



- * ลักษณะเฉพาะทางดนตรีของวงโหวด ในจังหวัดร้อยเอ็ด
- * การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อผสม: พื้นที่สภาวะของจิตใต้สำนึกเพื่อการบำบัดจิตใจ
- * การทำพาน้ำด้วยพืชบนทองแดง: ทางเลือกงานหัตถศิลป์โลหะปลอดสารพิษจากพืชพลัมไทย
- * การสร้างสรรค์ภาพดิจิทัลอาร์ตจากตำนานตัวมอม ในมิติวัฒนธรรมล้านนา ร่วมสมัย
- * การสังเคราะห์งานวิจัยเกี่ยวกับการใช้บทเพลงพื้นบ้านในกิจกรรมการสอนดนตรีในประเทศไทย: การทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ
- * พญาอีสาน: การตีความในบริบทร่วมสมัยสู่การสร้างสรรค์ศิลปะสื่อผสม
- * พฤติกรรมทางสังคมของอาจารย์ดนตรีในมหาวิทยาลัย
- * สุนทริยภาพและเทคนิคการตกแต่งเครื่องเคลือบเจี๋ยวกายของเตาตั้งหยางอวี่ มณฑลเหอหนานในสมัยราชวงศ์ซ่งสู่การออกแบบเครื่องเคลือบร่วมสมัย
- * โครงสร้างการดำเนินเรื่องในภาพยนตร์การ์ตูนของฟักซาร์ แอนิเมชัน สตูดิโอ
- * อัตลักษณ์ของช่างฝีมืองานหัตถศิลป์เครื่องเคลือบในย่านถนนหงเต๋ียน เมืองจิ่งเต๋อเจิน ประเทศจีน: สุนวัตรกรรมการออกแบบผลงานเครื่องเคลือบสมัยใหม่
- * ก้าวพาแดงทรงเครื่อง: การประกอบสร้างนาฏศิลป์ไทยจากวรรณกรรมพื้นบ้านอีสาน
- * การสะท้อนจิตวิญญาณญี่ปุ่นผ่านผลงานศิลปะอิมเมอร์ซีฟของ “TeamLab”

วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

ปีที่ 17 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม - ธันวาคม 2568
Vol.17 No.2 July - December 2025



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

ปีที่ 17 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม - ธันวาคม 2568 ISSN : 3027-6292 (print)
Vol.17 No.2 July - December 2025 ISSN : 2730-2245 (online)



วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

Journal of Fine and Applied Arts, Khon Kaen University

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

ปีที่ 17 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม – ธันวาคม 2568 ISSN 3027-6292 (Print) ISSN 2730-2245 (Online)

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

อธิการบดี	มหาวิทยาลัยขอนแก่น
ศาสตราจารย์ ดร.เฉลิมศักดิ์ พิกุลศรี	มหาวิทยาลัยขอนแก่น
รองศาสตราจารย์ ดร.นิยม วงศ์พงษ์คำ	มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- **บรรณาธิการ** รองศาสตราจารย์ 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 รุธี	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 เลาหะเพ็ญแสง	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
รองศาสตราจารย์ ดร.ชวลิต อธิปัตย์กุล	มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
รองศาสตราจารย์ ดร.เชษฐ ติงสัญชลี	มหาวิทยาลัยศิลปากร
รองศาสตราจารย์ ดร.ณรงค์ชัย ปิฎกัธต์	มหาวิทยาลัยมหิดล
รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิมวงศา	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สุดสังข์	มหาวิทยาลัยมจร
รองศาสตราจารย์ ดร.ประมาน เทพสงเคราะห์	มหาวิทยาลัยทักษิณ
รองศาสตราจารย์ ดร.พรประพิศ เผ่าสวัสดิ์	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
รองศาสตราจารย์ ดร.ยุทธนา ฉัพรรณรัตน์	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
รองศาสตราจารย์เทพศักดิ์ ทองนพคุณ	มหาวิทยาลัยบูรพา

● **ผู้ช่วยกองบรรณาธิการ**

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

● **ฝ่ายจัดการ** เอมอร รุ่งวรวุฒิ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

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

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

● **ภาษา** ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

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

● **ผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer review)** จำนวน 3 ท่าน เป็น Double blind review คือปกปิดรายชื่อผู้เขียนบทความและผู้เกี่ยวข้อง

● **พิมพ์ที่** หจก.โรงพิมพ์คลังนานาวิทยา
232/199 หมู่ 6 ถ.ศรีจันทร์ ต.ในเมือง อ.เมือง จ.ขอนแก่น 40000
โทร. 081-7174207 E-mail : klungpress@hotmail.com

● **ผู้ทรงคุณวุฒิที่พิจารณาตรวจสอบความถูกต้องของบทความประจำฉบับ**

ศาสตราจารย์ ดร.เฉลิมศักดิ์ พิกุลศรี	ศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย สิงห์ยะบุชัย
รองศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ เขียวมั่ง	รองศาสตราจารย์ ดร.ฉลองเดช คุณานูมาต
รองศาสตราจารย์ ดร.ดวงจันทร์ นาชัยสินธุ์	รองศาสตราจารย์ ดร.ทิพวรรณ ทังมั่งมี
รองศาสตราจารย์ ดร.บุญเสริม วัฒนกิจ	รองศาสตราจารย์ ดร.ปิยวดี มากพา
รองศาสตราจารย์ ดร.ภานุ สรวายสุวรรณ	รองศาสตราจารย์ ดร.เรวดี อึ้งโพธิ์
รองศาสตราจารย์ ดร.ศาสตรา เหล่าอรรคะ	รองศาสตราจารย์ ดร.อนุกุล โรจนสุขสมบุรณ์
รองศาสตราจารย์จรัญ กาญจนประดิษฐ์	รองศาสตราจารย์ประวิทย์ ฤทธิบุญลย์
รองศาสตราจารย์สุมพร ภาณุสุวรรณ	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติพงษ์ ประชาชาติ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ขาม จาตุรงค์กุล	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.แซ่ มั่งกรวงษ์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐพงศ์ แยมเจริญ	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐศรัณย์ ทฤษฎีคุณ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงวิทย์ พิมพ์กรรม	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนสิทธิ์ จันทะรี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นงนุช ภูมาลี	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พนาสินธุ์ ศรีวิเศษ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.โยธิน พลเขต	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิญญู บุญรอด
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมิต ตะกรุดแก้ว	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.หิรัญ จักรเสน
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อดิเทพ แจ้คนาลาว	

ข้อเขียนหรือบทความใดๆ ที่ได้พิมพ์เผยแพร่ในวารสารคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ฉบับนี้ เป็นความคิดเห็นเฉพาะตัวของผู้เขียน และกองบรรณาธิการไม่จำเป็นต้องเห็นด้วย และไม่มีข้อผูกพันด้วยประการใด ๆ หนึ่งกองบรรณาธิการวารสารยินดีรับพิจารณาบทความจากนักวิชาการ นักศึกษา ตลอดจนผู้อ่าน และผู้สนใจทั่วไป เพื่อนำลงตีพิมพ์ สำหรับบทความวิจัยและบทความวิชาการต้องผ่านการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง



Journal of Fine and Applied Arts, Khon Kaen University

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

Vol. 17 No.2 July – December 2025 ISSN 3027–6292 (Print) ISSN 2730–2245 (Online)

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

President	Khon Kaen University
Professor.Dr.Chalermsak Pikulsri	Khon Kaen University
Assoc.Prof.Dr.Niyom Wongpongkham	Khon Kaen University
- **Editor in Chief** Assoc.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

- **Assistant Editors**

Assoc.Prof.Dr.Duangjan Nachaisin	Khon Kaen University
Assoc.Prof.Dr.Tharanat Hin-on	Khon Kaen University
Assoc.Prof.Dr.Pongpitthaya Sapaso	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** Assoc.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. 081-7174207
E-mail : Klungpress@hotmail.com

- **Peer Review**

Professor Dr.Chalerm Sak Pikulsri	Professor Dr.Supachai Singyabuth
Assoc.Prof.Dr.Kriangsak Khiaomang	Assoc.Prof.Dr.Chalongdej Kuphanumart
Assoc.Prof.Dr.Duangjan Nachaisin	Assoc.Prof.Dr.Tippawan Thungmhungmee
Assoc.Prof.Dr.Boonserm Watanakit	Assoc.Prof.Dr.Piyawadee Makpa
Assoc.Prof.Dr.Panu Suaysuan	Assoc.Prof.Dr.Rewadee Ungpho
Assoc.Prof.Dr.Sastra Laoakka	Assoc.Prof.Dr.Anukoon Rotjanasuksomboon
Assoc.Prof.Jarun Kanchanapradit	Assoc.Prof.Pravit Rittibul
Assoc.Prof.Sayumporn Kasornsuwan	Assist.Prof.Dr.Kittipong Prachachit
Assist.Prof.Dr.Kham Chaturongakul	Assist.Prof.Dr.Khae Mungkornwong
Assist.Prof.Dr.Nattapong Yamcharoen	Assist.Prof.Dr.Natsarun Tissadikun
Assist.Prof.Dr.Songwit Pimpakun	Assist.Prof.Dr.Thanasit Chantaree
Assist.Prof.Dr.Nongnuch Phoomalee	Assist.Prof.Dr.Panasin Sriviset
Assist.Prof.Dr.Yothin Phonkhet	Assist.Prof.Dr.Vich Boonrod
Assist.Prof.Dr.Smith Takroodkaew	Assist.Prof.Dr.Hirun Jaksen
Assist.Prof.Dr.Atitthep Chaetnalao	

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

บทบรรณาธิการ

วารสารศิลปกรรมศาสตร์ ปีที่ 17 ฉบับที่ 1 เดือนกรกฎาคม - ธันวาคม 2568 มีบทความที่ได้รับการตีพิมพ์และเผยแพร่ จำนวน 12 เรื่อง ซึ่งเป็นบทความวิจัย จำนวน 11 เรื่อง ซึ่งแบ่งประเด็นในการศึกษาออกเป็น 4 กลุ่มด้วยกัน ได้แก่ บทความด้านทัศนศิลป์ บทความด้านการออกแบบ บทความด้านดนตรี บทความด้านศิลปะการแสดงและบทความวิชาการจำนวน 1 เรื่อง ดังนี้

บทความด้านทัศนศิลป์ จำนวน 3 เรื่อง ประกอบด้วย 1) **การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อผสม: พื้นที่สภาวะของจิตใต้สำนึกเพื่อการบำบัดจิตใจ** โดยสุนันทา ผาสมวงศ์ เป็นการศึกษาผลกระทบที่เกิดจากประสบการณ์อันเลวร้ายในวัยเยาว์ของผู้สร้างสรรค์ที่เคยได้รับจากครอบครัวที่แตกแยก จนต้องพลัดพรากจากบุคคลที่รัก นำมาเป็นแรงบันดาลใจและเพื่อสร้างสรรค์ผลงานสื่อผสมและศิลปะจัดวาง ที่สื่อความหมายถึง ความทุกข์ที่มาจากสภาวะจิตใต้สำนึกที่มีลักษณะเฉพาะตน 2) **การสร้างสรรค์ภาพดิจิทัลอาร์ตจากตำนานตัวมอมในมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัย** โดยธนวิชญ นิลวรรณ และตระกูลพันธ์ พัทธเมธา เป็นการศึกษารูปแบบและคติความเชื่อดั้งเดิมของตำนานตัวมอมจากประวัติศาสตร์ล้านนาในอดีตและสร้างสรรค์ภาพดิจิทัลอาร์ตจากตำนานตัวมอมทั้งในแง่รูปลักษณ์ และความหมาย เพื่อเป็นต้นแบบงานสร้างสรรค์ที่ใช้เรื่องราวอัตลักษณ์ทางประวัติศาสตร์ดั้งเดิมเป็นผลงานร่วมสมัย 3) **ผญาอีสาน: การตีความในบริบทร่วมสมัยสู่การสร้างสรรค์ศิลปะสื่อผสม** โดยรณภพ เตชะวงศ์ เป็นการศึกษาความหมายใหม่ในบริบทร่วมสมัยจากผญาอีสาน 2 ประเภท ได้แก่ ผญาคำสอน และผญาปรัชญา คำคมหรือ ปริศนา เพื่อนำมาออกแบบและสร้างสรรค์ศิลปะสื่อผสมที่สะท้อนการให้กำลังใจ ในการต่อสู้กับความลำบากของชีวิต เพื่อสื่อสารกับคนรุ่นใหม่ได้อย่างน่าสนใจ

บทความด้านการออกแบบ จำนวน 4 เรื่อง ประกอบด้วย 1) **การทำพาดินาด้วยพืชบนทองแดง: ทางเลือกงานหัตถศิลป์โลหะปลอดสารพิษจากผักผลไม้ไทย** โดยภัททิยา หาพูนพงษ์ เอกชาติ จันอุไรรัตน์ และวิวัฒน์ สิริเวสมาศ เป็นการทดลองความสามารถของผักและผลไม้ในการสร้างคราบพาดินาบนทองแดง และ

วิเคราะห์พาติหน้าที่มีสี่และลวดลายโดดเด่น เป็นทางเลือกที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในงานออกแบบเครื่องประดับ ผลิตภัณฑ์ และหัตถศิลป์โลหะได้อย่างดี 2) **อัตลักษณ์ของช่างฝีมืองานหัตถศิลป์เครื่องเคลือบในย่านถนนหงเตี้ยน เมืองจิ่งเต๋อเจิ้น ประเทศจีน: สุนวัตรกรรมการออกแบบผลงานเครื่องเคลือบสมัยใหม่** โดยหยาง หลิว ภูษา เรื่องชีวิต และภรดี พันธุภากร เป็นการศึกษาอัตลักษณ์ของช่างฝีมืองานหัตถศิลป์ เทคนิคการสร้างสรรค์ และวิธีการนำเทคนิคการสร้างสรรค์งานเครื่องเคลือบของย่านถนนหงเตี้ยนนำมาบูรณาการร่วมกับวัตรกรรมการออกแบบสมัยใหม่ ตลอดจนสร้างสรรค์เป็นผลงานเครื่องเคลือบสมัยใหม่ที่น่าสนใจไปสู่การส่งเสริมการเผยแพร่องค์ความรู้ทางเทคนิคและวัฒนธรรมเครื่องเคลือบของย่านถนนหงเตี้ยนให้เป็นที่แพร่หลายในวงกว้าง ผลักดันการพัฒนาทางวัตรกรรมและการสืบสานศิลปะเครื่องเคลือบดั้งเดิมในท้องถิ่น 3) **โครงสร้างการดำเนินเรื่องในภาพยนตร์การ์ตูนของฟิกซาร์ แอนิเมชัน สตูดิโอ** โดยสัมฤทธิ์ ภูงลี เป็นการศึกษาโครงสร้างการดำเนินเรื่องของภาพยนตร์การ์ตูนของฟิกซาร์ แอนิเมชัน สตูดิโอจำนวน 27 เรื่อง และปัจจัยทำให้โครงสร้างการดำเนินเรื่องมีความแตกต่างกันได้อย่างน่าสนใจ 4) **สุนทรียภาพและเทคนิคการตกแต่งเครื่องเคลือบเจี๋ยวทายของเตาตั้งหยางอวี้ มณฑลเหอหนานในสมัยราชวงศ์ซ่ง** สู่การออกแบบเครื่องเคลือบร่วมสมัย โดยลีจวน จางและภรดี พันธุภากร เป็นการศึกษาภูมิหลังทางประวัติศาสตร์ของวัฒนธรรมเครื่องเคลือบเจี๋ยวทายของเตาตั้งหยางอวี้ในสมัยราชวงศ์ซ่ง รวมไปถึงเทคนิค สุนทรียภาพ และความหมายแฝงทางวัฒนธรรมของเครื่องเคลือบเจี๋ยวทายของเตาตั้งหยางอวี้เพื่อนำมาออกแบบเป็นเครื่องเคลือบเจี๋ยวทายร่วมสมัยและเกิดประสบการณ์ทางสุนทรียภาพที่หลากหลายได้อย่างน่าสนใจ

บทความด้านดนตรี จำนวน 3 เรื่อง ประกอบด้วย 1) **ลักษณะเฉพาะทางดนตรีของวงโหวด ในจังหวัดร้อยเอ็ด** โดยคณะรัฐ ปิตสายะและสัณชัย ดั่งบั้ง เป็นการศึกษาลักษณะเฉพาะทางดนตรีของวงโหวดในจังหวัดร้อยเอ็ดและบทเพลงที่ใช้ในการบรรเลงวงโหวด ลักษณะเฉพาะทางดนตรีของวงโหวด เป็นการนำเสนอรูปแบบของวงดนตรีและลักษณะของเพลงให้เป็นแบบประยุกต์ปรับเปลี่ยนไปตามยุคสมัย และบทเพลงที่ใช้ในการบรรเลงของวงโหวดที่เหมาะสมกับนักดนตรี ที่ได้

แสดงออกถึงทักษะการบรรเลง และนักร้องได้ถ่ายทอดเทคนิควิธีการขับร้องอย่างเหมาะสม 2) การสังเคราะห์งานวิจัยเกี่ยวกับการใช้บทเพลงพื้นบ้านในกิจกรรมการสอนดนตรีในประเทศไทย: การทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ โดย เสฐฐวุฒิ แก้วดี เป็นการวิเคราะห์งานวิจัยเกี่ยวกับการสอนดนตรีที่ใช้บทเพลงพื้นบ้านในประเทศไทย ระหว่างปี พ.ศ. 2560 ถึง 2566 ประกอบด้วยลักษณะทั่วไป ระเบียบวิธีวิจัย วัตถุประสงค์ของการศึกษา และ ประเภทของกิจกรรมการสอนดนตรี เพื่อเป็นแนวทางสำหรับผู้ศึกษาบทเพลงพื้นบ้านในกิจกรรมการสอนดนตรีในอนาคตต่อไป 3) พฤติกรรมทางสังคมของอาจารย์ดนตรีในมหาวิทยาลัย โดยศนิเทพ ปิตุภูมิ นาค เป็นการศึกษาพฤติกรรมทางสังคมของอาจารย์ผู้สอนดนตรีในมหาวิทยาลัย ที่สะท้อนให้เห็นว่าอาจารย์ดนตรีเป็นทั้งอาจารย์ นักดนตรี นักสร้างสรรค์ และนักวิชาการดนตรีในเวลาเดียวกัน ได้อย่างน่าสนใจ

บทความด้านการแสดง จำนวน 1 เรื่อง ประกอบด้วย 1) **ท้าวผาแดงทรงเครื่อง: การประกอบสร้างนาฏศิลป์ไทยจากวรรณกรรมพื้นบ้านอีสาน** โดย สิทธิรัตน์ ภูแก้ว ท้าวผาแดงทรงเครื่องได้รับแรงบันดาลใจมาจากวรรณกรรมพื้นบ้านอีสาน เรื่อง ผาแดง - นางไอ่ โดยนำมาประกอบสร้างเป็นนาฏศิลป์ไทยแนวจารีต เพื่อนำเสนอการอาบน้ำแต่งตัวของท้าวผาแดง องค์ประกอบการแสดงและนาฏยลักษณะยึดแบบแผนละครพื้นทาง ภายใต้ชื่อชุดการแสดง ท้าวผาแดงทรงเครื่อง

และบทความวิชาการ จำนวน 1 เรื่อง ประกอบด้วย 1) **การสะท้อนจิตวิญญาณญี่ปุ่นผ่านผลงานศิลปะอิมเมอร์ซีฟของ “TeamLab”** โดยเกรียงไกร กงกะนันทน์ พิษณุ ศุภนิมิต ชัยยศ อิชฎีวรพันธุ์ และสุขุมล นิธิภัทรอนันต์ เป็นการศึกษาผลงานศิลปะอิมเมอร์ซีฟ (Immersive Art) ที่จัดแสดงในรูปแบบของศิลปะอินเทอร์แอคทีฟร่วมสมัย (Interactive Art Installation) ของกลุ่มทีมแล็บ (TeamLab) ผ่านประสบการณ์ตรงของผู้ชม เพื่อวิเคราะห์การนำแนวคิดความเคารพธรรมชาติตามศาสนาชินโตมาถ่ายทอดในศิลปะดิจิทัลร่วมสมัยได้อย่างน่าสนใจ

สุดท้ายนี้กองบรรณาธิการขอขอบคุณผู้ทรงคุณวุฒิที่กรุณาเสียสละเวลาในการพิจารณาถ้อยแถลง อย่างรอบคอบชอบธรรมขอบคุณนักวิชาการที่ส่งบทความตลอดจนผู้อ่านที่กรุณาติดตามผลงานในวารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัย

ขอนแก่นเล่มนี้ และขอเชิญชวนนักวิชาการ คณาจารย์ นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาและผู้สนใจทั่วไปส่งบทความเพื่อเผยแพร่ในวารสารต่อไป สุดท้ายนี้ในนามของบรรณาธิการหวังเป็นอย่างยิ่งว่าผู้อ่านทุกท่านจะได้รับบรรณรสที่ดีจากเนื้อหาสาระในวารสารเล่มนี้และเราพร้อมจะปรับปรุงพัฒนาวารสารศิลปกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยขอนแก่นให้มีคุณภาพตามเกณฑ์มาตรฐานอย่างต่อเนื่องต่อไป

รองศาสตราจารย์ ดร.บุรินทร์ เปล่งดีสกุล
บรรณาธิการ

สารบัญ

บทความวิจัย (Research Articles)

ลักษณะเฉพาะทางดนตรีของวงโหวต ในจังหวัดร้อยเอ็ด

1

คณะรัฐ ปิตสายะ

สัญญาชัย ดั่งวงบั้ง

Musical Characteristics of the Voat band in Roi Et Province

Khanarat Pidsaya

Sanchai Duangbung

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อผสม:

28

พื้นที่สภาวะของจิตใต้สำนึกเพื่อการบำบัดจิตใจ

สุนันทา ผาสมวงศ์

Creating Mixed Media Artworks:

The Subconscious Mind's Space for Mental Therapy

Sunanta Phasomwong

การทำพาดินาด้วยพืชบนทองแดง:

50

ทางเลือกงานหัตถศิลป์โลหะปลอดสารพิษจากผักผลไม้ไทย

ภัททิยา หาพุดมพงษ์

เอกชาติ จันอุไรรัตน์

วีรวัดน์ สิริเวสมาศ

Plant-Based Solutions for Metalcraft:

Alternative Non-Toxic Copper Patination Method
from Thai Fruits and Vegetables

Pattiya Harputpong

Eakachat Joneurairatana

Veerawat Sirivesmas

การสร้างสรรค์ภาพดิจิทัลจากตำนานตัวมอม 74
ในมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัย

ธนวิชญ นิลวรรณ

ตระกูลพันธ์ พืชระเมธา

Digital Art Creation from The Legendary of the Mom
Creature within the Lanna Contemporary Dimension

Tanawitch Ninlawan

Tragoonphan Patcharametha

การสังเคราะห์งานวิจัยเกี่ยวกับการใช้บทเพลงพื้นบ้านในกิจกรรม 95
การสอนดนตรีในประเทศไทย: การทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ

เสฏฐวุฒิ แก้วดี

Synthesis of Research on the Use of Folk Songs
in Music Teaching Activities in Thailand:
a Systematic Review of the Literature

Setthawut Kaewdee

ผญาอีสาน: การตีความในบริบทร่วมสมัยสู่การสร้างสรรค์ศิลปะสื่อผสม 130

รณภพ เดชะวงศ์

I-San Wisdom: Interpretation in Contemporary Contexts
Towards the Creation Mixed Media Art

Ronnaphob Techawong

พฤติกรรมทางสังคมของอาจารย์ดนตรีในมหาวิทยาลัย 154

คณิเทพ ปิตุภูมิโนนาค

Social Behavior of University Music Instructors

Khanitthep Pitupumnak

สุนทรียภาพและเทคนิคการตกแต่งเครื่องเคลือบเจี๋ยวทายของเตาตั้งหยางอวี่ 179
มณฑลเหอหนานในสมัยราชวงศ์ซ่งสู่การออกแบบเครื่องเคลือบร่วมสมัย

ลี่จวน จาง

ภรดี พันธุภากร

The Aesthetics and Decorative Techniques of Dangyangyu
Kiln's Jiao Tai Porcelain in Henan Province During
the Song Dynasty to Design Contemporary Ceramics

Lijuan Zhang

Poradee Panthupakorn

โครงสร้างการดำเนินเรื่องในภาพยนตร์การ์ตูนของพิกซาร์ 204
แอนิเมชัน สตูดิโอ

สัมฤทธิ์ ภูกงสี

The Structure of Animation Films Created by Pixar Animation
Studio

Samrit Bhukonglee

อัตลักษณ์ของช่างฝีมืองานหัตถศิลป์เครื่องเคลือบในย่านถนนหงเตี้ยน 231
เมืองจิ้งเต๋อเจิ้น ประเทศจีน: สุนวัตกรรมกรออกแบบผลงานเครื่องเคลือบสมัยใหม่

หยาง หลิว

ภูวา เรื่องชีวิต

ภรดี พันธุภากร

Characteristics of Ceramic Craftsmen in Hongdian Street,
Jingdezhen, China: The Innovative Design of Modern
Ceramic Works

Yang Liu

Puvasa Ruangchewin

Poradee Panthupakorn

ท้าวผาแดงทรงเครื่อง: การประกอบสร้างนาฏศิลป์ไทย 258
จากวรรณกรรมพื้นบ้านอีสาน

ลลิตรัตน์ ภูแก้ว

Thao Pha Daeng Song Khrueang: The Construction
of Thai Performing Arts from Isaan Folk Literature

Sittirat Pookaew

บทความวิชาการ (Academic Articles)

การสะท้อนจิตวิญญาณญี่ปุ่นผ่านผลงานศิลปะอิมเมอร์ซีฟของ 281
“TeamLab”

เกรียงไกร กองกะนันท์

พิษณุ ศุภนิมิตร

ชัยยศ อิชฎีวรพันธุ์

สุขุมาล นิธิภัทรอนันต์

Reflection of Spirit of Japan through Immersive Art Work
by ‘TeamLab’ Group

Kriangkrai Kongkhanun

Pishnu Supanimit

Chaiyosh Isavorapant

Sukumala Nithipattaraahnan

ลักษณะเฉพาะทางดนตรีของวงโหวด
ในจังหวัดร้อยเอ็ด
Musical Characteristics of the Voat band
in Roi Et Province

คณะรัฐ ปิตสายะ¹

Khanarat Pidsaya

สัชชัย ดวงบุ้ง²

Sanchai Duangbung

¹ นักศึกษาหลักสูตรดุริยางคศาสตรมหาบัณฑิต,
สาขาวิชาดนตรีวิทยา, วิทยาลัยดุริยางคศิลป์, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
Master of Music Program Department of Musicology,
College of Music Mahasarakham University
(E-mail: game_artter@hotmail.com)

² อาจารย์ประจำ, ภาควิชาดุริยางคศิลป์ตะวันตก,
วิทยาลัยดุริยางคศิลป์, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
Lecturer, Western Music,
College of Music Mahasarakham University
(E-mail: Sanchai.d@msu.ac.th)

Received: 29/05/2024 Revised: 04/08/2024 Accepted: 06/08/2024

บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่องลักษณะเฉพาะทางดนตรีของวงโหวดในจังหวัดร้อยเอ็ด มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาลักษณะเฉพาะทางดนตรีของวงโหวดในจังหวัดร้อยเอ็ด และ 2) ศึกษาบทเพลงที่ใช้ในการบรรเลงวงโหวด ผลการศึกษาพบว่า ลักษณะเฉพาะทางดนตรีของวงโหวด เป็นการนำเสนอรูปแบบของวงดนตรีและลักษณะของเพลงให้เป็นแบบประยุกต์ ปรับเปลี่ยนไปตามยุคสมัย ประกอบด้วยเครื่องดนตรี 2 กลุ่ม คือ กลุ่มเครื่องดำเนินทำนอง ได้แก่ โหวด แคน พิณ ซออีสาน และพิณเบส ส่วนกลุ่มเครื่องประกอบจังหวะ ได้แก่ กลองหาง กลองรำมะนาอีสาน กราะ ฉิ่ง ฉาบใหญ่ และฉาบเล็ก นอกจากนี้วงโหวดยังมีการปรับปรุงให้มีความทันสมัยและน่าสนใจเพิ่มมากขึ้น โดยการนำเครื่องดนตรีตะวันตกเข้ามาร่วมบรรเลงประกอบด้วย กลองชุด และกีตาร์เบส เพื่อเพิ่มอรรถรสของวงโหวดให้แตกต่างจากวงพื้นบ้านอื่น ๆ

บทเพลงที่ใช้ในการบรรเลงของวงโหวด ปี พ.ศ. 2563 - 2566 มีดังนี้ 1) บทเพลงส่งเสริมแหล่งท่องเที่ยวจังหวัดร้อยเอ็ด 2) ลายเพลงพื้นบ้านอีสาน (ลายบังคับ) คือ ลายสวาน้อยหยิกแม่ 3) บทเพลงเทิดพระเกียรติ สมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี 4) ลายเพลงบรรเลงเปิดวง 5) บทเพลงออนซอนหอโหวด 101 และ 6) บทเพลงเกี่ยวกับความเชื่อ ประเพณี ฮีต 12 เป็นการเลือกบทเพลงที่เหมาะสมกับนักดนตรี ที่ได้แสดงออกถึงทักษะการบรรเลง นักร้องได้ถ่ายทอดเทคนิควิธีการขับร้องอย่างเหมาะสม

คำสำคัญ: วงโหวด, ลักษณะเฉพาะทางดนตรี, บทเพลง

Abstract

Research on the musical characteristics of Voat bands in Roi Et Province The objectives are to 1) study the musical characteristics of the Voat band in Roi Et Province and 2) study the songs used in the Voat band performance. The results of the study found that Musical characteristics of the Voat band It presents the style of the band and

ปีที่ 17 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2568

the characteristics of the songs in an applied way. Change according to the era It consists of 2 groups of musical instruments: the group of melodic instruments, namely the Voat, khaen, harp, Isaan fiddle, and bass harp. The group of rhythmic instruments includes the tail drum, the Isaan tambourine drum, the armor, the cymbal, the large cymbal, and the small cymbal. In addition, the voting circle has been improved to be more modern and interesting. By bringing in western musical instruments to play, including a drum set and bass guitar, to add to the experience of the Voat band, making it different from other folk bands.

Songs used in the performance of the Voat band in the years 2020 - 2023 are as follows: 1) Songs to promote tourist attractions in Roi Et Province 2) Isaan folk song pattern (Bangchan pattern) which is the pattern of a little girl pinching her mother 3) Song honoring His Majesty the King. His Royal Highness Prince Kanitthathirachao Her Royal Highness Princess Maha Chakri Sirindhorn Princess Maha Chakri Sirindhorn 4) the theme of the band's opening song, 5) the Onson Hor Vot song 101 and 6) the song about beliefs and traditions, Heat 12. It is the selection of songs that are appropriate for the musician. who have shown off their playing skills The singer has conveyed proper singing techniques.

Keywords: Vote Band, Musical Characteristics, Songs

บทนำ

ดนตรีเป็นทั้งศาสตร์และศิลป์ที่มนุษย์ได้สร้างและพัฒนาขึ้นมาทีละน้อยจนในที่สุดได้กลายเป็นสิ่งสำคัญส่วนหนึ่งของชีวิตอันที่จริงมนุษย์ที่เกิดขึ้นมานั้นทุกคนมี

จังหวะดนตรีอยู่ในตัวพร้อมมาแล้วตั้งแต่ต้น นั่นคือการเต้นของหัวใจ มนุษย์มีเสียงที่เกิดจากปอดหลอดลมกล่องเสียงและรู้จักใช้อวัยวะเช่น ปากจมูกลิ้น ลำคอ ทำให้เสียงนั้นเปลี่ยนแปลงจนกลายเป็นเสียงต่าง ๆ กลายเป็นเสียงที่ทำให้เกิดทั้งอำนาจการสื่อความหมายแสดงเจตนาอารมณ์ความรู้สึกและก็คือดนตรีในมนุษย์ที่พระเจ้าประทานมา แต่ความสามารถของมนุษย์ที่จะผลิตเสียงดนตรีจากตัวเองนั้นค่อนข้างจำกัดมนุษย์จึงจำเป็นที่จะต้องสร้างเครื่องเสียงอย่างอื่นเพิ่มอีกเพื่อใช้ตามความประสงค์ (พูนพิศ อมาตยกุล, 2535)

ดนตรีเป็นผลงานที่เกิดจากการสร้างสรรค์ของมนุษย์ ซึ่งประกอบด้วยจินตนาการและเอกลักษณ์ อันส่งผลต่อการบรรยายอารมณ์ความรู้สึก และสะท้อนภาพวิถีชีวิตความเป็นอยู่ แบบแผนพฤติกรรมในสังคม ตลอดจนอธิบายความหมายในลักษณะนามธรรมออกมาเป็นเสียงดนตรี ผ่านการร้อยเรียงเสียงสูงต่ำและการใช้ความสั้นยาวของจังหวะ ในที่สุดเมื่อผลงานดนตรีได้รับการยอมรับจากสังคมจึงเกิดการถ่ายทอดบทเพลงต่อ ๆ กันไป กลายเป็นวัฒนธรรมการแสดงและวัฒนธรรมการสืบทอดความรู้ในเรื่องดนตรีอย่างเป็นระบบ แต่ละท้องถิ่นมีดนตรีที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะซึ่งสามารถบ่งบอกเรื่องราววิถีการดำรงชีพของผู้คนในสังคมได้เป็นอย่างดี (บุษกร บิณฑสันต์ และชาคม พรประสิทธิ์, 2553) และดนตรีเป็นส่วนหนึ่งของสังคมและวัฒนธรรมของมนุษย์มาตั้งแต่เกิด และยังดำเนินความสัมพันธ์กับชีวิตมาตลอด ดนตรีจึงเป็นส่วนหนึ่งของชีวิต จนยากจะแยกออกจากกันได้ เพราะอาจจะถือได้ว่าศิลปะดนตรีนั้น เป็นปัจจัยที่ห้าของมนุษย์ ที่สร้างดนตรีขึ้นเพื่อระบายความคิด ความรู้สึก หรือสร้าง มโนภาพ และประสบการณ์จริง ซึ่งอาจเป็นความสุขหรือความทุกข์ ด้วยเหตุนี้จึงสร้างศิลปะขึ้นมาเพื่อชีวิต ดนตรีจึงเป็นศิลปะที่สร้างขึ้นมาเพื่อตอบสนองความต้องการของมนุษย์ดนตรีนั้นยังเกี่ยวข้องกับสังคมในแต่ละท้องถิ่น เรียกว่าดนตรีพื้นบ้านหรือดนตรีพื้นเมือง ซึ่งเป็นการถ่ายทอดสืบเนื่องกันมาของชาวบ้านที่ประกอบพิธี ต่าง ๆ ดนตรีจึงมีความสัมพันธ์ต่อวิถีชีวิตของชาวบ้าน ทั้งในด้านบันเทิงใจของคนในสังคม ในด้านการผ่อนคลายความเหน็ดเหนื่อยจากการทำงาน และในด้านการประกอบพิธีกรรมทางศาสนา และพิธีกรรมที่เกิดในช่วงชีวิตของชาว

บ้านจะสะท้อนความคิดสร้างสรรค์ของบุคคลหรือกลุ่มชนในระยะเวลาต่าง ๆ ซึ่งแต่ละกลุ่มชนยังรักษาไว้และนิยมเล่นกันในปัจจุบันอย่างเช่น ดนตรีพื้นบ้านอีสาน (หิรัญ จักรเสน, 2560)

ดนตรีพื้นบ้านเป็นวัฒนธรรมดั้งเดิมที่สอดแทรกความรู้ด้านต่าง ๆ ที่เกิดจากภูมิปัญญาชาวบ้านและสะท้อนสภาพสังคมวัฒนธรรมของชาวบ้านได้มากที่สุด ดนตรีพื้นบ้านจึงถือได้ว่าเป็นวัฒนธรรมที่สำคัญที่สุดประการหนึ่ง ที่แสดงให้เห็นถึงเอกลักษณ์ของแต่ละชุมชนแต่ละเผ่าพันธุ์ ในอดีตดนตรีพื้นบ้านถือได้ว่าเป็นส่วนหนึ่งในการดำเนินชีวิตของชาวบ้านเพราะบริบทต่าง ๆ ของดนตรีพื้นบ้านไม่ว่าจะเป็นเนื้อร้องท่วงทำนองสำเนียงและเครื่องดนตรีล้วนแต่สร้างขึ้นจากบริบทของสังคมนั้น ดนตรีพื้นบ้านจึงเปรียบเสมือนแก่นแท้เกี่ยวกับชีวิตของชาวบ้านเพราะดนตรีพื้นบ้านเป็นดนตรีที่สร้างขึ้นโดยชาวบ้านองค์ประกอบต่าง ๆ ของดนตรีพื้นบ้านจึงมักจะสอดคล้องกับวิถีชีวิตของชาวบ้านเสมอ (ศักดิ์ชัย หิรัญรักษ์, 2535) คนอีสานมีการใช้เครื่องดนตรีเล่นในโอกาสต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นงานบุญ หรือเล่นเพื่อการผ่อนคลาย ให้มีความสุข มีการนำเครื่องดนตรีที่มีอยู่ในชุมชนออกมาเล่น

สำหรับเครื่องดนตรีที่ถือว่ามีความสำคัญต่อชุมชนชาวจังหวัดร้อยเอ็ดมากที่สุดได้แก่ แคนและโหวด ในฐานะที่มีการผลิตและการจำหน่ายสามารถสร้างรายได้ให้กับชุมชนอย่างถาวรและมั่นคง ส่วนโหวदनั้นสำคัญในฐานะที่เป็นเครื่องดนตรีที่ได้รับการพัฒนามาจากเครื่องเล่นของเด็กมาเป็นเครื่องดนตรีที่มีโทนเสียงครบทั้งเจ็ดเสียงโดยชาว อำเภอนองพอก จังหวัดร้อยเอ็ด จนกลายเป็นเครื่องดนตรีที่มีชื่อเสียงโด่งดังไปทั่วโลกและสามารถบรรเลงผสมกับเครื่องดนตรีอื่นได้อย่างกลมกลืนและมีเอกภาพ (ปภินกวิวัฒนธรรมจังหวัดร้อยเอ็ด, 2553)

โหวด จากของเล่นเด็กเลียงควายถูกพัฒนาจนมีชื่อเสียงไปทั่วประเทศ นอกจากจะเป็นเครื่องดนตรีที่เล่นในวงดนตรีพื้นบ้านแล้ว ยังถูกพัฒนานำไปบันทึกเสียงห้องอัดเพลงลูกทุ่งหลายบทเพลง และในวงการภาพยนตร์ เสียงโหวดยังเข้าไปสอดแทรกในภาพยนตร์เรื่องต่าง ๆ เพื่อสร้างอารมณ์สุนทรีให้กับผู้ชม ถือได้ว่าโหวดเป็นเครื่องดนตรีที่สำคัญอีกชิ้นหนึ่ง ที่มีเสน่ห์ในตัวของมันเอง สามารถบรรเลงเดี่ยว

ได้อย่างไพเราะและเครื่องดนตรีโหวดเอง ยังมีกายภาพที่ความงามทางด้านลักษณะรูปร่างของโหวด ที่ใช้วัสดุจากธรรมชาติ คือไม้ไผ่เหี้ย ขี้สูดหรือขั้ร่น มาประกอบเข้ากันในรูปแบบต่าง ๆ เช่น โหวดกลม โหวดแปง และโหวดแงว ความสุนทรีย์ของโหวดที่เกิดจากเสียง รูปลักษณ์ที่น่าสนใจได้เข้าไปซึมซับในสายเลือดคนอีสานเมื่อได้ฟังเสียงโหวด จะทำให้นึกถึงแผ่นดินอีสาน

วงโหวดเป็นวงดนตรีพื้นบ้าน ก่อตั้งขึ้นเมื่อปี พ.ศ.2511 บ้านเลขที่ 1 หมู่ 10 ตำบลหนองพอก อำเภอนองพอก จังหวัดร้อยเอ็ด แรกเริ่มมีสมาชิกวงในขณะนั้นจำนวน 4 คน ได้แก่ นายทรงศักดิ์ ประทุมสินธุ์ นายสายัญ ชอบบุญ นายสมเจตน์ ศรีระมย์ และนายจำลอง พันธุ์สีมา โดยมีนายทรงศักดิ์ ประทุมสินธุ์ เป็นหัวหน้าคณะเครื่องดนตรีในวงประกอบด้วย โหวด พิณ แคนและกลอง บทบาทของวงโดยทั่วไปเป็นการบรรเลงดนตรีในหมู่บ้านหรืองานวัด สมาชิกในชุมชนให้ความสนใจเป็นอย่างมาก นายทรงศักดิ์ ประทุมสินธุ์ จึงมีแนวคิดอยากตั้งชื่อวงดนตรีพื้นบ้านเป็นของตนเอง เพื่อให้มีชื่อเรียกที่จดจำได้ง่ายและมีความหมายเป็นเอกลักษณ์

ปรากฏการณ์ของวงโหวดในปัจจุบันกำลังได้รับความนิยมในวงการการศึกษา ผู้บริหารหลาย ๆ โรงเรียนในจังหวัดร้อยเอ็ดให้ความสำคัญกับการจัดตั้งวงดนตรีโหวด มีการสร้างสรรค์งานใหม่ขึ้นมากมาย แต่จากการสร้างงานใหม่นี้ จะนำมาซึ่งแนวทางการพัฒนางโหวดในอนาคต เพื่อเป็นการรักษาเอกลักษณ์ของการแสดงที่เป็นแก่นแท้ของวงโหวดทั้งในอดีตและปัจจุบัน รวมทั้งการคิดงานใหม่เพื่อเป็นการพัฒนาศิลปะการแสดง เนื่องจากว่าการแสดงวงโหวดในช่วงก่อกำเนิดกับการแสดงวงโหวดในปัจจุบันมีความแตกต่าง และเปลี่ยนแปลงไปมาก ตามสภาพเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม เทคโนโลยี นโยบายของภาครัฐที่เกี่ยวข้องทั้งทางด้านการศึกษาและด้านอื่น ๆ ที่สำคัญคือวัฒนธรรมจากภายนอก ทั้งวัฒนธรรมตะวันตกและวัฒนธรรมอื่น ๆ

ปัจจุบันจังหวัดร้อยเอ็ดได้ยกให้เครื่องดนตรีโหวดเป็นเครื่องดนตรีประจำจังหวัด และยังมีการสร้างหออโหวดเป็นจุดเด่นสำคัญของจังหวัด จนทำให้คนทั่วโลกได้รู้ว่าเครื่องดนตรีโหวด เป็นเครื่องดนตรีที่สำคัญ ซึ่งสอดคล้องกับองค์การบริหาร

ส่วนจังหวัดร้อยเอ็ด ได้เล็งเห็นความสำคัญของวงโหวด จนมีการจัดแข่งขันวงโหวดเป็นการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมวงโหวด และสืบสานให้เป็นที่ยุติของทุกคนทั่วไปมากยิ่งขึ้น ซึ่งอาจจะบอกได้ว่าการแข่งขันวงโหวด มีเพียงที่เดียวคือที่จังหวัดร้อยเอ็ดเท่านั้น โดยองค์การบริหารส่วนจังหวัดร้อยเอ็ด ได้จัดการประกวดวงโหวดมาแล้ว 4 ครั้ง ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2563- 2566 และเป็นการแข่งขันชิงถ้วยพระราชทานจากสมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ถึง 3 ปี ซึ่งถือได้ว่าวงโหวดเป็นวงดนตรีพื้นบ้านอีสานที่เกิดขึ้นในจังหวัดร้อยเอ็ด มีพัฒนาการ การสร้างตัวตนของวงโหวดให้เป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้น โดยจังหวัดร้อยเอ็ด ได้เล็งเห็นความสำคัญที่จะส่งเสริมโหวด ให้ผู้คนได้เห็นถึงศักยภาพทางดนตรีโหวด ในรูปแบบต่าง ๆ ที่มีความแปลกใหม่และปรับตัวตามยุคสมัย (ฉันทน์ ดิษเจริญ, 2567)

จากที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้น ผู้วิจัยจึงต้องการศึกษา ปรากฏการณ์ปรับเปลี่ยนของวงโหวดในจังหวัดร้อยเอ็ด ที่มีลักษณะเฉพาะของวงโหวดทั้งด้านเครื่องดนตรีและรูปแบบวง ตลอดจนบทเพลงที่ใช้บรรเลง อีกทั้งรูปแบบการนำเสนอการแสดงที่เป็นลักษณะเฉพาะทางดนตรีของวงโหวดในจังหวัดร้อยเอ็ด โดยจังหวัดร้อยเอ็ดส่งเสริมให้มีความสำคัญของเครื่องดนตรีโหวดให้เป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาลักษณะเฉพาะทางดนตรีของวงโหวดในจังหวัดร้อยเอ็ด
2. เพื่อศึกษาบทเพลงที่ใช้ในการบรรเลงของวงโหวด

ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตเนื้อหา

ในการศึกษาวิจัยเรื่องลักษณะเฉพาะทางดนตรีของวงโหวดในจังหวัดร้อยเอ็ดนี้ ผู้วิจัยมุ่งศึกษาถึงลักษณะเฉพาะทางดนตรีของวงโหวดใน ประเด็นเครื่องดนตรีและรูปแบบวงดนตรี และศึกษาบทเพลงที่ใช้ในการบรรเลงของวงโหวด

2. ขอบเขตพื้นที่วิจัย

พื้นที่ที่ทำการวิจัย คือ วงโหวดในจังหวัดร้อยเอ็ด ที่ชนะเลิศอันดับ 1 ในปี พ.ศ. 2563 - 2566 ได้แก่ วงเพชรพลาญชัย และวงแสนล้านช้าง

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาลักษณะเฉพาะทางดนตรีของวงโหวดในจังหวัดร้อยเอ็ด และบทเพลงที่ใช้บรรเลงในวงโหวด ผู้วิจัยได้ใช้วิธีดำเนินการวิจัยตามขั้นตอนการวิจัย ดังต่อไปนี้

1. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1.1) แบบสัมภาษณ์

แบบสัมภาษณ์ที่มีโครงสร้าง (Structured Interviews) เพื่อใช้สัมภาษณ์กลุ่มผู้รู้กลุ่มผู้ปฏิบัติกลุ่มผู้ให้ข้อมูลทั่วไป ซึ่งกำหนดตามความมุ่งหมายที่ตั้งไว้

แบบสัมภาษณ์ที่ไม่มีโครงสร้าง (Unstructured Interview) เพื่อใช้สัมภาษณ์กลุ่มผู้รู้กลุ่มผู้ปฏิบัติกลุ่มผู้ให้ข้อมูลทั่วไป เพื่อค้นหาประเด็นที่นอกเหนือจากกรอบที่ตั้งไว้

1.2) แบบสังเกต (Observation) เป็นแบบสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม (Non-Participant Observation) ใช้กับกลุ่มผู้รู้และกลุ่มผู้ปฏิบัติเป็นการสังเกตสภาพทั่วไป และเข้าร่วมกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการแสดง หรือการทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับโหวด

2. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

2.1) แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (Structured Interview) มีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือจากหนังสือการวิจัยเบื้องต้นของ (บุญชม ศรีสะอาด, 2543) และเอกสารทางวิชาการที่เกี่ยวข้อง

กำหนดขอบข่ายและสร้างแบบสัมภาษณ์ฉบับร่างให้ครอบคลุมความมุ่งหมายของการวิจัยและนิยามศัพท์เฉพาะ

2.1.1) นำแบบสัมภาษณ์ที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ได้แก่

1. อาจารย์ทรงศักดิ์ ประทุมศิลป์ (ศิลปินแห่งชาติ)
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.หิรัญ จักรเสน
3. อาจารย์ ดร.คำล่ำ มุสิกกา เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง

และให้ข้อเสนอแนะ

2.1.2) ปรับปรุงแก้ไขแบบสัมภาษณ์ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

2.1.3) จัดพิมพ์แบบสัมภาษณ์ฉบับสมบูรณ์เพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลต่อไป

2.2) แบบสังเกตชนิดไม่มีส่วนร่วม (Non-Participant Observation) มีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

2.2.1) ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือจากหนังสือการวิจัยเบื้องต้นของ บุญชม ศรีสะอาด (2543) และเอกสารทางวิชาการที่เกี่ยวข้อง

2.2.2) กำหนดขอบข่ายและสร้างแบบสังเกตฉบับร่างให้ครอบคลุมความมุ่งหมายของการวิจัยและนิยามศัพท์เฉพาะ

2.2.3) จัดพิมพ์แบบสังเกตฉบับสมบูรณ์ เพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลต่อไป

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 รวบรวมข้อมูลเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง (Documentary Study) ประกอบด้วย

1. องค์ความรู้เกี่ยวกับดนตรีอีสาน
 - 1.1 ลักษณะของดนตรีพื้นบ้านอีสาน
 - 1.2 เครื่องดนตรีพื้นบ้านอีสาน
 - 1.3 วงดนตรีพื้นบ้านอีสาน

2. องค์ความรู้เกี่ยวกับโหวด
 - 2.1 ประวัติความเป็นมาและความเชื่อ
 - 2.2 การพัฒนาโหวดมาเป็นเครื่องดนตรีพื้นบ้านอีสาน
 - 2.3 รูปแบบของโหวดและลักษณะทางกายภาพ
3. องค์ความรู้เกี่ยวกับการพัฒนาการวงโหวด
 - 3.1 ประวัติและความเป็นมาของวงโหวด
 - 3.2 พัฒนาการของวงโหวด
4. บริบทพื้นที่วิจัย
5. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง
 - 5.1 ทฤษฎีมานุษยดนตรีวิทยา
 - 5.2 แนวคิดการสร้างสรรค์ดนตรี
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 6.1 งานวิจัยในประเทศ
 - 6.2 งานวิจัยต่างประเทศ

3.2 รวบรวมข้อมูลภาคสนาม (Field Study) การวิจัยครั้งนี้ใช้ข้อมูลภาคสนามเป็นหลัก ประกอบด้วย

1) วิธีดำเนินการรวบรวมข้อมูลภาคสนาม

1.1 จะใช้การสัมภาษณ์ (Interview) โดยผู้วิจัยใช้แบบสัมภาษณ์ที่มีโครงสร้าง (Structured Interviews) และ แบบสัมภาษณ์ที่ไม่มีโครงสร้าง (Unstructured Interview) เพื่อใช้สัมภาษณ์กลุ่มผู้รู้ซึ่งเป็นนักวิชาการดนตรีพื้นบ้านจำนวน 3 คน กลุ่มผู้ปฏิบัติซึ่งเป็นผู้ควบคุมวงโหวด จำนวน 2 คน กลุ่มผู้ให้ข้อมูลทั่วไปซึ่งเป็นกลุ่มผู้ชมผู้ฟัง จำนวน 5 คน เพื่อทราบข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะเฉพาะทางดนตรีของวงโหวดในจังหวัดร้อยเอ็ด และบทเพลงที่ใช้บรรเลงในวงโหวด

1.2) การสังเกต (Observation) ใช้การสังเกตกระบวนการสร้างสรรค์บทเพลง การฝึกซ้อมการแสดง การถ่ายทอด ตลอดจนการนำเสนอลงการแสดงของวงโหวดในการประกวดวงโหวด โดยใช้การสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม (Non - Participatory Observation)

2) การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

2.1) นำข้อมูลที่รวบรวมได้จากเครื่องมือต่าง ๆ ซึ่งประกอบด้วย การสัมภาษณ์การสังเกต ตรวจสอบความถูกต้องตามประเด็นที่วางไว้หากพบว่าข้อมูลไม่สมบูรณ์จะเก็บข้อมูลตามความเหมาะสม

2.2) นำข้อมูลที่รวบรวมไว้สังเคราะห์จำแนกหมวดหมู่ตามกลุ่มตัวอย่างและประเภทของข้อมูลที่กลั่นกรองจากเครื่องมือ

2.3) สรุปข้อมูลของแต่ละประเภทเครื่องมือ เพื่อการสังเคราะห์ข้อมูล

3) การวิเคราะห์ข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูลตามการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research)

3.1) วิเคราะห์ข้อมูลตามความมุ่งหมายของการวิจัย โดยแยกวิเคราะห์เชิงคุณภาพ (Descriptive Analysis)

3.2) ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล ใช้วิธีตรวจสอบแบบ 3 เสา (Methodological Triangulation) และตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูล โดยวิธี Investigator Triangulation โดยนำข้อมูลที่ศึกษาได้ไปสอบถามผู้ให้ข้อมูลอีกครั้ง เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้องตามจริง

4. การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในเชิงคุณภาพ ประมวลผลให้ตรงตามความมุ่งหมายที่วางไว้ เป็นลักษณะการพรรณนาวิเคราะห์ (Descriptive analysis) เพื่อให้เห็นองค์ประกอบของเนื้อหาตามวัตถุประสงค์

ผลการวิจัย

ลักษณะเฉพาะทางดนตรีของวงโหวดในจังหวัดร้อยเอ็ด ผู้วิจัยได้แบ่งหัวข้อตามวัตถุประสงค์ของการศึกษา เพื่อให้เห็นประเด็นของการศึกษาแต่ละหัวข้อตาม que ผู้วิจัยได้ทำการศึกษา ดังนี้

1. ลักษณะเฉพาะทางดนตรีของวงโหวดในจังหวัดร้อยเอ็ด

1.1 วงดนตรีและเครื่องดนตรี

วงดนตรีและเครื่องดนตรีเป็นรูปแบบการผสมวงเฉพาะเครื่องดนตรีพื้นบ้าน เรียกว่า “รูปแบบพื้นบ้านดั้งเดิม” ซึ่งวงโหวดในรูปแบบดังกล่าวนี้เป็นการรักษารูปแบบของเครื่องดนตรีและลักษณะของเพลงให้เป็นแบบดั้งเดิม เนื่องจากปัจจุบันยังมีกลุ่มผู้ฟังที่มีความนิยมในการฟังในรูปแบบนี้ และเพื่อเป็นการสืบทอดลักษณะเฉพาะทางดนตรีของวงโหวดในจังหวัดร้อยเอ็ด ประกอบด้วยเครื่องดนตรี 2 กลุ่ม คือ กลุ่มเครื่องดำเนินทำนอง ได้แก่ โหวด แคน พิณ ซออีสาน และพิณเบส ส่วนกลุ่มเครื่องประกอบจังหวะ ได้แก่ กลองหาง กลองรำมะนาอีสาน กราะฉิ่ง ฉาบใหญ่ และฉาบเล็ก นอกจากนี้วงโหวดยังมีพัฒนาที่ตีมาเป็นลำดับ เริ่มมีการปรับปรุงให้มีความเหมาะสมและน่าสนใจเพิ่มมากขึ้น โดยมีการปรับเปลี่ยนจำนวนเครื่องดนตรีโหวดให้มีการบรรเลงที่แตกต่างไปตามจินตนาการของการประสมวงนั้น ๆ เพื่อเพิ่มอรรถรสของวงโหวดให้แปลกจากวงพื้นบ้านอื่น ๆ อีกทั้งยังส่งต่อสภาพจำของวงโหวดที่ทุกคนสามารถจดจำได้เมื่อเห็นการแสดงของวงโหวด ซึ่งเป็นปรากฏการณ์ใหม่ของวงโหวดในจังหวัดร้อยเอ็ด

1.2 รูปแบบวงโหวด

รูปแบบการรวมวงของวงโหวดตั้งแต่ปี พ.ศ.2563 - 2566 ของวงเพชรพลายชัยและวงแสนล้านช้าง มีรูปแบบของวงโหวดที่ถูกพัฒนาตามเกณฑ์การประกวดของแต่ละปี ประกอบด้วยนักดนตรี นักร้อง นางโห นางเกราะ และนักแสดงประกอบ สามารถบริหารสมาชิกในวงอย่างอิสระและมีความเหมาะสม เครื่องดนตรีในวงโหวด ประกอบไปด้วย โหวด แคน พิณโปร่ง ไหซองหรือพิณเบส กลองหาง กลองรำมะนาอีสาน กราะฉลอ ฉิ่ง ฉาบเล็ก และฉาบใหญ่ ในการประกวดพบว่าเกณฑ์การประกวดไม่ได้กำหนดจำนวนเครื่องดนตรี แต่กำหนดจำนวนนักดนตรีแทน นอกจากนี้ยังพบว่าอนุญาตให้ใช้เครื่องดนตรีที่ใช้ประกอบ เพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ของชุดการแสดง อาทิเช่น ปี่อ้อ ปี่สโน ซออีสาน โปงกลาง กองเพล และสังข์ เป็นต้น ส่วนในเรื่องของเครื่องดนตรีที่ใช้ในการประกวดทุกชนิด ไม่ให้ใช้เครื่องช่วยแต่งเสียง

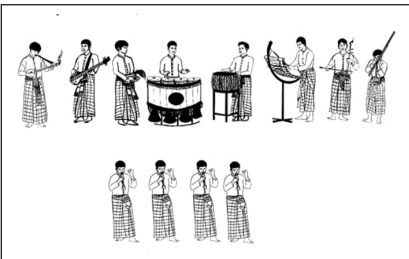
และไม่ใช่เครื่องดนตรีสากลร่วมบรรเลง รูปแบบวงโหวดที่พบมีทั้งหมด 4 รูปแบบ ดังนี้



ภาพประกอบที่ 1 รูปแบบวงเพชรพลาญชัย
ปี พ.ศ. 2563



ภาพประกอบที่ 2 รูปแบบวงเพชรพลาญชัย
ปี พ.ศ. 2564



ภาพประกอบที่ 3 รูปแบบวงเพชรพลาญชัย
ปี พ.ศ. 2565



ภาพประกอบที่ 4 รูปแบบวงแสนล้านช้าง
ปี พ.ศ. 2566

รูปแบบวงเพชรพลาญชัย ปี พ.ศ.2563

1. นักดนตรี นักร้อง ไม่น้อยกว่า 10 คน แต่ไม่เกิน 15 คน
2. วงโหวด ประกอบด้วยเครื่องดนตรี และนักร้อง ซึ่งเครื่องดนตรีพื้นบ้านอีสานโนวแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ เครื่องดนตรีกลุ่มดำเนินทำนอง และเครื่องดนตรีกลุ่มประกอบจังหวะ

เครื่องดนตรีกลุ่มดำเนินทำนอง ได้แก่ โหวดอย่างน้อยจำนวน 4 ตัว แคน 1 ตัว พิณ 1 ตัว ซออีสาน 1 ตัว และพิณเบส 1 ตัว หรือไหซอง

เครื่องดนตรีกลุ่มประกอบจังหวะ ได้แก่ กลองหาง กลองรำมะนาอีสาน กราะ ฉิ่ง ฉาบใหญ่ และฉาบเล็ก

ปีที่ 17 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2568

รูปแบบวงเพชรพลาญชัย ปี พ.ศ.2564

1. นักดนตรี 20 คน นักร้อง นางเกราะ นางไห นักแสดงประกอบ ไม่น้อยกว่า 30 คน แต่ไม่เกิน 50 คน

2. วงดนตรีพื้นบ้านอีสานประเภทวงโหวด ต้องประกอบด้วยเครื่องดนตรีและนักร้อง ซึ่งเครื่องดนตรีพื้นบ้านอีสานในวงแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ เครื่องดนตรีกลุ่มดำเนินทำนอง และเครื่องดนตรีกลุ่มประกอบจังหวะ

เครื่องดนตรีกลุ่มดำเนินทำนอง ได้แก่ โหวดจำนวน 12 ตัว แคน 1 ตัว พิณ 1 ตัว พิณเบส 1 ตัว โป่งกลาง 1 ราง และซอ 1 ตัว

เครื่องดนตรีกลุ่มประกอบจังหวะ ได้แก่ กลองหาง กลองรำมะนาอีสาน เกราะ ฉิ่ง ฉาบใหญ่ ฉาบเล็ก และไหซอ

รูปแบบวงเพชรพลาญชัย ปี พ.ศ.2565

1. นักดนตรี 12 คน นักร้อง 2 คน

2. วงดนตรีพื้นบ้านอีสานประเภทวงโหวด ต้องประกอบด้วยเครื่องดนตรีและนักร้อง ซึ่งเครื่องดนตรีพื้นบ้านอีสานในวงแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ เครื่องดนตรีกลุ่มดำเนินทำนอง และเครื่องดนตรีกลุ่มประกอบจังหวะ

เครื่องดนตรีกลุ่มดำเนินทำนอง ได้แก่ โหวดจำนวน 4 ตัว แคน 1 ตัว พิณ 1 ตัว พิณเบส 1 ตัว โป่งกลาง 1 ราง และซอ 1 ตัว

เครื่องดนตรีกลุ่มประกอบจังหวะ ได้แก่ กลองหาง กลองรำมะนาอีสาน เกราะ ฉิ่ง ฉาบใหญ่ ฉาบเล็ก และไหซอ

รูปแบบวงแสนล้านช้าง ปี พ.ศ.2566

วงดนตรีพื้นบ้านอีสานประเภทวงโหวด ต้องประกอบด้วยเครื่องดนตรีและนักร้อง ซึ่งเครื่องดนตรีพื้นบ้านอีสานในวงแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ เครื่องดนตรีกลุ่มดำเนินทำนอง และเครื่องดนตรีกลุ่มประกอบจังหวะ

เครื่องดนตรีกลุ่มดำเนินทำนอง ได้แก่ โหวดจำนวน 4 ตัว แคน 1 ตัว พิณ 1 ตัว พิณเบส 1 ตัว และซอ 1 ตัว

ปีที่ 17 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2568

เครื่องดนตรีกลุ่มประกอบจังหวะ ได้แก่ กลองหาง กลองรำมะนาอีसान เกราะ ฉิ่ง ฉาบใหญ่ ฉาบเล็ก และโหซ่ง

วงโหวดในจังหวัดร้อยเอ็ด ต่างต้องโชว์ความโดดเด่นของวงโดยการบรรเลงที่เน้นไปที่เครื่องดนตรีโหวด ในแต่ละปีจะมีการใช้โหวดในจำนวนที่แตกต่างกันออกไป ซึ่งความแตกต่างของวงโหวดจะเห็นได้ชัดเจนถึงการประสมวงให้เป็นเอกลักษณ์เฉพาะจังหวัดร้อยเอ็ด คือ เครื่องดนตรีโหวดจะต้องมีผู้นำ

2. บทเพลงที่ใช้ในการบรรเลงของวงโหวด

บทเพลงที่ใช้บรรเลงเป็นองค์ประกอบสำคัญ ที่ทำให้วงโหวดมีแนวทางในการบรรเลงในแบบฉบับของตน ควรค่าแก่การอนุรักษ์ไว้ บทเพลงที่ใช้บรรเลงในวงโหวดสามารถแยกออกได้ 3 กลุ่ม คือ เพลงบรรเลงเดี่ยว (ลายเดี่ยว) ได้แก่ ลายสาวน้อยหยิกแม่ และลายสุดสะแนน เพลงบรรเลงประกอบการขับลำ ได้แก่ ลายภูไท และลายเต้ย นอกจากนี้ยังมีเพลงบรรเลงประกอบการแสดงอีกด้วย ได้แก่ ลายลมพัดพร้าว ลายลมพัดไผ่ และลายสาวคอยอ้าย

ปรากฏการณ์ลักษณะเฉพาะทางดนตรีของวงโหวดในจังหวัดร้อยเอ็ด พบว่ามีรายการประกวดวงโหวดตั้งแต่ปี พ.ศ.2563 - 2566 พัฒนาเป็นลำดับอย่างต่อเนื่อง ได้รับการสนับสนุนจากจังหวัดร้อยเอ็ด ร่วมกับการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย องค์การบริหารส่วนจังหวัดร้อยเอ็ด และเทศบาลเมืองร้อยเอ็ด เพื่อเป็นการบำรุงรักษาศิลปะวัฒนธรรมอันดีงามของท้องถิ่น นอกจากนี้ยังเป็นการอนุรักษ์และส่งเสริมให้วงโหวดเป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลาย ทั้งนี้เพื่อให้เด็ก เยาวชนและประชาชน ได้มีโอกาสแสดงความรู้ความสามารถในการแสดงออกทางด้านดนตรีพื้นบ้าน และใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ อันจะเกื้อหนุนให้เป็นสมาชิกที่มีคุณภาพของสังคม ตลอดจนได้เป็นส่วนหนึ่งของการขับเคลื่อนการส่งเสริมด้านการท่องเที่ยวของจังหวัดร้อยเอ็ดอันจะนำไปสู่การท่องเที่ยวที่ยั่งยืนบนพื้นฐานของการมีส่วนร่วมของคนในชุมชน

การอนุรักษ์บทเพลงที่ใช้บรรเลงในการประกวดที่ถือว่าเป็นเพลงบังคับ จากการศึกษาพบว่า ลายเพลงพื้นบ้านอีสาน (ลายบังคับ) โดยมีตัวเลือก 2 ลาย คือ ลายสาวน้อยหยิกแม่ และลายสุดสะแนน แต่ลายสาวน้อยหยิกแม่ จะเป็นลายที่วง โห่ดทุวงเลือกบรรเลง นอกจากนี้ยังพบอีกว่าในการประกวดวงโห่ด ปี พ.ศ. 2565 - 2566 ในเกณฑ์การประกวดบังคับลายสาวน้อยหยิกแม่เท่านั้น จึงถือได้ว่าลายสาวน้อย หยิกแม่เป็นลายยอดนิยมในการบรรเลงโห่ด สมควรที่จะหาแนวทางในการอนุรักษ์ ลายสาวน้อยหยิกแม่ เพื่อให้เป็นลายต้นแบบและให้จดจำในฐานะลายโห่ดทั้งใน อดีตและปัจจุบัน นอกจากนี้ยังมีอีกหนึ่งบทเพลงที่จังหวัดร้อยเอ็ด พยายามผลักดัน ส่งเสริม สนับสนุน ตลอดจนการประชาสัมพันธ์เครื่องดนตรีโห่ดและห่อโห่ด 101 ให้เป็นที่รู้จักกันในวงกว้างผ่านบทเพลงออนซอนห่อโห่ด 101 การศึกษาวิจัยครั้งนี้ เพื่อหาแนวทางในการอนุรักษ์เพลงที่ใช้บรรเลงในการประกวดวงโห่ด ในเรื่อง โครงสร้างของเพลง โน้ตเพลง และเนื้อเพลง

การเลือกบทเพลงที่เหมาะสมกับการประกวด นักดนตรีได้แสดงออกถึง ทักษะการบรรเลง นักร้องได้ถ่ายทอดเทคนิควิธีการขับร้องอย่างเหมาะสม บทเพลง ที่ใช้บรรเลงมีทั้งรูปแบบดั้งเดิมและแบบประยุกต์ที่มีความทันสมัย นอกจากนี้ บทเพลงที่ใช้บรรเลงยังได้แสดงออกถึงความจงรักภักดี ต่อสถาบันพระมหากษัตริย์ อีกด้วย ดังนั้น การรักษารูปแบบของบทเพลงที่ใช้ในการประกวดวงโห่ด จึงมีความ จำเป็นที่ต้องระบุในเกณฑ์การประกวดทุกปี เพื่อเป็นแนวทางในการอนุรักษ์บทเพลง ที่ใช้ในการประกวด ให้เป็นมาตรฐานของวงโห่ดในปัจจุบันและอนาคต

ในการศึกษาบทเพลงที่ใช้ในการบรรเลงของวงโห่ด ปี พ.ศ. 2563 - 2566 พบว่ามีการจัดการประกวดวงโห่ดของจังหวัดร้อยเอ็ด ร่วมกับการท่องเที่ยว แห่งประเทศไทย องค์การบริหารส่วนจังหวัดร้อยเอ็ด และเทศบาลเมืองร้อยเอ็ด เกณฑ์การประกวดได้กำหนดบทเพลงที่ใช้บรรเลงเพื่อการประกวด ดังนี้

1. บทเพลงส่งเสริมแหล่งท่องเที่ยวจังหวัดร้อยเอ็ด มีการประพันธ์ คำร้องและทำนองขึ้นใหม่ เพื่อส่งเสริมแหล่งท่องเที่ยวจังหวัดร้อยเอ็ด และให้มี เนื้อหาเกี่ยวกับโห่ด

2. ลายเพลงพื้นบ้านอีสาน (ลายบังคับ) คือ ลายสาวน้อยหยิกแม่ การเป่าโหวดลายสาวน้อยหยิกแม่ (ลายบังคับ) แนวคิดในการสร้างสรรค์ นำบทประพันธ์ “ลายสาวน้อยหยิกแม่” ของนายทรงศักดิ์ ประทุมสินธุ์ ศิลปินแห่งชาติ มาเรียบเรียงใหม่ในรูปแบบร่วมสมัย และยังมีความเป็นเอกลักษณ์ของลายสาวน้อยหยิกแม่ แสดงให้เห็นถึงพัฒนาการทั้งรูปแบบการบรรเลง และพัฒนาการของโหวดที่มีความร่วมสมัย มีความน่าสนใจ และได้สร้างสรรค์การแสดงประกอบโดยการแต่งกายของนักแสดงและนักดนตรี จะแต่งกายแบบชาวร้อยเอ็ดในช่วงปี พ.ศ. 2500

1) แร้งบันดาลใจ เดี่ยวโหวดลายสาวน้อยหยิกแม่ หรือ สาวสะกิดแม่ เป็นการเลียนแบบมาจากลายแคน ซึ่งบางลูกบางทำนอง โหวดไม่สามารถบรรเลงตามทั้งหมดได้ เนื่องจากโหวดเป็นเครื่องดนตรีที่มีห้าเสียง ท่านอาจารย์ทรงศักดิ์ ประทุมสินธุ์ จึงได้ดัดแปลงทางบรรเลงมาเป็นทางเฉพาะของโหวด ในสมัยโบราณเมื่อถึงฤดูหนาวชาวอีสานจะมีการลงช่วง (ลงลานทำงานร่วมกัน) ในตอนกลางคืนพ่อแม่ก็จะเปิดโอกาสให้ลูกสาวของตนลงมาทำงานใต้ถุนบ้านและไปลงช่วง เพื่อให้หนุ่มสาวได้พบปะพูดคุย ทำความรู้จักกัน ถือเป็นการเลือกคู่ครองไปในตัว ดังนั้นชายหนุ่มจะต้องทำให้ฝ่ายหญิงสนใจและเลือกตนเป็นคู่ครอง ชายคนใดที่มีความสามารถในการเล่นดนตรีก็จะได้เปรียบชายอื่นเป็นอย่างมาก เมื่อหญิงสาวเกิดความชอบพอในตัวชายหนุ่มจึงสะกิดแม่ของตนด้วยความชื่นชม เป็นนัยว่าชอบพอชายผู้นั้น

2) การประพันธ์ทำนอง ในการบรรเลงลายสาวน้อยหยิกแม่ หรือ สาวสะกิดแม่ เป็นการเลียนแบบมาจากลายแคน ซึ่งบางลูกบางทำนอง โหวดไม่สามารถบรรเลงตามทั้งหมดได้ เนื่องจากโหวดเป็นเครื่องดนตรีที่มีห้าเสียง ท่านอาจารย์ทรงศักดิ์ ประทุมสินธุ์ จึงได้ดัดแปลงทางบรรเลงมาเป็นทางเฉพาะของโหวด

3) โน้ตลายสาวน้อยหยิกแม่ วิธีการบรรเลงลายสาวน้อยหยิกแม่ ประกอบด้วย 2 ส่วน คือ 1) เริ่มจากลายอ่านหนังสือน้อยหรือโดยทั่วไปเรียกว่าเกริน และ 2) บรรเลงทำนองหลักของลายสาวน้อยหยิกแม่ ซึ่งสามารถอธิบายเป็นโน้ตได้ดังนี้

ทำนองเกริ่นลายอ่านหนังสือน้อย

---ม	รมชมตร	ดล-มตร	ตร ดล-ตร	-ช มม รดช	ช ลดล-ดช	ตรม-รดล	ลรดลด
ลม รม -ตร	ลด-รมช	ลม ชม-ร	ดล--ม	รมช ตร	ดล-ช ตร	ดล-ลตร	----
---ด	ชรมชม	----	----	---รดล	---ร	มชมช	-มรช-ดลด
---ร	มชมช	ลด-ลด ล	-ชลช	-มชม	-ลมช	ลด ลตร ด	-ลดล
-ชลช	-มชม	-- ลม	--ชม	-- ลม	--ชร	มชมช	---ร
มดล-ตร	-ตร-ตร	ตร--ด	---ล	----	----	----	----

หมายเหตุ การอธิบายสัญลักษณ์

ลด หมายถึง การเป่าโหวดลมเดียวในหนึ่งจังหวะให้ได้สองตัวโน้ต

ดรัม หมายถึง การเป่าโหวดลมเดียวในหนึ่งจังหวะให้ได้สามตัวโน้ต

ทำนองเดินลายสาวน้อยหยิกแม่

---ม	---ม	---ม	---ร	มชมร	มชมร	มชมล	----ล
----ล	----ช	ลดลช	ลดลช	ลดชล	----ล	-มชล	ดชดล
ชมชล	----ล	-มชล	ดชดล	ชมรม	-ช-ด	รรม	ชลดล
ชมรม	--ชร	มรดด	-ล-ม	รมชด	-ล-ม	รมชด	----ช
รมชม	-มชด	รมชม	ชลชม	รมชม	-ลชม	ชลชม	----ล
-มชล	ดรดม	ดลชล	----	-มชล	ดรดม	ดลชล	-ด-ม
--ดล	ดชดล	ชมรม	-ช-ด	รรม	ชลดล	ชมรม	-มชด
รมชร	----	-มชร	----	-มชร	--ชม	รมชร	-มรด
ลมตร	ชลดล	ชมตร	-มรด	ลตรม	-ลชม	รมชม	-มชด
รมชม	ชลดล	ชล-ล	--มร	--ดล	-ดมร	ดลชล	ดชดล
ชมชล	ดชดล	ชมรม	---ด	รมชม	ลมชร	มดลล	-ล-ม
รมชร	-ม-ล	ตร-ด	----ล	----	----	----	----

ปี พ.ศ. 2563 วงเพชรพลาญชัย

ใช้ผู้บรรเลงโหวดทั้งหมด 4 คน โดยมีหม่อโหวดที่บรรเลงเดี่ยวในลายนี้ทั้งหมด 2 คน ท่อนเกริ่นไม่มีการประสานเสียงคอร์ด เป็นการโชว์ความสามารถของ

ปีที่ 17 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2568

หมอโหวดอย่างเห็นได้ชัด พอเดินทางมาถึงช่วงกลางเพลง ได้มีการสับเปลี่ยนหมอโหวดเพื่อที่จะบรรเลงต่อจากหมอโหวดคนที่ 1 บรรเลงสักพักจึงกลับมาเป็นหมอโหวดคนเดิม และพบการ Unison เสียงโดยใช้โหวดทั้ง 4 ตัวในตอนจบการบรรเลง (ม /ร ช/ร ม/ล ด/ฯ)

ปี พ.ศ. 2564

หมอโหวดจำนวน 16 คน โดยท่อนเกริ่นจะใช้น้ำทองที่คล้ายกับต้นฉบับ แต่จะมีการเพิ่มสีสัน (Tone Color) ของตัวโน้ตเข้ามา คือมีการนำคอร์ดเข้ามาใช้ในโน้ตสุดท้ายของวรรคห้อง

ท่อนเดิน 1 ทำนองหลักใช้คอร์ดในการนับลงจังหวะ โดยใช้โน้ตเบ็ต 1 ชั้น 6 ตัว จึงนำเข้าสู่ท่อนบรรเลง มีการเพิ่มคอร์ดเข้ามาในโน้ตตัวสุดท้ายของห้อง โน้ตจังหวะตก กลุ่มโน้ตแรกของท่อนใหม่ และจังหวะรับตามผู้สร้างสรรค์เห็นสมควร

ปี พ.ศ. 2565

หมอโหวด 4 คน ท่อนเกริ่น ใช้การเกริ่นลักษณะการเดี่ยวประชัน บรรเลงคนละท่อนวรรค ไม่มีการประสานในโน้ตตัวสุดท้าย

ท่อนเดิน ในทำนองหลักมีการใช้คอร์ด โดยมีเครื่องดนตรีประเภทอื่นในการดำเนิน Progressive ที่เปลี่ยนไปจากเดิม (iii-IV-V-vi) และมีโหวดมารับคอร์ดในโน้ตสุดท้าย

หลังจากนั้นมีการเปลี่ยนบันไดเสียง เปลี่ยนลักษณะ Groove กลอง ใช้โน้ตตัวเบ็ต 1 ชั้นในการเปลี่ยนผ่านบันไดเสียง โดยใช้คอร์ด ii ของบันไดเสียงเดิม และใช้กระบวนการดังกล่าวในการเปลี่ยนบันไดเสียง และในการกลับมาบันไดเสียงต้นฉบับเดิม อีกทั้งยังเป็นการเปลี่ยนหมอโหวดที่เป็นผู้บรรเลง ซึ่งผู้บรรเลงจะมีบันไดเสียงเฉพาะตัวของตนเองด้วย มีการนำโน้ต 3 พยางค์มาช่วยในการเปลี่ยนบันไดเสียง ซึ่งโหวดหลักใช้ Semitone และเทคนิค Improvisation ใช้โหวดลูกที่เหลือบรรเลงเป็นลูกล้อ ลูกขัด โดยบรรเลงไปในลักษณะของคอร์ด Triads (จังหวะยกเบ็ต 1 ชั้น) เปลี่ยน Groove ของกลองเป็น Disco

ปี พ.ศ. 2566

ท่อนเกริ่นปกติทั่วไป ไม่พบการประสานเสียงหรือใช้คอร์ดในท่อนนี้ ใช้หม้อโหวด 2 คนในการบรรเลงเกริ่น ท่อนเดิน Progressive ที่แตกต่างจากปี 2565 คือ ใช้คอร์ด I-vi เพิ่มสัดส่วนของท่อนต้นเพลงโดยการเพิ่มโน้ตเพลง มีการเพิ่มคอร์ดท่อนบรรเลงหลังจากท่อน Disco (โน้ตตัวดำ 3 ตัว) พบการเปลี่ยนบันไดเสียง เปลี่ยนคนบรรเลง ไม่พบการใช้คอร์ดรองรับในโน้ตจังหวะตกตามห้องเพลงต่าง ๆ

3. บทเพลงเทิดพระเกียรติ สมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี การแสดงเทิดพระเกียรติสมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี เป็นการสร้างสรรค์ของวิทยาลัยนาฏศิลป์ร้อยเอ็ด สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม มีแนวคิดและแรงบันดาลใจ เพื่อเป็นการเทิดพระเกียรติสมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ทรงมีพระวิริยะอุตสาหะบำเพ็ญพระราชกรณียกิจในการอนุรักษ์มรดกของชาติในสาขาต่าง ๆ คือ พุทธศาสนา ภาษาไทยและวรรณกรรม ประวัติศาสตร์และโบราณคดีงานช่าง สถาปัตยกรรมและดนตรีไทย พสกนิกรชาวไทยจึงได้สำนึกในพระมหากรุณาธิคุณที่ทรงเป็นแบบอย่างที่ดี ที่มีพระราชกรณียกิจและพระราชจริยวัตรในด้านการอนุรักษ์มรดกของชาติ และได้เจริญรอยตามเบื้องพระยุคลบาท ในการสร้างสรรค์และธำรงมรดกของชาติ ให้ยั่งยืนตกทอดถึงลูกหลานไทยสืบต่อไป พระเกียรติคุณและพระราชกรณียกิจอันยิ่งใหญ่ ที่ได้ทรงบำเพ็ญและจารึกอยู่ในประวัติศาสตร์ของชาติไทยในด้านการอนุรักษ์มรดกของชาติมีมากมายนานับการ ทรงปฏิบัติพระราชภารกิจทั้งปวง ด้วยพระปรีชาสามารถด้วยพระวิริยะอุตสาหะล้ำเลิศ อำนาจประโยชน์แก่ประเทศชาติและประชาชนนานาประการ ในอันที่จะอนุรักษ์ไว้ซึ่งศิลปวัฒนธรรมอันเป็นมรดกอันล้ำค่าของชาติ โดยมีเนื้อหาการประพันธ์คำร้องและทำนองขึ้นใหม่

4. บรรเลงเพลงออนซอนหอโหวด 101 การบรรเลงเพลงออนซอนหอโหวด การแสดงออนซอนหอโหวดร้อยเอ็ดเป็นการนำเพลงออนซอนหอโหวด

ร้อยเอ็ด ที่มีการแต่งคำร้องทำนองโดยครูสลา คุณวุฒิ นำมาใช้เป็นเพลงบังคับในการแข่งขัน ซึ่งเนื้อหาของบทเพลงเกี่ยวกับการสร้างหอโหวด ที่ถือได้ว่าเป็นเครื่องดนตรีประจำจังหวัดร้อยเอ็ด ที่คิดค้นขึ้นมาโดยครูทรงศักดิ์ ปทุมสินธุ์ ซึ่งถือได้ว่าเป็นผู้นำในการสร้างเครื่องดนตรีอีสานที่เรียกว่าโหวด อีกทั้งยังกล่าวถึงบุญประเพณี ที่ถือว่าเป็นบุญประเพณีประจำจังหวัดร้อยเอ็ด คือ บุญเดือนสี่หรือบุญพระเวดและยังกล่าวถึงสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ สถานที่สำคัญภายในจังหวัดร้อยเอ็ด ในส่วนของการแสดงมีการใช้นักแสดงทั้งชายและหญิง นอกจากนี้ยังมีอุปกรณ์ประกอบฉากที่เป็นการจำลองหอโหวดมาสร้างเป็นฉากหลักประกอบการแสดง

เนื้อร้องเพลงออนซอนหอโหวด การประพันธ์คำร้องและทำนองเพลงออนซอนหอโหวด 101 โดย ครูสลา คุณวุฒิ ประพันธ์คำร้องและทำนอง และมีนายเรืองยศ พิมพ์ทอง เป็นผู้เรียบเรียงดนตรี ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับหอโหวด 101 ROI ET TOWER และสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญ ๆ ในเมืองร้อยเอ็ดประกอบในเนื้อร้อง ดังรายละเอียดต่อไปนี้

สูงเจินเทินอยู่กลางเดินหน้าบึงพลาญชัย

สืบสานตำนานวิหารไม้แห่งเมืองสาเกตนคร

คือหอโหวดสามสิบห้าชั้น

สูงร้อยเอ็ดเมตรเห็นแล้วสะออน

เป็นแลนด์มาร์คร้อยเอ็ดนคร

ที่ครูทรงศักดิ์คนร้อยเอ็ดคนเฮ็ดโหวดบันดาลใจ

ออนซอนเป็นตาละออนซอน (ซ้ำ)

สาเกตนครยุคนี้งามหลาย

มีหอโหวดสูงโจัดโจัดเทียมฟ้า

อยู่ทุ่งกุลาละยังนมเห็นได้

นี่ละคือเครื่องหมาย

นี่ละคือละแลนด์มาร์คแห่งใหม่ ของแผ่นดินอีสาน

สิบเอ็ดพักดู สิบแปดป้องเอี่ยม ชาวเก่าแม่คันไค นั่นคือความหมายนครสาเกต

เมื่อคราวก่อนนั้น

มากินข้าวปุ้น เอาบุญผะเหวด คือร้อยเอ็ดในเมื่อวันวาน
 มื้อนี้ต้องเพิ่มคำขวัญ มื้อนี้ต้องเติมคำขวัญ ว่ามาชมหอโหวด ให้ได้ในชาตินี้
 สูง เงินเทิน สูง สูง สูง เงินเทิน ตระหง่านคู่มืองร้อยเกินไถ่บ้านนาเมืองอิหลี่
 อันเชิญพระพุทรมิ่งเมืองมงคล อันเชิญพระบรมสารี ประดิษฐานบนชั้นสูง
 ที่ลี แผ่บารมีคุ้มครองพวกเฮา

ออนซอน เป็นตาละออนซอน (ซ้ำ) มาเบิ่งสาก่อนแล้วสิสะออนบ้านเฮา
 บรรจงสร้างจตุรรวมใจ แนมเห็นยามได้กะจูบใจจ้าวๆ
 คือจั่งได้ยินเสียงโหวดเบาๆ ที่บรรพชนเพิ่นคงช่วยกันเป่า กล่อมพวกเฮา
 ให้อยู่ดี

เพลงออนซอนหอโหวด นอกจากจะเป็นการประชาสัมพันธ์หอโหวด 101 แล้ว ยังเป็นการประกาศตัวที่จะเป็น HUB ของภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ซึ่งจะเป็นศูนย์กลางด้านการท่องเที่ยว การค้า และการลงทุนในอนาคตอันใกล้นี้ อีกด้วย

5. ลายเพลงบรรเลงเป็ดวง เป็ดวงออนซอนหอโหวด เดิมโหวดเป็นของเล่นของคนอีสาน ถือเป็นการละเล่นอย่างหนึ่งของชาวอีสานดั้งเดิม ใช้เล่นในช่วงปลายฤดูฝนก่อนเก็บเกี่ยวข้าวนาปี โดยการแกว่งเล่นเหมือน “สนู” การแกว่งไม่จำเป็นต้องเทียบเสียงให้ได้ตามระบบเสียง ภาคอีสานเรียกการแกว่งโหวดว่า “แกวโหวด” วงโหวดเมืองแสนล้านช้าง ได้รับแรงบันดาลใจจากวิถีชีวิตและความเป็นมาของโหวดผ่านการเล่าเรื่องออกมาเป็นการแสดงเป็ดวง โดยนำการละเล่นแกวโหวด ผสมผสานกับการฟ้อนอีสาน ลายบรรเลงเป็ดวง เป็นลายดนตรีที่ได้เรียบเรียงและสร้างสรรค์ขึ้นใหม่ทั้งจังหวะและทำนอง โดยมีแนวคิดและการสร้างสรรค์ บทเพลงจากลายเพลงลูกทุ่งอีสาน เพื่อให้เห็นถึงความเป็นเอกลักษณ์ของลายบรรเลงในวงดนตรีพื้นบ้านอีสาน ทำให้เกิดความสุขสนุกสนานและเข้าถึงได้ง่าย โดยใช้แนวการบรรเลงแบบประสานของเครื่องดนตรีพื้นบ้านอีสาน เพื่อให้เกิดมิติในการบรรเลงดนตรี ประกอบกับการแสดงของนักแสดงที่มีความแปลกใหม่

6. บทเพลงเกี่ยวกับความเชื่อ ประเพณี ฮีต 12 มีการประพันธ์คำร้องและทำนอง ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความเชื่อ ประเพณี ฮีต 12 เป็นการแสดงวิถีชีวิต ชุมชน อภิญา มหาชาติชาดก กษัตริย์คีนนคร แนวคิดในการสร้างสรรค์เกี่ยวกับประเพณี ฮีต 12 ตามวิถีวัฒนธรรมของชาวอีสาน โดยนำบุญผะเหวดมาเป็นแรงบันดาลใจแรก กล่าวคือบุญผะเหวด จัดอยู่ในฮีตที่ 4 หรือ บุญเดือนสี่ คำว่า “ผะเหวด” เป็นภาษาอีสาน มีที่มาจากงานประเพณีพระเวสสันดรชาดกในภาษาภาคกลาง หรืองานบุญมหาชาติ ที่เป็นพระนามขององค์สัมมาสัมพุทธเจ้าในชาติสุดท้ายก่อนที่พระองค์จะประสูติเป็นเจ้าชายสิทธัตถะและตรัสรู้ด้วยพระองค์เอง เป็นศาสดาของศาสนาพุทธ พระเวสสันดร ถือว่าเป็นชาติที่สำคัญยิ่งเนื่องจากเป็นชาติที่พระองค์ได้บำเพ็ญทานบารมีอย่างใหญ่หลวง บุญผะเหวดร้อยเอ็ดเป็นงานบุญอันเก่าแก่ที่อยู่คู่กับชาวร้อยเอ็ดมานานกว่า 100 ปี การจัดงานบุญผะเหวดของชาวร้อยเอ็ดนั้น มีความเชื่อกันว่าหากได้ฟังเทศน์บุญผะเหวดครบ 13 กัณฑ์ จบภายในวันเดียวและจัดพิธีตั้งเครื่องคาย (บูชา) ได้ถูกต้อง อาณิสสจะดลบันดาลให้ไปเกิดในศาสนาของพระศรีอริยเมตไตร ซึ่งเป็นดินแดนแห่งความสุขสงบ จึงได้หิยบายประเพณีบุญผะเหวดมาสร้างสรรค์การแสดงประกอบการบรรเลงวงโหวด ในชุด อภิญา มหาชาติชาดก กษัตริย์คีนนคร มีการประพันธ์คำร้องและทำนองขึ้นใหม่

สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัยเรื่องลักษณะเฉพาะทางดนตรีของวงโหวดในจังหวัดร้อยเอ็ด สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ลักษณะเฉพาะทางดนตรีของวงโหวด มีรูปแบบของเครื่องดนตรีและลักษณะของเพลงเป็นแบบประยุกต์ ปรับเปลี่ยนไปตามยุคสมัย เพื่อเป็นการสืบทอดลักษณะเฉพาะทางดนตรีของวงโหวดในจังหวัดร้อยเอ็ด ประกอบด้วยเครื่องดนตรี 2 กลุ่ม คือ กลุ่มเครื่องดำเนินทำนอง ได้แก่ โหวด แคน พิณ ซออีสาน และพิณเบส ส่วนกลุ่มเครื่องประกอบจังหวะ ได้แก่ กลองหาง กลองรำมะนาอีสาน เกราะ ฉิ่ง ฉาบใหญ่ และฉาบเล็ก นอกจากนี้วงโหวดยังมีพัฒนาที่ตีมาเป็นลำดับ เริ่มมีการปรับปรุง

ให้มีความทันสมัยและน่าสนใจเพิ่มมากขึ้น โดยนำเครื่องดนตรีตะวันตกเข้ามาร่วมบรรเลงประกอบด้วย นักร้องกลองชุด และกีตาร์เบส เพื่อเพิ่มอรรถรสของวงไวโหวดให้แปลกจากวงพื้นบ้านอื่น ๆ อีกทั้งยังส่งต่อภาพจำของวงไวโหวดที่ทุกคนสามารถจดจำได้เมื่อเห็นการแสดงของวงไวโหวด ซึ่งเป็นปรากฏการณ์ใหม่ของวงไวโหวดในจังหวัดร้อยเอ็ด นอกจากนี้จากการศึกษาถึงรูปแบบการรวมวงของวงไวโหวดตั้งแต่ปี พ.ศ. 2563 - 2566 ของวงเพชรพลอยชัยและวงแสนเมืองล้านช้างสรุปได้ว่ารูปแบบของวงไวโหวดถูกพัฒนาตามเกณฑ์การประกวดของแต่ละปี ประกอบไปด้วยนักดนตรี นักร้อง นางไห นางเกราะ และนักแสดงประกอบ สามารถบริหารสมาชิกในวงอย่างอิสระและมีความเหมาะสม เครื่องดนตรีในวงไวโหวด ประกอบไปด้วย ไวโหวด แคน พิณ โป่ง ฆ้องหรือพิณเบส กลองหาง กลองรำมะนาอีสาน เกราะลอ ฉิ่ง ฉาบเล็ก และฉาบใหญ่ ในการประกวดพบว่าเกณฑ์การประกวดไม่ได้กำหนดจำนวนเครื่องดนตรีแต่กำหนดจำนวนนักดนตรีแทน นอกจากนี้ยังพบว่าอนุญาตให้ใช้เครื่องดนตรีที่ใช้ประกอบ เพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ของชุดการแสดง อาทิเช่น ปี่อ้อ ปี่สโน ซออีสาน โป่งกลาง กองเพล และสังข์ เป็นต้น ส่วนในเรื่องของเครื่องดนตรีที่ใช้ในการประกวดทุกชนิด ไม่ให้ใช้เครื่องช่วยแต่งเสียงและไม่ใช้เครื่องดนตรีสากลร่วมบรรเลง

2. บทเพลงที่ใช้บรรเลงในการประกวดที่ถือว่าเป็นเพลงบังคับ จากการศึกษาพบว่า บทเพลงที่ใช้ในการบรรเลงของวงไวโหวด ปี พ.ศ. 2563 - 2566 ในการจัดการประกวดวงไวโหวดของจังหวัดร้อยเอ็ด ร่วมกับการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย องค์การบริหารส่วนจังหวัดร้อยเอ็ด และเทศบาลเมืองร้อยเอ็ด เกณฑ์การประกวดได้กำหนดบทเพลงที่ใช้บรรเลงเพื่อการประกวด ดังนี้ 1) บทเพลงส่งเสริมแหล่งท่องเที่ยวจังหวัดร้อยเอ็ด 2) ลายเพลงพื้นบ้านอีสาน (ลายบังคับ) คือ ลายสาวน้อยหยิกแม่ 3) บทเพลงเทิดพระเกียรติ สมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี 4) ลายเพลงบรรเลงเปิดวง 5) บทเพลงออนซอนหอไวโหวด 101 และ 6) บทเพลงเกี่ยวกับความเชื่อ ประเพณี ฮีต 12 การเลือกบทเพลงที่เหมาะสมกับการประกวด นักดนตรีได้แสดงออกถึงทักษะการบรรเลง นักร้องได้ถ่ายทอดเทคนิควิธีการขับร้องอย่างเหมาะสม บทเพลงที่ใช้บรรเลงมีทั้งรูปแบบดั้งเดิม

และแบบประยุกต์ที่มีความทันสมัย นอกจากนี้บทเพลงที่ใช้บรรเลงยังได้แสดงออกถึงความจงรักภักดี ต่อสถาบันพระมหากษัตริย์อีกด้วย ดังนั้น การรักษารูปแบบของบทเพลงที่ใช้ในการประกวดวงโหวด จึงมีความจำเป็นที่ต้องระบุในเกณฑ์การประกวดทุกปี เพื่อเป็นแนวทางในการอนุรักษ์บทเพลงที่ใช้ในการประกวด ให้เป็นมาตรฐานของวงโหวดในปัจจุบันและอนาคต

อภิปรายผล

ลักษณะเฉพาะทางดนตรีของวงโหวดในจังหวัดร้อยเอ็ด ประกอบด้วยเครื่องดนตรี 2 กลุ่ม คือ กลุ่มเครื่องดำเนินทำนอง ได้แก่ โหวด แคน พิณ ซออีสาน และพิณเบส ส่วนกลุ่มเครื่องประกอบจังหวะ ได้แก่ กลองหาง กลองรำมะนาอีสาน เกราะ ฉิ่ง ฉาบใหญ่ และฉาบเล็ก นอกจากนี้วงโหวดยังมีพัฒนาการที่ดีมาเป็นลำดับ เริ่มมีการปรับปรุงให้มีความทันสมัยและน่าสนใจเพิ่มมากขึ้น โดยนำเครื่องดนตรีตะวันตก เข้ามาร่วมบรรเลงประกอบด้วย นั่นคือกลองชุด และกีตาร์เบส เพื่อเพิ่มอรรถรสของวงโหวดให้แตกต่างจากวงพื้นบ้านอื่น ๆ อีกทั้งยังแสดงถึงเอกลักษณ์ของวงโหวดที่ทุกคนสามารถจดจำได้เมื่อเห็นการแสดงของวงโหวด ซึ่งเป็นปรากฏการณ์ใหม่ของวงโหวดในจังหวัดร้อยเอ็ด มีรูปแบบเฉพาะของวงโหวด พบได้จากรายการประกวดตั้งแต่ ปี พ.ศ. 2563 - 2566 โดยให้ความสำคัญกับเครื่องดนตรีโหวด ตั้งแต่ 4 ตัวถึง 14 ตัว และในอนาคตอาจจะพัฒนาให้เป็นรูปแบบการบรรเลงโหวดหมู่ ทั้งนี้รายการประกวดวงโหวดตั้งแต่ปี พ.ศ. 2563 - 2566 ได้รับการสนับสนุนจากจังหวัดร้อยเอ็ด ร่วมกับการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย องค์การบริหารส่วนจังหวัดร้อยเอ็ด และเทศบาลเมืองร้อยเอ็ด เพื่อเป็นการบำรุงรักษาศิลปวัฒนธรรมอันดีงามของท้องถิ่น นอกจากนี้ยังเป็นการอนุรักษ์และส่งเสริมให้วงโหวดเป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลาย เพื่อให้เด็ก เยาวชนและประชาชน ได้มีโอกาสแสดงความรู้ความสามารถในการแสดงออกทางด้านดนตรีพื้นบ้าน และใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ อันจะเกื้อหนุนให้เป็นสมาชิกที่มีคุณภาพของสังคม ตลอดจนได้เป็นส่วนหนึ่งของการขับเคลื่อนการส่งเสริมด้านการท่องเที่ยวของจังหวัดร้อยเอ็ดอันจะนำไปสู่การท่องเที่ยวที่ยั่งยืนบนพื้นฐานของการมีส่วนร่วมของคนในชุมชน

บทเพลงที่ใช้บรรเลงในวงโหวดสามารถสรุปได้ 3 กลุ่ม คือ เพลงบรรเลงเดี่ยว (ลายเดี่ยว) เพลงบรรเลงประกอบการขับลำ และเพลงบรรเลงประกอบการแสดง นอกจากนี้ยังมีส่วนของเพลงที่บังคับตามเกณฑ์การประกวดในทุก ๆ ปี คือ เพลงพื้นบ้านลายเดี่ยวสวาน้อยหยิกแม่ และเพลงออนซอนหอโหวด สำหรับการประชาสัมพันธ์หอโหวด 101 ซึ่งสอดคล้องกับฉันทา พันธุ์เจริญ (2560) ได้กล่าวไว้ในตำราเรียน สังคีตลักษณ์และการวิเคราะห์ ในเรื่องของการวิเคราะห์เสียงว่า ส่วนประกอบสุดท้ายของเพลงก็คือ เสียง คำว่า เสียง เป็นคำรวมในภาษาไทยที่เรียกใช้สิ่งที่เกี่ยวข้องกับเสียงในแง่มุมต่าง ๆ แต่ในภาษาอังกฤษมีการใช้คำต่างกัน เมื่อพูดถึงแง่มุมของเสียง ตั้งใจจะกล่าวถึงประเด็นที่เกี่ยวกับเสียง คือ สีสนเสียง (Tone Color) ลักษณะเสียงที่แตกต่างกันของเครื่องดนตรี เช่น สีสนของเครื่องลมกับเครื่องสายแตกต่างกันมาก เสียงจากเครื่องตี สีสนในการเล่นประเภทเครื่องที่แตกต่างกัน ย่อมทำให้เกิดสีสนของเสียงที่แตกต่างกัน สีสนเสียงเหล่านี้เมื่อมีสีสนเสียงที่แตกต่างกันย่อมให้อารมณ์ต่างกัน เพราะสีสนของเสียงสามารถสะท้อนอารมณ์เป็นอย่างดีได้ดี เครื่องดนตรีเป็นตัวกำหนดสีสนของเสียง เพลงเดียวกันหรือทำนองเดียวกัน เมื่อบรรเลงด้วยเครื่องดนตรีต่างชนิดกัน ย่อมทำให้สีสนเสียงแตกต่างกัน และส่งผลให้เกิดอารมณ์ของเพลงที่ไม่เหมือนกัน อย่างไรก็ตามในการวิเคราะห์สีสนเสียงจะคำนึงถึงเครื่องดนตรีเป็นเกณฑ์ เมื่อทราบบทบาทของเครื่องดนตรี การวิเคราะห์บทบาทของเครื่องดนตรีควรพิจารณาโดยใช้โน้ตเพลงประกอบ เพราะการฟังเพียงอย่างเดียวอาจต้องใช้เวลามากและอาจทำให้มองข้ามรายละเอียดที่น่าสนใจบางอย่างไป ความสมดุลของเครื่องดนตรี ตลอดจนการประกาศตัวเป็น HUB ของภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ซึ่งจะเป็นศูนย์กลางด้านการท่องเที่ยว การค้า และการลงทุนในอนาคต

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเพื่อนำไปใช้

1.1 นำข้อมูลไปสร้างเป็นแบบเรียนเพื่อใช้ในหลักสูตรท้องถิ่นด้านการศึกษา

1.2 เป็นแนวทางการอนุรักษ์และพัฒนาวงโหวด

2. ข้อเสนอแนะทั่วไป

2.1 ควรมีการศึกษาชาวโหวดเพื่อนำมาพัฒนาให้เป็นงานสร้างสรรค์

2.2 ควรมีการศึกษาส่งเสริมให้จัดทำหลักสูตรท้องถิ่นเกี่ยวกับการแสดงวงโหวด

เอกสารอ้างอิง

ณัชชา พันธุ์เจริญ. (2560). **สังคิตลักษณ์และการวิเคราะห์**. พิมพ์ครั้งที่ 6 กรุงเทพฯ: เกศกะรัต.

บุญชม ศรีสะอาด. (2543). **การวิจัยเบื้องต้น**. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.

บุษกร บิณฑสันต์ และจำคม พรประสิทธิ์. (2553). **หมอลำ**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ปัทมกวีวัฒนธรรมจังหวัดร้อยเอ็ด. (2553). **เล่าเรื่องเมืองร้อยเอ็ด**. กรุงเทพฯ : กรมศิลปากร.

พูนพิศ อมาตยกุล. (2535). **หนังสือดนตรีไทยอุดมศึกษา ครั้งที่ 23 ณ มหาวิทยาลัยขอนแก่น 6-8 มกราคม 2535**. ขอนแก่น : มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

ศักดิ์ชัย หิรัญรักษ์. (2535). **โครงสร้างทางกายภาพของเครื่องลมไทยและการจัดหมวดหมู่**. ปริญญาานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล.

หิรัญ จักรเสน. (2560). **ดนตรีพื้นเมืองชั้นแนะนำ**. ขอนแก่น : คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

สัมภาษณ์

ธนันท์ ดิษเจริญ. (21 กุมภาพันธ์ 2567). **สัมภาษณ์**. นักวิชาการศึกษาเทศบาลเมืองร้อยเอ็ด. ตำบลในเมือง อำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด.

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อผสม:
พื้นที่สภาวะของจิตใต้สำนึกเพื่อการบำบัดจิตใจ
Creating Mixed Media Artworks:
The Subconscious Mind's Space
for Mental Therapy

สุนันทา ภาสมวงศ์¹
Sunanta Phasomwong

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์, สาขาวิชาทัศนศิลป์, คณะมนุษยศาสตร์
และสังคมศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี
Assistant Professor, Department of Visual Arts,
Faculty of Humanities and Social Sciences,
Ubon Ratchathani Rajabhat University
(E-mail: mee190@gmail.com)

Received: 12/06/2024 Revised: 26/08/2024 Accepted: 27/08/2024

บทคัดย่อ

วิจัยสร้างสรรค์เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อผสม: พื้นที่สภาวะของจิตใต้สำนึกเพื่อการบำบัดจิตใจ (Creating Mixed Media Artworks: The Subconscious Mind's Space for Mental Therapy) มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาผลกระทบที่เกิดจากประสบการณ์อันเลวร้ายเมื่อครั้งวัยเยาว์ ของผู้สร้างสรรค์ที่เคยได้รับจากครอบครัวที่แตกแยก พ่อแม่หย่าร้าง การพลัดพรากจากบุคคลที่รักเป็นเวลานาน สิ่งเหล่านี้มีผลต่อจิตใจและการแสดงออกของพฤติกรรมในปัจจุบัน ก่อเกิดความทุกข์ ประสบการณ์เหล่านั้น นำมาสู่แรงบันดาลใจและเพื่อสร้างสรรค์ผลงานสื่อผสมและศิลปะจัดวาง ต่อยอดจากผลงานในวิจัยสร้างสรรค์หัวข้อเรื่อง The state of suffering (Mental Therapy) ด้วยวัสดุ ลวด แสดงออกผ่านรูปแบบกึ่งนามธรรม โดยใช้กลวิธีทางทัศนศิลป์ ด้วยทัศนธาตุ เส้น แทนค่าด้วยวัสดุเส้นใยโลหะ นำมาผ่านกรรมวิธีการ ถัก ตัด ประสานจนทับซ้อน ก่อเป็นรูปทรงคล้ายบางส่วนของร่างกายมนุษย์ แสดงถึง สภาวะของจิตใต้สำนึก ติดตั้งในพื้นที่เฉพาะโดยมีวิธีดำเนินการสร้างสรรค์ จากการรวบรวมข้อมูลจากแรงบันดาลใจเบื้องต้น ข้อมูลเอกสารที่เกี่ยวข้อง และอิทธิพลจากผลงานศิลปกรรม นำมาวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อหาความชัดเจนของแนวเรื่อง รูปทรงสัญลักษณ์ และเทคนิคกลวิธี สร้างสรรค์โดยใช้ทัศนธาตุ วัสดุกลวิธี หลักการทางทัศนศิลป์ และสุนทรียศาสตร์ศิลป์ เพื่อตอบสนองแนวความคิดเกิดเป็นผลงานสร้างสรรค์ที่มีลักษณะเฉพาะตน

ผลการวิจัยสร้างสรรค์ พบว่า การใช้ทัศนธาตุเส้นลวด มาถัก ตัด ประสาน เกิดเป็นรูปทรงที่คล้ายกับร่างกายมนุษย์ที่มีลักษณะห้อยย้อยจากเพดานถึงน้ำหนักลงสู่ส่วนล่างในรูปแบบกึ่งนามธรรมติดตั้งด้วยรูปแบบศิลปะการจัดวาง ในพื้นที่เฉพาะ สามารถสื่อความหมาย ถึง ความทุกข์ ที่มาจากสภาวะจิตใต้สำนึก ภายใต้กรอบแนวคิดอันเกิดจากแรงบันดาลใจของประสบการณ์ส่วนตน ถ่ายทอดความคิดความรู้สึกผ่านสื่อวัสดุและกลวิธี กลายเป็นผลงานสร้างสรรค์ร่วมสมัยที่มีความเป็นอัตลักษณ์มีคุณค่าทางความงาม ผลจากการวิจัยสร้างสรรค์ดังกล่าวก่อให้เกิดข้อค้นพบใหม่ที่มีลักษณะเฉพาะตน

คำสำคัญ: จิตใต้สำนึก, ความทุกข์, เส้น, กิ่งนามธรรม, พื้นที่ว่าง

Abstract

Creative research on the creation of mixed media artworks: The subconscious mind's space for mental therapy aims to explore the effects of adverse experiences during the researcher's childhood. These experiences, stemming from broken families, divorced parents, and prolonged separation from loved ones, impact the mind and current expressions of behavior, causing suffering. However, these experiences have also served as inspiration for the creation of mixed media works and installations. Building on the creative exploration of 'The State of Suffering (Mental Therapy)', the researcher employs wire as a material, expressing it through a semi-abstract form using visual art techniques, particularly wires represented by metal fiber materials. The process involves knitting, bending, interlocking, and overlapping to shape the material into forms reminiscent of various parts of the human body, portraying the state of the subconscious mind. These installations are placed in specific areas using creative methods of presentation. To enhance the understanding of themes, symbolic shapes, and techniques, the researcher gathers information from initial inspiration, related documents, and influences from other artworks. This information is then analyzed to achieve clarity in the creative process. Visual elements, materials, techniques, and principles of visual art and aesthetics are utilized to respond to ideas, resulting in creative works that have their own unique characteristics.

The results of the research revealed that utilizing wire as a visual element to knit, bend, and join together creates a shape resembling the human body. This form is suspended from the ceiling, exerting its weight in a semi-abstract manner. When strategically installed in an artistic style within a specific area, it conveys the meaning of suffering originating from the subconscious state. Operating within the framework of ideas inspired by personal experiences, the work communicates thoughts and feelings through media, materials, and techniques. Consequently, it has evolved into a contemporary, uniquely beautiful creative work. The outcomes of this creative research have led to distinctive and novel discoveries.

Keywords: Subconscious Mind, Suffering, Wire, Semi-Abstract, Empty Space

บทนำ

ผู้สร้างสรรค์เติบโตมาในครอบครัวที่ไม่สมบูรณ์มากนัก เมื่ออายุได้ 9 ขวบ บิดา และมารดา ได้แยกทาง หย่าร้างกันไป บิดาได้มีครอบครัวใหม่ ส่วนผู้สร้างสรรค์ มีมารดาเป็นผู้เลี้ยงดู ครอบครัวคุณแม่เลี้ยงเดี่ยว ประกอบด้วย ผู้สร้างสรรค์ และพี่สาว ถูกเลี้ยงดู ฟูมฟักให้เติบโตมาท่ามกลาง ครอบครัวฐานะยากจน มีคุณยายที่ซื่อมาก คุณป้าที่มีสถานะโสด สมาชิกในครอบครัวเป็นหญิงล้วน คุณแม่หาเช้า กินค่ำ และมีอาชีพทำนา ผู้สร้างสรรค์มองเห็นถึงสถานภาพที่ยากไร้ เห็นความร่ำรวยของคนที่ยัก ร้ายล้อมรอบตัว เสมือนเป็นเรื่องปกติเคยชิน ที่ยากจะยอมรับได้ ภาวะของผู้หญิง บทบาทหน้าที่การรับผิดชอบของแม่ ที่ดูแล เลี้ยงดู เพื่อไม่ให้ผู้สร้างสรรค์และพี่สาว รู้สึกขาดเหลือสิ่งใดจากการไร้ บิดา ทว่าบางสิ่งไม่สามารถหาสิ่งใดทดแทนได้ และ ไม่ใช่ทุกเรื่องที่จะสามารถเล่าความรู้สึกออกมาได้เช่นกัน จำต้องต้องแบกรับความรู้สึกเหล่านั้น เก็บงำเรื่องราวไว้ในส่วนลึกของจิตใจมาโดยตลอด เสมือนเด็กรำเริง

สติส ไม่เคยมีสิ่งใดหลุดออกมาจากส่วนลึกในจิตใจ ทุกเรื่องจึงไม่เคยได้บรรเทาจากใจนี้ นับวันยิ่งทับถม ทับซ้อน ตามกาลเวลา ความทุกข์จากเหตุการณ์ต่าง ๆ เหล่านั้นเป็นส่วนหนึ่งที่หล่อหลอมให้ผู้สร้างสรรค์เติบโต

ภาพประสบการณ์ที่พบเจอในอดีตส่งผลมาสู่ปัจจุบัน ผู้สร้างสรรค์ได้รับสิ่งที่เรียกว่า ความทุกข์ ที่เกิดจากสภาวะของจิตได้สำนึก ทับถม ทับซ้อน ด้วยกาลเวลาจากเหตุการณ์ที่เคยพบเจอในอดีต ไม่ว่าจะเป็นการดูแลเอาใจใส่ การให้ความสำคัญในโอกาส ต่าง ๆ การถูกทอดทิ้งเพียงลำพัง ความหวาดกลัวต่อผู้คนรอบข้าง ความรู้สึกเหล่านั้นคอยที่จะทำร้ายและบั่นทอนจิตใจ เมื่อใดที่พบเจอเหตุการณ์ วัตถุสิ่งของที่คล้ายกับที่เคยเกิดขึ้นในอดีต ความรู้สึกนั้นจะวนคืนกลับมา และยังคงซ่อนอยู่ภายในใจ ยึดติด และเหนียวรั้ง ให้วนกลับไป วนเวียนอยู่กับเรื่องราวเหล่านั้นตลอดเวลา ดังทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psychoanalysis) ซึ่งเป็นทฤษฎีริเริ่มของซิกมันด์ ฟรอยด์ นักจิตวิทยาชาวเวียนนา ที่กล่าวว่า จิตไร้สำนึก (Unconscious) มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของมนุษย์

แนวความคิดของการสร้างสรรค์

วิจัยสร้างสรรค์ชุดนี้ต้องการสะท้อนผลของการเหนียวรั้ง ยึดติดของสภาวะจิตใจผ่านผลงานสร้างสรรค์รูปแบบศิลปะสื่อผสม กึ่งนามธรรม ที่มีแรงบันดาลใจมาจากเรื่องราว ประสบการณ์ ความทรงจำในอดีตที่มีผลกระทบต่อจิตใจ เช่น การพลัดพรากจากบุคคลอันเป็นที่รัก ความรู้สึกผิดหวังต่อคนใกล้ชิด การไม่ได้รับในสิ่งที่ปรารถนา โหยหาในความรัก สิ่งเหล่านี้ถูกสะสม ดังเส้นที่หม่นวน วนเวียน ทับซ้อน ซ้อนเร้น ภายในจิตใจ เป็นดั่งกรงขังในชีวิต ไม่เคยมีวันสิ้นสุด ถ่ายทอดผ่านทัศนธาตุ เส้น จากวัสดุเส้นใยโลหะขนาดเล็ก สอดประสาน จนก่อเกิดมวลและปริมาตร รูปทรงสัญลักษณ์ที่ผูกพัน ติดตั้งในพื้นที่เฉพาะ ที่เป็นสื่อแทนความรู้สึกเพื่อเชื่อมโยงสู่แนวเรื่องในงานวิจัยสร้างสรรค์นี้

วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

1. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อผสม ด้วยวัสดุ เส้นใยโลหะ ขนาดเล็ก ด้วยกรรมวิธีการถัก การตัด เพื่อเป็นภาพสะท้อนผลของการเหนียวรั้ง ยึดติดของสภาวะจิตใจจาก ความทรงจำในอดีต จำนวน 1 ชุดผลงาน
2. เพื่อเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์ศิลปะสื่อผสม ด้วยวัสดุ เส้นใยโลหะสู่สาธารณะชน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อผสม ด้วยวัสดุ เส้นใยโลหะ ขนาดเล็ก ด้วยกรรมวิธีการถัก การตัด เพื่อเป็นภาพสะท้อนผลของการเหนียวรั้ง ยึดติดของสภาวะจิตใจจาก ความทรงจำในอดีต จำนวน 1 ชุดผลงาน
2. ได้เผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์ศิลปะสื่อผสม ด้วยวัสดุ เส้นใยโลหะสู่สาธารณะชน

ขอบเขตของการสร้างสรรค์

1. ขอบเขตด้านแนวเรื่อง วิจัยสร้างสรรค์สะท้อนผลของเหตุที่เกิดขึ้นในสภาวะจิตใจของผู้สร้างสรรค์ที่ได้รับจากประสบการณ์ ในครั้งวัยเด็ก เช่น การพลัดพรากจากบุคคลอันเป็นที่รักยิ่ง การผิดหวังต่อคนใกล้ชิดและการไม่ได้รับในสิ่งที่ปรารถนา สิ่งเหล่านี้ถูกสะสมแทนค่าด้วยทัศนธาตุเส้น ก่อเกิดรูปร่าง รูปทรงลักษณะกึ่งนามธรรม เปราะบาง พร้อมแปรเปลี่ยนรูปทรงได้ทุกขณะ ราวกับสภาวะของความรู้สึก
2. ขอบเขตด้านรูปทรง รูปทรงในผลงานสร้างสรรค์ เกิดจากรูปทรงที่มาจากความเป็นจริงแต่ถูกลดทอน เพิ่มเติม จากความรู้สึกที่มีผลจากประสบการณ์ที่สะสมจากความทรงจำ จึงมีทั้งชัดเจนและขาดหาย การทับซ้อนที่หนาแน่น และเปราะบาง มีทั้งลักษณะเสมือนจริงและกึ่งนามธรรม อาทิเช่น หน่ออก ส่วนหัว ใบหน้า ร่างกาย ฯลฯ

3. ขอบเขตด้านเทคนิค วิจัยสร้างสรรค์นี้ใช้วัสดุสำเร็จรูป เส้นใยโลหะ ชนิดต่าง ๆ (ลวด) นำมาแทนค่าทัศนธาตุเส้น ในหลักองค์ประกอบศิลป์ และอารมณ์ความรู้สึกของผู้สร้างสรรค์ ผ่านกรรมวิธีการถัก สาน ดัด เส้นใยโลหะ จนเกิดเป็นรูปทรง ที่มีลักษณะทั้งลอยตัว นูนต่ำ และนูนสูง ทั้งในระนาบ 2 และ 3 มิติ นำมาผสมผสานกันด้วยการติดตั้งผลงานด้วยรูปแบบศิลปะการจัดวาง ในพื้นที่เฉพาะ

กรอบแนวคิดของการสร้างสรรค์

1. การเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1.1 ข้อมูลภาคสนาม เก็บรวบรวมข้อมูลที่มีความเกี่ยวข้องกับ เรื่องราวความทรงจำในอดีต ณ บ้านเลขที่ 51 ม. 5 ตำบลก อำเภอนาคูณ จังหวัดศรีสะเกษ บ้านอันเป็นสถานที่แห่งความทรงจำ และมีผลกระทบต่อจิตใจของผู้สร้างสรรค์ทุก ๆ เหตุการณ์ในครอบครัวที่ล่วงเลยผ่าน ทบถม ทบซ้น เป็นปมในชีวิต จนเกิดเป็นแรงบันดาลใจต่อแนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน และนำไปสู่การศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับทฤษฎีที่เกี่ยวข้องต่อพฤติกรรมอันเป็นผลต่ออารมณ์และพฤติกรรม เพื่อนำมาวิเคราะห์หากวิธีที่จะนำมาใช้ในการจัดทำผลงานสร้างสรรค์ชุดนี้

1.2 ข้อมูลภาคเอกสาร ศึกษาตำราที่เกี่ยวข้องต่อวิจัยสร้างสรรค์ ดังนี้ เอกสาร ตำรา บทความ วิชาการทางด้านทัศนศิลป์ เพื่อนำองค์ความรู้ที่ได้จากการค้นคว้ามาประกอบการสร้างสรรค์ ดังนี้

ศิลปะบำบัด (Art therapy) คือ การบำบัดรักษาทางจิตเวชรูปแบบหนึ่ง ที่ประยุกต์ใช้กิจกรรมทางศิลปะเพื่อค้นหาข้อบกพร่อง ความผิดปกติบางประการของกระบวนการทางจิตใจ โดยใช้ความรู้เกี่ยวกับการประเมินทางจิตวิทยา เพื่อเปิดประตูเข้าสู่จิตใจในระดับจิตไร้สำนึก และเลือกใช้กิจกรรมทางศิลปะที่เหมาะสมช่วยในการบำบัดรักษา และฟื้นฟูสมรรถภาพให้ดีขึ้น จากแนวคิดที่ว่า ศิลปะ คือ หนทางแห่งการปลดปล่อย อารมณ์ ความรู้สึก ความคิด (ทวิตต์ดี สิริรัตนเรขา, 2550)

การศึกษาทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psychoanalysis) ซึ่งเป็นทฤษฎีริเริ่มของ ซิกมันด์ ฟรอยด์ นักจิตวิทยาชาวเวียนนา ได้กล่าวว่าจิตมีลักษณะที่เป็นพลังงานเรียกว่า พลังจิต ซึ่งเป็นตัวควบคุมการกระทำกิจกรรมต่าง ๆ ของร่างกายทั้งหมด แบ่งออกเป็นสามส่วน 1. จิตสำนึกหรือจิตรู้สำนึก (Conscious mind) 2. จิตกึ่งสำนึก (Subconscious mind) 3. จิตไร้สำนึก (Unconscious) งานวิจัยนี้จะขอล่าวถึงในส่วนที่เกี่ยวข้องกับหัวข้องานวิจัย เท่านั้น คือ “จิตใต้สำนึก” (Unconscious) เป็นจิตส่วนที่คนเราอาจเก็บกดความทรงจำไว้ในจิตไร้สำนึกและความทรงจำนั้นย่อมมีผลกระทบต่องานของคนผู้นั้นต่อไปในภายภาคหน้าจิตไร้สำนึกเป็นกระบวนการที่มนุษย์จัดประสบการณ์และความทรงจำอันเจ็บปวดออกจากจิตสำนึกของตน (Displace me)

กรอบแนวคิดเบื้องต้นในทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของฌาคส์ ลากอง (Jacques Lacan) เชื่อว่า ปังเจกบุคคล ได้รับการหล่อหลอมจากระบบภาษาและสัญลักษณ์ อันเป็นที่มาของการเกิดภาพลักษณ์ และ สะท้อนตัวตน บางส่วนของปังเจกบุคคล ศิลปินและงานศิลปกรรมล้วนแต่เป็นส่วนหนึ่งของผลิตผลทางสังคม ดังนั้นลักษณะการเลือกใช้สัญลักษณ์ จึงเกี่ยวข้องกับการทำงานของสภาวะจิตไร้สำนึกซึ่งเป็นสภาวะการทำงานของจิตที่มีผลต่อพฤติกรรมของมนุษย์มากที่สุด (กิตติกร มีทรัพย์, 2559)

ศิลปะสื่อผสม (Mixed Media Art) เป็นผลงานที่นำเอาศิลปะแต่ละสาขาวิชาหรือสื่อกลวิธีมาผสมผสานในงานศิลปะผลงานที่เป็นสื่อผสมแบ่งออกได้ 3 วิธี ดังนี้

1. การนำเอาศิลปะแต่ละประเภทมาผสมผสานกัน หมายถึง การนำเอาศิลปะแต่ละสาขาวิชามาผสมผสานกันเข้าเป็นงานศิลปะ เช่น การนำเอาจิตรกรรม วรรณศิลป์ นาฏศิลป์ มาผสมเข้าไว้ด้วยกันอย่างกลมกลืนแสดงออกด้วยอารมณ์ความรู้สึกเข้าด้วยกันเป็นหนึ่งเดียว

2. การนำสื่อแต่ละประเภทมาผสมผสานกัน หมายถึง การนำเอาสื่อด้านต่าง ๆ ของศิลปะมาผสมผสานกันอย่างกลมกลืน เช่น การระบายสีน้ำมัน

การวาดเขียนวัสดุปะติดมาผสมผสานกันไว้ในงานศิลปะจะเห็นได้จากผลงานสื่อผสมแบบ 2 มิติ และสื่อผสมแบบ 3 มิติ หรือ การจัดวาง

3. การนำเอากลวิธี (Techniques) มาผสมผสานกัน หมายถึง การนำเอากลวิธีแต่ละชนิดมาผสมผสานกันได้อย่างกลมกลืนโดยใช้กลวิธีสื่อแต่ละชนิดที่ศิลปินค้นคว้าทดลองมาผสมผสาน เช่น การใช้สี การใช้เส้น การใช้พื้นผิว การใช้วัสดุต่าง ๆ มาผสมผสานกันในผลงาน 2 มิติ หรือผลงาน 3 มิติ ซึ่งอาจเป็นสื่อเดียวกันหรืออาจจะใช้สื่อต่างชนิดกันแล้วแต่ศิลปินจะสร้างสรรค์ (วิโชค มุกตามณี, 2554)

ศิลปะรูปแบบอินสตอลเลชั่น ”อินสตอลเลชั่น”(Installation) ศิลปะในลักษณะนี้สามารถเปลี่ยนแปลงไปตามสภาพและขนาดของพื้นที่ ดังนี้

1. ภาพพิมพ์รูปแบบอินสตอลเลชั่น (Print Installation)
2. จิตรกรรมรูปแบบอินสตอลเลชั่น (Painting Installation)
3. ประติมากรรมรูปแบบอินสตอลเลชั่น (Sculpture Installation)
4. วิดีโอรูปแบบอินสตอลเลชั่น (V D O Installation)
5. ภาพถ่ายรูปแบบอินสตอลเลชั่น (Photo Installation)
6. วาดเส้นรูปแบบอินสตอลเลชั่น (Drawing Installation)
7. สื่อประสมรูปแบบอินสตอลเลชั่น (Mixed-media Installation)
8. ศิลปะที่เน้นการใช้ข้อมูลข้อเท็จจริงต่าง ๆ ในการนำเสนอรูปแบบอินสตอลเลชั่น (Documentary Installation)

9. อินสตอลเลชั่นที่มุ่งเน้นเรื่องราวโดยตรง (Conceptual Installation) (สมพร รอดบุญ. ศิลปะรูปแบบอินสตอลเลชั่นอาร์ต Installation Art. บทความในการแสดงศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 54 ,2551)

1.3 อิทธิพลจากผลงานศิลปกรรม ประกอบด้วยศิลปิน 3 ท่าน ดังนี้



ผลงานของ Chiharu Shiota
ชื่อผลงาน : In Silence
ขนาด : ผืนแปรรูปตามพื้นที่
เทคนิค : ศิลปะการจัดวาง
ปีที่สร้างสรรค์ผลงาน : 2008



ผลงานของ พินรี สันต์พิทักษ์
ชื่อผลงาน : Temporary Insanity
ขนาด : ผืนแปรรูปตามพื้นที่
เทคนิค : ศิลปะการจัดวาง
ปีที่สร้างสรรค์ผลงาน : 2564



ผลงานของ : อิมหทัย สุวัฒน์ศิลป์
ชื่อผลงาน : หมอนของพ่อ
ขนาด : ผืนแปรรูปตามพื้นที่
เทคนิค : ถักเส้นไหมและหมอนขัด
ปีที่สร้างสรรค์ผลงาน : 2551

ภาพประกอบที่ 1 อิทธิพลจากผลงานศิลปกรรม

ที่มา: “Chiharu Shiota”, “พินรี สันต์พิทักษ์”, “อิมหทัย สุวัฒน์ศิลป์”,

Accessed in January 5, 2018

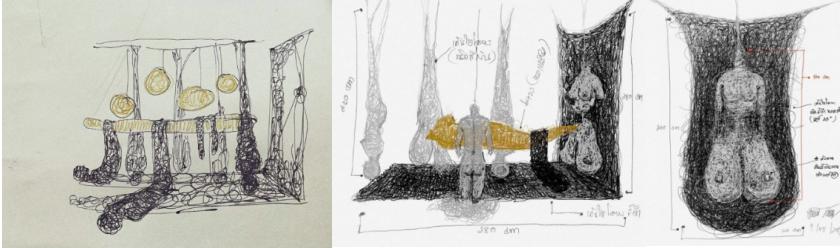
ตารางวิเคราะห์อิทธิพล สรूपกรอบแนวคิดของการสร้างสรรค์ (Conceptual of Framework)

ตารางวิเคราะห์อิทธิพล ทางผลงานสร้างสรรค์			
วิเคราะห์	ศิลปิน Chiharu Shiota	ศิลปิน พินรี สันต์พิทักษ์	ศิลปิน อิมหทัย สุวัฒน์ศิลป์
วิเคราะห์ เนื้อหา	จากการวิเคราะห์เนื้อหาผลงานของศิลปิน Chiharu Shiota พบว่าประสบการณ์ที่การรับรู้ที่เคยเกิดขึ้นในช่วงเวลาชีวิตของศิลปินมีผลต่อความคิด การรับรู้ จนนำมาสู่การถ่ายทอดความรู้สึกผ่านผลงานและสัญลักษณ์ (วัตถุจริง) เกือบทุกชิ้น แนวคิดในผลงานของศิลปินมีอิทธิพลต่อแนวคิดของผู้สร้างสรรค์ เพราะมีลักษณะการใช้เรื่องส่วนตนในการแสดงออก เช่นเดียวกับผลงานสร้างสรรค์ในวิจัยนี้	ผลงานมีเนื้อหา การสะท้อนความเป็นเพศสภาพของหญิงสาว และบทบาทของแม่ ผ่านการสร้าง รูปร่างรูปทรงที่อาจจะมีความต่อเนื่อง ปฏิสัมพันธ์ และการรับรู้ของผู้คนร่วมกัน เช่นการมองสัญลักษณ์ของหน้าอกผู้หญิงในบริบทที่แตกต่างกันออกไป การใช้รูปทรงสัญลักษณ์หน้าอกผู้หญิง มีอิทธิพลต่อแนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานในวิจัยขึ้นนี้อย่างมาก จนนำมาสู่การศึกษาค้นคว้าสัญลักษณ์รูปทรงในผลงานสร้างสรรค์ ของศิลปิน พินรี สันต์พิทักษ์ ที่มีอิทธิพลต่อการใช้รูปทรงแสดงออกในผลงานสร้างสรรค์ของวิจัยนี้	ผลงานสร้างสรรค์นี้มีความใกล้เคียงกัน ในส่วนเนื้อหาที่มีความต้องการสะท้อนความรู้สึกที่แฝงเร้นภายในจิตใจที่เกิดจากผลของประสบการณ์ในอดีตมาของบุคคล เหตุการณ์ ที่เคยเกิดขึ้นภายในครอบครัว นำมาเป็นส่วนหนึ่งในเป็นแรงบันดาลใจ เนื้อหาข้างต้น มีความคล้ายคลึงกับแรงบันดาลใจของผู้สร้างสรรค์ที่ใช้เรื่องราวส่วนตัว ประสบการณ์เหตุการณ์ที่เคยเกิดขึ้นกับตนเองในการแสดงออกในวิจัยนี้

ตารางวิเคราะห์อิทธิพล ทางผลงานสร้างสรรค์			
วิเคราะห์	ศิลปิน Chiharu Shiota	ศิลปิน พินรี สันต์พิทักษ์	ศิลปิน อัมพัย สุวัฒน์ศิลป์
วิเคราะห์ รูปแบบ	ผลงานส่วนมากเป็นการสร้างสรรค์รูปแบบศิลปะสื่อผสม ด้วยวัสดุสำเร็จรูป (เส้นด้ายไหมพรมหลากสี) เป็นวัสดุสำเร็จรูปที่ผ่านกระบวนการทางการผลิตจากอุตสาหกรรม (หรือวัตถุที่ผ่านการใช้งานแล้ว แต่เป็นวัตถุสำเร็จรูป) เช่น เปียโน เก้าอี้ รองเท้า ญวน ฯลฯ ผสมผสานผ่านเส้นไหมพรม สดุด ประสาน โยงใย จนเกิดเป็นพื้นที่ใหม่ ศิลปะ และพื้นที่ที่ทางความคิด ความรู้สึกของศิลปิน โดยอาศัยองค์ความรู้ของศิลปะ การติดตั้งและการจัดวาง ในการแสดงออก	ผลงานมีการแสดงออกในรูปแบบที่หลากหลาย ส่วนใหญ่เป็นการสร้างศิลปะด้วยรูปแบบศิลปะสื่อผสม จากวัสดุสำเร็จรูป ที่ยังไม่ผ่านการใช้งานนำมาประกอบสร้างชิ้นใหม่ อาศัยรูปทรงหน้าอกผู้หญิงเป็นรูปทรงรองรับทางความคิด บางชิ้นสร้างสรรค์ด้วยกลวิธีทางงานประติมากรรม การปั้น หล่อ ถอดพิมพ์ แม้นแต่กลวิธีรูปแบบศิลปะสื่อผสม จากนั้นนำรูปทรงผลงานมาติดตั้งด้วยองค์ความรู้รูปแบบศิลปะการติดตั้งและการจัดวาง รูปทรงในผลงานนี้มีอิทธิพลต่อผลงานสร้างสรรค์ในวิจัยนี้	มีการแสดงออกผ่านรูปแบบศิลปะสื่อผสม มีการใช้วัสดุ เส้นใยที่เป็นตัวแทนสายใย สายสัมพันธ์ รัก ระหว่างบุคคลในครอบครัว เส้นใยรัก (เส้นผม) ซึ่งอาจจะตีความได้ว่าเส้นผม คือ ทศนธาตุเส้น ในหลักองค์ประกอบศิลป์ วิธีการใช้ทัศนธาตุเส้นดังกล่าวมีผลต่อแรงบันดาลใจในการใช้ทัศนธาตุเส้นในงานผลงานสร้างสรรค์ในวิจัยนี้ และต่างกันที่วิจัยนี้ มีการใช้วัสดุสำเร็จรูป เพื่อถ่ายทอดสภาวะทางความรู้สึกภายใน กระบวนการสร้างสรรค์มีความแตกต่างกันโดยสิ้นเชิง
วิเคราะห์ เทคนิค	เทคนิคในการสร้างสรรค์ ส่วนใหญ่เป็นการจัดการวัสดุสำเร็จรูป คือ เส้นใยไหมพรม ด้วยกลวิธีการสอดประสาน เส้นใยเหล่านั้นจนเกิดมิติอ่อนแก่ ในพื้นที่ว่างของห้องแสดงผลงาน การทับซ้อนของเส้น เกิดเป็นบรรยากาศ และเมื่อมองเข้าไปในเส้นใยเหล่านั้นจะพบวัตถุจริง ที่ซ่อนอยู่ภายในมิติเส้นที่พัวพันราวกับว่าเส้นเหล่านั้นเป็นสัญลักษณ์ที่ศิลปินใช้แทนความรู้สึกนึกคิด การสร้างมิติจากเส้นไหมพรม ก่อให้เกิดมิติที่ซับซ้อน ผู้สร้างสรรค์จึงนำวิธีการดังกล่าวมาปรับใช้ในผลงานสร้างสรรค์ในวิจัยนี้	กระบวนการสร้างสรรค์ไม่มีเทคนิคที่ตายตัว เหตุเพราะศิลปินไม่ได้จำกัดเทคนิคในการแสดงออก ทั้งนี้อาศัยแนวความคิดรวมยอดในการขับเคลื่อนผลงาน และบริบทของพื้นที่ติดตั้งที่แตกต่างกัน เป็นตัวขับเคลื่อนให้ผลงานสร้างสรรค์สามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ได้ ดังนั้นวัสดุ กลวิธีในการสร้างสรรค์ผลงานในแต่ละชุดของการสร้างสรรค์ จึงมีความแตกต่างกันโดยสิ้นเชิง	เทคนิคและกระบวนการในการสร้างสรรค์ของศิลปิน เป็นการใช่วัตถุเส้นผม ถ่ายทอดด้วยกรรมวิธีการถักในรูปแบบการถักโครเชต์ ให้ปรากฏรูปทรง สัญลักษณ์ อันเป็นเสมือนคล้ายวัตถุทางอารมณ์ความรู้สึก ใช้สื่อความหมายเป็นวัตถุแห่งความผูกพัน ระหว่างบุคคล คู่ บุคคล ซึ่งกระบวนการมีความแตกต่างกับผลงานสร้างสรรค์ในวิจัยนี้ เนื่องจากผู้สร้างสรรค์ไม่ได้ใช้กลวิธีถักแบบโครเชต์ แต่ให้เส้นสอดประสานตามความรู้สึก

วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

1. การทำภาพร่าง คือ การนำข้อมูลจากการศึกษาค้นคว้าในบทที่ 1 และบทที่ 2 นำมาวิเคราะห์เป็นภาพร่างผลงาน โดยการวาดเส้นเพื่อกำหนดขอบเขตของการสร้างสรรค์



ภาพประกอบที่ 3 - 5 ภาพร่างผลงานสร้างสรรค์

2. การเตรียมวัสดุและอุปกรณ์



1. กรรไกร 2. ลวดทองเหลืองและลักษณะการดัด 3. ลวดสีเงินและลักษณะการดัด

ภาพประกอบที่ 6 - 10 วัสดุและอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์

3. การสร้างสรรค์ผลงาน หลังจากผ่านการวิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูล รวมถึงศึกษาศิลปินที่มีอิทธิพลทางศิลปกรรม จนนำมาสู่การจัดทำภาพร่างเพื่อวางแผนการสร้างสรรค์ จากนั้นเข้าสู่การเตรียมวัสดุเส้นด้วยกระบวนการดัด สอดสาน ดัด เส้นใยโลหะ โดยการสอดสานเส้นไปมาเป็นไปตามอารมณ์ความรู้สึกจนเป็นแผ่นตามขนาดที่ต้องการ เพื่อเตรียมความพร้อมในการขึ้นรูปทรงในลำดับต่อไป



ภาพประกอบที่ 11 - 17 การสร้างสรรค์ผลงานและการติดตั้งผลงานในพื้นที่จริง

สรุปผลการสร้างสรรค์



ภาพประกอบที่ 18 - 19 ผลงานสร้างสรรค์และการติดตั้งผลงานในพื้นที่จริง

สรุปผลวิจัยสร้างสรรค์ เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อผสม : พื้นที่สภาวะของจิตใต้สำนึกเพื่อการบำบัดจิตใจ (Creating mixed media artworks : The subconscious mind space for mental therapy) ดังนี้

1. ที่มาของแรงบันดาลใจ ในวิจัยสร้างสรรค์ เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อผสม : พื้นที่สภาวะของจิตใต้สำนึกเพื่อการบำบัดจิตใจ (Creating mixed media artworks : The subconscious mind space for mental therapy) ซึ่งมีแรงบันดาลใจจากประสบการณ์ เหตุการณ์ที่เคยเกิดขึ้นจริงกับผู้สร้างสรรค์ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เคยเกิดขึ้น ภายในครอบครัวที่ไม่สมบูรณ์ มีผลต่อความคิด พฤติกรรม ส่งผลต่อบุคลิกภาพของผู้สร้างสรรค์ มาโดยตลอด ทำให้ได้เล็งเห็นว่ามุมด้านลบที่เคยเกิดขึ้นเหล่านี้อาจจะมีประโยชน์ต่อการนำมาสู่การศึกษาค้นคว้าในวิจัยสร้างสรรค์นี้

2. ด้านเนื้อหา/แนวความคิด และผลการสร้างสรรค์ วิจัยสร้างสรรค์ชุดนี้มีแนวความคิดที่ต้องการสร้างสรรค์ศิลปะสื่อผสมด้วยวัสดุเส้นใยโลหะขนาดเล็ก ที่มีแรงบันดาลใจมาจากประสบการณ์ที่มีผลกระทบต่อยุติธรรม เป็นเรื่องส่วนตัว สะท้อนผลของการเหนียวรั้ง ยึดติดของสภาวะจิตใจ จากประสบการณ์ ความทรงจำในอดีต เช่น การพลัดพรากจากบุคคลอันเป็นที่รัก ความรู้สึกผิดหวังต่อคนใกล้ชิด การไม่ได้รับในสิ่งที่ปรารถนา โหยหาในความรัก สิ่งเหล่านี้ถูกสะสม แสดงออกผ่านเส้นที่หมุนวน วนเวียน ทับซ้อน ซ้อนเร้น ภายในจิตใจ เป็นดังกรงขังในชีวิต ไม่เคยมีวันสิ้นสุด ถ่ายทอดผ่านทัศนธาตุ เส้น จากวัสดุเส้นใยโลหะขนาดเล็ก เป็นสื่อแทนความรู้สึกเพื่อเชื่อมโยงสู่แนวเรื่องในงานวิจัยสร้างสรรค์ นี้

3. ผลงานสร้างสรรค์ มีความเป็นต้นแบบ ดังนี้ ผลงานมีความโดดเด่นในการเลือกสรรวัสดุ คือการใช้เส้นใยโลหะ เช่น เส้นลวด สีดำ สีเงิน เส้นทองเหลืองขนาดเล็ก ขนดนิ่ม ผ่านกระบวนการ ดัด ถัก กดทับ ปรากฏลักษณะของเส้นที่หมุนวนทับซ้อน คล้องเกี่ยวพันวัตถุที่มีความหมายและมีคุณค่าต่อจิตใจ และเป็นตัวแทนของบุคคลที่ผูกพัน เส้นที่สอดผสานหนาแน่นจนก่อเกิดเป็นรูปทรง ในรูปแบบกึ่งนามธรรม ผสานรูปทรงทางความคิดที่ประมวลผลด้วยหลักทางองค์ประกอบศิลป์

สุนทรียภาพทางทัศนศิลป์ แล้วนำมาติดตั้งในรูปแบบศิลปะการจัดวางในพื้นที่เฉพาะ ผลงานจึงมีความสมบูรณ์เกิดความแปลกใหม่ ผู้ชมผลงานสามารถเดินเข้าไปในพื้นที่ของผลงาน สัมผัสอารมณ์ความรู้สึก ดังที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการแสดงออกได้

4. ความเป็นศิลปะ (Artistic form) ดังนี้ ผลงานสร้างสรรค์มีลักษณะการแสดงออกทางแนวเรื่องที่เกิดขึ้นจริง มีผลกระทบต่อจิตใจมาโดยตลอดระยะเวลาที่ยาวนาน ความเจ็บปวดเหล่านั้นได้ถูกถ่ายทอดผ่านทัศนธาตุเส้น ในหลักองค์ประกอบศิลปะแปรเปลี่ยนลักษณะเดิมของเส้นใยโลหะขนาดเล็กที่มีลักษณะตรง รวากับเส้นด้ายให้กลายเป็นดั่งเส้นหมุนวนทับซ้อนเหมือนกับลักษณะของงานวาดเส้น ที่ใช้บันทึกห้วงอารมณ์ความรู้สึกที่แผ่เร้น ความทุกข์ ความรู้สึกจากความทรงจำในอดีต ยิ่งนานวัน ยิ่งทับซ้อน จนก่อเกิดรูปทรงที่มีผลต่อความคิดและความทรงจำในช่วงเวลาที่ผ่านมา รูปทรงที่ถูกสร้างขึ้นในผลงานแต่ละชิ้นมีความแตกต่าง แต่ละรูปทรงประกอบด้วยรายละเอียดของการทับซ้อนของทัศนธาตุที่มีความหนา และบางเบา ในบางจุด ทั้งนี้รูปทรงที่เกิดขึ้นจากเส้นใยโลหะยังมีความอ่อนตัว ซึ่งเป็นความรู้สึกที่ไม่มั่นคง ไม่แข็งแรง พร้อมทั้งจะแปรเปลี่ยนได้ตลอดเวลา รวากับความรู้สึกของผู้สร้างสรรค์ที่มีต่อเรื่องราวความทรงจำในอดีต รูปทรงที่สร้างสรรค์ขึ้นถูกนำมารวมกันโดยใช้ศิลปะการจัดตั้งและการจัดวาง สร้างพื้นที่ใหม่ให้กับงานศิลปะ แทนค่าพื้นที่ภายในจิตใจ เป็นพื้นที่ส่วนลึกของจิตใต้สำนึกของผู้สร้างสรรค์ จัดวางให้รูปทรงแขวนลอย ทิ้งน้ำหนักลงสู่ส่วนล่าง การติดตั้งกลับด้านรูปทรง ให้ห้อยย้อย การวางรูปทรงที่พื้น เสมือนว่าพื้นที่แห่งนี้ไร้ซึ่งกฎเกณฑ์ และไม่ได้อยู่ในความเป็นจริง แต่เป็นพื้นที่เฉพาะที่สะท้อนความรู้สึก ของผู้สร้างสรรค์

5. ผลที่ปรากฏและการสื่อความหมาย วิจัยสร้างสรรค์ สามารถตอบสนองความคิดและความรู้สึกที่ต้องการสื่อสารและแสดงออก ดังที่ต้องการ ตามที่ได้ระบุไว้ในแนวความคิดเบื้องต้น ปฏิกริยาที่เป็นผลต่อผลงานสร้างสรรค์ชุดนี้ ได้รับการยอมรับให้ร่วมจัดแสดงผลงานในการประกวดศิลปกรรมแห่งชาติ โดยมีกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิทางทัศนศิลป์ ศิลปินแห่งชาติ หลายท่านเป็นกรรมการพิจารณา รวมถึงผลงานในวิจัยสร้างสรรค์ ถูกรับเชิญให้เข้าร่วมจัดแสดงผลงานร่วมกับศิลปินชั้น

นำในประเทศไทย ในโครงการจัดแสดงผลงานศิลปกรรม นิทรรศการ “ชุด” นิทรรศการ “ธรรมดา” โดยหอธรรมพระบารมี จังหวัดฉะเชิงเทรา เป็นต้น นอกจากนี้ผลงานสร้างสรรค์หลายชิ้นงานของผู้วิจัยมีการถูกนำไปอ้างอิงในวิจัยสร้างสรรค์บ่อยครั้ง

อภิปรายผล

วิจัยสร้างสรรค์ ก่อให้เกิดข้อค้นพบใหม่ ดังนี้

1. วิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อผสม: พื้นที่สภาวะของจิตใต้สำนึกเพื่อการบำบัดจิตใจ (Creating Mixed Media Artworks: The Sub-conscious Mind's Space for Mental Therapy) เกิดข้อค้นพบใหม่ องค์ความรู้ใหม่ หรือ นวัตกรรมใหม่ ดังนี้

จากการศึกษาค้นคว้าการสร้างสรรค์ผลงานจากวัสดุสำเร็จรูป เส้นใย โลหะขนาดเล็กด้วยกลวิธีถัก ดัด สอดประสานคล้องเกี่ยวพัน จนเกิดเป็นรูปทรงที่ต้องการ ทำให้ได้เข้าใจเนื้อแท้ของวัสดุมากยิ่งขึ้น อีกทั้งในการสร้างสรรค์ ทดลองในวิจัยแต่ละครั้งได้ทราบถึงนัยยะ ที่แฝงไว้ในกลวิธีของการสร้างสรรค์เข้าใจการใช้วัสดุในศิลปะสื่อผสมกับการสื่อความหมายในแต่ละชิ้นงาน สามารถนำไปพัฒนาผลงานให้สำเร็จบรรลุตามวัตถุประสงค์ ตลอดระยะเวลาที่ผ่านมาจนทำให้เทคนิคและกลวิธีดังกล่าวกลายเป็นเอกลักษณ์และเป็นตัวแทนของผู้สร้างสรรค์ ดังนั้นในวิจัยนี้จึงมีความคิดที่อยากพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ในส่วนการปรับเปลี่ยนแนวเรื่อง โดยอาศัยเนื้อหาที่มีผลกระทบต่องิตใจในช่วงเวลาหลังจากนี้ พัฒนารูปทรง ที่จะสามารถตอบสนองแนวความคิด จากกลวิธีที่ถักดัดในชิ้นงานต่อไป โดยอาศัยการศึกษาผลงานของศิลปินทั้งในประเทศไทย และนานาชาติ รวมถึงการศึกษาค้นคว้า เอกสาร ตำรา บทความที่เกี่ยวข้องที่จะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาผลงานควบคู่กันไป แต่ทว่า ศิลปะรูปแบบศิลปะสื่อผสม ที่เป็นเชิงวิชาการ รวบรวมเป็นตำรา มีน้อยมาก และเนื้อหาที่หาได้นั้นไม่ได้มีการเขียนในการวิเคราะห์เชิงลึกมากนัก จะหาข้อมูลการวิเคราะห์งานเชิงลึกได้มากจากการศึกษาค้นคว้างานในต่างประเทศ แต่อาจจะมึขีดจำกัดในเรื่องภาษา จึงทำให้การศึกษาค้นคว้าได้ไม่ดีเท่าที่ควร แต่ถึงอย่างนั้นศิลปิน

รุ่นใหม่ในปัจจุบันก็นับว่า มีความสนใจในการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบศิลปะสื่อผสม ศิลปะการติดตั้งและการจัดวาง ยังมีจำนวนน้อย ไม่เป็นที่นิยมในหมู่นักศิลปินนักสร้างสรรค์ในประเทศไทย จากการวิเคราะห์ส่วนตน มองว่า สาเหตุมาจากหลายปัจจัย อาทิเช่น เอกสารวิชาการทางด้านศิลปะสื่อผสมและศิลปะการติดตั้งและการจัดวาง มีน้อย ส่วนใหญ่ที่พบมากในประเภทบทความวิชาการ และบทสัมภาษณ์ ประกอบเวทีงานประกวดศิลปกรรม ต่าง ๆ ในระดับชาติ เท่านั้น ความไม่เข้าใจอย่างลึกซึ้งจึงอาจจะมีผลต่อการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบดังกล่าว ประกอบกับ ไม่มีการเขียนหรือตีพิมพ์เป็นหนังสือประกอบการเรียน มีเพียง บทความที่ถูกตีพิมพ์ใน วารสาร หนังสือแสดงผลงานทางศิลปะเท่านั้น ผู้สร้างสรรค์มีความประสงค์ที่จะศึกษาค้นคว้าองค์ความรู้เกี่ยวกับศิลปะสื่อผสมนี้ เริ่มต้นโดยการรวบรวมข้อมูลตามวารสาร หนังสือทางด้านศิลปะเพื่อนำมาเป็นข้อมูลเบื้องต้นต่อการศึกษาค้นคว้าในเขียนวิจัยสร้างสรรค์ ทั้งนี้เพื่อให้ผลงานมีความสมบูรณ์ที่สุดและเป็นตัวอย่างต่อคนที่สนใจศึกษาศิลปะในรูปแบบศิลปะสื่อผสม นอกจากการศึกษาข้อมูลเชิงเอกสารแล้วองค์ความรู้ที่ผู้สร้างสรรค์ได้รับคือข้อค้นพบด้านเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานใน วิจัยนี้ ดังนี้

วิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อผสม: พื้นที่สภาวะของจิตใต้สำนึกเพื่อการบำบัดจิตใจ (Creating Mixed Media Artworks: The Subconscious Mind's Space for Mental Therapy) เป็นการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบศิลปะสื่อผสม (Mixed Media Art) โดยมีการใช้ Found object คือ วัสดุสำเร็จรูป หมายถึง วัสดุที่ถูกใช้สอยและไม่มีประโยชน์ใน การใช้สอยแล้ว และ วัสดุเหล่านั้นที่ผู้สร้างสรรค์นำมาใช้มีคุณค่าต่อจิตใจ มีเรื่องราวที่เคยผูกพันร่วมกัน โดยอาศัยวัสดุหรือวัตถุเหล่านี้เป็นตัวแทนในการแสดงออก โดยมีการผสมผสานวัสดุหรือรูปแบบทางศิลปกรรมที่มากกว่า 2 รูปแบบ หรือ 2 ชนิดขึ้นไปโดยอาศัยการอ้างอิง ตามเนื้อหาของ อาจารย์วิโชค มุกตมณี (ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะทัศนศิลป์) ที่เคยเขียนไว้ ดังนี้ “การนำสื่อทางศิลปะแต่ละประเภทมาผสมผสานกัน หมายถึง การนำเอาสื่อด้านต่าง ๆ ของศิลปะ มาผสมผสานกันอย่างกลมกลืน แล้วแต่ศิลปิน

จะสร้างสรรค์ผลงาน เช่น การระบายสีน้ำมัน การวาดเขียน และ การนำวัสดุปะติด มาผสมผสานกันไว้ในงานศิลปะ จะเห็นได้จากผลงานสื่อผสมรูปแบบ 2 มิติ และสื่อผสม รูปแบบ 3 มิติ หรือศิลปะการติดตั้งและการจัดวาง นอกจากนี้ยังมีการนำเอากลวิธี (Techniques) มาผสมผสานกัน หมายถึง การนำเอากลวิธีแต่ละชนิดมาผสมผสานกันได้อย่างกลมกลืนในงานศิลปะโดยใช้กลวิธีสื่อ ที่ศิลปินค้นคว้าทดลอง มาผสมผสาน เช่น การใช้สี การใช้เส้น การใช้พื้นผิว การใช้วัสดุต่าง ๆ มาผสมผสานกันในงาน 2 มิติ หรือผลงาน 3 มิติ ซึ่งอาจเป็นสื่อ เดียวกันหรืออาจจะใช้สื่อต่างชนิดกันแล้วแต่ศิลปินจะสร้างสรรค์ (วิโชค มุกตามณี, 2554)

ข้อค้นพบที่สำคัญในการทำงานศิลปะสื่อผสมและศิลปะการติดตั้งและการจัดวาง ที่ทำให้ผู้สร้างสรรค์เกิดความเข้าใจในการใช้วัสดุ คือ วัสดุและการนำมาใช้ในผลงานทัศนศิลป์ นั้นสามารถจำแนกตามความเข้าใจ ดังนี้ 1) วัสดุจริง คือ วัสดุที่มีความหมายในตัววัสดุเอง เมื่อนำมาใช้ในผลงานศิลปะ วัสดุจะแสดงตัวตนหรือตีความหมายให้มีความเกี่ยวเนื่องและมีความหมายต่อผลงานสร้างสรรค์ โดยความหมายของวัสดุนั้นไม่เปลี่ยนจากความหมายเดิม 2) วัสดุจริงที่ใช้แทนค่าทัศนธาตุทางศิลปะ คือ ในข้อนี้วัสดุที่เลือกนำมาสร้างสรรค์นั้นอาจเป็นวัสดุจริงแต่เมื่อนำมาสร้างเป็นผลงานศิลปะแล้ววัสดุนั้นจะไม่แสดงตนและไม่ได้ให้ความหมายต่อผลงานศิลปะ เป็นเพียงสิ่งที่ถูกนำมาแทนค่าเป็นทัศนธาตุเท่านั้น ไม่มีความหมายต่อผลงานเลย องค์ความรู้ ความเข้าใจที่เกิดขึ้นผู้สร้างสรรค์จะนำไปพัฒนาผลงานต่อไปลำดับต่อไป อีกทั้งยังค้นพบว่าการสร้างสรรค์ผลงานไม่จำเป็นที่จะต้องละทิ้งเทคนิคกลวิธีที่เคยสร้างสรรค์เสมอไป การพัฒนาผลงานมีหลากหลายช่องทาง ขึ้นอยู่กับว่าผู้สร้างสรรค์ต้องการพัฒนาส่วนใดในผลงาน ดังกล่าว เช่น ในวิสัยสร้างสรรค์นี้ ผู้สร้างสรรค์มุ่งเน้นพัฒนารูปทรงสัญลักษณ์และแนวเรื่อง ที่มีแรงบันดาลใจที่จะพัฒนาต่อจากวิสัยสร้างสรรค์ที่ผ่านมา ผ่านกลวิธีที่ถนัดและบ่งบอกความเป็นเอกลักษณ์ที่ชัดเจน ไม่ได้มุ่งเน้นพัฒนาด้านเทคนิคแต่อย่างใด กลับให้ความสนใจในการพัฒนาแนวเรื่องให้ไปตามแรงกระตุ้นที่เกิดขึ้นต่อสถานะที่มีผลกระทบต่อจิตใจแทน ปรับเปลี่ยนสีของเส้นใยโลหะ และรูปร่างรูปทรง ที่ปรากฏในผลงานให้มีความสอดคล้องกับแนวเรื่องเพื่อตอบสนองให้เป็นไปตามที่ได้ระบุไว้ในแนวความคิดเบื้องต้น

2. ผลการสร้างสรรค์แสดงลักษณะเฉพาะตนของผู้สร้างสรรค์ ดังนี้

วิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อผสม: พื้นที่สภาวะของจิตใต้สำนึกเพื่อการบำบัดจิตใจ (Creating Mixed Media Artworks: The Subconscious Mind's Space for Mental Therapy) เป็นผลงานที่แสดงเนื้อหาที่ถูกต้องความในอีกแง่มุม ที่เน้นเรื่องการศึกษาศิลปะกับการบำบัด เรื่องราวที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของผู้สร้างสรรค์ และเพื่อทำความเข้าใจสภาวะสองชั่วที่เกิดขึ้นภายในใจถ่ายทอดลงสู่ผลงานสร้างสรรค์ ดังวิจัยที่ผ่านมา เรื่องราวที่เป็นแรงบันดาลใจเบื้องต้นสะท้อนความเป็นปัจเจกส่วนตน และเกิดขึ้นกับผู้สร้างสรรค์จริง เป็นเหตุให้เข้าใจถึงเรื่องราวที่แสดงออกอย่างถ่องแท้ นอกจากนี้ยังมองว่าผลงานที่ปรากฏมีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะ การทำความเข้าใจความหมายอันซ่อนเร้นที่ปรากฏในผลงานสร้างสรรค์ตลอดระยะเวลาของการทำงาน รวมไปถึงการเลือกสรรวัสดุที่ใช้ถ่ายทอดทำให้ผลงานมีความโดดเด่น ชัดเจน ผลงานสร้างสรรค์ทุกชิ้น ไม่สามารถทำซ้ำได้อีก

3. ผลงานสร้างสรรค์ มีความเป็นต้นแบบ ดังนี้

ความเป็นต้นแบบในวิจัยสร้างสรรค์ เรื่องการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อผสม: พื้นที่สภาวะของจิตใต้สำนึกเพื่อการบำบัดจิตใจ (Creating Mixed Media Artworks: The Subconscious Mind's Space for Mental Therapy) เป็นกระบวนการสร้างสรรค์ในรูปแบบศิลปะสื่อผสม กึ่งนามธรรม โดยการใช้เส้นใยโลหะขนาดเล็ก เป็นการแทนค่า เส้น ทศนาฏในหลักองค์ประกอบศิลป์ ด้วยกลวิธีการถักดัด วัสดุ สอดประสานไป มา โดยมีนัยยะแสดงถึงการทวนกลับ ทวนคิด มีความหมายทางความรู้สึก และเป็นทัศนธาตุหลักในการเชื่อมโยงวัสดุและวัตถุแต่ละชนิด ในผลงานสร้างสรรค์เข้าไว้ด้วยกันกลวิธีและการเลือกสรรวัสดุเส้นใยโลหะนี้ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาค้นคว้า ตลอดระยะเวลา ราว 10 ปี เป็นที่ยอมรับในกลุ่มคนสร้างสรรค์งานศิลปะด้วยกัน และยังได้รับการันตีในระดับชาติ และนานาชาติ จากการส่งงานประกวดและได้รับการพิจารณารางวัลในหลายเวที รวมถึงได้ร่วมงานแสดงในนิทรรศการงานศิลปะนานาชาติบ่อยครั้ง ดังนั้นผู้วิจัยจึงมั่นใจยิ่งว่า กลวิธีของเทคนิคงานสร้างสรรค์นี้ มีความเป็นต้นแบบและเป็นตัวแทนของผู้สร้างสรรค์ได้

4. ความเป็นศิลปะ (Artistic form) ดังนี้

วิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อผสม: พื้นที่สภาวะของจิตใต้สำนึกเพื่อการบำบัดจิตใจ (Creating Mixed Media Artworks: The Sub-conscious Mind's Space for Mental Therapy) เป็นผลงานถ่ายทอดในรูปแบบศิลปะสื่อผสม และศิลปะการติดตั้งและการจัดวาง โดยอาศัยกลวิธีผสมผสานวัสดุที่หลากหลาย ประกอบกับจนก่อให้เกิดรูปร่างรูปทรง ที่มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตนที่ถูกสร้างจากวัสดุเส้นใยโลหะขนาดเล็ก รูปทรงแต่ละส่วนถูกสร้างจากความรู้สึกที่เป็นนามธรรมของความคิดความรู้สึกในจิตใจ ถูกแฝงไว้ในลักษณะเส้นที่มีการเคลื่อนไหวเกี่ยวพันกันไปมา ไร้ซึ่งต้นสายปลายเหตุ บ่งบอกเนื้อหาที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการถ่ายทอด อารมณ์ความรู้สึกผสมลงในเส้นแต่ละเส้น และผสมกับวัตถุที่มีความผูกพันจนเกิดเป็นรูปทรงใหม่กึ่งนามธรรม ที่เป็นตัวแทนของผู้สร้างสรรค์ที่มีต่อบุคคลที่กล่าวอ้างไว้ในแนวความคิดเบื้องต้น

5. ผลกระทบหรือปฏิกิริยาที่เกิดขึ้นจากสังคม หรือ จากวงวิชาการ

วิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อผสม: พื้นที่สภาวะของจิตใต้สำนึกเพื่อการบำบัดจิตใจ (Creating Mixed Media Artworks: The Sub-conscious Mind's Space for Mental Therapy) เป็นผลงานที่ใช้สื่อความหมายแทนค่าความรู้สึกของผู้สร้างสรรค์ ที่มีต่อประสบการณ์ ความทรงจำ สภาวะจิตใจที่มีต่อบุคคลอันเป็นที่รัก อารมณ์นามธรรมเหล่านี้สร้างสรรค์ให้เป็นรูปธรรมผ่านเส้นทัศนธาตุในหลักองค์ประกอบศิลป์ การวัดค่าและประเมินผลงานสร้างสรรค์ส่วนใหญ่เป็นไปตามรสนิยมประสบการณ์การรับรู้ของแต่ละบุคคล

ปฏิกิริยาที่เป็นผลต่อผลงานสร้างสรรค์ชุดนี้ ได้รับการยอมรับให้ร่วมจัดแสดงผลงานในการประกวดศิลปกรรมแห่งชาติ โดยมีกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิทางทัศนศิลป์ ศิลปินแห่งชาติ หลายท่านเป็นกรรมการพิจารณา รวมถึงผลงานชุดที่ 2 ในวิจัยสร้างสรรค์ ถูกรับเชิญให้เข้าร่วมจัดแสดงผลงานร่วมกับศิลปินชั้นนำในประเทศไทย ในโครงการจัดแสดงผลงานศิลปกรรม นิทรรศการ “ชัด” นิทรรศการ “ธรรมดา” โดยหอธรรมพระบารมี จังหวัดฉะเชิงเทรา เป็นต้น นอกจากนี้ผลงานสร้างสรรค์หลายชิ้นงานของผู้สร้างสรรค์มีการถูกนำไปอ้างอิงในวิจัยสร้างสรรค์บ่อยครั้ง

ข้อเสนอแนะ

วิจัยสร้างสรรค์ฉบับนี้ เป็นฐานข้อมูลสำหรับผู้สนใจศึกษาการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อผสมและศิลปะการติดตั้งและการจัดวาง รูปแบบกึ่งนามธรรม ซึ่งเป็นการคลี่คลายจากรูปทรงที่มีในความเป็นจริงเกิดจากสภาวะของจิตใจ ผสมผสานระหว่างข้อมูลจริงกับจินตนาการของผู้สร้างสรรค์ที่มีแรงบันดาลใจจากสภาวะภายในจิตใจที่เกิดจากประสบการณ์ในอดีตหากมีผู้สนใจจะค้นคว้าเพื่อทำการสร้างสรรค์ผลงานตามแนวเรื่องดังกล่าว ควรมีการปฏิบัติดังนี้

1. มีการศึกษาข้อมูลเอกสารตำราที่เกี่ยวข้องในการสร้างสรรค์ให้กระจ่างทั้งข้อมูลเอกสาร และข้อมูลภาคสนาม อิทธิพลทางศิลปกรรม ซึ่งข้อมูลดังกล่าวควรมีความเกี่ยวเนื่องและมีผลต่อการสร้างสรรค์
2. มีการวิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลให้ลึกซึ้งเพื่อนำไปสู่การกำหนดเป้าหมายในการสร้างสรรค์ผลงาน
3. เทคนิคควรมีการศึกษาทดลองให้เกิดความชำนาญและเข้าใจลักษณะของวัสดุ อุปกรณ์ ก่อนที่จะนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ ทั้งนี้เพื่อลดปัญหาก่อนนำมาสู่ผลงานสร้างสรรค์ผลงานจริง
4. การสร้างสรรค์ผลงานนั้นควรมองเรื่องที่ใกล้ตัวและเกิดขึ้นจริงกับผู้สร้างสรรค์เอง จะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองได้อย่างรวดเร็ว
5. การให้ความสำคัญในการศึกษาค้นคว้าและการเคารพต่อการอ้างอิงข้อมูลในการสืบค้นอย่างทุกครั้ง
6. การเคารพผู้อื่น ด้วยการไม่คัดลอกงาน หรือแอบอ้างสิทธิ์ใด ๆ ที่เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ของศิลปิน หรือนักวิชาการ ที่เราได้ศึกษาค้นคว้า

เอกสารอ้างอิง

- กิตติกร มีทรัพย์. (2559). **พื้นฐานทฤษฎีจิตวิเคราะห์**. กรุงเทพฯ: หญิงสาว.
- หวีศักดิ์ สิริรัตน์เรขา. (2550). **ศิลปะบำบัด ศาสตร์และศิลป์แห่งการบำบัด**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

- พินรี สันต์พิทักษ์. (2567). **Temporary Insanity**. ค้นเมื่อ 6 มกราคม 2567, จาก <https://www.bangkokbiznews.com/lifestyle/art-living/1046904>
- วิโชค มุกดามณี. (2554). **สื่อประสมและศิลปะการจัดวางในประเทศไทย**. กรุงเทพฯ: หอศิลป์มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สมพร รอดบุญ. (2551). **ศิลปะรูปแบบอินสตอลเลชันอาร์ต Installation art: บทการแสดงศิลปกรรมแห่งชาติครั้งที่ 54**. เชียงใหม่ : คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- อิมหทัย สุวัฒน์ศิลป์. (2551). **เส้นผม: สายใยรักครอบครัว**. ปรินญานพนธ์ปรินญานศิลป์มหาบัณฑิต สาขาศิลป์ไทย บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- Chiharu, S. (2008). In **Silence**. Retrieved September 10, 2023, from <http://www.chiharu-shiota.com>

การทำพาดินาด้วยพืชบนทองแดง:
ทางเลือกงานหัตถศิลป์โลหะปลอดสารพิษ
จากผักผลไม้ไทย
Plant-Based Solutions for Metalcraft:
Alternative Non-Toxic Copper
Patination Method from Thai Fruits
and Vegetables

ภัททิยา หาพุดพงษ์¹

Pattiya Harputpong

เอกชาติ จันอุไรรัตน์²

Eakachat Joneurairatana

วีรวัฒน์ สิริเวสมาศ³

Veerawat Sirivesmas

¹ นักศึกษาหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต, สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ (หลักสูตรนานาชาติ), คณะมัณฑนศิลป์, มหาวิทยาลัยศิลปากร

Doctor of Philosophy in Design Arts student, Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University. (E-mail: h.pattiya@gmail.com)

² ศาสตราจารย์ ดร., สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ, คณะมัณฑนศิลป์, มหาวิทยาลัยศิลปากร
Professor, Department of Interior Design, Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University. (E-mail: ejeak9@gmail.com)

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

บทคัดย่อ

กระบวนการสร้างพัตินาในงานหัตถศิลป์โลหะโดยทั่วไปมักใช้สารเคมีที่มีฤทธิ์กัดกร่อนสูงและเป็นพิษ แม้ว่าที่ผ่านมาจะมีการศึกษาการสร้างพัตินาโดยใช้สารที่ความเป็นพิษต่ำและปลอดภัย แต่ยังคงมีการศึกษาการใช้สารจากพืชไม่มากนักบทความวิจัยนี้นำเสนอการทดลองที่ดำเนินการในกรุงเทพมหานคร ประเทศไทยตั้งแต่เดือนมีนาคมถึงมิถุนายน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อทดสอบความสามารถของผักและผลไม้ไทยในการสร้างคราบพัตินาบนทองแดง รวบรวมและวิเคราะห์พัตินาที่มีสีและลวดลายโดดเด่น และจัดทำข้อเสนอแนะสำหรับการนำเทคนิคนี้ไปใช้ในงานหัตถศิลป์โลหะ ในการทดลองใช้น้ำและเนื้อสดจากผักผลไม้ไทย 8 ชนิดทาบนทองแดงหนา 0.1 มม. เป็นเวลา 3-4 วัน ส่งผลเป็นพัตินาที่แตกต่างกันพบว่าผักผลไม้ที่มีค่า pH 2 สร้างคราบพัตินาสีเขียวด้าน ในขณะที่ pH 4-5 สร้างคราบพัตินาที่มีสีเหลืองรุ้ง อย่างไรก็ตาม มะเขือเทศซึ่งมีค่า pH 2 สร้างคราบสีเขียวด้าน ในขณะที่มะม่วงซึ่งมี pH 4 สร้างคราบสีเหลืองรุ้ง ชี้ให้เห็นว่า แม้ว่าค่าความเป็นกรดจะเท่ากันแต่น้ำผลไม้ที่มีความหวานส่งผลให้เกิดพัตินาสีเหลืองรุ้ง การวิเคราะห์ SEM แสดงให้เห็นว่าชั้นคราบกัดกร่อนที่หนาจะปรากฏเป็นสีเขียว ในขณะที่ชั้นที่บางกว่าจะปรากฏเป็นสีเหลืองรุ้ง โดยไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญในส่วนประกอบ น้ำผักและผลไม้ทั้ง 8 ชนิดนี้สามารถสร้างคราบพัตินาที่มีลวดลายและเฉดสีหลากหลาย ตั้งแต่สีเขียวด้านไปจนถึงสีเหลืองรุ้งและสีเทาอมม่วง สารจากพืชเหล่านี้จึงเป็นทางเลือกที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในงานออกแบบเครื่องประดับ ผลิตภัณฑ์ และหัตถศิลป์โลหะ

คำสำคัญ: พัตินา, จากพืช, ทองแดง, เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม, งานหัตถศิลป์โลหะ

Abstract

The patination process in metalcraft traditionally involves highly corrosive and toxic chemicals. Although low- and non-toxic patination methods have been explored, plant-based materials remain under

researched. This study, conducted in Bangkok, Thailand from March to June, set objectives to experiment with Thai fruits and vegetables' ability in creating patinas on copper, catalog those producing distinctive results, and provide a discussion and suggestions for this alternative, plant-based, non-toxic patination method in metalcraft. Eight solutions were applied to 0.1mm thick copper sheet for 3-4 days, resulting in a variety of non-toxic patinas. It was found that plant solutions with pH 2 created a matte green patina, while pH 4-5 produced iridescence. However, despite being both pH 4, Tomato created matte green, and Mango produced iridescence, suggesting sweeter juice content leads to iridescence. SEM analysis revealed that thicker layers of corrosion products appear green, while thinner layers appear iridescence, with no significantly difference in components. The eight Thai fruits and vegetables solutions resulted in patinas in a range of textures and hues from matte green to shiny iridescence and semi-matte gray-purple. These plant-based solutions offer an eco-friendly option for jewelry, product design, and metal craft.

Keywords: Plant-Based, Patination, Copper, Eco-Friendly, Metalcraft

Introduction

A patina is a film of finishing on the surface of the metal. According to Runfola (2014), There are two types of metal patina: Reactive patina is a layer of corrosion products generated by oxidation. Sometimes that layer is called corrosion products. Non-reactive patina is a layer of substances applied for a decorative purpose, such as pigments or a finishing mixture that are not the result of the oxidation

process of the piece of metal.

Copper and its alloys, for example, brass, bronze, and sterling silver naturally develop a layer of reactive patina over time. The patina most well-known for its aesthetic attribute is the green-blue patina, which is the effect of Cu(II)-ion. An equally common patina is the brown-black type, which is the effect of cuprite (Cu₂O) (Leygraf et al, 2019). Usually, these natural patinas from weathering take months or years to develop.

Chemical solutions help speed up the natural weathered appearance that usually require months, years, or decades of exposure. With the use of pure chemicals, the patina can become visible quickly. These chemical solutions are highly corrosive which makes them toxic.

Chronic disease among metalsmiths and jewelry makers is a long-running problem that affects workers in this field. As Divya & Prasad (2018) mentioned in a review article, many chemicals, such as asbestos, arsenic, cadmium, chromium, nickel, and others are involved in the jewelry-making routine. The exposure to toxic chemicals leads to conditions such as lung diseases and skin diseases. Jewelry making practice requires workers to follow the safety guidelines. However, the safety guidelines and protections are sometimes neglected due to inconvenience or inaccessibility. In some cases, the cost of acquiring chemicals and safety equipment prevents beginners to start exploring metalcrafts.

Nevertheless, pure chemical solutions are not the only way to induce a patina on metal. Previous studies in the field show effort to explore non-toxic and low-toxic alternatives to create patina. In an area

research paper by Jerman-Melka (1996), a series of solutions such as condiments which usually contains sodium and edible acids, household cleaning products such as bleach which contains Chlorine, along with commonly found source of Ammonia: cat litter, were explored as a patina-inducing solutions. The application methods and the description of the results were offered in the Jerman-Melka's 1996 study. However, the study only offered one solution derived directly from plant: Lemon Juice with Salt and Rice. In a 2017 study by Roubroumlert & Thongnopkul (2017), a series of chemical cleaning products were found efficient in serving as alternatives as patina inducing solutions to the highly toxic chemicals commonly used in the practice, offering alternative patina solutions with lower toxicity that are easier to acquire for craftsmen and artists. The 2017 study found that pH level corresponds to the colors of patina which resulted in green for the acidic, red and brown for neutral solutions, dark brown and black for alkaline solutions.

This study, inspired by how food develops a patina on kitchen utensils and considering Thailand's abundance of fruits and vegetables, aims to explore alternative methods to induce patinas on copper without relying on toxic chemicals.

Objectives of Research

1. To experiment with Thai fruits and vegetables' ability in creating patinas on copper for application in metalcraft.
2. To catalog and analyze Thai fruits and vegetables that produce distinctive patina results for application in metalcraft.

3. To offer a discussion and suggestions for the practical application of this alternative, plant-based, non-toxic patination method in metalcraft.

Expected Benefits

The expected benefits include providing artisans and craftsmen with a non-toxic methodology for copper patination using Thai fruits and vegetables. This sustainable, natural alternative offer to protect craftsmen's health and also to overcome accessibility issues. The results of this study can help artisans and craftsmen make informed decisions about adopting these natural materials in their artistic and craft practices.

Scope of Research

The researcher experimented with eight types of Thai fruits and vegetables included tamarind, lime with sawdust as the medium, tomato, mango, watermelon, rose apple, Thai chili, and red onion. These natural solutions were applied at normal indoor temperature in Bangkok to pieces of rolled copper sheet, measuring 4x4 cm, with a thickness of 0.1mm, made of 99% copper, and left for 3-4 days to develop patinas. The researcher observed the visual and textural effects of the patinas and recorded the results. Four patinas—matte green from lime, iridescences from mango and watermelon, and gray-purple from red onion—were analyzed using Scanning Electron Microscopy (SEM) to determine the atomic components of the corrosion products forming the four patinas, which share some similarities and differences.

Terminology

1. ‘Patina’ refers to the thin layer that forms on the surface of copper and other metals due to exposure to environmental conditions. This layer can provide various textures and colors to the metal, enhancing its visual appeal.

2. ‘Solution’ refers to ‘Patina Solution’ which is the liquid or paste that can induce the occurrence of a reactive patina layer when applied to a clean metal surface.

3. ‘Non-Toxic’ in the context of this article, refers to the use of natural sources, specifically Thai fruits and vegetables, to create patinas on copper without using traditional chemical methods or toxic substances. The non-toxic solutions in this research are not toxic for human. They can be handled and applied to copper in a studio setting that doesn’t require special protection or ventilation. They don’t emit toxic fumes, don’t burn the skin or soft tissues, and the waste water from the patination process doesn’t contain chemicals that can be toxic to the environment or human health.

4. ‘Corrosion Products’ refers to the compounds that result from the chemical reactions between a metal and its environment during the corrosion process.

5. ‘Iridescence’ in colors is an occurrence when the change in colors depends on the direction of observation caused by the reflection of the microstructures not by the selective reflection or absorption of light as in the case of pigments. (Guenther, Steel, & Bayvel. 2005)

6. ‘Thai Fruits’ the word ‘Fruit’ means ‘the fleshy or dry ripened ovary of a flowering plant, enclosing the seed or seeds.’ (The

Editors of Encyclopaedia Britannica, 2024). ‘Thai fruits’ are tropical fruits typically found Thailand. They might as well be commonly found in other countries in the South East Asia.

7. ‘Vegetable’ is a culinary term referring to the non-fruit parts of plants that are used in cooking.

Research Framework

This study was divided into three phases. The first phase ‘Preparation’ was basic research. The researcher conducted a literature review on related topics, prepared materials (copper sheet, fruits and vegetables), and equipment (pH indicator, containers). In the second phase ‘Experiment’, the researcher applied different Thai fruits and vegetables to copper sheets to create patinas. In the third phase ‘Analyze and Report’, researcher described and analyzed the properties of the patina results in regarding the possibility to apply them to metal crafts and design products. The researcher acquired a Scanning Electron Microscopy (SEM) to determine chemical components of the corrosion products, gaining a deeper understanding of the patinas. Lastly, the researcher reported the data acquired.

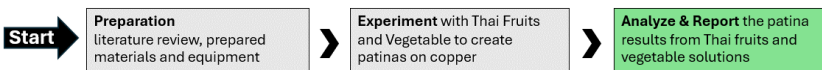


Figure 1 - Diagram Shows Research Framework

Methodology



Image 1 – (left) Lime Juice pH Level is 2, (right) Rose apple pH Level is 4

The methodology of the study is basic research. During the ‘Experiment’ phase, the researcher tested for pH level of each plant-based solutions, and applied the solutions to copper sheets measuring 4x4cm in size and 0.1mm in thickness. The methods used were natural experimentation, observation, and data reporting.



Image 2 – The procedure of applying Tamarind Paste solution to copper sheet and the patina result

In the process of Analyze & Report researcher made observations and also acquired Scanning Electron Microscopy (SEM) Operation tests, a method for high resolution surface imaging, on

selected samples, to gain a scientific understanding of the chemical components of the patina result. The SEM test is a Natural Experiment and Data Reporting.

Research Findings Summary

According to objective 1, ‘To experiment with Thai fruits and vegetables’ ability in creating patinas on copper for application in metalcraft,’ it was found that the selected Thai fruits and vegetables are able to create patinas on copper and can be applied to metalcraft.

According to objective 2, ‘To catalog and analyze Thai fruits and vegetables that produce distinctive patina results for application in metalcraft,’ and objective 3, ‘To offer a discussion and suggestions for the practical application of this alternative, plant-based, non-toxic patination method in metalcraft,’ the researcher carried out discussions, analyses, and provided suggestions for each solution as follows:

1) Lime Juice - The lime juice was derived from fresh lime fruits. Since lime juice was watery, a medium was needed to hold the juice against the surface of the copper. In this experiment, sawdust was used. The patina developed after two days but became more prominent the longer reacted. After four days, the result revealed a green patina which adhere well to the copper. The result also displayed shiny brown finish in other areas. This solution gives a fast, reliable result that adheres well and presents interesting colors and texture.

Table 1 – Lime Juice Solution Application and Result

Lime Solution			
Patina Result Image	pH	Application Method	Patina Result Description
 <i>Image 3 – Patina from Lime Juice and Sawdust</i>	2	Apply freshly squeezed lime juice to the copper. Keep in a container filled with sawdust to allow reactive solution to oxidize. Leave for 4 days. Clean gently with soft brush and dish soap, pat dry and let exposed to the air for 1 more day for a better appearance of green patina.	Shiny brown patina with matte green patina (verdigris) in the shapes of the medium (sawdust). The verdigris occurs in area surrounding the edges of the sawdust shape where the acidic lime juice most concentrated at.

2) **Tamarind** - Both store-bought and homemade tamarind paste work similarly. The researcher applied tamarind paste with brush on copper. Tamarind paste reacted with copper as long as it remained humid and could be reactivated with water. It produced a green patina after a few minutes. The sample was left for three days for the solution to dry down. The cleaning with water was necessary but it removed the green patina that did not adhere well to the surface. However, the surface left by the corrosion had an interesting texture and colors. Tamarind paste is best applied in a thin layer to allow the green patina to adhere properly to the surface. Regarding its application to craft and design objects, tamarind paste reacts quickly to copper but may be difficult to control the result. A layer of protective finish is necessary to keep the green patina from falling out.

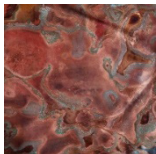
Table 2 – Tamarind Solution Application and Result

Tamarind Solution			
Patina Result Image	pH	Application Method	Patina Result Description
 <i>Image 4 – Patina from tamarind paste</i>	2	Apply tamarind paste to the copper surface with a brush. Keep in a container for 3 days. For the 4 th day, leave the container lid open. Clean gently with a soft brush and dish soap. Pat dry. Leave the copper to react with the air for 1 day or more for the green patina to develop.	Matte, corroded surface in the shape of brush strokes in between spots of shiny transparent brown patina. Patches of pink color on the outermost corroded edges to matte green.

a. Tomato – The researcher cut and crushed tomatoes to create a pulpy solution and applied it directly to the metal surface. Tomato juice (pH 4) is weakly acidic; however, it produces matte green patina after 4 days. This solution started to show a result after 2 days but it was the most prominent and durable after 4 days.

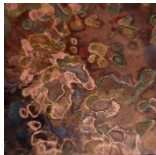
The patina from tomato solution has green areas that adhere well to the copper surface and presents interesting light and dark pink, and iridescence in other areas. The green patina occurs around the shape of the tomato slices, the sizes and placements can be planned to utilize this effect. It is suitable and durable for applying to art, craft, and design objects.

Table 3 – Tomato Solution Application and Result

Tomato Solution			
Patina Result Image	pH	Application Method	Patina Result Description
 <i>Image 5 – Patina from tomato</i>	4	Cut the tomatoes into small pieces. Place on the surface of copper. Leave for 3-4 days. Clean gently with a soft brush and dish soap. Pat dry. Let sit in the air for 1 more day for the patina to react with the air for a better appearance of verdigris.	Slightly matte, light pink copper surface where the flesh covered. Outlines of matte mint green corrosion products where the juice was most concentrated at. Some patches of shiny, iridescent patina.

b. Rose Apple – The researcher cut the fruit into small pieces. The rose apple was rich with the mildly acidic juice and the flesh acted as a medium that held the juice against the surface very well. This solution took 4 days to fully react with copper. The iridescent patina became darker with longer reaction time with the copper. It featured multicolored patina that adheres well to the surface. This solution can be interestingly applied to metalcraft for art, craft, and design projects.

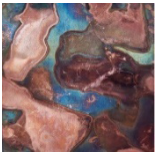
Table 4 – Rose Apple Solution Application and Result

Rose Apple Solution			
Patina Result Image	pH	Application Method	Patina Result Description
 <i>Image 6 – Patina from rose apple</i>	4	Keep the copper sheet and the chopped guava in the container for 3 days. Clean gently with a soft brush and dish soap. Pat dry.	Shiny light and dark iridescent (dark orange, green, blue, purple) stains along with the prominent corroded shapes in matte green and pale pink.

c. **Mango** - A ripen mango was peeled and crushed into liquid consistency before being applied to the copper surface. After 4 days, the solution created a shiny, multicolored, iridescent patina on copper. The colored film generated by mango was the most vibrant compared to patinas from other Thai fruit and vegetable solutions experimented in this study.

The vibrancy produced by this solution can benefit designs that require colorful finishing but concerned with sustainability. However, the iridescent patina from mango solution is thin and can be affected from rubbing and wearing. A layer of protective finish is necessary.

Table 5 – Mango Solution Application and Result

Mango Solution			
Patina Result Image	pH	Application Method	Patina Result Description
 <i>Image 7 – Patina from mango</i>	4	Peel and crush a ripe mango. Apply to the surface of copper, leave the solution to react to the copper for 4 days. Clean gently with a soft brush and dish soap. Pat dry.	Shiny, iridescent patina (green, blue, pink, purple, orange) in areas contacted with mango juice. Areas covered by the pulp shows exposed copper surfaces due to low oxidation.

d. **Watermelon** – Watermelon pulp was crushed to release the juice. The copper sheet was soaked in the juice and pulp and for 4 Days. Watermelon solution created unique shiny iridescent patina dominant in blue and purple. This solution is a sustainable choice for designs that require colorful finishing. A protective layer is necessary for this patina. Although the layer is quite durable, an oxidation from touch can occur on top.

Table 6 - Watermelon Solution Application and Result

Watermelon Solution			
Patina Result Image	pH	Application Method	Patina Result Description
 <i>Image 8 – Patina from watermelon</i>	5	Apply watermelon juice and pulp to the copper. Make sure the surface of the copper is in contact with the air. Leave for 4-5 days. Wash gently with brush and dish soap.	Iridescent patina in blue and purple. Areas covered in thick pulp has brown color. The patina is shiny.

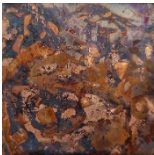
e. **Thai Chili** - Although Thai chili has a pH 5 level, it can induce the green patina on copper. In this experiment, the researcher sliced Thai chilis and sprinkled onto copper surface. The shape of the slices created interesting texture in a well-adhering dark green patina after 4 days. These attributes can interestingly enhance metalcraft.

Table 7 – Thai Chili Solution Application and Result

Thai Chili Solution			
Patina Result Image	pH	Application Method	Patina Result Description
 <i>Image 9 – Thai Chili Patina on Copper</i>	5	Cut the chili into slices. Apply the chili slices to the copper sheet, keep in a closed container for 3 days. Wash and pat dry. Leave in open air for 1 more day for the green patina to settle.	Small spots of semi-matt dark brown and green patina

f. **Red Onion** – The vegetable was diced into small pieces and put on the surface of the copper directly. After 4 days, the copper yielded a unique semi-matte gray-purple and orange-colored patina. The patina from red onion is durable. It does not require an additional protective layer. It is notable that the patina from red onion has a light onion smell.

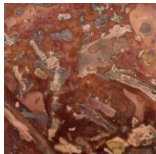
Table 8 – Red Onion Solution Application and Result

Bitter Bean			
Patina Result Image	pH	Application Method	Patina Result Description
 <i>Image 10 – Red Onion Patina on Copper</i>	6	Slice and dice the onion. Place the onion on the copper surface and keep in the container for 3-4 days. Clean gently with a soft brush and dish soap. Pat dry.	A semi-matte patina in gray-purple and dark orange-brown with the outlines of chopped onion

SEM Operation Test Result

The researcher selected 4 patina samples with distinctive visual characteristics: 1) Green patina – lime juice, 2) Colorful iridescent patina - watermelon, 3) Colorful iridescent patina - mango, 4) Semi-matte gray-purple patina – red onion, to undergo the Scanning Electron Microscopy (SEM) test. The purpose was to gain understanding in how the chemistry components relate to their visual characteristics. For further understanding, the test was conducted on two locations on each sample; the patina area, and the area where the copper surface was shown.

Table 9 – SEM Operation Test Result of Lime Juice Solution Sample

Solution		SEM test area	Atomic % of Element				
Name	Image		C	O	Cl	Cu	Mo
Lime Juice		Patina area	50.46	41.02	0.33	8.19	-
		copper area	18.92	7.42	1.15	72.51	-
Watermelon		Patina area	12.59	11.29	0.71	75.41	-
		copper area	11.16	2.90	0.81	85.13	-
Mango		Patina area	20.33	9.44	0.89	69.35	-
		copper area	18.48	6.51	1.40	73.62	-
Red Onion		Patina area	16.20	31.56	-	48.26	3.98
		copper area	14.61	14.09	-	69.23	2.07

According to the SEM result, the corrosion products on the surface of these samples were composed with different percentages of these 5 most noticeable elements: Carbon, Oxygen, Chlorine, Copper, and Molybdenum. Low level of copper atomic percentage indicates that the corrosion products on the surface are thick (being covered). High level of copper atomic percentage means the copper surface is exposed.

In this case, the green patina area on lime juice patina sample resulted in a low atomic percentage of copper, indicating that the green patina was a layer of thick corrosion products. Patinas from watermelon and mango solutions displayed a higher atomic percentage of copper, suggesting that their iridescent patinas were a thin layer of corrosion products. The semi-matte gray-purple patina from red onion presented a thicker layer of corrosion products compared to those from mango and watermelon.

Conclusion

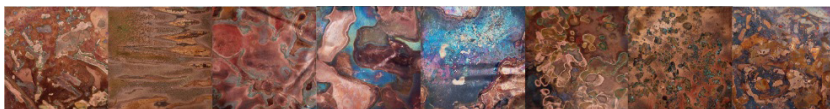


Image 11 – Collection of non-toxic patinas from Thai fruits and vegetables

The SEM result shows that the green color has a thicker layer of corrosive product compared to the layer of corrosive products found in iridescent patinas. This relates to the pH levels of the solutions. Lime and tamarind solutions which produced green patinas have pH 2 level, therefore are more corrosive compared to pH 5-4 solutions producing iridescent patinas.

Each plant-based patina solution generated a patina with unique textures although they might share some characteristics due to the similarity in corrosion products. Lime juice and tamarind paste (pH 2) started to generate green patinas after two days but the patinas became more prominent and durable after four days. The green patina

from lime juice solution was durable but the green patina from tamarind paste easily fell off.

Rose apple and mango (pH 4) are weakly acidic. Both present sweet juice content. After four days, they created colorful, iridescent patina rich in blue tones. Tomato (pH 4) shares the same pH level with rose apple and mango but is more corrosive than them. After four days, the patina from tomato solution resulted in powdery green, light and dark pink, and shiny iridescence.

Fruits and vegetables solutions that generated iridescent patinas have the shared characteristic of being sweet and juicy. Although the pH level may range between 4-5, they generated iridescent patina with thin, shiny colorful film. It was found that solutions from tomato, rose apple, mango, and watermelon shared shiny, iridescent characteristic. Thai Chili was the only solution with an exception for its pH 5 level and the characteristic of green patina. Although weakly acidic, it generated green patina after four days. Lastly, red onion (pH 6), which is low acidic, produced a unique semi-matte gray-purple patina.

Discussion

This significance of this research lies in its offering of eight plant-based patina solutions from Thai fruits and vegetables as an eco-friendly, non-toxic alternatives to the traditional chemical patina solutions. This method is sustainable due to its low impact to the environment. It promotes a better working condition for artisans and designers, and provide an ease of access to patination methods to participants in all levels.

The discussion regarding the results from the study are shown in accordance to each objective as follows:

1. To experiment with Thai fruits and vegetables' ability in creating patinas on copper for application in metalcraft.

The researcher experimented with eight Thai fruits and vegetables by conducting an experiment. The controlled factors were time (4 days) and temperature in Bangkok during the time of the experimentation (29-33°C). A natural observation and data reporting was carried out. It was found that the eight solutions were able to create patinas on copper which were suitable for metalcraft. They varied in acidity level, corrosiveness, and yielded various colors and textures.

2. To catalog and analyze Thai fruits and vegetables that produce distinctive patina results for application in metalcraft.

The data from natural observation regarding the visual and physical characteristic of each patina results in relations to the application in metalcraft was collected.

SEM test results suggested that the green patina from lime juice solution had a thick layer of corrosion products while the iridescent patinas had thin layers of corrosion products. The two types showed similarity in chemical compounds. This led to the conclusion that the thickness of the layer of the corrosion products determines the color of the patina. The acidity or corrosiveness of the solutions relates to the thickness of the corrosion product layer and results in different patina characteristic. As concluded from observations, the fruit solutions with sweet juice content result in iridescent patinas.

3. To offer a discussion and suggestions for the practical application of this alternative, plant-based, non-toxic patination method in metalcraft.

While these patinas may not be as durable as those created by chemical solutions, the sustainable practice behind their creation offers a significance alternative to traditional patination methods. The durability of patinas generated with the plant-based patination method benefits from application to low-contact surfaces, especially when combined with a protection layer. Through thoughtful, problem-solving design, these materials have the potential to yield excellent results.

Regarding the inconsistency in the plant-based patination method. Each solution varies between each harvest and each fruit. The result relies on the content of the solution, the exposure to air, exposure time, and the content of the metal. Impurity and different thicknesses of the metal can differ the result and becomes a challenge. However, the analyses and data collection helped gaining understanding on the basics of different fruits and vegetables. This natural variation results in the uniqueness of the finishing, ensuring that no two pieces are exactly the same.

Suggestion

- The best plant-based solution patinas can be obtained by using pure copper.
- Avoid touching, rubbing or applying heat to patina generated by plant-based solutions.

- A protection layer can prevent plant-based solution patinas from wearing off but comes with a price of altering the colors and luster of the patina a little.
- When applied to a design work or a craft, researcher suggests using cold-joining method for the joints - using the screws rather than soldering – as a way to avoid applying heat which might disturb and change the patina finishing

Reference

- Divya, N. M., & Prasad, A. K. (2018). **Occupational hazards plaguing Jewellery workers: A review**. Thiruvananthapuram : International Journal of Research and Analytical Reviews. University of Kerala.
- Gage, H. (2009). **Liver of Sulfur 101**. Retrieved April 2, 2024, from <https://www.ganoksin.com/article/liver-of-sulfur-101/>
- Guenther, B. D., Steel, D. G., & Bayvel, L. P. (Eds.). (2005). **Encyclopedia of modern optics**. Amsterdam : Elviseer.
- Jerman-Melka, J. (1996). **Patination with non-toxic solutions**. Colorado : Colorado State University Press.
- Leygraf, C., Chang, T., Herting, G., & Odnevall Wallinder, I. (2019). The origin and evolution of copper patina colour. **Corrosion Science, 157**, 337-346.
- Roubroumlert, W., & Thongnopkul, P. (2017). Patina techniques using household cleaning chemicals to Jewelry design. **Asian Creative Architecture, Art and Design, 24**(1), 102–110.
- Runfola, M. (2014). **Metal patination techniques for Jewelers and Metalsmiths**. London : Thames & Hudson.

The Editors of Encyclopaedia Britannica. (2024). **Fruit: Encyclopedia Britannica**. Retrieved June 28, 2024, from https://www.britannica.com/science/fruit-plant-reproductive-body_

การสร้างสรรค์ภาพดิจิทัลอาร์ตจากตำนานตัวมอม
ในมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัย
Digital Art Creation from The Legendary
of the Mom Creature
within the Lanna Contemporary Dimension

ธนวิชญ นิลวรรณ¹

Tanawitch Ninlawan

ตระกูลพันธ์ พัชรมะธา²

Tragoonphan Patcharametha

¹ นักศึกษาหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์,
คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา
Master of Fine and Applied Arts Program in Creative Design,
Faculty of Arts and Architecture, Rajamangala University of Technology Lanna
(Email: tanawitch_ni65@live.rmutl.ac.th)

² รองศาสตราจารย์, สาขาวิชาการออกแบบสร้างสรรค์,
คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา
Associate Professor, Department of Fine and Applied Arts Program in Creative,
Faculty of Arts and Architecture, Rajamangala University of Technology Lanna
(Email: hounktp@gmail.com)

Received: 24/06/2024 Revised: 18/11/2024 Accepted: 19/11/2024

บทคัดย่อ

งานวิจัยชิ้นนี้มีวัตถุประสงค์ประการแรกเพื่อศึกษารูปแบบเนื้อหาคติความเชื่อดั้งเดิมของตำนานตัวมอมจากประวัติศาสตร์ความเชื่อล้านนาในอดีต ประการที่สองเพื่อสร้างสรรค์ภาพดิจิทัลอาร์ตตำนานตัวมอม โดยใช้แนวคิดจากความเชื่อในวัฒนธรรมล้านนาดั้งเดิม ร่วมกับทฤษฎีมายาคติ ทฤษฎีสัญวิทยา และทฤษฎีพหุปัญญา ผสานสวดลายจากการตอก และคุนของเครื่องเงินวิวลายอันงดงาม ภายใต้แนวคิดวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัย ประการที่สามเพื่อนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ด้วยงานปั้นดิจิทัลตำนานตัวมอมในมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัย ในรูปแบบสิ่งพิมพ์ขนาด A0 จำนวน 1 ภาพผ่านการจัดแสดงนิทรรศการ ผลจากการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ผ่านนิทรรศการ จากการจัดแสดงร่วมกับการทำแบบประเมินความพึงพอใจ พบว่าผลตอบรับของผู้ที่เข้าชมพอใจในแง่ความวิจิตรงดงาม และการตีความเรื่องราวให้เป็นรูปธรรม ทำให้ผู้ชมได้เกิดการตั้งคำถามจากชุดความรู้ความเข้าใจในการวิวัฒน์ของเรื่องราวตำนานตัวมอมล้านนาทั้งในแง่รูปลักษณ์ และความหมาย ผู้วิจัยหวังว่างานวิจัยชิ้นนี้จะเป็นต้นแบบงานสร้างสรรค์ที่ใช้เรื่องราวอัตลักษณ์ทางประวัติศาสตร์ในบริบทดั้งเดิมมาสังเคราะห์เป็นผลงานร่วมสมัยใหม่ที่หลากหลาย เพื่อเกิดประโยชน์ต่อสังคมในวงกว้าง

คำสำคัญ: มอม, เทพปักษินนะ, ล้านนาร่วมสมัย, ดิจิทัลอาร์ต

Abstract

The objectives of this research are: Firstly, to study the original content patterns and beliefs of the legend of “Mom,” a creature derived from the historical beliefs of the Lanna culture in the past. Secondly, to create digital art images of the Mom legend, utilizing concepts from traditional Lanna culture beliefs, combined with the theories of mythology, semiology, and collective intelligence. The artwork is inspired by patterns from carvings and the beautiful silverware of

Lanna's contemporary culture, under the concept of contemporary Lanna culture. Thirdly, to present creative works featuring digital sculptures of the Mom legend in the dimension of contemporary Lanna culture, in the form of an A0-sized print, with one image displayed through an exhibition. Exhibition feedback showed the work was well-received by professors, students, and the public, who praised its craftsmanship, narrative interpretation, and technical presentation, sparking curiosity about the Mom legend's contemporary evolution. The researcher hopes this study will serve as a prototype for transforming historical identity narratives into diverse contemporary forms, benefiting broader societal contexts.

Keywords: Mom, Patchunna, Lanna Contemporary, Digital Art

บทนำ

ตำนานความเชื่อ ณ บริบทโลกปัจจุบันที่เทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาท ส่งผลให้เกิดการปะทะกันของมายาคติ การไหลหากันขององค์ความรู้ทั้งโลกจริง และโลกเสมือนส่งผลต่อการคงอยู่ และการเสื่อมถอยของสิ่งต่าง ๆ อย่างรวดเร็ว มากกว่าในอดีตกาล เนื่องจากเครื่องมือในช่องทางต่าง ๆ ของสื่อสังคมออนไลน์ เป็นปัจจัยหลัก ในการเร่งกระบวนการดังกล่าวให้เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว ผลก็คือเกิดความรวดเร็วในการค้นพบแง่มุมใหม่ ๆ สิ่งใหม่ ๆ การอนุรักษ์ หรือการวิวัฒน์ในเรื่องราวของอดีตกาลให้อยู่รอดไม่สูญหายไปตามกาลเวลา แต่ด้านตรงข้ามก็อาจมีผลเสียเช่นกัน คือถ้าหากจุดร่วมกันทางชุดความคิดไม่ได้ ก็จะทำให้เกิดเป็นความขัดแย้งแทน ปัจจัยที่กล่าวมาย่อมส่งผลต่อบริบททางสังคมอย่างเลี่ยงไม่ได้ จากทฤษฎีมายาคติ (Barthes, 1975) สัญวิทยา (De Saussure, 1966) และพหุปัญญา (Gardner, 1999) ผู้วิจัยสนใจศึกษาแนวความคิดการวิวัฒน์ของตำนานความเชื่อ เรื่องราวโบราณของตำนานตัวมอม ตั้งแต่จุดกำเนิดดั้งเดิม สู่การแผ่ขยายอิทธิพลความเชื่อผ่านกาลบริบท

อันยาวนานด้วยเรื่องราว รูปแบบ และวิธีการต่าง ๆ อันหลากหลายสู่ยุคสมัยปัจจุบัน ทั้งรูปแบบวัฒนธรรม ประเพณี งานสถาปัตยกรรม งานจิตรกรรม ประติมากรรม เครื่องใช้ เครื่องประดับ หรือผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ อันหลากหลาย

ในปัจจุบันผู้คนได้หันมาสนใจเรื่องราว ตำนานความเชื่อจากอดีตกันมากขึ้น จากตัวอย่างที่เริ่มแพร่หลายให้พบเห็นทั่วไปที่ได้หยิบยกเรื่องราวเดิม มาตีความในรูปแบบใหม่ ออกแบบใหม่ให้ดูร่วมสมัยขึ้น เช่น นาค มกร มอม สิงห์ หรือสัตว์หิมพานต์ทั้งหลายในรูปแบบภาพยนตร์ อนิเมชัน รูปบูชา รอยสัก หรือแม้กระทั่งอาร์ตทอยในรูปแบบร่วมสมัยปัจจุบัน เพื่อตอบสนองความต้องการ และถ่ายทอดความเข้าใจของผู้คนในยุคปัจจุบัน

ปัจจุบันงานศิลปะในรูปแบบต่าง ๆ ได้วิวัฒนาการจากอดีตจนมีความหลากหลายในแง่ของ รูปแบบ และเรื่องราวความหมายที่แตกต่างตามมายาคติของแต่ละวัฒนธรรม อันเป็นผลจากตัวแปรมหาศาสตร์ที่มีทั้งในโลกจริง และโลกเสมือนความสนใจของข้าพเจ้าคือการสร้างสรรค์ตำนานตัวมอมให้กลายเป็นหนึ่งในวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัยของยุคปัจจุบัน ทั้งในด้านของรูปลักษณ์ และเรื่องราวความหมาย โดยในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้เลือกสร้างสรรค์ภาพดิจิทัลอาร์ตตำนานตัวมอมในมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัย ร่วมกับทฤษฎีมายาคติ ทฤษฎีสัญวิทยา ทฤษฎีพหุปัญญาผสานแรงบันดาลใจจากลวดลายดอก และคุณสมบัติของเครื่องเงินวิวิธลายอันงดงาม (สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดเชียงใหม่, 2561) ผ่านการวัดผลเชิงคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญด้านทัศนศิลป์ และการแสดงผ่านนิทรรศการ ด้วยเทคนิคงานปั้นดิจิทัลอาร์ตถ่ายทอดลงบนสิ่งพิมพ์ขนาด A0 จำนวน 1 ภาพ ผู้วิจัยหวังว่าการถ่ายทอดเรื่องราวของตำนานตัวมอมในมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัย ผ่านงานดิจิทัลอาร์ตในครั้งนี้ จะทำให้ผู้ชมเกิดการตั้งคำถาม การตีความแบบใหม่ ๆ ซึ่งเป็นผลดีต่อกระบวนการวิวัฒน์ และการสืบสานตำนานในรูปแบบใหม่ ๆ ที่หลากหลายต่อไปในภายภาคหน้า

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1) ศึกษารูปแบบเนื้อหาทัศนคติความเชื่อดั้งเดิมของตำนานตัวมอมในมิติวัฒนธรรมล้านนาในอดีต
- 2) สร้างสรรค์ภาพดิจิทัลอาร์ตจากตำนานตัวมอมล้านนาภายใต้แนวคิดมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัย
- 3) นำเสนอผลงานสร้างสรรค์ผ่านนิทรรศการในรูปแบบงานปั้นดิจิทัลอาร์ตถ่ายทอดลงบนสิ่งพิมพ์

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ศึกษาประวัติศาสตร์ตำนานตัวมอมกับการวิวัฒนาการตามกาลบริบท
2. ได้ภาพดิจิทัลอาร์ตตำนานตัวมอมล้านนาในมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัย
3. ได้ส่งเสริมการอนุรักษ์ภูมิปัญญา โดยการนำเรื่องราวตำนานดั้งเดิมตัวมอมล้านนามาสร้างสรรค์ใหม่ให้ดูร่วมสมัยปัจจุบัน อันจะเป็นหนึ่งในแนวทางให้ตำนานตัวมอมถูกถ่ายทอดต่อไปไม่สูญหายตามกาล

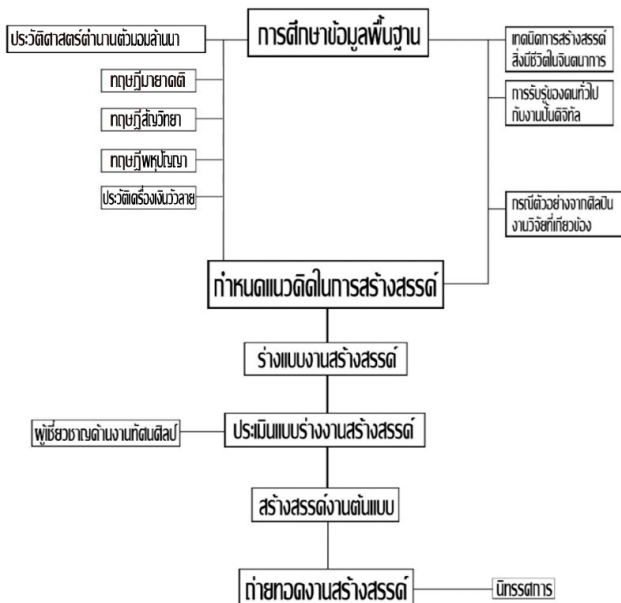
ขอบเขตของการวิจัย

- 1) ขอบเขตด้านการศึกษา
ศึกษาวิเคราะห์ประวัติศาสตร์ตำนานตัวมอมล้านนาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันในแง่การวิวัฒนาการตามกาลบริบท ทั้งรูปแบบ และความหมาย โดยใช้กรอบแนวคิดทฤษฎีมายาคติ สัญลักษณ์ และพหุปัญญา ร่วมกับบทความทางวิชาการที่เกี่ยวข้อง และกรณีศึกษาจากศิลปินเพื่อใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานภาพดิจิทัลตำนานตัวมอมล้านนาในมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัย
- 2) ขอบเขตด้านพื้นที่ล้านนา
ผู้วิจัยได้ลงพื้นที่ศึกษาประติมากรรม และเรื่องราวตัวมอมล้านนาบริเวณวัดต่าง ๆ ในจังหวัดเชียงใหม่ และเชียงราย

นิยามศัพท์เฉพาะ

- 1) ตัวมอม หมายถึง สัตว์เทพาหนะที่เทพปักษุณนะใช้ลงมามันดาลฝนให้มนุษย์ แต่โดนลงโทษจากการไม่ประมาณตนหลงในอำนาจ จึงได้ย้ายหน้าที่มาเฝ้าหน้าวิหารคอยฟังธรรมจากพุทธองค์
- 2) เทพปักษุณนะ หมายถึง เทพที่คอยปกป้องรักษาบันดาลฝนตามตำนานความเชื่อของมอมล้านนา
- 3) ล้านนาร่วมสมัย หมายถึง สิ่งใดสิ่งหนึ่งซึ่งสังคมยุคปัจจุบันให้ความสำคัญ และเป็นที่ยินยม นำมาประยุกต์ร่วมกับความดั้งเดิมของประวัติศาสตร์ของบริบทสังคมล้านนา
- 4) ดิจิทัลอาร์ต หมายถึง งานศิลปะที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือหลักในกระบวนการสร้างสรรค์ และนำเสนอผลงาน

กรอบแนวคิดการวิจัย



วิธีดำเนินการวิจัย

1. ศึกษาวิเคราะห์ข้อมูล
 - 1.1 ศึกษาวิเคราะห์ประวัติศาสตร์ความเป็นมาของตัวมอม
 - 1.2 ศึกษาทฤษฎีมายาคติ ทฤษฎีสัญวิทยา ทฤษฎีพหุปัญญา และ ลวดลายที่เกิดจากการตอกและคุนของเครื่องเงินวัลลาย
 - 1.3 ศึกษากรณีตัวอย่างจากงานวิจัย
 - 1.4 ศึกษากรณีตัวอย่างจากศิลปิน
2. กำหนดแนวคิดในการสร้างสรรค์
3. ร่างแบบงานสร้างสรรค์
4. ประเมินแบบร่างงานสร้างสรรค์โดยผู้เชี่ยวชาญด้านทัศนศิลป์
5. สร้างสรรค์งานปั้นดิจิทัลตำนานตัวมอมในมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัย
6. ถ่ายทอดงานสร้างสรรค์ในรูปแบบสิ่งพิมพ์ขนาด AO จำนวน 1 ภาพผ่านนิทรรศการ

ผลการวิจัย

วัตถุประสงค์เพื่อศึกษาประวัติศาสตร์ตำนานตัวมอม

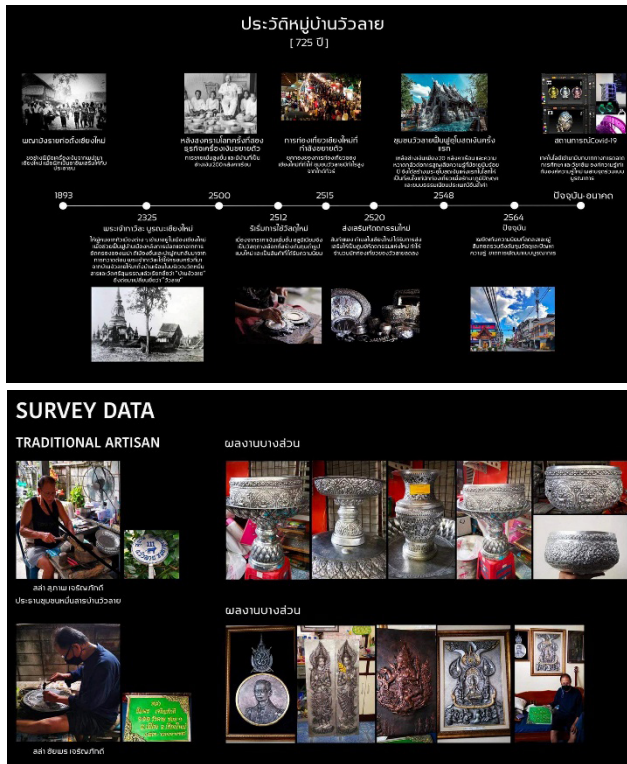
ตำนานความเชื่อชาวล้านนาเชื่อว่าเทพ “ปชุนนะ” ซึ่งเป็นเทพเจ้าแห่งฝน ได้ใช้ให้หนึ่งในเทวบุตรลงมา บันดาลฟ้าฝนให้แก่มวลมนุษย์จึงได้จำแลงกายเป็นตัวมอมลงมายังโลกบันดาลฟ้าฝนให้ตก นำมาซึ่งความอุดมสมบูรณ์ ภายหลังได้เกิดความคิดที่ว่ามนุษย์ช่างต้อยต่ำต้องรออ่อนวอนขอให้ตนช่วยด้วยกิเลสอวดตา ทำให้ไม่สามารถคืนร่างเทวดาได้ จึงได้ไปขอให้เทพปชุนนะช่วยแต่ก็ไม่สามารถช่วยได้ เทพปชุนนะจึงได้บอกให้ไปเผื่อน้ำวิหารอุโบสถทั้งหลายเพื่อฟังธรรมของพระพุทธเจ้า จนกว่าจะละซึ่งกิเลส และอวดตาของตน เมื่อละได้แล้วจึงจะได้กลับคืนสู่สวรรค์ ในวัฒนธรรมล้านนาตั้งแต่ช่วงพุทธศตวรรษที่ 24 เป็นต้นมาได้มีการรับเอาอิทธิพล การทำรูป “สิ่งห่มอม” จากจีนผ่านมาทางกลุ่มชนชาติพันธุ์ “ไท” เผ่าต่างๆที่มีการ เลื่อนไหลถ่ายเทอพยพโยกย้ายประชากรจากรัฐฉานสิบสองปันนาเข้ามาฟื้นฟู อาณาจักรล้านนาที่เคยล่มสลายไปเมื่อราว 210-220 ปีที่ผ่านมา

จากการวิเคราะห์รูปแบบของตัวมอมในวัฒนธรรมล้านนาตั้งแต่ช่วงพุทธศตวรรษที่ 24 เป็นต้นมาได้มีการรับเอาอิทธิพลการ ทำรูป“สิงห์มอม”จากจีน 210-220 ปีที่ผ่านมา “มอม” เป็นสิ่งหุ้มสลึง ดูละม้ายคล้ายคลึงกับสัตว์นานาชนิด มีลักษณะผสมทั้งของสุนัข แมว ตั๊กแก กิ้งก่า มีดวงตาพองโตโปนจ้องมองคนด้วย สายตาดึงถึงใบหน้าสามเหลี่ยมคล้ายสิง ลำตัวยาวยืดคล้ายสัตว์เลื้อย คลาน มีใบหู ไม่มีขนที่แผงคอแบบสิงโตจีน หรือสิงห์เขมร ทั้งนี้อาจแตกต่างกันตามความต่างของ บริบท ฝีมือ การรับรู้ และการถ่ายทอดของช่าง ขึ้นกับบริบทนั้น ๆ จะมีตัวแปรใดเป็นตัวกำหนด ดังปรากฏที่วัดพระธาตุดอยสุเทพ วัดพระสิงห์ วัดบุพพาราม วัดแสนฝาง วัดพระธาตุดอยคำ

ตารางที่ 1 ตารางการวิเคราะห์ตัวมอมเพื่อการสร้างสรรค์

ตารางวิเคราะห์การออกแบบตัวมอมแบบดั้งเดิม				
รูปภาพมอม	ภาพศึกษารายละเอียด	คำอธิบาย	หัว	ลำตัว
		ตัวมอมเฝ้าหน้าวิหารคอยฟัง ธรรมและปกป้องรักษาคุ้มครอง มนุษย์ที่อยู่ภายในวิหาร	คล้ายกิ้งก่าผสมสิ่งหน้าเคารพ เกรงขามดูอ้วนท้วนสมบูรณ์ และเป็นมิตร	ลำตัวของกิ้งก่าเป็นพื้นฐานผสมกับ รายละเอียดของสิ่งที่มีความอ้วน ถึงความอุดมสมบูรณ์
วัดพระธาตุดอยสุเทพ				
		ตัวมอมเฝ้าหน้าวิหารคอยฟัง ธรรมและปกป้องรักษาคุ้มครอง มนุษย์ที่อยู่ภายในวิหาร	คล้ายกิ้งก่าผสมสิ่งหน้าเคารพ เกรงขามดูอ้วนท้วนสมบูรณ์และ เป็นมิตร	ลำตัวของกิ้งก่าเป็นพื้นฐานผสมกับ รายละเอียดของสิ่งที่มีความอ้วน สื่อถึงความอุดมสมบูรณ์
วัดบุพพาราม				
		ตัวมอมเฝ้าหน้าวิหารคอยฟัง ธรรมและปกป้องรักษาคุ้มครอง มนุษย์ที่อยู่ภายในวิหาร	มีลักษณะคล้ายคนผสมสิ่งหน้า เคารพเกรงขามดูอ้วนท้วนน่ารัก และเป็นมิตร	ลำตัวของกิ้งก่าเป็นพื้นฐานผสมกับ รายละเอียดของสิ่งที่มีความอ้วน สื่อถึงความอุดมสมบูรณ์
วัดแสนปาง				
		ตัวมอมเฝ้าหน้าวิหารคอยฟัง ธรรมและปกป้องรักษาคุ้มครอง มนุษย์ที่อยู่ภายในวิหาร	มีลักษณะคล้ายสุนัขผสมสิ่งหน้า เคารพเกรงขามดูอ้วนท้วนน่ารัก และเป็นมิตร	ลำตัวของกิ้งก่าเป็นพื้นฐานผสมกับ รายละเอียดของสิ่งที่มีความอ้วน สื่อถึงความอุดมสมบูรณ์
วัดพระธาตุดอยคำ				

ตำนานในการทำผลิตภัณฑ์เครื่องเงินวัลลายของบ้านศรีสุพรรณนั้น ปรากฏหลักฐานตั้งแต่ครั้งพญามังรายสร้างเมืองเชียงใหม่ ซึ่งสร้างความสัมพันธ์กับพุกาม และเจรจาขอช่างฝีมือ มายังเมืองเชียงใหม่ เพื่อฝึกเป็นอาชีพเสริมให้กับประชาชน ทำให้เชียงใหม่มีช่างหัตถกรรมพื้นบ้านที่ได้รับการฝึกฝนและมีการสืบทอดต่อเนื่องกันตลอดมา โดยเฉพาะอย่างยิ่งการทำเครื่องเงินของช่างบ้านศรีสุพรรณ ผู้ตีขึ้นเงินจะตอกและคุณลวดลายบนชิ้นเงินให้เป็นเรื่องราวต่าง ๆ เป็นช่างในคุ้มหลวงเมืองเชียงใหม่ในอดีต และได้นำมาถ่ายทอดอย่างต่อเนื่องให้ลูกหลานจนสามารถเป็นช่างฝีมือจนเป็นที่ยอมรับและได้ขยายแหล่งที่ผลิตเครื่องเงิน ไปยังหมู่บ้านอื่น ๆ เช่น บ้านหารแก้ง อำเภอหางดง บ้านแม่หย้อย อำเภอสันทราย ซึ่งได้พัฒนารูปแบบลวดลายไปมากมาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งปัจจุบันเครื่องเงินได้พัฒนาไปมากรวมทั้งลวดลายก็ได้พัฒนาสู่วิถีชีวิตที่หลากหลายมากขึ้นเช่นกัน (สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดเชียงใหม่, 2561) สรุปได้ว่าเทคนิคในการทำลวดลายต่าง ๆ ของเครื่องเงินวัลลายจะมีทั้งการตอกและการฉลุโดยลวดลายต่าง ๆ นั้นจะมาจากวิถีชีวิต วัฒนธรรม และความเชื่อในบริบท ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะนำเอกลักษณ์ของลักษณะการตอก และการฉลุลวดลายบางส่วน of เครื่องเงินวัลลายมาเป็นแรงบันดาลใจร่วมในการสร้างสรรค์รายละเอียดในภาพดิจิทัลอาร์ตตำนานตัวมอมในมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัย



ภาพประกอบที่ 1 ภาพใหม่ไชนประวัติศาสตร์เครื่องเงินหมู่บ้านวังหวาย
และการลงพื้นที่เก็บข้อมูล

แนวคิดที่ว่าด้วย มายาคติ (Mythologies) ของ โรลิ่งค์ บาร์ตส์ (Roland Barthes) เป็นแนวคิดที่ว่าด้วยการสื่อความหมายด้วยคติความเชื่อทางวัฒนธรรมผ่านสื่อสัญลักษณ์ (sign) ในลักษณะต่าง ๆ เพื่อกลบเกลื่อนความจริงแท้และให้เป็นที่ยอมรับใหม่แบบแนบเนียน (Naturalization) โดยลงให้หลงไปในค่านิยมความเชื่อต่าง ๆ เพื่อให้ผู้คนละเลยมองข้ามการเอารัดเอาเปรียบในมิติต่าง ๆ เนื่องจากแนวคิดมายาคติคือแนวคิดที่กล่าวถึงสังคมมนุษย์ซึ่งขับเคลื่อนด้วยชุดความคิดอันหลากหลายทั้งศาสนา เชื้อชาติ อุดมการณ์ สิ่งเหล่านี้เปรียบเสมือนใจกลางของหยดน้ำที่สร้าง

แรงกระตุ้นต่อผู้คนในบริบท นำไปสู่การคิดการพัฒนาการสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ ในสังคมที่สะท้อนต่อชุดความคิดใจกลางวงน้ำ ผู้วิจัยจึงได้นำแนวคิดมายาคติ มาสังเคราะห์ร่วมในแนวคิดการสร้างสรรค์ภาพดิจิทัลอาร์ตตำนานตัวมอมในมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัย ให้มีความร่วมสมัยระหว่างความดั้งเดิม กับบริบทปัจจุบัน นิยม (Barthes, 1975)

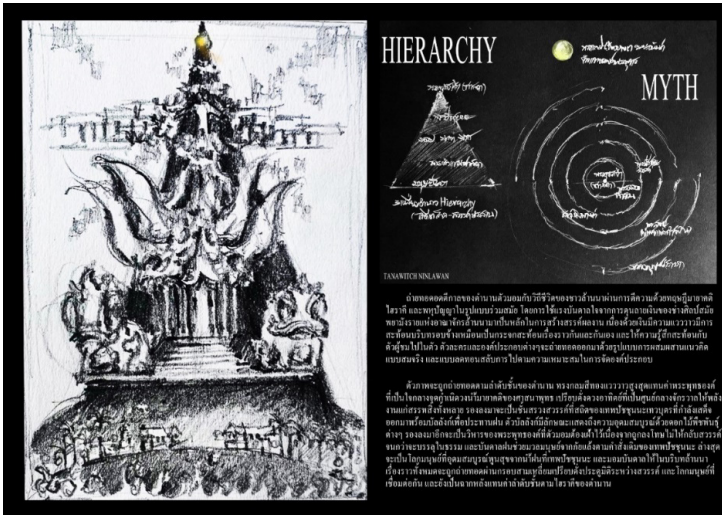
ศาสตราจารย์โฮวาร์ด การ์ดเนอร์ ได้นำเสนอ “ทฤษฎีพหุปัญญา” (Theory of Multiple Intelligences) ซึ่งมีแนวคิดว่าสติปัญญาของมนุษย์มีหลายด้านที่มีความสำคัญเท่าเทียมกันขึ้นอยู่กับว่าใครจะโดดเด่นในด้านไหนบ้าง แต่ละด้านอาจผสมผสานกันแล้วแสดงออกมาเป็นความสามารถเฉพาะอันจะเป็นลักษณะเฉพาะตัวของแต่ละคนไปในการตอบสนองต่อการใช้ชีวิตในบริบทของคนผู้นั้น (Gardner, 1999) ผู้วิจัยใช้แนวคิดนี้สะท้อนความสามารถในการแก้ปัญหากระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งมีความสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมของบริบททางวัฒนธรรม เป็นแนวคิดที่สนับสนุนการบูรณาการร่วมระหว่างสมองทั้งสองซีก อันนำไปสู่ผลิตผลที่มีประสิทธิภาพต่อการรับรู้ของผู้คนในงานสร้างสรรค์ภาพดิจิทัลอาร์ตตำนานตัวมอมในมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัย

ทฤษฎีสัญวิทยา (Semiology) เป็นศาสตร์ที่ศึกษาเกี่ยวกับระบบของสัญลักษณ์ที่ปรากฏอยู่ในความคิดของมนุษย์อันถือเป็นทุกสิ่งทุกอย่างที่อยู่รอบตัวของเรา เช่น ภาษา รหัส สัญลักษณ์ เครื่องหมาย ฯลฯ เป็นแนวทางการศึกษาเชิงสังคมหรือศึกษาความแตกต่างของวัฒนธรรมระหว่างผู้ให้ และผู้รับสาร ตลอดจนความหลากหลายของความหมายภายในระบบภาษา และวัฒนธรรม (คมลักษณ์ ไชยยะ, 2562) ผู้วิจัยจึงได้นำทฤษฎีสัญวิทยามาสังเคราะห์ร่วมในการสร้างสรรค์ภาพดิจิทัลอาร์ตตำนานตัวมอมในมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัยให้มีความเชื่อมโยงความร่วมสมัยและความดั้งเดิมกับบริบทปัจจุบันนิยม ด้วยสัญลักษณ์ที่แฝงเรื่องราวผ่านรายละเอียดความหมายในผลงานสร้างสรรค์

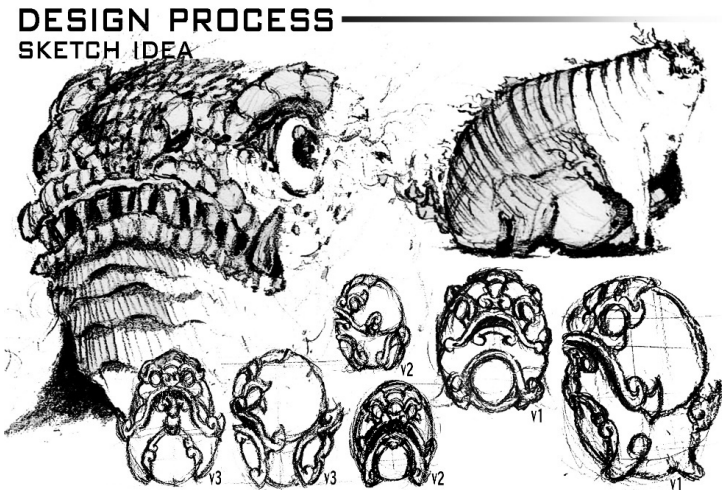
วัตถุประสงค์เพื่อการสร้างสรรค์ภาพดิจิทัลอาร์ตจากตำนานตัวมอม ล้านนาจากคติความเชื่อดั้งเดิมภายใต้แนวคิดมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัย

1. กำหนดแนวคิดในการสร้างสรรค์ ผู้วิจัยได้กำหนดแนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพดิจิทัลอาร์ตตำนานตัวมอมในมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัย โดยใช้ทฤษฎีมายาคติ สัตยวิทยา และพหุปัญญา ร่วมกับการใช้แรงบันดาลใจจากการตอก และคุณลายเงินของช่างศิลป์สมัยพญามังรายแห่งอาณาจักรล้านนามาเป็นแนวทางหลักในการสร้างสรรค์ผลงาน เนื่องด้วยเงินมีความแวววาวมีการสะท้อนบริบทรอบข้างเหมือนเป็นกระจกสะท้อนเรื่องราวกันและกันเอง และให้ความรู้สึกสะท้อนกับตัวผู้ชมไปในตัว ตัวละครและองค์ประกอบต่าง ๆ จะถ่ายทอดออกมาด้วยรูปแบบการผสมผสานแนวคิดแบบสมจริง และแบบลวดลายสลักการไปตามความเหมาะสมในการจัดองค์ประกอบ ตัวภาพจะถูกถ่ายทอดตามลำดับชั้นของตำนาน ทรงกลมสีทองแวววาวสูงสุดแทนค่าพระพุทธรูปที่เป็นใจกลางจุดกำเนิดวงน้ำมายาคติของศาสนาพุทธ เปรียบดังดวงอาทิตย์ที่เป็นศูนย์กลางจักรวาลให้พลังงานแก่สรรพสิ่งทั้งหลาย ร่องลงมาเป็นชั้นสรวงสวรรค์ที่สถิตของเทพปักษุณนะเทวบุตรที่กำลังเสด็จออกมาพร้อมบัลลังก์เพื่อประทานฝน ตัวบัลลังก์มีลักษณะแสดงถึงความอุดมสมบูรณ์ด้วยดอกไม้พืชพันธุ์ต่าง ๆ ร่องลงมาอีกจะเป็นวิหารของพระพุทธรูปที่ตัวมอมต้องเฝ้าไว้เนื่องจากถูกลงโทษไม่ให้กลับสวรรค์จนกว่าจะบรรลุในธรรม และบันดาลัยช่วยเหลือมวลมนุษย์จากภัยแล้งตามคำสั่งเดิมของเทพปักษุณนะ ล่างสุดจะเป็นโลกมนุษย์ที่อุดมสมบูรณ์พูนสุขจากน้ำฝนที่เทพปักษุณนะ และมอมบันดาลัยให้ในบริบทล้านนาเรื่องราวทั้งหมดจะถูกถ่ายทอดผ่านกรอบสามเหลี่ยมเปรียบดังประตุมิติระหว่างสวรรค์ และโลกมนุษย์ที่เชื่อมต่อกัน และยังเป็นฉากหลังแทนค่าลำดับชั้น (Hierarchy) ของตำนาน

2. ร่างแบบผลงานสร้างสรรค์ด้วยการร่างภาพกำหนดอัตลักษณ์ตัวละครและองค์ประกอบของเรื่องราวตำนานตัวมอมในมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัยตามแนวคิดที่ได้จากการสังเคราะห์ข้อมูลของตัวมอมร่วมกับทฤษฎีมายาคติ ทฤษฎีสัตยวิทยา และทฤษฎีพหุปัญญา ผสานลวดลายจากการตอก และคุณของเครื่องเงินวัลลายอันงดงาม



ภาพประกอบที่ 2 ร่างภาพรวมเรื่องราวตำนานตัวมอมในมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัย



ภาพประกอบที่ 3 ภาพสเก็ทซ์ไอดีเดียวตัวมอมในรูปแบบล้านนาร่วมสมัย
จากการสังเคราะห์ข้อมูล

3. นำแบบร่างที่ได้ไปประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญด้านทัศนศิลป์จำนวน 2 คน ผลการประเมินพบว่า มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมากค่าเฉลี่ยรวม ($\bar{x}=5.00$) โดยจำแนกเป็นรายข้อพบว่าอยู่ในระดับความพึงพอใจดีมากทุกข้อได้แก่ มีรูปแบบลักษณะประยุกต์สะท้อนถึงแนวคิดการออกแบบจากลวดลายตอก และคุณสมบัติของเครื่องเงินวิวลาย และสีระของตัวมอมแบบร่วมสมัย ($\bar{x}=5.00$) แนวคิดการสร้างสรรค์ และพัฒนาแบบร่างสอดคล้องกับข้อมูลจากการสังเคราะห์ ($\bar{x}=5.00$) แนวคิดการสร้างสรรค์สื่อถึงความเป็นอัตลักษณ์ของล้านนา ($\bar{x}=5.00$) รูปแบบมีความสวยงาม ($\bar{x}=5.00$) โดยภาพรวมท่านพึงพอใจต่องานสร้างสรรค์ภาพดิจิทัลอาร์ตจากตำนานตัวมอมในมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัย ($\bar{x}=5.00$)

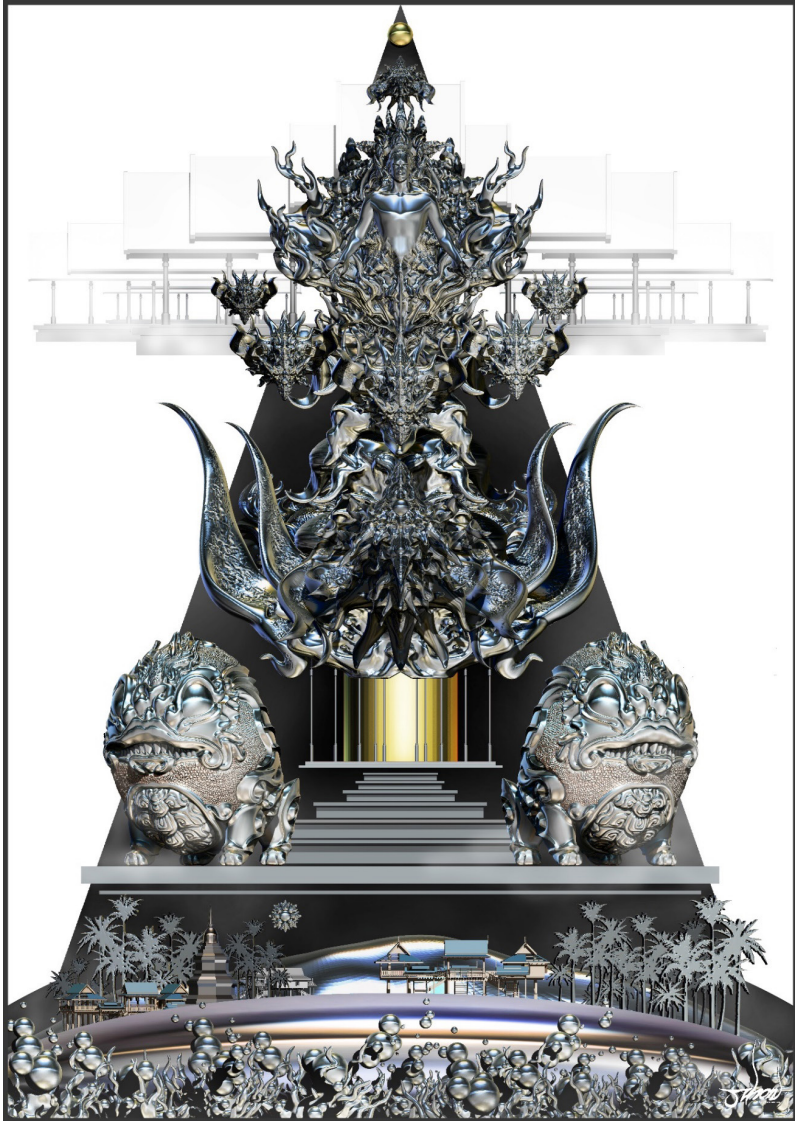
4. นำแบบร่างงานสร้างสรรค์ที่ได้รับการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญด้านทัศนศิลป์มาสร้างสรรค์ผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ด้วยเทคนิคการปั้นโมเดล 3 มิติด้วยโปรแกรม Zbrush และตัดแต่งภาพด้วยโปรแกรม Photoshop



ภาพประกอบที่ 4 ภาพงานปั้นดิจิทัลเทพปัชขุนนะ



ภาพประกอบที่ 5 ภาพงานปั้นดิจิทัลตัวมอมในมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัย



ภาพประกอบที่ 6 ภาพผลงานสร้างสรรค์ตำนานตัวมอมในมิติวัฒนธรรมล้านนา
ร่วมสมัยที่เสรีจบุรณ์

5. ถ่ายทอดงานสร้างสรรค์ด้านานตัวมอมในมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัยผ่านนิทรรศการด้วยเทคนิคพิมพ์ภาพขนาด A0



ภาพประกอบที่ 7 ภาพการแสดงผลงานผ่านนิทรรศการ

อภิปรายผลการวิจัย

1) ผลจากการศึกษารูปแบบเนื้อหาคติความเชื่อดั้งเดิมของตำนานตัวมอมในมิติวัฒนธรรมล้านนาในอดีต ผู้วิจัยพบว่ารูปแบบของตัวมอมล้านนาจะปรับเปลี่ยนไปตามปัจจัยบริบทไม่ว่าจะเป็นฝีมือช่าง ขอบเขตของการรับรู้เรื่องราวที่อิงกับอุดมการณ์ แนวคิดใจกลางวงน้ำมายาคติในสังคมนั้นๆ แต่ก็ยังคงไว้ซึ่งองค์ประกอบอันเป็นเอกลักษณ์ สอดคล้องกับแนวคิดของ นก คงดี (2560) ที่ว่าการสร้างสรรค์ตัวละครที่มีแนวคิดมาจากเหตุการณ์สำคัญทางการเมืองทำให้กระแสเข้าถึงผู้คนได้ง่ายขึ้น และตัวละครเหล่านั้นเกิดเป็นภาพตัวแทนความคิดสะท้อนอุดมการณ์ในบริบทนั้น ๆ ทำนองเดียวกับงานวิจัยการออกแบบเครื่องประดับสตรีร่วมสมัยจากแรงบันดาลใจสำริดบ้านเชียง ด้วยเทคโนโลยีสามมิติที่กลุ่มผู้วิจัยได้มีแนวคิดในการหาอัตลักษณ์จากบริบทดั้งเดิม ทั้งรูปแบบเรื่องราวบริบทสำริด บ้านเชียง สู่การสร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมงานปั้น ดิจิทัลกับงานปั้น 3 มิติ (นิติ นิเมสลา และธนสิทธิ์ จันทะรี, 2562) เกิดเป็นผลงานสร้างสรรค์ เครื่องประดับที่มีอัตลักษณ์ร่วมสมัยกับกาลบริบทปัจจุบัน

2) ผลจากการสร้างสรรค์ตำนานตัวมอมภายใต้แนวคิดมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัยได้ผลงานภาพดิจิทัลอาร์ตขนาด A0 ตัวภาพจะถูกถ่ายทอดตามลำดับชั้นของตำนาน ทรงกลมสีทองแวววาวสูงสุดแทนค่าพระพุทธรองค์ที่เป็นใจกลางจุดกำเนิดวงน้ำมายาคติของศาสนาพุทธ เปรียบดังดวงอาทิตย์ที่เป็นศูนย์กลางจักรวาลให้พลังงานแก่สรรพสิ่งทั้งหลาย รองลงมาเป็นชั้นสรวงสวรรค์ที่สถิตของเทพปักษุณนะ เทวบุตรที่กำลังเสด็จออกมาพร้อมบัลลังก์เพื่อประทานฝน ตัวบัลลังก์มีลักษณะแสดงถึงความอุดมสมบูรณ์ด้วยดอกไม้พืชพันธุ์ต่าง ๆ รองลงมาก็จะเป็นวิหารของพระพุทธรองค์ที่ตัวมอมต้องเฝ้าไว้เนื่องจากถูกลงโทษไม่ให้กลับสวรรค์จนกว่าจะบรรลุนิธรรม และบันดาลฝนช่วยมวลมนุษย์จากภัยแล้งตามคำสั่งเดิมของเทพปักษุณนะ ล่างสุดจะเป็นโลกมนุษย์ที่อุดมสมบูรณ์พูนสุขจากน้ำฝนที่เทพปักษุณนะ และมอมบันดาลให้ในบริบทล้านนาเรื่องราวทั้งหมดจะถูกถ่ายทอดผ่านกรอบสามเหลี่ยม เปรียบดังประมุขิตระหว่งสวรรค์ และโลกมนุษย์ที่เชื่อมต่อกัน และยังเป็นฉากหลังแทนค่าลำดับชั้นของตำนาน ในส่วนของเรื่องราว และความหมายทั้งหมดของภาพดิจิทัลอาร์ตตำนานตัวมอมในมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัยขึ้นนี้มีการหยิบยกเรื่องราวรายละเอียดดั้งเดิมจากประวัติศาสตร์มาผสมผสานกับเรื่องราวร่วมสมัยในปัจจุบัน นิยม สอดคล้องกับโครงการวิจัยการศึกษารูปทรงเพื่อสร้างงานประติมากรรมอาร์ททอยของ โกเมศ กาญจนพ่ายพ (2559) ที่ได้ใช้รูปทรงช้างไทยแบบลวดทอง ผสานกับการรังสรรค์เฉพาะจาก 54 ศิลปินเพื่อให้เกิดเป็นอาร์ททอยที่มีเอกลักษณ์เฉพาะแบบร่วมสมัยปัจจุบัน

3) ผลจากการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ผ่านนิทรรศการในรูปแบบงานปั้นดิจิทัลอาร์ตถ่ายทอดลงบนสิ่งพิมพ์ขนาด A0 ผลตอบรับของอาจารย์ นักศึกษา และบุคคลทั่วไปที่เข้าชมพบว่า มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมากค่าเฉลี่ยรวม ($\bar{x}=4.80$) โดยจำแนกเป็นรายข้อพบว่าอยู่ในระดับความพึงพอใจดีมากทุกข้อโดยมีอันดับที่ 1 มีรูปแบบลักษณะประยุกต์สะท้อนถึงแนวคิดการออกแบบจากลวดลายดอก และดุนของเครื่องเงินว้าวลาย ($\bar{x}=4.88$) , มีการถ่ายทอดเรื่องราวต่อผู้ชมได้ชัดเจน ($\bar{x}=4.88$) อันดับที่ 2 ผลงานสร้างสรรค์มีความสวยงาม ($\bar{x}=4.86$) อันดับที่ 3

ผลงานสร้างสรรค์มีองค์รายละเอียดงดงาม ($\bar{x}=4.84$) , ผลงานสร้างสรรค์สื่อถึงความเป็นอัตลักษณ์ของล้านนา ($\bar{x}=4.84$) , โดยภาพรวมท่านพึงพอใจต่อผลงานสร้างสรรค์ ($\bar{x}=4.84$) ผลจากแบบประเมินสะท้อนให้เห็นว่า ผู้ชมได้เกิดการนึกคิด อันนำไปสู่การตั้งคำถามจากชุดความรู้ความเข้าใจในการวิวัฒน์ของเรื่องราวตำนานตัวมอมของล้านนาทั้งในแง่รูปลักษณ์ และความหมายแบบร่วมสมัยอันจะเป็นแรงบันดาลใจ และจุดเริ่มต้นการต่อยอดของงานสร้างสรรค์ตำนานเรื่องราวอื่น ๆ ต่อไปในอนาคต

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการพัฒนาผลงานต่อไปในอนาคต การเอางานปั้นดิจิทัลมาจัดเรื่องราว ความละเอียดของไฟล์งานปั้นควรมีความละเอียดสูง ควรควบคุมบรรยากาศองค์รวม การไล่มิติแสงเงา และการขั้ระยะควรมีมากกว่านี้เพื่อให้เกิดความรู้สึกกลมกล่อมไหลลื่นกับองค์รวมของภาพอันจะทำให้ผลงานเกิดการพัฒนาและดียิ่งขึ้นต่อไปในภายภาคหน้า ในแง่ของการให้ความรู้แก่สังคมผู้วิจัยหวังว่างานวิจัยนี้จะเป็นต้นแบบในการต่อยอดการสร้างสรรค์ผลงานจากอัตลักษณ์เฉพาะของเรื่องราวทางวัฒนธรรมในบริบทอื่น ๆ เพื่อให้เกิดประโยชน์แก่ผู้ประกอบการ และคนในบริบทชุมชนนั้น ๆ

กิตติกรรมประกาศ

บทความวิจัยเรื่องตำนานตัวมอมในมิติวัฒนธรรมล้านนาร่วมสมัย ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยและนวัตกรรมจากสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ ขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญด้านงานทัศนศิลป์และผู้ที่เกี่ยวข้องตลอดการดำเนินการวิจัยในครั้งนี้ทุกท่าน

เอกสารอ้างอิง

- โกเมศ กาญจนพ่ายพ. (2559). การศึกษารูปทรงเพื่อสร้างงานประติมากรรม Art Toy. ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยรังสิต.
- คมลักษณ์ ไชยยะ. (2562). พื้นฐานแนวคิดสัญลักษณ์ของโรลิ่งด์ บาร์ตส์. วารสารวิชาการคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์, 7(2), 27-61.
- นิติ นิมะลา, และธนสิทธิ์ จันทะวี. (2562). การออกแบบเครื่องประดับสตรีร่วมสมัยจากแรงบันดาลใจสำหรับ/บ้านเชียง ด้วยเทคโนโลยีสามมิติ. วารสารวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, 9(3), 147-157.
- นก คงดี. (2560). ชูเปอร์ฮีโร่แห่งล้านนา. วารสารวิชาการ Veridian E-Journal มหาวิทยาลัยศิลปากร ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ, 10(2), 2922-2939.
- สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดเชียงใหม่. (2561). เครื่องเงินวิวลาย. ค้นเมื่อ 20 มกราคม 2567, จาก <https://chiangmai.m-culture.go.th/en/cultural-goods/5287/>
- Barthes, R. (1975). *Mythologies: Selected and translated from the French by Annette Lavers*. New York: The Noonday Press.
- De Saussure, F. (1966). *Course in general linguistics*. New York: McGraw-Hill Book.
- Gardner, H. (1999). *Intelligence reframed: Multiple intelligences for the 21st century*. Basic Books.

การสังเคราะห์งานวิจัยเกี่ยวกับการใช้บทเพลงพื้นบ้าน
ในกิจกรรมการสอนดนตรีในประเทศไทย:
การทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ
Synthesis of Research on the Use of Folk
Songs in Music Teaching Activities in Thailand:
a Systematic Review of the Literature

เสฏฐวุฒิ แก้วดี¹

Setthawut Kaewdee

- ¹ อาจารย์ประจำ, สาขาดนตรีศึกษา,
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์,
มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี
Lecturer, Music Education Department,
Faculty of Humanities and Social Sciences,
Phetchaburi Rajabhat University
(E-mail: ksetthawut19@gmail.com)

Received: 24/06/2024 Revised: 26/09/2024 Accepted: 27/09/2024

บทคัดย่อ

วัตถุประสงค์ของการวิจัยครั้งนี้คือการวิเคราะห์งานวิจัยเกี่ยวกับการสอนดนตรีที่ใช้บทเพลงพื้นบ้านในประเทศไทย โดยใช้วิธีการทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ พบผลงานทั้งหมด 19 ฉบับที่ตรงตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้สำหรับการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ซึ่งมุ่งเน้นไปที่รายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์และวิทยานิพนธ์ที่ตีพิมพ์ระหว่างปี พ.ศ. 2560 ถึง 2566 ในระบบฐานข้อมูลวารสารอิเล็กทรอนิกส์กลางของประเทศไทย เมื่อรวบรวมวรรณกรรมตามเกณฑ์การค้นหาแล้ว จึงทำการวิเคราะห์เนื้อหาใน 4 ด้าน ได้แก่ 1) ลักษณะทั่วไป 2) ระเบียบวิธีวิจัย 3) วัตถุประสงค์ของการศึกษา และ 4) ประเภทของกิจกรรมการสอนดนตรี การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติเชิงพรรณนา นำเสนอในรูปแบบร้อยละ

ผลการวิเคราะห์งานวิจัยพบว่ารายงานการวิจัยและวิทยานิพนธ์ส่วนใหญ่มาจากปี พ.ศ. 2566 ซึ่งมีปริมาณมากที่สุด (ร้อยละ 26.32, $n = 5$) สถาบันที่ผลิตวรรณกรรมมากที่สุดในช่วง 6 ปีคือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (ร้อยละ 36.85, $n = 7$) ในด้านระเบียบวิธีวิจัย พบว่าการวิจัยเชิงคุณภาพเป็นวิธีหลักที่ใช้ โดยคิดเป็นร้อยละ 47.37 ($n = 9$) ของการศึกษาทั้งหมด วัตถุประสงค์การวิจัยที่พบมากที่สุดคือ 1) การวิเคราะห์บทเพลงพื้นบ้านและเปรียบเทียบผลก่อนและหลังการทดลอง และ 2) การศึกษาผลของการทดลองและประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการสอนคู่มือ และแบบเรียน ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 34.21 ($n = 13$) ของการศึกษาทั้งหมด

ในด้านกิจกรรมการสอนดนตรี พบว่าเพลงพื้นบ้านส่วนใหญ่ถูกสอนผ่านการบรรเลงดนตรี คิดเป็นร้อยละ 65 ของกรณีทั้งหมด การศึกษาส่วนใหญ่มุ่งเน้นการใช้เพลงพื้นบ้านในระดับมัธยมศึกษา ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 40 ของประชากรที่ศึกษา ผลการวิจัยนี้ชี้ให้เห็นถึงแนวโน้มในการศึกษาเกี่ยวกับการใช้บทเพลงพื้นบ้านในกิจกรรมการสอนดนตรีในประเทศไทย และสามารถใช้เป็นข้อมูลอ้างอิงสำหรับการวิจัยในอนาคตต่อไป

คำสำคัญ: การทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ, งานวิจัยทางดนตรีศึกษา, บทเพลงพื้นบ้าน, วัฒนธรรมดนตรีที่แตกต่างหลากหลาย

Abstract

The objective of this research was to analyze studies on music teaching using folk songs in Thailand through a systematic literature review. A total of 19 works meeting the criteria set for this study were found, focusing on complete research reports and theses published between 2017 and 2023 in Thailand's central electronic journal database. After identifying the literature according to the search criteria, content analysis was conducted in 4 areas: 1) general characteristics, 2) research methodology, 3) study objectives, and 4) types of music teaching activities. Data analysis used descriptive statistics, presented in percentages.

The analysis of the research found that most research reports and theses came from 2023, which had the highest volume (26.32 percent, $n = 5$). The institution that produced the most literature over the 6-year period was Chulalongkorn University (36.85percent, $n = 7$). In terms of research methodology, qualitative research was the main method used, accounting for 47.37percent ($n = 9$) of all studies. The most common research objectives were 1) analyzing folk songs and comparing pre- and post-experiment results, and 2) studying the effects of experiments and the effectiveness of teaching activity sets, manuals, and textbooks, accounting for 34.21percent ($n = 13$) of all studies.

Regarding music teaching activities, it was found that folk songs were mostly taught through musical performance, accounting for 65percent of all cases. Most studies focused on using folk songs at the secondary education level, which accounted for 40percent of the studied population. The results of this research indicate trends in

studies on the use of folk songs in music teaching activities in Thailand and can be used as reference data for future research.

Keyword: A systematic Review of the Literature, Music Education Research, Folk Songs, Different Musical Cultures

บทนำ

ในประเทศไทย ดนตรีพื้นบ้านถือเป็นสมบัติทางวัฒนธรรมและแสดงถึงลักษณะพิเศษของกลุ่มท้องถิ่นต่างๆ การดูแลรักษาเพลงพื้นบ้านให้คงอยู่เพื่อให้ได้รับการสืบทอดจากรุ่นสู่รุ่นถือเป็นสิ่งสำคัญ โรงเรียนที่สอนดนตรีและดนตรีพื้นเมืองมีบทบาทสำคัญในการปกป้องพวกเขา ซึ่งทำให้เด็กๆ เข้าใจและซึมซับเสียงทางวัฒนธรรมเหล่านี้ตั้งแต่อายุน้อย แต่สำหรับนักการศึกษาที่สอนจังหวัดดนตรีพื้นบ้านอาจเป็นเรื่องยาก ดังนั้นการค้นคว้าเกี่ยวกับวิธีการสอนดนตรีเหล่านี้จึงที่น่าสนใจและมีความสำคัญ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนดนตรีประกอบบทเพลงพื้นบ้านในประเทศไทยมีความหลากหลาย ทั้งในด้านวัตถุประสงค์ของการวิจัย กลุ่มเป้าหมาย รูปแบบการสอน และการประเมินผล ตัวอย่างเช่น งานวิจัย ที่ศึกษาผลของการใช้กิจกรรมการเรียนรู้มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญในการสอนดนตรีพื้นบ้านให้แก่ักเรียนระดับประถมศึกษาพบว่านักเรียนมีความรู้ความเข้าใจและทักษะในการบรรเลงดนตรีพื้นบ้านเพิ่มขึ้น นอกจากนี้ยังม้งานวิจัยที่ศึกษาการพัฒนาารูปแบบการสอนดนตรีพื้นบ้านที่เหมาะสมกับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา และงานวิจัยที่เน้นการอนุรักษ์ดนตรีพื้นบ้านผ่านการสอนในสถานศึกษา ซึ่งพบว่าการสอนดนตรีพื้นบ้านช่วยให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมท้องถิ่นและมีความตระหนักในการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมของชาติ

แม้ว่าจะม้งานวิจัยเกี่ยวกับการสอนดนตรีประกอบบทเพลงพื้นบ้านในประเทศไทยอย่างหลากหลาย แต่หากพิจารณาในภาพรวมยังคงพบช่องว่างและโอกาสในการพัฒนาต่อยอด กล่าวคือ งานวิจัยส่วนใหญ่มักมุ่งเน้นไปที่การพัฒนาารูปแบบการสอนดนตรีโดยใช้บทเพลงของดนตรีตะวันตก หรือการศึกษามผลของการ

ใช้รูปแบบการสอนโดยใช้บทเพลงของดนตรีตะวันตก เป็นแบบ ขณะ que การศึกษาเชิงลึกเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จในการสอนดนตรีที่บ้านยังมีน้อย นอกจากนี้ การศึกษาเปรียบเทียบรูปแบบการสอนที่แตกต่างกันในบริบทที่แตกต่างกัน เพื่อให้ได้ข้อเสนอแนะที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น ก็เป็นอีกประเด็นที่น่าสนใจ

การทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสังเคราะห์งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนดนตรีประกอบบทเพลงที่บ้านในประเทศไทย โดยจะวิเคราะห์ในประเด็นต่างๆ เช่น วัตถุประสงค์ของการวิจัย กลุ่มเป้าหมาย รูปแบบการสอน ผลการวิจัย และข้อเสนอแนะ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนารูปแบบการสอนดนตรีที่บ้านที่มีประสิทธิภาพและเหมาะสมกับบริบทของแต่ละพื้นที่ นอกจากนี้ยังจะวิเคราะห์ช่องว่างและโอกาสในการพัฒนางานวิจัยด้านนี้ต่อไปในอนาคต

การสังเคราะห์งานวิจัยเกี่ยวกับการสอนดนตรีประกอบบทเพลงที่บ้านในประเทศไทยจะช่วยให้ได้ข้อมูลและแนวทางที่เป็นประโยชน์ต่อครูผู้สอน นักการศึกษา และผู้ที่สนใจในการพัฒนารูปแบบการสอนดนตรีที่บ้านที่มีประสิทธิภาพ ตลอดจนการอนุรักษ์และสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมดนตรีที่บ้านของประเทศ ซึ่งจะเป็นส่วนหนึ่งในการเสริมสร้างความรู้ ความเข้าใจ และความตระหนักในคุณค่าของความเป็นไทยให้แก่เยาวชน อันจะนำไปสู่การอนุรักษ์และสืบสานวัฒนธรรมอย่างยั่งยืนต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อสังเคราะห์งานวิจัยทางด้านการใช้บทเพลงที่บ้านกับการสอนดนตรีในวัฒนธรรมที่หลากหลายในประเทศไทย ใน 1. ลักษณะด้านทั่วไป 2. ด้านระเบียบวิธีวิจัย 3. ด้านจุดมุ่งหมายของการศึกษาและกิจกรรมการสอนดนตรี

วิธีการดำเนินงานวิจัย

การวิจัยครั้งนี้กำหนดวิธีการศึกษาตามแนวทางการทบทวนวรรณกรรมอย่างมีระบบ (Systematic Review) เพื่อสังเคราะห์ข้อมูลจากงานวิจัยและวิทยานิพนธ์ทางการใช้บทเพลงพื้นบ้านกับการสอนดนตรีในวัฒนธรรมที่หลากหลายในประเทศไทยผ่านการสืบค้นในฐานข้อมูล ระเบียบฐานข้อมูลวารสารอิเล็กทรอนิกส์กลางของประเทศไทย โดยในครั้งนี้ผู้วิจัยกำหนดประเด็นศึกษาว่าด้วยลักษณะของงานวิจัยและวิทยานิพนธ์ในด้านต่าง ๆ มีรายละเอียดดังนี้ (ดูได้จากภาพประกอบที่ 1)

1. ลักษณะด้านข้อมูลทั่วไปของงานวิจัยและวิทยานิพนธ์ ได้แก่ ชื่องานวิจัย/ผู้วิจัย/สถาบัน/ปีที่พิมพ์
2. ลักษณะด้านระเบียบวิธีวิจัย ได้แก่ วิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative)/ วิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative)/ วิจัยผสมวิธี (Mixed Methods) (Creswell J. W. & Creswell J. D., 2017; ชำนาญ ปาณวงษ์, 2563; เทพิกา รอดสการ, 2560)
3. ลักษณะด้านจุดมุ่งหมายของการศึกษา ได้แก่ วัตถุประสงค์การวิจัย/ ผลการวิจัย

ต่อมาในขั้นตอนการวิจัย ผู้วิจัยทำการสืบค้นข้อมูลใน ระเบียบฐานข้อมูลวารสารอิเล็กทรอนิกส์กลางของประเทศไทย ซึ่งเป็นฐานข้อมูลทางด้านวิชาการและการวิจัยของประเทศไทยที่รวบรวมงานวิจัยหลากหลายสาขารวมถึงทางด้านดนตรีศึกษา (Music Education) ไว้มากมายโดยกระบวนการศึกษาเริ่มต้นดำเนินการผ่านการค้นหาขั้นสูง (Advance Search) ในทุกเขตข้อมูลของตัวเลือกการค้นหา ซึ่งมีการกำหนดเกณฑ์และขั้นตอนการศึกษาดังนี้ (ดูได้จากภาพประกอบที่ 1)

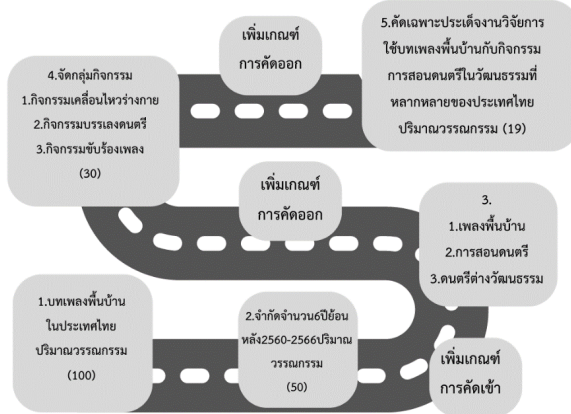
การสังเคราะห์งานวิจัยทางด้านการประกอบเพลงร้องพื้นบ้านในประเทศที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมดนตรีที่หลากหลายในประเทศไทย: การทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบขอบเขตการศึกษา

ด้านพื้นที่ศึกษา: ฐานข้อมูล Thaiis

ด้านขอบเขตการค้นหาคำ: - ชื่อเรื่อง

ด้านเนื้อหา: - งานประเพณีการวิจัย - บทความวิทยานิพนธ์ - ชื่อสาขา

ด้านคำสำคัญ: ใช้คำที่สื่อถึงในมุมกว้างแล้วจำกัดให้แคบลงและเจาะจง



ภาพประกอบที่ 1 ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

3.1 ผู้วิจัยได้กำหนดคำสำคัญ (Keywords) สำหรับทำการค้นหา โดยเริ่มจากกลุ่มคำสำคัญที่มีความหมายกว้างทางด้านการสวดมนต์และวัฒนธรรม ก่อนเพื่อให้เห็นภาพรวมใหญ่ของพื้นที่ ความรู้ที่สนใจศึกษา ซึ่งคำสำคัญ ได้แก่ “บทเพลง” “เพลงพื้นบ้าน” “ประเทศไทย” “ความหลากหลาย” “วัฒนธรรม”

3.2 หลังจากนั้นผู้วิจัยจึงกำหนดขอบเขตระยะเวลาที่ต้องการสืบค้น คือ 6 ปีย้อนหลัง (พ.ศ. 2560-2566) เพื่อให้ได้มาซึ่งงานวิจัยที่เป็นปัจจุบันหรือไม่ ไกลจากปัจจุบันให้มากที่สุด และทำการกำหนดขอบเขตด้านตัวแปรที่ศึกษาเพื่อเป็นเกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มของงานวิจัยโดยกำหนดเป็นกลุ่มเอกสาร 2 ประเภท ได้แก่ รายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์ และวิทยานิพนธ์

3.3 กำหนดคำสำคัญที่มีความหมายจำเพาะเจาะจงทางด้านการใช้ บทเพลงพื้นบ้านกับการสวดมนต์ในวัฒนธรรมที่หลากหลายในประเทศไทยเพื่อใช้

เป็นเกณฑ์ในการคัดเข้า (Inclusion) เพื่อให้สามารถเข้าถึงงานวิจัยในฐานข้อมูลตามที่กำหนดทั้ง 2 ประเภทซึ่งสำคัญทั้งหมดได้แก่ “การบรรเลงเครื่องดนตรี” “การเคลื่อนไหวประกอบดนตรี” “การขับร้อง” “ดนตรีบรรเลง” “ดนตรีพื้นบ้าน” “ดนตรีต่างวัฒนธรรม” “ดนตรีหลากหลายวัฒนธรรม”

3.4 จากนั้นจึงทำการจัดกลุ่มข้อมูลเอกสารโดยใช้เครื่องมือแบบคัดกรองเอกสาร (Checklist) เพื่อทำการคัดกรองวรรณกรรมในขั้นต้น

3.5 ต่อมาทำการคัดกรองในขั้นคัดเฉพาะเอกสารงานวิจัยและวิทยานิพนธ์ที่มีความเกี่ยวข้องเฉพาะประเด็นทางด้านการใช้บทเพลงพื้นบ้านกับการสอนดนตรีในวัฒนธรรมที่หลากหลายในประเทศไทยโดยใช้แบบบันทึกข้อมูลงานวิจัยการใช้บทเพลงพื้นบ้านกับการสอนดนตรีในวัฒนธรรมที่หลากหลายในประเทศไทย เพื่อใช้เป็นเกณฑ์ในการคัดออก (Exclusion) โดยสนใจงานที่เกี่ยวข้องในสาขาดนตรีศึกษา (Music Education) ตามเกณฑ์กำหนดโดยตรงเท่านั้นในส่วนของเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

1) แบบคัดกรองเอกสาร (Check List) ที่ผู้วิจัยดำเนินการสร้างขึ้นโดยมีหัวข้อคือชื่องานวิจัย บทคัดย่อ วัตถุประสงค์การวิจัย ซึ่งงานวิจัยที่คัดเลือกต้องมีหัวข้อที่กำหนดตามเครื่องมือ

2) แบบบันทึกข้อมูลงานวิจัยทางด้านการใช้บทเพลงพื้นบ้านกับการสอนดนตรีในวัฒนธรรมที่หลากหลายในประเทศไทย ประกอบไปด้วย ชื่อผู้วิจัย ปีที่พิมพ์สถาบัน วัตถุประสงค์การวิจัย ระเบียบวิธีวิจัย และผลการวิจัย ทั้งนี้ เครื่องมือทั้ง 2 ชิ้นสร้างขึ้นและตรวจสอบคุณภาพความตรงตามเนื้อหาโดยวิธี IOC (Item Objective Congruence) โดยอาจารย์ที่ปรึกษา 2 ท่าน ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านดนตรีศึกษา และผู้เชี่ยวชาญภายนอกอีก 1 ท่าน ที่เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการวิจัยทางการศึกษา หลังจากได้รับการตรวจสอบและประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยได้นำข้อมูลและข้อเสนอแนะมาการพัฒนาเครื่องมือให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ก่อนนำไปใช้ในการเก็บข้อมูลจริง (ณัฐภรณ์ หลาวทอง, 2561; ชุศรี วงศ์รัตน, 2560)

สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยนำเอาข้อมูลวรรณกรรมที่ได้ทำการคัดเฉพาะมาทำการพิจารณาข้อมูลตามลักษณะด้านต่าง ๆ ที่ได้กำหนด โดยใช้วิธีการจำแนกรายละเอียดและวิเคราะห์ผลเชิงปริมาณนำเสนอเป็นคำร้อยละ และนำเสนอผลการวิเคราะห์รายละเอียดงานตามลักษณะในรูปแบบการเขียนพรรณนา

ผลการวิจัย

จากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวกับงานวิจัยทางด้านการใช้บทเพลงพื้นบ้านเพื่อเป็นสื่อการทางดนตรีในประเทศในงานวิจัยทางดนตรีศึกษาที่เกี่ยวข้องกับความหลากหลายทางด้านวัฒนธรรมดนตรีในประเทศโดยสืบค้นผ่านฐานข้อมูลวารสารอิเล็กทรอนิกส์กลางของประเทศไทยเริ่มแรกค้นพบวรรณกรรมทั้งหมดจำนวน 100 ชิ้น จากนั้นกระทำการคัดเลือกตามเกณฑ์ที่ผู้วิจัยกำหนดคือ 1) เป็นรายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์ และวิทยานิพนธ์ 2) มีช่วงเวลาพิมพ์ย้อนหลัง 6 ปี (พ.ศ. 2560-2566) ทำให้ค้นพบวรรณกรรมทั้งหมด 50 เล่ม 3) มีการเจาะจงเพิ่มคำสำคัญที่มีความหมายเฉพาะเจาะจงเกี่ยวข้องกับความหลากหลายทางด้านวัฒนธรรม กิจกรรมประกอบบทเพลงร่ายพื้นบ้านในประเทศในงานวิจัยทางดนตรีศึกษา จากนั้นดำเนินการคัดกรองงานวิจัย ตัดงานวิจัยที่ไม่เกี่ยวข้อง และคัดเฉพาะข้อมูลที่เกี่ยวข้องในประเด็นโดยผู้วิจัยในส่วนของ การคัดกรองโดยกำหนดคำสำคัญทั้ง 10 คำ เพื่อเป็นเกณฑ์การคัดเข้า (Inclusion) และกำหนดขอบเขตของคำสำคัญให้อยู่ในกลุ่ม ชื่อเรื่อง บทคัดย่อและสถาบัน ซึ่งจะพบปริมาณวรรณกรรมทั้งหมด 50 ชิ้น ในระยะเวลา 6 ปีย้อนหลังซึ่งเป็นงานที่ปรากฏเรื่องการใช้บทเพลงพื้นบ้านเพื่อการสอนดนตรีกับความหลากหลายทางวัฒนธรรมดนตรีในประเทศไทยมีอยู่ในงานหลากหลายสาขาจากนั้นผู้วิจัยทำการคัดเฉพาะงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยการใช้บทเพลงบทเพลงพื้นบ้านเพื่อการสอนดนตรีโดยตรงทำให้พบปริมาณวรรณกรรมที่ตรงตามเกณฑ์ทั้งสิ้น 30 ชิ้น และไม่เกี่ยวข้อง 11 ชิ้นซึ่งในครั้งนี้ผู้วิจัยสนใจข้อมูลของกลุ่มวรรณกรรมที่ตรงตามเกณฑ์กำหนด 19 ชิ้น เท่านั้นเพื่อทำการสังเคราะห์งานวิจัยในลักษณะทั้ง 3 ด้านตามที่กำหนดไว้เป็นประเด็นในการศึกษา โดยมีข้อมูลแต่ละส่วน ดังนี้

1) สังเคราะห์ลักษณะด้านข้อมูลทั่วไปของงานวิจัยและวิทยานิพนธ์

ตารางที่ 1 ข้อมูลลักษณะด้านข้อมูลทั่วไปของงานวิจัยและวิทยานิพนธ์

ปี	ชื่องานวิจัย	ผู้วิจัยและสถาบัน	คิดเป็นร้อยละ
2560	1. ผลการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวประกอบบทเพลงพื้นเมืองสำหรับเด็กปฐมวัยที่มีต่อความเข้าใจจังหวะ	ณัชชา เตชะอารณชัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	5.26
2561	1. การเฝ้าระวังทางวัฒนธรรมเพื่อการสร้างสรรค์บทเพลงฟีกพื้นฐานสำหรับวงดุริยางค์เครื่องลมจากบทเพลงพื้นเมืองล้านนา	อดิวัชร พนาพงศ์ไพศาล มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย	5.26
2562	1. การศึกษาสาระดนตรีพื้นบ้านในมาตรฐานผู้เรียนมาตรฐานผู้สอนมาตรฐานหลักสูตรและหลักสูตรดนตรีศึกษาระดับปริญญาบัณฑิตในสถาบันระดับอุดมศึกษาของประเทศไทยและนานาชาติ	สุทิชา บุญโน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	21.05
	2. การศึกษาทำนองของเพลงพื้นเมืองล้านนาที่เหมาะสมต่อการสร้างสรรค์บทเพลงสำหรับฟีกพื้นฐานของวงดุริยางค์เครื่องลมในจังหวัดเชียงราย	อดิวัชร พนาพงศ์ไพศาล มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย	
	3. การสอนดนตรีพื้นบ้านล้านนาสำหรับผู้สูงอายุ:กรณีศึกษาครูพรหมเมศวร์สรรพศรี (ครูภูมิปัญญาไทย)	เพียงแพน สรรพศรี ยุทธนา ฉัพพรรณรัตน์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	
	4. การเรียบเรียงเสียงประสานชุดเพลงพื้นบ้านอีสานสำหรับวงโยธวาทิต	พชร พิฆาตโพธิ์, จตุพร สีม่วง มหาวิทยาลัยขอนแก่น	
2563	1. การพัฒนารูปแบบการสอนดนตรีสำหรับวงดนตรีลูกทุ่งในโรงเรียนมัธยมศึกษา	จิราณัฐณ์ ชันธจันทร์ พงษ์พิทยา สัพโส พิทยวัฒน์ พันธะศรี มหาวิทยาลัยขอนแก่น	15.79
	2. แนวทางการจัดการเรียนการสอนขับร้องเพลงพื้นบ้านล้านนาในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามวิธีการของโคดาย สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายจังหวัดเชียงใหม่	จิรินทร์ จิตต์มัน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	
	3. การพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนดนตรีพื้นเมืองภาคเหนือแบบ 4 MATสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 วิทยาลัยนาฏศิลป์ ลพบุรี	ภาอร แก้วสว่าง วิทยาลัยนาฏศิลป์ ลพบุรี สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์	

ปี	ชื่องานวิจัย	ผู้วิจัยและสถาบัน	คิดเป็นร้อยละ
2564	1. แนวทางการจัดกิจกรรมดนตรีสำหรับเด็กปฐมวัยโดยใช้เพลงไทย	ภัทรธีรา ดีสัว จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	15.79
	2. การสร้างแบบเรียนไวโอลินเสริมสำหรับผู้เรียนระดับเริ่มต้นโดยใช้ดนตรีพื้นบ้านไทย	พัชรพันธ์ สมบุญตนนท์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	
	3. การพัฒนาหนังสือแบบเรียนเสริมไวโอลินโดยการประยุกต์ใช้บท เพลงสุนทราภรณ์สำหรับผู้สูงอายุ	ชญาณัฏฐา หาญปริพจน์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	
2565	1. การศึกษาผลสัมฤทธิ์ของ”แบบเรียนเพลงพื้นบ้านภาคใต้สำหรับกิตารคลาสสิก”ในรายวิชากีตาร์คลาสสิกของนักศึกษาสาขาดนตรีศึกษาชั้นปีที่ 3 คณะครุศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช	ทยา เตชะเสน มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช	10.53
	2.การพัฒนาชุดฝึกทักษะวงโยธวาทิตโดยใช้เพลงพื้นบ้านอีสานได้สำหรับโรงเรียนมัธยมศึกษา	ธัญศรุต กลีบสมุทร วงคีรีทูสมุท มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์	
2566	1.การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการด้วยภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านดนตรีพื้นบ้านนครสวรรค์	ภิญโญ ภูเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์	26.32
	2.ดนตรีและเพลงพื้นบ้าน : การพัฒนากิจกรรมดนตรีรองรับสังคมสูงวัยในจังหวัดบุรีรัมย์	อิดิ ปัญญาอินทร์ เอกชัย ชีรภักสิริ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์	
	3.การสร้างชุดการสอนฝึกร้องเพลงรำไท่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสตรีอ่างทอง จังหวัดอ่างทอง	กัมปนาท โนนศรี สิขณันเตก ย่านเดิม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	
	4.ผลของบทเพลงพื้นบ้านดนตรีหนังตะลุงที่บรรเลงด้วยเปียโนที่มีต่อสมาธิความจำ และความสนใจของเด็ก	ว่าที่ ร.ต.หญิงจักรีวิดา เหล็กนิ่ม มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์	
	5.รูปแบบกิจกรรมการเล่นดนตรีพื้นบ้านสำหรับผู้สูงอายุ โดยเน้นการมีส่วนร่วมของชุมชนเพื่อเสริมสร้างสุขภาวะที่ยั่งยืน	วิชญ์ บุญรอด ทิพรัตน์ สิทธิวงศ์ มหาวิทยาลัยนเรศวร	
รวม	19		100.00

จากข้อมูลในตารางที่ 1 ในส่วนของปริมาณวรรณกรรมกับช่วงเวลา (โดยเอาช่วงเวลาเป็นตัวตั้ง) พบว่าวรรณกรรมทางด้านการใช้บทเพลงพื้นบ้านเพื่อการ

สอนดนตรีกับความหลากหลายทางวัฒนธรรมดนตรีในประเทศไทยจำนวน 19 ชิ้น ในระยะช่วงเวลาปี พ.ศ. 2560 - 2566 ส่วนใหญ่แล้วจะมีจำนวนวรรณกรรมในช่วงปี พ.ศ. 2566 มากที่สุดจำนวน 5 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 26.32 โดยเป็นวรรณกรรมจากมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาวิทยาลัยนเรศวร มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ แห่งละ 1 ชิ้น ลำดับต่อมาคือในช่วงปี พ.ศ. 2562 มีจำนวน วรรณกรรมที่ค้นพบ 4 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 21.05 ซึ่งประกอบไปด้วยวรรณกรรมจากจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เป็นจำนวนมากที่สุดในช่วงปีนี้คือ 2 ชิ้น ต่อมาเป็นวรรณกรรมจากมหาวิทยาลัยขอนแก่นจำนวน 1 ชิ้น และมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงรายมี 1 ชิ้นต่อมาในปี พ.ศ. 2564 พบปริมาณวรรณกรรมเท่ากับปี พ.ศ. 2563 คิดเป็นร้อยละ 15.79 รวมกันทั้ง 2 ปี คิดเป็นร้อยละ 31.58 และปี พ.ศ. 2565 โดยจำนวนที่พบคือ 2 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 10.53 ซึ่งถือว่าอัตราส่วนที่ค้นพบปริมาณวรรณกรรมน้อยกว่าสองอันดับแรกอย่างยิ่งในจำนวนดังกล่าวเป็นวรรณกรรมจากมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช สถาบันละ 1 ชิ้น และในท้ายสุดปริมาณวรรณกรรมในปี พ.ศ. 2560 และ พ.ศ. 2561 ค้นพบเพียงอย่างละ 1 ชิ้น รวมกัน 2 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 10.52 มาจากจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย แห่งละ 1 ชิ้น

ตารางที่ 2 ข้อมูลสถาบันอุดมศึกษาที่ผลิตงานวิจัยและวิทยานิพนธ์

สถาบัน	จำนวนชิ้นงานที่ผลิต ในระยะเวลา 6 ปี	คิดเป็น ร้อยละ	ลำดับ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	7	36.85	1
มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่	2	10.53	2
มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์	2	10.53	
มหาวิทยาลัยขอนแก่น	2	10.53	
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์	1	5.26	3
มหาวิทยาลัยนเรศวร	1	5.26	
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	1	5.26	
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์	1	5.26	
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช	1	5.26	
วิทยาลัยนาฏศิลป์ ลพบุรีสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์	1	5.26	
รวม	19	100.00	

นอกจากส่วนของปริมาณวรรณกรรมที่สนใจพิจารณาพร้อมกับช่วงเวลาแล้ว ยังคงมีส่วนของข้อมูลด้านสถาบันที่ผลิตงานวิจัยทางการใช้บทเพลงพื้นบ้านเพื่อการสอนดนตรีกับความหลากหลายทางวัฒนธรรมดนตรีในประเทศไทยด้วยดังปรากฏในตารางที่ 2 โดยจากข้อมูลปรากฏว่าสถาบันที่ผลิตงานออกมามากที่สุดซึ่งคือ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มีงานวิจัยตลอดระยะเวลา 6 ปีรวมทั้งสิ้น 7 ชิ้นคิดเป็นร้อยละ 36.85 ลำดับรองลงมา มีจำนวน 2 ชิ้นคิดเป็นร้อยละ 10.53 จำนวน 3 สถาบัน ได้แก่ มหาวิทยาลัยขอนแก่น มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ รวมกันเป็นร้อยละ 31.59 และในสถาบัน มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์มหาวิทยาลัยนเรศวร มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช วิทยาลัยนาฏศิลป์ลพบุรีสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กลุ่มสถาบันเหล่านี้มีจำนวนงานวิจัยที่ผลิตออกมาในช่วง 6 ปี สถาบันละ 1 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 5.26

2) สัมเคราะห์ลักษณะด้านระเบียบวิธีวิจัย

การเก็บข้อมูลเพลงพื้นบ้านที่พบในในประเทศไทย ระหว่างปี 2560-2566 ในลักษณะการศึกษาเชิงวิจัยพบระเบียบวิธีวิจัยทั้ง 3 รูปแบบคือ การวิจัยเชิงคุณภาพ การวิจัยเชิงปริมาณ การวิจัยผสมวิธีซึ่งระเบียบวิธีวิจัยทั้ง 3 มีความเหมาะสมกับการศึกษาข้อมูลในลักษณะต่างๆ ดังนี้

1) การวิจัยเชิงคุณภาพ

การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ที่เหมาะสำหรับการศึกษานั้น เป็นการวิจัยที่แสวงหาความจริงในสภาพที่เป็นอยู่โดยธรรมชาติ เป็นการศึกษาโดยมองภาพรวมทุกมิติ เพื่อหาความสัมพันธ์ของปรากฏการณ์ที่สนใจกับสภาพแวดล้อมนั้น ให้ความสำคัญกับข้อมูลที่เป็นความรู้สึนึกคิด คุณค่าของมนุษย์ และความหมายที่มนุษย์ให้ต่อสิ่งแวดล้อมต่างๆ รอบตัว เน้นการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการตีความสร้างข้อสรุป

2) การวิจัยเชิงปริมาณ

การวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative research) ที่เหมาะสำหรับการศึกษานั้น เป็นการแสวงหาความรู้เชิงประจักษ์ มีจุดมุ่งหมายเพื่อบรรยายลักษณะ ทำนายความสัมพันธ์ หรืออธิบายความสัมพันธ์เชิงเหตุผล ของปรากฏการณ์ที่ทำการศึกษา มีทฤษฎีหรือกรอบแนวคิดเป็นแนวทางในการดำเนินงานอย่างชัดเจน มีการกำหนดมิติของปรากฏการณ์ รวมทั้งกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการศึกษาอย่างเป็นระบบ อาศัยวิธีการทางวิทยาศาสตร์ การวัดผลและการวิเคราะห์เชิงสถิติเป็นเครื่องมือเพื่อนำไปสู่ความแม่นยำของผลการวิจัย เน้นการใช้ตัวเลขเป็นหลักฐานสนับสนุนข้อค้นพบและข้อสรุปต่างๆ

3) การวิจัยผสมวิธี

การวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research) ที่เหมาะสำหรับการศึกษานั้นเป็นการวิจัยที่ใช้วิธีวิทยาทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพร่วมกัน ในระยะต่างๆ ของการวิจัย ทั้งการเก็บรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล และการแปลความหมายข้อมูล เพื่อหาคำตอบของการวิจัยที่มีความครอบคลุม กลุ่มลึก และชัดเจน ซึ่งจะนำไปสู่ความเข้าใจในปรากฏการณ์ที่ศึกษามากขึ้น

โดยพบว่าจากการเก็บข้อมูลในปี 2560-2566 พบว่าระเบียบวิธีวิจัยทั้ง 3 สามารถจำแนกเป็นจำนวนและร้อยละตามตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 3 ข้อมูลลักษณะด้านระเบียบวิธีวิจัย

ระเบียบวิธีวิจัย	จำนวน	คิดเป็นร้อยละ	ลำดับ
การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research)	9	47.37	1
การวิจัยผสมวิธี (Mixed Methods Research)	6	31.58	2
การวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research)	4	21.05	3
รวม	19	100	

เมื่อพิจารณาข้อมูลจากตารางที่ 3 จะพบว่าระเบียบวิธีวิจัยที่พบว่ามีการใช้มากที่สุดคือ การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) พบในจำนวน 9 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 47.37 ซึ่งถือว่าเป็นระเบียบวิธีที่ถูกเลือกใช้มากจากวรรณกรรมทั้งหมดที่ได้ศึกษา ซึ่งการศึกษาส่วนใหญ่เป็นการสัมภาษณ์ การสังเกตการณ์ การสอบถามตามแนวทางการวิจัยเชิงคุณภาพต่อมา ในระเบียบวิธีที่มีการเลือกใช้เป็นอันดับรองลงมาคือการวิจัยผสมวิธี (Mixed Methods Research) พบในจำนวน 6 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 31.58 ซึ่งในการศึกษาพบว่าเป็นระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมวิธีที่เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ทั้งหมด 6 ชิ้น ต่อมาการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) พบในจำนวน 4 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 21.05 โดยพบอีกว่ารูปแบบการวิจัยเชิงปริมาณที่ใช้ในส่วนใหญ่นั้นเป็นงานวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) 1 ชิ้น และเชิงตรวจสอบหรือสำรวจผลต่าง ๆ เช่น ความพึงพอใจ ความรู้สึก เป็นต้น จำนวน 3 ชิ้น

3) สังเคราะห์ลักษณะด้านจุดมุ่งหมายของการศึกษา

กำหนดจุดมุ่งหมายของการศึกษาคือการทำการกิจกรรมใด ๆ หรือการเดินทางจำเป็นต้องกำหนดเป้าหมายที่ชัดเจน เพื่อใช้สำหรับทำความเข้าใจที่ตรงกันของ

ผู้ที่เกี่ยวข้อง หรือข้อตกลงของกลุ่มหรือบุคคลในการทำงานร่วมกัน การกำหนดจุดมุ่งหมายมักใช้เป็นเป้าหมาย หรือเป็นตัวบ่งชี้ในกระบวนการทำงาน หรือใช้สำหรับประเมินผลของกิจกรรมที่ร่วมกันทำนั้นๆ การกำหนดจุดมุ่งหมายของการศึกษาเช่นกัน เป็นการกำหนดเป้าหมายหรือทิศทางที่จะดำเนินไป เป็นสิ่งที่คาดหวังผลที่เกิดขึ้นเมื่อสิ้นสุดกระบวนการ กิจกรรมแล้วการกำหนดจุดมุ่งหมายการศึกษา มักเป็นขั้นตอนที่กระทำต่อจากการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน ขั้นตอนนี้เป็นที่ตั้งเป้าหมายว่า จากปัญหาและความต้องการต่าง ๆ ที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลสภาพปัญหาและความต้องการของสังคมที่เกี่ยวข้องและของผู้มีส่วนร่วม ซึ่งจำเป็นจะต้องแก้ไขหรือตอบสนองต่อความต้องการเหล่านั้น

จากข้อมูลในปี 2560-2566 พบว่าจุดมุ่งหมายของการศึกษาข้องานวิจัยที่รวบรวมมาสามารถแบ่งและจำแนกเป็นจำนวนและร้อยละตามตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4 ข้อมูลลักษณะด้านจุดมุ่งหมายของการศึกษา

ลำดับที่	จุดมุ่งหมายของการศึกษา	จำนวนข้อ	คิดเป็นร้อยละ	ลำดับ
1	วิเคราะห์บทเพลงพื้นบ้านเปรียบเทียบกับผลก่อนและหลังการทดลองและศึกษาผลการทดลองกับผลของการใช้ชุดกิจกรรมคู่มือการสอนหาประสิทธิภาพแบบเรียน	13	34.21	1
2	นำเสนอกิจกรรมการสอนและกระบวนการจัดการเรียนการสอนการถ่ายทอด นำเสนอแนวทาง การจัดการเรียนการสอนและกิจกรรมดนตรี พัฒนารูปแบบการสอน	9	23.69	2
3	ศึกษาบทเพลงพื้นบ้านสำรวจบริบททั่วไปองค์ความรู้และรวบรวมข้อมูล ประวัติความเป็นมา ศึกษาลักษณะ รูปแบบการเรียนรู้	7	18.42	3
4	สร้างสรรค์บทเพลงสำหรับฝึกพื้นฐานพัฒนาชุดกิจกรรมคู่มือแบบเรียนการปฏิบัติทักษะดนตรีการเรียบเรียงบทเพลง	7	18.42	3
5	ศึกษาความพึงพอใจ ความคิดเห็น	2	5.26	4
รวม		38	100.00	4

จากตารางที่ 3 จะพบว่าจากวรรณกรรม 19 ชิ้น ที่ค้นพบแต่ละชิ้นนั้นมีวัตถุประสงค์ตั้งแต่ข้อเดียวไปจนถึง 4 ข้อ ในงานวิจัยหนึ่งชิ้น และเมื่อทำการวิเคราะห์ประเด็นภายในวัตถุประสงค์ของวรรณกรรมทุกชิ้น (จำนวนวัตถุประสงค์ทั้งหมด 38 ข้อ) จัดกลุ่มดัชนีค่าสำคัญที่สอดคล้องกันของแต่ละวัตถุประสงค์ จากนั้นสรุปออกมาเป็นลักษณะจุดมุ่งหมายทางการศึกษาได้จำนวน 5 ด้าน พบว่าส่วนใหญ่เป็นงานวิจัยที่มุ่งเน้นวิเคราะห์บทเพลงพื้นบ้านเปรียบเทียบกับผลก่อนและหลังการทดลองและศึกษาผลการทดลอง ศึกษาผลของการใช้ชุดกิจกรรมคู่มือการสอนและหาประสิทธิภาพแบบเรียนซึ่งมีปริมาณวรรณกรรมที่มีวัตถุประสงค์ตรงกันทั้งสิ้น 13 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 34.21 ซึ่งถือเป็นอัตราส่วนที่สูงที่สุดในลำดับรองมาคืองานวิจัยที่ศึกษาในด้าน นำเสนอกิจกรรมการสอนและกระบวนการการจัดการเรียนการสอนการถ่ายทอด นำเสนอแนวทาง การจัดการเรียนการสอนและกิจกรรมดนตรี พัฒนารูปแบบการสอน มีปริมาณวรรณกรรมที่มีวัตถุประสงค์ตรงกัน 9 ชิ้น คิดเป็น ร้อยละ 23.69 ต่อมาเป็นงานวิจัยที่เน้นการ ศึกษาบทเพลงพื้นบ้านสำรวจบริบททั่วไปองค์ความรู้และรวบรวมข้อมูล ประวัติความเป็นมา ศึกษาลักษณะรูปแบบการเรียนรู้ พบในจำนวน 7 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 18.42 ส่วนการสร้างสื่อบทเพลงสำหรับฝึกพื้นฐานพัฒนาชุดกิจกรรมคู่มือแบบเรียนการปฏิบัติทักษะดนตรี การเรียบเรียงบทเพลง พบในจำนวน 7 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 18.42 ซึ่งเท่ากับลำดับที่ 2 ข้อตามตารางลำดับรองลงมาพบงานที่มีท้ายสุดในส่วนของงานศึกษาที่มีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาความพึงพอใจ ความคิดเห็นนี้มีวรรณกรรมที่ทำการศึกษาดร้งกับวัตถุประสงค์จำนวน 2 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 5.26

4) วิเคราะห์จำนวนและร้อยละของกิจกรรมการสอนดนตรีโดยใช้สถิติเชิงบรรยายในการวิเคราะห์ความถี่ และร้อยละของกิจกรรมการสอนดนตรีในแต่ละประเด็น

ตารางที่ 5 ข้อมูลวิเคราะห์จำนวนของกิจกรรมการสอนดนตรีกับประเภทของประชากร

กิจกรรมดนตรี	ประเภทประชากร					รวม	ลำดับ
	1	2	3	4	5		
1. กิจกรรมการเคลื่อนไหวประกอบบทเพลงพื้นบ้าน	1 (5%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	1 (5%)	4
2. กิจกรรมบทเพลงพื้นบ้านสำหรับบรรเลงดนตรี	0 (0%)	2 (10%)	6 (30%)	1 (5%)	4 (20%)	13 (65%)	1
3. กิจกรรมบทเพลงพื้นบ้านสำหรับการขับร้อง	1 (5%)	1 (5%)	1 (5%)	0 (0%)	1 (5%)	4 (20%)	2
4. กิจกรรมหลักสูตรเพลงพื้นบ้านและการเรียบเรียงเพลงพื้นบ้าน	0 (0%)	0 (0%)	1 (5%)	1 (5%)	0 (0%)	2 (10%)	3
ทั้งหมด	2 (10%)	3 (15%)	8 (40%)	2 (10%)	5 (25%)	20 (100%)	

: ประเภทประชากร 1.ปฐมวัย 2.ประถมศึกษา 3.มัธยมศึกษา 4.รับสูงกว่าปริญญาตรี 5. ผู้สูงอายุ

เมื่อพิจารณาผลการวิเคราะห์จำนวนและร้อยละลักษณะกิจกรรมการสอนดนตรีพื้นบ้าน พบว่ากิจกรรมบทเพลงพื้นบ้านสำหรับบรรเลงดนตรีมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 65 รองลงมาคือกิจกรรมบทเพลงพื้นบ้านสำหรับการขับร้อง คิดเป็นร้อยละ 20 ส่วนกิจกรรมการเคลื่อนไหวประกอบบทเพลงพื้นบ้านน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 5 ทางด้านประชากรพบว่ากิจกรรมบทเพลงพื้นบ้านส่วนมากอยู่ที่มัธยมศึกษา คิดเป็นร้อยละ 40 ของประชากร

สรุปผลการวิจัย

จากการสังเคราะห์ลักษณะด้านต่าง ๆ ของงานวิจัยการใช้บทเพลงพื้นบ้านกับการสอนดนตรีในวัฒนธรรมที่หลากหลายของประเทศไทยสามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้ 1) **ลักษณะด้านข้อมูลทั่วไป** ผลการสังเคราะห์รายงานการวิจัยและวิทยานิพนธ์พบว่าส่วนใหญ่ในช่วงปี พ.ศ. 2566 มีปริมาณมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 26.32 ส่วนสถาบันที่ผลิตงานวรรณกรรมออกมามากที่สุดในระยะ 6 ปี คือ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยคิดเป็นร้อยละ 36.85 2) สำหรับ**ลักษณะด้านระเบียบวิธีวิจัย** ผลการสังเคราะห์ผลงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เป็นระเบียบที่ถูกนำมาใช้งานวิจัยเป็นหลัก ซึ่งมีปริมาณวรรณกรรมที่ใช้ระเบียบวิธีนี้คิดเป็นร้อยละ 47.37 และ 3) **ลักษณะด้านจุดมุ่งหมายของการศึกษา** จากการสังเคราะห์ผลพบว่าจุดมุ่งหมายของการศึกษาที่มากที่สุดคือ “วิเคราะห์บทเพลงพื้นบ้าน เปรียบเทียบผลก่อนและหลังการทดลองและศึกษาผลการทดลอง ศึกษาผลของการใช้ชุดกิจกรรมคู่มือการสอนหาประสิทธิภาพแบบเรียน” ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 34.21 โดยสามารถพิจารณาเพิ่มเติมประกอบได้

ตารางที่ 6 รายละเอียดวรรณกรรมทั้งหมดเรียงลำดับจากปี พ.ศ 2560-2566

ลำดับที่/สถาบัน	ชื่อนานวิจัย	กิจกรรมดนตรี	วัตถุประสงค์การวิจัย	เครื่องมือที่ใช้ตามระเบียบวิธีวิจัย
1 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	ผลการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวประกอบบทเพลงพื้นเมืองสำหรับเด็กปฐมวัย ที่มีต่อความเข้าใจจังหวะ	กิจกรรมการเคลื่อนไหวประกอบเพลงพื้นเมืองสำหรับเด็กปฐมวัย ที่มีต่อความเข้าใจด้านจังหวะ บทเพลงพื้นบ้าน	1. เพื่อนำเสนอกิจกรรมการเคลื่อนไหวประกอบบทเพลงพื้นเมืองสำหรับเด็กปฐมวัย ที่มีต่อความเข้าใจด้านจังหวะ 2. เพื่อศึกษาผลของการใช้กิจกรรมการเคลื่อนไหวประกอบบทเพลงพื้นเมืองสำหรับเด็กปฐมวัย ที่มีต่อความเข้าใจด้านจังหวะ	การวิจัยเชิงปริมาณ แบบการทดลอง 1. แผนการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวประกอบบทเพลงพื้นเมืองไทยเพลงพื้นเมืองนานาชาติที่มีต่อความเข้าใจจังหวะ 2. แบบสังเกตการตอบสนองต่อจังหวะดนตรี 3. แบบสังเกตการเต้นรำพื้นเมือง
2 มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย	การเฝ้าระวังทางวัฒนธรรมเพื่อการสร้างสรรค์บทเพลงฝักพื้นฐานสำหรับวงเครื่องสาย สมจากบทเพลงพื้นเมืองล้านนา (อติวิษฐ์ พนาพงศ์ไพศาล, 2561)	กิจกรรมบทเพลงพื้นบ้านสำหรับบรรเลงดนตรี	1. เพื่อศึกษาทำนองของเพลงพื้นเมืองล้านนาที่เหมาะสมต่อการสร้างสรรค์บทเพลง สำหรับฝึกพื้นฐานของวงเครื่องสายในจังหวัดเชียงราย 2. เพื่อสร้างสรรค์บทเพลงสำหรับฝึกพื้นฐานของวงเครื่องสายจากทำนองเพลงพื้นเมืองล้านนาในจังหวัดเชียงราย	การวิจัยเชิงคุณภาพ - แบบสังเกต - แบบสัมภาษณ์ - แบบสอบถาม - บทเพลงสำหรับฝึกพื้นฐาน

ลำดับที่/สถาบัน	ชื่องานวิจัย	กิจกรรมดนตรี	วัตถุประสงค์การวิจัย	เครื่องมือที่ใช้ตามระเบียบวิธีวิจัย
3 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	การศึกษาสาระดนตรีพื้นบ้านในมาตรฐานผู้เรียน มาตรฐานผู้สอน มาตรฐานหลักสูตร และหลักสูตรดนตรีศึกษาระดับปริญญาบัณฑิตในสถาบันไทยและนานาชาติ	กิจกรรมหลักสูตรเพลงพื้นบ้านและการเรียบเรียงเพลงพื้นบ้าน	1. เพื่อศึกษาลักษณะทั่วไปของมาตรฐานผู้เรียน มาตรฐานผู้สอน มาตรฐานหลักสูตร และหลักสูตรดนตรีศึกษาของไทยและนานาชาติ 2. เพื่อวิเคราะห์สาระดนตรีพื้นบ้านในมาตรฐานผู้เรียน มาตรฐานผู้สอน มาตรฐานหลักสูตรและหลักสูตรดนตรีศึกษาของไทยและนานาชาติ	การวิจัยเชิงคุณภาพ - แบบวิเคราะห์เอกสาร - แบบสัมภาษณ์
4 มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่	การศึกษากำหนดของเพลงพื้นเมืองล้านนาที่เหมาะสมต่อการสร้างสรรค์บทเพลงสำหรับฝึกพื้นฐานของวงดุริยางค์เครื่องลมในจังหวัดเชียงใหม่	กิจกรรมบทเพลงพื้นบ้านสำหรับบรรเลงดนตรี	เพื่อศึกษากำหนดของเพลงพื้นเมืองล้านนาที่เหมาะสมต่อการสร้างสรรค์บทเพลงสำหรับฝึกพื้นฐานของวงดุริยางค์เครื่องลมในจังหวัดเชียงใหม่	การวิจัยเชิงคุณภาพ แบบสังเกต แบบสัมภาษณ์
5 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	การสวดมนต์พื้นบ้านล้านนาสำหรับผู้สูงอายุ: กรณีศึกษาครูพระหมื่นศรีสรพรศรี (ครูภูมิปัญญาไทย) (เพียงแพน สรพรศรี ยุทธนา ฉัพรรณรัตน์, 2562)	กิจกรรมบทเพลงพื้นบ้านสำหรับบรรเลงดนตรี	เพื่อศึกษาองค์ลักษณะการสอนดนตรีพื้นบ้านล้านนาสำหรับผู้สูงอายุของครูพระหมื่นศรี สรพรศรี (ครูภูมิปัญญาไทย)	การวิจัยเชิงคุณภาพ - แบบสัมภาษณ์ - แบบสังเกต

ลำดับที่/สถาบัน	ชื่องานวิจัย	กิจกรรมดนตรี	วัตถุประสงค์การวิจัย	เครื่องมือที่ใช้ตามระเบียบวิธีวิจัย
6 มหาวิทยาลัย ขอนแก่น	การวิจัยเสียงประสานชุดเพลงพื้นบ้านอีสานสำหรับวงโยธวาทิต (พชร พิลาตพร, จตุพร สีม่วง, 2562)	กิจกรรมหลักสูตรเพลงพื้นบ้านและการเรียบเรียงเพลงที่บ้าน	เพื่อศึกษาการเรียบเรียงเสียงประสานชุดเพลงพื้นบ้านอีสานสำหรับวงโยธวาทิต	การวิจัยเชิงคุณภาพ - แบบวิเคราะห์ - แบบสัมภาษณ์
7 มหาวิทยาลัย ขอนแก่น	การพัฒนารูปแบบการสอนดนตรีลำ ทรัมبونดนตรีลูกทุ่งในโรงเรียนมัธยมศึกษา (จิราณัฐวัฒน์ ชื่นจรินทร์ พงษ์พิทยา สัทโส พัทย์วัฒน์ พันระศรี, 2563)	กิจกรรมบทเพลงพื้นบ้านสำหรับบรรเลงดนตรี (จิราณัฐวัฒน์ ชื่นจรินทร์ พงษ์พิทยา สัทโส พัทย์วัฒน์ พันระศรี, 2563)	1. เพื่อพัฒนารูปแบบการสอนดนตรีสำหรับวงดนตรีลูกทุ่งในโรงเรียนมัธยมศึกษา 2. เพื่อทดลองใช้และหาประสิทธิภาพของรูปแบบการสอนที่พัฒนาขึ้น 3. เพื่อประเมินคุณภาพและปรับปรุงรูปแบบการสอนให้สมบูรณ์	การวิจัยผสมวิธี - แบบการประเมิน - แบบสัมภาษณ์
8 จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย	แนวทางการจัดการเรียนการสอนขับร้องเพลงพื้นบ้านล้านนาในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามวิถีการของโคตย สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา สำหรับนักเรียนจังหวัดเชียงใหม่ (จิรพร จิตต์มัน, 2563)	กิจกรรมบทเพลงพื้นบ้านสำหรับการขับร้อง	1. เพื่อศึกษาสภาพการจัดการเรียนการสอนขับร้องเพลงพื้นบ้านล้านนาในกิจกรรมชมรมของนักกีฬาระดับประถมศึกษาตอนปลาย จังหวัดเชียงใหม่ 2. เพื่อนำเสนอแนวทางการจัดการเรียนการสอนขับร้องเพลงพื้นบ้านล้านนาในกิจกรรมชมรม ตามวิธีการของโคตย สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย จังหวัดเชียงใหม่	การวิจัยเชิงคุณภาพ 1. แบบบันทึกวิเคราะห์เอกสาร 2. แบบสัมภาษณ์ 3. แบบสังเกต 4. แบบวิเคราะห์เพลงพื้นบ้าน

ลำดับที่/สถาบัน	ชื่องานวิจัย	กิจกรรมดนตรี	วัตถุประสงค์การวิจัย	เครื่องมือที่ใช้ตามระเบียบวิธีวิจัย
9 วิทยาลัยนศิลป์ ลพบุรีสถาบัน บัณฑิตพัฒนศิลป์	การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ การสอนดนตรีพื้นเมืองภาค เหนือแบบ 4 MAT สำหรับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 วิทยาลัยนศิลป์ ลพบุรี ปากอร แก้วสว่าง, 2563)	กิจกรรมบทเพลง พื้นบ้านสำหรับ บรรเลงดนตรี	1. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาคสอน ดนตรีพื้นเมืองภาคเหนือแบบ 4 MAT สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนดนตรีพื้นเมืองภาคเหนือของ นักเรียนที่เรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ การสอนแบบ 4 MAT ระหว่างก่อนเรียน และหลังเรียน 3. เพื่อศึกษาเจตคติต่อการเรียนการ สอนดนตรีพื้นเมืองภาคเหนือ โดยใช้ กิจกรรมการเรียนรู้การสอนแบบ 4 MAT	การวิจัยเชิงปริมาณ 1. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียน 2. แผนการจัดการเรียนรู้ 3. แบบวัดเจตคติของนักเรียน การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ
10 จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย	แนวทางการจัดกิจกรรมดนตรี สำหรับเด็กปฐมวัยโดยใช้เพลง ไทย (ภัทรรักษ์ ตี๋แก้ว, 2564)	กิจกรรมบทเพลง พื้นบ้านสำหรับ การขับร้อง	1. เพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบทางดนตรี และบทเพลงในหนังสือเพลงสยาม สำหรับเด็ก 2. เพื่อสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ กิจกรรมดนตรีสำหรับเด็กปฐมวัยโดย ใช้เพลงไทยและนำเสนอเป็นแนวทาง การจัดกิจกรรมดนตรี	การวิจัยผสมวิธี - แบบการประเมิน - แบบสัมภาษณ์ - แบบวิเคราะห์ร้องและบทเพลง

ลำดับที่/สถาบัน	ชื่องานวิจัย	กิจกรรมเด่น	วัตถุประสงค์การวิจัย	เครื่องมือที่ใช้ตามระเบียบวิธีวิจัย
11 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	การสร้างแบบเรียนไวโอลินเสริมสำหรับผู้เรียนระดับเริ่มต้น โดยใช้ดนตรีพื้นบ้านไทย (พิชญพันธ์ สมบุญตนนท์, 2564)	กิจกรรมบทเพลง ที่บ้านสำหรับ บรรเลงดนตรี	1. เพื่อวิเคราะห์แบบเรียนไวโอลินระดับเริ่มต้นที่นิยมในประเทศไทย โดยจะเป็นแนวทางในการสร้างแบบเรียนไวโอลินเสริมสำหรับผู้เรียนระดับเริ่มต้นโดยใช้ดนตรีพื้นบ้านไทย 2. เพื่อสร้างแบบเรียนไวโอลินเสริมสำหรับผู้เรียนระดับเริ่มต้นโดยใช้ดนตรีพื้นบ้านไทย	การวิจัยผสมวิธี - แบบการประเมิน - แบบสำรวจ - แบบวิเคราะห์เนื้อหาและบทเพลง
12 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	การพัฒนาหนังสือแบบเรียนเสริมไวโอลินโดยการประยุกต์ใช้บท เพลงสุนทราภรณ์สำหรับผู้สูงอายุ (ชญานัญญา หายบุรีพรณ์, 2564)	กิจกรรมบทเพลง ที่บ้านสำหรับ บรรเลงดนตรี	1) เพื่อหาแนวทางในการประยุกต์ใช้บทเพลงสุนทราภรณ์สำหรับการพัฒนาหนังสือแบบเรียนเสริมไวโอลินสำหรับผู้สูงอายุ 2) เพื่อพัฒนาหนังสือแบบเรียนเสริมไวโอลินสำหรับผู้สูงอายุจากการประยุกต์ใช้บทเพลงสุนทราภรณ์	การวิจัยผสมวิธี - แบบแบบสอบถาม - แบบสำรวจ - แบบวิเคราะห์เนื้อหาและบทเพลง
13 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา	การศึกษานวัตกรรมการออกแบบเรียนเพลงพื้นบ้านภาคใต้ สำหรับภัทรีคลาสสิก" ในรายวิชาการคลาสสิกของนักศึกษาสาขาดนตรีศึกษา ชั้นปีที่ 3 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา (ทยา เตชะเสน, 2565)	กิจกรรมบทเพลง ที่บ้านสำหรับ บรรเลงดนตรี	1) เพื่อหาประสิทธิภาพแบบเรียนเพลงพื้นบ้านสำหรับภัทรีคลาสสิก 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และทักษะปฏิบัติกับเกณฑ์ร้อยละ 75	การวิจัยเชิงปริมาณ 1. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ 2. แผนการจัดการเรียนรู้ 3. แบบวัดเจตคติผู้เรียน

ลำดับที่/สถาบัน	ชื่องานวิจัย	กิจกรรมดนตรี	วัตถุประสงค์การวิจัย	เครื่องมือที่ใช้ตามระเบียบวิธีวิจัย
14 มหาวิทยาลัย ราชภัฏบุรีรัมย์	การพัฒนาชุดฝึกทักษะวงโยธวาทิตโดยใช้เพลงพื้นบ้านอีสานได้สำหรับโรงเรียนมัธยมศึกษา (อ้นยศรุฑกสิปสมุทร วงศิริทูลสมุทร, 2565)	กิจกรรมบทเพลง พื้นบ้านสำหรับ บรรเลงดนตรี	เพื่อพัฒนาชุดฝึกทักษะวงโยธวาทิตโดยใช้เพลงพื้นบ้านอีสานได้สำหรับโรงเรียนมัธยมศึกษา	การวิจัยเชิงคุณภาพ - แบบวิเคราะห์เพลงพื้นบ้าน - แบบสอบถาม - บทเพลงสำหรับฝึกพื้นฐาน
15 มหาวิทยาลัย ราชภัฏ นครสวรรค์	การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการด้วยภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านดนตรีพื้นบ้านนครสวรรค์ (ภิญญา ภูเทษ, 2566)	กิจกรรมบทเพลง พื้นบ้านสำหรับ การขับร้อง	1. เพื่อศึกษาสำรวจภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านดนตรีพื้นบ้านนครสวรรค์ 2. เพื่อหาแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการด้วยภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านดนตรีพื้นบ้านนครสวรรค์	การวิจัยเชิงคุณภาพ - แบบสัมภาษณ์ - แบบสนทนากลุ่มด้านการจัดการเรียนรู้และด้านดนตรีพื้นบ้าน
16 มหาวิทยาลัย ราชภัฏบุรีรัมย์	ดนตรีและเพลงพื้นบ้าน : การพัฒนากิจกรรมดนตรีรองรับสังคมวัยในจังหวัดบุรีรัมย์ (ธิตี ปัญญาอินทร์ เอกชัย ชีรภัคศิริ, 2566)	กิจกรรมบทเพลง พื้นบ้านสำหรับ บรรเลงดนตรี	พัฒนาและศึกษาผลการจัดการรวมการเรียนรู้ดนตรีและเพลงพื้นบ้านดนตรีเพื่อสร้างแรงยึดเหนี่ยวทางสังคมรองรับสังคมสูงวัยในจังหวัดบุรีรัมย์	การวิจัยเชิงคุณภาพ 1. แบบบันทึกวิเคราะห์เอกสาร 2. แบบสัมภาษณ์ 3. แบบสังเกต
17 มหาวิทยาลัย ศรีนครินทร วิโรฒ	การสร้างชุดการสอนฝึกเครื่องเพลงรำไท่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสตรีอ่างทอง จังหวัดอ่างทอง (กัมปนาท โนนศรีสีขณเดก ยานเดิม, 2566)	กิจกรรมบทเพลง พื้นบ้านสำหรับ การขับร้อง	1. เพื่อสร้างชุดการสอนฝึกเครื่องเพลงรำไท่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสตรีอ่างทอง จังหวัดอ่างทอง 2. เพื่อหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนกับหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสตรีอ่างทอง จังหวัดอ่างทองด้วยชุดการสอนฝึกเครื่องเพลงรำไท่น	การวิจัยเชิงปริมาณ 1. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 2. ชุดแบบฝึกเครื่องเพลงรำไท่น

ลำดับที่/สถาบัน	ชื่องานวิจัย	กิจกรรมดนตรี	วัตถุประสงค์การวิจัย	เครื่องมือที่ใช้ตามระเบียบวิธีวิจัย
18 มหาวิทยาลัย สงขลานครินทร์	ผลของบทเพลงพื้นบ้านดนตรี หนังตะลุงที่บรรเลงด้วยเปียโนที่มี ต่อสมาธิความจำ และความสนใจของเด็กกว่าที่ (ร.ต.หญิงจักริดา เหล็กนิม, 2566)	กิจกรรมบทเพลง พื้นบ้านสำหรับ บรรเลงดนตรี	1. เพื่อศึกษาประวัติศาสตร์ความเป็นมาของ บทเพลงพื้นบ้านดนตรีหนังตะลุง 2. เพื่อพัฒนาบทเพลงพื้นบ้านดนตรี หนังตะลุงเรียงเรียงเป็นบทเพลงเปียโน สำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี 3. เพื่อทดลองใช้บทเพลงเปียโนจาก บทเพลงพื้นบ้านดนตรีหนังตะลุง เพลงพัดชาและเพลงลาသူဝ 4. เพื่อศึกษาผลการฝึกเปียโนบทเพลง พัดชาและเพลงลาသူဝที่มีต่อทักษะการ จำทักษะการบรรเลง (สมาธิ) และความ สนใจต่อการเรียนและฝึกดนตรี	การวิจัยผสมวิธี - แบบการประเมิน - แบบสอบถาม - แบบสัมภาษณ์ - แบบวิเคราะห์ร้องและบทเพลง
19 มหาวิทยาลัย นครสวรรค์	รูปแบบกิจกรรมการละเล่นดนตรี พื้นบ้านสำหรับผู้สูงอายุ โดย เน้นการมีส่วนร่วมของชุมชน เพื่อเสริมสร้างสุขภาวะที่ยั่งยืน (วิทย์ บุณยรอด ทวีรัตน์ สิทธิวงศ์, 2566)	กิจกรรมบทเพลง พื้นบ้านสำหรับ บรรเลงดนตรี	1. เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรม การละเล่นดนตรีพื้นบ้านสำหรับผู้สูง อายุอย่างมีส่วนร่วมต่อยอดสู่การสร้าง คู่มือการจัดกิจกรรมการละเล่นดนตรีพื้น บ้านสำหรับผู้สูงอายุ 2. เพื่อประเมินความเหมาะสมของคู่มือ การจัดกิจกรรมการละเล่นดนตรีพื้นบ้าน สำหรับผู้สูงอายุอย่างมีส่วนร่วมและ ประเมินความพึงพอใจหลังจากเข้าร่วม กิจกรรมการละเล่นดนตรี พื้นบ้านของกลุ่มผู้สูงอายุ	การวิจัยผสมวิธี - แบบสัมภาษณ์ - แบบประเมินความเหมาะสมของ กิจกรรมดนตรี - แบบประเมินความพึงพอใจ

Note: All literature details.

4) **ด้านกิจกรรมการสอนดนตรี** จากการสังเคราะห์ผลพบว่ากิจกรรมการสอนดนตรีที่มากที่สุดคือ กิจกรรมบทเพลงพื้นบ้านสำหรับบรรเลงดนตรีมากที่สุด ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 65 รองลงมาคือกิจกรรมบทเพลงพื้นบ้านสำหรับการขับร้อง คิดเป็นร้อยละ 20 ส่วนกิจกรรมการเคลื่อนไหวประกอบบทเพลงพื้นบ้านน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 5 ทางด้านประชากรพบว่ากิจกรรมบทเพลงพื้นบ้านส่วนมากอยู่ที่ระดับมัธยมศึกษาคิดเป็นร้อยละ 40 ของประชากร

อภิปรายผลการวิจัย

ลักษณะด้านข้อมูลทั่วไป

ข้อมูลที่ได้รับจากการศึกษาลักษณะทั่วไปของวรรณกรรม พบว่างานวิจัยการใช้บทเพลงพื้นบ้านกับกิจกรรมการสอนดนตรีในวัฒนธรรมที่หลากหลายของประเทศไทยที่สืบค้นผ่านระบบฐานข้อมูลวารสารอิเล็กทรอนิกส์กลางของประเทศไทย ตลอดระยะเวลา 6 ปี (พ.ศ. 2560 - 2566) มีปริมาณวรรณกรรมที่ค่อนข้างมาก (19 ชิ้น) ซึ่งอาจเป็นสิ่งที่สามารถบอกได้ว่าศึกษาวิจัยทางด้านดนตรี ในมุมมองบทเพลงพื้นบ้านกับกิจกรรมการสอนดนตรีในวัฒนธรรมที่หลากหลายมากขึ้น ไม่ได้ขึ้นอยู่กับวัฒนธรรมดนตรีกระแสหลักตั้งต้นของดนตรีนั้นก็คือ ดนตรีตะวันตก (Western Art Music) เพียงอย่างเดียวเท่านั้นซึ่งจะเห็นได้ว่ามีทั้งการวิจัยที่มุ่งศึกษาโดยตรงเกี่ยวกับตัวบทเพลงพื้นบ้านและดนตรีพื้นบ้าน และนำเสนอออกมาในรูปแบบแนวคิดกิจกรรมทางดนตรี คือเกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนการวัด การฝึกหัด ฯลฯ และในขณะเดียวกันงานบางชิ้นก็มีการวิจัยในแนวทางประยุกต์ดนตรีอื่นให้เข้ากับแนวคิดดนตรีตะวันตก เช่น การเรียบเรียงเสียงประสานชุดเพลงพื้นบ้านอีสานสำหรับวงโยธวาทิต เป็นต้น ซึ่งสิ่งเหล่านี้ทำให้เกิดงานวิจัยที่มีรูปแบบหลากหลายยิ่งขึ้นงานวิจัยการใช้บทเพลงพื้นบ้านกับกิจกรรมการสอนดนตรีในวัฒนธรรมที่หลากหลายของประเทศไทย

ผลการศึกษาในระยะเวลา 6 ปีจากฐานข้อมูลยังพบว่าปริมาณงานวิจัยทางด้านกิจกรรมดนตรีส่วนใหญ่ในการศึกษาค้นคว้านี้ที่ถูกผลิตออกมานั้นมาจากสถาบัน

เพียง 10 สถาบันเท่านั้น ซึ่งทำให้สามารถตั้งข้อสังเกตว่าสถาบันอื่นที่เปิดสอนทางด้านดนตรีในระดับบัณฑิตศึกษาที่ไม่ปรากฏวรรณกรรมอาจยังขาดการผลิตงานหรือให้ความสนใจในประเด็นด้านบทเพลงพื้นบ้านกับกิจกรรมการสอนดนตรีในประเทศไทย อย่างไรก็ตามสำหรับข้อมูลจากการวิจัยในครั้งนี้เป็นเพียงการศึกษาในห้วงระยะเวลาหนึ่งเท่านั้น และมีการกำหนดขอบเขตการศึกษาวิจัยด้านเนื้อหา และแหล่งข้อมูลที่เหมาะสมเฉพาะเจาะจง โดยใช้ระบบออนไลน์ช่วยอำนวยความสะดวกในการสืบค้นข้อมูลได้ง่ายขึ้นแต่ยังมีแหล่งข้อมูลทางวิชาที่ยังคงบันทึกในรูปแบบหนังสือและเอกสารที่ผู้วิจัยยังไม่สามารถเข้าถึงข้อสรุปดังกล่าวนี้เกิดขึ้นจากข้อมูลที่เผยแพร่ทางระบบอิเล็กทรอนิกส์เท่านั้น

หากว่าในการวิจัยครั้งต่อไป หรือผู้วิจัยท่านอื่นสนใจในประเด็นเดียวกันนี้อาจค้นหารวมในฐานข้อมูลที่ย่อยลงไปกว่าการวิจัยครั้งนี้ ก็อาจพบผลการวิจัยที่ต่างออกไปได้เช่นกันทั้งในตัวแปรด้านเวลา และสถาบันที่ผลิตงานวิจัย รวมถึงอาจได้ข้อสังเกตใหม่ ๆ ที่จะนำมาอภิปรายในแง่มุมอื่น ๆ ได้ด้วยเช่นกัน

ลักษณะด้านระเบียบวิธีวิจัย

จากการศึกษาครั้งนี้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพมีอัตราส่วนในการถูกเลือกเป็นวิธีวิจัยมากที่สุดในงานวิจัยการใช้บทเพลงพื้นบ้านกับกิจกรรมการสอนดนตรีในวัฒนธรรมที่หลากหลายของประเทศไทย ซึ่งมีการใช้การสัมภาษณ์และตัวผู้วิจัยเป็นเครื่องมือสำคัญในการเก็บข้อมูล สำหรับผลการวิจัยดังกล่าวอาจสามารถสนับสนุนการใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพในการทำงานศึกษาด้านวัฒนธรรมบทเพลงและดนตรีพื้น รวมถึงวัฒนธรรมทางดนตรี ที่มีลักษณะที่เอื้อต่อการศึกษาวิจัยโดยใช้ระเบียบวิธีเชิงคุณภาพ เพื่อพิจารณาความสัมพันธ์โดยละเอียดถึงเหตุและผลที่เกิดขึ้นของแง่มุมต่าง ๆ ระหว่างดนตรีพื้นและกิจกรรมทางดนตรีที่หลากหลายและตัวบุคคล ซึ่งความสำคัญของวิธีวิจัยเชิงคุณภาพว่าเป็นการศึกษาเพื่อแสวงหาความรู้และความจริงจากปรากฏการณ์หรือแหล่งข้อมูลที่เฉพาะเจาะจง อีกทั้งยังสนใจความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ โดยละเอียดลึกซึ้งผ่านกระบวนการวิจัย การเก็บข้อมูลเครื่องมือวิจัย และตัวผู้วิจัยเอง

แม้ว่างานวิจัยเชิงคุณภาพจะมีข้อดีในส่วนที่สามารถศึกษาข้อมูลในเชิงลึก และทำความเข้าใจในบทเพลงพื้นบ้านและกิจกรรมการสอนดนตรีในวัฒนธรรมที่หลากหลายผ่านการศึกษาคุศลหรือปรากฏการณ์ดังที่ได้กล่าวข้างต้น แต่ในอีกทางหนึ่งบางครั้งการวิจัยทางสาขาดนตรีศึกษา ที่มีปรัชญาหลักของสาขาที่มุ่งเน้นการใช้ดนตรีเป็นเครื่องมือในการพัฒนามนุษย์ในทุกองค์ประกอบ ไม่ว่าจะเป็นด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และปัญญา ตลอดจน พัฒนาสุนทรียภาพ ซึ่งในบางครั้งอาจจำเป็นต้องใช้ระเบียบวิธีวิจัยอื่น ๆ ควบคู่ไปในการทำงานวิจัยทางดนตรีศึกษาด้วย ไม่ว่าจะเป็นวิธีวิจัยเชิงปริมาณที่สามารถเก็บข้อมูลในวงกว้าง ตลอดจนสามารถใช้ข้อมูลที่มากพอจะทำนายแนวโน้มต่าง ๆ หรือใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมวิธี ที่ควรรวมการทำงานเชิงคุณภาพและปริมาณเข้าไว้ด้วยกัน อาจสามารถเพิ่มความคล่องตัวในการทำงานวิจัย และมุมมองในการอธิบาย

เหตุการณ์ สาเหตุ หรือตลอดจนปรากฏการณ์ทางด้านดนตรีหรือวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นได้ทั้งในระดับห้องเรียน หรือตลอดจนระดับสังคม ทั้งนี้ระเบียบวิธีวิจัยแต่ละรูปแบบมีประโยชน์และความเหมาะสมเฉพาะตัว ผู้วิจัยทางด้านดนตรีศึกษา และรวมถึงสาขาอื่นๆควรทำความเข้าใจและศึกษาอย่างจริงจังในระเบียบวิธี รวมถึงเลือกใช้ให้เหมาะสมกับประเด็นปัญหาและวัตถุประสงค์การวิจัยที่กำหนดขึ้นด้วย

ลักษณะด้านจุดมุ่งหมายของการศึกษาและกิจกรรมการสอนดนตรี

สำหรับจุดมุ่งหมายทางการศึกษานั้น จากการสังเคราะห์งานวิจัยทางด้านดนตรีศึกษาที่เกี่ยวข้องกับบทเพลงพื้นบ้านกับกิจกรรมการสอนดนตรีในวัฒนธรรมที่หลากหลายของประเทศไทยพบว่างานส่วนใหญ่เน้นมุ่งศึกษาในประเด็นด้าน “กระบวนการการจัดการเรียนการสอนและการถ่ายทอด เพื่อนำเสนอแนวทางการจัดการเรียนการสอนตลอดจนกิจกรรมโดยใช้บทเพลงพื้นบ้านเพื่อศึกษาสภาพการเรียนการสอนโดยบรรเลงบทเพลงพื้นบ้าน” ซึ่งมีอัตราส่วนสูงมากกว่าครึ่งของงานวิจัยทั้งหมด ซึ่งในประเด็นนี้เมื่อพิจารณาลงไปรายละเอียดเพิ่มเติมจะพบว่างานวิจัยทั้งหลายนั้นมีความคล้ายคลึงกันอย่างยิ่งทั้งในด้าน จุดมุ่งหมายการศึกษา

ระเบียบวิธีวิจัย การดำเนินการวิจัย ตลอดจนประเด็นที่ศึกษาและนำเสนอ ซึ่งความคล้ายคลึงเหล่านี้อาจชี้ให้เห็นว่างานวิจัยในสาขาดนตรีศึกษาที่มุ่งศึกษาในประเด็นและตัวแปรเกี่ยวกับการใช้บทเพลงพื้นบ้านกับกิจกรรมการสอนดนตรีในวัฒนธรรมที่หลากหลายของประเทศไทยนั้น ขาดแรงผลักดันในการตั้งประเด็นปัญหาวิจัย

กล่าวคืองานหลายชิ้นกระทำขึ้นโดยเปลี่ยนแปลงตัวแปรที่จะศึกษา เช่น การเคลื่อนไหวร่างกาย บรรเลงเครื่องดนตรีหรือ ขับร้องบทเพลงเท่านั้น รวมทั้งเรื่องของระเบียบวิธีวิจัย การดำเนินการวิจัย แก่มุมที่ศึกษาตีความ ตลอดจนผลการวิจัยนั้นคล้ายคลึงกันจนบางครั้งอาจสามารถคาดเดาผลได้ซึ่งปรากฏการณ์นี้อาจสะท้อนประเด็นเรื่องของการผลิตซ้ำความและและการแรงผลักดัน ในการศึกษาวิจัยที่จะสามารถขับเคลื่อนหรือขยายพรมแดนความรู้ในสาขาดนตรีศึกษาที่มีต่อเรื่องบทเพลงพื้นบ้านกับกิจกรรมการสอนดนตรีในวัฒนธรรมของประเทศไทยนั้นได้ซึ่ง อานันท์ กาญจนพันธุ์ (2560) ได้กล่าวถึงปัญหาของการวิจัยในประเด็นด้านวัฒนธรรมในปัจจุบันว่า ปัจจุบันการวิจัยทางวัฒนธรรมนั้นให้ความสำคัญและยังคงมุ่งเน้นศึกษาเพียงสำรวจปรากฏการณ์ การจดบันทึก และตีความข้อมูลเชิงพรรณนาตามที่ตาเห็นมากกว่าที่จะศึกษาวิจัยวัฒนธรรมในแง่มุมของการวิเคราะห์ประเด็นปัญหา หาเหตุผลในการรองรับ และวิพากษ์/วิจารณ์ต่อเหตุและผลที่มีอยู่หรือเกิดขึ้นอย่างจริงจัง จึงทำให้ขาดพลังในการอธิบายสะท้อนสู่สภาพจริงในสังคมได้ จึงทำให้เกิดงานวิจัยที่ทำขึ้นเพื่อรวบรวมข้อมูลเป็นองค์ความรู้ หรือที่จัดทำจัดสร้างสิ่งใด ๆ ก็ตามขึ้นมาเฉพาะกาลในการดำเนินการวิจัยนั้น ๆ และเมื่อเวลาผ่านไปความรู้ที่สร้างขึ้นจากการวิจัยนั้น ๆ ก็สลายตัวจนตามการเคลื่อนของเวลาด้วยเช่นกัน

แม้ว่าผลการวิจัยที่เกิดจากการทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบในครั้งนี้จะเป็นการสังเคราะห์งานวิจัยในช่วงระยะเวลา 6 ปีย้อนหลังเท่านั้น แต่ก็อาจสามารถชี้ประเด็นด้านแนวโน้มการวิจัยในสาขาดนตรีศึกษาที่เกี่ยวข้องกับบทเพลงพื้นบ้านกับกิจกรรมการสอนดนตรีในวัฒนธรรมที่หลากหลายของประเทศไทยได้ในเบื้องต้นว่ามีปริมาณผู้ที่สนใจทำการวิจัยในประเด็นดังกล่าวมากพอสมควร อีกทั้งอาจเป็นหนึ่งในผลการวิจัยที่สามารถชี้ให้เห็นว่าผู้วิจัยในสาขาดนตรีศึกษานำบทเพลง

พื้นบ้านในวัฒนธรรมที่หลากหลายของประเทศไทยมาจัดกิจกรรมการสอนดนตรีภายในขอบเขตการศึกษาครั้งนี้มุ่งตั้งคำถามเป็นแนวคำถามที่ชี้ให้ผู้วิจัยสนใจเพียงแต่ว่าตัวแปรด้านบทเพลงพื้นบ้านของประเทศไทยถูกหยิบมาใช้ในการทดลอง หรือศึกษาจะมีลักษณะอย่างไร มีผลอย่างไรเมื่อนำมาใช้ โดยที่อาจยังไม่ทราบถึงต้นตอหรือความหมายและความสำคัญของวัฒนธรรมนั้น ๆ และแท้จริงแล้วในการวิจัยทางด้านกิจกรรมการสอนดนตรีอาจต้องสนใจที่จะตั้งคำถามทบทวนการทำงานของตนในเชิงภววิทยา มากยิ่งขึ้นในการกำหนดประเด็นปัญหาและจุดมุ่งหมายการศึกษา เพื่อให้การวิจัยทางดนตรีศึกษาซึ่งถือเป็นหนึ่งในสาขาของการวิจัยทางสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์เกิดมิติที่หลากหลายมากขึ้น และคำนึงถึงตัวตนและความหมายของดนตรีในฐานะวัฒนธรรมที่สัมพันธ์กับมนุษย์ควบคู่ไปกับความสนใจที่มีมากอยู่แล้วในด้านการจัดกิจกรรมการสอนดนตรีกับบทเพลงพื้นบ้านที่มีส่งผลต่อมนุษย์ในด้านต่าง ๆ

ในท้ายสุดนี้ อีกประเด็นสำคัญที่ต้องคำนึงถึงคือคำว่า “บทเพลงพื้นบ้านกับกิจกรรมการสอนดนตรีในวัฒนธรรมที่หลากหลายของประเทศไทย” ซึ่งจากการทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบและสังเคราะห์งานวิจัยออกมาพบว่า งานวิจัยที่สื่อถึงบทเพลงพื้นบ้านในวัฒนธรรมที่หลากหลายของประเทศไทยนั้นมักยึดโยงอยู่กับดนตรีท้องถิ่น (Folks Music) หรือดนตรีชาติพันธุ์ (Ethnic Music) เป็นหลัก ซึ่งการมองบทเพลงพื้นบ้านของประเทศไทยคือวัฒนธรรมดนตรีที่นอกเหนือจากบทเพลงดนตรีตะวันตกแบบคลาสสิกแล้วนั้น อาจหมายถึงการติดอยู่ในมายาคติการแบ่งวัฒนธรรมแบบอาณานิคมนิยม หรือที่ อานันท์ กาญจนพันธุ์ (2560) กล่าวว่า”เป็นการติดกับดักทางความคิดแบบคู่ตรงกันข้าม” นั่นเอง ซึ่งเมื่อพิจารณาสังคมไทยในปัจจุบันที่เต็มไปด้วยวัฒนธรรมดนตรีที่หลากหลายและลื่นไหล ไม่ว่าจะเป็นดนตรีในชีวิตประจำวัน เช่น Pop Music, K-Pop หรือ J-Pop และอีกมากมายตลอดจนเพลงลูกทุ่งลูกกรุง และดนตรีประเภทอื่นที่ยังมีตัวตนและมีพื้นที่อยู่ในสังคมเช่นเดียวกันกับดนตรีท้องถิ่น ดนตรีชาติพันธุ์ ดังนั้น จะพบว่าพื้นที่ในการศึกษาวิจัยในประเด็นดังกล่าวยังมีอีกมากมายเมื่อเราสามารถก้าวข้ามมายาคติที่ครอบไว้ได้

แนวคิดพหุวัฒนธรรมนิยมที่มองเห็นความสำคัญของทุกวัฒนธรรมคนตานั้นถือเป็นสิ่งจำเป็นสามารถสร้างความสำคัญและพัฒนาพื้นที่ศึกษาดนตรีหลากหลายวัฒนธรรมให้กว้างยิ่งขึ้นสำหรับการวิจัยโดยใช้บทเพลงพื้นบ้านกับกิจกรรมการสอนดนตรีในวัฒนธรรมแต่ละพื้นที่ของประเทศไทยในอนาคต

ข้อเสนอแนะการวิจัย

ในการวิจัยครั้งต่อไปอาจระทำการทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ และการสังเคราะห์งานวิจัยการใช้บทเพลงพื้นบ้านกับกิจกรรมการสอนดนตรีในวัฒนธรรมที่หลากหลายของประเทศ เพื่อเป็นการทวนสอบการทำงานวิจัยและพิจารณาแนวโน้มการวิจัยต่อไปในอนาคตหรืออาจนำผลการวิจัยครั้งนี้ไปต่อยอดโดยการศึกษา ในขอบเขตที่กว้างขึ้น เช่น แนวทางสร้างสรรค์บทเพลงพื้นบ้านของแต่ละภาคของประเทศไปใช้ในกิจกรรมดนตรี และเจาะประเด็นย้อนหลังฐานข้อมูลงานวิจัย และชี้ให้เห็นถึงแนวโน้มในการศึกษาเกี่ยวกับการใช้บทเพลงพื้นบ้านในกิจกรรมการสอนดนตรีในประเทศไทย และสามารถใช้เป็นข้อมูลอ้างอิงสำหรับการวิจัยในอนาคตต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- กัมปนาท โนนศรี และ สีฉฉณเสก ย่านเดิม. (2562). การสร้างชุดการสอนฝึกร้องเพลงรำไท่นสำหรับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสตรีอ่างทอง จังหวัดอ่างทอง. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ คณะสังคมศาสตร์.
- จักรวิดา นิยมเหล็ก. (2566). ผลของการฝึกเพลงพื้นบ้านหนังตะลุงที่บรรเลงด้วยเปียโนที่มีต่อความเข้าใจจังหวะ ความจำ และสมาธิของเด็ก. วิทยานิพนธ์ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- ชญาณณ์ภูฏา หาญปรีพรรณ. (2564). การพัฒนาหนังสือแบบเรียนเสริมไวโอลินโดยการประยุกต์ใช้บทเพลงสุนทราภรณ์สำหรับผู้สูงอายุ. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาดนตรีศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- ชำนาญ ปาณวงษ์. (2563). **ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ: จากแนวคิดทฤษฎีสู่การปฏิบัติ**. พิมพ์ครั้งที่ 2. พิษณุโลก: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ชูศรี วงศ์รัตน์. (2560). **เทคนิคการสร้างเครื่องมือวิจัย: แนวทางการนำไปใช้อย่างมืออาชีพ**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์อมร.
- ณัฏชา เตชะอารมณ์ชัย. (2560). ผลการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวประกอบบทเพลงพื้นเมืองสำหรับเด็กปฐมวัย ที่มีต่อความเข้าใจจังหวะ. **วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ**, 18(2), 36–42.
- ณัฐธรรณ หลาวทอง. (2561). **การสร้างเครื่องมือวิจัยทางการศึกษา**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทยา เตชะเสน, ชนิตา รอดหุ่ย, ปมนวัฒน์ สามสี, และ ปิยะรัตน์ ธรรมรงค์รัตน์. (2565). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ของ “แบบเรียนเพลงพื้นบ้านภาคใต้สำหรับกีตาร์คลาสสิก” ในรายวิชากีตาร์คลาสสิก ของนักศึกษาสาขาดนตรีศึกษา ชั้นปีที่ 3 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช. **วารสารวิชาการสังคมมนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช**, 12(1), 110–119.
- เทพิกา รอดสการ. (2560). **ดนตรีและการวิจัยเชิงปริมาณ**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธัญศรุต กลีบสมุทร วงศ์วิฑูรสมุทร, ธิติ ปัญญาอินทร์, และ ธนพล ตีรชาติ. (2565). การพัฒนาชุดฝึกทักษะวงโยธวาทิตโดยใช้เพลงพื้นบ้านอีสานใต้สำหรับโรงเรียนมัธยมศึกษา. **วารสารดนตรีและวัฒนธรรม**, 1(1), 12–23.
- ธีรวิทย์ กลิ่นจ้อย. (2565). การสังเคราะห์งานวิจัยทางดนตรีศึกษาที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมดนตรีที่หลากหลายในประเทศไทย: การทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ. **วารสารอารยธรรมศึกษา โขง-สาละวิน**, 13(02), 149–174.
- ปภาอร แก้วสว่าง. (2563). การพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนดนตรีพื้นเมืองภาคเหนือแบบ 4 MAT สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 วิทยาลัยนาฏศิลปลพบุรี. **วารสารนิสิตวัง**, 22(1), 12–21.

- ธิตี ปัญญาอินทร์ และ เอกชัย ชีรภักศิริ. (2566). ดนตรีและเพลงพื้นบ้าน: การพัฒนา กิจกรรมดนตรีรองรับสังคมสูงวัยในจังหวัดบุรีรัมย์. **วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์**, 15(1), 69–84.
- เพชร พินาตไพรี และ จตุพร สีม่วง. (2562). การเรียบเรียงเสียงประสานชุดเพลง พื้นบ้านอีสาน สำหรับวงโยธวาทิต. **วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัย ขอนแก่น**, 11(1), 238–257.
- พัชรพันธ์ สมบุญตนนท์. (2564). การสร้างแบบเรียนไวโอลินเสริมสำหรับผู้เรียน ระดับเริ่มต้นโดยใช้ดนตรีพื้นบ้านไทย. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาดนตรีศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เพียงแพน สรรพศรี และ ยุทธนา ฉัพรรณรัตน์. (2562). การสอนดนตรีพื้นบ้าน ล้านนาสำหรับผู้สูงอายุ: กรณีศึกษาครูพรหมสวรรค์ สรรพศรี (ครูภูมิปัญญา ไทย). **วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น**, 11(2), 49–74.
- ภัทรธีรา ดีสัว. (2564). แนวทางการจัดกิจกรรมดนตรีสำหรับเด็กปฐมวัย โดยใช้เพลงไทย. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาดนตรีศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ภิญโญ ภูเทศ. (2566). การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการด้วยภูมิปัญญาท้องถิ่นด้าน ดนตรีพื้นบ้านนครสวรรค์. **มนุษยสังคมสาร (มสส.)**, 21(1), 105–122.
- วิษณุ บุญรอด และ ทิพรรัตน์ สิทธิวงศ์. (2566). รูปแบบกิจกรรมการเล่นดนตรี พื้นบ้านสำหรับผู้สูงอายุ โดยเน้นการมีส่วนร่วมของชุมชน เพื่อเสริมสร้าง สุขภาวะที่ยั่งยืน. **วารสารวิจัยวิชาการ**, 6(6), 173–194.
- สุทิดา บุญโน. (2562). การศึกษาสาระดนตรีพื้นบ้านในมาตรฐานผู้เรียน มาตรฐาน ผู้สอน มาตรฐานหลักสูตร และหลักสูตรดนตรีศึกษาระดับปริญญา บัณฑิตในสถาบันระดับอุดมศึกษาของประเทศไทยและนานาชาติ. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาดนตรีศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- อดิวัชร พนางค์ไพศาล. (2561). การเฝ้าระวังทางวัฒนธรรมเพื่อการสร้างสรรค^๑ บทเพลงฝึกพื้นฐานสำหรับ วงดุริยางค์เครื่องลมจากบทเพลงพื้นเมือง ล้านนา. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี, 7(พิเศษ), 1-17.
- อดิวัชร พนางค์ไพศาล. (2562). การศึกษาทำนองของเพลงพื้นเมืองล้านนาที่เหมาะสมต่อการสร้างสรรค^๑บทเพลงสำหรับฝึกพื้นฐานของวงดุริยางค์เครื่องลมในจังหวัดเชียงราย. วารสารดนตรีบ้านสมเด็จเจ้า, 1(2), 1-16.
- อานันท์ กาญจนพันธุ์. (2560). ก้าวข้ามวาทกรรมสู่พื้นที่ความรู้: จุดตัดของข้อถกเถียงทางสังคมศาสตร์. กรุงเทพฯ: ศยามปัญญา.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Thousand Oaks: Sage Publications.



ผญาอีสาน: การตีความในบริบทร่วมสมัยสู่การ
สร้างสรรค์ศิลปะสื่อผสม

I-San Wisdom: Interpretation
in Contemporary Contexts Towards
the Creation Mixed Media Art

รณภพ เตชะวงศ์¹

Ronnaphob Techawong

¹ รองศาสตราจารย์, สาขาวิชาทัศนศิลป์,
คณะศิลปกรรมศาสตร์, มหาวิทยาลัยขอนแก่น
Associate Professor, Department of Visual
Arts, Faculty of Fine and Applied Arts,
Khon Kaen University
(E-mail: tronna@kku.ac.th)

Received: 07/07/2024 Revised: 09/09/2024 Accepted: 10/09/2024

บทคัดย่อ

โครงการวิจัยสร้างสรรค์ ฌวนาอีสาน: การตีความในบริบทร่วมสมัยสู่การสร้างสรรคศิลปะสื่อผสม เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ ใช้ระเบียบวิธีวิจัยโดยกำหนดขอบเขตทางด้านแนวความคิดในการสร้างสรรคศิลปะสื่อผสมจากการตีความหมายใหม่ในบริบทร่วมสมัย โดยใช้ทฤษฎีสัญวิทยาในการตีความหมาย มีวิธีในการดำเนินงานโดยการศึกษาข้อมูลฌวนาอีสานซึ่งมี 2 ประเภท ได้แก่ ฌวนาคำสอน และฌวนาปรัชญา คำคมหรือ ปริศนา รวมทั้งสิ้น 328 บท คำฌวนาประเภทคำสอน 153 บท และฌวนาปรัชญา คำคมหรือปริศนา 175 บท นำไปสู่การตีความหมายใหม่ในบริบทร่วมสมัยผ่านฌวนาอีสาน จำนวน 12 บท โดยใช้ทฤษฎีสัญวิทยา งานวิจัยมีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1. การตีความหมายใหม่ในบริบทร่วมสมัยผ่านฌวนาอีสาน จำนวน 12 บท 2. ออกแบบกระบวนการสร้างสรรคจากความหมายที่ได้ในฌวนา 12 บท และ 3. สร้างสรรคผลงานสื่อผสมจากฌวนาอีสาน การวิจัยสร้างสรรค ประกอบด้วย การทบทวนวรรณกรรม ผ่านบริบทปัจจุบันของเรื่องเล่าในอดีต สร้างความหมายผ่านวัตถุนิตต่าง ๆ โดยมองผ่านระบบสัญลักษณ์ และมองวัตถุตามหน้าที่เดิมในฐานะที่เป็นภาพตัวแทน แสดงถึงความลำบาก ความอดทน ผลการวิจัยพบว่าการศึกษาฌวนาอีสานโดยเฉพาะฌวนาอีสานในบทที่ให้กำลังใจ เพื่อการต่อสู้ การตีความเป็นความหมายในเชิงสัญลักษณ์, อุปลักษณ์ และมองวัตถุตามหน้าที่เดิมในฐานะที่เป็นภาพตัวแทน แสดงถึงความลำบาก ความอดทน สู่การออกแบบการสร้างสรรคจากความหมายที่ได้ในฌวนา 12 บท และสร้างสรรคศิลปะสื่อผสมจำนวน 12 ชิ้น ผลงานวิจัยสร้างสรรคในชุดนี้ จึงเป็นการหยิบยกเนื้อหาของฌวนาอีสานในประเด็นที่ให้กำลังใจในการต่อสู้กับความลำบากของชีวิต ผ่านการสร้างสรรคผลงานศิลปะ เพื่อที่จะสื่อสารกับคุณรุ่นใหม่อีกครั้ง เป็นการศึกษาฌวนาอีสานเพื่อนำไปสู่การสร้างสรรคเป็นแนวทางหนึ่งในการอนุรักษ์

คำสำคัญ: การตีความ, ฌวนาอีสาน, ศิลปะสื่อผสม

Abstract

The Creative Research Project: I-san wisdom: interpretation in contemporary contexts towards the creation mixed media art. is qualitative research. The research methodology is to define the conceptual scope of creating mixed media art from reinterpretation in contemporary contexts, using semiotics theory to interpret meaning. The method of operation is to study the data of I-san wisdom, which consists of 2 types: I-san wisdom of the teaching and I-san wisdom Philosophy totaling 328 chapters, 153 I-san wisdom of the teaching type and 175 I-san wisdom Philosophy leading to a new interpretation in contemporary context through 12 I-san wisdom chapters, using semiotics theory. The research aims as follows: 1. Reinterpretation in contemporary context through 12 I-san wisdom chapters, 2. Designing a creative process from the meanings obtained in 12 I-san wisdom chapters, and 3. Creating mixed media works from I-san wisdom. The creative research consists of reviewing the literature through the current context of past stories, creating meaning through various types of objects by looking through the symbolic system, and looking at objects according to their original function as representative images. Showing hardship, endurance. The research results found that the study of I-san wisdom, especially I-san wisdom in the chapter that gives encouragement, for fighting. Interpretation is a symbolic meaning, metaphor and looking at objects according to their original function as a representative image. Showing hardship, endurance to the design of creativity from the meaning obtained in 12 I-san wisdom chapters and creating 12 pieces of mixed media art. Therefore, this creative research work is to pick up the

content of I-san wisdom in the issue of giving encouragement. In fighting the hardships of life Through the creation of art works In order to communicate with the new generation again It is a study of I-san wisdom to lead to creativity as a way of conservation.

Keywords: Interpretation, I-san Wisdom, Mixed Media Art

บทนำ

ในอดีต มนุษย์ได้สร้างวัฒนธรรมผ่านภาษา สำหรับนำไปใช้เพื่อสร้างจิตสำนึกที่มีต่อธรรมชาติ มนุษย์ สิ่งแวดล้อมรวมไปถึงสังคม เพื่อการดำรงอยู่ร่วมกันอย่างสันติและสงบสุข ถ้อยคำ คำพูด เรื่องเล่าผ่านบทกลอนร้อยรา ในอีสานที่เรียกว่าผญา เป็นส่วนหนึ่งของการประยุกต์ใช้ภาษาผ่านการร้อง มีทำนอง เพื่อสั่งสอน อบรมลูกหลานให้เป็นคนดี อดทน ต่อสู้ ตามคติของวัฒนธรรมของท้องถิ่น ที่มีความงดงามและลึกซึ้ง ในการพัฒนาประเทศนั้นย่อมหลีกเลี่ยงไม่พ้นกระบวนการที่ทำให้เกิดความทันสมัย ซึ่งกระบวนการนี้มีอิทธิพลอย่างมากที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคมอย่างรวดเร็วและสลับซับซ้อน ส่งผลกระทบให้คนไทยส่วนใหญ่ที่มีระดับความแตกต่างกันทางเศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรม ปรับตัวไม่ทันต่อการเปลี่ยนแปลงนี้ เช่น การละทิ้ง และหมดความนิยมในรูปแบบการดำรงชีวิต ค่านิยมแบบไทยที่เคยมี ซึ่งใช้เป็นเครื่องมือในการดำรงชีวิตมาช้านาน หันมารูปแบบใหม่ที่ทันสมัยอย่างรวดเร็ว โดยขาดความรู้ ความเข้าใจที่จะปรับตัวให้เข้ากับรูปแบบและระบบใหม่ได้ ทำให้เกิดความขัดแย้งและความไม่ราบรื่นเท่าที่สมัยเมื่อยังดำเนินชีวิตอยู่ตามรูปแบบเดิม ทั้งนี้เพราะขาดการทบทวนว่า รูปแบบเดิมนั้น บางอย่างก็อาจจะเหมาะสมกับสิ่งใหม่ ควรนำมาปรับปรุงให้เข้ากับสิ่งใหม่ จะเป็นความเหมาะสมในสังคมนั้นอย่างมีเหตุผลและถูกต้อง ดังนั้นการนำเอาสิ่งดี ๆ ในอดีตของวิถีชีวิตไทยอันรุ่งโรจน์ ที่เราเผลอทอดทิ้งโดยไม่มีการสืบสาน กลับมารับใช้เพื่อแก้ปัญหาวิกฤตการณ์ในปัจจุบัน และนำบทเรียนที่ดีที่สุดในปัจจุบันไปปรับใช้อนาคต โดยตั้งอยู่บนพื้นฐานแห่งความเป็นไทยที่มีวิถีชีวิตอันเรียบง่าย มีสติ และด้วยภูมิปัญญาอัน

อุดมสมบูรณ์แห่งวัฒนธรรมไทย จะทำให้เกิดความมั่นใจที่จะปรับตัวและก้าวทันกับความเปลี่ยนแปลงของยุคสมัย และเครื่องมือที่สำคัญในการสืบสานทางวัฒนธรรม ก็คือการศึกษา ดังที่ วีระ บำรุงรักษ์ (2541) กล่าวว่า “การศึกษา คือ กระบวนการสร้างสรรค์และการสืบทอดวัฒนธรรม” ดังนั้นหากจะใช้วัฒนธรรมเป็นสื่อในการพัฒนา จึงจำเป็นต้องอาศัยการศึกษาเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดวัฒนธรรมไปสู่คนในสังคม เพื่อให้คนที่ได้รับการพัฒนาแล้ว ด้วยเหตุและปัจจัยดังกล่าวผู้วิจัยได้ตระหนักถึงปัญหาและเพื่อสะท้อนปัญหาดังกล่าวจึงได้ ทำการศึกษาผญาอีสาน โดยเฉพาะผญาอีสานในบทที่ให้อำลัใจ เพื่อการต่อสู้ ฝ่าฟันอุปสรรคและ การแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตปัจจุบัน ซึ่งเศรษฐกิจและการเมืองส่งผลกระทบอย่างใหญ่หลวงต่อประชาชนชาวอีสาน ด้วยการบูรณาการผ่านการกระบวนการสร้างสรรค์ทางด้านดนตรีพื้นเมืองและศิลปะสื่อผสม ซึ่งเป็นสื่อที่รับรู้และเข้าถึงได้ง่ายในบริบทอีสานร่วมสมัย

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. การตีความหมายใหม่ในบริบทร่วมสมัยผ่านผญาอีสาน จำนวน 12 บท
2. เพื่อออกแบบกระบวนการสร้างสรรค์จากความหมายที่ได้ในผญา 12 บท
3. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานสื่อผสมจากผญาอีสาน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผญาอีสานเป็นที่รับรู้และสนใจในสังคมอีสานร่วมสมัย
2. การสร้างรูปแบบและแนวทางในการวิจัยสร้างสรรค์แบบบูรณาการ

ขอบเขตของการวิจัย

ขอบเขตทางด้านแนวความคิด ใช้กรอบคิดในการสร้างศิลปะสื่อผสมจากการตีความหมายใหม่ในบริบทร่วมสมัย โดยใช้ทฤษฎีสัญวิทยาในการตีความหมาย

ขอบเขตทางด้านเนื้อหา เนื้อหาจากผลญาอีสาน โดยคัดเลือกจากผลญาอีสาน
ในเนื้อหาคำสอนเตือนใจ ให้กำลังใจ สู้ ชีวิต จำนวน 12 บท

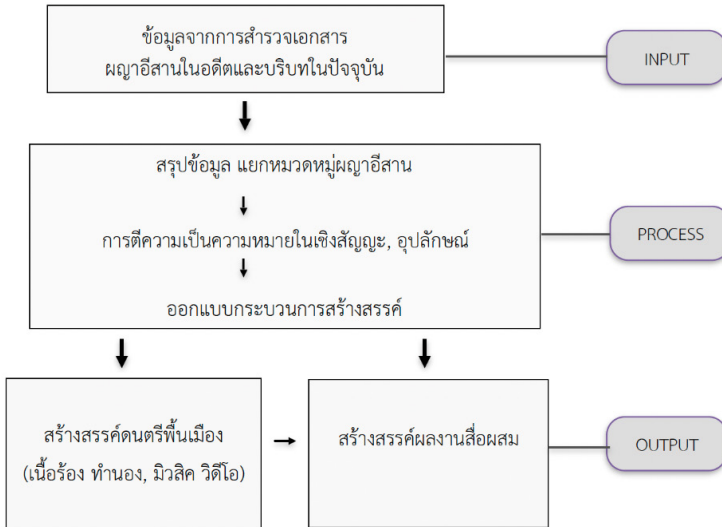
ขอบเขตทางด้านรูปแบบ ผลงานสื่อผสม จำนวน 12 ชิ้น

กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

วิธีในการดำเนินงานแบ่งเป็นขั้นตอนต่างๆ ดังนี้

1. ศึกษาข้อมูลผลญาอีสานซึ่งมี 2 ประเภท ได้แก่ ผลญาคำสอน และผลญาปรัชญา คำคมหรือ ปรีศนา รวมทั้งสิ้น 328 บท คำผลญาประเภทคำสอน 153 บท และผลญาปรัชญา คำคมหรือปรีศนา 175 บท
2. การตีความหมายใหม่ในบริบทร่วมสมัยผ่านผลญาอีสาน จำนวน 12 บท โดยใช้ทฤษฎีสัญวิทยา
3. ออกแบบกระบวนการสร้างสรรค์จากความหมายที่ได้ในผลญา 12 บท
4. สร้างสรรค์ผลงานสื่อผสม
5. วิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์ แนวคิด รูปแบบและเทคนิค
6. จัดแสดงนิทรรศการ บรรยาย รวบรวมข้อเสนอแนะต่างๆของผู้ชม
7. สรุปโครงการ



ผญาเป็น เป็นคำกลอนที่สอดแทรกคติคำสอน ให้คนอีสานได้ประพฤติปฏิบัติตัวให้อยู่ตามฮีตคอง และผญายังเป็นคำกลอนของนักปราชญ์ ที่มีวิธีการคิดสำนวนการแต่งกลอน ให้มีชั้นเชิงและคุณค่าของวรรณกรรมภาษา เป็นเอกลักษณ์สำคัญของคนอีสาน ซึ่งผู้วิจัยได้เห็นความสำคัญของผญาอีสาน จึงได้เลือกเพื่อบทผญาที่มีความเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตของคนอีสาน มีทั้งหมด 12 เดือน เรียกว่า ฮีต 12 ซึ่งเป็นจารีตถือปฏิบัติของคนอีสาน มีมาตั้งแต่โบราณ ซึ่งยังยึดถือปฏิบัติ การให้เห็นในบางพื้นที่ ในบางพื้นที่ ก็มีการส่งเสริม ให้เป็นงานประจำอำเภอ หรือ งานประจำจังหวัด บางงานก็จะจัดในเฉพาะชุมชน ไม่ได้เอิกเกริกยิ่งใหญ่มาก จัดงานเรียบง่ายตามแบบฉบับของชุมชนนั้นๆ ซึ่งแต่ละพื้นที่ผู้วิจัยได้เลือกพื้นที่ที่มีความเด่นชัดในด้านการจัดงานในแต่ละฮีต ซึ่งพื้นที่ที่เลือกก็มีศิลปวัฒนธรรมที่น่าสนใจเพื่อมาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบผลงานสร้างสรรค์ ผู้วิจัยได้คัดบทผญาที่ประพันธ์เป็นบทเพลง ผ่านประเพณีฮีต 12 เดือน ดังนี้

ฮีตที่ 1 เพลงบุญเข้ากรรมนำฮอยสงฆ์ ผญาโบราณเดือนเจียง (บ้านหนองพอก อ.หนองพอก จ.ร้อยเอ็ด)

ในจาริตเดือน 1 พอถึงเดือน 1 หมู่พระสงฆ์ เตรียมเข้าปริวาสกรรมตามธรรมเนียมที่ยึดถือมาจากอดีต ห้ามละเว้นให้ผิดจาริต

ฮีตที่ 2 เพลงสู่ขวัญข้าวเอาบุญคุณลาน ผญาเดือนยี่ (วัดไชยศรี บ้านสาวะถี จังหวัดขอนแก่น)

พอถึงเดือนที่ 2 ให้จัดหาเตรียมพื้นรวมกันไว้ อย่าได้ลืมจาริต ข้าวของจะหายให้รอฟังจะได้บอก อย่าถอดใจก่อนสิ่งร้ายจะมาถึง

ฮีตที่ 3 เพลงนำฮอยประเพณีบุญข้าวจีเดือนสาม ผญาเดือนสาม (วัดไชยศรี บ้านสาวะถี จังหวัดขอนแก่น)

พอถึงเดือน 3 ให้เตรียมข้าวจีไปถวายพระสงฆ์ บุญกุศลจะได้คำจุน ธรรมเนียมแบบนี้มาตั้งแต่นาน ให้ทำบุญแบบนี้ไปทุกหมู่บ้าน จาริตนี้มีมาแต่นาน อย่าได้ละเว้นประเพณีนี้เป็นประเพณีดั้งเดิม บ้านเมืองเราจะมีภพภัย

ฮีตที่ 4 เพลงบุญเผาสฟิงเทศน์แห่กันท่หลอน ผญาเดือนสี่ (ร้อยเอ็ด)

พอถึงเดือน 4 ให้เก็บดอกไม้กลิ่นหอมนำมาตากแดดไว้ อย่าได้ลืมจาริตนี้ บ้านเมืองจะเกิดเรื่องไม่ดีในเมืองบ้าน

ฮีตที่ 5 เพลงสรนน้ำพระเจ้าเอาบุญสงกรานต์ ผญาเดือนห้า (ศูนย์วัฒนธรรม มหาวิทยาลัยขอนแก่น)

พอถึงเดือน 5 ชาวบ้านเตรียมเครื่องสรนน้ำพระ ทุกวัดจะจัดเตรียมสืบทอดกันไว้ไม่ได้ละเว้น ทั่วทุกที่ที่จัดทำจะทำให้เป็นสิริมงคลต่อชีวิต

ฮีตที่ 6 เพลงเข่งป่าวณแหนแห่บั้งไฟ เดือนหก (อำเภอกุดคำ จังหวัดมหาสารคาม)

พอถึงเดือน 6 ให้เอาน้ำ สรงพระพุทธรูป อย่าได้ละเว้น มันจะเสื่อมสูญตกต่ำในวันข้างหน้า ให้จัดทำตามแบบจาริตเดิม ทำบุญไปเรื่อย ๆ อย่าได้หยุด

ฮีตที่ 7 เพลงบุญข้าสะเบิกบ้าน ผญาเดือนเจ็ด (นาศรีดงเค็ง อำเภอน้ำพอง จังหวัดขอนแก่น)

พอถึงเดือน 7 ให้เตรียมบูชา เหล่าเทพเทวดา ตลอดสิ่งรักขามเหสักข์
หลักเมืองทุกที่ให้ทำตามจาริตเก่า นิมนต์พระสงฆ์สวดชำระ ให้คนทั้งเมืองนั้นทำกัน
อย่าได้ละเว้น สูตรชำระเมืองอย่าให้ตกต่ำ ถ้าไม่ทำบ้านเมืองจำตกต่ำเกิดอาเพศร้าย
ถ้าถือปฏิบัติชีวิตจะดีขึ้น

ฮีตที่ 8 เพลงทอดเทียนถวายพระเจ้าอาบุญเข้าพรรษา เดือนแปด
(อุบลราชธานี)

พอถึงเดือน 8 หมู่พระสงฆ์เข้าจำพรรษาตามรอยพระโคตม ไม่ลดละให้
เตรียมของไปทอดถวาย ทำบุญไปอย่าเกียจค้าน บุญกุศลที่ทำมาจะได้หนุนส่งสู่สวรรค์
ให้เตรียมตักบาตร อย่าได้ขาด เพื่อเตรียมบุญเป็นทุนเมื่อตายไปแล้ว ให้อยู่เป็นสุข
ในสวรรค์ชั้นวิมาน

ฮีตที่ 9 เพลงฮีตเดือนเก้าอาบุญข้าวประดับดิน ฝนเดือนเก้า (บ้านคำบง
อ.น้ำพอง จ.ขอนแก่น)

พอถึงเดือน 9 วัสสากาล ประชาชนชาวเมืองเตรียมตัวทำข้าวประดับดิน
ถวายทานให้พระสงฆ์ ทำแบบนี้ จะเป็นการดีต่อบ้านเมืองให้จดจำเอาไว้

ฮีตที่ 10 เพลงบุญข้าวสากแต่งสลากทานสงฆ์ ฝนเดือนสิบ (บ้านโนนคุด
อ.มัญจาคีรี จ.ขอนแก่น)

พอถึงเดือน 10 มัคทายกประกาศให้ทำทาน ทำบุญข้าวสากไปถวายพระสงฆ์
เหล่าญาติพี่น้องทำบุญแผ่ไปให้ญาติผู้ล่วงลับ

ฮีตที่ 11 เพลงถวายพระทีปบูชาออกพรรษาลาพระเจ้า เดือนสิบเอ็ด (สกลนคร)
เดือน 11 เป็นออกพรรษาเป็นจาริตของพระสงฆ์ มีการเข้าพรรษาก็ต้องมี
ออกพรรษา ถึงสามเดือนแล้วก็ต้องออกพรรษา

ฮีตที่ 12 เพลงมหาทานบุญอุทิศนีนอีสาน เดือนสิบสอง (บ้านสาวะถี
อ.เมือง จ.ขอนแก่น)

เดือน 12 ลมหนาวผ่านมา ในเดือนนี้ในลงทอดถวายทางเรือ บูชาพญานาค
ชื่อว่า อุชุกะนาโคทั้ง 15 สกุลให้เตรียมบูชา หากถือปฏิบัติได้ ชีวิตจะมีแต่ความสุข
ทุกข์และอาเพศภัยจะไม่เข้าใกล้ชีวิต

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การตีความหมายใหม่ในบริบทร่วมสมัยผ่านผญาอีสาน จำนวน 12 บท โดยใช้หลักความสัมพันธ์ทางด้านเนื้อหาของผญาอีสาน เพื่อเชื่อมโยงเข้ากับประเพณี 12 เดือน อีต 12

2. จากผญาอีสาน จำนวน 12 บท โดยใช้ทฤษฎีสัญวิทยา (ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร, 2555) เพื่อตีความหมายใหม่ในบริบทร่วมสมัย เพื่อนำเข้าสู่การแปลค่าความหมายทางวัตถุและวัสดุรวมถึงลักษณะการติดตั้งโดยใช้หลักการของสัญวิทยา ในการสร้างความหมายเพื่อใช้ประกอบการสร้างสรรค์

ตารางที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูล

แนวคิดจากการกลอนลำผญา		การวิเคราะห์ข้อมูล (เพื่อการสร้างสรรค์ผลงานสื่อผสม)
1	เดือนหนึ่ง บุญเข้ากรรม “ตั้งประธมขึ้นเดือนเจียงตั้งแต่เก่า อย่าได้ละฮึดเค้าไล่ที่มบ่ กระทำ เดือนหนึ่งปลั่งล้ำนำฮึดคงสงฆ์ ดำรงบุญเข้ากรรมต่อ องค์พุทธเจ้า” เมื่อเดือนแรกในแบบดั้งเดิม อย่าได้ลืมจาริตที่ เคยทำมา เดือนหนึ่งไม่ล่วงล้ำ ทำตามจาริตครลองพระสงฆ์ ดำรงบุญเข้ากรรมต่อองค์พระพุทธเจ้า ความดีงามที่ได้สืบต่อมา ให้ยึดถือปฏิบัติเป็นสิ่งที่ดีงาม	จาริตที่เคยทำมาในอดีต ให้ยึดถือปฏิบัติต่อไป ให้เป็นความดี งามที่ได้สืบต่อองค์พระพุทธเจ้า วัสดุและสื่อ 1. ข้าวเหนียว 2. กระบอม 3. สิ่งแทนพระพุทธเจ้า 4. เสียงสวดมนต์ในพิธีกรรม
2	เดือนสอง บุญคุณลาน “บริบวนจบสิ้นกาลเวลาเก็บเกี่ยว โภชนังเนี่ยนอมทอนเลี้ยง ใหญ่มา จึงได้สมมาขึ้นในคองเคยแต่ง แบ่งลานคุณข้าวแล้วสู่ขวัญ เจ้าให้อยู่ดี” เมื่อเสร็จสิ้นกระบวนการการเก็บเกี่ยวข้าว รู้คุณข้าว ปลาอาหาร ทำการตกแต่งเครื่องสมมา เตรียมลานข้าวและทำพิธี สู่ขวัญให้อยู่ดีกินดี ประเพณีที่ดีงามสืบต่อกันมา สร้างความรัก สามัคคีและรู้คุณของข้าว	ความรักสามัคคีและรู้คุณของข้าว ปลาอาหาร วัสดุและสื่อ 1. พืชผัก ผลไม้พื้นถิ่น 2. เสียงสวดมนต์ในพิธีกรรมและ เสียงเพลง

	แนวคิดจากการกลอนลำญา	การวิเคราะห์ข้อมูล (เพื่อการสร้างสรรค์ผลงานสื่อผสม)
3	เดือนสาม บุญข้าวจี “เดือนสามเมื่อควากก็บ้านข้าวจีทานสงฆ์ ผู้ดำรงศาสนาให้อุ้งเอื้อง เมื่อหน้า ศรีธาบุญหลายล้นคนอีสานเตรียมแต่ง บุญกุศลส่งผู้ เมื่อหน้าสู่คน” เดือนสามในเมื่อก่อนจะมีการทำข้าวจีถวายแก่ พระสงฆ์ ซึ่งเป็นผู้ดำรงศาสนาให้เจริญรุ่งเรืองในอนาคต ศรีธา บุญของผู้คนชาวอีสานเตรียมข้าวจี บุญกุศลจะได้ส่งหนุนแก่ทุก คน การรวมตัวของชาวบ้านหรือกลุ่มชนที่ทำบุญข้าวจีร่วมกันมี ความสามัคคี เป็นการสืบสานจารีตปฏิบัติที่ดีงาม	ความสามัคคี การสืบสานจารีต ปฏิบัติที่ดีงาม วัสดุและสื่อ 1. ข้าวเหนียว 2. กระต๊อบข้าว 3. เตาอังไต้ 4. สิ่งแทนพระพุทธรเจ้า 5. เสียงในงานประเพณีและเสียงเพลง
4	เดือนสี่ บุญผะเหวด “คิมหันตาสงฆเจ้าทำที่ออกประกาศ คณาญาติพี่น้องมาโฮมตัม ต่อมกัน พอเดือนสี่นั้นมาถึงฮิตคองเก่า ขาดิสมมาพระพุทธรเจ้า ปางนั้นสู่ฟัง หวังฟังบุญได้ฟังเทศกฤษณานิคมแต่ง เอ้อธรรมมาสา เรียบร้อยกายพร้อมพราหมณ์ บริบวนล้ำคาศักดิ์แต่ง เชิญผะเหวดเข้า สู่หอนครบ้านนั้งเมือง เจ้าเอ๋ย” พระสงฆ์บอกกล่าวญาติโยมให้ มาร่วมกัน ถึงเดือนสี่จารีตที่เคยทำมาตั้งแต่อดีต เรื่องเล่าภพชาติ สืบทอดมาสู่พระพุทธรเจ้า ผู้คนอยากได้บุญเตรียมเครื่องถวาย ตกแต่ง ธรรมมาสพร้อมเครื่องของต่างๆ ขบวนถูกตกแต่งสวยงาม เชิญผะเหวดเข้าเมือง ขบวนดนตรีพ้องระนาดมโหรีสนุกสนานสวยงาม	พระเวสสันดร ขาดก วัสดุและสื่อ 1. ผ้าผะเหวดอีสาน 13 กัณฑ์ 2. เสียงพระเทศนา และเสียงชาวบ้าน
5	เดือนห้า บุญสงกรานต์ “ตรุษสงกรานต์เดือนห้า มาลาดอกหอมเหย น้าพระองค์ลงสง บูชาพระองค์เจ้า วันเนาขึ้นน้ำหอมเตรียมอาบ ล้างส่วยเจ้าโตช้อย ให้อยู่ดี แน่ถ่อน” วันสงกรานต์เดือนห้า ดอกไม้หอมหวาน น้าพระ สงฆ์ลงสรงน้ำบูชา วันเนาเตรียมน้ำหอมสรงน้ำผู้ใหญ่ให้อยู่ดีมีสุข บรรยายกาศของความสนุกสนาน การได้กลับบ้านไหว้พ่อแม่และ สรงน้ำธาตุผู้ล่วงลับ	ความร่อน ความสนุกสนาน พบปะสังสรรค์ การกลับบ้าน วัสดุและสื่อ 1. น้ำ 2. ดอกไม้ เครื่องหอม 3. ดินสอพอง น้ำอบ 4. สีส่น 5. หน้ากากกันโรคระบาด
6	เดือนหก บุญบั้งไฟ “เดือนหกมาออกแล้วขบวนนิกรเตรียมแต่ง บอกบุญญาติพี่น้องเฮา ได้ฮ่วมกัน พอเมื่อถึงวันมื่อโฮมช่วงลงสนาม ทั้งสาวงามบ่าวผู้ดี เตรียมกันมาพร้อม ได้พากันโฮมล้อมแห่บั้งไฟออกว่า จ่ากายพัย แข่งแห่นุ่มแห่น้ำ แห่แล้ว” เดือนหกมาถึงแล้วผู้คนเตรียมสิ่งของ ต่างๆ บอกกล่าวแจ้งข่าวญาติพี่น้องให้มาร่วมกัน เมื่อถึงวันรวม เตรียมลงสนามสถานที่ รวมกันล้อมวงเข้ามาแห่บั้งไฟ ขบร้อง กายพัยแข่งแห่น้ำขบวนความสนุกสนานผสมผสานกับการสืบสาน วัฒนธรรมประเพณีที่ดีงาม	ความแข็งแรง ความต้องการน้ำฝน วัสดุและสื่อ 1. น้ำฝน 2. บั้งไฟ และวัสดุในการทำบั้งไฟ

แนวคิดจากการกลอนลำญา		การวิเคราะห์ข้อมูล (เพื่อการสร้างสรรค์ผลงานสื่อผสม)
7	เดือนเจ็ด บุญชำระ “บุญชำระเบิกบ้าน สถานที่เขตเมือง ชำระใจกายตน ให้สูงเฮือง เมื่อหน้า พวกเตรียมตุ้มเต้า ลูกหลานเฮาตั้งแต่ง เดือนเจ็ดตาม ฮึดเค้า ฮีสานได้ฮ้างเฮียง” บุญชำระ เปิดบ้านเมืองสถานที่ ชำระ กายใจตนให้รุ่งเรืองในเบื้องหน้า เตรียมรวมลูกหลาน เดือนเจ็ดจารตดั้งเดิม ฮีสานรุ่งเรือง	การชำระล้าง ความบริสุทธิ์ วัสดุและสื่อ 1. น้ำ 2. วัสดุที่สกปรก ที่ต้องการการ ชำระล้าง
8	เดือนแปด บุญเข้าพรรษา “เดือนแปดฝนฮ้าย้อยที่น้อยคอยทำบุญแต่ง เข้าพรรษาป่าวที่ น้องมาทานผ้าอาบน้ำฝน คนกะลั้งจันๆ ฮอดมือแมนยามบุญ เตรียมต้นเทียนทอดถวายพระสงฆ์เจ้า ผู้เพิ่นเนาในห่องคองสงฆ์ฮึด แต่เก่า สามเดือนลือกได้ เถิงฮอดชวบุญ” เดือนแปดฤดูฝนตก ชุ่มชุ่ม ญาติพี่น้องช่วยกันทำบุญ เข้าพรรษาก่อกล่าวญาติพี่น้อง มาทำบุญผ้าอาบน้ำฝน ผู้คนมากมายในวันงานบุญ จัดเตรียมต้น เทียนเพื่อทอดถวายพระสงฆ์ จำพรรษาสมาเือน บรรยากาศฟ้า ฝนชุ่มชุ่ม วิถีชีวิตผู้คนชาวอีสานร่วมทำบุญแห่เทียนเข้าพรรษา	ฤดูกาล ปลูกข้าว แห่เทียน ความมืด ความสว่าง วัสดุและสื่อ 1. ไฟนีออน ตัวหนังสือ
9	เดือนเก้า บุญข้าวประดับดิน “ผู้เพิ่นตายหนีหน้า หวังศรัทธาลูกหลานแต่ง คอยถ่ากินนำลูก เต้าผู้เขาตั้งต่อหา ข้าวประดับดินนี้ละป้า ญาคุเพิ่นได้บอกสอน ตาสะออนยามบุญลูกหลานมาโฮมทอน” ผู้ที่เสียชีวิตไปแล้ว หวังให้ลูกหลานมีศรัทธาทำบุญหา คอยกินกับลูกหลานที่ได้ทำ ข้าวประดับดิน ผู้รู้ได้บอกสอน ยามบุญมีลูกหลานมารวมกัน มากมายน่ายินดี ความเชื่อและความศรัทธาในวิถีปฏิบัติสืบต่อกัน มาจากอดีต	วิญญาณ ผู้ล่วงลับ การอุทิศส่วนกุศล วัสดุและสื่อ 1. ข้าวปลา อาหาร 2. วัตถุในงานประเพณี
10	เดือนสิบ บุญข้าวสาก “มีของกินหลายหลาก บุญข้าวสากเดือนสิบเพิ่นได้พาหิยบก ถวายเคนพระสงฆ์เจ้า เอาสากเขียนไว้ ไผทานถักปอง บุญสิน่าส่ง ให้ เถิงฮอดผู้ล่วงโล” มีอาหารการกินมากมายหลากหลาย บุญข้าวสากเดือนสิบผู้คนหิยบกถวายพระสงฆ์ เขียนสากไว้ใน การทำบุญทำทาน บุญจะส่งไปถึงผู้ได้ล่วงลับไปแล้ว	คนเป็น คนตาย การอุทิศส่วนกุศล วัสดุและสื่อ 1. ข้าวปลา อาหาร 2. วัตถุในงานประเพณี

	แนวคิดจากการกลอนลำผญา	การวิเคราะห์ข้อมูล (เพื่อการสร้างสรรค์ผลงานสื่อผสม)
11	เดือนสิบเอ็ด บุญออกพรรษา “พอแต่เดือน 11 ขึ้น วันเพ็ญ 15 ค่ำ อัสตดกลงต่ำ พากันเตรีย ยมแต่งไว้ ประทีปได้ขึ้นบูชา บุญออกวัดสาฮิตเค้าคองเก่าเดิมดา ฮิตที่เคยทำมาแต่บูชานเค้า ลั่นพระวัดสาเค้อเจ้า เหล่าพระสงฆ์ โฮมแต่ง สวดพระปาฏิโมกข์ ปวารณาตั้ง แม่นต่อธรรม” พอถึง เดือน 11 ขึ้น วันเพ็ญ 15 ค่ำ ตอนเย็นผู้คนเตรียมเครื่องของ ประทีปจุดไฟขึ้นบูชา บุญออกพรรษาจารีตเก่าแต่ดั้งเดิมมาตั้งแต่ โบราณ วันสิ้นสุดพรรษา พระสงฆ์รวมสวดปาฏิโมกข์ ตั้งปวารณา ต่อธรรม	ทำบุญ ไหลเรือไฟ แสงสว่าง วัสดุและสื่อ 1. เทียน 2. ไฟ ส่องสว่าง ความมืด
12	เดือนสิบสอง บุญกฐิน “เดือนสิบสองเล่าพี่น้อง มาโฮมฮ่วมบุญกฐิน มาฮ่วมกินฮ่วมทาน เอาบุญนำเจ้า หวังพึ่งบุญทานสร้างกองกฐินเอ้แต่ง แห้งนไปฮ่อม บ้านส้มพี่น้องได้ม่วนยีน” เดือนสิบสองบอกกล่าวญาติพี่น้อง มาร่วมบุญกฐิน มาร่วมกินร่วมทำทาน ทำบุญทำทานตกแต่ง สร้างกองกฐิน แห่แหรอบหมู่บ้านญาติพี่น้องชาวบ้านได้ร่วม ได้ยีนร่วมสนุกสนาน	ความสามัคคี จุลกฐิน การทำจีวร ภายในกำหนด หนึ่งวัน ทำฝ้าย ปั่น กรอ ตัด เย็บ ย้อม ทำให้เป็นชิ้นธได้ขนาดตามพ ระวินัย แล้วทอดถวายให้เสร็จในวัน นั้น วัสดุและสื่อ 1. ธง ธง สีต่าง ๆ 12 2. ไม่สะดึง 3. ผ้ากฐิน แบบโบราณ

ผลงานสร้างสรรค์



ภาพประกอบที่ 1 ผลงานชิ้นที่ 1 เดือนหนึ่ง บุญข้าวกรรม แกะสลักไม้ ทองคำเปลว

ปีที่ 17 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2568

การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 1 ชื่อผลงาน บุญข้าวกรรม

รูปเงาพระไม้แทนสัญลักษณ์ของการสืบสานประเพณีของชาวอีสานที่มีต่อพระพุทธศาสนา โดยเป็นสิ่งที่มองเห็นแต่จับต้องไม่ได้เปรียบเสมือนความดี ความศรัทธาที่เราได้กระทำเป็นสิ่งที่รู้สึกแต่ไม่อาจมองเห็นได้ เมื่อเวลาผ่านไปสัมพันธ์กับระยะของการแสดงนิทรรศการ คนดูสามารถนำเอาแผ่นทองคำเปลวมาติดที่รูปเงาผลสุดท้ายต่อเมื่อเงาของพระพุทธรูปได้หายไปแล้ว สิ่งที่หลงเหลืออยู่คือ ภาพตัวแทนเชิงสัญลักษณ์ของความศรัทธาที่ผู้คนมีให้ต่อพระพุทธศาสนา

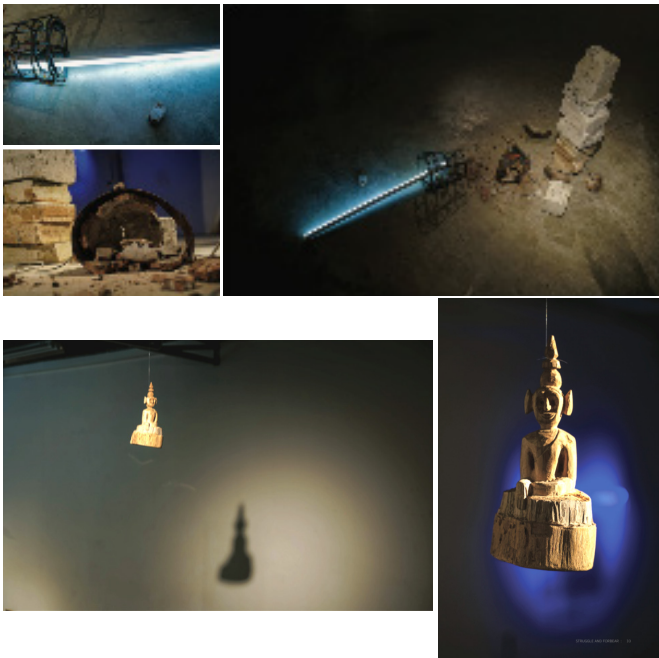


ภาพประกอบที่ 2 ผลงานชิ้นที่ 2 ลูกไม้ ผลไม้ (เดือนสอง บุญคูณลาน)
จัดวางเครื่องปั้นดินเผา ประกอบลำโพงและเสียง

การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 2 ชื่อผลงาน ลูกไม้ ผลไม้

ฤดูกาล ความอุดมสมบูรณ์ การทำนา การเก็บเกี่ยว การรอคอย ความไม่แน่นอนของสภาพอากาศ ของเศรษฐกิจ และความยั่งยืนของอาหารพื้นถิ่น ที่นับวัน

จะสูญหายเหลือเพียง พืชผักผลไม้ไม่กี่ชนิด พืชผักพื้นบ้าน มีเพียงชาวบ้านที่หากินหาอยู่ แตกต่างกับวิถีของวัยรุ่นหรือผู้คนที่อาศัยอยู่ในเมือง ฤดูกาล ในชนชนบท จึงมีความหมายและความสำคัญที่มองผ่านปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ คือดิน น้ำ อากาศ ผ่านการสร้างสัญลักษณ์โดยใช้กระบวนการทางเครื่องปั้นดินเผา ที่ใช้สภาพของดิน น้ำ และอุณหภูมิ ในการก่อตัวและสร้างผลงาน เช่นกัน โดยใช้ดินบางส่วนในพื้นที่วิจัย นำมาเป็นส่วนผสมในการสร้างสรรค์ และรูปทรงของพืช ผัก ผลไม้ ได้มาจากตลาดในชนบท



ภาพประกอบที่ 3 ผลงานชิ้นที่ 3 เดือนสาม บุญข้าวจี จัดวางพระไม้, เตาอังโล่, ไฟน้ออน, ประกอบลำโพงและเสียง

การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 3 ชื่อผลงาน บุญข้าวจี

การแกะสลักพระไม้แทนสัญลักษณ์ของการสืบสานประเพณีของชาวอีสานที่มีต่อพระพุทธศาสนา โดยผู้วิจัยแกะสลักจากไม้เนื้อแข็งด้วยความเพียรพยายาม เพื่อจะสื่อให้เห็นความยากลำบากของความเพียรในการทำคุณความดีในทางพระพุทธศาสนา โดยจัดวางติดตั้งแขวนลอยบนอากาศในระดับที่สูงกว่าสายตา เป็นความหมายที่สูงส่ง สร้างจากวัสดุพื้นฐาน เป็นความเรียบง่ายอย่างที่สุดที่สามารถแสดงออกถึงความศรัทธาผ่านงานศิลปกรรมแบบพื้นถิ่นของชาวบ้าน ติดตั้งกับไฟนีออน แทนความหมายของความเจริญและการเปลี่ยนแปลงทางสภาพสังคม เต่าอั้งโล่ ประกอบเชื่อมโลหะ เป็นโครงสร้างแทนความหมายของงานบุญ ที่ยังพอให้เห็นและยังหลงเหลืออยู่ในงานประเพณีบุญข้าวจี

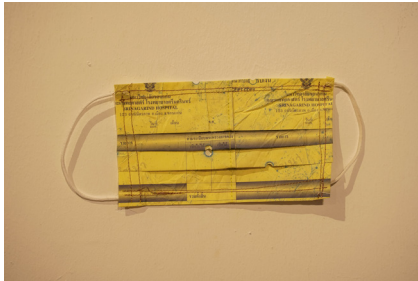


ภาพประกอบที่ 4 ผลงานชิ้นที่ 4 (เดือนสี่) งานบุญผะเหวด จัดวางผ้าผะเหวด (ลอกลาย), ไฟนีออน, ประกอบภาพเคลื่อนไหว

การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 4 ชื่อผลงาน บุญผะเหวด

การคัดลอกภาพจิตรกรรมผ้าผะเหวดอีสาน จำนวน 13 ผืน เพื่อการคัดลอกลายเส้นเก็บไว้ รวมถึงเป็นการศึกษาจิตรกรรมที่มีคุณค่าในเชิงประวัติศาสตร์ที่หาได้ยากแล้วในปัจจุบัน รวมถึงการนำมาติดตั้งบนผนังเพื่อใช้เป็นฉากหลังในการฉายภาพยนตร์ วิดีโอ นางรำแต่งกายในชุดประเพณีและอีสานและทำรำที่ใช้รำในงานพิธีบุญผะเหวด แสดงให้เห็นถึงการพยายามปรับตัว ประยุกต์ให้เข้ากับสถานการณ์

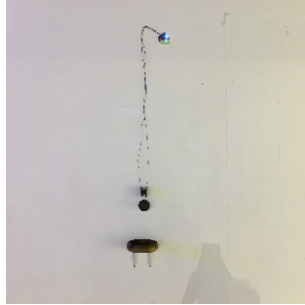
ทั้งโรคระบาดที่ไม่สามารถแสดงงานและจัดงานได้ อย่างน้อยการเสนอทำรำให้คนดูได้เห็นในงานนิทรรศการ ถือเป็นการนำเสนอความงามที่สะท้อนอยู่ในประเพณี ถึงแม้จะไม่มี การจัดแสดง



ภาพประกอบที่ 5 ผลงานชิ้นที่ 5 (เดือนห้า) บุญสงกรานต์ เย็บปักบนวัสดุเหลือใช้ จัดวางบนผนัง

การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 5 หน้ากาก

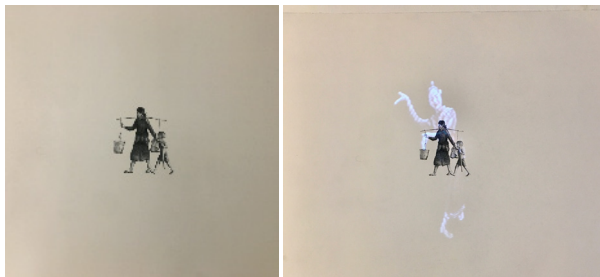
จากเศษวัสดุเหลือใช้นำมาแปรรูปเป็นหน้ากากอนามัย ที่สะท้อนให้เห็นภาวะของสังคมที่เกิดความวุ่นวาย ความยากลำบากทั้งการดำรงชีวิตที่ต่อสู้กับโรคระบาด มาตรการต่าง ๆ ทางสาธารณสุข การเข้าถึงหน้ากากอนามัยยังเป็นเรื่องที่ยากสำหรับประชาชนโดยทั่วไป สะท้อนให้เห็นถึงสภาวะที่ยากลำบาก การต่อสู้ อุตุนดินรนต่อมาตรการต่าง ๆ ทางสังคมที่กำหนดขึ้นใช้ร่วมกันในสถานการณ์ฉุกเฉิน รวมถึงการกักบริเวณไม่สามารถกลับบ้านเพื่อร่วมสังสรรค์ประเพณีสงกรานต์ได้อย่างที่เคยเป็นมา โดยวัสดุที่นำมาใช้แต่ละชนิดได้สะท้อนให้เห็นความเป็นอาชีพของผู้คนในสังคมชนบทผ่านตัววัสดุเหล่านั้น โดยเริ่มทำหน้ากากขึ้นแรกจนขึ้นสุดท้ายตามระยะเวลาการประกาศล๊อคดาวน์ในพื้นที่ จำนวน 80 ชิ้น



ภาพประกอบที่ 6 ผลงานชิ้นที่ 6 (เดือนหก) บุญบังไฟ

การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ ชิ้นที่ 6 บุญบังไฟ

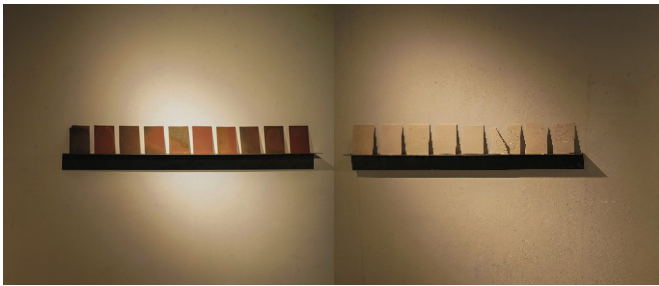
แนวคิดเรื่องพื้นที่และตำแหน่งแทนความหมายของพญาแถน คือสิ่งที่อยู่สูงขึ้นไปข้างบนและเบื้องล่างเป็นพื้นที่ของมนุษย์ การติดต่อสื่อสารเป็นการสื่อขึ้นไปยังโลกด้านบน ที่มองไม่เห็น แต่มีเสียงให้เป็นสิ่งที่ทำให้ความหมายเกิดขึ้น เสียงที่เกิดขึ้นเกิดจากสัญญาณรับเสียงที่ไม่ทราบแหล่งที่มาผ่านอากาศมาสู่ตัวรับสัญญาณแปลงเป็นสัญญาณเสียงขยายผ่านลำโพง เป็นเสียงที่ไม่มีความหมายแต่มีลักษณะเสียงซ่าที่คล้ายกับเสียงของบังไฟ การประกอบสร้างเพื่อสร้างความหมายของสิ่งที่เกิดขึ้นเป็นภาพสัญลักษณ์แทนพิธีกรรมและงานบุญประเพณีที่ไม่สามารถจัดขึ้นได้ในภาวะโรคระบาด



ภาพประกอบที่ 7 ผลงานชิ้นที่ 7 (เดือนเจ็ด) บุญบังไฟ วาดเส้นบนกระดาษ
ประกอบภาพวิดีโอนางรำ

การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ ชั้นที่ 7 บุญข้าชะ

แนวคิดเรื่องน้ำกับประเพณีของชาวอีสานมีมาอย่างยาวนาน การอ้อยฟ้าฝนเป็นเรื่องสำคัญกับชีวิตที่ผูกพันกับธรรมชาติ ในยามแล้ง ชาวอีสานมีความทุกข์ยากลำบากในการหาน้ำมาใช้ในการบริโภค ผลงานแสดงถึงภาพความยากลำบากของคนอีสานในอดีตที่ต้องเดินเท้าเพื่อหาน้ำข้ามเขตแดนเพื่อนำไปใช้ น้ำจึงเป็นสิ่งที่สำคัญทั้งชีวิตและสัมพันธ์กับการนำมาประกอบในงานบุญประเพณีเป็นการเคารพต่อธรรมชาติและสัมพันธ์กับฤดูกาล



ภาพประกอบที่ 8 ผลงานชั้นที่ 8 (เดือนแปด) บุญข้าพรรษา
เขียนผญาบนดินเหนียว เผาติบ อุณหภูมิ 900 องศา

การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ ชั้นที่ 8 บุญข้าพรรษา

จากการเปลี่ยนแปลงแนวคิดจากการที่ไม่มีประเพณีบุญแห่เทียนเข้าพรรษา การสรุปแนวคิดรวบยอดผ่านความหมายของวัสดุและการเล่าเรื่องราวผ่านวรรณกรรม ผญาจากคนเฒ่าคนแก่ ที่ยังมีความทรงจำ สามารถจำเรื่องผญาได้ แม้ขาดความครบถ้วนสมบูรณ์ไปบ้าง หล่นหายไปกับกาลเวลา สะท้อนถึงความไม่มั่นคง ความเปลี่ยนแปลงของฤดูกาล ความเปลี่ยนแปลงของความเชื่อ ความศรัทธา ความทรงจำ คำผญา ที่ต่างสูญหายไปในปัจจุบัน ผ่านเทคนิคการขึ้นรูปแบบแผ่น (Slab) นำไปเผาไป เป็นการแทนความหมายที่ทำให้เนื้อดินมีความแข็งแรงทนทานมากขึ้น แต่ในขณะเดียวกัน ก็สามารถแตกสลายไปได้เช่นเดียวกัน



ภาพประกอบที่ 9 ผลงานชิ้นที่ 9 (เดือนเก้า) บุญข้าวประดับดิน
วิติโอ ความยาววิดีโอ 0.18 วินาที วนต่อเนื่อง

การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ ชิ้นที่ 9 บุญข้าวประดับดิน

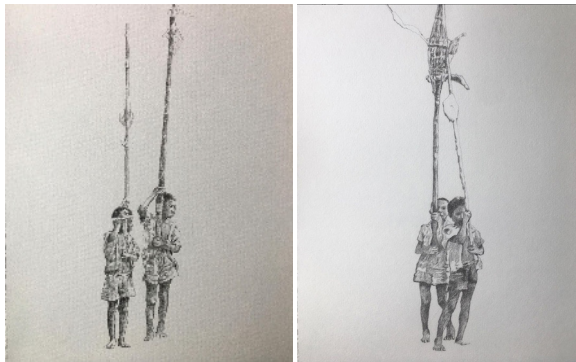
งานบุญข้าวประดับดินจากภาพเขียนจิตรกรรมที่เล่าเรื่องราวของผู้ที่เสียชีวิตไปแล้ว ด้วยงานบุญที่สะท้อนความหมายของลูกหลานมีศรัทธาทำบุญหา คอยกินกับลูกหลานที่ได้ทำข้าวประดับดิน ผู้รู้ได้บอกสอน ยามบุญมีลูกหลานมารวมกันมากมายน่ายินดี ความเชื่อและความศรัทธาในวิถีปฏิบัติสืบต่อกันมาจากอดีต ด้วยเหตุการณ์โรคระบาดจึงไม่สามารถจัดกิจกรรมดังกล่าวได้ การสร้างภาพเคลื่อนไหวที่ไม่ได้เกิดขึ้นจริงในงานบุญประเพณี จึงเป็นเสมือน ภาพตัวแทนของสิ่งที่เคยเกิดขึ้นแต่ไม่สามารถเกิดขึ้นจริงได้



ภาพประกอบที่ 10 ผลงานชิ้นที่ 10 (เดือนสิบ) บุญข้าวสาก ปั่นสด ดินผสม
เคลือบโครเมียม จัดวางบนกระจกและแขวน

การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ ชั้นที่ 10 บุญข้าวสาก

งานบุญข้าวสากเป็นงานบุญที่อุทิศบุญกุศลให้กับผู้คนที่เสียชีวิตไปแล้วได้มีอาหารการกินข้าวสากเดือนสิบผู้คนหยิบยกถวายพระสงฆ์ เขียนสลากไว้ในการทำบุญทำทาน บุญจะส่งไปถึงผู้ได้ล่วงลับไปแล้ว ใช้วัสดุดินผสมปั้นเป็นกระดุกสันหลังของมนุษย์ เพื่อแสดงความหมายของชีวิตและความตาย สิ่งที่หลงเหลือ ผ่านการสำนึกถึงโลกเบื้องหน้า โลกทางจิตวิญญาณโดยสะท้อนผ่านกระจก เพื่อเตือนสติให้กับคนดูที่มองดูกระดุกและสะท้อนภาพตัวเองผ่านกระจก



ภาพประกอบที่ 11 ผลงานชั้นที่ 11 (เดือนสิบเอ็ด) บุญออกพรรษา วัดเส้นบน
กระดาษ

การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ ชั้นที่ 11 บุญออกพรรษา

ภาพวาดลายเส้นจากภาพถ่ายต้นฉบับของศาสตราจารย์ ชาร์ลส์ เอฟ. คายส์ (Professor Charles F. Keyes) Keyes Photographs Thailand 1960s. เสนอภาพการเปลี่ยนแปลงของสังคมชาวนาในหมู่บ้านชนบทภาคอีสาน ในช่วงทศวรรษ 1960 แสดงความสัมพันธ์ของผู้คนในชนบทผ่านฤดูกาลในช่วงการเก็บเกี่ยว ได้สะท้อนภาพความอุดมสมบูรณ์การพึ่งพาตัวเอง และนำไปสู่การสร้างงานบุญประเพณีสืบเนื่องต่อมา



ภาพประกอบที่ 12 ผลงานชิ้นที่ 12 (เดือนสิบเอ็ด) บุญกฐิน
จัดวางมาก่อนเป็นชั้น ประกอบลำโพงและเสียง

การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ ชิ้นที่ 12 บุญกฐิน

เดือนสิบสองเล่าพี่น้อง มาโฮมฮ่วมบุญกฐิน มาฮ่วมกินฮ่วมทานเอาบุญนำ
เจ้า เดือนสิบสองบอกกล่าวญาติพี่น้อง มาร่วมบุญกฐิน มาร่วมกินร่วมทำทาน ทำบุญ
ทำทานตกแต่งสร้างกองกฐิน แห่แห่นรอบหมู่บ้านญาติพี่น้องชาวบ้านได้ร่วมได้ยิน
ร่วมสนุกสนาน ภาพที่เกิดจากภาษาที่ได้เล่าเรื่องราวผ่านงานบุญออกพรรษา ก่อเกิด
ความทรงจำร่วมที่มองผ่านวัตถุ ที่ชาวบ้านใช้นั่งเพื่อประกอบกิจกรรมร่วมกัน เมื่อ
เสร็จงาน วัตถุต่างบอกเรื่องราวในตัวเองทั้งตำแหน่งและพื้นที่ที่ตั้งอยู่

สรุปผลการวิจัยและอภิปรายผล

การวิจัยสร้างสรรค์ ประกอบด้วย การทบทวนวรรณกรรม เชื่อมโยงผ่าน
ตัวเอง ผ่านบริบทปัจจุบันของเรื่องเล่าในอดีต การศึกษาผญาอีสาน โดยเฉพาะผญา
อีสานในบทที่ให้อำนาจใจ เพื่อการต่อสู้ การตีความหมายใหม่ในบริบทร่วมสมัยผ่าน
ผญาอีสาน จำนวน 12 บท นำมาออกแบบกระบวนการสร้างสรรค์จากความหมาย
ที่ได้ในผญา 12 บท การตีความหมายในเชิงสัญลักษณ์ อุปลักษณ์สู่การสร้างสรรค์ศิลปะ

จำนวนผลงานจำนวน 12 ชิ้น สร้างความหมายผ่านวัตถุชนิดต่าง ๆ โดยมองผ่านระบบสัญลักษณ์ และมองวัตถุตามหน้าที่เดิมในฐานะที่เป็นภาพตัวแทน แสดงถึงความลำบาก ความอดทน ผลงานสร้างสรรค์ในชุดนี้ จึงเป็นการหยิบยกเนื้อหาของฌออีซาน ผ่านการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ เพื่อที่จะสื่อสารกับคุณรุ่นใหม่อีกครั้ง เป็นการศึกษาเพื่อนำไปสู่การสร้างสรรค์เป็นแนวทางหนึ่งในการอนุรักษ์

ข้อเสนอแนะ

การวิจัยสร้างสรรค์ในแนวทางการบูรณาการ การข้ามศาสตร์ ก่อให้เกิดความเป็นไปได้ใหม่ ๆ ในการค้นหาความรู้ ที่นอกเหนือไปจากกรอบความรู้เดิมของเราที่มีขีดจำกัด เป็นการเรียนรู้ซึ่งกันและกัน มองเห็นปัญหาและอุปสรรคที่เกิดขึ้นระหว่างการดำเนินการวิจัย และการบรรลุวัตถุประสงค์ร่วมกัน

กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบคุณ สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.) คณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น หอศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น สำหรับพื้นที่จัดแสดงนิทรรศการ รวมถึงผู้เข้าร่วมเสวนาและร่วมกิจกรรมในนิทรรศการตลอดระยะเวลาสองเดือนขอบคุณเพื่อนร่วมงานที่งานวิจัย ทีมการแสดงดนตรี ทีมจัดนิทรรศการ ผู้คนในพื้นที่วิจัย ขอขอบคุณครอบครัวที่เป็นเบื้องหลังและกำลังใจในการดำเนินการสร้างสรรค์จนสำเร็จลุล่วง รวมถึงนักศึกษาสาขาทัศนศิลป์ สาขาการแสดงดนตรีพื้นเมือง สาขานาฏศิลป์ รวมถึงผู้ชมนิทรรศการทุกคนและผู้ชมในสื่อออนไลน์

เอกสารอ้างอิง

- ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร. (2555). **สัณยวิทยา**. กรุงเทพฯ: วิชาษา.
- วีระ บำรุงรักษ์. (2541). **ระบบการวัฒนธรรมและคุณภาพมาตรฐาน**. กรุงเทพฯ: บริษัท ประชาชน จำกัด.

digital.lib.washington.edu (2024). **Keyes Photographs Thailand 1960s.**
ค้นเมื่อ กันยายน 2567, จาก <https://digital.lib.washington.edu/handle/1773/16630>.

พฤติกรรมทางสังคมของอาจารย์ดนตรี
ในมหาวิทยาลัย
Social Behavior of University Music
Instructors

คณิเทพ ปิตุภูมิनाค¹
Khanithev Pitupumnak

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์, สาขาวิชาศิลปะไทย
คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Assistant Professor, Department of Thai Arts,
Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University
(E-mail: khanithev@gmail.com)

Received: 11/07/2024 Revised: 01/01/2025 Accepted: 02/01/2025

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้นำเสนอการศึกษาพฤติกรรมทางสังคมของอาจารย์ผู้สอนดนตรีในมหาวิทยาลัย ผู้วิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพตามแนวทางปรากฏการณ์วิทยาโดยอาศัยแนวคิดทางสังคมวิทยาดนตรีศึกษาเป็นแนวคิดหลัก ผู้วิจัยใช้การสัมภาษณ์เชิงลึกกับอาจารย์ดนตรีในมหาวิทยาลัยจำนวน 7 คน จาก 5 สถาบัน บทความวิจัยนำเสนอประเด็นเพื่อสะท้อนให้เห็นพฤติกรรมทางสังคมของอาจารย์ดนตรีผู้สอนในมหาวิทยาลัยได้แก่ อาจารย์ดนตรีพัฒนาแนวคิดเชิงปรัชญาด้านการศึกษาดนตรี อาจารย์ดนตรีเป็นศิลปินและนักพัฒนาดนตรี อาจารย์ดนตรีมุ่งพัฒนานักศึกษาดนตรี อาจารย์ดนตรีเป็นนักวิชาการ อาจารย์ดนตรีเป็นบุคลากรของมหาวิทยาลัย

คำสำคัญ: สังคมวิทยาดนตรีศึกษา, ดนตรีศึกษา, อาจารย์ดนตรี, อุดมศึกษา

Abstract

This research article presents a study on the social behavior of music instructors at universities. The researcher employed a qualitative research methodology following a phenomenological approach, utilizing the concepts of the sociology of music education as the main framework. In-depth interviews were conducted with seven university music instructors from five different institutions. The article highlights key issues reflecting the social behavior of university music instructors, including the development of philosophical concepts in music education, the role of music instructors as artists and music developers, their focus on developing music students, their academic contributions, and their roles as university personnel.

Keywords: Sociology of Music Education, Music Education, Music Instructors, Higher Education

บทนำ

“ผมเป็นอาจารย์ดนตรีครับ” เมื่อ “เรา” แนะนำตัวเองว่าสอนดนตรีในมหาวิทยาลัย บทสนทนาต่อไปที่อาจารย์ดนตรีทุกคนคุ้นเคย คือ สอนดนตรีประเภทไหน อาจารย์เล่นเครื่องดนตรีอะไร อาจารย์เล่นดนตรีได้ทุกประเภทเลยใช่ไหม สอนดนตรีมีความสุขอยู่กับเสียงดนตรี อาจารย์เป็นศิลปิน อาจารย์แต่งเพลงให้ได้ไหม อาจารย์ร้องเพลงหน่อย เป็นต้น ผมเป็นอาจารย์ดนตรีคนหนึ่งและบ่อยครั้งที่มีการสนทนาเช่นนี้เกิดขึ้น ถ้ามีเวลามากพอ ผมมักอธิบายยืดยาวให้ผู้ถามเข้าใจว่าดนตรีมีทั้งสายปฏิบัติและสายวิชาการ ดนตรีไม่ได้มีเพียง “เล่น” ดนตรีแต่มีวิจัยดนตรีและวิชาการดนตรีด้วย เราไม่ได้เล่นดนตรีได้ทุกประเภท และเราไม่ได้ใช้ชีวิตผ่อนคลายตลอดเวลา แต่ถ้ามีเวลาไม่มาก ผมทำได้เพียงเลี้ยงไปสนทนาเรื่องอื่น อย่างไรก็ตามคำถามจากบทสนทนาเหล่านี้สะท้อนให้เห็นการรับรู้และภาพจำของคนทั่วไปเกี่ยวกับพฤติกรรมทางสังคมของอาจารย์ดนตรีซึ่งพบว่าไม่ตรงเสียทีเดียว และนำมาสู่คำถามสำคัญซึ่งเป็นต้นเรื่องของบทความวิจัยชิ้นนี้คือ อาจารย์ดนตรีแสดงออกถึงพฤติกรรมทางสังคมอย่างไร?

การทำความเข้าใจพฤติกรรมทางสังคมของอาจารย์ดนตรี จำเป็นต้องทำความเข้าใจผ่านแนวคิด “สังคมวิทยาดนตรีศึกษา” (Sociology of Music Education) ซึ่งเป็นพื้นที่ความรู้หนึ่งของดนตรีศึกษา (Music education) ความเข้าใจและประเด็นด้านสังคมวิทยาดนตรีศึกษาเป็นที่แพร่หลายในระดับนานาชาติ แต่ยังไม่เป็นที่กล่าวถึงมากนักในหมู่นักวิชาการดนตรีศึกษาของสังคมไทย ผู้วิจัยจึงใช้โอกาสนี้ทบทวนและนำเสนอเรื่องราวโดยย่อของสังคมวิทยาดนตรีศึกษาไว้ในบทนำนี้เพื่อเป็นฐานความเข้าใจและนำไปสู่การทำความเข้าใจประเด็นทางสังคมในดนตรีศึกษาต่อไป ทั้งนี้การทำความเข้าใจดนตรีศึกษาในมุมมองของสังคมวิทยาย่อมส่งผลต่อความเข้าใจอย่างลึกซึ้งเกี่ยวกับกระบวนการและพฤติกรรมทางสังคมในบริบทของดนตรีศึกษา

สังคมวิทยาดนตรีศึกษาอาศัยแนวคิดรากฐานมาจากสังคมวิทยาการศึกษา ซึ่งพัฒนามาจากสังคมวิทยา สังคมวิทยา คือ ศาสตร์ที่ศึกษาเกี่ยวกับชีวิตทางสังคม

ของมนุษย์ กลุ่มคน และสังคม สังคมวิทยาให้ความสนใจประเด็นเกี่ยวกับกฎเกณฑ์ และกระบวนการทางสังคมที่ยึดเหนี่ยวหรือแบ่งแยกผู้คนทั้งในสภาวะที่เป็นปัจเจก และในฐานะของสมาชิกของสมาคม กลุ่ม หรือสถาบัน (สุพัตรา สุภาพ, 2534; สุภางค์ จันทวานิช, 2551) นักสังคมวิทยามีมุมมองต่อการศึกษาในหลายแง่มุมและ เป็นรากฐานของสังคมวิทยาการศึกษา เช่น การศึกษามีบทบาทต่อการสร้างศีลธรรม พื้นฐานให้แก่สมาชิกของสังคม อบรมให้สมาชิกมีความสามารถแต่ละด้าน ทำให้ สมาชิกมีความรู้ประกอบอาชีพได้ เป็นต้น (दनัย ไชโยธธา, 2534) ทั้งนี้ สังคมวิทยา การศึกษาให้ความสนใจศึกษาในหลายประเด็น เช่น ความสัมพันธ์ระหว่างครูกับ นักเรียน ความสัมพันธ์ระหว่างโรงเรียนกับชุมชน ความสัมพันธ์ระหว่างสถาบันการศึกษา กับสถาบันอื่นในสังคม เป็นต้น

เมื่อนักวิชาการด้านดนตรีศึกษาอาศัยแนวคิดทางสังคมวิทยาการศึกษามา เป็นแนวทางทำความเข้าใจดนตรีศึกษาจึงทำให้เกิดความรู้ด้านสังคมวิทยาดนตรี ศึกษาขึ้น ส่งผลให้เกิดมุมมองและความเข้าใจดนตรีศึกษาในแง่มุมที่ต่างออกไป กล่าว คือ สังคมวิทยาดนตรีศึกษาเผยให้เห็นกฎเกณฑ์ กระบวนการทางสังคม บทบาท หน้าที่ โครงสร้างทางสังคม รวมไปถึงปฏิสัมพันธ์ระหว่างหน่วยต่าง ๆ ในดนตรีศึกษากับบริบททางสังคม นักวิชาการด้านสังคมวิทยาดนตรีศึกษาให้ความสนใจในหลากหลายประเด็น เช่น อัตลักษณ์ครูดนตรี ดนตรีชุมชน นโยบายทางดนตรี วัฒนธรรมทางดนตรี ศึกษาพฤติกรรมทางสังคม การรับรู้ ความสัมพันธ์ และการแสดงออกของ บริบทดนตรีศึกษา (Mark & Madura, 2010)

แม้คำว่า “สังคมวิทยาดนตรีศึกษา” ไม่แพร่หลายในวงวิชาการดนตรีศึกษา ของสังคมไทย แต่นักวิชาการดนตรีจำนวนหนึ่งได้ดำเนินการวิจัยในประเด็นที่มีความ เกี่ยวข้องกันระหว่างดนตรีศึกษากับสังคม อาทิ การศึกษาลักษณะเฉพาะบุคคลของ ครูดนตรี (เพียงแพน สรรพศรี และยุทธนา ฉัพพรรณรัตน์, 2562; เสาวภาคย์ อุดม วิชัยวัฒน์, 2561; ณัฐชา มิตรกุล และดนินญา อุทัยสุข, 2557; วีระกิจ สุวรรณพิทักษ์ และคณะ, 2565; อนุกุล แวนประโคน และณัฐชา นัจจนาวกุล, 2564) การศึกษา ความคาดหวังของสังคมต่อความเป็นครูดนตรี (ปวันรัตน์ ประศาสน์ศิลป์ และพระ

ราชรัตนมงคล, 2563; วรินทร์ สีเสียดงาม และสุพัตรา วิไลลักษณ์, 2561) การศึกษาผลกระทบจากบริบทรอบตัวครุคนตรี (ณัฐธิดา กิ่งเงิน และดณีนุญา อุทัยสุข , 2560; อติศร ศรีอริญ, 2558) การศึกษาการเรียนการสอนดนตรีในสังคมพหุวัฒนธรรม (นันธิดา จันทรางศุ และคณะ, 2563; พงษ์ลดา ธรรมพิทักษ์กุล, 2563) ศึกษาความเกี่ยวข้องระหว่างเพศกับความเป็นครุคนตรี (ทัตพล พูลสุวรรณ, 2559) การศึกษาและพัฒนาหลักสูตรดนตรีที่สอดคล้องกับความต้องการของสังคม (อาทิตย์ โพธิ์ศรีทอง และคณะ, 2559; กิริติ คุวานันท์, 2560, อนุชาติ อยู่สุข และคณะ, 2565, คณิเทพ ปิตุภูมิณาค, 2563) การศึกษาการใช้ดนตรีพัฒนาพฤติกรรมทางสังคมและดนตรีชุมชน (คณิเทพ ปิตุภูมิณาค, 2560; พงษ์เทพ จิตตวงเปรม และกาญจน์ภา พงศ์พนรัตน์. 2562; วรจสมน ปานทองเสมอ และคณะดณีนุญา อุทัยสุข, 2564; สุธาทิพย์ แสงสาย และศศิลักษณ์ ขยันกิจ, 2559) การศึกษาอัตลักษณ์ของครุคนตรี (คณิเทพ ปิตุภูมิณาค, 2558) การศึกษาอิทธิพลของวิชาดนตรี ครุคนตรี นักเรียนดนตรีที่ส่งผลต่อบริบทรอบข้าง (วรินทร์ สีเสียดงาม และสุพัตรา วิไลลักษณ์, 2561, สุกิจ พลประดม, 2553; ธนสรณ์ เกิดพุ่ม และพรทิพย์ อันทิวโรทัย, 2559; อัมทิภา ศิลปพิบูลย์ และคณะ, 2564; สิทธิณัฏฐ์ แสงนิมิต, 2560) และการศึกษาความเชื่อมโยงระหว่างการเรียนการสอนดนตรีในโรงเรียนกับความต้องการทางสังคม (นันธิดา จันทรางศุ และคณะ, 2563) ประเด็นต่าง ๆ ที่นำเสนอข้างต้นแสดงให้เห็นความเกี่ยวข้องกันระหว่างหน่วยต่าง ๆ ในระบบดนตรีศึกษา กล่าวคือ ความเชื่อมโยงระหว่างโรงเรียน หลักสูตรดนตรี การเรียนการสอนดนตรี ครุคนตรี และบริบททางสังคม ทั้งนี้ ประเด็นหนึ่งที่ได้รับ ความสนใจคือ ประเด็นเกี่ยวกับ “ครุคนตรี” ครุคนตรีเป็นองค์ประกอบหนึ่งของดนตรีศึกษาและมีความหลากหลายในแต่ละบริบท อาทิ ครุคนตรีในสำนักดนตรี ครุคนตรีสอนนักเรียนระดับประถมศึกษา ครุคนตรีในการศึกษานอกระบบ รวมถึงครุคนตรี (อาจารย์ดนตรี) ผู้สอนในสถาบันอุดมศึกษาด้วย

จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่า การศึกษาเกี่ยวกับอาจารย์ดนตรีผู้ปฏิบัติหน้าที่สอนในมหาวิทยาลัยมีอยู่อย่างจำกัดทั้งที่มหาวิทยาลัยเป็นสถาบันอุดมศึกษาที่สำคัญในการพัฒนาบุคลากรด้านการดนตรี จากการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับอาจารย์

ดนตรีในมหาวิทยาลัยพบว่า อาจารย์ดนตรีเป็นตัวแปรสำคัญของการพัฒนาคุณภาพ การศึกษา การพัฒนาหลักสูตร และการพัฒนาการสอน (คณิเทพ ปิตุภูมิโนค, 2563; วรินทร์ สีเสียดงาม, 2562; สุธาสินี ถิระพันธ์ และณรงครีซซ์ วรรณิตรไมตรี, 2563; ประภัสสร พวงสลิ, 2561) เมื่ออาศัยมุมมองทางสังคมวิทยาดนตรีศึกษา อาจารย์ ดนตรีในมหาวิทยาลัยมีพฤติกรรมทางสังคมอย่างไร? เป็นคำถามที่ยังมีคำตอบคลุมเครือ การตอบคำถามนี้ตามภาระกิจของสถาบันอุดมศึกษา คือ มีหน้าที่สอน วิจัย บริการ วิชาการ และบำรุงวัฒนธรรมนั้นแทบไม่แสดงให้เห็นและไม่เข้าใจรายละเอียดว่าแท้ ที่จริงแล้วอาจารย์ดนตรีในมหาวิทยาลัยคิดอย่างไร ทำอะไร แสดงออกอย่างไร และ มีมุมมองอย่างไรต่อการบทบาทหน้าที่ของตนเองและเขามีมุมมองอย่างไรต่อสังคม รอบตัว

บทความวิจัยเรื่อง “พฤติกรรมทางสังคมของอาจารย์ดนตรีในมหาวิทยาลัย” (เป็นเนื้อหาส่วนหนึ่งจากงานวิจัยเรื่อง “สังคมวิทยาดนตรีศึกษา: ภาพสะท้อนบริบท ดนตรีศึกษาและการรับรู้ของสังคมไทย” ผู้วิจัยได้ปรับชื่อบทความเพื่อให้สอดคล้อง กับเนื้อหาในบทความ) ซึ่งได้รับทุนสนับสนุนการวิจัยจากคณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัย เชียงใหม่ มุ่งทำความเข้าใจพฤติกรรมทางสังคมของอาจารย์ผู้สอนดนตรีในมหาวิทยาลัย ทั้งนี้ พฤติกรรมทางสังคมหมายถึง การแสดงออกของคนในสังคมซึ่งเกี่ยวข้องกับคน อื่นทั้งทางตรงและทางอ้อม การแสดงออกนั้นเพื่อการสื่อสารกับคนอื่นและอยู่ภายใต้บรรทัดฐานทางสังคม การแสดงออกต่อกันนี้เรียกว่าการมีปฏิสัมพันธ์กัน ซึ่งอาจ เกิดซ้ำ ๆ กันมีแบบแผนและสามารถคาดหวังได้ (จำนงค์ อติวัฒน์สิทธิ์ และคณะ, 2547) พฤติกรรมทางสังคมถูกกำหนดโดยบรรทัดฐาน จารีต ประเพณี กฎหมาย ค่านิยม กลุ่มทางสังคม สิ่งเหล่านี้ส่งผลต่อพฤติกรรมทางสังคมของครูดนตรีอย่างไร หรือ ครูดนตรีมีพฤติกรรมทางสังคมอย่างไร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาพฤติกรรมทางสังคมของอาจารย์ผู้สอนดนตรีในมหาวิทยาลัย

ระเบียบวิธีวิจัย

ผู้วิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพตามแนวทางปรากฏการณ์วิทยา (Phenomenological approach) เพื่อทำความเข้าใจความหมายของประสบการณ์ของผู้ให้ข้อมูล (Manen, 2016) ผู้วิจัยเลือกผู้ให้ข้อมูลแบบเจาะจง เพื่อให้ได้ผู้ให้ข้อมูลที่ สามารถให้ข้อมูลได้ตรงประเด็นตามที่ตั้งเป้าหมายไว้ ผู้วิจัยเลือกอาจารย์ผู้สอนดนตรีจาก 5 สถาบันอุดมศึกษา รวม 7 คน โดยกำหนดวิธีการเลือกผู้ให้ข้อมูล คือ เป็นอาจารย์ผู้สอนดนตรีในมหาวิทยาลัย เป็นผู้ปฏิบัติหน้าที่สอนอยู่ในปัจจุบัน มีประสบการณ์การสอนอย่างน้อย 1 ปี และยินดีให้ข้อมูลเชิงลึก ผู้วิจัยใช้คำถามสัมภาษณ์ในการเก็บข้อมูลวิจัยโดยการสัมภาษณ์อย่างเป็นทางการและการสังเกตอย่างไม่มีส่วนร่วม โดยใช้คำถามในประเด็นต่าง ๆ เช่น ความเข้าใจตนเองต่อการปฏิบัติหน้าที่ ความเข้าใจและการแสดงออกในฐานะอาจารย์ดนตรี การรับรู้ในฐานะอาจารย์ดนตรีจากสังคม เป็นต้น

ส่วนการสังเกตอย่างไม่มีส่วนร่วม มุ่งสังเกตบทบาทและปฏิสัมพันธ์ระหว่างอาจารย์ดนตรีกับนักศึกษาดนตรีและอาจารย์ดนตรีกับสังคมภายนอก ทั้งนี้ การสังเกตเกิดขึ้นจากการใช้ชีวิตประจำวันและจากกิจกรรมต่างๆ ของอาจารย์ดนตรี นักศึกษา บุคคลทั่วไป และนักวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการแสดงและการเรียนการสอนดนตรี จากนั้นผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ คือ เมื่อได้ข้อมูลจากการสัมภาษณ์แล้วผู้วิจัยดำเนินการถอดเทปสัมภาษณ์ แล้ววิเคราะห์หาความหมายจากข้อมูล สรุปประเด็นย่อย และประเด็นหลัก แล้วนำเสนอประเด็นต่าง ๆ ตามลำดับ

ทั้งนี้ วิจัยชิ้นนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ เก็บและวิเคราะห์ข้อมูลเฉพาะจากกลุ่มผู้ให้ข้อมูลซึ่งเลือกอย่างเจาะจง ดังนั้น ผลการวิจัยจึงเป็นการอธิบายพฤติกรรมทางสังคมของกลุ่มผู้ให้ข้อมูล 7 คน ซึ่งเป็นอาจารย์ดนตรีผู้สอนในมหาวิทยาลัยเท่านั้น ไม่สามารถนำผลการวิจัยไปใช้สามัญการเพื่อสรุปหรืออธิบายลักษณะของอาจารย์ดนตรีในบริบทอื่นได้ อย่างไรก็ตาม ผลการวิจัยนี้อาจเป็นแนวทางในการศึกษาในประเด็นที่เกี่ยวข้องในวงกว้างได้ต่อไป

ผลการวิจัย

จากการรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าอาจารย์ดนตรีในมหาวิทยาลัยแสดงพฤติกรรมทางสังคมผ่านมุมมองและบทบาทหลากหลาย ซึ่งมีทั้งที่สอดคล้องและไม่สอดคล้องกับพันธกิจของสถาบันอุดมศึกษาและการรับรู้ทางสังคม ส่วนผสมสำคัญที่อยู่ในบทบาทของอาจารย์มหาวิทยาลัยไม่ใช่นโยบายของมหาวิทยาลัยหรือความต้องการทางสังคม แต่มีความต้องการส่วนบุคคลและ “ตัวตน” ในฐานะนักดนตรีหรือศิลปินรวมอยู่ด้วย อาจารย์ดนตรีในสถาบันอุดมศึกษาแสดงพฤติกรรมทางสังคมในหลายด้าน ทั้งด้านที่เป็นทางการและรับรู้โดยสถาบันการศึกษาและสังคม และในด้านที่คาดไม่ถึง จากการรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยการสัมภาษณ์และสังเกต สามารถวิเคราะห์ สรุป และนำเสนอเนื้อหาการแสดงพฤติกรรมทางสังคมของอาจารย์ดนตรีในมหาวิทยาลัย ดังนี้

อาจารย์ดนตรีพัฒนาแนวคิดเชิงปรัชญาด้านการศึกษาดนตรี

อาจารย์ดนตรีในมหาวิทยาลัยแสดงถึงพฤติกรรมทางสังคมในการพัฒนาแนวคิดด้านดนตรีศึกษา แม้ศาสตร์ด้านดนตรีศึกษาจะได้รับการพัฒนามานานหลายสิบปีทั้งต่างประเทศและในประเทศ แต่ดนตรีศึกษาในสังคมไทยยังมีขอบเขตจำกัด อาจารย์ดนตรีในมหาวิทยาลัยจึงเป็นบุคคลสำคัญที่ช่วยพัฒนาแนวคิดด้านดนตรีศึกษาอันนำไปสู่การพัฒนาวิชาการดนตรีและการเรียนการสอนดนตรี รวมถึงการพัฒนาด้าน “ปรัชญาดนตรีศึกษา” ที่สอดคล้องกับลักษณะเฉพาะของบริบทสังคมไทย ตัวอย่างการพัฒนาแนวคิดเพื่อการพัฒนาดนตรีศึกษา เช่น การพัฒนาตัวเองของอาจารย์ดนตรี P1 กล่าวว่า

“เกิดความสงสัยว่าเราสอนอะไรกันในมหาวิทยาลัยไทย ส่วนมากไม่พูดเรื่องเนื้อหาแต่พูดเรื่องความคิดเห็น วิจารณ์ วิพากษ์ และเริ่มมองว่าอนาคตต้องเปลี่ยนแปลงตัวเอง”

แนวคิดสำคัญหนึ่ง คือ การพัฒนาผู้เรียนดนตรีซึ่งจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาตั้งแต่เริ่มต้นซึ่งอาจเกิดขึ้นในการศึกษาระดับโรงเรียนและต่อเนื่องไปสู่ระดับที่สูงขึ้น การพัฒนาดังกล่าวจำเป็นต้องอาศัยองค์ความรู้และความสามารถในการ

สูงของครูผู้สอนหรือมีความสามารถเฉพาะเครื่องดนตรีนั้น ๆ อีกทั้งยังต้องเป็นครูที่มีเป้าหมายในการพัฒนาความสามารถทางดนตรีให้แก่ผู้เรียนเป็นหลัก P3 กล่าวว่า

“อาจารย์มหาวิทยาลัยไม่จำเป็นต้องทำหน้าที่เฉพาะในมหาวิทยาลัย ต้องพัฒนาควบคู่ ต้องสร้างแท่งการศึกษาให้เป็นแท่งเดียวกันจากมัธยมมาสู่มหาวิทยาลัย ถ้าเป็นคนละแท่งมันจะพัฒนาต่อไม่ได้ ในห้องเรียนไม่ได้รับการฝึกหรือให้เล่นดนตรีได้ ขึ้นอยู่กับครูว่าจะสอนอะไรนักเรียน ในมุมกิจกรรม เราก็คาดหวังว่าครูที่สอนในโรงเรียนมักเจอะว่าที่ทำ ทำให้กับตัวเองมากกว่ามุ่งพัฒนาคนเรียน เช่น เตรียมวงออกงาน เตรียมวงประกวด ไม่ได้เน้นพัฒนาคนเรียน เน้นทำผลงาน”

การพัฒนาครูดนตรีถือเป็นปัจจัยสำคัญที่สุดในการพัฒนาวงการดนตรี เพราะครูดนตรีคือผู้ทำหน้าที่วางรากฐานและถ่ายทอดดนตรีไปสู่คนรุ่นใหม่ ครูดนตรีคือผลผลิตของสถาบันอุดมศึกษา ดังนั้น สถาบันอุดมศึกษาจำเป็นต้องตระหนักว่าคุณภาพของครูดนตรีคือปัจจัยสำคัญในการพัฒนาดนตรี อย่างไรก็ตาม การจัดการหลักสูตรผลิตครูดนตรีหรือหลักสูตรดนตรีศึกษา ผู้เรียนมักเรียนดนตรีไม่เพียงพอเนื่องด้วยกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ที่ผู้เรียนต้องเรียนรายวิชาด้านการศึกษาและวิชาอื่น ๆ ทำให้เบียดบังเวลาในการเรียนทักษะเฉพาะทางดนตรี ดังที่ P3 กล่าวว่า

“คนที่เรียนดนตรีศึกษา ไม่ค่อยได้เรียนดนตรี ต้องวางความเข้าใจ ที่ว่าต้องเล่นดนตรีให้เก่ง บางทีคนสอนมีคุณสมบัติไม่ถึง แล้วจะสอนนักศึกษาได้อย่างไร”

การรับรู้หนึ่งของสังคมทั้งภายนอกและภายในสถาบันการศึกษา คือ ความสามารถของครูหรืออาจารย์ดนตรี สังคมมักคาดหวังว่าครูดนตรีจะสามารถบรรเลงดนตรีได้ทุกเครื่อง หรือสามารถสอนวงดนตรีได้ทุกประเภท สิ่งนี้สะท้อนให้เห็นชัดเจนเมื่อครูดนตรีในโรงเรียนได้รับมอบหมายงานสร้างวงดนตรีหรือสอนดนตรีประเภทที่ตนเองไม่ถนัด สังคมขาดความเข้าใจว่าดนตรีมีความละเอียดอ่อนและมีความเฉพาะ ดังที่ P3 กล่าวว่า

“ผมมีเฉพาะทาง ทำไมดนตรีถึงคิดว่าครูจะสอนได้ทุกอย่าง ครูเครื่องเป่าไม่ได้จะเก่งสตริง (เครื่องดนตรีประเภทเครื่องสายตะวันตก) ครูคนหนึ่งไม่ได้เก่งทุกอย่างเพราะตอนเรียนมีความเฉพาะทาง สังคมจะคาดหวังว่าเรา

จะสอนได้ทุกอย่างไม่ได้”

ตัวอย่างแนวคิดเหล่านี้ ล้วนเป็นแนวคิดสำคัญในการพัฒนานโยบายทางดนตรี หลักสูตรดนตรี วิธีการเรียนการสอนและการประเมินผลทางดนตรีที่สอดคล้องกับบริบทสังคมไทย อย่างไรก็ตาม แม้อาจารย์ดนตรีจะเป็นผู้ที่เผชิญปัญหาและขบคิดแนวทางการแก้ปัญหาการเรียนการสอนดนตรีในสังคมไทย แต่อาจารย์ดนตรีไม่มีบทบาทในการกำหนดนโยบายซึ่งเป็นตัวกำหนดแนวทางการพัฒนา แต่อาจารย์ดนตรีมีบทบาทในการพัฒนาหลักสูตรดนตรีที่เหมาะสม อย่างไรก็ตาม แม้หลักสูตรจะเหมาะสมแต่ก็มีข้อวิพากษ์หลายประเด็นที่สะท้อนให้เห็นถึงข้อจำกัดในการพัฒนา เช่น การสนับสนุนของผู้บริหาร การตอบสนองต่อความต้องการของสังคม ดังที่ P1 และ P3 กล่าวว่า

“การพัฒนาดนตรีขึ้นอยู่กับผู้บริหารและผู้มีอำนาจ” (P1)

“ถึงเราจะทำตามความต้องการ เราก็ต้องดูด้วยว่า ความต้องการนั้นมาจากใคร” (P3)

รายละเอียดสำคัญในประเด็นนี้คือ มีหลายหลักสูตรที่พัฒนาหลักสูตรเพื่อตอบสนองความต้องการของโรงเรียน กล่าวคือ โรงเรียนต้องการครูดนตรีที่สามารถสอนศิลปะ สอนนาฏศิลป์ได้ด้วย โดยไม่คำนึงถึงความเชี่ยวชาญของครูดนตรี และไม่เข้าใจธรรมชาติของการเรียนดนตรีและสุนทรียะทางดนตรี ทำให้หลักสูตรดนตรีบางหลักสูตรที่ต้องการตอบสนองความต้องการที่บิดเบี้ยวนี้ ส่งผลให้คุณภาพการศึกษาตกต่ำลง

อาจารย์ดนตรีในฐานะผู้พัฒนาแนวคิดด้านดนตรีศึกษา ถือเป็นการแสดงพฤติกรรมทางสังคมที่สำคัญ แม้อาจารย์ดนตรีเหล่านี้จะไม่มีบทบาทในการกำหนดนโยบาย แต่แนวคิดด้านการศึกษาดนตรีจะเป็นรากฐานสำคัญในการพัฒนาแนวคิดและกำหนดอัตลักษณ์ของบัณฑิตที่จะเป็นครูดนตรีในอนาคต รวมถึงกำหนดทิศทางการแสดงออกทางสังคมของครูดนตรีซึ่งเป็นผลผลิตจากสถาบันอุดมศึกษานั้นเอง ดังนั้น การพัฒนาแนวคิดด้านดนตรีศึกษา (หรืออาจกล่าวว่า คือ “ปรัชญาดนตรีศึกษา” ซึ่งเป็นประเด็นสำคัญในโลกวิชาการดนตรีศึกษา เพราะปรัชญาดนตรีศึกษาคือจุด

เริ่มต้นของการกำหนดหลักสูตร การสอน การประเมิน และการบริหารจัดการเรียน การสอนดนตรีอย่างเหมาะสมและสอดคล้องกับบริบท) จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ต้องได้รับการพัฒนาและถ่ายทอด

อาจารย์ดนตรีเป็นศิลปินและนักพัฒนาดนตรี

อาจารย์ดนตรีทุกคนผ่านการฝึกฝนและพัฒนาทักษะดนตรีมาก่อน กระบวนการเรียนรู้และฝึกฝนดนตรีเป็นการหล่อหลอมที่ทำให้อาจารย์ดนตรีมีความเป็นศิลปิน หรือนักดนตรีอยู่ในตัว ความเป็นนักดนตรีดังกล่าวคือ ความสามารถในการบรรเลงดนตรี ความสามารถในการถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึกผ่านดนตรี ความเข้าใจดนตรีในเชิงสุนทรียศาสตร์ และความเข้าใจกระบวนการพัฒนาความสามารถและทักษะทางดนตรี นอกจากนี้อาจารย์ดนตรียังมีความเข้าใจประเด็นปัญหาที่ทำให้ดนตรีไม่ได้รับการพัฒนาเท่าที่ควร รวมถึงเข้าใจแนวทางและมีอุดมการณ์ในการพัฒนาดนตรี การเป็นอาจารย์มหาวิทยาลัยเป็นโอกาสและเป็นพื้นที่สำคัญในการพัฒนาดนตรีตามกระบวนการทัศน์และอุดมการณ์ที่อยู่ในใจของอาจารย์ดนตรี P2 กล่าวว่า

“การทำงานมหาวิทยาลัย สามารถทำให้เรามีโอกาสได้เล่นและพัฒนาดนตรีได้ไปพร้อมกับการเรียนรู้ดนตรีไปกับนักศึกษา”

ดังที่ P2 กล่าวข้างต้นว่าการทำงานในมหาวิทยาลัยเป็นโอกาสที่จะได้พัฒนาดนตรีไปพร้อมกับการเรียนรู้ดนตรีพร้อมนักศึกษา ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าแนวทางสำคัญในการพัฒนาดนตรีคือต้องพัฒนา “คนดนตรี” หรือ นักดนตรีหรือบุคลากรทางดนตรี ให้มีความสามารถในการบรรเลงและสร้างสรรค์ดนตรีด้วย ดังนั้น การพัฒนาดนตรีในรั้วมหาวิทยาลัยจึงเป็นการพัฒนาดนตรีซึ่งเป็นทั้งการตอบสนองความต้องการของตัวอาจารย์ดนตรีเองและเป็นการพัฒนานักศึกษาดนตรีไปพร้อมกัน ดังที่ P4 กล่าวว่า

“เราทำวงเพื่อตัวเอง แต่เราจะทำยังไงว่าสิ่งที่เราทำจะให้นักศึกษาได้เรียนรู้ไปด้วย เราใช้วิธีพูดคุย บางงานก็เสนอเพลงที่เราชอบเข้าไปด้วย เช่น เพลงที่เป็นบทเพลงประวัติศาสตร์ ผสมกับเพลงที่คนทั่วไปชอบฟัง เป็นการให้ประสบการณ์กับนักศึกษา”

อย่างไรก็ตาม การพัฒนาดนตรีย่อมขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายประการ เช่น การสนับสนุนด้านสถานที่ การสนับสนุนด้านงบประมาณ มีงานวิจัยหลายชิ้นชี้ให้เห็นว่า ปัญหาด้านการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษามักเกี่ยวข้องกับขนาดและคนงบประมาณ สถานที่ บุคลากร อุปกรณ์ดนตรี รวมไปถึงการสนับสนุนเชิงนโยบาย อย่างไรก็ตาม แม้บริบทจะไม่เอื้ออำนวยแต่อาจารย์ดนตรียังคงต้องรักษามาตรฐานทางดนตรีไว้ P2 กล่าวว่า

“ด้วยคุณภาพที่ต้องรักษา งบประมาณหรือน้อยก็ต้องทำ จะลดมาตรฐานลงไม่ได้”

ความหลากหลายในความสนใจของอาจารย์ดนตรีในสถาบันอุดมศึกษาสะท้อนให้เห็นจากการพัฒนางานดนตรีในสถาบันอุดมศึกษาซึ่งมักขึ้นอยู่กับความเชี่ยวชาญของอาจารย์ ความสนใจเฉพาะด้านนี้กลายเป็นจุดเด่นของสถาบันอุดมศึกษาแต่ละแห่ง เช่น สถาบันบางแห่งมีจุดเด่นที่วงดุริยางค์เครื่องเป่า บางแห่งมีจุดเด่นที่วงดนตรีแจ๊ส อย่างไรก็ตาม สถาบันอุดมศึกษามักมีวงดนตรีหลายประเภทอยู่แล้วแต่ภาพสะท้อนสำคัญคือสถาบันการศึกษาที่อยู่ในภูมิภาคสามารถพัฒนาคุณภาพทางดนตรีจนเป็นที่ประจักษ์มักสัมพันธ์กับความสนใจเฉพาะด้านของอาจารย์ผู้สอน

ความเป็นนักดนตรีในตัวอาจารย์ดนตรีสะท้อนให้เห็นผ่านพฤติกรรมทางสังคมในหลายมิติ กล่าวคือ

1. เข้าใจมาตรฐานและกระบวนการพัฒนาทักษะทางดนตรี อย่างไรก็ตาม แม้จะมีความเข้าใจที่ถูกต้องแต่ก็มีระบบบริหารจัดการการศึกษาเป็นอุปสรรค เช่น จำเป็นต้องสอนวิชาทักษะเป็นกลุ่มใหญ่แทนที่จะสอนเดี่ยวแบบตัวต่อตัวเพราะนักเรียนแต่ละคนมีความแตกต่างกัน การคำนวณภาระงาน หรือข้อจำกัดด้านบุคลากรที่อาจต้องสอนหลายเครื่องดนตรีทั้งที่มีความเชี่ยวชาญเฉพาะที่แตกต่างกันออกไป

2. มุ่งพัฒนานักศึกษาให้มีประสบการณ์ทางดนตรีและสามารถเล่นดนตรีได้อย่างมี “ศิลปะทางดนตรี” จากประสบการณ์ความเป็นนักดนตรี ทำให้อาจารย์

เข้าใจถึงความสำคัญของประสบการณ์ด้านการแสดงและด้านการบริหารจัดการแสดงดนตรี

3. เป็นภาพลักษณ์ของสถาบันการศึกษาและภาพลักษณ์ของตัวอาจารย์ กล่าวคือ อาจารย์ดนตรีมักเป็นที่รับรู้ว่าเป็นศิลปินที่บรรเลงดนตรี จึงมีการรับรู้จากสถาบันการศึกษาว่าเป็นนักดนตรี

4. สะท้อนผ่านงานวิจัยสร้างสรรค์และการแสดงดนตรี การให้ทุนวิจัยมักสนับสนุนให้อาจารย์ดนตรีทำงานสายสร้างสรรค์หรือการประพันธ์เพลง และการแสดง ควบคู่ไปกับการวิจัยสายวิชาการ

อนึ่ง การพัฒนาดนตรี สามารถดำเนินการผ่านโครงการต่าง ๆ เช่น การจัดเทศกาลดนตรีหรือการประกวดดนตรี จัดงานเทศกาลดนตรี เพื่อสร้างบรรยากาศที่ส่งเสริมให้เกิดสังคมทางดนตรี สังคมทางดนตรีเป็นแรงผลักดันให้นักศึกษาดนตรี เข้าใจภาพของ “วงการดนตรี” และเกิดการพัฒนาอัตลักษณ์ทางดนตรี และส่งผลต่อการแสดงออกพฤติกรรมทางสังคมในฐานะนักดนตรีอย่างเหมาะสม ในขณะที่การจัดประกวดดนตรี เป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาทักษะทางดนตรีของผู้เข้าประกวดไม่ว่าจะเป็นนักเรียนหรือนักศึกษา การประกวดเป็นพื้นที่แสดงออกถึงความสามารถ เป็นโอกาสในการพัฒนาตัวเอง และอาจทำให้สถาบันอุดมศึกษาได้นักศึกษาที่มีทักษะและความพร้อมในการเรียนดนตรีเข้ามาศึกษาต่อ

จะเห็นได้ว่า อาจารย์ดนตรีในฐานะที่เป็นศิลปินและนักพัฒนาดนตรี เป็นการสนองความต้องการและอุดมการณ์ในการพัฒนาดนตรีของอาจารย์ในมหาวิทยาลัย ซึ่งส่งผลทั้งต่อการแสดงออกทางสังคมผ่านการสอน การสร้างวงดนตรี การดำเนินโครงการต่าง ๆ รวมไปถึงการพัฒนาด้านการวิจัยและวิชาการด้วย

อาจารย์ดนตรีมุ่งพัฒนานักศึกษาดนตรี

การพัฒนานักศึกษาดนตรี หมายถึง การส่งเสริมประสบการณ์ทางดนตรี ให้แก่นักศึกษาซึ่งอยู่นอกเหนือจากการสอนความรู้ การพัฒนานักศึกษาอาจารย์ดนตรีคือการเสริมสร้างประสบการณ์การทำงานที่เกี่ยวข้องกับดนตรีและการสนับสนุน

ให้นำทักษะและองค์ความรู้ทางดนตรีมาใช้ “งานจริง” เพื่อตอบสนองความต้องการของสังคมอันหลากหลาย

พฤติกรรมทางสังคมหนึ่งของอาจารย์ดนตรีในมหาวิทยาลัย คือ การสร้างและพัฒนาสังคมให้ดนตรีเป็นส่วนหนึ่ง อาจารย์ดนตรีตระหนักว่าดนตรีในสังคมจะสามารถดำรงอยู่ได้ก็ด้วยการสนับสนุนจากคนในสังคม ในทางกลับกัน สังคมที่ดีก็ควรมีสุนทรียภาพเป็นองค์ประกอบในชีวิตของผู้คน อาจารย์ดนตรีตระหนักว่าการทำงานในมหาวิทยาลัยนั้นตนมีอิสระและมีศักยภาพในการพัฒนาสังคมให้ดนตรีดังที่กล่าวมา การสร้างสังคมดนตรีเกิดขึ้นทั้งในรูปแบบโครงการ และเป็นผลที่ตามมาจากการพัฒนานักศึกษาให้มีความตระหนักรู้เกี่ยวกับการสร้างสังคมทางดนตรี P2 กล่าวว่

“สอนคนให้คนเล่นดนตรี สร้างดนตรีได้ ต้องสอนในมหาวิทยาลัย เพราะคนที่มาเรียนในมหาวิทยาลัยคือคนที่ตั้งใจมาเรียน ถ้าสอนในโรงเรียนอาจจะสร้างแรงบันดาลใจได้แต่ไม่ใช่ทุกคนจะไปเรียนดนตรี สร้างคนดนตรี ได้พัฒนาผู้ใหญ่ (นักศึกษาในมหาวิทยาลัย)”

การสอนและการทำงานวิชาการเป็นเพียงส่วนหนึ่งของความเข้าใจตนเองของอาจารย์ดนตรีในสถาบันอุดมศึกษา การสร้างคนที่สามารถออกไปทำงานดนตรีได้อย่างมีประสิทธิภาพเป็นเป้าหมายสำคัญ ความสามารถดังกล่าวไม่ใช่เพียงความสามารถทางดนตรีและการทำงาน แต่รวมถึงความเป็นผู้นำที่จะสร้างสังคมดนตรีให้เกิดขึ้นได้ หรือการส่งเสริมให้สังคมตระหนัก เห็นความสำคัญ หรือชื่นชอบในดนตรี ทั้งนี้ บทบาทด้านการพัฒนาสังคมด้วยดนตรีในตัวของอาจารย์ดนตรีนั้นเกิดขึ้นก่อนการตัดสินใจเป็นอาจารย์ดนตรีในมหาวิทยาลัย และเป็นอุดมการณ์ที่ได้รับการหล่อหลอมขึ้นในช่วงการเป็นนักศึกษาดนตรี P2 และ P6 กล่าวว่

“ชอบสังคมที่มีดนตรี การได้ทำงานในมหาวิทยาลัย อาจารย์มหาวิทยาลัย มีโอกาสและนโยบายที่จะขับเคลื่อนดนตรีได้” (P2)

“ตั้งใจเรียนดนตรีอีกใบเพราะตั้งใจจะเป็นอาจารย์มหาวิทยาลัย และตั้งใจจะเรียนป.โทตั้งแต่วันแรก เป็นพื้นที่แบ่งปันความรู้ และสร้างประโยชน์ให้

วงการดนตรีได้ การอยู่ในมหาวิทยาลัยคือการสร้างคนและสร้างอาชีพดนตรี” (P6)

ดังที่ได้กล่าวไปข้างต้นว่าปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อคุณภาพการศึกษาดนตรีคือครูดนตรี ดังนั้น หากการพัฒนาครูดนตรี (นักศึกษาครูดนตรี) ในสถาบันอุดมศึกษาเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพย่อมส่งผลดีต่อการเรียนการสอนดนตรีของประเทศ และการเป็นอาจารย์มหาวิทยาลัยคือโอกาสในการแก้ไขปัญหาเรื่องคุณภาพของครูดนตรี ดังที่ P3 และ P1 กล่าวว่า

“เห็นสภาพการศึกษาดนตรีในต่างจังหวัด ทำให้เราตั้งใจว่าจะมาเป็นอาจารย์มหาวิทยาลัย เพื่อแก้ปัญหาที่ต้นเหตุ เราพบว่า ทักษะของครูมีปัญหา ถ้าเรามีครูไม่ดี นักเรียนไม่มีทางเก่ง เราเห็นว่า การเป็นอาจารย์มหาวิทยาลัยจะแก้ปัญหาเหล่านี้ได้ นักเรียนต่างจังหวัดมีมาตรฐานพื้นฐานทางไกล รุนแรง...เป้าหมายในการทำงาน คิดว่าใน 10 ปี เราต้องอัปเดตให้พื้นที่ที่เราอยู่มีทักษะดนตรีที่ดีขึ้นได้ นักศึกษาต้องมอบคุณความรู้พื้นฐานที่สำคัญในการใช้ประกอบอาชีพ” (P3)

“ทำหน้าที่ดำรงวัฒนธรรมดนตรี ช่วยพัฒนาบุคลากรให้มีคุณภาพ ไปเป็นหลักการศึกษาทางดนตรีในสังคม” (P1)

การพัฒนานักศึกษาโดยเฉพาะด้านการเสริมประสบการณ์ทางดนตรีและการทำงาน มักเกิดขึ้นจากการดำเนินโครงการต่าง ๆ ทั้งที่เป็นเงื่อนไขของการศึกษาและทั้งที่เป็นรูปแบบบริการวิชาการ โครงการเหล่านี้มีส่วนสำคัญอย่างยิ่งที่ส่งเสริมให้นักศึกษาเข้าใจ ตระหนัก มีความสามารถในการดำรงและพัฒนาตนเองในฐานะนักดนตรีหรือครูดนตรีต่อไปในอนาคต

อย่างไรก็ตาม ก็สร้างประสบการณ์ทางดนตรีและประสบการณ์การทำงานให้นักศึกษาถือเป็นการทำงานด้านการพัฒนาสังคม มีอุปสรรคหลายประการเนื่องจากแนวทางหรือโครงการดังกล่าวอาจไม่ใช่ส่วนหนึ่งของหลักสูตร แต่อาจารย์ดนตรีต้องมีความชัดเจนในเป้าหมายเพื่อให้สามารถทำให้สำเร็จได้ ดังที่ P3 กล่าวว่า

“เป็นอาจารย์กลางๆ ที่นำได้ก็นำ นำไม่ได้ก็หลบ ถ้าที่ที่เราอยู่เราทำอะไรไม่ได้ เราก็ไปทำอย่างอื่น ที่จะเป็นประโยชน์ ใช้วิธีที่ทำได้ เพราะบางทีมันขึ้นอยู่กับนโยบายของผู้บริหาร ถ้าเขาไม่สนับสนุนเราก็ต้องไปหาที่ที่สนับสนุนและเข้าใจเรา”

การพัฒนาคุณภาพนักศึกษาถือเป็นภาระกิจสำคัญของอาจารย์ในระดับอุดมศึกษาอยู่แล้ว แต่การพัฒนาคุณภาพนักศึกษาดนตรีนั้นอาจมีกระบวนการที่แตกต่างออกไป เพราะนักศึกษาดนตรีจำเป็นต้องได้รับการหล่อหลอมทั้งในฐานะนักดนตรี ครูดนตรี นักจัดการ ซึ่งความรู้เฉพาะในชั้นเรียนไม่เพียงพอ แต่ต้องอาศัยประสบการณ์จริง สถานการณ์จริง และการเผชิญหน้ากับความรู้สึกจริงจากการแสดงบนเวที ดังนั้น บทบาทของอาจารย์ดนตรีในฐานะนักพัฒนาคุณภาพนักศึกษาดนตรีจึงมีความแตกต่างออกไปจากอาจารย์สาขาอื่น

อาจารย์ดนตรีเป็นนักวิชาการ

อาจารย์ดนตรีมีหน้าที่ผลิตผลงานวิชาการไม่ต่างจากอาจารย์สาขาอื่น ผลงานทางวิชาการดนตรีคืองานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับดนตรีทั้งที่เกี่ยวกับเสียงดนตรีโดยตรงและที่เกี่ยวกับบริบททางดนตรี กล่าวอีกนัยหนึ่ง ดนตรีไม่ได้มีเพียงเสียงดนตรีเท่านั้นแต่มีส่วนที่เกี่ยวข้องกับดนตรีอย่างกว้างขวาง เช่น การสอนดนตรี บทบาทดนตรีต่อสังคม หรือการนำดนตรีไปต่อยอดเพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจหรือด้านสุขภาพ เป็นต้น งานวิชาการด้านดนตรีเป็นประโยชน์ทั้งต่อการพัฒนาดนตรี การสอนดนตรี และการนำดนตรีไปใช้ประโยชน์ อาจารย์ดนตรีต้องทำงานวิชาการด้วย เพราะดนตรีมีองค์ความรู้ทั้งในภาพกว้างและเชิงลึกที่ยังคงต้องศึกษาอย่างต่อเนื่อง P2กล่าวเกี่ยวกับประเด็นนี้ว่า

“เราตระหนักว่าเราต้องพัฒนาทั้งด้านการสอนและการทำงานวิชาการ สอนต้องสอดคล้องกับเด็ก”

อาจารย์มหาวิทยาลัยรวมถึงอาจารย์ดนตรี มีหน้าที่ที่ทำความรู้ให้กระจ่างชัด สามารถอธิบายข้อสงสัยต่าง ๆ ได้อย่างกระจ่างรวมถึงการค้นคว้าเพื่อตอบ

ข้อสงสัยที่ยังคงค้างคาผ่านกระบวนการวิจัยหรือการสร้างองค์ความรู้ใหม่ P6 กล่าวว่า

“ถ้าเราเป็นอาจารย์ เราต้องอธิบายความรู้ทุกอย่างให้ชัดเจน และทำพื้นฐานให้ชัดเจน”

ทั้งนี้ ความสนใจทางวิชาการดนตรีมักเกิดขึ้นก่อนการมาเป็นอาจารย์ดนตรี ผู้ให้ข้อมูลให้ข้อมูลว่า จากการเล่นดนตรีทำให้เกิดความสนใจและ “อ่าน” เรื่องราวเกี่ยวกับดนตรีมากขึ้น ทำให้ตระหนักว่าดนตรีนั้นไม่ได้มีเพียงเสียงดนตรีที่ได้ยิน แต่ยังมีเรื่องราวหรือ “บริบททางดนตรี” ที่เกี่ยวข้องและทำให้ดนตรีมีลักษณะเฉพาะ ดนตรีเป็นปรากฏการณ์ของเสียง เมื่อเกิดเสียงขึ้นแล้วเสียงนั้นหายไปทันที ดังนั้น การทำความเข้าใจและการอธิบายดนตรีจึงทำให้ผู้คนสามารถจับต้องดนตรีได้มากยิ่งขึ้น และการเป็นอาจารย์มหาวิทยาลัยสามารถตอบสนองความต้องการทางวิชาการของอาจารย์ดนตรีได้ P4 และ P5 กล่าวว่า

“ไม่ได้ใฝ่อยากเป็นอาจารย์มหาวิทยาลัย แต่เป็นคนชอบเขียนและชอบค้นคว้า มาตั้งแต่ ป.ตรี เราก็อยากทำอะไรก็ได้ที่จะได้เขียนเผยแพร่ ซึ่งงานอาจารย์มหาวิทยาลัยมีระบบที่เอื้อให้เราได้เขียน แต่ยังไม่ชัดเจนว่าจะไปสอนที่ไหน” (P4)

“ไม่ได้คิดว่าอยากเป็นอะไร แต่คิดว่าชอบอะไร ตอนมัธยมเริ่มเล่นดนตรีไทย ได้อ่านหนังสือดนตรีไทย แต่ชอบเล่นดนตรีก่อน จนมาเรียนดนตรีเราไม่ใฝ่อยากเป็นครูเพราะไม่ชอบการเข้าแถว แต่เรามาเจออาจารย์หลาย ๆ คน ซึ่งคนเหล่านี้ไม่เหมือนครูที่เรารู้จัก ทำให้เข้าใจว่ามันไม่มีกรอบอะไรขนาดนั้น ช่วงม.ปลายตัดสินใจว่า ถ้าเรียนจบป.ตรีแล้วจะเรียนป.โทต่อเลย เราอยู่ใกล้ซิดดี ๆ ป.โท ทำให้เห็นว่าเส้นทางเราไม่พ้นอาจารย์มหาวิทยาลัย” (P5)

ในแง่หนึ่ง งานวิชาการด้านดนตรีมักสอดคล้องหรือสามารถประยุกต์ได้กับหลายศาสตร์และหลายพันธกิจของมหาวิทยาลัย กล่าวคือ ดนตรีคือวัฒนธรรม ดังนั้นการวิจัยดนตรีจึงมีมักเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม ดนตรียังเกี่ยวข้องกับศาสตร์อื่น

ทั้งด้านการศึกษา มนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ สุขภาพ และเทคโนโลยีด้วย ด้วยความหลากหลายนี้ นักวิชาการด้านดนตรีสามารถสร้างเครือข่ายและขยายพื้นที่การศึกษาได้อย่างกว้างขวาง ดังที่ P2 กล่าวว่า

“มหาวิทยาลัยแต่ละที่อยากต้องการตอบโจทย์ท้องถิ่นอยู่แล้ว ซึ่งเราทำงานเชิงพื้นที่ได้ แต่ก็ไม่ได้หมายความว่า เราจะทำงานร่วมกับพื้นที่อื่นไม่ได้ ถ้าสร้างเครือข่ายได้ ก็ทำงานวิชาการได้กว้าง เราอยู่ในประเทศนี้ จะทำงานวิจัยที่ไหนก็ได้ คนพัฒนาไม่จำกัดเรื่องพื้นที่ จะไปเรียนรู้ ไปศึกษาที่ไหนก็ได้”

อนึ่ง การเขียนงานวิชาการทางดนตรีมาจากประสบการณ์ทางดนตรีทั้งที่เกี่ยวกับการสอน การเล่นดนตรี การสร้างสรรค์ หรือการค้นคว้าทางดนตรีอย่างต่อเนื่อง การเขียนงานวิชาการเป็นการรวบรวมและสรุปความรู้ที่ได้จากการสอน การค้นคว้า และประสบการณ์ของอาจารย์ผู้สอน P4 กล่าวว่า

“การเขียนเป็นสิ่งจำเป็น เป็นตกผลึกจากการอ่านจากการสอนที่ทำมา การเขียนงานออกมา เราก็จะไปเขียนงานใหม่ ๆ เพิ่มขึ้น หรือต่อยอดงานใช้สอนนักศึกษา”

อย่างไรก็ตาม บทบาทที่หลากหลายของอาจารย์ดนตรีโดยเฉพาะบทบาทที่เกี่ยวข้องกับการทำกิจกรรมดนตรีหรือด้านความเป็นศิลปิน ส่งผลต่อการทำงานวิชาการ P5 กล่าวว่า

“ธรรมชาติของเราเป็นงานวิชาการ แต่การทำกิจกรรมต่าง ๆ ทำให้งานวิชาการลดน้อยลง”

“ภาพความเป็นอาจารย์มหาวิทยาลัย เรารู้ว่าอาจารย์แต่ละที่ไม่เหมือนกัน แต่ก็คิดว่าอยากเข้าไปทำกิจกรรมที่เราชอบ เช่น ทำวงดนตรีแบบที่เราชอบ งานวิชาการก็ทำเท่าที่เราจะทำได้” (P4)

พฤติกรรมทางสังคมที่อาจารย์ดนตรีแสดงออกในฐานะนักวิชาการเป็นพฤติกรรมหนึ่งที่สำคัญยิ่งซึ่งแตกต่างออกไปจากความเป็นครูดนตรีผู้สอนในโรงเรียนประเภทต่าง ๆ เพราะพันธกิจสำคัญของมหาวิทยาลัยคือการสร้างและถ่ายทอดองค์

ความรู้ผู้เรียนและสังคม และส่วนผสมในอัตลักษณ์ของอาจารย์ดนตรีนั้นมีส่วนของความเป็นนักดนตรีและนักสร้างสรรค์ด้านเสียงรวมอยู่ด้วย จึงทำให้ลักษณะของงานวิชาการของอาจารย์ดนตรีมีความหลากหลาย งานบางประเภทเกี่ยวข้องกับ การบรรเลงดนตรี การประพันธ์เพลง ซึ่งผสมผสานระหว่างงานวิชาการและงานสร้างสรรค์ งานบางประเภทมีลักษณะเป็นงานวิชาการที่ใช้อธิบายปรากฏการณ์ในสังคมที่เกี่ยวข้องกับดนตรี ทั้งที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา มนุษยวิทยา สังคมวิทยา ปรัชญา การเมือง หรืออื่นๆ นอกจากนี้ ยังมีการประยุกต์ใช้ดนตรีในงานวิชาหลายประเภท เช่น ด้านวัฒนธรรม ด้านสุขภาพ อุตสาหกรรมการท่องเที่ยว เป็นต้น

อาจารย์ดนตรีเป็นบุคลากรของมหาวิทยาลัย

พฤติกรรมทางสังคมของอาจารย์ดนตรีในระดับอุดมศึกษาที่แสดงออกอย่างหนึ่ง คือ การเป็นบุคลากรของมหาวิทยาลัย ที่มีหน้าที่ปฏิบัติงานอื่นนอกเหนือจากการสอนและการวิจัยเพื่อส่งเสริมการพัฒนาของสถาบัน เช่น การดำเนินการโครงการต่าง ๆ เพื่อสนองยุทธศาสตร์ของมหาวิทยาลัย การร่วมงานหรือกิจกรรมของมหาวิทยาลัย รวมถึงเป็นภาพแทนความเป็นมหาวิทยาลัยด้วย ความเป็นบุคลากรของมหาวิทยาลัยมีนัยสำคัญคือการทำงานนอกเหนือจากหน้าที่หลักคือการสอนและการวิจัย

สภาพที่อาจารย์ดนตรีและอาจารย์สาขาอื่นต้องเผชิญหน้าในการทำงานในบริบทสถาบันอุดมศึกษา คือ การทำงานที่เกี่ยวข้องกับระบบราชการและระบบขององค์กรที่กำหนดขึ้น ระบบเหล่านี้มีส่วนช่วยให้การทำงานให้ราบรื่น ในขณะเดียวกันก็อาจเป็นอุปสรรคในการทำงานด้านกิจกรรมดนตรีด้วย

การทํากิจกรรมที่ได้รับมอบหมายจากทางมหาวิทยาลัย เช่น การนำดนตรีไปแสดงในหลายโอกาสเป็นส่วนหนึ่งของหน้าที่อาจารย์ดนตรีเพื่อสร้างสีสันให้แก่กิจกรรมของมหาวิทยาลัย ในขณะเดียวกันก็เป็นการเสริมประสบการณ์ทางดนตรีให้แก่นักศึกษาด้วย นอกจากนี้ การแสดงดนตรีในกิจกรรมของมหาวิทยาลัยยังส่งผลต่อภาพลักษณ์ของสาขาดนตรีที่จะทำให้เกิดการสนับสนุนงบประมาณจากมหาวิทยาลัย P6 กล่าวเกี่ยวกับประเด็นนี้ว่า

“งานข้างนอก มีทั้งที่มาตามคนที่เรารู้จักหรืออาจเป็นงานต่างตอบแทน
แลกกับการที่จะได้รับการสนับสนุนจากมหาวิทยาลัย”

อย่างไรก็ตาม การทำหน้าที่ในฐานะบุคลากรของมหาวิทยาลัยนั้นแทบไม่สามารถนำมานับเป็นภาระงานได้ เนื่องจากภาระงานหลักของอาจารย์มหาวิทยาลัย คือ การเรียนการสอน การวิจัย การบริการวิชาการ และบำรุงศิลปวัฒนธรรม ซึ่งมีสัดส่วนเรียงจากมากมาน้อยตามลำดับ ดังที่ P3 กล่าวว่า

“การทำวง นักศึกษาได้ประสบการณ์ได้ความรู้ แต่อาจารย์เอามานับอะไร
ไม่ได้ ได้แค่ 5% แต่ยังทำอยู่ ถ้าไม่ทำ เราเนา”

จะเห็นได้ว่าการนำเสนอข้อมูลข้างต้นนั้น อาจารย์ดนตรีในสถาบัน
อุดมศึกษามีการแสดงพฤติกรรมทางสังคมหลากหลายมิติที่นอกเหนือจากการสอน
และการวิจัย อีกทั้งข้อมูลข้างต้นยังสะท้อนให้เห็นความรู้สึกรักนึกคิดและรายละเอียด
ของการเผชิญหน้ากับสภาพต่าง ๆ ที่พบในสถาบันอุดมศึกษาด้วย

สรุปและอภิปรายผล

บทความวิจัยนี้นำเสนอการศึกษาพฤติกรรมทางสังคมของอาจารย์ผู้สอน
ดนตรีในมหาวิทยาลัยโดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพและอาศัยแนวคิดทาง
สังคมวิทยาดนตรีศึกษาเป็นแนวคิดหลัก บทความวิจัยนำเสนอประเด็นต่าง ๆ เพื่อ
สะท้อนให้เห็นพฤติกรรมทางสังคมของอาจารย์ดนตรีผู้สอนในมหาวิทยาลัยได้แก่
อาจารย์ดนตรีพัฒนาแนวคิดเชิงปรัชญาด้านการศึกษาดนตรี อาจารย์ดนตรีเป็น
ศิลปินและนักพัฒนาดนตรี อาจารย์ดนตรีมุ่งพัฒนานักศึกษาดนตรี อาจารย์ดนตรี
เป็นนักวิชาการ อาจารย์ดนตรีเป็นบุคลากรของมหาวิทยาลัย

จากผลการวิจัยข้างต้น เห็นได้ว่า อาจารย์ดนตรีเป็นทั้งอาจารย์ นักดนตรี
นักสร้างสรรค์ และนักวิชาการดนตรีในเวลาเดียวกัน ความเป็นศิลปินของอาจารย์
ดนตรีสนับสนุนการสร้างงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ทางดนตรี ในขณะเดียวกันอาจารย์
ดนตรีบางกลุ่มเน้นการพัฒนางานวิชาการดนตรีในเชิงแนวคิด ทฤษฎี ปรัชญา หรือ
การอธิบายปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่นอกเหนือจากไปการเล่นดนตรีหรือการสอนดนตรี

อย่างที่เราเข้าใจ อีกทั้ง อาจารย์ดนตรียังมีแรงขับเคลื่อนในการปฏิบัติหน้าที่จากความต้องการให้สังคมมีดนตรีเป็นองค์ประกอบ ซึ่งส่งผลต่อการสร้างสรรค์สังคมที่มีสุนทรียะทางดนตรีและส่งผลต่อความเป็นอาชีวะของดนตรีในสังคมด้วย

ผลการวิจัยสอดคล้องกับการนำเสนอของนักวิชาการด้านดนตรีศึกษาหลายคน เช่น Campbell (2008) และ Froehlich (2007) ที่มองว่าอาจารย์ดนตรีหรือครูดนตรีเป็นอัตลักษณ์ที่ซับซ้อน คือ มีฐานและได้รับการขัดเกลาอัตลักษณ์จากความเป็นนักดนตรี และพัฒนามาสู่ความเป็นอาจารย์หรือครูดนตรี พฤติกรรมของอาจารย์ดนตรีในมหาวิทยาลัยจึงมีความซับซ้อน คือ มีทั้งความเป็นศิลปิน เป็นครู และเป็นนักวิชาการ ในคนเดียวกัน ในขณะเดียวกันก็ต้องทำหน้าที่ในฐานะบุคลากรของมหาวิทยาลัยด้วย

การแสดงออกพฤติกรรมทางสังคมตามที่บทความวิจัยนี้นำเสนอ สะท้อนให้เห็นการปฏิสัมพันธ์ของอาจารย์ดนตรีในมหาวิทยาลัยซึ่งเกี่ยวข้องกับอาจารย์สาขาอื่น นักศึกษา ผู้บริหาร ชุมชน สังคม นโยบายของสถาบัน ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการทำความเข้าใจสังคมวิทยาดนตรีศึกษา (Colwell & Richardson, 2002) อย่างไรก็ตาม การทำความเข้าใจสังคมวิทยาดนตรีศึกษาในสังคมไทยยังมีประเด็นอีกมากที่สามารถศึกษาและนำเสนอได้โดยอาศัยทั้งทฤษฎีสังคมวิทยาคลาสสิกและทฤษฎีสังคมวิทยาเชิงวิพากษ์ เพื่อทำความเข้าใจทำความเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างการเรียนรู้การสอนดนตรีกับสังคมและพลวัตที่เกิดขึ้นของดนตรีศึกษาในสังคมไทย อีกทั้งยังก่อให้เกิดความเข้าใจและความตระหนักในคุณค่า บทบาทหน้าที่ และความเข้าใจตนเองของผู้ปฏิบัติหน้าที่สอนดนตรีในสังคมในอีกทางหนึ่ง

เอกสารอ้างอิง

กิริติ คุุสานนท์. (2560). การพัฒนาผู้เรียนระดับประถมศึกษาอย่างรอบด้านผ่านห้องเรียนดนตรี. วารสารครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 45(2), 109-122.

- คณิเทพ ปิตุภูมิวนาค. (2558). อัตลักษณ์ครุตนตรียพื้นเมืองเหนือ กรณีศึกษา พ่อครู
มานพ ยารณะ พ่อครูอ่อนเรือน หงส์ทอง และครูบุญยิ่ง กันธวงค์. **วารสาร
วิจิตรศิลป์**, 6(2), 138-169.
- คณิเทพ ปิตุภูมิวนาค. (2560). เนื้อหาและกระบวนการเรียนการสอนในระบบดนตรี
ชุมชนศึกษาในพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่. **วารสารวิจิตรศิลป์**, 8(2), 265-302.
- คณิเทพ ปิตุภูมิวนาค. (2563). สภาพการจัดการศึกษาดนตรีระดับอุดมศึกษาในภาค
เหนือของประเทศไทย. **ศึกษาศาสตรสาร มหาวิทยาลัยเชียงใหม่**, 4(3),
106-119.
- จำนงค์ อดิวัฒนสิทธิ์ และคณะ. (2547). **สังคมวิทยา**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ณัฐชา มิตรกุล, และอนิญา อุทัยสุข. (2557). การพัฒนาวิดิทัศน์เชิงสารคดีเพื่อสร้าง
ทัศนคติในการอนุรักษ์เพื่อสังคมสำหรับครุตนตรียรุ่นใหม่. **วารสารอิเล็กทรอนิกส์
ทางการศึกษา**, 9(2), 421-433.
- ณัฐธิดา กิ่งเงิน, และอนิญา อุทัยสุข. (2560). การรับรู้สภาพปัญหาความเครียดของ
ครุตนตรียในปัจจุบัน. **วารสารอิเล็กทรอนิกส์ทางการศึกษา**, 12(3), 491-
503.
- ดนัย ไชยโยธา. (2534). **พื้นฐานทางสังคมวิทยาการศึกษา**. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- ทัตพล พูลสุวรรณ. (2559). ผู้หญิงกับบทบาทการเป็นครุตนตรียไทย (พ.ศ. 2475-
2500). **วารสารประวัติศาสตร์ธรรมศาสตร์**, 3(2), 13-67.
- ธนสรณ์ เกตุพรม, และพรทิพย์ อันทิวโรทัย. (2559). การวิเคราะห์คุณค่าดนตรีเพื่อ
พัฒนาคุณภาพชีวิตตามแนวคิดของครูคุชฎี พนมยงค์. **วารสารอิเล็กทรอนิกส์
ทางการศึกษา**, 11(4), 1-16.
- นันทิดา จันทรางศุ, สุรสิทธิ์ ชานกสกุล, และสกวารัง สายบุญมี. (2563). ทิศทางการ
สอนดนตรีโลก: นิยาม หลักการ และข้อเสนอแนะสำหรับประเทศไทย.
วารสารครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 48(1), 142-163.

- ประภัสสร พวงสำลี. (2561). การจัดการโครงการแนะแนวสาขาดนตรีศึกษาของวิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยมหิดล. **วารสารมหาวิทยาลัยพายัพ**, 28(2), 1-12.
- ปวันรัตน์ ประศาสน์ศิลป์, และพระราชรัตนมงคล. (2563). ตัวบ่งชี้คุณสมบัติของครูดนตรี ในระดับมัธยมศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. **วารสาร มจร บาลีศึกษาพุทธโฆสปริทรรศน์**, 6(2), 42-54.
- พงษ์เทพ จิตตวงเปรม, และกาญจน์ภา พงศ์พนรัตน์. (2562). การมีส่วนร่วมของชุมชนกับการพัฒนา: กรณีศึกษาองค์กรสอนดนตรีในชุมชนแออัดเขตคลองเตย จังหวัดกรุงเทพมหานคร. **วารสารวิชาการ Veridian E-Journal บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ฉบับมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ**, 12(1), 866-887.
- พงษ์ลดา ธรรมพิทักษ์กุล. (2563). สื่อการสอนดนตรีขั้นพื้นฐาน: พหุวัฒนธรรมดนตรีอาเซียน. **วารสารครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย**, 48(1), 206-223.
- เพ็ญแพน สรรพศรี, และยุทธนา ฉัพพรณรัตน์. (2562). การศึกษาต้นแบบความเป็นนักดนตรีพื้นเมืองล้านนา: กรณีศึกษาครูพรหมเสวร์ สรรพศรี. **วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี**, 8(2), 90-103.
- วรจสมน ปานทองเสม, และดนินญา อุทัยสุข. (2564). การพัฒนาพฤติกรรมเอื้อสังคมผ่านห้องเรียนดนตรีในโรงเรียนเอกชนนอกระบบ. **วารสารอิเล็กทรอนิกส์ทางการศึกษา**, 16(1), 1-15.
- วรินทร์ สีเสียดงาม, และสุพัตรา วิไลลักษณ์. (2561). ความคิดเห็นของนิสิต และอาจารย์ที่ปรึกษาที่มีต่อบทบาทหน้าที่ของอาจารย์ที่ปรึกษา ในสาขาวิชาดนตรีศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา. **วารสารดนตรีรังสิต มหาวิทยาลัยรังสิต**, 13(1), 15-26.
- วรินทร์ สีเสียดงาม. (2562). แนวทางการจัดการเรียนการสอนการปฏิบัติแซ็กโซโฟนในระดับอุดมศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร. **วารสารศิลปกรรมบูรพา**, 22(2), 70-88.

- วีระกิจ สุวรรณพิทักษ์, วิชาลัมพ์ก์ เหล่าวานิช, และยุทธนาฉัพพรรณรัตน์. (2565). คุณลักษณะสำคัญและความเป็นครุต้นแบบของครูเชิงสังคมศาสตร์ โพธิสมบัติ. **วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น**, 14(2), 88-112.
- สิขณันต์เศก ย่านเดิม. (2560). แนวทางการสนับสนุนการเรียนดนตรี. **วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ**, 21(1), 2-11.
- สุกิจ พลประดม. (2553). สภาพและบทบาทของโปงลางของสถาบันการศึกษา สังกัดเขตพื้นที่การศึกษาในจังหวัดอุดรธานี หนองคาย และหนองบัวลำภู. **วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น**, 2(2), 1-21.
- สุธาทิพย์ แสงสาย, และศศิลักษณ์ ขยันกิจ. (2559). ผลการจัดกิจกรรมโดยใช้กระบวนการร่วมสร้างดนตรีที่มีต่อพฤติกรรมเสริมสร้างสังคมของเด็กอนุบาล. **วารสารอิเล็กทรอนิกส์ทางการศึกษา**, 11(1), 142-156.
- สุธาสินี ธีระพันธ์, และณรงค์รัช วรรณไตร. (2563). สภาพและปัญหาการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาทักษะปฏิบัติขบร้อมตะวันตกของสถาบันอุดมศึกษาในประเทศไทย. **วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครพนม**, 10(2), 59-66.
- สุพัตรา สุภาพ. (2534). **สังคมวิทยา**. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- สุภางค์ จันทวานิช. (2551). **ทฤษฎีสังคมวิทยา**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เสาวภาคย์ อุดมวิชัยวัฒน์. (2561). การพัฒนาคุณลักษณะครูดนตรีไทยที่พึงประสงค์ในระดับอุดมศึกษา: กรณีศึกษา ครูสำราญ เกิดผล ศิลปินแห่งชาติ. **วารสารครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย**, 46(4), 439-460.
- อดิสร ศรีอรุณ. (2558). บทบาทของผู้บริหารในการส่งเสริมกิจกรรมการเรียนการสอนทางด้านดนตรีของกลุ่มโรงเรียนไตรมิตรสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ประถมศึกษาขอนแก่น เขต 4. **วารสารวิชาการแพรวากาฬสินธุ์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกาฬสินธุ์**, 2(1), 152-172.

- อนุกุล แว่นประโคน, และณัฐชา นัจจนาวากุล. (2564). ความเป็นครูต้นแบบด้านดนตรีไทยของครูขุติ วสวนนท์. *Mahidol Music Journal*, 3(2), 14-31.
- อนุชาติ อยู่สุข, ธิติ ปัญญาอินทร์, และธนพล ตีรชาติ. (2565). แนวทางการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนดนตรีของโรงเรียนในสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น จังหวัดศรีสะเกษ. *วารสารดนตรีและวัฒนธรรม*, 1(1), 59-69.
- อัมทิภา ศิลปพิบูลย์, นัทธี เชียงชนะนา, และนิอร เตร็ดนชัย. (2564). กลวิธีการสอนดนตรีในชั้นเรียนรวมระดับประถมศึกษา: มุมมองจากประสบการณ์ของครูดนตรี. *วารสารวิทยาลัยราชสุตาเพื่อการวิจัยและพัฒนาคนพิการ*, 17(2), 18-33.
- อาทิตย์ โพธิ์ศรีทอง, รจนา คลีฉายา, และประพันธ์ศิริ สุเสารัจ. (2559). ประสิทธิผลของหลักสูตรฝึกอบรมครูเพื่อส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ด้านดนตรีในศตวรรษที่ 21. *วารสารมหาวิทยาลัยคริสเตียน*, 22(3), 316-328.
- Campbell, P. S. (2008). *Musician & Teacher: An orientation to music education*. New York : W.W. Norton.
- Colwell, R., & Richardson, C. (Ed.). (2002). *The new handbook of research on music teaching and learning*. New York : Oxford University Press.
- Froehlich, H. C. (2007). *Sociology for music teachers: perspectives for practice*. New Jersey : Routledge.
- Manen, M. V. (2016). *Researching lived experience: Human science for an action sensitive pedagogy*. 2nd ed. California : Althouse Press.
- Mark, L. M., & Madura, P. (2010). *Music education in your hand: An introduction for future teachers*. New Jersey : Routledge.

สุนทรียภาพและเทคนิคการตกแต่งเครื่องเคลือบเจียวทาย
ของเตาตั้งหยางอวี้ มณฑลเหอหนานในสมัยราชวงศ์ซ่ง
สู่การออกแบบเครื่องเคลือบร่วมสมัย

The Aesthetics and Decorative Techniques
of Dangyangyu Kiln's Jiao Tai Porcelain
in Henan Province During the Song Dynasty
to Design Contemporary Ceramics

lijuan zhang¹

Lijuan Zhang

ภรดี พันธูปากร²

Poradee Panthupakorn

¹ นักศึกษาหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต, สาขาวิชาทัศนศิลป์,
ศิลปะการออกแบบและการจัดการวัฒนธรรม,
คณะศิลปกรรมศาสตร์, มหาวิทยาลัยบูรพา
Doctor of Philosophy Visual Arts, Art of Design
and Cultural Management, Faculty of Fine and Applied
Arts, Burapha University
(E-mail: 64810047@my.buu.ac.th)

² ศาสตราจารย์, สาขาทัศนศิลป์, คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยบูรพา
Professor, Visual Arts, Faculty of Fine and Applied Arts,
Burapha University
(E-mail: poradee@buu.ac.th)

Received: 21/07/2024 Revised: 19/09/2024 Accepted: 23/09/2024

บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่อง สุนทรียภาพและเทคนิคการตกแต่งเครื่องเคลือบเจี๊วทายของเตาตั้งหยางอวี้ มณฑลเหอหนานในสมัยราชวงศ์ซ่ง เพื่อสืบทอดและสร้างนวัตกรรมเครื่องเคลือบร่วมสมัย มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาภูมิหลังทางประวัติศาสตร์ของวัฒนธรรมเครื่องเคลือบเจี๊วทายของเตาตั้งหยางอวี้ในสมัยราชวงศ์ซ่ง วิเคราะห์เทคนิค สุนทรียภาพ ความหมายแฝงทางวัฒนธรรมของเครื่องเคลือบเจี๊วทายของเตาตั้งหยางอวี้ในสมัยราชวงศ์ซ่ง และนำไปสู่ออกแบบเครื่องเคลือบเจี๊วทายร่วมสมัย เพื่อสืบทอดและสร้างนวัตกรรมเครื่องเคลือบเจี๊วทายร่วมสมัย จากการศึกษาเอกสาร การลงภาคสนาม การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้อง ผลการวิจัยพบว่าประวัติศาสตร์ความเป็นมาของเครื่องเคลือบเจี๊วทายของเตาตั้งหยางอวี้เริ่มขึ้นในสมัยราชวงศ์ถัง เข้าสู่ยุคทองในสมัยราชวงศ์ซ่ง ในบรรดาศิลปะเครื่องเคลือบสมัยราชวงศ์ซ่ง เครื่องเคลือบเจี๊วของเตาตั้งหยางอวี้เป็นเครื่องเคลือบที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวเป็นเทคนิคเครื่องเคลือบพิเศษปรากฏที่ภาคกลางของแผ่นดินจีนในสมัยราชวงศ์ซ่ง เครื่องเคลือบเจี๊วทายเป็นนวัตกรรมของเตาตั้งหยางอวี้ ซึ่งเหมาะกับการแข่งขันในยุคเศรษฐกิจสินค้าโภคภัณฑ์และความต้องการทางสุนทรียภาพของสังคมราชวงศ์ซ่ง สุนทรียภาพทั้ง 4 รูปแบบของเครื่องเคลือบเจี๊วทายเตาตั้งหยางอวี้ในสมัยราชวงศ์ซ่ง ได้แก่ ความงามที่เป็นระเบียบ ความงามแบบสมมาตร ความงามแบบธรรมชาติและความงามที่มีชีวิต ตลอดจนนวัตกรรมใหม่ในยุคร่วมสมัย ได้แก่ นวัตกรรมด้านวัสดุดิน นวัตกรรมด้านรูปทรง นวัตกรรมด้านการตกแต่งและนวัตกรรมด้านเทคนิค ทำให้ผู้วิจัยได้แนวคิดในการสร้างสรรค์ นำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงาน จำนวน 2 ชุด โดยนำรูปแบบการตกแต่งเครื่องเคลือบเจี๊วทายในสมัยราชวงศ์ซ่งผสมผสานกับรูปแบบการตกแต่งร่วมสมัย ทำให้เกิดประสบการณ์ทางสุนทรียภาพที่หลากหลาย

คำสำคัญ: มณฑลเหอหนาน, ราชวงศ์ซ่ง, เครื่องเคลือบเจี๊วทายของเตาตั้งหยางอวี้
เครื่องเคลือบร่วมสมัย, นวัตกรรมใหม่

Abstract

The objectives of the research on “The aesthetics and decorative techniques of Dangyangyu Kiln’s Jiao Tai porcelain in Henan Province during the Song Dynasty to Design contemporary ceramics” were to study the historical background of Dangyangyu Kiln’s Jiao Tai porcelain culture during the Song Dynasty, to analyze technical, aesthetics and cultural connotations of Dangyangyu Kiln’s Jiao Tai porcelain culture during the Song Dynasty, and to design Jiao Tai contemporary ceramics in order to inherit and create them. According to literature review, field study, and interviews with involved experts. The Jiao Tai porcelain from Dangyangyu Kiln in the Song Dynasty originated in the Tang Dynasty and flourished during the Song Dynasty. During the Song period, it became a distinctive type of ceramic among the many ceramic arts in the region, and it was also a special ceramic craft that emerged in the Central Plains of China during the Song Dynasty. Jiao Tai porcelain was an innovative product from the Dangyangyu kiln, designed to meet the competitive demands of the booming commercial economy and the aesthetic preferences of society during the Song Dynasty. The 4 styles of aesthetics of Dangyangyu Kiln’s Jiao Tai porcelain culture during the Song Dynasty were acknowledged, i.e., orderly beauty, symmetrical beauty, natural beauty, and living beauty. Innovations in the contemporary age include earth material innovation, form innovation, decorative innovation, and technical innovation. As a consequence, the research obtained a creative idea that led to the 2 sets of created aesthetic works, which combined the decorative style of Dangyangyu Kiln’s Jiao Tai porcelain culture during

the Song Dynasty with contemporary decorations. The combination brought the variety of aesthetics

Keywords: Henan Province, The Song Dynasty, Dangyangyu Kiln's Jiao Tai porcelain, Contemporary ceramics, Innovation

บทนำ

ศิลปะเครื่องเคลือบจีนเป็นสัญลักษณ์สำคัญของอารยธรรมมนุษย์ อุตสาหกรรมเครื่องเคลือบสมัยราชวงศ์ซ่งพัฒนาอย่างรวดเร็วเป็นประวัติการณ์ นอกจากพื้นที่ชายแดนตะวันตกเฉียงเหนือ ได้มีแหล่งเตากระจายอยู่ทั่วประเทศจีน ซึ่งคุณภาพและปริมาณของแหล่งเตาในสมัยราชวงศ์ซ่งเหนือกว่ายุคสมัยใด ๆ ในประวัติศาสตร์จีน (Beijing Art Museum, 2011) ในบรรดาเทคนิคการตกแต่งเครื่องเคลือบนั้น เครื่องเคลือบเจียวทายถือเป็นหนึ่งในเทคนิคการตกแต่งเครื่องเคลือบที่มีความโดดเด่น

เตาตั้งหยางอวี้เป็นแหล่งเตาภาคเหนือที่สำคัญในประวัติศาสตร์จีน เป็นแหล่งผลิตเครื่องเคลือบพื้นบ้านที่สำคัญของทางภาคเหนือในสมัยราชวงศ์ซ่ง โดยเป็นแหล่งเตาที่มีขนาดใหญ่ มีเครื่องมือเครื่องใช้ครบครัน และเต็มไปด้วยความหมายแฝงทางวัฒนธรรมที่หลากหลาย แม้ว่าเตาตั้งหยางอวี้เป็นเตาเผาพื้นบ้าน แต่เทคนิคฝีมือในการทำเครื่องเคลือบนั้นมีความประณีตมาก โดยแหล่งเตานี้มีชื่อเสียงในด้านการแกะสลักลายดอกไม้และการลงสีบนลายดอกไม้แกะสลัก ต่อมาได้เกิดเทคนิคเจียวทายในสมัยราชวงศ์ถัง (การนำดินที่มีสีต่างกันซ้อนทับกันและบิดหรือปั่นจนเกิดลวดลาย) จนถึงราชวงศ์ซ่งก็ได้มีแหล่งเตาเผาหลายแห่งที่มีการผลิตเครื่องเคลือบเจียวทาย อย่างไรก็ตาม การผลิตและเผาเครื่องเคลือบของเตาตั้งหยางอวี้นั้นดีที่สุดในช่วงประมาณปีทีสี่ของจักรพรรดิฉงหนึ่งแห่งราชวงศ์ซ่ง (ค.ศ.1105) เตาตั้งหยางอวี้พัฒนาจนเทียบเท่ากับเตาเผาของเมืองจิ้งเต๋อเจิ้น เมืองเต๋อฮว่าและเมืองเย้าโจว จนได้ขนานนามว่า “สิ้นครแห่งเครื่องเคลือบของจีน” (Ye, 1982) หลังจากเหตุการณ์ทุกขภัยในสมัยจักรพรรดิฉิงคังแห่งราชวงศ์ซ่งเหนือ การ

เผาเครื่องเคลือบเจี๋ยวทายก็ได้หยุดชะงักลง และเทคนิคกรรมวิธีการเผาก็ค่อย ๆ สูญหายไป ทำให้เครื่องเคลือบเจี๋ยวทายที่มีชื่อเสียงหลงเหลือมาตั้งแต่สมัยโบราณ มีอยู่ไม่ถึง 100 ชิ้น (Beijing Art Museum, 2011) เครื่องเคลือบเจี๋ยวทายจึงกลายเป็นสมบัติล้ำค่าที่หายากอย่างแท้จริง

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเครื่องเคลือบเจี๋ยวทาย ดังเห็นได้จาก Huang (2016) ศึกษาเรื่อง การสืบสานและพัฒนาเครื่องเคลือบเจี๋ยวทายของเตาตั้งหยางอวี่ วิเคราะห์ต้นกำเนิดทางประวัติศาสตร์และพัฒนาการของเครื่องเคลือบเจี๋ยวทาย พบว่า เครื่องเคลือบเจี๋ยวทายไม่เพียงมีรูปทรงและภาษาการตกแต่งเป็นเอกลักษณ์ แต่ยังผสมผสานแนวคิดทางธรรมชาติและจิตวิญญาณทางวัฒนธรรมอยู่ภายในอีกด้วย

ในแง่การสำรวจสุนทรียภาพใหม่ Liu (2020) ศึกษาและวิเคราะห์เชิงลึกเกี่ยวกับต้นกำเนิด การพัฒนา การสร้างสุนทรียภาพใหม่และลักษณะสุนทรียภาพของเครื่องเคลือบจีนสมัยใหม่ พบว่า การสร้างสุนทรียภาพใหม่ต้องมีกระบวนการทัศน์ด้านสุนทรียภาพที่แตกต่างไปจากศิลปะเครื่องเคลือบดั้งเดิม ในขณะเดียวกันต้องนำองค์ประกอบและสุนทรียภาพดั้งเดิมมาประยุกต์ใช้เพื่อเสริมสร้างลักษณะเฉพาะของเครื่องเคลือบจีนในปัจจุบัน นอกจากนี้ยังสามารถประยุกต์สื่อสิ่งใหม่ประเภทต่าง ๆ เพื่อเป็นช่องทางในการสืบทอดวัฒนธรรมเครื่องเคลือบ ดังเห็นได้จาก Shao (2024) ศึกษาเรื่อง เส้นทางแห่งการสืบทอดและนวัตกรรมแห่งวัฒนธรรมเซรามิกในยุคสื่ออัจฉริยะ โดยวิเคราะห์เนื้อหา ลักษณะและความสำคัญของยุคสื่ออัจฉริยะและวัฒนธรรมเครื่องเคลือบ เพื่อนำไปสู่แนวทางในการสืบทอดและสร้างนวัตกรรมแก่วัฒนธรรมเครื่องเคลือบ พบว่า การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ไม่เพียงแต่สร้างความหลากหลายและชีวิตชีวาใหม่ในแก้ววัฒนธรรมเครื่องเคลือบดั้งเดิม และยังนำเสนอช่องทางการเผยแพร่ใหม่ โดยประชาสัมพันธ์และเปิดการฝึกอบรมทักษะต่าง ๆ ผ่านโซเชียลมีเดียที่ผู้คนปัจจุบันใช้งาน วิธีการนี้ไม่เพียงทำให้เผยแพร่ข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว แต่ยังสร้างความน่าสนใจแก่วัฒนธรรมเครื่องเคลือบอีกด้วย

ด้วยความสำคัญและเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจต่อการออกแบบและสร้างนวัตกรรมเครื่องเคลือบเงียวทลายของเตาตั้งหยางอวี้ โดยศึกษาและสรุปข้อมูลเกี่ยวกับเครื่องเคลือบเงียวทลายของเตาตั้งหยางอวี้ในสมัยราชวงศ์ซ่ง วิเคราะห์สุนทรียภาพและความหมายแฝงทางวัฒนธรรมของเครื่องเคลือบเงียวทลายของเตาตั้งหยางอวี้ในสมัยราชวงศ์ซ่ง เพื่อดึงดูดความสนใจและสร้างความตระหนักด้านสืบทอดเทคนิคเครื่องเคลือบเงียวทลายดั้งเดิมแก่สาธารณชน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. ศึกษาภูมิหลังทางประวัติศาสตร์ของวัฒนธรรมเครื่องเคลือบเงียวทลายของเตาตั้งหยางอวี้ในสมัยราชวงศ์ซ่ง
2. วิเคราะห์เทคนิค สุนทรียภาพ ความหมายแฝงทางวัฒนธรรมของเครื่องเคลือบเงียวทลายของเตาตั้งหยางอวี้ในสมัยราชวงศ์ซ่ง
3. ออกแบบเครื่องเคลือบเงียวทลายร่วมสมัยเชิงบูรณาการ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

นำองค์ความรู้เรื่องภูมิหลังทางประวัติศาสตร์และความหมายแฝงทางวัฒนธรรมของเครื่องเคลือบเงียวทลายของเตาตั้งหยางอวี้ในสมัยราชวงศ์ซ่ง สู่การสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์เครื่องเคลือบร่วมสมัย เพื่อสร้างนวัตกรรมใหม่ของเครื่องเคลือบเงียวทลายของเตาตั้งหยางอวี้ และเป็นการสืบทอด เผยแพร่ศิลปะและเทคนิคเครื่องเคลือบเงียวทลายในสมัยราชวงศ์ซ่งผ่านเทคโนโลยีสมัยใหม่

ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา

ศึกษาภูมิหลังทางประวัติศาสตร์ รูปทรง สุนทรียภาพการตกแต่งและความหมายแฝงทางวัฒนธรรมของเครื่องเคลือบเงียวทลายของเตาตั้งหยางอวี้ในสมัยราชวงศ์ซ่ง นอกจากนี้ยังทำการวิเคราะห์กรณีศึกษานวัตกรรมร่วมสมัย เพื่อค้นหา

นวัตกรรมเครื่องเคลือบเจี๋ยวทายของเตาตั้งหยางอวี่และรูปแบบการสืบทอดเทคนิคดั้งเดิม

2. ขอบเขตด้านพื้นที่

เตาตั้งหยางอวี่ เมืองเจี๋ยจั่ว มณฑลเหอหนาน โดยศึกษาเครื่องเคลือบเจี๋ยวทายในสมัยราชวงศ์ซ่งผ่านพิพิธภัณฑ์เมืองเจี๋ยจั่ว พิพิธภัณฑ์เหอหนาน พิพิธภัณฑ์พระราชวังกู้กง สถาบันวิจัยด้านโบราณวัตถุและมณฑลเหอหนาน ตลอดจนศิษย์วัดอุสสะสมส่วนบุคคลของผู้คนในหมู่บ้านตั้งหยางอวี่

3. ขอบเขตด้านเวลา

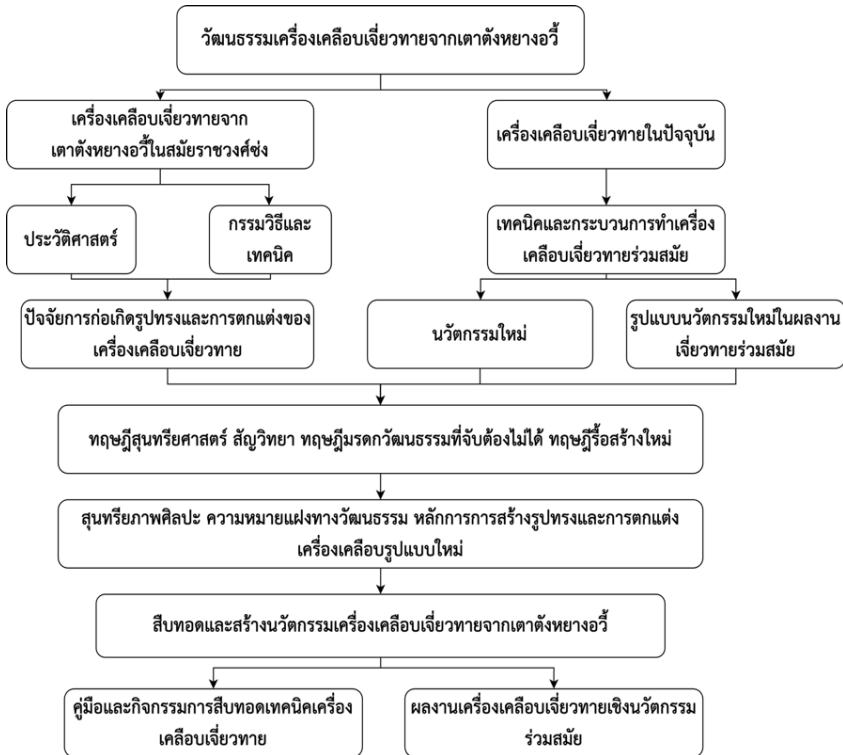
สมัยโบราณ : ราชวงศ์ซ่ง (ค.ศ. 960 – 1279) โดยเฉพาะเครื่องเคลือบเจี๋ยวทายของเตาตั้งหยางอวี่ในสมัยราชวงศ์ซ่งเหนือ (ค.ศ. 960 - 1127)

ปัจจุบัน : ผลงานที่เกิดจากการฟื้นฟูเทคนิคเครื่องเคลือบเจี๋ยวทายในสมัยราชวงศ์ซ่งและผลงานเครื่องเคลือบเจี๋ยวทายร่วมสมัย (ค.ศ. 1949 - ปัจจุบัน)

4. ขอบเขตด้านการออกแบบ

งานวิจัยนี้นำองค์ความรู้เกี่ยวกับเครื่องเคลือบเจี๋ยวทายดั้งเดิมบูรณาการกับหลักการและเทคนิคการออกแบบร่วมสมัย โดยออกแบบผลงานโคมไฟที่ผสมผสานเทคนิคเจี๋ยวทายดั้งเดิมและเทคนิคสมัยใหม่ จำนวน 1 ชุด 3 ชิ้น และออกแบบผลงานเครื่องเคลือบเจี๋ยวร่วมสมัย จำนวน 1 ชุด 3 ชิ้น

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพประกอบที่ 1 กรอบแนวคิดของการวิจัย

วิธีดำเนินงานวิจัย

1. การวิจัยทางเอกสาร ผู้วิจัยค้นคว้าข้อมูลทางเอกสาร วารสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเข้าใจข้อมูลเกี่ยวกับภูมิหลัง เทคนิค การตกแต่งของเครื่องเคลือบเจี๊ยะทายของเตาตั้งหยางอวี่ในสมัยราชวงศ์ซ่ง นอกจากนี้ยังศึกษาหลักการออกแบบเครื่องเคลือบร่วมสมัย เพื่อนำมาเป็นแนวทางสนับสนุนในการออกแบบ

2. การวิจัยภาคสนาม ผู้วิจัยลงพื้นที่การสำรวจหมู่บ้านตั้งหยางอวี่ เมืองเจียวจั่ว พิพิธภัณฑ์เจียวจั่ว พิพิธภัณฑ์เหอหนาน พิพิธภัณฑ์พระราชวังกู้กงและ

สถาบันวิจัยด้านโบราณวัตถุและศิลปกรรมศาสตร์ เพื่อเก็บข้อมูลด้านเทคนิคและการตกแต่งเครื่องเคลือบเจี๋ยวทายของเตาตั้งหยางอวี่

นอกจากนี้ผู้วิจัยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง ซึ่งนำแบบสัมภาษณ์ที่ผ่านการประเมินความเที่ยงตรง (IOC) จากผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน ดำเนินการสัมภาษณ์ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องอุตสาหกรรมเครื่องเคลือบเจี๋ยวทาย เจ้าหน้าที่ภาครัฐในหมู่บ้านตั้งหยางอวี่ ปรมาจารย์หัตถกรรม ผู้เชี่ยวชาญเครื่องเคลือบโบราณ ศิลปินเครื่องเคลือบเจี๋ยวทายร่วมสมัย รวมทั้งสิ้น 8 ท่าน ซึ่งทำการสัมภาษณ์แบบตัวต่อตัว เพื่อให้ได้ข้อมูลเกี่ยวกับพัฒนาการทางประวัติศาสตร์ อัตลักษณ์ เทคนิคเครื่องเคลือบเจี๋ยวทายในสมัยราชวงศ์ซ่ง ตลอดจนรูปแบบเครื่องเคลือบเจี๋ยวทายร่วมสมัย

3. การวิจัยเชิงกรณีศึกษา การวิเคราะห์กรณีศึกษาเครื่องเคลือบเจี๋ยวทายที่ผลิตโดยอุตสาหกรรมร่วมสมัยและผลงานของศิลปินเครื่องเคลือบจีน เพื่อวิเคราะห์รูปแบบนวัตกรรมและปัญหาที่พบในการทำเครื่องเคลือบเจี๋ยวทายในปัจจุบัน

สรุปผลการวิจัย

1. ภูมิหลังทางประวัติศาสตร์และสถานการณ์ปัจจุบันของเครื่องเคลือบเจี๋ยวทายของเตาตั้งหยางอวี่ในสมัยราชวงศ์ซ่ง

แหล่งเตาตั้งหยางอวี่ของราชวงศ์ซ่งตั้งอยู่ที่หมู่บ้านตั้งหยางอวี่ อำเภอซีวอู่ เมืองเจี๋ยจวี่ ตั้งหยางอวี่เป็นหมู่บ้านที่ตั้งอยู่ตีนภูเขาไท่ทางทางตะวันตกเฉียงเหนือของมณฑลเหอหนาน ห่างจากซีวอู่ประมาณ 25 กิโลเมตร ในอดีตหมู่บ้านตั้งหยางอวี่เคยอยู่ภายใต้การปกครองอำเภอซีวอู่ ดังนั้นจึงมีนักวิชาการเครื่องเคลือบโบราณชาวต่างชาติเรียกแหล่งเตานี้ว่า เตาซีวอู่ แหล่งเตาแห่งนี้มีความยาวจากทิศตะวันออกไปยังทิศตะวันตก 2000 เมตร ความกว้างจากทิศเหนือสู่ทิศใต้ 1000 เมตร (Xiuwu County Chronicle Compilation Committee, 1986)

ประวัติความเป็นมาของเตาตั้งหยางอวี่ในอำเภอชีวู่เริ่มขึ้นในสมัยราชวงศ์ถัง (ค.ศ. 618-907) และเจริญรุ่งเรืองในช่วงปลายราชวงศ์ซ่งเหนือ (ค.ศ. 1068-1122) หลังการพัฒนานันรุ้งโรจน์ยาวนานถึง 54 ปี เตาแห่งนี้ก็ค่อยๆ เสื่อมถอยลงในช่วงกลางราชวงศ์หยวน (ค.ศ. 1271-1368) (Beijing Art Museum, 2011) หลังจากการสถาปนาสาธารณรัฐประชาชนจีนในปีค.ศ. 1949 เทคโนโลยีเครื่องเคลือบเจี๋ยวทายของเตาตั้งหยางอวี่ในราชวงศ์ซ่งเริ่มได้รับการฟื้นฟูหลังจากหยุดชะงักเกือบพันปี ในปัจจุบัน หมู่บ้านตั้งหยางอวี่ยังคงรักษาแหล่งเตาโบราณไว้ มีศิลาจารึกจำลองที่กล่าวถึงความประณีตของเครื่องเคลือบเจี๋ยวทายของเตาตั้งหยางอวี่เอาไว้ ซึ่งสะท้อนถึงความชำนาญและความเจริญรุ่งเรืองในการทำเครื่องเคลือบเจี๋ยวทายของเตาตั้งหยางอวี่ในช่วงรัชศกฉงหนิง ปีที่ 4 แห่งราชวงศ์ซ่งเหนือ (Henan Daily, 2022)

เครื่องเคลือบเจี๋ยวทายของเตาตั้งหยางอวี่ในสมัยราชวงศ์ซ่งนับว่ามีบทบาทสำคัญในประวัติศาสตร์เครื่องเคลือบจีน (Song Dynasty Porcelain Collection, 2017) ทั้งยังเป็นแรงบันดาลใจในกับเทคนิคเครื่องเคลือบประเภทอื่น ๆ ในยุคหลัง พัฒนาการของเครื่องเคลือบเจี๋ยวทายไม่เพียงทำให้ประเภทเครื่องเคลือบในสมัยราชวงศ์ซ่งมีความหลากหลายมากขึ้น แต่ยังส่งเสริมการพัฒนาเทคนิคเครื่องเคลือบจีนในยุคสมัยนั้นด้วย

ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลโบราณวัตถุที่เกี่ยวข้องผ่านการลงพื้นที่ภาคสนาม ได้แก่ พิพิธภัณฑ์พระราชวังกู้กง พิพิธภัณฑ์เหอหนาน พิพิธภัณฑ์เมืองเจี๋ยจั่ว สถาบันวิจัยด้านโบราณวัตถุมณฑลเหอหนาน และพื้นที่จัดแสดงวัตถุสะสมส่วนตัวของนักสะสมหลูหวางอิง จากการสำรวจพบว่า เครื่องเคลือบเจี๋ยวทายของเตาตั้งหยางอวี่ในราชวงศ์ซ่งส่วนใหญ่จะเป็นเครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น ขาม จาน ไห หีบ หม้อ หมอน ลูกบอล ขวด กระโถนและภาชนะอื่น ๆ

จากการศึกษาทางเอกสารและการลงพื้นที่ภาคสนาม ผู้วิจัยได้สรุปลวดลายการตกแต่งเครื่องเคลือบเจี๋ยวทายของเตาตั้งหยางอวี่ในสมัยราชวงศ์ซ่งออกเป็น 7 รูปแบบ ได้แก่ ลายถักทอ ลายขนนก ลายรวงข้าว ลายไม้ ลายคลื่นน้ำ ลายหญ้าขดและลายอิสระ ดังภาพประกอบที่ 2

ปีที่ 17 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2568



ลายถักทอ

ลายขนนก

ลายรวงข้าว



ลายไม้

ลายคลื่นน้ำ

ลายหญ้าขัด

ลายอิสระ

ภาพประกอบที่ 2 การตกแต่งเครื่องเคลือบเงียวทวยทั้ง 7 รูปแบบในสมัยราชวงศ์ซ่ง

การพัฒนาเครื่องเคลือบเงียวทวยได้ผ่านช่วงเวลาสำคัญ 2 ช่วง ได้แก่ ช่วงฟื้นฟูเทคนิค ปีค.ศ. 1972 -1981 และช่วงพัฒนา ปีค.ศ. 2002 จนถึงปัจจุบัน ด้วยการพัฒนาของยุคสมัย ความก้าวหน้าของเทคโนโลยี และนวัตกรรมของวัสดุ เครื่องเคลือบเงียวทวยร่วมสมัยได้ทลายข้อจำกัดของช่างในสมัยราชวงศ์ซ่งที่ผลิตเฉพาะเครื่องใช้ในชีวิตประจำวันขนาดเล็ก และเริ่มผลิตและสร้างสรรค์ผลงานที่มีความหลากหลายรูปแบบและประเภท เพื่อตอบสนองความต้องการของตลาดในปัจจุบัน นอกจากวัสดุดินที่เลียนแบบสูตรดินโบราณที่ทำจากแร่ในท้องถิ่นแล้ว บริษัทเครื่องเคลือบเงียวทวยร่วมสมัยยังใช้วัสดุดินประเภทต่างๆ จึงทำให้สีดินที่ใช้ในการปั้นมีสีสันทันที่หลากหลายกว่าดินแบบดั้งเดิม

2. สุนทรียภาพ เทคนิคเครื่องเคลือบเงียวทวยของเตาตั้งหยางอวี่ ในสมัยราชวงศ์ซ่งกับนวัตกรรมเครื่องเคลือบเงียวทวยร่วมสมัย

2.1 สุนทรียภาพของเครื่องเคลือบเงียวทวยของเตาตั้งหยางอวี่ ในสมัยราชวงศ์ซ่ง

ราชวงศ์ซ่งเป็นยุคแห่งการแสวงหาสุนทรียภาพทางจิตวิญญาณ และความงามแบบเรียบง่าย ภูมิหลังทางสังคมเป็นตัวกำหนดรูปแบบสุนทรียภาพ

ของศิลปะเครื่องเคลือบ เครื่องเคลือบเจี๋ยวทายไม่เพียงสะท้อนถึงเทคโนโลยีการผลิต เครื่องเคลือบที่ยอดเยี่ยม แต่ยังสะท้อนถึงรสนิยมอันเป็นลักษณะเฉพาะของราชวงศ์ ช่งอีกด้วย

ความงามที่เป็นระเบียบ: เป็นความงามที่มีลักษณะเป็นระเบียบแบบแผน โดยการทำซ้ำ การเปลี่ยนแปลงอย่างค่อยเป็นค่อยไปและความสม่ำเสมอ ซึ่งลายขนนกและลายถักทอจัดอยู่ในรูปแบบความงามที่เป็นระเบียบ

ความงามแบบสมมาตร: ชาวจีนแสวงหาความงามแบบสมมาตร ในการสร้างสรรค์มาโดยตลอด ซึ่งสะท้อนถึงแนวคิดจีนในเรื่องความสมดุลของหยินและหยาง โดยลวดลายที่สะท้อนถึงความสมมาตรคือลายรวงข้าว

ความงามแบบธรรมชาติ: เป็นการนำองค์ประกอบจากธรรมชาติ มาใช้ในการสร้างลวดลาย เช่น ภูเขา แม่น้ำ พืช สัตว์ เป็นต้น ซึ่งช่างฝีมือเลียนแบบรูปทรง สีสัมผัสและพื้นผิวของธรรมชาติ ลวดลายตกแต่งเครื่องเคลือบเจี๋ยวทายที่แสดงถึงความเป็นธรรมชาติ ได้แก่ ลายไม้และลายอิสระ

ความงามที่มีชีวิต: เป็นความงามที่เต็มไปด้วยการเปลี่ยนแปลง มีอิสระและมีชีวิตชีวา ลวดลายตกแต่งเครื่องเคลือบเจี๋ยวทายที่แสดงถึงความพล้วไหว ได้แก่ ลายคลื่นน้ำและลายหยู๋ซาด

2.2 เทคนิคการตกแต่งเครื่องเคลือบเจี๋ยวทายของเตาตั้งหยางอวี้

1) เทคนิคการตกแต่งเครื่องเคลือบเจี๋ยวทายของเตาตั้งหยางอวี้ในสมัยราชวงศ์ซ่ง

จากการศึกษาผู้วิจัยพบว่า การตกแต่งเครื่องเคลือบเจี๋ยวทายในปัจจุบันยังปรากฏ 3 ลวดลายที่ใช้ในการตกแต่งเครื่องเคลือบเจี๋ยวทายในสมัยราชวงศ์ซ่ง ดังนี้

ลายขนนก: นำดินสีต่างๆ เรียงซ้อนสลับกัน จากนั้นตีหรือกดให้เนื้อดินเป็นเส้นเดียวกัน ตัดดินแล้วนำมาต่อกันเป็นแผ่น ใช้นิ้วถูไปทิศทางเดียวกัน เพื่อให้เกิดเส้นโค้งเว้าบนเนื้อดิน จากนั้นพลิกอีกด้านและทำแบบเดียวกัน วิธีการนี้ทำให้เกิดลวดลายที่คล้ายกับขนนก สุดท้ายนำแผ่นดินตัดและประกอบตามรูปแบบที่ต้องการ ดังภาพประกอบที่ 3



ภาพประกอบที่ 3 เทคนิคการสร้างลายชนนก

ลายถักทอ: นำเส้นดินสองสีวางสลับกันเป็นชั้นและแบ่งเป็นก้อนเล็ก ใช้นิ้วบีบตรงกลางเพื่อให้ส่วนปลายแผ่ออกเหมือนกับพัด จากนั้นทำดินแต่ละก้อนวางสลับหว่าง กดดินแต่ละก้อนในติดกันเป็นแผ่นดิน ดังภาพประกอบที่ 4



ภาพประกอบที่ 4 เทคนิคการสร้างลายถักทอ

ลายรวงข้าว: นำเส้นดินสองสีวางสลับกันเป็นชั้นจนกลายเป็นแผ่นดิน จากนั้นใช้นิ้วมือถูรอยต่อของดินแต่ละชั้นไปในทิศทางเดียวกัน เพื่อให้ลายที่มีความโค้ง จากนั้นแบ่งครึ่งแผ่นดินแล้วประกบ 2 ด้านอย่างสมมาตรจนได้รูปทรงคล้ายรวงข้าวสาลี ดังภาพประกอบที่ 5 แล้วนำมาตั้งขึ้นรูปตามที่ต้องการ



ภาพประกอบที่ 5 เทคนิคการสร้างลายรวงข้าว

2) เทคนิคการตกแต่งเครื่องเคลือบเงียวทลายของเตาตั้งหยางอวี๋ในยุคร่วมสมัย

ลวดลายการตกแต่งเครื่องเคลือบเงียวทลายร่วมสมัยสามารถแบ่งเป็น 3 ประเภท ได้แก่ ลายนามธรรม ลายรูปธรรมและลายเรขาคณิต ผู้วิจัยได้สรุปเทคนิคการตกแต่งร่วมสมัยที่มีความโดดเด่นไว้ ดังนี้

ลายนามธรรม: ส่วนใหญ่ตกแต่งในลักษณะลวดลายธรรมชาติ ลายเส้นสื่อถึงการเปลี่ยนแปลงตามธรรมชาติ เช่น ลายธรรมชาติ ลายหินอ่อน ลายเมฆ เป็นต้น การสร้างลายธรรมชาติจะใช้ดินที่มีสีตัดกันอย่างชัดเจน ซึ่งแตกต่างจากเทคนิคเงียวทลายดั้งเดิมที่ใช้ใช้สีดินที่ต่างกันไม่มากนัก ลายธรรมชาติของเทคนิคเงียวทลายดั้งเดิมจะจับคู่สีเป็น 2 รูปแบบ คือ สีดำกับสีขาว สีน้ำตาลกับขาว ในขณะที่เทคนิคเงียวทลายร่วมสมัยกลับแสวงหาความเป็นอิสระจึงทำให้เกิดลวดลายที่มีสีสันหลากหลาย ดังภาพประกอบที่ 6



ภาพประกอบที่ 6 ลายหินอ่อน

ลายรูปธรรม: การเป็นลวดลายตกแต่งที่พัฒนาต่อยอดจากการตกแต่งลายลักทอของเทคนิคเงียวทลายดั้งเดิม นอกจากนี้ยังสร้างลายจากดอกไม้ พรรณพฤกษา สัตว์ บุคคล เป็นต้น ภาพลวดลายเป็นระเบียบสม่มาเสมอ ในอดีตลายชนกจะเป็นลายชั้นเดียวและใช้ดินเพียงสองสี แต่ปัจจุบันใช้ดินสีหลากหลายและจำนวนชั้นลายที่เพิ่มมากขึ้น และเกิดลวดลายที่เป็นนวัตกรรมร่วมสมัยเพิ่มมากขึ้น เช่น ลายดอกโบตั๋น ลายดอกเบญจมาศ ลายทาง ลายกันหอย ลายสัตว์ เป็นต้น ดังภาพประกอบที่ 7



ภาพประกอบที่ 7 ลายดอกโบตั๋นและลายสัตว์

ลายเรขาคณิต: เป็นการตกแต่งโดยใช้รูปทรงเรขาคณิต เน้นความงามที่เป็นระเบียบเรียบร้อย เช่น ลายตาราง (ภาพประกอบที่ 8) ลายสามเหลี่ยม ลายจุด ลายวงกลม เป็นต้น การตกแต่งด้วยลายเรขาคณิตได้ผสมผสานเส้นหรือรูปทรงที่เรียบง่ายเข้ากับการสานลายซึ่งเป็นหนึ่งในเทคนิคของเครื่องเคลือบเงาหาย จึงทำให้เกิดลวดลายใหม่ ๆ ขึ้นมากมาย



ภาพประกอบที่ 8 ลายตาราง

นอกจากนี้ยังมีลวดลายการตกแต่งแบบไล่สี เน้นการไล่ระดับสีหรือการเปลี่ยนสีเป็นการค่อยๆ ผสมจากสีหนึ่งไปอีกสีหนึ่ง สามารถทำให้มีมิติมากขึ้น ภาพประกอบที่ 9



ภาพประกอบที่ 9 การตกแต่งแบบโล่สี

3) นวัตกรรมด้านรูปแบบวัสดุ รูปทรง การตกแต่งและเทคนิค เครื่องเคลือบเงาหวายร่วมสมัย

- นวัตกรรมด้านวัสดุ: อุตสาหกรรมเครื่องเคลือบเงาหวายของเตาตั้งหยางอวี้แบบร่วมสมัย นอกจากจะใช้วัสดุดินที่มาจากแร่ธรรมชาติท้องถิ่นแล้ว ยังมีการใช้วัสดุดินประเภทอื่น ๆ และสารสีที่มีในปัจจุบัน ทำให้มีดินมีสีสันหลากหลายมากกว่าวัสดุดินในสมัยโบราณ อีกทั้งยังแก้ปัญหาการแตกง่ายในระหว่างเผา ความมันวาวและ ผิวสัมผัส

- นวัตกรรมด้านรูปทรง: รูปทรงของเครื่องเคลือบเงาหวายในปัจจุบันพัฒนาต่อยอดจากเทคนิคหวายในสมัยราชวงศ์ซ่ง เนื่องจากการปรับปรุงพัฒนาสูตรวัสดุ ดั้งนั้นการสร้างสรรคเครื่องเคลือบเงาหวายร่วมสมัยจึงไม่ได้จำกัดอยู่เพียงเครื่องใช้ในชีวิตประจำวันขนาดเล็กอีกต่อไป เริ่มมีการพัฒนารูปทรงให้สอดคล้องกับความต้องการหรือสุนทรียภาพในปัจจุบันมากขึ้น รูปทรงไม่จำเป็นต้องมีสมมาตรหรือสมบูรณ์เหมือนในอดีต แต่กลับเน้นรูปทรงที่เรียบง่าย ผสมผสานกับลวดลายตกแต่งที่หลากหลาย เติบโตด้วยจังหวะ และเริ่มขยายไปสู่รูปแบบศิลปะที่หลากหลายมากขึ้น



ภาพประกอบที่ 10 งานประติมากรรมเจ้าแม่กวนอิมและเจดีย์ที่ใช้เทคนิค
เจี๋ยวท่ายร่วม

- นวัตกรรมด้านรูปแบบการตกแต่ง

การตกแต่งเฉพาะส่วน: นำลวดลายมาตกแต่งบางส่วน
ของเครื่องเคลือบเท่านั้น และเว้นพื้นที่ว่างอย่างเหมาะสม ซึ่งก้าวข้ามข้อจำกัดการ
ตกแต่งเครื่องเคลือบเจี๋ยวท่ายในสมัยราชวงศ์ซ่ง มีความเป็นธรรมชาติและลื่นไหล
กว่าเดิม

การตกแต่งทั่วทั้งชิ้นงาน: เป็นรูปแบบการตกแต่งที่
ต้อยอดจากเทคนิคเจี๋ยวท่ายดั้งเดิมในสมัยราชวงศ์ซ่ง นอกจากการปรับสีวัสดุดินที่
ใช้ในการตกแต่งแล้ว ยังมีการพัฒนาลวดลายใหม่จากลวดลายดั้งเดิมอีกด้วย การจัด
องค์ประกอบการตกแต่งก็มีการทดลองต้อยอดจากการจัดเรียงต่อกัน หรือการวน
ลวดลายเป็นรูปแบบต่าง ๆ ที่หลากหลาย

การตกแต่งแบบธรรมชาติ: นำลวดลายที่จัดเตรียมไว้
แปะติดบนผิวชิ้นงานอย่างเหมาะสม เพื่อให้รูปลักษณ์ของลายเปลี่ยนไปตาม
ธรรมชาติ เกิดการเปลี่ยนแปลงแบบบังเอิญ ซึ่งเป็นความงามแบบธรรมชาติและเป็น
เอกลักษณ์เฉพาะตัว



การตกแต่งเฉพาะส่วน



การตกแต่งทั่วทั้งชิ้นงาน



การตกแต่งแบบธรรมชาติ

ภาพประกอบที่ 11 รูปแบบการตกแต่งเครื่องเคลือบเจี๊วหายร่วมสมัย

- นวัตกรรมด้านเทคนิค

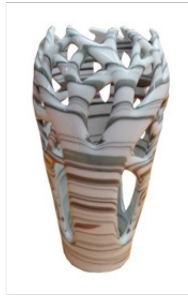
การฝัง เป็นการนำลวดลายที่ออกแบบฝังหรือแปะลงไปในตัวชิ้นงาน ตัวอย่างเช่นผลงานของหลี่จวินฉี ศิลปินใช้ลายสัตว์และพรรณพฤกษาที่ออกแบบฝังลงไปกลางผลงานเครื่องเคลือบสีเดียว เพื่อเน้นการถักสร้างลายซึ่งเป็นอัตลักษณ์ด้านเทคนิคเครื่องเคลือบเจี๊วหาย อีกทั้งเนื่องจากลวดลายสัตว์และพรรณพฤกษาเกิดการเปลี่ยนแปลงจากการรีดตึง จึงทำให้ภาพรวมของลวดลายดูเป็นธรรมชาติราวกับมีชีวิต

การฉลุ เป็นวิธีที่เริ่มถูกนำมาประยุกต์ในการสร้างสรรค์เครื่องเคลือบเจี๊วหายร่วมสมัย โดยนำชิ้นงานเจี๊วหายที่ขึ้นรูปสมบูรณ์แล้วมาออกแบบและเจาะส่วนที่ไม่ต้องการออก ทำให้เกิดพื้นที่ว่างโปร่งตามากขึ้น

การแกะสลักนูน เป็นรูปแบบการแสดงออกทางศิลปะที่เป็นนวัตกรรมของเครื่องเคลือบเจี๊วหายร่วมสมัย โดยใช้ชิ้นงานที่ขึ้นรูปด้วยเทคนิคเจี๊วหายมาแกะสลักนูนต่ำ เพื่อสร้างมิติให้กับเครื่องเคลือบ ทำให้เกิดรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว



การฝังลวดลาย



การฉลุ



การแกะสลักนูนต่ำ

ภาพประกอบที่ 12 นวัตกรรมด้านเทคนิคของเครื่องเคลือบเจี๊วทวยร่วมสมัย

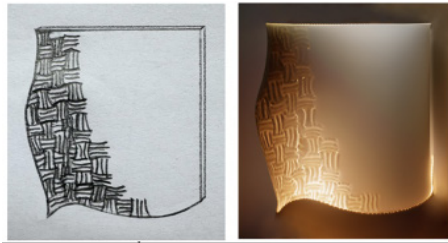
3. การสร้างสรรค์ผลงานและช่องทางการสืบทอดเครื่องเคลือบเจี๊วทวยของเตาตั้งหยางอวี่ในยุคร่วมสมัย

3.1 การสร้างสรรค์ผลงาน

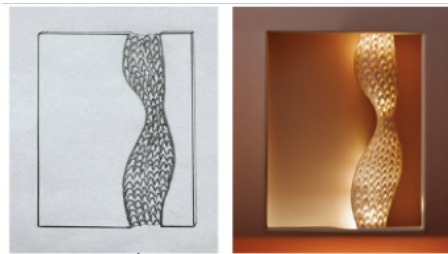
จากการสัมภาษณ์บริษัทเครื่องเคลือบเจี๊วทวย ตลาดเครื่องเคลือบและช่างทำเครื่องเคลือบเจี๊วทวยร่วมสมัย พบว่า ปัจจุบัน เครื่องเคลือบเจี๊วทวยยังคงถูกผลิตออกมาในรูปแบบเครื่องใช้ ประเภทผลิตภัณฑ์ไม่หลากหลาย อีกทั้งจากการสำรวจโรงงานเครื่องเคลือบเจี๊วทวย พบว่า ผลงานเครื่องเคลือบเจี๊วทวยในปัจจุบันมักนำเทคนิคเจี๊วทวยที่ซับซ้อนมาตกแต่งบนเครื่องเคลือบแบบง่าย ๆ ไม่ค่อยเกิดรูปแบบสร้างสรรค์ใหม่ ผู้วิจัยจึงนำเทคนิคเจี๊วทวยดั้งเดิมมาบูรณาการกับการตกแต่งประเภทอื่น ๆ เพื่อให้เกิดความหลากหลายในการตกแต่ง ในขณะที่เดียวกันก็สามารถแสดงสุนทรียภาพอันเป็นอัตลักษณ์ของเครื่องเคลือบเจี๊วทวย

ผลงานชุดที่ 1 โคมไฟ ผู้วิจัยนำลายถักทอ ลายขนนกและลายธรรมชาติซึ่งเป็นเทคนิคการตกแต่งที่เป็นอัตลักษณ์ของเครื่องเคลือบเจี๊วทวยดั้งเดิมกับวิธีการตกแต่งด้วยการฝัง ซึ่งเป็นเทคนิคเจี๊วทวยร่วมสมัยมาประยุกต์ใช้ในการแสดงออกถึงความเป็นธรรมชาติ อีกทั้งใช้แผ่นดินที่ทำจากดินเหนียว ซึ่งเป็นวัสดุดินที่มีความเบาบางและโปร่งแสง เพื่อให้ผิวชิ้นงานมีความบางโปร่งแสง นอกจากนี้เพื่อทำให้เกิดกลิ่นอายของศิลปะ ผู้วิจัยจึงออกแบบบริเวณที่ตกแต่งด้วยเทคนิคเจี๊ว

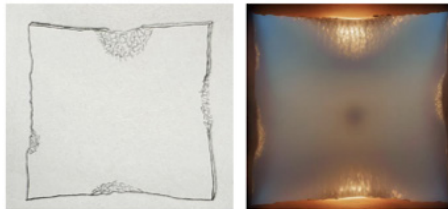
ทนายโปร่งแสงเป็นพิเศษ เพื่อให้เทคนิคเจี๊วทนายโดดเด่นกว่าบริเวณอื่น ๆ ผลงานชิ้นนี้นอกจากนี้แสดงถึงเทคนิคการตกแต่งของเครื่องเคลือบเจี๊วทนาย ยังมีประโยชน์ใช้สอยอีกด้วย ดังภาพประกอบที่ 14 – 16



โคมไฟที่ใช้ลายถักทอในการออกแบบ



โคมไฟที่ใช้ลายขนนกในการออกแบบ



โคมไฟที่ใช้ลายธรรมชาติในการออกแบบ

ภาพประกอบที่ 13 ภาพร่างโคมไฟและภาพต้นแบบที่ใช้ลายธรรมชาติในการออกแบบ

ผลงานชุดที่ 2 ผู้วิจัยทดลองนำเทคนิคเจี๊วทนายบูรณาการสู่รูปแบบศิลปะประเภทอื่น ๆ โดยใช้รูปทรงที่เป็นแผ่นเหมือนกัน แต่นำเสนอการตกแต่ง

ด้วยเทคนิคเจียวทายในรูปแบบที่แตกต่างกัน ผลงานชุดนี้ต้องการสำรวจภาษาศิลปะ และรูปแบบการแสดงออกใหม่ ๆ ให้กับเครื่องเคลือบเจียวทายในยุคร่วมสมัย

ผลงานศิลปะชิ้นที่ 2 ผู้วิจัยใช้แผ่นดินเจียวทายทับซ้อนกันหลายชั้น เพื่อให้เกิดการตกแตงที่แตกต่าง ซึ่งมีความคล้ายคลึงกันที่งานภาพพิมพ์ แม้การทำให้ผลงานมีความบางจะเป็นข้อจำกัดสำคัญของงานเครื่องเคลือบเจียวทาย แต่ผู้วิจัยพยายามทดลองให้ผลงานเครื่องเคลือบเจียวทายมีความบาง เพื่อเน้นความงามที่ความบาง

ผลงานศิลปะชิ้นที่ 3 ผู้วิจัยนำแผ่นดินที่สร้างลายแล้วมาตีให้แผ่นบาง จากนั้นใช้วิธีการกดลงบนพิมพ์และชุดลาย เพื่อให้เกิดความรู้สึกละเอียดเหมือนระลอกคลื่นในบ่อน้ำที่เรียงซ้อนกันเป็นชั้น ให้ความรู้สึกถึงเสน่ห์ที่พลิ้วไหวของธรรมชาติ



ผลงานศิลปะชิ้นที่ 1



ผลงานศิลปะชิ้นที่ 2



ผลงานศิลปะชิ้นที่ 3

ภาพประกอบที่ 14 ภาพร่างและต้นแบบผลงานศิลปะทั้ง 3 ชิ้น

3.2 ช่องทางการสืบทอดเครื่องเคลือบเจี๊วทายของเตาตั้งหยางอวี๋ในยุคร่วมสมัย

1) ปัญหาในการสืบทอดในปัจจุบัน

กำลังคนทีปฏิบัติงานลดน้อยลง เนื่องจากเทคนิคการทำเครื่องเคลือบเจี๊วทายค่อนข้างซับซ้อน จำเป็นต้องทำด้วยมือ และต้องใช้ทักษะทางวิชาชีพสูง ดังนั้นคนรุ่นใหม่จึงลังเลที่จะลงทุนในการเรียนรู้และฝึกฝน

นวัตกรรมที่ไม่เพียงพอ กระแสและความต้องการของตลาดที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ได้สร้างความกดดันต่อเทคนิคการทำเครื่องเคลือบ ความต้องการของตลาดเครื่องเคลือบในปัจจุบัน ผลิตภัณฑ์ไม่เพียงแต่สามารถใช้งานได้จริงเท่านั้น แต่ยังให้ความสำคัญกับศิลปะและความคิดสร้างสรรค์อีกด้วย

ความเป็นอุตสาหกรรมของเครื่องเคลือบเจี๊วทายค่อนข้างต่ำ และห่วงโซ่อุตสาหกรรมยังไม่สมบูรณ์ อีกทั้งช่องทางการหมุนเวียนของผลิตภัณฑ์เครื่องเคลือบเจี๊วทายค่อนข้างแย่ จึงจำกัดการขยายตลาดของผลิตภัณฑ์เครื่องเคลือบเจี๊วทาย

เครื่องเคลือบเจี๊วทายไม่แสดงถึงอัตลักษณ์ของเตาตั้งหยางอวี๋อย่างชัดเจน ผลิตภัณฑ์เครื่องเคลือบเจี๊วทายในตลาดปัจจุบันไม่สามารถบ่งชี้ได้ว่า ขึ้นใดทำจากเตาตั้งหยางอวี๋ ดังนั้นจึงไม่สามารถเกิดการสืบทอดในยุคร่วมสมัยได้ ดังนั้นจึงจำเป็นที่จะต้องผลักดันการสืบทอดและสร้างนวัตกรรมที่แสดงลักษณะเฉพาะของเตาตั้งหยางอวี๋อย่างชัดเจน

2) ช่องทางการสืบทอด

เปิดหลักสูตรวิชาศิลปะ: ในปัจจุบันมีการเรียนการสอนศิลปะที่ในการศึกษาระดับประถมและมัธยมมากขึ้นเรื่อย ๆ ดังนั้นเราสามารถเพิ่มเนื้อหาเกี่ยวกับวัฒนธรรมเครื่องเคลือบดั้งเดิมในการศึกษาระดับประถม อีกทั้งจัดตั้งศูนย์ฝึกประสบการณ์และกิจกรรมทัศนศึกษาที่หมู่บ้านตั้งหยางอวี๋ในเมืองเจี๊วจั่ว เพื่อให้ผู้เรียนสัมผัสถึงเสน่ห์ของศิลปะเครื่องเคลือบเจี๊วทาย และเกิดความสนใจในการเรียนรู้



ภาพประกอบที่ 15 บรรยายการเรียนรู้การทำเครื่องเคลือบในห้องเรียน

การอบรมทักษะของผู้สืบทอดเครื่องเคลือบเจี๋ยวทาย: การจัดการอบรมทักษะนอกจากการสืบสานเทคนิคการทำลายลัทธิแบบดั้งเดิมแล้ว ควรปลูกฝังแนวคิดการออกแบบและการสร้างสรรค์ เพื่อให้เกิดความสร้างสรรค์ในการออกแบบและตอบสนองการรับรู้ของผู้คนในยุคร่วมสมัยมากขึ้น

จากเนื้อหาข้างต้นจะเห็นได้ว่าเครื่องเคลือบเจี๋ยวทายมิได้เป็นเพียงสัญลักษณ์ของเทคนิคเครื่องเคลือบ แต่ยังมีคุณค่าทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของจีนอีก การศึกษาเครื่องเคลือบเจี๋ยวทายไม่เพียงแต่ช่วยในการสืบทอดและอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ด้วยในบริบทของโลกาภิวัตน์และความหลากหลายทางวัฒนธรรมเท่านั้น แต่ยังส่งเสริมการรับรู้และความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมจีน และเพิ่มความหลากหลายทางวัฒนธรรมทั่วโลก

อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาสุนทรียภาพและเทคนิคการตกแต่งเครื่องเคลือบเจี๋ยวทายของเตาตั้งหยางอวี้ มณฑลเหอหนานในสมัยราชวงศ์ซ่ง เพื่อสืบทอดและสร้างนวัตกรรมเครื่องเคลือบร่วมสมัย ในด้านของสุนทรียภาพ พบว่า ช่างฝีมือสมัยราชวงศ์มักเลียนแบบรูปทรง สีสันและพื้นผิวจากธรรมชาติ เช่น ภูเขา แม่น้ำ พืช สัตว์ เป็นต้น เพื่อการสร้างงานงามที่สื่อถึงธรรมชาติ ซึ่งสอดคล้องกับ Huang (2016) พบว่าเครื่องเคลือบเจี๋ยวทายไม่เพียงแต่มีรูปทรงและภาษาการตกแต่งที่เป็นเอกลักษณ์ แต่ยังผสมผสานแนวคิดทางธรรมชาติและจิตวิญญาณทางวัฒนธรรมอยู่ภายในอีกด้วย

ในด้านนวัตกรรมร่วมสมัย จะเห็นได้ว่าผลงานเครื่องเคลือบเจี๋ยวทายร่วมสมัย นอกจากนำเทคนิคเจี๋ยวทายแบบดั้งเดิมมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานแล้วยังพยายามปรับสูตรวัสดุดินให้มีสีสันเพิ่มขึ้น การขึ้นรูปที่แตกต่างจากเครื่องเคลือบเจี๋ยวทายในสมัยราชวงศ์ซ่ง วิธีการประยุกต์ใช้วิธีการต่าง ๆ ในการตกแต่ง เช่น การฝัง การฉลุ การแกะสลัก เป็นต้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Liu (2020) ที่กล่าวว่า การสร้างนวัตกรรมเครื่องเคลือบ ต้องสร้างกระบวนการทัศนด้านสุนทรียภาพที่แตกต่างไปจากศิลปะเครื่องเคลือบดั้งเดิม นวัตกรรมเหล่านี้ทำให้ศิลปะเครื่องเคลือบพัฒนาสู่จุดสูงสุดอย่างที่ไม่เคยมีมาก่อน เป็นการสร้างชีวิตใหม่และความคิดสร้างสรรค์ให้กับงานศิลปะเครื่องเคลือบ

ในด้านการสืบทอด นอกจากการสืบทอดผ่านการเปิดหลักสูตรศิลปะและการอบรมทักษะของผู้สืบทอดเครื่องเคลือบเจี๋ยวทาย ยังสามารถทำการสืบทอดสิ่งใหม่ ปัจจุบัน โซเชียลมีเดียกลายเป็นส่วนสำคัญในชีวิตของคนยุคใหม่ แพลตฟอร์มถ่ายทอดสดต่างๆ เช่น Douyin WeChat TikTok และ Xiaohongshu ได้ดึงดูดผู้ใช้งานจำนวนมาก และกลายเป็นผู้ให้บริการสำคัญในการเผยแพร่ข้อมูลและการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรม (Shao, 2024) ดังนั้นจึงควรจัดตั้งทีมผู้ผลิตมืออาชีพส่งเสริมการประชาสัมพันธ์ข้อมูลเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ วัฒนธรรมและเทคนิคของเครื่องเคลือบเจี๋ยวทายของเตาตั้งหยางอวี้ อีกทั้งยังสามารถประชาสัมพันธ์ผ่านจากหน่วยงานท่องเที่ยวของรัฐบาลท้องถิ่น สามารถจัดตั้งโครงการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและสอดแทรกวัฒนธรรมเครื่องเคลือบเจี๋ยวทายเข้าไป เพื่อให้นักท่องเที่ยวได้รับรู้และสัมผัสการวัฒนธรรมเครื่องเคลือบเจี๋ยวทายมากยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- Beijing Art Museum. (2011). *China Dangyangyu Kiln*. China : Overseas Chinese Publishing House.
- Henan Daily. (2022, November 10). *Visit the famous kilns in the Central Plains: "Revisiting the ancient historical kilns in the*

- Central Plains” series of reports.** Retrieved July 21, 2024, from https://www.sohu.com/a/604346238_121375869
- Huang, H. (2016). **Inheritance and Development of Dangyangyu kiln Jiao Tai pottery.** Master’s thesis, Jingdezhen Ceramics Institute, Jingdezhen.
- Liu, M. (2020). **Research on aesthetic Issues of Chinese “Modern Ceramics”.** Doctoral dissertation, Shandong University, Shandong.
- Shao, D. (2024). Paths of the Inheritance and Innovation of the Ceramic Culture in the Era of Intelligent Media. **Journal of Jingdezhen University**, 59.
- Song Dynasty Porcelain Collection. (2017, October 19). **Song Dynasty’s Jiaotai Porcelain Culture.** Retrieved June 2, 2024, from https://www.sohu.com/a/198950445_369322
- Xiuwu County Chronicle Compilation Committee. (1986). **Xiuwu County Chronicle, Henan People’s Publishing House.** Retrieved September 19, 2024, from <https://books.google.co.th/books?id=V1cLAQAAMAAJ>
- Ye, Z. (1982). On Dangyangyu Kiln and Cizhou Kiln Series. **Chinese Ceramics**, (1), 47-53.

โครงสร้างการดำเนินเรื่องในภาพยนตร์การ์ตูน
ของพิกซาร์ แอนิเมชัน สตูดิโอ
The Structure of Animation Films Created
by Pixar Animation Studio

สัมฤทธิ์ ภูกงลี¹
Samrit Bhukonglee

¹ อาจารย์ประจำ, หลักสูตรออกแบบนิเทศศิลป์,
คณะศิลปกรรมศาสตร์, มหาวิทยาลัยขอนแก่น
Lecturer, Visual Communication Design,
Faculty of Fine and Applied Art, Khon Kaen University
(E-mail: samritb@kku.ac.th)

Received: 22/07/2024 Revised: 24/11/2024 Accepted: 27/11/2024

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพที่ศึกษาภาพยนตร์การ์ตูนขนาดยาวที่ผลิตโดยพิกซาร์ แอนิเมชัน สตูดิโอจำนวน 27 เรื่อง โดยมุ่งค้นหาโครงสร้างการดำเนินเรื่องของภาพยนตร์ กระบวนการวิจัยอาศัยสองแนว คิดหลัก คือแนวคิดคติชนวิทยา และสื่อสารมวลชน ผลการวิจัยพบว่าภาพยนตร์การ์ตูนของพิกซาร์ มีการใช้โครงสร้างที่หลากหลาย สามารถจัดกลุ่มได้เป็น 7 รูปแบบ ปัจจัยที่ทำให้โครงสร้างการดำเนินเรื่องแตกต่างกันมี 2 ปัจจัย คือจำนวนภาวการณ์และลำดับภาวการณ์ ภาพยนตร์การ์ตูนบางเรื่องของพิกซาร์มีการใช้ภาวการณ์ซ้ำ แต่ไม่มีเรื่องใดที่มีการสลับลำดับภาวการณ์เลย ทุกเรื่องจะไล่ลำดับภาวการณ์จากการเริ่มเรื่อง การพัฒนาเหตุการณ์ ภาวะวิกฤติ ภาวะคลี่คลาย จบด้วยการยุติเรื่องราวเสมอ แตกต่างจากภาพยนตร์การ์ตูนขนาดยาวของไทยที่มีการสลับลำดับภาวการณ์ในบางเรื่อง เช่น เรื่องยักษ์ที่ได้นำภาวะวิกฤติของเรื่องขึ้นมาเป็นภาวการณ์แรก แล้วคลี่คลายเหตุการณ์ ก่อนที่จะเข้าสู่ภาวะการเริ่มเรื่องใหม่อีกครั้ง

คำสำคัญ: โครงสร้างการดำเนินเรื่อง, ภาพยนตร์การ์ตูน, แอนิเมชัน, พิกซาร์

Abstract

This study is a qualitative research project examining 27 feature-length animated films produced by Pixar Animation Studios. The research focuses on uncovering the narrative structures of these films and employs 2 theoretical frameworks: folklore studies and mass communication. The findings reveal that Pixar's animated films employ diverse narrative structures, which can be categorized into 7 distinct patterns. The variations in narrative structure arise from two main factors: the number of narrative phases and their sequencing. While some Pixar films repeat certain phases, none deviate from a sequential progression of phases, which consistently follows the order of

exposition, rising actions, climax, falling actions, and ending. This contrasts with Thai feature-length animated films, where some, such as *Yak the Giant King*, reorder the narrative phases. For instance, *Yak the Giant King* begins with the climax, falling actions, and then proceeds to an exposition, deviating from the linear narrative structure typical of Pixar films.

Keywords: Structure, Narrative Stage, Animation, Pixar

บทนำ

นิทาน ตำนาน เรื่องเล่าเป็นเครื่องมือสำคัญอย่างหนึ่งในพัฒนาการของมนุษย์ การเล่าเรื่องและการเรียนรู้จากเรื่องเล่าเป็นความสามารถที่มนุษย์มีติดตัวมาตั้งแต่เกิด สัญชาติญาณการเรียนรู้จากเรื่องเล่านี้เองที่ทำให้มนุษย์เข้าใจความสัมพันธ์ของสรรพสิ่งที่ซับซ้อนได้แตกต่างไปจากสัตว์ เพราะมนุษย์ทำความเข้าใจโลกผ่านเรื่องเล่าเป็นสำคัญ (โกมาตร จึงเสถียรทรัพย์, ม.ป.ป.) เรื่องเล่าทั้งหลายต้องอาศัยองค์ประกอบหลายอย่างในการเล่าเรื่อง เช่น ต้องมีพระเอก นางเอก ต้องมีผู้ร้าย เป็นต้น เพราะการเล่าเรื่องเป็นวิธีการส่งสารที่มีโครงสร้างและองค์ประกอบที่แน่นอน (กาญจนา แก้วเทพ, 2547) องค์ประกอบในการเล่าเรื่องเหล่านี้ไม่สามารถขาดอยู่อย่างเลื่อนลอยในเรื่องเล่าได้ นักเล่าเรื่องที่ดีย่อมพยายามร้อยเรียงองค์ประกอบทั้งหลายของการเล่าเรื่องให้เข้าที่เข้าทาง เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจเรื่องเล่าของพวกเขาได้อย่างสมบูรณ์ และการร้อยเรียงนี้เองที่ทำให้เกิดเป็น “โครงสร้างการดำเนินเรื่อง” ขึ้นมา การวิเคราะห์โครงสร้างของภาพยนตร์นั้นจัดอยู่ในกลุ่ม “ทฤษฎีตัวบท” (Textual Analysis) โดยจะเน้นวิเคราะห์ที่องค์ประกอบของตัวภาพยนตร์เอง เช่น ฉาก โครงสร้าง ตัวละคร ขนาดภาพ มุมมองภาพ โดยนักวิชาการกลุ่มนี้ จะวิเคราะห์องค์ประกอบของภาพยนตร์ในฐานะเป็นศิลปะที่สร้างสรรค์เพื่อสื่อสารถึงผู้ชม และมองว่าองค์ประกอบทั้งหลายของภาพยนตร์ล้วนผ่านกระบวนการปรุงแต่งเพื่อการสื่อสารทั้งสิ้น การศึกษาจึงมุ่งเน้นศึกษาที่กระบวนการปรุงแต่งเหล่านั้น (กำจร หลุยยะพงศ์, 2556)

ปีที่ 17 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2568

ส่วนนักคติชนวิทยาคนสำคัญอย่าง วลาดิมีร์ พรอพพ์ กล่าวว่า โครงสร้างนิทาน คือ สิ่งที่กำหนดเนื้อหาและการดำเนินไปของเนื้อเรื่องในนิทาน เปรียบเสมือนเส้นด้ายที่ร้อยเนื้อหาเข้าไว้ด้วยกันให้เป็นเรื่อง เช่นเดียวกับเส้นด้ายที่ร้อยดอกไม้ให้เป็นพวงมาลัย (ศิริพร ณ ถลาง, 2552) โครงสร้างการดำเนินเรื่องจึงเป็นกระดูกสันหลังที่สำคัญมาก ๆ ของการเล่าเรื่อง และหากต้องการจะทราบถึงโครงสร้างการดำเนินเรื่องของเรื่องเล่าใด ๆ แล้วก็ต้องมองหาทางวิเคราะห์โครงสร้างเหล่านั้นออกมา

แนวคิดสำคัญอีกสาขาหนึ่งที่ใช้ในการวิเคราะห์โครงสร้างการดำเนินเรื่องคือแนวคิดสื่อสารมวลชนที่เน้นศึกษาการสื่อสารกับผู้คนจำนวนมาก เพราะนิทานตำนาน เรื่องเล่าจากยุคบรรพกาลนั้น ปัจจุบันก็ได้พัฒนาตัวเองขึ้นไปอยู่ในรูปของภาพยนตร์ ซึ่งแนวคิดสำคัญของทางสื่อสารมวลชนที่จะใช้วิเคราะห์โครงสร้างการดำเนินเรื่องนั้นก็คือ แนวคิดการวิเคราะห์การเล่าเรื่อง (Narration) ของกาญจนากั้วเทพ (2547) ซึ่งได้แบ่งการเล่าเรื่องออกเป็นภาวการณ์ต่าง ๆ 5 ภาวการณ์ด้วยกัน ได้แก่ การเริ่มเรื่อง, การพัฒนาเหตุการณ์, ภาวะวิกฤติ, ภาวะคลี่คลาย, และการยุติเรื่องราว

การวิเคราะห์โครงสร้างการดำเนินเรื่องในภาพยนตร์นั้น สามารถทำได้กับภาพยนตร์ทุกรูปแบบ รวมถึงภาพยนตร์การ์ตูนหรือแอนิเมชันด้วย แอนิเมชัน (Animation) คือ

หากกล่าวถึงแอนิเมชันแล้ว บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันที่ประสบความสำเร็จมากที่สุดแห่งหนึ่งของโลก ได้แก่ พิกซาร์ แอนิเมชัน สตูดิโอ (Pixar Animation Studio) ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องแรกของพิกซาร์ คือ Toy Story ที่ออกฉายในปี ค.ศ. 1995 นับว่าเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันแบบสามมิติ (3D Animation) ขนาดยาวเรื่องแรกของโลก ก่อนหน้านี้นักภาพยนตร์แอนิเมชันขนาดยาวที่ฉายในโรงภาพยนตร์ส่วนใหญ่จะมาจากวอลท์ ดิสนีย์และเป็นแอนิเมชันสองมิติ (2D Animation) ที่ผลิตด้วยการวาดด้วยมือทีละภาพ แน่นอนว่าแอนิเมชันของวอลท์ ดิสนีย์นั้นเป็นภาพยนตร์ที่ดี มีคุณภาพและเป็นที่ชื่นชอบของผู้คน แต่การปรากฏตัว

ของพิกซาร์ก็ทำให้ดิสนีย์เสียกระบวนไปพอสมควร ด้วยความสดใหม่ของเทคโนโลยีแบบสามมิติที่สวยงามแปลกตาสำหรับผู้คนในยุคนั้น และโดยเฉพาะอย่างยิ่งการเล่าเรื่องของพิกซาร์ที่โดดเด่น มีเสน่ห์ และสร้างความประทับใจให้กับผู้ชมมาได้ตลอดหลายสิบปี พิกซาร์จึงนับได้ว่าเป็นบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันที่สำคัญมาก ๆ แห่งหนึ่งของโลก (บุษบา เตชศรีสุธี, ม.ป.ป.)

จากที่มาและความสำคัญดังกล่าว ผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาถึงโครงสร้างการดำเนินเรื่องในภาพยนตร์การ์ตูนของพิกซาร์ แอนิเมชัน สตูดิโอ เพื่อให้ทราบถึงแนวทาง วิธีการวางโครงสร้างการดำเนินเรื่องในภาพยนตร์การ์ตูนของพิกซาร์ อันจะเป็นกรณีศึกษาให้กับผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูน อาจารย์ นักศึกษาทางด้านแอนิเมชัน หรือผู้สนใจด้านภาพยนตร์แอนิเมชันต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อวิเคราะห์โครงสร้างการดำเนินเรื่องในภาพยนตร์การ์ตูนของพิกซาร์ แอนิเมชัน สตูดิโอ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ได้ทราบถึงโครงสร้างการดำเนินเรื่องในภาพยนตร์การ์ตูนของ พิกซาร์ แอนิเมชัน สตูดิโอ อันจะเป็นประโยชน์ต่อนักเรียนนักศึกษาด้านภาพยนตร์แอนิเมชัน รวมถึงผู้ผลิต ผู้สร้างภาพยนตร์การ์ตูนที่สามารถนำองค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัยนี้ไปใช้เป็นแนวทางในการสร้างภาพยนตร์ของตนเอง

ขอบเขตของการวิจัย

ภาพยนตร์ขนาดยาวเต็มเรื่องของพิกซาร์ แอนิเมชัน สตูดิโอ ซึ่งมีทั้งหมด 27 เรื่อง ได้แก่ Toy Story, A Bugs Life, Toy Story 2, Monster Inc., Finding Nemo, The Incredibles, Cars, Ratatouille, Wall-E, Up, Toy Story 3, Cars 2, Brave, Monster University, Inside Out, The Good Dinosaur, Finding Dory,

Car 3, Coco, Incredible 2, Toy Story 4, Onward, Soul, Luca, Buzz Light-year, Turning Red, Elemental

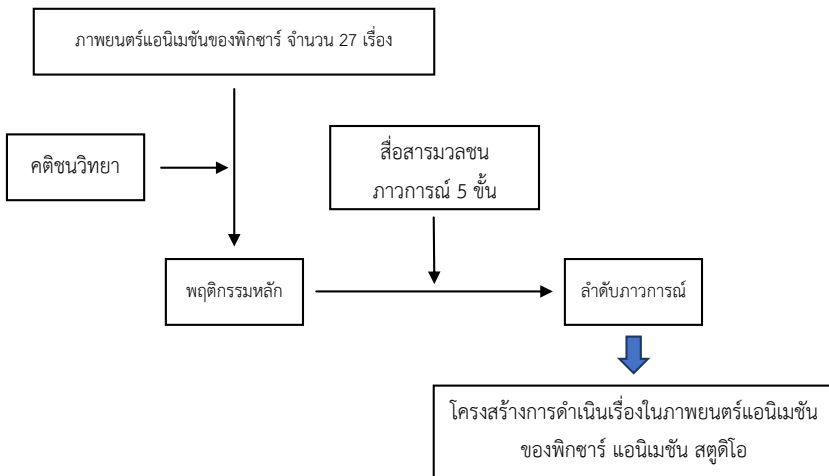
นิยามศัพท์เฉพาะของการวิจัย

โครงสร้างการดำเนินเรื่อง หมายถึง พฤติกรรมหลักของตัวละครที่ทำให้เกิดการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ซึ่งจัดเรียงเป็นภาพการณืตามลำดับได้ดังนี้ การเริ่มเรื่อง, การพัฒนาเหตุการณ์, ภาวะวิกฤติ, ภาวะคลี่คลาย, และการยุติเรื่องราว

พฤติกรรมหลัก หมายถึง พฤติกรรมหรือการกระทำใดๆ ของตัวละครที่เมื่อกระทำไปแล้วเป็นเหตุให้เกิดพฤติกรรมอื่นๆ ตามมา

ภาพยนตร์การ์ตูน หมายถึง ภาพยนตร์แอนิเมชันขนาดยาวเต็มเรื่องที่ผลิตโดยบริษัทพิกซาร์ แอนิเมชัน สตูดิโอ และออกฉายตั้งแต่ปี ค.ศ.1995 ถึง ค.ศ. 2023 มีทั้งหมด 27 เรื่อง

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพประกอบที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. การรวบรวมภาพยนตร์แอนิเมชัน งานวิจัยนี้ใช้ภาพยนตร์แอนิเมชันของพิกซาร์ สตูดิโอ โดยเข้าถึงได้จากเว็บไซต์ www.hotstar.com/th ซึ่งเป็นบริการสตรีมมิ่ง (Streaming) แบบหนึ่งที่มีบริษัทดิสนีย์เป็นผู้ให้บริการ ผู้ใช้บริการจะสามารถรับชมภาพยนตร์ทางออนไลน์ได้ด้วยการสมัครสมาชิก โดยจ่ายค่าสมาชิกแบบรายปีหรือรายเดือนเท่านั้น ภาพยนตร์แอนิเมชันของพิกซาร์ที่นำมาวิเคราะห์ในงานวิจัยนี้ เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันขนาดยาวที่ออกฉายตั้งแต่ปี 1995 ถึงปี 2023 ซึ่งมีทั้งหมด 27 เรื่อง โดยผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ทั้งหมด 27 เรื่อง

2. การรวบรวมพฤติกรรมหลักของตัวละคร ผู้วิจัยต้องคัดเลือกเอา “พฤติกรรมหลัก” ของตัวละครออกมาจากภาพยนตร์แอนิเมชันทั้ง 27 เรื่อง การคัดเลือกพฤติกรรมหลักนี้จะใช้แนวคิดการวิเคราะห์โครงสร้างนิทานของวลาดิเมียร์ พร็อพพ์ ซึ่งพร็อพพ์ได้ให้หลักการว่า พฤติกรรมหลักที่แสดงถึงโครงสร้างของเรื่องนั้น จะต้องเป็นพฤติกรรมที่ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมอื่น ๆ ตามมาเท่านั้น พร็อพพ์เรียกพฤติกรรมหลักเช่นนี้ว่า Functions พฤติกรรมที่นำมาวิเคราะห์โครงสร้างการดำเนินเรื่องจึงไม่ใช่การนำพฤติกรรมทุกอย่างมาใช้ หากแต่เป็นการคัดเลือก เอาเฉพาะ “พฤติกรรมหลัก” ตามนิยามของวลาดิเมียร์ พร็อพพ์ออกมาเพื่อการวิเคราะห์โครงสร้างการดำเนินเรื่องต่อไปเท่านั้น

การวิเคราะห์ข้อมูล

ใช้หลักการพรรณานิเคราะห์ โดยจัดแบ่งพฤติกรรมหลักของตัวละครออกเป็นภาวการณ์ต่าง ๆ ตามหลักการเล่าเรื่องของกาญจนา แก้วเทพ ซึ่งได้แบ่งการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ออกเป็นภาวการณ์ต่าง ๆ 5 ภาวการณ์ ได้แก่ การเริ่มเรื่อง (Exposition) การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Actions) ภาวะวิกฤติ (Climax) ภาวะคลี่คลาย (Falling Actions) และการยุติเรื่องราว (Ending) พฤติกรรมหลักในภาพยนตร์จะถูกจัดหมวดหมู่ให้เข้าไปอยู่ในแต่ละภาวการณ์ หลังจากจัดกลุ่มภาวการณ์เสร็จสิ้นทั้งเรื่องแล้ว จะเห็นลักษณะการใช้ภาวการณ์ของภาพยนตร์แอนิเมชัน

แต่ละเรื่อง ซึ่งก็คือโครงสร้างการดำเนินเรื่องของภาพยนตร์เรื่องนั้น ๆ ซึ่งกระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยนี้ไม่ได้มีการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ หากแต่ใช้การอ้างอิงรูปแบบการวิเคราะห์โครงสร้างภาพยนตร์การ์ตูนจากงานวิจัยของสัมฤทธิ์ ภูงลี

สรุปผลการวิจัย

ภาพยนตร์การ์ตูนของพิกซาร์ แอนิเมชัน สตูดิโอ ทั้ง 27 เรื่อง มีการใช้รูปแบบโครงสร้างการดำเนินเรื่องที่แตกต่างกันทั้งสิ้น 7 รูปแบบ ซึ่งจำแนกได้ดังนี้

รูปแบบที่ 1 มีการใช้ภาวการณ์จำนวน 4 ภาวการณ์

ภาพยนตร์การ์ตูนในรูปแบบที่ 1 มีเพียง 1 เรื่อง คือ A Bug's Life ใช้ภาวการณ์ดังนี้ การเริ่มเรื่อง, การพัฒนาเหตุการณ์, ภาวะวิกฤติ, และการยุติเรื่องราว A Bug's Life ใช้ภาวการณ์เพียงแค่ 4 ภาวการณ์ เพราะไม่มีภาวะคลี่คลาย แต่ทั้ง 4 ภาวการณ์ที่เหลือก็ดำเนินเรื่องไปตามลำดับ ไม่มีการสลับหรือการซ้ำภาวการณ์แต่อย่างใด การเล่าเรื่องใน A Bug's Life เริ่มจากการให้ข้อมูลพื้นฐานในภาวะการเริ่มเรื่อง เช่น ให้ผู้ชมได้เห็นอาณาจักรมดที่มีชนชั้น มีราชินี มีเจ้าหญิง และมีมดงานที่มีความคิดแตกต่างจากคนอื่น (พระเอก) จากนั้นในภาวะการพัฒนาเหตุการณ์ก็พัฒนาความขัดแย้ง โดยเหล่ามดงานต้องเอาตัวรอดจากการกดขี่ของฝูงตั๊กแตน และนำไปสู่ภาวะวิกฤติของเรื่องที่พระเอกต้องช่วยเจ้าหญิงจากหัวหน้าตั๊กแตนซึ่งเป็นตัวร้ายหลักของเรื่องให้ได้ ในภาวะวิกฤติพระเอกของเรื่องได้หลอกล่อตั๊กแตนตัวร้ายไปที่รังนก ตั๊กแตนมุ่งแต่จะฆ่าปลิดด้วยความแค้น จึงไม่ทันได้สังเกตว่ามีรังนกอยู่ในบริเวณนั้น กว่าที่ตั๊กแตนจะทันรู้ตัวว่ามีรังนกอยู่ตรงนั้น เจ้านกตัวใหญ่ก็ปรากฏตัวขึ้นและจับตั๊กแตนไปกิน ฉากนี้แสดงภาพเม่นกจิกเอาตั๊กแตนไว้ในปาก แล้วบินขึ้นไปบนรังก่อนที่จะหย่อนตั๊กแตนเข้าไปในปากลูกนก ใช้ภาพซูมเข้าไปในปากนกเพื่อสื่อความหมายว่า ตั๊กแตนได้ถูกกินโดยลูกนกไปแล้ว จากนั้นก็ตัดภาพเป็นสีดำไปเป็นการจบภาวะวิกฤติของเรื่อง แต่เมื่อจบเหตุการณ์วิกฤตินี้แล้ว ภาพยนตร์ได้ตัดภาพไปยังสถานที่ใหม่ เวลาใหม่ คือไปเล่าเรื่องวิถีชีวิตของฝูงมดที่เปลี่ยนไป มีการยอมรับในตัวพระเอกมากขึ้น และทุกคนกล่าวลาณะละครสัตว์ที่มาช่วยฝูงมดต่อสู้กับตั๊กแตน ซึ่งการเล่าเรื่องลักษณะนี้ คือการนำผู้ชมเข้าสู่ภาวการณ์ยุติเรื่องราว

ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง A Bug's Life จึงมีโครงสร้างการดำเนินเรื่องที่ไม่มี การใช้ ภาวะคลี่คลาย หากภาพยนตร์จะใส่ภาวะคลี่คลายเข้ามาในเรื่องก็สามารถทำได้ เช่น เมื่อตึกแตกถูกลูกนกกินไปแล้ว ก็ให้เห็นว่าพระเอกนางเอกแอบหนีจากบริเวณรังนกออกมาได้อย่างปลอดภัย ก็นับได้ว่าเป็นภาวะคลี่คลายของเรื่อง แต่อย่างไรก็ตาม A Bugs Life ได้ตัดภาวะคลี่คลายออกจากการเล่าเรื่อง ทำให้ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนี้มีโครงสร้างการดำเนินเรื่องที่ใช้ภาวะการณืเพียงแค่ 4 ภาวะการณืเท่านั้น

รูปแบบที่ 2 มีการใช้ภาวะการณืจำนวน 5 ภาวะการณื

ภาพยนตร์การ์ตูนในรูปแบบที่ 2 นี้ใช้ 5 ภาวะการณื ได้แก่ การเริ่มเรื่อง, การพัฒนาเหตุการณ์, ภาวะวิกฤติ, ภาวะคลี่คลาย, และการยุติเรื่องราว มีภาพยนตร์ในรูปแบบที่ 2 นี้จำนวน 13 เรื่อง ได้แก่ Toy Story, Finding Nemo, Car, Ratatouille, Toy Story 3, Inside Out, The Good Dinosaur, Car 3, Incredible 2, Onward, Luca, Turning Red, Elemental

ภาพยนตร์ในรูปแบบนี้ จะไม่มีการเพิ่มภาวะการณืและไม่มีการสลับภาวะการณื เน้นการเล่าเรื่องไปตามลำดับภาวะการณืทั้ง 5 ชั้น ยกตัวอย่าง Toy Story ภาพยนตร์เริ่มต้นด้วยภาวะการเริ่มเรื่อง เป็นการให้ข้อมูลสำคัญต่างๆ ไปในภาพยนตร์ เช่น ของเล่นในเรื่องนี้มีชีวิตจิตใจสามารถพูดคุยได้ แต่พวกเขาต้องระวังไม่ให้มนุษย์เห็นตอนพวกเขามีชีวิต เป็นต้น ตามมาด้วยภาวะการพัฒนาเหตุการณ์ เริ่มต้นเมื่อ วู้ดดี้กับบัซซูกำลังขี่ม้าที่ป๊ามันน์ ทำให้เขาทั้งสองกลายเป็นของเล่นหลงทาง วู้ดดี้จึงต้องหาทางกลับบ้านไปหาแอนดี้ เจ้าของของเขาให้ได้ ในภาวะการพัฒนาเหตุการณ์นี้จึงได้สร้างปมความขัดแย้งหลัก หรือเป้าหมายหลักของเรื่องขึ้นมา แต่ก่อนที่จะบรรลุเป้าหมายสูงสุดของเรื่องได้ ตัวละครต้องฝ่าฟันอุปสรรคใหญ่ให้ได้เสียก่อน การเข้าสู่อุปสรรคหลักนี้ ก็คือการที่ภาพยนตร์เข้าสู่ภาวะวิกฤติของเรื่องนั่นเอง ซึ่งเริ่มเมื่อวู้ดดี้และบัซซูนีออกจากบ้านของซิดได้ พร้อมกับ กับที่รถของแอนดี้เคลื่อนออกจากหน้าบ้าน เพราะกำลังจะย้ายไปอยู่ที่อื่น หากวู้ดดี้และบัซซูนีพลารถแอนดี้ พวกเขาก็จะไม่ได้เจอแอนดี้อีก เพราะพวกเขาไม่รู้เลยว่าแอนดี้จะย้ายไปอยู่ที่ใด

ในภาวะวิกฤตินี้ ผู้ชมจึงได้เห็นความพยายามของวู้ดดี้และบ๊ซที่จะใช้วิธีการต่างๆ นานา เพื่อไปให้ถึงรถของแอนดี้ให้ได้ และเมื่อพวกเขาหาทางกลับไปขึ้นรถของแอนดี้ได้สำเร็จ ก็ถือว่าบรรลุนิเวศภาวะวิกฤติของเรื่อง และภาพยนตร์ก็เคลื่อนเข้าสู่ภาวะคลี่คลาย ซึ่งจะเป็นเหตุการณ์สั้นๆ ที่แสดงความรู้สึกที่ผ่อนคลายของตัวละคร โดยไม่มีการเปลี่ยนสถานที่แต่อย่างใด เช่นใน Toy Story ปิดท้ายภาวะวิกฤติด้วยการที่วู้ดดี้และบ๊ซตกลงไปในกล่องของเล่นข้างๆ แอนดี้ ภาวะคลี่คลายก็เล่าเรื่องต่อเนื่องไปเลย คือให้แอนดี้หันมาเจอวู้ดดี้กับบ๊ซ ซึ่งแอนดี้คิดว่าได้ทำลายไปแล้ว แอนดี้ดีใจมากที่ได้ของรักกลับคืนมา ซึ่งอารมณ์ของตัวละครในเรื่องทั้งแอนดี้ วู้ดดี้ และบ๊ซ โล้ท์เยียร์ ก็เป็นอารมณ์ของความสงบสุข เช่นเดียวกับอารมณ์ของผู้ชมที่ผ่อนคลายลงไปพร้อมกับตัวละคร และเมื่อความตึงเครียดหรือความตื่นเต้นของผู้ชมจบลงในภาวะคลี่คลายแล้ว ภาพยนตร์ก็เคลื่อนเข้าสู่ภาวะการณที่สุดท้าย นั่นคือการยุติเรื่องราว ใน Toy Story ผู้ชมจะได้เห็นว่า วู้ดดี้กลายเป็นเพื่อนรักของบ๊ซ และเมื่อแอนดี้ได้ของเล่นชิ้นใหม่อีกครั้ง วู้ดดี้ก็ไม่มีความอิจฉาอีกแล้ว เหล่าของเล่นในบ้านแอนดี้ก็อยู่กันอย่างมีความสุขต่อไป

นอกจาก Toy Story แล้ว ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องอื่นๆ อีก 12 เรื่องในรูปแบบที่ 2 นี้ก็มีวิธีการเล่าเรื่องไม่ต่างกัน คือ ให้ข้อมูลพื้นฐาน (การเริ่มเรื่อง) สร้างปมขัดแย้งหลักหรือเป้าหมายหลัก (การพัฒนาเหตุการณ์) ฝ่าฟันอุปสรรคเพื่อบรรลุเป้าหมายหลัก (ภาวะวิกฤติ) ผ่อนคลายเมื่อบรรลุเป้าหมายได้สำเร็จแล้ว (ภาวะคลี่คลาย) และจบเรื่องอย่างมีความสุข (การยุติเรื่องราว)

รูปแบบที่ 3 มีการใช้ภาวะการณจำนวน 6 ภาวะการณ

ภาพยนตร์ในรูปแบบที่ 3 นี้แบ่งย่อยลงไปได้อีกเป็น 2 กลุ่มย่อย โดยที่ทั้ง 2 กลุ่มย่อยนี้มีการใช้ภาวะการณ 6 ภาวะการณเท่ากัน แต่จะลำดับภาวะการณแตกต่างกัน ดังนี้

กลุ่มที่ 3.1 มีลำดับภาวะการณดังนี้ การเริ่มเรื่อง, การพัฒนาเหตุการณ์, ภาวะวิกฤติครั้งที่ 1, ภาวะคลี่คลายครั้งที่ 1, ภาวะวิกฤติครั้งที่ 2, การยุติเรื่องราว มีภาพยนตร์ในรูปแบบนี้จำนวน 2 เรื่อง ได้แก่ The Incredible, และ Finding Dory

กลุ่มที่ 3.2 มีลำดับภาพการณดังนี้ การเริ่มเรื่อง ครั้งที่ 1, การเริ่มเรื่อง ครั้งที่ 2, การพัฒนาเหตุการณ์, ภาวะวิกฤติ, ภาวะคลี่คลาย, การยุติเรื่องราว มีภาพยนตร์ในรูปแบบนี้จำนวน 2 เรื่อง ได้แก่ Car 2, และ Brave

ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง The Incredible และ Finding Dory ซึ่งอยู่ในกลุ่ม 3.1 นั้น เล่าเรื่องด้วย ภาพการณเริ่มเรื่อง, การพัฒนาเหตุการณ์, ภาวะวิกฤติ, และ ภาวะคลี่คลาย ไปตามปกติ แต่เมื่อคลี่คลายจุดวิกฤติของเรื่องได้ไปครั้งหนึ่งแล้ว ปัญหาหลักของเรื่องยังไม่สามารถคลี่คลายได้ทั้งหมด จึงต้องมีการเข้าสู่ภาวะวิกฤติ ครั้งที่ 2 เช่นในเรื่อง The Incredible เป้าหมายหลักของเรื่องคือการที่เหล่าซูเปอร์ฮีโร่ฝั่งพระเอกต้องปราบหุ่นยนต์ยักษ์ที่สร้างโดยซินโดรม (ตัวร้าย) ให้ได้ เมื่อทีมพระเอกปราบหุ่นยนต์ยักษ์ที่อาละวาดป่วนเมืองลงได้แล้ว ภาวะวิกฤติก็ได้ถูกคลี่คลายลง แต่ในขณะที่ภาพยนตร์อยู่ในภาวะคลี่คลาย (ครั้งที่ 1) อยู่ นั้น ลูกคนเล็กของทีมพระเอกกลับถูกซินโดรมจับตัวไป ทีมพระเอกจึงต้องตามไปช่วยลูกคนเล็กของพวกเขากลับมาให้ได้ นั่นหมายความว่าภาพยนตร์ได้สร้างเป้าหมายใหม่ขึ้นมา กลายเป็นภาวะวิกฤติครั้งที่ 2 ในเรื่อง และเมื่อช่วยลูกคนเล็กเอาไว้ได้แล้ว ซินโดรมก็ถูกดูดเข้าไปในใบพัดเครื่องบินทำให้เครื่องบินระเบิดไปทั้งลำ ในขณะที่เหล่าพระเอกปลอดภัยอยู่เบื้องล่าง ภาพยนตร์ก็ได้ตัดเปลี่ยนเวลาและสถานที่ไปเลย ทำให้ The Incredible ไม่มีภาวะคลี่คลายครั้งที่ 2 แต่ตัดจบเข้าภาวะยุติเรื่องราวไปเลย

ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Finding Dory ก็มีลักษณะเช่นเดียวกัน คือ มีการสร้างเป้าหมายหลักของเรื่อง (ภาวะวิกฤติ) 2 ครั้ง และเมื่อแก้ปัญหาหรือบรรลุเป้าหมายครั้งที่ 2 ได้แล้วก็ตัดไปที่ภาวะยุติเรื่องราวเลย ไม่มีการทอดอารมณ์ลงในภาวะคลี่คลายแต่อย่างใด

โครงสร้างแบบ 6 ภาพการณในกลุ่มที่ 3.2 นั้น ดำเนินเรื่องตามลำดับเช่นกันเพียงแต่มีการใช้ภาวะการเริ่มเรื่อง 2 ครั้ง ในเรื่อง Car 2 เริ่มเรื่องด้วยการเล่าถึงสายลับคนหนึ่งที่ถูกไปยังรังโจรเพื่อสืบหาการหายตัวไปของเพื่อนสายลับ และได้พบกับกลุ่มก่อการร้าย ก่อนที่จะมีการไล่ล่าและตัดจบเหตุการณ์ไป จากนั้นได้เปลี่ยนเหตุการณ์ไปเล่าเรื่องราวของโล่ทิง (พระเอก) ในเมืองเรดิโอสปริง นั่นคือเป็นการ

เริ่มเรื่องครั้งที่ 2 นั้นเอง จากนั้นพัฒนาเหตุการณ์ต่อไปเรื่อยๆ จนถึงจุดวิกฤติของเรื่อง ซึ่งในภาวะวิกฤตินี้ภาพยนตร์ได้นำการเริ่มเรื่องที่ต่างกัน 2 เรื่องมาเชื่อมโยงกัน กล่าวคือ ภาวะวิกฤติคือการที่ไต้หนึ่งลงแข่งขันตามปกติเพื่อรักษาแชมป์ แต่กลุ่มก่อการร้ายได้ลอบวางระเบิดในงานโดยมุ่งหวังเอาชีวิตของไต้หนึ่ง การก่อการร้ายกับการแข่งรถจึงลงเอยมาเป็นภาวะวิกฤติเดียวกันด้วยเหตุนี้ และแก้ไขภาวะวิกฤติด้วยการปลดชนวนระเบิดพร้อมกับการจับตัวคนร้าย จากนั้นก็เข้าสู่ภาวะคลี่คลายและการยุติเรื่องราวตามปกติ

เรื่อง Brave อยู่ในกลุ่ม 3.2 เช่นกัน แต่แตกต่างจาก Car 2 ออกไปเล็กน้อย แม้จะมีลำดับภาวะการณ์เหมือนกันก็ตาม เนื่องจากว่า Brave นั้นไม่ได้เล่าเรื่องของคน 2 ฝ่ายแล้วค่อยมาบรรจบเป็นเรื่องเดียวกันในภายหลัง แต่ Brave เล่าเรื่องของคนกลุ่มเดิม เพียงแต่เล่าต่างเวลากัน กล่าวคือ ในภาวะการณ์เริ่มเรื่องครั้งที่ 1 ภาพยนตร์เล่าเรื่องพระราชาและพระราชินีที่พาเจ้าหญิงมิลันด์ออกไปปิกนิกนอกพระราชวังเป็นการส่วนพระองค์ ไม่มีองครักษ์ติดตามไปด้วย พวกเขาได้พบกับหมียักษ์มอดู พระราชาต่อสู้กับหมียักษ์เพื่อให้พระราชินีได้พาองค์หญิงหนีไป จากนั้นภาพก็ตัดไปโดยที่ภาพยนตร์ไม่ได้เฉลยว่าผลการต่อสู้เป็นเช่นไร นับว่าเป็นการจบภาวะการเริ่มเรื่องครั้งที่ 1 เมื่อภาพยนตร์กลับมาเล่าเรื่องอีกครั้ง เวลาในเรื่องได้ผ่านไปหลายปีจนเจ้าหญิงมิลันด์เติบโตเป็นหญิงสาวที่สง่างามพร้อมกับที่เธอเองมีน้องชายฝาแฝดอีก 3 คน สิ่งเหล่านี้ล้วนแต่นับได้ว่าเป็นข้อมูลพื้นฐานที่ใช้ปูทางไปสู่การพัฒนาเหตุการณ์ต่อไปในอนาคต นั้นเท่ากับว่าภาพยนตร์ได้ใช้ภาวะการณ์เริ่มเรื่องใหม่เป็นครั้งที่ 2 นั้นเอง และประเด็นนี้เป็นจุดที่ทำให้ Brave มีการดำเนินเรื่องแตกต่างจาก Car 2 แม้ว่าจะใช้จำนวนภาวะการณ์เท่ากัน และใช้ลำดับภาวะการณ์เหมือนกันก็ตาม Car 2 ใช้ภาวะการณ์เริ่มเรื่อง 2 ครั้ง โดยเล่าเรื่องของคน 2 กลุ่ม แต่ Brave เล่าเรื่องคนกลุ่มเดียวที่ต่างเวลากัน คือตอนเด็กและตอนโต เมื่อผู้ชมได้รับข้อมูลเกี่ยวกับเจ้าหญิงมิลันด์และครอบครัวในภาวะการเริ่มเรื่องครั้งที่ 2 แล้ว ภาพยนตร์ก็เข้าสู่การพัฒนาเหตุการณ์ และเข้าสู่ภาวะวิกฤติด้วยการที่มิลันด์ต้องแก้คำสาปเพื่อเปลี่ยนแม่ของเธอในร่างหมีให้กลับคืนสู่ร่างมนุษย์ให้ได้ และเมื่อแก้คำสาปได้แล้ว ภาพยนตร์ก็เข้าสู่ภาวะคลี่คลาย และภาวะการณ์ยุติเรื่องราวตามสูตรโครงสร้างปกติ

รูปแบบที่ 4 มีการใช้ภาวการณ์จำนวน 7 ภาวการณ์

ภาพยนตร์การ์ตูนในรูปแบบนี้จะใช้ 7 ภาวการณ์ในการดำเนินเรื่อง ได้แก่ การเริ่มเรื่อง, การพัฒนาเหตุการณ์, ภาวะวิกฤติครั้งที่ 1, ภาวะคลี่คลายครั้งที่ 1, ภาวะวิกฤติครั้งที่ 2, ภาวะคลี่คลายครั้งที่ 2, การยุติเรื่องราว ภาพยนตร์ในรูปแบบที่ 4 นี้ มี 5 เรื่อง ได้แก่ Toy Story 2, Monster Inc., Wall-E, Up, Coco

การจัดเรียงภาวการณ์ในรูปแบบนี้ มีลักษณะการดำเนินเรื่องเช่นเดียวกับโครงสร้างในรูปแบบที่ 3.1 ที่มีจำนวนภาวการณ์ 6 ภาวการณ์สิ่งที่รูปแบบที่ 4 เพิ่มเข้ามา ก็คือ ภาวะการคลี่คลายเหตุการณ์ครั้งที่ 2

Toy Story 2 เริ่มเรื่องด้วยการที่วู้ดดี้ออกไปช่วยเพื่อนของเล่นที่ถูกเอาไปขายเป็นของมือสอง ทำให้วู้ดดี้ถูกลักพาตัว (ขโมย) ไปโดยนักสะสมของเล่น ทำให้บ๊ซและเพื่อนๆ ต้องตามไปช่วยวู้ดดี้กลับมา จึงเกิดเป็นเป้าหมายหลักของภาพยนตร์เรื่อง Toy Story 2 ขึ้นมา และแน่นอนว่าการจะช่วยวู้ดดี้ได้นั้น บ๊ซต้องฝ่าฟันอุปสรรคมากมายในภาวะการพัฒนาเหตุการณ์ และเมื่อเอาชนะทุกอุปสรรคได้แล้วในภาวะวิกฤติ บ๊ซก็สามารถช่วยวู้ดดี้เอาไว้ได้ ภาวะวิกฤติที่ถูกคลี่คลายลงแต่ภาพยนตร์ยังไม่จบ เพราะเมื่อวู้ดดี้ถูกขโมยไปพักไว้ที่บ้านของนักสะสมของเล่น วู้ดดี้ได้พบกับของเล่นอื่น ๆ ที่อยู่ในคอลเลกชันเดียวกันกับเขาอีก 3 ชีวิต คือ นักชุดทอง ม้าบูลาย และเจสซี่สาวคาวเกิร์ล (cowgirl) และในภาวะวิกฤติวู้ดดี้กับเจสซี่ถูกแยกออกไปคนละทาง ทำให้เมื่อบ๊ซช่วยวู้ดดี้ได้แล้ว แต่เจสซี่ยังคงรอการช่วยเหลืออยู่ วู้ดดี้และบ๊ซจึงต้องตามไปช่วยเจสซี่อีกทอดหนึ่ง ซึ่งนับว่าเป็นภาวะวิกฤติครั้งที่ 2 ของเรื่อง เมื่อวู้ดดี้ตามไปช่วยเจสซี่ออกจากเครื่องบินได้สำเร็จแล้ว ภาวะวิกฤติครั้งที่ 2 จึงถูกแก้ไข และเข้าสู่ภาวะคลี่คลายครั้งที่ 2 ด้วยการแสดงให้เห็นว่าตัวละครทุกตัวปลอดภัยดี และส่งท้ายเรื่องในภาวะการยุติเรื่องราว ด้วยการให้แอนดี้กลับจากโรงเรียนและได้พบกับของเล่นใหม่ 2 ชิ้นคือ เจสซี่และบูลาย เหล่าของเล่นได้อยู่พร้อมหน้ากับแอนดี้มีความสุขอีกครั้ง

ภาพยนตร์เรื่องอื่นๆ อีก 4 เรื่องในรูปแบบโครงสร้างฯ แบบที่ 4 นี้ ก็มีลักษณะการเล่าเรื่องเช่นเดียวกับ Toy Story 2 คือ เริ่มเรื่องแล้วพัฒนาเหตุการณ์

มุ่งไปสู่ปมขัดแย้งหลักหรือเป้าหมายหลักของเรื่อง จากนั้นเข้าสู่ภาวะวิกฤติเพื่อแก้ไข ปัญหา เมื่อเอาชนะภาวะวิกฤติได้แล้ว ก็เข้าสู่การคลี่คลายเหตุการณ์ แต่ภาพยนตร์ จะยังไม่จบ ยังมีการสร้างภาวะวิกฤติครั้งที่ 2 ขึ้นมา และเมื่อแก้ไขวิกฤติครั้งที่ 2 ได้ ก็เข้าสู่ภาวะคลี่คลายครั้งที่ 2 ซึ่งเป็นภาวะการณ์ที่รูปแบบโครงสร้างฯ แบบที่ 3.1 ไม่มี และสุดท้ายก็นำตัวละครและผู้ชมเข้าสู่ภาวะการยุติเรื่องราว เป็นอันจบ ภาพยนตร์อย่างบริบูรณ์

ภาวะวิกฤติครั้งที่ 2 นี้จะเป็นเป้าหมายเดิมหรือเป้าหมายใหม่ก็ได้ แต่จะต้องใช้เนื้อเรื่องเดิมที่ถูกเล่าไปแล้วในภาวะการพัฒนาเหตุการณ์ จะต้องไม่ใช่การปู เนื้อเรื่องใหม่แล้วสร้างปมขัดแย้งใหม่ เช่น ในเรื่อง Toy Story 2 ภาวะวิกฤติทั้ง 2 ครั้ง มีเป้าหมายเดียวกันคือ การช่วยเหลือนักโทษให้ปลอดภัย ครั้งที่ 1 ช่วยวัวดี จากนักขุดทอง ครั้งที่ 2 ช่วยเจสซี่จากเครื่องบิน และสุดท้ายทุกคนได้กลับบ้านไป อยู่กับแอนได้อย่างมีความสุข ในเรื่อง Monster Inc. ก็เช่นกัน วิกฤติครั้งที่ 1 ช่วยบู จากปีศาจจิ้งจก วิกฤติครั้งที่ 2 ช่วยบูจากเจ้าของโรงงาน ภาวะวิกฤติทั้ง 2 ครั้ง มีเป้าหมายเดียวกันคือการช่วยหนูน้อยบูให้ปลอดภัยเพื่อที่จะได้ส่งเธอกลับโลก มนุษย์ แต่ในเรื่อง Up นั้น ภาวะวิกฤติครั้งที่ 1 คือการพาบ้านของคุณปู่ชาร์ลไปถึง น้ำตกสวรรค์ (Paradise Fall) ภาวะวิกฤติครั้งที่ 2 คือการช่วยเหลือนักบินจาก ผู้ร้ายให้กลับไปอยู่กับลูกๆ ของเธออย่างปลอดภัย จะเห็นว่าในเรื่อง Up นี้ภาวะ วิกฤติทั้ง 2 ครั้งมีเป้าหมายต่างกัน แต่ทั้ง 2 วิกฤตินั้น อยู่บนเส้นเรื่องเดียวกันซึ่งถูก ปูเอาไว้อย่างดีในภาวะการพัฒนาเหตุการณ์

รูปแบบที่ 5 มีการใช้ภาวะการณ์จำนวน 8 ภาวะการณ์

ภาพยนตร์การ์ตูนในรูปแบบนี้จะดำเนินเรื่องด้วยการใช้ 8 ภาวะการณ์ ได้แก่ การเริ่มเรื่อง, การพัฒนาเหตุการณ์ครั้งที่ 1, ภาวะวิกฤติครั้งที่ 1, ภาวะคลี่คลายครั้งที่ 1, การพัฒนาเหตุการณ์ครั้งที่ 2, ภาวะวิกฤติครั้งที่ 2, ภาวะคลี่คลายครั้งที่ 2, การยุติเรื่องราว มีภาพยนตร์ในรูปแบบนี้จำนวน 2 เรื่อง ได้แก่ Soul และ Buzz Lightyear

โครงสร้างในรูปแบบนี้ใช้ลำดับภาพการณตามสูตรการเล่าเรื่อง แต่เมื่อคลี่คลายปัญหา ผ่านภาวะวิกฤติได้แล้ว ภาพยนตร์กลับไม่ยอมยุติเรื่องราว กลับพัฒนาเหตุการณ์ครั้งที่ 2 ขึ้นมาใหม่ และนำเรื่องไปสู่ความขัดแย้งหรือเป้าหมายใหม่อีกครั้ง เมื่อคลี่คลายภาวะวิกฤติในครั้งที่ 2 ได้แล้วนั่นเอง ภาพยนตร์จึงยอมเข้าสู่การยุติเรื่องราวเพื่อจบเรื่องราวทั้งหมดลง

ภาพยนตร์เรื่อง Soul เริ่มเรื่องด้วยโจพระเอกของเรื่องมีโอกาที่จะร่วมแสดงคอนเสิร์ตกับนักดนตรีชื่อดัง เขาดีใจมากจนเดินตกท่อและเสียชีวิต ในโลกวิญญาณโจได้รู้ว่ามีวิธีที่จะกลับไปเข้าร่างของเขาได้ เขาจึงทำทุกวิถีทางที่จะกลับเข้าร่างเพื่อไปแสดงคอนเสิร์ตที่เขาใฝ่ฝันมาทั้งชีวิต และเมื่อโจเอาชนะอุปสรรคทั้งหลายจนสามารถกลับเข้าร่างได้สำเร็จ ภาวะวิกฤติของเรื่องก็บรรลุลผล และเข้าสู่ภาวะคลี่คลายที่โจรู้สึกว่างเปล่า ความรู้สึกนี้เกิดขึ้นเพราะโจทั้งเพื่อนคนหนึ่งเอาไว้ในโลกวิญญาณ ลึกลงไปในใจเขาจึงรู้สึกผิด ด้วยปมของเรื่องที่ยังคลี่คลายไม่หมด ภาพยนตร์จึงได้พัฒนาเหตุการณ์ครั้งที่ 2 ขึ้นมา เพื่อนำโจกลับไปสู่ภาวะวิกฤติอีกครั้ง โดยครั้งที่ 2 นี้โจต้องหาวิธีให้เพื่อนรักของเขาได้ไปเกิด และเมื่อภาวะวิกฤติครั้งที่ 2 สำเร็จลุล่วงไปแล้ว ภาพยนตร์ก็แสดงภาวะคลี่คลาย และเข้าสู่การยุติเรื่องราวด้วยการให้โอกาสโจกลับไปใช้ชีวิตบนโลกมนุษย์อีกครั้งหนึ่ง เป็นการจบเรื่องราวทั้งหมดของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Soul

Buzz Lightyear เริ่มเรื่องด้วยการให้ข้อมูลว่า พระเอกอยู่ในยานที่กำลังเดินทางสำรวจอวกาศ และได้ลงจอดที่ดาวที่ยังไม่ถูกสำรวจดวงหนึ่ง เกิดอุบัติเหตุขณะนำยานขึ้นบินทำให้แท่งเชื้อเพลิงหลักของยานเสียหาย ลูกเรือทั้งหมดจึงต้องใช้ชีวิตบนดาวดวงนี้ โดยที่บัซ ไลท์เยียร์พระเอกของเรื่องหาทางสร้างแท่งเชื้อเพลิงขึ้นมาใหม่ จากนั้นก็พัฒนาเหตุการณ์ไปเรื่อยๆ จนในที่สุดบัซก็สร้างแท่งเชื้อเพลิงแบบไฮเปอร์สปีด (Hyper Speed) ได้สำเร็จ เมื่อเป้าหมายหลักของตัวละครบรรลุลผลแล้ว นั่นคือภาวะวิกฤติของเรื่องได้ถูกแก้ไขแล้ว ภาพยนตร์เข้าสู่ภาวะคลี่คลายด้วยการแสดงความยินดีกับความสำเร็จของบัซ ก่อนที่บัซจะบินกลับลงมา ยังพื้นดาว แต่เมื่อกลับมาถึงภาคพื้น บัซกลับพบว่ามีความเปลี่ยนแปลงไป เขาก็ได้พบกับอิชซี และ

จุดนี้เองที่ภาพยนตร์ได้เข้าสู่การพัฒนาเหตุการณ์ครั้งที่ 2 ซึ่งเล่าเรื่องราวการรุกรานของซ็อกและบริวารที่ชั่วร้าย ซ็อกจับตัวบ๊ชไปได้ ทำให้ซ็อกซึ่งต้องตามไปช่วยเป้าหมายหลักของเรื่องจึงเป็นการที่ทีมพระเอกต้องเอาตัวรอดจากซ็อกออกมาให้ได้ เมื่อถึงภาวะวิกฤติบ๊ช โลท์เยียร์ก็สามารถกำจัดซ็อกได้สำเร็จและช่วยอิซซึกับเพื่อนๆ กลับคืนสู่ดาวเคราะห์ได้อย่างปลอดภัย นั่นคือภาวะวิกฤติครั้งที่ 2 ได้ถูกแก้ไขแล้ว ภาวะคลี่คลายครั้งที่ 2 ก็แสดงภาพที่พวกเขาออกจากยานมาสู่อวกาศอย่างมีความสุขและเข้าสู่การยุติเรื่องราวด้วยการที่ผู้การฯ คนใหม่จัดตั้งหน่วยสำรวจอวกาศ Space Rangers ขึ้นมาอีกครั้ง โดยให้บ๊ชเป็นหัวหน้าและมีอิซซึกับเพื่อนๆ เป็นสมาชิกในทีม

ภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่องมีการเล่าเรื่องซ้อนกัน 2 ครั้ง เพราะตัวละครหลักมีเป้าหมายที่แตกต่างกันในช่วงวิกฤติที่ 1 และวิกฤติที่ 2 แต่อย่างไรก็ตาม การพัฒนาเหตุการณ์ครั้งที่ 2 นั้นก็เป็นเรื่องราวที่สืบเนื่องมาจากเนื้อเรื่องในช่วงแรกทั้งสิ้น เช่นในเรื่อง Soul ช่วงแรกพูดถึงการที่โจต้องแย่งชิงทุกอย่างเพื่อมาเกิด แต่เมื่อเขาได้ทุกอย่างแล้ว เขากลับไม่มีความสุข เขาจึงกลับไปช่วยเหลือนเพื่อนที่เขาทิ้งไปให้ได้กลับมาเกิด ภาวะวิกฤติครั้งที่ 2 ก็คือบปปัญหาที่สืบเนื่องมาจากวิกฤติครั้งที่ 1 เช่นเดียวกับเรื่อง Buzz Lightyear ซ็อกมารุกรานดาวดวงนี้ก็เพราะต้องการแย่งแท่งเชื้อเพลิงไฮเปอร์สปีดไปจากบ๊ช ซึ่งบ๊ชได้ทดลองสร้างเชื้อเพลิงจนประสบความสำเร็จในช่วงภาวะวิกฤติครั้งที่ 1 แม้จะมีการใช้ภาวะวิกฤติ 2 ครั้ง แต่เนื้อเรื่องในทั้ง 2 ช่วงก็ยังต่อเนื่องกัน ส่วนเหตุผลที่ภาพยนตร์ต้องพัฒนาเหตุการณ์ครั้งที่ 2 เพิ่มเข้ามา ก็เพื่อที่จะสร้างตรรกะหรือเหตุผลมารองรับว่าทำไมตัวละครจึงต้องพาตัวเองเข้าไปสู่ภาวะวิกฤติครั้งที่ 2 นั่นเอง

รูปแบบที่ 6 มีการใช้ภาวะการณ์จำนวน 9 ภาวะการณ์

ภาพยนตร์การ์ตูนในรูปแบบนี้ ดำเนินเรื่องด้วยการใช้ 9 ภาวะการณ์ ได้แก่ การเริ่มเรื่องครั้งที่ 1, การเริ่มเรื่องครั้งที่ 2, การพัฒนาเหตุการณ์ครั้งที่ 1, ภาวะวิกฤติครั้งที่ 1, ภาวะคลี่คลายครั้งที่ 1, การพัฒนาเหตุการณ์ครั้งที่ 2, ภาวะวิกฤติครั้งที่ 2, ภาวะคลี่คลายครั้งที่ 2, การยุติเรื่องราว มีภาพยนตร์ในรูปแบบนี้เพียงหนึ่งเรื่อง ได้แก่ Monster University

ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้มีภาวะการเริ่มเรื่อง 2 ครั้งเนื่องจาก การเริ่มเรื่องครั้งที่ 1 จะเล่าเรื่องราวของไม้ค้อนเต๋กว่าเหตุใดเขาจึงไฝฝั่นอยากจะเป็นนักหลอน จากนั้นภาพยนตร์ก็ตัดผ่านเวลาไปอีกหลายปี แล้วเริ่มต้นภาวะการณืใหม่ด้วยการเล่าเรื่องของไม้ค้อนเหมือนเดิม แต่เป็นไม้ค้อนที่เติบโตขึ้นมาแล้ว และสอบเข้าเรียนในมหาวิทยาลัยที่เขาไฝฝั่นเอาไว้ได้ ภาวะการณืใหม่นี้จึงต้องนับว่าเป็นภาวะการเริ่มเรื่องครั้งที่ 2 เนื่องจากการเริ่มต้นเล่าเรื่องใหม่ ให้ข้อมูลใหม่ แม้จะเล่าถึงตัวละครตัวเดิม แต่ก็คนละช่วงเวลากัน ภาพยนตร์เรื่องนี้จึงมีภาวะการเริ่มเรื่อง 2 ครั้ง (ลักษณะเดียวกับเรื่อง Brave) เมื่อวางเนื้อหาในช่วงการเริ่มเรื่องเอาไว้ดีแล้ว ภาพยนตร์ก็เข้าสู่การพัฒนาเหตุการณ์ครั้งที่ 1 ด้วยการผูกปมขัดแย้งให้ไม้ค้อนและซัลลีถูกไล่ออกจากคณะเขย่าขวัญ แต่มีเงื่อนไขว่า หากพวกเขาสามารถเป็นแชมป์ในรายการแข่งขันเกมซูได้ พวกเขาจะได้สิทธิ์กลับเข้าไปเรียนในคณะเขย่าขวัญ เงื่อนไขนี้ทำให้เกิดเป้าหมายหลักของเรื่องขึ้นมา และเหตุการณ์ต่อจากนี้ในภาพยนตร์ ก็จะเล่าถึงการแข่งขันเกมซูทั้ง 4 เกม และในเกมนสุดท้ายภาพยนตร์ก็เข้าสู่ภาวะวิกฤติ เพราะเป็นสถานการณ์ที่จะตัดสินว่า เป้าหมายหลักของตัวละครจะสัมฤทธิ์ผลหรือไม่ และเมื่อทีมของไม้ค้อนและซัลลีเอาชนะคู่ต่อสู้ในเกมนสุดท้ายจนคว้าแชมป์มาได้ ภาวะวิกฤติของเรื่องก็ถูกแก้ไข และเข้าสู่ภาวะคลี่คลายด้วยการให้ตัวละครทั้งหลายได้แสดงความคิดเห็นอย่างชื่นมื่น

ภาพยนตร์ได้เข้าสู่ภาวะการพัฒนาเหตุการณ์ครั้งที่ 2 เมื่อไม้ค้อนจับได้ว่าซัลลีโกงการแข่งขันเพื่อทำให้ทีมของพวกเขาเป็นแชมป์ ไม้ค้อนไม่ได้เสียใจเรื่องแพ้หรือชนะ แต่ไม้ค้อนเสียใจว่าแม้แต่ซัลลียังไม่เชื่อมั่นว่าเขาจะสามารถเป็นนักหลอนได้ เพื่อพิสูจน์ตัวเอง ไม้ค้อนจึงแอบไปยังห้องแล็บของมหาวิทยาลัยเพื่อใช้ประตูดิจิทัลไปยังโลกมนุษย์ ภาพยนตร์จึงเข้าสู่ภาวะวิกฤติครั้งที่ 2 ซัลลีรีบเข้าประตูดิจิทัลไปช่วยไม้ค้อน ทั้งไม้ค้อนและซัลลีต่างก็เจอกับอุปสรรคมากมายก่อนที่จะสุดท้ายทั้งสองคนจะช่วยกันหาทางกลับสู่โลกมอนสเตอร์ได้สำเร็จ เมื่อพวกเขากลับบ้านได้อย่างปลอดภัยแล้ว ก็เข้าสู่ภาวะคลี่คลายที่ตัวละครทุกตัวปลอดภัยและเริ่มรู้สึกโล่งใจขึ้นมาบ้าง จากนั้นภาพยนตร์ก็ตัดเข้าสู่ภาวะการยุติเรื่องราว โดยไม้ค้อนและซัลลีถูกไล่ออกจากมหาวิทยาลัย

แต่พวกเขาก็ไปสมัครงานกับบริษัทรับจ้างหลอน ใต้เต้าขึ้นไปเรื่อยๆ จนในที่สุดซลลี่ก็กลายเป็นนักหลอนที่มีชื่อเสียง โดยมีไมค์เป็นผู้ช่วยประจำตัว

รูปแบบที่ 7 มีการใช้ภาวะการณจำนวน 10 ภาวะการณ

ภาพยนตร์การ์ตูนในรูปแบบนี้ ดำเนินเรื่องด้วยการใช้ 10 ภาวะการณ ได้แก่ การเริ่มเรื่อง, การพัฒนาเหตุการณ์ครั้งที่ 1, ภาวะวิกฤติครั้งที่ 1, ภาวะคลี่คลายครั้งที่ 1, การพัฒนาเหตุการณ์ครั้งที่ 2, ภาวะวิกฤติครั้งที่ 2, ภาวะคลี่คลายครั้งที่ 2, ภาวะวิกฤติครั้งที่ 3, ภาวะคลี่คลายครั้งที่ 3, การยุติเรื่องราว มีภาพยนตร์ในรูปแบบที่ 7 นี้เพียงหนึ่งเรื่อง คือ Toy Story 4

ภาพยนตร์เริ่มด้วยการนำเสนอข้อมูลพื้นฐานเช่นเดียวกับภาพยนตร์เรื่องอื่นๆ ของพิกซาร์ สำหรับ Toy Story 4 ได้ให้ข้อมูลว่า บอนนี่สร้างของเล่นชิ้นใหม่ขึ้นมา จากเศษขยะ เธอตั้งชื่อของเล่นนี้ว่า ฟ็อกกี้ และเธอก็รักของเล่นชิ้นนี้มาก จากนั้นภาพยนตร์ก็เข้าสู่ภาวะการพัฒนาเหตุการณ์ครั้งที่ 1 ด้วยการสร้างเรื่องให้ครอบครัวของบอนนี่ออกไปเที่ยวด้วยรถบ้านพร้อมกับของเล่นทั้งหมดของบอนนี่ ระหว่างทางฟ็อกกี้ก็ยังคิดว่าตัวเองเป็นขยะไม่ใช่ของเล่น ก็กระโดดออกจากรถไปเสียตัวๆ ทำให้วู้ดดี้ต้องกระโดดตามไปช่วย ฉากนี้จึงเกิดเป้าหมายหลักของเรื่องขึ้นมา นั่นคือการช่วยเหลือฟ็อกกี้กลับบ้านให้ได้ วู้ดดี้ตามหาตัวฟ็อกกี้ได้ไม่ยาก แต่เมื่อวู้ดดี้พาฟ็อกกี้กลับมาจนถึงลานจอดรถ วู้ดดี้บังเอิญหันไปเจอโคมโไฟของโบว์ (ของเล่นชิ้นหนึ่งที่เคยอยู่บ้านแอนดี้ และในเรื่องผูกไว้ให้เป็นคนรักของวู้ดดี้ด้วย) วู้ดดี้พาฟ็อกกี้เข้าไปในบ้านขายของเก่าซึ่งมีโคมโไฟโบว์โชว์อยู่หน้าร้าน พวกเขาได้พบกับแก๊บบี้ ตุ๊กตาเด็กผู้หญิงที่กลองเสียงซารูต เธอจับตัววู้ดดี้เอาไว้เพื่อฝ่าเอากลองเสียง แนนอนว่าวู้ดดี้ไม่ยอมแต่แก๊บบี้จับตัวฟ็อกกี้ไว้เป็นตัวประกัน จึงเกิดการต่อสู้ การแย่งชิงมากมาย เนื้อเรื่องระหว่างนี้ วู้ดดี้ได้พบกับโบว์อีกครั้ง และโบว์นี่เองที่ช่วยวู้ดดี้ชิงตัวฟ็อกกี้กลับมา แม้จะไม่สำเร็จก็ตาม

ภาพยนตร์เข้าสู่ภาวะวิกฤติเมื่อวู้ดดี้ยอมมอบกลองเสียงให้กับแก๊บบี้เพื่อแลกกับตัวฟ็อกกี้ นี่จึงทำให้เป้าหมายหลักของเรื่องได้รับการแก้ไข และในภาวะคลี่คลายครั้งที่ 1 วู้ดดี้ก็พาฟ็อกกี้กลับไปเจอกับบอนนี่ได้สำเร็จ แต่ในขณะที่กำลังจะ

ออกไปจากร้านขายของเก่านั้น วู้ดดี้ได้เห็นว่าแก๊บบี้ที่กลองเสียงไซ้ได้ปกติแล้ว กลับถูกปฏิเสธจากเด็กผู้หญิง ทำให้แก๊บบี้ฝันสลาย วู้ดดี้จึงยอมทิ้งบอนนี่แล้วกลับไปหาแก๊บบี้ ส่วนฟ็อกก็กลับไปขึ้นรถบ้านกับบอนนี่ เป็นการจบประเด็นเรื่องฟ็อกก็อย่างสมบูรณ์ ฟ็อกก็จะมีผลต่อการดำเนินเรื่องในส่วนที่เหลืออีก

วู้ดดี้ตั้งใจจะช่วยแก๊บบี้หาเจ้าของให้ได้โดยมีโบว์ตามมาสืบหาอีกแรง และฉากนี้ทำให้เกิดเป้าหมายใหม่ของเรื่องขึ้นมา คือการหาเจ้าของให้แก๊บบี้ เหตุการณ์ช่วงนี้จึงเป็นภาวะการพัฒนาเหตุการณ์ครั้งที่ 2 วู้ดดี้เสนอให้แก๊บบี้ไปอยู่กับบอนนี่ด้วยกัน แก๊บบี้ก็ยอมรับข้อเสนอของวู้ดดี้ พวกเขาจึงวางแผนเพื่อหนีออกจากร้านขายของเก่าโดยไม่ให้นุชย์จับได้ แต่ระหว่างทางที่จะไปหารถบ้านของบอนนี่ แก๊บบี้ได้เจอกับเด็กหญิงคนหนึ่งที่กำลังร้องไห้อยู่ลำพังในสวนสนุกเพราะเธอพลัดหลงกับพ่อแม่ แก๊บบี้รู้สึกขึ้นมาในทันทีว่าเธออยากจะปลอบประโลมเด็กหญิงคนนั้นให้หายเสียขวัญ นี่จึงกลายเป็นภาวะวิกฤติครั้งที่ 2 วู้ดดี้กับโบว์ช่วยให้เด็กหญิงได้เจอกับแก๊บบี้ ทำให้แก๊บบี้ได้เป็นของเล่นที่มีเจ้าของเป็นครั้งแรกในชีวิตของเธอ ภาวะวิกฤติครั้งที่ 2 ของเรื่องก็ได้รับการแก้ไข ภาพยนตร์เข้าสู่ภาวะคลี่คลายครั้งที่ 2 ด้วยการให้เห็นว่าเด็กหญิงที่หลงทางคนนั้นได้เจอกับพ่อแม่ พวกเขากลับบ้านพร้อมกับแก๊บบี้ในอ้อมกอด และหลังจากเหตุการณ์นี้เรื่องราวของแก๊บบี้ก็จบลง และจะไม่มีผลใดๆ กับเนื้อเรื่องอีก

เรื่องของฟ็อกก็จบลงไปด้วยดีแล้ว เรื่องของแก๊บบี้ก็จบลงไปด้วยดีแล้ว แต่ยังคงเหลือการพา วู้ดดี้กลับไปหาบอนนี่อย่างปลอดภัย นี่จึงกลายเป็นภาวะวิกฤติครั้งที่ 3 ของเรื่อง วู้ดดี้ได้นัดแนะกับบ๊ช โลท์เฮียร์ว่า ให้หาลูกพ่อของบอนนี่ขึ้นรถบ้านเข้าไปที่ม้าหมุนในสวนสนุก ดังนั้นเมื่อช่วยเหลือแก๊บบี้ได้แล้ว วู้ดดี้กับโบว์ก็ยังคงต้องเดินทางไปให้ถึงม้าหมุนที่เป็นจุดนัดพบ เมื่อทุกคนผ่านอุปสรรคจนไปถึงจุดนัดพบได้แล้ว วู้ดดี้ก็สามารถกลับไปขึ้นรถบ้านของบอนนี่ได้อย่างปลอดภัย แต่โบว์ไม่ยอมกลับไปด้วย วู้ดดี้เลือกที่จะอยู่กับโบว์ แม้ว่าวู้ดดี้จะไม่ได้กลับไปหาบอนนี่ แต่ก็นับได้ว่าเป้าหมายหลักของเรื่องได้บรรลุผลแล้ว ภาวะวิกฤติครั้งที่ 3 จึงจบลงด้วยดี และเข้าสู่ภาวะคลี่คลายด้วยการให้ของเล่นทุกชิ้นได้มาเจอกับโบว์อีกครั้งพร้อมกับการร่ำลาก่อนที่รถบ้านของบอนนี่จะขับออกจากสวนสนุกไป

ภาวการณ์ที่ 10 ซึ่งเป็นภาวการณ์สุดท้าย ภาพยนตร์ได้เข้าสู่การยุติเรื่องราว โดยให้ผู้ชมได้เห็นว่า วู้ดดี้กับโบว์มีความสุขมาก แม้ว่าวู้ดดี้จะไม่เคยต้องเป็นของเล่นที่ไม่มีเจ้าของมาก่อน แต่การได้อยู่กับโบว์และคอยช่วยเหลือเหล่าของเล่นหลงทางให้ได้มีเจ้าของก็ทำให้ทั้งสองคนมีความสุข ทางด้านบอนนี่นั้นเธอไปโรงเรียนตามปกติ และในวันหนึ่งเธอก็มีของเล่นชิ้นใหม่กลับมาบ้านเป็นพ็อกกี้ผู้หญิง และดูเหมือนว่าพ็อกกี้ชายจะชอบพ็อกกี้คนใหม่เสียด้วย

การวิเคราะห์โครงสร้างการดำเนินเรื่องทั้งทางคติชนวิทยาและสื่อสารมวลชน โดยทั่วไปนั้นมักจะไม่มี การประเมินคุณค่าโครงสร้างการดำเนินเรื่องว่าโครงสร้างแบบใดดีกว่าแบบใด จะเป็นเพียงแต่ค้นหาโครงสร้างการดำเนินเรื่องของนิทาน หรือภาพยนตร์แต่ละเรื่องเท่านั้นว่ามีลักษณะการดำเนินเรื่องเช่นไร อย่างไรก็ตามผลการวิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชันของพิกซาร์ทั้ง 27 เรื่อง ก็พอทำให้มองเห็นลักษณะร่วมกันบางประการที่พิกซาร์ใช้ในแต่ละภาวการณ์ของการดำเนินเรื่อง ดังนี้

ภาวการณ์เริ่มเรื่อง เป็นภาวการณ์ที่เน้นการให้ข้อมูลพื้นฐานของภาพยนตร์ เช่น ภูมิหลังตัวละคร โลกที่ตัวละครอยู่อาศัย (World Setting)

ภาวะการพัฒนาเหตุการณ์ เป็นภาวการณ์ที่เปิดเผยเป้าหมายหลักของเรื่อง หรือปมขัดแย้งหลักของเรื่อง ตัวละครจะเดินเรื่องไปสู่การบรรลุเป้าหมายหลัก หรือเพื่อแก้ไขปมขัดแย้งหลัก

ภาวะวิกฤติ เป็นการต่อสู้ของตัวละครเพื่อที่จะบรรลุเป้าหมายหลัก หรือแก้ไขปมขัดแย้งหลัก

ภาวะคลี่คลาย เป็นช่วงเวลาต่อเนื่องจากปมขัดแย้งหลักที่ถูกแก้ไขแล้ว ภาวการณ์จะช่วยคลายความรู้สึกตึงเครียดของตัวละคร (รวมถึงผู้ชม) หลังจากที่ต้องสู้ อย่างเหน็ดเหนื่อยในการแก้ไขวิกฤติของเรื่อง

ภาวะการยุติเรื่องราว ตัวละครจะกลับมาสู่ภาวะแห่งความสงบสุขอีกครั้งหนึ่ง เป็นการส่งท้ายเรื่องราว

อภิปรายผล

อุษณา สุขเสมา (2558) ได้ทำวิจัยเรื่อง “อัตลักษณ์และการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชันของพิกซาร์สตูดิโอ” ซึ่งเป็นงานวิจัยที่ใกล้เคียงกับงานวิจัยในบทความนี้ อุษณาได้ศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชันของพิกซาร์ที่ออกฉายตั้งแต่ปี 1995 จนถึงปี 2013 ซึ่งเป็นปีที่อุษณาทำวิจัยเรื่องนี้ มีผลงานแอนิเมชันของพิกซาร์ทั้งหมด 14 เรื่อง ได้แก่ Toy Story (1995), A Bug's Life (1998), Toy Story 2 (1999), Monster Inc. (2001), Finding Nemo (2003), The Incredibles (2004), Cars (2006), Ratatouille (2007), Wall-E (2008), Up (2009), Toy Story 3 (2010), Cars 2 (2011), Brave (2012), Monster University (2013)

กระบวนการวิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชันของอุษณานั้นใช้แนวคิด “การวิเคราะห์องค์ประกอบของการเล่าเรื่อง” เป็นแนวคิดหลัก ซึ่งมีองค์ประกอบที่ต้องวิเคราะห์ 6 องค์ประกอบ ได้แก่ ตัวละคร โครงเรื่อง แก่นเรื่อง ฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก และปมขัดแย้ง ส่วนงานวิจัยในบทความนี้จะเน้นไปที่โครงสร้างการดำเนินเรื่องของภาพยนตร์เป็นหลัก จุดเน้นในการวิเคราะห์ของงานสองชิ้นนี้จึงแตกต่างกัน และแน่นอนว่าผลการวิจัยที่ได้ออกมาจะย่อมแตกต่างกันตามแนวคิดที่นำมาใช้เป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์ อย่างไรก็ตามแนวคิดการวิเคราะห์องค์ประกอบการเล่าเรื่องในงานของอุษณา มีองค์ประกอบหนึ่งที่ใกล้เคียงกับงานวิจัยในบทความนี้มาก คือ องค์ประกอบด้านโครงเรื่อง

งานวิจัยของอุษณาไม่ได้อธิบายเอาไว้ว่า มีวิธีในการวิเคราะห์โครงเรื่องอย่างไร แต่ในผลการวิจัยมีการนำเสนอเรื่องย่อของภาพยนตร์แอนิเมชันแต่ละเรื่องเอาไว้ จากนั้นก็สรุปผลการวิเคราะห์โครงเรื่องเอาไว้ว่า “โครงเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชันของพิกซาร์นั้น จะประกอบด้วยช่วงชีวิตสุข ทุกข์ เผชิญปัญหา แก้ปัญหา และจบลงอย่างมีความสุขของเหล่าตัวละคร แม้ในบางเรื่องจะจบอย่างที่ไม่ได้คาดหวัง มีมุมที่ตัวละครต้องเสียสละไปบ้าง แต่เรื่องก็เลือกดำเนินจบในทางที่ดีที่สุดและเป็นจริงที่สุด เพื่อบอกกล่าวว่ายุคท้ายชีวิตก็จำเป็นต้องเดินต่อไป และเติบโตขึ้นหลังจากผ่านเหตุการณ์วุ่นวายเหล่านั้น” (อุษณา สุขเสมา, 2558)

งานของอุษณานั้นจะเน้นไปที่ “แนวคิดในการเล่าเรื่อง” ว่ามีการเล่าเรื่องที่สะท้อนถึงความเป็นจริงของชีวิต ที่มีทั้งสุขและทุกข์ มีการเรียนรู้ มีปัญหาและอุปสรรคที่ต้องฟันฝ่า และได้เติบโตขึ้นหลังจากเอาชนะปัญหาทั้งหลายเหล่านั้นได้แล้ว อุษณายังได้ตั้งข้อสังเกตเพิ่มเติมอีกว่า ตอนจบของเรื่องจะจบแบบมีความสุขบนพื้นฐานของความจริง กล่าวคือพิภพชำระใช้โครงเรื่องที่สะท้อนวิถีชีวิตของมนุษย์ที่อยู่บนพื้นฐานความเป็นจริง เพื่อให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกร่วมและเข้าถึงตัวละครได้ง่ายขึ้น แต่งานวิจัยในบทความนี้ของสัมฤทธิ์นั้น ไม่เน้นวิเคราะห์แนวคิดในการเล่าเรื่อง แต่จะเน้นไปที่ลำดับการเล่าเรื่องเป็นสำคัญ ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้นำแนวคิดเรื่อง “ภาวการณ์ 5 ชั้น” ของกาญจนา แก้วเทพ มาใช้เป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์โครงสร้างการดำเนินเรื่อง ซึ่งการวิเคราะห์ลักษณะนี้ ผู้วิจัยได้แนวทางการวิเคราะห์มาจากงานวิจัยเรื่อง “โครงสร้างการดำเนินเรื่องและสัญลักษณ์ในภาพยนตร์การ์ตูนไทย” ของสัมฤทธิ์ ภูงลี (2560)

สัมฤทธิ์ได้ศึกษาโครงสร้างการดำเนินเรื่องของภาพยนตร์การ์ตูนขนาดยาวของไทยที่เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ จำนวน 8 เรื่อง ได้แก่ สุดสาคร, ก้านกล้วย, ก้านกล้วย 2, พระพุทธเจ้า, นาค, ยักษ์, เอคโค จีวัก้องโลก, และพระมหาชนก ซึ่งกระบวนการวิเคราะห์โครงสร้างได้ใช้แนวคิดภาวการณ์ 5 ชั้น ของกาญจนา แก้วเทพ เป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์ ผลการวิจัยพบว่า ภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง 8 เรื่อง นั้น มีโครงสร้างการดำเนินเรื่องที่สามารถแบ่งได้เป็น 4 รูปแบบ ได้แก่ โครงสร้างรูปตัววี (V) พบในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง สุดสาคร, ก้านกล้วย, และพระพุทธเจ้า โครงสร้างรูปตัวเอ็มใหญ่ (M) พบในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ก้านกล้วย 2, และพระมหาชนก โครงสร้างรูปตัวเอ็มเล็ก (m) พบในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง นาค และเอคโค จีวัก้องโลก โครงสร้างรูปตัวเอ็น (N) พบในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ยักษ์ (สัมฤทธิ์ ภูงลี, 2560)

งานวิจัยของสัมฤทธิ์นั้น วิเคราะห์โครงสร้างการดำเนินเรื่องด้วยภาวการณ์ 5 ชั้น แต่สรุปผลการวิจัยออกมาเป็นกราฟโครงสร้างใน 4 รูปแบบดังกล่าว นั้นเพราะว่าเมื่อได้ลำดับภาวการณ์ในการดำเนินเรื่องของภาพยนตร์การ์ตูนแต่ละเรื่องแล้ว

สัมฤทธิ์จะนำโครงสร้างเหล่านั้นไปทำให้อยู่ในรูปของกราฟโครงสร้างการดำเนินเรื่องตามแนวคิดของกุสตาฟ เฟอร์เท็ก ที่ได้เสนอแนวคิดที่ว่า ลำดับภาวะการณ์ของภาพยนตร์โดยทั่วไปนั้นจะมีโครงสร้างเป็นกราฟแบบตัววี (V) คำว่า ซึ่งกราฟโครงสร้างฯ นี้เกิดจากความสัมพันธ์เชิงตัวเลขระหว่าง เวลาที่เกิดพฤติกรรมหลักในภาพยนตร์และค่าภาวะการณ์ โดยที่ค่าภาวะการณ์นี้เป็นตัวเลขสมมุติที่สมมุติให้ ภาวะการณ์เริ่มเรื่องมีค่าเป็นศูนย์ ภาวะการณ์วิกฤติมีค่าเป็น 10 และภาวะการณ์ยุติเรื่องราวมีค่าเป็นศูนย์อีกครั้ง เมื่อนำลำดับภาวะการณ์ของภาพยนตร์แอนิเมชันของไทยทั้ง 8 เรื่องไปสร้างเป็นกราฟโครงสร้างฯ ตามแนวคิดของกุสตาฟ ปรากฏว่านอกจากกราฟรูปตัววีคำว่าที่เป็นโครงสร้างมาตรฐานตามแนวคิดของกุสตาฟแล้วนั้น ยังเกิดกราฟโครงสร้างฯ รูปแบบอื่น ๆ ขึ้นมาอีก 3 รูปแบบคือ กราฟโครงสร้างรูปตัวเอ็มใหญ่ (M), กราฟโครงสร้างรูปตัวเอ็มเล็ก (m), และกราฟโครงสร้างรูปตัวเอ็น (N)

งานวิจัยโครงสร้างการดำเนินเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชันของพิภพในบทความนี้นั้น ภาพยนตร์ทุกเรื่องของพิภพทั้ง 27 เรื่อง เมื่อวิเคราะห์และจัดลำดับภาวะการณ์เรียบร้อยแล้ว ทุกเรื่องย่อมนำไปจัดทำเป็นกราฟโครงสร้างได้ทั้งสิ้น เช่น Toy Story ภาคแรกมี 5 ภาวะการณ์ตามสูตรมาตรฐาน เมื่อทำเป็นกราฟโครงสร้างการดำเนินเรื่อง จะได้กราฟโครงสร้างรูปตัววี (V) หากนำภาพยนตร์การ์ตูนของพิภพทั้ง 27 เรื่องมาจัดทำเป็นกราฟจะได้ผลดังนี้ กราฟโครงสร้างรูปตัววี (V) มีจำนวน 14 เรื่อง ได้แก่ Toy Story, A Bugs Life, Finding Nemo, Car, Ratatouille, Toy Story 3, Inside Out, The Good Dinosaur, Car 3, Incredible 2, Onward, Luca, Turning Red, Elemental โครงสร้างรูปตัวเอ็มเล็ก (m) มีจำนวน 7 เรื่อง ได้แก่ Toy Story 2, Monster Inc., The Incredibles, Wall-E, Up, Finding Dory, และ Coco โครงสร้างรูปตัวเอ็มใหญ่ (M) มีจำนวน 2 เรื่อง ได้แก่ Soul, และ Buzz Lightyear โครงสร้างรูปตัวเอ็น (N) นั้น ไม่ปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชันของพิภพ แต่ปรากฏรูปแบบกราฟโครงสร้างฯ แบบใหม่ขึ้นมานั้นคือ กราฟโครงสร้างรูปตัวดับเบิลยู (W) ซึ่งประกอบด้วยภาวะการณ์มากถึง 10 ภาวะการณ์ ได้แก่ Toy Story 4

งานวิจัยนี้จึงทำให้เราได้กราฟโครงสร้างการดำเนินเรื่องในภาพยนตร์การ์ตูนของพิกซาร์ที่แตกต่างกัน 4 รูปแบบ ได้แก่ โครงสร้างรูปตัววี (V), โครงสร้างรูปตัวเอ็มเล็ก (m), โครงสร้างรูปตัวเอ็มใหญ่ (M), และโครงสร้างรูปตัวดับเบิลยู (W) แต่ปัญหาที่ผู้วิจัยพบก็คือ โครงสร้างทั้ง 4 รูปแบบนี้ มีภาพยนตร์จำนวน 24 เรื่อง ยังขาดภาพยนตร์การ์ตูนอีก 3 เรื่อง คือ Car 2, Brave, Monster University ที่ไม่สามารถจัดกราฟโครงสร้างฯ เข้าหมวดตัวอักษรใดได้เลย เพราะลักษณะกราฟโครงสร้างของแอนิเมชันทั้ง 3 เรื่องนี้ ไม่ใกล้เคียงกับตัวอักษรใดๆ ในภาษาอังกฤษ

Car 2 และ Brave ใช้ 6 ภาพการ์ณ จะได้กราฟโครงสร้างที่ใกล้เคียงกับกราฟรูปตัววี (V) ที่ใช้ 5 ภาพการ์ณ แต่เมื่อ Car 2 และ Brave มีภาพการ์ณการเริ่มเรื่องเพิ่มขึ้นมาเป็น 2 ครั้ง ทำให้หัวกราฟมีเส้นพุ่งขึ้นมามาหนึ่งเส้น จึงทำให้ลักษณะของกราฟโครงสร้างฯ ไม่เข้ากับอักษรใดๆ เลยในภาษาอังกฤษ ส่วน Monster University นั้นมี 9 ภาพการ์ณ กราฟโครงสร้างฯ จะมีลักษณะคล้ายตัวเอ็มใหญ่ (M) ที่ใช้ 8 ภาพการ์ณ แต่ Monster University มีการเพิ่มภาพการ์ณเริ่มเรื่องขึ้นมาเป็น 2 ครั้งเช่นเดียวกัน ทำให้บริเวณช่วงแรกของกราฟโครงสร้างฯ มีเส้นเพิ่มขึ้นมาทำให้รูปกราฟที่หน้าตาคล้ายตัวเอ็มใหญ่ (M) ผิดเพี้ยนไปและไม่เข้ากับลักษณะของอักษรตัวใดเลยในภาษาอังกฤษ

ปัญหาอีกอย่างหนึ่งของการนำเสนอด้วยกราฟโครงสร้างฯ ก็คือ จำนวนภาพการ์ณที่ไม่เท่ากัน แต่มีลักษณะของกราฟโครงสร้างฯ เป็นรูปตัวอักษรเดียวกัน เช่น A Bugs Life มีจำนวนภาพการ์ณ 4 ภาพการ์ณ ส่วน Toy Story นั้น มี 5 ภาพการ์ณ จุดที่แตกต่างกันก็คือ A Bugs Life ไม่มีภาพการ์ณคลี่คลายเหตุการณ์แต่อย่างไรก็ตามเมื่อนำข้อมูลไปจัดทำเป็นกราฟแล้ว ภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง 2 เรื่องนี้จะได้กราฟโครงสร้างรูปตัววี (V) เหมือนกัน ซึ่งลักษณะเช่นนี้ไม่ปรากฏในงานวิจัยของสัมฤทธิ์ที่วิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชันไทย งานของสัมฤทธิ์จึงสรุปโครงสร้างเป็นหมวดหมู่ตามรูปกราฟที่มีหน้าตาแตกต่างกันออกไปได้เลย แต่เมื่อนำแนวคิดเดียวกันนี้มาวิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชันของพิกซาร์กลับพบว่ากราฟโครงสร้างรูปตัววี (V) เหมือนกันแต่มีจำนวนภาพการ์ณไม่เท่ากัน ผู้วิจัยเห็นว่าไม่สมควรที่จะสรุปผลว่ามีการใช้โครงสร้างการดำเนินเรื่องแบบเดียวกัน

ประเด็นที่ผู้วิจัยต้องการจะนำเสนออีกคือ แนวคิดการวิเคราะห์โครงสร้างการดำเนินเรื่องให้อยู่ในรูปของกราฟโครงสร้างฯ นั้น ใช้ได้ดีในการวิจัยของสัมฤทธิ์ที่วิเคราะห์โครงสร้างของภาพยนตร์การ์ตูนไทยจำนวน 8 เรื่อง แต่เมื่อนำแนวคิดเดียวกันนี้มาวิเคราะห์โครงสร้างการดำเนินเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชันของพิกซาร์แล้ว แนวคิดนี้ก็กลับไม่สามารถใช้ได้ เพราะจำนวนภาพยนตร์ที่มากขึ้น ก่อให้เกิดรูปแบบโครงสร้างที่แตกต่างหลากหลายมากขึ้น ทำให้กราฟโครงสร้างของภาพยนตร์การ์ตูนบางเรื่องก็ไม่สามารถจะระบุได้ว่า มีลักษณะที่คล้ายคลึงกับตัวอักษรตัวใดในภาษาอังกฤษ และภาพยนตร์บางเรื่องมีจำนวนภาวการณ์ที่ไม่เท่ากัน แต่กลับได้กราฟโครงสร้างที่อยู่ในรูปตัวอักษรเดียวกัน ดังนั้นในบทความเรื่องนี้จึงได้สรุปโครงสร้างการดำเนินเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชันของพิกซาร์ตามจำนวนและลำดับภาวการณ์เป็นหลัก ซึ่งแบ่งได้เป็น 7 รูปแบบดังที่ได้นำเสนอเอาไว้ข้างต้น

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเชิงวิชาการ

แนวคิดในการวิเคราะห์การดำเนินเรื่องอีกแนวคิดหนึ่งเป็นของ Todorov ซึ่งได้แบ่งสภาวะการเล่าเรื่องออกเป็น 4 สภาวะ ได้แก่ สภาวะปกติ (Equilibrium), ภาวะวิกฤติ (Disruption), การแก้ไขปัญหา (Eaulizing), และสภาวะการกลับคืนสู่สภาวะสงบสุขใหม่อีกครั้ง (New Eauilibrium) (Todorov, 1997. อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2547) ผู้ที่สนใจสามารถใช้แนวคิดของ Todorov ในการวิเคราะห์โครงสร้างฯ ได้ เพื่อเปรียบเทียบว่าแนวคิดสภาวะ 4 ขั้นของ Todorov นี้ จะได้ผลลัพธ์ออกมาเหมือนหรือต่างจากแนวคิดภาวการณ์ 5 ขั้นอย่างไร นอกจากนี้ยังมีแนวคิดทางสื่อสารมวลชนอีกมาก ที่สามารถนำมาใช้ศึกษาและวิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชันของพิกซาร์ได้ เช่น การวิเคราะห์สูตร (Formula), การวิเคราะห์ Convention/Invention เป็นต้น

ข้อเสนอแนะเชิงวิชาชีพ

ประเด็นที่น่าสนใจอีกประเด็นหนึ่งคือ ความสัมพันธ์ในเชิงเศรษฐกิจ เช่น การศึกษาว่าโครงสร้างการดำเนินเรื่องในแต่ละรูปแบบนั้นมีผลต่อรายได้ หรือการได้รับรางวัลของภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ หรือไม่

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยเรื่องนี้ได้รับทุนสนับสนุนจากฝ่ายวิจัย นวัตกรรมและศิลปวัฒนธรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงในความอนุเคราะห์ของคณะกรรมการพิจารณาทุนวิจัย คณะศิลปกรรมศาสตร์ ไร่ ๓ ที่นี้

เอกสารอ้างอิง

- กาญจนา แก้วเทพ. (2547). การวิเคราะห์สื่อแนวคิดและเทคนิค. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กัจจกร หลุยยะพงศ์. (2556). ภาพยนตร์กับการประกอบสร้างสังคม ผู้คน ประวัติศาสตร์ และชาติ. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- โกมาตร จึงเสถียรทรัพย์. [ม.ป.ป.]. เรื่องเล่ากับความเป็นมนุษย์. ค้นเมื่อ 24 เมษายน 2567, จาก <https://www.taiwisdom.org/artclnchdev/prntng/chldrsng15>
- บุษบา เตชศรีสุธี. [ม.ป.ป.]. กว่าจะเป็นสตูดิโอ พิกซาร์. ใน บุษบา เตชศรีสุธี (บรรณาธิการ). *Starpic special pixar mania*. (หน้า 18-27). พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สตาร์พิกส์.
- ศิราพร ณ ถลาง. (2552). ทฤษฎีคติชนวิทยา วิธีวิทยาในการวิเคราะห์ตำนาน-นิทานพื้นบ้าน. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- สัมฤทธิ์ ภูงลี. (2560). **โครงสร้างการดำเนินเรื่องและสัญลักษณ์ในภาพยนตร์การ์ตูนไทย**. วิทยานิพนธ์ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิจัยศิลปะและวัฒนธรรม บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- อุษณา สุขเสมา. (2558). **อัตลักษณ์และการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชันของ พิกซาร์สตูดิโอ**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขา นิเทศศาสตร์และสารสนเทศ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

อัตลักษณ์ของช่างฝีมืองานหัตถศิลป์เครื่องเคลือบในย่าน
ถนนหงเต๋ียน เมืองจิ่งเต๋อเจิ้น ประเทศจีน:
ส่วนวัตกรรมการออกแบบผลงานเครื่องเคลือบสมัยใหม่
Characteristics of Ceramic Craftsmen
in Hongdian Street, Jingdezhen, China:
The Innovative Design of Modern Ceramic Works

หยาง หลิว¹

Yang Liu

ภูวษา เรืองชีวิน²

Puvasa Ruangchewin

ภรดี พันธูภากร³

Poradee Panthupakorn

¹ นักศึกษาหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต, สาขาวิชาทัศนศิลป์,
ศิลปะการออกแบบและการจัดการวัฒนธรรม, คณะศิลปกรรมศาสตร์, มหาวิทยาลัยบูรพา
Doctor of Philosophy Program in Visual Art, Faculty of Fine and Applied Arts,
Burapha University (E-mail: 524774360@qq.com)

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., สาขาวิชาทัศนศิลป์, ศิลปะการออกแบบและการจัดการวัฒนธรรม,
คณะศิลปกรรมศาสตร์, มหาวิทยาลัยบูรพา
Assistant Professor Dr., Department of Visual Art,
Faculty of Fine and Applied Arts, Burapha University
(Email: puvasa@gmail.com)

³ ศาสตราจารย์, สาขาวิชาทัศนศิลป์, ศิลปะการออกแบบและการจัดการวัฒนธรรม,
คณะศิลปกรรมศาสตร์, มหาวิทยาลัยบูรพา
Professor, Department of Visual Art, Faculty of Fine and Applied Arts,
Burapha University (E-mail: poradee@buu.ac.th)

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาอัตลักษณ์ของช่างฝีมืองานหัตถศิลป์เครื่องเคลือบในย่านถนนหงเต๋ียน 2) ศึกษาเทคนิคการสร้างสรรค์งานเครื่องเคลือบของย่านถนนหงเต๋ียน 3) ศึกษาค้นคว้าวิธีการนำเทคนิคการสร้างสรรค์งานเครื่องเคลือบของย่านถนนหงเต๋ียนบูรณาการร่วมกับนวัตกรรมการออกแบบสมัยใหม่ 4) สร้างสรรค์ผลงานเครื่องเคลือบสมัยใหม่ซึ่งนำไปสู่การส่งเสริมการเผยแพร่องค์ความรู้ทางเทคนิคและวัฒนธรรมเครื่องเคลือบของย่านถนนหงเต๋ียน การวิจัยนี้ดำเนินการศึกษาค้นคว้าด้วยวิธีวิจัยทางเอกสาร วิธีวิจัยภาคสนาม ผลการวิจัยพบว่า 1) ช่างฝีมืองานหัตถศิลป์เครื่องเคลือบในย่านถนนหงเต๋ียนมีองค์ประกอบของอัตลักษณ์เฉพาะบุคคลในด้านความหมั่นเพียร ความพิถีพิถัน ความก้าวหน้าและความมุ่งมั่น 2) เทคนิคเชิงช่างในการสร้างสรรค์งานเครื่องเคลือบของย่านถนนหงเต๋ียนสะท้อนให้เห็นในรูปแบบการแบ่งประเภทงานอย่างชัดเจน ทั้งงานวาดภาพเขียนลาย (ฮว่าปี้) เป็นการเขียนโครงเส้นบนเครื่องเคลือบขาวเนื้อเปล่าอย่างอิสระโดยมีการจัดองค์ประกอบ การลงเส้นสายลวดลาย และการจัดแสงเงา และงานเติมสี (เถียนปี้) ด้วยการเติมสีลงในช่องว่างในภาพลวดลายที่ต้องการให้มีมิติ ซึ่งจะมีการแบ่งเอกลักษณ์ด้านการจำแนกประเภทในอุตสาหกรรมที่เด่นชัด ช่างเชี่ยวชาญจะแยกประเภทงานได้เพียงประเภทเดียวเท่านั้นคือ เติมสีไม่วาด และวาดไม่เติมสี ซึ่งมีการดำเนินกิจการแบบร้านค้าขนาดเล็กเป็นหลัก 3) ระบบองค์ความรู้เกี่ยวกับแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานโดยนำเทคนิคการสร้างสรรค์งานเครื่องเคลือบของย่านถนนหงเต๋ียนบูรณาการร่วมกับนวัตกรรมการออกแบบสมัยใหม่ประกอบด้วย (1) การนำงานหัตถศิลป์ดั้งเดิมมาตีความใหม่ (2) การแสดงออกทางอารมณ์โดยบูรณาการร่วมกับวิธีการแสดงออกในศิลปะสมัยใหม่ (3) การศึกษาค้นคว้าด้านความร่วมมือข้ามพรมแดนและการบูรณาการแบบพหุสาขา 4) องค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัยยังสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ชุดผลงานเครื่องเคลือบสมัยใหม่ซึ่งมีส่วนช่วยส่งเสริมองค์ความรู้ทางเทคนิคและวัฒนธรรมเครื่องเคลือบของย่านถนนหงเต๋ียนให้เป็นที่แพร่หลายในวงกว้าง ผลักดันการพัฒนาทางนวัตกรรมและการ

สืบสานศิลปะเครื่องเคลือบดั้งเดิมในท้องถิ่น

คำสำคัญ: ย่านถนนหงเต๋ยในเมืองจิ้งเต๋อเจิ้น, ช่างฝีมือ, ผลงานเครื่องเคลือบสมัยใหม่, นวัตกรรมการออกแบบ, การสืบสานวัฒนธรรม

Abstract

The objectives of this research are: 1) to study the characteristics of Hongdian Street ceramic craftsmen; 2) to study the ceramic production skills of Hongdian Street; 3) to study the methods of integrating Hongdian Street ceramic production skills with modern design innovation; 4) to create modern ceramic works and promote the ceramic skills and culture of Hongdian Street. This research was conducted using documentary research methods, Field research methods and interdisciplinary research methods. The results show that: 1) The craftsmen of Hongdian Street ceramics have their own unique identity elements of diligence, meticulousness, progress and determination. 2) The craftsmanship techniques of Hongdian Street ceramics are clearly reflected in the classification of their work, including painting (hua pi), which involves freely drawing lines on plain white ceramics by arranging compositions, drawing patterns and shading, and adding color (tian pi), which involves filling in the gaps in the pattern to create dimension. This is a clear classification of the industry's unique identity. However, skilled craftsmen can only classify their work into one category: adding color without painting and drawing without adding color, which are mainly small shops. 3) The knowledge system acquired by integrating Hongdian Street ceramic production skills with modern design innovation is to reinterpret traditional craftsmanship, incorporate

emotional expression of modern artistic expression techniques, and explore cross-border cooperation and multidisciplinary integration; 4) Create a set of modern ceramic works, promote Hongdian ceramic skills and culture, and promote the innovative development and inheritance of traditional ceramic art.

Keywords: Jingdezhen's Hongdian Street, Craftsmen, Modern Ceramic Works, Innovative Design, Cultural Heritage

บทนำ

จิ่งเต๋อเจิ้นเป็นเมืองที่ตั้งอยู่ทางตะวันออกเฉียงเหนือของมณฑลเจียงซี ประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีน มีประวัติศาสตร์ด้านการผลิตงานเครื่องเคลือบมาอย่างยาวนาน กอปรกับมรดกทางวัฒนธรรมที่เปล่งประกายงดงาม เมืองจิ่งเต๋อเจิ้นจึงได้รับการยกย่องให้เป็น “นครหลวงแห่งศิลปะเครื่องเคลือบของแผ่นดินจีน” (Liu, 2024) ย่านถนนหงเตี้ยนเป็นย่านตรอกซอยที่ตั้งอยู่บนถนนเหลียนเซ่อฝ่งเหนือในเมืองจิ่งเต๋อเจิ้นซึ่งบูรณะฟื้นฟูจากอาคารของอดีตโรงงานผลิตเครื่องเคลือบอู่ซู่สือฉาง ถือเป็นหนึ่งในโครงการสำคัญของรัฐบาลเมืองจิ่งเต๋อเจิ้นในการส่งเสริมการก่อสร้างเขตเมืองใหม่ภายในท้องถิ่น หงเตี้ยนคือวัฒนธรรมเครื่องเคลือบประจำท้องถิ่นอันเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของเมืองจิ่งเต๋อเจิ้น ถือกำเนิดขึ้นในสมัยราชวงศ์หยวน และได้รับการพัฒนาในสมัยราชวงศ์หมิงจนกระทั่งเฟื่องฟูขึ้นในสมัยราชวงศ์ชิง หงเตี้ยนแท้จริงแล้วคือสถานที่ดำเนินงานผลิตสร้างสรรค์ศิลปะการตกแต่งบนผิวเครื่องเคลือบ ช่างฝีมือผู้รังสรรค์งานภาพวาดเขียนสีบนเครื่องเคลือบในหงเตี้ยนเรียกว่า “หงเตี้ยนเหล่า (ชาวหงเตี้ยนเก่าแก่)” ส่วนงานหัตถศิลป์วาดภาพเขียนตกแต่งเครื่องเคลือบเรียกว่า “งานหัตถศิลป์ฮั่วหาง” ในยุคสมัยสาธารณรัฐจีนหงเตี้ยนมี “แปดสหายจูซาน (珠山八友)” คณะศิลปินเลื่องชื่อเป็นตัวแทนเชิงบุคคลที่โดดเด่น กล่าวได้ว่า “หงเตี้ยน” คือร้านค้าที่มีความเชี่ยวชาญในการวาดภาพเขียนสีตกแต่งบนโครงเครื่องเคลือบขาวเนื้อเป่ล่ำด้วยเทคนิคหัตถศิลป์เครื่องเคลือบของเมืองจิ่งเต๋อเจิ้น

(Wang, 2013)

เมืองจิ้งเต๋อเจิ้นถือเป็นเมืองหลวงแห่งศิลปะเครื่องเคลือบที่มีชื่อเสียงระดับโลก งานหัตถศิลป์เครื่องเคลือบของหงเต๋ยนั้นมีชื่อเสียงในด้านการฝีมืออันวิจิตรประณีตและรูปแบบศิลปะอันเป็นเอกลักษณ์มาโดยตลอด สืบเนื่องจากการเปลี่ยนแปลงตามกาลยุคสมัย กอปรกับการพัฒนาทางสังคม ศิลปะเครื่องเคลือบสมัยใหม่แสดงให้เห็นถึงกระแสแนวโน้มด้านนวัตกรรมสร้างสรรค์และความหลากหลาย ส่งผลให้การดำเนินงานหัตถศิลป์ดั้งเดิมมาบูรณาการและพัฒนาในศิลปะการออกแบบสมัยใหม่จึงเป็นประเด็นที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง (Guan, 2023) ดังนั้น การศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับช่างฝีมืองานหัตถศิลป์เครื่องเคลือบหงเต๋ยในเมืองจิ้งเต๋อเจิ้นในเชิงลึกจึงมีความหมายอย่างมากต่อการทำความเข้าใจการพัฒนาวัฒนธรรมเครื่องเคลือบดั้งเดิมของจีนอย่างร่วมสมัย

ซึ่งงานวิจัยนี้ดำเนินการศึกษาอัตลักษณ์ของช่างฝีมืองานเครื่องเคลือบหงเต๋ยในเมืองจิ้งเต๋อเจิ้นและนวัตกรรมการออกแบบผลงานเครื่องเคลือบสมัยใหม่เชิงสร้างสรรค์ จึงเป็นเอกสารส่งเสริมการพัฒนาและการสืบสานงานหัตถศิลป์ดั้งเดิมของเมืองจิ้งเต๋อเจิ้นด้วยการบูรณาการเชิงลึกร่วมกับแนวคิดการออกแบบสุนทรียภาพร่วมสมัยในการสืบสานและการพัฒนาองค์ความรู้ทางเทคนิคหัตถศิลป์ดั้งเดิมภายใต้สังคมยุคสมัยใหม่ โดยเริ่มต้นจากการศึกษาค้นคว้าในมุมมองนวัตกรรมการออกแบบผลงานเครื่องเคลือบสมัยใหม่ สืบค้นและค้นคว้าแนวทางการดำเนินงานหัตถศิลป์เครื่องเคลือบดั้งเดิมบูรณาการร่วมกับแนวคิดการออกแบบสมัยใหม่เพื่อส่งเสริมการพัฒนาวัฒนธรรมสร้างสรรค์ในศิลปะเครื่องเคลือบ รวมถึงศึกษาวิจัยอัตลักษณ์และผลงานสร้างสรรค์สมัยใหม่ของเหล่าช่างฝีมืองานเครื่องเคลือบหงเต๋ยเพื่อส่งเสริมการเผยแพร่วัฒนธรรมเครื่องเคลือบของเมืองจิ้งเต๋อเจิ้น เพิ่มพูนความรู้ความเข้าใจที่ผู้คนมีต่อวัฒนธรรมเครื่องเคลือบดั้งเดิมของจีน ตลอดจนร่วมเป็นส่วนหนึ่งในการส่งเสริมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และความร่วมมือระหว่างประเทศในด้านศิลปะเครื่องเคลือบเรื่อยไปจนถึงการขยายอิทธิพลของศิลปะเครื่องเคลือบในระดับนานาชาติผ่านการวิจัยงานหัตถศิลป์เครื่องเคลือบหงเต๋ยของเมืองจิ้งเต๋อเจิ้น

งานวิจัยนี้ผู้วิจัยดำเนินการศึกษาค้นคว้า “วัฒนธรรมหงเตี้ยน” โดยจำแนกแนวทางการวิจัยออกเป็น 3 สายหลักซึ่งประกอบด้วยการศึกษาเกี่ยวกับ “ชาวฮว่าหง” ช่างฝีมือผู้ทำงานเกี่ยวกับศิลปะการวาดภาพตกแต่งบนงานเครื่องเคลือบ งานศิลป์ภาพวาด “ฮว่าหง” และการศึกษาค้นคว้าข้อมูลในเขตพื้นที่ “ย่านถนนหงเตี้ยน” โดยมีประเพณีนิยมท้องถิ่นและพื้นที่ย่านถนนหงเตี้ยนเป็น 2 องค์ประกอบหลักสำหรับการเริ่มต้นงานวิจัย ในด้าน “ประเพณีนิยมท้องถิ่น” ส่วนใหญ่เป็นการศึกษาและสรุปข้อมูลเกี่ยวกับอัตลักษณ์ประจำท้องถิ่นของย่านถนนหงเตี้ยน รวมถึงอัตลักษณ์และวิถีทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับงานศิลป์ภาพวาด “ฮว่าหง” และ “ชาวฮว่าหง” โดยมุ่งประเด็นไปที่การศึกษาพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานภาพวาด “ฮว่าหง” จากนั้นจึงดำเนินการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลด้วยทฤษฎีสหวิทยาการที่เกี่ยวข้อง อาทิ ทฤษฎีการออกแบบ ศาสตร์แห่งการเล่าเรื่อง (Narratology) หลักมานุษยวิทยา และจิตวิทยาการรู้คิด (Cognitive Psychology) เพื่อให้ได้มาซึ่งระบบองค์ความรู้เกี่ยวกับการสร้างสรรค์ผลงาน ก่อให้เกิดปรับปรุงพัฒนารูปแบบการสร้างสรรคผลงาน และการยกระดับประสิทธิภาพความสามารถในด้านต่าง ๆ อย่างครอบคลุม

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาอัตลักษณ์ของช่างฝีมืองานเครื่องเคลือบในย่านถนนหงเตี้ยน
2. เพื่อวิเคราะห์อัตลักษณ์ด้านเทคนิคหัตถศิลป์ในการสร้างสรรคงานเครื่องเคลือบของย่านถนนหงเตี้ยน
3. เพื่อนำเสนอวิธีการนำเทคนิคหัตถศิลป์ในการสร้างสรรคงานเครื่องเคลือบของย่านถนนหงเตี้ยนบูรณาการร่วมกับนวัตกรรมการออกแบบสมัยใหม่
4. สร้างสรรคผลงานเครื่องเคลือบสมัยใหม่ นำไปสู่การเผยแพร่องค์ความรู้เชิงทักษะและวัฒนธรรมเครื่องเคลือบของย่านถนนหงเตี้ยนให้เป็นที่แพร่หลาย

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

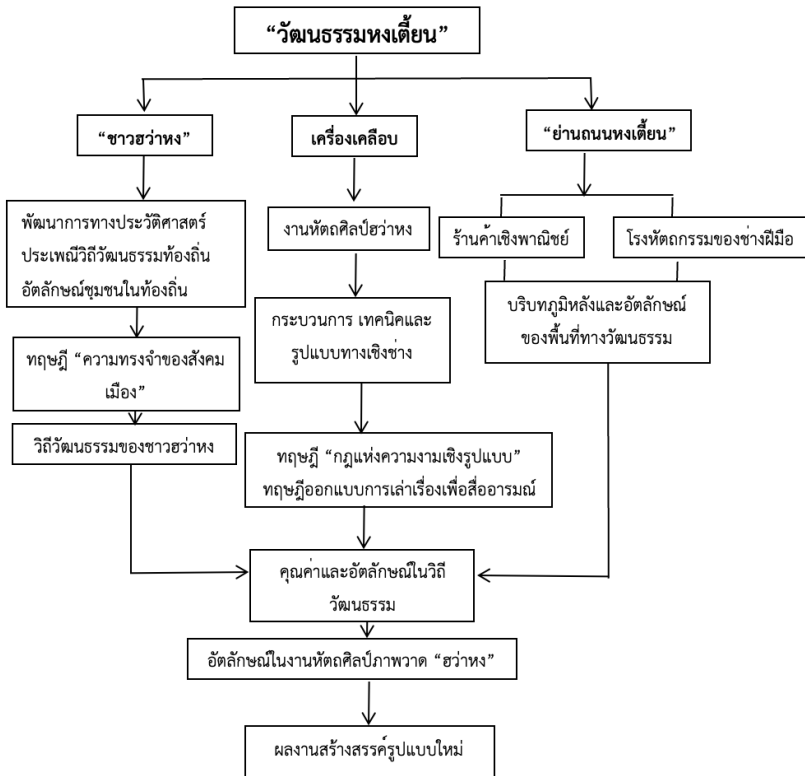
1. ได้องค์ความรู้เกี่ยวกับอัตลักษณ์ของช่างฝีมืองานเครื่องเคลือบในย่านถนนหงเต๋ียน
2. ได้องค์ความรู้เกี่ยวกับอัตลักษณ์ด้านเทคนิคหัตถศิลป์ในการสร้างสรรค์งานเครื่องเคลือบของย่านถนนหงเต๋ียน
3. ได้องค์ความรู้เกี่ยวกับการนำเทคนิคหัตถศิลป์สร้างสรรค์งานเครื่องเคลือบของย่านถนนหงเต๋ียนบูรณาการร่วมกับนวัตกรรมการออกแบบสมัยใหม่อย่างเป็นระบบ
4. สร้างสรรค์ผลงานเครื่องเคลือบสมัยใหม่ ผลักดันให้องค์ความรู้ทางเทคนิคและวัฒนธรรมเครื่องเคลือบของย่านถนนหงเต๋ียนเป็นที่แพร่หลาย นำไปสู่การเผยแพร่วัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ศิลปะการวาดภาพเขียนสีตกแต่งเครื่องเคลือบอันเป็นเอกลักษณ์ของย่านถนนหงเต๋ียน

ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา: มุ่งเน้นไปที่การศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับประวัติศาสตร์และสถานการณ์ปัจจุบันของช่างฝีมืองานเครื่องเคลือบในย่านถนนหงเต๋ียนเพื่อสังเคราะห์เป็นปัจจัยข้อมูลสำหรับใช้อ้างอิงในการสร้างสรรค์ผลงานเครื่องเคลือบร่วมสมัย
2. ขอบเขตด้านพื้นที่: ศึกษาและสำรวจข้อมูลที่เกี่ยวข้องในเขตโรงหัตถกรรมฮว่าหง (งานหัตถศิลป์วาดภาพเขียนสีตกแต่งงานเครื่องเคลือบ) และเขตการค้าย่านถนนหงเต๋ียนซึ่งตั้งอยู่ทางถนนเหลียนเซ่อฝ่งเหนือหมายเลข 56 บริเวณปากทางแยกถนนจงซานและถนนหงโจวตอนกลางของเมืองจิ้งเต๋อเจิ้น ประเทศจีน เป็นระยะทางยาว 1.5 กิโลเมตรโดยประมาณ
3. ขอบเขตด้านการสร้างสรรค์: การสร้างสรรค์ชุดผลงานศิลปะเครื่องเคลือบร่วมสมัยโดยประยุกต์ใช้องค์ความรู้ทางเทคนิคและวัฒนธรรมเครื่องเคลือบของย่านถนนหงเต๋ียน

กรอบแนวคิดในการวิจัย

งานวิจัยนี้ศึกษาทำความเข้าใจประวัติศาสตร์ เทคนิคเชิงช่างดั้งเดิมและอัตลักษณ์ของช่างฝีมืองานเครื่องเคลือบในย่านถนนหงเต๋ียน เมืองจิ้งเต๋อเงินผ่านการวิจัยและวิเคราะห์ข้อมูลทางเอกสาร การวิจัยภาคสนาม ซึ่งเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ เจาะลึกถึงสภาพแวดล้อมการทำงาน กระบวนการผลิตสร้างสรรค์และสภาพการณ์ของเหล่าช่างฝีมืองานเครื่องเคลือบในย่านถนนหงเต๋ียน จากนั้นจึงนำข้อมูลที่ได้จากการวิจัยผสมผสานร่วมกับองค์ความรู้ทางสหวิทยาการจากขอบเขตสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง อาทิ ทฤษฎีศิลปะการออกแบบ เทคนิคงานหัตถศิลป์เครื่องเคลือบ และการสืบสานวัฒนธรรม ฯลฯ เพื่อสังเคราะห์และสรุปองค์ความรู้เกี่ยวกับอัตลักษณ์ของช่างฝีมืองานเครื่องเคลือบในย่านถนนหงเต๋ียน อัตลักษณ์ด้านเทคนิคหัตถศิลป์ในการสร้างสรรค์งานเครื่องเคลือบของย่านถนนหงเต๋ียน แล้วจึงนำองค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัยมาประยุกต์ใช้สร้างสรรค์ผลงานเครื่องเคลือบสมัยใหม่ ผลักดันให้องค์ความรู้ทางเทคนิคและวัฒนธรรมเครื่องเคลือบของย่านถนนหงเต๋ียนเป็นที่แพร่หลาย ส่งเสริมการสืบสานและการพัฒนานวัตกรรมสร้างสรรค์ในงานหัตถศิลป์เครื่องเคลือบดั้งเดิมของจีน โดยที่ในขณะเดียวกันยังช่วยเพิ่มพูนความรู้ความเข้าใจที่ผู้คนมีต่อวัฒนธรรมเครื่องเคลือบดั้งเดิมของจีน ซึ่งผู้วิจัยได้จัดทำแผนภาพกรอบแนวคิดของงานวิจัยไว้ ดังนี้



ภาพประกอบที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

1. วิจัยเชิงเอกสาร: ผู้วิจัยศึกษาทำความเข้าใจประวัติศาสตร์ เทคนิคเชิงช่างดั้งเดิมและอัตลักษณ์ของช่างฝีมืองานเครื่องเคลือบในย่านถนนหงเต๋ียนเมืองจันทบุรีผ่านการสืบค้น วิจัยและวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารอ้างอิง เพื่อรวบรวมปัจจัยสนับสนุนทางทฤษฎีและองค์ความรู้ภูมิหลังที่จำเป็นต่อการวิจัย

2. วิจัยภาคสนาม: ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลขั้นปฐมภูมิและสังเกตการณ์รายละเอียดต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องจากสภาพการณ์จริง โดยลงพื้นที่สำรวจย่านถนนหงเต๋ียนในเมืองจันทบุรีเพื่อศึกษาทำความเข้าใจสภาพแวดล้อมการทำงาน

กระบวนการผลิตสร้างสรรค์และสภาพการณ์และสัมพันธภาพเหล่าช่างฝีมืองานเครื่องเคลือบในเชิงลึก

3. วิจัยเชิงคุณภาพ: ผู้วิจัยนำองค์ความรู้หลักการในขอบเขตสาขาที่เกี่ยวข้องโดยใช้ ทฤษฎีศิลปะการออกแบบ เทคนิคงานหัตถศิลป์เครื่องเคลือบ และหลักการสืบสานวัฒนธรรม ฯลฯ มาวิเคราะห์ร่วมกับการวิจัยเพื่อศึกษาค้นคว้าแนวโน้มการพัฒนาและความเป็นไปได้ในการนำองค์ความรู้เกี่ยวกับช่างฝีมืองานเครื่องเคลือบมาประยุกต์ร่วมกับนวัตกรรมการออกแบบผลงานเครื่องเคลือบสมัยใหม่ ซึ่งนำไปสู่การส่งเสริมวัฒนธรรมสร้างสรรค์และการบูรณาการงานหัตถศิลป์ดั้งเดิมร่วมกับการออกแบบสมัยใหม่

สรุปผลการวิจัย

1. อัตลักษณ์ของช่างฝีมืองานเครื่องเคลือบในย่านถนนหงเต๋ียน

หงเต๋ียนถือเป็นอุตสาหกรรมงานหัตถกรรมแบบครัวเรือนประเภทหนึ่ง กิจการหงเต๋ียนขนาดเล็กโดยทั่วไปมักดำเนินการด้วยสมาชิกครัวเรือนเดียว ส่วนกิจการหงเต๋ียนขนาดใหญ่มีการจ้างคนงานเพิ่มเพียงจำนวนน้อย รับศิษย์ฝึกหัดเข้ามาช่วยงานเพียงไม่กี่คน กระทั่งเงินทุนยังน้อยนิด กล่าวได้ว่าผู้ที่ต้องการประกอบกิจการร้านหงเต๋ียน ขอเพียงมีเงินทุนสักจำนวนหนึ่ง เตรียมเครื่องมือวัสดุและเครื่องเรือนที่จำเป็นอีกสักหน่อยก็สามารถเปิดกิจการได้ ในสมัยก่อน “กิจการหงเต๋ียน” ในเมืองจิ้งเต๋อเจิ้นมักกระจายตัวอยู่ตามตรอกซอยและถนนหลายแห่งทั่วเมือง ตามคำบอกเล่าของเหล่าคนท้องถิ่นเก่าแก่ ในอดีต “กิจการร้านหงเต๋ียน” มักกระจุกตัวรวมกันอยู่อย่างเนืองแน่นในตรอกถนนปี้เจียซ่าง (毕家上弄) หากพิจารณาในแง่ของจำนวนสามารถกล่าวได้ว่ากิจการหงเต๋ียนในเขตพื้นที่ส่วนนี้มีจำนวนมากที่สุด ต่อมาในยุคสาธารณรัฐจีน ตามตรอกซอยและถนนน้อยใหญ่ในเมืองจิ้งเต๋อเจิ้นตั้งแต่ถนนไผ่ผิงเรื่อยไปจนถึงตรอกไผ่เจียล้วนคลาคล่ำไปด้วยกิจการหงเต๋ียนทั้งเล็กใหญ่จำนวนหลายร้อยแห่ง ซึ่งคิดเป็นเกือบครึ่งหนึ่งของพื้นที่เมืองจิ้งเต๋อเจิ้น (Fang, 2011)

จากการวิจัยข้อมูลทางเอกสารและการวิจัยภาคสนาม และการสัมภาษณ์ เจาะใจโฮ่วปรมาจารย์ด้านศิลปหัตถกรรมของมณฑลเจียงซี พบว่าชีวิตของช่างฝีมืองานเครื่องเคลือบย่านถนนหงเตี้ยนมุ่งมั่นอยู่เพียงสิ่งเดียวเท่านั้น นั่นคือการผลิตสร้างสรรค์งานเครื่องเคลือบ โดยสามารถวิเคราะห์และสรุปอัตลักษณ์บุคคลของช่างฝีมือได้เป็นคุณลักษณะ 4 ประการ ประกอบด้วย ความหมั่นเพียร (勤) ความพิถีพิถัน (精) ความก้าวหน้า (进) และความมุ่งมั่น (专) ซึ่งความหมั่นเพียร (勤) สื่อถึงความวิริยะอุตสาหะในการทำงานสร้างสรรค์ซึ่งแสดงให้เห็นถึงจิตวิญญาณของการทำงานอย่างขยันขันแข็งตลอดชั่วชีวิตของช่างฝีมือหงเตี้ยน ความพิถีพิถัน (精) สื่อถึงความวิจิตรประณีตซึ่งแสดงให้เห็นถึงระดับความต้องการในคุณภาพผลงานของช่างฝีมือหงเตี้ยน ความก้าวหน้า (进) สื่อถึงการก้าวไปข้างหน้าซึ่งเป็นแก่นแท้ทางจิตวิญญาณของช่างฝีมือหงเตี้ยนในแต่ละช่วงยุคที่ต้องพัฒนาตนเองให้เท่าทันกาลยุคสมัย ละทิ้งปัจจัยเก่าที่ไม่มีประโยชน์และเปิดรับปัจจัยใหม่ที่ดี มุ่งพัฒนาควบคู่ไปกับกาลยุคสมัย และความมุ่งมั่น (专) สื่อถึงความเด็ดเดี่ยวซึ่งแสดงให้เห็นถึงสภาพการทำงานในแต่ละวันของช่างฝีมือหงเตี้ยนที่มุ่งความสนใจไปที่การวาดภาพเขียนสีตกแต่งงานเครื่องเคลือบ อีกทั้งเอกลักษณ์เหล่านี้ยังถือเป็นนัยแฝงทางจิตวิญญาณอันทรงคุณค่าที่ควรค่าแก่การเรียนรู้และสืบทอดในหมู่ผู้สร้างสรรค์งานศิลปะเครื่องเคลือบเพื่อสืบสานอดีตและเปิดโลกทัศน์สู่อนาคต

2. อัตลักษณ์ด้านเทคนิคหัตถศิลป์สร้างสรรค์งานเครื่องเคลือบของย่านถนนหงเตี้ยน

จากการวิเคราะห์ด้วยการลงพื้นที่ภาคสนาม และการเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์ช่างฝีมือ พบว่าอัตลักษณ์ด้านเทคนิคหัตถศิลป์สร้างสรรค์งานเครื่องเคลือบของย่านถนนหงเตี้ยนสามารถสรุปได้เป็น 3 ประการหลัก ดังนี้

2.1 การแบ่งประเภทงานอย่างชัดเจน

ประเภทงานแบบหงเตี้ยนดั้งเดิมมักหมายถึงหน้าที่ซึ่งมีเนื้องานเกี่ยวข้องกับงานศิลปภาพวาด “ฮว่าหง” เป็นหลัก ซึ่งแค่ในส่วนของ “การวาดภาพ” สามารถจำแนกงานศิลป์ได้ 2 ประเภท ได้แก่ “งานวาดภาพเขียนลาย” และ “งาน

เดิมสี” ในสายอาชีพงานศิลป์หึ่งเตียน “งานวาดภาพเขียนลาย” เรียกว่า “ฮว่าปี้ (งานวาดพู่กัน)” (Ren, 2014) เป็นงานศิลป์ประเภทหนึ่งที่ต้องเข้ารับการฝึกอบรมอย่างเข้มงวดจึงจะสามารถสร้างสรรคงานภาพวาดเขียนสีบนโครงเครื่องเคลือบขาวเนื้อเปล่าได้อย่างอิสระในแบบฉบับของตนเอง โดยมุ่งเน้นไปที่การวาดเขียนลวดลายในขั้นตอนการปูฉาก การจัดองค์ประกอบ การลงเส้นสายลวดลาย และการจัดการแสง-เงาเป็นหลัก เช่นเดียวกับขั้นตอนการวาดภาพในศิลปะวาดภาพจีนดั้งเดิม ประมาจารย์ด้านงานศิลป์ฮว่าหงบางคนจะใช้น้ำหมึกในการร่างรูปร่างของลวดลายอย่างคร่าว ๆ บนผิวโครงเครื่องเคลือบขาวเนื้อเปล่า (เพื่อกำหนดองค์ประกอบและรูปร่างลวดลายรวมถึงรูปแบบการกระจายตัวขององค์ประกอบหลักในลวดลาย) จากนั้นก็ให้ศิษย์ฝึกหัดนำกระดาษลอกลายมาคัดลอกเส้นลวดลายที่วาดไว้ แล้วใช้พู่กันจุ่มวัสดุสำหรับวาดภาพเขียนลายลงเส้นบนผิวโครงเครื่องเคลือบขาวตามลวดลายต้นแบบ “งานเดิมสี” ในสายอาชีพงานศิลป์หึ่งเตียนเรียกว่า “งานเถียนปี้” (Kang, 2015) หลังจากที่ศิลปินช่างฝีมือลงเส้นปูฉาก จัดองค์ประกอบต่าง ๆ รวมถึงการแบ่งส่วนแสง-เงาในภาพวาดเสร็จสิ้นหมดแล้วจึงตกแต่งลวดลายเพิ่มด้วยการเดิมสี 2 ครั้ง ซึ่งผู้วิจัยขอยกตัวอย่างงานเครื่องเคลือบผืนใญ่ประกอบการอธิบายหลังจากที่ศิลปินช่างฝีมือที่รับผิดชอบหน้าที่เดิมสี (จากนี้จะขอเรียกโดยย่อว่าช่างเดิมสี) ได้รับงานเครื่องเคลือบที่ลงเส้นวาดภาพเขียนลายเสร็จเรียบร้อยแล้ว ขั้นตอนต่อไปช่างเดิมสีต้องถมเดิมวัสดุสีโป๊สีไป (ฟritตะกั่ว) ตามช่องว่างในภาพที่ต้องการให้เกิดเป็นลวดลายที่มีมิติ



ภาพประกอบที่ 2 ภาพตัวอย่างขั้นตอนงาน “วาดภาพเขียนลาย”
(รายละเอียดบางส่วน) โดยศิลปินช่างฝีมือในย่านถนนหงเต๋ียน



ภาพประกอบที่ 3 ภาพตัวอย่างขั้นตอนงาน “การเติมสี” (รายละเอียดบางส่วน)
โดยศิลปินช่างฝีมือในย่านถนนหงเต๋ียน

2.2 เอกลักษณะการจำแนกประเภทในอุตสาหกรรมที่เด่นชัด

อุตสาหกรรมหงเต๋ียนสามารถจำแนกตามระดับคุณภาพงานเครื่องเคลือบและภาพวาดเขียนสีตกแต่งได้เป็น 3 ประเภทใหญ่ ประเภทที่ 1 “งานเขียนสีวิจิตรศิลป์” ซึ่งส่วนใหญ่เป็นงานภาพวาดเขียนตกแต่งบนโครงเครื่องเคลือบระดับ

สูง อาทิ แผ่นภาพวาดกระเบื้องเคลือบ แจกันกระเบื้องเคลือบ และเครื่องเคลือบ
 โครงเนื่อบาง ฯลฯ ลักษณะงานวาดเขียนมีความละเอียดประณีตและสร้างสรรค์
 โดยใช้ทักษะขั้นสูง ประเภทที่ 2 “งานเขียนสีแบบเสียอี” ส่วนใหญ่เป็นงานภาพวาด
 เขียนสีบนโครงเครื่องเคลือบระดับกลางถึงล่าง ขั้นตอนการสร้างสรรค์หลัก ๆ แล้ว
 ประกอบด้วยการใช้เทคนิควาดภาพเสียอีว่าดภาพลวดลาย จากนั้นจึงลงสีแล้วปะติด
 ลวดลายลงบนงานเครื่องเคลือบ ประเภทที่ 3 “งานเขียนสีกู่ไฉ่” ส่วนใหญ่เป็นงาน
 วาดภาพเขียนสีละมุนเฟินไฉ่อย่างหยาบ คุณภาพต่ำบนโครงเครื่องเคลือบคุณภาพ
 ระดับกลางถึงล่าง แตกต่างจาก “งานเขียนสีกู่ไฉ่” อย่างในปัจจุบันซึ่งเป็นเพียงชื่อ
 ที่ใช้เรียกเทคนิควิธีในสายงานวิชาชีพเท่านั้น (Cao, 2014) แม้ว่าเอกลักษณ์ทาง
 วิชาชีพในอุตสาหกรรมเดียวกันอาจมีความแตกต่างกันในบางประการ แต่อุตสาหกรรม
 หงเตียนแต่ละประเภทล้วนยังคงรักษาเอกลักษณ์และเทคนิควิธีแบบหงเตียนดั้งเดิม
 เอาไว้เป็นอย่างดี ดังที่เห็นได้จากผลงานเครื่องเคลือบบางส่วนที่สร้างสรรค์โดยช่าง
 ฝีมือในย่านถนนหงเตียนซึ่งมีเอกลักษณ์โดดเด่นและรูปแบบการสร้างสรรค์ที่หลากหลาย
 หลายสืบเนื่องจากความเชี่ยวชาญอันหลากหลายของเหล่าช่างฝีมือในย่านถนน
 แห่งนี้



ภาพประกอบที่ 4-5-6 ภาพขณะผู้วิจัยลงพื้นที่สังเกตการณ์และสัมภาษณ์ ศิลปิน
 ช่างฝีมือที่กำลังสร้างสรรค์ผลงานภาพวาดเขียนสีตกแต่งเครื่องเคลือบ

2.3 การดำเนินการแบบร้านค้าขนาดเล็กเป็นหลัก

ช่างฝีมืองานเครื่องเคลือบในย่านถนนหงเต๋ียนส่วนใหญ่มักประกอบและดำเนินการในรูปแบบร้านค้าขนาดเล็ก ร้านค้าเชิงพาณิชย์ขนาดเล็กเหล่านี้มีการเตรียมเครื่องมือ การแบ่งหน้าที่งานและเทคนิคพื้นฐานที่ใช้คล้ายคลึงกันจนก่อเกิดเป็นเอกลักษณ์ร่วมรูปแบบหนึ่ง ซึ่งโมเดลธุรกิจแบบร้านค้าขนาดเล็กเช่นนี้อาจมีส่วนช่วยในการรักษาองค์ความรู้ทักษะเชิงช่างดั้งเดิมและสืบสานองค์ความรู้ด้านงานหัตถศิลป์ในท้องถิ่น ในขณะที่เดียวกันยังเป็นปัจจัยหนึ่งที่สะท้อนให้เห็นถึงต้นแบบการสืบทอดและการพัฒนาทักษะการผลิตสร้างสรรค์งานเครื่องเคลือบของเหล่าช่างฝีมือระดับรากฐานของย่านถนนหงเต๋ียน (Chen and Zhang, 2023) ซึ่งความเป็นมาทางประวัติศาสตร์ของกิจการหงเต๋ียนสามารถสืบย้อนไปได้ถึงช่วงยุคสมัยราชวงศ์หมิง ในอดีตหงเต๋ียนถือเป็นแหล่งรวมศูนย์และกระจายสินค้าหลักสำหรับการค้าขายงานเครื่องเคลือบของเมืองจิงเต๋อเจิ้น จึงเป็นสถานที่ซึ่งมีพ่อค้าและช่างฝีมืองานเครื่องเคลือบจำนวนมากมารวมตัวกัน ในยุคแรกเริ่ม “หงเต๋ียน” ส่วนใหญ่กระจายตัวอยู่ตามพื้นที่ต่าง ๆ บริเวณริมแม่น้ำซางเจียง เมืองจิงเต๋อเจิ้นในรูปแบบโรงหัตถกรรมที่ประกอบเกี่ยวกับงานหัตถศิลป์วาดเขียนสีตกแต่งบนเครื่องเคลือบ ในสมัยราชวงศ์หมิง-ราชวงศ์ชิง เนื่องจากความต้องการในการพัฒนาอุตสาหกรรมเครื่องเคลือบ ส่งผลให้อุตสาหกรรมหงเต๋ียนแถบแม่น้ำซางเจียงในเมืองจิงเต๋อเจิ้นได้รับการพัฒนาอย่างมาก แม้เข้าสู่ยุคสาธารณรัฐจีนอุตสาหกรรมหงเต๋ียนก็ยังคงรุ่งเรือง มีพนักงานในอุตสาหกรรมนี้เป็นจำนวนเกือบ 10,000 คน ซึ่งในช่วงเวลาดังกล่าว “ชาวฮว่าหง (ช่างฝีมือในอุตสาหกรรมหงเต๋ียน)” ต่างใช้เวลาตลอดช่วงพระอาทิตย์ขึ้นสร้างสรรค์ผลงานอยู่ในโรงหัตถกรรม และใช้เวลาตลอดทั้งคืนขมกั้มขม้นกับการเผาชิ้นงานเครื่องเคลือบในเตาเผา จากความทรงจำของเหล่าศิลปินช่างฝีมือหงเต๋ียนเก่าแก่ ช่วงปลายสมัยราชวงศ์ชิง-ช่วงต้นยุคสาธารณรัฐจีน มีร้านหงเต๋ียนตั้งอยู่ในเมืองจิงเต๋อเจิ้นราว 400 แห่ง และในปีที่ 17 ของยุคสาธารณรัฐจีน (ประมาณช่วง ปีค.ศ.1928) จำนวนร้านหงเต๋ียนเพิ่มขึ้นเป็น 1,451 แห่ง ในกาลต่อมาประมาณช่วงปีที่ 26 ของยุคสาธารณรัฐจีน (ปีค.ศ.1937) ยังมีร้านที่ประกอบ

การในกิจการหงเตียนอยู่เป็นจำนวนถึง 1,400 แห่งและมีพนักงานมากกว่า 7,200 คน ช่วงปีที่ 36 ของยุคสาธารณรัฐจีน (ปีค.ศ.1974) มีกิจการในอุตสาหกรรมวาดเขียนสีตกแต่งเครื่องเคลือบเพียง 252 แห่งเท่านั้นที่จดทะเบียนกับสมาคมสหภาพแรงงาน (แต่เดิมเคยมีกิจการที่จดทะเบียนจำนวนมากกว่า 700 แห่งก่อนเกิดสงครามต่อต้านญี่ปุ่น) และกิจการที่ยังไม่ได้จดทะเบียนราว 100 กว่าแห่ง จนในช่วงก่อนการก่อตั้งสาธารณรัฐประชาชนจีนในปีค.ศ.1949 กิจการหงเตียนก็ค่อย ๆ เสื่อมถอยและซบเซาลงเช่นเดียวกับกิจการผลิตทั้งหมดในอุตสาหกรรมเครื่องเคลือบในสมัยนั้น

3. วิธีการนำเทคนิคหัตถศิลป์สร้างสรรค์งานเครื่องเคลือบของย่านถนนหงเตียนบูรณาการร่วมกับนวัตกรรมการออกแบบสมัยใหม่

การศึกษาวิจัยเพื่อรักษาแก่นแท้ดั้งเดิมของงานหัตถศิลป์ผลิตสร้างสรรค์งานเครื่องเคลือบของย่านถนนหงเตียนไปพร้อม ๆ กับการซึมซับปัจจัยเชิงนวัตกรรมและสุนทรียภาพสมัยใหม่ ส่งผลให้งานวิจัยนี้พบแนวทางในการนำงานหัตถศิลป์ดั้งเดิมบูรณาการร่วมกับสุนทรียภาพสมัยใหม่ซึ่งสามารถขยายต่อยอดขอบเขตทางศิลปะและคุณค่าทางวัฒนธรรมได้อย่างไม่มีที่สิ้นสุด เพื่อตอบสนองความต้องการในการแสวงหาความงามที่หลากหลายในสังคมยุคสมัยใหม่ ซึ่งแนวทางสร้างสรรค์ผลงานมีอยู่ 3 ด้าน ดังนี้

3.1 การนำงานหัตถศิลป์ดั้งเดิมมาตีความใหม่

แนวทางสร้างสรรค์ที่สำคัญแนวทางแรกคือการนำงานหัตถศิลป์ฮว่าหวงดั้งเดิมมาตีความใหม่และแสดงออกในเชิงนวัตกรรมสร้างสรรค์ งานหัตถศิลป์ฮว่าหวงดั้งเดิมแฝงไว้ซึ่งปัจจัยเก่าแก่ดั้งเดิมนานาประการจากวัฒนธรรมดั้งเดิมของจีน อาทิ เรื่องราวทางประวัติศาสตร์ เรื่องเล่าเทวดานานา ตลอดจนภูมิทัศน์ธรรมชาติ ฯลฯ แนวทางแรกเป็นการนำปัจจัยเหล่านี้มาดำเนินการตีความในเชิงสร้างสรรค์จำแนกองค์ประกอบและประกอบสร้างโครงสร้างทางศิลปะขึ้นมาใหม่โดยผ่านมุมมองและความต้องการด้านสุนทรียภาพสมัยใหม่ วิธีการเช่นนี้ไม่เพียงสามารถรักษาเสน่ห์ดั้งเดิมของงานหัตถศิลป์ฮว่าหวงเอาไว้ได้ แต่ยังทำให้ผลงานที่ได้มีคุณลักษณะ

ที่สอดคล้องกับรสนิยมทางสุนทรียภาพและความตระหนักรู้ทางอัตลักษณ์วัฒนธรรมของผู้คนในยุคสมัยใหม่มากขึ้น ช่วยสร้างเสริมให้งานศิลปะแบบดั้งเดิมได้ฟื้นคืนชีพ และสามารถดำรงอยู่ในสังคมร่วมสมัย แม้ว่าการแสดงออกในศิลปะการวาดภาพเขียนสีตกแต่งเครื่องเคลือบในยุคร่วมสมัย นอกเหนือจากเทคนิควิธีวาดภาพแบบจีนดั้งเดิมที่มุ่งเน้นความสมจริง อาทิ เทคนิคกบปีโกวเสี้ยน ยังมีเทคนิควิธีวาดภาพอีกนานารูปแบบ อาทิ เทคนิคกัจฉี้น เทคนิคด้าฟัวมั่ว (การวาดโดยसान้ำหมึกออกไปเป็นวงกว้าง) และเทคนิคเหมยกู (การใช้สีวาดลงไปโดยไม่ต้องไม่ต้องใช้น้ำหมึกหรือดินสอร่างโครงเส้นภาพก่อนหรือตัดเส้นขอบ) ฯลฯ ไม่ว่าจะเป็นเทคนิควาดภาพรูปแบบใดล้วนจำเป็นต้องแสดงออกถึงแนวคิดเชิงศิลปะผ่านการใช้เส้นสายวาดโครงร่างรูปทรงในงานภาพ การใช้สายเส้นวาดโครงร่างทำให้ลวดลายที่ตกแต่งบนงานเครื่องเคลือบสามารถขบขันให้แนวคิดหลักในการสร้างสรรค์ผลงานมีความเด่นชัดยิ่งขึ้น ทั้งยังแสดงให้เห็นถึงภาษาศิลปะที่เป็นเอกลักษณ์

3.2 การแสดงออกทางอารมณ์โดยบูรณาการร่วมกับวิธีการแสดงออกในศิลปะสมัยใหม่

การนำแนวคิดและวิธีการแสดงออกในศิลปะสมัยใหม่บูรณาการสู่งานทัศนศิลป์ฮวาหงดั้งเดิมถือเป็นวิธีการหนึ่งที่มีประสิทธิภาพในการบรรลุซึ่งการบูรณาการร่วมกันระหว่างปัจจัยดั้งเดิมและปัจจัยสมัยใหม่ โดยประกอบด้วยการใช้เทคนิควิธีวาดภาพสมัยใหม่ อาทิ เทคนิควาดภาพในสไตล์ลัทธินามธรรม (Abstract) ลัทธิสำแดงพลังอารมณ์ (Expressionism) ลัทธิเหนือจริง (Surrealism) ในการสร้างสรรค์ผลงาน หรือการใช้วัสดุและเทคโนโลยีในศิลปะสมัยใหม่ที่มีความหลากหลายสูง อาทิ เทคโนโลยีการพิมพ์ดิจิทัล การสร้างรูปทรงสามมิติ ฯลฯ เพื่อเพิ่มสีสันให้กับการแสดงออกและประสิทธิผลที่รับรู้ผ่านการมองเห็นให้กับงานภาพวาดฮวาหง ด้วยวิธีการนี้ศิลปะฮวาหงไม่เพียงสามารถก้าวข้ามขอบเขตขีดจำกัดด้านเวลาและพื้นที่ ยิ่งไปกว่านั้นยังสามารถแสดงให้เห็นถึงเสน่ห์อันเป็นเอกลักษณ์ได้ไกลถึงเวทีศิลปะระดับโลก ส่วนการออกแบบโครงเรื่อง ศิลปินสามารถสร้างเรื่องราวที่เปี่ยมด้วยอารมณ์ได้โดยอาศัยโครงเรื่องและฉากทัศน์ในผลงานออกแบบ

3.3 การศึกษาค้นคว้าด้านความร่วมมือข้ามพรมแดนและการบูรณาการแบบพหุสาขา

การศึกษาค้นคว้าเพื่อสำรวจและค้นหาความร่วมมือข้ามพรมแดนและการบูรณาการแบบพหุสาขาวิชาชีพเป็นอีกแนวทางหนึ่งในการสร้างนวัตกรรมรูปแบบใหม่ให้กับงานหัตถศิลป์ “ฮว่าหง” ศิลปินงานฮว่าหงสามารถร่วมมือกับศิลปินนักสร้างสรรค์ในสาขาวิชาชีพต่าง ๆ อาทิ นักออกแบบสมัยใหม่ สถาปนิก และนักออกแบบแฟชั่น ฯลฯ เพื่อนำงานหัตถศิลป์ฮว่าหงบูรณาการร่วมกับปัจจัยจากขอบเขตสาขาอื่น ๆ อาทิ สถาปัตยกรรมสมัยใหม่ เสื้อผ้า ของตกแต่งบ้าน ฯลฯ และสร้างสรรค์งานออกแบบและผลิตภัณฑ์ศิลปะที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตในยุคสมัยใหม่ ในขณะเดียวกันยังโดดเด่นด้วยความงามแบบดั้งเดิม นอกจากนี้ ศิลปินยังสามารถร่วมมือกับเหล่าผู้เชี่ยวชาญในสาขาวิชาทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเพื่อไขประโยชน์จากวิธีการทางเทคโนโลยีสมัยใหม่สร้างความเป็นไปได้ใหม่ ๆ ให้กับศิลปะฮว่าหง ซึ่งทำให้ศิลปะดั้งเดิมถูกนำเสนอต่อสายตาสาธารณชนในรูปแบบใหม่ นำไปสู่การบรรลุซึ่งการบูรณาการความดั้งเดิมร่วมกับความทันสมัย รวมถึงการบูรณาการศิลปะร่วมกับเทคโนโลยีในระดับเชิงลึก ยุคสมัยใหม่ต้องการให้เหล่าศิลปินสร้างสรรค์ผลงานที่ยอดเยี่ยมยิ่งขึ้นในจำนวนที่มากยิ่งขึ้น แม้ว่าผลงานของเหล่าศิลปินอาจมีความแตกต่างทางด้านแนวคิด รูปแบบ สไตล์ และเทคนิควิธีการที่ใช้ ทว่าผลงานของพวกเขาล้วนสะท้อนถึงแนวคิดเชิงอุดมการณ์ของตนเองไม่มากนักน้อย ศิลปะเฟื่องใหม่ของจีนจำเป็นต้องมีการเปลี่ยนแปลงไปตามกาลยุคสมัย โดยจำเป็นต้องพัฒนาให้เท่าทันยุคสมัยใหม่และสร้างสรรค์ผลงานที่ให้ความรู้สึกทันสมัย

4. การออกแบบสร้างสรรค์ผลงานเครื่องเคลือบสมัยใหม่ชุด “ภาพการทำงานของเหล่าช่างฝีมือหงเตียน”

ผู้วิจัยได้นำองค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัยและการลงพื้นที่สำรวจข้อมูลเกี่ยวกับ “หงเตียน” มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ชุดผลงานเครื่องเคลือบ “ภาพการทำงานของเหล่าช่างฝีมือหงเตียน” โดยมีช่างฝีมือของ “หงเตียน” เป็นปัจจัยสำคัญในการออกแบบและใช้เทคนิควิธีการวาดภาพเขียนสีตกแต่งเครื่อง

เคลือบในการสร้างสรรค์ผลงาน ต้นแบบของผลงานชุดนี้ออกแบบโดยอิงสภาพการทำงานในแต่ละวันของเหล่าช่างฝีมือ “หงเตี้ยน” อาทิ การเป่าเคลือบ การวาดภาพ การเตรียมวัสดุสำหรับตกแต่งเขียนสี ตลอดจนการปรับแก้เก็บรายละเอียดงานเป็นกุญแจสำคัญในการออกแบบสร้างสรรค์ ซึ่งผู้วิจัยออกแบบลวดลายบนชิ้นงานโดยนำแบบอักษรจีนมาผสมผสานร่วมกับลักษณะท่าทางของมนุษย์เพื่อให้สองปัจจัยนี้ส่งเสริมเติมเต็มซึ่งกันและกัน จากนั้นจึงออกแบบลักษณะภาพลวดลายโดยใช้วิธีการปรับเปลี่ยนรูปทรงแบบเกินจริงในการตัดทอนรูปร่างองค์ประกอบส่วนมนุษย์ให้เป็นภาพรูปร่างอย่างง่าย มุ่งเน้นไปที่ไดนามิกการเคลื่อนไหวในสไตล์งานแบบการ์ตูน โดยมุ่งให้ความสำคัญกับการตกแต่งเป็นหลัก ซึ่งผลงานชุดนี้แสดงให้เห็นถึงแก่นแท้ทางจิตวิญญาณที่สื่อถึงความรักดีและความยึดมั่นในการสร้างสรรค์งานศิลป์ตลอดชั่วชีวิตของเหล่าชาวฮว่าหง โดยรวมอักษรจีนที่สะท้อนถึงเอกลักษณ์ “ความหมั่นเพียร (勤) ความพิถีพิถัน (精) ความก้าวหน้า (进) และความมุ่งมั่น (专)” ของชาวฮว่าหงให้เป็นหนึ่งเดียวกับการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้

4.1 ผลงาน

ชื่อผลงาน: “ภาพการทำงานของเหล่าช่างฝีมือหงเตี้ยน”

จำนวน: ผลงานชุดนี้ประกอบด้วยแผ่นกระเบื้องเคลือบจำนวน 4 ชิ้น

เทคนิคหัตถศิลป์ที่ใช้สร้างสรรค์: ศิลปะวาดภาพเขียนสีตกแต่งแผ่นกระเบื้องเคลือบ

ประเภทวัสดุชิ้นงาน: งานเครื่องเคลือบ

รูปแบบงานสร้างสรรค์: งานสไตล์การ์ตูน

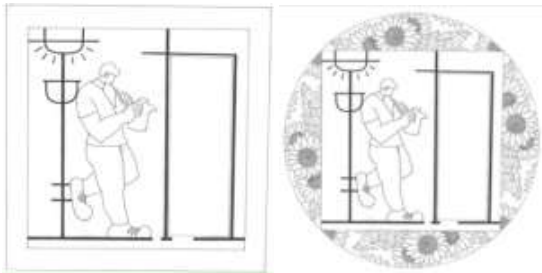


ภาพประกอบที่ 7 ภาพชุดผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ (1-4 เรียงจากซ้าย-ขวา)

4.2 ความหมายที่แฝงอยู่ในผลงาน

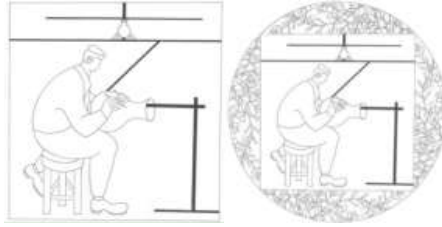
ผลงานชิ้นที่ 1: ผู้วิจัยออกแบบลวดลายตกแต่งชิ้นงานโดยใช้ตัวอักษรจีน (勤) เป็นปัจจัยสะท้อนถึงแนวคิดองค์รวมเกี่ยวกับคุณลักษณะของชาวฝีมือหงเต๋ียน ตัวอักษร (勤) สื่อถึงความวิริยะอุตสาหะในการทำงานสร้างสรรค์ซึ่งแสดงให้เห็นถึงจิตวิญญาณของการทำงานอย่างขยันขันแข็งตลอดชีวิตของช่างฝีมือหงเต๋ียน ทั้งยังนำพาทางในกระบวนการเป่าเคลือบซึ่งเป็นหนึ่งในกุญแจสำคัญในวิถีการทำงานสร้างสรรค์ประจำวันของช่างฝีมือหงเต๋ียนมาใช้เป็นต้นแบบในการออกแบบ โดยผ่านการปรับเปลี่ยนรูปทรงแบบเกินจริงในการตัดทอนรูปร่างองค์ประกอบส่วนปีที่ 17 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2568

มนุษย์ให้เป็นภาพรูปร่างอย่างง่าย มุ่งเน้นไปที่ไดนามิกการเคลื่อนไหวในสไตล์งานแบบการตูน พื้นที่ช่วงขอบโดยรอบผู้วิจัยเลือกตกแต่งด้วยลวดลายดอกทานตะวันซึ่งเป็นลวดลายดอกไม้ที่สื่อถึง “ความอุตสาหะในการทำงาน” เนื่องจากดอกทานตะวันมีเอกลักษณ์อยู่ที่ตัวช่อดอกมักหันไปทางดวงอาทิตย์เสมอซึ่งมีนัยแฝงสื่อถึงความอุตสาหะมุ่งมั่นจึงถือเป็นปัจจัยเชิงสัญลักษณ์ที่สะท้อนถึงจิตวิญญาณความวิริยะอุตสาหะในการทำงานและความมุ่งมั่นอย่างไม่มีที่สิ้นสุด



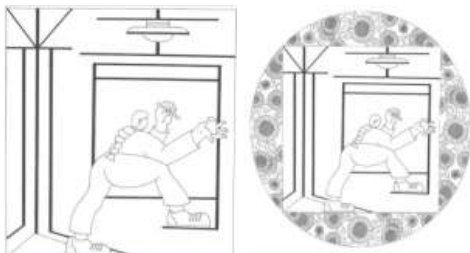
ภาพประกอบที่ 8 ภาพร่างงานออกแบบลวดลายผลงานชิ้นที่ 1

ผลงานชิ้นที่ 2: ผู้วิจัยออกแบบลวดลายตกแต่งชิ้นงานโดยใช้ตัวอักษรจีน (专) เป็นปัจจัยที่สื่อถึงความมุ่งมั่นเด็ดเดี่ยวซึ่งแสดงให้เห็นถึงสภาพการทำงานในแต่ละวันของช่างฝีมือหัตถ์ยืนที่มุ่งความสนใจไปที่การวาดภาพเขียนสีตกแต่งงานเครื่องเคลือบ รวมถึงออกแบบลวดลายตกแต่งชิ้นงานโดยใช้ท่าทางการทำงานในกระบวนการวาดภาพตกแต่งเครื่องเคลือบเป็นต้นแบบ เป็นลักษณะท่าทางซึ่งเป็นกุญแจสำคัญในวิถีการทำงานสร้างสรรค์ประจำวันของช่างฝีมือหัตถ์ยืน พื้นที่ช่วงขอบโดยรอบผู้วิจัยเลือกตกแต่งด้วยลวดลายดอกจ๊อเลิงหรือดอกวิศุที่เรียขซึ่งเป็นลวดลายดอกไม้ที่สื่อถึง “จิตใจอันจดจ่อมุ่งมั่น” เนื่องจากดอกจ๊อเลิงเป็นดอกไม้ประดับที่มีมูลค่าสูง ส่วนใหญ่มักมีดอกเป็นสีม่วง ลำต้นแข็งแรงตั้งตระหง่านให้ความรู้สึกถึงพลังชีวิตอันแข็งแกร่ง อีกทั้งภาษาดอกไม้ของดอกจ๊อเลิงคือความมุ่งมั่นพากเพียร จึงถือเป็นปัจจัยเชิงสัญลักษณ์ที่สะท้อนถึงจิตวิญญาณความมุ่งมั่นตั้งใจได้เป็นอย่างดี



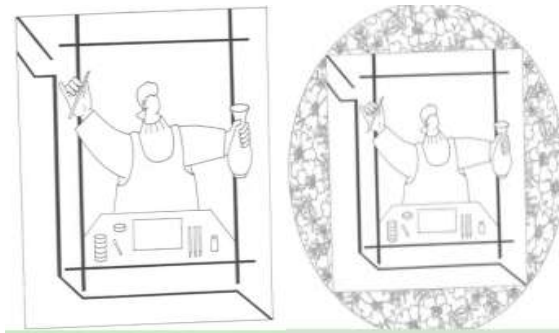
ภาพประกอบที่ 9 ภาพร่างงานออกแบบลวดลายผลงานชิ้นที่ 2

ผลงานชิ้นที่ 3: ผู้วิจัยออกแบบลวดลายตกแต่งชิ้นงานโดยใช้ตัวอักษรจีน (精) เป็นปัจจัยที่สื่อถึงความวิจิตรประณีตซึ่งแสดงให้เห็นถึงระดับความต้องการในคุณภาพผลงานของช่างฝีมือหัตถ์ยืน รวมถึงออกแบบลวดลายตกแต่งชิ้นงานโดยใช้ท่าทางการทำงานในกระบวนการเตรียมวัสดุสำหรับตกแต่งเขียนสีเป็นต้นแบบ เป็นลักษณะท่าทางซึ่งเป็นกุญแจสำคัญในวิธีการทำงานสร้างสรรค์ประจำวันของช่างฝีมือหัตถ์ยืน พื้นที่ช่วงขอบโดยรอบผู้วิจัยเลือกตกแต่งด้วยลวดลายดอกเจียนหลานหรือดอกเกล็ดโกลีธซึ่งเป็นลวดลายดอกไม้ที่สื่อถึง “ความเพียร” เนื่องจากดอกเจียนหลานเป็นดอกไม้ที่เมื่อเข้าสู่ช่วงออกดอก ส่วนดอกตูมจะเริ่มบานจากล่างขึ้นบนซึ่งสะท้อนถึงความพยายามและความก้าวหน้าอย่างต่อเนื่องของผู้ที่มีความเพียร ดังนั้นภาษาดอกไม้ของดอกเจียนหลานจึงสื่อถึงความขยันหมั่นเพียร จึงถือเป็นปัจจัยเชิงสัญลักษณ์ที่สะท้อนถึงจิตวิญญาณแห่งความเพียรพยายามและความมุ่งมั่นเพื่อความก้าวหน้าของช่างฝีมือหัตถ์ยืนทุกท่าน



ภาพประกอบที่ 10 ภาพร่างงานออกแบบลวดลายผลงานชิ้นที่ 3

ผลงานชิ้นที่ 4: ผู้วิจัยออกแบบลวดลายตกแต่งชิ้นงานโดยใช้ตัวอักษรจีน (进) เป็นปัจจัยที่สื่อถึงความก้าวหน้าซึ่งเป็นแก่นแท้ทางจิตวิญญาณของช่างฝีมือหงเต๋ียนในแต่ละช่วงยุคที่ต้องพัฒนาตนเองให้เท่าทันกาลยุคสมัย ละทิ้งปัจจัยเก่าที่ไม่มีประโยชน์และเปิดรับปัจจัยใหม่ที่ดี มุ่งพัฒนาควบคู่ไปกับกาลยุคสมัย รวมถึงออกแบบลวดลายตกแต่งชิ้นงานโดยใช้ท่าทางการทำงานในกระบวนการปรับแก้รายละเอียดภาพลวดลายเป็นต้นแบบ เป็นลักษณะท่าทางซึ่งเป็นกุญแจสำคัญในวิธีการทำงานสร้างสรรค์ประจำวันของช่างฝีมือหงเต๋ียน พื้นที่ช่วงขอบโดยรอบผู้วิจัยเลือกตกแต่งด้วยลวดลายดอกไต้หวันซึ่งเป็นลวดลายดอกไม้ที่สื่อถึง “การก้าวไปข้างหน้า” ดอกไต้หวันมีนัยแฝงสื่อถึงกล้าหาญและความแข็งแกร่งซึ่งพร้อมจะก้าวไปข้างหน้า เนื่องจากดอกไต้หวันจึงเป็นดอกไม้ที่เหมาะสมสำหรับปลูกในสภาพแวดล้อมที่มีแสงแดดจ้า ดอกไม้ชนิดนี้จึงให้ความรู้สึกเชิงบวกและความกล้าหาญไม่หวั่นเกรงความยากลำบากจึงถือเป็นปัจจัยเชิงสัญลักษณ์ที่สะท้อนถึงจิตวิญญาณที่รักในความก้าวหน้าของช่างฝีมือหงเต๋ียน



ภาพประกอบที่ 11 ภาพร่างงานออกแบบลวดลายผลงานชิ้นที่ 4

กล่าวโดยสรุป เอกลักษณ์ทางศิลปะของผลงานเครื่องเคลือบชุด “ภาพการทำงานของเหล่าช่างฝีมือหงเต๋ียน” อยู่ที่การนำงานหัตถศิลป์วาดภาพเขียนสีตกแต่งเครื่องเคลือบดั้งเดิมของหงเต๋ียน อาทิ งานหัตถศิลป์จีนไฉ่ เฟินไฉ่และ

เหมียวจิน (ศิลปะการเขียนลายน้ำทอง) ฯลฯ มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบภาพลวดลาย ตกแต่งในสไตล์สมัยใหม่ ซึ่งถือเป็นการสืบสานและส่งเสริมเอกลักษณ์ทางศิลปะของงานหัตถศิลป์จีนดั้งเดิม ตลอดจนขยายแนวทางการแสดงออกทางศิลปะให้กว้างขวางยิ่งขึ้น การนำองค์ประกอบ “ตัวอักษร” บูรณาการสู่งานภาพวาด โดยผลงานชุดนี้มีการนำแนวคิดการออกแบบสมัยใหม่ที่นำตัวอักษรมาใช้เป็นองค์ประกอบในงานออกแบบผสมผสานกับลักษณะท่าทางในวิถีการทำงานประจำวันของ “ชาวฮว่าหนง” แล้วบูรณาการสู่การออกแบบสร้างสรรค์งานภาพลวดลาย ซึ่งในขณะเดียวกันความหมายโดยนัยของตัวอักษรยังสื่อถึงเอกลักษณ์ทางจิตวิญญาณภายในภาพวาด ถือเป็นการสร้างประสิทธิผลทางศิลปะแบบ “ประโยคเดียวเชื่อมโยงได้ถึงสองความหมาย” อีกทั้งผลงานชุดนี้ได้ก้าวข้ามกรอบจำกัดของหัวข้อสร้างสรรค์แบบแนวคิดหลักดั้งเดิมที่มีเพียงแนวคิดเดียว โดยนำองค์ประกอบแนวคิดหลักที่ใช้สร้างสรรค์ภาพลวดลายทั้งภาพบุคคลและดอกไม้มาบูรณาการร่วมกันเป็นหนึ่งเดียวอย่างชาญฉลาด องค์ประกอบแต่ละส่วนล้วนกลายเป็นปัจจัยหลักของการตกแต่งที่มีความโดดเด่นแตกต่างกันไปจนก่อให้เกิดเป็นการบรรลุซึ่งประสิทธิผลทางศิลปะในรูปแบบ “การตกแต่งแบบองค์รวม” ตลอดจนการประยุกต์ใช้วัสดุใหม่ เทคโนโลยีใหม่รวมถึงโครงเครื่องเคลือบที่มีความบางและน้ำหนักเบายังเอื้อต่อการสร้างสรรค์ผลงานสำหรับประดับตกแต่งประเภทโคมไฟและกล่องไฟ ซึ่งทำให้การสร้างสรรค์ผลงานเครื่องเคลือบสามารถบูรณาการร่วมกับการสร้างฉากทัศน์เพื่อการประชาสัมพันธ์สถานที่ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง อาทิ ศูนย์การเรียนรู้ศิลปะเครื่องเคลือบ ฯลฯ ได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

อภิปรายผล

การศึกษาวิจัยอัตลักษณ์ของช่างฝีมืองานเครื่องเคลือบในย่านถนนหงเต๋ียน เมืองจิ้งเต๋อเจิ้นและนำองค์ความรู้ที่ได้มาประยุกต์ใช้เป็นแนวทางนวัตกรรมการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานเครื่องเคลือบสมัยใหม่ งานวิจัยนี้จึงได้ข้อสรุปจากการอภิปรายผลการวิจัยโดยมีประเด็นสำคัญ ดังนี้

1. การนำเทคนิคหัตถศิลป์ดั้งเดิมบูรณาการร่วมกับการออกแบบสมัยใหม่

ผลการวิจัยพบว่าอัตลักษณ์สำคัญของช่างฝีมืองานเครื่องเคลือบในย่านถนนหงเต๋ียนประกอบด้วยความหมั่นเพียร ความพิถีพิถัน ความก้าวหน้าและความมุ่งมั่น ซึ่งอัตลักษณ์เหล่านี้มีบทบาทสำคัญในการสร้างเสริมนวัตกรรมการออกแบบผลงานเครื่องเคลือบสมัยใหม่ ด้วยวิธีการนำงานหัตถศิลป์ดั้งเดิมมาตีความใหม่ การแสดงออกทางอารมณ์โดยบูรณาการร่วมกับวิธีการแสดงออกในศิลปะสมัยใหม่ และการศึกษาค้นคว้าด้านความร่วมมือข้ามพรมแดนและการบูรณาการแบบพหุสาขา การวิจัยนี้จึงประสบผลสำเร็จในการนำองค์ประกอบดั้งเดิมบูรณาการร่วมกับองค์ประกอบสมัยใหม่ นำไปสู่การเติมเต็มพลังสร้างสรรค์และพลังชีวิตใหม่ให้กับศิลปะเครื่องเคลือบ

2. คุณค่าของรูปแบบการแบ่งประเภทงานและการดำเนินกิจการแบบร้านค้าขนาดเล็ก

ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าอัตลักษณ์ด้านเทคนิคหัตถศิลป์สร้างสรรค์งานเครื่องเคลือบของย่านถนนหงเต๋ียนประกอบด้วยการแบ่งหน้าที่ตามประเภทเนื้องานที่ชัดเจน การจำแนกประเภทในอุตสาหกรรมตามเอกลักษณ์ที่เด่นชัด และการดำเนินกิจการแบบร้านค้าขนาดเล็กเป็นหลัก ซึ่งการแบ่งหน้าที่ตามประเภทเนื้องานที่ชัดเจนช่วยส่งเสริมระดับความเชี่ยวชาญและประสิทธิภาพของกระบวนการผลิตสร้างสรรค์งานเครื่องเคลือบ ส่วนประกอบการประกอบกิจการในรูปแบบร้านค้าขนาดเล็กสะท้อนให้เห็นถึงบทบาทสำคัญของช่างฝีมืองานเครื่องเคลือบในย่านถนนหงเต๋ียนในการสืบทอดทักษะหัตถศิลป์ดั้งเดิมและศึกษาค้นคว้านวัตกรรมการออกแบบซึ่งต้นแบบการอนุรักษ์และการพัฒนางานหัตถศิลป์ดั้งเดิมในการวิจัยนี้มีส่วนช่วยในการรักษาเอกลักษณ์และเสน่ห์ดั้งเดิมของงานเครื่องเคลือบหงเต๋ียนเอาไว้

3. การสืบสานวัฒนธรรมและการพัฒนานวัตกรรมสร้างสรรค์

การวิจัยนี้เน้นย้ำให้เห็นถึงความสำคัญของผลงานเครื่องเคลือบสมัยใหม่ในการผลักดันให้องค์ความรู้ทางเทคนิคหัตถศิลป์และวัฒนธรรมเครื่องเคลือบหงเต๋ียนเป็นที่แพร่หลายในวงกว้าง รวมถึงส่งเสริมการสืบสานและการพัฒนา

นวัตกรรมสร้างสรรค์สำหรับศิลปะเครื่องเคลือบดั้งเดิม การนำเทคนิคหัตถศิลป์สร้างสรรค์งานเครื่องเคลือบหึ่งเตียนบูรณาการร่วมกับนวัตกรรมการออกแบบสมัยใหม่สามารถช่วยขยายขอบเขตการประยุกต์ใช้องค์ความรู้ทางศิลปะเครื่องเคลือบ สร้างเสริมการอัดฉีดพลังชีวิตรูปแบบใหม่สู่การสืบสานและการพัฒนาวัฒนธรรมดั้งเดิม ตลอดจนมีส่วนช่วยส่งเสริมการประยุกต์ใช้และเพิ่มพูนระดับการยอมรับในศิลปะเครื่องเคลือบให้เป็นที่แพร่หลายในวงกว้างยิ่งขึ้นในสังคมร่วมสมัย

ข้อเสนอแนะ

1. การวิจัยควรมีการศึกษาค้นคว้าวิวัฒนาการทางประวัติศาสตร์ของเทคนิคหัตถศิลป์ที่ใช้สร้างสรรค์งานเครื่องเคลือบในเขตพื้นที่แถบย่านถนนหงเตียน จากนั้นจึงนำข้อมูลที่ได้เข้าสู่กระบวนการวิเคราะห์ ค้นหาความเชื่อมโยงที่มีร่วมกับแนวโน้มการออกแบบร่วมสมัย เพื่อแสดงให้เห็นถึงแนวทางในการชุบชีวิตเทคนิคหัตถศิลป์ดั้งเดิมในการออกแบบสมัยใหม่
2. ควรมีการกำหนดนโยบายสำหรับอนุรักษ์วัฒนธรรมเครื่องเคลือบของย่านถนนหงเตียนอันเป็นมรดกทางวัฒนธรรมประจำท้องถิ่น ส่งเสริมการจัดตั้งโครงการฝึกอบรมและโครงการสนับสนุนสำหรับเหล่าผู้สืบทอดทักษะหัตถศิลป์งานเครื่องเคลือบเพื่อให้แน่ใจได้ว่าทักษะดั้งเดิมอันล้ำค่านี้จะได้รับการถ่ายทอดจากรุ่นสู่รุ่นสืบไป
3. ส่งเสริมความร่วมมือระหว่างสถาบันศึกษาและอุตสาหกรรมงานหัตถศิลป์เครื่องเคลือบ โดยเปิดหลักสูตรคอร์สเรียนหรือโครงการส่งเสริมการศึกษาเพื่อบ่มเพาะผู้มีความสามารถด้านการออกแบบงานเครื่องเคลือบที่มีทั้งความตระหนักรู้เชิงแนวคิดสร้างสรรค์และความสามารถภาคปฏิบัติให้เพิ่มจำนวนมากยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- Cao, S. (2014). Entering Hongdian Street. **Jingdezhen Ceramics**, (04), 20-21.
- Chen, J., & Zhang, H. (2023). Research on the development of Jingdezhen ceramic art industry in the new era under the perspective of urbanization. **Ceramic Research**, (06), 83-85.
- Fang, L. (2011). A combination of blood, geographical and professional ties - the social organization model of Jingdezhen ceramic industry in the late Qing Dynasty and early Republic of China. **Journal of Nanjing University of the Arts (Art and Design Edition)**, (01), 8-19.
- Guan, Y. (2023). Contemporary craftsmen and their categories: A case study of the identity types of Jingdezhen ceramic craftsmen. **Tianye**, (01), 194-206.
- Kang, Q. (2015). Painting red dots and green: a preliminary study on the aesthetic creation of red and green ceramics. **Chinese Ceramics Artists**, (01), 66-71.
- Liu, W. (2024). Research on the productive protection path of Jingdezhen ceramic cultural resources under the background of digital transformation. **Jingdezhen Ceramics**, (01), 5-8.
- Ren, Y. (2014). A brief analysis of the impact of “Hongdian” on the development of Jingdezhen ceramic painting. **Journal of Jingdezhen Polytechnic**, (05), 105-107.
- Wang, S. (2013). A brief discussion on the “Hongdian Lao” in the history of ceramic development. **Art Review**, (05), 117-119.

ท้าวผาแดงทรวงเครื่อง: การประกอบสร้างนาฏศิลป์ไทย
จากวรรณกรรมพื้นบ้านอีสาน
Thao Pha Daeng Song Khrueang:
The Construction of Thai Performing Arts
from Isaan Folk Literature

สิทธิรัตน์ ภูแก้ว¹
Sittirat Pookaew

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์, สาขาวิชานาฏศิลป์,
คณะศิลปกรรมศาสตร์, มหาวิทยาลัยขอนแก่น
Assistant Professor, Department of Dance Performing Arts,
Faculty of Fine and Applied Arts, Khon Kaen University
(E-mail: spookaew@kku.ac.th)

Received: 28/07/2025 Revised: 01/09/2025 Accepted: 02/09/2025

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อประกอบสร้างนาฏศิลป์ไทยจากวรรณกรรมพื้นบ้านอีสาน ชุด ท้าวผาแดงทรงเครื่อง รูปแบบการวิจัยเป็นการวิจัยสร้างสรรค์ โดยศึกษาข้อมูลจากเอกสาร ตำรา งานวิจัย และข้อมูลภาคสนาม กำหนดผู้ให้ข้อมูลด้วยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง แบบประเมิน และการสนทนากลุ่ม นำเสนอผลการวิจัยด้วยวิธีพรรณนา วิเคราะห์และภาพประกอบ ผลการวิจัยพบว่า ท้าวผาแดงทรงเครื่องมีแรงบันดาลใจมาจากวรรณกรรมพื้นบ้านอีสาน เรื่อง ผาแดง - นางไอ่ นำมาประกอบสร้างเป็นนาฏศิลป์ไทยแนวจารีตเพื่อนำเสนอการอาบน้ำแต่งตัวของท้าวผาแดง การแสดงแบ่งเป็น 3 ช่วง ได้แก่ 1.ทรงสุคนธ์ 2.ทรงเครื่อง และ 3.ทรงอาษา การประกอบสร้างแบ่งเป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่ 1.ขั้นเตรียมการ 2.ขั้นดำเนินการ และ 3.ขั้นประเมินผล องค์ประกอบการแสดงและนาฏยลักษณะยึดแบบแผนละครพื้นทาง กระบวนท่ารำปรับปรุงจากท่ารำพื้นฐานและท่ารำที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ จำแนกเป็นการรำบทลงสรทรงเครื่อง จำนวน 15 ท่าหลัก และ การรำประกอบเพลงบรรเลง

คำสำคัญ: การประกอบสร้าง, นาฏศิลป์ไทย, วรรณกรรมพื้นบ้านอีสาน, ผาแดงนางไอ่, ลงสรทรงเครื่อง

Abstract

This research aims to construct a Thai performing art from Isaan folk literature “Thao Pha Daeng Song Khrueang.” This research is creative research with the data acquired from document analysis, textbook, research, and fieldwork data collection. Informants were purposively selected. Research tools included structured interviews, evaluation forms, and focus group discussions. Research findings are presented using descriptive analysis and illustrations. The research results indicate that “Thao Pha Daeng Song Khrueang” was inspired by

an Isaan folk tale called Phadaeng Nang Ai. It was constructed as a traditional Thai performing art to depict Thao Pha Daeng's bathing and dressing. The performance is divided into three sections: 1) Song Sukon (anointing fragrance), 2) Song Khrueng (dressing), and 3) Song Acha (mounting the steed). The construction process involved three steps: 1) Preparation, 2) Implementation, and 3) Evaluation. The performance's elements and choreographic style follow the Lakhon Phanhang style. The dance movements were adapted from basic Thai classical dance gestures and newly created dance gestures, categorized into 15 main movements for the Long Song Song Khrueng (bathing and dressing) sequence and movements accompanying instrumental music.

Keywords: Construction, Thai Performing Arts, Isaan Folk Literature, Phadaeng Nang Ai, Long Song Song Khrueng

บทนำ

วรรณกรรมพื้นบ้านอีสาน เรื่อง ผาแดง - นางไอ่ เป็นนิทานตำนานพื้นบ้านที่เล่าขานสืบทอดกันมาเป็นมุขปาฐะ อีกทั้งยังปรากฏเป็นหนังสือผูกบันทึกด้วยอักษรตัวธรรมหรืออักษรไทยน้อยไว้ในใบลาน หากแต่ไม่ปรากฏชื่อผู้แต่งและไม่สามารถระบุได้ว่าแต่งขึ้นในช่วงเวลาใด (ปรีชา พิณทอง, 2524) ผาแดง - นางไอ่ เป็นเรื่องราวรักสามเส้าของท้าวผาแดง นางไอ่คำ และท้าวภักดี โครงเรื่องผูกเชื่อมด้วยความรักและการต่อสู้นำไปสู่โศกนาฏกรรมครั้งยิ่งใหญ่ จนกลายเป็นตำนานชื่อบ้านนามเมืองหรือ ภูมินามพื้นบ้าน (Place Name) ซึ่งอธิบายความเป็นมาของสถานที่สำคัญหลายแห่ง เช่น หนองหานหลวง เกาะดอนสวรรค์ ดอนแม่หม้าย จังหวัดสกลนคร และบ้านน้ำซ้อย ห้วยสามพาด ห้วยกลองศรี หนองเหวน หนองหานน้อยกุมภวาปี จังหวัดอุดรธานี นอกจากนี้ ผาแดง - นางไอ่ ยังมีความเกี่ยวข้องกับประเพณีบุญบั้งไฟซึ่งเป็นประเพณีสำคัญของชาวอีสานอีกด้วย

แม้ว่า ผาแดง - นางไอ่ จะมีโครงเรื่องเกี่ยวกับความรักและการต่อสู้เป็นปมหลัก แต่ยังแฝงไว้ซึ่งคติธรรมสอนใจในเชิงปรัชญาและเป็นภาพสะท้อนสังคม วัฒนธรรม ประเพณี ตลอดจนวิถีชีวิตของคนอีสานได้อย่างชัดเจน ผาแดง - นางไอ่ จึงถือเป็นมรดกทางวัฒนธรรมอันทรงคุณค่าที่ผูกพันเหนียวแน่นกับสังคมอีสานมาช้านาน (อิศเรศ ตลเพ็ญ, 2562) ปัจจุบัน ผาแดง - นางไอ่ ถูกนำมาผลิตซ้ำในลักษณะการปริวรรตเป็นหนังสือ การประพันธ์เป็นภาพยนตร์ ละครเวที การแสดงสด ละครวิทยุ การแสดงหมอลำ และจิตรกรรมฝาผนัง อีกทั้งยังถูกสร้างสรรค์ใหม่ในรูปแบบละครโทรทัศน์ บทเพลง การ์ตูนสามมิติ/การ์ตูนแอนิเมชัน ละครเวที การแสดงแสง สี เสียง และการแสดงร่วมสมัย (ปณิตา น้อยหลบลู, 2560) ซึ่งยังคงได้รับความนิยมเป็นอย่างมากเฉกเช่นในอดีต ทั้งนี้ เป็นที่น่าสังเกตว่าการผลิตซ้ำและการสร้างสรรค์ใหม่ยังไม่ปรากฏ ผาแดง - นางไอ่ ในรูปแบบนาฏศิลป์ไทยหรือหากมีก็เพียงส่วนน้อย ซึ่งอนุมานความได้ว่า ผาแดง - นางไอ่ ในรูปแบบนาฏศิลป์ไทยยังไม่เป็นที่นิยมจึงยังไม่แพร่หลาย

จากความเป็นมาและความสำคัญข้างต้นแสดงให้เห็นว่า ผาแดง - นางไอ่ เป็นวรรณกรรมพื้นบ้านที่อยู่คู่กับสังคมอีสานมาแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เนื่องด้วยความโดดเด่นทั้งด้านโครงเรื่อง การดำเนินเรื่อง ตัวละคร และวรรณกรรม ทำให้ ผาแดง - นางไอ่ ได้รับการผลิตซ้ำและการสร้างสรรค์ใหม่ในรูปแบบศิลปะการแสดงพื้นบ้านเป็นส่วนใหญ่และในปัจจุบันยังมีการนำเสนอในรูปแบบสื่อวัฒนธรรมตลอดจนศิลปะการแสดงร่วมสมัย หากแต่ ผาแดง - นางไอ่ ในรูปแบบนาฏศิลป์ไทยยังไม่ปรากฏเป็นที่เด่นชัด จึงเป็นที่น่าเสียดายหากไม่มีการนำเสนอและเผยแพร่ ผาแดง - นางไอ่ ในรูปแบบนาฏศิลป์ไทยซึ่งเป็นศิลปะการแสดงที่มีแบบแผนและเป็นวัฒนธรรมประจำชาติ ทั้งนี้การถูกจำกัดดังกล่าวอาจเป็นผลมาจาก ความแตกต่างทางวัฒนธรรมและรูปแบบศิลปกรรมที่ไม่เอื้อต่อการนำเสนอก็เป็นได้ ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงมีความประสงค์ที่จะนำเสนอ ผาแดง - นางไอ่ ในรูปแบบนาฏศิลป์ไทยเพื่อเป็นการขยายขอบเขตของการสร้างสรรค์ให้มีความหลากหลายและแตกต่างไปจากภาพจำเดิม

ในการนี้จึงเป็นที่มาของการวิจัย เรื่อง ท้าวผาแดงทรงเครื่อง: การประกอบสร้างนาฏศิลป์ไทยจากวรรณกรรมพื้นบ้านอีสาน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อประกอบสร้างนาฏศิลป์ไทย ชุด ท้าวผาแดงทรงเครื่อง เลือกศึกษาจาก ผาแดง – นางไอ่ ฉบับชำระโดย ดร.ปรีชา พิณทอง ประกอบสร้างด้วยกระบวนการวิจัยสร้างสรรค์ และนำเสนอผลงานในรูปแบบนาฏศิลป์ไทยประเพณีทราบดีียว อันสะท้อนแนวความคิดและกระบวนการประกอบสร้างอย่างเป็นระบบตามหลักวิชาการและหลักวิชาพหุนาฏศิลป์ ยังประโยชน์แก่ศาสตร์วิชานาฏศิลป์ ศิลปกรรม และศิลปวัฒนธรรม

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

ประกอบสร้างนาฏศิลป์ไทยจากวรรณกรรมพื้นบ้านอีสาน ชุด ท้าวผาแดงทรงเครื่อง

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เกิดผลงานนาฏศิลป์ไทย ชุด ท้าวผาแดงทรงเครื่อง ซึ่งประกอบสร้างจากวรรณกรรมพื้นบ้านอีสาน เรื่อง ผาแดง - นางไอ่ อันเป็นผลงานสร้างสรรค์ตามขนบนาฏศิลป์ไทยชั้นสูงและเป็นประโยชน์ในการอนุรักษ์เผยแพร่ศิลปวัฒนธรรม
2. เกิดแนวคิดและหลักการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ไทยภายใต้ความแตกต่างทางศิลปวัฒนธรรม
3. เป็นแนวทางในการบูรณาการผสมผสานศิลปวัฒนธรรมที่หลากหลายให้มีเอกภาพร่วมกันอย่างเหมาะสมกลมกลืน โดยไม่ขัดต่อขนบจารีตและยังส่งเสริมคุณค่าสุนทรียะซึ่งกัน

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นงานวิจัยสร้างสรรค์ (Creative Research) โดยบูรณาการระเบียบวิธีวิจัยพื้นฐาน (Basic Research) สู่การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ไทย มีวัตถุประสงค์เพื่อประกอบสร้างนาฏศิลป์ไทยจากวรรณกรรมพื้นบ้านอีสาน ชุด

ท้าวผาแดงทรงเครื่อง ซึ่งศึกษาจากวรรณกรรม ผาแดง -นางไอ่ ฉบับชำระโดย ดร.ปรีชา พิณทอง ประกอบกับข้อมูลจากเอกสารและการสัมภาษณ์ศิลปินแห่งชาติ และผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ไทย

นิยามศัพท์เฉพาะของการวิจัย

ท้าวผาแดง หมายถึง ชื่อตัวละครเอกจากวรรณกรรมพื้นบ้านอีสาน เรื่อง ผาแดง - นางไอ่ มีสถานะเป็นกษัตริย์ครองเมืองผาไท

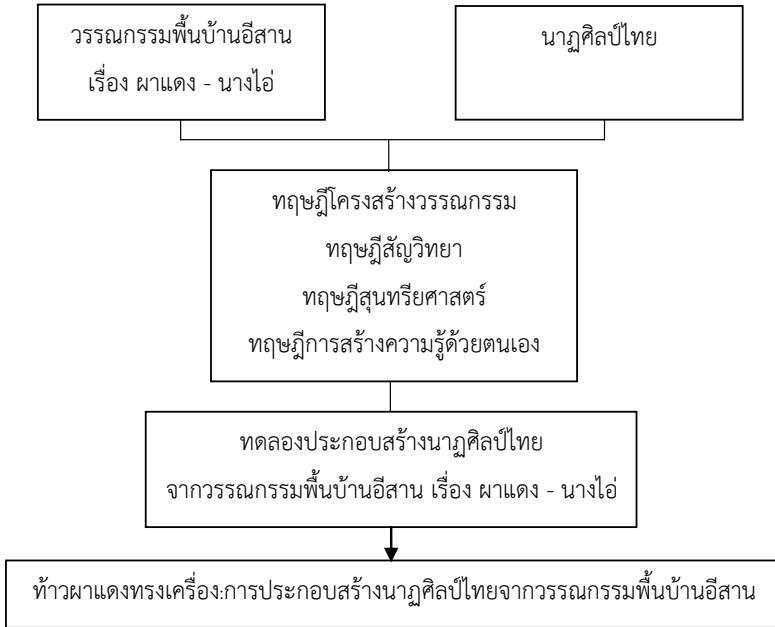
ทรงเครื่อง หมายถึง รูปแบบของการแสดงนาฏศิลป์ไทยอย่างหนึ่งที่สื่อให้เห็นถึงกิริยาท่าทางการอาบน้ำแต่งตัวอย่างประณีตของตัวละคร

ประกอบสร้าง หมายถึง การสร้างสรรค์สิ่งใหม่จากพื้นฐานดั้งเดิม หรือ การนำองค์ประกอบต่าง ๆ มาหลอมรวมปรับปรุงเพื่อก่อให้เกิดเป็นสิ่งใหม่

นาฏศิลป์ไทย หมายถึง ศิลปะการฟ้อนรำที่เป็นแบบแผนของไทย มีขนบจารีตอย่างเคร่งครัดซึ่งได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมราชสำนัก

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นงานวิจัยสร้างสรรค์ (Creative Research) ดำเนินการวิจัยด้วยการศึกษาวรรณกรรมพื้นบ้านอีสาน เรื่อง ผาแดง -นางไอ่ ฉบับชำระโดย ดร.ปรีชา พิณทอง ประกอบกับองค์ความรู้ด้านนาฏศิลป์ไทยที่ได้จากการศึกษาเอกสารและการสัมภาษณ์ศิลปินแห่งชาติและผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ไทย นำมาประมวลร่วมกับประสบการณ์ของผู้วิจัย วิเคราะห์ด้วยทฤษฎีโครงสร้างวรรณกรรม ทฤษฎีสัญวิทยา ทฤษฎีสุนทรียศาสตร์ และทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง เพื่อทดลองประกอบสร้างนาฏศิลป์ไทย ชุด ท้าวผาแดงทรงเครื่อง ตามกระบวนการที่ออกแบบใหม่เป็นแนวทางเฉพาะของผู้วิจัย ดังภาพประกอบที่ 1



ภาพประกอบที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยเลือกศึกษาข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ไทยที่มีความรู้ความสามารถและมีประสบการณ์ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ไทย โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจงเพื่อเป็นผู้ให้ข้อมูล จำนวน 10 คน แบ่งเป็น 3 กลุ่ม ดังนี้

1.1 กลุ่มผู้รู้ หมายถึง ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ไทยที่มีประสบการณ์ไม่น้อยกว่า 30 ปี และได้รับการยกย่องเป็นที่ยอมรับในระดับชาติ จำนวน 3 คน ได้แก่ อาจารย์นพรัตน์ศุภากร หวังในธรรม ศิลปินแห่งชาติสาขาศิลปะการแสดง (นาฏศิลป์ไทย), ดร.วันทนี ม่วงบุญ ผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้านโขน – ละคร สำนักการสังคีต กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม และ ดร.ไพโรจน์ ทองคำสุก ราชบัณฑิตสาขานาฏกรรมไทย

1.2 กลุ่มผู้ปฏิบัติ หมายถึง นักวิชาการด้านนาฏศิลป์ที่มีประสบการณ์ การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ไทยในฐานะเจ้าของผลงาน และมีตำแหน่งทางวิชาการระดับ รองศาสตราจารย์ จำนวน 2 คน ได้แก่ รศ.ดร.สุภาวดี โพธิเวชกุล อาจารย์ประจำ สาขาวิชานาฏศิลป์ไทย คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา และ รศ.นฤมล ชื่นสัมฤทธิ์ ผู้เชี่ยวชาญนาฏศิลป์ไทย ภาควิชานาฏศิลป์ วิทยาลัยนาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

1.3 กลุ่มผู้เกี่ยวข้อง หมายถึง ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเกี่ยวข้องกับการ สร้างสรรค์นาฏศิลป์ไทยในบทบาทการเป็นที่ปรึกษาการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ไทย ผู้อำนวยการแสดง ผู้ประพันธ์ดนตรีและ บทร้อง หรือนาฏศิลป์นักแสดง โดยมี ประสบการณ์ไม่น้อยกว่า 30 ปี จำนวน 5 คน ได้แก่ คุณแม่แก้ววรรณ พันธุ ศิลปิน แห่งชาติสาขาศิลปะการแสดง (หมอลำ), ศ.ดร.เฉลิมศักดิ์ พิกุลศรี, รศ.ดร.ปัทมาวดี ชาญสุวรรณ, รศ.ดร.อรุณมัย จันทมาลา และ ดร.ธีรเดช กลิ่นจันทร์

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (Structured Interview) ผู้วิจัย ใช้แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างเพื่อสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลกลุ่มผู้รู้และกลุ่มผู้ปฏิบัติ โดยกำหนดประเด็นคำถามเพื่อให้ได้ข้อมูล เชิงลึกเกี่ยวกับแนวความคิด รูปแบบ และการประกอบสร้างนาฏศิลป์ไทยจากวรรณกรรมพื้นบ้านอีสาน

2.2 การสนทนากลุ่ม (Focused Group) ผู้วิจัยใช้การสนทนากลุ่ม เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้ให้ข้อมูลกลุ่มผู้เกี่ยวข้อง เพื่อให้ได้ ทศนคติข้อคิดเห็นเกี่ยวกับการประกอบสร้างนาฏศิลป์ไทยจากวรรณกรรมพื้นบ้าน อีสาน ชุด ท้าวผาแดงทรวงเครื่อง นำมาประมวลผลร่วมกับข้อมูลส่วนอื่น ๆ แล้วจึง วิเคราะห์และสรุปผล

2.3 แบบประเมิน ผู้วิจัยใช้แบบประเมินเพื่อประเมินการประกอบสร้าง นาฏศิลป์ไทยจากวรรณกรรมพื้นบ้านอีสาน ชุด ท้าวผาแดงทรวงเครื่อง แบ่งหัวข้อ การประเมิน ได้แก่ แรงบันดาลใจ, แนวความคิด, รูปแบบการแสดง, องค์ประกอบ การแสดง และภาพรวมการนำเสนอ โดยกำหนดให้กลุ่มผู้เกี่ยวข้องเป็นผู้ประเมิน และวิพากษ์ผลงาน เพื่อใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุงแก้ไขผลงาน

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 การเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร เป็นการศึกษาข้อมูลจากเอกสารต่าง ๆ หนังสือ ตำรา วารสาร บทความ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยสืบค้นจากแหล่งข้อมูลทั้งภาครัฐและเอกชน

3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนาม เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยเครื่องมือในการวิจัยที่กำหนดไว้ ได้แก่ แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง การสนทนากลุ่ม และ แบบประเมิน จากนั้นจึงทำการทบทวนข้อมูลเพื่อวิเคราะห์และสรุปผลการวิจัย

4. วิธีดำเนินการวิจัย

4.1 ระยะเตรียมการวิจัย คือ การจัดทำแบบเสนอโครงการวิจัยต่อคณะกรรมการบริหารคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น เพื่อพิจารณาอนุมัติงบประมาณสนับสนุนการวิจัย

4.2 ระยะดำเนินการวิจัย คือ การดำเนินการตามแผนงานที่กำหนดไว้ ซึ่งการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยสร้างสรรค์ (Creative Research) มุ่งเน้นการปฏิบัติเพื่อสร้างสรรค์ผลงานและองค์ความรู้ใหม่ โดยทดลองประกอบสร้างนาฏศิลป์ไทยจากวรรณกรรมพื้นบ้านอีสาน ชุด ท้าวผาแดงทรงเครื่อง ด้วยแนวคิดและกระบวนการที่ผู้วิจัยกำหนดขึ้นเอง แบ่งเป็น 3 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนเตรียมการประกอบสร้าง ขั้นตอนดำเนินการประกอบสร้าง และ ขั้นตอนประเมินผลการประกอบสร้าง

4.3 ระยะสรุปผลการวิจัย คือ การนำผลงานการประกอบสร้างนาฏศิลป์ไทยจากวรรณกรรมพื้นบ้านอีสาน ชุด ท้าวผาแดงทรงเครื่อง ที่ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิมาทำการวิเคราะห์และสรุปผลการวิจัย เพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่ในศาสตร์วิชานาฏศิลป์ตลอดจนอุปสรรคปัญหาและข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ต่อการสร้างสรรค์และการวิจัยในอนาคต

4.4 ระยะเผยแพร่ผลการวิจัย คือ การนำเสนอผลการวิจัยในรูปแบบต่าง ๆ ได้แก่ รูปเล่มรายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์ บทความวิจัย และจัดทำสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อเผยแพร่ในช่องทางออนไลน์

5. การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

5.1 จัดหมวดหมู่ของข้อมูล โดยจำแนกเป็นข้อมูลเอกสารและข้อมูลภาคสนาม เพื่อสะดวกในการวิเคราะห์ข้อมูลและตอบวัตถุประสงค์ของการวิจัย

5.2 ทบทวนความสมบูรณ์ของข้อมูลทั้งหมดที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูล

5.3 ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล เป็นการหาความถูกต้องและสร้างความน่าเชื่อถือให้กับข้อมูล โดยวิธี Investigator Triangulation คือ การนำข้อมูลไปให้ผู้ให้ข้อมูลทำการอ่านและตรวจสอบข้อมูลอีกครั้ง เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด

5.4 การวิเคราะห์ข้อมูล แยกเป็น 2 ส่วน คือ 1) การวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสาร เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการ (Method of agreement) ประกอบด้วย การตรวจสอบความถูกต้องในเชิงแนวคิดทฤษฎี ซึ่งพิจารณาจากเอกสารหลายฉบับและหลายแหล่งข้อมูล และ 2) การวิเคราะห์ข้อมูลภาคสนาม สร้างข้อสรุปโดยใช้การวิเคราะห์ 3 แบบ ได้แก่ (1) การวิเคราะห์แบบอุปนัย เป็นการตีความสรุปจากข้อมูลในลักษณะรูปธรรมหรือปรากฏการณ์ที่มองเห็น (2) การวิเคราะห์ข้อมูลโดยการจำแนก ซึ่งใช้ทฤษฎีเป็นตัวจำแนกและการวิเคราะห์แบบไม่ใช้ทฤษฎี และ (3) การวิเคราะห์ข้อมูลโดยการเปรียบเทียบ เป็นการนำข้อมูลมาเปรียบเทียบตามลำดับเหตุการณ์หรือปรากฏการณ์

การนำเสนอผลการวิจัย

การวิจัย เรื่อง ท้าพาแดงทรงเครื่อง : การประกอบสร้างนาฏศิลป์ไทยจากวรรณกรรมพื้นบ้านอีสาน เป็นการวิจัยสร้างสรรค์ (Creative Research) ปรากฏผลงานการประกอบสร้าง เชิงประจักษ์ และนำเสนอผลการวิจัยด้วยการพรรณนาวิเคราะห์ร่วมกับตารางและภาพประกอบ

สรุปผลการวิจัย

การประกอบสร้างนาฏศิลป์ไทยจากวรรณกรรมพื้นบ้านอีสาน ชุด ท้าวผาแดงทรวงเครื่อง แบ่งขั้นตอนการประกอบสร้างเป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนเตรียมการประกอบสร้าง ขั้นตอนดำเนินการประกอบสร้าง และ ขั้นตอนประเมินผลการประกอบสร้างจากการดำเนินการสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ขั้นตอนเตรียมการประกอบสร้าง เป็นการศึกษารวบรวมข้อมูลจากเอกสารและข้อมูลภาคสนามเพื่อกำหนดเค้าโครงการแสดง ซึ่งมีประเด็นสำคัญ ได้แก่

1.1 แร้งบันดาลใจ จากการศึกษาวรรณกรรมพื้นบ้านอีสาน เรื่อง ผาแดง - นางไอ่ ฉบับชำระโดย ดร.ปรีชา พิณทอง พบว่า เนื้อเรื่องแบ่งออกเป็น 52 ตอน โดยลำดับที่ 10 ตอนผาแดงไปหานางไอ่ มีการบรรยายลักษณะการอาบน้ำแต่งตัวของท้าวผาแดงก่อนออกเดินทางด้วยม้าเพื่อไปหานางไอ่ที่เมือง เอกชะทิตา จึงเป็นแรงบันดาลใจในการประกอบสร้างนาฏศิลป์ไทย ชุด ท้าวผาแดงทรวงเครื่อง

1.2 แนวความคิด นำเสนอการอาบน้ำแต่งตัวของท้าวผาแดง กษัตริย์แห่งเมืองผาโง ซึ่งในทางนาฏศิลป์ไทยเรียกการรำประเภทนี้ว่า รำลงสรงทรวงเครื่อง จึงเป็นที่มาของชื่อการแสดง ชุด ท้าวผาแดงทรวงเครื่อง โดยยึดแบบแผนนาฏศิลป์ไทยแนวจารีตเป็นแนวคิดพื้นฐานในการประกอบสร้าง กำหนดใช้นาฏยลักษณ์แบบพื้นทาง (ลาว) เนื่องจาก ผาแดง - นางไอ่ เป็นวรรณกรรมพื้นบ้านอีสานซึ่งจัดอยู่ในกลุ่มวัฒนธรรมไท - ลาว หรือ ล้านช้าง

1.3 รูปแบบการแสดง ท้าวผาแดงทรวงเครื่อง มีรูปแบบเป็นการรำเดี่ยวเพื่อแสดงท่าทางการอาบน้ำแต่งตัวของท้าวผาแดง แบ่งการแสดงออกเป็น 3 ช่วง ได้แก่ ช่วงที่ 1 ทรวงสุคนธ์ คือ การอาบน้ำประพินผิวด้วยเครื่องหอม ช่วงที่ 2 ทรวงเครื่อง คือ การนุ่งห่มเสื้อผ้าและสวมใส่เครื่องประดับ และช่วงที่ 3 ทรวงอาชา คือ การออกเดินทางด้วยม้า

2. ขั้นตอนดำเนินการประกอบสร้าง เป็นการวิเคราะห์เค้าโครงการแสดงเพื่อจัดทำองค์ประกอบ ของการแสดง ได้แก่ บทร้อง เพลงดนตรี เครื่องแต่งกาย อุปกรณ์ประกอบ ผู้แสดง กระจับปี่ทำรำ นาฏยลักษณ์ และอารมณ์ในการแสดง ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

บทร้อง ประพันธ์โดย ดร.อำมรงค์ บุญราช นักวิชาการละครและดนตรีชำนาญการ สำนักการสังคีต กรมศิลปากร ลักษณะบทร้องประพันธ์ด้วยกลอนบทละครหรือกลอนสุภาพ กล่าวบรรยายถึงการอาบน้ำแต่งตัวด้วยอารมณ์แห่งความคะนองนางอันเป็นที่รัก เนื่องจากการทรงเครื่องเพื่อไปเกี่ยวพาราสักบันนางไอ่คำ โดยสอดแทรกคำพื้นเมืองอีสานเพื่อให้สอดคล้องกับที่มาของวรรณกรรม ได้แก่ สายแนน ผลา ดอกก้านของ แก้มอ่องต่อง เอ้เครื่อง ดอกสเลเต อ้าย ผ้าเปี่ยง และสุบ จากรูปแบบการแสดงที่แบ่งเป็น 3 ช่วง ปรากฏบทร้องในช่วงที่ 1 ทรงสุคนธ์ และช่วงที่ 2 ทรงเครื่อง ส่วนช่วงที่ 3 ทรงอาชา เป็นเพลงบรรเลงที่ไม่มีบทร้อง

ตารางที่ 1 รูปแบบการแสดงและบทร้องท้าวผาแดงทรงเครื่อง

ช่วงที่ 1 ทรงสุคนธ์	- ปี่พาทย์ทำเพลงเสมอลาว - - ร้องเพลงลาวเฉียง -	
	สรงสนานเอย ฉ่ำสราญวาริน ดอกเอ๋ยเจ้าดอกจำปา ผัดพัทตร์เอย ผ่องพัทตร์ภูโนย ดอกเอ๋ยเจ้าดอกลำดวนดง น้ำปรงเอย กลิ่นจรงฟุ้งสุคนธ์ ดอกเอ๋ยเจ้าดอกก้านของ เอ้เครื่องเอย เอ้องค์ทรงศักดิ์ ดอกเอ๋ยเจ้าดอกสเลเต	เครื่องหอมประทีน ฐ ประทินกลิ่นบุผา ผาแดงเลิศฟ้า เสด็จมาสำอางองค์ จะไปพบไอ่ ทรามวัยนวลหง สายแนนมันคง ผลาส่งสมใจปอง หอม บ่ เทียบแจ่มจันทร์ ผิวพรรณขวัญน้อง เจ้าแก้มอ่องต่อง ใครดองครองเสน่ห์ ปักปิ่นดอกรัก งามนนักคนเท ไอ่หอมจอมเสน่ห์ ของอ้ายคนเทท้าวผาแดง
ช่วงที่ 2 ทรงเครื่อง	- ปี่พาทย์ทำเพลงลงสรลงลำนํ้า 1 เที้ยว - - ร้องเพลงลงสรลงลาว -	
	ทรงสอด สนับเพลา งอนงาม จีบภูษา ไหมคำ ล้ำรุจี เข็มขัด ถักสาย ลายสีเส้า ทองกร เนาวรัตน์ ตรัสไตร	ฉลององค์ แดงอร่าม สง่าศรี ทับทรวง ดวมมณี สีอำไพ ปั้นเหน่ง เพชรเกลา วาวแสงใส สังวาลแก้ว แว่วไว พรายพรรณ
	- ปี่พาทย์ทำเพลงลงสรลงลำนํ้า 1 เที้ยว - - ร้องเพลงลงสรลงลาว -	

	ผ้าเปี่ยง เฉวียงไหล่ ร้าเนี่ยมอ้ม อำมรงค์ สุกก้อย พลอยสุวรรณ คล้องหัตถา มาลัยกร มะลิวัลย์ เครื่องด่อน เครื่องทรง สมอุรา	งามสม จารพญา เกี่ยวจอมขวัญ ไว้ก้านัล หมั่นไ้อ่ ให้อิดา พระทรงธรรม์ งามปลั่ง ตั้งอินทรา เสด็จมา หน้าโรงคัล ทันทิ
	- ปีพาทย์ทำเพลงลงสรลงลารับ 1 เทียว -	
ช่วงที่ 3 ทรงอาชา	- ปีพาทย์ผสมแคนทำเพลงอัสวาลีลา -	

2.2 เพลงดนตรี บรรเลงโดยกลุ่มดุริยางค์ไทย สำนักการสังคีต กรมศิลปากร โดยใช้ วงปีพาทย์ไม้นวมผสมแคนเป็นเครื่องภาษาตามขนบเพลงออกภาษาทำนองเพลงที่ใช้เป็นเพลงไทยสำเนียงลาว ได้แก่ เสมอลาว ลาวเฉียง ลงสรลงลาว และต่อท้ายด้วยเพลงอัสวาลีลา

2.3 เครื่องแต่งกาย การแต่งกายยืนเครื่อง (ตัวพระ) โดยใช้เครื่องแต่งกายทางเลือกซึ่งจัดทำด้วยแนวคิดการเลียนแบบเครื่องแต่งกายชุดโขนละครโบราณ แต่ปรับใช้วัสดุเลียนแบบทดแทน ลักษณะเป็นเสื้อแขนสั้นสีแดงขลิบเขียว พาดบ่าด้วยสไบ 2 ชั้น นุ่งผ้าไหมพื้นบ้านอีสานด้วยวิธีการนุ่งแบบทางหงส์ หางปรก ซึ่งเป็นรูปแบบการนุ่งผ้าของตัวละครเชื้อชาติลาวในการแสดงละครพื้นทาง เกล้ามวยผมประดับเกี้ยว ปักปิ่นดอกกรัก และสวมทับด้วยปิ่นจุเหรีจ

2.4 อุปกรณ์ประกอบ สำหรับทรงสุคนธ์ ประกอบด้วย กระจกเงา ขวดน้ำปรุง ขวดน้ำมันหอม และผอบแป้ง, เตียง, โต๊ะ, ม้าแพงพร้อมแส และ มาลัยกร

2.5 ผู้แสดง ผู้แสดงชายจำนวน 1 คน มีรูปร่างสูงโปร่ง ใบหน้าเรียวยาว ผิวพรรณผุดผ่อง มีทักษะพื้นฐานนาฏศิลป์ไทย ประเภทตัวพระ เมื่อผู้แสดงแต่งกายแล้วนำมาประกอบเข้ากับอุปกรณ์ประกอบการแสดงทำให้เกิดผลงานดังภาพประกอบที่ 2



ภาพประกอบที่ 2 เครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบ

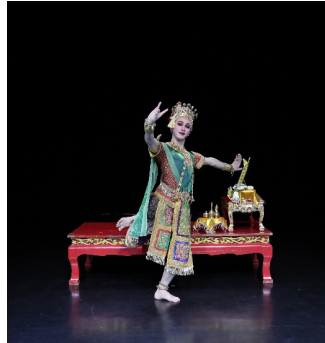
2.6 กระบวนท่ารำ ท้าวผาแดงทรงเครื่องประกอบสร้างด้วยรูปแบบนาฏศิลป์ไทยแนวจารีต แบ่งกระบวนท่ารำเป็น 2 รูปแบบ ดังนี้

1) รำประกอบบทร้อง คือ การแสดงท่ารำให้สอดคล้องกับบทร้องหรือการรำตีบท ปรากฏในช่วงที่ 1 ทรงสุคนธ์ เพลงลาวเฉียง และช่วงที่ 2 ทรงเครื่อง เพลงลงสรลงลาว การรำประกอบ บทร้องจำแนกบทออกเป็น 2 บท ได้แก่

1.1) รำทลงสรทรงเครื่อง เป็นกระบวนท่ารำที่สื่อถึงการอาบน้ำแต่งตัว มีจำนวน 15 ท่า ได้แก่ ท่าสรงสนาน ท่าผัดพักตร์ ท่าน้ำปรุง ท่าเอ้เครื่อง ท่าปักปิ่น ท่าสนับเพลา ท่าฉลององค์ ท่าจีบภูษา ท่าทับทรวง ท่าเข็มขัด ท่าปั้นเหน่ง ท่าทองกร ท่าสังวาล ท่าผ้าเปี่ยง และท่าอำมรงค์ ทั้งนี้โครงสร้างของกระบวนท่ารำทลงสรทรงเครื่อง ประกอบด้วย 2 ส่วน ได้แก่ 1) ท่าหลัก คือ ท่ารำสำคัญที่มีความหมายถึงการอาบน้ำแต่งตัวโดยตรง และ 2) ท่าขยาย คือ ท่ารำที่ต่อเนื่องจากท่าหลักทำหน้าที่เป็นส่วนขยายความหมายหรืออธิบายลักษณะของท่าหลักให้ชัดเจนยิ่งขึ้น โดยทุกท่าหลักจะตามด้วย ท่าขยายเสมอ เช่น “ฉลององค์แดงอร่ามสง่าศรี” ท่าหลัก คือ ท่าฉลององค์แดงอร่าม ท่าขยาย คือ สง่าศรี “ทับทรวงดวงมณีสีอำไพ” ท่าหลัก คือ ท่าทับทรวงดวงมณี ท่าขยาย คือ สีอำไพ “จีบภูษาไหมคำล้ำรู้จี” ท่าหลัก คือ จีบภูษาไหมคำ ท่าขยาย คือ ล้ำรู้จี เป็นต้น เมื่อปฏิบัติท่าหลักและท่าขยายต่อเนื่องกันจึงมีลักษณะดังภาพประกอบที่ 3



ท่าหลัก - ทับทรวงดวงมณี



ท่าขยาย - สีส้มไฟ

ภาพประกอบที่ 3 การรื้อบทลงสรงทรงเครื่อง

ทั้งนี้ กระบวนท่ารำลงสรงทรงเครื่อง จำนวน 15 ท่า สามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ

- กระบวนท่ารำดั้งเดิม เป็นกระบวนท่ารำลงสรงทรงเครื่องที่ปรมาจารย์ด้านนาฏศิลป์กำหนดไว้เป็นขนบนิยมซึ่งปรากฏในการแสดงชุดอื่น ๆ มีจำนวน 7 ท่า ได้แก่ ท่าสรงสนาน ท่าผดพักตร์ ทาน้ำปรง ท่าเอ้เครื่อง (ท่าสวมใส่) ท่าปักปิ่น ท่าจีบภูษา และ ท่าสังวาล

- กระบวนท่ารำที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ เป็นกระบวนท่ารำลงสรงทรงเครื่องที่ออกแบบสร้างสรรค์ใหม่เป็นการเฉพาะเพื่อให้แตกต่างจากกระบวนท่ารำดั้งเดิม โดยใช้ตำแหน่งของเครื่องแต่งกายเป็นหลักสำคัญในการออกแบบ และยังคงไว้ซึ่งโครงสร้างของกระบวนท่ารำอันประกอบด้วยท่าหลักและท่าขยาย มีจำนวน 8 ท่า ได้แก่ ท่าสนับเพลา ท่าฉลององค์ ท่าทับทรวง ท่าเข็มขัด ท่าปิ่นหม่ง ท่าทองกร ท่าผ้าเปี่ยง และ ท่าอำมรงค์ ซึ่งแสดงตัวอย่างกระบวนท่ารำที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ได้ดังภาพประกอบที่ 4



ท่าเข็มขัด



ท่าอำมรงค์

ภาพประกอบที่ 4 กระบวนท่ารำลงทรงเครื่องที่ออกแบบสร้างสรรค์ขึ้นใหม่

1.2) รำบททั่วไป เป็นกระบวนท่ารำตีบทที่ปรับปรุงมาจากท่ารำพื้นฐานและท่ารำมาตรฐานที่ปรากฏในเพลงช้า - เร็ว แม่บท และภาษาท่า ประกอบกับท่าทางสามัญลักษณ์ซึ่งเป็น ส่วนหนึ่งของรูปแบบการแสดงละครพื้นทาง

2) รำประกอบเพลงบรรเลง คือ การแสดงท่ารำประกอบเพลงที่ไม่มีบทร้อง ปรากฏในช่วงที่ 1 เพลงเสมอลาว เป็นกระบวนท่ารำตามแบบแผนแต่ปรับปรุงท่ารำบางท่าให้แตกต่างจากเดิม และช่วงที่ 3 ทรงอาชา เพลงอัศวลีลา เป็นกระบวนท่ารำที่ปรับปรุงมาจากกระบาม้าและท่ารำที่ประกอบสร้างขึ้นใหม่สื่อให้เห็นถึงการขี่ม้าและการควมม้าด้วยท่าทางที่หลากหลาย

2.7 นาฏยลักษณ์ ท่าวผาแดงทรงเครื่องเป็นการประกอบสร้างนาฏศิลป์ไทยจากวรรณกรรมพื้นบ้านอีสานจึงทำให้มีรูปแบบการแสดงคล้ายคลึงกับละครพื้นทาง ซึ่งมีนาฏยลักษณ์ที่โดดเด่น ได้แก่ การตีไหล่ การกระท่ายไหล่ การใช้ตัว และการเดินแบบพื้นทาง (ลาว)

2.8 อารมณ์ในการแสดง ประกอบด้วย 2 อารมณ์ ได้แก่ อารมณ์สุนทรีย์ที่เกิดจากการชื่นชมความงามของเครื่องแต่งกายตลอดจนความซาบซึ้งภูมิใจใน

ความงามสง่าของตนเอง และอารมณ์คะนองที่เกิดขึ้นจากความรักใคร่ความหลงใหล นางไอ่คำ กระบวนท่ารำและอารมณ์ในการแสดงจึงมุ่งเน้นให้เห็นถึงความกุ่มกวม ละเอียดละไม ดังภาพประกอบที่ 5



ภาพประกอบที่ 5 กระบวนท่ารำและอารมณ์ในการแสดง

3. ชั้นประเมินผลการประกอบสร้าง จากการประเมินและวิพากษ์ผลงาน โดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 คน ทำการประเมินผลงาน 2 ครั้ง แสดงผลการประเมิน ต่างกัน กล่าวคือ การประเมินครั้งที่ 1 ผลการประเมินอยู่ในระดับดี (81-90) ซึ่งมีข้อเสนอแนะให้ปรับปรุงเครื่องแต่งกายและกระบวนท่ารำ การประเมินครั้งที่ 2 ผลการประเมินอยู่ในระดับดีมาก (91-100) ซึ่งมีข้อเสนอแนะให้เพิ่มวิธีการนำเสนอ โดยแบ่งเป็น 2 รูปแบบ คือ การแสดงเอกเทศ และการแสดงละคร เพื่อให้เป็นประโยชน์ต่อการเผยแพร่และการวิจัยสร้างสรรค์ในอนาคต

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยสามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ท้าวผาแดงทรงเครื่องเป็นการประกอบสร้างนาฏศิลป์ไทยที่มีแรงบันดาลใจมาจากรรณกรรมพื้นบ้านอีสาน เรื่อง ผาแดง - นางไอ่ การนำเสนอในรูปแบบ ปีที่ 17 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2568

แบบนาฏศิลป์ไทยถือเป็นการกำหนดแนวคิดเบื้องต้นที่ส่งผลต่อกระบวนการประกอบสร้างโดยรวม กล่าวคือ นาฏศิลป์ไทยเป็นศิลปะการแสดงแนวขนบจารีตที่มีแบบแผนเคร่งครัดสืบทอดมาแต่โบราณ การประกอบสร้างนาฏศิลป์ไทยจึงให้ความสำคัญกับรูปแบบและองค์ประกอบของการแสดงที่จะต้องเป็นไปตามแบบแผนที่ปรมาจารย์ทางนาฏศิลป์ได้กำหนดไว้ ดังนั้น การระบุรูปแบบนาฏศิลป์ไทยจึงเป็นการกำหนดกระบวนการประกอบสร้างได้อย่างชัดเจน สอดคล้องกับแนวคิดของ สุรพล วิรุฬห์รักษ์ (2547) ที่กำหนดรูปแบบนาฏยประดิษฐ์ไว้ 4 แนว คือ 1) กำหนดให้อยู่ในหนึ่งนาฏยจารีต 2) กำหนดให้เป็นการผสมหลายนาฏยจารีต 3) กำหนดให้ประยุกต์จากนาฏยจารีตเดิม และ 4) กำหนดให้อยู่นอกนาฏยจารีต โดยท้าวผาแดงทรงเครื่องจัดอยู่ในนาฏยประดิษฐ์แนวหนึ่งนาฏยจารีต ส่งผลให้กลายเป็นผลงานนาฏศิลป์ไทยแนวอนุรักษ์นิยม เนื่องจากยังคงรูปแบบและองค์ประกอบนาฏศิลป์ไทยแบบดั้งเดิมไว้เป็นสำคัญ ทั้งนี้ การคงไว้ซึ่งขนบจารีตนาฏศิลป์ถือเป็นแนวทางหนึ่งในการอนุรักษ์สืบสานมรดกภูมิปัญญาของปรมาจารย์ทางนาฏศิลป์ที่สร้างสมไว้ ซึ่งเป็นแนวทางที่ได้รับความนิยมมาอย่างต่อเนื่อง จนนำไปสู่แบบสำเร็จทางความคิดที่กำหนดไว้เป็น แนวปฏิบัติ สอดคล้องกับ ศิริมงคล นาฏยกุล (2565) ที่อธิบายว่า การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากความเชื่อ วิถีชีวิต ขนบธรรมเนียมประเพณี เรื่องราวพงศาวดารประวัติศาสตร์ วรรณคดีหรือวรรณกรรม นิทาน ตำนานหรือเรื่องเล่า โดยการนำเอาเอกลักษณ์และอัตลักษณ์ของนาฏศิลป์ในวัฒนธรรมเดิมมาประกอบสร้างใหม่ แต่จัดองค์ประกอบให้แตกต่างจากรูปแบบเดิมถือเป็นผลงานนาฏศิลป์ประเพณี (Traditional Dance) เนื่องจากยังคงนาฏยลักษณะของนาฏศิลป์ดั้งเดิมไว้

2. ท้าวผาแดงทรงเครื่องแบ่งการประกอบสร้างเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นตอนเตรียมการ เป็นการกำหนดเค้าโครงการแสดง ประกอบด้วย แรงบันดาลใจ แนวความคิด และรูปแบบการแสดง 2) ขั้นตอนเนินการ เป็นการจัดทำองค์ประกอบของการแสดง ได้แก่ บทร้อง เพลงดนตรี เครื่องแต่งกาย อุปกรณ์ประกอบ ผู้แสดง และกระบวนการทำรำ และ 3) ขั้นตอนประเมินผล เป็นการวิพากษ์และประเมินผลโดย ผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อนำไปปรับปรุงผลงาน ขั้นตอนการประกอบสร้างดังกล่าวสอดคล้องกับ

ผลการวิจัยของ ไกรลาส จิตรกุล และคณะ (2562) ที่กำหนดแนวทางการทำงานวิจัยสร้างสรรค์เป็น 7 ขั้นตอน ได้แก่ 1.การกำหนดแนวคิด (Conceptual idea) 2.การออกแบบร่าง (Sketch Design) 3.การพัฒนาแบบ (Design Development) 4.การประกอบสร้าง (Design Construction) 5.การเก็บรายละเอียด (Design Refinement) 6.การนำเสนอ (Presentation) 7.การประเมินผล (Evaluation) ทั้งนี้ แม้ว่าจำนวนขั้นตอนจะมีความแตกต่างกัน หากแต่เมื่อพิจารณาโดยละเอียดจะเห็นได้ว่า ขั้นตอนการครอบคลุมการทำงานขั้นตอนที่ 1 – 3 ขึ้นดำเนินการครอบคลุมการทำงานขั้นตอนที่ 4 – 5 และขั้นประเมินผลครอบคลุมการทำงานขั้นตอนที่ 6 – 7

3. ท้าวผาแดงทรงเครื่องมีรูปแบบเป็นการรำเดี่ยว นำเสนอท่าทางการอาบน้ำแต่งตัวของท้าวผาแดงก่อนออกเดินทางด้วยม้าเพื่อไปหาหนางไฉที่เมืองเอกซะทิตา การแสดงแบ่งเป็น 3 ช่วง ได้แก่ 1) ทรงสุคนธ์ 2) ทรงเครื่อง และ 3) ทรงอาษา ทั้งนี้ การแบ่งช่วงการแสดงดังกล่าวแตกต่างจากผลการวิจัยของ นฤมล ชันสัมฤทธิ์ (2559) ซึ่งสร้างสรรค์การแสดง ชุด พระลอลงทรง โดยยึดแบบแผนการรำลงทรงเครื่อง ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน คือ การอาบน้ำ การประพรมเครื่องหอม และการแต่งตัว ในการนี้ ท้าวผาแดงทรงเครื่องจึงสอดคล้องกับผลการวิจัยของ บัณฑิต เข้มทอง (2555) ซึ่งสรุปว่า แบบแผนของการรำลงทรงเครื่อง ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน คือ การลงทรง การทรงสุคนธ์ และการทรงเครื่อง หากแต่ในการแสดงแต่ละครั้งไม่จำเป็นต้องจัดแสดงครบทั้ง 3 ขั้นตอนก็ได้ ดังนั้น ท้าวผาแดงทรงเครื่อง จึงเลือกนำเสนอเพียงขั้นตอนการทรงสุคนธ์และขั้นตอนการทรงเครื่อง โดยเพิ่มเติมขั้นตอนการทรงอาษาเพื่อให้เป็นไปตามเนื้อเรื่องและเป็นการเพิ่มอรรถรสทางการแสดงให้มีจังหวะและอารมณ์ที่หลากหลาย

4. ท้าวผาแดงทรงเครื่องยึดแบบแผนละครพันทางเป็นแนวทางในการประกอบสร้าง ส่งผลให้บทร้องและเพลงดนตรีมีลักษณะเป็นเพลงไทยสำเนียงภาษาด้วยการสอดแทรกคำพื้นเมืองอีสานและการบรรจุเพลงไทยสำเนียงลาว ได้แก่ เสมอลาว ลาวเฉียง และลงทรงลาว แนวทางดังกล่าวถือเป็นหลักการสำคัญในการสร้างมโนทัศน์ให้กับผู้ฟังรู้สึกคล้อยตามและเข้าถึงศิลปวัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์ไท –

ลาว สอดคล้องกับผลการวิจัยของ ฉันทิกา นทีธร (2563) ซึ่งสรุปว่า เพลงสำเนียงภาษาลาวมักใช้ภาษาต้นทางและการเลียนแบบภาษาสำนวนลีลาเป็นปัจจัยในการเพิ่มสุนทรีรส โดยเชื่อมโยงวรรณกรรมที่เป็นพื้นฐานโครงสร้างความคิดให้เกิดเป็นคำประพันธ์และบทร้อง กอปรกับการนำแคนซึ่งเป็นเครื่องดนตรีพื้นบ้านอีสานมาผสมผสานเข้ากับเพลงไทยสำเนียงลาว ยิ่งถือเป็นความชัดเจนด้านศิลปวัฒนธรรมกลุ่มชาติพันธุ์ไท – ลาว ทั้งนี้บทร้องและเพลงสำเนียงภาษายังส่งผลต่อกระบวนการทำให้กระบวนการทำรำไม่มีความซับซ้อนมากนัก ดังจะเห็นได้ว่าการใช้ท่าทางธรรมชาติเพื่อให้เป็นไปตามแนวคิดและกลวิธีการแสดงละครพันทาง สอดคล้องกับผลการวิจัยของ ธนกร สุวรรณอำภา (2566) ซึ่งสรุปว่า กระบวนท่ารำ ในละครพันทางหลังยุคจารีตนิยมมีที่มาจากท่ารำไทยมาตรฐาน ท่ารำตามเชื้อชาติ และท่าสามัญชน ต่อเมื่อนำมาปฏิบัติรวมกันจะต้องคำนึงถึงนาฏยลักษณะที่สำคัญของกระบวนท่ารำพันทาง คือ การตีไหล่ การกระทยไหล่ การใช้ตัว และการเดินแบบพันทาง สอดคล้องกับผลการวิจัยของ นฤมล ชันสัมฤทธิ์ (2559) ซึ่งระบุว่า ลักษณะเฉพาะทางการแสดงที่สื่อให้เห็นว่าเป็นการรำลงทรงของตัวพระลอในการแสดงละครพันทาง คือ การตีไหล่ กระทยไหล่ ใช้ตัว ใช้หน้า และลักคอ ทั้งนี้การยึดแบบแผนละครพันทางเป็นแนวทางในการประกอบสร้างจึงส่งผลกระทบต่อกลุ่มทุกองค์ประกอบให้มีความสัมพันธ์สอดคล้องกันจนเกิดเอกภาพทางการแสดงนำมาซึ่งสุนทรียะที่เหมาะสมกลมกลืน

5. ท้าวผาแดงทรงเครื่องเป็นการประกอบสร้างนาฏศิลป์ไทยเชิงอนุรักษ์ ซึ่งก่อให้เกิดกระบวนท่ารำลงทรงเครื่องที่แตกต่างจากท่ารำลงทรงเครื่องตามขนบนิยมดั้งเดิม จำนวน 8 ท่า ได้แก่ ท่าสนับเพลา ท่าฉลององค์ ท่าทับทรวง ท่าเข็มขัด ท่าปั้นหมั่ง ท่าทองกร ท่าผ้าเปียง และ ท่าอำมรงค์ โดยคงไว้ซึ่งโครงสร้างของกระบวนท่ารำอันประกอบด้วยท่าหลักและท่าขยาย อีกทั้งยังให้ความสำคัญกับตำแหน่งของเครื่องแต่งกายตามแนวทางของปรมาจารย์ด้านนาฏศิลป์ที่กำหนดไว้ ซึ่งเป็นแก่นของศาสตร์วิชานาฏศิลป์ที่มุ่งเน้นการปรับปรุงท่าทางธรรมชาติให้มีความอ่อนช้อยสวยงาม ดังนั้น ท้าวผาแดงทรงเครื่องจึงเป็นการสื่อสารอย่างหนึ่งซึ่งใช้

นาฏศิลป์ไทยเป็นเครื่องมือในการสื่อสารผ่านองค์ประกอบของการแสดง โดยผู้วิจัยมุ่งใช้ทฤษฎีสัญวิทยาเพื่อนำเสนอกริยาท่าทางการอาบน้ำแต่งตัวของท้าวผาแดง ร่วมกับองค์ประกอบที่ผ่านการแปรรูปความเป็นพื้นบ้านมานำเสนอในรูปแบบนาฏศิลป์ไทย ซึ่งผู้ชมจะรับรู้และเข้าใจได้ด้วยการตีความบนพื้นฐานความรู้และประสบการณ์ ทั้งนี้การสื่อสารหรือนำเสนอจะประสบความสำเร็จและเป็นที่ประทับใจต้องอาศัยทฤษฎีสุนทรียศาสตร์เพื่อให้เหตุผลและอธิบายความงามตลอดจนคุณค่าของผลงาน อันจะต้องสอดคล้องกันทั้งผู้วิจัยและผู้ชม นอกจากนี้ ท้าวผาแดงทรงเครื่องยังบ่งชี้รสนิยมและความรู้ความสามารถในการประกอบสร้างนาฏศิลป์ไทยที่เกิดจากการสังสมบ่มเพาะความรู้และประสบการณ์ของผู้วิจัย นำมาวิเคราะห์และสังเคราะห์เป็นองค์ความรู้ใหม่ซึ่งเป็นไปตามทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้: ท้าวผาแดงทรงเครื่องเป็นผลงานการประกอบสร้างนาฏศิลป์ไทยเชิงอนุรักษ์ที่ยึดแบบแผนละครพื้นทาง (ลาว) เป็นแนวคิดในการประกอบสร้าง กระบวนท่ารำจึงมีนาฏยลักษณะที่โดดเด่นด้วยการตีไหล่ การกระท่ายไหล่ การใช้ตัว และการเดินแบบพื้นทาง (ลาว) ซึ่งถือเป็นกลวิธีการแสดงนาฏศิลป์ไทยขั้นสูง ดังนั้น ท้าวผาแดงทรงเครื่องจึงเหมาะสมที่จะนำไปใช้เป็นการแสดงเพื่อประเมินทักษะนาฏศิลป์ไทยของผู้แสดงได้เป็นอย่างดี อีกทั้งยังสมควรที่จะจัดแสดงเพื่อเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมในวาระต่าง ๆ อันจักเป็นส่วนหนึ่งของการอนุรักษ์สืบสานทั้งด้านวรรณกรรมและนาฏกรรม

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป: การวิจัยครั้งนี้เป็นแนวทางในการประกอบสร้างนาฏศิลป์ไทยจากวรรณกรรมพื้นบ้านอีสาน เรื่อง ผาแดง - นางไอ่ หากแต่ยังมีวรรณกรรมพื้นบ้านอีสานอีกจำนวนมากที่ควรทำการศึกษาเพื่อนำมาประกอบสร้างเป็นนาฏศิลป์ไทยหรือนาฏศิลป์ประเภทอื่น ๆ ซึ่งจะทำให้เกิดการพัฒนาศาสตร์วิชานาฏศิลป์ทั้งในเชิงวิชาการและศิลปวัฒนธรรม

กิตติกรรมประกาศ

การวิจัยเรื่อง ท้าวผาแดงทรวงเครื่อง: การประกอบสร้างนาฏศิลป์ไทยจากวรรณกรรมพื้นบ้านอีสาน สำเร็จได้โดยการสนับสนุนงบประมาณจากกองทุนสนับสนุนการวิจัย คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ผู้วิจัยขอขอบพระคุณศิลปินแห่งชาติ ผู้เชี่ยวชาญนาฏศิลป์ไทย ตลอดจนผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการวิจัยครั้งนี้ที่อนุเคราะห์ข้อมูลและให้คำปรึกษาจนการวิจัยนี้สำเร็จได้อย่างสมบูรณ์

เอกสารอ้างอิง

- ไกรลาส จิตรกุล และคณะ. (2562). **ไขอів: การสร้างสรรค์ละครข้ามวัฒนธรรม**. มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.ทุนอุดหนุนการวิจัยจากสำนักงานคณะกรรมการการวิจัยแห่งชาติ.
- ณัฏฐิกา นทีธร. (2563). **การศึกษารูปแบบแนวคิดเรื่องชาติพันธุ์ในเพลงไทยสำเนียงภาษา**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชามนุษยดุริยางควิทยา คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ธนกร สุวรรณอำภา. (2566). **ละครพันทางหลังยุคจารัตินิยม เรื่อง เจ้าแม่สร้อยดอกหมาก**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปดุษฐ์บัณฑิต สาขาวิชานาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์.
- นฤมล ชันส์มฤทธิ. (2559). **การสร้างสรรค์การแสดง ชุด พระลอหลงสรง**. กรุงเทพฯ: วิทยาลัยนาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์.
- บัณฑิต เข้มทอง. (2555). **บทบาทหุนมานลงสรงในการแสดงโขน**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตร มหาบัณฑิต ภาควิชานาฏยศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปณิตา น้อยหลบลเา. (2560). **ผาแดงนางไอ่ : พลวัตวรรณกรรมท้องถิ่นอีสานกับบทบาทการสร้างพลังชุมชน**. วิทยานิพนธ์ปริญญาปรัชญาดุษฐ์บัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

- ปรีชา พิณทอง. (2524). **วรรณคดีอีสาน เรื่อง ผาแดง - นางไอ่**. อุบลราชธานี : โรงพิมพ์ศิริธรรมออฟเซต
- อิศเรศ ดลเพ็ญ. (2562). “โลก - ธรรม” - “ทุกข์ - สุข” และภูมิปัญญาด้านภาษา ในกาพย์เซิ้งบั้งไฟ ผาแดงนางไอ่. **วารสารภาษา ศาสนา และวัฒนธรรม**. 8(1), 176-211.
- ศิริมงคล นาฏยกุล และคณะ. (2565). **การสร้างสรรค์งานทางนาฏศิลป์**. ขอนแก่น: โรงพิมพ์ คลังนาวิทยา.
- สุรพล วิรุฬห์รักษ์. (2547). **หลักการแสดงนาฏศิลป์ปริทรรศน์**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

การสะท้อนจิตวิญญาณญี่ปุ่นผ่านผลงานศิลปะ อิมเมอร์ซีฟของ “TeamLab” Reflection of Spirit of Japan through Immersive Art Work by ‘TeamLab’ Group

เกรียงไกร กองกะนันทน¹

Kriangkrai Kongkhanun

พิชญ์ สุภนิมิตร²

Pishnu Supanimit

ชัยยศ อิษฏ์วรพันธุ์³

Chaiyosh Isavorapant

สุขุมาล นิธิภัทรอนันต์⁴

Sukumala Nithipattaraahnan

¹ นักศึกษาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต, สาขาทัศนศิลป์,

คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์, มหาวิทยาลัยศิลปากร

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

² ศาสตราจารย์เกียรติคุณ, ภาควิชาภาพพิมพ์,

คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์, มหาวิทยาลัยศิลปากร

Professor Emeritus, Graphic Arts Department, Faculty of Painting Sculpture
and Graphic Arts, Silpakorn University (E-mail: pishnusup@gmail.com)

³ ศาสตราจารย์ ดร., ภาควิชาทฤษฎีศิลป์,

คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

Professor Dr., Art Theory Department, Faculty of Painting Sculpture
and Graphic Arts, Silpakorn University (E-mail: kongkhanun@gmail.com)

⁴ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., โครงการจัดตั้งภาควิชาสื่อผสม,

คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์, มหาวิทยาลัยศิลปากร

Assistant Professor Dr., Mixed Media Department (Initiative Program),
Faculty of Painting Sculpture and Graphic Arts, Silpakorn University
(E-mail: kongkhanun@gmail.com)

บทคัดย่อ

เป็นที่ทราบกันดีว่าศิลปะญี่ปุ่นร่วมสมัยมีการนำพื้นฐานทางวัฒนธรรมของตนเองมาเป็นเนื้อหาหลักอยู่เสมอ หนึ่งในเนื้อหาที่นิยมนำมาพูดถึงคือความเคารพในธรรมชาติในแง่มุมต่าง ๆ ซึ่งทราบกันดีว่าเป็นมุมมองของศาสนาชินโต ที่เป็นศาสนาดั้งเดิมของญี่ปุ่น ดังตัวอย่างผลงานภาพยนตร์อะนิเมชันของสตูดิโอจิบลิ นอกจากนี้กระทั่งในสื่อศิลปะที่ใช้เทคโนโลยีขั้นสูงก็ยังนำเนื้อหาดังกล่าวมานำเสนอเช่นกัน บทความนี้จะศึกษาผลงานศิลปะอิมเมอร์ซีฟ (Immersive Art) ที่จัดแสดงในรูปแบบของศิลปะอินเทอร์แอคทีฟร่วมสมัย (Interactive Art Installation) ของกลุ่มทีมแล็บ (TeamLab) โดยจะศึกษาจากการมีประสบการณ์จริงของผู้ศึกษาเนื่องจากศิลปะลักษณะนี้ต้องการการมีส่วนร่วมของผู้ชมด้วย จากนั้นจะทำการวิเคราะห์เกี่ยวกับความเคารพธรรมชาติในงานของกลุ่มนี้ว่ามีลักษณะอย่างไร ผลการศึกษาพบว่าผลงานของทีมแล็บนำเสนอจิตวิญญาณของศาสนาชินโตผ่านความสัมพันธ์ที่ซับซ้อนระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ โดยแสดงออกผ่านผลงานศิลปะดิจิทัลในแง่มุมดังนี้ 1. แนวคิดเกี่ยวกับเทพเจ้า (Kami) 2. แนวคิดเรื่องสิ่งดีและสิ่งร้าย 3. แนวคิดเรื่องการชำระล้างจิตวิญญาณให้บริสุทธิ์ 4. แนวคิดในด้านความบริสุทธิ์กับความเชื่อสัตย์สุจริต 5. แนวคิดเรื่องความเข้าใจชีวิตและความตาย 6. แนวคิดในด้านความสมดุลและความกลมกลืน 7. แนวคิดในด้านการมีส่วนร่วมในชุมชน 8. แนวคิดในด้านความเชื่อมโยงกับธรรมชาติ 9. แนวคิดในด้านการเคารพต่อสิ่งมีชีวิต

คำสำคัญ: ทีมแล็บ, ธรรมชาติ, ชินโต, คะมิ, ศิลปะอิมเมอร์ซีฟ, ศิลปะอินเทอร์แอคทีฟ, ศิลปะดิจิทัล

Abstract

It has been widely known that contemporary Japanese art works are always based on Japanese culture as the main theme. One of the aspects frequently used as the main theme of several projects is the Respect to the Nature in different respects that have been

widely known to be based on the perspective of Shinto Religion that has been the original religion of the Japanese. Examples of such concept are animations by Jibli Studio. Furthermore, art works that have been created with cutting edge techniques also reflect such concept. This paper concerns the study on immersive art works that were displayed with Interactive Art Installation Technique by 'Team Lab 'Group. This study is based on the real experience of me, the researcher, because art works in this style needs audience' interactions. Afterward, the works by this group were analyzed how they reflected the respect to the nature. The findings from the study showed that works by 'TeamLab' Group presented the spirit of Shinto Religion through complex relationships between human beings and the nature, by reflecting through digital art works as follows: 1. Concept of Gods (Kami); 2. Concepts of Good and Bad Things; 3. Concept of Purification for Soul; 4. Concept of Purity and Integrity; 5. Concepts of the Understanding of Life and Death; 6. Concept of Balance and Harmony; 7. Concept of Participation in Community; 8. Concept of Connection to the Nature; and 9. Concept of Respect to Living Things.

Keywords: TeamLab, Nature, Shinto Religion, Kami, Immersive Art, Interactive Art, Digital Art

บทนำ

ศิลปะและการออกแบบในยุคสมัยใหม่นี้ไม่ได้ถูกจำกัดเพียงแค่ภาพวาดหรือประติมากรรม แต่ขยายไปถึงการสร้างสรรคสภาพแวดล้อมที่มีการปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม ผ่านการใช้เทคโนโลยี เช่น การจำลองสภาพแวดล้อมแบบเสมือนจริง (Virtual Reality) การผสมผสานระหว่างโลกเสมือนและโลกแห่งความเป็นจริงเข้าด้วยกัน

(Augmented Reality) และการสร้างสรรค์สื่อผสม (Mixed Media) การผสมผสานเหล่านี้ไม่เพียงแต่เพิ่มความสามารถในการแสดงออกเชิงศิลปะ แต่ยังเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้มีส่วนร่วมและสัมผัสประสบการณ์ที่หลากหลายและลึกซึ้งยิ่งขึ้น

“ศิลปะอิมเมอร์ซีฟ (Immersive Art)” เป็นแนวทางที่เน้นการสร้างประสบการณ์ที่ผู้ชมสามารถมีปฏิสัมพันธ์และรู้สึกเหมือนได้หลุดเข้าไปอยู่ในโลกของผลงานศิลปะสมจริง ศิลปะแนวนี้มักใช้เทคโนโลยีดิจิทัลขั้นสูง เช่น แสง สี เสียง และการจำลองสภาพแวดล้อมเสมือนจริง เพื่อสร้างสรรค์พื้นที่ซึ่งเชื่อมโยงกับผู้ชม ศิลปะอิมเมอร์ซีฟไม่เพียงแต่ทำให้ผู้ชมได้สัมผัสถึงความงามและความคิดสร้างสรรค์ของศิลปิน แต่ยังเปิดโอกาสให้ได้สำรวจและมีส่วนร่วมในเรื่องราวหรือสถานการณ์ที่ถูกนำเสนอผ่านงานศิลปะนั้น ๆ

การใช้เทคโนโลยีในงานศิลปะและการออกแบบสมัยใหม่ไม่เพียงแต่เป็นการขยายขอบเขตของการสร้างสรรค์ กลุ่มศิลปินและองค์กรอื่น ๆ มีการใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างสรรค์ประสบการณ์ที่แตกต่างและหลากหลาย เช่น ผลงานของกลุ่มทีมแล็บ (TeamLab) มักจะรวมองค์ประกอบของธรรมชาติ วัฒนธรรมญี่ปุ่น และเทคโนโลยีล้ำสมัยเข้าไว้ด้วยกัน เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมที่ผู้ชมสามารถมีปฏิสัมพันธ์ได้อย่างเต็มที่ ศิลปะร่วมสมัยของทีมแล็บมีการผสมผสานและสัมพันธ์อย่างลึกซึ้งกับศาสนาชินโต (Shinto) ซึ่งเป็นวัฒนธรรมดั้งเดิมของญี่ปุ่น ชินโตเน้นความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ และความเชื่อในจิตวิญญาณหรือ “คามิ” ที่สถิตอยู่ในธรรมชาติและสิ่งต่าง ๆ รอบตัว งานศิลปะของทีมแล็บสะท้อนถึงความเคารพและความสัมพันธ์ที่กลมกลืนระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ ผ่านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างสรรค์สภาพแวดล้อมเสมือนจริง

ทีมแล็บมีเป้าหมายที่ชัดเจนในการสำรวจและสร้างการรับรู้ใหม่ๆ โดยให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ที่มีอยู่ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติและธรรมชาติเสมือนผ่านการผสมผสานระหว่างงานศิลปะและเทคโนโลยีดิจิทัล การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลทำให้ศิลปะสามารถเกิดขึ้นนอกเหนือจากขอบเขตทางกายภาพและมีอิสระที่จะแสดงออกเหนือขอบเขตที่กำหนดไว้ ทีมแล็บมองผ่านขอบเขตระหว่างมนุษย์กับ

ธรรมชาติและธรรมชาติเสมือน สิ่งหนึ่งอยู่ในอีกสิ่งหนึ่งและอีกสิ่งหนึ่ง ทุกสิ่งล้วนเชื่อมโยงให้เกิดความต่อเนื่องอันยาวนาน เพราะบาง นวัตกรรม ไร่พรมแดน และไม่มีขอบเขตกันระหว่างจินตนาการ ทุกสิ่งล้วนเป็นส่วนหนึ่งของคนและกันอย่างไม่สามารถแยกแยะได้ ทุกอย่างที่เกิดขึ้นล้วนเชื่อมต่อกันอย่างต่อเนื่องในอุดมคติที่ไร้ขอบเขต

จิตวิญญาณชินโตและธรรมชาติ

ชินโตเป็นศาสนาพื้นเมืองของญี่ปุ่น ซึ่งหยั่งรากลึกในประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของประเทศ คำว่า “ชินโต” (Shinto) นั้นถูกเขียนขึ้นโดยเลียนตัวหนังสือจีนที่ออกเสียงว่า “เชนเตา” (Shentao) ซึ่งหมายถึง “ทางของเทพเจ้าญี่ปุ่น” (Way of the Japanese Divinities) อิทธิพลของวัฒนธรรมจีนในญี่ปุ่นเห็นได้ชัดจากการยืมตัวอักษรจีนเพื่อบันทึกเหตุการณ์และเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ในตำราโบราณ เช่น โคจิกิ (Kojiki) และ นิฮอนจิ (Nihongi) ระบบความเชื่อของชินโตจะแตกต่างกับศาสนาหรือลัทธิอื่น ๆ เช่น ศาสนาพุทธและลัทธิขงจื้อ ซึ่งมีอิทธิพลต่อญี่ปุ่นตลอดหลายศตวรรษที่ผ่านมา เมื่อญี่ปุ่น ได้ขอยืมตัวหนังสือจีนมาใช้ คำว่า “โต” (to) ก็เพี้ยนมาจาก เต่า หรือ เต้า ซึ่งแปลว่า “ทาง” ของจีน มนุษย์จะต้องดำเนินชีวิตไปตามเส้นทางนั่นเอง ดังนั้นญี่ปุ่นก็นำมาเติมคำ “ชิน” (Shin) ไปข้างหน้า เพื่อให้หมายถึงเส้นทางของเทพเจ้าหรือเส้นทางของมนุษย์นั่นเอง (เพ็ญศรี กาญจนมัย, 2524) ในศาสนาชินโต เชื่อว่าคามิ (kami) หรือเทพ อาศัยอยู่ในองค์ประกอบทางธรรมชาติต่าง ๆ รวมถึงภูเขา แม่น้ำ ต้นไม้ หิน น้ำตก และแม้แต่สัตว์ต่าง ๆ คามิเหล่านี้ไม่ใช่สิ่งมีชีวิตที่มีอำนาจทุกอย่างหรือรอบรู้ แต่มีอิทธิพลและอำนาจเฉพาะ การกระทำของพวกเขาอาจส่งผลกระทบต่อชีวิตของมนุษย์ เช่น พลังอำนาจการทำลายและสร้างสรรค์ของภูเขา เมฆ สายลม มหาสมุทร พระอาทิตย์ ดวงจันทร์ หรือ ดวงดาว นอกจากนี้ชินโตยังแตกต่างจากศาสนาอื่นในแง่ที่คามินั้นมีไม่จำกัด ขึ้นอยู่กับสถานที่และเวลา จึงแตกต่างจากแนวคิดเรื่องพระเจ้า (god) หรือผู้ก่อตั้งศาสนาอื่น

คำว่า “คะมิ” ไม่ได้มีความหมายเทียบเท่าภาษาอังกฤษโดยตรง เนื่องจากเป็นคำที่รวบรวมความหมายและความสำคัญที่หลากหลายตามความเชื่อของศาสนาชินโต มันเป็นสัญลักษณ์ของการแสดงความเคารพและความเคารพต่อพลังศักดิ์สิทธิ์ที่มีอยู่ในธรรมชาติและโลกรอบตัวเรา คุณสมบัติที่น่าเกรงขามและมีมนต์ขลังของคะมิ สะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อมโยงทางจิตวิญญาณที่ลึกซึ้งที่ชาวญี่ปุ่นมีกับสิ่งแวดล้อมและพลังที่มองไม่เห็นซึ่งกำหนดชีวิตของชาวญี่ปุ่น (เพ็ญศรี กาญจนมัย, 2540)

แก่นของลัทธิชินโตคือแนวคิดของการอยู่ร่วมกับธรรมชาติและรักษาความสัมพันธ์ที่เคารพต่อสิ่งแวดล้อม หลักการนี้ไม่จำกัดเฉพาะการปฏิบัติทางศาสนาเท่านั้น แต่ยังมีอิทธิพลต่อชีวิตประจำวัน ศิลปะ และวัฒนธรรมของญี่ปุ่นในแง่มุมต่าง ๆ ซึ่งศาสนาชินโตให้ความสำคัญกับความศักดิ์สิทธิ์ของธรรมชาติซึ่งมีผลอย่างมากต่อจิตสำนึกด้านสิ่งแวดล้อมของญี่ปุ่น ความรู้สึกรับผิดชอบต่อโลกธรรมชาติของชาวญี่ปุ่นนั้นฝังรากลึกอยู่ในความเชื่อทางศาสนาของชาวญี่ปุ่น

ชินโตและการแสดงออกในแอนิเมชันญี่ปุ่น

แอนิเมชันญี่ปุ่นหรือแอนิเมะ (Anime) เป็นสื่อที่ได้รับความนิยมทั่วโลกและมีความสามารถในการสื่อสารเรื่องราวและวัฒนธรรมของญี่ปุ่นออกไปอย่างกว้างขวาง น่าสนใจว่าแอนิเมชันเหล่านี้สามารถสื่อประเด็นเรื่องธรรมชาติได้เหมาะสมกับโลกร่วมสมัย ทำให้ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวาง

ตัวอย่างเช่น “Spirited Away” (Sen to Chihiro no Kamikakushi) กำกับโดย ฮะยะโอะ มียะซะกิ (Hayao Miyazaki) สะท้อนถึงวัฒนธรรมและความเชื่อชินโตอย่างลึกซึ้ง อนิเมชันเรื่องนี้เล่าเรื่องราวของเด็กสาวชื่อจิอิโระที่หลุดเข้าไปในโลกวิญญาณและต้องทำงานในโรงอาบน้ำเพื่อช่วยพ่อแม่ของเธอที่ถูกสาปเป็นหมู ภาพยนตร์นี้ผสมผสานการผจญภัยเข้ากับการแสดงความเคารพต่อธรรมชาติและวิญญาณตามความเชื่อชินโต วัฒนธรรมการอาบน้ำเพื่อชำระร่างกายที่สะท้อนให้เห็นการชำระล้างจิตวิญญาณ โรงอาบน้ำเป็นสถานที่ซึ่งคะมิ หรือวิญญาณศักดิ์สิทธิ์ มา

รวมตัวกันเพื่อทำความสะอาดและพักผ่อน ซึ่งสะท้อนถึงพิธีกรรมชินโตในการฟื้นฟูและชำระล้าง คะมิในเรื่องนี้ไม่ได้ถูกจำกัดอยู่ในรูปลักษณะที่คุ้นเคย แต่มีความหลากหลายและบางครั้งอาจมีรูปลักษณะที่แปลกประหลาด แสดงถึงความเชื่อของชินโตที่ว่าคะมิสามารถสถิตอยู่ในทุกสิ่งทุกอย่าง นอกจากนี้ยังมีตัวละครชื่อ ฮะคุ เป็นตัวละครสำคัญที่แสดงถึงความเชื่อในคะมิของชินโต เขาเป็นเทพเจ้ามังกรแห่งแม่น้ำที่ถูกลืมนับและสูญเสียชื่อไป ซึ่งฮะคุจะได้รับความทรงจำและบทบาทในการดูแลรักษาแม่น้ำกลับมาก่อต่อเมื่อมีการดูแลสภาพแวดล้อมตามธรรมชาติให้สะอาดเรียบร้อยขึ้น ซึ่งสะท้อนถึงความเชื่อในคะมิที่สถิตอยู่ในธรรมชาติและความสำคัญของการจำชื่อของคะมิเพื่อรักษาความสัมพันธ์กับพวกเขา ฮะคุช่วยเหลือจิอิโระตลอดเรื่องราวและมีบทบาทในการฟื้นฟูความสมดุลในโลกวิญญาณ

หนึ่งในเนื้อหาหลักของ “Spirited Away” คือการฟื้นฟูและการทำความสะอาด ซึ่งสอดคล้องกับพิธีกรรมชินโต โรงอาบน้ำในเรื่องนี้เป็นสัญลักษณ์ของการทำความสะอาดทั้งร่างกายและจิตใจ การชำระล้างจิตวิญญาณให้บริสุทธิ์ (Purification) สิ่งนี้ถือว่าเป็นลักษณะเด่น เฉพาะของวัฒนธรรมญี่ปุ่นมาตั้งแต่ดั้งเดิมทีเดียว แนวความคิดของชินโตเกี่ยวกับการเป็น ลูกหลานของคะมินั้น ทำให้เห็นว่าได้ให้หลักธรรมที่ว่า ธรรมชาติของมนุษย์นั้นเป็นสิ่งดี ด้วยเหตุนี้ เราจึงเห็นได้ชัดว่า ความเข้าใจในเรื่องคะมิที่ดีและร่ายนั้น ทำให้เกิดความคิดของ การชำระล้างตนเองให้บริสุทธิ์ โดยพิธีกรรมที่จะกำจัดจิตวิญญาณร้ายออกไป เพื่อให้ตนเอง กลับสู่สภาพดีและบริสุทธิ์ ดั้งเดิมอีกครั้ง (เพ็ญศรี กาญจนมัย, 2524) ฉากที่คะมิมาใช้บริการโรงอาบน้ำเพื่อล้างสิ่งสกปรกและฟื้นฟูพลังของตนเอง โดยที่มิจิอิโระช่วยทำความสะอาดวิญญาณแห่งแม่น้ำที่เต็มไปด้วยขยะและสิ่งปฏิกูล สะท้อนถึงการฟื้นฟูธรรมชาติและความสำคัญของการรักษาความสะอาดของธรรมชาติในความเชื่อชินโต

“Princess Mononoke (Mononoke Hime)” เป็นภาพยนตร์ที่เกิดขึ้นในยุคโมโรมาจิของญี่ปุ่น เรื่องราวนำเสนอการต่อสู้ที่ดุเดือดระหว่างมนุษย์กับเทพเจ้าแห่งป่า โดยเฉพาะอย่างยิ่งการปะทะกันระหว่างความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ความเคารพต่อธรรมชาติ และความเคารพต่อคะมิของป่า เจ้าชายอาซิทากะ ผู้เป็นตัวละคร

หลักในเรื่อง เดินทางไปสู่ป่าเพื่อหาสาเหตุของความพยายาบทของอสูรทาทาริกามิที่มีต่อมนุษย์ ผู้หนึ่งที่เขาพบในป่าคือชิน (เจ้าหญิงโมนโนเค) สุกาพสตรีที่เป็นเทพเจ้าของป่า ซึ่งพยายามปกป้องความสมดุลและความสงบในป่า อาชิทากะได้พบกับการขัดแย้งระหว่างความต้องการของผู้คนโลหะนครผู้รุกรานป่าเพราะความต้องการในทรัพยากรธรรมชาติ กับความเคลื่อนไหวที่เกิดจากความเครียดแค้นของป่า และสัตว์ป่าจากการทำลายธรรมชาติ เนื้อหาของเรื่องราวนี้นสะท้อนถึงการอยู่ร่วมกันของมนุษย์กับธรรมชาติ การต่อสู้ระหว่างความเจริญขึ้นของมนุษย์กับความเคารพและการเข้าใจความสำคัญของคัมมิในการรักษาสมดุลในโลกแห่งธรรมชาติ เรื่องนี้แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการรักษาสีงแวดล้อมและการควบคุมการใช้ทรัพยากรธรรมชาติให้อยู่ในระดับที่ยั่งยืนและสมดุล เป็นจุดเด่นที่ทำให้ “Princess Mononoke” กลายเป็นหนึ่งในผลงานที่สร้างสรรค์และเป็นที่น่าสนใจอีกเรื่องหนึ่ง หลากๆจากในแอนิเมชัน เรื่องนี้มีความเชื่อมโยงกับศาสนาชินโต เช่น ฉากที่แม่เฒ่าทำความเคารพต่ออสูรทาทาริกามิที่ถูกอะชิทากะกำจัดลงและเผยให้เห็นร่างที่แท้จริง ว่าเป็นเทพสุกรตัวใหญ่ เหตุการณ์ตอนนี้นำแสดงแนวคิด 2 ข้อนั่นคือ แนวคิดเรื่องคัมมิ และแนวคิดเรื่องสิ่งดีและสิ่ง ร้าย กล่าวคือ ในศาสนาชินโตจะเชื่อว่า ทุกสิ่งในธรรมชาติมีเทพเจ้าสิงสถิตอยู่ ในที่นี้ก็คือเทพสุกรที่คอยปกป้องรักษาผืนป่า โดยรูปร่างของตัวเทพสุกรเองก็เหมือนหมูป่าทั่วไป แต่ตัวใหญ่กว่าและดูน่าเกรงขาม ส่วนแนวคิดเรื่องสิ่งดีและสิ่งร้าย เชื่อว่าสิ่งที่ชั่วร้ายนั้น หรือการกระทำที่เลวร้ายนั้น เกิดขึ้น จากอิทธิพลของสภาพแวดล้อมภายนอกเท่านั้น ไม่ได้เกิดขึ้นจากภายในจิตใจที่แท้จริง ดังนั้นสิ่งเลวร้ายต่าง ๆ จึงสามารถที่จะเปลี่ยนให้กลายเป็นสิ่งดีได้อย่างแน่นอน ดังนั้นถึงแม้เทพสุกรจะกลาย ร่างเป็นอสูรทาทาริกามิ แต่ทุกคนก็ยังคงให้ความเคารพอยู่เสมอ (ประติมล บุญประจักษ์, 2559)

การผสมผสานศาสนาชินโตเข้ากับแอนิเมชันญี่ปุ่นไม่เพียงแต่เป็นการสะท้อนวัฒนธรรมและความเชื่อของชาวญี่ปุ่น แต่ยังเป็นการสร้างสรรคเนื้อหาที่มีความลึกซึ้งและมีมิติทางศาสนาที่น่าสนใจ อะนิเมะหลายเรื่องสามารถนำเสนอแง่มุมของชินโตผ่านภาพและเรื่องราวที่มีพลัง โดยทำให้ผู้ชมทั่วโลกได้รับรู้และเข้าใจถึง

ความสำคัญของชินโตในวิถีชีวิตและวัฒนธรรมญี่ปุ่นมากขึ้น ทั้งนี้เป็นการส่งเสริมความเข้าใจที่ลึกซึ้งและความเคารพต่อวัฒนธรรมที่แตกต่างกันออกไป

การผสมผสานศิลปะดิจิทัลกับความเชื่อชินโต

ศิลปะอิมเมอร์ซีฟของกลุ่มทีมแล็บนอกเหนือจากการสร้างสรรค์ผลงานที่สวยงามแล้ว ยังมีความเชื่อมโยงอย่างลึกซึ้งกับความเชื่อดั้งเดิมของญี่ปุ่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งจิตวิญญาณแห่งธรรมชาติของศาสนาชินโต งานศิลปะของทีมแล็บไม่เพียงแสดงถึงความเชี่ยวชาญทางเทคโนโลยีเท่านั้น แต่ยังทำหน้าที่เป็นการแสดงความเคารพในรูปแบบร่วมสมัยที่ญี่ปุ่นมีต่อโลกธรรมชาติ ตัวอย่างผลงานที่น่าสนใจมีดังต่อไปนี้

1. Sketch Aquarium: Connected World (ค.ศ. 2013)

“Sketch Aquarium: Connected World” เป็นการแสดงผลงานศิลปะดิจิทัลในรูปแบบอินเทอร์แอคทีฟภายในนิทรรศการศิลปะ TeamLab Borderless เปิดตัวใน ค.ศ. 2013 และยังคงจัดแสดงเป็นครั้งคราวมาจนปัจจุบัน ผลงานนี้จัดแสดงโดยใช้พื้นที่ห้องที่ค่อนข้างกว้างขวางและเพดานไม่สูงมากนัก ภายในห้องจัดวางไว้ด้วยโต๊ะยาวมีเก้าอี้ บนโต๊ะวางกระดาสีขาวมีภาพร่างลายเส้นของสัตว์น้ำตามธรรมชาติ เช่น ปลาชนิดต่าง ๆ แมงกระพรุน ม้าน้ำ เป็นต้น และสี่เทียนแท่งหลายสีบนผนังจากขอบพื้นจนชนเพดานสองด้าน (แล้วแต่การจัดแสดงและพื้นที่แต่ละครั้ง) ทำหน้าที่เหมือนจอภาพขนาดใหญ่รับภาพจากโปรเจกเตอร์ ผู้ชมที่เดินเข้ามาภายในห้องจะเพลิดเพลินกับภาพบนผนังที่เป็นเสมือนได้มหาสมุทรสีฟ้าใส ในน้ำทะเลมีสัตว์จำนวนมากว่ายอยู่เป็นภาพวาดดิจิทัลของสัตว์ทะเลที่เคลื่อนไหวอย่างสวยงาม ผู้ชมสามารถวาดภาพบนกระดาสีขาวโดยระบายสีตามลายเส้นร่างที่มีไว้ให้หรือจะวาดขึ้นมาใหม่เลยก็ได้ จากนั้นเมื่อนำภาพไปสแกนผ่านโปรแกรมจะทำให้ภาพนี้ปรากฏขึ้นบนจอ เท่ากับผู้ชมได้ร่วมสร้างงานด้วย ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานนี้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างภาพและการเคลื่อนไหวของสัตว์ทะเลที่ดูเหมือนจริง ผู้ชมสามารถวาดภาพสัตว์ทะเลแล้วสแกนเข้าสู่ระบบ ภาพ

วาดเหล่านั้นจะปรากฏบนหน้าจอและเคลื่อนไหวในสภาพแวดล้อมดิจิทัล สัตว์ทะเลที่เคลื่อนไหวสามารถตอบสนองต่อการสัมผัสและการเคลื่อนไหวของผู้ชม เช่น การสัมผัสจะทำให้สัตว์ทะเลเปลี่ยนทิศทางหรือมีปฏิสัมพันธ์กับสัตว์ตัวอื่น หากผู้เข้าชมสัมผัสปลาที่กำลังว่ายน้ำ พวกมันก็จะว่ายหนีไป หากเราสัมผัสสูงอาหาร เราก็สามารถให้อาหารปลาได้ เมื่อภาพวาดมีชีวิตมากขึ้นเรื่อย ๆ พิพิธภัณฑ์สัตว์น้ำดิจิทัลก็พัฒนาเป็นระบบนิเวศแบบไดนามิกและเปลี่ยนแปลงตลอดเวลาทั้งในส่วนของสี รูปร่าง และรูปแบบ ผลงานนี้ใช้สีสันสดใสและหลากหลายเพื่อสร้างภาพของสัตว์ทะเลที่มีชีวิตชีวา สีของภาพวาดสัตว์ทะเลและพื้นหลังถูกออกแบบให้ดึงดูดและน่าสนใจสำหรับผู้ชมทุกวัย สีของภาพวาดสัตว์ทะเลสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามจินตนาการ การวาดรูประบายสีของผู้ชม ผลงานนี้ทำให้เกิดประสบการณ์ที่มีความเป็นเอกลักษณ์ และสร้างสรรค์ ในส่วนของแสงที่ใช้ในผลงานนี้มีความนุ่มนวลและสมจริง เพื่อสร้างบรรยากาศที่เหมือนกับการอยู่ใต้ทะเล แสงที่ตกลงบนภาพสัตว์ทะเลทำให้ภาพดูมีชีวิตและความลึก แสงถูกใช้เพื่อบ่งบอกละเอียดของสัตว์ทะเลและการเคลื่อนไหว ทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความเป็นจริงของโลกใต้ทะเลที่สร้างขึ้นในผลงานนี้



ภาพประกอบที่ 1 Sketch Aquarium: Connected World.

ที่มา: TeamLab (2013)

นอกจากภาพ ผู้ชมยังได้ยินเสียงดนตรีและเสียงจากธรรมชาติ เสียงในผลงาน “Sketch Aquarium: Connected World” ซึ่งประพันธ์โดย อีเดอากิ ทาคาฮาชิ และทีมแล็บ รูปแบบการจัดแสดงทำให้ผู้เข้าชมเพลิดเพลินไปกับเสียงซิมโฟนีแห่งความคิดสร้างสรรค์และการเชื่อมโยงระหว่างผู้คนและผลงานศิลปะ เสียงเพลงช่วยเติมเต็มมหาสมุทรเสมือนจริง เสียงเพลงบรรเลงเบา ๆ ร่วมกับเสียงของน้ำ และฟองอากาศช่วยสร้างบรรยากาศที่เงียบสงบและผ่อนคลาย ซึ่งเสียงเป็นองค์ประกอบที่มีบทบาทสำคัญในการสร้างบรรยากาศและเสริมสร้างความมีชีวิตชีวาของโลกใต้ทะเล มีการใช้เครื่องดนตรีหลายชนิดรวมถึงเปียโนที่ให้โทนเสียงนุ่มนวลและผ่อนคลาย เครื่องสาย เช่น ไวโอลิน และเชลโล่ที่เพิ่มความลึกและความเคลื่อนไหว เครื่องเป่า เช่น ฟลูต และคลาริเน็ตที่เสริมความสดใสและสดชื่น และซินธิไซเซอร์ที่สร้างเสียงดิจิทัลและเอฟเฟกต์เสียงธรรมชาติอย่างสมจริง เพื่อสร้างประสบการณ์ที่มีความสมจริง เสียงดนตรีในผลงานนี้มีระดับความเบาและนุ่มนวล เพื่อสร้างบรรยากาศที่สงบและผ่อนคลาย ทำให้ผู้ชมสามารถมีสมาธิและเพลิดเพลินกับการชมภาพวาดดิจิทัล

โดยสรุปแล้ว “Sketch Aquarium: Connected World” คือผลงานศิลปะดิจิทัลแบบโต้ตอบที่มีความน่าสนใจ ซึ่งรวมผู้คนจากมุมต่าง ๆ ของโลกเข้าด้วยกันผ่านพลังแห่งความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ พิพิธภัณฑสถานน้ำดิจิทัลแบบไดนามิกซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลากลายเป็นมหาสมุทรเสมือน ที่เกิดจากการทำงานร่วมกันและความเชื่อมโยงระหว่างกันภายในระหว่างผู้ชมงานศิลปะ งานศิลปะรูปแบบอินเทอร์แอคทีฟนี้ยังคงดึงดูดใจและสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้ชม ทั้งความประทับใจให้กับทุกคนที่มีส่วนร่วมในโลกแห่งการแสดงออกทางศิลปะลักษณะนี้ซึ่งสะท้อนปรัชญาของชินโดอย่างชัดเจนในแง่ของการมีส่วนร่วมสร้างสรรค์ธรรมชาติหรือทำลายธรรมชาติที่เกิดจากมือมนุษย์ ซึ่งเมื่อย้อนกลับมาพิจารณาชื่อผลงาน คำว่า Sketch Aquarium หมายถึงการสร้างสรรคของทุกคนจากการร่วมวาดภาพระบายสี แสดงให้เห็นถึงการมีส่วนร่วมของทุกคนแม้ในจุดที่เล็กน้อยก็สามารถเกิดพลังที่ยิ่งใหญ่ ส่วนคำว่า Connected World นั้นหมายถึงการเชื่อมต่อกันของโลกทั้งระบบนิเวศและการเชื่อมต่อกับมนุษย์โดยตรง

2. Universe of Water Particles on a Rock where People Gather (ค.ศ.2018)



ภาพประกอบที่ 2 Universe of Water Particles on a Rock where People Gather

ที่มา: TeamLab (2018b)

“Universe of Water Particles on a Rock where People Gather” เป็นการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบ Interactive Art Installation ที่น่าตื่นตาตื่นใจภายในนิทรรศการศิลปะ TeamLab Borderless สร้างสรรค์ขึ้นในปี 2018 ผลงานนี้ถูกติดตั้งในพื้นที่ลักษณะเป็นห้องขนาดใหญ่ที่เปิดโอกาสให้ผู้ชมสามารถเดินผ่านและสัมผัสกับงานศิลปะได้อย่างใกล้ชิด มีเพดานสูง องค์ประกอบหลักของผลงานในห้องประกอบด้วยภาพของน้ำตกดิจิทัลที่ไหลจากด้านบนที่มีความสูงลงมาบนหินซึ่งตั้งอยู่ในพื้นที่กลางของห้อง กลางห้องมีหินขนาดใหญ่พอสมควร น้ำตกดิจิทัลถูกออกแบบให้มีขนาดใหญ่และสูงเพื่อสร้างภาพลวงตาของน้ำตกที่ไหลอย่างต่อเนื่อง ผลงานชุดนี้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างภาพและการเคลื่อนไหวของน้ำตกที่ดูเหมือนจริง ผู้ชมสามารถโต้ตอบกับน้ำตกดิจิทัลได้ เช่น การสัมผัสน้ำตกจะทำให้น้ำแตกตัวออกเป็นละออง การผสมผสานของภาพธรรมชาติ น้ำตกและหินกับเทคโนโลยีดิจิทัลทำให้เกิดความสวยงามและความล้าสมัยในเวลาเดียวกัน สีของ

น้ำตกดิจิทัลมีสีฟ้าใสและสว่างคล้ายน้ำจริง มีแสงสีฟ้าเข้มในบางจุดเพื่เน้นความลึกและความเคลื่อนไหวของน้ำ ในขณะที่แสงที่ใช้ในผลงานมีการเปลี่ยนแปลงอย่างละเอียดอ่อนเพื่อสร้างบรรยากาศที่มีชีวิตชีวาและสมจริง รอบ ๆ น้ำตกมีดอกไม้สีสดใสมากมาย แสงที่ตกกระทบลงบนหินและน้ำตกทำให้เกิดแสงเงาและความเป็นธรรมชาติ แสงที่ใช้ในผลงานนี้ช่วยเน้นความงดงามและความเคลื่อนไหวของน้ำตก ทำให้ผู้ชมสามารถรู้สึกถึงพลังและการไหลของน้ำ “Universe of Water Particles on a Rock where People Gather” มุ่งสร้างประสบการณ์ที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความสัมพันธ์กับธรรมชาติผ่านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างภาพและบรรยากาศที่สมจริงและสวยงาม

เสียงน้ำตกเป็นส่วนสำคัญของผลงาน ซึ่งถูกออกแบบให้มีจังหวะที่สม่ำเสมอและไหลลื่น เพื่อให้สอดคล้องกับการเคลื่อนไหวของภาพน้ำตกดิจิทัล เสียงน้ำตกจะมีลักษณะคล้ายกับน้ำจริงที่ไหลลงมาจากความสูง สร้างความรู้สึกของการอยู่ในธรรมชาติ เสียงจะเปลี่ยนแปลงตามการเคลื่อนไหวของน้ำและการโต้ตอบของผู้ชม เมื่อผู้ชมเข้าใกล้หรือสัมผัสกับน้ำตกดิจิทัล เสียงจะมีการเปลี่ยนแปลง เช่น เสียงน้ำที่กระเซ็นหรือแตกตัวเป็นละออง นอกจากเสียงน้ำตกแล้ว ยังมีการใช้เสียงธรรมชาติอื่น ๆ เช่น เสียงลม เสียงนกร้อง หรือเสียงใบไม้เสียดสีกัน เพื่อเพิ่มความสมจริงและสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลาย เสียงในผลงานนี้ถูกออกแบบมาอย่างละเอียด โดยมีการปรับระดับเสียงและความเข้มของเสียงให้เหมาะสมกับสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความรู้สึกที่เป็นธรรมชาติ เสียงน้ำตกและเสียงธรรมชาติที่สม่ำเสมอและไหลลื่น สร้างความรู้สึกสงบและผ่อนคลายให้กับผู้ชม เหมือนกับการอยู่ในสถานที่ธรรมชาติจริง ๆ เสียงในผลงานนี้ทำงานร่วมกับแสงและภาพอย่างกลมกลืน ทุกครั้งที่มีการเปลี่ยนแปลงของภาพน้ำตกหรือแสงที่ตกกระทบ เสียงจะเปลี่ยนแปลงไปตามการเคลื่อนไหว ทำให้เกิดประสบการณ์ที่น่าสนใจและมีความสมจริง

กล่าวโดยสรุปผลงานชุดนี้เป็นงาน immersive art ที่ดึงดูดใจและสามารถโต้ตอบกับผู้เข้าชมได้ การบรรจบกันของธรรมชาติและเทคโนโลยี ผ่านการทำงานร่วมกันแบบไดนามิกของน้ำ แสง และการปรากฏตัวของมนุษย์ ทีมแล็บสร้าง

ประสบการณ์การเปลี่ยนแปลงที่เชื่อเชิญให้ผู้เข้าชมมีส่วนร่วมกับการศิลปะ มันทำหน้าที่เป็นเครื่องเตือนใจถึงความเชื่อมโยงของเรากับโลกรธรรมชาติและความมหัศจรรย์ที่มีอยู่ในความงามที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลาของชีวิต ภายในขอบเขตของ TeamLab Borderless นิทรรศการนี้ยังคงสร้างมนต์เสน่ห์และสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้ชม และทิ้งความประทับใจไม่รู้ลืมให้กับทุกคนที่มาชมตัวกันรอบ ๆ ก้อนหินเพื่อสัมผัสกับงานศิลปะที่ราวกับเวทมนตร์อันน่าหลงใหล

3. Flutter of Butterflies Beyond Borders, Ephemeral Life Born from People (ค.ศ. 2018)



ภาพประกอบที่ 3 Flutter of Butterflies Beyond Borders,
Ephemeral Life Born from People
ที่มา: TeamLab (2018a)

“Flutter of Butterflies Beyond Borders, Ephemeral Life Born from People” เป็นผลงานศิลปะจัดวาง ผลงานนี้ถูกจัดแสดงในพื้นที่ลักษณะเป็นห้องขนาดใหญ่ผนังไม่สูงมาก มีเฟรมที่ว่างเปล่า 4 เฟรมติดเรียงกันอยู่ในความมืด ภายในห้องประกอบด้วยผีเสื้อดิจิทัลที่บินอยู่ทั่วทั้งพื้นที่จัดแสดง ผีเสื้อเหล่านี้มีการ

เคลื่อนไหวอย่างอิสระและตอบสนองต่อการเคลื่อนไหวของผู้ชม ขนาดของพื้นที่จัดแสดงมีความกว้างขวางเพื่อให้ผู้ชมสามารถสำรวจและมีปฏิสัมพันธ์กับผีเสื้อดิจิทัลได้อย่างเต็มที่ ผลงานนี้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างภาพและการเคลื่อนไหวของผีเสื้อที่ดูเหมือนจริง ผู้ชมสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับผีเสื้อ โดยผีเสื้อจะบินเข้าใกล้หรือหนีห่างตามการเคลื่อนไหวของผู้ชม ผลงานนี้สื่อถึงความเปลี่ยนแปลงและการเกิดใหม่ของชีวิต ผีเสื้อดิจิทัลที่บินอยู่ทั่วพื้นที่แสดงถึงการเคลื่อนไหวและการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง ผีเสื้อดิจิทัลมีสีสันสดใสและหลากหลาย เช่น สีฟ้า สีแดง สีเหลือง และสีม่วง สร้างบรรยากาศที่เต็มไปด้วยพลังและความสดใส ผลงานนี้ทำให้เกิดประสบการณ์ที่มีความเป็นเอกลักษณ์และน่าสนใจ แสงที่ใช้ในผลงานนี้มีความนุ่มนวลและสมจริง สร้างบรรยากาศที่เหมือนกับการอยู่ในธรรมชาติ แสงที่ส่องลงบนผีเสื้อทำให้ภาพดูมีชีวิตและมีความลึก โดยแสงถูกใช้เพื่อเน้นรายละเอียดของผีเสื้อและการเคลื่อนไหว ทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความเป็นจริงของผีเสื้อที่บินอยู่ทั่วพื้นที่

เสียงที่ใช้ในผลงานนี้มักจะเป็นเสียงธรรมชาติ เช่น เสียงลมพัด และเสียงใบไม้เสียดสีกัน สร้างบรรยากาศที่เงียบสงบและเป็นธรรมชาติ เสียงธรรมชาติเหล่านี้ช่วยสร้างบรรยากาศที่เหมือนกับการอยู่กลางป่า หรือทุ่งหญ้าที่เต็มไปด้วยผีเสื้อเสียงเบา ๆ ที่เกิดขึ้นเมื่อผีเสื้อเคลื่อนไหว เช่น เสียงปีกผีเสื้อกระทบอากาศ ทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความสมจริงและการมีชีวิตของผีเสื้อดิจิทัล เสียงที่เกิดขึ้นอย่างละเอียดอ่อนเมื่อผีเสื้อบินเข้าใกล้หรือบินห่างออกไปช่วยสร้างบรรยากาศที่มีมิติ เสียงดนตรีที่ประกอบในผลงานนี้มีลักษณะนุ่มนวลและผ่อนคลาย มักจะเป็นเสียงเปียโน เครื่องสาย หรือเครื่องดนตรีที่มีเสียงนุ่มละมุน สร้างบรรยากาศที่สงบและผ่อนคลาย ดนตรีถูกประพันธ์ให้สอดคล้องกับการเคลื่อนไหวและการเปลี่ยนแปลงของภาพ ทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความไหลลื่นและความต่อเนื่อง เสียงธรรมชาติและดนตรีที่นุ่มนวลสร้างความรู้สึกสงบและผ่อนคลาย ทำให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนกับการอยู่ในสถานที่ธรรมชาติที่เงียบสงบและร่มเย็น การใช้เสียงที่ละเอียดอ่อนและเรียบง่ายช่วยลดความเครียดและเพิ่มความรู้สึกสบายใจ

ผลงานศิลปะในรูปแบบ Immersive Art ขึ้นนี้ยกย่องความงามของชีวิต ความเชื่อมโยงระหว่างมนุษยชาติ และธรรมชาติซึ่งแสดงถึงความไม่จีรังของการดำรงอยู่ ผลงานชุดนี้ประกอบด้วยผีเสื้อที่น่าหลงใหลจำนวนมากบนพื้นที่ซึ่งดูราวกับว่าไม่มีที่สิ้นสุดกำลังกระพือปีกและเต้นร่าอย่างสง่างมรอบตัวผู้เข้าชม ผีเสื้อดิจิทัลเหล่านี้มีชีวิตขึ้นมาด้วยการปรากฏตัวและการเคลื่อนไหวของผู้คนในพื้นที่สร้างประสบการณ์ที่ใกล้ชิดและมีการโต้ตอบที่ก้าวข้ามขอบเขตระหว่างผู้สังเกตและผู้ถูกสังเกต

เมื่อผู้เข้าชมเคลื่อนผ่านผลงานชุดนี้ ผีเสื้อจะตอบสนองต่อทุกท่าทางและการเคลื่อนไหว ทำให้เกิดความรู้สึกอัศจรรย์ใจ ชวนให้ผู้เข้าชมจินตนาการถึงธรรมชาติที่ละเอียดอ่อนและไม่จีรังของผีเสื้อซึ่งเสมือนเป็นสัญลักษณ์ของความงามชั่วคราวของชีวิต ซึ่งทุกช่วงเวลาล้วนไม่เปลี่ยนแปลงและไม่ซ้ำใคร ผลงาน “Flutter of Butterflies Beyond Borders, Ephemeral Life Born from People” ครอบคลุมแนวคิดหลักของมนุษยชาติ และธรรมชาติ เหล่าผีเสื้ออยู่เหนือพรมแดนทางกายภาพ บินอยู่เหนือขอบเขตของผืนผ้าใบดิจิทัล สะท้อนแนวคิดของการเชื่อมโยงระหว่างกันและความเป็นเอกภาพเหนือขอบเขตทางภูมิศาสตร์ การมีอยู่ชั่วคราวของผีเสื้อนั้นสะท้อนให้เห็นช่วงเวลาสั้น ๆ ของชีวิตมนุษย์ ซึ่งเกิดจากประสบการณ์ร่วมและปฏิสัมพันธ์ของผู้คน

ผลงานในรูปแบบอินเทอร์แอคทีฟชุดนี้คือจุดเด่นของแนวทางศิลปะของทีมนัลลี ผู้เข้าชมกลายเป็นผู้มีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์งานศิลปะ เนื่องจากการเคลื่อนไหวของพวกเขา มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมและรูปแบบการบินของผีเสื้อ การมีส่วนร่วมนี้ส่งเสริมความรู้สึกเชื่อมโยงกับงานศิลปะและส่งเสริมการชื่นชมความงามและความเปราะบางของธรรมชาติอย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น ผีเสื้อใน Flutter of Butterflies เกิดจากคน ถ้าไม่มีคนอยู่ในบ้านผีเสื้อ ก็เป็นพื้นที่มืดที่ไม่มีอะไรอยู่ในนั้น เมื่อผู้คนเข้าไปในพื้นที่และหยุดนิ่ง ดักแด้ผีเสื้อจะปรากฏขึ้นบนร่างกายของผู้ชม ผีเสื้อจะโผล่ออกมาและบินออกจากเท้าของพวกเขา พวกมันจะโบยบิน ราวกับว่ากำลังเต้นร่าในอวกาศ แต่ถ้ามีคนแตะต้องพวกมันพวกมันก็จะตาย

งานศิลปะเกิดมาจากตัวผู้เข้าชม แต่เขาเองอาจไม่รู้ตัว ผู้ชมอาจจะสังเกตเห็นว่าผีเสื้อกำลังเกิดบนตัวคนอื่นก่อนที่จะตระหนักว่าตัวเขาเองก็กำลังสร้างงานศิลปะอยู่เช่นกัน ผีเสื้อจะบินข้ามขอบเขตและออกจากพื้นที่ ของการจัดแสดงผลงานชุดนี้ อยู่เหนือขอบเขตของงานศิลปะ พวกมันสามารถบินเข้าไปและบินออกไปในงานอื่น ๆ การบินเข้าไปสู่ผลงานชิ้นอื่นอย่างไร้รอยต่อจะทำลายแนวคิดของกรอบงานศิลปะและทำให้ขอบเขตคลุมเครือ ผีเสื้อจะได้รับผลกระทบจากเงื่อนไขในงานศิลปะอื่น ๆ

“Flutter of Butterflies Beyond Borders” เป็นผลงานดิจิทัลที่ดึงดูดใจ ซึ่งสามารถแสดงความเชื่อมโยงระหว่างกันของมนุษยชาติและความงามชั่วขณะของชีวิต ผ่านการทำงานร่วมกันของเทคโนโลยีและการโต้ตอบของมนุษย์ ทีมได้สร้างพื้นที่แห่งมนต์เสน่ห์และทำให้เกิดการครุ่นคิด ภายในผลงานนี้ผู้เยี่ยมชมสามารถดำดิ่งสู่โลกมหัศจรรย์ของผีเสื้อดิจิทัลและการสะท้อนถึงธรรมชาติที่ไม่จีรังของการดำรงอยู่

ชื่อเรื่อง “Flutter of Butterflies Beyond Borders” ยังเน้นย้ำถึงแนวคิดของการก้าวข้ามขอบเขตทางกายภาพและแนวคิด ผีเสื้อไม่รู้จักรัฟรมแดนหรือข้อจำกัด การเดินทางอย่างอิสระในดินแดนที่โลกดิจิทัลและโลกจริงได้ถูกผสมผสานกันอย่างลงตัว ประสบการณ์ไร้พรมแดนนี้กระตุ้นให้ผู้ชมพิจารณาความเชื่อมโยงระหว่างกันของชีวิต โดยยอมรับว่าการดำรงอยู่ของเราอยู่เหนืออัตลักษณ์ส่วนบุคคลและขยายออกไปนอกเหนือข้อจำกัดทางวัฒนธรรม ภูมิศาสตร์ และกาลเวลา ยิ่งไปกว่านั้นยังสื่อถึงความรู้สึกเป็นหนึ่งเดียวกันและสายสัมพันธ์ระหว่างผู้ชม ขณะที่พวกเขาร่วมกันเป็นสักขีพยานในการแสดงร่ายรำของผีเสื้ออันน่าหลงใหลและแบ่งปันความสุขจากปรากฏการณ์ชั่วคราว ประสบการณ์ร่วมกันในการชมความงามของชีวิตที่เคลื่อนไหวช่วยเสริมสร้างความผูกพันระหว่างบุคคล ส่งเสริมความรู้สึกของการอยู่ร่วมกันและความสามัคคีภายในพื้นที่

สรุปผลการวิเคราะห์

ศิลปะอิมเมอร์ซีฟของ تیمเล็บ ไม่เพียงแต่สร้างประสบการณ์ที่น่าตื่นตาตื่นใจผ่านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล แต่ยังสื่อถึงจิตวิญญาณและแนวคิดของศาสนาซันโตที่ฝังลึกอยู่ในวัฒนธรรมญี่ปุ่น ผ่านการเชื่อมโยงกับธรรมชาติและและการเคารพต่อวิญญาณศักดิ์สิทธิ์ในธรรมชาติ (Kami) การชำระล้างจิตวิญญาณ ความบริสุทธิ์และความซื่อสัตย์ รวมถึงการเข้าใจวงจรชีวิตและความตาย ทีมเล็บทำให้ผู้ชมได้สัมผัสกับแนวคิดเหล่านี้อย่างลึกซึ้งและกลมกลืนผ่านการปฏิสัมพันธ์กับผลงานศิลปะของพวกเขา แนวคิดของซันโตในผลงานของ تیمเล็บ มีดังต่อไปนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับเทพเจ้า (Kami)

ผลงานของ تیمเล็บสะท้อนถึงวิญญาณศักดิ์สิทธิ์หรืออะมิตะมิตะที่อยู่ในธรรมชาติอย่างชัดเจน การใช้แสงและเสียงในการสร้างบรรยากาศของธรรมชาติทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงการมีอยู่ของอะมิตะมิตะ แนวคิดเกี่ยวกับเทพเจ้า (Kami) ในผลงานของ تیمเล็บสะท้อนถึงการมีอยู่ของวิญญาณศักดิ์สิทธิ์ที่สถิตอยู่ในธรรมชาติและทุกสรรพสิ่ง เริ่มจาก “Sketch Aquarium: Connected World” การสร้างสรรค์สิ่งมีชีวิตในน้ำและการมีปฏิสัมพันธ์กับธรรมชาติสะท้อนถึงความเคารพต่ออะมิตะมิตะที่อยู่ในธรรมชาติทุกสิ่งต่อมา “Universe of Water Particles on a Rock where People Gather” การแสดงน้ำที่ไหลอย่างงดงามสื่อถึงพลังและความบริสุทธิ์ของอะมิตะมิตะที่มีอยู่ในธรรมชาติ สุดท้าย “Flutter of Butterflies Beyond Borders, Ephemeral Life Born from People” ผีเสื้อที่บินไปมาอย่างอิสระและงดงามในธรรมชาติ สะท้อนถึงวิญญาณศักดิ์สิทธิ์หรืออะมิตะมิตะที่สถิตอยู่ในธรรมชาติ การเคลื่อนไหวของผีเสื้อเหล่านี้สื่อถึงพลังและความงดงามของอะมิตะมิตะที่มีอยู่ในธรรมชาติ

2. แนวคิดเรื่องสิ่งดีและสิ่งร้าย (Concept of Good and Evil)

แนวคิดเรื่องสิ่งดีและสิ่งร้าย (Concept of Good and Evil) ในผลงานของ تیمเล็บ สะท้อนถึงการชำระล้างสิ่งไม่ดีและการฟื้นฟูสิ่งดีในธรรมชาติ ในผลงาน “Universe of Water Particles on a Rock where People Gather” น้ำที่ไหลอย่างต่อเนื่องและสะอาดสื่อถึงการกำจัดสิ่งร้ายออกไปและการฟื้นฟูความดี

ดั้งเดิมของมนุษย์และธรรมชาติ น้ำในผลงานนี้สามารถสื่อถึงการชำระล้างสิ่งไม่ดีและการฟื้นฟูสิ่งดี การไหลของน้ำที่สะอาดและไม่มีที่สิ้นสุดเป็นสัญลักษณ์ของการล้างสิ่งสกปรกและความไม่บริสุทธิ์ออกไป ทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงการฟื้นฟูความบริสุทธิ์และการกลับคืนสู่สภาพดี ผลงานนี้จึงไม่เพียงแต่นำเสนอความงามทางศิลปะ แต่ยังสะท้อนถึงกระบวนการของธรรมชาติในการรักษาสมดุลระหว่างสิ่งดีและสิ่งร้าย

3. แนวคิดเรื่องการชำระล้างจิตวิญญาณให้บริสุทธิ์ (Purification)

แนวคิดเรื่องการชำระล้างจิตวิญญาณให้บริสุทธิ์ (Purification) ในผลงานของ تیم แล็บ สะท้อนถึงกระบวนการฟื้นฟูและชำระล้างจิตใจผ่านธรรมชาติและการเล่นไหวของน้ำ ใน “Universe of Water Particles on a Rock where People Gather” น้ำที่ไหลอย่างงดงามและไม่มีที่สิ้นสุดเป็นสัญลักษณ์ของการชำระล้างและการฟื้นฟูความบริสุทธิ์ การแสดงน้ำที่ไหลในผลงานนี้ทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงการชำระล้างจิตใจและการฟื้นฟูความบริสุทธิ์ตามหลักการของชินโต น้ำถือเป็นสัญลักษณ์ของความบริสุทธิ์และการชำระล้างสิ่งไม่ดี การไหลของน้ำที่ต่อเนื่องและสะอาดสะท้อนถึงกระบวนการของธรรมชาติในการล้างสิ่งสกปรกออกไปและฟื้นฟูความดี ผลงานนี้จึงเน้นการสร้างประสบการณ์ที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความบริสุทธิ์และความสงบของจิตใจผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับธรรมชาติ

4. แนวคิดในด้านความบริสุทธิ์กับความซื่อสัตย์สุจริต (Purity and Honesty)

แนวคิดในด้านความบริสุทธิ์กับความซื่อสัตย์สุจริต (Purity and Honesty) ในผลงาน “Flutter of Butterflies Beyond Borders, Ephemeral Life Born from People” ของ تیم แล็บ สะท้อนถึงความบริสุทธิ์และความซื่อสัตย์ผ่านการแสดงของผีเสื้อที่บินอย่างอิสระและไม่มีขอบเขต ผีเสื้อในผลงานนี้เป็นสัญลักษณ์ของความบริสุทธิ์และการเปลี่ยนแปลงอย่างสวยงามในธรรมชาติ การที่ผีเสื้อบินอย่างอิสระและไม่ถูกจำกัดแสดงถึงจิตใจที่บริสุทธิ์และซื่อสัตย์ต่อธรรมชาติ การเคลื่อนไหวของผีเสื้อที่เป็นธรรมชาติและไม่ถูกควบคุมสื่อถึงความซื่อสัตย์ที่ไม่ถูกครอบงำด้วยสิ่งไม่ดีหรือความไม่บริสุทธิ์ การได้เห็นผีเสื้อบินไปมาในสภาพแวดล้อม

เสมือนจริงทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความบริสุทธิ์และความซื่อสัตย์ของธรรมชาติ และเสริมสร้างความเข้าใจถึงความสำคัญของการรักษาจิตใจให้บริสุทธิ์และการปฏิบัติตนด้วยความซื่อสัตย์ในชีวิตประจำวัน

5. แนวคิดเรื่องความเข้าใจชีวิตและความตาย (Understanding of Life and Death)

แนวคิดเรื่องความเข้าใจชีวิตและความตาย (Understanding of Life and Death) ในผลงานของทีมแล็บ ถูกสะท้อนผ่านการเปลี่ยนแปลงและวงจรของธรรมชาติในหลายชิ้นงาน ใน “Flutter of Butterflies Beyond Borders, Ephemeral Life Born from People” ผีเสื้อที่บินไปมาและชีวิตที่เกิดขึ้นและสลายไปอย่างรวดเร็วและงดงามสื่อถึงวงจรชีวิตและความตาย การเปลี่ยนแปลงและการเกิดขึ้นใหม่ของผีเสื้อสื่อถึงการเกิดและการดับสูญในธรรมชาติ ทำให้ผู้ชมเข้าใจถึงความไม่แน่นอนและความงดงามของชีวิตและความตาย การที่ผีเสื้อบินอย่างอิสระและไม่มีขอบเขตยังแสดงถึงความเปราะบางและความงดงามของชีวิตที่ผ่านพ้นไปอย่างรวดเร็ว ทำให้เกิดความเข้าใจลึกซึ้งถึงความไม่จีรังยั่งยืนของชีวิตและความงามของการเปลี่ยนแปลง

6. แนวคิดในด้านความสมดุลและความกลมกลืน (Balance and Harmony)

แนวคิดในด้านความสมดุลและความกลมกลืน (Balance and Harmony) ในผลงานของทีมแล็บถูกสะท้อนผ่านการเคลื่อนไหวและการมีปฏิสัมพันธ์กับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ในผลงาน “Universe of Water Particles on a Rock where People Gather” น้ำที่ไหลอย่างต่อเนื่องและไม่มีที่สิ้นสุดเป็นสัญลักษณ์ของความสมดุลและความกลมกลืนในธรรมชาติ การเคลื่อนไหวของน้ำที่สม่ำเสมอและสะอาดสะท้อนถึงความสมดุลในธรรมชาติและชีวิต “Flutter of Butterflies Beyond Borders, Ephemeral Life Born from People” การบินของผีเสื้อที่มีความสม่ำเสมอและกลมกลืนในธรรมชาติ สื่อถึงความสมดุลในธรรมชาติ การเห็นผีเสื้อบินไปมาในสภาพแวดล้อมเสมือนจริงทำให้เกิดความรู้สึกสงบและกลมกลืนในชีวิต

7. แนวคิดในด้านการมีส่วนร่วมในชุมชน (Community Involvement)

แนวคิดในด้านการมีส่วนร่วมในชุมชน (Community Involvement)

ในผลงานของทีมแล็บสะท้อนผ่านการมีส่วนร่วมของผู้ชมในการสร้างและเปลี่ยนแปลงผลงานศิลปะ ใน “Sketch Aquarium: Connected World” ผู้เข้าชมสามารถวาดภาพสัตว์น้ำและเห็นภาพวาดของตนเองถูกนำไปแสดงในตู้ปลาเสมือนจริง การที่ผู้ชมมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์สิ่งมีชีวิตในน้ำช่วยเสริมสร้างความรู้สึกของการเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนที่สร้างสรรค์ร่วมกัน การที่ผู้คนทุกวัยสามารถเข้าร่วมและสร้างผลงานร่วมกันสร้างความรู้สึกของการมีส่วนร่วมและการทำงานร่วมกันในสังคม

8. แนวคิดในด้านความเชื่อมโยงกับธรรมชาติ (Connection with Nature)

แนวคิดในด้านความเชื่อมโยงกับธรรมชาติ (Connection with Nature)

ในผลงานของทีมแล็บสะท้อนถึงการสร้างสภาพแวดล้อมที่ช่วยให้ผู้ชมรู้สึกเชื่อมโยงและเป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติ “Sketch Aquarium: Connected World” ผู้เข้าชมสามารถวาดภาพสัตว์น้ำและเห็นสิ่งมีชีวิตที่ตนเองสร้างขึ้นมีชีวิตในตู้ปลาเสมือนจริง การมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งมีชีวิตในน้ำช่วยเสริมสร้างความเชื่อมโยงกับธรรมชาติ “Universe of Water Particles on a Rock where People Gather” น้ำที่ไหลอย่างต่อเนื่องและงดงามสื่อถึงความเชื่อมโยงและการเป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติ การดูน้ำที่ไหลทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความสงบและความเชื่อมโยงกับธรรมชาติ “Flutter of Butterflies Beyond Borders, Ephemeral Life Born from People” การบินของผีเสื้อในสภาพแวดล้อมเสมือนจริงทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความงดงามและความเปราะบางของธรรมชาติ การมีปฏิสัมพันธ์กับผีเสื้อทำให้เกิดความรู้สึกของการเป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติและการเชื่อมโยงกับสิ่งแวดล้อมรอบตัว

9. แนวคิดในด้านการเคารพต่อสิ่งมีชีวิต (Respect for All Living Beings)

แนวคิดในด้านการเคารพต่อสิ่งมีชีวิต (Respect for All Living Beings)

ในผลงานของทีมแล็บสะท้อนผ่านการสร้างสรรค์และการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งมีชีวิตในสภาพแวดล้อมเสมือนจริง “Sketch Aquarium: Connected World” ผู้เข้าชมสามารถวาดภาพสัตว์น้ำและเห็นสิ่งมีชีวิตเหล่านั้นมีชีวิตในตู้ปลาเสมือนจริง

การมีส่วนร่วมในกระบวนการสร้างสรรค์นี้ช่วยเสริมสร้างความเข้าใจและการเคารพต่อสิ่งมีชีวิต “Universe of Water Particles on a Rock where People Gather” การแสดงน้ำที่ไหลอย่างต่อเนื่องและงดงามสื่อถึงความสำคัญของการรักษาสีสิ่งมีชีวิตที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต น้ำเป็นสัญลักษณ์ของการเคารพและการรักษามรดกชาติ “Flutter of Butterflies Beyond Borders, Ephemeral Life Born from People” การบินของผีเสื้อในสภาพแวดล้อมเสมือนจริงทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความสำคัญของการเคารพและการรักษาสีสิ่งมีชีวิตที่เปราะบางและงดงาม การมีปฏิสัมพันธ์กับผีเสื้อทำให้เกิดความรู้สึกของการเคารพต่อสิ่งมีชีวิตและการรักษามรดกชาติ

เอกสารอ้างอิง

- ประติมล บุญประจักษ์. (2559). แนวคิดเกี่ยวกับธรรมชาติในภาพยนตร์แอนิเมชันของฮายาโอะ มิยาซากิ. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- เพ็ญศรี กาญจน์มัย. (2524). ชินโต จิตวิญญาณของญี่ปุ่น. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- เพ็ญศรี กาญจน์มัย. (2540). สังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่น. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- TeamLab. (2013). **Sketch Aquarium: Connected world**. Retrieved May 31, 2024, from https://futurepark.teamlab.art/en/playinstallations/sketch_aquarium_connected_world/
- TeamLab. (2018a). **Flutter of butterflies beyond borders, ephemeral life born from people**. Retrieved May 31, 2024, from https://www.teamlab.art/th/w/butterflies_ephemerallife_people/
- TeamLab. (2018b). **Universe of water particles on a rock where people gather**. Retrieved May 31, 2024, from <https://www.teamlab.art/w/iwa-waterparticles/>

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 คุณेमอร์ รุ่งวรวุฒิ โทรศัพท์/โทรสาร 043-202396 e-mail: aimaonan@kku.ac.th
3. เป็นบทความที่มีสาระเนื้อหาอยู่ในขอบเขตที่วารสารกำหนด และถูกต้องตามหลักวิชาการของสาขานั้นๆ

4. เป็นบทความวิจัย (research articles) หรือ บทความวิชาการ (academic articles)
5. เป็นบทความภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษ ในกรณีเป็นภาษาอังกฤษต้องผ่านการตรวจสอบความถูกต้อง จากผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาก่อนส่งบทความมายังกองบรรณาธิการ
6. ต้องระบุชื่อบทความ ชื่อ - นามสกุลจริงของผู้เขียนบทความทั้งหมด (ไม่ต้องระบุรศรพนาม หรือคำนำหน้า) ระบุตำแหน่ง หน่วยงานที่สังกัด (สาขาวิชา ภาควิชา มหาวิทยาลัย) ในกรณีนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา ต้องระบุระดับการศึกษา สาขาวิชา และสถาบันทางการศึกษาที่สังกัดให้ชัดเจน เป็นภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
7. ต้นฉบับบทความต้องมีความยาวไม่เกิน 15 หน้ากระดาษ A4 ขนาดอักษร TH SarabunPSK 16
8. บทความต้องมีบทคัดย่อทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ มีความยาวรวมกันไม่เกิน 1 หน้า กระดาษ A4
9. หากเป็นงานแปลหรือเรียบเรียงจากภาษาต่างประเทศ ต้องมีหลักฐานการอนุญาตให้ตีพิมพ์เป็นลายลักษณ์อักษรจากเจ้าของลิขสิทธิ์
10. เนื้อหาและข้อมูลในบทความที่ลงตีพิมพ์ในวารสาร ถือเป็นข้อคิดเห็นและความรับผิดชอบของผู้เขียนบทความนั้น และไม่ถือเป็นความคิดเห็นและความรับผิดชอบของกองบรรณาธิการวารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
11. บทความที่ส่งมาเพื่อตีพิมพ์จะได้รับการกลั่นกรองจากผู้ทรงคุณวุฒิอย่างน้อย 3 ท่าน (Double blind review) ในสาขาที่เกี่ยวข้องกับบทความ
12. ระยะเวลาในการดำเนินการพิจารณาการกลั่นกรองบทความเพื่อตีพิมพ์ในวารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ใช้เวลาประมาณ 2-4 เดือน
13. บทความที่ไม่ผ่านการพิจารณาให้ตีพิมพ์ทางกองบรรณาธิการจะแจ้งให้ผู้เขียนทราบ แต่จะไม่ส่งต้นฉบับคืนผู้เขียน

การเตรียมต้นฉบับ

บทความต้นฉบับควรมีหัวข้อและจัดเรียงลำดับ ดังนี้

1. ชื่อบทความ (Title) ชื่อบทความต้องมีทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ชื่อบทความภาษาอังกฤษ ให้ขึ้นต้นตัวพิมพ์ใหญ่ตามด้วยตัวพิมพ์เล็ก
2. ชื่อ-สกุล ของผู้เขียน (Authors)
 - ให้ระบุชื่อ-สกุล ของผู้เขียนทุกคน ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ โดยไม่ต้องมีคำนำหน้าชื่อและตำแหน่งทางวิชาการ 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

อ้างถึงเป็นส่วนหนึ่งของบทความให้วงเล็บเฉพาะปีที่พิมพ์ต่อจากชื่อสกุลผู้เขียนได้เลย 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 ผู้เขียนควรอ้างอิงเฉพาะเอกสารที่นำมาอ้างในเนื้อหาเท่านั้น 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

สัจด์ 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 17 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2568

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)
(.....)



พิมพ์ที่ : โรงพิมพ์คลังนานาวิทยา 232/199 ถ.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 2568