือกใช้สีม่วงเข้ม สีม่วงอ่อน สีขาว และสีเหลือง ซึ่งเป็นสีที่มาจากสีของของดอกมะม่วง จากนั้นจึงนำสีที่ได้มาใช้ในการออกแบบอัตลักษณ์เฉพาะของแต่ละพื้นที่เพื่อให้เป็นเอกลักษณ์ของแต่ละพื้นที่



ภาพประกอบที่ 10 ภาพสเก๊ตซ์สีจากดอกกรรฟ้า

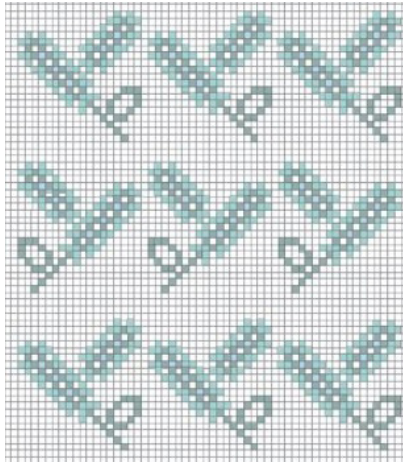


ภาพประกอบที่ 11 ภาพสเก๊ตซ์สีจากดอกกระทุ่ม

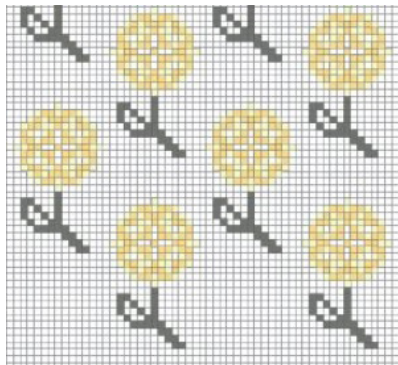


ภาพประกอบที่ 12 ภาพสเก๊ตซ์สีจากดอกมะม่วง

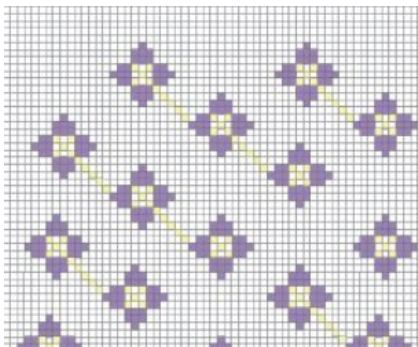
จากนั้นจึงทำการออกแบบโทนสีโดยได้แรงบันดาลใจจากรูปแบบลักษณะของดอกไม้ที่พบมากในพื้นที่บ้านรูกฟ้า ตำบลด่านช้าง บ้านหนองกระทุ่ม ตำบลหนองบัวสะอาด และบ้านคิมม่วง ตำบลบัวใหญ่ อำเภอบัวใหญ่ จังหวัดนครราชสีมา มาประกอบการจัดวางลวดลายลงบนผืนผ้าไหม โดยผู้วิจัยจึงได้นำลักษณะรูปทรงและสีที่ได้มาใช้ในการออกแบบ



ภาพประกอบที่ 13 ภาพสเก็ตซ์ลายจากดอกกรรพ้าผสมผสานกับการไล่สี



ภาพประกอบที่ 14 ภาพสเก็ตซ์ลายจากดอกกระทุ่มผสมผสานกับการไล่สี



ภาพประกอบที่ 15 ภาพสเก็ตช์ลายจากดอกมะม่วงผสมผสานกับการใส่สี

3. แนวทางการสร้างรายได้ให้เกิดแก่ชุมชน ด้วยการออกแบบหัตถกรรม ผ้าไหมท้องถิ่นที่เป็นเอกลักษณ์ชุมชนบนฐานเศรษฐกิจ อำเภอบัวใหญ่ จังหวัด นครราชสีมา

จากวัตถุประสงค์ของการวิจัยในการสร้างรายได้ให้เกิดแก่ชุมชน ได้มีการนำ ลักษณะรูปทรงและสีที่ได้มาใช้ในการออกแบบ ผู้วิจัยจึงได้ออกแบบและพัฒนางาน หัตถกรรมผ้าไหมท้องถิ่นที่เป็นเอกลักษณ์ชุมชน อำเภอบัวใหญ่ จังหวัดนครราชสีมา ซึ่งออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หมู่บ้านละ 5 ผลิตภัณฑ์ ได้แก่ ผ้าถุง หมวก กางเกง ผ้าพันคอ และกระเป๋า โดยผลิตเป็นต้นแบบผลิตภัณฑ์ที่แสดงให้เห็นถึงรูปแบบและ ลักษณะของลวดลายที่ได้ออกแบบมาลงบนผ้าและชิ้นงานต่างๆ ด้วยวิธีการพิมพ์ลาย ตามต้นแบบ ซึ่งอาจจะเป็นอีกวิธีการหนึ่งที่สามารถสร้างได้เพิ่มเติมจากการทอผ้า ไหม นอกจากนี้ยังได้นำเอาลวดลายที่ได้มาใช้ในการออกแบบและพัฒนาเป็นป้าย แหวนสินค้า สายคาดผลิตภัณฑ์ และกล่องบรรจุภัณฑ์สำหรับใส่ผ้าไหมของแต่ละ หมู่บ้านอีกด้วย โดยมีลักษณะดังต่อไปนี้



ภาพประกอบที่ 16 ภาพผลิตภัณฑ์จริงที่ได้ทำการออกแบบ
สำหรับงานหัตถกรรมผ้าไหมท้องถิ่นทั้ง 3 พื้นที่ เพื่อเป็นต้นแบบในการเผยแพร่
ณ ศูนย์การเรียนรู้การพัฒนาคุณภาพชีวิตอย่างพอเพียง ตำบลด่านช้าง
อำเภอบัวใหญ่ จังหวัดนครราชสีมา



ภาพประกอบที่ 17 ภาพผลิตภัณฑ์จริงที่ได้ทำการออกแบบ
สำหรับงานหัตถกรรมผ้าไหมท้องถิ่นทั้ง 3 พื้นที่ เพื่อเป็นต้นแบบในการเผยแพร่
ณ ศูนย์การเรียนรู้การพัฒนาคุณภาพชีวิตอย่างพอเพียง ตำบลด่านช้าง
อำเภอบัวใหญ่ จังหวัดนครราชสีมา

การออกแบบบรรจุภัณฑ์บ้านรक्षा ตำบลด่านช้าง อำเภอบัวใหญ่ จังหวัดนครราชสีมา



ภาพประกอบที่ 18 ภาพบรรจุภัณฑ์จริงสำหรับงานหัตถกรรมผ้าไหมท้องถิ่น บ้านรक्षा ตำบลด่านช้าง อำเภอบัวใหญ่ จังหวัดนครราชสีมา

การออกแบบบรรจุภัณฑ์บ้านหนองกระทุ่ม ตำบลหนองบัวสะอาด อำเภอบัวใหญ่ จังหวัดนครราชสีมา



ภาพประกอบที่ 19 ภาพบรรจุภัณฑ์จริงสำหรับงานหัตถกรรมผ้าไหมท้องถิ่น บ้านหนองกระทุ่ม ตำบลหนองบัวสะอาด อำเภอบัวใหญ่ จังหวัดนครราชสีมา

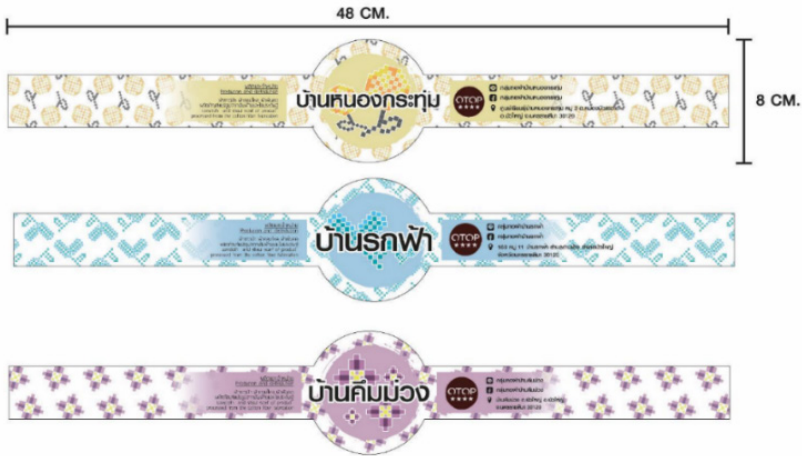
การออกแบบบรรจุภัณฑ์บ้านหนองกระทุ่ม ตำบลหนองบัวสะอาด อำเภอบัวใหญ่ จังหวัดนครราชสีมา



ภาพประกอบที่ 20 ภาพบรรจุภัณฑ์จริงสำหรับงานหัตถกรรมผ้าไหมท้องถิ่น
บ้านคิมม่วง ตำบลบัวใหญ่ อำเภอบัวใหญ่ จังหวัดนครราชสีมา



ภาพประกอบที่ 21 ภาพการออกแบบป้ายแขวนสินค้าจริง
สำหรับงานหัตถกรรมผ้าไหมท้องถิ่น



ภาพประกอบที่ 22 ภาพการออกแบบสายคาดสินค้าจริง
สำหรับงานหัตถกรรมผ้าไหมท้องถิ่น

จากการประเมินผลงานในส่วนของแนวคิดด้านการออกแบบและพัฒนาหัตถกรรมผ้าไหมท้องถิ่นที่เป็นเอกลักษณ์ชุมชน อำเภอบัวใหญ่ จังหวัดนครราชสีมาพบว่า ตัวแทนหมู่บ้านของทั้ง 3 พื้นที่ได้แก่ 1. บ้านรภฟ้า ตำบลด่านช้าง อำเภอบัวใหญ่ จังหวัดนครราชสีมา 2. บ้านหนองกระทุ่ม ตำบลหนองบัวสะอาด อำเภอบัวใหญ่ จ.นครราชสีมา และ 3. บ้านคิมม่วง ตำบลบัวใหญ่ อำเภอบัวใหญ่ จังหวัดนครราชสีมา มีความพึงพอใจต่อผลงานเป็นอย่างมาก และแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมว่าผลงานดูมีความน่ารักสดใสและสามารถนำไปประยุกต์ต่อยอดสู่การพัฒนาผลิตภัณฑ์ของแต่ละพื้นที่ได้อย่างเหมาะสม

สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาแนวการออกแบบและพัฒนาหัตถกรรมผ้าไหมท้องถิ่นที่เป็นเอกลักษณ์ชุมชน อำเภอบัวใหญ่ จังหวัดนครราชสีมา เพื่อศึกษาบริบทของผลิตภัณฑ์ผ้าไหมของบ้านรภฟ้า ตำบลด่านช้าง, บ้านหนองกระทุ่ม ตำบลหนองบัว

สะอาด และบ้านคิมม่วง ตำบลบัวใหญ่ อำเภอบัวใหญ่ จังหวัดนครราชสีมา ด้วยการวิเคราะห์เอกลักษณ์ของพื้นที่และผลิตภัณฑ์ เพื่อลงพื้นที่สำรวจภาคสนามและเก็บข้อมูล โดยการสำรวจทั้ง ด้านภูมิศาสตร์กายภาพ ด้านสังคม วัฒนธรรม วิถีชีวิต รวมถึงสถานภาพปัจจุบันของพื้นที่ โดยผู้วิจัยได้ใช้วิธีวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม โดยการเลือกกลุ่มเป้าหมายแบบสุ่ม จากประชากรกลุ่มตัวอย่างของบ้านรูกฟ้า ตำบลด่านช้าง, บ้านหนองกระทุ่ม ตำบลหนองบัวสะอาด และบ้านคิมม่วง ตำบลบัวใหญ่ อำเภอบัวใหญ่ จังหวัดนครราชสีมา รวมทั้งสุ่มเก็บข้อมูลความพึงพอใจต่อผลงานที่ได้ทำการออกแบบจากประชากรในแต่ละพื้นที่พื้นที่ละ 30 คน โดยมีผลสรุปความพึงพอใจตามตารางดังนี้

แนวทางในการพัฒนาด้านแบบผลิตภัณฑ์ที่สร้างเอกลักษณ์ให้กับผลิตภัณฑ์ชุมชน อำเภอบัวใหญ่ จังหวัดนครราชสีมา	ผลความพึงพอใจ
บ้านรูกฟ้า ตำบลด่านช้าง อำเภอบัวใหญ่ จ.นครราชสีมา	
1. มีความเหมาะสมด้านความสวยงาม โดดเด่น มีเอกลักษณ์ของท้องถิ่น	4.82
2. ความเหมาะสมด้านรูปแบบสีสันทันตบสนองต่อผู้บริโภคในปัจจุบัน	4.90
3. ความเหมาะสมด้านประโยชน์ใช้สอยที่เหมาะสม	4.80
4. ความเหมาะสมด้านการแสดงถึงคุณลักษณะเด่นของวัสดุผ้าไหมของพื้นที่ได้อย่างชัดเจน	4.82
5. ความเหมาะสมด้านการสร้างคุณค่า และมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์	4.82
6. ความเหมาะสมในด้านการผลิตและจำหน่ายในเชิงพาณิชย์	4.82
บ้านหนองกระทุ่ม ต.หนองบัวสะอาด อ.บัวใหญ่ จ.นครราชสีมา	
1. มีความเหมาะสมด้านความสวยงาม โดดเด่น มีเอกลักษณ์ของท้องถิ่น	4.82
2. ความเหมาะสมด้านรูปแบบสีสันทันตบสนองต่อผู้บริโภคในปัจจุบัน	4.90
3. ความเหมาะสมด้านประโยชน์ใช้สอยที่เหมาะสม	4.82
4. ความเหมาะสมด้านการแสดงถึงคุณลักษณะเด่นของวัสดุผ้าไหมของพื้นที่ได้อย่างชัดเจน	4.82

แนวทางในการพัฒนาต้นแบบผลิตภัณฑ์ที่สร้างเอกลักษณ์ให้กับผลิตภัณฑ์ชุมชน อำเภอบัวใหญ่ จังหวัดนครราชสีมา	ผลความพึงพอใจ
5. ความเหมาะสมด้านการสร้างคุณค่า และมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์	4.82
6. ความเหมาะสมในด้านการผลิตและจำหน่ายในเชิงพาณิชย์	4.82
บ้านคิมม่วง ต.บัวใหญ่ อ.บัวใหญ่ จ.นครราชสีมา	
1. มีความเหมาะสมด้านความสวยงาม โดดเด่น มีเอกลักษณ์ของท้องถิ่น	4.82
2. ความเหมาะสมด้านรูปแบบสีสันทันตบสนองต่อผู้บริโภคในปัจจุบัน	4.90
3. ความเหมาะสมด้านประโยชน์ใช้สอยที่เหมาะสม	4.82
4. ความเหมาะสมด้านการแสดงถึงคุณลักษณะเด่นของวัสดุผ้าไหมของพื้นที่ได้อย่างชัดเจน	4.80
5. ความเหมาะสมด้านการสร้างคุณค่า และมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์	4.82
6. ความเหมาะสมในด้านการผลิตและจำหน่ายในเชิงพาณิชย์	4.82

จากตารางผลความพึงพอใจของแต่ละพื้นที่ที่สามารถนำผลสรุปที่ได้มาใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาต้นแบบผลิตภัณฑ์ที่สร้างเอกลักษณ์ให้กับผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยพบว่าการออกแบบผลิตภัณฑ์ต้นแบบ ผู้วิจัยจึงได้นำเสนอต้นแบบผลิตภัณฑ์เพื่อเผยแพร่ ส่งมอบ และประเมินผลความพึงพอใจจากตัวแทนหมู่บ้านของทั้ง 3 พื้นที่ได้แก่ 1. บ้านรูกฟ้า ตำบลด่านช้าง อำเภอบัวใหญ่ จังหวัดนครราชสีมา 2. บ้านหนองกระทุ่ม ตำบลหนองบัวสะอาด อำเภอบัวใหญ่ จังหวัดนครราชสีมา และ 3. บ้านคิมม่วง ตำบลบัวใหญ่ อำเภอบัวใหญ่ จังหวัดนครราชสีมา โดยกำหนดจำนวนประชากรในแต่ละพื้นที่พื้นที่ละ 30 คน ซึ่งมีผลการประเมินความพึงพอใจดังนี้ 1. บ้านรูกฟ้า ตำบลด่านช้าง อำเภอบัวใหญ่ จ.นครราชสีมา มีความเหมาะสมด้านความสวยงาม โดดเด่น มีเอกลักษณ์ของท้องถิ่น โดยมีค่าเฉลี่ย 4.82 คะแนน แปลผลความพึงพอใจเท่ากับมากที่สุด, ความเหมาะสมด้านรูปแบบสีสันทันตบสนองต่อผู้บริโภคในปัจจุบัน โดยมีค่าเฉลี่ย 4.90 คะแนน แปลผลความพึงพอใจเท่ากับมากที่สุด, ความเหมาะสมด้านประโยชน์ใช้สอยที่เหมาะสม โดยมีค่าเฉลี่ย 4.80 คะแนน แปลผลความพึงพอใจเท่ากับมากที่สุด, ความเหมาะสมด้านการแสดงถึง

ความลักษณะเด่นของวัสดุผ้าไหมของพื้นที่ได้อย่างชัดเจน โดยมีค่าเฉลี่ย 4.82 คะแนนแปลผลความพึงพอใจเท่ากับมากที่สุด, ความเหมาะสมด้านการสร้างคุณค่า และมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์ โดยมีค่าเฉลี่ย 4.82 คะแนนแปลผลความพึงพอใจเท่ากับมากที่สุด, ความเหมาะสมในด้านการผลิตและจำหน่ายในเชิงพาณิชย์ โดยมีค่าเฉลี่ย 4.82 คะแนนแปลผลความพึงพอใจเท่ากับมากที่สุด อันดับที่ 2. บ้านหนองกระทุ่ม ต.หนองบัวสะอาด อ.บัวใหญ่ จ.นครราชสีมา มีความเหมาะสมด้านความสวยงามโดดเด่น มีเอกลักษณ์ของท้องถิ่น โดยมีค่าเฉลี่ย 4.82 คะแนนแปลผลความพึงพอใจเท่ากับมากที่สุด, ความเหมาะสมด้านรูปแบบสีสันทันตตอบสนองต่อผู้บริโภคในปัจจุบัน โดยมีคะแนนรวม 98 คะแนน มีค่าเฉลี่ย 4.90 คะแนน แปลผลความพึงพอใจเท่ากับมากที่สุด, ความเหมาะสมด้านประโยชน์ใช้สอยที่เหมาะสม โดยมีค่าเฉลี่ย 4.82 คะแนน แปลผลความพึงพอใจเท่ากับมากที่สุด, ความเหมาะสมด้านการแสดงถึงลักษณะเด่นของวัสดุผ้าขาวม้าของพื้นที่ได้อย่างชัดเจน โดยมีค่าเฉลี่ย 4.82 คะแนนแปลผลความพึงพอใจเท่ากับมากที่สุด, ความเหมาะสมด้านการสร้างคุณค่า และมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์ โดยมีค่าเฉลี่ย 4.82 คะแนนแปลผลความพึงพอใจเท่ากับมากที่สุด, ความเหมาะสมในด้านการผลิตและจำหน่ายในเชิงพาณิชย์ โดยมีค่าเฉลี่ย 4.82 คะแนนแปลผลความพึงพอใจเท่ากับมากที่สุด และอันดับ 3. บ้านคิม่วง ต.บัวใหญ่ อ.บัวใหญ่ จ.นครราชสีมา มีความเหมาะสมด้านความสวยงามโดดเด่น มีเอกลักษณ์ของท้องถิ่น โดยมีค่าเฉลี่ย 4.82 คะแนนแปลผลความพึงพอใจเท่ากับมากที่สุด, ความเหมาะสมด้านรูปแบบสีสันทันตตอบสนองต่อผู้บริโภคในปัจจุบัน โดยมีค่าเฉลี่ย 4.90 คะแนนแปลผลความพึงพอใจเท่ากับมากที่สุด, ความเหมาะสมด้านประโยชน์ใช้สอยที่เหมาะสม โดยมีค่าเฉลี่ย 4.82 คะแนน แปลผลความพึงพอใจเท่ากับมากที่สุด, ความเหมาะสมด้านการแสดงถึงลักษณะเด่นของวัสดุผ้าขาวม้าของพื้นที่ได้อย่างชัดเจน โดยมีค่าเฉลี่ย 4.80 คะแนนแปลผลความพึงพอใจเท่ากับมากที่สุด, ความเหมาะสมด้านการสร้างคุณค่า และมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์ โดยมีค่าเฉลี่ย 4.82 คะแนนแปลผลความพึงพอใจเท่ากับมากที่สุด, ความเหมาะสมในด้านการผลิตและจำหน่ายในเชิงพาณิชย์ โดยมีค่าเฉลี่ย 4.82 คะแนน

แปลผลความพึงพอใจเท่ากับมากที่สุด

จากการประเมินผลงานในส่วนของแนวคิดด้านการออกแบบและพัฒนาหัตถกรรมผ้าไหมท้องถิ่นที่เป็นเอกลักษณ์ชุมชน อำเภอบัวใหญ่ จังหวัดนครราชสีมา พบว่า ตัวแทนหมู่บ้านของทั้ง 3 พื้นที่ที่มีความพึงพอใจต่อผลงานเป็นอย่างมาก และแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมว่าผลงานดูมีความน่ารักสดใสและสามารถนำไปประยุกต์ต่อยอดสู่การพัฒนาผลิตภัณฑ์ของแต่ละพื้นที่ได้อย่างเหมาะสม

อภิปรายผล

ผลการวิจัยพบว่า แนวทางการออกแบบและพัฒนาหัตถกรรมผ้าไหมท้องถิ่นที่เป็นเอกลักษณ์ชุมชน อำเภอบัวใหญ่ จังหวัดนครราชสีมา โดยใช้กระบวนการวิจัยแบบมีส่วนร่วมเพื่อนำมาวิเคราะห์หาเอกลักษณ์ของแต่ละพื้นที่สู่การเพิ่มมูลค่าสินค้าจากการแปรรูปผลิตภัณฑ์ผ้าไหม โดยการพัฒนาด้านแบบผลิตภัณฑ์ของงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยได้ผู้การผลิตของแต่ละพื้นที่เพื่อพัฒนาสินค้าและผลิตภัณฑ์ โดยใช้กระบวนการวิจัยแบบมีส่วนร่วมในการศึกษาและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับประชาชนในพื้นที่ทั้ง 3 พื้นที่ ได้แก่บ้านรูกฟ้า ตำบลด่านช้าง บ้านหนองกระทุ่ม ตำบลหนองบัวสะอาด และบ้านคิมม่วง ตำบลบัวใหญ่ อำเภอบัวใหญ่ จังหวัดนครราชสีมา โดยการนำเอารูปแบบของดอกไม้ประจำพื้นที่นั้นๆมาใช้ในการออกแบบ ซึ่งสอดคล้องกับทัศนีย์ บัวระภา (2556) ที่กล่าวว่า การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์จากผ้ามัดหมี่จังหวัดมหาสารคาม ประกอบด้วย 1) อัตลักษณ์ของผ้ามัดหมี่บ้านหินลาด ตำบลท่าสองคอน อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม ได้แก่ผ้ามัดหมี่คันลายบั๊กพริกและลายบั๊กเชือกที่สะท้อนให้เห็นภูมิวัฒนธรรมของหมู่บ้าน ในส่วนของพัฒนาด้านแบบผลิตภัณฑ์เพื่อสร้างเอกลักษณ์และเพิ่มมูลค่าหัตถกรรมผ้าไหมท้องถิ่นให้กับทั้งพื้นที่ทั้ง 3 พื้นที่ อันได้แก่บ้านรูกฟ้า ตำบลด่านช้าง บ้านหนองกระทุ่ม ตำบลหนองบัวสะอาด และบ้านคิมม่วง ตำบลบัวใหญ่ อำเภอบัวใหญ่ จังหวัดนครราชสีมา นั้น ผู้วิจัยได้มีการพิจารณาแนวคิดในการเลือกประเภทของผลิตภัณฑ์ร่วมกับกลุ่มเป้าหมายโดยเป็นการประยุกต์ใช้วิธีการ

ในการประเมินความพึงพอใจแบบมีส่วนร่วม ที่สอดคล้องกับงานวิจัยเพื่อการพัฒนาเชิงพื้นที่ของ รจนา จันทราสา และคณะ (2553) ที่กล่าวถึง วิธีการในประเมินความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่างของตัวแทนผู้ผลิตและผู้บริโภคผลิตภัณฑ์ โดยเครื่องมือในการวิจัยประกอบด้วย แบบสอบถามทั้งปลายปิดและปลายเปิด รวมทั้งการลงพื้นที่แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและการเรียนรู้ร่วมกันกับผู้ผลิตผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยใช้การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ และการวิเคราะห์เชิงพรรณนา

เอกสารอ้างอิง

- เคล็ด (ไม่ลืบ) การดูแลมะม่วงในระยะติดดอก. [ม.ป.ป.]. ค้นเมื่อ 23 ตุลาคม 2566, จาก <https://raithep.com/ดูแลมะม่วงระยะติดดอก/>
- ดอกไม้ในวรรณคดี/ดอกกระท่อม. (2559). ค้นเมื่อ 23 ตุลาคม 2566, จาก <https://kingkarnk288.wordpress.com/2015/08/15/ดอกไม้ในวรรณคดี/ดอกกระท่อม/>
- ทัศนีย์ บัวระภา. (2556). การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์จากผ้าไหมมัดหมี่ จังหวัดมหาสารคาม. มหาสารคาม : สถาบันวิจัยศิลปะและวัฒนธรรมอีสาน มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- พิมลพรรณ ชนเศรษฐ. (2558). โครงการธุรกิจออกแบบผลิต และจำหน่ายกระเป๋าแฟชั่น. วิทยานิพนธ์ปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาการจัดการสาระและสร้างคุณค่า บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- รกฟ้า สรรพคุณและประโยชน์ของต้นรกฟ้า 9 ข้อ. (2563). ค้นเมื่อ 23 ตุลาคม 2566, จาก <https://medthai.com/รกฟ้า>
- รจนา จันทราสา, กนธิฐา เรืองวรรณศักดิ์, และ ภาณุ พัฒนปณิพิงศ์. (2553). รายงานวิจัยเรื่องการศึกษาและพัฒนาเอกลักษณ์ลวดลายบ้านเชียงเพื่อประยุกต์ใช้กับผลิตภัณฑ์ผ้าแปรรูปพันท์บาติก เพื่อพัฒนารูปแบบเป็นผลิตภัณฑ์หัตถกรรมของที่ระลึกจังหวัดอุดรธานี. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.

- สร้อยญา ภักดีสุวรรณ. (2553). การออกแบบลวดลายผ้าไหมมัดหมี่ของจังหวัดมหาสารคามในบริบทวัฒนธรรมร่วมสมัย. **วารสารช่อพะยอม**, 21, 17-35.
- สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน เล่ม 21.** (2565). ค้นเมื่อ 23 ตุลาคม 2566, จาก https://saranukromthai.or.th/ebooks/?page_id=243
- สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ. (2552). **ผ้าไทย**. กรุงเทพฯ : ศูนย์บรรณสารและสื่อการศึกษา.
- สำนักงานเลขาธิการของคณะกรรมการยุทธศาสตร์ชาติ สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2562). **ยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ. 2561-2580. พิมพ์ครั้งที่ 2**. กรุงเทพฯ : สำนักงานเลขาธิการของคณะกรรมการยุทธศาสตร์ชาติ สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.
- สุรสิทธิ์ พิพัฒน์รัตนจันทร์. (2558). **ภูมิปัญญาท้องถิ่น (Local wisdom)**. กรุงเทพฯ : ทวีปรินทร์.
- อนันต์ สุคนธรส. (2556). **การพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์และการตลาดของผ้าไหมสันกำแพงเพื่อสร้างคุณค่าทางสังคมและมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ**. กรุงเทพฯ : กลุ่มงานวิจัยภาคเหนือ กรมส่งเสริมวัฒนธรรม.
- อาจารย์ คำทูล. (2555). **ผลของการจัดกระบวนการฝึกอบรมแบบมีส่วนร่วมที่มีต่อความสามารถในการเพิ่มมูลค่าสินค้าท้องถิ่นของผู้ประกอบการชุมชน**. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษานอกระบบโรงเรียน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

การพัฒนาดนตรีประกอบการแสดงหมอลำไทเลย (แมงตับเต่าไทเลย)

The Development of Music for Tai Loei Morlum

พงศ์พัฒน์ เหล่าคนค้ำ¹
Phongphat Laokhonka
สรินทร คุ่มเขต²
Sarinthorn Khumkhet
ศุภวุฒิ พิมพันธ์³
Suphawut Phimnon

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์, สาขาวิชาดุริยางคศิลป์
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
Assistant Professor, Department of Music,
Faculty of Humanities, Loei Rajabhat University
(E-mail: dew.phongpat@gmail.com)

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์, สาขาวิชานาฏศิลป์
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย
Assistant Professor, Department of Dance,
Faculty of Education, Loei Rajabhat University
(E-mail: Sarinthorn.khu@lru.ac.th)

³ อาจารย์, สาขาวิชาดุริยางคศิลป์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
Lecturer, Department of Music, Faculty of Humanities,
Loei Rajabhat University (E-mail: Suphawut.phim@lru.ac.th)

Received: 07/11/2023 Revised: 03/09/2024 Accepted: 09/09/2024

บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่อง การพัฒนาดนตรีประกอบการแสดงหมอลำไทเลย มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดงหมอลำไทเลย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสังเกตและแบบสัมภาษณ์ นำเสนอข้อมูลการวิจัยในรูปแบบการพรรณนาเชิงวิเคราะห์

ผลการวิจัยพบว่า ดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดงหมอลำไทเลย ประกอบด้วย บทเพลง 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มเพลงดั้งเดิมที่ใช้สำหรับบรรเลงตามขนบประเพณีของการแสดงหมอลำไทเลย โดยใช้เทคนิคการประพันธ์เพลงไทยและเพลงพื้นบ้านอีสาน จำนวน 4 เพลง ประกอบด้วย โหมโรงหมอลำไทเลย พระยาเดิน นางนาค สุดสะแนน และกลุ่มบทเพลงใหม่ที่ใช้สำหรับบรรเลงประกอบกิริยา อารมณ์ของผู้แสดง โดยใช้เพลงพื้นบ้านอีสานหรือทำนองบางส่วนมาสร้างสรรค์เรียบเรียงใหม่ ประยุกต์ใช้เทคนิคดนตรีตะวันตกในการพัฒนาบทเพลง จำนวน 4 เพลง ประกอบด้วย รัก ตกใจ อลังการ ศรีธธา วงดนตรีประกอบการแสดงเป็นวงดนตรีพื้นบ้านอีสานที่ได้รับการปรับปรุงให้ทันสมัย โดยผสมผสานดนตรีดั้งเดิมและดนตรีร่วมสมัย

คำสำคัญ : หมอลำไทเลย, ดนตรี, การพัฒนา

Abstract

This research focuses on developing musical accompaniment for Morlam Tai Loei performances to enhance and innovate the music used in these traditional art forms. Using observational techniques and structured interviews, the study employs descriptive and analytical methods to analyze the music. The results reveal two primary categories of musical compositions: traditional and newly composed pieces. The traditional group includes four compositions adhering to Thai classical and Isan folk music conventions: Homrong Morlam Tai Loei, Phaya Dern, Nang Nak, and Sut Sanehan. The newly composed

group features innovative pieces that reflect the performers' actions and emotions, incorporating Western musical techniques into Isan folk elements: Love, Surprise, Grandeur, and Faith. The accompaniment is performed by a modernized Isan folk ensemble blending traditional and contemporary practices. This study contributes to ethnomusicology by demonstrating the integration of traditional and contemporary musical elements, thereby preserving and evolving Morlam Tai Loei within contemporary artistic contexts.

Keyword: Morlam Tai loei, Music, Development

บทนำ

จังหวัดเลย ตั้งอยู่ทางตอนเหนือสุดของภาคอีสานของประเทศไทยมีภูมิประเทศที่ประกอบด้วยภูเขาและป่าไม้ ซึ่งส่งผลให้มีระบบนิเวศวิทยาที่สมบูรณ์และหลากหลายทางชีวภาพ สภาพภูมิศาสตร์ที่โดดเด่นนี้มีส่วนสำคัญในการก่อให้เกิดสภาพสังคมและวัฒนธรรมที่หลากหลาย และพัฒนาจากอดีตถึงปัจจุบันจนกลายเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่แสดงถึงความเจริญรุ่งเรืองทางจิตใจของชาวท้องถิ่น สังคมวัฒนธรรมของจังหวัดเลยได้รับการพัฒนาผ่านภาษาท้องถิ่นและพฤติกรรมการแสดงออกทางดนตรี การฟ้อนรำ การละเล่นพื้นบ้าน และคำสอนในรูปแบบผญาและคำกลอน (สุริยา บรรพลา, 2555) ทำให้เกิดเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่สะท้อนถึงความคิดของชาวบ้านในบริบททางสังคมและวัฒนธรรมที่มีมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน

วัฒนธรรมการแสดงพื้นบ้านของจังหวัดเลยมีลักษณะที่หลากหลาย ทั้งการแสดงที่เน้นความสนุกสนานและการแสดงเพื่อประกอบพิธีกรรม ตัวอย่างเช่น ประเพณีบุญหลวงซึ่งเป็นการรวมเอาบุญประเพณีประจำเดือนต่าง ๆ ในฮีตสิบสองของภาคอีสานมารวมกันเป็นงานเดียวที่มีเอกลักษณ์ เช่น บุญพระเวสและบุญบั้งไฟ

(สาร สารทัศนันทน์, 2544) การเล่นผีตาโขนที่ชาวด่านซ้ายปฏิบัติสืบทอดกันมา ตั้งแต่สมัยโบราณ ซึ่งเป็นการละเล่นที่มีการประกวดขบวนแห่ การแสดงดนตรี และการประกวดความสวยงามของขบวนรำ (กาญจนา สวนประดิษฐ์, 2533) และ ประเพณีออกพรรษาที่เชียงคาน ซึ่งเป็นประเพณีที่มีการอนุรักษ์ขนบธรรมเนียมและ วัฒนธรรมท้องถิ่นโดยมีการทำบุญตักบาตรเทโวโรหณะ การไหลเรือไฟ การแห่ ปราสาทผึ้ง การแข่งเรือยาว และการแสดงหมอลำเรื่องต่อกลอนเพื่อสร้างความ บันเทิงให้กับผู้เข้าร่วมงาน (พระครูสิริปัญญาวิสุทธิ, 2549)

ในบรรดาศิลปะการแสดงพื้นบ้านของจังหวัดเลย “ลำแมงตับเต่าไทยเลย” หรือที่เรียกว่า “หมอลำไทยเลย” มีบทบาทสำคัญในฐานะการแสดงที่เป็นอัตลักษณ์ ของชาวไทยเลย โดยมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวทั้งในด้านภาษาและทำนองการขับร้องที่ ต่างจากภาษาท้องถิ่นอีสานทั่วไป ด้วยสำเนียงเฉพาะของจังหวัดเลย การออกเสียง ผันอักษร และการแต่งบทร้อยกรองตามแบบฉบับของไทยเลยที่แสดงถึงภูมิปัญญา และคำสอนทางวรรณกรรมที่สามารถสร้างความบันเทิงและความรู้สึกที่เป็นแรง บันดาลใจให้กับผู้ชม (กรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม, 2562) การแสดง ลำแมงตับเต่าไทยเลยนั้นนอกจากจะสะท้อนถึงความรู้และความเชื่อของชาวบ้านแล้ว ยังถือเป็นศิลปะการแสดงพื้นบ้านที่เป็นแม่บทและแม่แบบทางดนตรีและนาฏศิลป์ แบบโบราณของชาวไทยเลย (สุริยา บรรพลา, 2558) การแสดงนี้มีลักษณะการแสดง เรื่องราวที่มีท่วงทำนองและบทเจรจาที่เป็นเอกลักษณ์ โดยนิยมใช้เรื่องราวนิทานพื้น บ้านที่แทรกด้วยธรรมะและมุกตลกขบขัน เพื่อสร้างความบันเทิงและให้ความรู้ควบคู่ กันไป (สุวิทย์ สารเงิน, 2564)

จากความหลากหลายทางวัฒนธรรมของจังหวัดเลยที่สะท้อนถึงเอกลักษณ์ ที่แตกต่างกันในแต่ละท้องถิ่น โดยเฉพาะวัฒนธรรมด้านดนตรีและการแสดงพื้นบ้าน ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการศึกษาการพัฒนาการแสดงหมอลำไทยเลย (ลำแมงตับเต่า ไทยเลย) โดยนำบทเพลงดั้งเดิมมาพัฒนาผ่านการผสมผสานองค์ความรู้ทางดนตรีไทย และดนตรีสากล เพื่อให้เกิดเป็นรูปแบบการแสดงที่ร่วมสมัยและยังคงความเป็น เอกลักษณ์ของวัฒนธรรมท้องถิ่นไว้ งานวิจัยนี้มีเป้าหมายเพื่อเผยแพร่ศิลปะการ

แสดงพื้นบ้านที่มีอยู่ในจังหวัดเลยให้เป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวาง และเพื่อส่งเสริมการอนุรักษ์และพัฒนาวัฒนธรรมดนตรีประเพณีพื้นบ้านที่ทรงคุณค่าให้คงอยู่กับชาว จังหวัดเลยสืบต่อไป (กรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม, 2562)

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อพัฒนาดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดงหมอลำไทเลย

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้แนวทางการอนุรักษ์ พัฒนา มาสร้างเป็นศิลปะการแสดงที่เป็นมาตรฐาน สามารถสร้างรายได้ให้กับคนในชุมชน เป็นการพัฒนางานสู่ความเป็นศิลปะร่วมสมัย และจัดแสดงเพื่อเผยแพร่สู่สาธารณชน
2. มีผลงานการสร้างสรรค์ทางดนตรีประกอบการแสดง
3. สามารถนำผลงานการสร้างสรรค์ไปปรับใช้และบูรณาการกับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาการสร้างสรรค์ทางดนตรีและนาฏศิลป์ได้

ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยมุ่งเน้นการสร้างสรรค์ดนตรีประกอบการแสดงหมอลำไทเลย โดยใช้เครื่องดนตรีสากลประสมกับเครื่องดนตรีพื้นบ้าน โดยนำบทเพลงที่ใช้ในการแสดงหมอลำไทเลย เป็นวัตถุดิบในการสร้างสรรค์ผลงาน ด้วยวิธีการเรียบเรียงดนตรี สร้างสรรค์ประกอบการแสดง

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ดนตรีพื้นบ้าน หมายถึง ดนตรีที่เกิดขึ้นในท้องถิ่นจังหวัดเลยที่มีรูปแบบเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของคนในท้องถิ่น
2. หมอลำไทเลย หมายถึง ศิลปะการแสดงพื้นบ้านจังหวัดเลย มีรูปแบบการแสดงที่ผสมผสานระหว่างหมอลำและละครนอก และมีบทร้องที่ใช้ภาษาท้องถิ่นในการนำเสนอ

ปีที่ 16 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2567

3. การพัฒนาดนตรี หมายถึง การนำบทเพลงพื้นบ้าน ทั้งจากทำนองเดิม และเรียบเรียงขึ้นใหม่ มาใช้เป็นบทเพลงประกอบการแสดงหมอลำไทเลย

4. ดนตรีร่วมสมัย หมายถึง การสร้างสรรค์ดนตรีพื้นบ้านโดยการผสมผสานกับดนตรีสากล ทั้งในรูปแบบของโครงสร้างทางดนตรี รวมถึงการนำเครื่องดนตรีสากลมาผสมกับดนตรีพื้นบ้าน

5. ดนตรีประกอบหมอลำไทเลย หมายถึง เพลงพื้นบ้านหรือบทเพลงที่มีบทขับร้องประกอบดนตรีหรือดนตรีบรรเลงประกอบการแสดงหมอลำไทเลย โดยมีเครื่องดนตรีที่ใช้ในวงดนตรีสำหรับการบรรเลง ได้แก่ ขอบั้งไม้ไผ่ (ชอกะบัง) ระนาด พิณ แคน ฉิ่ง ฉาบ กลอง

6. การเรียบเรียงดนตรีประกอบหมอลำไทเลย หมายถึง การนำบทเพลงดั้งเดิมมาพัฒนาด้วยวิธีการเรียบเรียงเสียงประสานโดยใช้ทฤษฎีดนตรีสากล หรือการนำบทเพลงดั้งเดิมมาพัฒนาด้วยวิธีการการประพันธ์โดยใช้ทฤษฎีดนตรีไทย

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ขอบเขตของการวิจัย

1.1 การวิจัยมุ่งเน้นการสร้างสรรค์ดนตรีด้วยทฤษฎีดนตรีตะวันตก ร่วมกับดนตรีพื้นบ้าน

1.2 นำบทเพลงที่ใช้ในการแสดงหมอลำไทเลยเป็นวัตถุดิบในการสร้างสรรค์ผลงาน

2. กลุ่มเป้าหมายในการศึกษา

2.1 กลุ่มผู้รู้ คือกลุ่มบุคคลที่ให้ข้อมูลในเชิงลึกและสาระสำคัญเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาด้านดนตรีประกอบการแสดงหมอลำไทเลยในจังหวัดเลย ได้แก่ นักวิชาการ ผู้เชี่ยวชาญดนตรีพื้นบ้านจังหวัดเลย จำนวน 5 คน

2.2 กลุ่มผู้ปฏิบัติ เป็นกลุ่มบุคคลที่มีหน้าที่ในการบรรเลงดนตรี นักดนตรี ผู้แสดงหรือผู้ที่ได้รับความรู้เกี่ยวกับการถ่ายทอด และสืบทอดเกี่ยวกับการแสดงหมอลำไทเลยในจังหวัดเลย จำนวน 15 คน

2.3 กลุ่มบุคคลทั่วไป คือกลุ่มบุคคลที่สนใจดนตรีพื้นบ้าน ผู้ที่ชมการแสดงดนตรี และประชาชนจังหวัดเลย จำนวน 100 คน

3. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 แบบสังเกต ใช้แบบสังเกตแบบมีส่วนร่วม สำหรับสังเกตวิธีการแสดงหมอลำไทเลย การแสดงพื้นบ้าน ทั่วไปภายในชุมชน ความเป็นอยู่ ประเพณี พิธีกรรมและการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ของชุมชนที่ศึกษา

3.2 แบบสัมภาษณ์

3.2.1 ขั้นตอนการวางแผนในการสร้างแบบสัมภาษณ์ ได้แก่ ศึกษาค้นคว้าจากเอกสาร หนังสือ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษามาสรุปเป็นกรอบแนวความคิดที่ใช้ในการศึกษา

3.2.2 การสร้างแบบสัมภาษณ์ ผู้วิจัยได้สร้างแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างจากองค์ความรู้ต่าง ๆ เพื่อศึกษาดนตรีประกอบพิธีกรรม โดยผู้วิจัยได้แบ่งแบบสัมภาษณ์ออกเป็น 2 ชุด ได้แก่

ชุดที่ 1 สำหรับใช้เก็บข้อมูลเกี่ยวกับประวัติ ได้แก่ สภาพทั่วไป ประเพณี และวัฒนธรรมทางดนตรีพื้นบ้านและการแสดงพื้นบ้านจังหวัดเลย

ชุดที่ 2 สำหรับใช้เก็บข้อมูลเกี่ยวกับดนตรีประกอบหมอลำไทเลย

3.3 การตรวจสอบเครื่องมือ เมื่อสร้างเครื่องมือเสร็จแล้วนำเสนอผู้เชี่ยวชาญ จากนั้นนำมาแก้ไขปรับปรุงตรวจสอบความถูกต้องและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ตรวจสอบและแก้ไขตามข้อเสนอแนะเครื่องมือให้ถูกต้องเหมาะสมก่อนนำไปใช้

4. ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมการวิจัย/การเก็บรวบรวมข้อมูล

4.1 ข้อมูลทางวิชาการ ได้มาจากการรวบรวมเอกสารต่าง ๆ ได้แก่ บทความ วรรณกรรม รายงานการวิจัย วิทยานิพนธ์ ตำรา หนังสือทางวิชาการ และหนังสืออื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

4.2 ข้อมูลภาคสนาม เป็นข้อมูลเกี่ยวกับสภาพทั่วไปของชุมชน ใช้วิธีการสำรวจ สังเกต บันทึกผลลงในเทปบันทึกเสียง สมุดบันทึก และเทปบันทึกภาพ รวมทั้งการพูดคุยสอบถาม และใช้แบบสังเกตเป็นเครื่องมือแบบสัมภาษณ์จากชาวบ้าน ผู้สูงอายุ และผู้นำหมู่บ้านในจังหวัดเลย ประกอบด้วยการศึกษาชุมชน ถอดบทเรียน ตรวจสอบข้อมูลของชุมชน การระดมความคิดเห็น การสร้างสรรค์ดนตรี การคืนข้อมูลและนำเสนอ

4.3 การวิเคราะห์ข้อมูล วิเคราะห์โดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

4.4 การนำเสนอข้อมูลการวิจัย ข้อมูลเชิงคุณภาพนำเสนอในรูปแบบการพรรณนาเชิงวิเคราะห์ (Descriptive Analysis)

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการสร้างสรรค์ดนตรีประกอบการแสดงหมอลำไทเลย โดยเน้นที่การคัดเลือกบทเพลงที่ได้รับความนิยมในการบรรเลงในการแสดงจริงในปัจจุบัน บทเพลงที่ได้รับการคัดเลือกได้ถูกจัดกลุ่มออกเป็น 2 กลุ่มหลัก ได้แก่ กลุ่มบทเพลงดั้งเดิม (เพลงครู) และกลุ่มบทเพลงที่มีการเรียบเรียงดนตรีเข้าไปเพิ่มเติม โดยแต่ละกลุ่มมีจำนวน 4 บทเพลง และมีการวิเคราะห์เพื่ออธิบายแนวทางการสร้างสรรค์ดนตรีในบริบทของการแสดงหมอลำไทเลย ดังนี้

1. การสร้างสรรค์กลุ่มบทเพลงดั้งเดิม

กลุ่มบทเพลงดั้งเดิมหรือเพลงครูเป็นการนำทำนองเพลงดั้งเดิมของหมอลำไทเลย มาปรับปรุงและเสริมสร้างดนตรีบางส่วนใหม่ เพื่อให้คงไว้ซึ่งโครงสร้างของบทเพลงเดิม ทั้งยังคงรูปแบบวงดนตรีประกอบการแสดงแบบดั้งเดิม โดยมีการผสมผสานเครื่องดนตรีสากลบางชนิดเข้ากับวงดนตรีพื้นบ้าน เช่น กลองชุดและกีตาร์เบส ทำให้ได้บทเพลงที่ยังคงรักษาเอกลักษณ์ของหมอลำไทเลย ในการวิจัยนี้ได้เลือกบทเพลงในกลุ่มนี้จำนวน 4 เพลง ได้แก่ โหมโรงหมอลำไทเลย พระยาเดิน นางนาค และสุดสะแนน ซึ่งบทเพลงเหล่านี้ยังคงมีความสำคัญและนิยมใช้ในการแสดงหมอลำไทเลยในปัจจุบัน ดังตัวอย่างที่ 1

১৭. *নৈতিকতা ও নৈতিকতা*
নৈতিকতা ও নৈতিকতা
নৈতিকতা ও নৈতিকতা
নৈতিকতা ও নৈতিকতা

[illegible]

การวิจัยแสดงให้เห็นว่า การประยุกต์ใช้เครื่องดนตรีสากลในบทเพลง ดั้งเดิมไม่ได้ทำให้บทเพลงสูญเสียเอกลักษณ์พื้นฐานไป แต่กลับเสริมให้ดนตรีมีมิติ และความทันสมัยมากยิ่งขึ้น ทั้งยังคงให้ความรู้สึกของความเป็นหมอลำไทเลย ซึ่งเป็นจุดเด่นของการแสดงที่ยังคงความเป็นท้องถิ่นและมีเสน่ห์ในตนเอง

ผู้วิจัยนำหลักการเรียบเรียงดนตรีตะวันตกมาใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ โดยนำเค้าโครงทำนองเดิมหรือลายพื้นบ้านอีสานมาใช้เป็นแนวทางการเรียบเรียง ประกอบกับการนำลีลาของเครื่องดนตรีสากลเข้ามาผสมผสานให้มีความสมบูรณ์มากขึ้น และมีความแตกต่างจากเค้าโครงทำนองเดิม โดยแต่ละบทเพลงจะมีความแตกต่างกันในรูปแบบของการนำเครื่องดนตรีมาใช้ในการบรรเลง จำนวน 4 บทเพลง ได้แก่

2.1 รัก ผู้วิจัยได้ทำการถอดโน้ตจากทำนองต้นฉบับมาจากลายสวาคอย้าย เพื่อนำเสนออารมณ์รักของตัวละคร โดยการใช้ทศเสียงให้อยู่ในกุญแจเสียง C เมเจอร์ ทำนองหลักบรรเลงในโหมด C มิกโซลิดีเยน เครื่องดนตรีที่ใช้ในการบรรเลง ได้แก่ ซออีसान ไวโอลิน วิโอลา วิโอลินเชลโลและเปียโนในรูปแบบวงดนตรีแชมเบอร์ พร้อมทั้งปรับระดับเสียงของทำนองให้อยู่ในช่วงเสียงระหว่างซออีसानกับสตริงควอเทต ทั้งนี้ในส่วนทำนองหลักได้แบ่งเป็น 2 ท่อน ใช้การดำเนินคอร์ดตามไดอาโทนิค ของกุญแจเสียงเมเจอร์ ขยายขอบเขตของเสียงประสานเพื่อให้เกิดความหลากหลายทางองค์ประกอบด้านเสียงประสานมากขึ้น ตัวอย่างที่ 2

The musical score is for a piece titled 'ตัวอย่างที่ 2 รัก (สาวคอย้าย)'. It is written for a chamber ensemble consisting of Sorn E San (ซออีसान), Violin I, Violin II, Viola, Violoncello, and Piano. The tempo is marked as ♩=60. The key signature is C major, and the time signature is 4/4. The score is divided into two measures. The first measure starts with a 'mf' (mezzo-forte) dynamic for the Sorn E San and a 'p' (piano) dynamic for the strings. The second measure starts with a 'p' dynamic for the Sorn E San and a 'mp' (mezzo-piano) dynamic for the piano. The Sorn E San part features a melodic line with eighth and sixteenth notes. The string parts provide harmonic support with sustained notes and some movement in the lower register. The piano part features a simple harmonic accompaniment.

ตัวอย่างที่ 2 รัก (สาวคอย้าย)

2.2 ตกใจ ผู้วิจัยได้ทำการถอดโน้ตจากทำนองต้นฉบับมาจากลายนกไซบินข้ามทุ่ง ใช้กุญแจเสียง A ไมเนอร์แบบเพนทาโทนิค เครื่องดนตรีที่ใช้ในการบรรเลง ได้แก่ ฆ้อง พลุ คลาริเน็ต เปียโน ส่วนฉิ่งและตะโพนลาวใช้เป็นเครื่องดนตรีประกอบจังหวะ ในรูปแบบวงดนตรีแชมเบอร์ ในส่วนทำนองหลักได้แบ่งเป็น 2 ท่อน โดยใช้ฆ้องดำเนินทำนองหลัก ส่วนพลุและคลาริเน็ตใช้ดำเนินทำนองล้อ

และสอดประสานทำนองหลัก เปียโนใช้การดำเนินคอร์ดขึ้น - ลง ตามไดอาโทนิคของกุญแจเสียง และขยายขอบเขตของเสียงประสานเพื่อให้เกิดความหลากหลายทางองค์ประกอบดนตรี ดังตัวอย่างที่ 3

The musical score for Example 3 is presented in two systems. The first system (measures 1-6) and the second system (measures 7-12) both begin with a rehearsal mark 'A'. The piano part (Pno.) is written in the left hand, and the flute part (Fl.) is written in the right hand. The score is in 4/4 time and features a key signature of one sharp (F#). The piano part consists of a steady eighth-note accompaniment, while the flute part features a melodic line with various ornaments and trills.

ดังตัวอย่างที่ 3 ตกใจ

2.1.3 อลังการ ผู้วิจัยได้ทำการถอดโน้ตจากทำนองลายใหญ่ โดยการทอดเสียงให้อยู่ในกุญแจเสียง C เมเจอร์ โดยใช้เครื่องดนตรีพื้นบ้านอีสาน ได้แก่ โหวด แคนและพิณบรรเลงทำนองหลัก ส่วนกลุ่มเครื่องดนตรีสากลใช้กลุ่มเครื่องดนตรีสำหรับวงออร์เคสตรา ในส่วนทำนองหลักแบ่งเป็น 3 ท่อน (A-B-A') ใช้การดำเนินคอร์ดตามไดอาโทนิคที่มีความเป็นกุญแจเสียงไมเนอร์ ใช้รูปแบบวิธีการประสานเสียงสำหรับวงออร์เคสตร้ามำกกำหนดเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ดังตัวอย่างที่ 4

ตัวอย่างที่ 4 อลังการ

2.1.4 ศรีธรา นำแนวคิดมาจากกลายโต้โขงมาพัฒนา อยู่ในกุญแจเสียง G ไมเนอร์ โดยกำหนดการเดินคอร์ดเคลื่อนที่ไปกับแนวทำนองหลักในแนวนันโดเสียงไมเนอร์แบบเพนตาโทนิค แล้วให้โหวดที่เป็นเครื่องทำหน้าที่ดำเนินทำนองหลัก กลุ่มเครื่องดนตรีสากล ฟลูท คลาริเน็ต เปียโน มือขวา เป็นตัวสอดประสานกับทำนองหลัก โดยที่กลุ่มเครื่องสายและเปียโนมือซ้าย ทำหน้าที่นำเสนอการเคลื่อนที่ของคอร์ด ดังตัวอย่างที่ 5

ตัวอย่างที่ 5 ศรัทธา

อภิปรายผล

จากการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการแสดง “แมงต๋ับเต่า” ซึ่งเป็นการแสดงพื้นบ้านที่เป็นเอกลักษณ์ของชาวไทเลย พบว่ามีลักษณะคล้ายกับลำร้องต่อกลอนของกลุ่มหมอลำอีสาน แต่มีวิธีการแสดงที่แตกต่างออกไปอย่างชัดเจน การร้องเป็นการวาดล่ำแบบพื้นเมืองของไทเลยที่เน้นการผันอักษรและเปล่งเสียงตามสำเนียงท้องถิ่น ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของพงศ์พัฒน์ เหล่าคนค้ำ (2559) ที่ชี้ให้เห็นว่ากลุ่มวัฒนธรรมดนตรีพื้นบ้านของจังหวัดเลยมีการปรับเปลี่ยนและสร้างเอกลักษณ์เฉพาะของตนขึ้นมาจากการผสมผสานทางวัฒนธรรม

ลักษณะของวงดนตรีประกอบการแสดงแมงต๋ับเต่าเป็นวงดนตรีที่มีความยืดหยุ่นในการเลือกใช้เครื่องดนตรี โดยมีการใช้เครื่องดนตรีท้องถิ่นที่สามารถหาได้ในพื้นที่ ซึ่งคล้ายคลึงกับการวิจัยของสุริยา บรรพลา (2558) ที่พบว่าการประยุกต์ภูมิปัญญาท้องถิ่นสามารถนำมาสู่การสร้างสรรค์ศิลปะการแสดงร่วมสมัยได้ การใช้เครื่องดนตรีสากลเช่น กลองชุด กีตาร์ และเบสไฟฟ้า ร่วมกับเครื่องดนตรีพื้นบ้าน

เป็นการปรับตัวเข้ากับยุคสมัยใหม่ และสร้างความหลากหลายให้กับการแสดง ซึ่งสะท้อนถึงการผสมผสานระหว่างความดั้งเดิมและความร่วมสมัยในวัฒนธรรมดนตรีพื้นบ้านของไทย

ในแง่ของการเรียบเรียงดนตรี พบว่ามีการนำบทเพลงพื้นบ้านดั้งเดิมมาพัฒนาและดัดแปลงทำนองใหม่โดยใช้แนวคิดของการเรียบเรียงดนตรีสากล ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของวีรชาติ เปรมานนท์ (2537) ที่ชี้ว่า การเรียบเรียงดนตรีไทยด้วยเครื่องดนตรีสากลมักจะคงทำนองและจังหวะเดิมไว้เป็นหลัก เพื่อรักษาอัตลักษณ์ของบทเพลง แต่ปรับใช้เทคนิคการเรียบเรียงเสียงประสานที่ทันสมัย เช่นเดียวกับงานวิจัยของอัครวัตร เชื้อมกลาง (2562) ที่แสดงให้เห็นถึงการเรียบเรียงเสียงประสานเพลงพื้นบ้านในรูปแบบดนตรีคลาสสิกเพื่อสร้างสรรค์ความงามในแนวทางที่ยังคงเอกลักษณ์พื้นถิ่นอีสาน งานวิจัยยังพบว่าการนำเทคนิคดนตรีตะวันตกมาใช้ในการเรียบเรียงเพลงไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งในด้านการวางเสียงประสาน การประดิษฐ์ทำนอง และการจัดจังหวะ ซึ่งสอดคล้องกับการวิจัยของณัชชา พันธุ์เจริญ (2559) ที่พบว่าเทคนิคดนตรีตะวันตกสามารถประยุกต์ใช้กับเพลงไทยได้อย่างงดงาม และสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นการนำเอาความรู้และทักษะจากดนตรีตะวันตกมาผสมผสานเพื่อสร้างผลงานดนตรีไทยที่มีความหลากหลายและน่าสนใจยิ่งขึ้น นอกจากนี้ ผลการวิจัยยังสะท้อนให้เห็นถึงบทบาทของดนตรีพื้นบ้านในสังคมและวัฒนธรรมท้องถิ่นที่มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง โดยการประยุกต์ใช้เทคนิคดนตรีต่างชาติและการผสมผสานเครื่องดนตรีทั้งพื้นบ้านและสากลเข้าไว้ด้วยกัน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของภูษิต สุวรรณมณี (2557) และระวีวัฒน์ ไทยเจริญ (2561) ที่ได้แสดงให้เห็นถึงการพัฒนาดนตรีพื้นบ้านโดยใช้แนวทางการเรียบเรียงใหม่ที่ทันสมัยและเหมาะสมกับบริบทการแสดงในยุคปัจจุบัน

การวิจัยเรื่องการพัฒนาดนตรีประกอบการแสดงหมอลำไทเลย แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการอนุรักษ์และพัฒนาวัฒนธรรมดนตรีพื้นบ้าน โดยการประยุกต์ใช้แนวคิดและเทคนิคจากดนตรีสากล การใช้แนวทางที่สร้างสรรค์นี้ไม่เพียงแต่ช่วยในการอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่นให้คงอยู่ แต่ยังเป็นการสร้างคุณค่าและ

เพิ่มพูนความงามของศิลปะดนตรีในรูปแบบใหม่ๆ ที่สอดคล้องกับยุคสมัยและความสนใจของผู้ชมในปัจจุบัน

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

ผลการวิจัย สามารถนำไปใช้ในการส่งเสริมและอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่นของชาวไทเลย โดยสามารถนำไปใช้ในการออกแบบหลักสูตรหรือกิจกรรมทางการศึกษาในโรงเรียนและมหาวิทยาลัย โดยเน้นการเรียนรู้เกี่ยวกับดนตรีพื้นบ้านและการแสดงเพื่อเสริมสร้างความเข้าใจในวัฒนธรรมท้องถิ่น นอกจากนี้ หน่วยงานทางวัฒนธรรมและการท่องเที่ยวสามารถนำข้อมูลนี้ไปใช้ในการพัฒนากิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เช่น การจัดงานแสดงดนตรีและการแสดงทางวัฒนธรรมประจำท้องถิ่น เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวและสร้างรายได้ให้กับชุมชน

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

ในการวิจัยครั้งต่อไป ควรมีการศึกษาถึงซึ่งเกี่ยวกับเทคนิคการเรียบเรียงดนตรีและการแสดงแบบฉบับแต่ในบริบทที่กว้างขึ้น รวมถึงการเปรียบเทียบกับ การแสดงดนตรีพื้นบ้านในภูมิภาคอื่น ๆ เพื่อให้เห็นถึงความแตกต่างและความคล้ายคลึงในเชิงวัฒนธรรมและดนตรี นอกจากนี้ ควรมีการสำรวจความเห็นของผู้ชมและผู้เข้าร่วมการแสดง เพื่อศึกษาผลกระทบทางด้านความรู้สึกและประสบการณ์ในการรับชม รวมถึงวิเคราะห์ถึงประสิทธิภาพของการใช้ดนตรีสากลในการประยุกต์กับดนตรีพื้นบ้าน ซึ่งอาจนำไปสู่แนวทางใหม่ ๆ ในการพัฒนาศิลปะการแสดงและดนตรีพื้นบ้านในอนาคต

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยเรื่อง การพัฒนาดนตรีประกอบการแสดงหมอลำไทเลย ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ ประจำปีงบประมาณ 2564 และได้รับความกรุณาให้ความช่วยเหลืออย่างสูงยิ่งจากผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เชี่ยวชาญ คณะกรรมการพิจารณางานวิจัย จากสำนักงานการวิจัยแห่งชาติสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

เอกสารอ้างอิง

- กรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม. (2562). **มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม ประจำปี พุทธศักราช 2562**. ค้นเมื่อ 21 มีนาคม 2565, จาก <http://book.culture.go.th/ich62/files>.
- กาญจนา สวนประดิษฐ์. (2533). **ผีตาโขน : ศึกษาเฉพาะกรณีอำเภอด่านซ้าย**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาไทยคดีศึกษา (เน้นมนุษยศาสตร์) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาสารคาม. คอนเสิร์ตราชานารีสดุดี. **วารสารดนตรีรังสิต**. 13(2), 73-88.
- ชมภูนาฏ ขมภูพันธ์, สรินทร คุ่มเขต, และ จุฑาภรณ์ จันทบาล. (2558). การวิจัยและพัฒนาศิลปะการแสดงท้องถิ่นของจังหวัดเลย โดยกระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม. **วารสารวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย**, 10(32), 83-90.
- ณัชชา พันธุ์เจริญ. (2559). **ดนตรีลิขิต : รวบรวมความดนตรีสร้างสรรค์เชิงวิชาการ**. กรุงเทพฯ : ธนาเพรส.
- ประเวศ วะสี. (2530). การสร้างสรรค์ภูมิปัญญาไทยเพื่อการพัฒนา. **ชุมชนพัฒนา**, 5, 72-90.
- พงศ์พัฒน์ เหล่าคนค้ำ. (2559). รายงานการวิจัย เรื่อง การศึกษาวัฒนธรรมดนตรีพื้นบ้านและเพลงพื้นบ้านจังหวัดเลย. เลย : มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

- พระครูสิริปัญญาวิสุทธ์. (2549). **ประเพณีออกเพณีก่อพรพรหมเชียงคาน จังหวัดเลย**. เลย : มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย.
- ไพฑูรย์ มีกุล. (2531). **อีสานศึกษา**. กรุงเทพฯ : คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาสารคาม.
- ภูษิต สุวรรณมณี. (2557). **การพัฒนาบทเพลงพื้นบ้านไทยสำหรับวงดุริยางค์เครื่องลม**. วิทยานิพนธ์ปริญญาตรีวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาสังคมศึกษาและพัฒนาศาสตร์บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วีระชาติ เปรมานนท์. (2537). **ปรัชญาและเทคนิคการแต่งเพลงร่วมสมัยไทย**. กรุงเทพฯ : คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สัจด์ ภูเขาทอง. (2532). **การดนตรีไทยและเส้นทางเข้าสู่ดนตรีไทย**. กรุงเทพฯ : เรือนแก้วการพิมพ์.
- สาร สาระทัศนายนันท์. (2544). **ฮีตสิบสอง**. นครพนม : สถาบันราชภัฏนครพนม.
- สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ. (2551). **ดนตรีพื้นบ้านและศิลปะการแสดงของไทย**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์องค์การค่าครูสภาลาดพร้าว.
- สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม. (2563). **กองทุนส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ประจำปีงบประมาณ 2564**. ค้นเมื่อ 10 ธันวาคม 2563, จาก <https://www.tsri.or.th/>
- สุจิตต์ วงษ์เทศ. (2543). **เบิ่งสังคมและวัฒนธรรมอีสาน**. กรุงเทพฯ : พิชเนธ พรินท์ติ้ง เซนเตอร์.
- สุริยา บรรพลา. (2555). **แนวคิดทฤษฎี : การพัฒนาศิลปะการแสดงพื้นบ้านจังหวัดเลย**. เลย : โปรแกรมวิชานาฏศิลป์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย.
- สุริยา บรรพลา. (2558). **การวิจัยและพัฒนาเรื่องภูมิปัญญาการแสดงลำดับเต่าสู่ศิลปะการแสดงร่วมสมัย**. **วารสารวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย**. 10(32), 91-101.

อัศววัตร เชื้อมกลาง. (2562). การเรียบเรียงเสียงประสานเพลงพื้นบ้านอีสานในรูปแบบดนตรีคลาสสิกสำหรับวงแชมเบอร์. วารสารช่อพะยอม. 30(1), 227–240.

สัมภาษณ์

สุวิทย์ สารเงิน. (2564, 9 มีนาคม). สัมภาษณ์. หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนเลยพิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 19 (เลย-หนองบัวลำภู).

โรหิตราชา เทวา และซาตาน:
การตีความตัวละคร “แมคเบธ” เพื่อการแสดง
The Red King, the Angel and Satan:
The Actor’s Interpretation for Playing
the Role of “Macbeth”

ดังกมล ณ ป้อมเพชร¹

Dangkamon Na-pombejra

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์, ภาควิชาศิลปการละคร
คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Assistant Professor, Department of Dramatic Arts,
Faculty of Arts, Chulalongkorn University
(E-mail: heisacat@yahoo.com)

บทคัดย่อ

“แมคเบธ” เป็นตัวละครหลักในบทละครโศกนาฏกรรมเรื่อง *แมคเบธ* ของวิลเลียม เชกสเปียร์ ที่แสดงให้เห็นถึงความหายนะอันเกิดจากความหลงผิดและหลอกตนเองของมนุษย์ที่เห็นผิดเป็นชอบหรือเห็น “ทราบดีองาม” ตราบจนเมื่อผู้หลงผิดนั้นได้เรียนรู้ ยอมรับข้อผิดพลาด และเผชิญความจริง ดวงวิญญาณของเขาจึงเกิดความสงบและพ้นจากความทุกข์ทรมาน แต่ความคิดหลักนี้ของบทละครจะไม่อาจสื่อสารไปถึงผู้ชมได้เลยหากนักแสดงที่สวมบทเป็นตัวละคร “แมคเบธ” ไม่เข้าใจและไม่เห็นด้วยกับการกระทำของตัวละคร บทความนี้ศึกษาการแก้ปัญหาการแสดงกรณีที่ผู้เขียนในฐานะนักแสดงเกิดความไม่เห็นด้วยกับตัวละคร “แมคเบธ” จนทำให้ไม่สามารถแสดงเป็นตัวละครนี้ได้อย่างสมจริง กระบวนการศึกษาทดลองใช้การค้นคว้าวิจัยบริบททางด้านประวัติศาสตร์และความคิดเชิงศาสนาที่เกี่ยวข้องกับตัวละคร “แมคเบธ” ที่ปรากฏในบทละคร ร่วมกับการวิเคราะห์ตีความตัวบท และเงื่อนไขของตัวละคร การศึกษาพบว่ากระบวนการค้นคว้าวิจัยนี้สามารถช่วยให้นักแสดงตีความตัวละครเพื่อการแสดงได้อย่างมีเหตุผลในการกระทำ สมจริง และน่าเชื่อ ทำให้นักแสดงสามารถเชื่อมโยง เชื่อ และยอมรับลึกในเงื่อนไขของตัวละครนี้ได้อย่างเต็มที่ ไม่คิดคัดค้านบท และเมื่อสามารถสวมบทบาทเป็นตัวละคร “แมคเบธ” ได้อย่างมีเหตุผล สมจริง และน่าเชื่อแล้ว ก็จะทำให้การแสดงของนักแสดงนั้นสามารถสื่อสารความคิดหลักของละครได้อย่างชัดเจน และสามารถนำพาผู้ชมให้เกิดความรู้สึกร่วม อันเป็นวัตถุประสงค์หลักของละครประเภทโศกนาฏกรรมได้

คำสำคัญ: การแสดง, แนวทางการแสดง, วิจัยการแสดง, แมคเบธ

Abstract

“Macbeth” is the main character in William Shakespeare’s tragedy *Macbeth*, which shows the destruction caused by human delusion and self-deception, or the “foul is fair” perception. Until the person who goes astray learns admit his mistakes and faces the truth,

his soul then becomes at peace and is freed from suffering. However, this message of the play cannot be communicated to the audience if the actor playing “Macbeth” does not understand and agree with the character’s actions. This article studies how to solve the acting problem in cases where the author of this article as an actor disagrees with the character “Macbeth” and makes it impossible to portrait this character realistically. The study process involves researching the historical context and religious concepts related to the character “Macbeth” that appears in the play, together with analysis and interpretation of the script, core, and conditions of the character. The study finds that this research process can help the author while working as an actor playing this role interpret such character rendering a logical, realistic, and convincing acting. This practice also helps solve the acting block especially the actor’s feeling against his role/character, because the actor can relate to, believe in, and feel the conditions of the character wholeheartedly. When the actor plays his role logically, realistically, and convincingly, his performance will be able to communicate the main idea/message of the play distinctly. It can also bring about the audiences’ sense of empathy which is the main purpose of the tragedy.

Keywords: Acting, Acting Approach, Acting Research, Macbeth

บทนำ

หลักของการแสดงที่สำคัญที่สุดประการหนึ่งก็คือ ความเชื่อในบท หากนักแสดงไม่เชื่อบท ไม่อยู่ในแกนและเงื่อนไขหลักของตัวละครที่แสดง แต่ค่านบท หรือถอยห่างออกมาวิพากษ์วิจารณ์ตัวละครที่ตนแสดง ก็เท่ากับว่านักแสดงผู้นั้นเริ่มต้นกระบวนการแสดงด้วยหลักที่ไม่มั่นคงอย่างยิ่ง เพราะจะทำให้ไฟกัสดิถีที่ขณะแสดง

หรือมี “กำแพงกัน” ในการแสดง หรือทำให้การแสดงนั้นพัฒนาไปไม่ถึงภาวะที่ตัวละครนั้นเป็นไปในแต่ละจุดของเรื่อง หรือทำให้การแสดงนั้นไม่สมจริง ไม่น่าเชื่อ

เมื่อผู้เขียนเริ่มทำงานในฐานะนักแสดงที่รับบท “แมคเบธ” ในละครโศกนาฏกรรมเรื่อง *แมคเบธ (Macbeth)* ของวิลเลียม เชกสเปียร์ (1564-1616) แพลบท์และกำกับการแสดงโดยรองศาสตราจารย์นพมาส แววหงส์ เพื่อจัดแสดงในวาระเปิดศูนย์ศิลปการละครสสส. พันธุมโกมล คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ระหว่างวันที่ 31 พฤษภาคม - 19 มิถุนายน 2554 ในช่วงแรกของการกระบวนการซ้อมการแสดง ผู้เขียนประสบปัญหาร้ายแรงมากในฐานะนักแสดง คือเป็นนักแสดงที่ค่านบท์ รู้สึกไม่เห็นด้วยอย่างยิ่งกับพฤติกรรม การกระทำ ความคิด และการตัดสินใจของตัวละครที่ตนแสดง ซึ่งในที่นี่ก็คือ แมคเบธผู้ทรยศกษัตริย์ ลอบปลงพระชนม์เพื่อยึดอำนาจ และเป็นทรราชสังหารญาติมิตรบริวารและทุกคนที่เขา รู้สึกว่าจะทำให้เขานั่งบนบัลลังก์ได้อย่างไม่สงบใจ อย่างไรก็ตามผู้เขียนเชื่อว่ากระบวนการค้นคว้าวิจัยภูมิหลังของตัวละครเป็นวิธีหนึ่งที่สามารถช่วยให้นักแสดงค้นพบแนวทางในการเข้าถึงบทบาทตัวละครได้ และเมื่อนักแสดงสามารถเชื่อมโยงความรู้สึกกับแกนและเงื่อนไขหลักของตัวละครได้ เขาก็จะสามารถเชื่อในแกนและเงื่อนไขของตัวละคร ทำให้ไม่คิดค่านบท์หรือต่อต้านตัวละครอีกต่อไป

บทความนี้ผู้เขียนสังเคราะห์และปรับปรุงจากงานวิจัยขนาดสั้นทางศิลปะการละครที่เรียบเรียงจากประสบการณ์การทำงานด้านการแสดงละครเรื่องดังกล่าว ซึ่งหลังจากรายงานผลการวิจัยให้กับคณะอักษรศาสตร์แล้ว ผู้เขียนได้นำความรู้จากการวิเคราะห์ตีความบทและตัวละครหลักเรื่อง *แมคเบธ* ไปใช้ในการเรียนการสอน และใช้ในการแสดงละครที่เป็นวรรณกรรมบทละครแนวโศกนาฏกรรมหรือบทละครของเชกสเปียร์เรื่องอื่น ๆ ได้แก่ *เวนิสวานิช (The Merchant of Venice)* *เชกสเปียร์ส อาร์แอนด์เจ (Shakespeare's R&J)* และ *อีดิปัสจอมราชัน (Oedipus Rex)*¹ เป็นต้น แต่ยังไม่ได้ดีพิมพ์เผยแพร่สู่สาธารณะ

¹ *เวนิสวานิช* (2561) กำกับการแสดงโดย ดังกมล ณ ป้อมเพชร์ *เชกสเปียร์สอาร์แอนด์เจ* (2562) กำกับการแสดงโดย ภาณุวัฒน์ อินทวัฒน์ นิสิตหลักสูตรอักษรศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปการละคร และ *อีดิปัสจอมราชัน* (2562) กำกับการแสดงโดย นพมาส แววหงส์

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อทดลองหาแนวทางในการแก้ปัญหาให้กับนักแสดงบท “แมคเบธ” ที่ไม่สามารถเชื่อและเชื่อมโยงความรู้สึกกับตัวละครที่แสดงได้

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อบันทึกและอธิบายกลวิธีและขั้นตอนการทำงานของนักแสดงที่ต้องสวมบทบาทเป็นตัวละครหลักในละครโศกนาฏกรรมเรื่อง **แมคเบธ**
2. เพื่อใช้เป็นแนวทางในการทำงานสร้างสรรค์และการทำวิจัยสร้างสรรค์ด้านการแสดงละครเวที

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยนี้เก็บข้อมูลจาก 1. กระบวนการซ้อมการแสดงละครเรื่อง **แมคเบธ** กำกับการแสดงโดยรองศาสตราจารย์ นพมาส แววหงส์ ซึ่งเริ่มตั้งแต่ 1 ปีก่อนกำหนดการแสดง 2. การแสดงละครเรื่องดังกล่าว ซึ่งมีผู้แสดงเป็น “แมคเบธ” สองคน และเลดี้ “แมคเบธ” สองคนสลับกัน² โดยผู้เขียนแสดงเป็น “แมคเบธ” จำนวนทั้งสิ้น 11 รอบ และ 3. จากบทวิจารณ์ละครที่ปรากฏในสื่อสาธารณะ

หลักในการแสดง

“แกนและเงื่อนไขของตัวละคร” ที่นักแสดงใช้ในการตีความตัวละครเพื่อการแสดง หมายถึง ความต้องการ (Objective) การกระทำ (Action) แรงจูงใจในการกระทำ (Motivation) เป้าหมายสูงสุดในชีวิต (Goal) ความขัดแย้ง (Conflict) กับตัวละครอื่น ความขัดแย้งในจิตใจของตนเอง (Inner-conflict) ความคาดหวังและความกังวล ภูมิหลัง (Background) สถานการณ์เฉพาะหน้า (Given Circumstance) ความสัมพันธ์กับตัวละครอื่น ทศนคติที่มีต่อตนเอง ต่อตัวละครอื่น ต่อสังคม ต่อโลก ต่อชีวิต และต่อสำนักคุณธรรมจริยธรรม

² ผู้แสดงเป็น “แมคเบธ” คือ สมพล ชัยสิริโรจน์ และดั่งกมล ณ ปูมเพชร ผู้แสดงเป็น “เลดี้แมคเบธ” คือ อรชума ยุทธวงศ์ และเยาวเรศ อารีย์มิตร

ในการตีความเพื่อการแสดงนั้น นักแสดงไม่เพียงต้องรู้หรือเข้าใจความหมายของคำพูดของตัวละครเท่านั้น แต่ต้องรู้ด้วยว่าตัวละครกำลัง “ทำ” อะไร กับใคร เพื่อให้ได้อะไรมา และมีใช้เพียงแค่ว่ารู้แล้วจะแสดงได้ แต่นักแสดงต้อง “รู้สึก” และ “เชื่อ” ในแกนและเงื่อนไขนั้น ๆ ของตัวละครด้วย เมื่อนักแสดงได้รู้สึก “ต้องการ” และ “กระทำ” การต่าง ๆ ในฐานะตัวละคร ก็จะทำให้ตัวละครนั้นเกิดมีชีวิตจิตใจขึ้นมาในตัวของนักแสดง จนกลายเป็นธรรมชาติที่สองของนักแสดงผู้นั้น เมื่อเขา “เชื่อมโยง” หรือ “จูนอิน” (Tune-in) แกนและเงื่อนไขของตัวละคร เพื่อ “สวมบทบาทเป็น” ตัวละครดังกล่าว

วัตถุประสงค์ของผู้ประพันธ์บทละคร

เชกสเปียร์ประพันธ์บทละครเรื่องนี้ในประมาณปี ค.ศ. 1606 เพื่อยอพระเกียรติของพระเจ้าเจมส์ที่ 6 แห่งสกอตแลนด์และที่ 1 แห่งอังกฤษ องค์อุปถัมภ์คณะละคร The King's Men ของเขา ซึ่งเพิ่งเสด็จขึ้นครองราชย์เมื่อ ค.ศ. 1603 โดยเชกสเปียร์ใช้บทละครเรื่องนี้เพื่อ

1. ให้เห็นเทวสิทธิ์อันชอบธรรมในการครองราชย์ (Divine Right) ของกษัตริย์ในฐานะสมมุติเทพ อันจะทำให้การก่อกบฏแย่งชิงบัลลังก์ไปจากพระองค์นั้นถือความผิดอกุศลและบาปมหันต์ ดังที่แมคเบธผู้ยิ่งใหญ่ ต้องประสบเมื่อเขากลับกลายเป็นแมคเบธผู้ทรยศต่อพระราชา

2. เชื่อมโยงการสืบสายโลหิตจาก “แบงโคว” ตัวละครในบทละครและพงศาวดาร ผู้ที่สามารถเอาชนะความทะยานอยากในอำนาจราชศักดิ์ของตัวเองได้ มาสู่พระเจ้าเจมส์ที่ 1 และที่ 6 กษัตริย์แห่งสกอตแลนด์และอังกฤษ พระราชาองค์ปัจจุบัน ณ ขณะนั้น ผู้ทรงสนพระทัยในพระคัมภีร์ไบเบิลและการค้นคว้าเรื่องความชั่วร้ายของลัทธิแม่มดมนตร์ดำ

แนวคิดของผู้กำกับการแสดง

นพมาศ แวหงส์ (2537) ผู้กำกับการแสดง ได้สรุปแนวคิดหลักของละครเรื่องนี้ว่า “ดีคือเลว ทรมานคืองาม” หรือ “*Foul is fair, and fair is foul.*” (1.1.11) ซึ่งหมายถึงความซ้อนทับสับสนหลอกล่อใจของเส้นแบ่งทางจริยธรรมที่อยู่ท่ามกลาง “*อวลไอหมอกและอากาศเลวทราม*” หรือ “*Hover through the fog and filthy air.*” (1.1.12) จนทำให้ตัวละครเลือกกระทำตามความอยากเพราะคิดเข้าข้างตนด้วยจิตใจอันอ่อนแอของตัวเอง ซึ่งประเด็นนี้ก็เป็นความขัดแย้งหลักของเรื่องและของตัวละคร “แมคเบธ” ด้วย

วิเคราะห์บทบาทของ “แมคเบธ” ในฐานะตัวละครเอกในละคร โศกนาฏกรรม

ตัวละคร “แมคเบธ” นั้นมีความสูงส่งของตัวละครเอก หรือ Tragic Greatness ที่พาดตนเองไปสู่สถานการณ์อันเป็นโศกนาฏกรรม เขาเป็นแม่ทัพใหญ่ของสกอตแลนด์ เป็นเชื้อพระวงศ์ที่มีอำนาจมากที่สุดและเป็นที่รักใคร่นับถือมากที่สุด ในอาณาจักรรองจากกษัตริย์ เขาเป็นผู้ที่คอยคำจุนผู้นำที่อ่อนโยนซึ่งกลับยกบัลลังก์ให้แก่ไอริสองค์โต นี่เองคือข้ออ้างให้แมคเบธต้องสังหารกษัตริย์ดันแคนเพื่อยึดอำนาจ แม้จะรู้ว่าเป็นสิ่งผิดบาปเลวร้ายที่ไม่ควรกระทำ แต่ก็ฝืนความรู้สึกที่ว่า “ตนต้องทำ” ไม่ได้

จากตอนต้นที่แมคเบธดูเหมือนจะมีความมั่นคงและมั่นใจในความยิ่งใหญ่ของตนในฐานะวีรบุรุษสงคราม เมื่อถูกความหลงผิดทางคุณธรรมอันดำมืดเข้าครอบงำ แมคเบธก็ยังถลาลึกดำดิ่งลงไปเรื่อย ๆ จากวีรบุรุษ กลายเป็นกบฏ เป็นฆาตกรที่สังหารพระราชอาญาดี มิตร ผู้หญิง และเด็ก และกลายเป็นทรราชย์วิปลาสสำหรับเหล่าขุนนางและทหารที่เคยชื่นชมบูชาเขา

นี่เองคือวีรุลักษณ์ (Hamartia) และอหังการ (Hubris) ของตัวละครเอกในละครประเภทโศก นาฏกรรม วีรุลักษณ์หรือฮามาร์เทียนี้ อริสโตเติล (Aristotle) ใช้ในนิยามว่าหมายถึงความเขลาในเชิงจริยธรรม หรือความหลงผิดก้าวพลาดไปจาก

จุดยืนทางจริยธรรม การสำคัญผิด มองไม่เห็นความเป็นจริงอันสำคัญแต่กลับได้ยินเห็น และเชื่อในสิ่งที่พาดนออกห่างจากปัญญา ความจริง ความถูกต้อง หรือ “ธรรม” ในกรณีของแมคเบธ เขารู้้อยู่แก่ใจว่าอะไรถูกต้องอะไรเป็นบาปกรรม แต่ก็ยังขอให้...

“ดวงดวงจงบหลบแสง ขออย่าส่องสว่างเห็นแรง ปรารถนาอันดำมืดและเร้นลับ ขอดวงตาทะพริบ แก่การกระทำ ซึ่งตาเกรง จะเห็น หากยังประสงค์ให้เป็นไป”	“Stars, hide your fires; Let not light see my black and deep desires: The eye wink at the hand; yet let that be, Which the eye fears, when it is done, to see.”
--	---

(1.4.50-53)

และเมื่อดำเนินถึงที่สุด แมคเบธถึงกลับเรียก “ราตรีมืดมิด มาปกคลุมเนตรปราณีของทิวา” “Come, seeling night, Scarf up the tender eye of pitiful day;” (3.2.46-47) ซึ่งก็คือการที่ตัวละครนี้ชอบบงกชกลืนกินตนเองจากความรู้สึกผิดชอบชั่วดี หิริโอตัมปะ และความรู้สึกผิดบาป

วิรุทธลักษณะเป็นเหตุของการหรือฮิวบริส คำกรีกว่า Hubris หมายถึง การที่ตัวละครเอกหลงทะนงตนยโสโอหังในความยิ่งใหญ่สูงส่ง จนทำให้เขากระทำการรุนแรงประทุษร้ายตัวละครอื่น ๆ ไม่ว่าจะเป็นทางกาย วาจา หรือจิตใจ เพียงเพราะเขาคิดเอาตนเองเป็นใหญ่กว่า ถูกต้องกว่า ควรค่ากว่า จนกระทั่งนำพาตัวเขาไปสู่จุดวิกฤตและหายนะในที่สุด

สำนึกผิดบาปและสำนึกในอัตลักษณ์ของตนเอง คือความขัดแย้งในใจของแมคเบธ ที่ทำให้เขาทุกข์ทรมานใจ “ดั่งแมลงพิษรุมต้อย” “O, full of scorpions is my mind,” (3.2.36)

วิธีดำเนินการวิจัย

ที่ผู้เขียนประสบปัญหาในการเข้าถึงบทนี้ในช่วงแรก ๆ ของการซ้อมการแสดง เป็นเพราะจิตใต้สำนึกได้ไปตัดสินไว้ก่อนว่า ตัวละครนี้เป็นกบฏ เป็นคนทรยศ ซึ่งหากนักแสดงค่านบพเช่นนี้แล้วจะทำให้ไม่เชื่อในแกนและเงื่อนไขของตัวละคร ปฏิเสธความรู้สึกและการกระทำของตัวละคร ทำให้แสดงไม่ได้ และประเด็นหลักของเรื่องก็จะไม่ได้รับการนำเสนอออกมา วิธีแก้ไขคือ นักแสดงต้องยอมเอาตนเองเข้าไปอยู่ในแกนและเงื่อนไขของตัวละครนี้ให้ได้ ในการนี้ ผู้เขียนใช้วิธีการ

1. ศึกษาค้นคว้าตีความข้อมูลทางประวัติศาสตร์ที่เกี่ยวกับกษัตริย์แมคเบธองค์จริง โดยผู้เขียนได้ค้นคว้าเรื่องราวของกษัตริย์แมคเบธแห่งอาณาจักรสกอตยุคกลางตอนต้น การรบ การสงคราม การเมืองการปกครอง และการสร้างอาณาจักรสกอตโบราณ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการเข้าถึงแรงจูงใจ ความต้องการ ความขัดแย้งการกระทำ ภูมิหลัง ความสัมพันธ์ และทัศนคติที่แมคเบธมีต่อตนเอง และกับตัวละครอื่น

2. ศึกษาตีความความคิดเชิงศาสนาของตัวละครและที่ปรากฏในบทละคร ผู้เขียนค้นคว้าเรื่องแนวคิดเชิงศาสนาและความเชื่อของคริสตชนเรื่องเทวัญชั้นต่าง ๆ ที่ดูแลควบคุมความดีชั่วของมนุษย์ โดยแกะรอยจากบทราฟิงของตัวละครหลักทั้งแมคเบธ เลดี้แมคเบธ และแบงโคว อันเป็นบริบททางจริยธรรมในยุคจาโคเบียน ซึ่งเป็นช่วงที่เชคสเปียร์ประพันธ์บทละครเรื่องนี้ และมีผลต่อเงื่อนไขทางจิตวิทยาของตัวละคร “แมคเบธ”

3. นำข้อมูลในข้อ 1. และ 2. มาวิเคราะห์ตีความความขัดแย้งในตัวแมคเบธ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่มากพอจะสรุปแกนและเงื่อนไขของตัวละครที่สามารถใช้เชื่อมโยงความรู้สึกและความเชื่อระหว่างนักแสดงกับตัวละคร “แมคเบธ” อันจะทำให้นักแสดงสามารถคิดและรู้สึก “เป็นบุรุษที่ 1” ในฐานะของ “แมคเบธ” ว่าที่ตนคิดและกระทำไปนั้นถูกต้อง ชอบธรรม เปี่ยมสิทธิ และควรค่าแล้ว ซึ่งเหล่านี้นี้คือวิรูถลักษณ์และอหังการของตัวละคนนี้นั่นเอง

สรุปผลการวิจัย

การค้นคว้าตีความข้อมูลทางประวัติศาสตร์: แมคเบธองค์จริง คือ “The Red King of Alba”

จากการศึกษาของเอ็ทชีสัน (Aitchison, 1999) “แมคเบธ” เป็นชื่อกษัตริย์องค์ที่ 17 แห่งอาณาจักร สก๊อตในยุคกลางตอนต้น หรืออาณาจักรอัลบา (Alba) มีพระนามจริงในภาษาเกอลิกสก๊อตว่า Mac Bethad mac Findlaích ชื่อ Mac Bethad หรือ Macbetha เป็นชื่อที่มีนัยทางศาสนา หมายถึง “ผู้ที่ดำรงชีวิตอยู่ในธรรม” ส่วนชื่อรอง Mac Findlaech แปลว่า บุตรแห่ง Findlaech ฉายา Rí Deircc (The Red King) ของแมคเบธนั้น แปลว่า “โรหิตราช” หรือราชาแดง สันนิษฐานว่าเป็นเพราะพระองค์ทรงมีพระวรกายสีแดงเข้มติดกับพระเกศาสีเหลืองทอง ซึ่งน่าจะเกิดจากทั้งการรบและการกีฬา บ้างก็ว่าเป็นสมญาสรรเสริญแมคเบธในฐานะที่ทรงเป็นจอมทัพผู้เก่งกล้าและเหี้ยมทารุณ ซึ่งถ้าไม่เพราะกรำศึก ก็คงเป็นเพราะว่าร่างนั้นโชกไปด้วยเลือดของข้าศึกฝ่ายตรงข้าม

แมคเบธประสูติเมื่อประมาณ ค.ศ. 1005 พระบิดาคือ Findlaech Mac Ruadri เจ้าแคว้นมอเรย์ (Mormaer of Moray) อันเป็นแคว้นใหญ่ทางเหนือของอาณาจักรอัลบา ส่วนพระมารดาคือ Donalda MacKenneth พระธิดาองค์รองของ Malcolm II (the Destroyer) กษัตริย์อัลบาองค์ที่ 15 ต้นสกุล MacKenneth แห่งราชวงศ์ MacAlpin

ในปี 1020 พระบิดาของแมคเบธถูกปลงพระชนม์เพื่อแย่งชิงตำแหน่งเจ้าแคว้นมอเรย์ โดย Mael Coluim และ Gille Coemgain บุตรของ Mael Brigte เชษฐาร่วมอุทรของ Findlaech เอง แมคเบธขึ้นสาสิบห้าปีได้รับการอภิบาลในราชสำนักอัลบาของมัลคอล์มที่ 2 ผู้ทรงเป็นพระอัยกา แก่ปีต่อมาแมคเบธกลับมายังมอเรย์ สंहารสองพี่น้องที่ปลงพระชนม์พระบิดาของพระองค์ในปี 1029 และ 1032 ตามลำดับ จนได้ครองแคว้นมอเรย์ตามสิทธิเมื่อชันษา 27 ปี จากนั้นจึงทำสงครามชิงอาณาจักรอัลบากับดันแคน สंहารเขาเสียในสนามรบ และขึ้นครองอาณาจักรอัลบาแทนในปี 1040

ตลอดสิบเจ็ดปีที่แมคเบธครองราชย์ (1040-1057) อาณาจักรอัลบามีความเป็นปึกแผ่นมั่นคงและมั่งคั่งเป็นอย่างยิ่ง พระองค์เป็นกษัตริย์สก็อตพระองค์แรกในประวัติศาสตร์ที่ไปแสดงองค์เป็นคริสตศาสนิกชนถึงกรุงโรมในปี 1050 ทั้งยังมีบันทึกว่าทรงบริจาคทานแก่ผู้ยากไร้อย่างสม่ำเสมออีกด้วย

แมคเบธถูกมัลคอล์มพระโอรสองค์โตของดันแคนกับกองทัพอังกฤษสังหารสิ้นพระชนม์ในสมรภูมิที่เมือง Lumphnan (บ้างก็ว่าทรงบาดเจ็บสาหัสที่เมืองนี้และไปสิ้นพระชนม์ที่เมือง Scone) เมื่อวันที่ 15 สิงหาคม 1057 พระชนมายุ 52 ปี จากนั้น มัลคอล์มก็สังหาร Lulach พระโอรสบุญธรรมของแมคเบธ แล้วปราบดาภิเษกขึ้นเป็นกษัตริย์มัลคอล์มที่ 3

เลดี้แมคเบธ... ท่านหญิงแห่งราชสกุล “แมคดัฟ”

แมคเบธเสกสมรสกับ Gruoch (ประสูติ ค.ศ. 1015) ธิดาของ Boite พระโอรสของ Kenneth III (the Brown) กษัตริย์อัลบาค์ที่ 14 ต้นสกุล MacDuff เดิมที Gruoch เป็นชายาของ Gille Coemgain เจ้าแคว้นมอเรย์ผู้ที่ได้ตำแหน่งนี้มาจากการสังหารพระบิดาของแมคเบธ เมื่อแมคเบธสังหาร Gille Coemgain แล้ว ก็รับ Gruoch เป็นชายา (กลายเป็น “เลดี้แมคเบธ” ในบทละคร) และรับ Lulach โอรสของ Gille Coemgain และ Gruoch มาเป็นโอรสบุญธรรมด้วย

ข้อมูลนี้อาจช่วยอธิบายเหตุผลเบื้องหลังบทราฟิงของแมคเบธที่ว่า

“บนเศียรข้า มั่นสวมมงกุฎราชาที่ไร้พืชผล และมอบคทาอาญาสิทธิ์อันไร้ผู้สืบทอดให้ข้า ถือ”	“Upon my head they placed a fruitless crown, And put a barren sceptre in my gripe,”
---	---

(3.1.60-61)

วงศาคณาญาติ

แมคเบธและดันแคนนั้นเป็นลูกพี่ลูกน้องกัน Bethoc MacKenneth พระมารดาของดันแคนเป็นพระธิดาองค์โตของกษัตริย์มัลคอล์มที่ 2 ส่วน Donalda พระมารดาของแมคเบธเป็นพระธิดาองค์รอง ดันแคนกับ Gruoch เองก็เป็นเครือญาติกัน ในบทละคร เลดีแมคเบธก็กล่าวถึงดันแคนว่า “หากพระองค์ไม่ดูคล้ายพ่อ ข้ายามนิทราสนิท ข้าคงลงมือไปเองแล้ว..” *“Had he not resembled my father as he slept, I had done’t.”* (2.2.12-13)

ดันแคนเสกสมรสครั้งแรกกับลูกพี่ลูกน้องสกุลแมคดัฟของ Gruoch ต่อมาเสกสมรสใหม่กับ Suthen Sybil Fitzsiward Bjornsson แห่งนอร์ธัมเบรีย ดันแคนและสิบิลทรงมีโอรสด้วยกันสามพระองค์ ที่ปรากฏเป็นตัวละครในเรื่อง **แมคเบธ** มี 2 องค์ คือ มัลคอล์ม (1031-1093) และโดนัลเบน (1033-1099)

เพื่อแผ้วถางทางสู่ราชบัลลังก์อัลบาให้แก่ดันแคน-พระนัดดาองค์โตของพระองค์ กษัตริย์มัลคอล์มที่ 2 ผู้ทรงมีแต่พระธิดาจึงสังหารเชษฐาองค์เดียวของ Gruoch ผู้เป็นรัชทายาทลำดับแรกในฐานะที่เป็นพระนัดดาองค์โตของเคนเนธที่ 3 ปี 1034 ดันแคนขึ้นครองราชย์ต่อจากพระอัยกา เป็น Duncan I กษัตริย์องค์ที่ 16 ฉายา “the Deceased” ของพระองค์ สะท้อนให้เห็นว่าดันแคนทรงเป็นกษัตริย์ที่อ่อนแอ

แมคเบธกล่าวไว้ในบทละครว่า

“มีเรื่องหลังเลือดกันมาแต่บรรพกาล... ตั้งแต่นั้น มีฆาตกรรมสยของขวัญเกินโสด สดับ”	<i>“Blood hath been shed ere now, i’ th’ olden time, Ere humane statute purged the gentle weal; Ay, and since too, murders have been perform’d Too terrible for the ear:”</i>
---	--

(3.4.74-77)

การสังหารกันในหมู่เครือญาติเพื่อแย่งชิงราชบัลลังก์ในยุคนั้นถือเป็นเหตุร้ายอันเป็นปกติ กษัตริย์แคว้นสก็อตหลายพระองค์ถูกพระอนุชาหรือพระญาติผู้มีสิทธิครองราชย์ในลำดับถัดไปปลงพระชนม์เพื่อให้ตนเองได้เข้าใกล้บัลลังก์เร็วขึ้น เพราะธรรมเนียมการสืบราชสมบัติในสมัยนั้นซึ่งเรียกว่าระบบ Tanistry จะส่งต่อราชบัลลังก์มายังพระอนุชาหรือเชื้อพระวงศ์สนิทที่อาวุโสและมีอำนาจที่สุตรงจากกษัตริย์ ด้วยเหตุนี้ การสืบราชสมบัติในสก็อตยุคกลางจึงมีการสลับสวาทระหว่างวงศ์ของเซซฐากับอนุชายุ่งเสมอ แต่ต้นแคว้นที่ 1 ทรงฉีกธรรมเนียมเดิมที่เคยให้สิทธิครองราชย์แก่พระอนุชาของคိုโต ซึ่งในกรณีนี้ก็คือแมคเบธ แล้วตั้งระบบใหม่โดยให้สิทธิในราชบัลลังก์ส่งต่อจากพระราชบิดาสู่พระราชโอรสองค์โตโดยตรง ซึ่งก็คือการที่ทรงสถาปนามัลคอล์มเป็นรัชทายาทแทนที่จะเป็นแมคเบธนั่นเอง

แมคเบธนับเป็นเจ้าจากราชวงศ์มอเรย์พระองค์เดียวที่ได้ครองอาณาจักรอัลบาด้วยศักดิ์และสิทธิ์ ทั้งในฐานะที่เป็นพระนัดดาองค์รองของมัลคอล์มที่ 2 และในฐานะที่ทรงทำศึกชนะต้นแคว้น อีกทั้ง Gruoch พระชายาก็ยังเป็นชนิษฐาของเจ้าชายผู้ที่จะได้สืบราชสมบัติหากไม่ถูกมัลคอล์มที่ 2 ปลงพระชนม์ไปเสียก่อน

การค้นคว้าและตีความความคิดเชิงศาสนา: เทวา ชาทาน และอำนาจ
ดีชั่ว ความขัดแย้งในตัวแมคเบธ

“..ดุจดั่งปวงเทพ จะร้องอุทธรณ์ก็กก้องเกริกล้ำ ปาวร้องฟ้องบาปหนในการปลิดพระชนม์ และเวทนาการ ดุจทหารกรรณเกตุเปลือยร่าง เหินเวทากลางพายุ หรือดั่งเทวดาองค์น้อย ควบอ้าวไรรูป จะพัดพาทุรกรรมทุกโหดนี้ให้ ระคายนัยน์ตาทุกดวง จนอัสสุชลนองเนื่อง ท่วมวายุ..”	“..that his virtues will plead like angels, trumpet-tongued, against The deep dam- nation of his taking-off; And pity, like a naked new-born babe, Striding the blast, or heaven’s cherubins, horsed Upon the sightless couriers of the air, Shall blow the horrid deed in every eye, That tears shall drown the wind.”
--	--

(1.7.18-25)

ในองค์ 1 ฉาก 7 แมคเบธครองแล้วครองอีกด้วยความกตัญญูว่า สมควรปลงพระชนม์ดันแคนเพื่อขึ้นเป็นกษัตริย์เสียเองหรือไม่ โดยเปรียบเทียบว่าหากกระทำการดังกล่าว มันก็จะเป็นบาปมหันต์ที่ทั้งทวยเทพและทั้งโลกนี้จะต้องประณามเขาว่าเป็นผู้ร้าย และสงสารเห็นใจดันแคนในฐานะเหยื่อ และเมื่อกล่าวบทรำพึงนี้จบ แมคเบธก็ตัดสินใจล้มเลิกแผนการ

มโนทัศน์เกี่ยวกับอำนาจของเทวัญคณะต่าง ๆ ที่คอยสอดส่อง สรรเสริญ และประณามพฤติกรรมบาปบุญของมนุษย์ ตลอดจนควบคุมธรรมชาติทั้งปวง ไม่ว่าจะเป็นแสงสว่าง ดวงดาว ราตรีมีดมืด ลม พายุ ฝนฟ้าคะนอง นกกา ฯลฯ สะท้อนผ่านบทรำพึงของแมคเบธออกมาตลอดทั้งเรื่อง ทำให้เรารู้สึกได้ถึงความขัดแย้ง ปั่นป่วนใจที่เขาต้องเผชิญอยู่ตลอดเวลา

จุดนี้เองที่ทำให้ผู้เขียนอ่านบทละครเรื่องนี้ใหม่ในมุมมองเชิงศาสนา และยิ่งเมื่อค้นคว้า ก็ยิ่งค้นพบความหมายเชิงศีลธรรมที่ซ่อนอยู่ในสัญลักษณ์ภายใต้ถ้อยคำต่าง ๆ ของแมคเบธ ทำให้ผู้เขียนสามารถหาจุดเชื่อมโยงระหว่างความคิด ความรู้สึก ความต้องการ การกระทำ แรงจูงใจ ความขัดแย้ง และคำพูดต่าง ๆ ของตัวละครนี้ได้อย่างชัดเจน และเป็นเส้นตรงต่อเนื่องกันไปทั้งเรื่องได้

ในคัมภีร์คริสต์โบราณและยูดาห์อธิบายว่าเทวัญบนสวรรค์นั้นแบ่งออกเป็นสามระดับ (Catholic Online, n.d.) คือชั้นเอก ชั้นโท และชั้นตรี ที่ได้รับการเอ่ยถึงในบทละคร คือ คณะเครูบิม (Cherubim) เทวัญชั้นเอกซึ่งอยู่รับใช้ใกล้ชิดพระเจ้าที่สุด ซึ่งซาตานหรือลูซิเฟอร์ (Lucifer) เคยเป็นหัวหน้าเทพคณะนี้ ภาพของเทพเครูบ (Cherub-คำเอกพจน์ของเครูบิม) ในชั้นหลัง ๆ มักวาดเป็นรูปเทวดาองค์น้อยมีปีก ดังที่ปรากฏในบทรำพึงของแมคเบธ นอกจากนี้ก็มีคณะธรรมเทพ (Virtues) และคณะอิทธิเทพ (Powers) เทวัญชั้นโท ธรรมเทพมีหน้าที่หลักคือการบันดาลให้เกิดปรากฏการณ์มหัศจรรย์ต่าง ๆ บนโลกมนุษย์ ส่วนอิทธิเทพทำหน้าที่เป็นทหารของพระเจ้าคอยต่อสู้กับปีศาจเพื่อปกป้องโลกและมนุษย์มิให้ตกอยู่ใต้อำนาจชั่วร้าย

“อำนาจศักดิ์สิทธิ์ปราณี โปรดเก็บฝันร้ายไปจากข้า”	“ <i>Merciful powers, Restrain in me the cursed thoughts that nature Gives way to in repose!</i> ”
---	--

(2.1.7-9)

บทราฟีนนี้เป็นของแบงโควที่เรียกร้องอิทธิเทพหรือ Powers ผู้ปกป้องมนุษย์จากอำนาจชั่วร้าย ให้มาหยุดยั้งเขาจากความคิดริษยาอยากได้ใครมีที่รบกวนจิตใจ หลังจากที่เขาได้รับคำทำนายจากแมมดพร้อมกับแมคเบธ อย่างไรก็ตาม Samael หัวหน้าคณะอิทธิเทพนั้นก็อีกด้านหนึ่งที่ว่ากันว่า พระองค์ก็คือซาตาน

โบล (Blau, n.d.) กล่าวใน The Jewish Encyclopedia ว่า Samael เป็นเทพแห่งการสงคราม ความยุติธรรม การเผยให้รู้ความจริง การลงทัณฑ์ในนามของพระเจ้า เป็นเทพแห่งความตายและความมืด พระองค์มีทั้งด้านดีและด้านร้ายในตัว และหลายครั้งก็ถูกเข้าใจว่าเป็นหนึ่งเดียวกับซาตาน เพราะเป็นพระองค์เองที่แปลงเป็นงูไปล่อลวงอีฟให้ชวนอดัมกินผลไม้แห่งปัญญาจนทั้งคู่ตกสวรรค์ ทุกขเวทนาและหายนกรรมที่เกิดกับมนุษย์หลาย ๆ เรื่องที่ว่าเป็ฝีมือของซาตานนั้น ก็ว่ากันว่าเป็นผลงานของ Samael เช่นกัน

ชื่อเทพ Samael เป็นภาษาฮีบรู แปลว่ายาพิษของพระเจ้า Samael นั้นเป็นเทพแห่งความรู้และความตายด้วย ช่วงเวลาเรียนรู้ของมนุษย์นั้นเป็นภาวะอันเป็นทุกข์ทรมานราวกับการกลืนยาพิษอันขื่นขม เพราะมันทำให้ความหลงทะนงตนอย่างเขลา ๆ ของมนุษย์นั้นถูกสังหารให้ตาย และได้ความรู้ใหม่เกี่ยวกับชีวิต ที่ไม่ได้สดใสไร้กังวลเช่นเดิมเข้ามาแทน ดังบทราฟีนของแมคเบธที่ว่า

“การได้รู้จักกับกรรมนั้น ข้าขอไม่รู้จักตน เลยจะดีกว่า”	“ <i>To know my deed, 'twere best not know myself.</i> ”
---	--

(2.2.70)

เรื่องราวของซาตานและเทพ Samael ช่วยทำให้ผู้เขียนเกิดแรงบันดาลใจ และเข้าถึงเงื่อนไขขัดแย้งในจิตใจของแมคเบธได้เป็นอย่างมาก ด้วยความขัดแย้งหลักของแมคเบธก็คือความคิดหลักของเรื่องที่ว่า “ดีคือเลว ทราบคืองาม” เขาจึงทุกข์ทรมานกับความคิดที่ว่า สิ่งที่ตนเลือกกระทำนั้น แท้จริงอาจเป็นการ “มอบปณิธานอมตะล้ำค่าให้แก่ศัตรูตัวร้ายของมนุษยชาติ” “..and mine eternal jewel given to the common enemy of man.” (3.1.67-68) ซึ่งในที่นี้ก็คือ ซาตาน ก็เป็นไปได้

การวิเคราะห์ตีความตัวละครเพื่อการแสดง: เส้นของการกระทำและ “แกน” ของแมคเบธ

แมคเบธต้องการนับถือตนเองในฐานะวีรบุรุษผู้ควรค่าแก่ความสำเร็จสูงสุด แต่ปัญหาของเขาก็คือ แม้ว่าเขาจะเป็นวีรบุรุษสงคราม ผู้ “กล้าทำทุกสิ่งที่ยั่งยืน” “*I dare do all that may become a man;*” (1.7.46) แต่นั่นมิได้ทำให้เลดี้แมคเบธผู้ภริยาหยุดตั้งคำถามแก่เขาว่า “ท่านเป็นบุรุษหรือเปล่า” “*Are you a man?*” (3.4.57) เพราะแมคเบธยังมิอาจทำให้เธอประสบความสำเร็จในฐานะผู้หญิงเต็มตัวได้อย่างที่ บุรุษพึงกระทำให้แก่สตรีของเขา นั่นก็คือเขาไม่อาจมีบุตรกับเลดี้แมคเบธได้ ทำให้เขารู้สึกว่าอย่างไรเสียเขาก็ล้มเหลวในฐานะ “บุรุษเต็มตัว”

เพื่อพิสูจน์คุณค่าและอัตลักษณ์ของตน แมคเบธได้แสดงให้ทุกคนประจักษ์แล้วว่า เขาคือ “แมคเบธผู้หาญกล้า ควรค่าสมญานามนั้น” “*For brave Macbeth—well he deserves that name..*” (1.2.16) “*ประหนึ่งคนโปรดของวีรเทพ*” “*Like valour’s minion..*” (1.2.19) แต่ความห้าวหาญเช่นนี้ยังมีข้อจำกัดที่จะสามารถแก้ไขข้อคับข้องใจระหว่างเขากับเลดี้แมคเบธ เพราะหากเขาไม่อาจทำให้เธอเป็นมารดาสำหรับบุตรของเขาได้ แมคเบธก็ยังมีพันธกิจอีกประการหนึ่งที่เขามีโอกาสและสามารถกระทำให้สำเร็จ นั่นก็คือการเป็นราชา เพื่อให้ภริยาได้เป็นราชินี ดังที่เลดี้แมคเบธกล่าว :

“เมื่อท่านกล้ากระทำ ท่านจะเป็นบุรุษเต็มตัวและการเป็นเกินกว่าที่ท่านเป็น ท่านจะเป็นยิ่งบุรุษ”	<i>“When you durst do it, then you were a man; And, to be more than what you were, you would. Be so much more the man.”</i>
--	---

(1.7.49-51)

ความลังเลที่จะทำการใหญ่ของแมคเบธ คือความกลัวและละอายต่อบาป และสิ่งที่ตนจะต้องเป็นเมื่อได้ลงมือกระทำการนั้น นี่เองที่ทำให้แมคเบธเพียงแค่ว่าแมคเบธก็รู้สึกผิดเสียแล้ว เพราะความคิดร้ายใด ๆ ในหัวนั้นเป็นสิ่งที่ผุดขึ้นมาจากความคิดจิตใจของเขาเองจริง ๆ แต่สำหรับเลดี้แมคเบธ ความลังเลดังกล่าวคือความอ่อนแอเหลวไหลและไม่เอาจริง อยากได้แต่ไม่กล้าเสี่ยง ชี้อลาดไม่สมเป็นบุรุษ

แต่การสังหารดันแคนและขึ้นครองบัลลังก์ของแมคเบธ กลับมิได้ทำให้เขารู้สึกว่าประสบความสำเร็จแต่อย่างใดเลย เพราะเขากลับรู้สึกว่าเป็นฆาตกรคนบาป คนทรยศ คนลวงโลก ยิ่งกว่าจะรู้สึกว่าเป็นบุรุษเต็มตัว ราชา หรือสามีซำร้าย การที่แมคเบธปล่อยให้เลดี้แมคเบธคว้ากริชจากมือเขาไปวางคืนในห้องบรรทมและใช้มือละเลงเลือดดันแคนบนหน้าอาหารยาม กลับยังเป็นการดึงกริชาลงดึงสู่การกระทำบาปมหันต์ ความทุกข์ทรมานและฝันร้าย ความสัมพันธ์ฉันทามีภริยาผู้เป็นคู่คิด ก็ค่อย ๆ ห่างเหินกันทีละน้อย เพราะแมคเบธไม่อาจมองหน้าภริยาผู้ที่ตนดึงมาเป็นผู้สมรู้ร่วมคิดในอาชญากรรมใด ๆ ต่อไปได้อีก

เพื่อกอบกู้การนับถือตนเองและยืนยันในคุณค่าตน ว่าเป็นผู้ที่ควรค่าทั้งในฐานะราชาและสามี แมคเบธแก้ไขปัญหอย่างมีดบอด หลงผิด และหลอกตัวเอง เขาจำฆาตกรสังหารแบงโคว เพราะคิดว่าตนและ ภริยาจะได้สบายใจเสียที่ว่าไม่มีหนามยอกใจมากอยทำให้ระแวง ว่าแบงโควและทายาทจะมาแย่งบัลลังก์หรือเปิดโปงความผิดของเขา แต่การนี้หากำจัดความรู้สึกผิดบาปของแมคเบธที่หักหลังเพื่อนได้ไม่เข้ายังทำให้เขามองเห็นปีศาจแบงโควมากอยย้าเตือนอาชญากรรมที่เขาทำ ทำให้เขามีพฤติกรรมเสมือนวิปาสคัลมคลั่ง “*ฟ่องกรรมที่ก่อไว้*” “*Steep’d in the colours of their trade,*” (2.3.115) จนเหล่าขุนนางเริ่มไม่วางใจ และยังทำให้ช่องว่างปีที่ 16 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2567

ระหว่างเขากับภริยาห่างกันออกไปอีก จนเหมือนต่างคนต่างถลาลึกลงกับความทุกข์
ทรมานของตนอย่างโดดเดี่ยวลำพัง

“เรื่องผลประโยชน์ข้า เรื่องอื่นต้องเปิดทางให้ ข้าเดินลุยเลือดมาไกลจนเม้านไม่ยอมเดินหน้า การหันหลังกลับก็น่าเหนื่อยหน่ายพอกับการ ลุยข้าม”	“All causes shall give way: I am in blood Stepp’d in so far that, should I wade no more, Returning were as tedious as go o’er.”
---	--

(3.4.135-137)

แมคเบธพยายามแก้ปัญหาที่รุมเร้าคุกคามเพียงลำพัง ด้วยการพึ่งพา
“คำพยากรณ์ที่น่าอัศจรรย์” “*Sweet bodements!*” (4.1.96) ของเหล่าแม่มด เมื่อรู้
ว่ากำจัดแมคดัฟไม่ทัน ก็ส่งมือสังหารไปฆ่าลูกเมียของแมคดัฟด้วยรู้สึกละอาย
ทดแทนกันได้ ช่วงนี้เองที่เขาตกลงใจว่าจะไม่รอรีซึ่งใจใคร่ครวญถึงความรู้สึกผิดชอบ
ชั่วดีอีกแล้ว เพราะคิดว่ายิ่งรอช้า ก็ยิ่งพลาดโอกาสในการกำจัดศัตรู และยังรู้สึกไม่
ปลอดภัย แมคเบธดำรงสู่ความมืดในใจ มิได้ใช้สำนักหรือสติในการแก้ปัญหา และ
เมื่อสถานการณ์ยิ่งสั่นคลอน เพราะเหล่าขุนนางต่างเสื่อมศรัทธาและแปรพักตร์หลบ
หนีจากเขาไปสวามิภักดิ์กับมัลคอล์มที่อังกฤษ เขาก็ยิ่งหมกมุ่นอยู่กับปัญหาของตัวเอง
จนทำให้บ้านเมืองระส่ำระสายไร้ความสงบ ทั้งภริยาที่เขาห่วงใยไปก็ล้มป่วย
ด้วยอาการของคนที่ถูกหลอนด้วย “มลทินที่อัดแน่นเป็นพิษภัย ซึ่งใจแบกน้ำหนัก
ไว้” “*..the stuff’d bosom of that perilous stuff, Which weighs upon the
heart*” (5.3.44-45) ทำให้แมคเบธยิ่งรู้สึกว่าเขาไม่ควรค่ากับการเป็นราชาและ
สวามี เพราะนอกจากจะไม่อาจทำให้แผ่นดินและภริยามีความสุขสงบได้แล้ว ยังเป็น
ผู้ที่ทำให้สกอตแลนด์และราชินีล้มป่วยจนเกินเยียวยารักษา

ความจริงที่เขาพยายามหลีกเลี่ยงที่จะเผชิญหน้า ได้ถาโถมเข้ามาหาแมคเบธ
ระลอกแล้วระลอกเล่า ไม่ว่าจะเป็นการปลิดชีวิตตนเองหนีความทรมานของเลดี้
แมคเบธ ท้าอังกฤษของมัลคอล์มที่พาทหารหนึ่งหมื่นนายแผ่มาในรูปของป่าเบอร์นัม
เคลื่อนเข้ามาประชิดที่ดันสึเนนที่มั่นของแมคเบธ และการที่เขากำลังสู้อยู่กับแมคดัฟ

ผู้ไม่ได้คลอດจากครรภ์สตรี หากถูกผ่าออกมาก่อนกำหนดคลอด เหล่านี้ล้วนเป็น
เงื่อนไขในความพ่ายแพ้ของเขาตามคำทำนายของแม่มด และ “ฝันใจแกร่งกล้า”
ของแมคเบธ “ให้อ่อนยวบ” “For it hath cow'd my better part of man!”
(5.8.18)

“พรุ่งนี้ และพรุ่งนี้ และพรุ่งนี้ คืบคลานเข้ามา ทีละวันทีละวัน จวบจนปัจฉิมกาลและวันวาน ส่องแสงให้คนโง่ เห็นทางสู่ความตายเป็นภัส มรุตี ดับไปลิ ดับเสีย เทียนแสนสั้น ชีวิตเป็น เพียงรูปเงาโลดแล่นเป็นนักแสดงด้อยฝีมือที่ เดินวงมาดและกลัดกลุ้ม ใช้เวลาให้หมดไป บนเวที และแล้วก็เดินลับตาอันตรายกันไปไม่มี ใครได้ยินเสียงอีก เป็นนิทานที่เล่าโดยคนโง่ บัดขบ ดีแต่ส่งเสียงและโกรธเกรี้ยว ไร้ความ สลักสำคัญ”	<i>“Tomorrow, and tomorrow, and tomorrow, Creeps in this petty pace from day to day To the last syllable of recorded time, And all our yester- days have lighted fools The way to dusty death. Out, out, brief candle! Life's but a walking shadow, a poor player that struts and frets his hour upon the stage And then is heard no more: it is a tale Told by an idiot, full of sound and fury, Signifying nothing.”</i>
--	---

(5.5.19-28)

บทราฟึงถึงการไร้ซึ่งความหมายของชีวิตหรือการใช้ชีวิตอย่างโง่เขลาไร้
ความหมาย ที่แมคเบธสะท้อนคิดกับตนเองเมื่อรู้ข่าวมรณกรรมของภริยา จึงได้ย้อน
กลับมาเปิดตาของเขาให้สว่าง เปิดใจของเขาให้ยอมรับความหลงผิดของตน และ
เปิดทางให้เขาลุกขึ้นจากปลักตมที่จมดิ่ง เผชิญหน้ากับชะตากรรมของตนอย่างองอาจ
ไม่หลบหนีอยู่ภาย ใต้มายาลวงใด ๆ อีก

จุดจบอันเป็นหายนะของแมคเบธ จึงเป็นจุดที่ทำให้เขาได้พบกับความตาย
ในอัตตาของตนเอง และในขณะเดียวกันก็กลับทำให้เขาได้พบกับความสงบนิ่งใน
จิตใจและความสูงส่งทางจิตวิญญาณ เมื่อเขาได้พบแล้วว่า การใช้ชีวิตอย่างมีความ
หมายและคุณค่านั้น มิใช่การพิสูจนได้ว่าตนนั้นควรค่าแก่การเป็นวีรบุรุษ เป็นราชา

หรือเป็นชายเต็มตัว แต่คือ “การได้รู้จักตน” ยอมรับความจริงของตัวเอง ยอมรับข้อดีข้อเสีย ความเข้มแข็ง อ่อนแอ ความเขลา ด้านมืดและด้านสว่างของตน เพื่อที่จะได้พยายามดำรงตนให้อยู่ในครรลองธรรมอย่างสมณะตามอัตภาพ และ “การได้รู้จักกับกรรม” ของตน ยอมรับผลของสิ่งที่ตนกระทำ และรับผิดชอบต่อผลซึ่งเกิดขึ้นจากสิ่งที่ตนได้ “เลือกกระทำ” สิ่งนี้เองที่ทำให้เรามีศักดิ์ศรีในฐานะมนุษย์คนหนึ่ง ในจุดวิกฤตของชีวิต แมคเบธจึงได้เรียนรู้ว่า การเป็น “ยิงบุรุษ” ที่เขาเคยปรารถนานั้น เป็นเพียงบทบาทสมมุติ เป็นภาพมายา มิใช่แก่นแท้ของชีวิต

แกนและเงื่อนไขของตัวละคร “แมคเบธ”

เป้าหมาย (Goal) :

แมคเบธมุ่งหมายชีวิตและอัตลักษณ์ที่สงบสุข มั่นคงปลอดภัย ประสบความสำเร็จ และเป็นที่พอใจ น่าชื่นชมนับถือ ทั้งกับตนเอง เลดีแมคเบธ สังคม โลก และสรวงสวรรค์

ความต้องการหลัก (Super-Objective) :

แมคเบธต้องการให้ทั้งตนเอง ภริยา สังคม โลก และสวรรค์ เพิ่มพูนความมั่นใจในตัวตนอันควรค่าของเขา

การกระทำหลัก (Main Action) :

กำจัดทุกสิ่งที่เป็นอุปสรรคต่อความมั่นใจในคุณค่า (อัตตา) ของตน ด้วยการไถ่ฆาตนาธานิดหลอกตัวเองให้กระทำหรือไม่กระทำการที่ตนรู้ทั้งรู้ว่าควรหรือไม่ควรกระทำ แทนการเผชิญหน้าและแก้ปัญหาจริง ๆ

ความขัดแย้งหลัก (Main Conflict) :

“ดีคือเลว ทราบดีคืองาม” ความจริงและความลวงอันยอกย้อน

ความขัดแย้งในใจ (Inner-conflicts) :

ความจริงอันเจ็บปวด น่ากลัว น่าละอาย ความจริงที่ทำลายอดีต	VS	มายาที่ย้อมใจ ปลุกปลอบใจ กลบเกลื่อนข้อ หุ้ม “คราบโลมม” ที่ต้องการปฏิเสธ
แสงสว่างที่เผยความจริงนั้น		ความมืดที่ช่วยอำพราง
สิ่งที่ควร/ไม่ควรทำ		สิ่งที่อยาก/ไม่อยากทำ
ความเข้มแข็งของบุรุษ หรือความกล้า กระทำชั่วกันแน่		ความกลัวต่อบาปกรรม หรือความอ่อนแอ “ไม่สมชาย” บุรุษ” กันแน่
ความรู้สึกผิด สำนึกผิด ความทรมานใน การกระทำบาปของตน	VS	การกล่าวโทษ ทำร้าย ทำลาย และกำจัด ผู้อื่นเพื่อกลบเกลื่อนความรู้สึกผิดบาป ทั้งที่ ตนคิด และกระทำ

ศัตรูตัวร้ายที่สุดของแมคเบธก็คือใจของเขาเอง มโนภาพในหัว ความคิดที่
รู้สึกได้ว่าจริง กริขในจินตนาการ เสี่ยงร้องสาปแช่งที่ดังก้องคุหาสน์ (ในมโนสำนึก
ของเขาเอง) ภาพปีศาจแบงโคว ภาพของภูติทั้งสาม และเสียงคำทำนายอันน่าอัศจรรย์
จากแม่มด ล้วนเป็นสิ่งที่เกิดจากความรู้สึกนึกคิด จิตสำนึก และจิตใต้สำนึกของ
แมคเบธเองทั้งสิ้น

กระบวนการภายในของนักแสดงเพื่อเปลี่ยนจากการค้ำบทไปสู่การเข้าใจ
ยอมรับ และเชื่อในแกนและเงื่อนไขของตัวละคร “แมคเบธ”

การยอมรับแกนและเงื่อนไข ไม่ค้ำบท “แมคเบธ” เกิดขึ้นเมื่อผู้เขียนได้
ค้นคว้าและสังเคราะห์ข้อมูลจนทำให้สามารถร่วมรู้สึกได้กับความควรค่าของแมคเบธ
และเห็นด้วยกับการกระทำของตัวละคร ผู้เขียนจึงตกลงปลงใจที่จะรับเอาแกน
เงื่อนไข และความรู้สึกทั้งมวลของแมคเบธเข้ามาสู่ตัวนักแสดง เพื่อนำเสนอ “ตัวตน
ที่ถูกต้องของแมคเบธ-ที่ไม่ใช่ผู้ทรยศดังที่ถูกประณาม” ตามมุมมองของตัวละครนี้
ให้แก่คนอื่น ๆ ได้เข้าใจ

จากนั้น ผู้เขียนได้นำการวิเคราะห์ตีความที่ได้ มาเทียบเคียงกับประสบการณ์
ทางความรู้สึกของตนเอง จนรู้สึกเป็นบุรุษที่ 1 ในฐานะตัวละคร ดังเช่นตัวอย่าง
ต่อไปนี้

ปีที่ 16 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2567

ผู้เขียนเทียบความรู้สึกที่เชื่อว่าตนเป็นผู้ควรถูกค่าของแมคเบธกับความรู้สึกภูมิใจมั่นใจและนับถือตนเองของผู้เขียนเอง แต่การกลับเป็นผู้เขียนถูกบุคคลที่ไว้อภัยและทุ่มเทให้ตลอด (ดันแคน) ทรมาน หลอกใช้ และไปให้ค่าผู้อื่นแทน (มัลคอล์ม) ทำให้ผู้เขียนรู้สึกว่าถูกด้อยค่าและเกิดความสงสัยในตัวตนของตัวเองว่าที่เคยเชื่อว่าตนควรค่านั้นเป็นความเข้าใจผิดไปเองหรือการหลอกตัวเองหรือไม่ หนทางที่จะกอบกู้ศักดิ์ศรีและค่านับถือตัวเองกลับมาได้คือลงโทษคนทรมานโดยการกำจัดเขาไปเสียจากชีวิต (สังหารดันแคน) และทำให้คนอื่น (เลดี้แมคเบธ และเหล่าขุนนาง) เห็นว่าผู้เขียนมิได้ไร้ความสามารถและดีกว่าคนที่เขาเลือกมากมายนัก (สังหารดันแคน และปราบดาภิเษก ขึ้นแทนดันแคนและมัลคอล์ม)

ในการนี้ ผู้เขียนเทียบเคียงความรู้สึกที่แมคเบธมีต่ออาชญากรรมที่กระทำกับดันแคนว่าเท่ากับการฆ่าบุคคลนั้นให้ตาย

ส่วนความสำเร็จอย่างที่ควรจะได้ ซึ่งเป็นปมที่แมคเบธรู้สึกผิดต่อเลดี้แมคเบธ ผู้เขียนเทียบกับความรู้สึกที่เคยเกิดกับบุคคลที่เคยคบหาด้วยในช่วงหนึ่งแต่ผู้เขียนไม่สามารถให้ได้ในสิ่งที่เขาต้องการ โดยผู้เขียนได้ใช้จินตนาการเพิ่มความรุนแรงให้วิกฤตขึ้นไปอีกว่า เป็นเพราะความบกพร่องของผู้เขียนนี่เองที่เป็นต้นเหตุทำให้เขาทำร้ายตนเองจนตาย

หลังจากเทียบเคียงความรู้สึกได้ตรงกับตัวละครแล้ว ผู้เขียนจึงเริ่มเชื่อมโยงความรู้สึกกับแกนและเงื่อนไขของตัวละคร โดยผู้เขียนจะแทนตนเองว่า “ข้า” และรู้สึกเป็นบุรุษที่ 1 ในฐานะของ “แมคเบธ” โดยมองเห็น รู้สึก และเชื่อว่า แกน เงื่อนไข สถานการณ์ต่าง ๆ ของตัวละคร รวมถึงนักแสดงร่วม ภาพบนเวที และสถานการณ์ที่เกิดขึ้น เป็นความรู้สึก เรื่องราว บุคคล และเหตุการณ์ที่ “ข้า-แมคเบธ” กำลังเผชิญ และรู้สึกอยู่

กระบวนการเทียบเคียงเชื่อมโยงเงื่อนไข แกน แรงจูงใจและเหตุผลเบื้องหลังการกระทำ ความฉุนเฉียว ความเข้มข้นรุนแรง ความวิกฤต ความยิ่งใหญ่ ความหายนะ การค้นพบตัวเอง และการเรียนรู้ของตัวละครในแนวทางเช่นที่ยกตัวอย่างนี้ ทำให้ผู้เขียนสามารถแปลงทุกโวหารของเชกสเปียร์เป็นความต้องการและการ

กระทำของตัวละครที่สามารถ “แสดง” ได้อย่างมีเป้าหมาย ดังเช่นบทราฟิง “*พรงนี้, และพรงนี้, และพรงนี้..*” ในองก์ 5 ฉาก 5 ที่ผู้เขียนตีความให้เป็นการพยายามกอบกู้ตนเองของแมคเบธ เพื่อต่อสู้กับความผิดหวัง สิ้นหวัง ความกลัว ความรู้สึกพ่ายแพ้ สมเพชเวทนาความผิดพลาดโง่เขลา ความโกรธเกรี้ยวชะตากรรมที่เล่นตลก และความเหนื่อยหน่ายที่ต้องดิ้นรนทรมาณวันแล้ววันเล่าจนกว่าชีวิตจะดับสิ้น เมื่อทราบข่าวว่าเลดี้แมคเบธ ปลิดชีวิตหนีปัญหาไปในยามที่ตนต้องการกำลังใจจากภริยาอย่างที่สุด



ภาพประกอบที่ 1-4 1. ผู้เขียนขณะแสดงเป็น “แมคเบธ” 2. กับ “แบงโควณ ลานรกร้างที่พบแม่มดสามตน” 3. กับ “ดันแคน มัลคอล์ม แมคดัฟ ขณะที่ดินแคนสถาปนามัลคอล์มเป็นรัชทายาท” และ 4. กับ “เลดี้แมคเบธ ที่พยายามหว่านล้อม ยูยง และบีบคั้นให้เขาลอบสังหารดันแคน”



ภาพประกอบที่ 5 “พຣຸ່ງນີ້ ແລະພຣຸ່ງນີ້ ແລະພຣຸ່ງນີ້ ຄືບຸກລານເຂົ້າມາທີ່ລະວັນທີ່ລະວັນ
ຈວບຈນປັຈຸຈິມກາລ ແລະວັນວານສ່ອງແສງໃຫ້ຄົນໂຈ່ເຫັນທາງສູ່ຄວາມຕາຍເປັນຄຳສັມຖຸລີ”

อภิปรายผล

การค้นคว้าวิจัยบริบททางด้านประวัติศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับแมคเบธกษัตริย์
สกอตโบราณ และการตีความแนวคิดเชิงศาสนาที่ปรากฏในคำพูดและทัศนคติของ
ตัวละคร ช่วยให้ผู้เขียนในฐานะนักแสดงสามารถ

1. หาเหตุผลเบื้องหลังการกระทำและแรงจูงใจของตัวละครที่ผู้เขียนใน
ฐานะนักแสดงสามารถเชื่อได้ เชื่อมโยงได้ ยอมรับรู้สึกตามไปได้ตลอดทั้งเรื่องจนถึง
วาระสุดท้ายของตัวละคร

2. กำหนดเงื่อนไขและแกนของตัวละครได้เข้มข้นรุนแรง ฉุกฉิน วิกฤต
และยิ่งใหญ่ เทียบเท่ากับสิ่งที่เกิดขึ้นกับตัวละครได้

3. หาสิ่งที่เป็นประสบการณ์ชีวิตของนักแสดงเพื่อเทียบเคียงและเชื่อมโยง
กับแกนและเงื่อนไขทางความรู้สึกต่าง ๆ ของตัวละครได้อย่างเจาะจงชัดเจน ส่งผล
ให้ความรู้สึกแต่ละช่วงของตัวละคร/นักแสดงนั้นจริง น่าเชื่อ และสมจริงสำหรับผู้ชม

4. กำหนดความสัมพันธ์และทัศนคติที่ตัวละครนี้มีต่อตัวละครอื่นแต่ละคนและต่อสถานการณ์ต่าง ๆ ในเรื่องได้อย่างประจักษ์ชัด ว่ามีความสำคัญอย่างไรกับปัญหาที่แมคเบธพยายามแก้ไข และนักแสดงควรใช้ความรู้สึกละเอียดอ่อนหรือเหตุการณ์ใดในประสบการณ์ชีวิตจริงมาเทียบเคียงกับความรู้สึกละเอียดอ่อนที่แมคเบธมีต่อตัวละครและสถานการณ์นั้น ๆ

5. ศึกษาคำพูด โวหาร สัญลักษณ์ในคำพูดของตัวละครได้แจ่มแจ้ง ครบถ้วน เป็นการกระทำเชิงละคร ที่มีตรรกะต่อเนื่องทุกคำ ทุกประโยค ทุกการกระทำ ทุกความคิด เป็นเหตุผลเชื่อมโยงกันตลอดทั้งเรื่อง ทำให้ผู้ชมมองเห็นเส้นตรงต่อเนื่องของการกระทำ (Through-line of Action) ของตัวละคร เห็นพัฒนาการ จุดเปลี่ยน จุดตกต่ำ และจุดสูงสุดของตัวละคร อันนำไปสู่ความเข้าใจในความคิดหลักของเรื่อง และเกิดผลทางจิตใจของผู้ชมตามวัตถุประสงค์ของละครโศกนาฏกรรม

ดังความคิดเห็นของผู้ชมเกี่ยวกับการแสดงบท “แมคเบธ” ของผู้เขียนที่ปรากฏในบทวิจารณ์ในสื่อสาธารณะ อาทิ

“..ผู้แสดงทั้งสองชุดได้แก่ ดังกมล ณ ป้อมเพชร กับ อรุณา ยุทธวงศ์ แมคเบธคนนี้ดูเป็นคนซื่อที่ถูกชักจูงจากคำทำนายของแม่มด จนทำให้เขาตัดสินใจทรยศ ลอบฆ่ากษัตริย์ดันแคน และได้เป็น กษัตริย์แทน จากนั้นก็ตามฆ่าคนอื่น ๆ ที่เห็นว่าจะมาขวางทางของตน เลดีแมคเบธเป็นผู้หญิงที่ห้าวหาญเด็ดเดี่ยว พร้อมจะฉกฉวยเมื่อโอกาสมาถึง และเธอดูจะเป็นผู้นำสามีมากกว่า เซตการณ์ของทั้งคู่ในตอนท้ายให้ความรู้สึกน่าเวทนา ส่วนคู่สมพล ชัยศิริโรจน์ กับเยาวเรศ อาริย์มิตรนั้น ดูแมคเบธจะเป็นคนมักใหญ่ใฝ่สูงอยู่เป็นทุนเดิม โดยมีเลดีแมคเบธเป็นผู้สมรู้ร่วมคิดและคอยชักจูงใจ เมื่อทั้งคู่ประสบความพ่ายแพ้ในตอนท้าย จึงดูสะใจมาก..” (กิตติศักดิ์ สุวรรณโกสิน, 2554)

“..ในส่วนของการแสดงต้องเรียกได้ว่าผู้แสดงเป็นแมคเบธ (ดังกมล ณ ป้อมเพชร) และเลดีแมคเบธ (รศ. อรุณา ยุทธวงศ์) นอกจากจะต้องใช้ความสามารถในการจดจำบทแล้ว การแสดงออกของเขาและเธอ

ทำได้ในระดับดีเยี่ยม พัฒนาการของตัวละครทั้งสองค่อยเป็นค่อยไป
ละลายต่อมของความเป็น มนุษย์ซึ่งโดนกัดกร่อนด้วยกิเลสตัณหา จนพบกับ
กับจุดจบแสนอนาถใจ ..” (ออนไลน์ซ่า, 2554)

“..ขอปรบมือดัง ๆ ถึงดังมากให้กับครู “เพี้ยต” อาจารย์ดั่งกมล
ณ บ่อมเพชร ที่ทำให้ผมนึกถึงครู “เพี้ยต” ที่ผมรู้จักไม่ได้เลย นอกจาก
ความเป็น แมคเบธ..” (จิรพรรณ อังศวานนท์, 2554)

“..Dangkamon Na Pombejra gave a plausible performance as Macbeth that evening..” (The Bangkok Post, 2011)

สรุปผลการวิจัย

การที่ผู้เขียนในฐานะนักแสดงสามารถเข้าถึงและสวมบทบาทเป็นตัวละคร
“แมคเบธ” ได้อย่างเป็นเหตุเป็นผลนั้น ส่วนหนึ่งเป็นผลมาจากกระบวนการค้นคว้า
วิจัยข้อมูลด้านประวัติศาสตร์และความคิดความเชื่อทางศาสนาที่เกี่ยวข้องกับตัว
ละคร แล้วนำมาวิเคราะห์ตีความแกนและเงื่อนไขของตัวละครโดยอ้างอิงกับ
วัตถุประสงค์ของผู้ประพันธ์บทละคร บทบาทของตัวละครในฐานะตัวละครเอกใน
ละครโศกนาฏกรรม และการตีความของผู้กำกับการแสดง จนทำให้ผู้เขียนในฐานะ
นักแสดงสามารถเชื่อมโยง เชื้อ และยอมรับรู้สึกอยู่ในแกนและเงื่อนไขของตัวละครนี้
ได้อย่างเต็มที่ ไม่คัดค้านบอกรู้สึกในช่วงแรกของการซ้อมการแสดง

ข้อเสนอแนะ

อย่างไรก็ดี วิธีการดังกล่าวนี้เป็นวิธีการเฉพาะกรณีที่ผู้เขียนใช้เพื่อการแสดง
บท “แมคเบธ” ครั้งนี้เท่านั้น ยังมีอีกหลากหลายกระบวนการวิธีที่นักแสดงใช้ในการแก้
ปัญหาด้านการแสดง การตีความตัวละคร การเข้าถึงและการสวมบทเป็นตัวละคร
ขึ้นอยู่กับตัวนักแสดงเอง บทที่ได้รับ ประเภทของบทละคร ตลอดจนการตีความและ
วิธีการทำงานของผู้กำกับการแสดง

เอกสารอ้างอิง

- กิตติศักดิ์ สุวรรณโกสิน. (2554). **แมคเบธ: ครั้งเดียวในรอบสี่สิบปี**. ค้นเมื่อ 17 กรกฎาคม 2554, จาก <https://www.facebook.com/kittisak.suwan-nabhokin/>.
- จิรพรรณ อังศวานนท์. (2554). **แมคเบธ คิดสวนทาง: คมชัดลึกออนไลน์, คอลัมน์บันเทิง**. ค้นเมื่อ 14 มิถุนายน 2554, จาก <http://www.komchadluek.net/news/ent/100249>.
- นพมาศ แวหงส์. (2537). **แมคเบธ**. แปลจาก *Macbeth* ของ William Shakespeare. กรุงเทพฯ : เพื่อนพิมพ์.
- ออนไลน์ซ่า. (2554). [Review] *Macbeth* คณะอักษร จุฬา : หากอ่านอาจไม่ได้ นำพา มาซึ่งความสุข. **Bloggang.com**. ค้นเมื่อ 5 มิถุนายน 2554, จาก <http://www.bloggang.com/mainblog.php?id=onlineza&month=0506-2011&group=6 & blog=20>.
- Aitchison, N. B. (1999). **Macbeth: The Man & the Myth**. Gloucestershire : Sutton Publishing Ltd.
- Blau, L. (n.d.). Samael. **The Jewish Encyclopedia**. Retrieved September 28, 2010, from [http://www.jewishencyclopedia.com /view.jsp?artid=106&letter=S](http://www.jewishencyclopedia.com/view.jsp?artid=106&letter=S).
- Bruce Caron, L. (1998). **Scotland's Kings & Queens**. Retrieved September 20, 2010, from <http://www.nwlink.com/~scotlass/>.
- Duncan, A. A. M. (2002). **The Kingship of the Scots 842-1292: Succession and Independence** Edinburgh : Edinburgh University Press.
- Folger Shakespeare Library. (n.d.). **Shakespeare's work: Macbeth**. Retrieved September 3, 2010, from <https://www.folger.edu/explore/shakespeares-works/macbeth/>.

- Macbeth Drama Arts Chula.** (2554). Retrieved July 30, 2011, from <https://www.facebook.com/macbeth.dramachula>.
- The Bangkok Post. (2011, June 7). **Play marks four decades of drama : Chula's Faculty of Arts unveils its new inhouse theatre with a starstudded production of 'the Scottish play'**. Retrieved July 30, 2011, from <http://www.catholic.org/saints/angels/angelchoir.php>.
- Weir, A. (1999). **Britain's Royal Family: A complete genealogy.** London : The Bodley Head.
- Wikipedia. (2001). Macbeth, King of Scotland. **En.m.wikipedia.org.** Retrieved September 3, 2010, from https://en.m.wikipedia.org/wiki/Macbeth,_King_of_Scotland.
- Woolf, A. (2001). **Review of Macbeth: The Oxford Companion to Scottish History.** Oxford : Oxford University Press.

ทุนทางวัฒนธรรมด้านศิลปะการแสดงหนังประโมทัย จังหวัดขอนแก่น สู่อุตสาหกรรมเพื่อเชิงพาณิชย์ Cultural Capital in the Pramothai Puppetry of Khon Kaen Province Deconstructs Identity for Commercial

สมาธิ เทพมะที¹

Samati tepmatee

เกรียงศักดิ์ เขียวมั่ง²

Kriangsak khiaomang

ทรงวุฒิ เอกวุฒิวงศา³

Songwut Egwutvongsa

¹ นักศึกษาหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

Ph.D. Student, Visual Arts and Design Program,

Faculty of Fine and Applied Arts, Burapha University

(E-mail: samati.arch@gmail.com)

² รองศาสตราจารย์ ดร., คณะศิลปกรรมศาสตร์

สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยบูรพา

Associate Professor Dr., Faculty of Fine and Applied Arts

Program in Visual Arts and Design Burapha University

³ รองศาสตราจารย์ ดร., ภาควิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรม

และการออกแบบ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

Associate Professor Dr., Department of Architectural

Education and Design, Faculty of Industrial Education

and Technology, King Mongkut's Institute

of Technology Ladkrabang

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยหลักเรื่อง “ทุนทางวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่นสู่ผลิตภัณฑ์งานศิลปหัตถ์เชิงพาณิชย์” มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาข้อมูลทุนทางวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่นในทางทฤษฎีและภาคสนาม 2) เพื่อวิเคราะห์ทุนทางวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่นที่มีความเป็นไปได้สู่การถอดอัตลักษณ์เชิงพาณิชย์

ผลการวิจัยพบว่าทุนทางวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่นกรณีศึกษาศิลปะการแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่นมีความเหมาะสมสามารถถอดอัตลักษณ์เชิงพาณิชย์ โดยจำแนกอัตลักษณ์ได้ 2 กลุ่ม คือ 1) คำสีหลักจำนวน 13 สี เป็นสีที่ย้อมติดบนตัวหนังประโมทัย และทดสอบหาค่าสีด้วยเครื่องวัดสีแบบตั้งโต๊ะ Color Meter 2) แม่นลายฉลุดั้งเดิม 9 ลาย แบ่งเป็น 3 หมวดหมู่ ได้แก่ ลายเส้นลายเรขาคณิต และลายธรรมชาติ จากนั้นผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ลวดลายจากอัตลักษณ์ศิลปะการแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่น ด้วยกระบวนการ HUBRC และทฤษฎีสามเหลี่ยมด้านเท่า (Triaxial Blend) ผลการทดลองพบว่าสามารถสร้างสรรค์ลวดลายใหม่ทั้งสิ้น 48 ลวดลาย และรวบรวมเป็นองค์ความรู้เพื่อจัดทำคู่มืออัตลักษณ์ศิลปะการแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่น เชิงพาณิชย์ โดยผลการประเมินคู่มือองค์ความรู้งานวิจัยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{x}=4.39$, $S.D.=0.53$) อยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: ทุนทางวัฒนธรรม, อัตลักษณ์, ศิลปะการแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่น

Abstract

This research is part of the main research on “khon kaen cultural capital to commercial innovative craft” has the objectives 1) to study the cultural capital of KhonKaen province theoretically and in the field 2) to analyze the cultural capital of KhonKaen province that has the possibility of being deconstructs identity for commercial

The results of the research found that the cultural capital of Khon Kaen Province, a case study of the Pramothai Puppet in KhonKaen Province, was appropriate and able to deconstructs identity for commercial purposes. The identities can be classified into 2 groups: 1) 13 main color values, which are the colors dyed on the leather and tested for color value with a benchtop color meter. 2) 9 original stencil patterns, divided into The 3 categories include lines, geometric patterns, and natural patterns. The researcher created a pattern from the identity of the performing arts Pramothai Puppet in KhonKaen Province. With the HUBRC process and the Triaxial Blend theory, the results of the experiment found that a total of 48 new patterns could be created and collected as knowledge to create a commercial identity manual for the performing arts Pramothai Puppet in KhonKaen Province. The results of the evaluation of the research knowledge manual had a mean value of ($\bar{x}$ =4.39, S.D.=0.53) at a high level.

Keywords: Cultural Capital, Identity, Pramothai Puppet

บทนำ

จังหวัดขอนแก่นเป็นจังหวัดหนึ่งในภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลางมีแหล่งชุมชนตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ที่อาศัยอยู่ร่วมกันบนรากฐานของพหุวัฒนธรรมในอดีตมีกลุ่มชนจากอาณาจักรล้านช้าง (สาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว) เข้ามาตั้งถิ่นฐานใกล้อาณาบริเวณลุ่มแม่น้ำโขงจึงทำให้ได้รับอิทธิพลของอาณาจักรล้านช้าง (สุวิทย์ ชีรสาคัด, 2543) จนเกิดรูปแบบวัฒนธรรมที่ผสมผสานหล่อหลอมกลายเป็น อัตลักษณ์เฉพาะตัว

ด้วยนโยบายการบริหารตามแผนพัฒนาเมืองที่ยั่งยืน ผู้ว่าราชการจังหวัดขอนแก่นมีวิสัยทัศน์เล็งเห็นการพัฒนาด้านทุนทางวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่นสู่การ

ต่อยอดเชิงพาณิชย์และเป็นส่วนหนึ่งในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจ ผู้วิจัยจึงได้ทำการศึกษาทุนทางวัฒนธรรมกรณีศึกษาศิลปะการแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่นจากการศึกษาพบว่าศิลปะการแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่นเกิดจากการถ่ายโอนองค์ความรู้ของชาวอีสานที่ไปทำงานในภาคใต้ที่เห็นการแสดงหนังตะลุงจึงนำหนังตะลุงภาคใต้มาดัดแปลงบทพากย์บทเจรจาเป็นภาษาอีสาน การขับร้องรวมถึงการนำเอาเครื่องดนตรีอีสานมาบรรเลงประกอบการแสดงหนังตะลุงอีสานส่วนเนื้อหาที่ใช้ทำการแสดงจะอ้างอิงจากวรรณกรรมท้องถิ่น ได้แก่ นางผมหอม สังข์ศิลป์ชัย อื่นๆ โดยศิลปะการแสดงนี้มีชื่อเรียกได้หลายแบบไม่ว่าจะเป็นหนังบักตื้อหนังปลัดตื้อ หนังบักปองบักแก้ว และหนังประโมทัย (ชุมเดช เดชภิมล, 2531)

จากการศึกษาข้อมูลทีกล่าวนามผู้วิจัยได้เล็งเห็นประเด็นการนำทุนทางวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่นกรณีศึกษาศิลปะการแสดงหนังประโมทัย เพื่อใช้ในการถอดอัตลักษณ์ให้เกิดประโยชน์เชิงพาณิชย์ รวมถึงเป็นการตอบรับนโยบายการบริหารตามหลักแผนการพัฒนาเมืองที่ยั่งยืน (Sustainable Development) และเป็นต้นแบบของการนำทุนทางวัฒนธรรมมาพัฒนาให้เกิดซอฟต์แวร์ในระดับประเทศและสากล

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาข้อมูลทุนทางวัฒนธรรมด้านศิลปะการแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่น
2. เพื่อวิเคราะห์ทุนทางวัฒนธรรมด้านศิลปะการแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่นสู่การถอดอัตลักษณ์เชิงพาณิชย์

ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา
 - 1.1 ศึกษาข้อมูลทุนทางวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่นกรณีศึกษาศิลปะการแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่น

- 1.2 ศึกษาแนวคิดกระบวนการถอดอัตลักษณ์เพื่อเชิงพาณิชย์
2. ขอบเขตด้านประชากร
 - 2.1 กลุ่มตัวอย่างผู้เชี่ยวชาญด้านทุนทางวัฒนธรรม
 - 2.2 กลุ่มตัวอย่างผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขศิลป์

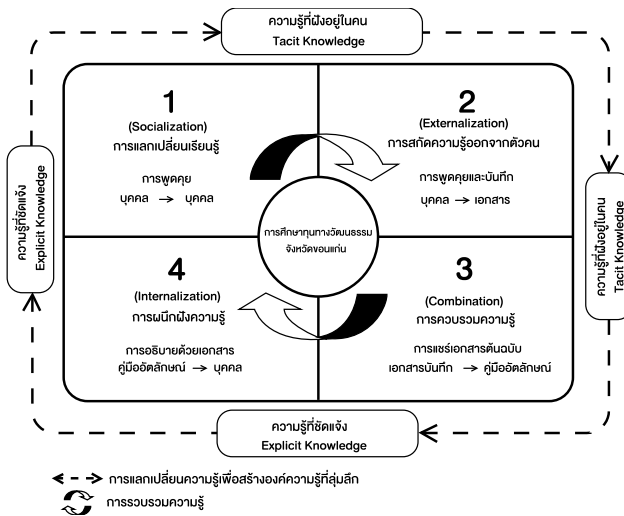
กรอบแนวคิดในการวิจัย

1. ศึกษาข้อมูลทุนทางวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่นกรณีศึกษาศิลปะการแสดงหนังประมัย จากหนังสือ ตำรางานวิจัย และทำการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญปราชญ์ชาวบ้าน
2. การถอดอัตลักษณ์จากศิลปะการแสดงหนังประมัยจังหวัดขอนแก่น
 - 2.1 การถอดอัตลักษณ์คำสี

คัดเลือกคำสีจากวัสดุหนังประมัย กำหนดขนาดทางกายภาพของวัสดุหนังประมัย สู่กระบวนการตรวจวัดด้วยเครื่องมือวัดสีแบบตั้งโต๊ะ (Color Meter)
 - 2.2 การถอดอัตลักษณ์ลายฉลุดั้งเดิมจากตัวหนังประมัย
3. จัดทำคู่มืออัตลักษณ์ศิลปะการแสดงหนังประมัยจังหวัดขอนแก่นเพื่อเชิงพาณิชย์

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยครั้งนี้ได้ประยุกต์กระบวนการจัดองค์ความรู้ SECI Model (Nonaka et al., 2000) เพื่อทำการวิเคราะห์ข้อมูลมีขั้นตอนดำเนินงานดังนี้



ภาพประกอบที่ 1 กระบวนการจัดองค์ความรู้ทางวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่น
กรณีศึกษาศิลปะการแสดงหนังประโมทัย

SECI Model กำหนดตัวแปรการศึกษามีรายละเอียดดังนี้ (Demir et al., 2023)

1. ความรู้ที่ฝังลึกอยู่ในตัวบุคคล (Tacit Knowledge)
เป็นความรู้ที่เกิดจากการฝึกฝน การปฏิบัติงานจนเกิดเป็นทักษะที่เชี่ยวชาญ จึงเป็นประสบการณ์ที่ติดตัวของแต่ละบุคคล
2. ความรู้แบบชัดแจ้งในตัวบุคคล (Explicit Knowledge)
ความรู้ที่เห็นได้ชัดเจนเป็นรูปธรรม เป็นความรู้ที่ได้มาจากการเรียนในห้องเรียน การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ความรู้ที่อยู่ในตำรา หรือทฤษฎีที่ผ่านกระบวนการพิสูจน์ได้ว่าเป็นความจริง

ขั้นตอนที่ 1 การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Socialization) เป็นการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ที่ติดตัวระหว่างบุคคล (Tacit to Tacit) ในเรื่องทุนทางวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่นกรณีศึกษาศิลปะการแสดงหนังประโมทัยเป็นการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ปรชาญชาวบ้าน โดยนำข้อมูลที่ได้นำวิเคราะห์สู่การถอดอัตลักษณ์เชิงพาณิชย์

ขั้นตอนที่ 2 การสกัดความรู้ออกจากตัวตน (Externalization) เป็นการรวบรวมความรู้เฉพาะตนจากประสบการณ์ที่ติดตัวนำมาเปลี่ยนเป็นชุดข้อมูลที่ชัดเจน (Tacit to Explicit) เป็นการถอดอัตลักษณ์ศิลปะการแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่นเพื่อใช้ในเชิงพาณิชย์ ได้แก่ ลวดลายฉลุ และสี

ขั้นตอนที่ 3 การรวมความรู้ (Combination) นำองค์ความรู้ดั้งเดิมมาสร้างองค์ความรู้ใหม่ เป็นการนำความรู้ชัดเจนจากบุคคล (Explicit to Explicit) ซึ่งมีความซับซ้อนสร้างขึ้นเป็นชุดขององค์ความรู้ชัดเจนที่เปลี่ยนเป็นคุณลักษณะในเชิงรูปธรรมดังนี้

1. เพื่อทดสอบหาค่าสีหลักด้วยเครื่องวัดสีแบบตั้งโต๊ะ (Color Meter)

เป็นการทดสอบหาค่าสีที่ได้จากสีของตัวหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่น โดยตรวจสอบค่าสีด้วยเครื่องวัดสีแบบตั้งโต๊ะยี่ห้อ HUNTER Lab สามารถอ่านค่าได้ในช่วง Full CIE Visible ซึ่งกำหนดโดยองค์กร (Commission international de l'éclairage) (Hermann, 2001) ผลการวิเคราะห์จะได้ระบบสี CIELAB มีรายละเอียดดังนี้

- 1.1 L*: บ่งบอกความสว่าง (0 = ดำ, 100 = ขาว)
- 1.2 a*: บ่งบอกแดง (-a* = เขียว, +a* = แดง)
- 1.3 b*: บ่งบอกโทนสี (-b* = น้ำเงิน, +b* = เหลือง)

2. สร้างสรรค์ลวดลายด้วยกระบวนการออกแบบ HUBRC เป็นการนำองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ (สุชาติ เถาทอง, 2539) มาใช้ในการสร้างสรรค์ลวดลายจากอัตลักษณ์หนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่นประกอบด้วยหลักเกณฑ์ต่อไปนี้

2.1 กลมกลืน (Harmony) หมายถึง การจัดองค์ประกอบให้มีความกลมกลืนประสานสัมพันธ์กันของทัศนธาตุ

2.2 เอกภาพ (Unity) หมายถึง การจัดองค์ประกอบความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของทัศนธาตุในด้านรูปลักษณะและด้านเนื้อหาเรื่องราว

2.3 สมดุล (Balance) หมายถึง การจัดองค์ประกอบโดยมีการแบ่งน้ำหนักที่เท่ากัน หรือไม่เอนเอียงไปข้างใดข้างหนึ่ง โดยมีแกนสมมติทำหน้าที่แบ่งภาพให้ บน, ล่าง, ซ้าย และขวาทำให้เกิดดุลยภาพในงานสร้างสรรค์ทั้งแบบแบบสมมาตร (Symmetry Balance) และแบบอสมมาตร (Asymmetry Balance)

2.5 จังหวะ (Rhythm) หมายถึง การจัดองค์ประกอบที่เกิดจากการซ้ำกันของทัศนธาตุแบ่งเป็นช่องไฟที่เท่ากันหรือแตกต่างกัน เพื่อให้เกิดเอกภาพที่มีชีวิตชีวา

2.6 การผสมผสาน (Combine) หมายถึง การจัดองค์ประกอบโดยการนำทัศนธาตุมาผสมผสานกัน เช่น การซ้อนทับ การสลับสัดส่วน เป็นต้น

3. สร้างสรรค์ผลด้วยทฤษฎีสามเหลี่ยมด้านเท่า (Triaxial Blend)

ขั้นตอนที่ 4 การฝึกฝังความรู้ (Internalization) หมายถึง การสะท้อนกลับของการเรียนรู้ด้วยการลงมือกระทำจนเกิดเป็นทักษะ และความเชี่ยวชาญเฉพาะของบุคคล จนเกิดเป็นประสบการณ์ที่ติดตัวแบบใหม่ (Explicit to Tacit) การจัดทำคู่มือ อัตลักษณ์ศิลปะการแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่นเชิงพาณิชย์

ผลการวิจัย

จากการศึกษาทุนทางวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่นที่มีความเป็นไปได้สู่การถอดอัตลักษณ์เชิงพาณิชย์ผู้วิจัยได้สรุปข้อมูลออกเป็น 3 ส่วนดังต่อไปนี้

1. ทุนทางวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่น

1.1 การวิเคราะห์ผลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านทุนทางวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่น สรุปความเห็นที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญพบว่าในส่วนทุนทางวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่นที่จับต้องไม่ได้สามารถแบ่งออกได้ 7 สาขา ได้แก่ 1)

ศิลปะการแสดง 2) งานช่างฝีมือดั้งเดิม 3) วรรณกรรมพื้นบ้าน 4) กีฬามวยโบราณ 5) แนวทางปฏิบัติทางสังคม พิธีกรรม งานเทศกาล 6) ความรู้และแนวทางปฏิบัติเกี่ยวกับธรรมชาติและจักรวาล 7) ภาษา จากที่กล่าวมารูปแบบศิลปะการแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่นมีการผสมผสานองค์ความรู้ทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ด้านศิลปะการแสดง ด้านวรรณกรรมพื้นบ้าน และงานช่างฝีมือดั้งเดิม ดังนั้นจึงมีความเหมาะสมที่จะนำองค์ความรู้จากปราชญ์ชาวบ้านนำมาต่อยอดเพื่อสร้างสรรค์ในเชิงอัตลักษณ์

2. การถอดอัตลักษณ์ศิลปะการแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่น

การวิเคราะห์ผลการสัมภาษณ์ผลการศึกษารูปแบบศิลปะการแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่นตัวหนังประโมทัยมีขนาดสูงประมาณ 80-100 เซนติเมตร ทำจากวัสดุหนังวัวมีการสร้างลวดลายโดยเทคนิคการฉลุ สามารถแยกประเภทตัวหนังออกเป็น 5 แบบ คือ ตัวละครพระเอกนางเอก ตัวละครยักษ์ ตัวละครลิง ตัวละครตลก และสิ่งของที่ใช้ในการสร้างสภาพแวดล้อม ในส่วนของรูปแบบสีเป็นการย้อมติดกับตัวหนังใช้เทคนิคการวาดสีลงบนพื้นที่สำคัญของตัวหนัง ได้แก่ เครื่องแต่งกาย เครื่องประดับ อาวุธ และสีผิว สำหรับการสร้างลวดลายเป็นการใช้เทคนิคฉลุหนังด้วยเครื่องมือ เช่น มีด และอุปกรณ์ตอกหนัง โดยลวดลายการออกแบบจะขึ้นอยู่กับความคิดสร้างสรรค์ ความชำนาญ และประสบการณ์ตรงของช่าง (สังวาล ผ่องแผ้ว, 2563) จากการศึกษาอัตลักษณ์ศิลปะการแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่นผู้วิจัยได้สรุปข้อมูลออกเป็น 2 ส่วนดังต่อไปนี้

2.1 คำสีจากอัตลักษณ์ศิลปะการแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่น

สามารถแบ่งชุดคำสีเป็น 2 กลุ่ม คือ สีหลัก (Basic color) เป็นสีที่ได้จากการย้อมสีติดบนตัวหนังประโมทัยโดยตรง และโทนสีประกอบ (Assort color) เป็นสีที่เกิดจากแสงเงาหนังประโมทัยดังภาพต่อไป



ภาพประกอบที่ 2 ความสัมพันธ์ของสีจากอัตลักษณ์หนังประมอทัยจังหวัดขอนแก่น

2.1.1 ผลการวิเคราะห์ค่าสี

ผลการวิเคราะห์ค่าสีที่ได้จากสีของตัวหนังประมอทัยด้วยเครื่องวัดสีแบบตั้งโต๊ะ (Color Meter) อ้างอิงตามระบบสี CIELAB สามารถสรุปผลค่า L^* , a^* , b^* เป็นจำนวน 13 ค่าสีดังนี้

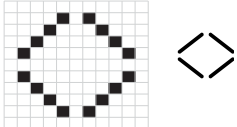
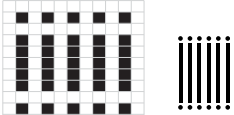
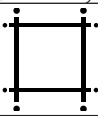
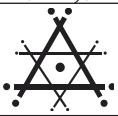
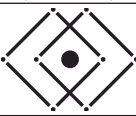
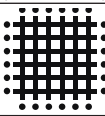
ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ค่าสีจากตัวหนังประมอทัยจังหวัดขอนแก่น

รายการสีอัตลักษณ์ หนังประมอทัย	CIELAB		
	L^*	a^*	b^*
สีที่ 1	12.42	12.76	4.49
สีที่ 2	41.39	46.61	15.45
สีที่ 3	62.59	16.08	9.49
สีที่ 4	68.81	9.64	38.13

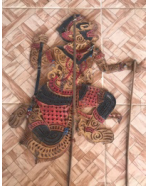
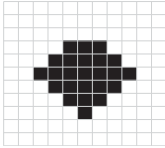
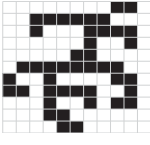
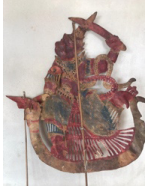
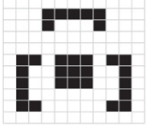
รายการสีอัตลักษณ์ หนังประโมทัย	CIELAB		
	L*	a*	b*
สีที่ 5	24.90	4.43	9.27
สีที่ 6	39.71	7.60	16.20
สีที่ 7	58.45	-29.41	-5.62
สีที่ 8	40.92	-4.38	5.39
สีที่ 9	35.89	-8.38	13.71
สีที่ 10	27.30	-10.80	0.16
สีที่ 11	25.81	-4.55	-16.12
สีที่ 12	34.69	-21.87	10.52
สีที่ 13	7.06	0.18	0.24

2.2 ลายฉลุจากอัตลักษณ์ศิลปะการแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่น จากการวิเคราะห์ตัวหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่น 1 ตัวละครสามารถมีลายฉลุมากกว่า 1 ลาย ซึ่งผู้วิจัยสามารถสรุปจำนวนลายฉลุได้ทั้งสิ้น 29 ลาย และทำการคัดเลือกแม่ลายฉลุ 9 ลาย โดยปราชญ์ชาวบ้านด้านศิลปะการแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่น เพื่อใช้ในการสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการออกแบบ HUBRC ดังตารางที่ 2

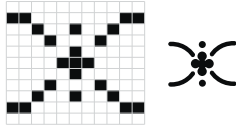
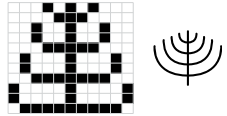
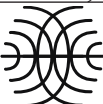
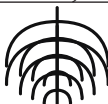
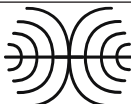
ตารางที่ 2 กระบวนการออกแบบ HUBRC จากอัตลักษณ์หนึ่งประมอัยจังหวัดขอนแก่น

ตัวหนังสือ	ลายต้นแบบ		ลวดลายดั้งเดิม	
	1. ลายแห 			
กลมกลืน (Harmony)	เอกภาพ (Unity)	สมดุล (Balance)	จังหวะ (Rhythm)	การผสมผสาน (Combine)
				
	2. ลายตาราง 			
กลมกลืน (Harmony)	เอกภาพ (Unity)	สมดุล (Balance)	จังหวะ (Rhythm)	การผสมผสาน (Combine)
				
	3. ลายเกร็ดแก้ว 			
กลมกลืน (Harmony)	เอกภาพ (Unity)	สมดุล (Balance)	จังหวะ (Rhythm)	การผสมผสาน (Combine)
				

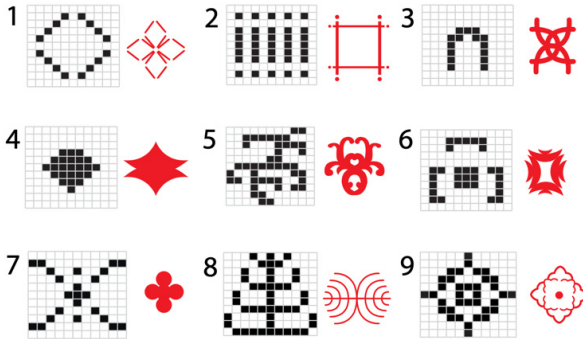
ตารางที่ 2 กระบวนการออกแบบ HUBRC จากอัตลักษณ์หนังประมัยจังหวัด
ขอนแก่น (ต่อ)

ตัวหนังสือ	ลายต้นแบบ		ลวดลายดั้งเดิม	
	4. ลายเกล็ดปลา 		 	
กลมกลืน (Harmony)	เอกภาพ (Unity)	สมดุล (Balance)	จังหวะ (Rhythm)	การผสมผสาน (Combine)
				
	5. ลายคลื่นน้ำ 		 	
กลมกลืน (Harmony)	เอกภาพ (Unity)	สมดุล (Balance)	จังหวะ (Rhythm)	การผสมผสาน (Combine)
				
	6. ลายดอกข้าว 		 	
กลมกลืน (Harmony)	เอกภาพ (Unity)	สมดุล (Balance)	จังหวะ (Rhythm)	การผสมผสาน (Combine)
				

ตารางที่ 2 กระบวนการออกแบบ HUBRC จากอัตลักษณ์หนังประโมทัยจังหวัด
ขอนแก่น (ต่อ)

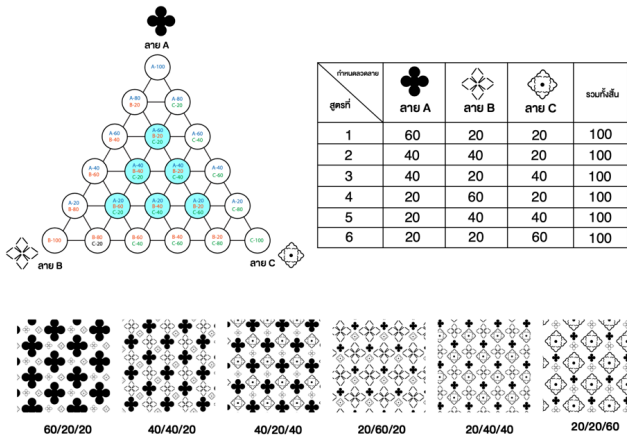
ตัวหนัง	ลายต้นแบบ		ลวดลายดั้งเดิม	
	7. ลายสร้อยทอง 			
กลมกลืน (Harmony)	เอกภาพ (Unity)	สมดุล (Balance)	จังหวะ (Rhythm)	การผสมผสาน (Combine)
				
	8. ลายขนนก 			
กลมกลืน (Harmony)	เอกภาพ (Unity)	สมดุล (Balance)	จังหวะ (Rhythm)	การผสมผสาน (Combine)
				
	9. ลายดอกจาน 			
กลมกลืน (Harmony)	เอกภาพ (Unity)	สมดุล (Balance)	จังหวะ (Rhythm)	การผสมผสาน (Combine)
				

2.2.1 คัดเลือกแม่ลายสร้างสรรค์ 9 ลาย จากกระบวนการออกแบบ HUBRC เพื่อออกแบบลวดลายโดยใช้ทฤษฎีสามเหลี่ยมด้านเท่า (Triaxial Blend)



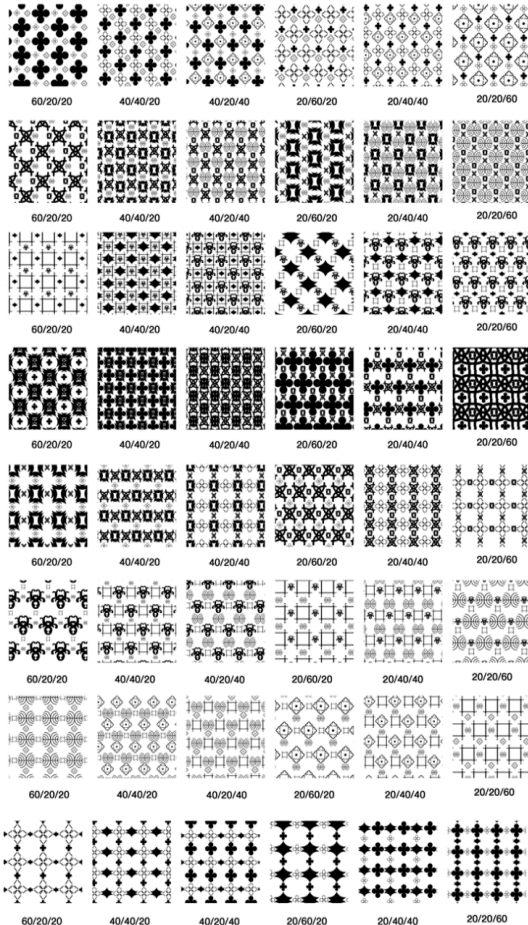
ภาพประกอบที่ 3 แม่ลายสร้างสรรค์

ในการทดลองโดยใช้ทฤษฎีสามเหลี่ยมด้านเท่า (Triaxial Blend) ผู้วิจัยได้ผสมผสานอัตราส่วนลวดลายจากสูตรที่ 1-6 ได้แก่ 60/20/20, 40/40/20, 40/20/40, 20/60/20, 20/40/40 และ 20/20/60 ตามลำดับ



ภาพประกอบที่ 4 ทฤษฎีสามเหลี่ยมด้านเท่า (Triaxial Blend)

จากการทดลองใช้สูตรทฤษฎีสามเหลี่ยมด้านเท่า (Tri-axial Blend) เพื่อการผสมผสานอัตราของลวดลายระหว่าง 3 แม่ลายสร้างสรรค์โดยใช้สูตรที่ 1-6 สามารถสร้างสรรค์ลวดลายใหม่ได้ทั้งสิ้น 48 ลวดลายเพื่อใช้ในเชิงพาณิชย์



ภาพประกอบที่ 5 ลวดลายสร้างสรรค์จากอัตลักษณ์ศิลปะการแสดง
หนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่น

จากผลการวิจัยทุนทางวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่นกรณีศึกษาอัตลักษณ์ศิลปะการแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่น ผู้วิจัยได้จัดทำคู่มืออัตลักษณ์ลวดลายและคำสี่จากศิลปะการแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่นเชิงพาณิชย์ โดยผลการประเมินคู่มือองค์ความรู้งานวิจัยสามารถสรุปผลดังนี้



ภาพประกอบที่ 6 คู่มือองค์ความรู้อัตลักษณ์ลวดลายและคำสี่จากศิลปะการแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่นเชิงพาณิชย์

ตารางที่ 3 วิเคราะห์คู่มือองค์ความรู้งานวิจัยโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ (N=3)

ประเด็นการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น
1. ความชัดเจนในเนื้อหา	4.33	0.47	มาก
2. รูปแบบการนำเสนอองค์ความรู้สามารถเรียนรู้ได้ง่าย	4.00	0.82	มาก
3. เนื้อหาที่ใช้ทำองค์ความรู้ถูกต้องและมีความน่าเชื่อถือ	4.33	0.47	มาก
4. ให้ความรู้ความเข้าใจในรูปแบบการสร้างลวดลาย	4.33	0.47	มาก
5. สามารถสื่อถึงอัตลักษณ์ศิลปะการแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่น	4.67	0.47	มากที่สุด
6. ให้ความรู้ความเข้าใจในการนำคำสี่และลวดลายเพื่อประยุกต์ใช้ในเชิงพาณิชย์	4.67	0.47	มากที่สุด
รวม	4.39	0.53	มาก

จากตารางที่ 3 คู่มือองค์ความรู้งานวิจัยทางด้านเนื้อหา ความรู้ผลการประเมินอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}=4.39$, $S.D.=0.53$) โดยมีประเด็นที่สามารถจำแนกได้ว่า สามารถสื่อถึง อัตลักษณ์ศิลปะการแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่นอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}=4.67$, $S.D.=0.47$) ให้ความรู้ความเข้าใจในการนำค่าสีและลวดลายเพื่อประยุกต์ใช้ในเชิงพาณิชย์อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}=4.67$, $S.D.=0.47$)

อภิปรายผล

ผู้วิจัยประยุกต์ใช้ SECI Model (จรินทร์ อาสาทรงธรรม, 2548) เพื่อจัดการองค์ความรู้ทุนทางวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่นกรณีศึกษาศิลปะการแสดงหนังประโมทัย เป็นการเชื่อมโยงองค์ความรู้ และประสบการณ์ส่วนบุคคลแปลงเป็นชุดความรู้ใหม่เพื่อการถอดอัตลักษณ์เชิงพาณิชย์มีการดำเนินงาน 4 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Socialization) ดำเนินการให้ได้ข้อมูลเรื่องทุนทางวัฒนธรรมที่มีความถูกต้องผ่านการสื่อสารแลกเปลี่ยนประสบการณ์ตรงผู้เชี่ยวชาญ ราชชนยชาวบ้าน โดยนำข้อมูลที่ได้นำวิเคราะห์ผล พบว่าทุนทางวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่นกรณีศึกษาศิลปะการแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่นมีการผสมผสานองค์ความรู้ทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านศิลปะการแสดง ด้านวรรณกรรมพื้นบ้าน และงานช่างฝีมือ ดังนั้นจึงมีความเหมาะสมที่จะนำองค์ความรู้มาเผยแพร่เพื่อใช้ในเชิงพาณิชย์ สอดคล้องกับสุจิตรา มาถาวร (2541) ที่กล่าวว่ารูปแบบการแสดงหนังเงาในประเทศไทยมีการผสมผสานดนตรี เนื้อเรื่อง และวิธีการแสดง แม้ว่าทุกวันนี้ความนิยมในการแสดงหนังตะลุงจะลดลงไป แต่ก็ยังถือว่าเป็นเอกลักษณ์ที่สำคัญของศิลปะวัฒนธรรมไทย

ขั้นตอนที่ 2 การสกัดความรู้ออกจากตัวตน (Externalization) การสร้างและแบ่งปันความรู้จากประสบการณ์ของบุคคลที่มีความเชี่ยวชาญ (Tacit knowledge) เพื่อเผยแพร่เป็นลายลักษณ์อักษร (Explicit knowledge) โดยถอดอัตลักษณ์ศิลปะการแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่น โดยวิเคราะห์ค่าสี 13 สี ด้วยเครื่องวัดสีแบบตั้งโต๊ะ (Color Meter) และการคัดเลือกแม่ลายฉลุดั้งเดิม 9 ลาย สอดคล้องกับ

(León et al., 2006) ผลลัพธ์ชี้ให้เห็นว่าเครื่องวัดสีมีศักยภาพในการตรวจวัดค่าสีวัสดุในแต่ละประเภท ได้แก่ ของแข็ง ของเหลว วัสดุที่เป็นผง โดยจะวัดสีจากพื้นผิววัสดุ 3 ครั้ง เพื่อประมวลผลลัพธ์เป็นค่าสีกลางที่คลาดเคลื่อน 1 % และรายงานผลเป็นหน่วย CIBLAB ที่มีความ

ขั้นตอนที่ 3 การรวมความรู้ (Combination) โดยรวบรวมความรู้ประเภท Explicit knowledge มาสร้างชุดความรู้ใหม่ เป็นการนำข้อมูลในขั้นตอนที่ 1 และ 2 สู่การทดลองและวิเคราะห์เพื่อสร้างสรรค์ลวดลายจากอัตลักษณ์ศิลปะการแสดงหนังประมอทัยจังหวัดขอนแก่นด้วยกระบวนการออกแบบ HUBRC เป็นการใช้องค์ประกอบทางทัศนศิลป์เพื่อการสร้างสรรค์ลวดลายจากอัตลักษณ์หนังประมอทัยจังหวัดขอนแก่น ร่วมกับทฤษฎีสามเหลี่ยมด้านเท่า (Triaxial Blend) โดยสามารถสร้างสรรค์ลวดลายใหม่เพื่อใช้ในเชิงพาณิชย์ได้ทั้งสิ้น 48 ลวดลาย สอดคล้องกับ (Phan et al., 2016) การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อจัดองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ในการออกแบบลวดลายบนงาน โดยได้แบ่งสัดส่วนออกเป็น 3 ระยะ คือ ระยะที่ 1 ส่วนขอบงานใช้ลวดลายธรรมชาติ เป็นการจัดองค์ประกอบแบบจังหวะ (Rhythm) ระยะที่ 2 ส่วนภายในงานใช้ลวดลายเรขาคณิต เป็นการจัดองค์ประกอบแบบสมดุล (Balance) ระยะที่ 3 จุดศูนย์กลางของงานใช้ลวดลายภาพวาดเสมือนจริง เป็นการจัดองค์ประกอบแบบการผสมผสาน (Combine) ทำให้เกิดการจัดวางลวดลายที่เป็นระบบสามารถนำไปใช้ในการออกแบบเชิงพาณิชย์

ขั้นตอนที่ 4 การผนึกฝังความรู้ (Internalization) นำข้อมูลจากการศึกษาและวิเคราะห์ในขั้นตอนที่ 1-4 จัดทำคู่มืออัตลักษณ์ศิลปะการแสดงหนังประมอทัยจังหวัดขอนแก่นสู่การการต่อยอดเชิงพาณิชย์ โดยผลการประเมินคู่มือองค์ความรู้งานวิจัยโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}=4.39$, $S.D.=0.53$)

ข้อเสนอแนะ

1. ควรมีการผนึกแนวคิดเชิงออกแบบที่ร่วมมือกับภาคีหรือหน่วยงานรัฐ ได้แก่ ผู้ประกอบการวิสาหกิจ นักออกแบบ และบุคคลภายนอกที่มีความคิด

สร้างสรรค์ มีความเชี่ยวชาญเฉพาะทาง เพื่อนำชุดความรู้ที่ได้นำมาต่อยอดเพื่อเชิงพาณิชย์ต่อไป

2. การต่อยอดงานวิจัยครั้งต่อไปควรแยกหมวดหมู่ลดหลั่น และสี
อัตลักษณ์หนึ่งประมอทัยจังหวัดขอนแก่นเพื่อแสดงถึงความเหมาะสมในการนำไปใช้
ในการออกแบบเชิงพาณิชย์

เอกสารอ้างอิง

- จรินทร์ อาสาทรงธรรม. (2548). การจัดการความรู้ ในมุมมองนักบริหารรุ่นใหม่.
นักบริหาร, 25(1), 42-46.
- ชุมเดช เดชกิมล. (2531) การศึกษาเรื่องหนังปะโมทัยในจังหวัดร้อยเอ็ด. ปรินญา
นิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาไทยคดีศึกษาบัณฑิต
วิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาสารคาม.
- สุจิตรา มาถาวร. (2541). **หนังใหญ่และหนังตะลุง**. กรุงเทพฯ : เอส.ที.พี เวิลด์มีเดีย.
- สุชาติ เกาทอง. (2539). **หลักการทัศนศิลป์**. กรุงเทพฯ : วิทยพัฒน์.
- สุวิทย์ อิศาศวัต. (2543). **ประวัติศาสตร์ลาว 1779-1975**. กรุงเทพฯ : สร้างสรรค์.
- Demir, A., Budur, T., Omer, H. M., & Heshmati, A. (2023). Links between
knowledge management and organisational sustainability: Does
the ISO 9001 certification have an effect?. **Knowledge Management
Research & Practice**, 21(1), 183–196.
- Hermann, C. (2001). The International Commission on Illumination -
CIE: What it is and how it works. **Symposium-International
Astronomical Union**, 196, 60–68.
- León, K., Mery, D., Pedreschi, F., & León, J. (2006). Color measurement
in $L^*a^*b^*$ units from RGB digital images. **Food Research Inter-
national, Physical Properties VI**, 39(10), 1084–1091.

- Nonaka, I., Toyama, R., & Konno, N. (2000). SECI, Ba and leadership: A unified model of dynamic knowledge creation. **Long Range Planning**, 33(1), 5–34.
- Phan, H. Q., Lu, J., Asente, P., Chan, A. B., & Fu, H. (2016, May). Patternista: learning element style compatibility and spatial composition for ring-based layout decoration. In **Proceedings of the Joint Symposium on Computational Aesthetics and Sketch Based Interfaces and Modeling and Non-Photorealistic Animation and Rendering**. (pp. 79-88). New York : Association for Computing Machinery.

สัมภาษณ์

สังวาล ผ่องแผ้ว. (21 พฤศจิกายน 2563) สัมภาษณ์. ศิลปินมรดกอีสานปี 2553. บ้านหนองเรือ จังหวัดขอนแก่น.

{ การสร้างคุณค่าทุนวัฒนธรรมผ่านจินตภาพทุ่งหลวงรังสิต }

Value Creation of Cultural Capital Through the Imagery of Thung Luang Rangsit

สมพร ฐรี¹

Somporn Turee

รัตนฤทธิ จันทรรังสี²

Rattanarit Jantarangsee

สุรพันธ์ จันทนะสุต³

Surapan Chanthanasut

พัฒนา ชินนะโสต⁴

Pattana Chhinnasota

ธรรมรัตน์ บุญสุข⁵

Tammarat Boonsuk

ฐาณิญา รวิชาวรณ⁶

Thaniya Rawichawakorn

¹ ศาสตราจารย์, สาขาวิชาศิลปศึกษา, คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
Professor, Department of Art Education, Faculty of Fine and Applied Arts Rajamangala University of Technology Thanyaburi (E-mail: Somporn_t@rmutt.ac.th, deaw_2007@yahoo.co.th)

² รองศาสตราจารย์, สาขาวิชาจิตรกรรม, คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
Associate Professor, Department of Painting, Faculty of Fine and Applied Arts Rajamangala University of Technology Thanyaburi (E-mail: rattanarit_j@rmutt.ac.th)

³ ผู้ช่วยศาสตราจารย์, สาขาวิชาศิลปศึกษา, คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
Assistant Professor, Department of Art Education, Faculty of Fine and Applied Arts Rajamangala University of Technology Thanyaburi (E-mail: suraphan_c@rmutt.ac.th)

⁴ อาจารย์ประจำสาขาวิชาออกแบบนิเทศศิลป์, คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
Lecturer in the Department of Visual Communication Design, Faculty of Fine and Applied Arts Rajamangala University of Technology Thanyaburi (E-mail: pattana_c@rmutt.ac.th)

⁵ อาจารย์ประจำสาขาวิชานวัตกรรมการออกแบบผลิตภัณฑ์ร่วมสมัย, คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
Lecturer, Department of Contemporary Product Design Innovation, Faculty of Fine and Applied Arts Rajamangala University of Technology Thanyaburi (E-mail: tammarat_b@rmutt.ac.th)

⁶ อาจารย์ประจำสาขาวิชานวัตกรรมการออกแบบผลิตภัณฑ์ร่วมสมัย, คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
Lecturer, Department of Contemporary Product Design Innovation, Faculty of Fine and Applied Arts Rajamangala University of Technology Thanyaburi (E-mail: thaniya_r@rmutt.ac.th)

บทคัดย่อ

การวิจัยการสร้างคุณค่าทุนวัฒนธรรมผ่านจินตภาพทุ่งหลวงรังสิต มีวัตถุประสงค์เพื่อการศึกษา วิเคราะห์คุณค่าทางประวัติศาสตร์ ความเชื่อ วิถีชีวิต ลักษณะภูมิศาสตร์ทางกายภาพ ทุ่งหลวงรังสิต เพื่อการสร้างสรรค์งานศิลปะผ่านจินตภาพทุ่งหลวงรังสิตโดยศิลปิน และเกิดคุณค่าที่มีอัตลักษณ์ของทุ่งหลวงรังสิต และนำคุณค่าทางวัฒนธรรมสู่การยกระดับเศรษฐกิจชุมชนด้วยผลิตภัณฑ์ต้นแบบ

กระบวนการสร้างคุณค่าทางวัฒนธรรม โดยมีส่วนร่วมในการสร้างเครือข่ายของนักประวัติศาสตร์ ผู้ประกอบการทางศิลปวัฒนธรรม ผู้อำนวยการถ่ายทอดศิลปวัฒนธรรม ศิลปินแห่งชาติ และสังคม ชุมชนในจังหวัดปทุมธานี 4 อำเภอ (หนองเสือ ลำลูกกา ธัญบุรี คลองหลวง) นำมาสรุปข้อมูล เพื่อนำมาสู่กระบวนการคิดของกระบวนการมีส่วนร่วมโดยใช้ศิลปะเป็นสื่อกลางในการจินตภาพคุณค่าทางวัฒนธรรม เกิดรูปธรรม (ผลงานศิลปะ) 22 ผลงานโดยศิลปิน และนำมาออกแบบผลิตภัณฑ์ต้นแบบ 5 ผลงาน โดยการมีส่วนร่วมของนักออกแบบ ศิลปินแห่งชาติ ผู้เชี่ยวชาญ และผู้ประกอบการ

ผลงานวิจัยเกิดกระบวนการมีส่วนร่วมของเครือข่ายทางศิลปวัฒนธรรม ในจังหวัดปทุมธานี ศิลปิน นักนักวิจัย นักออกแบบ ชุมชน ตามแนวคิดจินตนาการคุณค่าทางวัฒนธรรมเดิมผสมผสานแนวคิดการต่อยอดใหม่ร่วมสมัย เกิดผลงานศิลปกรรมที่แสดงออกคุณค่าทางวัฒนธรรม ด้านประวัติศาสตร์ ความเชื่อ วิถีชีวิตผ่านกระบวนการทางศิลปะ และเกิดผลงานต้นแบบที่เกิดจากการจินตภาพผลงานศิลปะ สู่การออกแบบผลิตภัณฑ์ต้นแบบสร้างคุณค่าและมูลค่าวัฒนธรรมและการเผยแพร่ผลงานที่มีอัตลักษณ์ของทุ่งหลวงรังสิต นำมาซึ่งจิตสำนึกรักท้องถิ่นในคุณค่าทางวัฒนธรรม

คำสำคัญ: การสร้างคุณค่า, ทุนวัฒนธรรม, จินตภาพ, ทุ่งหลวงรังสิต

Abstract

Research on the value creation of cultural capital through the image of Thung Luang Rangsit for educational purposes Analyze historical values, beliefs, lifestyles, physical geography. Thung Luang Rangsit for the creation of art through the imagination of Thung Luang Rangsit by artists and the value that has the identity of Thung Luang Rangsit and bringing cultural values to upgrading the community economy with prototype products.

cultural value creation process By participating in the creation of a network of historians. cultural entrepreneurs national artist Director of cultural transmission national artist Director of art and culture transmission and community in Pathum Thani Province, 4 districts (Nong Suea, Lam Luk Ka, Thanyaburi, Khlong Luang) summarized the data on 4 topics. to bring to the thought process A participatory process using art as a medium for imaginary cultural values. Krettang (art works) 22 works by artists and 5 prototype products.

The research results are a participatory process of the arts and culture network in Pathum Thani Province, artists, researchers, designers, communities, based on the concept of imagining original cultural values combined with the concept of contemporary new developments. Artworks that express cultural values are created. History, beliefs, way of life through the artistic process and prototype works were born from the imagination of works of art Toward the design of prototype products that create value and the cultural value and dissemination of works that have the identity of Thung Luang Rangsit. Brings awareness of local love and cultural values.

Keywords: Creating, Cultural Capital Values, Image, Thung Luang Rangsit

บทนำ

งานวิจัยนี้ แสดงถึงบริบทของพื้นที่และระบุที่มาของปัญหาและความต้องการของพื้นที่ (Situation Review) และอธิบายความจำเป็นและความสำคัญของโครงการวิจัยที่จะเข้าไปแก้ไขปัญหาสำคัญและพัฒนาศักยภาพที่สำคัญ และนำไปสู่การอนุรักษ์ สืบสาน ศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น สิ่งแวดล้อม และมีบทบาทในการส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่น แหล่งท่องเที่ยว งานประเพณี ศิลปะและวัฒนธรรม เพื่อพัฒนาต่อยอดให้เกิดมูลค่าเพิ่ม ซึ่งชุมชนในทุ่งหลวงรังสิตจังหวัดปทุมธานี เป็นพื้นที่สำคัญสำหรับการสร้างคุณค่าทุนวัฒนธรรมผ่านจินตภาพทุ่งหลวงรังสิต โดยให้ความสำคัญในการศึกษา วิเคราะห์อัตลักษณ์ที่สะท้อนความเป็นตัวตนของชุมชนในพื้นที่ เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการขับเคลื่อนการพัฒนาและสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์อันจะเกิดผลต่อการพัฒนาเศรษฐกิจชุมชน งานวิจัยเชิงวัฒนธรรมนี้จะเน้นกลไกในการสืบค้นข้อมูลทางศิลปวัฒนธรรมและการขับเคลื่อนการพัฒนาให้บังเกิดผลที่เป็นรูปธรรม จนทำให้ชุมชนท้องถิ่นมีอัตลักษณ์วิถีชีวิตและจุดเด่นของท้องถิ่นทุ่งหลวงรังสิต และสามารถพึ่งตนเองทางเศรษฐกิจได้

การสร้างคุณค่าทุนวัฒนธรรม ได้เลือกพื้นที่ดำเนินโครงการของจังหวัดปทุมธานี ฝั่งตะวันออกของจังหวัดเป็นพื้นที่เป้าหมายในการศึกษา “ทุ่งรังสิต” หรือ “ทุ่งหลวงรังสิต” เดิมเรียกว่า “ทุ่งหลวง” หมายถึง ทุ่งอันกว้างใหญ่บนฝั่งตะวันออกของแม่น้ำเจ้าพระยา บริเวณตอนใต้อยุธยาลงมาจนจรดกรุงเทพฯ มีแม่น้ำเจ้าพระยาและแม่น้ำบางปะกง เป็นแนวกระหนาบทางซ้ายและขวา โดยมีคลองรังสิตประยูรศักดิ์หรือมักเรียกสั้น ๆ ว่า คลองรังสิต เป็นคลองสายหลัก พัฒนาที่ดินขนาดใหญ่แห่งแรกของประเทศไทย ซึ่งเริ่มขึ้นในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว และเป็นโครงการคลองชลประทานเพื่อการเกษตรแห่งแรกของไทยที่ริเริ่มขึ้นเพื่อพัฒนาพื้นที่บริเวณทุ่งหลวงรังสิตให้เป็นแหล่งเพาะปลูกข้าว รองรับการขายตัวของการส่งออกข้าว ซึ่งเป็นสินค้าส่งออกอันดับหนึ่งของไทยในขณะนั้น ครอบคลุมพื้นที่จังหวัดปทุมธานี บริเวณอำเภอธัญบุรี อำเภอคลองหลวง อำเภอหนองเสือ อำเภอลำลูกกา และจังหวัดนครนายก ในเขตอำเภอองครักษ์ กรุงเทพมหานคร

บริเวณเขตหนองจอกและเขตบางเขน จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ที่อำเภอวังน้อย และจังหวัดสระบุรี ที่อำเภอหนองแค

ในพื้นที่ทุ่งหลวงรังสิตและคนทั่วไปยังขาดองค์ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ ศิลปวัฒนธรรมของทุ่งหลวงรังสิต เนื่องจากกาลเวลาได้ผ่านไปในระยะเวลานานร้อย ปี ยังมีอีกหลายประเด็นในปัจจุบันผู้คนสื่อสารด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศต่างๆ ตลอดจนความเข้าใจและความสนใจทางวัฒนธรรมในพื้นที่ทุ่งหลวงรังสิต ยังไม่ชัดเจน และ ยังไม่รู้จักทุ่งหลวงรังสิตว่าคืออะไร การเล่าเรื่องราวผ่านงานจิตรกรรมด้วยฝีมือของ ศิลปินเพื่อสื่อในภาพเขียนให้ชัดเจนยิ่งขึ้น โดยผ่านงานจินตภาพของศิลปินที่มีชื่อเสียงที่เป็นที่ยอมรับระดับประเทศเข้าร่วมการสร้างคุณค่าในความหมายทางด้าน ทัศนศิลป์ โดยใช้ทุนวัฒนธรรม ที่เกี่ยวข้องกับคุณค่า ความรู้ภูมิปัญญาไปสู่การ สร้างสรรค์อันเกิดจากการศึกษาค้นคว้าทางศิลปวัฒนธรรมที่แสดงออก รวมทั้งค่านิยามและความเชื่อท้องถิ่น เพื่อนำไปประมวลเกิดแรงบันดาลใจของศิลปิน เพื่อสร้าง ผลงานที่สร้างสัญลักษณ์ อัตลักษณ์เฉพาะถิ่นของทุ่งหลวงรังสิตให้เกิดขึ้นและให้เป็น ที่สนใจ และมีอัตลักษณ์ที่โดดเด่นและสามารถนำไปต่อยอดในการออกแบบ ผลิตภัณฑ์จากทุนวัฒนธรรมของทุ่งหลวงรังสิต

กระบวนการวิจัยการสร้างคุณค่าทุนวัฒนธรรมผ่านจินตภาพทุ่งหลวงรังสิต ยังสามารถนำไปประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนางานสร้างสรรค์ศิลปกรรมและผลิตภัณฑ์ให้เกิดผลที่เป็นรูปธรรม สู่การพัฒนาผลิตภัณฑ์ในเชิงพาณิชย์ด้านอื่นๆ ด้วย ซึ่งจะเป็นการสานต่อนโยบายการส่งเสริมและการพัฒนาผลิตภัณฑ์ เชิงสร้างสรรค์และตอบสนองผู้บริโภค รวมถึงการยกระดับช่องทางการจำหน่ายในตลาดที่ส่งเสริมการ ท่องเที่ยวในชุมชนให้เข้มแข็งและมีเอกลักษณ์บ่งบอกถึงวัฒนธรรม ด้วยกระบวนการ นี้จะทำให้ผลิตภัณฑ์ที่ผ่านการพัฒนาโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรม สามารถสร้างคุณค่า และมูลค่าเพิ่มและสร้างความเข้มแข็งให้กับเศรษฐกิจฐานรากส่งผลให้เกิดการพัฒนา ในชุมชนอย่างยั่งยืนต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาคุณค่าทางประวัติศาสตร์ ความเชื่อ วิถีชีวิต ลักษณะภูมิศาสตร์ทางกายภาพทุ่งหลวงรังสิต
2. เพื่อสร้างสรรค์งานศิลปะผ่านจิตภาพจากทุ่งหลวงรังสิตโดยศิลปิน
3. เพื่อนำผลงานศิลปะไปประยุกต์ใช้ในการจัดการทุนทางวัฒนธรรมสร้างคุณค่าและยกระดับเศรษฐกิจชุมชน

แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการวิจัย

แนวคิดด้านความเชื่อและศาสนา

ศาสนาเป็นเครื่องยึดเหนี่ยวและเป็นที่พักทางใจมนุษย์เมื่อผู้คนเกิดความทุกข์หรือมีความต้องการทางด้านจิตใจ เช่นความรู้สึกว่าเหงา เปล่าเปลี่ยว หมดหวัง เพราะความไม่สมหวังหรือผลัดพรากจากบุคคลอันเป็นที่รัก วัตถุไม่สามารถจัดหรือบรรเทาทุกข์ได้ทำให้มนุษย์หาที่ยึดเหนี่ยวให้เกิดความอบอุ่นแก่จิตใจซึ่งศาสนาทำหน้าที่ดังกล่าวให้กับมนุษย์ได้อย่างสมบูรณ์ที่สุด (ธรรมบุญ วิเศษสิงห์, 2550) ดังปรากฏผลงานศิลปกรรมอยู่ควบคู่กับพระพุทธศาสนา ไม่ว่าจะเป็นจิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม โดยมีความเชื่อความศรัทธาและความหมายในศาสนาพุทธเป็นหลักในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรม เป็นส่วนประกอบของรูปแบบที่แสดงความหลากหลายทางวัฒนธรรมที่มากมายแตกต่างกัน ดังเช่น ความเชื่อในพระพุทธศาสนากับความเชื่อท้องถิ่นทุ่งหลวงรังสิต คติความเชื่อในศิลปะจีน ความเชื่อในศาสนาอิสลาม ที่ปรากฏในผลงานศิลปกรรมของทุ่งหลวงรังสิต

แนวคิดด้านความเป็นพหุวัฒนธรรม

พหุวัฒนธรรม หมายถึง การยอมรับความหลากหลายทางวัฒนธรรม และเอกลักษณ์ของแต่ละวัฒนธรรม เป็นวัฒนธรรมที่สัมพันธ์กันอย่างหลากหลาย ไม่ครอบงำซึ่งกันและกัน หากประเทศใดยอมรับในความเป็นพหุวัฒนธรรมก็จะต้องไม่มีกฎหมายเคร่งครัดเกินไป ต้องเปิดโอกาสทางเลือกในการปฏิบัติโดยไม่มีวัฒนธรรมใดวัฒนธรรมหนึ่งครอบงำ (อมรา พงศาพิชญ์, 2545) ดังปรากฏความเป็น

พฤติกรรม ที่แสดงถึงลักษณะความแตกต่างความหลากหลายทั้งสังคม เชื้อชาติ อาชีพ ชนชั้น ความคิด อุดมคติ วิถีชีวิต ความเชื่อที่ปรากฏในศิลปวัฒนธรรม ทำให้เกิดอัตลักษณ์ที่หลากหลายรูปแบบผลงานศิลปกรรมในของทุ่งหลวงรังสิต

ทฤษฎีที่ใช้ในการวิจัย

ทฤษฎีการรับรู้ (สุชาติ เถาทอง, 2553) การรับรู้ของแต่ละคนจะมีความแตกต่างกันตามประสบการณ์ การได้รับการฝึกฝนมาไม่เท่ากัน อาจจะแปลความหมายในทิศทางที่ลึกซึ้ง ครอบคลุมต่างกัน ซึ่งจะต้องมีการฝึกฝนและทำความเข้าใจกับระบบหลักการวิเคราะห์อย่างถูกต้องและสม่ำเสมอ อย่างละเอียดถี่ถ้วน ให้เกิดความชำนาญเพื่อที่จะนำไปสู่การสัมผัสกับคุณค่า ความงาม เนื้อหาสาระ คติความเชื่อที่แฝงอยู่ในผลงานศิลปกรรมซึ่งขึ้นอยู่กับระดับของการรับรู้ทางการเห็น

การรับรู้ตามความคิดและความรู้สึก (Thinking and feeling) เป็นการรับรู้ในอีกระดับหนึ่งที่มีการพัฒนาการมองเห็นให้รอบครอบถี่ถ้วนขึ้น เพื่อหาหนทางและหาคุณค่าในผลงานอย่างครอบคลุม พร้อมกับการค้นหาคุณภาพ (คุณค่า) ภายนอกและภายในของผลงานเพื่อตัดสินผลงานนั้นๆ ซึ่งจะต้องมองอย่างละเอียดถี่ถ้วนและการรับรู้ตามความเข้าใจ (Understanding) เป็นการรับรู้ด้วยความเข้าใจอย่างถ่องแท้ การรับรู้ในระดับนี้จะต้องมีพื้นฐานการศึกษาและประสบการณ์ทางศิลปะจึงจะสามารถวิเคราะห์เข้าถึงรูปทรง เนื้อเรื่อง ความหมายหรือการแสดงออกอย่างมีแก่นสาร เช่น ความรู้ทางด้านสุนทรียศาสตร์ (Aesthetic) องค์ประกอบศิลป์ (Composition of Art) ประวัติศาสตร์ศิลป์ (History of Art) เป็นต้น (สุชาติ เถาทอง, 2553) เป็นหลักการในการวิเคราะห์ อธิบายเพื่อหาคุณค่าเนื้อหาสาระ คติความเชื่อในการสร้างสรรค์ที่แสดงออกการจินตภาพทางวัฒนธรรมของทุ่งหลวงรังสิต

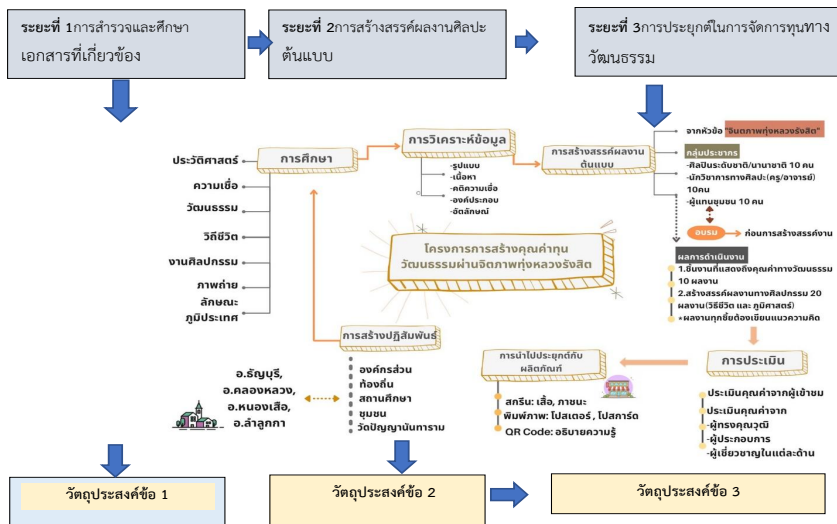
การรับรู้ตามปัญญาหรือปรัชญา (Intuition) เป็นการรับรู้ด้วยความซาบซึ้งและด้วยความเข้าใจแบบ “ทะลุปรุโปร่ง” สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินคุณค่าผลงานได้เป็นอย่างดีและมีเหตุผลหรือการยืนยันอย่างสมบูรณ์แบบ ถือว่าเป็นความเข้าใจขั้นสูงสุด (สุชาติ เถาทอง, 2553) เป็นการรับรู้ทางการเห็นที่มีความสำคัญกับการวิเคราะห์ข้อมูลวัฒนธรรม เพื่อให้เกิดองค์ความรู้ ที่มีคุณค่าทางความงาม

อันจะนำไปสู่การจินตภาพทุ่งหลวงรังสิต

สรุปการรับรู้ของแต่ละคนจะถึงขั้นสูงสุดได้จะต้องมีประสบการณ์ด้านศิลปะไม่ว่าจะเป็นแนวคิดด้านศาสนา ทฤษฎีการรับรู้ เพื่อนำไปวิเคราะห์และสังเคราะห์ผลงานเกิดชุดความรู้ที่สามารถอธิบาย ตีความอย่างมีเหตุผล ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการวิเคราะห์คุณค่าวัฒนธรรมทุ่งหลวงรังสิต

วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยได้ออกแบบรูปแบบการวิจัยเพื่อตอบวัตถุประสงค์ในการดำเนินโครงการเป็น 3 ระยะ ตามแผนภาพกระบวนการวิจัย ดังนี้



ภาพประกอบที่ 1 กรอบแนวคิดในการสร้างคุณค่าทางวัฒนธรรม

ระยะที่ 1 การสำรวจและศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยมีเป้าหมายศึกษาประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม ความเชื่อ วิถีชีวิต งานศิลปกรรม ภาพถ่ายลักษณะภูมิศาสตร์ทางกายภาพ ของทุ่งหลวงรังสิตสมัยก่อน

รัชกาลที่ 5 และสมัยรัชกาลที่ 5 ด้านวัฒนธรรมเกี่ยวกับอาชีพ (ทำนา, เกี่ยวเตี๋ยว เรือ, สวนส้ม, มะม่วง, กล้วยหอม) วัฒนธรรมเกี่ยวกับสายน้ำ (ศิลปกรรม: วัด, ปฐมกรรม, ประเพณี, ความเชื่อ) และลักษณะทางกายภาพในอดีต และลักษณะทางกายภาพในปัจจุบัน นำมาสรุปการวิเคราะห์ข้อมูลที่มีด้านรูปแบบ เนื้อหาสาระ คติความเชื่อ การจัดองค์ประกอบศิลป์ สัญลักษณ์ในการแสดงออกของทุ่งหลวงรังสิต ในจังหวัดปทุมธานี อันเป็นแรงบันดาลใจที่สะท้อนจินตภาพ ความเชื่อ วิถีชีวิต ความศรัทธา สุนทรียะ สู่อการสร้างสรรคผลงานศิลปกรรมต้นแบบ เพื่อเป็นการสร้างคุณค่า และองค์ความรู้ทางทุนวัฒนธรรม ดังนี้

การศึกษาข้อมูลและการลงพื้นที่เก็บข้อมูลโดยแบ่งตามแหล่งพื้นที่การวิจัย ทั้ง 4 อำเภอ ได้แก่ อำเภอลองหลวง อำเภอธัญบุรี อำเภอหนองเสือ และอำเภอลำลูกกา จังหวัดปทุมธานี โดยใช้วิธีวิทยาการวิจัยหลักที่ใช้ในการประเมิน คือ การประเมินเชิงคุณภาพ ใช้กับข้อมูลจากการศึกษา การสัมภาษณ์ การสนทนากลุ่ม นำมาวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) โดยวิธีการรวบรวมข้อมูลเอกสาร กำหนดผู้ให้ข้อมูลคือ เครือข่ายศิลปิน ผู้เชี่ยวชาญด้านประวัติศาสตร์จังหวัดปทุมธานี ผู้บริหารหน่วยงานด้านศิลปวัฒนธรรม ผู้บริหารส่วนท้องถิ่น วัฒนธรรมอำเภอ และผู้แทนชุมชนที่เกี่ยวข้องกับเรื่องขอบเขตของการศึกษา โดยมีขั้นตอนการดำเนินงานตามรายละเอียดดังนี้

1. การสำรวจและศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง และลงพื้นที่ศึกษาความเปลี่ยนแปลงด้านกายภาพทางภูมิศาสตร์จากภาพถ่ายของทุ่งหลวงรังสิต

2. การสัมภาษณ์แลกเปลี่ยนเรียนรู้ทุ่งหลวงรังสิต ประกอบด้วย นักประวัติศาสตร์ ผู้ประกอบการทางวัฒนธรรม ศิลปิน ผู้ประกอบการชุมชน (เครื่องมือการสำรวจข้อมูล และเครื่องมือการสัมภาษณ์)

3. การวิเคราะห์คุณค่าทางประวัติศาสตร์ ความเชื่อ วิถีชีวิต ลักษณะภูมิศาสตร์ทางกายภาพ ทุ่งหลวงรังสิต จังหวัดปทุมธานี สรุปข้อมูลการวิเคราะห์รูปแบบ เนื้อหาสาระ คติความเชื่อ การจัดองค์ประกอบศิลป์ สัญลักษณ์ในการแสดงออกของทุ่งหลวงรังสิต จัดกลุ่มการวิเคราะห์จากผู้ทรงคุณวุฒิด้านข้อมูล

จำนวน 3 ท่าน ได้แก่ อาจารย์วีระวัฒน์ วงศ์สุปไทย คุณอนุกูล ใบไกล และอาจารย์ ธงชัย รักปทุม เพื่อสรุปการเลือกกลุ่มหัวข้อในการจินตภาพทุ่งหลวงรังสิต

ระยะที่ 2 การสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมต้นแบบ

1. นำข้อมูลสรุปการวิเคราะห์ ตีความหมาย คุณค่าด้านรูปแบบ เนื้อหาสาระ คติความเชื่อ องค์ประกอบศิลป์ สัญลักษณ์ในการแสดงออกของวัฒนธรรมทุ่งหลวงรังสิต จากการวิเคราะห์สรุปได้ 4 หัวข้อ (เครื่องมือการจัดกลุ่มหัวข้อทุ่งหลวงรังสิต)

2. จินตภาพทุ่งหลวงรังสิต โดยศิลปินตามแนวความคิดคุณค่าทางวัฒนธรรมผ่านจินตภาพทุ่ง

หลวงรังสิต 4 หัวข้อ (เครื่องมือการคัดเลือกศิลปินให้เหมาะสมกับกลุ่มหัวข้อ) ศิลปินจำนวน 22 คน

- (1) กายภาพด้านวิถีชีวิตริมคลองทุ่งหลวงรังสิต
- (2) วัฒนธรรมข้าวกับสายน้ำ
- (3) ศาสนสถานที่เกี่ยวข้องกับข้าวและสายน้ำ
- (4) ความหลากหลายชาติพันธุ์

3. ประเมินผลคุณค่าทางวัฒนธรรมในผลงานสร้างสรรค์ **ระยะที่ 3** นำไปประยุกต์ออกแบบผลิตภัณฑ์ เพื่อส่งเสริมคุณค่าและสร้างมูลค่าด้วยเศรษฐกิจ (เครื่องมือการประเมินผลการสร้างสรรค์เพื่อการออกแบบผลิตภัณฑ์ต้นแบบ)

4. เครือข่ายศิลปิน สร้างสรรค์ผลงานการสร้างคุณค่าทุนวัฒนธรรมผ่านจินตภาพทุ่งหลวงรังสิต จังหวัดปทุมธานี จำนวน 22 ผลงาน

จินตภาพ คือ ภาพที่เกิดจากจินตนาการ ซึ่งอาจเป็นภาพที่ปรากฏในจิต หรือภาพที่แสดงออกแล้วเป็นรูปทรงในงานศิลปะ (ชูลูด นิยมเสมอ, 2534)

ขั้นตอนการประเมินผล

1) การประเมินคุณค่าจากแรงบันดาลใจผ่านจินตภาพโดยศิลปินและผู้เข้าร่วมกิจกรรม

2) การประเมินจากกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้าน ทั้ง 4 ด้าน (กายภาพด้านวิถีชีวิตริมคลองทุ่งหลวงรังสิต วัฒนธรรมข้าวกับสายน้ำ ศาสนสถานที่เกี่ยวข้องกับข้าว และสายน้ำความหลากหลายชาติพันธุ์) พิจารณาคัดเลือกผลงานที่จะนำไปประยุกต์ใช้กับการออกแบบผลิตภัณฑ์ต้นแบบ

5. **ขั้นเสนอผลงานการวิจัย เสนอผลงานภาคเอกสาร (ภาษาหนังสือ)** ด้วยข้อมูลสรุปชุดความรู้การวิเคราะห์ คุณค่าทางวัฒนธรรมในทุ่งหลวงรังสิต และการจัดแสดงผลงานร่วมกับศิลปิน นักวิชาการทางศิลปะ ผู้แทนชุมชนที่ร่วมสร้างงานศิลปะ ในหัวข้อ “จินตภาพจากทุ่งหลวงรังสิต” อธิบายที่มาข้อมูล ความรู้ กระบวนการสร้างสรรค์ และคุณค่าทางวัฒนธรรมผ่านผลงานศิลปิน ประกอบการสร้างสรรค์ผลงาน นำมาออกแบบผลิตภัณฑ์ต้นแบบ

สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษา วิเคราะห์ผลงานศิลปะที่สะท้อนทางประวัติศาสตร์ ความเชื่อ วิถีชีวิต ความหลากหลายลักษณะภูมิศาสตร์ทางกายภาพทุ่งหลวงรังสิต ด้วยกระบวนการแบบมีส่วนร่วมที่แสดงออกที่โดดเด่นด้านรูปแบบ เนื้อหาสาระ คติความเชื่อ องค์ประกอบศิลป์ และสัญลักษณ์ในการแสดงออกของวัฒนธรรมทุ่งหลวงรังสิต

1. รูปแบบ

วัฒนธรรมข้าว เป็นพิธีกรรมข้าวรูปแบบที่ทำกันมาในช่วงชุดคลองรังสิตเพื่อการเกษตรกรรมในการปลูกข้าว เป็นรูปแบบที่แสดงออกถึงการบูชาแม่โพสพและความศักดิ์สิทธิ์และความเป็นสิริมงคลของชาวนา

วัดที่เกี่ยวกับข้าวและสายน้ำ มีรูปแบบการสร้างวัดหันหน้าไปทางลำคลอง สายน้ำเพื่อเป็นทางสัญจร และการก่อสร้างเป็นไปตามรูปแบบช่างหลวงภาคกลาง ทั้งสถาปัตยกรรม ประติมากรรม และจิตรกรรม

ความหลากหลายทางวัฒนธรรม มีรูปแบบการสร้างอาคารสถาปัตยกรรมเป็นไปตามที่ปรากฏในแต่ละความเชื่อศาสนาที่เคยทำมาดังเช่นศิลปะจีน ศิลปะมอญ อิสลาม และคริสต์

2. เนื้อหาสาระและคติความเชื่อ

วัฒนธรรมข้าว แสดงออกเนื้อหาในการประกอบพิธีกรรมข้าวของชาวนาเพื่อความเป็นสิริมงคล ความกตัญญู ความศักดิ์สิทธิ์ของข้าว และนำมาซึ่งความอุดมสมบูรณ์ทั้งข้าวและผู้กระทำ และชาวนา

วัดที่เกี่ยวกับสายน้ำและข้าว เป็นการสืบสานพุทธศาสนาทั้งด้านพุทธประวัติและปรีชาธรรม และชื่อวัดที่เกี่ยวกับสายน้ำ เช่น วัดโรยฝน วัดลำน้ำ วัดธาราเขต และเกี่ยวกับข้าว ความอุดมสมบูรณ์ เช่น วัดกล้าขุ่ม วัดนาบุญ วัดธัญญะผล เป็นต้น

ความหลากหลายทางวัฒนธรรม เป็นการแสดงถึงความคิด ความเชื่อในแต่ละศาสนาและชุมชนที่เข้ามาในพื้นที่ทุ่งหลวงรังสิต ทำให้ความเชื่อดั้งเดิมลดลงแต่ความหลากหลายในการแสดงออกเข้ามาแทนวัฒนธรรมเดิม

3. องค์ประกอบและสัญลักษณ์การแสดงออก

วัฒนธรรมข้าว แสดงออกด้วยรูปทรงในพิธีกรรม ประกอบด้วย ประติมากรรมแม่โพสพ ข้าวและเครื่องเซ่นที่หาได้ในท้องถิ่น เช่น ดอกดาวเรือง ดอกบัว ดอกมะลิ กล้วย อาหารคาวหวาน ยกเว้นจากข้าว และดนตรีบรรเลงเพลงเกี่ยวข้าว เพลงเกี่ยวกับทุ่งหลวงรังสิต และพระเทศนา และเฉลยขัดแต่ละจากไม้ไผ่ในการประกอบพิธีกรรม ให้เห็นถึงความสำคัญของการบูชาข้าว และพราหมณ์เป็นผู้สื่อสารกับสิ่งศักดิ์สิทธิ์ประกอบกับนามธรรม(ความหมาย) ความเชื่อ ความศรัทธา ความเป็นสิริมงคล ความสำนึกในบุญคุณของแม่โพสพ ข้าวนำมาซึ่งพิธีกรรมเพื่อให้เกิดความอุดมสมบูรณ์ ความเป็นสิริมงคล

วัดที่เกี่ยวกับสายน้ำ รูปทรง สถาปัตยกรรม (อุโบสถ เจดีย์ วิหาร) เป็นองค์ประกอบที่สำคัญคู่กับสายน้ำและทุ่งนา ต้นกล้า พืชพันธุ์ทางการเกษตรเป็นวิถีชีวิตริมคลอง สายน้ำอันเป็นสิ่งที่ใช้ในการสัญจร การอุปโภค บริโภค ผูกพันกับนามธรรม (ความหมาย) ชื่อที่เกี่ยวกับความอุดมสมบูรณ์ ความเรียบง่าย ศรัทธาในพุทธศาสนา ความเชื่อศรัทธาของคนในทุ่งหลวงรังสิต เป็นเมืองแห่งข้าวอันเป็นพื้นที่ของรัชกาลที่ 5 นำมาซึ่งความอุดมสมบูรณ์ ความเป็นวิถีชีวิตสายน้ำ เกิดวัฒนธรรม

ที่มากับสายน้ำมากมาย ดังเช่น การค้าขาย การเกษตร ประเพณีลอยกระทง แข่งเรือ เป็นต้น

ความหลากหลายทางวัฒนธรรม รูปแบบ ศิลปกรรมเข้ามาพร้อมกับการอพยพเพื่อเข้ามาขุดคลอง และทำนา รับจ้าง ค้าขาย ดังเช่น ชาวจีน ชาวมอญ ชาวอิสลาม ชาวคริสต์ ซึ่งมีความศรัทธา ความเชื่อวิถีชีวิตในความหลากหลาย ทั้งรูปทรง รูปแบบ คติความเชื่อ วัฒนธรรม การแสดงออกของสถาปัตยกรรม ประติมากรรม อาศัยอยู่ในพื้นที่ 4 อำเภอ ของทุ่งหลวงรังสิต วิถีชีวิตการอยู่ร่วมกันด้วยความเป็นเอกภาพ พึ่งพาอาศัยกัน ให้เกียรติซึ่งกันและกัน ตามแนวคิดความเชื่อ ความศรัทธาทางพุทธศาสนา นำมาซึ่งความสงบ สันติสุข

4. อัตลักษณ์ทุ่งหลวงรังสิต

ก่อกำเนิดจากการขุดคลองเพื่อการเกษตร ทำนา ปลุกข้าว ในพื้นที่ 4 อำเภอ (คลองหลวง ธัญบุรี ลำลูกกา หนองเสือ) โดยชาวจีนเป็นกลุ่มรับจ้างและมีพื้นที่ทำนาริมคลอง จึงทำให้มีความหลากหลายของกลุ่มคนเข้ามาอาศัยในการทำนา และก่อเกิดพิธีกรรมข้าว ตามความเชื่อของชาวนาที่ประกอบพิธีกรรมทุกพื้นที่เพื่อความ เป็นสิริมงคล ให้สำนึกถึงคุณค่าของข้าวไทย โดยทำ 3 ช่วง ช่วงแรกไถ รับข้าว (ข้าว ท้อง) และข้าวขึ้นยุ้ง และการสร้างวัดในพื้นที่ ที่เกี่ยวข้องกับสายน้ำและข้าว ทั้งชื่อ และความหมาย ความอัศจรรย์ เหตุการณ์ ตามความเชื่อ ก่อเกิดความหลากหลาย วัฒนธรรมจากการพาผู้คนที่มีความเชื่อเข้ามามากขึ้นตามลำดับ เข้ามาอาศัยในการ มาค้าขาย พักอาศัย สร้างบ้านเรือน สัญลักษณ์ทางศาสนา เพื่อประกอบพิธีกรรม และยึดเหนี่ยวทางด้านจิตใจควบคู่กับการดำเนินชีวิต และประเพณีต่างๆ เกิด วัฒนธรรม วิถีชีวิตริมคลอง เช่น กว๋ยเตี่ยวเรือ โรงสี โรงต่อเรือ การค้าขาย เป็นต้น นำมาซึ่งความเจริญทางสังคม เศรษฐกิจ ประเพณี วัฒนธรรม จนถึงปัจจุบัน เกิดเป็น ผู้ประกอบการ ผลิตภัณฑ์ชุมชน ผลงานศิลปกรรม วิถีชีวิต ตามเส้นทางริมคลองมากขึ้นและการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในแต่ละพื้นที่ นำมาสรุปแผนที่ทางวัฒนธรรมทุ่งหลวงรังสิต (ภาพประกอบที่ 2) และการขับเคลื่อนทางวัฒนธรรมด้วยการสร้างวัด ชุมชน ความเชื่อความศรัทธา และวิถีชีวิต ประเพณี อาชีพ พิธีกรรมข้าวเกิดเป็นการ เชื่อมโยงสัมพันธ์ของวัฒนธรรม (ภาพประกอบที่ 3)



ผลการสร้างสรรค์งานศิลปะผ่านจินตภาพของทุ่งหลวงรังสิตโดยศิลปินนำไปสู่การสร้างคุณค่าทางวัฒนธรรม มีรายละเอียด ดังนี้

1. สรุปข้อมูลการวิเคราะห์และกระบวนการสร้างคุณค่าวัฒนธรรมจากข้อมูลศิลปกรรมและการลงพื้นที่และนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมต้นแบบ

2. การสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมต้นแบบ

2.1 นำข้อมูลสรุปการวิเคราะห์ ตีความหมาย รูปแบบ เนื้อหาสาระ คติความเชื่อ องค์ประกอบศิลป์ สัญลักษณ์ในการแสดงออกของวัฒนธรรมทุ่งหลวงรังสิต จากการวิเคราะห์สรุปได้ 4 หัวข้อ

2.2 ศิลปินจินตภาพทุ่งหลวงรังสิต ตามแนวความคิดในการสร้างคุณค่าทางวัฒนธรรมผ่านจินตภาพทุ่งหลวงรังสิต 4 หัวข้อ

(1) กายภาพด้านวิถีชีวิตริมคลองทุ่งหลวงรังสิต

ภาพริมคลองทุ่งหลวงรังสิตแสดงออกถึงความงามที่เหมือนจริงและการจินตภาพจากเรื่องราว ภาพถ่าย ความประทับใจในอดีตของศิลปินที่ประทับใจ ด้านความเชื่อ วิถีชีวิต ความอุดมสมบูรณ์ ทั้งรูปธรรมและนามธรรม มาแสดงออกทางเทคนิควิธีการทาสีน้ำ สีอะคริลิก ภาพถ่าย



ภาพประกอบที่ 4 กายภาพด้านวิถีชีวิตริมคลองทุ่งหลวงรังสิต

ผลงานของอาจารย์บันชา ศรีวงศ์ราช

ชื่อผลงาน คลองรังสิตในอดีต เทคนิค สีน้ำบนกระดาษ ขนาด 57 x 77 เซนติเมตร



ภาพประกอบที่ 5 ผลงานของผู้ช่วยศาสตราจารย์บรรลु วิริยะภรณ์ประภาส
ชื่อผลงาน ความเชื่อและวิถีชีวิตคลองรังสิต เทคนิค สีน้ำบนกระดาษ

ขนาด 57 × 77 เซนติเมตร

การสร้างสรรคตามแนวความคิดเห็นเฉพาะตน แสดงออกด้วยทัศนธาตุของสีแสงที่สะท้อนถึงความตื่นเต้น เคลื่อนไหว ว่องไวตามความเชื่อของศิลปะจีน ดังปรากฏผลงานที่สะท้อนความเชื่อและวิถีชีวิตคลองรังสิต และการสร้างสีสันร่วมสมัยของอาจารย์บันชา ศรีวงศ์ราช ของเรือบรรทุกสินค้าริมคลอง ทำให้เกิดความน่าสนใจของวิถีชีวิตในอดีตให้เกิดความมีชีวิตชีวา ตามมุมมองความคิดสร้างสรรค์ ในการแสดงคุณค่าของวัฒนธรรมวิถีชีวิตคลองรังสิต

(2) วัฒนธรรมข้าวกับสายน้ำ

วัฒนธรรมข้าวและสายน้ำ ศิลปินแสดงออกของผลงานด้านรูปแบบทั้งรูปแบบที่เหมือนจริงและกึ่งนามธรรมโดยแสดงออกในการดูจากรูปแบบตามความเป็นจริงในธรรมชาติและจินตนาการรูปทรง องค์ประกอบศิลป์จากแนวเรื่องความอุดมสมบูรณ์ ความศักดิ์สิทธิ์ ทั้งเทคนิควิธีการสีน้ำ สีน้ำมัน สีอะคริลิก และประติมากรรม



ภาพประกอบที่ 6 วัฒนธรรมข้าวกับสายน้ำ

ผลงานของศาสตราจารย์เกียรติคุณปรีชา เกาทอง

ชื่อผลงาน “ธัญญะบุรี ศรีพระโพสพ” เทคนิค สีอะคริลิคบนผ้า

ขนาด 199 × 95 เซนติเมตร

การสร้างสรรค์ตามแนวความคิด ความอุดมสมบูรณ์ของสายน้ำ ดอกบัว พิธีกรรมข้าวในความรู้สึกรัก และการใช้สัญลักษณ์แทนค่าความหมายของสายน้ำ และข้าวที่มีการเชื่อมโยงสัมพันธ์ การอยู่ร่วมกัน พึ่งพาอาศัยกัน ด้วยการจินตภาพองค์ประกอบใหม่ตามความคิดเห็นของศิลปินที่มีการเชื่อมโยงเรื่องราวในอดีต-ปัจจุบัน ผสมผสานเทคนิควิธีการแสดงออกศิลปะร่วมสมัย

(3) ศาสนสถานที่เกี่ยวข้องกับข้าวและสายน้ำ

ภาพริมคลองทุ่งหลวงรังสิตการแสดงออกความงามที่เหมือนจริงและจินตภาพจากเรื่องราว ภาพถ่าย ความประทับใจในอดีตของศิลปินที่ประทับใจความเชื่อ วิถีชีวิต ความอุดมสมบูรณ์ ทั้งรูปธรรมและนามธรรม มาแสดงออกทางเทคนิควิธีการทั้งสีน้ำ สีอะคริลิค และภาพถ่าย

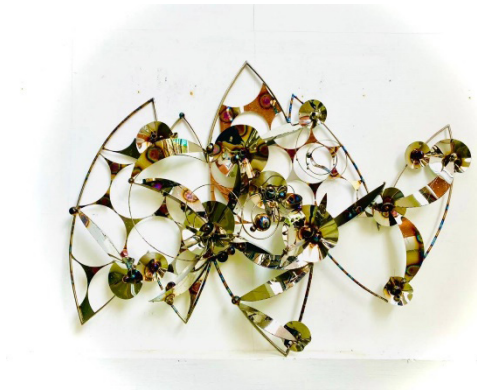


ภาพประกอบที่ 7 ศาสนสถานที่เกี่ยวข้องกับข้าวและสายน้ำ ผลงานของ
ศาสตราจารย์เกียรติคุณปริญญา ตันติสุข
ชื่อผลงาน เรื่องเล่าที่คลองรังสิต (Some Stories at Klong)

ศาสตราจารย์เกียรติคุณปริญญา ตันติสุข สร้างสรรค์ผลงานตามแนวความคิดเห็นเฉพาะตนให้เกิดความมีชีวิตชีวา ด้วยการประกอบกันของทัศนธาตุที่แสดงออกของความเชื่อและวิถีชีวิตคลองรังสิต และการสร้างสีสันร่วมสมัยชื่อผลงาน เรื่องเล่าที่คลองรังสิต ทำให้เกิดความน่าสนใจของวิถีชีวิตในอดีตในการขุดคลองตามมุมมองความคิดสร้างสรรค์ในการแสดงคุณค่าของวัฒนธรรมวิถีชีวิตคลองรังสิต

(4) ความหลากหลายชาติพันธุ์

ความหลากหลายชาติพันธุ์ทางวัฒนธรรม ศิลปินจินตภาพตามรูปแบบเฉพาะตนที่มีการแสดงออกด้านรูปแบบเชิงสัญลักษณ์ของการอยู่ร่วมกันของชาติพันธุ์ของสัตว์ เช่น สมัน ช้าง ที่มีความอุดมสมบูรณ์ เรียบง่าย ตามธรรมชาติและความหลากหลายของผู้คนเข้ามาด้วย ในทุ่งหลวงรังสิต



ภาพประกอบที่ 8 ความหลากหลายชาติพันธุ์
ผลงานของศาสตราจารย์อริยะ กิตติเจริญวัฒน์
ชื่อผลงาน พุ่งรวงทอง ปี พ.ศ. 2565 เทคนิค สแตนเลส
ขนาด 128 × 170 × 18 เซนติเมตร



ภาพประกอบที่ 9 ผลงานของศาสตราจารย์เกียรติคุณสุชาติ เกาทอง
ชื่อผลงาน ความหลากหลายทางวัฒนธรรมพุ่งหลวงรังสิต
เทคนิค สีอะคริลิคบนผ้าใบ ขนาด 60 × 100 เซนติเมตร

ศาสตราจารย์เกียรติคุณสุชาติ เถาทอง สร้างสรรค์ผลงานตามแนวความคิดที่แสดงถึงเทคนิควิธีการ องค์ประกอบใหม่ ที่อยู่ร่วมกันในวิถีชีวิตสายน้ำ แห่งวัฒนธรรมในท่ามกลางสมัยใหม่ เทคโนโลยีใหม่ ที่มีความหลากหลายของชาติพันธุ์ และการสร้างสรรค์ผลงานของ ศาสตราจารย์อริยะ กิตติเจริญวัฒน์ นำเสนอแนวคิดจากนามธรรมของวัฒนธรรมภาพจำในอดีตที่มีข้าว น้ำ วิถีชีวิตเก่า แสดงออกเทคนิคการใช้โลหะสมัยใหม่สะท้อนวัฒนธรรมร่วมสมัยในทุ่งหลวงรังสิต

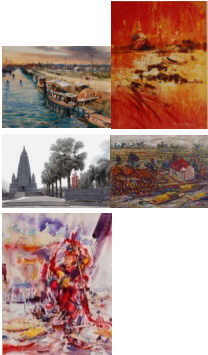
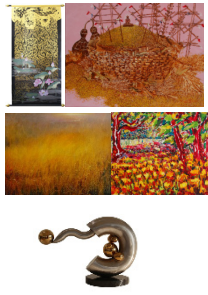
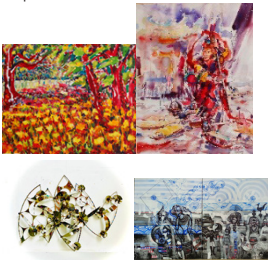
สรุปคุณค่าความงามในการสร้างสรรค์ผลงานโดยศิลปิน สะท้อนอัตลักษณ์ความโดดเด่นของรูปธรรมแผนนัยนามธรรมความหมายเชิงคุณค่าทางวัฒนธรรมทุ่งหลวงรังสิต นำไปสู่การออกแบบ 3 ด้าน ดังนี้

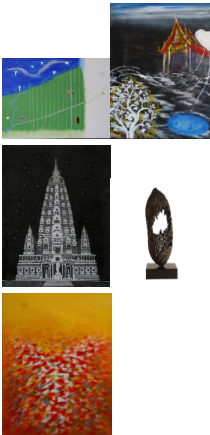
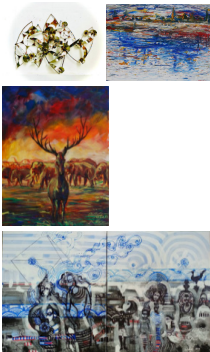
1. **คุณค่าด้านความเป็นอัตลักษณ์** เรื่องเล่าประวัติศาสตร์ ประเพณีที่เกิดจากวิถีชีวิตของสายน้ำ ข้าวกลุ่มคน และภัยพิบัติเร็ว
2. **คุณค่าด้านเทคนิคและศิลปะ** ความงาม ความหลากหลายรูปแบบทางวัฒนธรรมผลงานทางศิลปกรรม ที่เกิดศาสนสถาน วัด ประเพณี วัฒนธรรม
3. **คุณค่าของจิตใจ อารมณ์ความรู้สึก** ความเชื่อในศาสนาพุทธ ศาสนาอิสลาม ศาสนาคริสต์ ลัทธิขงจื้อ เต๋า และความเชื่ออำนาจลี้ลับ พิธีกรรมทำขวัญข้าว แรกนาขวัญ

การประยุกต์ในการจัดการทุนทางวัฒนธรรม

สรุปการจินตภาพผลงานศิลปกรรมต้นแบบที่สะท้อนอัตลักษณ์คุณค่าทางวัฒนธรรมทุ่งหลวงรังสิต จากการประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน (ศาสตราจารย์สุชาติ เถาทอง อาจารย์วีระวัฒน์ วงศ์ศุภไทย และอาจารย์ธงชัย รักปทุม) โดยใช้ผลงานศิลปกรรมต้นแบบจาก 4 หัวข้อนำไปประยุกต์การออกแบบผลิตภัณฑ์วัฒนธรรม

ตารางที่ 1 การประยุกต์ในการจัดการทุนทางวัฒนธรรม

จินตภาพท่ง หลวงรังสิต 4 หัวข้อ	จินตภาพผลงาน ศิลปกรรมต้นแบบ	ผลการประเมินภาพต้นแบบผล งานที่แสดงถึงอัตลักษณ์ท่ง หลวงรังสิตนำไปสู่ออกแบบ	การออกแบบ ผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม
1. กายภาพ ด้านวิถีชีวิต ริมคลองท่ง หลวงรังสิต		 คุณค่าด้านความเป็นอัตลักษณ์ เรื่องเล่าประวัติศาสตร์ ประเพณี ที่เกิดจากวิถีชีวิตของสายน้ำ ข้าว กลุ่มคน ความเชื่อ และวิถีชีวิต	การออกแบบสกรีน (เสื้อ กระเป๋า)  สะท้อนความเชื่อและวิถี ชีวิตคลองรังสิต และการ สร้างสีสันร่วมสมัย ให้เกิด ความมีชีวิตชีวา ของ วัฒนธรรมวิถีชีวิตคลอง รังสิต
2. วัฒนธรรม ข้าวกับ สายน้ำ	 	  คุณค่าด้านความเป็นอัตลักษณ์ เรื่องเล่าประวัติศาสตร์ ประเพณี ที่เกิดจากวิถีชีวิตของสายน้ำ ข้าว ธรรมชาติ และความเชื่อ	การออกแบบสกรีน ภาชนะ สิ่งของเครื่องใช้ (แก้ว)  ความมีชีวิตชีวาของความ เชื่อและวิถีชีวิต และการ สร้างสีสันร่วมสมัย สะท้อนคุณค่าของ วัฒนธรรมวิถีชีวิตคลอง รังสิต

จินตภาพทุ่ง หลวงรังสิต 4 หัวข้อ	จินตภาพผลงาน ศิลปกรรมต้นแบบ	ผลการประเมินภาพต้นแบบผล งานที่แสดงถึงอัตลักษณ์ทุ่ง หลวงรังสิตนำไปสู่ออกแบบ	การออกแบบ ผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม
3.ศาสน สถานที่ เกี่ยวข้องกับ ข้าวและ สาหร่าย		 คุณค่าด้านเทคนิคและศิลปะ ความงาม ความหลากหลายรูป แบบทางวัฒนธรรมศิลปกรรม ที่ เกิดศาสนสถาน วัด ประเพณี วัฒนธรรม จากเรื่องเล่า ประวัติศาสตร์ ที่เกิดจากวิถีชีวิต ของสาหร่าย ข้าวกลุ่มคน	การออกแบบพิมพ์ภาพ (โปสเตอร์)  ความอุดมสมบูรณ์ของ สาหร่าย ดอกบัว พิธีกรรม ข้าว และการใช้สัญลักษณ์ แทนค่าความหมายของ สาหร่าย และข้าวที่มีการ เชื่อมโยงสัมพันธ์ การอยู่ ร่วมกัน พึ่งพาอาศัยกัน
4. ความ หลากหลาย ชาติพันธุ์		 คุณค่าของจิตใจ อารมณ์ความ รู้สึก ความอุดมสมบูรณ์ของข้าว และสาหร่ายและความเชื่ออำนาจ ลี้ลับ พิธีกรรมทำขวัญข้าว แรกรนาขวัญ ความเชื่อในศาสนา การร่วมกันอย่างมีเอกภาพ	การออกแบบผลิตภัณฑ์ เครื่องหนัง(พวงกุญแจ)  ความอุดมสมบูรณ์ ความ เป็นสิริมงคล

- การออกแบบสกรีนเสื้อ



ภาพประกอบที่ 10 การออกแบบเสื้อทางวัฒนธรรมทุ่งหลวงรังสิต

- สิ่งของเครื่องใช้ทางวัฒนธรรม



ภาพประกอบที่ 11 การออกแบบภาชนะ สิ่งของเครื่องใช้ทางวัฒนธรรมทุ่งหลวงรังสิต

- พิมพ์ภาพ (โปสเตอร์)



ภาพประกอบที่ 12 การออกแบบโปสเตอร์

การออกแบบผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมคุณค่าของวิถีชีวิตทุ่ง
หลวงรังสิต สะท้อนความหลากหลายทางวัฒนธรรม เรื่องเล่า และความเชื่ออันอาจ
ลึกลับ พิธีกรรมทำขวัญข้าว แรกนาขวัญ ความเชื่อในศาสนา นำมาสู่คุณค่าทางด้าน
จิตใจ ความรู้สึกในความอุดมสมบูรณ์ ความเป็นสิริมงคลของข้าวและสายน้ำ การ
ร่วมกันอย่างมีเอกภาพ

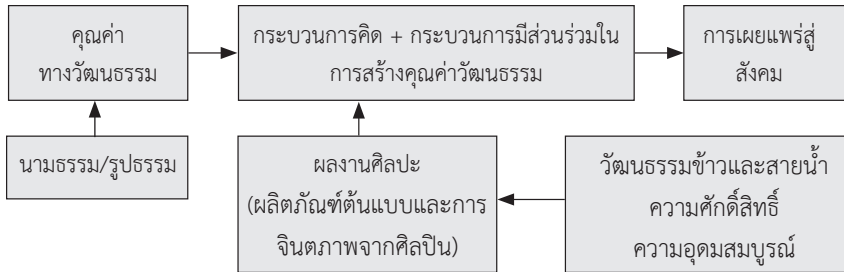
- ผลิตภัณฑ์เครื่องหนัง

แนวความคิดเกิดจากการมีส่วนร่วมของนักออกแบบและผู้ประกอบการ
เครื่องหนัง และการเลือกหัวข้อวัฒนธรรมข้าวและสายน้ำ ผลงานของศาสตราจารย์
ปรีชา เกาทอง และผลงานของผู้ช่วยศาสตราจารย์เบญจรงค์ ใควาพิทักษ์เทศ นำมา
ออกแบบผลิตภัณฑ์เครื่องหนังที่แสดงออกถึงคุณค่าวัฒนธรรมสายน้ำและความ
สำคัญรูปทรงของเมล็ดข้าวที่มีความเชื่อในความศักดิ์สิทธิ์ ความอุดมสมบูรณ์ วิถีชีวิต
การอยู่ร่วมกัน ในการออกแบบพวงกุญแจที่แสดงออกถึงคุณค่าของจิตใจ อารมณ์
ความรู้สึก ความงาม และความอุดมสมบูรณ์ของข้าว และสายน้ำ



ภาพประกอบที่ 13 การออกแบบผลิตภัณฑ์เครื่องหนัง

การประยุกต์ใช้ผลงานการจินตภาพโดยศิลปินทั้ง 22 ท่าน จากหัวข้อทั้ง 4 หัวข้อ ซึ่งเกิดจากการวิเคราะห์ข้อมูลนำมาออกแบบผลิตภัณฑ์ต้นแบบ และได้นำมาเผยแพร่เพื่อให้ผู้คน ชุมชน สังคมได้เห็นคุณค่าทางวัฒนธรรมทุ่งหลวงรังสิต และเกิดความสำนึกทางวัฒนธรรมทุ่งหลวงรังสิต



ภาพประกอบที่ 14 การประยุกต์ใช้ผลงานการจินตภาพโดยศิลปิน

การสร้างคุณค่าทางวัฒนธรรมทุ่งหลวงรังสิตจากกระบวนการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (ภาพประกอบที่ 14) เกิดจากกระบวนการทางศิลปะ (รับรู้-ประสบการณ์-จินตนาการ) โดยศิลปินและการออกแบบ เกิดคุณค่าอัตลักษณ์ และการปรับตัวของจิตวิญญาณเก่า-ใหม่ และแสดงออกคุณค่าทางวัฒนธรรมผ่านงานศิลปะ และผลิตภัณฑ์ต้นแบบ (ภาพประกอบที่ 17) และได้นำมาแสดงนิทรรศการ เพื่อเผยแพร่ให้ชุมชน สังคม เป็นการยกระดับผลิตภัณฑ์เชิงพาณิชย์ และประชาชนได้มีส่วนร่วมสร้างสำนึกทางวัฒนธรรมทุ่งหลวงรังสิต ณ หอศิลปกรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี และงานแสดงนิทรรศการวิจัย บพท.ที่เยาวราช และการเผยแพร่งานภูมิศิลป์ ถิ่นปทุมธานี ลานวัฒนธรรมจังหวัดปทุมธานี



ภาพประกอบที่ 15 การจำหน่ายผลิตภัณฑ์ต้นแบบเชิงพาณิชย์
ในงานแสดงนิทรรศการวิจัย บพท.ที่เยาวราช



ภาพประกอบที่ 16 การเผยแพร่งานภูมิศิลป์ ถิ่นปทุมธานี
ลานวัฒนธรรมจังหวัดปทุมธานี



ภาพประกอบที่ 17 องค์ความรู้กระบวนการวิเคราะห์สู่การสร้างสรรค์ผลงาน ศิลปะและสร้างคุณค่าทางวัฒนธรรม

สรุปการจินตภาพผลงานศิลปกรรมต้นแบบที่สะท้อนอัตลักษณ์คุณค่าทางวัฒนธรรมทุ่งหลวงรังสิต โดยจะได้ผลงานศิลปกรรมต้นแบบนำไปประยุกต์ผลิตภัณฑ์ตามกระบวนการวิเคราะห์สู่การสร้างสรรค์และสร้างคุณค่าทางวัฒนธรรม สู่การออกแบบผลิตภัณฑ์ต้นแบบ

องค์ความรู้กระบวนการวิเคราะห์คุณค่าวัฒนธรรมสู่การสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมจากการจินตภาพทุ่งหลวงรังสิต เกิดจากการค้นหาอัตลักษณ์และคุณค่าของทุ่งหลวงรังสิต ด้วยการสร้างเครือข่ายความร่วมมือของนักประวัติศาสตร์ ผู้ประกอบการด้านวัฒนธรรม และผู้ประกอบการผลิตภัณฑ์ชุมชน สังคม ศิลปินแห่งชาติ ศิลปิน-อาจารย์เข้ามามีส่วนร่วมในทุกกระบวนการ ในพื้นที่ 4 อำเภอ ประกอบด้วย อำเภอชัยบุรี อำเภอคลองหลวง อำเภอหนองเสือ และอำเภอลำลูกกา สรุปข้อมูลที่ปรากฏวัฒนธรรม ทั้งนามธรรม (เรื่องเล่า ประวัติศาสตร์ ความเชื่อ ความศรัทธา ประเพณี) รูปธรรม (ศาสนสถาน พิธีกรรมข้าว วิถีชีวิต สถาปัตยกรรม ประติมากรรม จิตรกรรม) โดยใช้กระบวนการคิด+กระบวนการให้สังคมมีส่วนร่วมสร้าง

คุณค่าวัฒนธรรม สร้างจิตสำนึกทางวัฒนธรรม ด้วยกระบวนการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (รับรู้-ประสบการณ์-จินตนาการ (จินตภาพทุ่งหลวงรังสิต)) เกิดคุณค่าทางวัฒนธรรมที่ปรากฏทั้งนามธรรม (จิตวิญญาณ อารมณ์ความรู้สึก ภูมิปัญญา คุณค่าทางวัฒนธรรมเก่า-ใหม่) ผสมผสาน รูปธรรม (ศาสนสถาน) ให้เกิดความเป็นเอกภาพของการมีส่วนร่วม (วัด-ชุมชน-สังคม-วิถีชีวิต) เกิดคุณค่าที่มีอัตลักษณ์และการปรับตัวของจิตวิญญาณเก่า-ใหม่ ผ่านการแสดงออกในงานศิลปะ ทำให้ผู้มีส่วนร่วมเกิดความซาบซึ้ง เห็นคุณค่าวัฒนธรรมของทุ่งหลวงรังสิต ทั้ง 4 หัวข้อ ดังเช่น กายภาพด้านวิถีชีวิตริมคลองทุ่งหลวงรังสิต วัฒนธรรมข้าวกับสายน้ำ ศาสนสถานที่เกี่ยวข้องกับข้าวและสายน้ำ และความหลากหลายชาติพันธุ์

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเพื่อการนำองค์ความรู้จากการวิเคราะห์ สังเคราะห์นำไปใช้ในการอนุรักษ์ สืบสาน สร้างสรรค์งานศิลปะและการออกแบบในระดับนานาชาติ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวศิลปวัฒนธรรมทุ่งหลวงรังสิตที่มีความสัมพันธ์การอยู่ร่วมกันของสังคมในอดีตและปัจจุบันที่มีความหลากหลายของศาสนา เพื่อให้เกิดความปรองดองและความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันในสังคมปัจจุบันให้มีเอกภาพในความหลากหลาย

เอกสารอ้างอิง

- ชลูด นิ่มเสมอ. (2534). **องค์ประกอบของศิลปะ**. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- ธรรมบุญ วิเศษสิงห์. (2550). **ปรัชญาศาสนา**. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย.
- สุชาติ เถาทอง. (2553). **การวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์**. ชลบุรี : มหาวิทยาลัยบูรพา.
- อมรา พงศาพิชญ์. (2545). **ความหลากหลายทางวัฒนธรรม:กระบวนการทัศน์และบทบาทในประชาสังคม**. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

การประยุกต์ใช้เทคนิคการปรับสมดุลของเสียงคลาริเน็ตในบทเพลง

“Quintet for Clarinet and Strings: Fantasia”

ประพันธ์โดย คาร์ล มาเรีย ฟอน เวเบอร์

Technique Application of Maintaining the Sound Balance
of the Clarinet in Playing “Quintet for Clarinet and String:

Fantasia” by Carl Maria von Weber

ณัชชา ฤกษ์ถนอม¹

Nuch-cha Rerkthanom

¹ อาจารย์ประจำ, ภาควิชาดุริยางคศิลป์ วิทยาลัยนาฏศิลปกาฬสินธุ์
สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม

Lecturer, Department of Music,
Kalasin College of Dramatic Arts,
Bunditpatanasilpa Institute of Fine Arts,
Ministry of Culture
(E-mail: coco.6159@hotmail.com)

Received: 18/07/2023 Revised: 21/09/2023 Accepted: 21/09/2023

บทคัดย่อ

บทความนี้นำเสนอการประยุกต์ใช้เทคนิคการปรับสมดุลของเสียงคลาริเน็ต โดยหยิบยกบทเพลง “Quintet for Clarinet and String” ประพันธ์โดย คาร์ล มาเรีย ฟอน เวเบอร์ ประกอบไปด้วย 4 ท่อน คือ อัลเลโกร ฟันตาเซีย มินูเอตโต และรอนโด โดยเลือกท่อนฟันตาเซีย ซึ่งเป็นท่อนที่มีความเหมาะสมในการใช้ฝึกฝน การปรับสมดุลของเสียงมากที่สุด เนื่องจากบรรเลงในจังหวะช้าและสื่ออารมณ์ได้ แตกต่างจากท่อนอื่นอย่างสิ้นเชิง เมื่อเทียบกับท่อนอัลเลโกร มินูเอตโต และรอนโด ซึ่งเป็นท่อนที่มีอัตราความเร็วในการบรรเลงที่ค่อนข้างเร็วไปจนถึงเร็วมาก จึงเน้นไปที่เทคนิคการเคลื่อนไหวของนิ้วมากกว่า นอกจากนี้ ท่อนฟันตาเซีย มีช่วงเสียงที่ใช้ในการบรรเลงค่อนข้างกว้างและมีการกระโดดของช่วงเสียงบ่อยครั้ง โดยช่วงเสียงที่กว้างที่สุดห่างกันถึงสามช่วงคู่แปด จึงมีความยากในการรักษาสมดุลของเสียง ผู้บรรเลงสามารถประยุกต์ใช้เทคนิคการปรับสมดุลของเสียงคลาริเน็ตได้โดย (1) การรักษาสมดุลของเสียงคลาริเน็ตในการบรรเลง (เสียงที่เพี้ยนสูง เพี้ยนต่ำ) (2) การจดปาก และ (3) การเสริมนิ้วพิเศษ ทั้งนี้ การปรับสมดุลของเสียงในคลาริเน็ตแต่ละเครื่องอาจบรรเลงออกมาแล้วให้เสียงเพี้ยนสูง-ต่ำแตกต่างกัน ผู้บรรเลงควรทำการเทียบเสียงกับเครื่องตั้งเสียงและค้นหานิ้วพิเศษแบบต่าง ๆ ที่เหมาะสมกับเครื่องของตน

คำสำคัญ : เทคนิคคลาริเน็ต, สมดุลของเสียง, คาร์ล มาเรีย ฟอน เวเบอร์

Abstract

This article presents the technique application of maintaining the sound balance of the clarinet and chooses the piece “Quintet for Clarinet and Strings: Fantasia”, composed by Carl Maria von Weber. Consisting of 4 movements: Allegro, Fantasia, Menuetto, and Rondo. The Fantasia was selected as it is practical for practicing sound balance. This movement is played at a slow tempo and conveys a completely

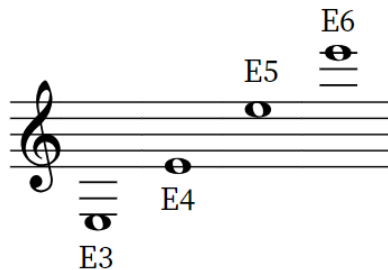
different emotion from Allegro, Minuetto, and Rondo, which have a relatively fast to very fast tempo. More emphasis is placed on fingering movement techniques. In addition, the Fantasia has a wide range and often leaps the pitches. The widest range is three octaves apart. Thus, it is difficult to maintain the balance of the sound. The clarinetists can apply these clarinet sound balancing techniques by (1) maintaining the clarinet sound balance in playing (high distortion and low distortion sounds), (2) embouchure, and (3) alternating fingering. However, the sound balance in each clarinet might produce different high-low distortion sounds. The clarinetists should match those pitches with the tuner and find the different types of alternate fingering that fit their instruments.

Keywords: Clarinet Technique, Sound Balance, Carl Maria von Weber

บทนำ

คลาริเน็ตเป็นเครื่องดนตรีประเภทเครื่องเป่าลมไม้ ครูดนตรีในประเทศไทย บางท่านเรียกว่าปี่ดำ เครื่องดนตรีชนิดนี้ถูกประดิษฐ์ขึ้นและเริ่มเป็นที่รู้จักในช่วงครึ่งหลังของยุคบาโรก ในแถบทวีปยุโรป เป็นเครื่องดนตรีที่มีสีสันของเสียงเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว นอกจากนี้ คลาริเน็ตเป็นเครื่องดนตรีที่ได้รับความนิยมและมีบทบาทในวงประเภทต่าง ๆ ในยุคคลาสสิก เป็นต้นมาจนถึงปัจจุบัน (พูนพิศ อมาตยกุล, 2564) ย้อนรอยคลาริเน็ตครั้งแรกเริ่ม เครื่องดนตรีชนิดนี้ถูกประดิษฐ์ขึ้นครั้งแรก ประมาณ ปี ค.ศ. 1690 โดยช่างทำเครื่องเป่าลมไม้ชาวนูแรมเบิร์ก (Nuremberg) ประเทศเยอรมนี ชื่อ โยฮันน์ คริสตอฟ เดนเนอร์ (Johann Christoph Denner) และลูกชาย จาคอบ เดนเนอร์ (Jacob Denner) โดยการนำเครื่องดนตรีชาลูโม มาปรับปรุงและพัฒนาเพิ่มเติม (Brymer, 1979) ชาลูโมเป็นเครื่องดนตรีโบราณที่มีมาตั้งแต่สมัยยุคกลาง (Middle ages) ความยาวของเครื่องประมาณยี่สิบเซ็นติเมตร มีแปดรูกด

(Tone holes) ช่วงเสียงไม่กว้างมาก อยู่ที่ F3 ถึง G4 อีกนัยคือสามารถบรรเลงได้เพียง 9 โน้ต ซาลูโมมีลักษณะคล้ายคลึงกับเครื่องดนตรีรีคอร์เดอร์ (Recorder) เป็นเครื่องดนตรีประเภทเครื่องเป่าลมไม้ที่มีรูกด แตกต่างกันว่าที่ปากเป่า (Mouth-piece) ของซาลูโมที่มีลักษณะเป็นลิ้นเดี่ยว (Single reed) แต่รีคอร์เดอร์มีปากเป่าเป็นรูเป่าคล้ายขลุ่ยปากนก เคนเนอร์ประดิษฐ์คลาริเน็ตขึ้น โดยการนำเครื่องดนตรีซาลูโมมาใส่ปุ่มกด (Key) เพิ่มจำนวน 2 ปุ่ม และพัฒนาให้สามารถบรรเลงได้ในช่วงเสียงที่กว้างขึ้นมากกว่าเดิมถึงสองช่วงเสียง (Octaves) นอกจากนี้ ได้มีการพัฒนาส่วนของลำโพง (Bell) และปากเป่า เพื่อให้ง่ายต่อการบรรเลง (Karp, 2010) หลังจากที่เคนเนอร์ได้ประดิษฐ์คลาริเน็ตสำเร็จเป็นครั้งแรก ในปีเดียวกัน มีการสั่งซื้อคลาริเน็ตของเคนเนอร์จำนวน 2 เครื่อง ถูกสั่งซื้อในนามดยุค กรัฟ ฟอน กรอนฟีลด์ (Graf von Gronsfeld) แห่งนูแรมเบิร์ก สำหรับนักดนตรีในสำนัก ต่อมาในปี ค.ศ. 1700 มีการเพิ่มปุ่มเปลี่ยนช่วงเสียง (Register key) และปี ค.ศ. 1740 ได้เพิ่มปุ่มกดเสียงต่ำ E3 (Low E) ทำให้คลาริเน็ตสามารถบรรเลงได้เกินกว่าสามช่วงเสียง คือ E3 ถึง E6 (Baines, 1991)



ภาพประกอบที่ 1 ช่วงเสียง E3 ถึง E6

ที่มา: ณิชชา ฤกษ์ถนอม (2566)

ในปี ค.ศ. 1716 อันโทนิโอ วิวาลดี (Antonio Vivaldi) นักประพันธ์ชาวอิตาลี ประพันธ์ออร์าทอรีโอ (Oratorio) “Juditha Triumphans” โดยมีคลาริเน็ตบรรเลงร่วมกับวงออร์เคสตรา (Orchestra) เป็นครั้งแรก ในขณะนั้นคลาริเน็ตมีเพียง 5 ปุ่มกด (MacLennan, 2010)



ภาพประกอบที่ 2 คลาริเน็ต 5 ปุ่มกด
ที่มา: Giammanco (1978)

ได้มีผู้ประดิษฐ์คิดค้นระบบของคลาริเน็ตในระบบต่าง ๆ มากมาย (Clarinet systems) ทั้งนี้ระบบที่เป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลายมีทั้งสิ้น 6 ระบบ (Giammanco, 1978) ดังนี้

1. เดนเนอร์ (Denner) ปี ค.ศ. 1710
2. มุลเลอร์ (Muller) ปี ค.ศ. 1812
3. โคลเซ่ หรือ โบห์ม (Klose/Boehm) ปี ค.ศ. 1839
4. แบร์มานน์ (Baermann) ปี ค.ศ. 1860
5. อัลเบิร์ต (Albert) ปี ค.ศ. 1870
6. อูห์เลอร์ (Oehler) ปี ค.ศ. 1900

จากที่กล่าวนำประวัติคลาริเน็ตในข้างต้น เห็นได้ว่าเครื่องดนตรีชนิดนี้ได้รับความนิยมเปลี่ยนผ่านยุคสมัยมาจนถึงปัจจุบัน อีกทั้งนำมาใช้ร่วมบรรเลงในวงต่าง ๆ รวมถึงการแสดงเดี่ยวที่มีเครื่องดนตรีอื่นบรรเลงประกอบ เช่น วงออเคสตรา วงเครื่องลม (Wind Band) เพลงเดี่ยว (Solo) เพลงวงกลุ่มสอง (Duo) เพลงวงกลุ่มสาม (Trio) เพลงวงกลุ่มสี่ (Quartet) เพลงวงกลุ่มห้า (Quintet) และเพลงวงกลุ่มหก (Sextet) ทั้งนี้ได้หยิบยกบทเพลงเพื่อใช้ฝึกฝนการปรับสมดุลของเสียงคลาริเน็ต คือ “Quintet for Clarinet and Strings” เป็นเพลงในยุคโรแมนติกตอนต้น ในช่วงเวลานั้น มีการพัฒนาคลาริเน็ตขึ้น 2 ระบบ โดยประเทศเยอรมนี ทำการพัฒนาคลาริเน็ตระบบมุลเลอร์ขึ้น ในปี ค.ศ. 1812 และประเทศฝรั่งเศส ทำการพัฒนาคลาริเน็ตระบบโคลเซ่ หรือ โบห์มขึ้น ในปี ค.ศ. 1839 คลาริเน็ตทั้งสองระบบนี้มีความต่างกันในขนาดของเส้นผ่านศูนย์กลางภายในตัวเครื่องและขนาดของรูปิด

(Tone holes) อย่างไรก็ตาม ระบบที่เป็นที่นิยมมากที่สุดและใช้กันอย่างแพร่หลายทั่วโลก รวมถึงในประเทศไทยคือระบบ โคลเซ่ หรือ โบฮ์ม และเป็นระบบที่ใช้ในการปรับสมดุลของเสียงคลาริเน็ตในครั้งนี้

บทเพลง “*Quintet for Clarinet and Strings*”

ย้อนกลับไปในช่วงต้นยุคโรแมนติก คาร์ล มาเรีย ฟอน เวเบอร์ (Carl Maria von Weber, 1786 – 1826) นักประพันธ์ชาวเยอรมัน มีชื่อเสียงด้านการประพันธ์บทเพลงประเภทต่าง ๆ เช่น เยอรมันโอเปรา (German opera) เพลงเปียโน (Piano music) และคอนแชร์โตสำหรับเครื่องดนตรีประเภทเครื่องลม (Wind concertos) ในปี ค.ศ. 1811 เวเบอร์ในวัยยี่สิบห้าปี ออกเดินทางจัดแสดงงานประพันธ์เพลงของตนเอง ณ เมืองต่าง ๆ ในประเทศเยอรมนี เขาได้หยุดที่เมืองดาร์มสตัดท์ (Darmstadt) และบังเอิญพบกับ ไฮน์ริช โยเซฟ เบร์มานน์ (Heinrich Joseph Baermann, 1784 – 1847) นักคลาริเน็ตที่มีชื่อเสียงในช่วงเวลานั้น เวเบอร์จึงได้เชิญชวนเบร์มานน์มาบรรเลงบทเพลงประเภทดูเอต (Duet) ชื่อ “*Se Il Mio Ben for two altos and orchestra, J. 107*” ที่เขาได้ประพันธ์ขึ้นและจัดแสดงคอนเสิร์ตในวันที่ 6 กุมภาพันธ์ ค.ศ. 1811 จากการจัดแสดงครั้งนี้ จึงได้เกิดเป็นมิตรภาพที่ดีต่อกันระหว่างเวเบอร์กับเบร์มานน์ หลังจบคอนเสิร์ต เวเบอร์ยังคงออกเดินทางเพื่อจัดแสดงบทประพันธ์ของตนต่อไปในเมืองต่าง ๆ ต่อมา ในวันที่ 14 มีนาคม ค.ศ. 1811 ณ เมืองมิวนิก (Munich) เขาได้พบกับเบร์มานน์อีกครั้ง หลังจากการพบกันในครั้งนี้ พวกเขาได้กลายเป็นเพื่อนสนิทที่ดีต่อกัน เวเบอร์จึงมีความตั้งใจในการประพันธ์เพลงสำหรับคลาริเน็ตให้กับเบร์มานน์มากถึง 6 เพลง (Pickthorn, 1981) มีรายนามบทเพลงดังนี้

- 1) *Concertino* (3 เมษายน ค.ศ.1811)
- 2) *Concerto No.1* (17 พฤษภาคม ค.ศ. 1811)
- 3) *Concerto No.2* (กรกฎาคม ค.ศ. 1811)
- 4) *Variations* (14 ธันวาคม ค.ศ. 1811)

5) *Quintet for Clarinet and Strings* (25 สิงหาคม ค.ศ. 1815)

6) *Grand Duo* (8 พฤศจิกายน ค.ศ. 1816)



ภาพประกอบที่ 3 Carl Maria von Weber (ซ้าย) และ Heinrich Joseph Baermann (ขวา)

ที่มา: Weber & Baermann (2023)

เวเบอร์ใช้เวลาประพันธ์บทเพลง “*Quintet for Clarinet and String*” นานที่สุด โดยใช้ระยะเวลาในการประพันธ์นานเกือบ 4 ปี (24 กันยายน ค.ศ. 1811 ถึง 25 สิงหาคม ค.ศ. 1815) อีกทั้งเป็นบทเพลงที่เวเบอร์ประพันธ์ขึ้นในรูปแบบวงกลุ่มห้า (*Quintet*) สำหรับการบรรเลงเดี่ยวคลาริเน็ตและมีกลุ่มเครื่องสายบรรเลงประกอบ คือ ไวโอลินแนวเสียง 1-2 วิโอลา และเชลโล

บทเพลง *Quintet for Clarinet and Strings* มีจำนวนสี่ท่อน ดังนี้

- 1) *Allegro*
- 2) *Fantasia: Adagio ma non troppo*
- 3) *Menuetto: Capriccio presto*
- 4) *Rondo*

โดยมีเพียงท่อน *Fantasia: Adagio ma non troppo* เท่านั้นที่บรรเลงในจังหวะช้าและสื่ออารมณ์ได้แตกต่างจากท่อนอื่น ๆ อย่างสิ้นเชิง รวมถึงมีช่วงเสียงที่ใช้ในการบรรเลงที่กว้าง จึงมีความยากในการรักษาสอดคล้องของเสียงในการบรรเลง

Clarinet solo

Adagio ma non troppo

49 *3* *f* *p* *decrescendo poco a poco* *f*

57 *ff*

59 *8* *16* *ff* *fortissimo possibile a piacere*

59 *8* *16* *ff* *fortissimo possibile a piacere*

60 *pp* *a tempo* *pp*

12 *4* *ff* *dolce* *f*

19 *3* *con affetto* *f*

28 *3* *ff* *poco rall.* *a tempo* *pp*

31 *ff* *p* *ff* *p* *pp*

37 *ff* *p* *ff* *p* *pp*

39 *8* *16* *ff* *fortissimo possibile a piacere*

40 *8* *16* *ff* *fortissimo possibile a piacere*

41 *a tempo* *pp* *ff* *pp* *nocturno*

ภาพประกอบที่ 4 โน้ตเพลง Quintet for Clarinet and Strings
ท่อน Fantasia: Adagio ma non troppo
ที่มา: Rerkthanom (2019)

“ฟันทาเซีย” เป็นบทเพลงบรรเลงประเภทหนึ่ง ที่ผู้ประพันธ์มักใช้จินตนาการมากกว่าการยึดติดกับรูปแบบ (เจนนานุกรรมศัพทดนตรีสากลฉบับราชบัณฑิตยสภา, 2561) หรือบทเพลงจินตนาการ เป็นบทเพลงประเภทหนึ่งในรูปแบบอิสระ มักแฝงไว้ด้วยความคิดคำนึง ความฝัน และจินตนาการ ดังนั้น ท่อนฟันทาเซีย จึงสามารถสื่ออารมณ์และความรู้สึกได้หลากหลาย มีความละเอียดอ่อนอารมณ์สูง ทั้งความสุข ความรัก ความเศร้าโศก หม่นหมอง ความรันทด ความเจ็บปวดและความมืดมน คำว่า *Adagio ma non troppo* ถูกเขียนกำกับตอนต้นเพลง มีความหมายว่า “ช้า แต่ไม่ช้ามาก” โดยบทเพลงท่อนนี้ ตั้งอยู่บนกุญแจเสียง G minor มีจำนวน 63 ห้อง แบ่งออกเป็นสามท่อนย่อย (ตารางที่ 1) ประกอบด้วย A B A' ในรูปแบบเพลงสามตอน (Ternary form)

ตารางที่ 1 ตารางวิเคราะห์โครงสร้างและกฎเสียงท่อน Fantasia: Adagio ma non troppo

ท่อน	โครงสร้างเพลง	ห้อง	กฎเสียง
A	- ช่วงนำ (Introductory passage) - ช่วงทำนองสาระหลัก มีลักษณะเหมือนเพลงร้อง (Songlike theme)	1 – 4 5 – 22	G minor
B	- ช่วงนำ (Introductory passage) - ช่วงย่อ มีลักษณะเหมือนการขับร้องเจรจา (Recitative-like passage) - ช่วงเดี่ยว หรือคาเดนซา (Cadenza) - ช่วงขยาย (Extension passage)	23 – 26 27 – 38 39 – 40 41 – 48	Bb major
A'	- ช่วงนำ (Introductory passage) - ช่วงย่อที่มีองค์ประกอบของทำนองคล้ายกับทำนองสาระหลัก (Passage based on the songlike theme) - ช่วงเดี่ยว หรือคาเดนซาที่มีองค์ประกอบคล้ายกับท่อน B (Cadenza material from B section)	49 – 51 52 – 57 58 – 63	G minor

ที่มา: Rerkthanom (2019)

การรักษาสมดุลของเสียงคลาริเน็ตในการบรรเลง

ท่อนพันตาเซีย บรรเลงในอัตราจังหวะที่ค่อนข้างช้า สามารถแสดงให้เห็นถึงสีนวลของเสียงคลาริเน็ตที่แท้จริง เรื่องสำคัญที่สุดที่ควรคำนึงถึงในการบรรเลงจึงหนีไม่พ้นเรื่องการควบคุมสมดุลของเสียง เพื่อหลีกเลี่ยงไม่ให้เกิดเสียงเพี้ยนต่ำและเพี้ยนสูง ดังภาพประกอบที่ 5 แสดงให้เห็นถึงตัวโน้ตต่าง ๆ ที่มักเพี้ยนต่ำและเพี้ยนสูงต่างกันไปดังนี้

- 1) E3 และ F3 เมื่อบรรเลงมักให้คุณภาพเสียงที่ค่อนข้างเพี้ยนต่ำ
- 2) G3 A3 และ B3 เมื่อบรรเลงมักให้คุณภาพเสียงที่เพี้ยนสูง
- 3) C4 และ D4 เมื่อบรรเลงมักให้คุณภาพเสียงดีอยู่แล้ว ไม่เพี้ยน

4) E4 และ F4 เมื่อบรรเลงมักให้คุณภาพเสียงที่เพี้ยนต่ำ

5) G4 A4 และ Bb4 เป็นช่วงเสียงที่เรียกว่า “Throat tones” หรือ “เสียงช่วงลำคอ” ที่เรียกแบบนี้เพราะเมื่อบรรเลง โน้ต G4 ถึง Bb4 เสียงที่ออกมาจะก้องกังวานอยู่บริเวณคอของคลาริเน็ต ซึ่งอยู่ใกล้กับปากเป่ามากที่สุด ส่งผลให้เสียงที่บรรเลงออกมามีลักษณะเล็กและแหบ โดยทั่วไปเมื่อบรรเลงมักให้คุณภาพเสียงที่เพี้ยนต่ำ

6) C5 เมื่อบรรเลงมักให้คุณภาพเสียงที่เพี้ยนสูง

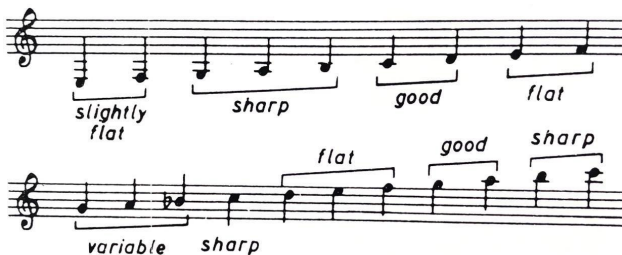
7) D5 E5 และ F5 เมื่อบรรเลงมักให้คุณภาพเสียงที่เพี้ยนต่ำ

8) G5 และ A5 เมื่อบรรเลงมักให้คุณภาพเสียงดีอยู่แล้ว ไม่เพี้ยน

9) B5 และ C6 เมื่อบรรเลงมักให้คุณภาพเสียงที่เพี้ยนสูง

ทั้งนี้ การเพี้ยนสูงหรือต่าขึ้นขึ้นอยู่กับหลายปัจจัย คลาริเน็ตแต่ละเครื่องเมื่อบรรเลงออกมาจะมีการเพี้ยนสูงต่ำที่ไม่เท่ากันในแต่ละเครื่อง รวมถึงสภาพอากาศ ณ ขณะนั้น หากสถานที่ที่ใช้บรรเลงมีอุณหภูมิห้องที่สูง สามารถส่งผลให้เกิดการเพี้ยนสูง ในทางตรงกันข้าม หากมีอุณหภูมิห้องที่ต่ำ อากาศเย็น เช่น บรรเลงอยู่ในห้องที่มีเครื่องปรับอากาศ จะส่งผลให้เกิดการเพี้ยนต่ำได้

ในบางครั้ง หากสังเกตนักดนตรีที่ฝึกซ้อมรวมวงในหอแสดงดนตรี มักมีนักดนตรีที่วางเครื่องตั้งเสียงไว้บนขาตั้งโน้ตในขณะที่บรรเลง เพื่อตรวจสอบเสียงที่บรรเลงออกมาว่าเพี้ยนต่ำ-สูงอย่างไร และเป็นวิธีที่แม่นยำ สามารถปรับสมดุลของเสียงได้ทันทั่วทั้ง

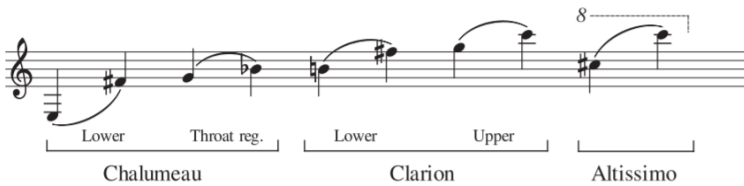


ภาพประกอบที่ 5 สมดุลของเสียงคลาริเน็ต ระดับเสียงต่ำไปเสียงสูง

ที่มา: Brymer (1979)

ช่วงเสียงของคลาริเน็ตมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว มีลักษณะของเสียงที่แตกต่างกัน โดยแบ่งออกเป็นสามช่วงเสียง ดังนี้

- 1) ช่วงเสียงชาลูโม (Chalumeau register) ระดับเสียงต่ำ E3 – Bb4 มีลักษณะเสียงที่นุ่มและทุ้ม
- 2) ช่วงเสียงคาริโน (Clarino register) ระดับเสียงกลาง B4 – C6 มีลักษณะเสียงที่สว่างและอ่อนหวาน น่าฟัง เป็นช่วงเสียงที่เป็นเอกลักษณ์โดดเด่นของคลาริเน็ต
- 3) ช่วงเสียงอัลติสซิโม (Altissimo register) ระดับเสียงสูง C#6 – C7 มีลักษณะเสียงที่แหลมสูงหรือเรียกได้ว่าเสียงแหลมแสบแก้วหู (Piercing)



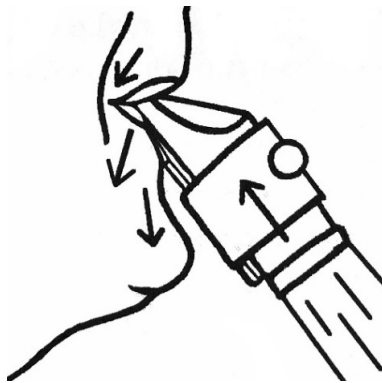
ภาพประกอบที่ 6 ช่วงเสียงทั้งสามของคลาริเน็ต

ที่มา: Pàmies-Vilà, Hofmann, & Chatzioannou (2020)

การจดปาก

การจดปาก คือการจัดวางตำแหน่งของริมฝีปาก กล้ามเนื้อบริเวณปาก คาง และขากรรไกร (พจนานุกรมศัพท์ดนตรีสากลฉบับราชบัณฑิตยสถาน, 2561) สามารถปรับวิธีจดปาก ด้วยการผ่อนกล้ามเนื้อบริเวณริมฝีปากเมื่อเพี้ยนสูง แต่หากเพี้ยนต่ำ ให้ปฏิบัติตรงกันข้าม คือ บีบรัดกล้ามเนื้อบริเวณริมฝีปากเพียงเล็กน้อย เพื่อปรับสมดุลของเสียงให้อยู่ในระดับที่ต้องการ นอกจากนี้ การปรับสมดุลของเสียง จำเป็นต้องมีพื้นฐานการจดปากที่ถูกต้อง โดยรูปแบบการจดปากที่ถูกต้องตามหลักของ โธมัส ไรด์เนอร์ (Thomas Ridenour) เรียกว่าการจดปากแบบมีแรงเสียดทานหรือแรงต้าน (Friction-Style Embouchure) การบรรเลงคลาริเน็ตด้วยการจดปากใน

รูปแบบนี้มีลักษณะการใช้ริมฝีปาก ขากรรไกรและคาง ที่สบาย มีการบีบรัดริมฝีปากบนและล่างขณะเป่าที่พอเหมาะ ไม่บีบรัดแน่นและไม่หละหลวมเกินไปจนสูญเสียการควบคุมสมดุลของเสียง ส่งผลให้เสียงที่บรรเลงออกมาดี ไพเราะ น่าฟัง ในทางตรงกันข้าม การจดปากแบบหนีบหรือบีบรัด (Clamp-Style Embouchure) เป็นรูปแบบการจดปากที่ผิด ผู้ที่บรรเลงด้วยรูปแบบนี้มีลักษณะของการประกบขากรรไกรที่ตื้นขึ้นและกดริมฝีปากล่างไปที่ลิ้นคลาริเน็ต (Reed) โดยตรง เหมือนการกัดไปที่ปากเป่า ทำให้เกิดการบีบรัดที่แน่นมากเกินไป ส่งผลให้เกิดเสียงที่ไม่พึงประสงค์ คือเสียง “เอี้ยด” หรือภาษาอังกฤษเรียกว่า “Squeaky sound” ซึ่งไม่เกิดผลดีต่อผู้บรรเลงในทุก ๆ ด้าน



ภาพประกอบที่ 7 การจดปากของคลาริเน็ต

ที่มา: Ridenour (2000)

ขั้นตอนการจดปากของคลาริเน็ต การนำปากเป่าเข้าช่องปากเพื่อบรรเลง

- 1) ผู้บรรเลงเปิดช่องปากและขากรรไกรในลักษณะที่อ้าค้างพอดีกับการนำปากเป่าเข้าช่องปาก
- 2) เมื่อนำปากเป่าเข้าช่องปาก ฟันหน้าด้านบนจะประกบกับปากเป่า ส่วนริมฝีปากล่างแนบเข้ามาใส่ลักษณะรองรับปากเป่า โดยลิ้นคลาริเน็ตจะประกบกับริมฝีปากล่าง

3) ดึงกล้ามเนื้อบริเวณคางลง ริมฝีปากจะรัดกับปากเป่าพอดิ ไม่บีบรัดเกินไป โดยริมฝีปากอยู่ในลักษณะแข็งเกร็ง (Firm lips) เมื่อเริ่มบรรเลง ปากเป่าจะไม่สามารถขยับไปมาได้ ทำให้ไม่เกิดเสียงที่ไม่พึงประสงค์ขึ้น

ในการบรรเลงคลาริเน็ต ตำแหน่งของลิ้นสามารถสร้างเสียงที่ดีได้โดยการยกโคนลิ้นสูง (High tongue) โดยการพูดคำว่า “อี” ลากเสียงยาว ก่อนนำปากเป่าเข้าช่องปากเพื่อบรรเลง การลากเสียงอีส่งผลให้สรีระในช่องปากบริเวณโคนลิ้นมีลักษณะยกสูงโดยอัตโนมัติ ทำวิธีนี้จะให้ได้เสียงที่โฟกัส (Focus sound) หรือเสียงดี น่าฟัง ในทางตรงกันข้าม หากพูดคำว่า “โอ” ลิ้นมีลักษณะเรียบขนานไปกับเพดานปาก ส่งผลให้เสียงเพี้ยนต่ำ

การเสริมนิ้วพิเศษ (Alternate fingering)

การปรับสมดุลของเสียงในการบรรเลง ผู้เขียนมีทัศนเห็นพ้องกับหลักการการรักษาสมดุลของเสียงของ เยฮูดี เมนูฮิน (Yehudi Menuhin) เพื่อให้มีคุณภาพของเสียงที่ดีขึ้น สามารถทำได้โดยการเสริมนิ้วพิเศษ ซึ่งเป็นการบรรเลงโน้ตเดียวกันแต่นิ้วต่างกัน ทำให้สีนเสียงที่ได้แตกต่างกัน ดังตำแหน่งนิ้วในภาพประกอบที่ 8 ไหลระดับจากเสียงต่ำไปเสียงสูง มีลักษณะการเสริมนิ้วพิเศษ ดังนี้

- 1) เสียง A3, Bb3 และ B3 มักมีลักษณะเพี้ยนสูง ควรเสริมนิ้ว 8d หรือ 8c
- 2) เสียง C4 หากเพี้ยนสูงให้เสริมนิ้ว 8c หากเพี้ยนต่ำให้เสริมนิ้ว 8b หรือ 7a
- 3) เสียง D4 และ Eb4 หากเพี้ยนสูงให้เสริมนิ้ว 6 หรือ 7
- 4) เสียง E4 และ F4 มักมีลักษณะเพี้ยนต่ำ ควรเสริมนิ้ว 5d
- 5) เสียง F#4 หากเพี้ยนสูงให้เสริมนิ้ว 3 หากเพี้ยนต่ำให้เสริมนิ้ว 5d
- 6) เสียง G4 โดยปกติจะเสียงไม่เพี้ยน แต่อาจมีเนื้อเสียงที่บาง ไม่ก้องกังวาน แก้ไขโดยเสริมนิ้ว 5 6 7 พร้อมกันสามนิ้ว หรือเสริมนิ้ว 3 5 6 พร้อมกันสามนิ้ว
- 7) เสียง Ab4 โดยปกติจะเสียงไม่เพี้ยน แต่อาจมีเนื้อเสียงที่บาง ไม่ก้องกังวาน แก้ไขโดยเสริมนิ้ว 5 6 พร้อมกันสองนิ้ว หรือเสริมนิ้ว 3 5 6 พร้อมกันสามนิ้ว

8) เสียง A4 และ Bb4 โดยปกติจะเสียงไม่เพี้ยน แต่อาจมีเนื้อเสียงที่บาง ไม่ก้องกังวาน แก้ไขโดยเสริมนิ้ว 2 3 6 7 และ 8d พร้อมกันห้านิ้ว

9) เสียง B4 หากไม่ต้องการเกิดการกระแทกหัวเสียง ควรเสริมนิ้ว A flat

10) เสียง Eb5 หากเพี้ยนสูงให้เสริมนิ้ว 4c

11) เสียง E5 และ F5 หากเพี้ยนสูงให้เสริมนิ้ว 8a หากเพี้ยนต่ำให้เสริมนิ้ว 8b

12) เสียง F#5 หากเพี้ยนสูงให้เสริมนิ้ว 8c หากเพี้ยนต่ำให้เสริมนิ้ว 8b

13) เสียง D6 หากเพี้ยนต่ำให้เสริมนิ้ว 8b หรือเสริมนิ้ว 1 กดครึ่งรู (Half-holing)

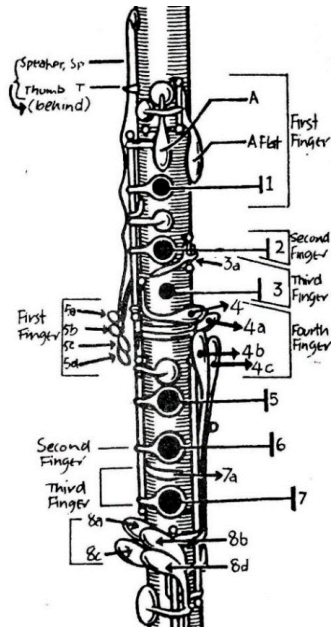
14) เสียง E6 หากเพี้ยนสูงสามารถใช้นิ้วแทนคือ T, Sp, A flat, 1, 2 และ 3 กดพร้อมกันหกนิ้ว หากเพี้ยนต่ำสามารถใช้นิ้วแทนคือ T, Sp, A, A flat, 1, 2 และ 3 กดพร้อมกันเจ็ดนิ้ว

15) เสียง F6 หากเพี้ยนสูงสามารถใช้นิ้วแทนคือ T, Sp, 1, 2, 3, 4, 5, 6 และ 7 กดพร้อมกันเก้านิ้ว หากเพี้ยนต่ำสามารถใช้นิ้วแทนคือ T, Sp, A flat, 2, 3, 4 และ 8b

16) เสียง G6 หากต้องการบรรเลงเสียงต่อเนื่อง (Legato) สามารถใช้นิ้วแทนคือ T, Sp, 1, 3, 5, 7 และ 8b

17) เสียง A6 หากเพี้ยนสูงให้เสริมนิ้ว 8a, 8b, 8c หรือ 8d (เลือกนิ้วใดนิ้วหนึ่ง) หากเพี้ยนต่ำให้เสริมนิ้ว 5d

ทั้งนี้ เสียง E3, F3 และ G3 ไม่สามารถใช้นิ้วเสริมได้ ควรปรับสมดุลของเสียงด้วยการจกดปาก (Embouchure)



ภาพประกอบที่ 8 ตำแหน่งนิ้วของคลาริเน็ต ตามหลักการของ Yehudi Menuhin
ที่มา: Brymer (1979)

การประยุกต์ใช้เทคนิคการปรับสมดุลของเสียง

การประยุกต์ใช้เทคนิคการปรับสมดุลของเสียงในบทเพลง “Quintet for Clarinet and Strings” ท่อนฟินตาเซีย มีอัตราจังหวะซ้ำ มีความอ่อนหวาน นุ่มนวล และเร้าอารมณ์ในบางช่วง ถือเป็นท่อนที่เหมาะสมในการฝึกซ้อมเก็บรายละเอียดการปรับสมดุลของเสียง ประกอบไปด้วย 3 ประเด็น ดังนี้

1) การรักษาสสมดุลของเสียง

เริ่มต้นบทเพลงในท่อน A คลาริเน็ตเริ่มบรรเลงในท่อนที่ 5 ที่โน้ต E5 เป็นช่วงทำนองสาระหลัก มีลักษณะเหมือนเพลงร้อง หัวเสียงแรกขณะเริ่มบรรเลงควรมีความชัดเจน เสียงแรกที่คลาริเน็ตบรรเลงคือโน้ต E5 ลากยาว ควรมีเนื้อเสียงที่มั่นคง ไม่แกว่ง เพื่อดึงดูดความสนใจกลับมาจากช่วงนำที่ไวโอลิน วิโอลา และเชลโล

บรรเลง เช่นเดียวกับโน้ต E5 ที่ห้อง 16, 17 และ 52 เนื่องจากธรรมชาติของโน้ต E5 มักเพี้ยนต่ำ ควรพึงระวังเมื่อบรรเลงในห้องที่มีเครื่องปรับอากาศ ผู้บรรเลงควรเป่าลมร้อนเข้าเครื่องก่อนเริ่มบรรเลง เพื่อให้คลาริเน็ตมีอุณหภูมิที่อุ่นขึ้นและเสียงไม่เพี้ยนต่ำ



ภาพประกอบที่ 9 โน้ตเพลง Quintet for Clarinet and Strings
ท่อน Fantasia: Adagio ma non troppo (ช่วงเริ่มต้นท่อน A)
ที่มา: Rerkthanom (2019)

2) การจดปาก

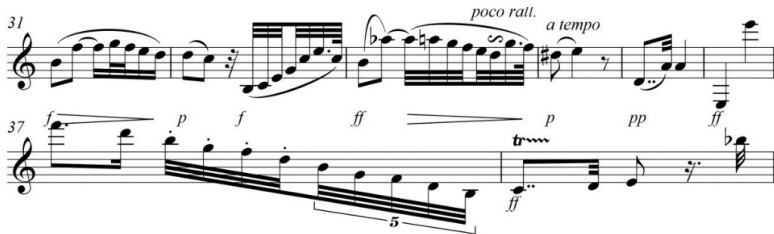
ท่อน B ในช่วงย่อย มีลักษณะการบรรเลงเหมือนการขับร้องเจรจา โดยท่อนนี้คลาริเน็ตบรรเลงให้ความรู้สึกดุดัน แข็งกร้าว มีการกระโดดของช่วงเสียงที่ไม่กว้างมากนัก โน้ตส่ง (Pickup) เข้าห้องที่ 27 โน้ต G4 ไป E5 และห้องที่ 28 โน้ต G5 ไป E6 ซึ่งเป็นคู่ 6 ควรระวังการปิดรัดของรูปปากที่แน่นมากเกินไปบวกกับการบรรเลงระดับเสียงดัง (*forte*) อาจส่งผลให้เกิดเสียงที่ไม่พึงประสงค์ คือเสียง “เอี้ยด” หรือเสียงโอเวอร์โทน (Overtone) ขึ้นได้



ภาพประกอบที่ 10 โน้ตเพลง Quintet for Clarinet and Strings
ท่อน Fantasia: Adagio ma non troppo (ช่วงเริ่มต้นท่อน B)
ที่มา: Rerkthanom (2019)

3) การเสริมนิ้วพิเศษ

โน้ต E6 ในห้องที่ 28 สามารถเสริมนิ้ว 8b เพื่อช่วยปรับสมดุลของเสียง เช่นเดียวกันกับห้องที่ 36 โน้ต E3 ไป E6 เป็นการกระโดดของโน้ตที่ย้ายจากเสียงต่ำไปเสียงสูง ซึ่งเป็นโน้ตที่ห่างกันถึงสามช่วงเสียง เป่า E3 กดนิ้ว 4b เมื่อเปลี่ยนช่วงเสียงไป E6 สามารถเสริมนิ้ว 8b จากนั้นดำเนินโน้ตต่อไปที่เสียง F6 หากเพี้ยนสูงสามารถใช้นิ้วแทนคือ T, Sp, 1, 2, 3, 4, 5, 6 และ 7 กดพร้อมกันแก่นิ้ว หากเพี้ยนต่ำสามารถใช้นิ้วแทนคือ T, Sp, A flat, 2, 3, 4 และ 8b



ภาพประกอบที่ 11 โน้ตเพลง Quintet for Clarinet and Strings

ท่อน Fantasia: Adagio ma non troppo (ช่วงท้ายท่อน B)

ที่มา: Rerkthanom (2019)

นอกจากนี้ ช่วงเดี่ยวหรือคาเดนซา ห้องที่ 39-40 และ 58-59 เป็นช่วงที่ต้องประยุกต์ใช้เทคนิคการปรับสมดุลของเสียงในเรื่องการเสริมนิ้วพิเศษและการจดปากควบคู่ไปด้วยกัน โดยช่วงเดี่ยว เริ่มบรรเลงไล่โน้ตบันไดเสียงโครมาติก (Chromatic scale) ไล่เสียงขึ้น สวนทางกับระดับความดังเบาของเสียงจากระดับเสียงดังกึกก้อง ในห้องที่ 39 และ 58 แล้วลดระดับเสียงลงไปที่ระดับเสียงเบามาก (*pianissimo*) ในห้องที่ 40 และ 59 บรรเลงให้เหมือนเสียงสะท้อน ช่วงท้ายห้อง บรรเลงเครื่องหมายยัติจังหวะ (fermata) ที่โน้ต C6 และ B5 บรรเลงหางเสียงโน้ต B5 เบาลงจนสิ้นเสียง (Diluendo)

39
fortis(simo) possibile a piacere

40
pp

58
fortis(simo) possibile a piacere

59
pp

ภาพประกอบที่ 12 โน้ตเพลง Quintet for Clarinet and Strings
ท่อน Fantasia: Adagio ma non troppo (ช่วงเดี่ยว)
ที่มา: Rerkthanom (2019)

ห้องที่ 57 โน้ต E6 ใช้การพรมนิ้ว (trill) ให้เสริมนิ้วก้อย 8b เพื่อพรมนิ้ว โน้ต F6 ส่งต่อไปที่โน้ตที่เป็นเสียงสูงที่สุดในท่อนฟานตาเซีย คือโน้ต A6 ซึ่งจัดอยู่ในระดับช่วงเสียงสูงมาก (Altissimo) มีลักษณะเสียงที่แหลมสูง หากไม่มีการควบคุมสมดุลของเสียงที่ดี สามารถเพี้ยนต่ำหรือเพี้ยนสูงได้ง่าย ขึ้นอยู่กับทักษะของผู้บรรเลง นักคลาริเน็ตมักใช้การเสริมนิ้วเข้าช่วย โดยทั่วไปมักเสริมนิ้ว 8a หรือ 4c ควบคู่ไปกับการปรับการจดปากโดยการผ่อนหรือบีบรัดกล้ามเนื้อบริเวณริมฝีปากเพียงเล็กน้อย



ภาพประกอบที่ 13 โน้ตเพลง Quintet for Clarinet and Strings

ท่อน Fantasia: Adagio ma non troppo

(โน้ตเสียงสูงที่สุดในท่อนฟันทาเซีย ห้องที่ 57)

ที่มา: Rerktanom (2019)

ห้องสุดท้ายของท่อนฟันทาเซีย (ห้องที่ 63) ลงจบที่โน้ต A3 บรรเลง
เครื่องหมายยัดจังหวะ ค่อย ๆ เบาลงจนสิ้นเสียง หากเพี้ยนสูงให้เสริมนิ้ว 8d หรือ
8c หรือปรับการจดปากโดยการผ่อนกล้ามเนื้อบริเวณริมฝีปากเพียงเล็กน้อย



ภาพประกอบที่ 14 โน้ตเพลง Quintet for Clarinet and Strings

ท่อน Fantasia: Adagio ma non troppo (ช่วงจบ)

ที่มา: Rerktanom (2019)

บทสรุป

บทเพลง *Quintet for Clarinet and Strings* ในท่อนที่สองมีชื่อเรียกว่า
“*Fantasia: Adagio ma non troppo*” เป็นท่อนที่สามารถสื่ออารมณ์ได้อย่างลึก
ซึ้ง มีรูปแบบเป็นเพลงสามตอน แบ่งออกเป็นท่อน A B A’ โดยมีช่วงเดี่ยวหรือ
คาเดนซา เป็นช่วงที่โดดเด่นที่สุด มีลักษณะเป็นเสียงสะท้อนจากระดับเสียงดังกึกก้อง
สะท้อนด้วยระดับเสียงเบา ในการบรรเลงท่อนฟันทาเซีย ควรให้ความสำคัญในเรื่อง
สมดุลของเสียง เนื่องจากมีจังหวะการดำเนินทำนองที่ช้า หากเสียงที่บรรเลงออกมา

มีความเพี้ยนต่ำหรือเพี้ยนสูงจะได้ยินได้อย่างชัดเจน ทั้งนี้ ผู้บรรเลงสามารถประยุกต์ใช้หลักการการเสริมนิ้วพิเศษตามหลักการของ เยฮูดี เมนูฮิน และควบคุมวิธีจดปาก เพื่อสมดุลของเสียงที่ดีในการบรรเลง

เอกสารอ้างอิง

พจนานุกรมศัพท์ดนตรีสากลฉบับราชบัณฑิตยสภา. (2561). กรุงเทพฯ : สำนักงานราชบัณฑิตยสภา.

Baines, B. (1991). **Woodwind instrument and their history**. New York : Dover.

Brymer, J. (1979). **Yehudi menuhin music guides: Clarinet**. London : Macdonald and Jane's publishers.

Giammanco, G. (1978). **The Historical and technical development of clarinet transposition**. Louisiana : Louisiana State University and Agricultural & Mechanical College.

Karp, C. (2010). The Early History of the Clarinet and Chalumeau. **Early Music Journal**, 14(4), 545-546.

MacLennan, S. (2010). **Clarinet: A Practical resource guide for clarinet players and teachers**. Master of Music Thesis, American Band College.

Pàmies-Vilà, M., Hofmann, A. & Chatziioannou, V. (2020). The influence of the vocal tract on the attack transients in Clarinet Playing. **Journal of New Music Research**, 49(2), 126-135.

Pickthorn, D. A. (1981). **The influence of Heinrich Baermann on the performance of the clarinet works of Carl Maria von Weber: a lecture recital, together with three recitals of music by Poulenc, Rivier, Brahms, Weber, Finzt, Mozart, Bernstein,**

Busoni, Bozza, and Milhaud. Doctor of Musical Arts Thesis, North Texas State University.

Rerkthanom, N. (2019). **Quintet For Clarinet and Strings, Op. 34 By Carl Maria von Weber: A Formal Analysis, a Performance Comparison of Three Selected Clarinetists, and an Arrangement For Clarinet Ensemble.** Master of Music Thesis, College of Music, Mahidol University.

Ridenour, T. (2000). **The educator's guide to the clarinet: a complete guide to teaching and learning the clarinet.** Texas : W. Thomas Ridnour.

Weber, C. M., & Baermann, H. J. (2023). **Music Database: Musician.** Retrieved March 11, 202, from <https://www.radioswissclassic.ch>

สัมภาษณ์

พูนพิศ อมาตยกุล (10 กุมภาพันธ์ 2564). สัมภาษณ์. นักประวัติศาสตร์ดนตรีและอาจารย์ภาควิชาดนตรีวิทยา. วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยมหิดล.

บทเพลงเดอะเกิร์ลฟรอมอิปานามา
และดนตรีบอสซาโนวา โดยอันโตนิโอ คาร์ลอส โจบิม
The Song “The Girl from Ipanema”
and Bossa Nova Music by Antonio Carlos Jobim

รพีพล หล้าวงษา¹

Rapeepol Lawongsa

¹ อาจารย์ ดร., อาจารย์ประจำสาขาวิชาดนตรีศึกษา
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
Lecturer, Dr., Department of Music Program,
Faculty of Education, Buriram Rajabhat University
(E-mail: rapeepol.l@kku.ac.th)

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเล่าถึงประวัติและความเป็นมาของแนวดนตรีบอสซาโนวา แนวเพลงที่ได้รับอิทธิพลมาจากดนตรีคูลแจ๊สและแซมบ้า ที่ถูกขนานนามว่า “คลื่นลูกใหม่” และประวัติของอันโตนิโอคาร์ลอส โจบิม มือกีตาร์สไตล์บอสซาโนวา ผู้ซึ่งสร้างแนวดนตรีบอสซาโนวาขึ้นในช่วงปลายปี ค.ศ.1950's ร่วมกับ จอว์ กิลเบอร์ต นักดนตรีชาวบราซิลเลียนผิวขาว บนแถบชายหาดอิปาเนมาที่โด่งดังไปทั่วโลกด้วยบทเพลงเดอะเกิร์ลฟรอมอิปาเนมา จากนั้นทำการวิเคราะห์สังคีตลักษณะในบทเพลงเดอะเกิร์ลฟรอมอิปาเนมา ที่มีการใช้เทคนิคการเรียบเรียงในแนวดนตรีแจ๊ส เช่น การใช้คอร์ดทาบเจ็ต การรีฮาร์โมนไนเซชัน การใช้คอร์ด โดมินันท์ระดับสอง การใช้ไทรโทนซัปทิมูเชน และการใช้เบสไลน์แบบลงครึ่งเสียง ซึ่งนำไปตามคำนิยามที่ว่าแนวดนตรีบอสซาโนวา คือ “บราซิลเลียนแจ๊ส”

คำสำคัญ : โจบิม, บอสซาโนวา, เดอะเกิร์ลฟรอมอิปาเนมา

Abstract

The purpose of this article is to explore the history and origins of the Bossa Nova music genre, which was heavily influenced by the musical styles of Cool Jazz and Samba and was often referred to as the “New Wave” of Brazilian music. In addition, it aims to narrate the history of Antonio Carlos Jobim, the legendary bossa nova guitarist, and his collaboration with the white Brazilian musician Joao Gilberto. Together, they created the distinctive Bossa Nova music style on the iconic Ipanema beach in Brazil. The genre achieved worldwide recognition with the timeless classic, “The Girl from Ipanema.” Furthermore, this article provides an analysis of the musical characteristics found in “The Girl from Ipanema.” The song incorporates various techniques from the Cool Jazz genre, including the use of seventh

chords, reharmonization, secondary dominants, tritone substitution, and half-step bassline variations. This blending of musical elements aligns with the description of Bossa Nova as often being referred to as “Brazilian Jazz.”

Keywords : Jobim, Bossa Nova, The Girl from Ipanema

บทนำ

ดนตรีแจ๊สเป็นแนวดนตรีที่ถือกำเนิดในปี ค.ศ.1916 เป็นดนตรีสมัยนิยมของชาวอเมริกัน สำเนียง แอฟริกัน และได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายโดยประมาณ ในปี ค.ศ.1920 ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว เช่น การด้นสด เสียงประสาน ลักษณะจังหวะ และเครื่องดนตรี (ณัชชา พันธุ์เจริญ, 2564) ซึ่งดนตรีแจ๊สนั้นได้รับความนิยมไปทั่วโลกแม้แต่ในประเทศไทยนั้นก็ได้รับความนิยมไม่แพ้ชาวต่างชาติ ในช่วงปี พ.ศ.2471 มีการจัดตั้งวงดนตรีแจ๊สขึ้นครั้งแรก จนกลายวัฒนธรรมทางด้านความบันเทิงที่พัฒนาอย่างต่อเนื่องในประเทศไทยรวมทั้งมีศิลปิน และนักวิชาการที่เกี่ยวข้องในสายดนตรีแจ๊สเกิดขึ้นเป็นจำนวนมาก อีกทั้งมีการจัดกิจกรรม ที่สนับสนุนดนตรี แจ๊สเพิ่มมากขึ้นทั้งภาครัฐและเอกชน รวมถึงการสัมมนาทางวิชาการ แสดงให้เห็นว่าดนตรีแจ๊สนั้นเป็นที่นิยมในบ้านเรา (กมลธรรม เกื้อบุตร, 2563)

การเดินทางของดนตรีแจ๊สได้สร้างแนวดนตรีต่าง ๆ มากมายที่มีกลิ่นอายและการผสมผสานของดนตรีที่ลงตัว โดยมีแนวดนตรีหนึ่งที่ทำให้ความนุ่มนวล อ่อนนุช ฟังสบาย ล่องลอย นั่นคือ Bossa Nova (บอสซา โนวา) ที่มีความหมายว่า “คลื่นลูกใหม่” หรืออาจจะกล่าวได้ตรงตัวว่าเป็นกระแสดนตรีใหม่ ที่เกิดจากการพัฒนาจากดนตรี แซมบ้า (Samba) ที่นำเอามาเล่นให้ช้าลงฟังสบายขึ้น และอิทธิพลอีกส่วนหนึ่งจากดนตรีแจ๊ส คือ คูลแจ๊ส (Cool Jazz) ดนตรีที่มีพื้นฐานมาจากการด้นสดเกิดขึ้นประมาณปี ค.ศ.1950 (กิตติภร ภูวะปัจฉิม, 2556) ดนตรีบอสซาโนวาก่อกำเนิดขึ้นช่วงปลายปี ค.ศ.1950's โดยชาวบราซิลเลียนในทางฝั่งตะวันตกของสหรัฐอเมริกา บนแถบชายหาดอิปานามา (Ipanema) และ โคปาคาบานา (Copacabana) ณ กรุง

ริโอ เดจาเนโร ประเทศบราซิล จากกลุ่มนักดนตรีชาวผิวขาว โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักดนตรีที่ถือว่าเป็นบุคคลสำคัญของการสร้างดนตรีบอสซาโนวา ได้แก่ อันโตนิโอ คาร์ลอส โจบิม (Antonio Carlos Jobim) และจอร์ จิลเบอร์ต (Joao Gilberto) (ณภัทร พิริยกิจดีศรีณย์, 2554)

ในบทความนี้ผู้เขียนจะทำการกล่าวถึงประวัติและความเป็นมาของแนวดนตรีบอสซาโนวา แนวเพลง ที่ถือกำเนิดมาจากดนตรีแจ๊สที่ถูกขนานนามว่าคลื่นลูกใหม่ และเล่าถึงประวัติของอันโตนิโอ คาร์ลอส โจบิม มือกีตาร์สไตลส์บอสซาโนวา ผู้ซึ่งให้กำเนิดแนวดนตรีบอสซาโนวา ทั้งยังเป็นผู้ที่มีชื่อเสียงและมีผลงานเพลงอันเป็นตำนานของแนวดนตรีบอสซาโนวา อย่างเช่นเพลงเดอะเกิร์ลฟรอมอิปาเนมา (The Girl from Ipanema) จากนั้นทำการวิเคราะห์สังคีตลักษณ์ในบทเพลงเดอะเกิร์ลฟรอมอิปาเนมา ที่มีเอกลักษณ์ของความเป็นแนวดนตรีแจ๊สผสมบราซิลเลียน ในท่วงทำนอง เสียงประสาน และเสียงดนตรีที่สามารถถ่ายทอดได้อย่างนุ่มนวลอบอุ่น ฟังสบาย ได้อย่างไม่น่าเชื่อ

จากข้างต้นของการนำเสนอผู้เขียนจึงเล็งเห็นว่าแนวดนตรีบอสซาโนวา มีความน่าสนใจ และมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว สมควรแก่การศึกษาต่อดนตรีแนวดังกล่าวเป็นอย่างยิ่ง เพื่อเป็นแนวทางให้แก่ผู้ที่สนใจศึกษาหาความรู้ถึงประวัติความเป็นมาของแนวดนตรีบอสซาโนวา ประวัตินักดนตรีผู้มีชื่อเสียงของแนวดนตรีบอสซาโนวา ทั้งรูปแบบของบทเพลงที่โด่งดังจากการศึกษาวิเคราะห์สังคีตลักษณ์ทางดนตรี และหวังว่าบทความดังกล่าวจะเป็นประโยชน์ยิ่งสืบต่อไป

ประวัติและความเป็นมาของแนวดนตรีบอสซาโนวา

แนวดนตรีบอสซาโนวาถือได้ว่าเป็นสัญลักษณ์ทางดนตรีในวัฒนธรรมของชาวบราซิลเลียน ที่เกิดการพัฒนาการทางดนตรีจากแนวดนตรีแซมบ้า ที่ถูกบรรเลงให้ช้าลงผนวกกับอิทธิพลทางดนตรีแจ๊สในแนว คูลแจ๊สซึ่งเป็นดนตรีที่มีพื้นฐานมาจากการด้นสด (Improvise) เกิดขึ้นเมื่อประมาณปี ค.ศ.1950 (กิติภัทร ภูวะปัจฉิม, 2556) ฉะนั้นบอสซาโนวาจึงเปรียบได้กับลูกของดนตรีแซมบ้า แนวดนตรี

ดังกล่าวได้รับความนิยมอย่างมากในประเทศบราซิลและถูกพัฒนาควบคู่ไปกับดนตรีคลาสสิก โดยแนวดนตรีของบราซิลแบ่งได้เป็น 2 แนวดังนี้

1) แนวดนตรีแซมบ้า เป็นแนวดนตรีที่มีลักษณะผสมผสานของดนตรีจากชนเผ่า 3 ทวีปที่อาศัยอยู่ในบราซิล มีถิ่นกำเนิดมาจากแอฟริกา ได้รับการพัฒนามากที่สุดในประเทศบราซิล โดยแนวดนตรีดังกล่าว ใช้วิธีการร้องเพลงแบบโบลโรของสเปน มีรูปแบบจังหวะกลองแบบแอฟริกา และมีการเต้นรำแบบชาวละตินอเมริกัน แซมบ่านั้นเป็นทั้งบทเพลงใช้สำหรับร้องและเต้นรำ ตลอดจนมีการบรรเลงดนตรีด้วยจังหวะที่คึกคัก สนุกสนาน เร้าใจ ดังปรากฏให้เห็นในงานเทศกาลรื่นเริงและตามโรงเรียนสอนเต้นจังหวะแซมบ้าในประเทศบราซิล (ธันวา พิสดาร, 2558)

2) แนวดนตรีบอสซาโนวาคำว่า “บอสซาโนวา” ที่หมายถึง คลื่นลูกใหม่ (New Wave) หรืออาจกล่าวได้ตรงตัวว่าเป็นกระแสดนตรีแนวใหม่ของบราซิลที่พัฒนามาจากแนวดนตรีแซมบ้าและส่วนหนึ่งรับเอาอิทธิพลดนตรีคูลแจ๊ส จากทางฝั่งตะวันตกของสหรัฐอเมริกามาผสมผสานไว้ด้วยกัน แนวดนตรีบอสซาโนวาก่อนกำเนิดขึ้นโดยกลุ่มนักดนตรีผิวขาวบนแถบชายหาดอียิปาเนมา และโคปาคาบานา ณ กรุงริโอเดจาเนโร ประเทศบราซิล (Donat, 1994)

เมื่อย้อนกลับไปในช่วงปลายศตวรรษปี ค.ศ.1900 ก่อนการกำเนิดของแนวดนตรีบอสซาโนวานั้น แนวดนตรีแซมบ้าเป็นแนวดนตรีที่ได้รับความนิยมอย่างมากในประเพณีของชาวบราซิลเลียน โดยความหมาย ที่แท้จริงของคำว่าแซมบ้า มีรากฐานมาจากภาษาแอฟริกัน “แซมบ้า” แปลว่า การเชิญชวนให้เข้าร่วมเต้นรำหรืองานเฉลิมฉลอง ที่แสดงถึงการเต้นรำที่เกิดขึ้นในชุมชนและพื้นที่ต่าง ๆ ของบราซิลได้รับอิทธิพล จากแอฟริกา มีการพัฒนาและถูกปรับปรุงมาจนกระทั่งเป็นที่ยอมรับว่าเป็นแนวดนตรีประจำชาติของ ประเทศบราซิลแซมบ้าสามารถแบ่งออกเป็นหลายประเภทตามภูมิภาคที่แตกต่างกันไปของบราซิล (ณภัทร พิริยกิจดีศรีณย์, 2554)

ดนตรีในบราซิลได้พัฒนาขึ้นอย่างชัดเจนผ่านการเปลี่ยนแปลงสองด้านหลัก นั่นคือประเพณีที่เป็นลายลักษณ์อักษรและประเพณีที่ไม่ได้เป็นลายลักษณ์

อักษร ทั้งสองด้านนี้ได้รับการพัฒนาตามแนวทางของวัฒนธรรมเป็นของตนเอง และนำมาสู่การสร้างสรรคดนตรีที่มีเอกลักษณ์แบบพิเศษของชาวบราซิล อธิบายได้ดังนี้

1) ประเพณีที่เป็นลายลักษณ์อักษร “การเรียนรู้” เป็นการรับข้อมูลและความรู้เกี่ยวกับดนตรีและวัฒนธรรมจากชาวยุโรป เช่นแนวดนตรีคลาสสิก ซึ่งถูกนำเข้ามาในประเทศบราซิล ด้วยความที่ต้องเข้าสังคมกับชาวยุโรปทำให้ความรู้ด้านดนตรีและเครื่องมือดนตรีของชาวยุโรปถูกผสมผสานเข้ากับสภาพแวดล้อมและบรรยากาศท้องถิ่น เรียกว่า “การเรียนรู้” รวมถึงเรียนรู้การใช้เครื่องดนตรีของชาวยุโรป เช่น เปียโน และกีตาร์ โดยทั่วไปจะพบว่า มีลักษณะดนตรีที่ซับซ้อนของความเป็นแจ๊ส และเนื้อเพลงที่มีคำร้อง

2) ประเพณีที่ไม่ได้เป็นลายลักษณ์อักษร “การผสมผสานระหว่างดนตรีของชาวยุโรปและชาว แอฟริกัน” โดยดนตรีที่เกิดจากการผสมผสานระหว่างดนตรีที่ชาวยุโรปนำเข้ามา กับเสียงและจังหวะท้องถิ่นของชาวแอฟริกันนี้เอง ทำให้เกิดเอกลักษณ์เฉพาะแบบชาวบราซิลเลียน เช่น แนวดนตรีบอสซาโนวาที่สะท้อนถึงความร่วมสมัยระหว่างเสียงดนตรีของชาวยุโรป และชีวิตความเป็นอยู่ที่สะท้อนออกทางบทเพลง ส่งผลให้เกิดเอกลักษณ์ที่เรียกกันว่าดนตรีแนว “บราซิลเลียนสไตล์” (Brazillian Style) (ฉันทพร พิริยกิจดีศรีณย์, 2554)

ดังข้างต้นที่ได้กล่าวไว้ นั้นบอสซาโนวาเป็นแนวดนตรีที่เกิดขึ้นในประเทศบราซิลในช่วงปลายปี ค.ศ.1950 ในเมืองรีโอเดจาเนโร ซึ่งเป็นเมืองที่ตั้งอยู่บนชายฝั่งตะวันตกของบราซิล ที่รู้จักกันดีว่ามีชายหาดที่หลากหลาย เช่น อีปาเนมา และโคปาคาบานา ซึ่งเป็นที่รู้จักในเวลานั้นว่าเป็นจุดชุมนุมที่หลากหลาย ทางวัฒนธรรมตะวันตกเป็นอย่างมาก ดนตรีบอสซาโนวาถูกสร้างขึ้นโดยนักดนตรีชาวบราซิลเลียนจากกลุ่ม นักดนตรีผิวขาว คือ อันโตนิโอ คาร์ลอส โจบิม หนึ่งในผู้ให้กำเนิดแนวดนตรีบอสซาโนวาที่สำคัญในการริเริ่ม แนวดนตรีบอสซาโนวาพร้อมกับ จอร์ จิลเบอร์ตโต โดยทั้งสองเป็นผู้ร่วมพัฒนาแนวดนตริดังกล่าวให้กลายเป็น ที่รู้จักและได้รับความนิยม



ภาพประกอบที่ 1 ภาพของ อันโตนิโอ คาร์ลอส โจบิม และจอร์จิลเบอร์โต

บนชายหาดอีปาเนมา

ที่มา : Afonso (2014)

ดนตรีบอสซาโนวามีลักษณะเป็นแนวดนตรีที่มีความไพเราะและเรียบง่าย ด้วยการผสมผสานระหว่างเสียงร้องที่เบาบางและนุ่มนวล กับการเล่นเครื่องดนตรีที่เป็นที่รู้จักกันอย่างกีตาร์คลาสสิก ที่พบมากที่สุดไนโซนลาตินอเมริกา (Latin America) โดยกีตาร์คลาสสิกนั้นเป็นกีตาร์ที่ใช้สายชนิดไนลอนสตริง (Nylon String) ที่รู้จักในบราซิลว่า “Violão” เนื่องจากสายไนลอนสร้างเสียงที่นุ่มนวลและหวานหอม จึงทำให้มันกลายเป็นเอกลักษณ์สำคัญของแนวดนตรีบอสซาโนวา ทั้งนี้แนวดนตรีบอสซาโนวามีการนำเสนอบทเพลงเนื้อหาเกี่ยวกับความรักและเรื่องราวชีวิตในเมืองริโอเดจาเนโร องค์ประกอบเหล่านี้เองทำให้ดนตรีบอสซาโนวาได้สร้างความเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมทางดนตรีจนกระทั่งเป็นที่รู้จักทั่วโลก ส่งผลให้เกิดการติดตามจนนำไปสู่การพัฒนาแนวดนตรีต่าง ๆ ทั่วโลกในเวลาต่อมา วงดนตรีบอสซาโนวาโดยทั่วไป อาจประกอบด้วย กีตาร์ เปียโน ดับเบิลเบส กลองชุด และกลุ่มเครื่องเป่า เช่น ฟลูต ทروมโบน แซกโซโฟน และทรัมเป็ต เป็นต้น (Donat, 1994)

อันโตนิโอ คาร์ลอส โจบิม มือกีตาร์สไตล์บอสซาโนวาและผู้ให้กำเนิด บอสซาโนวา

ดนตรีแนวบอสซาโนวากำเนิดจวบจนเป็นที่รู้จักและโด่งดังไปทั่วโลกโดยมีผู้ที่ได้อยู่เบื้องหลังนั่นคือ อันโตนิโอ คาร์ลอส โจบิม นักดนตรีชาวบราซิลเลียนผิวขาว เกิดวันที่ 25 มกราคม ค.ศ.1927 เมืองติจูคา (Tijuca) ณ กรุงรีโอเดจาเนโร (Rio de Janeiro) ในประเทศบราซิล อันโตนิโอคาร์ลอสโจบิมมีความสนใจในสายอาชีพสถาปนิกจนเมื่อเขาอายุได้ 20 ปี เสน่ห์ความไพเราะของดนตรีได้ทำให้เขาหลงใหลมากกว่า การออกแบบ และได้เริ่มต้นอาชีพนักดนตรีด้วยการเล่นตามไนต์คลับพร้อมกับการบันทึกเสียงตามห้องอัด

ต่อมาในช่วงปลายปี 1950's นักร้องและนักกีตาร์ชาวบราซิลเลียน จอว์กิลเบอร์โต (Joao Gilberto) ผู้แต่งเนื้อร้อง วินิซิอุส เดอ โมเรส (Vinicius de Moraes) และมือแซกโซโฟน สแตน เก็ตซ์ (Stan Getz) ได้นำเอาบทเพลงที่ได้รับความนิยมของอันโตนิโอ คาร์ลอส โจบิม มาทำเป็นอัลบั้มบอสซาโนวาโดยนำเสนอในแถบอเมริกาเหนือ เช่น เพลง ดิซาฟินาโด (Desafinado), วันโน้ตแซมบ้า (One Note Samba) และ เพลง เดอะเกิร์ลฟรอมอปีอาเนมา นั้นทำให้ผู้คนได้รู้จักกับดนตรีแนวบอสซาโนวา อัลบั้มดังกล่าวเป็นที่นิยมอย่างสม่ำเสมอในช่วงต้นทศวรรษปี ค.ศ.1960 (Donat, 1994) ชาวอเมริกันได้รู้จักกับแนวดนตรีบอสซาโนวาอย่างแพร่หลาย จากนั้นในเวลาต่อมาอันโตนิโอ คาร์ลอส โจบิม และวงดนตรีของเขา ก็ได้รับเชิญเข้าร่วมแสดงที่คาร์เนกีฮอลล์ให้ผู้คนได้สัมผัสกับบทเพลงแจ๊สสไตล์บราซิลเลียนแบบออริจินัลเป็นครั้งแรก (สำราญ ทองตัน, ม.ป.ป.)



ภาพประกอบที่ 2 ภาพของ อันโตนิโอ คาร์ลอส โจบิม Antonio Carlos Jobim
ที่มา: <https://www.radiofrance.fr/personnes/antonio-carlos-jobim>

ด้วยพลังของการขับเคลื่อนจากนักดนตรีชื่อดังอันโตนิโอ คาร์ลอส โจบิม ได้นำมาสู่แนวดนตรีบอสซา โนวาที่กลายเป็นแนวเพลงยอดนิยมของยุคสมัย จนเป็นที่นิยมในหมู่นักดนตรีแนวแจ๊สต่างก็พากันบรรเลงดนตรีแจ๊สในรูปแบบบอสซาโนวา และมีบทบาทสำคัญในช่วงเริ่มต้นของทศวรรษปี ค.ศ.1970 อันโตนิโอคาร์ลอส โจบิม มีนิสัยที่ชอบทำงานในสตูดิโอมากกว่าการเดินทางออกทัวร์ ดังนั้นเขาจึงได้ลงมือสร้างอัลบั้มออกมาเป็นจำนวนมากในช่วงปี ค.ศ.1960-1970 ด้วยการบรรเลงเดี่ยวทั้งเปียโน กีตาร์ และร้อง โดยเฉพาะ ในค่ายวอร์เนอร์บราเธอส์รีคอร์ดส์ (Warner Bros. Records Inc.) และเอ็มซีเอ (MCA Inc.) ถึงแม้ว่าดนตรีแนวร็อกจะเริ่มกลับมามีอิทธิพลในอเมริกาอีกครั้งในช่วงต้นปี ค.ศ.1980 แต่นั่นไม่ได้สร้างปัญหาแก่อนโตนิโอคาร์ลอส โจบิม เขายังคงสร้างผลงานเพลงสำหรับรายการโทรทัศน์และภาพยนตร์ในบ้านเกิดอย่างต่อเนื่อง ภายหลังจากปี ค.ศ.1985 กระแสบอสซาโนวาได้กลับมาเป็นที่นิยมอีกครั้ง ทำให้นักดนตรีชาวบราซิลเลี่ยนผู้นี้ได้มีโอกาสกลับมาทัวร์เพื่อทำการแสดงอีกครั้งร่วมกับภรรยาและลูก ๆ ของเขา ร่วมกับเพื่อน ๆ สมาชิกในวงดนตรีอย่างต่อเนื่อง อันโตนิโอ คาร์ลอส โจบิม ได้สร้างความประทับใจสูงสุดไว้กับคอรันเสิร์ตใน

ประเทศบราซิลเมื่อปี ค.ศ.1993 และคอนเสิร์ตสุดท้ายในคาร์เนกีฮอลล์ในปี 1994 (โพสทูเดย์, 2557)

อันโตนิโอ คาร์ลอส โจบิม เสียชีวิตในวันที่ 8 ธันวาคม ค.ศ.1994 ด้วยอาการหัวใจวายเฉียบพลันขณะที่ต้องต่อสู้กับโรคมะเร็งในวัย 67 ปี ในกรุงนิวยอร์ก ประมาณยี่สิบปีหลังจากการสูญเสียของนักแต่งเพลงชาวบราซิลเลียนที่มากด้วยความสามารถ เขาได้รับการเฉลิมฉลองในประเทศบราซิลและได้รับเกียรติให้ถูกสร้างอนุสาวรีย์รำลึกถึงอันโตนิโอ คาร์ลอส โจบิม ตรงกับวันครบรอบที่เขาจากไป ณ กรุงรีโอเดจาเนโร บนชายหาดอีปานามา อนุสาวรีย์สร้างขึ้นจากดินและทองเหลือง โดยศิลปินคริสตินา โมตา (Cristina Mota) อนุสาวรีย์แสดงถึงอันโตนิโอ คาร์ลอส โจบิม กำลังเดินอยู่พร้อมกับกีตาร์ที่ถูกแบกไว้บนบ่าขวาของเขา (Afonso, 2014)



ภาพประกอบที่ 3 อนุสาวรีย์อันโตนิโอ คาร์ลอส โจบิม ตั้งอยู่ริมชายหาดอีปานามา

ที่มา: <https://mylittleriojournal.files.wordpress.com/2015/04/>

img_3857.jpg

แนวดนตรีบอสซาโนวาหรืออาจเรียกว่าแนวดนตรี “บราซิลเลียนแจ๊ส” (Brazillian Jazz) เนื่องด้วยแนวดนตริดังกล่าวนั้นมีถิ่นกำเนิดในประเทศบราซิลอีก ทั้งยังมีกลิ่นอายของความเป็นดนตรีแจ๊ส ดังประวัติความเป็นมาที่ได้กล่าวไว้ข้างต้น

โดยสัมผัสได้จากบทเพลงเดอะเกิร์ลฟรอมอิปาเนมา บทเพลงดังกล่าวนั้นได้รับรางวัลทางดนตรีมากมายและยังเป็นหนึ่งในผลงานของอันโตนิโอ คาร์ลอส โจบิม เป็นหนึ่งในเพลงที่ถูกบันทึกมากที่สุดในประวัติศาสตร์ของเพลงสากล นอกจากนี้ยังมีเพลงชื่อดังอย่าง “Yesterday” ของวงเดอะบิตเทิล (The Beatles) ที่ได้รับการบันทึกเสียงมากที่สุดตลอดกาลเช่นกัน โดยบทเพลงเดอะเกิร์ลฟรอมอิปาเนมา ที่เราได้ยินกันบ่อย ๆ เป็นน้ำเสียงของนักร้อง อาทิ แอสทรูด กิลแบร์โต้ (Astrud Gilberto) ลิซ่า โอนะ (Lisa Ono) และ แฟรงก์ ซิเนตต้า (Frank Sinatra) เป็นต้น นอกจากนี้เขายังมีบทเพลงบราซิลเลียนแจ๊ส อมตะที่โด่งดังจวบจนปัจจุบัน เช่น “Agua de Beber” “Dindi, Meditation” และ “Samba do Aviao” (Gevers, 2010) แฟรงก์ ซิเนตต้า และ เอฟสก็อตต์ ฟิตซ์เจอร์ลด์ (F.Scott Fitzgerald) ทั้งคู่ได้ ขนานนามอันโตนิโอ คาร์ลอส โจบิม ว่าเป็น จอร์จ เกร์ชวิน (George Gershwin) ซึ่งเป็นนักแต่งเพลงชื่อดังแห่งศตวรรษที่ 20 ที่ผสมผสานแนวดนตรีคลาสสิกและแจ๊สได้อย่างลงตัว บทเพลงที่ได้สร้างชื่อให้ จอร์จ เกร์ชวิน เช่น “Rhapsody in Blue” และ “An American in Paris” ที่มีการใช้คอร์ดและแนวคิดในรูปแบบดนตรีแจ๊สได้อย่างมีเอกลักษณ์ (Charles Waring, 2023), (Matt Micucci, 2018)



ภาพประกอบที่ 4 ภาพของจอร์จ เกร์ชวิน (George Gershwin 1898-1937)

ที่มา: Micucci (2018)

บทเพลงเดอะเกิร์ลฟรอมอิปาเนมาและสังคีตลักษณ์

บทเพลงเดอะเกิร์ลฟรอมอิปาเนมาหรือในชื่อภาษาโปรตุเกส “Garota de Ipanema” บทเพลง ถูกแต่งขึ้นในปี ค.ศ. 1962 โดยอันโตนิโอ คาร์ลอส โจบิม ในรูปแบบของเวอร์ชันต้นฉบับ วินิซิอุส เดอ โมเรส (Vinicius De Moraes) เป็นผู้เขียนเนื้อร้องภาษาโปรตุเกส และนำมาแต่งใหม่เป็นเนื้อร้องภาษาอังกฤษโดยนอร์แมน กิมเบล (Norman Gimbel) ผู้ร้องเพลงคือ อัสตรูด กิลเบอร์ตโต (Astrud Gilberto) ภายใต้ชื่ออัลบั้ม Getz/Gilberto ที่มีการเล่นกีตาร์โดย จอร์จ กิลเบอร์ตโต (Joao Gilberto) และนักแซกโซโฟนสำคัญคือ สแตน เก็ตซ์ (Stan Getz) โดยทำการบันทึกเสียงร่วมกันในช่วงเดือนมีนาคมปี ค.ศ.1963 ที่สตูดิโอ A&R Recording ในมหานครนิวยอร์ก ภายใต้สังกัด Verve บทเพลงเดอะเกิร์ลฟรอมอิปาเนมานี้ได้ถูกรวมอยู่ในอัลบั้ม Getz/Gilberto ซึ่งได้รับรางวัลบันทึกเสียงและอัลบั้มแห่งปีจากรายการประกาศผลรางวัลแกรมมี่อวอร์ดส์ (Grammy Awards) ในปี ค.ศ.1965 (พนัง ปานช่วย, ม.ป.ป.; Christiansen & Zaradin, 2004)



ภาพประกอบที่ 5 ภาพหน้าปกอัลบั้ม Getz/Gilberto ปี ค.ศ.1963

ที่มา: <https://www.amazon.com/Gilberto-Featuring-Antonio-Carlos-Jobim/dp/B01B3F6UOK>



ภาพประกอบที่ 6 ภาพด้านหลังปกอัลบั้ม Getz/Gilberto
จากซ้ายไปขวา จอร์ จิลเบอร์โต, อันโตนิโอ คาร์ลอส โจบิม, สแตน เก็ตซ์
ที่มา: <https://www.amazon.com/Gilberto-Featuring-Antonio-Carlos-Jobim/dp/B01B3F6UOK>



ภาพประกอบที่ 7 ภาพของนักร้อง อัสตรูด จิลเบอร์โต้
(Astrud Gilberto 1940-2023)
ที่มา: <https://www.bbc.com/news/entertainment-arts-65818566>

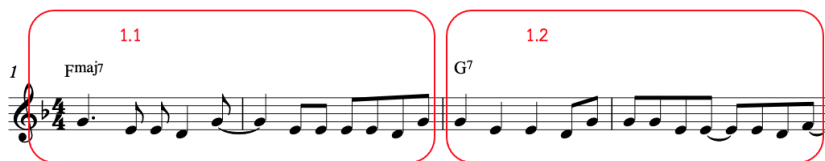
ภายในบทเพลงเดอะเกิร์ลฟรอมอปีานะนั้นมีองค์ประกอบทางดนตรีแจ๊สผสมผสานอยู่ โดยการวิเคราะห์สังคีตลักษณะทางดนตรี ผู้เขียนได้หยิบบทเพลงเดอะเกิร์ลฟรอมอปีานามาทำการวิเคราะห์สามารถอธิบายได้ดังนี้

ในบทเพลงเดอะเกิร์ลฟรอมอปีานมาใช้ฟอร์ม (Form) ได้แก่ A A B A รวมทั้งสิ้น 40 ห้อง ในส่วนของท่อน A ในแต่ละท่อนมีจำนวน 8 ห้อง (ดังภาพที่ 8) และในส่วนของท่อน B มีจำนวน 16 ห้อง



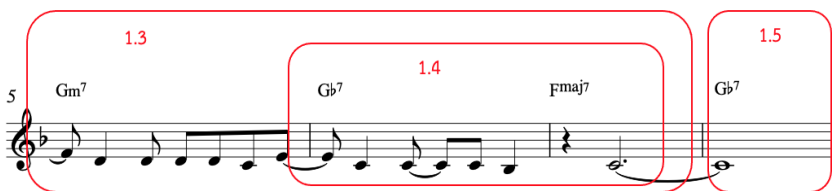
ภาพประกอบที่ 8 บทเพลงเดอะเกิร์ลฟรอมอปีานมาในท่อน A

ทำนองเพลงหลักที่อยู่ในกุญแจเสียง F เมเจอร์ และคอร์ดส่วนมากที่พบในบทเพลงนี้ใช้เป็นคอร์ด ทบเจ็ด (Seventh chord) ตามรูปแบบเสียงประสานดนตรีแจ๊ส โดยในบทความนี้ผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์สังคีตลักษณะในท่อน A ของบทเพลงดังกล่าวเท่านั้น เพื่อชี้ให้เห็นถึงวิธีการและแนวคิดของผู้ประพันธ์ เริ่มต้นจากห้องที่ 1-4 ของบทเพลงเดอะเกิร์ลฟรอมอปีานมาในท่อน A (ดังภาพที่ 9 และ 10)



ภาพประกอบที่ 9 บทเพลงเดอะเกิร์ลฟรอมอปีานมาในท่อน A ห้องที่ 1-4

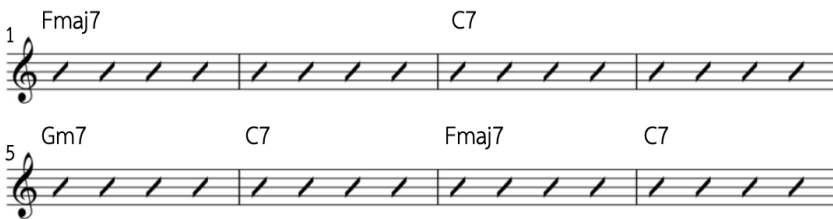
ในท่อนที่ 1-2 บทเพลงใช้คอร์ด I คือ Fmaj7 เป็นคอร์ดทบเจ็ด (Seventh chord) ที่พบได้ในดนตรีแจ๊ส (ตัวอย่างที่ 1.1) ในท่อนที่ 3-4 มีการดำเนินคอร์ด (Chord Progression) ที่ไม่อิงตามคอร์ดไดอาโทนิค (Diatonic chord) พบการใช้คอร์ดโดมิแนนท์ คือคอร์ด G7 ซึ่งเป็นคอร์ดโดมิแนนท์ ที่ไม่มีอยู่ในกุญแจเสียง F เมเจอร์ คอร์ดประเภทนี้เรียกว่าคอร์ดโดมิแนนท์ระดับสอง (Secondary Dominants) หรือคอร์ด V7ofV [I G7 | C I] ในกุญแจเสียง C เมเจอร์ ซึ่งในความเป็นจริงห้องดังกล่าวควรเป็นคอร์ด V7 นั่นคือ C7 ที่เป็นคอร์ดลำดับที่ทำให้ในกุญแจเสียง F (ตัวอย่างที่ 1.2)



ภาพประกอบที่ 10 บทเพลงเดอะเกิร์ลฟรอมอปีแอนนาในท่อน A ท่อนที่ 5-8

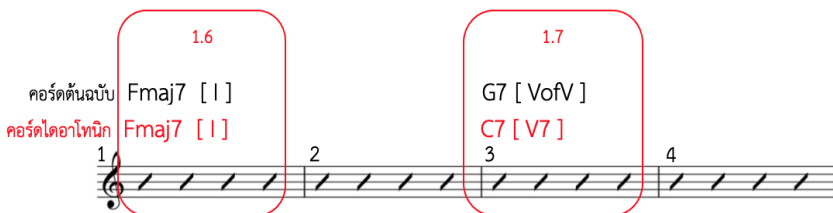
ในท่อนที่ 5-7 พบชุดคอร์ดดังนี้ | Gm7 | Gb7 | Fmaj7 | ซึ่ง Gm7 นั้น คือคอร์ด ii ในกุญแจเสียง F เมเจอร์ (ตัวอย่างที่ 1.3) ในท่อนที่ 6 พบคอร์ด Gb7 ที่ไม่มีอยู่ในกุญแจเสียง F เมเจอร์ ซึ่งในความเป็นจริงนั้นควรเป็นคอร์ด C7 [V7] ของกุญแจเสียง F เมเจอร์ ที่เรียกว่า เคเดนซ์ (Cadence) เพื่อส่งเข้าหาคอร์ด Fmaj7 [I] ตามการดำเนินคอร์ด ii-V-I ที่พบเห็นได้ในรูปแบบแจ๊สมมาตรฐาน (ธีรช เล่าห์วีระพานิช, 2563) นั่นจึง ทำให้ในท่อนที่ 6 คอร์ด Gb7 ซึ่งเป็นคอร์ดโดมิแนนท์และเป็นไตรโทนซับติทูชัน (Tritone Substitution) นำมาใช้แทนคอร์ด V7 หรือคอร์ด C7 ด้วยการใช้น้คอร์ด Gb7 แทนคอร์ด C7 ทำให้เกิดการเดินของคอร์ดและเบสไลน์แบบลงครึ่งเสียง (Half step) เพื่อเคลื่อนที่เข้าหาโทนิคหรือ คอร์ด F เมเจอร์ในท่อนที่ 7 (ตัวอย่างที่ 1.4) ในท่อนที่ 8 ซึ่งเป็นห้องสุดท้ายของท่อน A ใช้คอร์ด Gb7 เพื่อส่งกลับไปยังคอร์ด Fmaj7 [I] ในท่อน A2 อีกครั้งซึ่งในท่อน A2 เมโลดี้และคอร์ดเหมือนในท่อน A (ตัวอย่างที่ 1.5) (พนัง ปานช่วย, ม.ป.ป.)

จากตัวอย่างข้างต้นเราจะพบการ รีฮาร์โมนิเซชัน (Reharmonization) เทพทรูน อัมพูนันท์ (2558) ได้อธิบายไว้ว่า รีฮาร์โมนิเซชันเป็นการดัดแปลงคอร์ด ด้วยวิธีการ เพิ่มจำนวนคอร์ด หรืออาจลดจำนวนคอร์ด แม้กระทั่งการแทนคอร์ด โดยการนำคอร์ดใหม่มาใช้แทนคอร์ดเดิม เมื่อนำท่อน A มาเขียน การดำเนินคอร์ด โดยอิงตามคอร์ดไดอาโทนิคในกุญแจเสียง F เมเจอร์ ที่ไม่ผ่านการรีฮาร์โมนิเซชัน จะได้ (ดังภาพที่ 11)



ภาพประกอบที่ 11 การดำเนินคอร์ดโดยอิงตามคอร์ดไดอาโทนิค
ในกุญแจเสียง F เมเจอร์

เมื่อนำคอร์ดที่อิงตามคอร์ดไดอาโทนิคในกุญแจเสียงมาเปรียบเทียบกับคอร์ดต้นฉบับของบทเพลงเดอะเกิร์ลฟรอมอปีนาเมา (ดังภาพที่ 12 และ 13)



ภาพประกอบที่ 12 เปรียบเทียบคอร์ดต้นฉบับกับคอร์ด
ที่ไม่ผ่านการรีฮาร์โมนิเซชัน ท่อน A ห้องที่ 1-4

แสดงได้จาก (ตัวอย่างที่ 1.6) ญญแจเสียง F เมเจอร์ ใช้ Fmaj7 หรือคอร์ด I บทเพลงดำเนินมาถึงห้องที่ 3 (ตัวอย่างที่ 1.7) เกิดการริฮาร์โมนีเซชันที่คอร์ด C7 หรือคอร์ด V7 ที่ควรดำเนินตามคอร์ดโดอาโทนิค กลายเป็นคอร์ด G7 [VoIV] ของ ญญแจเสียง C เมเจอร์

Measure	Chord	Diatonic Chord
1.8	Gm7 [ii7]	Gm7 [ii7]
1.8	Gb7 [ii7]	C7 [V7]
1.8	Fmaj7 [I]	Fmaj7 [I]
1.9	Gb7 [ii7]	C7 [V7]

ภาพประกอบที่ 13 เปรียบเทียบคอร์ดต้นฉบับกับคอร์ดที่ไม่ผ่านการริฮาร์โมนีเซชัน ท่อน A ห้องที่ 5-8

ต่อมาใน (ตัวอย่างที่ 1.8) บทเพลงที่ดำเนินตามคอร์ดโดอาโทนิคจะได้ในรูปแบบของชุดคอร์ด ii-V-I หรือ Major ii-V-I ที่พบเห็นได้ในแนวเพลงแจ๊สทั่วไป คือ การที่คอร์ด ii ไปยัง คอร์ด V แล้วมุ่งเข้าสู่คอร์ด I ประเภทเมเจอร์ (เทพตรุณ อัมพุนันท์, 2558) แต่ในบทเพลงต้นฉบับเราพบการริฮาร์โมนีเซชันในห้องที่ 6 คอร์ด C7 ถูกเปลี่ยนเป็น Gb7 ที่เรียกว่าไตรโทนซบพิทุซึ่งในคอร์ด C7 และ Gb7 มีโน้ตสามาชิกคอร์ดลำดับที่ 3 และ 7 ของคอร์ดเป็นตัวเดียวกัน หรือที่เราเรียกว่าไกด์โทน (Guide Tone) (กิตติภร ภูวะปัจฉิม, 2556) จากการที่ริฮาร์โมนีเซชันนี้เองทำให้เกิดเป็นโครมาติกเบสไลน์ (Chromatic Bass Line) แบบลดลงครึ่งเสียงคือโน้ตตัว G ลดลงครึ่งเสียงไปยัง Gb และลดลงอีกครั้งเสียงไปยัง F [G | Gb | F] (เทพตรุณ อัมพุนันท์, 2558) จาก (ตัวอย่างที่ 1.9) คอร์ดโดอาโทนิคในความเป็นจริงคือคอร์ด C7 หรือ [V7] ในญญแจเสียง F เมเจอร์ ที่เรียกว่า เคเดนซ์ (Cadance) ที่ฟังดูแข็งแกว่าเป็นห้องสุดท้ายของท่อนเพลงก่อนเพื่อที่จะส่งเข้าหาคอร์ด Fmaj7

หรือคอร์ด [1] โดยคอร์ดดังกล่าวเราเรียกกันว่า เสียงประสานโดมิแนนท์ (Dominant Harmony) ซึ่งเป็นตัวกำหนดโทนิกของกุญแจเสียงนั้น ๆ (ณัชชา พันธุ์เจริญ, 2564)

สรุปจากการวิเคราะห์สังคีตลักษณ์ทางดนตรีในบทเพลงเดอะเกิร์ลฟรอมอปีแอนมา จะเห็นได้ว่าบทเพลงมีการใช้แนวคิดในรูปแบบของดนตรีแจ๊สผสมผสานกับดนตรีขอชาวบราซิลเลียนในแนวดนตรีแซมบ้า ในการศึกษาถึงท่อน A ของบทเพลงทำให้พบเทคนิคต่าง ๆ ในตัวบทเพลงมากมายที่ใช้ในการประพันธ์ อาทิเช่น การใช้คอร์ดทบเจ็ด การรีฮาร์โมนีเซชัน การใช้คอร์ดโดมิแนนท์ระดับสอง การใช้ไตรโทนซัปทิมูเชน และการใช้เบสไลน์แบบลงครึ่งเสียง ซึ่งรูปแบบการประพันธ์เหล่านี้ล้วนแล้วแต่พบเจอได้ในดนตรีแจ๊ส

บทสรุป

แนวดนตรีบอสซาโนวาเป็นแนวเพลงที่ได้รับอิทธิพลมาจาก แนวดนตรีคูลแจ๊สจากทางฝั่งตะวันตกของ สหรัฐอเมริกาผสมกับความเป็นบราซิลเลียนในแนวดนตรีแซมบ้า ผสมกับเสียงร้องและเสียงกีตาร์คลาสสิกสายโนลอนที่มีเอกลักษณ์ จึงทำให้แนวดนตรีดังกล่าวมีความนุ่มนวล ไพเราะ จนได้รับขนานนามว่าเป็น“คลื่นลูกใหม่” ซึ่งแนวดนตรีดังกล่าวถูกสร้างขึ้นในช่วงปลายปี ค.ศ.1950's โดย อันโตนิโอ คาร์ลอส โจบิม และ จอร์ จิลเบอร์โต นักดนตรีชาวบราซิลเลียนผิวขาวบนแถบชายหาดอปีแอนมา ณ กรุงริโอเดจาเนโร ประเทศบราซิล โดยผลงานที่สร้างชื่อคือเพลง เดอะเกิร์ลฟรอมอปีแอนมา สังคีตลักษณ์เมื่อทำการวิเคราะห์พบเทคนิคการเรียบเรียงในแนวดนตรีแจ๊ส เช่น ฟอรั่ม A A B A การใช้คอร์ดทบเจ็ด การรีฮาร์โมนีเซชัน การใช้คอร์ด โดมิแนนท์ระดับสอง การใช้ไตรโทนซัปทิมูเชน และการใช้เบสไลน์แบบลงครึ่งเสียง เป็นต้น

ธีรัช เล่าหิระพานิช (2562) อธิบายว่า สังคีตลักษณ์รูปแบบ A A B A โดยส่วนใหญ่พบเจอในบทเพลงแจ๊สมาตรฐาน ส่วนมากพบมากในบทเพลงร้องที่ถูกประพันธ์ ในช่วง ค.ศ.ปี 1900-1950 ซึ่งบทเพลงในช่วงนี้จะถูกเรียกว่า เดอะเกรทอเมริกันซองบุ๊ก (The Great American Songbook) นักประพันธ์ที่มีชื่อเสียงได้แก่

จอร์จ เกร์ชวิน (George Gershwin), เออร์วิง เบอร์ลิน (Irving Berlin), ริชาร์ด ร็อดเจอร์ (Richard Rodgers), โคล พอร์เตอร์ (Cole Porter), เจอร์ม เคิร์น (Jerome Kern), วิคเตอร์ ยัง (Victor Young) เป็นต้น

ปัญญา อาชากิจ และสิปปภาส ตัญจนะ (2562) อธิบายว่า การรีฮาร์โมนีในเซเซชัน เป็นการปรับเปลี่ยนเพิ่มเติมในบางจุดจนของบทเพลงให้เป็นสิ่งคัลลักษณะในแนวดนตรีแจ๊สบลูส์แบบเมเจอร์คีย์ มักพบเจอได้ในบทเพลงแนวแจ๊สบลูส์ เช่น เพลง Straight No Chaser ประพันธ์โดย ทีโลเนียส มังก์ (Thelonious Monk) และ Bag's Groove ของ ไมล์ เดวิส (Miles Davis) เป็นต้น

พณัฏ ปานช่วย (2562) ได้นำแนวความคิดและการเรียบเรียงดนตรีในรูปแบบดนตรีแจ๊สไปทำการ เรียบเรียงเสียงประสานบทเพลงประจำสถาบันของมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา โดยการ เรียบเรียงได้ดัดแปลง ทำนองตลอดจนมีการรีฮาร์โมนีในเซเซชัน ให้เป็นรูปของแบบดนตรีแจ๊ส รวมทั้งมีการเรียบเรียงฟอร์มเพลงใหม่ อันประกอบด้วย ท่อนนำ ท่อนขับร้อง ท่อนเดี่ยว ท่อนโซโล่ และท่อนจบ ด้วยรูปแบบ A B A B A ฟอร์ม ดังปรากฏ

เอกสารอ้างอิง

- กมลธรรม เกือบบุตร. (2563). พลวัตของดนตรีแจ๊สในวัฒนธรรมไทย. วารสารดนตรีและการแสดง. 6(2), 95-110.
- กิติภัทร ภูวปะจนิม. (2556). แนวคิดเทคนิคการต้นด้วยไกดโทนไลน์และเมโลดิกซีเควนซของซัคโลปในเพลง The Girl From Ipanema, Mr. Martino และ Pocket Chang. วิทยานิพนธ์ปริญญาตรีวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาสังคมวิทยาและพัฒนา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ณภัทร พิธิยกิจดีศรีธัญญ์. (2554). บาทูคาต้า: กรณีศึกษาบางกอกบาทูคาต้า. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปกรรม ศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชามนุษยดุริยางควิทยา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

- ณัชชา พันธุ์เจริญ. (2564). **พจนานุกรมศัพท์ดุริยางคศิลป์**. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ : ธนาเพรส.
- เทพคุณ อัมพุนันทน์. (2558). **JuzzVad Jazz Theory ทฤษฎีดนตรีแจ๊ส ฉบับคนขายขอบ**. ขอนแก่น : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ธันวา พิสดาร. (2558). **ผลของโปรแกรมการฝึกลีลาจังหวะแซมบ้าในประสิทธิภาพของการออกกำลังกายที่ต่างกันต่อการใช้ออกซิเจนสูงสุดและเปอร์เซ็นต์ไขมันของร่างกาย**. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิทยาศาสตร์การกีฬา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ธีรัช เล่าห์วีระพานิช. (2562). องค์ประกอบดนตรีแจ๊ส Elements of Jazz. **วารสารศิลปกรรมศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย**, 6(1), 111-120.
- ธีรัช เล่าห์วีระพานิช. (2563). **ศิลปะการอิมโพรไวส์ดนตรีแจ๊ส The Art of Jazz Improvisation**. กรุงเทพฯ : ธนาเพรส.
- บัญชา อาษากิจ, และสิปปภาส ตัญจนะ. (2562). **พื้นฐานการฝึกปฏิบัติกีตาร์ไฟฟ้าในรูปแบบแจ๊ส บลูส์ Chord Tone: A Basis for Electric Guitar Playing in the Jazz Blues Style**. **วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี**, 11(2), 247-272.
- พณัง ปานช่วย. (2562). **การเรียบเรียงเสียงประสานสำหรับวงแจ๊สออร์เคสตราในเพลง “มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา” Musical Arrangement for Jazz Orchestra For “Bansomdej chaopraya Rajabhat University” Song**. **วารสารสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา**, 18(2), 67-77.
- พณัง ปานช่วย. (ม.ป.ป.). **The Girl From Ipanema : บทเพลงฟังสบายแต่มาด้วยชั้นเชิงทางดนตรี**. ค้นเมื่อ 16 สิงหาคม 2566, จาก <https://medium.com/@phanang.pa/the-girl-from-ipanema-บทเพลงฟังสบายแต่มาด้วยชั้นเชิงทางดนตรี-3560b1fd266>.

- โพสทูเดย์. (2557). **บิดาแห่งบอสซาโนวา อันโตนิโอ การ์โลส โจบิม**. ค้นเมื่อ 17 สิงหาคม 2566, จาก <https://www.posttoday.com/lifestyle/302287>.
- สำราญ ทองตัน. (ม.ป.ป.). **The girl from Ipanema**. ค้นเมื่อ 16 สิงหาคม 2566, จาก <http://www.taltritone.com/2012/>.
- Afonso, M. (2014). **Tom Jobim Statue Inaugurated in Rio at Ipanema Beach**. Retrieved August 21, 2023, from <http://blablablanyc.blogspot.com/2014/12/tom-jobim-statue-inaugurated-in-rio-at.html>.
- Christiansen, M., & Zaradin, J. (2004). **Brazilian Jazz Guitar**. New York : Mel Bay Publication, INC.
- Donat, P. (1994). **Bossa Nova for guitar**. Retrieved August 16, 2023, from <https://www.laguitarra-blog.com/wp-content/uploads/2012/01/bossa-for-guitar.pdf>.
- Gevers, J. (2010). **Reinterpreting Bossa Nova: Instances of Translation of Bossa Nova in the United States, 1962-1974**. Master's thesis Faculty of Humanities Utrecht University.
- Micucci, M. (2018). **The Genius of George Gershwin: Retracing His Legacy in Six Songs**. Retrieved August 21, 2023, from <https://www.jazziz.com/the-genius-of-george-gershwin-retracing-his-legacy-in-six-songs/>.
- Waring, C. (2023). **Bossa Nova: The history behind Brazil's Quiet Revolution**. Retrieved August 21, 2023, from <https://www.udiscovermusic.com/stories/bossa-nova-history-brazil/>.

หลักเกณฑ์การเสนอบทความวิชาการหรือบทความ จากงานวิจัยเพื่อพิมพ์ใน “วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น”

เป้าหมายและขอบเขต

วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น เป็นวารสารวิชาการด้านศิลปกรรมศาสตร์ มีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริม สนับสนุน เผยแพร่ผลงานด้านวิชาการ และผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปกรรม ประกอบด้วยสาขา ทัศนศิลป์ ออกแบบนิเทศศิลป์ 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 ต้องเป็นบทความที่ไม่เคยตีพิมพ์เผยแพร่ที่ไหนมาก่อน
2. การส่งบทความจะต้องส่งบทความผ่านระบบการจัดการวารสารออนไลน์ Thai Journals Online (ThaiJO) ส่งได้ที่เว็บไซต์ <https://tci-thaijo.org/index.php/fakku> โดยจัดให้อยู่ในรูปแบบที่วารสารกำหนด และส่งไฟล์ต้นฉบับบทความเป็นไฟล์ words (นามสกุล .doc หรือ .docx) สามารถส่งบทความได้ตลอดทั้งปี ประสานงานได้ที่ คุณเอมอร รุ่งวรวิฒิ โทรศัพท์/โทรสาร 043-202396 e-mail: aimaonan@kku.ac.th
3. เป็นบทความที่มีสาระเนื้อหาอยู่ในขอบเขตที่วารสารกำหนด และถูกต้องตามหลักวิชาการของสาขานั้นๆ

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

การเตรียมต้นฉบับ

บทความต้นฉบับควรมีหัวข้อและจัดเรียงลำดับ ดังนี้

1. ชื่อบทความ (Title) ชื่อบทความต้องมีทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ชื่อบทความภาษาอังกฤษ ให้ขึ้นต้นตัวพิมพ์ใหญ่ตามด้วยตัวพิมพ์เล็ก
1. ชื่อ-สกุล ของผู้เขียน (Authors)
 - ให้ระบุชื่อ-สกุล ของผู้เขียนทุกคน ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ โดยไม่ต้องมีคำนำหน้าชื่อและตำแหน่งทางวิชาการ ระบุรายละเอียดผู้เขียนหลังจากระบุชื่อผู้เขียนครบแล้ว
 - 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
2. บทคัดย่อ (Abstract) ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ควรเขียนเป็นย่อหน้าเดียว ครึ่งหน้ากระดาษ
3. คำสำคัญ (Keywords) ให้ระบุไว้ได้บทคัดย่อทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ จำนวน 3-5 คำ คั่นระหว่างคำด้วย comma (,)
4. 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
5. กิตติกรรมประกาศ (Acknowledgement) (ถ้ามี) ระบุแหล่งทุน หรือผู้มีส่วนสนับสนุนในการทำวิจัย โดยเขียนต่อจากข้อเสนอแนะ ก่อนเอกสารอ้างอิง
 6. ตารางและภาพประกอบ จัดเรียงตามลำดับหรือหมายเลขที่อ้างถึงในบทความ โดยวิธีเขียนควรระบุชื่อตารางไว้เหนือตาราง และชื่อภาพไว้ท้ายภาพ และใช้คำว่า ตารางที่ ตามด้วยชื่อตาราง และ ภาพประกอบที่ ... ตามด้วยชื่อภาพประกอบ
 7. 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

8. เอกสารอ้างอิง (Reference) ให้ใช้ตามรูปแบบที่กำหนด คือ

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

ปีที่ 16 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2567

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

- 2) การอ้างอิงท้ายเรื่อง ใช้แบบ APA (American Psychological Association) (ระบบนามปี) และเรียงตามลำดับตัวอักษร โดยเรียงรายการที่เป็นเอกสารอ้างอิงภาษาไทยก่อนแล้วจึงตามด้วยรายการเอกสารอ้างอิงเป็นภาษาอังกฤษ ผู้เขียนควรอ้างอิงเฉพาะเอกสารที่นำมาอ้างอิงในเนื้อหาเท่านั้น และแยกรายการผู้สัมภาษณ์ไว้ส่วนท้าย

9. 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. วิทยานิพนธ์ปริญา..... สาขา..... คณะ.....
สถาบัน.

แหล่งข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต

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

สัมภาษณ์

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

- 2) ตัวอย่างการอ้างอิงท้ายเรื่องแบบต่าง ๆ

อ้างอิงในหนังสือ

สัจด 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 ขนะนิกอน นายกรัฐมนตรีสมัย. ศิลปวัฒนธรรม. 10(9), 110-123.

อ้างอิงจากวิทยานิพนธ์

ฉัตรภรณ์ 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/504168>
Wikipedia. (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

ปีที่ 16 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2567

หนังสือนำเสนอบทความเพื่อตีพิมพ์ลงวารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

วันที่ เดือน พ.ศ.

เรื่อง ขอส่งบทความเพื่อพิจารณาตีพิมพ์เผยแพร่
เรียน บรรณาธิการวารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
สิ่งที่ส่งมาด้วย 1. ไฟล์บทความวิจัย (พิมพ์ด้วยโปรแกรม Microsoft word)

ข้าพเจ้า (นาย/นาง/นางสาว) ชื่อ-นามสกุล
ขอส่ง () บทความวิจัย () บทความวิชาการ () ไม่เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หรือ
() เป็น ส่วนหนึ่งของการศึกษาหลักสูตร/สาขา/มหาวิทยาลัย/สังกัด (ภาษาไทย)
.....หลักสูตร/สาขา/มหาวิทยาลัย/

สังกัด (ภาษาอังกฤษ)

ดังรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. ชื่อบทความภาษาไทย

2. ชื่อบทความภาษาอังกฤษ.....

3. เจ้าของผลงาน

ชื่อผู้เขียน (ภาษาไทย)

ชื่อผู้เขียน (ภาษาอังกฤษ)

ตำแหน่งทางวิชาการ (ภาษาไทย)

ตำแหน่งทางวิชาการ (ภาษาอังกฤษ)

สถานที่ทำงาน

โทรศัพท์ที่ทำงาน..... โทรสาร

ที่อยู่เพื่อจัดส่งเอกสาร

E-mail Address..... โทรศัพท์มือถือ

Facebook.....

4. อาจารย์ที่ปรึกษา / ผู้เขียนร่วม (ถ้ามี)

ชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา/ผู้เขียนร่วม (ภาษาไทย)

ชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา/ผู้เขียนร่วม (ภาษาอังกฤษ)

หลักสูตร/สาขา/มหาวิทยาลัย (ภาษาไทย)

หลักสูตร/สาขา/มหาวิทยาลัย (ภาษาอังกฤษ)

E-mail Address

ข้าพเจ้าขอรับรองว่าข้อความข้างต้นเป็นความจริงทุกประการ และขอรับรองว่าบทความนี้ไม่เคยลงตีพิมพ์ในวารสารใดมาก่อน และไม่ได้อยู่ในขั้นตอนการพิจารณาเพื่อเผยแพร่ในวารสารอื่น

จึงขอส่งบทความเพื่อพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

ลงชื่อ (ผู้ส่งบทความ)
(.....)

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

ข้าพเจ้า

ขอสมัครเป็นสมาชิกวารสารศิลปกรรมศาสตร์ กำหนด ปี ตั้งแต่ปีที่

ฉบับที่ ถึงปีที่ ฉบับที่

โดยจัดส่งไปที่

.....

.....

ออกใบเสร็จในนาม

.....

พร้อมนี้ ข้าพเจ้าได้ออนค่าสมาชิก จำนวน บาท เรียบร้อยแล้ว

การชำระค่าสมาชิก

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



QR code สแกนจ่าย

ลงชื่อ ผู้สมัคร
(.....)



พิมพ์ที่ : โรงพิมพ์คลังนานาวิทยา 232/199 ต.ศรีจันทร์ ต.ในเมือง อ.เมือง จ.ขอนแก่น 40000
Tel. 0-4346-6444, 0-4346-6860-61 Fax. 0-4346-6863 E-mail : klungpress@hotmail.com 2567