วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
เป็นวารสารที่อยู่ในฐาน TCI
ประเภทวารสารด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
ศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย
Thai-Journal Citation Index Centre

* หัวโขนในพิธีไหว้ครู
* คติความเชื่อทางพระพุทธศาสนาในศิลปะการตัดกระดาษของไทใต้คง เมืองหมางซื่อ มณฑลยูนนาน
* การออกแบบมาสคอตสำหรับงานกีฬามหาวิทยาลัยกรณีศึกษางานกีฬาสาธรเกมส์ครั้งที่ 15 มกร.กรุงเทพ
* การออกแบบแฟชั่นเชิงศิลป์: การสร้างลวดลายดอกไม้ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากลวดลายเครื่องแต่งกายราชวงศ์เวียดนามในสมัยราชวงศ์เหงียน
* การออกแบบอุปกรณ์กำหนดขนาด สัดส่วนของเก้าอี้ที่เหมาะสมกับผู้ใช้งานสำหรับนักออกแบบและผู้ผลิตเฟอร์นิเจอร์
* เมืองเก่าสงขลา : ผลงานศิลปกรรมสร้างสรรค์จากฐานทุนพหุวัฒนธรรมเพื่อยกระดับเศรษฐกิจชุมชน
* การสื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่นผ่านหนังสือภาพถ่ายเชิงสร้างสรรค์: กลวิธีการเล่าเรื่องด้วยภาพ เพื่อนำเสนอวิถีชีวิตและธรรมชาติบ้านโพนงาม จังหวัดนครพนม
* นาฏศิลป์พื้นเมืองสร้างสรรค์ ชุดฟ้อนวิจิตราภูษาไทเลย
* ดนตรีประกอบพิธีกรรมเลี้ยงหอเจ้าเฮือนสามพระองค์
* การสร้างสรรค์ผลงานทางด้านดุริยางคศิลป์ไทย “เพลงตับพุทธชัยมงคลคาถา”
* การศึกษาการประยุกต์ใช้องค์ประกอบเครื่องเคลือบดินเผาจีวินในการออกแบบพื้นที่สาธารณะในถนนสายเก่า เมืองโบราณเสินโฮ่ว
* ดนตรีประกอบการแสดงหนังตะลุง คณะศิษย์สร้อยแสง ตำบลบางปิด อำเภอแหลมงอบ จังหวัดตราด

วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
ปีที่ 18 ฉบับที่ 1 มกราคม - มิถุนายน 2569
Vol.18 No.1 January - June 2026



วารสาร ศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

Journal of Fine and Applied Arts, Khon Kaen University

ปีที่ 18 ฉบับที่ 1 มกราคม - มิถุนายน 2569 ISSN : 3027-6296 (print)
Vol.18 No.1 January - June 2026 ISSN : 2730-2245 (online)

วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

Journal of Fine and Applied Arts, Khon Kaen University

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

ปีที่ 18 ฉบับที่ 1 มกราคม–มิถุนายน 2569 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 บิณฑสันติ์	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ศาสตราจารย์ ดร.ศักดิ์ชัย สายสิงห์	มหาวิทยาลัยศิลปากร
ศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย สิงห์ยบุศย์	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
ศาสตราจารย์ ดร.สมพร ธุรี	สถาบันเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ดร.สันติ เล็กสุขุม	มหาวิทยาลัยศิลปากร
ศาสตราจารย์ ดร.อรรถจักร สัตยานุรักษ์	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ศาสตราจารย์ ม.ล.สุรสวัสดิ์ สุขสวัสดิ์	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ศาสตราจารย์พรรัตน์ ดำรุง	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ศาสตราจารย์สุชาติ เถาทอง	มหาวิทยาลัยบูรพา
รองศาสตราจารย์ ดร.ขำคม พรประสิทธิ์	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
รองศาสตราจารย์ ดร.จตุรงค์ เลาหะเพ็ญแสง	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
รองศาสตราจารย์ ดร.ชวลิต อธิปัตยกุล	มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
รองศาสตราจารย์ ดร.เชษฐ์ ติงสัญชลี	มหาวิทยาลัยศิลปากร
รองศาสตราจารย์ ดร.ณรงค์ชัย ปิฎกรัชต์	มหาวิทยาลัยมหิดล
รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิวงศา	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สุดสังข์	มหาวิทยาลัยนเรศวร
รองศาสตราจารย์ ดร.ประมาณ เทพสงเคราะห์	มหาวิทยาลัยทักษิณ
รองศาสตราจารย์ ดร.พรประพิศ เผ่าสวัสดิ์	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
รองศาสตราจารย์ ดร.ยุทธนา ฉัพพรรณรัตน์	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
รองศาสตราจารย์เทพศักดิ์ ทองนพคุณ	มหาวิทยาลัยบูรพา

- **ผู้ช่วยกองบรรณาธิการ**

  รองศาสตราจารย์ ดร.ดวงจันทร์ นาชัยสินธุ์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
  รองศาสตราจารย์ ดร.ธรณัส หินอ่อน มหาวิทยาลัยขอนแก่น
  รองศาสตราจารย์ ดร.พงษ์พิทยา สัพโส มหาวิทยาลัยขอนแก่น
  ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิจิตร วินทะไชย มหาวิทยาลัยขอนแก่น
  ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พชญ อัคพราหมณ์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
  ผู้ช่วยศาสตราจารย์ 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
รองศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ เขียวมั่ง
รองศาสตราจารย์ ดร.ดวงจันทร์ นาชัยสินธุ์
รองศาสตราจารย์ ดร.บุญเสริม วัฒนกิจ
รองศาสตราจารย์ ดร.ภานุ สรวยสุวรรณ
รองศาสตราจารย์ ดร.วิชญ์ บุญรอด
รองศาสตราจารย์ ดร.อนุกูล โรจนสุขสมบูรณ์
รองศาสตราจารย์ประวิทย์ ฤทธิบูลย์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิจติพงษ์ ประชาชิต
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.แข มังกรวงษ์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐศรัณย์ ทฤษฎิคุณ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนสิทธิ์ จันทะรี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พนาสินธุ์ ศรีวิเศษ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมิต ตะกรุดแก้ว
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อติเทพ แจ๊ดนาลาว
ศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย สิงห์ยะบุศย์
รองศาสตราจารย์ ดร.ฉลองเดช คูภานุมาต
รองศาสตราจารย์ ดร.ทิพวรรณ ทั่งมั่งมี
รองศาสตราจารย์ ดร.ปิยวดี มากพา
รองศาสตราจารย์ ดร.เรวดี อึ้งโพธิ์
รองศาสตราจารย์ ดร.ศาสตรา เหล่าอรรคะ
รองศาสตราจารย์จรัญ กาญจนประดิษฐ์
รองศาสตราจารย์สยุมพร กาษรสุวรรณ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ขาม จาตุรงคกุล
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐพงศ์ แย้มเจริญ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงวิทย์ พิมพะกรรณ์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นงนุช ภู่มาลี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.โยธิน พลเขต
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.หิรัญ จักรเสน

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

Journal of Fine and Applied Arts, Khon Kaen University

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

Vol. 18 No.1 January–June 2026 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	Mahasarakham University
Professor.Dr.Somporn Tulee	Rajamangala University of Technology Thanyaburi
Professor Dr.Santi Leksukhum	Silpakorn University
Professor Dr.Attachak Sattayanurak	Chiang Mai University
Professor ML.Surasawasdi Sooksawasdi	Chiangmai University
Professor Pornrat Damrhung	Chulalongkorn University
Professor Suchat Thaothong	Burapha University
Assoc.Prof.Dr.Kumkom Pornprasit	Chulalongkorn University
Assoc.Prof.Dr.Chaturong Louhapensang	King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang
Assoc.Prof.Dr.Chawalit Atipatayakul	Udon Thani Rajabhat University
Assoc.Prof.Dr.Chedha Tingsanchali	Silpakorn University
Assoc.Prof.Dr.Narongchai Pidokrajt	Mahidol University
Assist.Prof.Dr.Songwut Eakwutvongsa	King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang
Assoc.Prof.Dr.Nirach Sudsung	Naresuan University
Assoc.Prof.Dr.Pramarn Thepsongkhroh	Thaksin University
Assoc.Prof.Dr.Pornprapit Phoasavad	Chulalongkorn University
Assoc.Prof.Dr.Yootthana Chuppunnarat	Chulalongkorn University
Assoc.Prof.Thepsakdi Thangnopkoon	Burapha University

- **Assistant Editors**

Assoc.Prof.Dr.Duangjan Nachaisin	Khon Kaen University
Assoc.Prof.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
Assist.Prof.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.Chalermsak 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 Suaysuwan	Assoc.Prof.Dr.Rewadee Ungpho
Assoc.Prof.Dr.Vich Boonrod	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.Smith Takroodkaew	Assist.Prof.Dr.Hirun Jaksen
Assist.Prof.Dr.Atithep 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 18 ฉบับที่ 1 เดือนมกราคม - มิถุนายน 2569** มีบทความที่ได้รับการตีพิมพ์และเผยแพร่ จำนวน 12 เรื่อง ซึ่งเป็นบทความวิจัย จำนวน 12 เรื่อง ซึ่งแบ่งประเด็นในการศึกษาออกเป็น 5 กลุ่มด้วยกัน ได้แก่ บทความด้านทัศนศิลป์ บทความด้านการออกแบบ บทความด้านดนตรี บทความด้านศิลปะการแสดงและบทความด้านวัฒนธรรมดังนี้

บทความด้านทัศนศิลป์ จำนวน 2 เรื่องประกอบด้วย 1) **เมืองเก่าสงขลา: ผลงานศิลปกรรมสร้างสรรค์จากฐานทุนพหุวัฒนธรรมเพื่อยกระดับเศรษฐกิจชุมชน** โดยกรฤต นิลวานิช, ธัชพล ภัทรจริยา, บัญชา จุลกุล, สัญญา เผ่าพืชพันธุ์ และรวิสรา ศรีชัย เป็นการศึกษาเพื่อพัฒนาแผนที่ทางวัฒนธรรมและแผนความร่วมมือของย่านเมืองเก่าสงขลา เพื่อต่อยอดสู่การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์และบริการทางวัฒนธรรม รวมถึงการพัฒนาศักยภาพผู้ประกอบการและวิสาหกิจชุมชน ตลอดจนการสร้างมูลค่าและคุณค่าจากทุนทางวัฒนธรรมของย่านเมืองเก่าสงขลาได้อย่างน่าสนใจ **2) การสื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่นผ่านหนังสือภาพถ่ายเชิงสร้างสรรค์: กลวิธีการเล่าเรื่องด้วยภาพ เพื่อนำเสนอวิถีชีวิตและธรรมชาติบ้านโพนงาม จังหวัดนครพนม** โดยวัชระ สุตะโคตร เป็นการศึกษาคุณค่าอัตลักษณ์ท้องถิ่น วิถีชีวิต และทรัพยากรธรรมชาติของบ้านโพนงาม จังหวัดนครพนม เพื่อนำมาสร้างสรรค์หนังสือภาพถ่ายที่ถ่ายทอดประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม ประเพณี ความเชื่อ อาชีพ และระบบนิเวศท้องถิ่น โดยเน้นความสัมพันธ์ระหว่างชุมชนกับผาเป้า ผ่านการเล่าเรื่องด้วยภาพเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

บทความด้านการออกแบบ จำนวน 4 เรื่อง ประกอบด้วย 1) **การออกแบบมาสคอตสำหรับงานกีฬามหาวิทยาลัยกรณีศึกษางานกีฬาสาธรเกมส์ครั้งที่ 15 มทร.กรุงเทพ** โดยวรชัช บู่สามสาย, ทิฐฐาน เนียมชูชื่น, เสน่ห์ สำเภาเงิน และพัชรพล สิทธิรุ่ง เป็นการออกแบบมาสคอตสำหรับงานกีฬาสาธรเกมส์ ครั้งที่ 15 เพื่อส่งเสริมการประชาสัมพันธ์ มีความสวยงาม ง่ายต่อการจดจำ และสามารถนำไปใช้งานได้จริง 2) **การออกแบบแฟชั่นเชิงศิลป์: การสร้างลวดลายดอกไม้ที่ได้รับ**

แรงบันดาลใจจากลวดลายเครื่องแต่งกายราชวงศ์เวียดนามในสมัยราชวงศ์เหงียน โดยตวน ฟาน อันห์ (Tuan Phan Anh) เป็นการศึกษาและออกแบบลวดลายที่ได้รับแรงบันดาลใจจากเครื่องแต่งกายของจักรพรรดิแห่งราชวงศ์เหงียน วิเคราะห์และประยุกต์ใช้ในการออกแบบแฟชั่นร่วมสมัย เพื่อให้เกิดผลงานการออกแบบที่มีเอกลักษณ์ สอดคล้องกับบริบทและความนิยมของแฟชั่นในปัจจุบัน 3) **การออกแบบอุปกรณ์กำหนดขนาด สัดส่วนของเก้าอี้ที่เหมาะสมกับผู้ใช้งานสำหรับนักออกแบบและผู้ผลิตเฟอร์นิเจอร์** โดยพีรพงษ์ พันธะศรี เป็นการศึกษาเพื่อออกแบบและพัฒนาอุปกรณ์กำหนดขนาดสัดส่วนของเก้าอี้ให้เหมาะสมกับสรีระของผู้ใช้งาน โดยมุ่งสนับสนุนการใช้งานสำหรับนักออกแบบ ผู้ผลิตเฟอร์นิเจอร์ และอาจารย์ผู้สอนในสาขาที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการออกแบบและผลิตเก้าอี้ที่สอดคล้องกับหลักสรีรศาสตร์ได้อย่างน่าสนใจ 4) **การศึกษาการประยุกต์ใช้องค์ประกอบเครื่องเคลือบดินเผาจวินในการออกแบบพื้นที่สาธารณะในถนนสายเก่า เมืองโบราณเสินโฮ่ว** โดยซินหยวน ฟ่าน (Xinyuan Fan), มิยอง ซอ (Miyoung Seo) และเกรียงศักดิ์ เขียวมั่ง เป็นการศึกษาวิเคราะห์อัตลักษณ์และองค์ประกอบทางศิลปะของเครื่องเคลือบดินเผาจวิน เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบพื้นที่สาธารณะบนถนนสายเก่าเมืองโบราณเสินโฮ่ว โดยคำนึงถึงความต้องการของผู้ใช้งาน สภาพพื้นที่ และการสะท้อนอัตลักษณ์วัฒนธรรมท้องถิ่น

บทความด้านดนตรี จำนวน 3 เรื่อง ประกอบด้วย **1) ดนตรีประกอบพิธีกรรมเลี้ยงหอเจ้าเฮือนสามพระองค์** โดยวิชยุทธ ภิรมย์ไกรภักดิ์ และจตุพร สีม่วง การศึกษาบทบาทและลักษณะทางดนตรีในพิธีกรรมเลี้ยงหอเจ้าเฮือนสามพระองค์ ซึ่งพิธีดังกล่าวจัดขึ้นเป็นประจำทุกปีในเดือน 6 ตามจันทรคติก่อนฤดูเพาะปลูก โดยใช้แคนและฆ้องเป็นเครื่องดนตรีหลัก สีสันทางดนตรียังมีบทบาทในการสร้างบรรยากาศของพิธีกรรม สะท้อนคุณค่าทางความเชื่อและอัตลักษณ์วัฒนธรรมของชุมชนได้อย่างชัดเจน **2) การสร้างสรรค์ผลงานทางด้านดุริยางคศิลป์ไทย “เพลงตับพุทธชัยมงคลคาถา”** โดยรัฐสินธุ์ ชมสูง เป็นการศึกษาวิเคราะห์และสังเคราะห์บทพุทธชัยมงคลคาถาหรือที่รู้จักในชื่อพุทธอัฏฐชยมงคลคาถาพาหุงมหากา หรือบทถวายพรพระ เป็นบทสวดที่กล่าวถึงชัยชนะของพระพุทธเจ้า นำมาสร้างสรรค์เป็น

เพลงตับพุทธชัยมงคลคาถาโดยใช้รูปแบบเพลงตับประเภทตับเรื่อง บรรเลงและขับร้องด้วยวงมโหรี ประพันธ์บทร้องด้วย โคลงสี่สุภาพ และกลอนแปดได้อย่างน่าสนใจ **3) ดนตรีประกอบการแสดงหนังตะลุง คณะศิษย์สร้อยแสง ตำบลบางปิด อำเภอแหลมงอบ จังหวัดตราด** โดยธนพล ปิ่นแก้วและศรัณย์ นักรบ เป็นการศึกษาสาระสำคัญของการแสดงและดนตรีประกอบการแสดงหนังตะลุงของคณะศิษย์สร้อยแสง ซึ่งสืบทอดองค์ความรู้จากนายเปลื้อง สร้อยแสง โดยยังคงรักษารูปแบบการแสดงดั้งเดิม ทั้งการแสดงในพิธีกรรมสำคัญและการจัดองค์ประกอบการแสดงที่ครบถ้วนตามขนบของหนังตะลุง

บทความด้านศิลปะการแสดง จำนวน 1 เรื่อง ประกอบด้วย **1) นาฏศิลป์พื้นเมืองสร้างสรรค์ ชุดฟ้อนวิจิตราภูษาไทเลย** โดยสรินทร คุ้มเขต, ชมภูนาฏ ชมภูพันธ์, ปานฤทัย พุทธทองศรี, สุภาวดี สำราญ และชัยพฤกษ์ หงษ์ลัดดาพร เป็นการศึกษาภูมิปัญญาการผลิตผ้าทอพื้นบ้านจังหวัดเลย และนำมาสร้างสรรค์เป็นนาฏศิลป์พื้นเมือง ชุด ฟ้อนวิจิตราภูษาไทเลย สื่อสะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิตและวัฒนธรรมท้องถิ่นได้เป็นอย่างดี

บทความด้านวัฒนธรรม จำนวน 2 เรื่อง ประกอบด้วย **1) หัวโขนในพิธีไหว้ครู** โดยเสกสม พานทอง เป็นการศึกษาความสำคัญของหัวโขนที่มีต่อพิธีไหว้ครูทั้งในด้านกายภาพ จิตวิญญาณ อำนาจแห่งความรู้และศรัทธา และเป็นหนึ่ง ในองค์ประกอบที่สำคัญที่ทำให้พิธีไหว้ครูมีความเข้มขลัง และศักดิ์สิทธิ์ **2) คติความเชื่อทางพระพุทธศาสนาในศิลปะการตัดกระดาษของไทใต้คง เมืองหมางซื่อ มณฑลยูนนาน** โดยจ้าว มี่ (Zhao Mi) เทพพร มังธานี ชัยณรงค์ ศรีมันตะ เป็นการศึกษาความเป็นมา และคติความเชื่อทางพระพุทธศาสนาที่ปรากฏในศิลปะการตัดกระดาษของชาวไทใต้คง เมืองหมางซื่อ มณฑลยูนนาน ซึ่งเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ได้รับอิทธิพลจากความเชื่อแบบดั้งเดิมและยังคงถูกใช้อย่างแพร่หลายในปัจจุบัน

กองบรรณาธิการขอขอบคุณผู้ทรงคุณวุฒิที่กรุณาเสียสละเวลาในการพิจารณากลั่นกรองอย่างรอบคอบชอบธรรม ขอบคุณนักวิชาการที่ส่งบทความตลอดจนผู้อ่านที่กรุณาติดตามผลงานในวารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัย ขอนแก่นเล่มนี้ และขอเชิญชวนนักวิชาการ คณาจารย์ นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา

และผู้สนใจทั่วไปส่งบทความเพื่อเผยแพร่ในวารสารต่อไป สุดท้ายนี้ในนามของบรรณาธิการหวังเป็นอย่างยิ่งว่าผู้อ่านทุกท่านจะได้รับอรรถรสที่ดีจากเนื้อหาสาระในวารสารเล่มนี้และเราพร้อมจะปรับปรุงพัฒนาวารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่นให้มีคุณภาพตามเกณฑ์มาตรฐานอย่างต่อเนื่องต่อไป

รองศาสตราจารย์ ดร.บุรินทร์ เปล่งดีสกุล
บรรณาธิการ

สารบัญ

บทความวิจัย (Research Articles)

หัวโขนในพิธีไหว้ครู 1

เสกสม พานทอง

Khon Masks in Wai Khru Ceremony

Saksom Panthong

คติความเชื่อทางพระพุทธศาสนาในศิลปะการตัดกระดาษของไทใต้คง เมืองหมางชื่อ มณฑลยูนนาน 24

จ้าว มี่

เทพพร มังธานี

ชัยณรงค์ ศรีมันตะ

Buddhist Beliefs in the Paper-Cutting Culture of Dehong Dai in Mangshi City, Yunnan Province

Zhao Mi

Thepporn Mungthanee

Chainarong Srimanta

การออกแบบมาสคอตสำหรับงานกีฬามหาวิทยาลัย กรณีศึกษางานกีฬาสาธรเกมส์ครั้งที่ 15 มทร.กรุงเทพ 48

วรชัช บู่สามสาย

ทิฐฐาน เนียมชูชื่น

เสน่ห์ สำเภาเงิน

พัชรพล สิทธิรุ่ง

Designing a Mascot for University Sports Event: A Case Study of the 15th Sathorn Games at RMUTK

Vorachat Busamsai

Thittahn Neamchuchuen

Saneh Sompoangeon

Patcharapon Sitthirung

การออกแบบแฟชั่นเชิงศิลป์: การสร้างลวดลายดอกไม้ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากลวดลายเครื่องแต่งกายราชวงศ์เวียดนามในสมัยราชวงศ์เหงียน 76

ตวน ฟาน อันห์

Artistic Fashion Design: Flowers Pattern Creation Inspired by Vietnam Royal Garment in the Nguyen Dynasty

Tuan Phan Anh

การออกแบบอุปกรณ์กำหนดขนาด สัดส่วนของเก้าอี้ที่เหมาะสมกับผู้ใช้งานสำหรับนักออกแบบและผู้ผลิตเฟอร์นิเจอร์ 97

พีรพงษ์ พันธะศรี

Design of Sizing Equipment the Proportions of the Chair are Appropriate for the User. For Furniture Designers and Manufacturers

Peerapong Puntasri

เมืองเก่าสงขลา: ผลงานศิลปกรรมสร้างสรรค์จากฐานทุนพหุวัฒนธรรมเพื่อยกระดับเศรษฐกิจชุมชน 117

กรฤต นิลวานิช

ธัชพล ภัทรจริยา

บัญชา จุลกุล

สัญญา เผ่าพืชพันธุ์

รวิสรา ศรีชัย

Songkhla Old Town: the Multicultural Capital in Creative Arts to Enhance Community Economy

Korarit Nilvanich

Touchapon Pattarachariya

Bancha Julukul

Sanya haophuechphandhu

Rawisara Srichai

การสื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่นผ่านหนังสือภาพถ่ายเชิงสร้างสรรค์: กลวิธีการเล่าเรื่องด้วยภาพ เพื่อนำเสนอวิถีชีวิตและธรรมชาติบ้านโพนงาม จังหวัดนครพนม 143

วัชระ สุตะโคตร

Communicating Local Identity through Creative Photography Books: Visual Storytelling Techniques for Portraying the Lifestyle and Natural Environment of Ban Phon Ngam, Nakhon Phanom Province

Watchara Sutakot

นาฏศิลป์พื้นเมืองสร้างสรรค์ ชุดฟ้อนวิจิตราภูษาไทเลย 173

สรินทร คุ้มเขต

ชมภูนาฏ ชมภูพันธ์

ปานฤทัย พุทธทองศรี

สุภาวดี สำราญ

ชัยพฤกษ์ หงษ์ลัดดาพร

Creative Folk Dance Fon Wichitra Phusa Thai Loei

Sarinthorn Khumkhet

Chomphunat Chomphuphan

Panruethai Putthongsri

Supawadee Sumran

Chaiyapruek Hongladdaporn

ดนตรีประกอบพิธีกรรมเลี้ยงหอเจ้าเฮือนสามพระองค์ 194

วิชยุทธ ภิรมย์ไกรภักดิ์

จตุพร สีม่วง

Ritual Music in Chao Huan Sam Pra Ong Ceremony

Witchayut Phiromkraipak

Jatuporn Seemuang

การสร้างสรรค์ผลงานทางด้านดุริยางคศิลป์ไทย “เพลงตับพุทธชัยมงคลคาถา” 216

รัฐลินธุ์ ชมสูง

The Creation of Thai Music “Phleng Tab Buddha Jayamangala Gatha”

Ratasin Chomsung

การศึกษาการประยุกต์ใช้องค์ประกอบเครื่องเคลือบดินเผาจวิน ในการออกแบบพื้นที่สาธารณะในถนนสายเก่า เมืองโบราณเสินโฮ่ว 242

ซินหยวน ฟ่าน

มิยอง ซอ

เกรียงศักดิ์ เขียวมั่ง

Study of the Application of Jun Porcelain Elements for the Public Space Design in the Old Street of Shenhou Ancient Town

Xinyuan Fan

Miyoung Seo

Kriangsak Khiaomang

ดนตรีประกอบการแสดงหนังตะลุง คณะศิษย์สร้อยแสง ตำบลบางปิด อำเภอแหลมงอบ จังหวัดตราด 273

ธนพล ปิ่นแก้ว

ศรัณย์ นักรบ

Musical Accompaniment for Nang Talung Performance of The Sith Soi Saeng Troup, Bang Pit Subdistrict, Laem Ngop District, Trat Province

Thanaphon Pinkaew

Saran Nakrob

หัวโขนในพิธีไหว้ครู
Khon Masks in Wai Khru Ceremony

เสกสม พานทอง[1]
Saksom Panthong

[1] นักศึกษาหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชานาฏยศิลป์ไทย
คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Doctor of Philosophy Program in Thai Theatre and Dance,
Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University
(E-mail: saksom.panthong@yahoo.com)

Received: 11/08/2024 Revised: 22/11/2024 Accepted: 27/11/2024

บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้านี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาความสำคัญของหัวโขนที่มีต่อพิธีไหว้ครู การศึกษาครั้งนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ โดยการศึกษาข้อมูลจากเอกสาร ตำรา และข้อมูลที่เป็นประสบการณ์ตรงของผู้วิจัย ซึ่งมีโอกาสเข้าร่วมพิธีไหว้ครู โขน ละคร มาแล้วหลายครั้ง แล้วนำข้อมูลที่ได้มาทำการวิเคราะห์และสังเคราะห์

ผลการวิจัยพบว่า หัวโขนมีความสำคัญอย่างมากในพิธีไหว้ครู ทั้งในด้านกายภาพ จิตวิญญาณ อำนาจแห่งความรู้และศรัทธา และเป็น 1 ในองค์ประกอบที่สำคัญที่ทำให้พิธีไหว้ครูมีความเข้มขลัง และศักดิ์สิทธิ์อันได้แก่ สถานที่ ครูผู้ประกอบพิธี หัวโขน ดนตรี และผู้มาร่วมพิธี โดยสามารถแบ่งความสำคัญของหัวโขนที่มีต่อพิธีไหว้ครูได้ดังนี้

หัวโขนทำหน้าที่เชิงสัญญะ

เป็นตัวแทนแห่งอนุภาพของมหาเทพ เทพ อสูร วานร และตัวละครอื่นๆ ในรามเกียรติ์ ซึ่งในพิธีไหว้ครูนาฏยศิลป์ไทย จะมีการอัญเชิญหัวโขนประเภทต่างๆ นำมาตั้งไว้บนปะรำพิธีเพื่อเป็นตัวแทนแห่งความศักดิ์สิทธิ์ของเหล่ามวลเทพ ในพิธีไหว้ครู เปรียบเสมือนเป็นการอัญเชิญครูโขน ละคร มาในพิธี ให้ลูกศิษย์ได้กราบไหว้เพื่อให้เกิดความเป็นสิริมงคล โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้ที่ทำหน้าที่เป็นเจ้าประกอบพิธีจะต้องมีการสวมศีรษะพระภรตฤษี เป็นสัญญะแสดงให้เห็นว่าผู้ประกอบพิธีเป็นตัวแทนของพระภรตฤษี เทพผู้มีหน้าที่รจนาท่ารำ รวบรวมบรรดาท่าศิลปศาสตร์ต่างๆ จากนาฏยเวท ซึ่งเกิดจากพระพรหมนำวรรณศิลป์จากฤคเวท ดุริยางคศิลป์จากสามเวท การแสดงท่าท่างต่างๆ จากยชุรเวท และรสหรืออารมณ์จากอาถรรพเวท นำมาประมวลเป็นนาฏยเวท

หัวโขนเป็นศูนย์รวมแห่งจิตวิญญาณ

เป็นที่ทราบกันดีว่านาฏยศาสตร์เป็นสรรพวิชาที่ได้รับอิทธิพลมาจากความเชื่อของชาวฮินดู ซึ่งมีการนับถือเทพเจ้าหลายองค์ และเทพเจ้าเหล่านั้นส่วนใหญ่อยู่ในเรื่องรามเกียรติ์ ที่ได้รับอิทธิพลมาจากมหากาพย์รามายณะ หัวโขนช่วยสร้าง

บรรยากาศในพิธีไหว้ครูนาฏยศิลป์ไทยให้มีความ เข้มขลัง มีกลิ่นอายของความเป็นฮินดู และสร้างความแตกต่างให้กับพิธีไหว้ครูทั่วไปอย่างสิ้นเชิง โดยเฉพาะอย่างยิ่งหัวโขนที่นำมาตั้งในปะรำพิธีไหว้ครูนาฏยศิลป์ไทยที่จัดขึ้นในสถานที่ที่เงียบสงัดและตัดขาดจากบรรยากาศภายนอก ประกอบกับเสียงบรรเลงปี่พาทย์แล้ว ยิ่งทำให้ผู้ที่มาร่วมงานพิธีไหว้ครูนาฏยศิลป์ไทยเกิดความรู้สึกเหมือนตกอยู่ในภวังค์

หัวโขนเป็นสื่อกลางในการส่งมอบสิทธิ์ และอำนาจ

ซึ่งในช่วงพิธีครอบครู บรรดาลูกศิษย์ที่พึ่งเริ่มศึกษาสรรพวิชาด้านนาฏยศาสตร์ หรือที่จะต้องศึกษาด้านนาฏยศาสตร์ในระดับที่สูงขึ้นไป จะต้องได้รับการครอบครูโดยครูผู้ประกอบพิธี โดยนำศีรษะพระภรตฤษีตัวแทนครูทั่วไป พระพิราพตัวแทนครูโขน และเทริดโนราตัวแทนครูละคร มาครอบให้แก่ศิษย์ หมายถึงเป็นการได้รับอนุญาตจากครูให้สามารถศึกษาด้านนาฏยศาสตร์ในระดับสูงต่อไปได้

คำสำคัญ: หัวโขน, พิธีไหว้ครู

Abstract

This qualitative study aims to 1) study the importance of the mask in the Wai Khru ceremony. This study used a qualitative research method. By studying information from documents, textbooks, and information that is the researcher's direct experience. who have had the opportunity to participate in the Wai Khru ceremony, Khon, and drama many times Then take the obtained data for analysis and synthesis.

The research results found that The mask is very important in the Wai Khru ceremony. Both in terms of physical, spiritual, power of knowledge, and faith and it is one of the important factors that affect to Wai Khru ceremony. The importance of the mask in the Wai Khru ceremony can be divided as follows:

The mask serves a symbolic function. It represents the power of the great gods, demons, monkeys, and other characters in the Ramayana. In the ceremony of paying homage to the Thai traditional dance teacher, Different types of masks will be summoned. Placed on the ceremonial pavilion to represent the sacredness of the various gods. In the Wai Khru ceremony, It is like inviting a Khon drama teacher into the ceremony for the students to pay respects. To bring about good fortune Especially those who act as officiating ceremonies. The mask of the Brahmarshi must be worn. It is a symbol showing that the person performing the ceremony is a representative of the Brahmarshi. The god who is responsible for the dance moves Collection of various postures of the arts from the Vedic dance, which was created by Lord Brahma, and the literary arts from the Rigveda. Music from the Sam Vedas Performance of various poses from Yajurveda and the flavor or emotion from the Atharva Veda was codified into the Dance Veda.

The mask is the embodiment of the spirit. It is well known that dance is a discipline influenced by Hindu beliefs. in which many gods are respected And most of those gods are in the Ramayana. That was influenced by the epic Ramayana The mask helps create a magical atmosphere in the Wai Khru ceremony in Thai dance. It has a Hindu flavor. and making a complete difference to the general Wai Khru ceremony. Especially the khon masks that are placed on the pavilion for the Thai classical dance ceremony held in a quiet place. and cut off from the outside atmosphere together with the sound of pipe playing This makes those who attend the Wai Khru ceremony of Thai dance feel like they are in a trance.

The mask is a medium for delivering the power of knowledge and rights. During the ceremony cover the teacher and Students who have just begun to study dance subjects or to study dance at a higher level The teacher who performs the ceremony must cover the teacher and student with the mask of Brahmarshi, the mask of Phra Phirap, and Sert of Nora. It can be compared to the teacher who performs the ceremony passing on knowledge, faith, and various subjects in the performing arts to the students with the mask as a medium.

Keywords: Khon Mask, Wai Khru Ceremony

บทนำ

ข้อมูลบทความที่นำเสนอเป็นส่วนหนึ่งของงานวิทยานิพนธ์ เรื่อง หน้ากากในนาฏกรรมไทย หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชานาฏยศิลป์ไทย คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย พิธีไหว้ครู เป็นพิธีที่ศิษย์แสดงความเคารพ ยอมรับนับถือเป็นครูบาอาจารย์อย่างจริงใจ เป็นการแสดงความกตัญญูกตเวทีศิษย์ทุกคนควรพึงมี พิธีไหว้ครูแบ่งออกเป็น พิธีไหว้ครูทั่วไป และพิธีไหว้ครูโขน ละคร หรือพิธีไหว้ครูนาฏยศิลป์ไทย ซึ่งพิธีไหว้ครูนาฏยศิลป์ไทยเป็นการแสดงความเคารพ และรำลึกถึงพระคุณของครูบาอาจารย์แห่งศาสตร์ทางด้านนาฏกรรมที่ท่านได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ สั่งสอนให้ประพฤติดีต่อสังคมและให้การฝึกอบรมให้ศิษย์มีความรู้ ความสามารถและนำวิชาความรู้ไปประกอบสัมมาอาชีพ ทำให้สามารถดำรงชีวิตได้อย่างปกติสุข อีกทั้งเป็นการอนุรักษ์ เผยแพร่และสืบสานนาฏยศิลป์ไทยให้คงอยู่ต่อไป ซึ่งพิธีไหว้ครูนาฏยศิลป์ไทยเป็นพิธีไหว้ครูที่ความแตกต่างไปจากพิธีไหว้ครูทั่วไป กล่าวถึงนาฏยศาสตร์เป็นวิชาความรู้ที่ได้รับอิทธิพลมาจากลัทธิความเชื่อของชาวฮินดู ตั้งแต่ตำนานการกำเนิดนาฏยศาสตร์ถือกำเนิดมาจากนาฏยเวท ถูกนำมาประมวลมาจาก ฤคเวท สามเวท ยชุรเวท และอาถรรพเวท โดยพระพรหมและได้ถ่ายทอดให้พระภรตมุนี ผู้ซึ่งนำไปรจนาเป็นนาฏยศาสตร์ ตำนานกำเนิดฟ้อน

เกิดจากการฟ้อนรำของพระศิวะที่มีขึ้นเป็นครั้งแรกในโลกพระศิวะ ผู้เป็น 1 ในมหาเทพของศาสนาฮินดู คือ พระศิวะ พระพรหม และพระวิษณุ ตำนานการกำเนิดละครเกิดจากพระอินทร์ผู้เป็นใหญ่ในหมู่เทวดาได้จัดการแสดงเฉลิมฉลองในงานอินทรวัชหรือธงของพระอินทร์ การแสดงนี้มีชื่อว่าอสูรปราชัย ทำให้บรรดาอสูรที่มาชมการแสดงเกิดความไม่พอใจ และกระทำเวทมนตร์ให้การแสดงวิบัติ เมื่อพระอินทร์ทราบเรื่องจึงใช้ด้ามธงตีอสูรเหล่านั้นจนแก่หง่อม และหมดฤทธิ์ การแสดงจึงกลับมาดำเนินต่อไปได้ หรือแม้กระทั่งการกำเนิดโรงละคร กำเนิดจากพระพรหม ทรงใช้พระวิศวกรรมผู้เป็นเทวสถาปนิกเนรมิตโรงละครที่มีคุณภาพ ตำนานเหล่านี้เกี่ยวข้องกับเทพเจ้าในศาสนาฮินดูทั้งสิ้น ดังนั้นพิธีไหว้ครูนาฏยศิลป์ไทยจึงต้องนำ “หัวโขน” มาเป็นสัญญะเพื่อเป็นตัวแทนของพลัง อำนาจ และอนุภาพแห่งเทพอันศักดิ์สิทธิ์ตามหลักความเชื่อของชาวฮินดูที่ไทยได้รับอิทธิพลมา ให้บรรดาลูกศิษย์ที่อยู่ในพิธีไหว้ครูได้กราบไหว้บูชา

ในขณะครูผู้ประกอบพิธีสวมศีรษะพระภรตฤษีไว้บนหัวแล้วร่ายรำเข้ามาในปะรำพิธี ศีรษะพระภรตฤษีทำหน้าที่เป็นสัญญะแทนของครูผู้แต่งตำรานาฏยศาสตร์ เปรียบเสมือนครูผู้ประกอบพิธีเป็นทั้งครูและสมมติเทพ ณ เวลานั้น ในขณะที่ศีรษะโขนประเภทอื่นๆ ทั้งฝ่ายเทพ อสูร วานร และตัวเบ็ดเตล็ดอื่นๆ ซึ่งมีรูปแบบการจัดศีรษะโขนแต่ละประเภทไว้อย่างชัดเจนและมีความสำคัญ เปรียบเสมือนตัวแทนของครูทางนาฏยศาสตร์ทั้งที่ยังมีชีวิตและไม่มีชีวิต ตลอดจนเป็นตัวแทนของเทพเจ้าแห่งวงการนาฏยศาสตร์ โดยจะเห็นได้จากผู้มาร่วมพิธีให้ความเคารพนับถือกราบไหว้ศีรษะต่างๆ ที่อยู่บนปะรำพิธีอยู่ตลอดเวลาเสมือนมีครูอยู่ตรงหน้า

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อศึกษาความสำคัญของหัวโขนที่มีต่อพิธีไหว้ครู

นิยามศัพท์เฉพาะ

พิธีไหว้ครู หมายถึง พิธีกรรมอย่างหนึ่งเพื่อแสดงความเคารพ และรำลึกถึงพระคุณของครูบาอาจารย์แห่งศาสตร์ทางด้านนาฏยศิลป์ไทย

หัวโขน หมายถึง เครื่องศิราภรณ์อย่างหนึ่งในการแสดงโขน ใช้สำหรับสวมใส่เพื่อปกปิดใบหน้า ของนักแสดงและบ่งบอกถึงใบหน้าของตัวโขนที่สวมบทบาทในการแสดง และยังสามารถใช้เป็นเครื่องประดับ สวมเฉพาะบริเวณศีรษะไม่ปิดหน้าของผู้แสดงในบางโอกาส

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาเชิงคุณภาพ โดยกำหนดขอบเขตของการวิจัยดังนี้

ขอบเขตเนื้อหา

ผู้วิจัยมุ่งศึกษาความสำคัญของหัวโขนทีมีต่อพิธีไหว้ครูนาฏยศิลป์ไทยของกรมศิลปากร

ขอบเขตเวลา

ผู้วิจัยมุ่งศึกษาความสำคัญของหัวโขนทีมีต่อพิธีไหว้ครูนาฏยศิลป์ไทยของกรมศิลปากรระหว่างปี พ.ศ. 2566

ขอบเขตพื้นที่

ผู้วิจัยเลือกศึกษาความสำคัญของหัวโขนที่มีต่อการไหว้ครูนาฏยศิลป์ไทยของสำนักการสังคีต กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม เท่านั้น

วิธีดำเนินการวิจัย

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ โดยการศึกษาข้อมูลจากเอกสาร การเก็บข้อมูลภาคสนามจากประสบการณ์ตรงของผู้วิจัย โดยวิธีการสังเกตแบบมีส่วนร่วม การสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ การสนทนา และการบันทึกแบบจดบันทึก แล้วนำข้อมูลมาวิเคราะห์ สังเคราะห์

บุคคลให้ข้อมูล

1) นายธงชัย สงบจิตร์ นาฏศิลปิน ระดับอาวุโส สำนักการสังคีต กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม เป็นผู้จัดศีรษะโขนในพิธีไหว้ครูของกรมศิลปากร ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2535 และเป็นผู้ประกอบพิธีไหว้ครูตามสถาบันต่างๆ ทั้งภาครัฐและเอกชน ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2563

2) นายไพฑูรย์ เข้มแข็ง ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (นาฏศิลป์ไทย โขน-ละคร) พ.ศ. 2564 เริ่มเป็นผู้ประกอบพิธี ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2542

3) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดอกเตอร์ จุลชาติ อรัณยะนาค วิทยาลัยนาฏศิลปสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ เริ่มเป็นผู้ประกอบพิธี ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2552

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- แบบสัมภาษณ์ ใช้เป็นเครื่องมือในการสัมภาษณ์เพื่อเก็บข้อมูลจากบุคคล ได้แก่ แบบสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้าง

- แบบสังเกต เป็นการสังเกตแบบมีส่วนร่วม จากประสบการณ์ตรงในพิธีไหว้ครูนาฏยศิลป์ไทย สำนักการสังคีต กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม

การเก็บรวบรวมข้อมูล

- การเก็บรวบรวมข้อมูลเบื้องต้น

1) ศึกษาข้อมูลจากเอกสาร ตำราที่เกี่ยวข้อง

1.1 นาฏยศิลป์ปริทรรศน์, สุรพล วิรุฬห์รักษ์, 2547

1.2 โขน, หนังสือชุดภาษาไทยของคุรุสภา, ธนิต อยู่โพธิ์, 2538

1.3 The Custom and Rite of Paying Homage to Teachers of Khon, Lakhon and Piphat, Thai Culture New Series No. 11, Dhanit Yupho, 2015

1.4 Thai Puppets & Khon Masked, Natthapatra Chandavij Promporn and Pramualratana, 1998

2) สืบค้นข้อมูลจากฐานข้อมูลที่ปรากฏในอินเทอร์เน็ต

2.1 พิธีไหว้ครูนาฏศิลป์ - ข้อกำหนดและขั้นตอนการไหว้ครู, คลังเอกสารสาธารณะ http://www.openbase.in.th > node

2.2 การไหว้ครู, กรมศิลปากร, https://www.finearts.go.th > view

2.3 การไหว้ครูทางด้านนาฏยศิลป์, GotoKnow, https://www.gotoknow.org > posts

- การเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนาม

1) สัมภาษณ์ ศิลปินแห่งชาติ และนาฏศิลปิน สำนักการสังคีต กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม ผู้ปฏิบัติหน้าที่เป็นผู้ประกอบพิธีไหว้ครูนาฏยศิลป์ไทย

2) สัมภาษณ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดอกเตอร์ จุลชาติ อรัณยะนาค วิทยาลัยนาฏศิลป สถาบันบัณฑิต พัฒนศิลป์

ผลการวิจัย

นอกจากสถานที่ ครูผู้ประกอบพิธี ดนตรี และผู้เข้าร่วมพิธีแล้ว หัวโขนนับว่าเป็น 1 ในองค์ประกอบที่สำคัญในพิธีไหว้ครูที่เพิ่มความเข้มขลัง ศักดิ์สิทธิ์ให้กับพิธีไหว้ครู หัวโขนทำหน้าที่เป็นตัวแทนเทพ และครู แห่งนาฏยศาสตร์ ให้มีความเป็นรูปธรรมมากขึ้นในพิธีไหว้ครู ซึ่งเป็นพิธีกรรมอันสำคัญ แสดงให้เห็นถึงความกตัญญูกตเวทีที่ศิษย์มีต่อครูอย่างจริงใจ เพื่อรำลึกถึงพระคุณของครูที่ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ อบรมสั่งสอนให้ศิษย์ประพฤติตนเป็นคนดี มีคุณค่าต่อสังคมและประเทศชาติ นอกจากพิธีไหว้ครูทั่วไปแล้ว พิธีไหว้ครูนาฏยศิลป์ไทยก็ยังมีความสำคัญเช่นกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในวงการนาฏยศิลป์ เพื่อเป็นการแสดงความเคารพและรำลึกถึงพระคุณของครูบาอาจารย์แห่งศาสตร์ทางด้านนาฏกรรมที่ท่านได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ สั่งสอนให้ประพฤติดีต่อสังคมและให้การฝึกอบรมให้ศิษย์มีความรู้ ความสามารถและนำวิชาความรู้ไปประกอบสัมมาอาชีพ ทำให้สามารถดำรงชีวิตได้อย่างปกติสุข อีกทั้งเป็นการอนุรักษ์ เผยแพร่และสืบสานนาฏยศิลป์ไทยให้คงอยู่ต่อไป

ศีรษะโขนในพิธีไหว้ครูนาฏยศิลป์ไทยประกอบด้วยศีรษะเทพเจ้า ศีรษะพระฤษี ศีรษะอสูร ศีรษะมนุษย์ ศีรษะลิง และศีรษะเบ็ดเตล็ดต่างๆ โดยส่วนใหญ่ในพิธีไหว้ครูนาฏยศิลป์ไทยที่เป็นพิธีใหญ่จะมีศีรษะเทพเจ้า พระฤษี อสูร มนุษย์ วานร และศีรษะเบ็ดเตล็ดต่างๆ ดังต่อไปนี้

ศีรษะพระอิศวร เป็นสัญญะแทนพระอิศวร เทพเจ้าผู้ทำลายล้าง

ศีรษะพระนารายณ์ เป็นสัญญะแทนพระนารายณ์ เทพเจ้าผู้รักษาโลก

ศีรษะพระพรหม เป็นสัญญะแทนพระพรหม เทพเจ้าผู้สร้างโลก

ศีรษะพระอินทร์ เป็นสัญญะแทนพระอินทร์ เทพเจ้าผู้คอยช่วยเหลือ

ศีรษะพระพิฆเนศ เป็นสัญญะแทนพระพิฆเนศ เทพเจ้าแห่งศิลปศาสตร์และความสำเร็จ

ศีรษะพระวิษณุกรรม เป็นสัญญะแทนพระวิษณุกรรม เทพเจ้าแห่งการช่าง

ศีรษะพระปรคนธรรพ เป็นสัญญะแทนพระปรคนธรรพ เทพเจ้าแห่งการดนตรี

ศีรษะพระปัญจสิงขร เป็นสัญญะแทนพระปัญจสิงขร เทพเจ้าแห่งการดนตรีสารถีของพระอิศวร

ศีรษะพระพิราพ เป็นสัญญะแทนพระพิราพ เทพเจ้าแห่งโชคลาภและความตาย

ศีรษะพระฤษีกไลโกฏ เป็นสัญญะแทนพระฤษีกไลโกฏ ฤษีหน้ากวาง

ศีรษะพระภรตฤษี เป็นสัญญะแทนพระภรตฤษี พระฤษีผู้แต่งตำรานาฏยศาสตร์

ศีรษะพระฤษีนารอด เป็นสัญญะแทนพระฤษีนารอด ครูแห่งฤษีทั้งปวง

ศีรษะเทพนพเคราะห์ เป็นสัญญะแทนเทพนพเคราะห์ต่างๆ เทวดาผู้ครองเรือนดวงชะตาของมนุษย์

ศีรษะฝ่ายอสูร เป็นสัญญะแทนอสูรประเภทต่างๆ ได้แก่ยักษ์ใหญ่ เช่น สหัสเดชะ ทศกัณฐ์ ยักษ์ต่างเมือง เช่น มังกรกัณฐ์ แสงอาทิตย์ ยักษ์เล็ก เช่น อินทรชิต วิรุญมุข ยักษ์เสนา ได้แก่ มโหทร เปาวนาสูร เสนายักษ์ เช่น กาลสูร รุทธกาล และเขนยักษ์ ได้แก่ พลยักษ์ชั้นต่ำสุด

ศีรษะฝ่ายมนุษย์ เป็นสัญญะแทนมนุษย์ ได้แก่ ท้าวทศรถ พระราม พระพรต พระลักษณ์ พระสัตรุด

ศีรษะฝ่ายวานร เป็นสัญญะแทนลิงประเภทต่างๆ ได้แก่ ลิงพญา เช่น สุครีพ พาลี เสนาลิง ได้แก่ ลิง สิบแปดมงกุฎทั้ง 18 ตัว ลิงเตียวเพชร ได้แก่ ลิงเตียวเพชรทั้ง 9 ตัว ลิงจังเกียง ได้แก่ พลลิงจังเกียง และเขนลิง ได้แก่ พลลิงชั้นต่ำสุด

ศีรษะเบ็ดเตล็ด หมายถึงศีรษะของสรรพสัตว์ต่างๆ ที่นอกเหนือจากศีรษะประเภทเทพเจ้า ฤษี มนุษย์ อสูรและวานร เช่น นก กระบือ ม้า ราชสีห์ ได้แก่ สดายุ สัมพาที ทรพี ทรพา ม้า ราชสีห์ เป็นต้น

หลังจากที่เตรียมสถานที่ อัญเชิญศีรษะโขนต่างๆ และเครื่องสังเวยคาวหวานต่างๆ นำมาวางในปะรำพิธีเรียบร้อยแล้ว ขั้นตอนในการประกอบพิธีไหว้ครูนาฏยศิลป์ไทย ประกอบไปด้วย 3 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 เชิญประธานในงานจุดธูปเทียนบูชาพระรัตนตรัย ปี่พาทย์บรรเลงเพลงสาธุการ ซึ่งหมายถึงการบูชาพระรัตนตรัย

ขั้นตอนที่ 2 ประธานผู้ประกอบพิธีไหว้ครู ซึ่งแต่งชุดขาวเปรียบเสมือนผู้นำพิธีเป็นพราหมณ์ผู้ประกอบพิธีหลวง และผู้อ่านโองการเป็นการเชิญเทพยาดา ครู อาจารย์ เข้ามาเริ่มต้นพิธี โดยเรียกเพลงหน้าพาทย์ ตามลำดับ หลังจากประธานผู้ประกอบพิธีได้อ่านโองการอัญเชิญ เทพยดา ครู อาจารย์ มายังในพิธี และกินเครื่องเช่น

ขั้นตอนที่ 3 ประธานในพิธีสมมุติตัวเองเป็นพระภรตฤษี โดยการอัญเชิญเศียรพระภรตฤษีสวมไว้บนหัว แต่ไม่ ปิดหน้า ถือไม้เท้าเดินออกมา หันหน้ามาทางเครื่องสังเวย และศีรษะครูต่างๆ หลังจากนั้นปี่พาทย์จะบรรเลงเพลงหน้าพาทย์ “พราหมณ์เข้า”ในระหว่างปี่พาทย์บรรเลงอยู่ครูจะรำประกอบเพลงพราหมณ์เข้ามาในพิธีตามผ้าขาว ที่ปูไว้ เมื่อรำจบเพลงจะหันมาถามบรรดาศิษย์ว่า “บรรดาศิษย์เก่าและศิษย์ใหม่มาพร้อมกันดีแล้วรึ” บรรดาศิษย์ตอบว่า “พร้อมแล้วเจ้าคะ-ครับ” องค์พระฤษีก็ขึ้นประทับแท่น แล้วดำเนินการมอบ และการครอบ

ครอบ หมายถึง ผู้ฝึกจะต้องเข้าพิธีไหว้ครูนาฏยศิลป์ไทยประจำปี โดยจะต้องเตรียมขันน้ำ ผ้าเช็ดหน้า เงินกำนล 12 บาท พร้อมดอกไม้ธูปเทียน นำเข้าไปกราบประธานไหว้ครู ซึ่งสมมุติเป็นครูภรตฤษี เมื่อประธานรับขันดอกไม้ธูปเทียน

พร้อมกับเงินกำนลแล้ว ประธานจะนำหน้าเทริด พระพิราพ หน้าภรตฤษี ยกขึ้นครอบศีรษะให้กับศิษย์แต่ละคนจนครบ แล้วเจิมหน้า ทัดใบไม้เงิน ทอง นาค ห่อด้วยหญ้าแพรกทัดหู มอบสายสิญจน์มงคลครอบศีรษะ สุดท้ายพรหมน้ำมนต์ เป็นอันเสร็จพิธีครอบ

การมอบ หมายถึง การปฏิบัติเช่นเดียวกับการครอบ แต่ต้องเพิ่มเงินกำนัลเป็น 12 บาท จะได้รับมอบ คฑา พระขรรค์ หอก ศร ผู้รับมอบจะอุ้มอาวุธต่างๆ เหล่านี้ออกไป ถือว่าผู้ได้รับมอบนั้นสามารถเป็นครูผู้สอนนาฏยศิลป์ต่อไปได้ หรือว่าท่านใดเป็นครูเห็นว่าสมควรที่จะมอบตำราให้ไว้เพื่อเป็นประธานไหว้ครูสืบต่อไป เมื่อทำการครอบ และมอบเสร็จ จะเป็นพิธีสรงน้ำเทวรูป แล้วลุกขึ้นรำถวายมือตามวิชาเอกของแต่ละคน เพื่อเป็นการแสดงวิชา กึ่งคารวะครูไปในตัว

เมื่อจบการมอบ และครอบแล้ว พระฤษีจะเดินออกมายืน และกล่าวคำอำลา และให้ศีลให้พรแก่บรรดาศิษย์ทุกคน โดยเดินออกจากโรงพิธีด้วยเพลงพราหมณ์ออก และต่อด้วยเพลงหน้าพาทย์ต่างๆ เช่น โปรยข้าวตอก หมายถึง ครูและศิษย์รำแล้วโปรยข้าวตอกดอกไม้เป็นการอวยชัย เชิด หมายถึง ครูกลับตามสำนักที่อยู่ พระเจ้าลอยถาด หมายถึง เครื่องสังเวยที่เหลือก็ไปใส่ถาดลอยไปเป็นอาหารสัตว์ต่อไป กราวรำ หมายถึง แสดงความยินดีที่พิธีการลุล่วงไปด้วยดี เชิด (ครั้งที่ 2) หมายถึง เสร็จพิธีการโดยสมบูรณ์

บนปะรำพิธีจะมีการวางศีรษะโขนตามตำแหน่งต่างๆ ลดหลั่นลงมาตามลำดับโดยทั่วไปจะมีลักษณะดังต่อไปนี้

ชั้นสูงสุด เป็นตำแหน่งของมหาเทพทั้งสาม ได้แก่ พระอิศวรอยู่ตรงกลาง และเนื่องจากพระนารายณ์ใกล้ชิดกับพระอิศวรมากกว่าพระพรหม ดังนั้นพระนารายณ์จึงอยู่ด้านขวาของพระอิศวรเปรียบได้กับทำหน้าที่เป็นมือขวาให้พระอิศวร ส่วนพระพรหมอยู่ด้านซ้ายของพระอิศวรเปรียบกับทำหน้าที่เป็นมือซ้ายให้พระอิศวร

ชั้นที่สอง เป็นตำแหน่งของเทพที่สำคัญ ได้แก่ พระภรตฤษี พระฤษีกไลยโกฏ พระพิฆเณศ พระปรคนธรรพ พระปัญจสิงขร พระวิษณุกรรม พระอินทร์ พระพิราพ และเทพนพเคราะห์ต่างๆ โดยศีรษะพระพิฆเณศอยู่ตรงกลาง

พระปรคนธรรพ และฤษีต่างๆ อยู่ด้านขวาของพระพิฆคเณศ ส่วนพระปัญจสิงขร และพระพิราพอยู่ด้านซ้ายของพระพิฆคเณศ

ชั้นที่หนึ่ง ทางด้านขวาประกอบด้วยศีรษะพระราม พระพรต พระลักษณ์ พระสัตรุด ศีรษะวานรต่างๆ ศีรษะนกสดายุ สัมพาที ตรงกลางมักจะวางด้วยศีรษะเงาะ นรสิงห์ ด้านซ้ายเป็นศีรษะต่างๆ ของฝ่ายอสูร

การที่ศีรษะฝ่ายมนุษย์ และวานรอยู่ฝั่งขวาของพระอิศวรและศีรษะอสูรอยู่ฝั่งซ้ายของพระอิศวร เกิดจากความเชื่อในเรื่องของการเวียนขวา (ทักษิณาวรรต) และการเวียนซ้าย (อุตราวรรต) โดยตามคติของอินเดีย ทั้งฝ่ายพราหมณ์และฝ่ายพุทธถือว่าเมื่อบุคคลเดินเวียนขวารอบตัวบุคคลหรือสิ่งของสถานที่ใดๆ ก็ตามจะเกิดความเป็นสิริมงคลแก่ผู้เวียน ส่วนการเวียนซ้ายนั้นคนไทยมีคติความเชื่อว่าหากเวียนรอบสถานที่ที่เกี่ยวข้องกับการตาย เช่น เมรุเผาศพควรเวียนซ้ายโดยหันด้านมือซ้ายเข้าหาสิ่งที่จะเวียน

ดังนั้นด้านขวาจึงมักจะหมายถึงความเป็นสิริมงคล โชคดี ส่วนด้านซ้ายมักจะหมายถึงความอัปมงคล ความชั่วร้าย ศีรษะมนุษย์และวานรซึ่งมีความหมายถึงความเป็นสิริมงคล ฝ่ายธรรมะ ความถูกต้องจึงนำมาตั้ง ฝั่งขวาของพระอิศวร ส่วนศีรษะอสูรซึ่งมีความหมายถึงความชั่วร้าย ฝ่ายอธรรมจึงนำมาตั้งฝั่งซ้ายของพระอิศวร ซึ่งการกำหนดด้านซ้ายขวาจะกำหนดจากทิศด้านหน้าและหันหน้าออกไปทางบริเวณพื้นที่ในการประกอบพิธี



ภาพประกอบที่ 1 การจัดศีรษะโขนในพิธีไหว้ครูนาฏยศิลป์ไทยของสำนักการสังคีต พ.ศ. 2566
ที่มา: เสกสม พานทอง (2566)

สถานที่ในการจัดพิธีไหว้ครูถ้าจัดในที่มิดชิด เช่น โรงละคร โบสถ์ จะทำให้บรรยากาศภายในพิธีมีความสงบ ครูผู้ประกอบพิธี และผู้เข้าร่วมพิธีมีสมาธิ โดยเฉพาะอย่างยิ่งครูผู้ประกอบพิธี ถ้าเป็นครูที่ผู้เข้าร่วมพิธีมีความศรัทธาในความรู้ความสามารถ ประกอบกับเสียงดนตรีที่บรรเลงเพลงหน้าพาทย์ต่างๆ เร้าอารมณ์ความรู้สึก ยิ่งช่วยให้บรรยากาศในพิธีไหว้ครูเกิดความเข้มขลัง ศักดิ์สิทธิ์มากขึ้น และหัวโขน หรือเศียรครูต่างๆ จะทำให้ความเป็นเทพศักดิ์สิทธิ์ หรือครูบาอาจารย์แห่งนาฏยศิลป์ที่ลงมายังพิธีที่เป็นเพียงนามธรรม เกิดความเป็นรูปธรรม มากขึ้น เพราะหัวโขนในพิธีไหว้ครู ทำหน้าที่เป็นสัญญะแห่งเทพ และครูแห่งนาฏยศาสตร์ เป็นที่สังเกตได้ว่าหัวโขนหรือเศียรครูต่างๆ อยู่ร่วมประกอบพิธีไหว้ครูนาฏยศิลป์ไทยตั้งแต่เริ่มต้นการจัดสถานที่จนจบพิธี ถ้าวิเคราะห์ถึงพิธีกรรมต่างๆ ในพิธีไหว้ครู

ถ้าปราศจากองค์ประกอบส่วนใดส่วนหนึ่งไป โดยเฉพาะหัวโขนหรือเศียรครูต่างๆ ไป บรรยากาศในพิธีกรรมจะขาดความเข้มขลัง และศักดิ์สิทธิ์ไปโดยสิ้นเชิง อาจกล่าวได้ว่าครูผู้ประกอบพิธีจะไม่สามารถดำเนินการประกอบพิธีไหว้ครูได้ หากปราศจากหัวโขน หรือเศียรครูต่างๆ เปรียบกับครูผู้ประกอบพิธีขาดอุปกรณ์สำคัญที่ใช้เป็นสัญญะแห่งเทพ และครูแห่งนาฏยศาสตร์ ขาดอุปกรณ์แห่งการส่งผ่านสิทธิ์และอำนาจ ไปในพิธีไหว้ครู โดยเฉพาะศีรษะพระภรตฤษี พระพิราพ และเทริด โนราจะใกล้ชิดกับครูผู้ทำหน้าที่ประกอบพิธีมากที่สุด และใช้เป็นเศียรในการครอบครูให้กับผู้เข้าร่วมพิธี ดังนั้นหัวโขนในพิธีไหว้ครูนาฏยศิลป์ไทยจึงมีความสำคัญในมิติต่างๆ ดังนี้

หัวโขนทำหน้าที่เชิงสัญญะ

เป็นที่สังเกตได้ว่าบริเวณปะรำพิธีไหว้ครูนาฏยศิลป์ไทยจะมีหัวโขนตั้งอยู่อย่างเป็นระเบียบ และสวยงาม กล่าวคือ หัวโขนฝ่ายอสูรจะถูกอัญเชิญไว้ทางด้านซ้ายของปะรำพิธี หัวโขนฝ่ายพระและวานรจะถูกอัญเชิญไว้ทางด้านขวาของปะรำพิธี ส่วนหัวมหาเทพ และเทพต่างๆ จะถูกอัญเชิญไว้บริเวณกลางปะรำพิธี ซึ่งสามารถจำแนกประเภทของหัวโขนออกเป็น 5 ประเภท ได้แก่ มหาเทพ (พระศิวะ พระพรหม พระวิษณุ) เทพ (พระอินทร์ พระคเณศ พระวิษณุกรรม พระปัญจสิงขร พระปรคนธรรพ์ พระพิราพ พระภรตฤษี และเทพอื่นๆ) อสูร (สหัสเดชะ ทศกัณฐ์ กุมภกรรณ อินทรชิต และอสูรอื่นๆ) วานร (พาลี สุครีพ หนุมาน องคต และวานรอื่นๆ) หัวเบ็ดเตล็ด (นกสัมพาที นกสดายุ และตัวเบ็ดเตล็ดอื่นๆ) หัวโขนเหล่านี้เป็นตัวแทนแห่งอนุภาพและความศักดิ์สิทธิ์ของเทพต่างๆ ที่นาฏยศิลป์ไทยได้รับอิทธิพลมาจากศาสนาฮินดู เปรียบได้กับการอัญเชิญเทพต่างๆ มายังพิธีไหว้ครู เพื่อให้ผู้ที่มาร่วมพิธีได้สักการะบูชา ก่อให้เกิดความเป็นสิริมงคล อีกทั้งหัวโขนต่างๆ ทั้งฝ่ายเทพ วานร และฝ่ายอสูรที่นำมาตั้งไว้บริเวณปะรำพิธีทำหน้าที่เชิงสัญญะเพื่อเป็นตัวแทนของครูบาอาจารย์ในวงการนาฏยศิลป์ไทยทั้งที่ยังมีชีวิตอยู่และล่วงลับไปแล้ว โดยหัวโขนฝ่ายอสูรเป็นตัวแทนครูฝ่ายยักษ์ หัวโขนฝ่ายพระ และวานรเป็นตัวแทนของครูพระและครูลิง

ในช่วงแรกจะเชิญประธานในพิธีมาจุดธูปเทียนบูชาครู ครูผู้ประกอบพิธีจะต้องนุ่งขาว ห่มขาว เปรียบเสมือนพราหมณ์เป็นประธานในการทำพิธีไหว้ครู เพื่ออ่านโองการเชิญครูเทพต่างๆ มาร่วมในพิธี โดยที่ยังไม่มีการสวมหัวเทพต่างๆ แต่อย่างใดแต่หลังจากครูผู้ประกอบพิธีกล่าวถวายเครื่องเซ่นสังเวยต่างๆ ที่ได้จัดมาเสร็จแล้ว และกล่าวลาเครื่องเซ่นสังเวย ก่อนที่ครูผู้ประกอบพิธีจะทำการครอบครูให้บรรดาศิษย์จะต้องนำหัวโขนพระภรตฤษี พระพิราพ และเทริดโนรา มาสวมไว้บนศีรษะของตนเองเสียก่อน เพื่อเป็นสัญญะแสดงให้เห็นว่าได้อัญเชิญเทพสิ่งศักดิ์สิทธิ์จากหัวโขน และเทริดโนรา มาไว้ในตัวแล้ว (การสวมหัวพระภรตฤษี พระพิราพ และเทริดโนรา ตามลำดับ ผู้ประกอบพิธีจะยกขึ้นมาสวมทีละหัวแบบไม่ให้ครอบบริเวณใบหน้า และในขณะที่สวมนั้นจะหยุดนิ่งอยู่สักครู่ แล้วจึงจะเปลี่ยนเป็นหัวถัดไป) เมื่อครบทั้ง 3 หัวแล้ว จึงนำหัวพระภรตฤษีนำกลับมาสวมบนศีรษะ อีกครั้ง เพื่อเป็นสัญญะแสดงให้เห็นว่าเวลานี้ครูผู้ประกอบพิธีกำลังทำหน้าที่เป็นตัวแทนของพระภรตฤษีเตรียมที่จะครอบครู ให้กับบรรดาศิษย์ต่อไป โดยเศียรที่ใช้ครอบศิษย์จะเป็นเศียรพระภรตฤษี ตัวแทน ครูทั่วไป หรือครู ฝ่ายพระ เศียรพระพิราพ ตัวแทน ครูโขน หรือ ครูฝ่ายยักษ์ เทริด โนรา ตัวแทน ครูละคร



ภาพประกอบที่ 2 พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 9 ทรงพระราชทานครอบศีรษะพระพิราพให้นายรงภักดี (เจียร จารุจรณ) เมื่อวันที่ 24 มกราคม พ.ศ. 2506
ที่มา: การครอบเศียรหลวง (ม.ป.ป.)

อนุภาพความศักดิ์สิทธิ์ของพระศิวะ หรือพระอิศวร ที่มีความสัมพันธ์กับไพรวะ หรือพระพิราพ ดังที่กล่าวไว้ ดังนี้ “ตำนานการกำเนิดฟ้อนรำของศาสนาฮินดู กล่าวไว้ว่า การฟ้อนรำครั้งที่ 1 เรียกว่า ตานฑวะ ตามาสิกะ กำเนิดขึ้นเมื่อโลกเต็มไปด้วยมายาการ ฤษีมิได้ตั้งอยู่ในธรรมะ และไม่บูชาพระศิวะ พระองค์จึงอวตารลงมาเป็น ไพรวะ หรือพระพิราพ ซึ่งเป็นยักษ์ร่างสูงใหญ่ตรงเข้าทำลายกองกูณฑ์พิธีของเหล่าฤษี เหล่าฤษีจึงเสกด้วยฤทธิ์เป็นเสือโคร่งทะยานจากกองกูณฑ์เข้าทำร้ายพระศิวะ พระองค์จึงถลกหนังเสือโคร่งมานุ่งห่ม ต่อมาฤษีก็เสกงูพิษมาทำลายพระองค์ พระศิวะจึงสยบงูร้ายแล้วพันพระศอไว้ ในที่สุดฤษีก็เสกยักษ์แคระชื่อมูลยกะมาสู้กับพระศิวะ พระองค์จึงดับฤทธิ์ยักษ์นั้นเสีย เหล่าฤษีจึงยอมรับนับถือและเลิกมายาการทั้งปวง พระศิวะเบิกบานในชัยชนะจึงร่ายรำพร้อมกับไกวบัณเฑาะว์ถือเป็นกำเนิดของการฟ้อนรำในโลก พระศิวะจึงได้ชื่อว่าศิวนาฏราช หรือราชาแห่งการฟ้อนรำ”

หรือแม้กระทั่งอนุภาพความศักดิ์สิทธิ์ของพระพรหม และพระภรตมุนี ดังที่ได้กล่าวไว้ ดังนี้ “ตำนานการกำเนิดนาฏยศาสตร์ ถือกำเนิดมาจากนาฏยเวท กล่าวว่า ชนชาติอารยันในอินเดียตอนเหนือ แต่โบราณนับถือ พระเวท ซึ่งเป็นคำภีร์ศักดิ์สิทธิ์ 4 เล่ม คือ ฤคเวท สามเวท ยชุรเวท และอาถรรพเวท ชาวอารยันแบ่งเป็นวรรณะ คือ กษัตริย์ พราหมณ์ แพศย์ และสูทร โดยห้ามมิให้วรรณะแพศย์ และสูทรเรียนหรือแม้แต่ฟังพระเวทเพราะ ถือว่าเป็นวรรณะต่ำ ต่อมาเมื่อพระอินทร์ต้องการจะให้คนในวรรณะต่ำได้เข้าถึงพระเวทบ้าง จึงได้เกิดมีนาฏยเวทขึ้น ซึ่งเกิดจากพระพรหมนำเอาวรรณศิลป์จากฤคเวท ดุริยางคศิลป์จากสามเวท การแสดงท่าทางต่างๆ จากยชุรเวท และรสหรืออารมณ์จากอาถรรพเวทมาประมวลเป็นนาฏยเวท เมื่อสำเร็จแล้วพระพรหมก็ถ่ายทอดนาฏยเวทให้พระภรตมุนี ผู้ซึ่งนำไปรจนาเป็นนาฏยศาสตร์ แล้วถ่ายทอดให้แก่ ภรตบุตร คือ ลูกศิษย์ 100 คนตามที่แต่ละคนถนัดต่อไป”



ภาพประกอบที่ 3 พิธีไหว้ครูของสำนักการสังคีต กรมศิลปากร ปี พ.ศ. 2566
ที่มา: เสกสม พานทอง (2566)

นอกจากตำนานของพระศิวะ หรือพระอิศวร พระพิราพ หรือ ไพรวะ พระพรหม และพระภรตมุนีแล้ว ยังมีตำนานอันศักดิ์สิทธิ์เกี่ยวกับการกำเนิดละคร และกำเนิดโรงละคร ตามความเชื่อของศาสนาฮินดูของ พระอินทร์ที่กล่าวไว้ ดังนี้ “ละครถือกำเนิดจากพระอินทร์ผู้เป็นใหญ่ในหมู่เทวดาได้จัดการแสดงเฉลิมฉลองในงานอินทรวัชหรือธงของพระอินทร์ การแสดงนี้เรียกว่าอสูรปราชัย บรรดาอสูรที่นั่งดูอยู่นั้นพากันโกรธแค้นและออกจากสถานที่นั้นไป จากนั้นบรรดาอสูรจึงพากันกระทำเวทมนต์ให้การแสดงวิบัติ เช่น ตัวละครจำบทและท่ารำไม่ได้ เมื่อพระอินทร์ทรงทราบ จึงทำลายเวทมนตร์ของเหล่าอสูร โดยโบกธงหรือตีอสูรเหล่านั้นด้วยด้ามธง อสูรจึงพากันแก่หง่อมหมดฤทธิ์ การแสดงจึงดำเนินไปได้ตามปกติ” และตำนานกำเนิดโรงละคร ตามที่ศาสตราจารย์กิตติคุณ ดร.สุรพล วิรุฬห์รักษ์ได้กล่าวไว้ดังนี้ “โรงละครถือกำเนิดจากพระพรหม ทรงให้พระวิศวกรรมผู้เป็นเทวสถาปนิก เนรมิตโรงละครที่มีระบบเสียงที่ดีขึ้น เพื่อให้การเข้าดูละครมีการตรวจตราอย่างเข้มงวด

มิให้อสูรมารบกวนคนดู โรงละครต้องมีขนาดที่เหมาะสม ดูภาพและฟังเสียงได้ชัดเจน มีการระบายอากาศที่ดี” (สุรพล วิรุฬห์รักษ์, 2547)

โดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงที่ครูผู้ประกอบพิธีทำการอัญเชิญครูพระพิราพในบางโอกาสจะมีการรำประกอบหน้าพาทย์เพลงหน้าพิราพเต็มองค์ ซึ่งจัดว่าเป็นนาฏกรรมในพิธีกรรมอย่างหนึ่ง โดยนักแสดงจะรำเป็นองค์ พระพิราพและสวมหัวพระพิราพ แต่งเครื่องเป็นองค์พระพิราพถูกต้องตามรูปแบบจารีต และวงปี่พาทย์จะทำการบรรเลงเพลงหน้าพาทย์ที่มีชื่อว่า “พระพิราพเต็มองค์” ในการรำเพลงพระพิราพเต็มองค์นั้น หัว หรือเศียร พระพิราพมีความสำคัญอย่างยิ่งในการเป็นสัญญะเพื่อแสดงให้ผู้ที่อยู่ในพิธีได้เห็นลักษณะใบหน้าขององค์ พระพิราพ ปกปิดใบหน้าที่แท้จริงของผู้แสดง ลดทอนความเป็นมนุษย์ ทำให้ผู้ที่ชมการแสดงสามารถรู้สึกและรับรู้ได้ถึงอนุภาพ และความศักดิ์สิทธิ์ของพระพิราพ โดยส่วนหนึ่งผ่านทางหัวโขนนั่นเอง เมื่อได้ทราบตำนานอันยิ่งใหญ่ของมหาเทพ และเทพแต่ละองค์ตามความเชื่อของศาสนาฮินดูแล้ว เราจะรู้สึกได้ถึงความศักดิ์สิทธิ์ ความมีอำนาจที่เมื่อใดก็ตามที่ได้เห็นเศียรมหาเทพ และเทพต่างๆ รวมไปถึงเศียรของตัวโขนต่างๆ ในรามเกียรติ์ ทั้งฝ่ายเทพ อสูร และวานร ทุกตัวละครต่างมีอิทธิฤทธิ์ที่แตกต่างกันออกไป ดังนั้นหัวโขนต่างๆ ที่ได้อัญเชิญมาในพิธีไหว้ครูนาฏยศิลป์จึงเปรียบได้กับการอัญเชิญอนุภาพสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่มาพร้อมกับฤทธิ์อำนาจ ซึ่งสอดคล้องไปกับบทบาทหน้าที่ในตำนานตามหลักความเชื่อของศาสนาฮินดู

หัวโขนเป็นศูนย์รวมแห่งจิตวิญญาณ

นาฏยศิลปินทุกคนย่อมทราบดีว่า “หัวโขน” เปรียบเสมือนตัวแทนของสิ่งศักดิ์สิทธิ์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อหัวโขนถูกอัญเชิญมายังปะรำพิธีไหว้ครูนาฏยศิลป์ไทย นอกจากจะเป็นตัวแทนของมหาเทพ และเทพต่างๆ ตามหลักความเชื่อของศาสนาฮินดูแล้วหัวโขน ยังเป็นตัวแทนของครูบาอาจารย์ทางนาฏยศิลป์ไทยทั้งที่ยังมีชีวิตอยู่และที่ล่วงลับไปแล้ว นาฏยศิลปินทุกคนจะให้ความเคารพหัวโขนเป็นอย่างมาก จะสังเกตได้จากเวลาที่นาฏยศิลปินจะถือหัวโขน ไม่ว่าจะเป็นหัวโขนประเภทใดก็ตาม

จะไม่มีการถือแบบคว่ำหัวลง แต่จะถือโดยการนำมือซ้อนหัวโขนไว้ด้านล่างในลักษณะที่หัวโขนเงยหน้าทุกครั้ง และนาฏยศิลปินทุกคนจะพึงรำลึกอยู่เสมอว่าห้ามเดินข้ามหรือวางหัวโขนบนพื้นโดยเด็ดขาด ก่อนที่นาฏยศิลปินจะสวมหัวโขน จะต้องมีการไหว้หัวโขนก่อนทุกครั้งเพื่อเป็นการแสดงความเคารพ และรำลึกถึงพระคุณของครูบาอาจารย์ทางนาฏยศิลป์ไทย ซึ่งกว่านาฏยศิลปินแต่ละคนจะมีความรู้ความสามารถพอที่จะขึ้นแสดงบนเวทีได้นั้น ครูบาอาจารย์ผู้ซึ่งถ่ายทอดวิชาความรู้ให้แก่ศิษย์ต้องมีความเพียรพยายาม และอดทนอย่างมาก อีกทั้งวิชานาฏยศิลป์ไทยเป็นศิลปะที่มีความละเอียดอ่อนอย่างมาก เมื่อเวลาจะต่อท่ารำแต่ละครั้ง ทั้งครูและศิษย์จะต้องมีความใกล้ชิดกัน ครูจะต้องเป็นผู้ที่รำให้ศิษย์ดูเป็นตัวอย่าง และจะต้องมีการจับท่ารำให้กับศิษย์ เพื่อให้ศิษย์มีท่ารำที่ถูกต้อง และงดงาม ฉะนั้นการมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างครูกับศิษย์ในขณะถ่ายทอดท่ารำนับว่าเป็นความลึกซึ้ง และละเอียดอ่อนซึ่งยากที่ศาสตร์อื่นจะเสมอเหมือน ดังนั้นครูและหัวโขนจึงเปรียบเสมือนสิ่งๆ เดียวที่ถูกหล่อหลอมเข้าไว้ด้วยกัน และไม่สามารถแยกออกจากกันได้ หัวโขนบนปะรำพิธีไหว้ครูนาฏยศิลป์ไทยจึงเป็นศูนย์รวมแห่งจิตวิญญาณอย่างไม่ต้องสงสัย

หัวโขนเป็นสื่อกลางในการมอบสิทธิ์ และอำนาจ

หัวโขนเป็นสื่อกลางในการส่งมอบอำนาจแห่งความรู้และศรัทธา ซึ่งในช่วงพิธีครอบครู บรรดาลูกศิษย์ที่พึ่งเริ่มศึกษาสรรพวิชาด้านนาฏยศาสตร์ หรือที่จะต้องศึกษาด้านนาฏยศาสตร์ในระดับที่สูงขึ้นไป ครูผู้ประกอบพิธีจะต้องครอบครูให้ลูกศิษย์ด้วย หัวพระภรตฤษี หัวพระพิราพ และเทริดโนราห์ เปรียบได้กับการที่ครูผู้ประกอบพิธีได้ส่งมอบองค์ความรู้ ความศรัทธา และสรรพวิชาต่างๆ ทางนาฏยศิลป์ให้แก่ศิษย์ และรับเป็นศิษย์อย่างเป็นทางการ โดยมีหัวโขนเป็นสื่อกลาง โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อวันที่ 24 มกราคม พ.ศ. 2506 พระบาทสมเด็จ พระเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 9 เสด็จพระราชดำเนินเป็นองค์ประธานในการประกอบพิธีครอบครู ณ บริเวณ โรงละครพระที่นั่งอัมพรสถาน ทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้นายรงภักดี ศิลปินชั้นสูงเป็นผู้ต่อท่ารำเพลงหน้าพาทย์องค์พระพิราพ และประกอบพิธีครอบศีรษะองค์พระ

พิราพแก่นาฏยศิลปินโขนรุ่นครูอีก 4 ท่าน คือ ครูอาคม สายาคม ครูอร่าม อินทรนัฏ ครูยอแสง ภักดีเทวา และครูหยัด ช้างทอง และในปี พ.ศ. 2527 พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 9 ทรงเล็งเห็นถึงความสำคัญในการสืบทอดประเพณีไหว้ครูและครอบครูนาฏยศิลป์ไทย จึงโปรดเกล้าฯ ให้กรมศิลปากรคัดสรรผู้ทรงคุณวุฒิเข้ารับมอบเป็นประธานผู้ประกอบพิธีดังกล่าวจากพระองค์ จำนวน 5 ท่าน ได้แก่ นายธีระยุทธ์ ยวงศรี นายธงไชย โพธิยารมย์ นายทองสุก ทองหลิม นายอุดม อังศุธร และนายสมบัติ แก้วสุจริต โดยพระองค์ทรงนำหัวโขนพระภรตฤษี พระพิราพ และเทริดโนรา มาครอบให้แก่ผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 5 ท่านเพื่อเป็นการส่งมอบอำนาจ เปรียบเสมือนเป็นการอนุญาตให้ผู้ทรงคุณวุฒิเหล่านี้ได้มีสิทธิ มีอำนาจอย่างเป็นทางการ และถูกต้องตามประเพณีในการปฏิบัติหน้าที่ผู้ประกอบพิธีต่อไป โดยพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 9 ใช้หัวโขนเป็นสื่อกลางในการส่งมอบสิทธิ์ และอำนาจ

จะเห็นได้ว่าหัวโขนในพิธีไหว้ครูมีความสำคัญ และเป็นสิ่งจำเป็นที่ต้องมีในพิธีไหว้ครู โดยเฉพาะอย่างยิ่งพิธีไหว้ครูนาฏยศิลป์ไทย ทั้งในด้านกายภาพ โดยทำหน้าที่เชิงสัญญะเป็นตัวแทนของมหาเทพ และเทพต่างๆ ให้ผู้ที่มาร่วมพิธีได้เห็นภาพลักษณ์ที่ปรากฏในรูปแบบของศีรษะโขนได้กราบไหว้บูชา รวมทั้งเป็นสัญญะแห่งพระภรตฤษีบนศีรษะของครูผู้ประกอบพิธีก่อนที่จะประกอบพิธีครอบครูให้กับศิษย์ และในช่วงที่มีการรำประกอบเพลงหน้าพาทย์ที่มีชื่อว่า “พระพิราพเต็มองค์” เพื่อเป็นการอันเชิญองค์ครูพระพิราพมาในพิธี ผู้แสดงเป็นองค์พระพิราพจะต้องแต่งตัวให้ถูกต้องตามจารีตประเพณี และสวมเศียร หรือหัวโขนองค์พระพิราพ เพื่อเป็นสัญญะบ่งบอกถึงความเป็นองค์พระพิราพได้อย่างชัดเจน ตลอดจนในด้านจิตวิญญาณ และความเชื่อ โดยทุกครั้งก่อนที่นาฏยศิลปินจะสวมหัวโขน ต้องมีการไหว้เพื่อรำลึกถึงคุณครูบาอาจารย์ เพื่อให้เกิดความเป็นสิริมงคลก่อนทำการแสดงหัวโขนเปรียบเสมือนจิต และวิญญาณของครูบาอาจารย์

อีกทั้งหัวโขนเป็นสิ่งสำคัญในการประกอบพิธีครอบครูในการเป็นสื่อกลางเพื่อส่งมอบสิทธิ์ และอำนาจให้กับผู้ทรงคุณวุฒิและวัยวุฒิทางด้านนาฏยศิลป์ไทยให้เป็นผู้ประกอบพิธีไหว้ครู เพื่อเป็นการอนุรักษ์ สืบสานศิลปวัฒนธรรมของชาติทางด้านนาฏกรรม

จะเห็นว่าในปัจจุบันช่างทำศีรษะโขนมีความต้องการมากขึ้นสืบเนื่องมาจากความต้องการศีรษะโขนเพื่อใช้ในพิธีหรือการแสดงต่างๆ เพิ่มมากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งพิธีไหว้ครูตามสถาบันการศึกษาต่างๆ ทั้งภาครัฐและเอกชน แต่ในความเป็นจริงช่างทำศีรษะโขนยังมีอยู่ค่อนข้างน้อยไม่เพียงพอต่อความต้องการ ดังนั้นรัฐบาลจึงควรให้การสนับสนุนผ่านช่องทางต่างๆ ที่เกี่ยวกับวิชาชีพการทำศีรษะโขนเพื่อให้เป็นที่เพียงพอต่อความต้องการของประชาชน

เอกสารอ้างอิง

กรมศิลปากร. (2563). **การไหว้ครู.** ค้นเมื่อ 12 ตุลาคม พ.ศ. 2566, จาก https://www.finearts.go.th>view

การครอบเศียรหลวง. [ม.ป.ป.]. ค้นเมื่อ 12 ตุลาคม พ.ศ. 2566, จาก http://www.longlivethekingshop.com/product/404/เหรียญครอบครูช่างหลวงในหลวงทรงดนตรี-เนื้ออัลปาก้าหายาก

โกทูโนว์. (2556). **การไหว้ครูทางด้านนาฏศิลป์.** ค้นเมื่อ 12 ตุลาคม พ.ศ. 2566, จาก https://www.gotoknow.org/ posts/519976

คลังเอกสารสาธารณะ. (2551). **พิธีไหว้ครูนาฏศิลป์-ข้อกำหนดและขั้นตอนการไหว้ครู.** ค้นเมื่อ 12 ตุลาคม พ.ศ. 2566, จาก http://www.openbase.in.th>node

ธนิต อยู่โพธิ์. (2539). **โขน (หนังสือชุดภาษาไทยของคุรุสภา).** กรุงเทพฯ : องค์การค้าคุรุสภา

สุรพล วิรุฬห์รักษ์. (2547). **นาฏยศิลป์ปริทรรศน์.** กรุงเทพฯ : ห้องภาพสุวรรณ.

Chandavij, N., & Pramualratana, P. (1998). Thai puppets & khon masks. Bangkok : Thames and Hudson.

Yupho, D. (2015). **the custom and rite of paying homage to teachers of Khon, Lakhon and Piphat.** (Thai culture New Series No. 11). Bangkok : Rungsilp Printing.

สัมภาษณ์

จุลชาติ อรัณยะนาค. (2566, 14 ธันวาคม). **สัมภาษณ์.** ผู้ช่วยศาสตราจารย์, วิทยาลัยนาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์.

ธงชัย สงบจิตร์. (2566, 14 กันยายน). **สัมภาษณ์.** นาฏศิลปินระดับอาวุโส, สำนักการสังคีต กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม.

คติความเชื่อทางพระพุทธศาสนาในศิลปะการตัดกระดาษของไทใต้คง เมืองหมางซื่อ มณฑลยูนนาน
Buddhist Beliefs in the Paper-Cutting Culture of Dehong Dai in Mangshi City, Yunnan Province

จ้าว มี่[1]
Zhao Mi
เทพพร มังธานี[2]
Thepporn Mungthanee
ชัยณรงค์ ศรีมันตะ[3]
Chainarong Srimanta

[1] นักศึกษาหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาไทยศึกษา
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
Doctor of Philosophy Thai Study,
Faculty of Humanities and Social Sciences, Burapha University
(E-mail: 64810040@go.buu.ac.th)

[2] ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยบูรพา
Assistant Professor, Ph.D., Faculty of Humanities and Social Sciences,
Burapha University

[3] ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
Assistant Professor, Ph.D., Faculty of Humanities and Social Sciences,
Burapha University

Received: 16/08/2024 Revised: 14/11/2024 Accepted: 15/11/2024

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาความเป็นมาของคติความเชื่อทางพระพุทธศาสนาและศิลปะการตัดกระดาษของชาวไทใต้คง เมืองหมางซื่อ มณฑลยูนนาน และ 2) เพื่อศึกษาคติความเชื่อทางพระพุทธศาสนาที่ปรากฏในศิลปะการตัดกระดาษของชาวไทใต้คง เมืองหมางซื่อ มณฑลยูนนานโดยใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) กลุ่มเป้าหมายผู้ให้ข้อมูลสำคัญจำนวน 30 คน โดยเลือกแบบเจาะจง และเก็บข้อมูลด้วยวิธีการสังเกต และการสัมภาษณ์ นำผลการวิจัยด้วยวิธีการพรรณนาวิเคราะห์ ผลการวิจัยพบว่า 1) ก่อนที่มีพระพุทธศาสนาเข้ามาสู่เมืองหมางซื่อ ชาวไทใต้คงมีความเชื่อดั้งเดิมที่นับถือสิ่งศักดิ์สิทธิ์ธรรมชาติและการบูชาบรรพบุรุษ หลังจากพระพุทธศาสนาเข้ามา มีการผสมผสานกับความเชื่อแบบดั้งเดิมจึงเกิดพุทธศาสนาเถรวาทที่มีเอกลักษณ์เฉพาะท้องถิ่น ศิลปะการตัดกระดาษของชาวไทใต้คงเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ได้รับอิทธิพลจากความเชื่อแบบดั้งเดิม ความเชื่อทางพระพุทธศาสนา รวมทั้งอิทธิพลของวัฒนธรรมของชาวฮั่นด้วย ซึ่งทำให้ศิลปะการตัดกระดาษของชาวไทใต้คงมีรูปแบบ เนื้อหา และเทคนิคอันหลายหลาย และถูกใช้ในงานบุญ (งานไป่) อย่างแพร่หลาย 2) คติความเชื่อทางพระพุทธศาสนาที่ปรากฏในศิลปะการตัดกระดาษ ได้แก่ คติความเชื่อเรื่องการสร้างวัด เจดีย์และพระพุทธรูป เรื่องกรรม เรื่องงานบุญหรืองานไป่ เรื่องการถวายเครื่องบูชา และเรื่องสัตว์ ดอกไม้และพืช

คำสำคัญ: ศิลปะการตัดกระดาษ, คติความเชื่อทางพระพุทธศาสนา, ไทใต้คง, เมืองหมางซื่อ

Abstract

The objectives of the research are 1) to study the history of Buddhist beliefs and the paper-cutting culture in Mangshi city, Yunnan Province and 2) to study the Buddhist beliefs that appear in the paper-cutting culture of the Dai people in Mangshi city, Yunnan

Province. This study employed a qualitative research methodology. The informants included a group of 30 people. They were selected using random sampling techniques. The data were collected by means of observation and interviews. The research results were applied using descriptive analysis methods. The results of research revealed that 1) Before Buddhism came to Mangshi city, Dai people probably have traditional beliefs in respecting sacred things in nature and worshiping ancestors. After Buddhism came, it was mixed with traditional beliefs, resulting in Theravada Buddhism, which has a unique local identity. The paper-cutting culture of Dehong Dai is probably local wisdom influenced by traditional beliefs, Buddhist beliefs Including the influence of the culture of the Han people. This makes the paper-cutting culture of the Dai people still have many styles, contents, and techniques, and is widely used in merit-making ceremonies (Bai ceremonies). 2) Buddhist beliefs that appear in the paper-cutting culture include beliefs about building temples, pagodas, and Buddha statues; Karma; Merit-making ceremonies or Bai ceremonies; Offering sacrifices about animals, flowers and plants.

Keywords: Paper-Cutting Culture, Buddhist Beliefs, Dehong Dai, Mangshi City

บทนำ

การตัดกระดาษเป็นศิลปะพื้นบ้านของประเทศจีนที่ใช้กรรไกรตัดหรือมีดกรีดและตัดกระดาษเพื่อได้ลวดลายต่าง ๆ และทำเป็นของตกแต่งในชีวิตประจำวันหรือกิจกรรมพื้นบ้านอื่น ๆ มีหลักฐานบันทึกไว้ในยุคสมัยราชวงศ์ฮั่นตะวันตกก่อนคริสต์ศักราชว่า ผู้คนในเวลานั้นเริ่มใช้วัสดุเกล็ดบางในการสร้างสรรค์งานศิลปะโดยผ่านเทคนิคการแกะสลักแบบกลวง และการตัดบนทองคำเปลว หนัง ผ้าไหม และ

ใบไม้ ซึ่งแสดงว่าเทคนิคการแกะสลักและการตัดมีมาก่อนกระดาษ (Lv, 1999) ในสมัยราชวงศ์ถัง ประเพณีการใช้การตัดกระดาษเพื่อเรียกวิญญาณเริ่มแพร่หลาย นอกจากนั้น ยังได้พบเจอภาพตัดกระดาษของพระโพธิสัตว์ด้วย (Zhang, 2018) ซึ่งทำให้เห็นว่า ชาวจีนเริ่มมีกิจกรรมการใช้กระดาษในพิธีกรรมทางศาสนาในสมัยราชวงศ์ถัง ศิลปะการตัดกระดาษมีอยู่ในหลาย ๆ พื้นที่ในประเทศจีน ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะศึกษาศิลปะการตัดกระดาษของชาวไทใต้คงในเมืองหมางซื่อ (เมืองขอน) จังหวัดใต้คง (เต๋อหง) มณฑลยูนนาน

ชาวไทใต้คงเป็นชาวไทใหญ่กลุ่มหนึ่งที่พูดภาษาตระกูลไท-กะไตและตั้งถิ่นฐานอยู่ที่จังหวัดปกครองตัวเองชาวไทและชาวจิ่งโปใต้คง มณฑลยูนนาน ทิศทางตะวันตกเฉียงใต้ของประเทศจีน ชาวไทใต้คงส่วนใหญ่นับถือพระพุทธศาสนาเถรวาท จึงมีวิถีชีวิตและศิลปะวัฒนธรรมที่มีความผูกพันกับพระพุทธศาสนา ก่อนที่พระพุทธศาสนาเข้ามาถึงเมืองหมางซื่อ ชาวไทได้คงมีความเชื่อดั้งเดิม หลังจากพระพุทธศาสนาเถรวาทเข้ามา จึงได้ผสมผสานกับความเชื่อดั้งเดิมของท้องถิ่นจนกลายเป็นพุทธศาสนาเถรวาทที่มีเอกลักษณ์ของตนเองโดยแสดงออกมาเป็นคติความเชื่อทางพระพุทธศาสนาอันหลากหลายผ่านรูปแบบศิลปะวัฒนธรรมต่าง ๆ เช่น สถาปัตยกรรม ประติมากรรม จิตรกรรมฝาผนัง ผ้าไหมไท งิ้วไท ดนตรีไท การเต้นรำไท และศิลปะการตัดกระดาษของชาวไท

ในส่วนของศิลปะการตัดกระดาษของชาวไทใต้คงในเมืองหมางซื่อมีประวัติศาสตร์อันยาวนาน สำหรับที่มา ยังไม่สามารถตรวจสอบได้ในปัจจุบัน หลักฐานประวัติศาสตร์ได้บันทึกไว้ว่า รูปแบบภาพวาดแรก ๆ ของศิลปะการตัดกระดาษของชาวไทใต้คงนั้นมาจากธงสวดมนต์ซึ่งเป็นกระดาษที่ใช้ในพิธีการบวงสรวง (Hao, 2007) ไม่ว่าในด้านรูปแบบ เนื้อหา ลวดลาย การใช้ บทบาท หรือลักษณะ ศิลปะการตัดกระดาษก็ได้พัฒนาเป็นศิลปะที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ดังนั้นในปี ค.ศ 2006 จึงได้รับการขึ้นทะเบียนเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้แห่งชาติในประเทศจีน (Mangshi Intangible Cultural Heritage Protection Center, 2018)

สำหรับการวิจัยของศิลปะการตัดกระดาษของชาวไทใต้คง ในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา Hao Yunhua ได้ทำวิจัย เรื่อง การศึกษาริเริ่มของศิลปะการตัดกระดาษของชาวไทใต้คง และพบว่าที่มาของศิลปะการตัดกระดาษของชาวไทใต้คงไม่สามารถตรวจสอบได้ ลวดลายต่าง ๆ ของศิลปะการตัดกระดาษส่วนใหญ่เกี่ยวข้องกับพุทธศาสนาและมีความหมายอย่างลึกซึ้ง ซึ่งสามารถใช้ในการบูชาพระพุทธเจ้า งานศพ งานเฉลิมฉลอง และการตกแต่งบ้าน (Hao, 2007) Ma Nan ได้ทำวิจัยเรื่อง วัฒนธรรมและหัตถกรรมการตัดกระดาษของชาวไทในเขตใต้คง และพบว่าเนื่องจากว่าเขตใต้คงได้รับอิทธิพลอย่างกว้างขวางจากพุทธศาสนาเถรวาท จึงทำให้สังคมชาวไทเต็มไปด้วยบรรยากาศทางพุทธศาสนา ซึ่งทำให้ศิลปะการตัดกระดาษของชาวไทใต้คงมีลักษณะของความหลากหลายที่ผสมผสานระหว่างมนุษย์ พระพุทธรูป และธรรมชาติ (Ma, 2010) Beng Xiaoyun ได้ทำวิจัย เรื่อง ศิลปะที่ติดตัวชาวไท กรณีศึกษาศิลปะการตัดกระดาษของชาวไทในเมืองหมางชื่อ และพบว่าศิลปะการตัดกระดาษในเมืองหมางชื่อเกิดขึ้นและพัฒนาจากการผลักดันของพิธีกรรมต่าง ๆ ในท้องถิ่น และเป็นผลการผสมผสานระหว่างประเพณีและศิลปะแบบพื้นเมือง (Beng, 2012) Zhou Can และ Xiao Suhong ได้ทำวิจัยเรื่อง ลักษณะทางวัฒนธรรมของศิลปะการตัดกระดาษของชาวไทใต้คงในมณฑลยูนนาน พบว่ากระดาษของชาวไทใต้คงมีความหลากหลายทางวัฒนธรรมโดยทั่วไป มีคุณค่าทางสุนทรียภาพที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง มีบทบาทการปฏิบัติที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในงานสิริมงคล งานศพ การตกแต่ง พิธีการบูชาและการไหว้พระ (Zhou & Xiao, 2013) Qin Li ได้ทำวิจัย เรื่อง การวิเคราะห์ศิลปะการตัดกระดาษของชาวไทในเขตใต้คงของมณฑลยูนนานจากมุมมองเชิงสัญลักษณ์ และพบว่าศิลปะการตัดกระดาษของชาวไทใต้คงสะท้อนให้เห็นถึงความรู้ ความคิด ความรู้สึก ความเชื่อ วัฒนธรรม และประเพณีของผู้เชี่ยวชาญต่าง ๆ รูปแบบการตัดกระดาษที่มีลักษณะเฉพาะของชาวไทใต้คงมีความสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดมากกับพุทธศาสนา (Qin, 2014) จากงานวิจัยข้างต้นที่ได้กล่าวมา ผู้วิจัยพบว่ายังไม่มีงานวิจัยที่ศึกษาโดยตรงเกี่ยวกับคติความเชื่อทางพุทธศาสนาในศิลปะการตัดกระดาษของชาวไทใต้คง เมืองหมางชื่อ มลฑล

ยูนนาน จึงเลือกศึกษาประเด็นนี้เพื่อสืบค้นคติความเชื่อทางพุทธศาสนาที่ปรากฏในศิลปะการตัดกระดาษของชาวไทใต้คงและให้แนวทางการอนุรักษ์ การสืบทอด และการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะการตัดกระดาษที่สามารถสะท้อนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชาวไทใต้คงในเมืองหมางซื่อ มณฑลยูนนาน

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาความเป็นมาของคติความเชื่อทางพระพุทธศาสนาและศิลปะการตัดกระดาษของชาวไทใต้คง เมืองหมางซื่อ มณฑลยูนนาน
2. เพื่อศึกษาคติความเชื่อทางพระพุทธศาสนาที่ปรากฏในศิลปะการตัดกระดาษของชาวไทใต้คง เมืองหมางซื่อ มณฑลยูนนาน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ทราบความเป็นมาของคติความเชื่อทางพุทธศาสนาและศิลปะการตัดกระดาษของชาวไทใต้คง เมืองหมางซื่อ มณฑลยูนนาน
2. ได้ทราบคติความเชื่อทางพุทธศาสนาที่ปรากฏในศิลปะการตัดกระดาษของชาวไทใต้คง เมืองหมางซื่อ มณฑลยูนนาน
3. ได้ทราบแนวทางการอนุรักษ์ การสืบทอด และการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะการตัดกระดาษที่สะท้อนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชาวไทใต้คง เมืองหมางซื่อ มณฑลยูนนาน

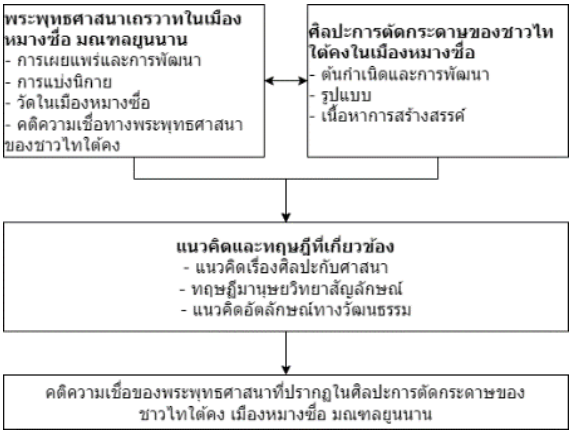
ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา ได้แก่ แนวคิดและรูปแบบศิลปะการตัดกระดาษของชาวไทใต้คง อิทธิพลของคติความเชื่อทางพระพุทธศาสนาเถรวาทที่มีผลต่อแนวคิดศิลปะการตัดกระดาษของชาวไทใต้คง โดยมีทฤษฎีที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แนวคิดเรื่องศิลปะกับศาสนา ทฤษฎีมานุษยวิทยาสัญลักษณ์ และแนวคิดอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม

2. ขอบเขตด้านพื้นที่ ผู้วิจัยได้เลือกสถานที่ที่สำคัญของศิลปะการตัดกระดาษของชาวไทใต้คงในเมืองหมางซื่อ จังหวัดใต้คง ได้แก่ หมู่บ้านหนองเมอ หมู่บ้านน่ามู่ วัดโพธิ์ วัดหวู่หยูน วัดฝอกวาง ศูนย์การรักษามรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้เมืองหมางซื่อ และศูนย์การเรียนรู้และการสืบทอดศิลปะการตัดกระดาษของชาวไทในวิทยาลัยครูแห่งจังหวัดใต้คง

3. ขอบเขตด้านเวลา ช่วงเวลาตั้งแต่ปี ค.ศ. 1950 จนถึงปี ค.ศ. 2024

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพประกอบที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย เรื่อง คติความเชื่อทางพระพุทธศาสนาในศิลปะการตัดกระดาษของชาวไทใต้คง เมืองหมางซื่อ มณฑลยูนนาน

วิธีการดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะใช้วิธีดำเนินการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยเก็บข้อมูลจากเอกสารและภาคสนาม เครื่องมือที่เก็บข้อมูลได้แก่ วิธีการสังเกตแบบมีส่วนร่วมและการสัมภาษณ์เชิงลึก กลุ่มเป้าหมายมีจำนวน 30 คน โดยคัดเลือกแบบเจาะจงและกำหนดอัตราส่วน ซึ่งแบ่งเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ 1) กลุ่มผู้รู้ ผู้นำ และนักปราชญ์ในพื้นที่จำนวน 6 คน ซึ่งประกอบด้วยผู้รู้ด้านพระพุทธศาสนา

เถรวาทและศิลปะการตัดกระดาษในพื้นที่ ผู้ใหญ่บ้านและผู้อาวุโสของหมู่บ้านหนองเมอ ผู้อำนวยการของสมาคมไทศึกษาในเมืองหมางซื่อ ผู้อำนวยการจากวัดโพธิ์ วัดหวู่หยูน วัดฝอกวาง ศูนย์การรักษามรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ และศูนย์การเรียนรู้และการสืบทอดศิลปะการตัดกระดาษของชาวไทใต้คง 2) กลุ่มผู้ตัดกระดาษ จำนวน 18 คน ซึ่งประกอบด้วยผู้สืบทอดและผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะการตัดกระดาษที่มีประสบการณ์จากหมู่บ้านหนองเมอและศูนย์การเรียนรู้และการสืบทอดศิลปะการตัดกระดาษของชาวไท 3) กลุ่มผู้ที่เกี่ยวข้องทั่วไปจำนวน 6 คน โดยประกอบด้วย ชาวบ้าน นักท่องเที่ยว และบุคคลทั่วไป การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้วิธีวิเคราะห์แบบอุปนัย (Inductive Analysis) และนำเสนอผลการวิจัยด้วยวิธีพรรณนาวิเคราะห์ (Descriptive Analysis)

สรุปผลการวิจัย

1. ความเป็นมาของคติความเชื่อทางพระพุทธศาสนาในเมืองหมางซื่อมณฑลยูนนาน

ชาวไทใต้คงในเมืองหมางซื่อเป็นชาวไทใหญ่กลุ่มหนึ่งในจังหวัดใต้คง ภาคตะวันตกเฉียงใต้ของประเทศจีน ซึ่งติดกับภาคเหนือของประเทศพม่า และเป็นกลุ่มชาวไทที่นับถือพระพุทธศาสนาเถรวาทด้วย จากหลักฐานที่มีอยู่ ผู้วิจัยพบว่าพุทธศาสนาเถรวาทได้เข้าสู่เมืองหมางซื่อ มณฑลยูนนานในช่วงเวลาประมาณศตวรรษที่ 14 ถึงศตวรรษที่ 17 โดยเข้ามาจากสองเส้นทาง ทางหนึ่งคือจากประเทศไทย-สิบสองปันนา-ใต้คง และอีกทางหนึ่งคือจากประเทศไทย-พม่า-ใต้คง พุทธศาสนาเถรวาทที่เข้ามาสู่ในเมืองหมางซื่อแบ่งเป็น 4 นิกายใหญ่ ได้แก่ นิกายไป่จวงนิกายไป่จวงหรือปายจอง (摆庄) นิกายโตเล (多列或朵列) นิกายโจ่ตี่หรือชุติ (左抵) และนิกายรุ่นหรือกึงโยน (润或耿润) ซึ่งนิกายไป่จวงหรือปายจองเน้นคำสอนที่เข้ากับวิถีของคนท้องถิ่น นิกายโตเลมีแนวปฏิบัติที่เข้มงวด นิกายโจ่ตี่หรือชุติมีรูปแบบปฏิบัติที่เคร่งครัดที่สุดเมื่อเทียบกับนิกายอื่นๆ และนิกายรุ่นหรือกึงโยนมีแนวปฏิบัติที่ใกล้เคียงกับเถรวาทของไทยเนื่องจากเผยแพร่จากล้านนาไปสู่สิบสอง

ปันนาและค่อยไปถึงใต้คง (Zheng, 2014) หลังจากสาธารณะรัฐประชาชนจีนก่อตั้งขึ้น รัฐบาลจีนได้ออกนโยบายความเสมอภาคกันในความเชื่อของศาสนา และยังได้จัดตั้งสมาคมพุทธศาสนาแห่งประเทศจีนขึ้นด้วยเพื่ออำนวยความสะดวกแก่การดูแลของรัฐบาลจีนกลาง

ชาวไทใต้คงนิยมสร้างวัดและเจดีย์เพื่อแสดงความศรัทธาที่มีต่อพระพุทธเจ้าวัดในภาษาชาวไทใต้คงเรียกว่า «จ้าง(奘)» ส่วนเจดีย์ตามสำเนียงภาษาชาวไทใต้คงเรียกว่า «กว่างหมู่ (广姆)» พื้นที่ชาวไทใต้คงมีวัดมากกว่า 500 แห่ง ซึ่งองค์ประกอบของวัดได้แก่ ประตูวัด ระเบียงหน้า อุโบสถ หอไตร หอระฆัง กุฏิ เจดีย์ และหอพักสำหรับชาวพุทธชายและหญิง นอกจากนั้น ยังมีศาลามังกรสาดน้ำที่มีเอกลักษณ์เฉพาะของท้องถิ่น ตามรูปแบบสถาปัตยกรรมของวัด วัดพุทธในเมืองหมางซื่อแบ่งออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ วัดตามรูปแบบของชาวไทใต้คง วัดตามรูปแบบของชาวไทใต้คงที่ผสมกับวัดตามรูปแบบของชาวฮั่น และวัดตามรูปแบบของชาวฮั่น (Xia, 2020) บทบาทของวัดนอกจากเป็นพื้นที่สักการะบูชาพระพุทธเจ้าแล้ว ยังเป็นศูนย์การเรียนรู้ทางด้านพระพุทธศาสนา วัฒนธรรม และศิลปะของชนชาติ พื้นที่การจัดงาน และศูนย์การจัดแสดงศิลปะงานฝีมือของกลุ่มชาวไทด้วย จึงมีความหมายที่สำคัญอย่างยิ่งในการใช้ชีวิตของชาวไทใต้คง

เดิมชาวไทใต้คงนับถือธรรมชาติและบูชาผีบรรพบุรุษ ซึ่งเป็นความเชื่อดั้งเดิมของท้องถิ่น ในส่วนของคติความเชื่อทางพระพุทธศาสนาที่พบในพื้นที่ที่ศึกษา ได้แก่ 1) คติความเชื่อเรื่องการสร้างวัด เจดีย์ และพระพุทธรูป 2) คติความเชื่อเรื่องกรรม 3) คติความเชื่อเรื่องงานบุญหรืองานไป่ 4) คติความเชื่อเรื่องถวายเครื่องบูชา 5) คติความเชื่อเรื่องสัตว์ ดอกไม้และพืช คติความเชื่อเหล่านี้ได้ปรากฏตัวในศิลปะรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าคติความเชื่อทางพระพุทธศาสนาเถรวาทเป็นบ่อเกิดของศิลปะภูมิปัญญาท้องถิ่นของชาวไทใต้คงในเมืองหมางซื่อ

2. ความเป็นมาของศิลปะการตัดกระดาษของชาวไทใต้คง เมืองหมางซื่อ มณฑลยูนนาน

ศิลปะการตัดกระดาษของชาวไทใต้คงยังเรียกว่า «การกรีดและตัดกระดาษ» ซึ่งเป็นศิลปะพื้นบ้านโดยใช้กระดาษเป็นวัสดุหลัก และใช้กรรไกรหรือมีดเป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์ และเป็นศิลปะที่ได้รับความนิยมในเมืองหมางซื่อ มณฑลยูนนาน (Suo, 2017)

ศิลปะการตัดกระดาษของชาวไทใต้คงถูกนำมาใช้เป็นครั้งแรกในกิจกรรมการบูชาและการเซ่นไหว้ทางศาสนาโดยใช้เป็นของเซ่นไหว้ที่ทำด้วยกระดาษ อย่างธงกระดาษ หุ่นกระดาษม้าและมนุษย์ บรรพบุรุษของชาวไทใต้คงมีความเชื่อดั้งเดิมมายาวนาน และมีกิจกรรมบูชายัญมากมายด้วยเพื่อแสดงความเคารพต่อชีวิตและสิ่งที่เหนือธรรมชาติ ในความเชื่อของชาวไทใต้คง กระดาษสามารถสื่อสารกับสิ่งที่เหนือธรรมชาติอย่างเทพเจ้าและผีได้ จึงถือว่าเป็นสื่อกลางในการสื่อสารระหว่างมนุษย์กับผี และสามารถช่วยสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับเทพเจ้าได้ด้วย (Zhang, 2014)

นอกจากความเชื่อดั้งเดิมแล้ว อิทธิพลของวัฒนธรรมชาวฮั่นก็เป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลต่อการเกิดขึ้นและการพัฒนาของศิลปะการตัดกระดาษของชาวไทใต้คง เมื่อย้อนกลับไปดูประวัติศาสตร์ ผู้วิจัยพบว่า ชาวฮั่นได้ย้ายเข้ามาอยู่ในพื้นที่ชาวไทใต้คงอย่างต่อเนื่องเป็นเวลานานนับพันปีโดยได้นำภาษาจีน วัฒนธรรม ศิลปะและประเพณีของตนเองมาด้วย โดยเฉพาะอย่างยิ่งงานฝีมือการทำกระดาษและทักษะการตัดกระดาษ แต่การตัดกระดาษของชาวไทใต้คงในเมืองหมางซื่อพัฒนาเป็นศิลปะการตัดกระดาษที่ได้รับความนิยมและมีการใช้กันอย่างแพร่หลายในช่วงเวลาหลังจากที่พุทธศาสนาเถรวาทเข้ามาเผยแผ่ในพื้นที่ ชาวไทใต้คงนิยมสร้างวัดและเจดีย์ ซึ่งเป็นการยอมรับคติความเชื่อทางพระพุทธศาสนา เมื่อพิจารณาจากบริบททางประวัติศาสตร์ พบว่า มีการบันทึกเรื่องราวของวัดและเจดีย์อย่างชัดเจนในสมัยกลางราชวงศ์หมิง และยังมีการบันทึกการใช้การตัดกระดาษในวัดและเจดีย์ทางพุทธศาสนาด้วย (Hao, 2007)

หลังจากที่พุทธศาสนาเข้ามาถึงพื้นที่ใต้คง ก็ได้รับการสนับสนุนจากผู้นำชนเผ่าเนื่องจากหลักธรรมและคติความเชื่อทางพระพุทธศาสนาสอดคลอดกับแนวคิดการปกครอง และยังได้รับความนิยมจากประชาชนท้องถิ่นในช่วงนั้นด้วย ตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา ศิลปะการตัดกระดาษจึงได้รับการใช้อย่างแพร่หลายในพื้นที่ใต้คงโดยใช้เป็นของตกแต่งและเครื่องบูชาในพิธีกรรมทางพระพุทธศาสนาต่าง ๆ จนถึงทุกวันนี้

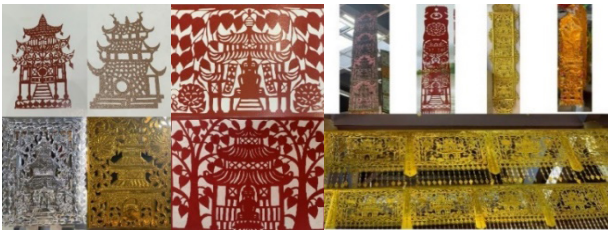
ศิลปะการตัดกระดาษของชาวไทใต้คงในเมืองหมางซื่อใช้วัสดุและเครื่องมือที่หลากหลาย วัสดุที่แตกต่างกัน เครื่องมือที่ใช้ก็แตกต่างกันไป นอกจากการตัดแล้ว ยังมีเทคนิคการสกัด การกรีดตัด และเทคนิคอื่น ๆ การสร้างสรรค์ผลงานกระดาษทำให้เห็นถึงพัฒนาการของศิลปะการตัดกระดาษผ่านรูปแบบกระดาษ รูปแบบผ้า และรูปแบบโลหะ ลวดลายที่พบโดยทั่วไปมีลายพืชและดอกไม้ ลายสัตว์ ลายบุคคล ลายสถาปัตยกรรม และลายเรขาคณิต ลายพืชและดอกไม้ที่พบมาก ได้แก่ ต้นโพธิ์ ต้นไทร ไม้ไผ่ ดอกบัว และดอกเก๊กฮวย ลายสัตว์โดยทั่วไป ได้แก่ ช้าง มังกร เฟิงหวง (หงส์) นกยูง สิงโต กิเลน (麒麟) กวาง ม้า ปลา และสัตว์สิบสองนักษัตร ลายบุคคลมีทั้งเทพเจ้าและบุคคลทั่วไป ลายสถาปัตยกรรมทั่วไป ได้แก่ วัด เจดีย์ ศาลามังกร และบ้านเรือนไม้ไผ่ นอกจากนี้ ยังมีลายเรขาคณิตอันหลากหลาย เช่น ลายลูกฟูก ลายรั้ว ลายจันทร์เสี้ยว ลายสามเหลี่ยม ลายจุด ลายข้าว เป็นต้น (Beng, 2012) คติความเชื่อทางพระพุทธศาสนาที่ปรากฏในศิลปะการตัดกระดาษของชาวไทใต้คงจึงแสดงออกมาผ่านลวดลายเหล่านี้

3. คติความเชื่อทางพระพุทธศาสนาเถรวาทที่ปรากฏในศิลปะการตัดกระดาษของชาวไทใต้คง เมืองหมางซื่อ มณฑลยูนนาน

คติความเชื่อทางพระพุทธศาสนาที่ปรากฏในศิลปะการตัดกระดาษมีดังนี้

3.1 คติความเชื่อเรื่องการสร้างวัด เจดีย์ และพระพุทธรูป

คติความเชื่อเรื่องการสร้างวัดที่ปรากฏในศิลปะการตัดกระดาษ ได้แก่ รูปแบบของวัดโดยประกอบด้วยวัดตามรูปแบบของชาวไทใต้คง วัดตามรูปแบบของชาวฮั่น และวัดตามรูปแบบของชาวไทใต้คงที่ผสมวัดตามรูปแบบของชาวฮั่น



ภาพประกอบที่ 2 รูปแบบวัดในศิลปะการตัดกระดาษของชาวไทใต้คง เมืองหมางชื่อ

จากภาพข้างบน ภาพข้างซ้ายเป็นรูปแบบวัดโดยตรงที่ตัดด้วยกระดาษและโลหะ ซึ่งจากข้างบนไปสู่ข้างล่าง ได้แก่ วัดตามรูปแบบชาวไทใต้คงที่มีโครงสร้างใต้ถุงสูง วัดตามรูปแบบชาวไทใต้คงโดยผสมผสานกับวัดตามรูปแบบชาวฮั่นที่มีใต้ถุงเรือนแบบทึบ วัดตามรูปแบบชาวไทใต้คงโดยผสมผสานกับวัดตามรูปแบบชาวฮั่นโดยใช้วัสดุโลหะ ภาพตอนกลางเป็นวัดตามรูปแบบชาวไทใต้คง และวัดตามรูปแบบชาวไทใต้คงโดยผสมผสานกับวัดตามรูปแบบชาวฮั่น ส่วนภาพข้างขวาเป็นลวดลายของวัดที่ถูกใช้เป็นองค์ประกอบในของเซ่นไหว้ต่าง ๆ เช่น ธงแบบยาวที่ทำจากผ้า (ฮ้วง) ธงกระดาษที่เป็นสี่เหลี่ยม (ต๋ง) ธงแบบยาวที่ทำจากโลหะ (ฮ้วงแบบโลหะ) ธงกระดาษฟอยล์ที่เป็นสี่เหลี่ยม (ต๋งแบบกระดาษฟอยล์) และของตกแต่งเพดาน (เป่าจ้าง)

จากภาพข้างบนทั้งหมดแสดงให้เห็นว่าคติการสร้างวัดมีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะการตัดกระดาษ เนื่องจากวัดเป็นสถานที่บูชาพระพุทธเจ้า ที่เรียนรู้หลักธรรมของพระพุทธศาสนา ที่ปฏิบัติธรรมของพระสงฆ์ ยังเป็นที่ที่เด็กชายชาวไทใต้คงสมัยก่อนได้รับการศึกษาด้วย รูปแบบสถาปัตยกรรมของวัดสะท้อนให้เห็นว่าการสร้างวัดของชาวไทใต้คงมีลักษณะที่ผสมผสานจากหลายรูปแบบและหลายวัฒนธรรม ซึ่งได้สื่อถึงความเป็นพหุวัฒนธรรมในเมืองหมางชื่อ

คติความเชื่อเรื่องการสร้างเจดีย์ที่ปรากฏในศิลปะการตัดกระดาษ ได้แก่ เจดีย์ประเภทต่าง ๆ ที่สะท้อนถึงหลักธรรมความเชื่อทางพระพุทธศาสนาของชาวไทใต้คง



ภาพประกอบที่ 3 รูปแบบเจดีย์ต่าง ๆ ในศิลปะการตัดกระดาษของชาวไทใต้

คงจากภาพข้างซ้ายไปสู่ข้างขวา ได้แก่ เจดีย์องค์เดี่ยวที่ตัดด้วยกระดาษ เจดีย์องค์เดี่ยวที่ตัดด้วยโลหะ เจดีย์กลุ่มที่ตัดด้วยกระดาษ เจดีย์สามองค์ที่ตัดด้วยกระดาษฟอยล์ และภาพกิจกรรมการบูชาเจดีย์ จึงสามารถแบ่งเจดีย์ที่พบในศิลปะการตัดกระดาษเป็นเจดีย์องค์เดี่ยวกับเจดีย์กลุ่มโดยใช้วัสดุที่หลากหลาย ผู้วิจัยพบว่า คติการสร้างเจดีย์มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะการตัดกระดาษ เนื่องจากเจดีย์เป็นส่วนสำคัญของสถาปัตยกรรมทางพุทธศาสนาและเป็นสัญลักษณ์ทางภูมิทัศน์ที่สำคัญในหมู่บ้านของชาวไทใต้คง นักปราชญ์ทางพระพุทธศาสนาในเมืองหมางชื่อได้อธิบายคติความเชื่อเกี่ยวกับเจดีย์ว่า แต่ก่อน เจดีย์ใช้เพื่อบรรจุพระธาตุ คัมภีร์ และวัตถุมงคลทางศาสนา แต่ละส่วนของเจดีย์ล้วนมีความหมายทางพระพุทธศาสนา เช่น ส่วนฐานหมายถึงกามภูมิ ส่วนกลางหมายถึงรูปภูมิ และส่วนยอดหมายถึงอรูปภูมิ แนวคิดการสร้างเจดีย์นี้มาจากคติความเชื่อทางพระพุทธศาสนา นอกจากนั้น องค์ประกอบของเจดีย์ยังถูกอธิบายด้วยหลักธรรมสำคัญของพระพุทธศาสนาด้วย เช่น อริยสัจสี่ มรรคมีองค์แปด และอื่น ๆ ดังนั้น ในคติความเชื่อของชาวไทใต้คง เจดีย์เป็นที่การเก็บรักษาพระธาตุและพระธรรม ยังเป็นสิ่งก่อสร้างที่สร้างขึ้นเพื่อเป็นสถานที่ระลึกถึงและเคารพบูชาพระพุทธเจ้าด้วย (Zhang, 2024)

คติความเชื่อเรื่องการสร้างพระพุทธรูปที่ปรากฏในศิลปะการตัดกระดาษ ได้แก่ การนับถือและบูชาพระศากยมุนี ซึ่งเป็นศาสดาของพระพุทธศาสนาของชาวไทใต้คง



ภาพประกอบที่ 4 พระพุทธรูปปางต่าง ๆ ที่ปรากฏในศิลปะการตัดกระดาษของชาวไทใต้คง เมืองหมางซื่อ มณฑลยูนนาน

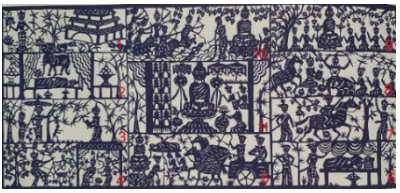
จากภาพข้างบน จากซ้ายไปขวา ได้แก่ พระพุทธรูปปางมารวิชัย พระพุทธรูปคู่ปางสมาธิ พระพุทธรูปปางนาคปรก และพระพุทธรูปทรงเครื่อง ซึ่งแสดงให้เห็นว่า พระพุทธรูปในเมืองหมางซื่อมีปางที่หลากหลาย แต่ปางที่ได้รับความนิยมที่สุดคือปางมารวิชัย สำหรับพระพุทธรูปทรงเครื่อง ชาวไทใต้คงสร้างตามคติจักรพรรดิราชาธิราช ซึ่งเชื่อว่าพระพุทธเจ้าเป็นพระราชาแห่งพระราชาทั้งหลาย คนท้องถิ่นชอบเรียกว่าพระพุทธรูปแบบเจ้าชาย ดังนั้นพระพุทธรูปทรงเครื่องนี้จึงเป็นพระพุทธรูปที่มีคติความเชื่อเชิงเอกลักษณ์ท้องถิ่นที่สุดในเมืองหมางซื่อ จากการสัมภาษณ์พบว่า ก่อนปี ค.ศ.1980 (ปี พ.ศ.2523) วัดส่วนใหญ่ในเมืองหมางซื่อนิยมสร้างพระพุทธรูปปางทรงเครื่อง ต่อมา ค่อยมีการสร้างพระพุทธรูปปางอื่น ๆ เพิ่มขึ้น (Zhang, 2024)

นอกจากนี้ ยังได้พบพระพุทธรูปที่อยู่ในเจดีย์ ใต้ต้นโพธิ์ วัด และเครื่องบูชาดังต่อไปนี้ด้วย



ภาพประกอบที่ 5 พระพุทธรูปที่อยู่ในเจดีย์ ใต้ต้นโพธิ์ วัด และเครื่องบูชา ในศิลปะการตัดกระดาษของชาวไทใต้คง เมืองหมางซื่อ มณฑลยูนนาน

นอกจากภาพดังกล่าว พระพุทธรูปที่ปรากฏในผลงานศิลปะการตัดกระดาษที่เล่าพุทธประวัติตอนสำคัญเพื่อเป็นสื่อในการศึกษาพุทธประวัติก้ได้พบด้วย



ภาพประกอบที่ 6 ศิลปะการตัดกระดาษ เรื่อง พุทธประวัติ 8 ตอนของชาวไทใต้คง ในเมืองหมางซื่อโดย Shao Meihan
(Mangshi Intangible Cultural Heritage Protection Center, 2021)

จากภาพข้างต้นนี้ ได้แสดงพุทธประวัติตั้งแต่ 1) ได้รับอัญเชิญให้มาเกิดในโลกมนุษย์ 2) เสด็จลงสู่พระครรภ์ 3) สามประสูติ 4) ศึกษาศิลปะวิทยาและอภิเษกสมรส 5) เห็นเทวทูตทั้งสี่ 6) ทรงอำลาพระชายาและพระโอรส 7) เสด็จออกบรรพชา 8) ตัดพระเมาลี 9) บำเพ็ญเพียรทางจิต 10) ชนะมาร 11) ตรัสรู้ อย่างไรก็ตาม จากการสัมภาษณ์พบว่า ศิลปินชาวไทใต้คงมักสร้างพุทธประวัติตั้งแต่เสด็จสู่พระครรภ์มารดาจนเสด็จปรินิพพาน ซึ่งนิยมเรียกว่า *พุทธประวัติ 8 ตอน* (Mangshi Intangible Cultural Heritage Protection Center, 2018)

จากผลงานการตัดกระดาษพระพุทธรูปดังกล่าวทั้งหมด จะเห็นได้ว่าชาวไทใต้คงชอบเอาพระพุทธรูปมาสร้างสรรค์ในศิลปะการตัดกระดาษเนื่องจากนับถือพุทธศาสนาเถรวาทและให้ความสำคัญกับพุทธเจ้าองค์ปัจจุบัน ดังนั้นไม่ว่าในวัดหรือเจดีย์ จะมีพระปฏิมาพระพุทธรูปที่เป็นตัวแทนของพระศากยมุนี ส่วนสำเนียงชาวไทใต้คงเรียกพระพุทธเจ้าว่า «กุเต๋อหมา(古德玛)» หรือ «พระเจ้ากุเต๋อหมา» โดยเชื่อว่า «กุเต๋อหมา» เป็นผู้ที่ก่อตั้งพระพุทธศาสนาและผู้ที่ค้นพบหลักธรรมคำสอนที่สามารถทำให้ผู้ปฏิบัติตามหลุดพ้นทุกข์และเข้าสู่สภาวะพระนิพพานได้ คติความเชื่อเรื่องการสร้างพระพุทธรูปดังกล่าวจึงเป็นวิธีที่แสดงความเคารพและความรำลึกถึงพระพุทธเจ้า ซึ่งเป็นองค์ประกอบของพระรัตนตรัย

3.2 คติความเชื่อเรื่องกรรม

คติความเชื่อเรื่องกรรมในศิลปะการตัดกระดาษของชาวไทใต้คง สะท้อนออกมาเป็นคติความเชื่อสองด้าน ด้านหนึ่งคือคติความเชื่อเรื่องนรกและสวรรค์ อีกด้านหนึ่งคือคติความเชื่อเรื่องผลของกรรม ซึ่งคติความเชื่อเรื่องนรกและสวรรค์ที่ปรากฏในศิลปะการตัดกระดาษ เรื่อง พระพุทธเจ้าทรงเสด็จไปยังสวรรค์ชั้นดาวดึงส์เพื่อจำพรรษาและโปรดพุทธมารดาในวันที่เสด็จลงจากสวรรค์ชั้นดาวดึงส์ ชาวพุทธถือว่าเป็นวันที่พระเจ้าเปิดโลก



ภาพประกอบที่ 7 ศิลปะการตัดกระดาษ เรื่อง ซั่นซ่าหน้าต้อง (尚萨纳栋) ของชาวไทใต้คงในเมืองหมางซื่อโดย Dao Xiaobao,Xian Xiangbao

หลังจากการเข้ามาของพุทธศาสนา ชาวไทใต้คงได้รับแนวคิดเรื่องสวรรค์และนรก ซึ่งสำเนียงชาวไทใต้คงเรียกสวรรค์ว่า «เมืองลี่บั่น(勐历板)» และเรียกนรกว่า «หม้ออานั่ย(莫阿乃)» (Dao, 2005) จากภาพดังกล่าว ผู้วิจัยได้พบว่าพวกมารอยู่เบื้องล่างของพระพุทธเจ้า มีมนุษย์อยู่ตอนกลาง และเหล่าเทวดาอยู่เบื้องหลังของพระพุทธเจ้าในท่าเทพพนม ซึ่งสะท้อนขนมนิยมในการจัดวางองค์ประกอบตามคติความเชื่อทางพระพุทธศาสนา

คติความเชื่อเรื่องกรรมยังแสดงออกมาในเรื่องผลของกรรมโดยปรากฏในผลงานศิลปะการตัดกระดาษ เรื่อง พุทธประวัติตอนผจญมาร



ภาพประกอบที่ 8 ผลงานศิลปะการตัดกระดาษ เรื่อง พุทธประวัติตอนผจญมารของชาวไทใต้คง ในเมืองหมางซื่อโดย Jiaoye Guobao (Mangshi Intangible Cultural Heritage Protection Center, 2021)

ภาพข้างบนนี้เป็นภาพ เรื่อง พุทธประวัติตอนผจญมาร ซึ่งชาวไทใต้คงนิยมใช้เป็นสื่อถึงผลของกรรมดีและกรรมชั่วโดยเน้นไปที่ความดีมักชนะความชั่ว ดังปรากฏในภาพว่า «จา(喳)» กับ «ต๋ง(董)» ที่เป็นรูปทรงที่พัฒนามาจากอาวุธที่มารใช้ในการทำลายพระพุทธเจ้า ซึ่งธงกระดาษสามเหลี่ยม (จา) และธงกระดาษสี่เหลี่ยม (ต๋ง) ขนาดเล็กที่มีหลากหลายสีเป็นสัญลักษณ์ของความเมตตาและภูมิปัญญาของพระพุทธเจ้า ที่พันไว้ที่ปลายเสาไม้ไผ่ขนาดเล็กนั้นเป็นสัญลักษณ์ของปลายดาบ ซึ่งห่อหุ้มด้วยความชั่วร้ายของมาร จึงมีความหมายแฝงว่า พระพุทธเจ้าทรงชนะความชั่วร้ายของมารด้วยความเมตตาและภูมิปัญญา (Zhang, 2024)



ภาพประกอบที่ 9 รูปแบบ «จา» และรูปแบบ «ต๋ง» ที่จัดเป็นเครื่องบูชาในศิลปะการตัดกระดาษของชาวไทใต้คในเมืองหมางซื่อ (Beng, 2012)

นอกจากนั้น «จา» กับ «ต๋ง» ยังเป็นสัญลักษณ์ที่ละทิ้งความชั่วและกลับมาทำความดี จึงเป็นรูปแบบเครื่องบูชาที่ได้รับความนิยมที่สุดในศิลปะการตัด

กระดาษของชาวไทใต้คงในเมืองหมางซื่อโดยนิยมทำเป็นเครื่องบูชาพระพุทธเจ้าในพิธีกรรมต่าง ๆ (Shao, 2024)

3.3 คติความเชื่อเรื่องงานบุญหรืองานไป่

ชาวไทใต้คงมีคติความเชื่อเรื่องงานบุญหรืองานไป่ ซึ่งหมายถึงกิจกรรมการรวมตัวทำบุญทางพระพุทธศาสนา คติความเชื่อเรื่องงานบุญหรืองานไป่ที่ปรากฏในศิลปะการตัดกระดาษ ได้แก่ งานประเพณีที่มาจากพระพุทธศาสนาโดยตรงและมีการผสมผสานกับคติความเชื่อของท้องถิ่น ที่พบมากได้แก่ ประเพณีวันสงกรานต์ ประเพณีก่อเจดีย์ทราย และประเพณีวันเข้าพรรษา



ภาพประกอบที่ 10 คติความเชื่อเรื่องประเพณีวันสงกรานต์ ประเพณีก่อเจดีย์ทราย และประเพณีวันเข้าพรรษาโดย Fan Yong และ Jiaoye Guobao

ภาพข้างซ้ายเป็นภาพการฉลองเทศกาลวันสงกรานต์ในวัดของหมู่บ้านชาวไทโดยมีมังกรสำหรับพิธีสรงน้ำพระ ภาพกลางคือภาพประเพณีการก่อเจดีย์ทรายสำเนียงชาวไทใต้คงเรียกว่า «ไป่ก๋วงหมู่ไซ่(摆广姆赛)» ซึ่งประดับด้วยจา ต๋ง และของอื่น ๆ ภาพขวาเป็นภาพประเพณีวันเข้าพรรษา ซึ่งสำเนียงชาวไทใต้คงเรียกว่า «ไป่หาวหว้า(摆毫洼)» ชาวไทใต้คงมองว่าเป็นโอกาสที่ดีสำหรับการบำเพ็ญกุศลด้วยการเข้าวัดทำบุญตักบาตรและฟังพระธรรมเทศนาในช่วงเทศกาลเข้าพรรษา (Fan, 2024)

3.4 คติความเชื่อเรื่องการถวายเครื่องบูชา

ชาวไทใต้คงนิยมถวายเครื่องบูชาในงานไป่ (งานบุญ) ต่าง ๆ จึงทำให้เกิดเครื่องบูชาที่มีรูปแบบอันหลากหลายที่มีเอกลักษณ์ของท้องถิ่นที่ปรากฏในศิลปะการตัดกระดาษ



ภาพประกอบที่ 11 เครื่องบูชารูปแบบต่าง ๆ โดยตัดด้วยผ้าและกระดาษที่ใช้ในงานไป่ในเมืองหมางซื่อ (Zhao Mi, 2024)

จากภาพข้างบน ภาพข้างซ้ายเป็นเครื่องบูชาที่เรียกว่าฉัตโดยสำเนียงชาวไทใต้คงเรียกว่า «จ้วงเป่า (幢宝)» ภาพตอนกลางเป็นธงขนาดยาว ซึ่งสำเนียงชาวไทใต้คงเรียกว่า «ฮ่วง(焕)» ที่ทำจากผ้า โลหะ หรือกระดาษสีโดยมีลวดลายที่หลากหลาย ภาพข้างขวาเป็นธงขนาดยาวอีกชนิดหนึ่งโดยสำเนียงชาวไทใต้คงเรียกว่า «เส้าฮ่วง(少焕)» ซึ่งนิยมปักไว้ที่หน้าวัด นอกจากเป็นเครื่องบูชาแล้ว ยังเป็นสัญลักษณ์ละทิ้งความชั่วและกลับมาทำดีตามคติทางพระพุทธศาสนา (Mangshi Intangible Cultural Heritage Protection Center, 2018)

3.5 คติความเชื่อเรื่องสัตว์ ดอกไม้และพืชในพระพุทธศาสนา

นอกจากนั้น ผู้วิจัยยังพบคติความเชื่อเรื่องสัตว์ ดอกไม้และพืชต่าง ๆ ในศิลปะการตัดกระดาษของชาวไทใต้คงด้วย ที่พบมากได้แก่ ช้าง นกยูง ต้อนโพธิ์และดอกบัว ซึ่งเกี่ยวข้องกับเรื่องราวในพระพุทธศาสนาและคติความเชื่อดั้งเดิมของชาวไทใต้คง

ช้างนอกจากปรากฏในพุทธประวัติและนิทานชาดกของพระพุทธศาสนาแล้วยังปรากฏในตำนานของชาวไทใต้คงว่าเป็นสัญลักษณ์ของอำนาจที่ควบคุมสวรรค์และโลก นกยูงเป็นสัตว์ที่ปรากฏในนิทานชาดก ยังเป็นตัวแทนของความเป็นสิริมงคล ความดี ความสวยงาม และสติปัญญาในวัฒนธรรมของชาวไทใต้คง (Xie, 2018) ต้นโพธิ์ถือว่าเป็นต้นไม้ศักดิ์สิทธิ์ในพระพุทธศาสนาเนื่องจากเป็นต้นไม้ที่เป็นสัญลักษณ์การตรัสรู้ของพระพุทธเจ้า ชาวไทใต้คงจึงเห็นว่าเป็นต้นไม้แห่งปัญญา ส่วนดอกบัวเป็นดอกไม้มงคลในพระพุทธศาสนา ซึ่งปรากฏในพุทธประวัติและคำสอนเรื่องเวไนย

สัตว์ของพระพุทธเจ้า ชาวไทใต้คงจึงถือว่าเป็นสัญลักษณ์ของความบริสุทธิ์ด้วย (Huang, 2018)



ภาพประกอบที่ 12 ช้าง นกยูง ต้อนโพธิ์ และดอกบัวในพระพุทธศาสนา ในศิลปะการตัดกระดาษของเมืองหมางชื่อ

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยข้างต้นเมื่อมองผ่านอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม (Cultural Identity) จะเห็นว่า อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมเป็นการแสดงออกและความสำนึกของบุคคล กลุ่มคนและชุมชนทางวัฒนธรรมที่มีลักษณะเฉพาะของตน โดยการแสดงออกเฉพาะตนนั้นเป็นการแสดงออกร่วมกันของชุมชน มีการสืบทอด มีความมั่งคง เป็นรากฐานอันสำคัญของชุมชน (ณฤณีย์ ศรีสุข, 2563) ชาวไทใต้คงสามารถสร้างอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมผ่านคติความเชื่อทางพระพุทธศาสนาที่มีลักษณะท้องถิ่นเพื่อเข้าใจตัวเองยิ่งขึ้นและส่งเสริมความสามัคคีและเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของชนชาติ ในขณะเดียวกัน ยังสามารถจัดเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะรูปแบบต่าง ๆ และแนวทางในการจัดกิจกรรมในด้านการส่งเสริมการแลกเปลี่ยนทางพระพุทธศาสนาเทรวาทในภูมิภาควงวัฒนธรรมพุทธศาสนาเถรวาทด้วย ซึ่งในด้านความเป็นมาของคติความเชื่อทางพระพุทธศาสนาของชาวไทใต้คง ได้สอดคล้องกับ เรื่อง ศิลปะที่ติดตัวชาวไต กรณีศึกษาศิลปะการตัดกระดาษของชาวไทในเมืองหมางชื่อของ Beng Xiaoyun ในแนวคิดว่าคติความเชื่อทางพระพุทธศาสนาของชาวไทใต้คงมีลักษณะของตนโดยได้รับอิทธิพลจากความเชื่อดั้งเดิมของท้องถิ่น

จากผลการวิจัยข้างต้น พบว่า ศิลปะการตัดกระดาษของชาวไทใต้คงในเมืองหมางมีต้นกำเนิดมาจากการใช้กระดาษเป็นสื่อกลางกับสิ่งที่เหนือธรรมชาติอย่างเทพเจ้าและผีในพิธีกรรมของศาสนาดั้งเดิม ซึ่งแนวคิดนี้สอดคล้องกับแนวคิด

ต้นกำเนิดของศิลปะของ Taylor และ Frazer ซึ่งก็คือ ต้นกำเนิดของศิลปะมาจากเวทมนตร์ จึงมีพิธีกรรมการเซ่นไหว้เกิดขึ้น ซึ่งของเซ่นไหว้ต่าง ๆ ก็กลายเป็นตัวกลางที่ช่วยสื่อสารกันระหว่างมนุษย์กับสิ่งที่เหนือธรรมชาติ (Zhao, 2021) จากแนวคิดความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะกับศาสนาของพระครูสังฆรักษ์ศุภณัฐ ภูริวฑฺฒโน ศิลปะกับศาสนาเป็นสิ่งที่มีความสัมพันธ์คู่กันมานับตั้งแต่โบราณกาล เพราะศิลปะมักถูกสร้างขึ้นเพื่อเป็นสื่อในการเผยแพร่ศาสนาไปยังศาสนิกชน หรือสร้างเพื่อให้เป็นสัญลักษณ์ของศาสนา (พระครูสังฆรักษ์ศุภณัฐ ภูริวฑฺฒโน, พระพิษณุพล สุวณฺณรูโป, และภัทรเดช ปัณชยาธนาดุล, 2561) ซึ่งเห็นได้ว่า พุทธศาสนาเถรวาทกับศิลปะการตัดกระดาษของชาวไทใต้คงในเมืองหมางซื่อได้พัฒนาด้วยกันมาพันปี พระพุทธศาสนาเถรวาทได้อำนวยเนื้อหาการสร้างสรรค์โดยไม่มีสิ้นสุดกับศิลปะการตัดกระดาษ ในขณะเดียวกัน ศิลปะการตัดกระดาษก็ได้ช่วยเผยแพร่ความคิดละหลักธรรมผ่านสัญลักษณ์ต่าง ๆ จนแสดงออกมาเป็นคติความเชื่อทางพระพุทธศาสนาต่าง ๆ ที่ปรากฏในศิลปะการตัดกระดาษ ซึ่งทำให้มีรูปแบบ เนื้อหา และเทคนิคอันหลากหลาย และถูกใช้ในงานบุญ (งานไป่) อย่างแพร่หลายโดยจัดเป็นเครื่องบูชาหรือของตกแต่งทางพระพุทธศาสนา

จากผลการวิจัยข้างต้นเมื่อมองผ่านทฤษฎีมานุษยวิทยาสัญลักษณ์ (Symbolic Anthropology) สัญลักษณ์เป็นสื่อที่แสดงความหมายบางอย่าง ซึ่งเป็นตัวแทนของสิ่งอื่น ๆ ที่มีลักษณะคล้ายกันหรือเกี่ยวข้องกับแนวคิดบางอย่าง สัญลักษณ์สามารถมีได้หลายรูปแบบ Turner (1967) ได้กล่าวว่าสัญลักษณ์ประกอบด้วยวัตถุ การกระทำ ความสัมพันธ์ เหตุการณ์ ท่าทาง และหน่วยเชิงพื้นที่ในบริบทพิธีกรรม (Qu, 2014) จะเห็นได้ว่า คติความเชื่อทางพระพุทธศาสนาที่ปรากฏในศิลปะการตัดกระดาษไม่ว่าวัด เจดีย์ พระพุทธรูป งานไป่ เครื่องบูชา สัตว์ ดอกไม้ หรือพืชล้วนมีความเกี่ยวข้องกับพระพุทธศาสนาโดยสะท้อนออกมาเป็นสัญลักษณ์ที่บ่งบอกถึงหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาและความเชื่อดั้งเดิมของชาวไทใต้คง นอกจากนี้ในด้านความหมายของลวดลาย ก็สอดคล้องกับ เรื่อง การศึกษาริเริ่มของศิลปะการตัดกระดาษของชาวไทใต้คงของ Hao Yunhua ในแนวคิดลวดลายต่างๆ ของศิลปะ

การตัดกระดาษส่วนใหญ่เกี่ยวข้องกับพุทธศาสนาและมีความหมายอย่างลึกซึ้ง (Hao, 2007) ยังสอดคล้องกับ เรื่อง การวิเคราะห์ศิลปะการตัดกระดาษของชาวไทในเขตใต้คงของมณฑลยูนนานจากมุมมองเชิงสัญลักษณ์ของ Qin Li ในแนวคิดลวดลายที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะการตัดกระดาษของชาวไทใต้คง ล้วนมีความหมายเชิญสัญลักษณ์ แต่ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยไม่เพียงแต่ศึกษาความหมายเชิงสัญลักษณ์ของลวดลายต่าง ๆ ยังศึกษาคติความเชื่อทางพระพุทธศาสนาอย่างมีระบบผ่านลวดลายต่าง ๆ ซึ่งเป็นประเด็นใหม่ถ้าเปรียบเทียบกับงานวิจัยอื่น ๆ

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

รัฐบาลควรร่วมมือกับสถาบันการศึกษา ชุมชน และช่างฝือมือเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์ในการจัดแนวทางการอนุรักษ์ การสืบทอด และการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะการตัดกระดาษตามคติความเชื่อทางพระพุทธศาสนาและความเชื่อดั้งเดิมของชาวไทใต้คง เช่น การจัดอบรมการตัดกระดาษ การสร้างพื้นที่ทางวัฒนธรรมเพื่อรักษาและสืบทอด การสร้างฐานขอมูลอิเล็กทรอนิกส์ การจัดแสดงนิทรรศการ การจัดกิจกรรมการตัดกระดาษที่มีส่วนร่วมสำหรับนักท่องเที่ยว การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์มรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ และการแลกเปลี่ยนศิลปะวัฒนธรรมในระดับนานาชาติ

ข้อเสนอแนะในการศึกษา

1. ควรมีการศึกษาศิลปะการตัดกระดาษของชาวไทในพื้นที่อื่นของจังหวัดใต้คงเพื่อพัฒนาระบบฐานข้อมูลทางวัฒนธรรมของจังหวัดใต้คง

2. ควรมีการศึกษาคติความเชื่อทางพระพุทธศาสนาที่ปรากฏในศิลปะรูปแบบอื่นในเมืองหมางซื่อเพื่อสะท้อนให้เห็นอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่มาจากคติทางพระพุทธศาสนา

เอกสารอ้างอิง

ณฤณีย์ ศรีสุข. (2563). กระบวนการธำรงอัตลักษณ์ทางพระพุทธศษสนาของชาวไทใหญ่ในจังหวัดเชียงใหม่. **วารสารวิทยาลัยสงฆ์นครลำปาง, 9**(3), 203-217.

พระครูสังฆรักษ์ศุภณัฐ ภูริวฑฺฒโน, พระพิษณุพล สุวณฺณรูโป, และภัทรเดช ปัณชยาธนาดุล. (2561). การตีความภาพพุทธศิลป์ที่ปรากฏในเอกสารโบราณของจังหวัดลาปาง. **วารสารวิทยาลัยสงฆ์นครลำปาง, 7**(2), 230-238.

Beng, X. Y. (2012). **The art that goes hand in hand with the Dai people--Research on the paper-cutting art of the Dai people in Mangshi.** Master's thesis, Yunnan University of Arts.

Dao, C. H. (2005). **Dai cultural history.** Kunming : Yunnan Ethnic Publishing House.

Hao, Y. H. (2007). Analysis of Dehong paper-cutting. **Journal of Chuxiong Normal University,** 22.

Huang, M. (2018). **A study on the cultural composition of decorative patterns in Theravada Buddhist temples in Yunnan.** Master's Thesis, Yun Nan University.

Lv, S. Z. (1999). **Chinese folk paper-cutting.** Changsha : Hunan Fine Arts Publishing House.

Ma, N. (2010). **Dehong Dai Paper-cutting and Handicraft Culture.** Master's Thesis, Yunnan Arts University.

Mangshi Intangible Cultural Heritage Protection Center. (2018). **Research on Dai paper-cutting.** Mangshi : Dehong Ethnic Publishing House.

Qin, L. (2014). **Analyzing the Paper-cutting Art of the Dai Nationality in Dehong, Yunnan from the perspective of semiotics.** Master's Degree, Yunnan Arts University.

Qu, M. A. (2014). **Symbolic anthropology.** Beijing : People's Publishing House.

Suo, X. Y. (2017). Static protection and dynamic inheritance of Dai's intangible cultural heritage paper-cutting art. **Chinese National Expo**, 05.

Xia, Y. (2020). **Research on the Temple(Zangfang) Culture in Dai Villages.** Mangshi : Dehong Ethnic Publishing House.

Xie, R. X. (2018). Analysis of Dehong Dai characteristic village landscape under the dual-in-one religious belief. **Southwest Frontier Ethnic Studies,** 25.

Zhang, Q. Q. (2018). **Research on sawtooth patterns in Chinese paper-cutting art.** Master's Thesis, Shanghai University.

Zhang, Y. Y. (2014). **Research on the Paper-cutting Art of Shao Meihan and Fan Yong.** Master's thesis, Yunnan Arts Institute.

Zhao, W. B. Z. L. (2021). On the relationship between several theories on the origin of art and nature. Art Education Research.

Zheng, X. J. L. X. (2014). An analysis of the historical context of the development of southern Buddhist sects in China. **World Religions Studies**, 3.

Zhou, C., & Xiao, S. H. (2013). Cultural characteristics of paper-cutting art of the Dai people in Dehong, Yunnan. **Economic Research Guide, 19**, 245-246.

การออกแบบมาสคอตสำหรับงานกีฬามหาวิทยาลัย กรณีศึกษางานกีฬาสาธรเกมส์ครั้งที่ 15 มทร. กรุงเทพ

Designing a Mascot for University Sports Event: A Case Study of the 15th Sathorn Games at RMUTK

วรชัช บู่สามสาย[1]
Vorachat Busamsai
ทิฐฐาน เนียมชูชื่น[2]
Thittahn Neamchuchuen
เสน่ห์ สำเภาเงิน[3]
Saneh Sompoangeon
พัชรพล สิทธิรุ่ง[4]
Patcharapon Sitthirung

[1] อาจารย์ประจำ, สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ
Lecturer, Department of Industrial Product Design, Faculty of Science and Technology, Rajamangala University of Technology Krungthep (E-mail: vorachat.b@mail.rmutk.ac.th)

[2] อาจารย์ประจำ, สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อดิจิทัลและสื่อสารมวลชน
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ
Lecturer, Department of Digital Media and Mass Communication Technology, Faculty of Science and Technology, Rajamangala University of Technology Krungthep (E-mail: thittahn.n@mail.rmutk.ac.th)

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

[4] นักศึกษาหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต, สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ
Bachelor of Technology (Industrial Product Design), Faculty of Science and Technology, Rajamangala University of Technology Krungthep (E-mail: vorachat.b@mail.rmutk.ac.th)

Received: 18/08/2024 Revised: 29/09/2024 Accepted: 01/11/2024

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อ1) ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลมาสคอตงานกีฬาสาธรเกมส์ครั้งที่ผ่านมา 2) ออกแบบมาสคอตสำหรับงานกีฬาสาธรเกมส์ครั้งที่ 15 และ 3) ประเมินความพึงพอใจที่มีต่อต้นแบบมาสคอตสำหรับงานกีฬาสาธรเกมส์ ครั้งที่ 15 เป็นการวิจัยผสมผสาน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง แบบประเมินความเหมาะสม และแบบสอบถามความพึงพอใจในการวิจัยเชิงคุณภาพ สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ จำนวน 3 คน สุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง และการวิจัยเชิงปริมาณ ประเมินความเหมาะสมรูปแบบ มาสคอตโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ จำนวน 5 คน ประเมินความพึงพอใจที่มีต่อมาสคอตโดยนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ปีการศึกษา 2566 จำนวน 300 คน สุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง เก็บข้อมูลระบบออนไลน์ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการใช้สถิติ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน นำเสนอในรูปแบบความเรียงบรรยาย ประกอบภาพและตาราง

ผลการศึกษาพบว่า 1) รูปแบบมาสคอตในปัจจุบันมีจุดแข็งคือ มีรูปทรงหลากหลาย สอดคล้องกับงานกีฬา สีสันสะดุดตา จุดอ่อนคือไม่สื่อสารความหมาย จดจำไม่ได้ มีบุคลิกไม่ชัดเจน โอกาส คือใช้ส่งเสริมการประชาสัมพันธ์ อุปสรรคคือนำไปต่อยอดเป็นของที่ระลึกอย่างอื่นน้อยมาก วัสดุไม่แข็งแรง 2) ผลการออกแบบมาสคอตสำหรับงานกีฬาสาธรเกมส์ ครั้งที่ 15 ได้ออกแบบ จำนวน 5 รูปแบบ ได้แก่ ชื่อ ยักษ์ไทย ต้นสาทร กระรอก น้องเทคนิคและเอเลี่ยน ผลการประเมินความเหมาะสมโดยผู้เชี่ยวชาญพบว่ารูปแบบมาสคอตชื่อว่า “น้องเทคนิค” มีความเหมาะสมมากที่สุด โดยมีคะแนนเฉลี่ยรวมทุกด้านในระดับมาก ($\bar{x}$=4.06, S.D.=0.21) และ 3) ผลการประเมินความพึงพอใจต่อต้นแบบของกลุ่มตัวอย่าง ในด้านความคิดสร้างสรรค์ ความสวยงาม ง่ายต่อการจดจำ และสามารถนำไปใช้งานได้จริง มีความพึงพอใจระดับมาก ($\bar{x}$=4.44, S.D.=0.17)

คำสำคัญ: การออกแบบ, มาสคอต, กีฬาสาธรเกมส์

Abstract

This research aimed to 1) study and analyze data on the mascots from previous Sathorn Games, 2) design the mascot for the 15th Sathorn Games, and 3) assess satisfaction with the prototype mascot for the 15th Sathorn Games. A mixed-methods approach was employed in this research. The research instruments included semi-structured interview, a design appropriateness evaluation form, and a satisfaction questionnaire. In the qualitative research, interviews were conducted with 3 key informants selected through purposive sampling. In the quantitative research, the appropriateness of the mascot design was evaluated by 5 experts. Satisfaction with the mascot was assessed by 300 undergraduate students from Rajamangala University of Technology Krungthep in the academic year 2023. They were selected through purposive sampling. Data was collected online and analyzed using statistical methods including percentage, mean, and standard deviation. The findings were presented in descriptive form, supported by images and tables.

The study revealed that: 1) The current mascot design has strengths in its variety of shapes, alignment with the sports event, and eye-catching colors. However, its weaknesses include poor communication of meaning, lack of memorability, and unclear personality. Opportunities lie in its potential for promotional activities, while threats include its limited adaptability as a souvenir and the use of fragile materials. 2) Five mascot designs were created for the 15th Sathorn Games, named Yak Thai, Ton Sathorn, Kra-rok, Nong Technic, and Alien. The appropriateness evaluation by experts revealed that

the mascot design named “Nong Technic” was the most appropriate, with an overall mean score in all aspects at high level ($\bar{x}$=4.06, S.D.=0.21). 3) The satisfaction evaluation of the prototype by the sample group in terms of creativity, aesthetics, memorability, and practical usability showed a high level of satisfaction ($\bar{x}$=4.44 , S.D.=0.17).

Keywords: Design, Mascot, Sathorn Games Sports Event

บทนำ

การกีฬา มีความสำคัญต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชาชน ทั้งในด้านสุขภาพ และพลานามัย และด้านจิตใจ เป็นปัจจัยที่สำคัญที่ทำให้ประชาชนสามารถพัฒนาคุณภาพชีวิตของตนเอง ครอบครัว ชุมชน และสังคม นำไปสู่การมีส่วนร่วมในการพัฒนาเศรษฐกิจ สังคม การเมืองได้อย่างมีประสิทธิภาพ กีฬาถูกนำไปใช้เป็นเครื่องมือ เพื่อสร้างความเข้มแข็งของครอบครัว และชุมชน ในประเทศที่พัฒนาแล้วทั่วโลก จะอาศัยกระบวนการของกีฬา เพื่อสร้างการมีส่วนร่วม เพื่อสร้างเครือข่ายชุมชน ตลอดจนการสร้างจิตสำนึกในการดำรงชีวิตที่มีคุณธรรม มีวินัย และมีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ เคารพในสิทธิของตนเองและผู้อื่น เป็นรากฐานที่ดีของสังคม องค์กรของประเทศต่าง ๆ ทั่วโลกรวมทั้งองค์กรระหว่างประเทศจึงได้สนับสนุนให้มีการใช้กีฬา การออกกำลังกาย และนันทนาการ เป็นเครื่องมือในการส่งเสริมคุณภาพชีวิตของประชากรของประเทศตน (บงกช จันทร์สุขวงค์ และทวีศักดิ์ สว่างเมฆ, 2563)

งานกีฬาสาธรเกมส์เทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ได้เริ่มต้นเมื่อปีการศึกษา 2523 ซึ่งขณะนั้นยังใช้ชื่อ วิทยาลัยเทคโนโลยีอาชีวศึกษา โดยเริ่มจากแนวความคิดของกลุ่มภาคตะวันออกเฉียงเหนือ 4 แห่ง คือ วิทยาเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือ วิทยาเขตขอนแก่น วิทยาเขตกาฬสินธุ์ วิทยาเขตสุรินทร์ ได้จัดให้มีการแข่งขันกีฬาเพื่อเป็นการเชื่อมความสามัคคีระหว่างครู อาจารย์ และนักศึกษา โดยมีวิทยาเขต

ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ เป็นเจ้าภาพจัดการแข่งขันกีฬา 7 ประเภท คือ ฟุตบอล บาสเกตบอล วอลเลย์บอล เซปักตะกร้อ แบดมินตัน เทเบิลเทนนิส และกรีฑา อธิการบดีในขณะนั้น ได้ให้นโยบายและสนับสนุนให้สถานศึกษาในสังกัด จัดให้มีการแข่งขันกีฬาระหว่างวิทยาเขต โดยแบ่งตามสภาพภูมิศาสตร์ เพื่อส่งเสริมให้ครู อาจารย์ นักศึกษาได้มีโอกาสพบปะรู้จักกัน เสริมสร้างความสามัคคี มีสุขภาพพลานามัยสมบูรณ์ พัฒนาความสามารถทางด้านกีฬา ตลอดจนพัฒนาทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม (จิรภัทร ตันติทวีกุล, 2553)

มาสคอต (Mascot) คือ คาแรคเตอร์สัญลักษณ์ตัวแทนของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เช่น องค์กร หน่วยงาน แบรนด์สินค้า งานกิจกรรม หรือหากเป็นต่างประเทศ เช่น ที่ประเทศญี่ปุ่นที่มีมาสคอตประจำจังหวัด หรือหากเป็นประเทศทางฝั่งตะวันตกก็มักจะเห็นสโมสรกีฬาดังๆ ต่างก็มี มาสคอต ประจำสโมสร หน้าที่หลักของ มาสคอต คือ เป็นตัวแทนในการประชาสัมพันธ์ เพื่อสร้างให้เกิดการจดจำและสร้างภาพลักษณ์เชิงบวก การออกแบบมาสคอตจึงมักจะออกมาในรูปแบบคาแรคเตอร์ของสิ่งที่สามารถรับรู้ร่วมกันได้ง่าย เพื่อให้ง่ายต่อการจดจำและเกิดความประทับใจ ด้วยเหตุนี้มาสคอตส่วนใหญ่จึงถูกออกแบบให้เป็นคาแรคเตอร์ของตัวการ์ตูน คนหรือสัตว์ที่มีบุคลิกลักษณะและการแสดงออกที่ชัดเจนในเชิงบวก มีความน่ารัก ฉลาด สดใส ร่าเริง โดยต้องสามารถเสริมสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับแบรนด์สินค้า องค์กรหรือหน่วยงาน (Mascot ความหมายและการส่งเสริมภาพลักษณ์, 2566)

จากที่กล่าวมาข้างต้น คณะผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะออกแบบและพัฒนามาสคอตเพื่อช่วยให้งานกีฬา สาธรเกมส์มีความน่าสนใจและเป็นที่จดจำมากยิ่งขึ้น โดยนำลักษณะเด่นต่างๆ ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพมาออกแบบให้มีความสอดคล้องกับงานกีฬา

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลมาสคอตงานกีฬาสาธรเกมส์ครั้งที่ผ่านมา
2. เพื่อออกแบบมาสคอตสำหรับงานกีฬาสาธรเกมส์ครั้งที่ 15

3. เพื่อประเมินความพึงพอใจที่มีต่อรูปแบบมาสคอตสำหรับงานกีฬาสาธรเกมส์ครั้งที่ 15

ขอบเขตของการวิจัย

การออกแบบมาสคอตสำหรับงานกีฬามหาวิทยาลัย กรณีศึกษางานกีฬาสาธรเกมส์ครั้งที่ 15 มทร.กรุงเทพ ครั้งนี้ คณะผู้วิจัยได้มีการเริ่มต้นกระบวนการจัดลำดับการศึกษาเอกสารข้อมูลในแหล่งต่าง ๆ ทั้งทางด้าน วรรณกรรมบทความ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา

คณะผู้วิจัยได้ทำการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบมาสคอตสำหรับงานกีฬามหาวิทยาลัย กรณีศึกษางานกีฬาสาธรเกมส์ครั้งที่ 15 มทร.กรุงเทพ ทั้งเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ตำรา หนังสือ ฯลฯ เพื่อให้ทราบข้อมูลกระบวนการแนวทางสำหรับการออกแบบมาสคอตสำหรับงานกีฬาสาธรเกมส์ครั้งที่ 15 ที่สอดคล้องกับหน่วยงานหรือกิจกรรมที่ใช้มีลักษณะเฉพาะน่าจดจำพร้อมกับมีความเหมาะสมทางอารมณ์และท่าทาง ที่ตรงต่อความต้องการของกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับ 1. ข้อมูลเกี่ยวกับงานกีฬาสาธรเกมส์ 2. แนวคิดเกี่ยวสัญลักษณ์ที่สื่อถึงมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ 3. แนวคิดด้านการออกแบบมาสคอต 4. แนวคิดการออกแบบเพื่อการสื่อสาร 5. วัสดุและกรรมวิธีการผลิต และ 6. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2. ขอบเขตด้านการออกแบบ

ออกแบบมาสคอตสำหรับงานกีฬาสาธรเกมส์ครั้งที่ 15 จำนวน 1 รูปแบบ

3. ขอบเขตประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ที่เข้าร่วมงานกีฬา สาธรเกมส์ครั้งที่ 15 รวมทั้งหมด จำนวน 8,821 คน (รายงานจำนวนนักศึกษาคงอยู่ ภาคการศึกษาที่ 2/2566 ปรับปรุงข้อมูล ณ วันที่ 11 เมษายน 2567)

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ แบ่งเป็น 7 คณะ จำนวน 300 คน โดยการสุ่มแบบเจาะจงด้วยการใช้สูตร การคำนวน กลุ่มตัวอย่างของทาโร ยามาเน่ (Yamane, 1973) โดยมีขนาดประชากร จำนวน 8,000 คนขึ้นไป ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% หรือระดับนัยสำคัญ 0.05

กรอบแนวคิดการวิจัย

1. กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อศึกษาข้อมูลมาสคอตงานกีฬาสาธรเกมส์ครั้งที่ผ่านมา ผู้วิจัยได้ใช้กรอบแนวคิดการออกแบบมาสคอต (มณีวรรณ ชาตวนิชและสมภพ ชาตวนิช, 2561) และกรอบแนวคิดศึกษารูปแบบผลิตภัณฑ์เดิม การวิเคราะห์ จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส อุปสรรค (SWOT Analysis) (ทรงวุฒิ เอกวุฒิวงศา, 2558)

2. กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อออกแบบมาสคอต สำหรับงานกีฬาสาธรเกมส์ครั้งที่ 15 ผู้วิจัยเลือกใช้กรอบแนวความคิดด้านการออกแบบมาสคอต (วราภรณ์ มามี, 2565)

3. กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 เพื่อประเมินความพึงพอใจที่มีต่อรูปแบบ มาสคอตสำหรับงานกีฬาสาธรเกมส์ครั้งที่ 15 ผู้วิจัยได้นำกรอบแนวคิดหลักการออกแบบมาสคอต (วราภรณ์ มามี, 2565)

วิธีดำเนินงานวิจัย

1. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1.1 แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง ใช้ในการสัมภาษณ์เจาะลึกรายบุคคล (Individual Depth Interview) โดยใช้คำถามแบบปลายเปิด

1.2 แบบประเมินความเหมาะสมรูปแบบมาสคอตสำหรับงานกีฬาสาธรเกมส์ครั้งที่ 15 โดยกำหนดประเด็นให้ครอบคลุมตามวัตถุประสงค์ แบบประเมินแบ่งเป็น 3 ตอน ดังนี้

1) ตอนที่ 1 ข้อมูลสถานภาพทั่วไปของผู้ทรงคุณวุฒิ เป็นข้อคำถามประเภทตรวจสอบรายการ (Check-List)

2) ตอนที่ 2 ประเมินความเหมาะสมรูปแบบมาสคอตสำหรับงานกีฬาสาธรเกมส์ ครั้งที่ 15 โดยเป็นข้อคำถามแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) 5 ระดับ (ธานินทร์ ศิลป์จารุ, 2563) ได้แก่

ค่าน้ำหนัก 5 หมายถึง ความเหมาะสมระดับมากที่สุด
ค่าน้ำหนัก 4 หมายถึง ความเหมาะสมระดับมาก
ค่าน้ำหนัก 3 หมายถึง ความเหมาะสมระดับปานกลาง
ค่าน้ำหนัก 2 หมายถึง ความเหมาะสมระดับน้อย
ค่าน้ำหนัก 1 หมายถึง ความเหมาะสมระดับน้อยที่สุด

3) ตอนที่ 3 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ เป็นข้อคำถามแบบปลายเปิด

1.3 แบบสอบถามความพึงพอใจรูปแบบมาสคอตสำหรับงานกีฬาสาธรเกมส์ครั้งที่ 15 โดยกำหนดประเด็นให้ครอบคลุมตามวัตถุประสงค์ แบบสอบถามแบ่งเป็น 3 ตอน ดังนี้

1) ตอนที่ 1 ข้อมูลสถานภาพทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง เป็นข้อคำถามประเภทตรวจสอบรายการ (Check-List)

2) ตอนที่ 2 ความพึงพอใจที่มีต่อต้นแบบมาสคอตสำหรับงานกีฬาสาธรเกมส์ ครั้งที่ 15 โดยเป็นข้อคำถามแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) 5 ระดับ (ธานินทร์ ศิลป์จารุ, 2563) ได้แก่

ค่าน้ำหนัก 5 หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด
ค่าน้ำหนัก 4 หมายถึง พึงพอใจระดับมาก
ค่าน้ำหนัก 3 หมายถึง พึงพอใจระดับปานกลาง
ค่าน้ำหนัก 2 หมายถึง พึงพอใจระดับน้อย
ค่าน้ำหนัก 1 หมายถึง พึงพอใจระดับน้อยที่สุด

3) ตอนที่ 3 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ ลักษณะเป็นข้อคำถามแบบปลายเปิด

2. การเก็บรวบรวมข้อมูล

2.1 การเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงปฐมภูมิ ด้วยการลงพื้นที่สัมภาษณ์ผู้อำนวยการและสมาชิกกองพัฒนานักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ จำนวน 3 คน สัมภาษณ์เชิงลึกรายบุคคลโดยใช้แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง รวมถึงเก็บรวบรวมข้อมูลทุติยภูมิจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.2 การเก็บรวบรวมข้อมูลความเหมาะสมของรูปแบบมาสคอตสำหรับงานกีฬาสาธรเกมส์ครั้งที่ 15 จากผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบมาสคอต จำนวน 5 ท่าน โดยใช้แบบประเมินความเหมาะสม

2.3 การเก็บรวบรวมข้อมูลความพึงพอใจรูปแบบมาสคอตสำหรับงานกีฬาสาธรเกมส์ครั้งที่ 15 จากกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ จำนวน 300 คน โดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจ

สรุปผลการวิจัย

1. สรุปผลตามวัตถุประสงค์ที่ 1 ผลการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลมาสคอตงานกีฬาสาธรเกมส์ครั้งที่ ผ่านมา ผู้วิจัยได้ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1.1 จากการสัมภาษณ์ผู้อำนวยการและสมาชิกกองพัฒนานักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพแบบเชิงลึกรายบุคคล พบว่า รูปแบบมาสคอตเดิมใช้แรงบันดาลใจจากกระรอกทั้งหมดจำนวน 3 ตัว มีลักษณะทั้งเพศหญิงและเพศชายเพื่อให้มีความเท่าเทียมทางเพศ พร้อมกับมีอุปกรณ์เสริมเพื่อให้สื่อถึงความเป็นงานกีฬาประกอบไปด้วย ลูกฟุตบอล คบเพลิงและพู่เชียร์กีฬา โดยมาสคอตทั้ง 3 ตัว จะมีชื่อเฉพาะประกอบไปด้วย อุณากรรณ สาทร และประยงค์ ซึ่งเป็นชื่อของดอกไม้ ต้นไม้ ประจำมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ
สรุปผลการศึกษาต้นไม้ สี ตราสัญลักษณ์และค่านิยมหลักประจำหาวิทยาลัย

เทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ สีประจำมหาวิทยาลัย คือ สีเขียวที่แสดงถึงความเจริญงอกงาม ความสดชื่นแจ่มใส เป็นสัญลักษณ์แห่งความสงบร่มเย็น ต้นไม้ประจำมหาวิทยาลัย คือ ต้นสาธรเป็นไม้ยืนต้นหายากพันธุ์หนึ่ง ที่มีชื่อพ้องกับสถานที่ตั้งของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ที่ตั้งอยู่บนพื้นที่เขตสาทร กรุงเทพมหานคร และค่านิยมหลัก UTK ซึ่งประกอบไปด้วย U หมายถึง Unity ความสามัคคีรวมเป็นหนึ่งเดียว T หมายถึง Talent ความสามารถพิเศษ K หมายถึง Keeness ความเชี่ยวชาญ



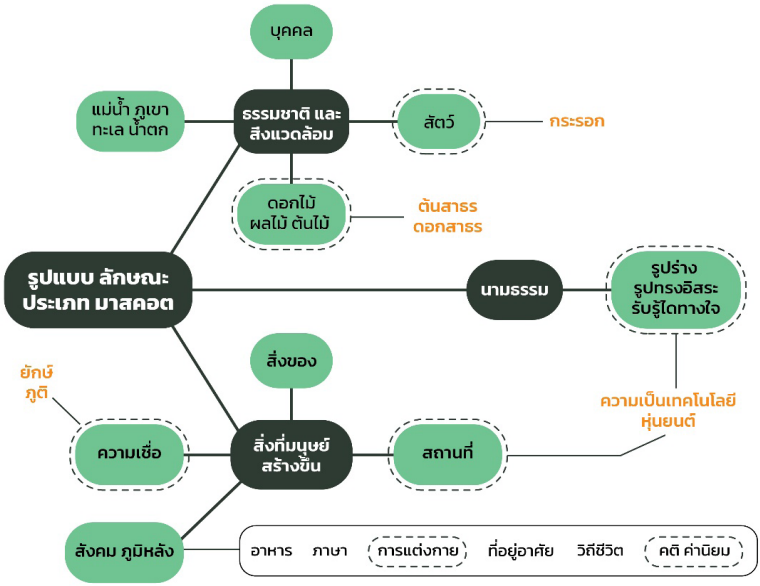
ภาพประกอบที่ 1 มาสคอตงานกีฬาสาธรเกมส์ครั้งที่ผ่านมา และต้นไม้ สี ตราสัญลักษณ์และค่านิยมหลักประจำมทร.กรุงเทพ

1.2 สรุปผลการวิเคราะห์เชิงสัญลักษณ์เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบมาสคอต สำหรับงานกีฬาสาธรเกมส์ครั้งที่ 15 โดยการแทนสัญลักษณ์มาสคอตนั้นควรคำนึงถึงการใช้สีหน้าท่าทางเพื่อสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ การแทนสัญลักษณ์เพื่อสื่อถึงกิจกรรมหรือหน่วยงานองค์กร รวมถึงพฤติกรรมท่าทางและการแสดงออกเชิงสัญลักษณ์ของมนุษย์ที่ตีความจากอิทธิพลของประสบการณ์ภูมิหลังทั้งวัตถุ ผู้คน สถานการณ์ หรือเหตุการณ์ สรุปประเด็นได้ว่ามาสคอตนั้นสามารถถ่ายทอดถึงกิจกรรมองค์กรความเป็นตัวแทนของเหตุการณ์ ท่าทางรวมถึงการกระทำ อารมณ์และความรู้สึก ซึ่งจะช่วยตีความหมายถึงตัวบุคคลหรือสื่อสารถึงองค์กรสร้างความน่าจดจำได้ชัดเจนมากขึ้น



แผนภูมิที่ 1 แนวทางการออกแบบมาสคอตผ่านการวิเคราะห์เชิงสัญลักษณ์

2. **สรุปผลวัตถุประสงค์ที่ 2** แนวทางการออกแบบมาสคอต สำหรับงานกีฬาสาธรเกมส์ครั้งที่ 15 ผู้วิจัยเลือกใช้กรอบแนวความคิดด้านการออกแบบมาสคอตจากหนังสือ บทความ วารสารและเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบมาสคอตสำหรับงานกีฬามหาวิทยาลัย กรณีศึกษางานกีฬาสาธรเกมส์ครั้งที่ 15 มทร.กรุงเทพ คณะผู้วิจัยได้ใช้แนวทางในการออกแบบ ดังนี้



แผนภูมิที่ 2 แผนผังความคิดแนวทางการออกแบบมาสคอต

2.1 ผู้วิจัยได้จัดทำแผนผังความคิดเพื่อหาแนวทางการออกแบบมาสคอต สำหรับงานกีฬาสาธรเกมส์ครั้งที่ 15 โดยแบ่งหัวข้อตามแนวทางการออกแบบมาสคอต เป็นประเภทได้ 3 ประเภทประกอบด้วย ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม, สิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น และนามธรรม ซึ่งสรุปประเด็นแนวทางการออกแบบมาสคอตที่ได้ ดังนี้ 1. รูปแบบธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม (สัตว์ ดอกไม้ ต้นไม้) คือ กระรอกและดอกสาธร 2. รูปแบบสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น (ความเชื่อ) คือ ยักษ์และภูติ 3. รูปแบบนามธรรม คือ หุ่นยนต์ ประกอบกับตราสัญลักษณ์ประจำมหาวิทยาลัย ดอกสาธรดอกไม้ประจำมหาวิทยาลัย ลักษณะชุดพละของมหาวิทยาลัย รวมถึงความเป็นเทคโนโลยี จากนั้นนำเอาสัญลักษณ์สำคัญหรือจุดเด่นตามหัวข้อที่กล่าวข้างต้นมาผสมผสานกันให้เกิดเป็นมาสคอตที่มีรูปลักษณ์ และมีบริบทที่ตรงกับสภาวะแวดล้อมหรือกิจกรรมขององค์กรได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ซึ่งสรุปผลแนวคิดในการออกแบบได้จำนวน 5 รูปแบบ ได้แก่

1) มาสคอตรูปแบบที่ 1 ได้แรงบันดาลใจจาก “ยักษ์ไทย” ยักษ์ไทยเป็นแนวคิดที่จะสื่อถึงเอกลักษณ์ของประเทศไทยซึ่งเป็นสถานที่ตั้งของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ และเป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงความแข็งแรงยิ่งใหญ่ ส่วนผมด้านบนได้ออกแบบเป็นดอกสาธรซึ่งเป็นดอกไม้ประจำมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ พร้อมกับใส่ชุดกีฬาประจำมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพเพื่อสื่อถึงงานกีฬาและการแข่งขัน



ภาพประกอบที่ 2 แสดงภาพนำเสนอผลงานออกแบบมาสคอตสำหรับงานกีฬาสาธรเกมส์ รูปแบบที่ 1

2) มาสคอตรูปแบบที่ 2 ได้แรงบันดาลใจจาก “ต้นสาธร” โดยต้นสาธรเป็นสัญลักษณ์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ซึ่งมีการใช้สีและใส่ชุดกีฬาประจำมหาลัยวิทยาลัย เพื่อสื่อถึงสถานที่ของการใช้มาสคอต โดยมส่วนหัวมีการออกแบบให้เหมือนกับดอกสาธร ตัวมาสคอตนั้นจะออกแบบให้เป็นภูติต้นไม้ที่แสดงถึงการดูแลปกป้องนักศึกษา และมหาลัยวิทยาลัย



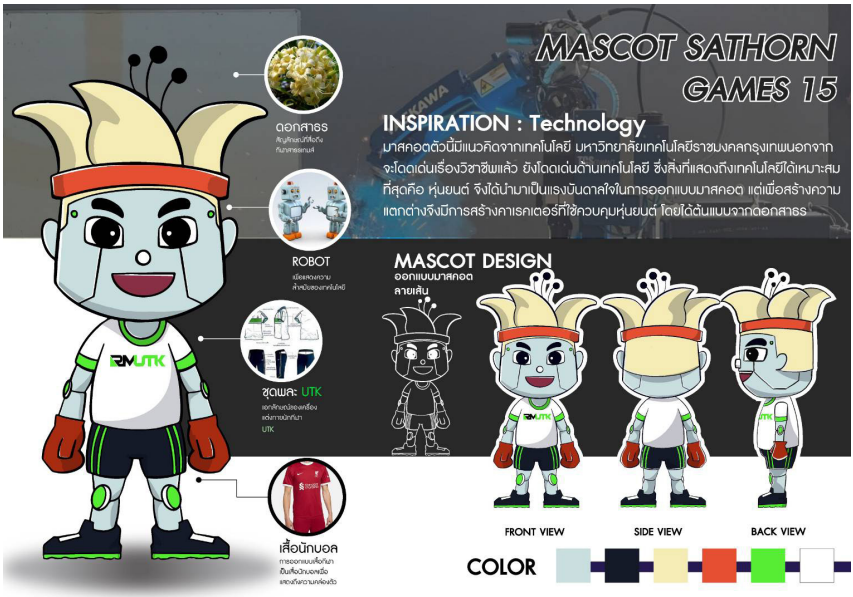
ภาพประกอบที่ 3 แสดงภาพนำเสนอผลงานออกแบบมาสคอตสำหรับงานกีฬาสาธรเกมส์ รูปแบบที่ 2

3) มาสคอตรูปแบบที่ 3 ได้แรงบันดาลใจจาก “กระรอก” ซึ่งเป็นสัตว์ประจำมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ เพราะด้วยความร่มรื่นของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพจึงทำให้ที่นี่มีกระรอกเป็นจำนวนมาก พร้อมกับกระรอกสื่อถึงความปราดเปรียว แข็งแรง และมีความสดใสร่าเริง ซึ่งได้นำดอกสาธรมาออกแบบเป็นหางของกระรอกเพื่อสื่อถึงความเป็นมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ



ภาพประกอบที่ 4 แสดงภาพนำเสนอผลงานออกแบบมาสคอตสำหรับงานกีฬาสาธรเกมส์ รูปแบบที่ 3

4) มาสคอตรูปแบบที่ 4 ได้แรงบันดาลใจจาก “หุ่นยนต์” มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพนอกจากจะโดดเด่นเรื่องวิชาชีพแล้ว ยังโดดเด่นด้านเทคโนโลยี ซึ่งสิ่งที่แสดงถึงเทคโนโลยีได้เหมาะสมที่สุดคือ หุ่นยนต์ จึงได้นำมาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบมาสคอต เพื่อสร้างเอกลักษณ์จึงออกแบบส่วนหัวของหุ่นยนต์มาจากกลีบของดอกสาธร



ภาพประกอบที่ 5 แสดงภาพนำเสนอผลงานออกแบบมาสคอตสำหรับงานกีฬาสาธรเกมส์ รูปแบบที่ 4

5) มาสคอตรูปแบบที่ 5 ได้แรงบันดาลใจจาก “มนุษย์ต่างดาว” มาสคอตตัวนี้มีการเสนอแนวคิดที่ต้องการจะสื่อถึงเทคโนโลยีที่ก้าวหน้า เปรียบเสมือนว่ามหาวิทยาลัยแห่งนี้มีความก้าวล้ำทางเทคโนโลยี และการออกแบบตัวมาสคอต ยังคงอิงตามลักษณะของดอกต้นสาธรเพื่อแสดงถึงสาธรเกมส์



ภาพประกอบที่ 6 แสดงภาพนำเสนอผลงานออกแบบมาสคอตสำหรับงานกีฬาสาธรเกมส์ รูปแบบที่ 5

2.3 สรุปผลการประเมินความเหมาะสมรูปแบบมาสคอตสำหรับงานกีฬาสาธรเกมส์ ครั้งที่ 15

1) สรุปผลข้อมูลสถานภาพทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน พบว่า ตำแหน่งทางวิชาการ อาจารย์ ร้อยละ 60 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ร้อยละ 20 อื่นๆ ร้อยละ 20 ประสบการณ์การทำงาน 5-10 ปี ร้อยละ 40.00, มากกว่า 15 ปี ขึ้นไป ร้อยละ 60

2) สรุปผลการประเมินความเหมาะสมรูปแบบมาสคอตสำหรับงานกีฬาสาธรเกมส์ ครั้งที่ 15

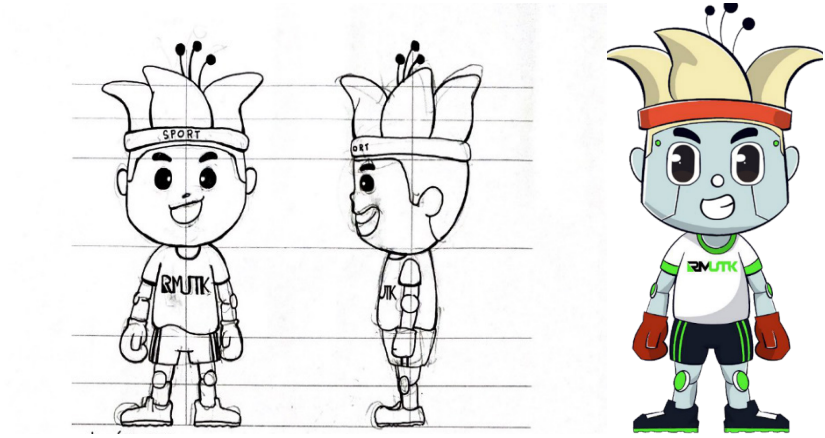
ตารางที่ 1 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมรูปแบบมาสคอตสำหรับงานกีฬาสาธรเกมส์ ครั้งที่ 15 รวมทุกด้าน

รายการประเมิน	รูปแบบที่ 1		รูปแบบที่ 2		รูปแบบที่ 3		รูปแบบที่ 4		รูปแบบที่ 5	
	($\bar{X}$)	(S.D.)	($\bar{X}$)	(S.D.)	($\bar{X}$)	(S.D.)	($\bar{X}$)	(S.D.)	($\bar{X}$)	(S.D.)
1. ด้านความสอดคล้องกับหน่วยงาน/องค์กร										
1.1 รูปแบบของมาสคอตสามารถสื่อสารถึงงานกีฬาสาธรเกมส์	3.20	1.17	2.80	1.17	4.00	0.89	4.00	1.10	3.60	1.36
1.2 รูปแบบของมาสคอตสามารถนำเสนอความเป็นมาของงานกีฬาสาธรเกมส์	3.20	1.17	3.00	1.41	4.00	0.89	4.00	1.10	3.40	1.62
1.3 รูปแบบของมาสคอตสร้างภาพลักษณ์ที่ดีและน่าจดจำให้งานกีฬาสาธรเกมส์	3.60	1.20	2.80	1.17	3.60	0.49	4.20	0.75	3.00	1.41
เฉลี่ยรวม	**3.33**	**1.18**	**2.87**	**1.25**	**3.87**	**0.76**	**4.07**	**0.98**	**3.33**	**1.47**
2. ด้านความน่าจดจำ										
2.1 รูปแบบของมาสคอตมีความโดดเด่นน่าจดจำ	3.40	1.17	3.00	0.89	3.80	0.75	4.00	0.89	3.60	1.20
2.2 รูปแบบของมาสคอตสามารถสื่อสารให้เข้าใจได้ง่าย ชัดเจนและมีความเด่นชัด	3.20	1.17	3.20	0.98	4.00	0.89	4.00	0.63	3.20	1.60
2.3 สีของมาสคอตสามารถสื่อถึงมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพและงานกีฬาสาธรเกมส์	3.80	1.20	2.80	0.75	3.60	0.82	3.40	1.02	3.00	1.10
เฉลี่ยรวม	**3.47**	**1.33**	**3.00**	**0.87**	**3.80**	**0.81**	**3.80**	**0.85**	**3.27**	**1.30**
3. ด้านลักษณะเฉพาะ										
3.1 รูปแบบของมาสคอตมีเอกลักษณ์น่าสนใจ	3.80	0.98	2.80	0.98	4.20	0.75	4.40	0.80	3.60	1.20
3.2 รูปลักษณ์ภายนอกบ่งบอกถึงบุคลิกลักษณะที่สอดคล้องกับงานกีฬาสาธรเกมส์	3.20	1.17	3.00	0.89	4.20	0.98	3.80	0.75	3.40	1.62
3.3 รูปแบบมาสคอตสื่อถึงแนวคิดที่สอดคล้องกับงานกีฬาสีสาธรเกมส์	3.60	1.10	3.00	0.89	4.00	0.89	4.00	0.63	3.60	1.20
เฉลี่ยรวม	**3.40**	**1.10**	**2.93**	**0.92**	**4.13**	**0.87**	**4.07**	**0.73**	**3.53**	**1.34**
4. ด้านความเหมาะสมของอารมณ์และท่าทาง										
4.1 ท่าทางของมาสคอตมีความเหมาะสมกับงานกีฬาสาธรเกมส์	3.00	1.10	3.20	0.75	3.60	1.02	4.20	0.75	3.20	0.98
4.2 มาสคอตสามารถแสดงอารมณ์ความรู้สึกถึงงานกีฬาได้ชัดเจน	3.40	1.02	3.40	1.02	4.00	0.89	4.40	0.80	3.20	0.98
4.3 อารมณ์และท่าทางของมาสคอตสามารถสื่อถึงงานกีฬาสาธรเกมส์	3.40	1.02	3.40	1.02	4.00	1.26	4.40	0.80	3.00	1.10
เฉลี่ยรวม	**3.27**	**1.05**	**3.33**	**0.93**	**3.87**	**1.06**	**4.33**	**0.78**	**3.32**	**1.02**

ผลจาการประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อรูปแบบมาสคอตสำหรับงานกีฬาสาธรเกมส์ครั้งที่ 15 พบว่า ผลรวมของรูปแบบทุกด้าน อันดับหนึ่ง คือ รูปแบบที่ 4 มีความเหมาะสมระดับมาก ($\bar{x}$=4.07, S.D.=0.83) อันดับสอง คือ รูปแบบที่ 3 มีความเหมาะสมระดับมาก ($\bar{x}$=3.92, S.D.= 0.88) อันดับสาม คือ รูปแบบที่ 1 มีความเหมาะสมระดับปานกลาง ($\bar{x}$=3.37, S.D.=1.16) อันดับสี่ คือ รูปแบบที่ 5 มีความเหมาะสมระดับปานกลาง ($\bar{x}$=3.32, S.D.=1.28) และอันดับสุดท้าย คือ รูปแบบที่ 2 มีความเหมาะสมระดับปานกลาง ($\bar{x}$=3.03, S.D.=0.99) ตามลำดับ

3) สรุปผลความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

ผู้เชี่ยวชาญมีข้อเสนอแนะให้คำนึงถึงการแสดงท่าทางของมาสคอตให้เข้ากับงานกีฬาสาธรเกมส์พร้อมกับปรับท่าทางให้มีการสื่อสารมากขึ้น โดยการออกแบบให้มีท่าทางการเล่นกีฬา มีอารมณ์สนุกสนาน ปรับสีให้เป็นสีประจำมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพที่ชัดเจน และมีความเรียบง่ายของลายเส้นมากขึ้น



ภาพที่ประกอบ 7 การพัฒนารูปแบบมาสคอตสำหรับงานกีฬาสาธรเกมส์ครั้งที่ 15



ภาพประกอบที่ 8 ต้นแบบมาสคอตสำหรับงานกีฬาสาธรเกมส์ครั้งที่ 15

ผลการออกแบบการออกแบบมาสคอตสำหรับงานกีฬามหาวิทยาลัย กรณีศึกษางานกีฬาสาธรเกมส์ครั้งที่ 15 มทร.กรุงเทพ ผู้วิจัยได้นำมาสคอตขององค์กรเป้าหมายไปต่อยอดเชิงพาณิชย์เพื่อสร้างภาพลักษณ์และความน่าสนใจ โดยการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่เกี่ยวข้องกับงานกีฬาสาธรเกมส์ครั้งที่ 15 ดังนี้



ภาพประกอบที่ 9 การต่อยอดเชิงพาณิชย์เพื่อสร้างภาพลักษณ์และความน่าสนใจ
สำหรับงานกีฬาสาธรเกมส์ครั้งที่ 15

3. สรุปผลวัตถุประสงค์ที่ 3 เพื่อประเมินความพึงพอใจที่มีต่อรูปแบบมาสคอตสำหรับงานกีฬาสาธรเกมส์ครั้งที่ 15

3.1 สรุปผลการประเมินสถานภาพทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง ประเมินรูปแบบมาสคอตสำหรับงานกีฬา สาธรเกมส์ ครั้งที่ 15 พบว่า มีเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 42.70 เพศชาย คิดเป็นร้อยละ 39 และเพศทางเลือก (LGBT) คิดเป็นร้อยละ 18.30 มีชั้นปีที่ 2 คิดเป็นร้อยละ 34.70 ชั้นปีที่ 4 คิดเป็นร้อยละ 25.30 ชั้นปีที่ 1 คิดเป็นร้อยละ 21.30 และชั้นปีที่ 3 คิดเป็นร้อยละ 18.70 มีคณะ

วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี คิดเป็นร้อยละ 30.30 คณะบริหารธุรกิจ คิดเป็นร้อยละ 28.70 คณะวิศวกรรมศาสตร์ คิดเป็นร้อยละ 13.30 คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม คิดเป็นร้อยละ 9.30 คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ คิดเป็นร้อยละ 7.70 คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอ คิดเป็นร้อยละ 6.00 และคณะศิลปศาสตร์ คิดเป็นร้อยละ 4.70

3.2 สรุปผลการประเมินความพึงพอใจต้นแบบมาสคอตสำหรับงานกีฬาสาธรเกมส์ ครั้งที่ 15

ตารางที่ 2 แสดงผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการออกแบบมาสคอตสำหรับงานกีฬาสาธรเกมส์ ครั้งที่ 15

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ (n = 30)		
	$\bar{X}$	(S.D.)	ความหมาย
1. ด้านความคิดสร้างสรรค์			
1.1 รูปแบบของมาสคอตสามารถสื่อความหมายถึงงานกีฬาสาธรเกมส์ได้อย่างชัดเจน	3.93	1.07	มาก
1.2 รูปแบบของมาสคอตมีความสอดคล้องกับงานกีฬาสาธรเกมส์ ครั้งที่ 15	3.90	0.89	มาก
1.3 รูปแบบมาสคอตสะท้อนความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ	3.89	0.98	มาก
รวม	**3.91**	**0.98**	**มาก**
2. ด้านความสวยงาม			
2.1 รูปแบบของมาสคอตมีรูปลักษณ์ที่สวยงาม	3.74	1.05	มาก
2.2 รูปแบบของมาสคอตมีภาพลักษณ์ และสีสันที่สอดคล้องกับงานกีฬาสาธรเกมส์	3.96	0.92	มาก
2.3 รูปแบบของมาสคอตมีความแปลกใหม่น่าสนใจและมีเอกลักษณ์	3.98	0.96	มาก
รวม	**3.89**	**0.98**	**มาก**
3. ความง่ายต่อการจดจำ			
3.1 รูปแบบของมาสคอตมีความโดดเด่น น่าจดจำ	3.81	1.00	มาก

3.2 รูปแบบของมาสคอตสามารถสื่อให้เข้าใจได้ง่าย ชัดเจนและมีความเด่นชัด	4.05	0.87	มาก
3.3 การเลือกใช้สีของมาสคอตสื่อถึงมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพและงานกีฬาสาธรเกมส์	4.06	0.88	มาก
รวม	**3.97**	**0.92**	**มาก**
4. สามารถนำไปใช้งานได้จริง			
4.1 สามารถนำไปใช้ต่อกับงานอื่นๆ ได้หลากหลาย	3.86	0.94	มาก
4.2 สามารถประยุกต์ใช้ในการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ได้หลายรูปแบบ	3.99	0.88	มาก
4.3 รูปแบบของมาสคอตสามารถสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับงานกีฬาสาธรเกมส์ได้	4.11	0.91	มาก
รวม	**3.99**	**0.91**	**มาก**
เฉลี่ยรวม	**3.94**	**0.72**	**มาก**

จากตารางที่ 2 ผลจากการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการออกแบบมาสคอตสำหรับงานกีฬาสาธรเกมส์ ครั้งที่ 15 พบว่า ผลรวมค่าเฉลี่ยทุกด้าน เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า อันดับหนึ่ง คือ ด้านสามารถนำไปใช้งานได้จริง มีความพึงพอใจระดับมาก ($\bar{x}$=3.99, S.D.= 0.91) รองลงมาอันดับสอง คือ ด้านความง่ายต่อการจดจำ มีความพึงพอใจระดับมาก ($\bar{x}$=3.97, S.D.=0.92) อันดับสาม คือ ด้านด้านความคิดสร้างสรรค์ มีความพึงพอใจระดับมาก ($\bar{x}$=3.91, S.D.=0.98) และอันดับสุดท้าย คือ ด้านด้านความสวยงาม มีความพึงพอใจระดับมาก (=3.89, S.D.=0.98) ตามลำดับ

อภิปรายผล

1. อภิปรายผลการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลมาสคอตงานกีฬาสาธรเกมส์ครั้งที่ผ่านมา จากการสัมภาษณ์ และศึกษารูปแบบมาสคอตงานกีฬาสาธรเกมส์ครั้งที่ผ่านมา พบว่า มาสคอตรูปแบบเดิมยังไม่มีการสื่อสารและมีการแทนสัญลักษณ์ถึงองค์กรที่ชัดเจน เช่น ตราสัญลักษณ์ประจำมหาวิทยาลัยหรือต้นไม้

ดอกไม้ประจำมหาวิทยาลัย สีประจำมหาวิทยาลัยหรือการตีความหมายจากคำนิยามประจำมหาวิทยาลัย ซึ่งสอดคล้องกับมณีวรรณ ชาตวนิช และสมภพ ชาตวนิช (2561) ที่กล่าวว่า จุดเด่นของมาสคอตจะต้องแสดงความเป็นตัวแทนของการจัดงานหรือตัวแทนสถานที่ที่ออกแบบโดยถ่ายทอดให้เห็นถึงความเป็นตัวแทนทางวัฒนธรรม เช่น มาสคอตที่แสดงถึงสัญลักษณ์แห่งความเข้มแข็งและมีพละกำลังจะถูกใช้ในด้านการกีฬา การเมืองหรือการทหารแต่ในมุมมองการท่องเที่ยวต้องสื่อให้เห็นถึงความน่ารัก อ่อนโยน เป็นมิตรและสร้างความน่าจดจำ นอกจากนี้ผู้วิจัยศึกษารูปแบบผลิตภัณฑ์เดิมโดยประยุกต์ใช้หลักการวิเคราะห์ SWOT Analysis เพื่อเป็นแนวทางในการต่อยอดมาสคอตสู่เชิงพาณิชย์เพื่อสร้างภาพลักษณ์และความน่าสนใจ ซึ่งสอดคล้องกับทรงวุฒิ เอกวุฒิวงศา (2558) ที่กล่าวว่า การวิเคราะห์ผลิตภัณฑ์เบื้องต้นจำเป็นต้องเปรียบเทียบคุณลักษณะที่ชัดเจน เพื่อใช้ในการพัฒนาและออกแบบผลิตภัณฑ์ในรูปแบบใหม่อย่างมีประสิทธิภาพ

2. อภิปรายผลการออกแบบมาสคอตสำหรับงานกีฬาสาธรเกมส์ ครั้งที่ 15 ผู้วิจัยจึงประยุกต์ใช้กรอบแนวคิดหลักการออกแบบมาสคอต วราภรณ์ มามี (2565) ในการออกแบบและพัฒนารูปแบบมาสคอต ซึ่งมีแนวทางการออกแบบ 4 ด้าน ได้แก่

1) ด้านความคิดสร้างสรรค์ มาสคอตสามารถสื่อความหมายของแนวคิดในการออกแบบ โดยการสื่อสารถึงแรงบันดาลใจในการออกแบบมาสคอตผ่านรูปลักษณ์ที่มีความแตกต่างและน่าจดจำ พร้อมกับการใช้กระบวนการคิดที่สร้างสรรค์ 2) ด้านความสวยงาม ควรคำนึงถึงการใช้รูปลักษณ์ รูปร่าง รูปทรง สีสันให้มีองค์ประกอบที่สวยงามสมส่วนเหมาะสมกับงานกีฬาสาธรเกมส์ ครั้งที่ 15 และมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ 3) ด้านง่ายต่อการจดจำ รูปแบบมาสคอตควรมีรูปลักษณ์ที่เข้าใจได้ง่ายสื่อสารชัดเจน สามารถจดจำได้ง่ายผ่านรูปร่างรูปทรงที่เป็นเอกลักษณ์แปลกตา หรือการใช้สีสันที่น่าสนใจและสื่อสารถึงกิจกรรมองค์กร 4) สามารถนำไปใช้งานได้จริง มาสคอตสามารถนำไปใช้ต่อยอดกับงานอื่นๆ ได้หลากหลาย เช่น การออกแบบผลิตภัณฑ์ ของที่ระลึกหรือใช้ในการประชาสัมพันธ์ เป็นต้น พร้อมกับสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับงานกีฬาสาธรเกมส์

3. อภิปรายผลการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อต้นแบบมาสคอต สำหรับงานกีฬาสาธรเกมส์ครั้งที่ 15 จากการประเมินผลของกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 300 คน พบว่า ค่าเฉลี่ยรวมในการประเมินความพึงพอใจ อยู่ในระดับมาก ซึ่งสามารถอธิบายในแต่ละด้านของผลการประเมินความพึงพอใจโดยเรียงตามลำดับ ได้แก่

3.1 ด้านสามารถนำไปใช้งานได้จริง มีความพึงพอใจระดับมาก ($\bar{x}$=3.99, S.D.= 0.91) ผู้วิจัยได้ออกแบบมาสคอตให้สามารถนำไปใช้ในงานกีฬาสาธรเกมส์ ครั้งที่ 15 ได้จริง และนำไปต่อยอดเพื่อออกแบบเป็นผลิตภัณฑ์ ของที่ระลึก เหรียญรางวัลและเสื้อกีฬา ซึ่งสอดคล้องกับ วราภรณ์ มามี (2565) ที่กล่าวว่า มาสคอตต้องสามารถนำไปใช้งานได้จริงและนำไปต่อยอดได้หลากหลาย เช่น เป็นผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ เป็นของที่ระลึก ของฝาก ของขวัญ และของตกแต่งบ้าน เป็นต้น

3.2 ด้านความง่ายต่อการจดจำ มีความพึงพอใจในระดับมาก ($\bar{x}$=3.97, S.D.=0.92) ผู้วิจัยได้ออกแบบมาสคอตให้มีความโดดเด่น มีเอกลักษณ์ คือ ทรงผมที่เป็นกลีบของดอกสาธรที่เป็นดอกไม้ประจำมหาวิทยาลัย พร้อมกับมีตราสัญลักษณ์ของมหาวิทยาลัย (RMUTK) ที่ตรงหน้าอกและท่าทางของมาสคอตที่มีลักษณะวิ่งเพื่อสื่อถึงงานกีฬา ซึ่งสอดคล้องกับ วราภรณ์ มามี (2565) ที่กล่าวว่า มาสคอตต้องง่ายต่อการจดจำ ระลึกถึง เช่น การออกแบบให้มีรูปร่างรูปทรงที่แปลกตา หรือการเลือกใช้คู่สีที่น่าสนใจ เป็นต้น

3.3 ด้านความคิดสร้างสรรค์ มีความพึงพอใจในระดับมาก ($\bar{x}$=3.91, S.D.=0.98) ผู้วิจัยได้ออกแบบมาสคอตโดยใส่แนวคิดให้มีความเกี่ยวข้องกับงานกีฬาสาธรเกมส์ โดยใช้หุ่นยนต์เพื่อสื่อถึงความเป็นเทคโนโลยี ซึ่งสัมพันธ์กับชื่อและภาพลักษณ์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ออกแบบกลีบของดอกสาธรที่เป็นดอกไม้ประจำมหาวิทยาลัยให้มีลักษณะเป็นทรงผม พร้อมกับออกแบบมาสคอตให้สวมนวมมวยที่สื่อถึงมวยไทยที่เป็นเอกลักษณ์กีฬาของคนไทย ซึ่งสอดคล้องกับ วราภรณ์ มามี (2565) ที่อธิบายถึงความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า มาสคอตต้องมีแนวความคิดและรูปลักษณ์ ที่แตกต่างกันก็เพราะความคิดสร้างสรรค์ที่ต่างกัน

3.4 ด้านความสวยงาม มีความพึงพอใจในระดับมาก ($\bar{x}$=3.89, S.D.=0.98) ผู้วิจัยได้ออกแบบให้ มาสคอตมีสัดส่วนขนาด SD ทำให้ตัวมาสคอตมีองค์ประกอบที่น่ารักเข้าถึงง่าย มีหน้าตาที่ยิ้มแย้มและใช้สีสันที่สดใส ซึ่งสอดคล้องกับ วราภรณ์ มามี (2565) ที่กล่าวว่า ความสวยงามจะต้องคำนึงถึงองค์ประกอบทางศิลปะ เช่น รูปร่าง รูปทรง วัสดุ พื้นผิวและสีสัน เป็นต้น

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยในครั้งนี้

1.1 การจัดเตรียมงานเพื่อการผลิตโมเดล 3 มิติ จะช่วยให้งานถูกต้องครบถ้วนและลดโอกาสที่จะเกิดปัญหาในการผลิต

1.2 ควรคำนึงถึงระยะเวลาในการเตรียมการผลิตชิ้นงานต่าง ๆ อย่างเหมาะสมเพื่อให้งานออกมามีคุณภาพและสมบูรณ์มากที่สุด

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 การทำสื่อภาพเคลื่อนไหวเพื่อใช้ในการนำเสนอบนสื่อออนไลน์จะช่วยส่งเสริมและประชาสัมพันธ์ได้มากขึ้น

2.2 ควรออกแบบรูปแบบมาสคอตให้มีหน้าตา ท่าทางการเล่นกีฬาที่หลากหลายจะช่วยให้มาสคอตดูน่าสนใจมากขึ้น

เอกสารอ้างอิง

กฤษบดินทร์ วงค์คำ. [ม.ป.ป.]. **“มาสคอต” คาแรกเตอร์ตัวการ์ตูนส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมท้องถิ่น.** ค้นเมื่อ 15 พฤศจิกายน 2566, จาก http://www.ias.chula.ac.th/article/

จารุวรรณ เพ็งศิริ. (2564). การพัฒนา Character Design บนพื้นฐานอัตลักษณ์ชุมชนสู่การสร้างแบรนด์. **วารสารข่วงผญามหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่, 15**(1), 10-24.

จิรภัทร ตันติทวีกุล. (2553). **รูปแบบการจัดการแข่งขันกีฬามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลแห่งประเทศไทย**. กรุงเทพฯ : คณะศิลปะศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร.

เทพฤทธิ์ ไชยจันทร์. (2564). การออกแบบมาสคอตผ่านทฤษฎีปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ กรณีศึกษาคณะศิลปกรรมและออกแบบอุตสาหกรรม มทร. อีสาน. **วารสารปาริชาต, 34**(1), 234-236.

ทรงวุฒิ เอกวุฒิวงศา. (2558). **การคิดเชิงอนาคตเพื่อการออกแบบ.** กรุงเทพฯ : มีนเซอร์วิสซัพพลาย.

ธานินทร์ ศิลป์จารุ. (2563). **การวิจัยและวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติด้วย SPSS และ AMOS.** พิมพ์ครั้งที่ 18. กรุงเทพฯ : เอส. อาร์. พริ้นติ้ง แมสโปรดักส์.

บงกช จันทร์สุขวงค์, และทวีศักดิ์ สว่างเมฆ. (2563). แนวทางการจัดการโรงเรียนกีฬาสู่ความเป็นเลิศ. **วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 22**(3), 337-350.

มณีวรรณ ชาตวนิช, และสมภพ ชาตวนิช. (2561) อิทธิพลของสัญศาสตร์ต่อภาพความจดจำในแหล่งท่องเที่ยวผ่านทุนทางปัญญา และวัฒนธรรม. **วารสารวิทยาลัยดุสิตธานี, 12**(2), 436-438.

มนัสสินี ล่ำสันเทียะ. (2557). **Workshop illustrator CS6 Graphic Design.** พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : รีไวว่า.

วราภรณ์ มามี. (2565). **การออกแบบสัญลักษณ์นำโชค (มาสคอต) สำหรับส่งเสริมธุรกิจและการท่องเที่ยวของประเทศไทย.** พิษณุโลก : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยนเรศวร.

สุชาดา แสงดวงดี. (2563). กลยุทธ์การสื่อสารแบบมีส่วนร่วมเพื่อสื่อความหมายอัตลักษณ์และสโลแกนชุมชนเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนตามแนวโอทอปนวัตวิถี : กรณีศึกษาบ้านคลองโยง ตำบลศาลายา อำเภอพุทธมณฑล จังหวัดนครปฐม. **วารสารนิเทศศาสตรปริทัศน์, 24**(2), 214-228.

สุรินทร์ ยิ่งนึก. (2555). **เอกลักษณ์...อัตลักษณ์...** ค้นเมื่อ 15 พฤศจิกายน 2566, จาก https://www.gotoknow.org/posts/450615

เอกลักษณ์ โภคทรัพย์ ไพบูลย์, และอารยะ ศรีกัลยาณบุตร. (2563). แนวทางการออกแบบตัวละคร และมาสคอต ท้องถิ่นที่แสดงออกถึงความคาวาอี. **วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ, 22**(1), 153-165.

Erdiana, S.P. and Yurisma, D.Y. (2022). Mascot character as supporting tool for city branding based on city culture: study case ponorogo city. **Jurnal Ilmu Komputer dan Desain Komunikasi Visual, 7**(2), 112-122.

Fathoni, A.F.C.A. (2023). Design thinking for sustainable mascot character design. In T. N. Mursitama, Noerlina, E. Sitepu, & F. T. Basaria, (Eds.). **E3S Web of Conferences Vol. 388.** (pp. 01025). France : EDP Sciences.

Yamane, T. (1973). **Statistics: An introductory analysis.** 3rd ed. New York : Harper & Row.s

การออกแบบแฟชั่นเชิงศิลป์: การสร้างลวดลายดอกไม้ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากลวดลายเครื่องแต่งกายราชวงศ์เวียดนามในสมัยราชวงศ์เหงียน

Artistic Fashion Design: Flowers Pattern Creation Inspired by Vietnam Royal Garment in the Nguyen Dynasty

ตวน ฟาน อันห์[1]
Tuan Phan Anh

[1] นักศึกษาดุษฎีบัณฑิต สาขาศิลปะการออกแบบ (หลักสูตรนานาชาติ) คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
[1] Doctor of Philosophy in Design Arts (International program), Faculty of Decorative arts, Silpakorn university.

Received: 25/08/2024 Revised: 14/12/2024 Accepted: 16/12/2024

บทคัดย่อ

"ประเทศเวียดนาม" มีชื่อเสียงในด้านมรดกทางวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์มากมาย เช่น วัฒนธรรม วรรณกรรม สถาปัตยกรรม และศิลปะ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสมัยราชวงศ์เหงียน (พ.ศ. 2345-2488) ซึ่งถือเป็นยุคที่รุ่งเรืองที่สุดในประวัติศาสตร์ของเวียดนาม ในยุคราชวงศ์เหงียน ชุดแต่งกายของจักรพรรดิถือเป็นชุดที่มีความพิเศษอย่างยิ่ง แสดงถึงความแข็งแกร่งและอำนาจของกษัตริย์ ชุดแต่งกายเฉพาะนี้มีความสำคัญในการเชิดชูคุณค่าทางสุนทรียภาพและอำนาจสูงสุด งานวิจัยนี้มุ่งเน้นไปที่การแนะนำลวดลายตกแต่งบนชุดแต่งกายของจักรพรรดิในสมัยราชวงศ์เหงียนผ่านการสร้างสรรค์ชุดแฟชั่นศิลปะสมัยใหม่ งานวิจัยมีวัตถุประสงค์หลักสามประการ: 1) ศึกษาประเด็นสำคัญที่เกี่ยวข้องกับลวดลายบนชุดแต่งกายของจักรพรรดิราชวงศ์เหงียน 2) วิเคราะห์แนวคิดการออกแบบสร้างสรรค์และวิธีการวิจัยเกี่ยวกับลวดลายบนชุดแต่งกายของจักรพรรดิราชวงศ์เหงียน 3) นำแนวคิดสร้างสรรค์ที่ได้จากการศึกษามาประยุกต์ใช้ในการออกแบบแฟชั่นศิลปะโดยยึดแนวทางจากชุดแต่งกายของจักรพรรดิราชวงศ์เหงียน งานวิจัยนี้มีเป้าหมายเพื่อแนะนำการออกแบบชุดศิลปะที่ใหม่โดยรักษาแก่นแท้ของลวดลายราชวงศ์เหงียนและผสมผสานเข้ากับความทันสมัย นอกจากนี้ ผู้เขียนยังต้องการแนะนำให้คนรุ่นใหม่และชาวต่างชาติได้เข้าใจถึงวัฒนธรรมและศิลปะของราชวงศ์เหงียนในเวียดนามมาก

คำสำคัญ: ราชวงศ์เหงียน, ลวดลายดอกไม้, ชุดแต่งกายของจักรพรรดิ, ชุดแต่งกายแบบดั้งเดิมของเวียดนาม, การออกแบบแฟชั่น

Abstract

Vietnam is a famous with many historical and cultural heritages such as culture, literature, architecture, and art. In particular, the Nguyen Dynasty (1802-1945), is considered the most prosperous period in Vietnam's history. During the Nguyen Dynasty era, the emperors' attire was a very special type of attire, showing the strength and power of

the king. One of them is customary attire, which honors aesthetic value and supreme power. Through this research, the author wants to introduce the decorative patterns on the Nguyen Dynasty's customary attire through the creation of modern artistic fashion costumes. The research has three primary objectives: 1) To study the key issues related to patterns on customary attire of Nguyen Dynasty emperors; 2) Analyze creative design concepts and research methods on patterns on customary attire of Nguyen Dynasty emperors; 3) Implement and apply creative models based on the Nguyen Dynasty emperor's customary attire into artistic fashion outfits. This research aims to introduce new artistic costume designs by preserving the essence of traditional Nguyen Dynasty patterns and combining them with modernity. Furthermore, the author wants to introduce to young people and foreigners a better understanding of the culture and art of the Nguyen Dynasty of Vietnam. From the above research works, the author offers suggestions on using organizations to develop individual capabilities and proposes further research for those interested. People can apply these patterns in design, including clothing, accessories, and complete decorative jewelry, to reflect the identity of the Nguyen Dynasty in a new direction; Commerce can be an idea for entrepreneurs to design a variety of products to apply to Vietnamese products and export them abroad in a modern style, reflecting Vietnamese art and fashion.

Keywords: Nguyen Dynasty , Flower Patterns , Royal Garments , Vietnam Traditional Costumes , Fashion Design

Introduction

The symbolic patterns on the costumes of the Nguyen dynasty kings not only expressed authority but also expressed aspiration and honored cultural beauty. Each floral symbol has different meanings. For example, the peony represents nobility, luxury, happiness, and the Chrysanthemum carries the meaning of aspiration, fulfillment and longevity. Moreover, the chrysanthemum also is a symbol of the sun that represents power. All are meticulously done by hand and are full of artistry and high value. These motifs are a blend of tradition and modern creativity.

Through this research, the author shows that pattern images on Nguyen dynasty costumes are an extremely valuable traditional cultural resource, playing an important role in affirming national identity. Furthermore, the application of principles of meaning, form, color, and structure to enhance the aesthetics of traditional patterns from the Nguyen dynasty is applied in the design development process. Furthermore, these principles will be used to create modern art models and fashionable outfits appropriate to the current times through experimentation and imitation of various styles. This effort aims to exploit traditional Nguyen dynasty motifs to be effectively conveyed into modern artistic fashion costumes.

The author wants to introduce the uniqueness of traditional patterns on the costumes of the Nguyen Dynasty kings, specifically the king's court clothes. But today's reality is that young people have very little understanding of these cultural values. That is why the author has been motivated to try to create his own designs and apply

traditional cultural ideas to modern artistic fashion. Furthermore, the author's combination of modern art and fashion will become closely linked with the cultural value of the motifs on the costumes of the Nguyen dynasty emperors. Through this effort, the author demonstrates his deep respect for Vietnam's traditional cultural heritage.

Objectives of the research

1) To study the key issues related to the patterns on the customary attire of Nguyen dynasty emperors.

2) To analyze the creative design concepts and research methods in the patterns on the customary attire of Nguyen dynasty emperors.

3) To implement and apply creative pattern based on the patterns on the customary attire of Nguyen dynasty emperors into artistic fashion costumes.

Scope of the Research

This article focuses on the study of the court attire of the Nguyen dynasty emperors, particularly the regular court attire of the emperors from 1802 to 1945.

The patterns were created and experimentally applied to design, with particular emphasis on shape, color, and composition.

Research framework

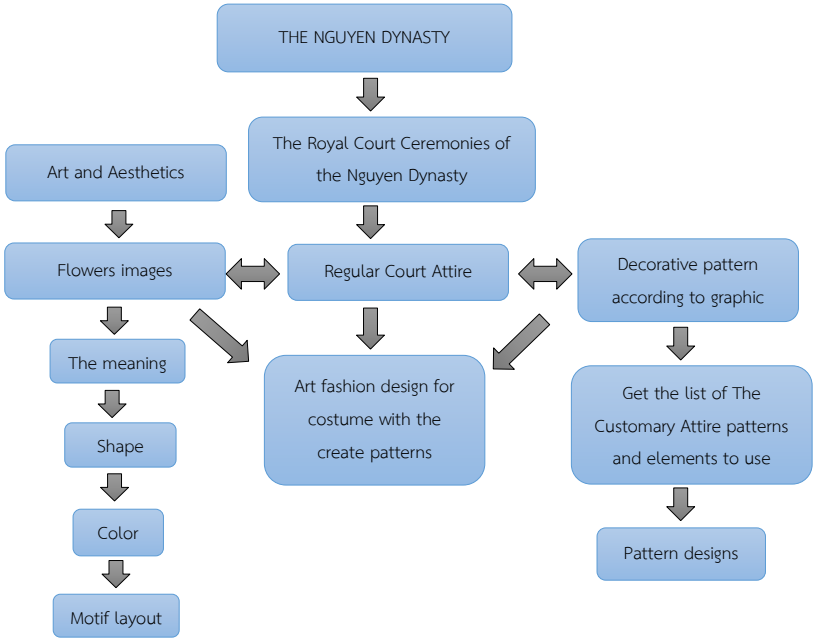


Figure 1: Research framework of the royal attire of the Nguyen dynasty emperors.

Research methodology

In this article, the author uses the research methodology by conducting an analysis of the shape, color, and meaning of the patterns that adorn the daily costumes of the Nguyen Dynasty emperors. From these analyses, the author creates new patterns in various shapes, sizes, colors and layouts from these studies to rejuvenate and modernize these traditional designs. This research method not only analyzes traditional characteristics but also creates new visual elements that can be applied to artistic fashion costumes, thereby enriching the design language of the era.

1. History of the Nguyen dynasty

The Nguyen dynasty (1802-1945), the last dynasty in Vietnamese history, is considered the most developed period. The Nguyen dynasty began when Gia Long king ascended the throne in 1802 and ended completely when Bao Dai king abdicated in 1945, the length of the Nguyen dynasty totaling 143 years. During the Nguyen dynasty, many important historical events took place, including the expansion of territory to the South, economic and cultural development and the invasion and domination of the French colonialists. In 1945, under pressure from the revolutionary movement, Bao Dai king abdicated, ending more than 140 years of existence of the Nguyen dynasty.

Besides, the Nguyen Dynasty was also strongly influenced by Chinese culture and ideology (Tran, 2013). In royal art, Confucianism was used as inspiration to create divine images, associated with the emperor and objects. The uniqueness of Nguyen Dynasty art is most clearly shown through the patterns on the emperor's costumes. The motifs were created not only for aesthetic purposes but also to reflect the thinking of people in that era. Studying these motifs helps us understand more about the spiritual and aesthetic value through elements such as layout, lines, and decorative motifs such as flowers, leaves, and colors. This also shows the talent of traditional Vietnamese craftsmen

2. The regualar court attire of the Nguyen dynasty emperors

Royal costume is an equally important factor in creating the formality of the monarchy state. Therefore, the Nguyen dynasty

set out very strict regulations on designs, colors, and decorative motifs for costumes used in rituals. The body of the robe has the largest surface area and is divided into two spatial regions (sky and land-water). The sky portion of the robe includes the collar and the upper two-thirds of the body, measured from the shoulders to the hem. The land-water portion is always situated at the hem of the robe.

Therefore, considering the overall decoration density across the court attire, there is a consistent pattern of arranging the central motifs, which are always located at the chest and back of the court attire. These motifs are interconnected to form a large area and create a visually appealing and emotionally evocative effect. However, due to the regulations governing the style of decoration on the regular court attire, the area with the highest density is found on the collar, sleeve cuffs, and hem of the regular court attire. The robe is of a bright yellow color, with the inside lining in the same hue (Tran, 2024). The robe is adorned with pearl buttons, and the two cuffs are linked by an embroidered sash.



Figure 2: Regular Court Attire of the Nguyen dynasty emperors



Figure 3: The pattern detail of Regular Court Attire of the Nguyen dynasty emperors Soure: Trang (2021)

The belt is made of thin, red silk thread, featuring water waves, flower branches, and at the bottom, it connects to a pattern of gossamer flowers and intertwining vines. The inside is lined with the finest red silk, intensifying the green color to make it more vibrant. The sleeve of peony flowers (replaced with butterfly patterns on the back) is meaning of nobility and happiness, roses (replaced with peach blossoms), chrysanthemums is meaning of aspiration, fulfillment, and longevity, on each side of the sleeve.

The front of the robe features, four floral patterns, two peony patterns, two rose patterns, two chrysanthemum patterns, two bat motifs, and cloud patterns. The back features, five floral patterns, two butterfly motifs, peony, and cloud patterns.



Figure 4: The pattern detail of Regular Court Attire of the Nguyen dynasty emperors. Soure: Trang (2021)

Most of the Nguyen dynasty costumes primarily utilized five colors, with the king's attire always being the main bright yellow color. Decorative patterns featured shades of yellow and color variations derived from yellow (pale yellow, orange); green and its variations (azure, sky blue, ...); red and its variations (crimson, pink, ...); in addition to some white, black, and purple colors.

4. Design Development

In this paper, the author focuses on research by conducting in-depth experiments on the shapes, colors, and meanings of patterns that adorn the regular court attire of the Nguyen dynasty emperors. From these investigations, the author creates new patterns with various shapes, sizes, colors, and compositions from these investivations to rejuvenate and modernize these traditional designs. The objective of this study is not only to analyze traditional characteristics but also to explore new visual elements that can be applied to artistic fashion garments, thereby enriching the design language in the art fashion. From the patterns on the regular court attire of the Nguyen dynasty emperors, the author distills and analyzes these motifs in terms of their shapes, colors, and symbolic meanings.

Table of pattern types and their meaning

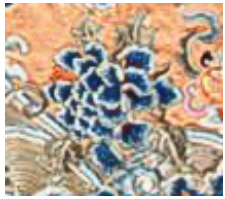
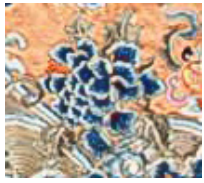
The original pattern image	The meaning	The shape	The color
	The peony flower is meaning of nobility and happiness	Peony flowers have a reclining shape, with many layers of petals and leaves	blue, purple, red color
	The Chrysanthe-mums flower meaning of aspiration, fulfillment, and longevity, it is also a symbol of the sun	The shape of the chrysanthemum is inclined, with elongated petals forming multiple layers of blooming petals, surrounded by leafs	Blue, purple, red color
	The word is meaning affluence, prosperity, good fortune, and longevity	The word is rectangular in shape, with bold, clear strokes	Yellow color
 The peony flower			Red, purple, green color
 The Chrysanthemums flower			Blue, purple, red color

Table of pattern types and transforming

The original pattern image	Sketch drawing	Motif	The color
 The word			Yellow color

An experiment for combining images of flowers, leaves, and word. The outcome of the experimental design. In this picture, a design experiment (connecting relationships) between lines, shapes, colors, composition of flowers, leaves, letters and animals.

4.2 The fabric pattern design is based on the motifs found on the garments of Nguyen dynasty emperors.

Base on the analyzed patterns, which include flowers such as peonies and chrysanthemums, and the word, these elements have been redesigned into more modern motifs. These designs incorporate a concept of free arrangement, with varying scales and multiple color options, to enhance their applicability. As a result, many fabric patterns have been created that retain the traditional essence of the Nguyen dynasty royal court while being modern and suitable for contemporary fashion applications.



Figure 5. The fabric pattern design is based on the motifs found on the garments of Nguyen dynasty emperors
Source: Tuan (2023)

4.3 Design development for art fashion

Look 1

The design for men's attire features a sophisticated style, including a vest and trousers. The fabric patterns are applied using digital printing techniques on high-quality silk, which incorporates both embossed and jacquard patterns. The color scheme selected is blue, aimed at conveying masculinity and strength. Additionally, gold leaf embossing is applied to the fabric surface to create a luxurious, shimmering effect that catches the light, enhancing the garment's elegance and opulence.



Figure 6. Fashion illustration for look 1
Soure: Tuan (2023)

Look 2

This design embodies a rebellious, unconventional, and modern approach for men's fashion. The patterns have been crafted using 3D sculpting techniques to create a raised effect on the body, with a free-form arrangement and varying proportions. The garment is crafted through hand-crocheting, embossing, and laser-cutting techniques to achieve a striking effect, generating a strong visual impact for the viewer.

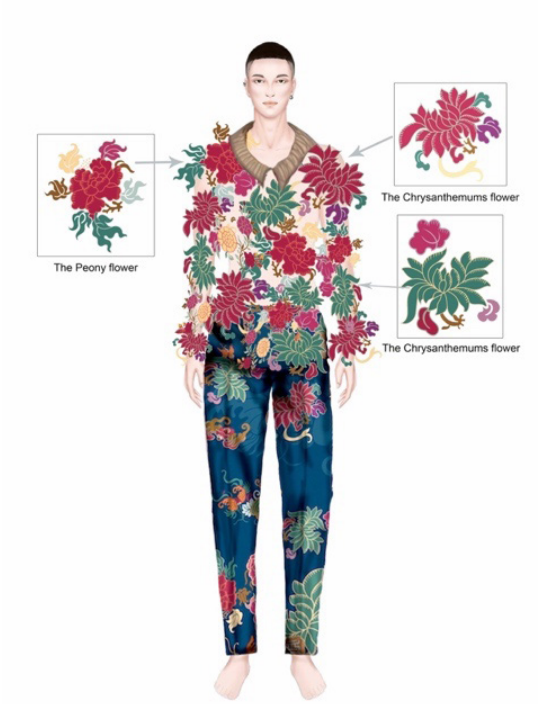


Figure 7. Fashion illustration for look 2.
Soure: Tuan, 2023

Look 3

The design for women features a short, form-fitting dress that embodies a rebellious, mysterious, and seductive style. This design incorporates fabric pleating techniques to differentiate it from the men's attire. The fabric is pleated and layered to create a 3D effect, with patterns laser-cut and embellished using 3D appliqué techniques to create a dynamic, moving effect as the wearer moves. The primary color palette includes black, dark blue, and midnight purple, chosen to enhance the garment's mysterious and luxurious aura while

highlighting the meticulously embellished patterns. The patterns are arranged in a free-form style, breaking the traditional garment structure with varying sizes and overlapping layers to create an unconventional and striking visual impact.

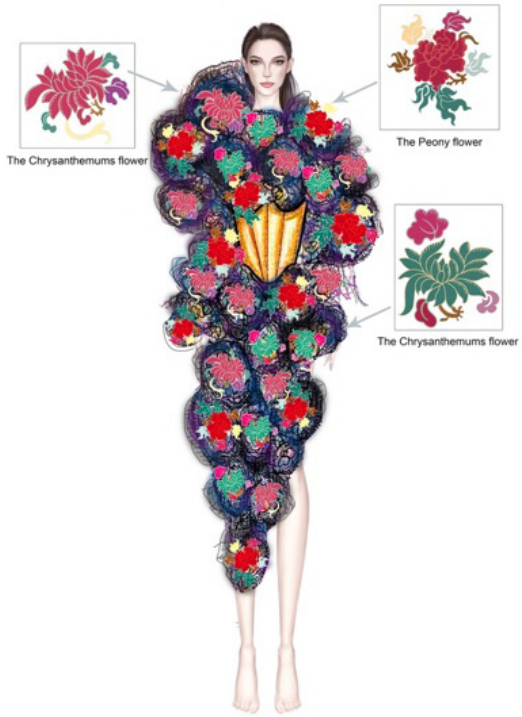


Figure 8. Fashion illustration for look 3
Soure: Tuan (2023)

Final design

From the designs on the drawings, the author begins to make the products. Apply technical techniques such as fabric pattern

digital printing, hand embroidery, and crochet to create patterns. Besides, combining many different fabric materials such as brocade, silk, chiffon, wool fabric to create many unique effects for the product. The author tries to make images of flowers such as chrysanthemums and peonies stand out the most, being the main images to decorate the outfit. The main style of the costume is luxury, power, and modernity and carries the traditional cultural message of the Nguyen dynasty.



Figure 9. Look 1, 2, 3 in final design
Source: Tuan (2023)



Figure 10: Design products participating in the exhibition at Bangkok design week 2023

Source: Tuan (2023)

Conclution

In this paper, the author observe that the decorative motifs on the regular court attire of the Nguyen dynasty emperors represent one of the most distinguished cultural heritages of Vietnamese art. The decorative motifs on the regular court attire of the Nguyen dynasty emperors possess distinctive characteristics compared to those of other dynasties in Vietnamese history, particularly in terms of decorative style, symbolic motifs, and the techniques used, such as hand embroidery and the application of gold and silver on brocade and silk fabrics. The motifs, such as the floral patterns and the words signifying good fortune, longevity, and the desire for eternal life, all reflect their value and aesthetic appeal through shape, line, color, and composition.

Base on these valuable elements, the author has analyzed, adapted, and creatively designed unique, innovative, and modern patterns, applying them to fabric printing and designing contemporary artistic fashion for today's youth. These design products can be to enhance and preserve traditional cultural heritage, while also serving as an educational tool to help younger generations better understand, engage with, and recognize their cultural identity.

From the above research works, it shows that all traditional patterns of the Nguyen dynasty can be applied to design creative and modern products. And recognize the meaning of each pattern and image on the royal robes of Nguyen dynasty kings, and see the value that needs to be preserved.

Suggestion

Based on the research, the author offers suggestions on using organizations to develop individual capabilities and proposes further research for those interested.

1. Recommendations for those who want to popularize and continue the patterns of the Nguyen dynasty through various designs to increase interest and attract new generations to explore and access Nguyen dynasty culture from a different perspective, which may be useful for many organizations and activities promoting traditional culture, such as:

1.1. People can apply these patterns in design, including clothing, accessories, and complete decorative jewelry, to reflect the identity of the Nguyen Dynasty in a new direction.

1.2 Commerce can be an idea for entrepreneurs to design a variety of products to apply to Vietnamese products and export them abroad in a modern style, reflecting Vietnamese art and fashion.

2. From this research, proposals for further studies can be made.

2.1 Those interested can use this source to study future shapes, color, motif and lines. A pair of motif combinations for Nguyen Dynasty patterns can be designed and decorated in many new sizes, new designs, new motifs with more modern applications.

2.2 The color coordination of the components of the Nguyen Dynasty patterns, along with color theory and color psychology, should be applied in various designs suitable for the needs of all genders and ages.

References

Binh, T. (2015). **Bao ve va phat huy gia tri kho tang di san van hoa Viet Nam.** Hanoi: Nha xuat ban van hoa dan toc publishing.

Cadiere, L. (1919). **L'art à Hue – Nghe thuat Hue.** Hue: Nha xuat ban the gioi publishing.

Chung, P. L., Le, H. N. T. H., & Huy, D. T. N. (2022). Hue Museum with analysis of historical values of Bronze Relics. **Indiana Journal of Arts & Literature, 3**(11), 6-9.

Duc, T. (2013). **Ngan Nam Ao Mu.** Hanoi: Cong ty van hoa va truyen thong nha nam publishing.

Le Chung, P., & Le, N. T. H. (2022). Typical Values of the Nguyen Dynasty's Decorative Art on Bronze Objects in Hue. **Journal La Sociale, 3**(6), 225-233.

Le Chung, P., Le, N. T. H., & Huy, D. T. N. (2022). The Nguyen Dynasty with the aesthetic value of bronze relics in Hue. **Journal of Public Representative and Society Provision, 2**(2), 54-61.

Son, T. (2024). **Hue–Trieu Nguyen. Mot Cai Nhin**. Hanoi: Nha Xuat Ban the Gioi Publishing.

Thong, N. (2023). **My thuat Hue–Nhin tu goc do y nghia va bieu tuong trang tri**. Hanoi: Nha Xuat Ban the Gioi Publishing.

Tran, N. T. (2023). The relationship between decorative sculpture and architecture: The artistic legacy of the Nguyen Dynasty of the Imperial City of Hue, Vietnam. **Journal of the International Society for the Study of Vernacular Settlements, 10**(5), 1-14.

Trang, V. (2021). **Trang Tri Tren Ao Le Phuc Cung Dinh.** Hanoi: Nha Xuat Ban the Gioi Publishing.

การออกแบบอุปกรณ์กำหนดขนาดสัดส่วนของเก้าอี้ที่เหมาะสมกับผู้ใช้งานสำหรับนักออกแบบและผู้ผลิตเฟอร์นิเจอร์
Design of Sizing Equipment the Proportions of the Chair are Appropriate for the User for Furniture Designers and Manufacturers

พีรพงษ์ พันธะศรี[1]

Peerapong Puntasri

[1] **อาจารย์, สาขาศิลปะประยุกต์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา**

Lecture, Fine and Applied Arts (Design), Faculty of Fine Arts, Songkhla Rajabhat University

(E-mail: Peepong07@hotmail.com)

Received: 25/08/2024 Revised: 06/12/2024 Accepted: 09/12/2024

บทคัดย่อ

การวิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. ออกแบบและผลิตอุปกรณ์กำหนดขนาดสัดส่วนของเก้าอี้ที่เหมาะสมกับผู้ใช้งานสำหรับนักออกแบบ ผู้ผลิตเฟอร์นิเจอร์และอาจารย์ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ 2. ประเมินความพึงพอใจของนักออกแบบ ผู้ผลิตเฟอร์นิเจอร์และอาจารย์ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบที่มีต่ออุปกรณ์กำหนดขนาดสัดส่วนของเก้าอี้ที่เหมาะสมกับผู้ใช้งาน กลุ่มตัวอย่างคือ นักออกแบบและผู้ผลิตเฟอร์นิเจอร์ จำนวน 10 คน อาจารย์ที่สอนในสาขาการออกแบบผลิตภัณฑ์ จำนวน 3 คน จากการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบประเมินผลงานการออกแบบ แบบสัมภาษณ์ และแบบประเมินความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ ได้แก่ ร้อยละ และค่าเฉลี่ย ผลการวิจัยพบว่า 1. การออกแบบและผลิตอุปกรณ์กำหนดขนาด สัดส่วนของเก้าอี้ที่เหมาะสมกับผู้ใช้งานสำหรับนักออกแบบ ผู้ผลิตเฟอร์นิเจอร์และอาจารย์ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ ด้านรูปแบบผลิตภัณฑ์ มีรูปแบบที่เหมาะสม คิดเป็นร้อยละ 88.11 ด้านการนำไปใช้ ผลิตภัณฑ์สามารถวัดขนาดของผู้ใช้งานได้และเหมาะสมในการนำไปใช้งาน คิดเป็นร้อยละ 91.11 ด้านต้นแบบผลิตภัณฑ์สามารถช่วยให้การเรียนในรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับรายวิชาการออกแบบเฟอร์นิเจอร์และงานออกแบบเก้าอี้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลมากขึ้น คิดเป็นร้อยละ 93.22 ข้อเสนอแนะในการพัฒนาต้นแบบผลิตภัณฑ์คือ ด้านน้ำหนักเพื่อความสะดวกในการนำไปใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์และการเพิ่มระดับการปรับเอนของเก้าอี้ 2. ความพึงพอใจของนักออกแบบ ผู้ผลิตเฟอร์นิเจอร์และอาจารย์ที่มีต่ออุปกรณ์กำหนดขนาดสัดส่วนของเก้าอี้ที่เหมาะสมกับผู้ใช้งาน พบว่า ความพึงพอใจต่อผลิตภัณฑ์ในภาพรวมของกลุ่มตัวอย่าง คิดเป็นร้อยละ 95.44

คำสำคัญ: การออกแบบอุปกรณ์กำหนดขนาดสัดส่วน, เก้าอี้ที่เหมาะสมกับผู้ใช้งาน, นักออกแบบ, ผู้ผลิตเฟอร์นิเจอร์

Abstract

The objective of the research is 1) design and manufacture a device used to determine suitable user chair sizes and proportions for designers, furniture manufacturers and professors of design,; and 2) Evaluate satisfaction among designers, furniture manufacturers and professors of design towards the device used to determine suitable user chair sizes and proportions. The sample consisted is ten furniture designers and manufacturers, three professors teaching in the field of product design, who were selected by purposive sampling. The instrument used in this study was a design result evaluation form, an interview form, and a satisfaction assessment form. The statistics used in this study were percentage and mean. Research results found that 1. designing and manufacturing a device used to determine suitable user chair sizes and proportions for designers, furniture manufacturers and professors of design the device used to determine suitable user chair sizes and proportions was found to be suitable for furniture designers and manufacturers (88.11%). The device used to determine suitable user chair sizes and proportions for furniture designers and manufacturers was able to measure user size and was suitable for use (91.11%). The prototype product was able to enhance efficiency of education in subjects involving furniture design and chair design work (93.22%). Recommendations in prototype product development were as follows: 1. Recommendations were made in the area of weight to facilitate use in product design to include chair inclination adjustments; 2. In the area of satisfaction among designers, furniture manufacturers and professors of design towards the device used to determine suitable

user chair sizes and proportions, overall satisfaction towards the product among subjects all groups was found to be at 95.44%.

Keywords: Design of Equipment to Determine the Proportions, Chairs that are Suitable for Users, Designers, Furniture Manufacturer.

บทนำ

วิถีชีวิตของคนในปัจจุบันแวดล้อมไปด้วยความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี อันก่อให้เกิดผลิตภัณฑ์ต่างๆ ที่อำนวยความสะดวกแก่มนุษย์มากขึ้น การออกแบบจึงมีบทบาทสำคัญเนื่องจากต้องคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอยที่ตรงตามความต้องการ วัสดุที่นำมาใช้ ความเหมาะสมในการใช้งาน รวมไปถึงรูปแบบที่ทันสมัย สวยงาม มีความทนทานและคุณสมบัติต่างๆ ที่ผู้ผลิตจะนำมาเป็นกลยุทธ์ในการแข่งขัน เฟอร์นิเจอร์เป็นอีกหนึ่งผลิตภัณฑ์ที่ใช้ในที่พักอาศัย สถานที่ทำงานหรืออาคารสำนักงาน สามารถเคลื่อนย้ายได้และออกแบบมาเพื่อรองรับกิจกรรมต่างๆ ของมนุษย์ภายในพื้นที่ใช้สอย เช่น ที่นั่ง ที่นอน ที่เก็บของหรือที่ทำงาน ซึ่งรวมถึงสิ่งของต่างๆ เช่น เก้าอี้ โซฟา โต๊ะ เตียง ตู้ โต๊ะ ชั้นวาง และอื่นๆ เพื่อใช้ตกแต่งและอำนวยความสะดวกในชีวิตประจำวันหรือเพื่อความสวยงาม ซึ่งเฟอร์นิเจอร์มีหลากหลายประเภทขึ้นอยู่กับว่าจะเลือกใช้เฟอร์นิเจอร์ประเภทไหนในการที่จะทำให้บ้านหรือที่ทำงานออกมาเป็นไปในแบบที่ตัวเองชื่นชอบมากที่สุด โดยเฟอร์นิเจอร์แต่ละประเภทจะมีคุณประโยชน์รวมถึงความสำคัญในการใช้งานที่แตกต่างกันออกไป โดยทั่วไปแล้วเฟอร์นิเจอร์มีรูปแบบของการออกแบบ และขนาดต่างๆ เพื่อให้เหมาะกับวัตถุประสงค์และความสวยงามที่แตกต่างและตอบสนองความต้องการเฉพาะและความต้องการของห้อง เช่น เฟอร์นิเจอร์ในห้องนั่งเล่นประกอบด้วยโซฟา โต๊ะกาแฟ และศูนย์รวมความบันเทิง ในขณะที่เฟอร์นิเจอร์ในห้องนอนมักประกอบด้วยเตียง ตู้เสื้อผ้า และโต๊ะเครื่องแป้ง เฟอร์นิเจอร์สำนักงานอาจรวมถึงโต๊ะ เก้าอี้ ตู้เก็บเอกสาร ชั้นวางหนังสือ

หลักการยศาสตร์ หรือ Ergonomics เป็นคำที่มาจากรากศัพท์ในภาษากรีก 2 คำคือคำว่า Ergos ซึ่งแปลว่างาน กับ Nomos แปลว่ากฎธรรมชาติ เมื่อนำมารวมกันเป็น Ergonomics จะมีความหมายว่า การศึกษากฎเกณฑ์ในการทำงาน สุทธิ์ ศรีบูรพา (2544) เป็นหลักการที่มีการศึกษาและนำไปใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีความสัมพันธ์กับมนุษย์ เช่น เครื่องมือ อุปกรณ์ หรือระบบงานต่างๆ เพื่อให้มนุษย์สามารถใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพและส่งผลเสียกับสุขภาพร่างกายและจิตใจให้น้อยที่สุด หากใช้งานผลิตภัณฑ์หรือเฟอร์นิเจอร์ที่ไม่ได้ผ่านการออกแบบโดยคำนึงถึงหลักการยศาสตร์ เช่น โต๊ะทำงานที่ขนาดไม่เหมาะกับผู้ใช้งาน ไม่ว่าจะเป็นสูงเกินไป เตี้ยเกินไป หรือเก้าอี้ที่ไม่สมดุลกับร่างกายของผู้ใช้งาน ก็อาจจะส่งผลเสียต่อสุขภาพร่างกายและจิตใจ และเก้าอี้ถือเป็นอีกหนึ่งประเภทของผลิตภัณฑ์เฟอร์นิเจอร์ที่มีความสำคัญ และเกี่ยวข้องกับคนทุกเพศ ทุกวัย และทุกอาชีพ ในการออกแบบเก้าอี้ประเภทต่างๆ นั้น สัดส่วนเป็นปัจจัยสำคัญที่จะทำให้นั่งสบาย โดยอาศัยหลักการออกแบบให้มีความสัมพันธ์กับสัดส่วนโครงสร้างร่างกายมนุษย์และตรงตามหลักการการยศาสตร์ เพื่อให้ได้ผลตรงตามหลักการผู้ออกแบบและผู้ผลิตต้องคำนึงถึงสัดส่วนด้านระดับความสูงของที่นั่ง ความกว้างของที่นั่ง ความลาดเอียงของพนักพิง ความสูงของพนักพิง ระดับความเอียงของที่นั่ง และความสูงของที่พักแขน เป็นต้น ในปัจจุบันมีความต้องการเก้าอี้ในรูปแบบเฉพาะ เช่น เก้าอี้ทำงาน เก้าอี้รับแขก เก้าอี้พักผ่อน เก้าอี้อาบน้ำ นอกจากนี้ยังมีความต้องการเก้าอี้ที่ตอบสนองการใช้งานในแต่ละช่วงอายุ หรือตามสมรรถภาพของผู้ใช้ เช่น เด็กเล็ก 3-7 ปี (90cm+) ขนาดหัวใหญ่ สายตายังไม่พัฒนาเต็มที่ และยังมีการเจริญเติบโต โต๊ะและเก้าอี้ที่เหมาะกับกลุ่มนี้จึงควรเป็นแบบที่ปรับส่วนสูงได้ (Height) โต๊ะควรปรับเอียงได้ (Tilt) เพื่อป้องกันอาการเมื่อยจากน้ำหนักหัวจากการก้มมากเกินไป ซึ่งการนั่งโน้มหลังคดมากเกินไปทำให้เกิดปัญหาหลังค่อมหรือปวดหลังในอนาคตได้ สำหรับผู้สูงอายุเก้าอี้ก็ควรออกแบบให้สอดคล้องกับพฤติกรรมและสรีระของผู้ใช้ เนื่องจากผู้สูงอายุจะไม่ค่อยได้ออกไปข้างนอกมากนักจึงใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับการนั่งพักผ่อนอยู่ในบ้าน เก้าอี้ที่เหมาะสำหรับผู้สูงอายุจึงต้องความแข็งแรง ทนทาน รับน้ำหนักได้ดี

ไม่ล้มง่าย เพราะความปลอดภัยของผู้สูงอายุคือสิ่งสำคัญที่สุด หากผู้สูงอายุนั่งเก้าอี้แล้วล้มลงอาจเกิดอันตรายถึงแก่ชีวิตได้ และสามารถรองรับสรีระร่างกายตามอิริยาบถต่างๆ ไม่ว่าจะนั่งหรือนอน ลดความเสี่ยงที่จะส่งผลกระทบต่อร่างกาย ช่วยคลายความเมื่อยล้า เนื่องจากผู้สูงอายุส่วนใหญ่มักจะงีบนอนหลับพักผ่อนบ่อยครั้ง การที่เก้าอี้ควรสามารถปรับเอนนอนได้ จะช่วยให้ผู้สูงอายุสบายตัว นอนหลับสบายมากขึ้น นอกจากนี้ต้องมีที่วางแขนและที่พักเท้าเพราะจะช่วยให้ผู้สูงอายุไม่ต้องนั่งห้อยขา ซึ่งอาจจะเป็นสาเหตุให้เท้าบวมได้ ส่วนเก้าอี้สำหรับวัยทำงานนั้น โดยส่วนใหญ่จะออกแบบให้สามารถเคลื่อนย้ายได้ง่าย เพราะพฤติกรรมของการทำงานมีการเคลื่อนไหว นอกจากนี้ควรสามารถที่จะปรับระดับความสูงต่ำได้เพื่อการใช้งานที่เอนกประสงค์ เป็นต้น ซึ่งในความต้องการใช้งานเก้าอี้ในลักษณะเฉพาะที่มีความหลากหลายนี้ จึงเป็นโจทย์ของนักออกแบบ และผู้ผลิตที่จะต้องศึกษา ทดลองหาสัดส่วน ขนาดของเก้าอี้ให้เหมาะสมกับผู้ใช้ในแต่ละกลุ่ม

จากความเป็นมาและความสำคัญดังกล่าว ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นความสำคัญของการกำหนดขนาดสัดส่วนของเก้าอี้ตามหลักการยศาสตร์ให้เหมาะสมกับกลุ่มผู้ใช้ จึงมีแนวคิดในการออกแบบเก้าอี้ที่เหมาะสมกับแต่ละกลุ่ม ผู้ใช้สามารถทำได้โดยศึกษาความต้องการและพฤติกรรมเฉพาะของผู้ใช้โดยทำการออกแบบให้ตอบสนองความต้องการในด้านความแข็งแรงและความปลอดภัยกรณีนำไปใช้กับผู้สูงอายุที่มีความเสี่ยงสูงต่อการล้มและได้รับบาดเจ็บโดยคำนึงถึงการออกแบบเก้าอี้ให้มีความแข็งแรง ทนทาน เลือกใช้วัสดุที่แข็งแรง ออกแบบให้สามารถรองรับสรีระในท่าต่างๆ ทั้งนั่งและนอน โดยเฉพาะการปรับเอนที่ช่วยให้ผู้สูงอายุสามารถนอนหลับพักผ่อนได้ สามารถลดความปวดเมื่อยได้ ออกแบบให้มีที่วางแขนและที่พักเท้าเพื่อช่วยให้การนั่งที่สะดวกสบายขึ้น ช่วยลดความเสี่ยงจากการห้อยขาซึ่งอาจทำให้เกิดอาการเท้าบวมหรือเจ็บปวดจากการไหลเวียนเลือดไม่ดี

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อออกแบบและผลิตอุปกรณ์กำหนดขนาด สัดส่วนของเก้าอี้ที่เหมาะสมกับผู้ใช้งานสำหรับนักออกแบบ ผู้ผลิตเฟอร์นิเจอร์ และอาจารย์ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ

2. เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักออกแบบ ผู้ผลิตเฟอร์นิเจอร์ และอาจารย์ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบที่มีต่ออุปกรณ์กำหนดขนาด สัดส่วนของเก้าอี้ที่เหมาะสมกับผู้ใช้งาน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักออกแบบ และผู้ผลิตเฟอร์นิเจอร์สามารถนำไปใช้เพื่อการออกแบบและผลิตเก้าอี้ให้เหมาะสมกับผู้ใช้งานมากยิ่งขึ้น

2. อาจารย์ผู้สอนในรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเฟอร์นิเจอร์สามารถนำอุปกรณ์กำหนดขนาด สัดส่วนของเก้าอี้ที่เหมาะสมกับผู้ใช้งานมาใช้ในการเรียนการสอน

ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา ศึกษาหาข้อมูลเบื้องต้นที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเก้าอี้ ทฤษฎีการยศาสตร์เพื่อจัดทำเค้าโครงการวิจัย ทฤษฎีด้านการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ หลักการยศาสตร์ เก็บข้อมูลด้านเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบและผลิตเก้าอี้เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการผลิตอุปกรณ์กำหนดขนาด สัดส่วนของเก้าอี้ที่เหมาะสมกับผู้ใช้งาน

2. ขอบเขตด้านพื้นที่ พื้นที่ที่ใช้ในการศึกษาคือ พื้นที่จังหวัดสงขลา

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มประชากรในการวิจัย คือ กลุ่มนักออกแบบ ผู้ผลิตเฟอร์นิเจอร์ และอาจารย์ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบในจังหวัดสงขลา

กลุ่มตัวอย่าง คือ กลุ่มนักออกแบบและผู้ผลิตเฟอร์นิเจอร์ จำนวน 10 คน ที่มีประสบการณ์ในการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ ไม่น้อยกว่า 3 ปี หรือเป็นผู้ประกอบการที่ดำเนินกิจการด้านการผลิตเฟอร์นิเจอร์ในพื้นที่จังหวัดสงขลาไม่ต่ำกว่า 3 ปี และอาจารย์ที่สอนในสาขาการออกแบบจำนวน 3 คน โดยเป็นอาจารย์ที่สอนในสาขาการออกแบบ หรือสาขาที่เกี่ยวข้องและมีผลงานด้านวิชาการที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบหรือมีประสบการณ์ทำงานในการสอนไม่น้อยกว่า 5 ปี

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การออกแบบอุปกรณ์กำหนดขนาด หมายถึง การออกแบบอุปกรณ์สำหรับวัดความสูง ความต่ำ ความกว้าง ความยาว ของขา พื้นนั่ง รวมถึงความลาดเอียงของที่เท้าแขน และพนักพิง เพื่อเป็นข้อมูลสำหรับใช้ในการออกแบบเก้าอี้ต่อไป

2. สัดส่วนของเก้าอี้ หมายถึง ความสูง ความต่ำ ความกว้าง ความยาว ของขา พื้นนั่ง รวมถึงความลาดเอียงของที่เท้าแขน และพนักพิงของเก้าอี้

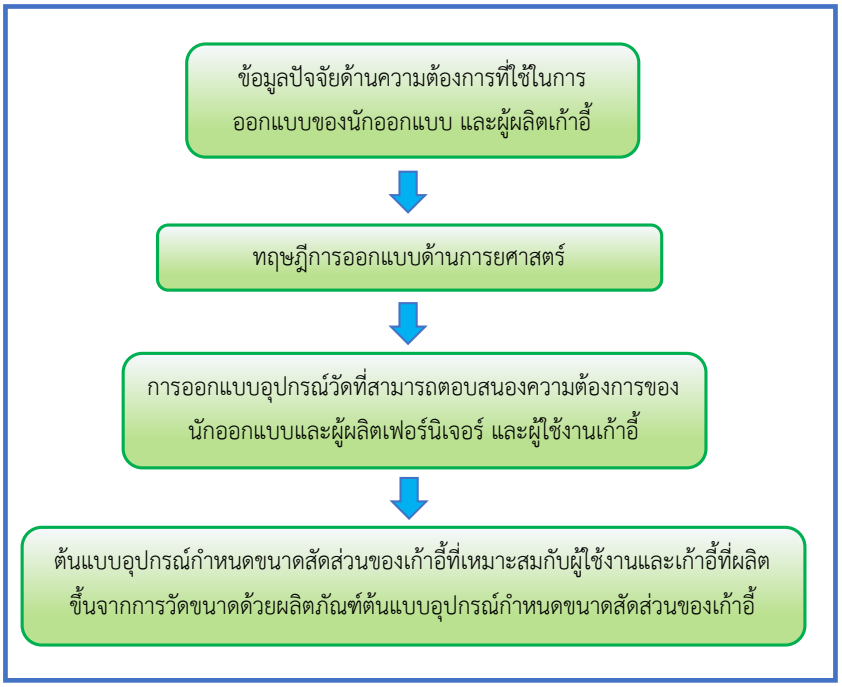
3. ความเหมาะสมกับผู้ใช้งาน หมายถึง ขนาด ความสูง ความต่ำ ความกว้าง ความยาว ของขา พื้นนั่ง รวมถึงความลาดเอียงของที่เท้าแขน และพนักพิงของเก้าอี้ ที่มีความเหมาะสมกับสรีระร่างกายผู้ใช้งานเก้าอี้ เพื่อให้นั่งสบาย และไม่รู้สึกอึดอัด

4. นักออกแบบ หมายถึง ผู้ออกแบบเก้าอี้เพื่อการผลิตเชิงพาณิชย์ในพื้นที่จังหวัดสงขลา

5. ผู้ผลิตเฟอร์นิเจอร์ หมายถึง ผู้ผลิตเก้าอี้เพื่อจำหน่าย ในพื้นที่จังหวัดสงขลา

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ในกระบวนการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัย ดังนี้



ภาพประกอบที่ 1 กรอบ แนวคิดในการวิจัยการออกแบบและพัฒนาอุปกรณ์กำหนดขนาดสัดส่วนของเก้าอี้ ที่เหมาะสมกับผู้ใช้งานสำหรับนักออกแบบและผู้ผลิตเฟอร์นิเจอร์

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัย ผู้วิจัยดำเนินการวิจัย ตามลำดับ ดังนี้

การออกแบบอุปกรณ์กำหนดขนาดสัดส่วนของเก้าอี้ที่เหมาะสมกับผู้ใช้งานสำหรับนักออกแบบและผู้ผลิตเฟอร์นิเจอร์ ในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษา ออกแบบ พัฒนาและทดลองสร้างผลิตภัณฑ์อุปกรณ์กำหนดขนาด สัดส่วนของเก้าอี้ที่เหมาะสมกับ

ผู้ใช้งาน โดยใช้พื้นฐานในการออกแบบและกรรมวิธีในการทำมาจากฐานทฤษฎีตามหลักการยศาสตร์ โดยมีประชากรและกลุ่มตัวอย่างในโครงการวิจัย คือ

วิธีดำเนินการวิจัย ในการดำเนินการวิจัยผู้วิจัยได้ดำเนินการ ดังนี้

1. การศึกษา และเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

- ศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ ทฤษฎีการออกแบบด้านการยศาสตร์

- ผู้วิจัยได้ลงพื้นที่ ศึกษา สำรวจเก็บข้อมูลของพื้นที่วิจัย ในประเด็นต่างๆ เช่น พฤติกรรมการใช้เก้าอี้ ความต้องการใช้เก้าอี้ในด้านรูปแบบที่เหมาะสมกับการใช้งาน รวมถึงข้อมูลปัจจัยด้านความต้องการที่ใช้ในการออกแบบของนักออกแบบ และผู้ผลิตเก้าอี้

- ออกแบบอุปกรณ์วัดที่สามารถตอบสนองความต้องการของนักออกแบบและผู้ผลิตเฟอร์นิเจอร์ และผู้ใช้งานเก้าอี้

- ผลิตต้นแบบอุปกรณ์กำหนดขนาดสัดส่วนของเก้าอี้ที่เหมาะสมกับผู้ใช้งานและเก้าอี้ที่ผลิตขึ้นจากการวัดขนาดด้วยผลิตภัณฑ์ต้นแบบอุปกรณ์กำหนดขนาดสัดส่วนของเก้าอี้

เครื่องมือในการวิจัยและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

เครื่องมือในการวิจัยและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือในการวิจัยครั้งนี้ ผ่านการพิจารณาจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา และได้รับเอกสารการยกเว้นพิจารณาจริยธรรมโครงการวิจัย เลขที่โครงการวิจัย HREC No. 037/2565ลงวันที่ 27 ธันวาคม 2565 หมดอายุ วันที่ 26 ธันวาคม 2566 โดยแผนโครงการวิจัยนี้ มีวัตถุประสงค์ในการสำรวจข้อมูลเพื่อออกแบบและผลิตอุปกรณ์กำหนดขนาด สัดส่วนของเก้าอี้ที่เหมาะสมกับผู้ใช้งาน สำหรับนักออกแบบ ผู้ผลิตเฟอร์นิเจอร์ และอาจารย์ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ มีประเด็นดังนี้

1. แบบประเมินผลงานการออกแบบ มีประเด็นดังต่อไปนี้

ด้านความคิดเห็นต่อการพัฒนาต้นแบบผลิตภัณฑ์อุปกรณ์กำหนดขนาด สัดส่วนของเก้าอี้ที่เหมาะสมกับผู้ใช้งาน สำหรับกลุ่มนักออกแบบและผู้ผลิตเฟอร์นิเจอร์

1) ผลิตภัณฑ์อุปกรณ์กำหนดขนาด สัดส่วนของเก้าอี้ที่เหมาะสมกับผู้ใช้งาน สำหรับกลุ่มนักออกแบบและผู้ผลิตเฟอร์นิเจอร์มีรูปแบบที่เหมาะสม

2) ผลิตภัณฑ์อุปกรณ์กำหนดขนาด สัดส่วนของเก้าอี้ที่เหมาะสมกับผู้ใช้งาน สำหรับกลุ่มนักออกแบบและผู้ผลิตเฟอร์นิเจอร์สามารถวัดขนาดของผู้ใช้งานได้ และเหมาะสมในการนำไปใช้งาน

3) ต้นแบบผลิตภัณฑ์สามารถลดขั้นตอนในการออกแบบช่วยให้งานออกแบบเก้าอี้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลมากขึ้น

4) ความพึงพอใจต่อผลิตภัณฑ์ในภาพรวม

5) ข้อเสนอแนะในการพัฒนาต้นแบบผลิตภัณฑ์

2. แบบสัมภาษณ์ มีประเด็นดังนี้

1) ความต้องการของวัสดุที่ใช้ในการผลิตและรูปแบบผลิตภัณฑ์

2) ความต้องการในการใช้งานอุปกรณ์เพื่อวัดขนาด และองศาในการใช้งานเฉพาะบุคคล

3. แบบประเมินความพึงพอใจ มีประเด็นดังนี้

1) ด้านรูปแบบของผลิตภัณฑ์อุปกรณ์กำหนดขนาด สัดส่วนของเก้าอี้ที่เหมาะสมกับผู้ใช้งาน

2) ด้านประโยชน์ในการนำไปใช้ของผลิตภัณฑ์อุปกรณ์กำหนดขนาด สัดส่วนของเก้าอี้ที่เหมาะสมกับผู้ใช้งาน

3) ด้านการอำนวยความสะดวกในการใช้ผลิต ผลิตภัณฑ์หรือการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ และงานออกแบบเก้าอี้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลมากขึ้น

4) ความพึงพอใจต่อผลิตภัณฑ์ในภาพรวม

5) ข้อเสนอแนะในการพัฒนาต้นแบบผลิตภัณฑ์

ในโครงการวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้มีการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ โดยการดำเนินการส่งเครื่องมือที่ให้กับผู้เชี่ยวชาญด้านการวิจัยและวัดผล และดำเนินการตามลำดับ ดังต่อไปนี้

1. นำแบบร่างผลิตภัณฑ์อุปกรณ์กำหนดขนาด สัดส่วนของเก้าอี้ที่เหมาะสมกับผู้ใช้งานสำหรับนักออกแบบและผู้ผลิตเฟอร์นิเจอร์ เสนอต่อกลุ่มอาจารย์ที่สอนในสาขาการออกแบบผลิตภัณฑ์ เพื่อสำรวจความคิดเห็นต่อการพัฒนาแบบร่างผลิตภัณฑ์เป็นค่าดัชนีความสอดคล้อง

2. ผลิตต้นแบบผลิตภัณฑ์อุปกรณ์กำหนดขนาด สัดส่วนของเก้าอี้ที่เหมาะสมกับผู้ใช้งานสำหรับนักออกแบบและผู้ผลิตเฟอร์นิเจอร์ และนำต้นแบบเสนอต่อกลุ่มตัวอย่างประกอบด้วย

1) กลุ่มนักออกแบบและผู้ผลิตเฟอร์นิเจอร์
2) กลุ่มอาจารย์ที่สอนในสาขาการออกแบบผลิตภัณฑ์

กระบวนการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์

ในกระบวนการออกแบบพัฒนาผลิตภัณฑ์ ก่อนจัดทำแบบร่าง ผู้วิจัยได้กำหนดคุณสมบัติของอุปกรณ์กำหนดขนาดสัดส่วนของเก้าอี้ที่เหมาะสมกับผู้ใช้งานสำหรับนักออกแบบและผู้ผลิตเฟอร์นิเจอร์ เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบและพัฒนา ดังนี้

1. อุปกรณ์สามารถวัดความสูง ความกว้าง ความลึก และองศาความลาดเอียงของที่นั่งเก้าอี้ได้

2. อุปกรณ์สามารถวัดความสูง ความยาวและองศาความลาดเอียงของที่พักแขนเก้าอี้ได้

3. อุปกรณ์สามารถวัดความสูง ความกว้าง และองศาความลาดเอียงของพนักพิงเก้าอี้ได้

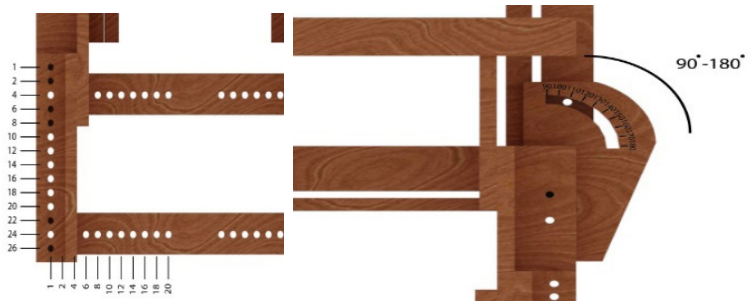
ซึ่งคุณสมบัติของอุปกรณ์ข้างต้น ผู้วิจัยจะได้นำมาเป็นแนวทางในการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ต่อไป

การจัดทำแบบร่างอุปกรณ์กำหนดขนาดสัดส่วนของเก้าอี้ที่เหมาะสมกับผู้ใช้งานสำหรับนักออกแบบและผู้ผลิตเฟอร์นิเจอร์

ในกระบวนการร่างแบบ ผู้วิจัยได้ออกแบบและร่างแบบขึ้น ตามคุณสมบัติของอุปกรณ์ที่กำหนดไว้ โดยใช้วิธีการร่างแบบด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพื่อความสะดวกในการปรับแก้ และสามารถที่จะกำหนดขนาด หรือวิธีประกอบอุปกรณ์ได้โดยง่าย ซึ่งสามารถแสดงเป็นภาพได้ ดังนี้



ภาพประกอบที่ 2 ภาพแบบร่างผลิตภัณฑ์อุปกรณ์กำหนดขนาด สัดส่วน



ภาพประกอบที่ 3 ภาพรายละเอียดของแบบร่างผลิตภัณฑ์อุปกรณ์กำหนดขนาดสัดส่วน

ซึ่งภาพรายละเอียดแบบร่างนี้ แสดงกลไกการทำงานของอุปกรณ์ในการปรับระดับและวัดขนาดของความสูง ความกว้างของพื้นนั่ง พนักพิงและที่พักแขน ซึ่งตรงส่วนหน้าและหลังสามารถปรับระดับ และเลื่อนไปมาได้ทำให้สามารถปรับองศาของที่นั่ง และที่พักแขนได้ด้วย ซึ่งผู้วิจัยใช้เทคนิคการเจาะรู และยึดด้วยสลัก ความละเอียดในการปรับระยะละ 1 เซนติเมตร และวัดความลาดเอียงได้ตั้งแต่ 90-180 องศา ความละเอียดในการปรับระยะละ 5 องศา

เมื่อจัดทำแบบร่างผลิตภัณฑ์เสร็จแล้ว ผู้วิจัยได้มีการสำรวจความคิดเห็นของกลุ่มอาจารย์ที่สอนในสาขาการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีต่อแบบร่างผลิตภัณฑ์ และได้นำข้อเสนอแนะมาสร้างเป็นแบบจำลองสามมิติในขั้นต่อไป

การจัดทำแบบจำลองสามมิติอุปกรณ์กำหนดขนาดสัดส่วนของเก้าอี้ที่เหมาะสมกับผู้ใช้งานสำหรับนักออกแบบและผู้ผลิตเฟอร์นิเจอร์

การทดลองขึ้นรูปผลิตภัณฑ์จากแบบร่างเป็นแบบจำลองสามมิติ จะช่วยให้ผู้วิจัยได้วางแผนในการผลิตต้นแบบผลิตภัณฑ์ ทั้งในเรื่องโครงสร้าง การเข้าไม้ในส่วนต่างๆ อุปกรณ์ที่จะติดตั้งเพื่อความสะดวกในการวัด รวมถึงการคำนวณเรื่องความปลอดภัยขณะใช้อุปกรณ์



ภาพประกอบที่ 4 รายละเอียดของแบบจำลองสามมิติของผลิตภัณฑ์อุปกรณ์กำหนดขนาดสัดส่วน แสดงกลไกการทำงานของอุปกรณ์ในการปรับและวัด

การจัดทำต้นแบบอุปกรณ์กำหนดขนาดสัดส่วนของเก้าอี้ที่เหมาะสมกับผู้ใช้งานสำหรับนักออกแบบและผู้ผลิตเฟอร์นิเจอร์

การจัดทำต้นแบบผลิตภัณฑ์ผู้วิจัยเลือกใช้ไม้เนื้อแข็งเป็นวัสดุหลักในการขึ้นรูป เนื่องจากมีความแข็งแรงและง่ายต่อการเจาะรู และติดตั้งเครื่องมือวัด และใช้หมุดโลหะในการยึดชิ้นส่วนต่างๆ เพื่อเพิ่มความแข็งแรง ให้มีความปลอดภัยขณะใช้งานอุปกรณ์ และสะดวกในการปรับขนาดของอุปกรณ์อีกด้วย



ภาพประกอบที่ 5 ด้านหน้าและด้านข้าง ของต้นแบบผลิตภัณฑ์อุปกรณ์กำหนดขนาดสัดส่วน



ภาพประกอบที่ 6 ภาพแสดงการทดลองใช้ต้นแบบผลิตภัณฑ์อุปกรณ์กำหนดขนาดสัดส่วน



ภาพประกอบที่ 7 ภาพแสดงผลิตภัณฑ์ ที่ผลิตจากต้นแบบผลิตภัณฑ์อุปกรณ์กำหนดขนาดสัดส่วน

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูล การออกแบบอุปกรณ์กำหนดขนาดสัดส่วนของเก้าอี้ที่เหมาะสมกับผู้ใช้งาน สำหรับนักออกแบบและผู้ผลิตเฟอร์นิเจอร์ สรุปผลการดำเนินงาน ดังนี้

1. การออกแบบและผลิตอุปกรณ์กำหนดขนาด สัดส่วนของเก้าอี้ที่เหมาะสมกับผู้ใช้งาน สำหรับนักออกแบบ ผู้ผลิตเฟอร์นิเจอร์ และอาจารย์ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ จากการรวบรวมข้อมูลการประเมินผลงานการออกแบบ พบว่า ด้านผลิตภัณฑ์อุปกรณ์กำหนดขนาด สัดส่วนของเก้าอี้ที่เหมาะสมกับผู้ใช้งาน สำหรับกลุ่มนักออกแบบและผู้ผลิตเฟอร์นิเจอร์มีรูปแบบที่เหมาะสม คิดเป็นร้อยละ 88.11 ด้านผลิตภัณฑ์อุปกรณ์กำหนดขนาด สัดส่วนของเก้าอี้ที่เหมาะสมกับผู้ใช้งาน สำหรับกลุ่มนักออกแบบและผู้ผลิตเฟอร์นิเจอร์สามารถวัดขนาดของผู้ใช้งานได้และเหมาะสมในการนำไปใช้งาน คิดเป็นร้อยละ 91.11 ด้านต้นแบบผลิตภัณฑ์สามารถช่วยให้การเรียนในรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับรายวิชาการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ และงานออกแบบเก้าอี้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลมากขึ้น คิดเป็นร้อยละ 93.22 ด้านความพึงพอใจต่อผลิตภัณฑ์ในภาพรวมคิดเป็นร้อยละ 95.44 และ ข้อเสนอแนะในการพัฒนาต้นแบบผลิตภัณฑ์ คือ ด้านน้ำหนักเพื่อความสะดวกในการนำไปใช้ในการ

ออกแบบผลิตภัณฑ์ รวมถึงการเพิ่มระดับการปรับเอนของเก้าอี้

2. ความพึงพอใจของนักออกแบบ ผู้ผลิตเฟอร์นิเจอร์ และอาจารย์ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบที่มีต่ออุปกรณ์กำหนดขนาด สัดส่วนของเก้าอี้ที่เหมาะสมกับผู้ใช้งาน พบว่า ความพึงพอใจต่อผลิตภัณฑ์ในภาพรวม ของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 กลุ่ม คิดเป็นร้อยละ 95.44

อภิปรายผล

โครงการวิจัย เรื่อง การออกแบบอุปกรณ์กำหนดขนาด สัดส่วนของเก้าอี้ที่เหมาะสมกับผู้ใช้งาน สำหรับนักออกแบบและผู้ผลิตเฟอร์นิเจอร์ พบว่า 1. ด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์อุปกรณ์กำหนดขนาด สัดส่วนของเก้าอี้ที่เหมาะสมกับผู้ใช้งานสำหรับนักออกแบบ ผู้ผลิตเฟอร์นิเจอร์ และอาจารย์ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบมีรูปแบบที่เหมาะสม คิดเป็นร้อยละ 88.11 ด้านผลิตภัณฑ์อุปกรณ์กำหนดขนาดสัดส่วนของเก้าอี้ที่เหมาะสมกับผู้ใช้งาน สำหรับกลุ่มนักออกแบบและผู้ผลิตเฟอร์นิเจอร์สามารถวัดขนาดของผู้ใช้งานได้ และเหมาะสมในการนำไปใช้งาน คิดเป็นร้อยละ 91.11 ด้านต้นแบบผลิตภัณฑ์สามารถช่วยให้การเรียนในรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับรายวิชาการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ และงานออกแบบเก้าอี้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลมากขึ้น คิดเป็นร้อยละ 93.22 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก อุปกรณ์กำหนดขนาด สัดส่วนของเก้าอี้ที่เหมาะสมกับผู้ใช้งาน สำหรับนักออกแบบ ผู้ผลิตเฟอร์นิเจอร์ และอาจารย์ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ ที่ผู้วิจัยออกแบบนั้นสามารถปรับระดับ การนั่ง การเอน การวางขา ให้เหมาะสมกับสรีระของผู้ใช้งาน เพื่อความสะดวกและความสบายในการใช้งานแต่ละคน ซึ่งมีขนาดและรูปร่างแตกต่างกัน และอุปกรณ์กำหนดขนาดสัดส่วนของเก้าอี้ที่เหมาะสมกับผู้ใช้งาน สำหรับนักออกแบบ ผู้ผลิตเฟอร์นิเจอร์ และอาจารย์ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบนี้ มีความแปลกใหม่ เป็นผลิตภัณฑ์ที่มีลักษณะเฉพาะ ไม่ซ้ำซาก สามารถกำหนดประโยชน์ใช้สอยที่ต่างจากเดิม ด้วยรูปแบบใหม่ที่เหมาะสมกับสภาพความต้องการของผู้บริโภคในตลาดและคำนึงถึงความปลอดภัยของผู้ใช้ สอดคล้องกับมนัสพันธ์ รินแสงปิน (2561) ที่กล่าวว่า นักออกแบบจำเป็น

ต้องเข้าใจในความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และผลิตภัณฑ์ก่อนที่จะทำการศึกษาขนาดสัดส่วนของมนุษย์ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบผลิตภัณฑ์เฟอร์นิเจอร์ สอดคล้องกับอุดมศักดิ์ สาริบุตร (2549) ที่กล่าวว่า การออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีลักษณะเฉพาะ (Personality) ทำให้นักออกแบบมีความรู้สึกถึงสิ่งที่ได้ทำการออกแบบขึ้นมาด้วยตนเอง มีลักษณะเป็นอิสระเป็นเอกลักษณ์เ แสดงว่านักออกแบบได้วิเคราะห์ปัญหาอย่างจริงจังซึ่งเป็นการเพิ่มคุณภาพของงานและความสะดวกสบายในการใช้ (Ergonomic) ต้องคำนึงถึงสัดส่วนที่เหมาะสมในการใช้งาน ขนาดความสูงความสามารถและขีดจำกัดที่เหมาะสมสำหรับอวัยวะต่างๆ ของผู้ใช้ และสอดคล้องกับสุรสิทธิ์ ระวังวงศ์ และคณะ (2565) ที่ศึกษาเรื่องการประยุกต์ใช้เทคนิคการแปลงหน้าที่เชิงคุณภาพสำหรับการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์เฟอร์นิเจอร์ไม้ไผ่ประเภทชุดโซฟา พบว่าผลิตภัณฑ์รูปแบบใหม่ได้รับการออกแบบและพัฒนาตามข้อกำหนดในด้านรูปแบบ คือ สีสัน ขนาดและน้ำหนัก และในส่วนด้านวัสดุ คือ วัสดุในการผลิต ความทนทานของวัสดุโครงสร้างและความทนทานของอุปกรณ์จับยึด อีกทั้งในด้านความสะดวก คือความสะดวกในการใช้งานและการเคลื่อนย้ายผลิตภัณฑ์ และในด้านคุณภาพ คืออายุการใช้งานและคุณภาพ 2. ด้านความพึงพอใจต่อผลิตภัณฑ์ในภาพรวมคิดเป็นร้อยละ 95.44 อาจเนื่องมาจากอุปกรณ์กำหนดขนาด สัดส่วนของเก้าอี้ที่เหมาะสมกับผู้ใช้งานสำหรับนักออกแบบและผู้ผลิตเฟอร์นิเจอร์ที่ผู้วิจัยออกแบบนั้น สามารถปรับระดับขนาด ให้เข้ากับสรีระร่างกายได้หลายขนาด มีความแปลกใหม่ สามารถนำไปใช้งานได้จริง สอดคล้องกับภัทรภรณ์ หมดมณทิล (2554) ที่ศึกษาเรื่องความพึงพอใจของอาจารย์ นักศึกษาที่ทำการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ นักออกแบบและผู้ผลิตเฟอร์นิเจอร์ต่ออุปกรณ์กำหนดขนาดสัดส่วนของเก้าอี้ที่เหมาะสมกับผู้ใช้งาน พบว่าผลิตภัณฑ์ตกแต่งที่อยู่อาศัยที่มีแนวคิดเรื่องธาตุทั้ง 5 ในศาสตร์ฮวงจุ้ย โดยเป็นผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบให้มีรูปแบบสวยงามนำไปใช้งานได้จริงและมีส่วนส่งเสริมความเชื่อส่วนบุคคลจากแนวคิดเรื่องธาตุทั้ง 5 ในศาสตร์ ฮวงจุ้ย เป็นผลิตภัณฑ์ตกแต่งที่อยู่อาศัย 5 ชิ้นตามธาตุทั้ง 5 มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด สอดคล้องกับ นภดล สังวาลเพ็ชร (2555) ที่ศึกษาโครงการ

ออกแบบเครื่องเรือนชุดรับแขกภายใต้แนวคิดจิตรกรรมฝาผนังไทย กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อเครื่องเรือนที่ให้คุณค่าสง่างามภูมิฐานในระดับมาก โดยเฉลี่ย 3.76 (S.D.=1.51) ซึ่งเป็นการออกแบบโดยนำคุณลักษณะ คุณสมบัติ และคุณค่าในความงามจิตรกรรมฝาผนังไทยในอดีตรวมเข้ากับปัจจุบัน ซึ่งเน้นด้านประโยชน์ใช้สอยที่อเนกประสงค์เพื่อให้สอดคล้องกับวิถีชีวิตในปัจจุบัน และมีความความพึงพอใจต่อเครื่องเรือนที่ให้คุณค่าด้านน่าเลื่อมใสศรัทธาในระดับมากโดยมีค่าเฉลี่ย 3.93 (S.D.=1.51) ซึ่งเป็นการออกแบบโดยเน้นเอกลักษณ์ความเป็นไทยเพื่อรองรับลักษณะท่าทางการนั่งในรูปแบบต่างๆ จากการทดสอบ (t-test) พบว่ากลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจต่อเครื่องเรือนรับแขกที่มีรูปแบบสง่างามภูมิฐานและรูปแบบน่าเลื่อมใสศรัทธาไม่แตกต่างกัน (-1.67) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

ข้อสนอแนะ

1. อุปกรณ์กำหนดขนาด สัดส่วนของเก้าอี้ที่เหมาะสมกับผู้ใช้งานนี้ เป็นอุปกรณ์ที่เหมาะสมกับบุคคลที่มีความต้องการเฉพาะ เป็นกรณีพิเศษ แล้วแต่สภาพทางสรีระของแต่ละบุคคล การนำไปใช้ต้องคำนึงถึงความสะดวก สบายของผู้ใช้งานเป็นหลัก

2. ในการวิจัยครั้งต่อไปควรมีการทดสอบโดยใช้ค่าตัวเลขออกจากค่ากลางมาตรฐานเดิม เพราะค่าตัวเลขจากมาตรฐานเดิมในการนั่งไปทางสูง หรือต่ำกว่า หรือการนั่งเข้าไปจะลึกขึ้น หรือจะสั้นจากมาตรฐานเดิม และความสูงของที่วางแขน จะสูงหรือต่ำ จะสั้น หรือยาวกว่ามาตรฐานเดิมที่กำหนดไว้ เพราะค่าตัวเลขจะทำให้เกิดผลต่อความพึงพอใจในแง่ความสบายขึ้น

3. ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ การปรับค่าในการนั่งเลื่อน ควรหาวิธีการหรือเทคนิคในการปรับที่มีความละเอียดมากยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

นภดล สังวาลเพ็ชร. (2555). **โครงการออกแบบเครื่องเรือนชุดรับแขกภายใต้แนวคิดจิตรกรรมฝาผนังไทย.** วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาการออกแบบผลิตภัณฑ์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ภัทรภรณ์ หมดมณทิล. (2554). **ผลิตภัณฑ์ตกแต่งที่อยู่อาศัยจากแนวคิดเรื่องธาตุทั้ง 5 ในศาสตร์ฮวงจุ้ย.** วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาการออกแบบผลิตภัณฑ์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.

มนัสพันธ์ รินแสงปิน. (2561). **รูปแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ประเภทงานจักสานอำเภอสารภี จังหวัดเชียงใหม่.** เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.

สุทธิ์ ศรีบูรพา. (2544). **เออร์กอนอมิกส์ (การยศาสตร์) ว่าด้วยการนั่งและเก้าอี้.** กรุงเทพฯ : ฟิสิกส์เซ็นเตอร์.

สุรสิทธิ์ ระวังวงศ์, ชาตรี หอมเขียว, จุฬาลักษณ์ โรจนานุกูล, และทิพยสุคนธ์ บุญญโส. (2565). การประยุกต์ใช้เทคนิคการแปลงหน้าที่เชิงคุณภาพสำหรับการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์เฟอร์นิเจอร์ไม้ไผ่ประเภทชุดโซฟา. **วารสารวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา, 7**(1), 1-11.

อุดมศักดิ์ สาริบุตร. (2549) . **เทคโนโลยีผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม.** กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

เมืองเก่าสงขลา: ผลงานศิลปกรรมสร้างสรรค์จากฐานทุนพหุวัฒนธรรมเพื่อยกระดับเศรษฐกิจชุมชน

Songkhla Old Town: the Multicultural Capital in Creative Arts to Enhance Community Economy

กรฤต นิลวานิช[1]
Korarit Nilvanich
ธัชพล ภัทรจริยา[2]
Touchapon Pattarachariya
บัญชา จุลกุล[3]
Bancha Julukul
สัญญา เผ่าพืชพันธุ์[4]
Sanya Haophuechphandhu
รวิสรา ศรีชัย[5]
Rawisara Srichai

[1] ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., สาขาดนตรีศึกษา, คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
Assistant Professor, Music Education, Faculty of Fine Arts, Songkhla Rajabhat University (E-mail: korarit.ni@skru.ac.th)

[2-5] อาจารย์ประจำ, คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
Lecturer, Faculty of Fine Arts, Songkhla Rajabhat University
(E-mail: korarit.ni@skru.ac.th)

Received: 25/08/2024 Revised: 17/12/2024 Accepted: 17/12/2024

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแผนที่ทางวัฒนธรรมและแผนความร่วมมือในพื้นที่ย่านเมืองเก่าสงขลา 2) นำข้อมูลในแผนที่ทางวัฒนธรรมมาพัฒนาต่อยอดเป็นผลงานผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม (Cultural Product) การพัฒนาการบริการทางวัฒนธรรม (Cultural Service) และการพัฒนาพื้นที่วัฒนธรรม (Cultural Space) ผ่านกระบวนการมีส่วนร่วม 3) พัฒนาผู้ประกอบการ วิสาหกิจชุมชน และสร้างมูลค่า คุณค่าจากทุนทางวัฒนธรรมในเขตพื้นที่ย่านเมืองเก่าสงขลา 4) สร้างฐานองค์ความรู้ด้านศิลปะและวัฒนธรรม ตลอดจนส่งเสริมการจัดการองค์ความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมเพื่อการพัฒนาเชิงพื้นที่ย่านเมืองเก่าสงขลา โดยกลุ่มเป้าหมายของงานวิจัยได้แก่ กลุ่มผู้นำชุมชนและกลุ่มผู้ประกอบการย่านเมืองเก่าสงขลา จำนวน 40 คน กลุ่มนักท่องเที่ยวย่านเมืองเก่าสงขลา จำนวน 100 คน และกลุ่มตัวอย่างในการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับการประเมินผลตอบแทนทางเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อม (SROI) จำนวน 644 คน เครื่องมือวิจัยที่ใช้ ได้แก่ 1) แบบสำรวจข้อมูลอัตลักษณ์วัฒนธรรม ความต้องการของชุมชนแบบสัมภาษณ์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียหลักและผู้ประกอบการในย่านเมืองเก่าสงขลา 2) แบบสอบถามนักท่องเที่ยวย่านเมืองเก่า 3) แบบประเมินผลงานสำหรับผู้เชี่ยวชาญ และ 4) แบบประเมินผลด้านเศรษฐกิจชุมชน สังคม และสิ่งแวดล้อม รวมถึงความพึงพอใจของภาคีความร่วมมือต่อผลงานสร้างสรรค์

ผลการวิจัยพบว่า 1. การพัฒนาแผนที่ทางวัฒนธรรมและแผนความร่วมมือในพื้นที่ย่านเมืองเก่าสงขลา ได้ดำเนินการสำรวจและจัดหมวดหมู่วัฒนธรรมในพื้นที่ย่านเมืองเก่าสงขลา ร่วมกับเครือข่ายความร่วมมือในชุมชน และได้ทำการปักหมุดลงแผนที่วัฒนธรรม รวม134 จุด 2. การนำข้อมูลในแผนที่ทางวัฒนธรรมมาพัฒนาต่อยอดเป็นผลงานผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม (Cultural Product) การพัฒนาการบริการทางวัฒนธรรม (Cultural Service) และการพัฒนาพื้นที่วัฒนธรรม (Cultural Space) ผ่านกระบวนการมีส่วนร่วม โดยดำเนินการผ่านกิจกรรมย่อย 12 กิจกรรม ร่วมกับชุมชนในการดำเนินการจัดกิจกรรมทางวัฒนธรรมในพื้นที่ย่าน

เมืองเก่าสงขลา 3. ได้มีการร่วมมือกับผู้ประกอบการในชุมชนในการพัฒนาผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน และสร้างมูลค่า คุณค่าจากทุนทางวัฒนธรรมในเขตพื้นที่ย่านเมืองเก่าสงขลา โดยการผลิตผลิตภัณฑ์ต้นแบบ และทำการทดลองตลาด 4. การสร้างฐานองค์ความรู้ด้านศิลปะและวัฒนธรรม ตลอดจนส่งเสริมการจัดการองค์ความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมเพื่อการพัฒนาเชิงพื้นที่ย่านเมืองเก่าสงขลา ได้มีการจัดทำเว็บไซต์ “สงขลาเข้าท่า.com” ซึ่งประกอบไปด้วย ข้อมูลแผนที่ทางวัฒนธรรม ข้อมูลผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม ผู้ประกอบการ และร้านค้า สื่อวีดิทัศน์ แหล่งข้อมูลทางวัฒนธรรม ข่าวสารและกิจกรรมที่เกิดขึ้นในย่านเมืองเก่าสงขลา และได้นำข้อมูลที่ได้จากแผนที่ทางวัฒนธรรมมาเป็นฐานมาเป็นความคิดรวบยอดในการออกแบบผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม ได้ผลผลิตทั้งหมดจำนวน 59 ชิ้นงาน และบริการทางวัฒนธรรม ซึ่งผู้ประกอบการในพื้นที่สามารถนำมาใช้ประโยชน์ในการยกระดับเศรษฐกิจชุมชนได้เป็นอย่างดี

คำสำคัญ: เมืองเก่าสงขลา, ศิลปกรรมสร้างสรรค์, ฐานทุนพหุวัฒนธรรม

Abstract

The purposes of this research are; 1) to develop Songkhla old town cultural map and cooperation plan 2) to develop the cultural product, cultural service and cultural space from cultural map data through the participatory process 3) to develop the entrepreneurs, community enterprise and to create value from Songkhla old town cultural capital and 4) to create arts and culture knowledge base including promoting cultural knowledge management for Songkhla old town. The sample groups consisted of 40 community leaders and entrepreneurs, 100 tourists and 644 samples on Social Return on Investment evaluation.

The research tools were 1) the cultural identity and community need survey forms, the interview forms of stakeholders and entrepreneurs in Songkhla old town 2) Songkhla old town tourists' questionnaires 3) experts evaluation forms and 4) the evaluation forms of community economics, social and environment including a partnerships' satisfaction on creative works. The research found that 1) the development of the Songkhla old town cultural map and cooperation plan had surveyed and categorized cultures in the Songkhla old town area with the cooperation from the community network and 124 cultural lists were pinned on the cultural map 2) the data from a cultural map were developed to be cultural products, cultural services and cultural spaces through 12 activities with community participation 3) the cooperation with entrepreneurs in the community to develop prototype products and conduct the market testing 4) developing website "สงขลาเข้าท่า.com" (songkhlakaotha.com) which including cultural map data, cultural products data, entrepreneurs and shops data, video, cultural data sources and news and activities in Songkhla old town area. Moreover, the researchers can further develop 59 cultural products and services using cultural map data and all these products and services are useful for local entrepreneurs and community economics.

Keywords: Songkhla Old Town, Creative Arts, Community Economy

บทนำ

จังหวัดสงขลาได้เข้าร่วมโครงการเครือข่ายย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ประเทศไทย (TCDN) เพื่อพัฒนาจังหวัดสงขลาให้เป็นเมืองเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ภายใต้การ

สนับสนุนของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) โดยการส่งเสริมและพัฒนาพื้นที่ที่เอื้อต่อบรรยากาศสร้างสรรค์และการเริ่มต้นธุรกิจใหม่ (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์, 2563) โดยเสนอย่านเมืองเก่าสงขลาให้เป็นย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์นำร่อง เพื่อนำไปสู่การขยายผลต่อเนื่องไปยังย่านอื่นในจังหวัดสงขลา โดย CEA ได้คัดเลือกย่านเมืองเก่าสงขลาเพื่อรองรับเฉพาะนักท่องเที่ยวจากภายนอก เพราะวิถีชีวิตของคนที่ยังคงเดิม เป็น Living Heritage ไม่ผ่านการปรุงแต่ง และมีความเป็นเมืองเก่าที่ติดทะเลและภูมิทัศน์ที่สวยงามเป็นเอกลักษณ์ อาคารโบราณสามารถบอกเล่าเรื่องราวประวัติศาสตร์ได้ดี พื้นที่ร้านค้า ร้านอาหาร รวมถึงมีระบบนิเวศสร้างสรรค์ที่ครบถ้วน

มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลาร่วมกับภาคีต่าง ๆ ได้ร่วมลงนามบันทึกข้อตกลงความร่วมมือทางวิชาการเพื่อการพัฒนาเมืองเก่าสงขลา ประกอบไปด้วย จังหวัดสงขลา, เทศบาลนครสงขลา, สภาอุตสาหกรรมท่องเที่ยวจังหวัดสงขลา, ภาคีคนรักเมืองสงขลาสมาคม, บริษัท สงขลา เฮอริเทจ จำกัด, แผนงานสื่อศิลปวัฒนธรรมสร้างเสริมสุขภาพ, สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.), สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) และ มรภ.สงขลา ร่วมกันสนับสนุนบุคลากร ในด้านการพัฒนาเชิงพื้นที่กายภาพเมือง ด้านพื้นที่และภูมิทัศน์วัฒนธรรม ด้านการดำเนินงานอนุรักษ์พัฒนาเมืองเก่าสงขลา ด้านการเสริมสร้างความเข้มแข็งให้กับชุมชน ด้านการพัฒนาผู้ประกอบการและวิสาหกิจชุมชน รวมถึงการพัฒนาด้านการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy)

ซึ่งแผนโครงการวิจัยนี้มีกรอบแนวคิดที่จะจัดทำแผนที่ทางวัฒนธรรมย่านเมืองเก่าสงขลา ประกอบด้วย แผนที่มรดกทางวัฒนธรรมอาคารทางประวัติศาสตร์ (Historic Building) แผนที่มรดกทางสถาปัตยกรรม (Architectural mapping) แผนที่ถนนสายอาหาร (Food Scape) ตำแหน่งถังขยะสาธารณะ และแผนที่เส้นทางการสัญจรบริเวณพื้นที่เมืองเก่าสงขลา โดยการศึกษาข้อมูลจากงานวิจัย และศึกษา สำรวจข้อมูลอัตลักษณ์ และมรดกทางวัฒนธรรม (Cultural Heritage) แล้วนำข้อมูลในแผนที่ทางวัฒนธรรม (Cultural Mapping) มาพัฒนาต่อยอดเป็นผลงาน

ผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม (Cultural Product) การพัฒนาการบริการทางวัฒนธรรม (Cultural Service) และการพัฒนาพื้นที่วัฒนธรรม (Cultural Space) โดยมีกิจกรรมย่อยทั้งหมด 12 กิจกรรม ผ่านกระบวนการมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวในย่านเมืองเก่าสงขลาสู่การเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจของชุมชน สร้างตราสัญลักษณ์ สร้างภาพลักษณ์จากรากฐานวัฒนธรรมท้องถิ่น ต่อยอดไปสู่เทศกาลงานเมือง เพิ่มมูลค่าด้านเศรษฐกิจของชุมชน เพื่อความเป็นเมืองน่าอยู่ เน้นการอนุรักษ์วัฒนธรรม การพัฒนาอย่างยั่งยืน ส่งเสริมการท่องเที่ยว ยกระดับเศรษฐกิจชุมชนและสำนึกท้องถิ่น

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแผนที่ทางวัฒนธรรมและแผนความร่วมมือในพื้นที่ย่านเมืองเก่าสงขลา
2. เพื่อนำข้อมูลในแผนที่ทางวัฒนธรรม มาพัฒนาต่อยอดเป็นผลงานผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม (Cultural Product) การพัฒนาการบริการทางวัฒนธรรม (Cultural Service) และการพัฒนาพื้นที่วัฒนธรรม (Cultural Space) ผ่านกระบวนการมีส่วนร่วม
3. เพื่อพัฒนาผู้ประกอบการ วิสาหกิจชุมชน และสร้างมูลค่า คุณค่าจากทุนทางวัฒนธรรมในเขตพื้นที่ย่านเมืองเก่าสงขลา
4. เพื่อสร้างฐานองค์ความรู้ด้านศิลปะและวัฒนธรรม ตลอดจนส่งเสริมการจัดการองค์ความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมเพื่อการพัฒนาเชิงพื้นที่ย่านเมืองเก่าสงขลา

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้แผนที่ทางวัฒนธรรมและแผนความร่วมมือในพื้นที่ย่านเมืองเก่าสงขลา
2. ได้ผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม (Cultural Product) บริการทางวัฒนธรรม (Cultural Service) และพื้นที่วัฒนธรรม (Cultural Space) ผ่านกระบวนการมีส่วนร่วม

3. ผู้ประกอบการ วิสาหกิจชุมชน ได้แนวทางในการพัฒนาผลิตภัณฑ์วัฒนธรรม และบริการทางวัฒนธรรม ในการสร้างมูลค่าเพิ่ม จากฐานทุนทางวัฒนธรรมในเขตพื้นที่ย่านเมืองเก่าสงขลา

4. เผยแพร่องค์ความรู้ด้านศิลปะและวัฒนธรรม ในเขตพื้นที่ย่านเมืองเก่าสงขลา

ขอบเขตของการวิจัย

1) ขอบเขตด้านเนื้อหา ศึกษาแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) แนวคิดการสร้างแบรนด์สถานที่ (Place Branding) ทฤษฎีและกระบวนการเก็บวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเศรษฐกิจการประเมินผลตอบแทนทางสังคม (Social Return on Investment: SROI) การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ศึกษาเอกสารด้านแผนที่ทางวัฒนธรรม ผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม บริการทางวัฒนธรรมเทศกาลงานเมือง โครงการจัดทำแผนแม่บทและผังแม่บทการอนุรักษ์และพัฒนาบริเวณเมืองเก่าสงขลา

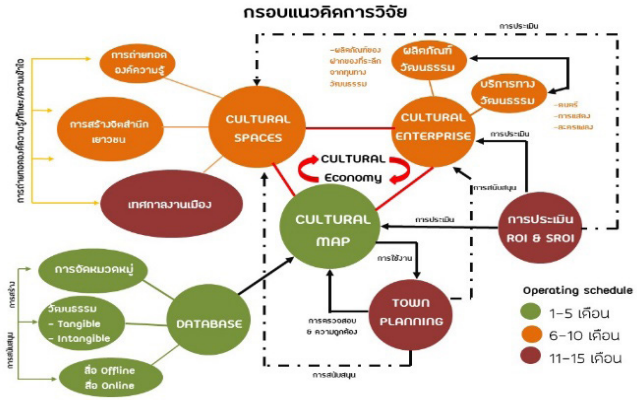
2) ขอบเขตด้านพื้นที่ คือ พื้นที่ย่านเมืองเก่าสงขลา จังหวัดสงขลา

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรในการวิจัย คือ กลุ่มผู้นำชุมชน ผู้ประกอบการนักท่องเที่ยวและประชาชนในพื้นเมืองเก่าจังหวัดสงขลา

กลุ่มตัวอย่าง คือ กลุ่มผู้นำชุมชนและกลุ่มผู้ประกอบการย่านเมืองเก่าสงขลา จำนวน 40 คน กลุ่มนักท่องเที่ยวย่านเมืองเก่าสงขลา จำนวน 100 คน และกลุ่มประชาชนในพื้นที่ ในการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับการประเมินผลตอบแทนทางเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อม (SROI) จำนวน 644 คน

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพประกอบที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการดำเนินการวิจัย ได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. จัดตั้งทีมงานวิจัยและประชุมร่วมกันเพื่อจัดทำเค้าโครงการวิจัย

2. ประชุมสนทนากลุ่ม (Focus Groups) ร่วมกันระหว่างทีมวิจัยกับภาคีความร่วมมือเพื่อร่วมวางแผนกำหนดกรอบการดำเนินงานในการพัฒนาแผนที่ทางวัฒนธรรมในย่านเมืองเก่าสงขลา มีแนวทางและประเด็นในการสนทนากลุ่ม คือ 1) ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม 2) ข้อมูลทุนวัฒนธรรมของพื้นที่ย่านเมืองเก่าสงขลา แบ่งเป็นประเภทของทุนวัฒนธรรมปรากฏในเขตพื้นที่และข้อมูลทุนวัฒนธรรมของพื้นที่ย่านเมืองเก่าสงขลา 3) ความคิดเห็นเกี่ยวกับการบริหารจัดการทุนวัฒนธรรมในพื้นที่ 4) ความคิดเห็นเกี่ยวกับการนำทุนวัฒนธรรมไปใช้ประโยชน์ และ 5) ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

3. ลงพื้นที่เพื่อศึกษา สำรวจข้อมูลอัตลักษณ์และมรดกทางวัฒนธรรมในย่านเมืองเก่าสงขลา ในพื้นที่ถนนนางงาม ถนนนครนอก ถนนนครใน และถนนไทรบุรี โดยเก็บข้อมูลและบันทึกข้อมูลเป็นหมวดหมู่ในเว็ปไซต์ https://www.cultural-

mapthailand.info/ โดยแบ่ง 11 หมวด ได้แก่ 1) โบราณวัตถุ 2) สถาปัตยกรรม 3) โบราณสถาน 4) ภาษา 5) วรรณกรรมพื้นบ้าน 6) ความรู้และแนวปฏิบัติเกี่ยวกับธรรมชาติและจักรวาล 7) แหล่งธรรมชาติ 8) ศิลปะการแสดง 9) กีฬาภูมิปัญญาไทย 10) แนวปฏิบัติทางสังคม พิธีกรรมและงานเทศกาล 11) งานช่างฝีมือดั้งเดิม



ภาพประกอบที่ 2 สำรวจข้อมูลอัตลักษณ์และมรดกทางวัฒนธรรมในย่านเมืองเก่าสงขลา

4. วิเคราะห์ จัดหมวดหมู่ และประเมินความสำคัญของข้อมูลอัตลักษณ์และมรดกทางวัฒนธรรมย่านเมืองเก่าสงขลา โดยการประชุมสนทนากลุ่มร่วมกับภาคีความร่วมมือ เพื่อจัดทำแผนที่ทางวัฒนธรรม

5. นำเสนอต้นแบบแผนที่ทางวัฒนธรรมกับภาคีความร่วมมือในย่านเมืองเก่าสงขลา โดยการประชุมสนทนากลุ่ม ในการจัดทำแผนที่วัฒนธรรมคณะผู้วิจัยได้ลงพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูลและปักหมุดแผนที่วัฒนธรรม และจัดเวทีเพื่อคืนข้อมูลและทวนสอบความถูกต้องร่วมกับชุมชน โดยมีผู้มีส่วนได้ส่วนเสียหลักในการจัดทำข้อมูลดังกล่าว



ภาพประกอบที่ 3 คณะผู้เข้าร่วมประชุมสนทนากลุ่มภาคีความร่วมมือ

6. ดำเนินการพัฒนาต่อยอดจากการนำข้อมูลในแผนที่ทางวัฒนธรรมมาบูรณาการในกิจกรรมย่อย 12 กิจกรรม โดยแบ่งเป็น 3 หมวดหมู่ ได้แก่ การพัฒนาผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม การพัฒนาการบริการทางวัฒนธรรม และการพัฒนาพื้นที่วัฒนธรรมผ่านกระบวนการมีส่วนร่วม ดังรายละเอียดต่อไปนี้

6.1 การออกแบบผลิตภัณฑ์สิ่งทอประเภทของที่ระลึกโดยมีแรงบันดาลใจจากอัตลักษณ์พหุวัฒนธรรมย่านเมืองเก่าสงขลาเพื่อยกระดับเศรษฐกิจชุมชน (กิจกรรมย่อยที่ 1)

6.2 การออกแบบคาแรคเตอร์ดีไซน์โดยมีแรงบันดาลใจจากอัตลักษณ์พหุวัฒนธรรมย่านเมืองเก่าสงขลาสู่ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเพื่อยกระดับเศรษฐกิจชุมชน (กิจกรรมย่อยที่ 2)

6.3 การสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์แกะไม้จากอัตลักษณ์พหุวัฒนธรรมย่านเมืองเก่าสงขลาสู่ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเพื่อยกระดับเศรษฐกิจชุมชน (กิจกรรมย่อยที่ 3)

6.4 การออกแบบผลิตภัณฑ์ไม้โดยมีแรงบันดาลใจจากอัตลักษณ์พหุวัฒนธรรมย่านเมืองเก่าสงขลาเพื่อยกระดับเศรษฐกิจชุมชน (กิจกรรมย่อยที่ 4)

6.5 การออกแบบผลิตภัณฑ์เครื่องหนังประเภทของใช้ของที่ระลึกโดยมีแรงบันดาลใจจากอัตลักษณ์พหุวัฒนธรรมย่านเมืองเก่าสงขลา เพื่อยกระดับเศรษฐกิจชุมชน (กิจกรรมย่อยที่ 5)

6.6 การออกแบบบรรจุภัณฑ์สำหรับของฝากของที่ระลึกโดยมีแรงบันดาลใจจากอัตลักษณ์พหุวัฒนธรรมย่านเมืองเก่าสงขลา เพื่อยกระดับเศรษฐกิจชุมชน (กิจกรรมย่อยที่ 6)

6.7 การสร้างสรรค์บทเพลงจากอัตลักษณ์ทางพหุวัฒนธรรมย่านเมืองเก่าสงขลา เพื่อยกระดับเศรษฐกิจชุมชนและสร้างจิตสำนึกรักษ์ท้องถิ่น (กิจกรรมย่อยที่ 7)

6.8 การปลูกจิตสำนึกเยาวชนให้เห็นคุณค่าทางด้านพหุวัฒนธรรมย่านเมืองเก่าสงขลากรณีศึกษาการพัฒนาบทเพลงเก่าสงขลา (กิจกรรมย่อยที่ 8)

6.9 การสร้างสรรค์ละครเพลงพหุวัฒนธรรมอิงประวัติศาสตร์เมืองเก่าสงขลาเพื่อสนับสนุนและเพิ่มคุณค่าให้กับผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม (กิจกรรมย่อยที่ 9)

6.10 การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากอัตลักษณ์ทางพหุวัฒนธรรมย่านเมืองเก่าสงขลา เพื่อยกระดับเศรษฐกิจชุมชนและสร้างจิตสำนึกรักษ์ท้องถิ่น (กิจกรรมย่อยที่ 10)

6.11 การสร้างสรรค์ศิลปะจัดวางเทคนิคฉายภาพเสมือนจากเรื่องราวพหุวัฒนธรรมย่านเมืองเก่าสงขลาเพื่อสนับสนุนและยกระดับเศรษฐกิจชุมชน (กิจกรรมย่อยที่ 11)

6.12 การออกแบบสื่อโมชั่นกราฟิกประชาสัมพันธ์ผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมในย่านเมืองเก่าสงขลาเพื่อยกระดับเศรษฐกิจชุมชน (กิจกรรมย่อยที่ 12)

7. เผยแพร่ผลงานวิจัยสู่ชุมชนในรูปแบบนิทรรศการงานเมืองร่วมกับชุมชน

8. ประเมินผล โดยวิเคราะห์ผลตอบแทนทางเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม (SROI)

9. สรุปผลการวิจัย นำเสนอแนวทางพัฒนากลุ่มวิสาหกิจวัฒนธรรมที่เสริมสร้างเศรษฐกิจฐานรากและชุมชนนวัตกรรม และแนวทางการจัดทุนทางวัฒนธรรม โดยการประชุมสนทนากลุ่ม

10. จัดทำเอกสารรายงานฉบับสมบูรณ์

ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม คณะผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากแผนที่ทางวัฒนธรรมที่ถอด อัตลักษณ์มาเป็นแกนกลางของงานวิจัยร่วมกับชุมชนเพื่อเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบ และกระบวนการในการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม มีรายละเอียดในแต่ละขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 คณะผู้วิจัยได้ประชุมร่วมกับตัวแทนชุมชน อันประกอบไปด้วย ผู้นำชุมชน ตัวแทนผู้ประกอบการในพื้นที่ นักวิชาการ เป็นต้น เพื่อให้ได้ผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมที่สื่อถึงอัตลักษณ์ย่านเมืองเก่าสงขลา และตรงกับที่ชุมชนต้องการ คณะผู้วิจัยและตัวแทนชุมชนจึงร่วมกันคัดเลือกอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่โดดเด่นในพื้นที่เพื่อกำหนดแกนกลางของงานวิจัยเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม

ขั้นที่ 2 ออกแบบผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม เมื่อได้แกนกลางของแรงบันดาลใจในการออกแบบแล้ว คณะผู้วิจัยได้ออกแบบ นำเสนอ และปรับปรุงแก้ไขแบบร่างผลิตภัณฑ์ร่วมกับชุมชน



ภาพประกอบที่ 4 ผู้วิจัยร่วมพัฒนาต้นแบบผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมกับผู้ประกอบการ

ขั้นที่ 3 ผลิตต้นแบบผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม เมื่อได้แบบร่างผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมที่สมบูรณ์แล้ว คณะผู้วิจัยจึงได้ส่งให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบประเมินต้นแบบผลิตภัณฑ์ เมื่อได้ผลการประเมินและข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ

คณะผู้วิจัยได้วิเคราะห์ผลและนำผลการประเมินดังกล่าวมาปรับปรุงพัฒนาผลงานผลิตภัณฑ์ให้มีความสมบูรณ์ เพื่อนำเสนอต่อชุมชน และผลิตผลิตภัณฑ์สำหรับทดลองตลาด

ขั้นที่ 4 การทดลองตลาด เมื่อผลิตต้นแบบผลิตภัณฑ์ได้รับการประเมินปรับปรุงตามข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญและนำเสนอต่อชุมชนแล้ว คณะผู้วิจัยได้ผลิตผลิตภัณฑ์สำหรับทดลองตลาด ไปออกร้านร่วมกับผู้ประกอบการตามงานเทศกาลต่างๆ ที่ชุมชนจัดขึ้น



ภาพประกอบที่ 5 การออกร้านทดลองตลาดสินค้าผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมในงาน MUSIC and NIGTH at the MUSEUM ณ พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติสงขลา และออกร้านทดลองตลาดสินค้าผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมในงาน Samila Jazz Fastival 2022

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้คณะผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูล สร้างสรรค์ผลงานสรุปผลการดำเนินงานดังนี้

1. การพัฒนาแผนที่ทางวัฒนธรรมและแผนความร่วมมือในพื้นที่ย่านเมืองเก่าสงขลาคณะผู้วิจัยได้ดำเนิน การสำรวจและจัดหมวดหมู่วัฒนธรรมในพื้นที่ย่านเมืองเก่าสงขลา รวมถึงจัดลำดับความสำคัญของวัฒนธรรมร่วมกับเครือข่ายความร่วมมือในชุมชน เช่น ผู้นำชุมชน ผู้ประกอบในชุมชน นักวิชาการ หรือ หน่วยงานภาครัฐและเอกชน และได้ทำการปักหมุดลงแผนที่วัฒนธรรม https://www.cul-

turalmapthailand.info ประกอบด้วย ด้านโบราณวัตถุ 30 จุด ด้านสถาปัตยกรรม 15 จุด ด้านโบราณสถาน 22 จุด ด้านวรรณกรรมพื้นบ้าน 2 จุด ด้านความรู้และแนวปฏิบัติเกี่ยวกับธรรมชาติและจักรวาล 45 จุด ด้านแหล่งธรรมชาติ 5 จุด ด้านศิลปะการแสดง 1 จุด ด้านกีฬาภูมิปัญญาไทย 1 จุด ด้านแนวปฏิบัติทางสังคม พิธีกรรมและงานเทศกาล 12 จุด และด้านงานช่างฝีมือดั้งเดิม 1 จุด สรุปได้ว่าได้ทำการปักหมุดลงแผนที่วัฒนธรรมทั้งสิ้น 134 จุด

2. ผลการพัฒนาผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม (Cultural Product) การบริการทางวัฒนธรรม (Cultural Service) และการพัฒนาพื้นที่วัฒนธรรม (Cultural Space) ผ่านกระบวนการมีส่วนร่วม ดังนี้

2.1 ผลการพัฒนาผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม (Cultural Product) คณะผู้วิจัยร่วมกับชุมชนได้จัดทำแผนที่ทางวัฒนธรรมแล้ว ได้นำข้อมูลที่ได้จากแผนที่ทางวัฒนธรรมมาเป็นฐานมาเป็นความคิดรวบยอดในการออกแบบผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม มีผลการดำเนินงานดังนี้

กิจกรรมย่อยที่ 1 การออกแบบผลิตภัณฑ์สิ่งทอประเภทของที่ระลึกโดยมีแรงบันดาลใจจากอัตลักษณ์พหุวัฒนธรรมย่านเมืองเก่าสงขลาเพื่อยกระดับเศรษฐกิจชุมชน ได้ผลิตภัณฑ์สิ่งทอจากผ้าบาติก คือ เสื้อบาติก กางเกงเลบาติก ผ้าคลุมไหล่บาติก และกระเป๋าบาติก

กิจกรรมย่อยที่ 2 การออกแบบคาแรคเตอร์ดีไซน์โดยมีแรงบันดาลใจจากอัตลักษณ์พหุวัฒนธรรมย่านเมืองเก่าสงขลาสู่ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเพื่อยกระดับเศรษฐกิจชุมชน ได้แบบจำลองอัตลักษณ์เมืองเก่าสงขลา จำนวน 6 แบบ คือ แบบจำลองโรงสีแดง, มัสยิดบ้านบน, วิหารวัดวัดมัชฌิมาวาส(วัดกลาง), ศาลเจ้าพ่อหลักเมือง, เรือสำเภาเล็ก และแบบจำลองรถจักรยานสามล้อ

กิจกรรมย่อยที่ 3 การสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์แกะไม้จากอัตลักษณ์พหุวัฒนธรรมย่านเมืองเก่าสงขลาสู่ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเพื่อยกระดับเศรษฐกิจชุมชน เป็นผลิตภัณฑ์กระเป๋าผ้าพิมพ์ลวดลายเมืองเก่าสงขลาจำนวน 23 แบบ และเสื้อยืดลวดลายเมืองเก่าสงขลา 2 แบบ

กิจกรรมย่อยที่ 4 การออกแบบผลิตภัณฑ์ไม้โดยมีแรงบันดาลใจจากอัตลักษณ์พหุวัฒนธรรมย่านเมืองเก่าสงขลาเพื่อยกระดับเศรษฐกิจชุมชน ได้ผลิตภัณฑ์โคมไฟจากไม้ตาล 6 แบบ

กิจกรรมย่อยที่ 5 การออกแบบผลิตภัณฑ์เครื่องหนังประเภทของใช้ของที่ระลึกโดยมีแรงบันดาลใจจากอัตลักษณ์พหุวัฒนธรรมย่านเมืองเก่าสงขลา เพื่อยกระดับเศรษฐกิจชุมชน ได้ผลิตภัณฑ์กระเป๋าใส่เหรียญ กระเป๋าใส่ธนบัตร พวงกุญแจหนัง และพวงกุญแจเหรียญ

กิจกรรมย่อยที่ 6 การออกแบบบรรจุภัณฑ์สำหรับของฝากของที่ระลึกโดยมีแรงบันดาลใจจากอัตลักษณ์พหุวัฒนธรรมย่านเมืองเก่าสงขลา เพื่อยกระดับเศรษฐกิจชุมชน ได้รูปแบบเป็นบรรจุภัณฑ์ โมเดล 3 มิติ ได้แก่ บรรจุภัณฑ์ยาหม่องวัดแหลมทราย พร้อมชั้นวางแบบถอดประกอบได้ บรรจุภัณฑ์พวงกุญแจอัตลักษณ์ย่านเมืองเก่าสงขลา พร้อมชั้นวางแบบถอดประกอบได้ บรรจุภัณฑ์ผ้าคลุมไหล่บาติก บรรจุภัณฑ์กล่องกำไลพรานบุญ บรรจุภัณฑ์ถุงผ้าอัตลักษณ์ย่านเมืองเก่าสงขลา บรรจุภัณฑ์เหรียญอีแป๊ะ บรรจุภัณฑ์แก้วกาแฟ และจานใส่ขนม

2.2 ผลการพัฒนาการบริการทางวัฒนธรรม (Cultural Service) คณะผู้วิจัยร่วมกับชุมชนได้จัดทำแผนที่ทางวัฒนธรรมแล้ว ได้นำข้อมูลที่ได้จากแผนที่ทางวัฒนธรรมมาเป็นฐานมาเป็นความคิดรวบยอดในการบริการทางวัฒนธรรม มีผลการดำเนินงานดังนี้

กิจกรรมย่อยที่ 7 การสร้างสรรค์บทเพลงจากอัตลักษณ์ทางพหุวัฒนธรรมย่านเมืองเก่าสงขลา เพื่อยกระดับเศรษฐกิจชุมชนและสร้างจิตสำนึกรักษ์ท้องถิ่นได้บทเพลงจำนวน 3 บทเพลง คือเพลง ทอดน่อง ท่องเมือง เวียนหลาด แลหรอย เพลงม่อลีฮัว และเพลงสงขลาเข้าท่า

กิจกรรมย่อยที่ 8 การปลูกจิตสำนึกเยาวชนให้เห็นคุณค่าทางด้านพหุวัฒนธรรมย่านเมืองเก่าสงขลากรณีศึกษาการพัฒนาบทเพลงเก่าสงขลาผ่านการพัฒนาวงเมโลเดี้ยน ในเพลงสงขลา เพลงม่อลีฮัว และเพลงสงขลา (ทำนองใหม่)

กิจกรรมย่อยที่ 9 การสร้างสรรค์ละครเพลงพหุวัฒนธรรมอิงประวัติศาสตร์เมืองเก่าสงขลาเพื่อสนับสนุนและเพิ่มคุณค่าให้กับผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม ได้ละครเพลง 2 เรื่อง คือ The Stories of Songkhla Mermaid (เรื่อง Gena) และ The Stories of Songkhla Mermaid (เรื่อง อุ๊ย เสี่ยวป้อ)

กิจกรรมย่อยที่ 10 การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากอัตลักษณ์ทางพหุวัฒนธรรมย่านเมืองเก่าสงขลา เพื่อยกระดับเศรษฐกิจชุมชนและสร้างจิตสำนึกรักษ์ท้องถิ่น ได้ชุดการแสดง จำนวน 3 ชุด คือ ระบำพุทธวิถีถิ่นสงขลาเมืองเก่า ระบำมลายูวิถีถิ่นสงขลาเมืองเก่า และระบำวิถีจีนถิ่นสงขลาเมืองเก่า

กิจกรรมย่อยที่ 11 การสร้างสรรค์ศิลปะจัดวางเทคนิคฉายภาพเสมือนจากเรื่องราวพหุวัฒนธรรมย่านเมืองเก่าสงขลาเพื่อสนับสนุนและยกระดับเศรษฐกิจชุมชน ได้ผลงานการสร้างสรรค์ศิลปะจัดวางเทคนิคฉายภาพเสมือนจากเรื่องราวพหุวัฒนธรรมย่านเมืองเก่าสงขลา ในชุดผลงานการเคลื่อนไหวของสายน้ำ (Moving Water) และผลงาน ศิลปะ-สายน้ำ-วัฒนธรรม (Art-Water-Cultures)

กิจกรรมย่อยที่ 12 การออกแบบสื่อโมชั่นกราฟิกประชาสัมพันธ์ผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมในย่านเมืองเก่าสงขลาเพื่อยกระดับเศรษฐกิจชุมชน ได้สื่อโมชั่นกราฟิกประชาสัมพันธ์ 2 เรื่อง คือโมชั่นกราฟิกอาหารที่ขึ้นชื่อในย่านเมืองเก่าสงขลา และโมชั่นกราฟิกของฝากและของที่ระลึกในย่านเมืองเก่าสงขลา

2.3 ผลการพัฒนาการพัฒนาพื้นที่วัฒนธรรม (Cultural Space) ผ่านกระบวนการมีส่วนร่วมคณะผู้วิจัยได้มีส่วนร่วมกับชุมชนในการดำเนินการจัดกิจกรรมทางวัฒนธรรมในพื้นที่ย่านเมืองเก่าสงขลา คือ งานเทศกาลสมโภชศาลเจ้าหลักเมืองสงขลา, งาน Music and night at the Museum, งาน Samila Jazz festival 2022 , ตลาดวัฒนธรรมเกาะยอ, ซิงโกรามา Singorama , งานแสดงสินค้าผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมในงาน PATA Destination Marketing Forum 2022 ภายใต้แนวคิด “การฟื้นฟูการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนด้วยคุณค่ามรดกทางวัฒนธรรม และการท่องเที่ยววิถีชุมชน” และตลาดวัฒนธรรมสงขลาเข้าท่า

3. การพัฒนาผู้ประกอบการ วิสาหกิจชุมชน และสร้างมูลค่า คุณค่าจากทุนทางวัฒนธรรมในเขตพื้นที่ย่านเมืองเก่าสงขลา (SROI)

ในงานวิจัยตามโครงการ คณะผู้วิจัยได้ร่วมกับชุมชนในการออกแบบผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมที่แสดงถึงอัตลักษณ์ของวัฒนธรรมที่โดดเด่นของชุมชน และมีการร่วมมือกับผู้ประกอบการในชุมชนในการผลิตผลิตภัณฑ์ต้นแบบและทำการทดลองตลาด โดยร่วมมือกับผู้ประกอบการ คือ ร้านสงขลาเฮอริเทจ ร้านลีลาวดีบาติก ผู้ประกอบการนายสิริศักดิ์ แสงจันทร์ (แบนซ์) ร้านสงขลาสเตชั่น และวิสาหกิจชุมชนโหนดศิลป์

ด้านการพัฒนาผู้ประกอบการด้านผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม

คณะผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้จากแผนที่ทางวัฒนธรรมย่านเมืองเก่าสงขลา มาร่วมออกแบบพัฒนาผลิตภัณฑ์กับผู้ประกอบการ โดยมีความต้องการที่จะพัฒนาผลิตภัณฑ์ในรูปแบบของที่ระลึก ได้แก่ แบบจำลอง (Model) เช่น งานสิ่งทอ เสื้อ กระเป๋า เครื่องหนัง โดยนำอัตลักษณ์จากชุมชน สถานที่สำคัญย่านเมืองเก่าสงขลา ประกอบด้วย สถาปัตยกรรม สถานที่ท่องเที่ยว ศาสนสถานสำคัญที่แสดงถึงความเป็นพหุวัฒนธรรมย่านเมืองเก่าสงขลา รวมถึงเอกลักษณ์จากการสัญจรเดินทางในอดีตของย่านเมืองเก่าสงขลา ลวดลายที่ปรากฏตามสถาปัตยกรรม ซึ่งทั้งหมดมีความเกี่ยวข้องและมีความสัมพันธ์กับพื้นที่ย่านเมืองเก่าสงขลา เมื่อได้แนวคิดและออกแบบร่างร่วมกันแล้วผู้วิจัยได้พัฒนาต้นแบบและพิจารณาร่วมกับผู้ประกอบการและชุมชน ศึกษาความถูกต้องเหมาะสมในการผลิตเพื่อทดลองตลาด โดยผู้ประกอบการมีความต้องการให้สินค้ามีความทันสมัย จำหน่ายได้ทุกกลุ่มเป้าหมาย การพัฒนาผลิตภัณฑ์จึงมีความหลากหลาย วางจำหน่ายได้หลายรูปแบบคือแบบดั้งเดิม (Offline Marketing) และการจำหน่ายแบบออนไลน์ (Ecommerce) เพื่อเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่สนใจสินค้าให้มากยิ่งขึ้น การพัฒนาผู้ประกอบย่านเมืองเก่าสงขลาสามารถพัฒนาผู้ประกอบการตั้งแต่กระบวนการผลิต การพัฒนา การจัดจำหน่ายเพิ่มมูลค่าของสินค้าจากฐานทุนทางวัฒนธรรมและเป็นการเพิ่มรายได้ให้ผู้ประกอบในการร่วมกันพัฒนาชุมชนให้ยังยืนต่อไป

การพัฒนาและการมีส่วนร่วมของผู้ประกอบการด้านการบริการทางวัฒนธรรม

คณะผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากแผนที่วัฒนธรรมย่านเมืองเก่าสงขลา มาสร้างสรรค์ต้นแบบบริการทางวัฒนธรรมร่วมกับผู้ประกอบการในย่านเมืองเก่าสงขลา โดยมีความต้องการพัฒนาผลิตภัณฑ์ในรูปแบบของที่ระลึก ตามรายละเอียดของผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม ได้แก่ บทเพลง ระบำ ละครเพลง โมชั่นกราฟิก และศิลปะการจัดวางเทคนิคการฉายภาพเสมือน เพื่อสนับสนุนส่งเสริมผู้ประกอบการที่มีธุรกิจร้านอาหารและผู้ประกอบการที่ผลิตสินค้าทางวัฒนธรรม และสนับสนุนการท่องเที่ยวในเขตพื้นที่ย่านเมืองเก่าสงขลา เมื่อได้แนวคิดและต้นแบบบริการทางวัฒนธรรม ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างสรรค์ต้นแบบ ประชุมร่วมกับผู้ประกอบการและชุมชน ศึกษาความถูกต้องเหมาะสมในการสนับสนุนผลิตภัณฑ์และส่งเสริมการท่องเที่ยวในทุกมิติด้วยอัตลักษณ์ชุมชนย่านเมืองเก่าสงขลา ทั้งในแบบดั้งเดิม (Offline Marketing) โดยการสร้างกิจกรรมโดยใช้บริการทางวัฒนธรรมในการออกร้านตามสถานที่ต่างๆ และส่งเสริมการตลาดแบบออนไลน์ (Ecommerce) โดยใช้บริการทางวัฒนธรรมในสื่อโซเชียลมีเดีย เพื่อสนับสนุนให้กลุ่มเป้าหมายมีความสนใจในตัวสินค้าเพิ่มมูลค่าของสินค้า และส่งเสริมเศรษฐกิจให้แก่ผู้ประกอบในการร่วมกันพัฒนาชุมชนให้ยั่งยืนต่อไป

และผู้วิจัยได้นำการวัดผลตอบแทนทางสังคมจากการลงทุน (SROI) มาใช้เป็นเครื่องมือประเมินผลจากการดำเนินงานตามโครงการ พบว่ามีค่าเท่ากับ 3.012 หมายความว่าในการลงทุนทุกๆ 1 บาทนั้น ผู้มีส่วนได้เสียจะได้รับผลตอบแทนกลับมารวมเป็นมูลค่าเท่ากับ 3.012 บาท

4. ผลการสร้างฐานองค์ความรู้ด้านศิลปะและวัฒนธรรม การจัดการองค์ความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมเพื่อการพัฒนาเชิงพื้นที่ย่านเมืองเก่าสงขลา คณะผู้วิจัยได้จัดทำเว็บไซต์ “สงขลาเข้าท่า.com” ในเว็บไซต์ประกอบไปด้วย ข้อมูลแผนที่ทางวัฒนธรรม ผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม ผู้ประกอบการและร้านค้า สื่อวีดิทัศน์ แหล่งข้อมูลทางวัฒนธรรม ข่าวสารและกิจกรรมที่เกิดขึ้นในย่านเมืองเก่าสงขลา และ

ผลิตภัณฑ์ของผู้ประกอบการในชุมชนร่วมจำหน่ายบนเว็บไซต์ และข้อมูลนี้สามารถนำไปใช้ต่อยอดในการพัฒนาโดยใช้เป็นสื่อประชาสัมพันธ์สร้างการรับรู้และเข้าถึงข้อมูลด้านศิลปวัฒนธรรมของชุมชนสู่นักท่องเที่ยวและผู้ที่สนใจได้ในวงกว้าง และเป็นแหล่งเรียนรู้ให้กับเด็กและเยาวชน เพื่อสร้างจิตสำนึกในการรักษ์ท้องถิ่นให้เกิดขึ้นอีกด้วย

อภิปรายผล

1. การพัฒนาแผนที่ทางวัฒนธรรมและแผนความร่วมมือในพื้นที่ย่านเมืองเก่าสงขลาคณะผู้วิจัยได้ดำเนินการสำรวจและจัดหมวดหมู่วัฒนธรรมในพื้นที่ย่านเมืองเก่าสงขลา รวมถึงจัดลำดับความสำคัญของวัฒนธรรมร่วมกับเครือข่ายความร่วมมือในชุมชน เช่น ผู้นำชุมชน ผู้ประกอบในชุมชน นักวิชาการ หรือ หน่วยงานภาครัฐและเอกชน ซึ่งได้ร่วมทำการปักหมุดลงแผนที่วัฒนธรรม ทำให้ได้แผนที่วัฒนธรรมที่เป็นองค์ความรู้ทางวิชาการที่สามารถนำไปต่อยอดสู่การพัฒนาผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมและบริการทางวัฒนธรรมรูปแบบต่างๆ ของชุมชน สอดคล้องกับแนวคิดของจุฑามาศ คงสวัสดิ์ (2550) ที่ว่าวัฒนธรรมที่ดึงดูดความสนใจนักท่องเที่ยวนั้นมีหลายอย่างประกอบด้วย วิถีชีวิต พิพิธภัณฑ์ การแสดง แหล่งโบราณคดี ศิลปะ ละคร การแสดงดนตรีสากลและการแสดงดนตรีพื้นบ้าน ประเพณีพิธีกรรมทางศาสนา หัตถกรรมงานฝีมือและการกระทำอื่นๆ ซึ่งเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม สอดคล้องกับจุไรรัตน์ จันทรวงศ์ (2565) ที่กล่าวว่า ฐานข้อมูลแผนที่วัฒนธรรมเกิดจากการระดมความคิดเห็นมีการตรวจสอบข้อมูลจากหลายๆ ฝ่าย มีผู้ทรงคุณวุฒิในแต่ละด้านร่วมตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลและเป็นข้อมูลที่ผ่านการรับรอง สามารถนำข้อมูลไปใช้ได้อย่างเกิดประโยชน์ และไม่มีความผิดพลาดของข้อมูล สามารถนำไปใช้ในเชิงวิชาการ รวมถึงสามารถเผยแพร่ให้ผู้สนใจและนักท่องเที่ยวเข้าไปศึกษาได้

2. ผลการพัฒนาผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม (Cultural Product) การบริการทางวัฒนธรรม (Cultural Service) และการพัฒนาพื้นที่วัฒนธรรม (Cultural Space) ผ่านกระบวนการมีส่วนร่วม ดังนี้

2.1 ผลการพัฒนาผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม (Cultural Product) คณะผู้วิจัยร่วมกับชุมชนจัดทำแผนที่ทางวัฒนธรรมแล้ว นำข้อมูลที่ได้มาเป็นฐานและเป็นความคิดรวบยอดในการออกแบบผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม โดยผลการดำเนินงาน ได้แก่การออกแบบผลิตภัณฑ์สิ่งทอประเภทของที่ระลึก การออกแบบคาแรคเตอร์ดีไซน์ การสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์แกะไม้ การออกแบบผลิตภัณฑ์ไม้ การออกแบบผลิตภัณฑ์เครื่องหนังประเภทของใช้ของที่ระลึก และการออกแบบบรรจุภัณฑ์สำหรับของฝากของที่ระลึก

2.2 ผลการพัฒนาการบริการทางวัฒนธรรม (Cultural Service) คณะผู้วิจัยร่วมกับชุมชนได้จัดทำแผนที่ทางวัฒนธรรมแล้ว ได้นำข้อมูลที่ได้จากแผนที่ทางวัฒนธรรมมาเป็นฐานมาเป็นความคิดรวบยอดในการบริการทางวัฒนธรรม โดยผลการดำเนินงาน ได้แก่การสร้างสรรค์บทเพลง ละครเพลง ชุดการแสดง ผลงานศิลปะการฉายภาพเสมือน และสื่อโมชั่นกราฟิกประชาสัมพันธ์

2.3 ผลการพัฒนาพื้นที่วัฒนธรรม (Cultural Space) ผ่านกระบวนการมีส่วนร่วม คณะผู้วิจัยได้มีส่วนร่วมกับชุมชนในการดำเนินการจัดกิจกรรมทางวัฒนธรรมในพื้นที่ย่านเมืองเก่าสงขลา ได้แก่ งานเทศกาลสมโภชศาลเจ้าหลักเมืองสงขลา, งาน Music and night at the Museum, งานSamila Jazz festival 2022, ตลาดวัฒนธรรมเกาะยอ, ซิงโกรามา Singorama, งานแสดงสินค้าผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมในงาน PATA Destination Marketing Forum 2022 ภายใต้แนวคิด “การฟื้นฟูการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนด้วยคุณค่ามรดกทางวัฒนธรรม และการท่องเที่ยววิถีชุมชน” และตลาดวัฒนธรรมสงขลาเข้าท่า

จากผลการพัฒนาผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม (Cultural Product) คณะผู้วิจัยร่วมกับชุมชนได้จัดทำแผนที่ทางวัฒนธรรม นำข้อมูลที่ได้จากแผนที่ทางวัฒนธรรมมาเป็นฐาน มาสู่ความคิดรวบยอดในการออกแบบผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม ได้ผลิตภัณฑ์ด้านบรรจุภัณฑ์ ผ้าบาติก เครื่องหนัง งานไม้ และของที่ระลึก Arts Toy รวมจำนวน 59 แบบ ซึ่งผลิตภัณฑ์ทั้งหมดที่ได้จากงานวิจัย ผู้ประกอบการในพื้นที่สามารถนำมาใช้ประโยชน์ในการยกระดับผลิตภัณฑ์ของตนเอง สอดคล้องกับแนวคิด

ของศศิธร โตวินัส (2554) ที่ว่าการต่อยอดโครงการจากแผนที่ทางวัฒนธรรมไปสู่โครงการพัฒนาอื่นๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อชุมชนการทำแผนที่ทางวัฒนธรรมควรดำเนินการอย่างมีส่วนร่วมกับชุมชนในทุกกลุ่ม รวมทั้งต้องดำเนินการเผยแพร่ผลงานที่แล้วเสร็จให้ชุมชนได้รับรู้กันในวงกว้าง และต้องเสริมสร้างกระบวนการมีส่วนร่วมให้เกิดขึ้นในชุมชนให้ครอบคลุมทุกกลุ่ม สอดคล้องกับรัชนีวรรณ บุญอนนท์ (2560) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนาผลิตภัณฑ์จากมรดกทางวัฒนธรรมตำบลไตรตรึงษ์เพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวของจังหวัดกำแพงเพชร พบว่ามรดกทางวัฒนธรรมของตำบลไตรตรึงษ์ แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้ และมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ ส่วนการพัฒนาผลิตภัณฑ์บนฐานมรดกทางวัฒนธรรมตำบลไตรตรึงษ์ พบว่า ผลิตภัณฑ์ที่ควรผลิตเป็นสินค้าที่ระลึกของตำบลไตรตรึงษ์ ได้แก่ เสื้อสกรีน ภาพโปสการ์ด และผ้าปักลาย สอดคล้องกับงานวิจัยของกิตติกรณ์ บำรุงบุญ และปิยลักษณ์ โพธิวรรณ์ (2564) ที่กล่าวว่า แนวทางส่งเสริมผลิตผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่เป็นอัตลักษณ์ของท้องถิ่นมหาสารคามเพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ คือการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการผลิตและผลักดันให้สินค้ามีรูปแบบที่หลากหลายตรงตามความต้องการของลูกค้า ได้รับมาตรฐานการผลิตจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง และฉัตรชัย อินทสังข์ และคณะ (2564) กล่าวว่า การเพิ่มมูลค่าด้วยการสร้างตราสินค้าและการออกแบบบรรจุภัณฑ์ช่วยให้ผลิตภัณฑ์มีความโดดเด่น บ่งบอกถึงอัตลักษณ์ของชุมชนผ่านตราสินค้า และสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับตัวสินค้า ตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์มีผลในเชิงบวกอย่างมีนัยสำคัญต่อความพึงพอใจของลูกค้าสามารถนำไปประยุกต์ใช้เพื่อตอบสนองความต้องการที่แท้จริงของผู้บริโภค

ด้านการฉายภาพเสมือนบนอาคารมรดกทางวัฒนธรรมสถาปัตยกรรมของอาคารย่านเมืองเก่าสงขลาจากลวดลายสายน้ำ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Yun et al. (2013) ที่นำเสนอเนื้อหาเรื่องราวคุณค่าทางประวัติศาสตร์ของอาคารสถานีรถไฟโมจิโกะ (Mojiko Station) ด้วยเทคนิคการฉายวิดีโอภาพเสมือนบนอาคารสามารถสร้างความน่าสนใจแก่ผู้ชมในชุมชนและนักท่องเที่ยวแม้ไม่รู้จักประวัติศาสตร์และเรื่องราวของอาคารก็สามารถเข้าใจและชื่นชมคุณค่าของอาคารสถาปัตยกรรมได้

ด้านสื่อโมชั่นกราฟิกที่ใช้ภาพและสีสันที่สวยงาม สามารถดึงดูดความสนใจให้ผู้ชมและสื่อสารสิ่งที่ต้องการนำเสนอให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของอิริยา ผ่องพิทยา และคณะ (2558) ที่ศึกษาเรื่อง การพัฒนาสื่ออินโฟกราฟิกแอนิเมชัน เรื่องภาวะโลกร้อนพบว่าการรวบรวมข้อมูลเนื้อหาออกแบบอินโฟกราฟิกที่สวยงามสามารถสื่อเนื้อหาให้เข้าใจอย่างที่ต้องการได้ ส่งผลให้สื่ออินโฟกราฟิกมีประสิทธิภาพอยู่ในระดับมาก

3. การพัฒนาผู้ประกอบการ วิสาหกิจชุมชน และสร้างมูลค่า คุณค่าจากทุนทางวัฒนธรรมในเขตพื้นที่ย่านเมืองเก่าสงขลา (SROI) โดยคณะผู้วิจัยได้ร่วมกับชุมชนออกแบบผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมที่แสดงถึงอัตลักษณ์ของวัฒนธรรมที่โดดเด่น มีการร่วมมือกับผู้ประกอบการในชุมชนในการผลิตผลิตภัณฑ์ต้นแบบ และทำการทดลองตลาด ร่วมมือกับผู้ประกอบการในชุมชนที่มีสินค้าอยู่แล้วและต้องการพัฒนาสินค้ารูปแบบใหม่ออกสู่ตลาด โดยนำอัตลักษณ์จากชุมชนสถานที่สำคัญย่านเมืองเก่าสงขลา ศาสนสถานสำคัญที่แสดงถึงความเป็นพหุวัฒนธรรมย่านเมืองเก่าสงขลาโดยใช้แนวคิดและออกแบบร่างร่วมกัน การพัฒนาผลิตภัณฑ์จึงมีความหลากหลายวางจำหน่ายได้หลายรูปแบบทั้งแบบดั้งเดิม (Offline Marketing) และการจำหน่ายแบบออนไลน์ (Ecommerce) เพื่อเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่สนใจสินค้าให้มากยิ่งขึ้น สอดคล้องกับพอหทัย ซุ่นสั้น (2564) ที่ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การออกแบบลายผ้ามัดย้อมและพัฒนาแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเพื่อสร้างอัตลักษณ์กลุ่มวิสาหกิจชุมชนท่องเที่ยวตำบลภูเขาทอง อำเภอสุคิริน จังหวัดนราธิวาส และได้แนวความคิดเพื่อออกแบบลวดลาย ผ้ามัดย้อมจำนวน 3 รูปแบบ ได้แก่ แนวคิดชะเลียงร่อนทอง นางครวนหน้าถ้ำ และเพชรพระอุมา นำลวดลายผ้ามัดย้อมผลิตเป็นผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก จำนวน 5 ชุดผลิตภัณฑ์ สอดคล้องกับอ้อยทิพย์ พลศรี (2565) ได้เสนอแนะแนวทางในการพัฒนาต่อยอดผลิตภัณฑ์ว่าควรมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องทั้งด้านรูปแบบ ประโยชน์ใช้สอย และเพิ่มช่องทางการตลาดให้มีความหลากหลายมากขึ้นและมีระบบติดตามความพึงพอใจและความต้องการของกลุ่มเป้าหมายอย่างต่อเนื่อง สอดคล้องกับดวงใจ นันทวงศ์ (2565) ที่กล่าวว่าผลงานจากการพัฒนาของผู้ประกอบ

การร่วมกับทางมหาวิทยาลัยมีความหลากหลายและเกิดการเรียนรู้ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์แต่ละประเภทร่วมกับชุมชนอย่างแท้จริง ชุมชนมีส่วนร่วมในการนำเสนอความคิดแนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์ และการปรับรูปแบบผลิตภัณฑ์อย่างต่อเนื่องตามความต้องการของชุมชน สร้างความภาคภูมิใจให้กับทางผู้ประกอบการเองและชุมชนเกิดเป็นองค์ความรู้ของชุมชน สังคม ผ่านสินค้าที่มีความหลากหลาย

4. ผลการสร้างฐานองค์ความรู้ด้านศิลปะและวัฒนธรรม การจัดการองค์ความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมเพื่อการพัฒนาเชิงพื้นที่ย่านเมืองเก่าสงขลา คณะผู้วิจัยได้จัดทำเว็บไซต์ “สงขลาเข้าท่า.com” ประกอบด้วยข้อมูลแผนที่ทางวัฒนธรรม ผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม ผู้ประกอบการ ร้านค้า สื่อวีดิทัศน์ แหล่งข้อมูลทางวัฒนธรรม ข่าวสารและกิจกรรมที่เกิดขึ้นในย่านเมืองเก่าสงขลา และผลิตภัณฑ์ของผู้ประกอบการในชุมชนร่วมจำหน่ายบนเว็บไซต์ ข้อมูลนี้สามารถนำไปใช้ประโยชน์ต่อยอดในการพัฒนาพื้นที่ย่านเมืองเก่าสงขลา และใช้เป็นสื่อประชาสัมพันธ์เพื่อการรับรู้และการเข้าถึงข้อมูลด้านศิลปวัฒนธรรมของชุมชนสู่นักท่องเที่ยวและผู้ที่สนใจได้ในวงกว้าง สอดคล้องกับแนวคิดในการสร้างแบรนด์สถานที่ (Blain et al., 2005) และแนวคิดในการสร้างแบรนด์ผลิตภัณฑ์ที่แสดงถึงเอกลักษณ์ของสถานที่ หรือแสดงให้เห็นถึงความแตกต่างจากสถานที่อื่น ซึ่งเป็นกลไกหนึ่งที่กระตุ้นให้นักท่องเที่ยวมาเที่ยวในสถานที่นั้น ๆ และก่อให้เกิดความทรงจำที่ดีจากการได้รับประสบการณ์ตรง สอดคล้องกับจเร สุวรรณชาต (2565) ที่กล่าวว่าการพัฒนาผลิตภัณฑ์มีความต่อเนื่องและการมีส่วนร่วมที่ดีกับชุมชน ในการร่วมกันออกแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ และการนำเสนอผลิตภัณฑ์ผ่านรูปแบบการขายทั้งทางออนไลน์และออฟไลน์ การออกบูธแสดงสินค้าเพื่อนำเสนอผลิตภัณฑ์ต่างๆ สร้างรายได้ให้กับผู้ประกอบการได้อย่างต่อเนื่อง สอดคล้องกับสุรสิทธิ์ ระวังวงศ์ (2565) ที่กล่าวว่าผลงานผลิตภัณฑ์ที่ถอดแบบจากวัฒนธรรมท้องถิ่น นำไปสู่การสร้างผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม เป็นมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม ควรศึกษาร่วมกับการตลาดเพื่อนำข้อมูลมาวิเคราะห์ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ ให้ความสำคัญกับนวัตกรรมการออกแบบผลิตภัณฑ์ การขึ้นรูป/การผลิตของกลุ่มผู้ผลิตที่เพื่อสรรค์สร้างผลิตภัณฑ์ใหม่ๆ อย่างต่อเนื่อง

ข้อเสนอแนะ

1. ควรมีการจัดการพื้นที่ว่างในชุมชนให้เกิดเป็นพื้นที่สร้างสรรค์ จัดกิจกรรมศิลปะหรือการแสดงออกสำหรับกลุ่มเยาวชนเด็ก ผู้สูงอายุ หรือคนในชุมชน และมีการทำกิจกรรมในพื้นที่สร้างสรรค์อย่างต่อเนื่อง

2. การพัฒนาพื้นที่วัฒนธรรมควรปรับปรุงพื้นที่ลานกิจกรรมให้คนในชุมชนและคนทั่วไปเข้าออกได้สะดวกมากขึ้น เพิ่มงานศิลปะที่สะท้อนความเป็นพื้นบ้าน สร้างความน่าสนใจให้แก่ชุมชน แหล่งเรียนรู้พิพิธภัณฑ์ของมัสยิดและชุมชน สร้างการเรียนรู้และจิตสำนึกรักษ์ท้องถิ่น มีนิทรรศการเล็กๆ และการนำชมมัสยิดทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ มีการเสวนาพบปะแลกเปลี่ยนประสบการณ์ความรู้กับภูมิปัญญาในชุมชน

เอกสารอ้างอิง

กิตติกรณ์ บำรุงบุญ, และปิยลักษณ์ โพธิวรรณ์. (2564). การพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่สะท้อนอัตลักษณ์ท้องถิ่นจังหวัดมหาสารคามเพื่อยกระดับมูลค่าทางเศรษฐกิจ. **วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 40**(2), 7-24.

จุฑามาศ คงสวัสดิ์. (2550). **การศึกษาแนวทางการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจังหวัดนครปฐม.** นครปฐม : ภาควิชาพื้นฐานการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ฉัตรชัย อินทสังข์, จันทร์เพ็ญ ธงไชย, ปุริม หนุนนัด, และเยาวพา ความหมั่น. (2564). การออกแบบตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์เพื่อเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์ข้าว: กรณีศึกษา วิสาหกิจชุมชนกลุ่มข้าวฮางงอกโพธิ์กลาง จังหวัดนครราชสีมา. **วารสารศิลปศาสตร์และวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 8**(2), 63-75.

พอหทัย ซุ่นสั้น. (2564). การออกแบบลายผ้ามัดย้อมและพัฒนาแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเพื่อสร้างอัตลักษณ์กลุ่มวิสาหกิจชุมชนท่องเที่ยวตำบลภูเขาทอง

อำเภอสุคิริน จังหวัดนราธิวาส. **วารสารสังคมศาสตร์และมานุษยวิทยาเชิงพุทธ, 6**(5), 284-301.

รัชนีวรรณ บุญอนนท์. (2560). การพัฒนาผลิตภัณฑ์จากมรดกทางวัฒนธรรมตำบลไตรตรึงษ์ เพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวของจังหวัดกำแพงเพชร. **วารสารการวิจัยกาสะลองคำ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย, 11**(3), 267-278.

ศศิธร โตวินัส. (2554). **การศึกษาเพื่อจัดทำแผนที่มรดกทางสถาปัตยกรรมชุมชนรักษาคลองบางพระ จังหวัดตราด.** วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการจัดการทรัพยากรวัฒนธรรม บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์. (2563). **CEA เปิดประกวดแบบศูนย์ใหม่ “TCDC สงขลา” พาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ยึดที่มั่นครบ 4 ภาค.** ค้นเมื่อ 15 มีนาคม 2564, จาก https://www.cea.or.th/th/news-updates/cea-tcdc-songkhla

อิริยา ผ่องพิทยา, ศุภรดา คณารักสมบัติ, และกัณฑิมา อิ่มใจ. (2558). **การออกแบบสื่ออินโฟกราฟิกแอนิเมชัน เรื่องภาวะโลกร้อน.** ค้นเมื่อ 15 มีนาคม 2564, จาก https://research.bkkthon.ac.th/abstac/ab_27102559104125.pdf

Blain, C., Levy, S. E., & Ritchie, J. B. (2005). Destination branding: Insights and practices from destination management organizations. **Journal of Travel Research, 43**(4), 328-338.

Yun, H. R., Kim, D. W., & Ishii, T. (2013). A study of digital media art utilizing the contents of the architecture cultural property. **International Journal of Asia Digital Art and Design, 17**(2), 77-84.

สัมภาษณ์

จเร สุวรรณชาต. (2565, 28 กันยายน). **สัมภาษณ์.** รองนายกภาคีคนรักเมืองสงขลา สมาคม.

จุไรรัตน์ จันทรวงศ์. (2565, 29 กันยายน). **สัมภาษณ์.** นักวิชาการวัฒนธรรมชำนาญการ สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดสงขลา.

ดวงใจ นันทวงศ์. (2565, 22 กันยายน). **สัมภาษณ์.** ประธานกรรมการบริษัท สงขลา เฮอริเทจ.

สุรสิทธิ์ ระวังวงศ์. (2565, 27 กันยายน). **สัมภาษณ์.** อาจารย์ประจำภาควิชาวิศวกรรมศาสตร์.

อ้อยทิพย์ พลศรี. (2565, 28 กันยายน). **สัมภาษณ์.** ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์.

การสื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่นผ่านหนังสือภาพถ่ายเชิงสร้างสรรค์: กลวิธีการเล่าเรื่องด้วยภาพเพื่อนำเสนอวิถีชีวิตและธรรมชาติบ้านโพนงาม จังหวัดนครพนม

Communicating Local Identity through Creative Photography Books: Visual Storytelling Techniques for Portraying the Lifestyle and Natural Environment of Ban Phon Ngam, Nakhon Phanom Province

วัชระ สุตะโคตร[1]

Watchara Sutakot

[1] **อาจารย์ประจำ, คณะวิทยาการจัดการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยนครพนม**

Lecturer, Faculty of Management Science and Information Technology Nakhon Phanom University

(E-mail: watchara@npu.ac.th)

Received: 27/08/2024 Revised: 27/11/2024 Accepted: 02/12/2024

บทคัดย่อ

การวิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) วิเคราะห์อัตลักษณ์ท้องถิ่น วิถีชีวิต และธรรมชาติของบ้านโพนงาม จังหวัดนครพนม 2) สร้างสรรค์หนังสือภาพถ่ายที่สื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่น โดยใช้กลวิธีการเล่าเรื่องด้วยภาพ 3) ประเมินประสิทธิภาพของการสื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่นผ่านหนังสือภาพถ่ายเชิงสร้างสรรค์ ใช้วิธีวิจัยแบบผสมผสาน ประกอบด้วยการวิเคราะห์เอกสาร สนทนากลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญ 15 คน สังเกตแบบมีส่วนร่วม ถ่ายภาพเชิงสารคดี และประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ 10 คนและนักท่องเที่ยว 50 คน ผลการวิจัยพบอัตลักษณ์ท้องถิ่นที่โดดเด่น 5 มิติ ได้แก่ ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรมประเพณี ความเชื่อ การประกอบอาชีพ และระบบนิเวศท้องถิ่น โดยเฉพาะความสัมพันธ์ระหว่างชุมชนกับผาเป้า แหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติที่มีเอกลักษณ์ การสร้างสรรค์หนังสือภาพถ่ายผสมผสานการถ่ายภาพสารคดีกับกลวิธีการเล่าเรื่องด้วยภาพ ผลการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญและนักท่องเที่ยว พบว่าหนังสือภาพถ่ายสื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในระดับมากที่สุด $\bar{x}$= 4.56, S.D. = 0.17 และ $\bar{x}$= 4.55, S.D. = 0.52 ตามลำดับ ผลการวิจัยนี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้พัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและอนุรักษ์อัตลักษณ์ท้องถิ่นอย่างยั่งยืน

คำสำคัญ: หนังสือภาพถ่ายเชิงสร้างสรรค์, อัตลักษณ์ท้องถิ่น, การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม, การเล่าเรื่องด้วยภาพ, บ้านโพนงาม

Abstract

This research aimed to 1) Analyze the local identity, lifestyle, and natural environment of Ban Phon Ngam, Nakhon Phanom Province, 2) create a photography book communicating local identity using visual storytelling techniques, and 3) evaluate the effectiveness of local identity communication through the creative photography book. A mixed-method approach was employed, including document analysis,

focus group discussions with 15 key informants, participant observation, documentary photography, and evaluation by 10 experts and 50 tourists. The findings revealed five prominent dimensions of local identity: history, cultural traditions, beliefs, occupations, and local ecosystems, particularly the relationship between the community and Pha Pao, a unique natural attraction. The photography book creation integrated documentary photography with visual storytelling techniques. The evaluation results showed that the photography book effectively communicated local identity, with both experts and tourists rating it at the highest level $\bar{x}$= 4.56, S.D. = 0.17 and $\bar{x}$= 4.55, S.D. = 0.52, respectively. This research can be applied to develop creative media for promoting cultural tourism and sustainably preserving local identity.

Keywords: Creative Photography Book, Local Identity, Cultural Tourism, Visual Storytelling, Ban Phon Ngam

บทนำ

การท่องเที่ยวโดยชุมชนเป็นรูปแบบการท่องเที่ยวที่สะท้อนกระแสนิยมท้องถิ่น (Localism) ที่เปิดโอกาสให้นักท่องเที่ยวได้สัมผัสและเรียนรู้อัตลักษณ์ของชุมชนอย่างลึกซึ้ง ผ่านการฝังตัวอยู่กับคนพื้นถิ่น เรียนรู้วิถีชีวิตและวัฒนธรรมที่เป็นคุณลักษณะเฉพาะของแต่ละท้องถิ่น ไม่ว่าจะเป็นเชื้อชาติ ภาษา วัฒนธรรม หรือประเพณีต่างๆ การท่องเที่ยวลักษณะนี้ไม่เพียงแต่เป็นการนิยมท้องถิ่นของผู้อื่น แต่ยังนำไปสู่การค้นพบและเข้าใจอัตลักษณ์ของท้องถิ่นตนเองผ่านมุมมองใหม่ๆ ดังที่ โตมร ศุขปรีชา (2559) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับการท่องเที่ยวในละแวกบ้าน (Staycation) ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวของจังหวัดนครพนม (พ.ศ. 2566-2570) ที่มุ่งส่งเสริมศักยภาพด้านการท่องเที่ยวที่หลากหลาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในพื้นที่อุทยานผาเป้า ที่นำเสนออัตลักษณ์ทั้งด้านธรรมชาติและวัฒนธรรมของชุมชน

การสื่อสารอัตลักษณ์ชุมชนที่ชัดเจนเช่นนี้ ตามที่ ชฎิกา ศรีประเสริฐ (2554) และจุไรรัตน์ รัตติโชติ และคณะ (2567) ได้ศึกษาไว้ จะนำไปสู่การสร้างความตระหนักและความร่วมมือในการสืบสานมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม อันจะก่อให้เกิดการพัฒนาอย่างยั่งยืนในทุกมิติ ทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อมของชุมชน ตามที่ สำนักงานจังหวัดนครพนม (2566) ได้วางแนวทางไว้

บ้านโพนงาม ตำบลหนองบ่อ อำเภอนาแก จังหวัดนครพนม เป็นชุมชนที่มีความโดดเด่นด้วยทำเลที่ตั้งซึ่งเชื่อมโยงกับแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติที่สำคัญอย่างผาเป้าภูผาแดง บนเทือกเขาภูพานน้อย ในเขตอุทยานแห่งชาติภูผายล ชุมชนแห่งนี้ไม่เพียงแต่เป็นประตูสู่ความงดงามของธรรมชาติ แต่ยังเป็นพื้นที่ที่มีศักยภาพในการพัฒนาเป็นแหล่งท่องเที่ยวชุมชนที่มีเอกลักษณ์ ด้วยการผสมผสานระหว่างวิถีชีวิตดั้งเดิมของชุมชนและการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ ความสัมพันธ์ระหว่างชุมชนกับผืนป่าและขุนเขาที่ดำรงอยู่มาอย่างยาวนาน ได้หล่อหลอมให้เกิดอัตลักษณ์ที่โดดเด่นทั้งด้านวัฒนธรรมและการจัดการทรัพยากรธรรมชาติ

ปัจจุบัน ชุมชนบ้านโพนงามกำลังเผชิญกับโอกาสและความท้าทายจากการพัฒนาเส้นทางการท่องเที่ยว สู่ผาเป้าภูผาแดง ซึ่งเป็นจุดชมวิวที่สวยงามและมีเอกลักษณ์ ด้วยทัศนียภาพอันกว้างไกล ทะเลหมอก ถ้ำหิน น้ำตก และระบบนิเวศที่อุดมสมบูรณ์ การพัฒนาพื้นที่ดังกล่าวเป็นความร่วมมือระหว่างอุทยานแห่งชาติภูผายลและผู้นำชุมชนท้องถิ่น ที่มุ่งสร้างสมดุลระหว่างการอนุรักษ์ธรรมชาติและการพัฒนาเศรษฐกิจชุมชน ผ่านกิจกรรมการท่องเที่ยวที่หลากหลาย เช่น การปั่นจักรยาน การแคมปิ้ง และการขับรถออฟโรด (กรมการพัฒนาชุมชน, 2566)

การจัดทำ Photobook จึงเป็นเครื่องมือสำคัญในการสื่อสารอัตลักษณ์ของชุมชนบ้านโพนงามและผาเป้าภูผาแดง ผ่านการเล่าเรื่องด้วยภาพที่สะท้อนให้เห็นถึงความสัมพันธ์อันแนบแน่นระหว่างวิถีชีวิตชุมชนและธรรมชาติ รวมถึงศักยภาพในการพัฒนาเป็นแหล่งท่องเที่ยวชุมชนที่มีความยั่งยืน การศึกษาวิจัยครั้งนี้จึงมุ่งนำเสนอมุมมองที่ครอบคลุมทั้งความงดงามของธรรมชาติ วิถีชีวิตชุมชน และการมีส่วนร่วมของชาวบ้านในการพัฒนาการท่องเที่ยว อันจะนำไปสู่การสร้างความตระหนักในคุณค่าของพื้นที่และการพัฒนาที่ยั่งยืนต่อไป

การถ่ายภาพและการท่องเที่ยวเป็นสิ่งที่ส่งเสริมกันและกัน ภาพถ่ายเป็นทั้งหน้าต่างสู่โลกภายนอก สร้างความเชื่อมโยง แสดงให้เห็นว่าเจ้าของภาพได้เดินทางไปมาแล้วหรือเป็นเรื่องราวบอกเล่าการเดินทางท่องเที่ยวนั้นต่อให้ผู้ชม ภาพถ่ายจากสถานที่ต่างๆ ยังก่อให้เกิดความต้องการเดินทางไปยังสถานที่ในภาพ ซึ่งส่งเสริมให้เกิดการท่องเที่ยว ภาพลักษณ์การท่องเที่ยวหรือเรื่องราวต่างๆ ในท้องถิ่นสถานที่ท่องเที่ยวถูกสื่อสาร (Marien, 2012) หนังสือภาพถ่ายเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่มีบทบาทต่อการประชาสัมพันธ์มากสื่อหนึ่ง เพราะสามารถเผยแพร่ได้ สะดวกและกว้างขวาง สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ทุกพื้นที่ สื่อสารได้ทุกเพศ ทุกวัย ทุกระดับการศึกษา (ถนอมนวล สีหะกุลัง, 2550) การอธิบายเล่าความด้วยภาพ (Photographic Representation) เป็นวิวัฒนาการอธิบายเล่าความด้วยภาพ ที่มิได้สนใจเพียงการประดิษฐ์อุปกรณ์ และการพัฒนาสื่อที่จะนำสารที่เป็นภาพถ่ายไปเผยแพร่เท่านั้น แต่ได้อธิบายถึงการเติบโตของตัวสื่อภาพถ่ายที่มีความสำคัญในสังคม วัฒนธรรม และจิตวิทยา เพื่อที่จะทำให้นักการสื่อสารเข้าใจ ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นเกี่ยวกับภาพถ่าย เนื่องจากการถ่ายภาพเพื่อการสื่อสาร เป็นศาสตร์ที่ให้ความสำคัญกับ “การสื่อความหมายด้วยภาพ” เป็นหลัก จึงต้องทำความเข้าใจบริบทที่เกี่ยวข้องกับภาพถ่ายนั้นๆ ในขณะที่ให้ความสำคัญกับเทคโนโลยีด้านกล้องและอุปกรณ์ต่างๆ รองลงมา โดยกำหนดให้บทบาทของเทคโนโลยีเป็นเพียงเครื่องมือเพื่อทำให้การสื่อสารนั้นๆ บรรลุผล กนกรัตน์ ยศไกร (2551) โดยเทคนิคการเล่าเรื่องด้วยภาพได้ถูกนำมาใช้ในกลวิธีอันเกิดประโยชน์ต่อการส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชน สร้างการรับรู้ในอัตลักษณ์ท้องถิ่นสำหรับกลุ่มนักท่องเที่ยวผู้ชื่นชอบในรูปแบบการเที่ยวและเรียนรู้ในวิถีชีวิตและธรรมชาติ

จากการพิจารณาความสำคัญของการสื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่นและศักยภาพของสื่อภาพถ่ายในการส่งเสริมการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน ผู้วิจัยจึงได้พัฒนาโครงการวิจัยเรื่อง “การสื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่นผ่านหนังสือภาพถ่ายเชิงสร้างสรรค์: กลวิธีการเล่าเรื่องด้วยภาพ เพื่อนำเสนอวิถีชีวิตและธรรมชาติบ้านโพนงาม จังหวัดนครพนม” การศึกษานี้มุ่งเน้นการวิเคราะห์อัตลักษณ์ท้องถิ่น การสร้างสรรค์สื่อ

ภาพถ่ายที่สะท้อนวิถีชีวิตและธรรมชาติของชุมชน ตลอดจนการประเมินประสิทธิภาพของการสื่อสารผ่านสื่อดังกล่าว ผลการวิจัยนี้คาดว่าจะนำไปสู่การพัฒนาเครื่องมือการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพสำหรับการประชาสัมพันธ์เชิงรุก และอาจเป็นต้นแบบสำหรับการพัฒนาการสื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่นในบริบทอื่นๆ ต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์อัตลักษณ์ท้องถิ่น วิถีชีวิต และธรรมชาติของบ้านโพนงาม จังหวัดนครพนม
2. เพื่อสร้างสรรค์หนังสือภาพถ่ายที่สื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่น วิถีชีวิต และธรรมชาติของบ้านโพนงาม โดยใช้กลวิธีการเล่าเรื่องด้วยภาพ
3. เพื่อประเมินประสิทธิภาพของการสื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่นผ่านหนังสือภาพถ่ายเชิงสร้างสรรค์ที่ใช้กลวิธีการเล่าเรื่องด้วยภาพ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. องค์ความรู้เชิงลึกเกี่ยวกับอัตลักษณ์ท้องถิ่นของบ้านโพนงาม เป็นฐานข้อมูลสำหรับการพัฒนาชุมชนและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอย่างยั่งยืน
2. รูปแบบการสื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่นผ่านหนังสือภาพถ่ายเชิงสร้างสรรค์เป็นต้นแบบในการพัฒนาสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชน
3. แนวทางการประเมินประสิทธิภาพของสื่อสร้างสรรค์ในการสื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่น สำหรับพัฒนาเครื่องมือและวิธีการประเมินสื่อในบริบทการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา การวิจัยมุ่งศึกษาอัตลักษณ์ท้องถิ่น วิถีชีวิต และลักษณะทางธรรมชาติของบ้านโพนงาม โดยครอบคลุมประเด็นด้านประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม ประเพณี ความเชื่อ การประกอบอาชีพ และระบบนิเวศท้องถิ่น รวมถึง

การศึกษากลวิธีการเล่าเรื่องด้วยภาพและการออกแบบหนังสือภาพถ่ายเพื่อสื่อสารอัตลักษณ์ดังกล่าว

2. ขอบเขตด้านพื้นที่ การวิจัยดำเนินการในพื้นที่บ้านโพนงาม ตำบลหนองบ่อ อำเภอนาแก จังหวัดนครพนม ซึ่งเป็นพื้นที่ที่มีลักษณะทางวัฒนธรรมและธรรมชาติที่โดดเด่น และมีศักยภาพในการพัฒนาเป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

3. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.1 ผู้ให้ข้อมูลสำคัญในการศึกษาอัตลักษณ์ท้องถิ่น ประกอบด้วย ผู้นำชุมชน ปราชญ์ชาวบ้าน และเจ้าหน้าที่ด้านการท่องเที่ยว จำนวน 15 คน คัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

3.2 ผู้เชี่ยวชาญในการประเมินหนังสือภาพถ่าย ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสื่อ 5 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวและวัฒนธรรม 5 คน

3.3 กลุ่มตัวอย่างในการประเมินการรับรู้และความพึงพอใจ คือ นักท่องเที่ยวหรือผู้สนใจการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม จำนวน 50 คน คัดเลือกแบบสะดวก (Convenience Sampling)

4. ขอบเขตด้านระยะเวลา การวิจัยดำเนินการในช่วงระยะเวลา 12 เดือน ตั้งแต่เดือนมกราคม ถึง ธันวาคม พ.ศ. 2565

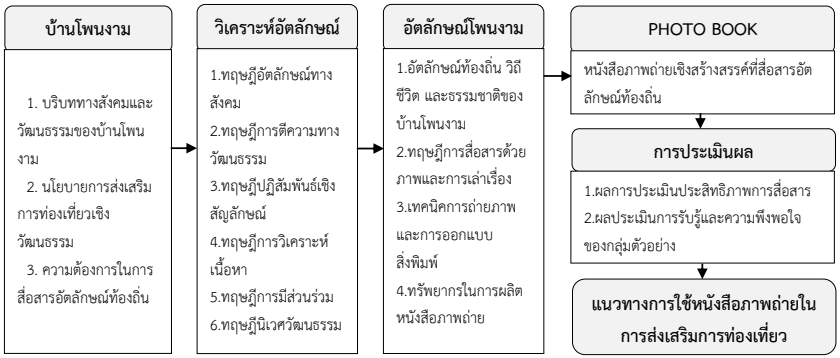
5. ขอบเขตด้านการสร้างสรรค์ผลงาน การสร้างสรรค์หนังสือภาพถ่ายจะใช้เทคนิคการถ่ายภาพเชิงสารคดี (Documentary Photography) และการออกแบบสิ่งพิมพ์ (Publication Design) โดยนำเสนอเนื้อหาที่สะท้อนอัตลักษณ์ท้องถิ่น วิถีชีวิต และธรรมชาติของบ้านโพนงาม ผ่านกลวิธีการเล่าเรื่องด้วยภาพ

สมมติฐานการวิจัย

หนังสือภาพถ่ายเชิงสร้างสรรค์ที่ใช้กลวิธีการเล่าเรื่องด้วยภาพสามารถสื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่น วิถีชีวิต และธรรมชาติของบ้านโพนงามได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยจะส่งผลให้การรับรู้และความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายอยู่ในระดับสูง (ค่าเฉลี่ยมากกว่า 4.00 จากคะแนนเต็ม 5.00)

กรอบแนวคิดการวิจัย

การวิจัยมุ่งศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างอัตลักษณ์ท้องถิ่นของบ้านโพนงาม กับการสื่อสารผ่านหนังสือภาพถ่ายเชิงสร้างสรรค์ โดยวิเคราะห์อัตลักษณ์ท้องถิ่น วิถีชีวิต และธรรมชาติของชุมชน มุ่งเน้นการประยุกต์แนวคิดการเล่าเรื่องด้วยภาพ หลักการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ ทฤษฎีการสื่อสารด้วยภาพ และสัญวิทยา ในการสร้างสรรค์หนังสือภาพถ่าย ให้ความสำคัญในขั้นตอนการประเมินและพัฒนาผลงานโดยผู้เชี่ยวชาญ ใช้การประเมินประสิทธิภาพการสื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่นจากการรับรู้และความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย



ภาพประกอบที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้ใช้วิธีการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research) โดยแบ่งการดำเนินการเป็น 3 ขั้นตอนหลัก สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

1. การวิเคราะห์อัตลักษณ์ท้องถิ่น มุ่งวิเคราะห์อัตลักษณ์ท้องถิ่นของบ้านโพนงาม จังหวัดนครพนม โดยใช้วิธีการเก็บข้อมูล 3 รูปแบบ ได้แก่ (1) การวิเคราะห์เอกสารทางประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และการพัฒนาชุมชน เพื่อสร้างความเข้าใจบริบทพื้นฐานของพื้นที่ (2) การจัดสนทนากลุ่มกับผู้ให้ข้อมูลสำคัญจำนวน 15 ท่าน ประกอบด้วยผู้นำชุมชน ปราชญ์ท้องถิ่น และเจ้าหน้าที่ด้านการท่องเที่ยว เพื่อ

รวบรวมมุมมองและประสบการณ์ตรง และ (3) การสังเกตแบบมีส่วนร่วมในกิจกรรมชุมชน เพื่อเก็บข้อมูลเชิงประจักษ์เกี่ยวกับวิถีชีวิต ประเพณี และความสัมพันธ์ระหว่างชุมชนกับสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ ข้อมูลทั้งหมดถูกนำมาวิเคราะห์เนื้อหาอย่างเป็นระบบ เพื่อสังเคราะห์ประเด็นสำคัญที่สะท้อนอัตลักษณ์ท้องถิ่นอันจะเป็นฐานในการสร้างสรรค์หนังสือภาพถ่ายในขั้นตอนต่อไป

2. การสร้างสรรค์หนังสือภาพถ่าย ขั้นตอนนี้มุ่งถ่ายทอดอัตลักษณ์ท้องถิ่นของบ้านโพนงามผ่านการสร้างสรรค์หนังสือภาพถ่าย โดยใช้กระบวนการดำเนินงาน 3 ระยะ ได้แก่ (1) การถ่ายภาพเชิงสารคดี ที่ใช้ผลการวิเคราะห์อัตลักษณ์ท้องถิ่นเป็นกรอบในการกำหนดประเด็นและมุมมองการถ่ายภาพ เพื่อสะท้อนวิถีชีวิต วัฒนธรรม และธรรมชาติของชุมชน (2) การออกแบบหนังสือภาพถ่าย ที่ประยุกต์ใช้กลวิธีการเล่าเรื่องด้วยภาพผ่านการจัดวางภาพ การลำดับเรื่องราว และองค์ประกอบทางการออกแบบ และ (3) การประเมินระหว่างกระบวนการโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสื่อจำนวน 5 ท่าน เพื่อพัฒนาแนวคิดการออกแบบอย่างต่อเนื่องการวิเคราะห์ข้อมูลใช้วิธีการวิเคราะห์เชิงตีความ โดยบูรณาการข้อมูลจากภาพถ่าย ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ และแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง เพื่อสร้างสรรค์หนังสือภาพถ่ายที่สื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่นได้อย่างมีประสิทธิภาพและเกิดคุณค่าทางสุนทรียะ

3. การประเมินประสิทธิภาพของหนังสือภาพถ่าย การประเมินประสิทธิภาพการสื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่นผ่านหนังสือภาพถ่ายใช้วิธีการวิจัยเชิงปริมาณ โดยแบ่งการประเมินเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ (1) ผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวและวัฒนธรรม จำนวน 5 ท่าน ประเมินด้วยแบบประเมินประสิทธิภาพการออกแบบและการสื่อสารอัตลักษณ์ และ (2) กลุ่มนักท่องเที่ยวหรือผู้สนใจการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจำนวน 50 ท่าน ประเมินด้วยแบบสอบถามการรับรู้และความพึงพอใจ การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติเชิงพรรณนา โดยมีการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือผ่านค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค และการตรวจสอบแบบสามเส้าเพื่อยืนยันความถูกต้องและความน่าเชื่อถือของผลการวิจัย

เครื่องมือในการวิจัย ได้แก่ แบบวิเคราะห์เอกสาร แนวคำถามสำหรับการสนทนากลุ่ม แบบสังเกตแบบมีส่วนร่วม กล้องถ่ายภาพและอุปกรณ์การถ่ายภาพ คอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบหนังสือภาพถ่าย แบบประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสื่อ แบบประเมินประสิทธิภาพการออกแบบและการสื่อสารอัตลักษณ์ และแบบสอบถามการรับรู้และความพึงพอใจ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ส่งเครื่องมือวิจัยทั้งหมดให้คณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์พิจารณาความถูกต้องเหมาะสมก่อนนำไปใช้เก็บข้อมูลจริง

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การสื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่นผ่านหนังสือภาพถ่ายเชิงสร้างสรรค์: กลวิธีการเล่าเรื่องด้วยภาพเพื่อนำเสนอวิถีชีวิตและธรรมชาติบ้านโพนงาม จังหวัดนครพนม” มีผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์และกระบวนการดำเนินการวิจัยดังนี้

1. ผลการศึกษาและวิเคราะห์อัตลักษณ์ท้องถิ่น วิถีชีวิต และธรรมชาติของบ้านโพนงาม จังหวัดนครพนม การดำเนินการวิจัยในส่วนนี้ใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ ประกอบด้วย

1.1 การวิเคราะห์เอกสาร การศึกษาเริ่มต้นด้วยการวิเคราะห์เอกสารเชิงคุณภาพ โดยรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารทางประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และการพัฒนาชุมชนของบ้านโพนงาม ผลการวิเคราะห์เนื้อหาพบอัตลักษณ์ที่โดดเด่นใน 3 มิติหลัก ได้แก่ (1) มิติทางกายภาพ ซึ่งประกอบด้วยลักษณะภูมิประเทศที่เป็นเอกลักษณ์บนเทือกเขาภูพานน้อย โดยเฉพาะบริเวณผาเป้าภูผาแดงที่มีลานหินขนาดใหญ่ ถ้ำหิน น้ำตก และปรากฏการณ์ทะเลหมอก (2) มิติทางวัฒนธรรมที่สะท้อนผ่านวิถีชีวิตชุมชนที่มีความผูกพันกับป่าและขุนเขา รวมถึงภูมิปัญญาในการจัดการทรัพยากรธรรมชาติ และ (3) มิติการพัฒนา ที่แสดงให้เห็นถึงศักยภาพในการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงนิเวศและวัฒนธรรม ผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น การปั่นจักรยานเสือภูเขา การขับรถออฟโรด และการแคมปิ้ง ข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์นี้

นำไปสู่การกำหนดกรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์หนังสือภาพถ่ายที่สะท้อนอัตลักษณ์ท้องถิ่นอย่างเป็นระบบ โดยคำนึงถึงความสมดุลระหว่างการอนุรักษ์และการพัฒนา



ภาพประกอบที่ 2 ภาพการลงพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูล สนทนากลุ่มและสำรวจพื้นที่เพื่อวางแผนการวิจัย

1.2 การสนทนากลุ่ม การสนทนากลุ่มกับผู้ให้ข้อมูลสำคัญ 15 คน ประกอบด้วยผู้นำชุมชน ปราชญ์ท้องถิ่น และเจ้าหน้าที่ด้านการท่องเที่ยว ดำเนินการวิเคราะห์โดยใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหาเชิงคุณภาพ (Qualitative Content Analysis) ผ่านกระบวนการถอดเทป การให้รหัส การจัดหมวดหมู่ และการสร้างประเด็นหลัก ผลการวิเคราะห์ พบว่า อัตลักษณ์ท้องถิ่นที่สำคัญของบ้านโพนงาม ได้แก่ วัฒนธรรมประเพณีเฉพาะถิ่น งานบุญประจำปี พิธีบูชาพญานาค ซึ่งแสดงให้เห็นว่าชุมชนมีความผูกพันกับแม่น้ำโขง แม้ไม่ได้อยู่ติดริมฝั่งแม่น้ำ ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น ด้านหัตถกรรม วิถีชีวิตที่ผูกพันกับทรัพยากรธรรมชาติ อุทยานแห่งชาติภูผายล บนพื้นที่ภูผาเป้าเป็นแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติที่สำคัญ มีระบบนิเวศที่หลากหลาย และแนวโน้มการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและเชิงนิเวศ รวมถึงความท้าทายในการอนุรักษ์และสืบทอดวัฒนธรรม ข้อมูลที่ได้ถูกนำไปใช้ในการกำหนดประเด็นการถ่ายภาพ วางแผนการผลิต สร้างเนื้อหาประกอบ พัฒนากลวิธีการเล่าเรื่อง และสนับสนุนการอภิปรายผล ซึ่งมีส่วนสำคัญในการสร้างสรรค์หนังสือภาพถ่ายที่สะท้อนอัตลักษณ์ท้องถิ่นได้อย่างลึกซึ้งและมีความหมายต่อชุมชน

1.3 การสังเกตแบบมีส่วนร่วม การสังเกตแบบมีส่วนร่วมในกิจกรรมการท่องเที่ยวและวิถีชีวิตของชุมชนบ้านโพนงามได้เผยให้เห็นถึงอัตลักษณ์ท้องถิ่นที่หลากหลายและเชื่อมโยงกัน ผาเป้า ในฐานะแหล่งท่องเที่ยว Unseen นั้นไม่เพียงแต่แสดงถึงความสำคัญทางประวัติศาสตร์ แต่ยังสะท้อนถึงความสัมพันธ์อันแนบแน่นระหว่างชุมชนกับสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ วัฒนธรรมและประเพณีท้องถิ่นได้รับการถ่ายทอดผ่านกิจกรรมการทำอาหารพื้นบ้าน ซึ่งเป็นการนำเสนอภูมิปัญญาท้องถิ่นในรูปแบบที่มีชีวิตชีวา แม้ว่าความเชื่อของชุมชนอาจไม่ได้ปรากฏชัดเจนในกิจกรรมที่สังเกต แต่อาจแฝงอยู่ในพิธีกรรมหรือการปฏิบัติในชีวิตประจำวันของชาวบ้าน ซึ่งต้องการการสังเกตและการมีส่วนร่วมที่ลึกซึ้งมากขึ้น การประกอบอาชีพของชุมชนสะท้อนถึงวิถีเกษตรกรรมแบบดั้งเดิม ทั้งการเก็บผักและการเลี้ยงสัตว์ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการพึ่งพาทรัพยากรท้องถิ่นและความยั่งยืนทางอาหารระบบนิเวศท้องถิ่นที่อุดมสมบูรณ์ ทั้งในแง่ของความหลากหลายของพืชผักและทัศนียภาพอันงดงามของผาเป้า ไม่เพียงแต่เป็นฐานทรัพยากรสำคัญของชุมชน แต่ยังเป็นจุดดึงดูดสำคัญสำหรับการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ อัตลักษณ์ท้องถิ่นเหล่านี้สะท้อนให้เห็นถึงศักยภาพของบ้านโพนงามในการพัฒนาการท่องเที่ยวชุมชนที่บูรณาการมิติทางวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และธรรมชาติเข้าด้วยกันอย่างกลมกลืน ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้สรุปอัตลักษณ์ท้องถิ่นที่สำคัญของบ้านโพนงาม ในตารางที่ 1 ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 1 ตารางสรุปอัตลักษณ์ท้องถิ่นที่สำคัญของบ้านโพนงาม

มิติ	อัตลักษณ์ท้องถิ่นที่สำคัญ
ประวัติศาสตร์	• ชุมชนโบราณที่มีความเชื่อมโยงกับวิถีลุ่มน้ำโขง • ผาเป้า แหล่งท่องเที่ยว Unseen
วัฒนธรรมและประเพณี	• ประเพณีไหลเรือไฟ • กิจกรรมการทำอาหารท้องถิ่น • การสืบทอดวิถีชีวิตดั้งเดิมผ่าน
ความเชื่อ	• พิธีกรรมเกี่ยวกับพญานาค • การปฏิบัติในชีวิตประจำวันที่สะท้อนความเชื่อท้องถิ่น

มิติ	อัตลักษณ์ท้องถิ่นที่สำคัญ
การประกอบอาชีพ	• เกษตรกรรม • การเลี้ยงไก่บ้าน • หัตถกรรมทอผ้าพื้นเมือง • การท่องเที่ยวชุมชน
ระบบนิเวศท้องถิ่น	• ความหลากหลายทางชีวภาพบริเวณภูผาเป้า • ความอุดมสมบูรณ์ของพืชผักท้องถิ่น • ทัศนียภาพอันงดงามของผาเป้า

จากตารางที่ 1 ได้แสดงถึงผลการวิเคราะห์อัตลักษณ์ท้องถิ่นของบ้านโพนงาม สามารถสรุปได้ว่าชุมชนนี้มีความโดดเด่นในหลากหลายมิติ ทั้งด้านประวัติศาสตร์ที่เชื่อมโยงกับลุ่มน้ำโขง วัฒนธรรมประเพณีที่มีเอกลักษณ์ ความเชื่อที่สืบทอดมาแต่โบราณ การประกอบอาชีพที่หลากหลายและสอดคล้องกับวิถีชีวิตดั้งเดิม รวมถึงระบบนิเวศที่อุดมสมบูรณ์ อัตลักษณ์เหล่านี้สะท้อนให้เห็นถึงความเป็นชุมชนที่มีรากฐานทางวัฒนธรรมที่เข้มแข็ง ในขณะเดียวกันก็มีศักยภาพในการพัฒนาด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและเชิงนิเวศ ซึ่งเป็นฐานสำคัญในการออกแบบและสร้างสรรค์สื่อเพื่อสื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่นอย่างมีประสิทธิภาพ

2. ผลการสร้างสรรค์หนังสือภาพถ่ายที่สื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่น วิถีชีวิตและธรรมชาติของบ้านโพนงามโดยใช้กลวิธีการเล่าเรื่องด้วยภาพ กระบวนการสร้างสรรค์หนังสือภาพถ่ายประกอบด้วย

2.1 การถ่ายภาพเชิงสารคดี ผู้วิจัยลงพื้นที่เพื่อถ่ายภาพที่สะท้อนอัตลักษณ์ท้องถิ่นบ้านโพนงามดำเนินการโดยอาศัยข้อมูลจากการวิเคราะห์อัตลักษณ์ท้องถิ่นในขั้นตอนแรก ผู้วิจัยมุ่งเน้นการบันทึกภาพที่สะท้อนทั้ง 5 มิติของอัตลักษณ์ท้องถิ่น ได้แก่ ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรมและประเพณี ความเชื่อ การประกอบอาชีพ และระบบนิเวศท้องถิ่น โดยใช้เทคนิคการถ่ายภาพที่หลากหลายและลงพื้นที่ในช่วงเวลาต่างๆ เพื่อให้ได้ภาพที่ครอบคลุมและสื่อความหมายลึกซึ้ง ภาพถ่ายเหล่านี้จะเป็นพื้นฐานสำคัญในการสร้างสรรค์หนังสือภาพถ่ายที่นำเสนออัตลักษณ์ท้องถิ่นอย่างมีประสิทธิภาพ

2.2 การผสมผสานการถ่ายภาพสารคดีกับกลวิธีการเล่าเรื่องด้วยภาพ ในการนำเสนออัตลักษณ์ท้องถิ่นของบ้านโพนงามเป็นการบูรณาการวิธีการที่มีประสิทธิภาพ โดยการถ่ายภาพสารคดีบันทึกความเป็นจริงทางวัฒนธรรม สังคม และสภาพแวดล้อม ขณะที่กลวิธีการเล่าเรื่องด้วยภาพช่วยจัดวาง ตีความ และเชื่อมโยงภาพให้มีความหมายลึกซึ้ง การผสมผสานนี้สร้างสมดุลระหว่างข้อเท็จจริงเชิงประจักษ์และการตีความเชิงสัญลักษณ์ นำเสนอมุมมองที่หลากหลาย และเชื่อมโยงองค์ประกอบของอัตลักษณ์ท้องถิ่นในมิติเวลา พื้นที่ และวัฒนธรรม ส่งผลให้การสื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่นมีความครอบคลุม ลึกซึ้ง และสร้างความเข้าใจต่อวิถีชีวิต วัฒนธรรม และธรรมชาติของบ้านโพนงามได้อย่างมีประสิทธิภาพ นำไปสู่การตระหนักรู้และการอนุรักษ์คุณค่าของชุมชนอย่างยั่งยืน ทั้งนี้ เพื่อแสดงการประยุกต์ใช้แนวคิดดังกล่าวในบริบทของการถ่ายภาพอัตลักษณ์ท้องถิ่นบ้านโพนงาม จึงได้นำเสนอการวิเคราะห์และจำแนกองค์ประกอบสำคัญไว้ในตารางที่ 2 ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 2 ตารางเปรียบเทียบการถ่ายภาพสารคดีและกลวิธีการเล่าเรื่องด้วยภาพ

องค์ประกอบ	การถ่ายภาพสารคดี	กลวิธีการเล่าเรื่องด้วยภาพ	การผสมผสาน
จุดมุ่งหมาย	บันทึกความเป็นจริง	สร้างความหมายและอารมณ์	นำเสนอความจริงพร้อมบริบทและความหมาย
วิธีการ	ถ่ายภาพตรงไปตรงมา	จัดวาง เรียบเรียง ตีความ	ถ่ายภาพจริงและจัดวางอย่างมีความหมาย
การนำเสนอ	ข้อเท็จจริงเชิงประจักษ์	การตีความเชิงสัญลักษณ์	ผสานข้อเท็จจริงและการตีความ
มุมมอง	มุมมองเดียว, เป็นกลาง	หลากหลายมุมมอง	มุมมองรอบด้าน, ครอบคลุม
ผลลัพธ์	ความเข้าใจเชิงข้อมูล	ความเข้าใจเชิงอารมณ์	ความเข้าใจเชิงลึกและครอบคลุม

ตารางนี้แสดงการเปรียบเทียบระหว่างการถ่ายภาพสารคดีและกลวิธีการเล่าเรื่องด้วยภาพ พร้อมทั้งแสดงให้เห็นถึงการผสมผสานทั้งสองเทคนิคในการนำเสนออัตลักษณ์ท้องถิ่นของบ้านโพนงาม โดยแต่ละแถวแสดงองค์ประกอบสำคัญของการถ่ายภาพและการเล่าเรื่อง ได้แก่ จุดมุ่งหมาย วิธีการ การนำเสนอ มุมมอง และผลลัพธ์ที่ได้ การผสมผสานทั้งสองเทคนิคช่วยให้การสื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่นมีความสมดุล ลึกซึ้ง และครอบคลุมมากยิ่งขึ้น



ภาพประกอบที่ 3 แสดงภาพตัวอย่างการถ่ายภาพสารคดีและกลวิธีการเล่าเรื่องด้วยภาพ

2.3 การออกแบบหนังสือภาพถ่าย การออกแบบหนังสือภาพถ่ายเพื่อสื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่นของบ้านโพนงามใช้กลวิธีการเล่าเรื่องด้วยภาพ โดยมีองค์ประกอบสำคัญดังนี้

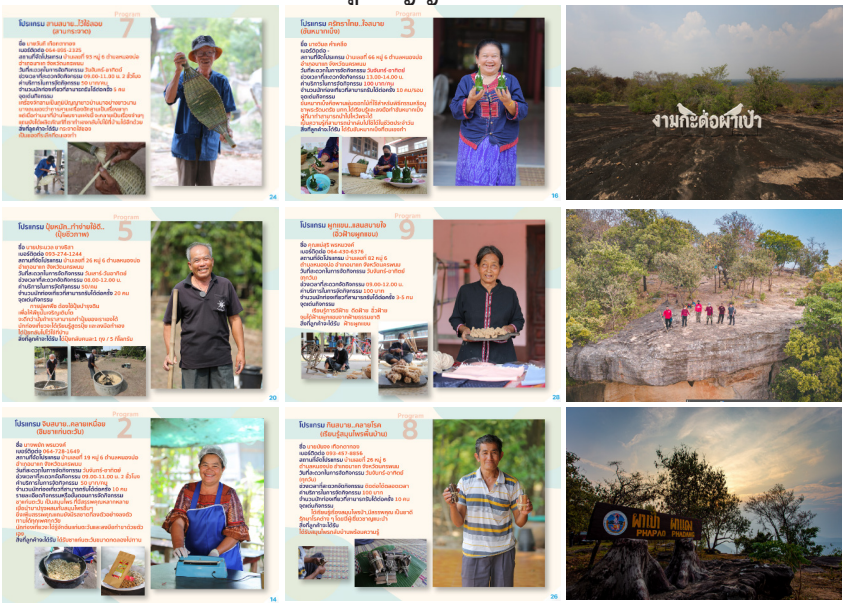
2.3.1 การจัดวางภาพ ใช้เทคนิค Visual Hierarchy และ Grid System เพื่อสร้างลำดับความสำคัญและความสอดคล้องของภาพ โดยจัดวางภาพหลัก (Key Visual) ในตำแหน่งที่โดดเด่น และใช้ภาพประกอบ (Supporting Images) เพื่อเสริมบริบทและรายละเอียด



ภาพประกอบที่ 4 แสดงภาพตัวอย่างแนวทางและการวางแผนการจัดวางภาพ

2.3.2 การลำดับเรื่องราว ใช้โครงสร้างการเล่าเรื่องแบบ Non-linear Narrative ที่ผสมผสานระหว่าง Thematic Progression และ Chronological Order โดยแบ่งเนื้อหาเป็นหมวดหมู่ตามประเด็นสำคัญของอัตลักษณ์ท้องถิ่น (เช่น วิถีชีวิต วัฒนธรรมและภูมิปัญญา ธรรมชาติ) และในแต่ละหมวดหมู่มีการเรียงลำดับภาพตามเวลาหรือกระบวนการ เพื่อแสดงพัฒนาการและความต่อเนื่องของวัฒนธรรม

วิถีชีวิต วัฒนธรรมและภูมิปัญญา ธรรมชาติ



ภาพประกอบที่ 5 แสดงการจัดกลุ่มภาพตามประเด็นสำคัญของอัตลักษณ์ท้องถิ่น

2.3.3 การใช้องค์ประกอบทางการออกแบบ ใช้สี Color Palette ที่สอดคล้องกับธรรมชาติและวัฒนธรรมของบ้านโพนงาม โดยเน้นโทนสีธรรมชาติ (Earth Tones) ผสมผสานกับสีที่สื่อถึงความมีชีวิตชีวาของวัฒนธรรมท้องถิ่น เลือกใช้ตัวอักษร Typography ที่มีความกลมกลืนกับภาพและสื่อถึงความเป็นท้องถิ่น โดยใช้ Font Pairing ระหว่าง Sans Serif สำหรับหัวข้อเพื่อสร้างความรู้สึกถึงประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม และ Sans-serif Font สำหรับเนื้อหาเพื่อความอ่านง่ายและทันสมัย ในส่วนของพื้นที่ว่างใช้ Negative Space อย่างมีประสิทธิภาพเพื่อสร้างจุดพักสายตาและเน้นความสำคัญของภาพ โดยคำนึงถึงหลัก Visual Balance เพื่อสร้างความสมดุลระหว่างพื้นที่ว่างกับองค์ประกอบอื่นๆ



ภาพประกอบที่ 6 แสดงการใช้โทนสีธรรมชาติในการออกแบบชุดปก (Cover) การใช้สีที่สื่อถึงชีวิตชีวาโดยเลือกภาพถ่ายสีสันลวดลายผ้าทอมือของชุมชนบ้านโพนงาม

กระบวนการสร้างหนังสือภาพถ่ายเชิงสร้างสรรค์ เป็นตัวอย่างที่โดดเด่นของการบูรณาการระหว่างการวิจัยเชิงคุณภาพและการผลิตสื่อสร้างสรรค์ในบริบทของการศึกษาทางวัฒนธรรม กระบวนการนี้ประกอบด้วยขั้นตอนที่ละเอียดและซับซ้อน เริ่มตั้งแต่การเก็บข้อมูลภาคสนาม ไปจนถึงการผลิตผลงานสำเร็จรูป โดยแต่ละขั้นตอนมีการใช้เทคโนโลยีและเครื่องมือที่ทันสมัย ผสานกับทักษะการวิจัยและความคิดสร้างสรรค์ ผลลัพธ์ที่ได้จึงเป็นการนำเสนอข้อมูลเชิงลึกทางวัฒนธรรมผ่านสื่อที่มีคุณภาพสูงทั้งในด้านเนื้อหาและการผลิต กระบวนการทั้งหมดนี้สามารถแบ่งออกเป็น 8 ขั้นตอนหลัก ซึ่งแต่ละขั้นตอนมีความสำคัญและส่งผลต่อคุณภาพของผลงานสุดท้าย จึงได้นำเสนอกระบวนการสำคัญ ดังต่อไปนี้

1. ขั้นเก็บข้อมูล ดำเนินการลงพื้นที่ภาคสนามเป็นระยะเวลา 2 สัปดาห์ เพื่อเก็บข้อมูลและบันทึกภาพด้วยกล้อง DSLR พร้อมสัมภาษณ์ชุมชนแบบกึ่งโครงสร้าง เพื่อรวบรวมข้อมูลภาพและเสียงสัมภาษณ์สำหรับการผลิต

2. ขั้นคัดเลือกเนื้อหา ดำเนินการคัดเลือกภาพสำคัญจำนวน 200 ภาพ และจัดหมวดหมู่ข้อมูลด้วยโปรแกรม Adobe Bridge ตามระบบการคัดแยกที่กำหนด เพื่อให้ได้ข้อมูลภาพและเนื้อหาที่เป็นระบบ

3. ขั้นออกแบบเลย์เอาท์ กำหนดธีมหลักและจัดวางหน้าด้วยโปรแกรม Adobe InDesign โดยใช้ทฤษฎีการจัดวางภาพ เพื่อสร้างเลย์เอาท์หนังสือภาพถ่ายเชิงสร้างสรรค์จำนวน 40 หน้า

4. ขั้นเขียนเนื้อหา เขียนบทนำและคำบรรยายภาพโดยใช้เทคนิคการเขียนเชิงสร้างสรรค์และการสรุปเนื้อหา เพื่อให้ได้เนื้อหาที่สมบูรณ์และสอดคล้องกับภาพ

5. ขั้นปรับแต่งภาพ ดำเนินการปรับแต่งแสง สี และคอนทราสต์ด้วยโปรแกรม Adobe Lightroom และ Photoshop พร้อมใช้เทคนิคพิเศษ HDR และภาพฟิล์มขาวดำ เพื่อให้ได้ภาพถ่ายคุณภาพสูง

6. ขั้นประเมินคุณภาพ จัดทำแบบประเมินและให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพผลงาน เพื่อรวบรวมข้อเสนอแนะสำหรับการปรับปรุง

7. ขั้นปรับแก้ ปรับปรุงโทนสีและการจัดวางตัวอักษรตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ เพื่อพัฒนาหนังสือภาพถ่ายให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

8. ขั้นพิมพ์ ดำเนินการพิมพ์ด้วยระบบออฟเซ็ตคุณภาพสูงและเข้าเล่มตามมาตรฐาน เพื่อผลิตหนังสือภาพถ่ายเชิงสร้างสรรค์ฉบับสมบูรณ์

2.4 การประเมินระหว่างกระบวนการ การประเมินดำเนินการโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสื่อ 5 ท่าน ผ่านแบบประเมินกึ่งโครงสร้าง ครอบคลุมประเด็น: ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ประสิทธิภาพการสื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่น คุณภาพการออกแบบ และความเหมาะสมของกลวิธีการเล่าเรื่องด้วยภาพ ข้อเสนอแนะได้รับการวิเคราะห์เนื้อหาและจำแนกตามองค์ประกอบการออกแบบ การพัฒนา

ใช้กระบวนการปรับปรุงอย่างเป็นระบบผ่านการออกแบบ ทดสอบ และแก้ไข เพื่อยกระดับคุณภาพของหนังสือภาพถ่ายให้สื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่นบ้านโพนงามได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยคำนึงถึงดุลยภาพระหว่างคุณค่าทางศิลปะและความถูกต้องเชิงเนื้อหา ดังแสดงในตารางที่ 3

ตารางที่ 3 แสดงผลการประเมินระหว่างกระบวนการเพื่อนำข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญไปปรับปรุงการออกแบบ

องค์ประกอบ	ข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ	การปรับปรุง
1. การจัดวางภาพ	เพิ่มความหลากหลายของขนาดภาพเพื่อสร้างจุดสนใจและจังหวะการอ่าน	ใช้เทคนิค Dynamic Grid Layout โดยผสมผสานภาพขนาดใหญ่ กลาง และเล็กในแต่ละหน้าหรือหน้าคู่
2. การลำดับเรื่องราว	เพิ่มความชัดเจนในการเชื่อมโยงระหว่างหมวดหมู่ของอัตลักษณ์ท้องถิ่น	สร้าง Visual Threads ด้วยการใช้สี หรือรูปแบบกราฟิกที่เชื่อมโยงระหว่างหมวดหมู่และเพิ่ม Transition Pages
3. การใช้สี	ปรับ Color Palette ให้สะท้อนบรรยากาศของบ้านโพนงามมากขึ้น	พัฒนา Custom Color Palette โดยอ้างอิงจากภาพถ่ายสถานที่จริง และใช้เทคนิค Color Grading ให้สอดคล้องกันทั้งเล่ม
4. การใช้ตัวอักษร	เลือกใช้ Font ที่สื่อถึงความเป็นท้องถิ่นมากขึ้น	ออกแบบ Custom Typeface สำหรับหัวเรื่อง โดยได้แรงบันดาลใจจากลายผ้าพื้นเมือง และใช้ Sans-serif ที่อ่านง่ายสำหรับเนื้อหา
5. การใช้พื้นที่ว่าง	เพิ่มการใช้ Negative Space เพื่อให้ภาพ “หายใจ” ได้	ปรับ Layout ให้มี Margin และ Gutters ที่กว้างขึ้น และใช้ Full Bleed Images สลับกับภาพที่มี White Space รอบข้าง
6. การเล่าเรื่องด้วยภาพ	เพิ่มความลึกซึ้งในการนำเสนออัตลักษณ์ท้องถิ่นผ่านภาพ	ใช้เทคนิค Visual Metaphor และ Symbolism ในการถ่ายภาพ
7. การมีส่วนร่วมของชุมชน	เพิ่มการมีส่วนร่วมของชุมชนในกระบวนการสร้างสรรค์	จัดกิจกรรม Workshop ถ่ายภาพร่วมกับชาวบ้าน และนำภาพที่ได้มาผสมผสานในหนังสือ พร้อมคำบรรยายจากมุมมองของชุมชน

จากตารางที่ 3 ได้แสดงถึงการปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ มุ่งเน้นการยกระดับประสิทธิภาพในการสื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่นของบ้านโพนงาม ผ่านหนังสือภาพถ่ายเชิงสร้างสรรค์ โดยมีการปรับปรุงหลักในด้านการจัดวางภาพ การลำดับเรื่องราว การใช้สีและตัวอักษร รวมถึงการเพิ่มมิติของการเล่าเรื่องด้วยภาพ นอกจากนี้ การเพิ่มการมีส่วนร่วมของชุมชนผ่านการจัดกิจกรรมเชิงปฏิบัติการถ่ายภาพช่วยเสริมสร้างความเป็นจริงและมุมมองท้องถิ่น การดำเนินการตามข้อเสนอแนะเหล่านี้คำนึงถึงความสมดุลระหว่างคุณค่าทางศิลปะและความถูกต้องของข้อมูล เพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่มีคุณภาพและตอบสนองวัตถุประสงค์ของการวิจัยอย่างมีประสิทธิภาพ.

3. ผลการประเมินประสิทธิภาพของการสื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่นผ่านหนังสือภาพถ่ายเชิงสร้างสรรค์

การประเมินประสิทธิภาพแบ่งเป็น 2 ส่วน

3.1 การประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวและวัฒนธรรม 5 คน ประเมินประสิทธิภาพการออกแบบและการสื่อสารอัตลักษณ์ ผลการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่าหนังสือภาพถ่ายเชิงสร้างสรรค์มีประสิทธิภาพในการสื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่น มีค่าเฉลี่ยรวมในระดับมากที่สุดดังแสดงผลในตารางที่ 4

ตารางที่ 4 แสดงผลการประเมินประสิทธิภาพการสื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่นผ่านหนังสือภาพถ่ายเชิงสร้างสรรค์

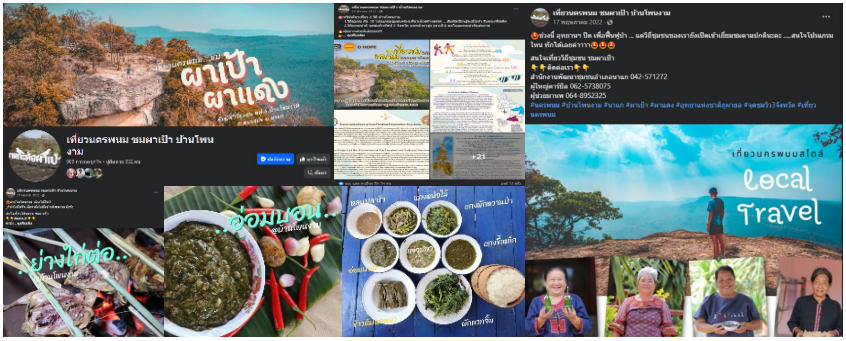
หัวข้อการประเมิน	ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	ระดับประสิทธิภาพ
1. ความสวยงามและความน่าสนใจของการออกแบบ	4.80	0.09	มากที่สุด
1.1 การใช้สีและโทนภาพที่สวยงาม	4.90	0.10	มากที่สุด
1.2 คุณภาพของภาพถ่าย	4.85	0.08	มากที่สุด
1.3 การจัดวางองค์ประกอบภาพที่น่าสนใจ	4.75	0.12	มากที่สุด
1.4 ความคิดสร้างสรรค์ในการนำเสนอ	4.70	0.15	มากที่สุด

หัวข้อการประเมิน	ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	ระดับประสิทธิภาพ
2. ความสอดคล้องกับอัตลักษณ์ท้องถิ่น	4.60	0.18	มากที่สุด
2.1 การสะท้อนวิถีชีวิตธรรมชาติ	4.80	0.15	มากที่สุด
2.2 การนำเสนอประเพณีและวัฒนธรรมท้องถิ่น	4.70	0.20	มากที่สุด
2.3 การแสดงให้เห็นถึงภูมิปัญญาท้องถิ่น	4.50	0.22	มากที่สุด
2.4 การสื่อถึงประวัติศาสตร์ของชุมชน	4.40	0.25	มาก
3. การใช้กลวิธีการเล่าเรื่องด้วยภาพ	4.60	0.13	มากที่สุด
3.1 ความต่อเนื่องและเชื่อมโยงของภาพ	4.75	0.12	มากที่สุด
3.2 การสื่อความหมายผ่านสัญลักษณ์และองค์ประกอบภาพ	4.65	0.15	มากที่สุด
3.3 การลำดับภาพที่สร้างความน่าสนใจ	4.55	0.18	มากที่สุด
4. ความชัดเจนในการสื่อสารวิถีชีวิตและธรรมชาติ	4.40	0.20	มาก
4.1 การแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างคนกับธรรมชาติ	4.60	0.18	มากที่สุด
4.2 การนำเสนอกิจกรรมในชีวิตประจำวัน	4.50	0.20	มากที่สุด
4.3 การสื่อถึงความหลากหลายทางชีวภาพของท้องถิ่น	4.35	0.22	มาก
4.4 การแสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงตามฤดูกาล	4.15	0.25	มาก
5. ความเหมาะสมของการจัดวางองค์ประกอบ	4.40	0.16	มาก
5.1 การใช้พื้นที่ว่างอย่างมีประสิทธิภาพ	4.55	0.18	มากที่สุด
5.2 ความสอดคล้องของการจัดวางกับเนื้อหา	4.50	0.20	มากที่สุด
5.3 การสร้างจุดสนใจและการนำสายตา	4.35	0.22	มาก
5.4 ความสมดุลของการจัดวางภาพและตัวอักษร	4.20	0.25	มาก
ผลรวม	**4.56**	**0.17**	**มากที่สุด**

จากตารางที่ 4 ได้แสดงผลการประเมินหนังสือภาพถ่ายเชิงสร้างสรรค์นำเสนออัตลักษณ์ท้องถิ่นของบ้านโพนงาม ได้รับการประเมินในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยรวม ($\bar{x}$= 4.56,S.D. = 0.17) จุดเด่นหลักคือความสวยงามของการออกแบบ

($\bar{x}$= 4.80, S.D. = 0.09) โดยเฉพาะการใช้สีและโทนภาพ รวมถึงการสะท้อนอัตลักษณ์ท้องถิ่นและการเล่าเรื่องด้วยภาพที่มีประสิทธิภาพ ($\bar{x}$= 4.60, S.D. = 0.18) อย่างไรก็ตาม ยังมีโอกาสในการพัฒนาด้านการสื่อสารวิถีชีวิตและธรรมชาติ โดยเฉพาะการแสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงตามฤดูกาล และการจัดวางองค์ประกอบ ($\bar{x}$= 4.40, S.D. = 0.16) การปรับปรุงในประเด็นเหล่านี้ เช่น การเพิ่มเนื้อหาที่แสดงความเปลี่ยนแปลงตามฤดูกาล และการทบทวนการจัดวางองค์ประกอบ จะช่วยยกระดับคุณภาพของผลงานให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการสื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นอกจากนี้ผู้เชี่ยวชาญเสนอแนะให้เพิ่มช่องทางการเผยแพร่ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ผู้วิจัยจึงได้จัดทำ Facebook Fanpage “เที่ยวนครพนม ชมผาเป้า บ้านโพนงาม” สอดคล้องกับแนวคิดการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม นอกจากนี้ ได้ริเริ่มการบริหารจัดการร่วมกับตัวแทนชุมชน เน้นการเสริมพลังให้ชุมชนนำเสนออัตลักษณ์ท้องถิ่นผ่านสื่อดิจิทัล ซึ่งเป็นการพัฒนาการสื่อสารแบบหลายช่องทางเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอย่างมีประสิทธิภาพ ผลลัพธ์และประสิทธิผลของการดำเนินงานจะเป็นประเด็นสำหรับการศึกษาวิจัยเพิ่มเติมในอนาคต ดังแสดงผลในภาพที่ 7



ภาพประกอบที่ 7 เพิ่มช่องทางการรับรู้ผ่าน Facebook Fanpage “เที่ยวนครพนม ชมผาเป้า บ้านโพนงาม”

3.2 การสำรวจความคิดเห็นของนักท่องเที่ยวหรือผู้สนใจการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม จำนวน 50 คน ใช้แบบสอบถามการรับรู้และความพึงพอใจสำหรับนักท่องเที่ยวเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูล ดังแสดงผลในตารางที่ 5

ตารางที่ 5 แสดงผลการรับรู้และความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวต่อหนังสือภาพถ่ายเชิงสร้างสรรค์

หัวข้อการประเมิน	ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	ระดับประสิทธิภาพ
1. การรับรู้อัตลักษณ์ท้องถิ่น	**4.58**	**0.49**	**มากที่สุด**
1.1 คุณสามารถเข้าใจวิถีชีวิตและวัฒนธรรมท้องถิ่นได้มากน้อยเพียงใด	4.65	0.48	มากที่สุด
1.2 ถ้าคุณได้เรียนรู้เกี่ยวกับประเพณีและความเชื่อของท้องถิ่น คุณเข้าใจมากน้อยแค่ไหน	4.60	0.50	มากที่สุด
1.3 คุณสามารถเข้าถึงภูมิปัญญาท้องถิ่นได้ดีเพียงใด	4.55	0.51	มากที่สุด
1.4 ถ้าคุณได้เห็นภาพทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม คุณรู้สึกเข้าใจมากน้อยแค่ไหน	4.52	0.53	มากที่สุด
2. ความพึงพอใจต่อหนังสือภาพถ่าย	**4.55**	**0.52**	มากที่สุด
2.1 คุณชื่นชอบความสวยงามของภาพถ่ายมากน้อยเพียงใด	4.68	0.47	มากที่สุด
2.2 ถ้าคุณดูการจัดวางองค์ประกอบของหนังสือ คุณพอใจมากน้อยแค่ไหน	4.58	0.50	มากที่สุด
2.3 คุณรู้สึกว่าเนื้อหาในหนังสือน่าสนใจมากน้อยเพียงใด	4.53	0.52	มากที่สุด
2.4 ถ้าคุณได้จับต้องหนังสือ คุณคิดว่าขนาดและรูปเล่มเหมาะสมแค่ไหน	4.50	0.55	มากที่สุด
2.5 คุณคิดว่าหนังสือนี้มีประโยชน์ต่อการท่องเที่ยวของคุณมากน้อยเพียงใด	4.46	0.58	มาก
3. ความตั้งใจในการท่องเที่ยว	4.52	0.55	มากที่สุด
3.1 ถ้าคุณมีโอกาส คุณอยากไปเยี่ยมชมสถานที่จริงมากน้อยแค่ไหน	4.58	0.50	มากที่สุด
3.2 คุณคิดว่าจะแนะนำให้คนอื่นมาท่องเที่ยวที่นี่หรือไม่	4.51	0.56	มากที่สุด
3.3 ถ้าคุณได้มาเที่ยวแล้ว คุณคิดว่าจะกลับมาเที่ยวซ้ำอีกหรือไม่	4.47	0.60	มาก
ผลรวม	**4.55**	**0.52**	**มากที่สุด**

จากตารางที่ 5 พบว่า หนังสือภาพถ่ายเชิงสร้างสรรค์สามารถสื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่นของบ้านโพนงามได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$= 4.55, S.D. = 0.52) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า การรับรู้อัตลักษณ์ท้องถิ่นมีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($x\bar{x}$= 4.58, S.D. = 0.49) โดยเฉพาะในประเด็นวิถีชีวิตและวัฒนธรรมท้องถิ่น ($\bar{x}$= 4.65, S.D. = 0.48) รองลงมาคือ ความพึงพอใจต่อหนังสือภาพถ่าย ($x\bar{x}$= 4.55, S.D. = 0.52) ซึ่งมีความโดดเด่นในด้านความสวยงามของภาพถ่าย ($x\bar{x}$= 4.68, S.D. = 0.47) และความตั้งใจในการท่องเที่ยว ($\bar{x}$ = 4.52, S.D. = 0.55) โดยมีความสนใจในการเยี่ยมชมสถานที่จริงสูงที่สุด ($\bar{x}$= 4.58, S.D. = 0.50) ผลการวิจัยนี้แสดงให้เห็นว่า การใช้หนังสือภาพถ่ายเชิงสร้างสรรค์เป็นเครื่องมือในการสื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่นมีประสิทธิภาพสูง สามารถสร้างการรับรู้ ความพึงพอใจ และกระตุ้นความตั้งใจในการท่องเที่ยวได้อย่างมีนัยสำคัญ อย่างไรก็ตาม ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่อยู่ในช่วง 0.47-0.60 บ่งชี้ว่ายังมีความแตกต่างของความคิดเห็นในกลุ่มตัวอย่างอยู่บ้าง โดยเฉพาะในประเด็นความตั้งใจในการกลับมาเที่ยวซ้ำ (S.D. = 0.60) ซึ่งอาจเป็นประเด็นสำหรับการศึกษาเพิ่มเติมในอนาคต เพื่อพัฒนาประสิทธิภาพของสื่อให้ตอบสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมายได้อย่างครอบคลุมมากยิ่งขึ้น และส่งเสริมการท่องเที่ยวซ้ำในพื้นที่

อภิปรายผล

1. การวิเคราะห์อัตลักษณ์ท้องถิ่น วิถีชีวิตและธรรมชาติของบ้านโพนงาม จังหวัดนครพนม ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าบ้านโพนงามมีอัตลักษณ์ท้องถิ่นที่โดดเด่นและหลากหลาย ครอบคลุมทั้งมิติทางประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม ความเชื่อ การประกอบอาชีพ และระบบนิเวศ โดยเฉพาะอย่างยิ่งความสัมพันธ์ระหว่างชุมชนกับแม่น้ำโขงและผาเป้า ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิตที่ผูกพันกับธรรมชาติอย่างแนบแน่น สอดคล้องกับแนวคิดของ Manzo และ Devine-Wright (Raymond, 2013) ได้กล่าวว่า อัตลักษณ์ถิ่นที่นั้นเป็นองค์ประกอบย่อยหนึ่งที่มี ความสำคัญในความรู้สึกสำนึกในถิ่นที่ (Sense of Place) ซึ่งเป็นการหยั่งรากลึกของการดำรงอยู่ ประกอบ

ด้วย ความรู้สึกเป็นเจ้าของ (Belonging) การมีความหมาย (Meaningfulness) ความพึงพอใจของสถานที่ (Place Satisfaction) ความผูกพันทางอารมณ์ (Emotional Attachment) และความสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมทาง กายภาพ (Physical Environment Relations) ซึ่งความผูกพันถิ่นที่อยู่นั้น เป็นความสัมพันธ์ทางอารมณ์ระหว่างบุคคลและสถานที่หรือสภาพแวดล้อมที่มีความเฉพาะพิเศษและเจาะจงในสถานที่นั้นๆ นอกจากนี้ ความหลากหลายของอัตลักษณ์ท้องถิ่นที่พบในการวิจัยนี้ยังสอดคล้องกับผลงานวิจัยของ ศิวธิดา ภูมิวรมุนี (2562) ได้ศึกษาถึงแนวทางการส่งเสริมการตลาดการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดนครพนม พบว่า การบริหารจัดการพื้นที่พัฒนาเส้นทางหลัก การพัฒนาบุคลากรทางการท่องเที่ยว การบริการให้เพียงพอ และการส่งเสริมการตลาดทางการท่องเที่ยวส่งผลต่อแรงจูงใจในการมาท่องเที่ยวใน ศิลปวัฒนธรรม ประเพณี เป็นต้น ดังนั้นการนำทรัพยากรแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมมาใช้ให้เป็นประโยชน์นับว่าเป็นผลดีต่อเศรษฐกิจของชุมชนและท้องถิ่นเป็นอย่างมาก เพราะจะนำไปสู่การพัฒนาคุณภาพชีวิตของคนในท้องถิ่น อย่างไรก็ตาม การวิจัยครั้งนี้ได้เพิ่มมิติของการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างอัตลักษณ์ท้องถิ่นกับระบบนิเวศ ซึ่งเป็นประเด็นที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน

2. การสร้างสรรค์หนังสือภาพถ่ายที่สื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่น วิถีชีวิตและธรรมชาติของบ้านโพนงาม โดยใช้กลวิธีการเล่าเรื่องด้วยภาพ ผลจากการสร้างสรรค์หนังสือภาพถ่ายในการวิจัยนี้ ได้ผสมผสานแนวคิดการถ่ายภาพสารคดีกับกลวิธีการเล่าเรื่องด้วยภาพ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ณัฐกร สงคราม (2557) ที่เน้นว่าภาพถ่ายสารคดีไม่เพียงแต่เป็นการบันทึกความจริงเพียงเท่านั้นแต่ผู้ที่จะถ่ายภาพสารคดีต้องมีคุณลักษณะที่เป็นนักเล่าเรื่องด้วย เพราะภาพสารคดีจำเป็นจะต้องนำเสนอไปพร้อมๆ กับเนื้อเรื่อง เพื่อสนับสนุนให้เนื้อเรื่องสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ในทางกลับกันภาพถ่ายสารคดีก็จำเป็นต้องอาศัยเนื้อเรื่องมาสนับสนุนให้ภาพสมบูรณ์เช่นเดียวกัน ช่างภาพสารคดีจึงมักจะต้องลงพื้นที่พร้อมนักเขียน หรือบางครั้งก็อาจต้องลงพื้นที่ด้วยตนเองและทำหน้าที่ทั้งนักเขียนและช่างภาพไปพร้อมๆ กัน จึงจำเป็น

ต้องมีทักษะในการเล่าเรื่องที่ดีในระดับหนึ่ง นอกจากนี้ การใช้กลวิธีการเล่าเรื่องด้วยภาพยังสอดคล้องกับแนวคิดของ Bate (2009) ได้กล่าวว่า การทำงานภาพถ่ายสารคดีนั้นมีการทำงานภาพสองแบบ ได้แก่ การบรรยาย (descriptive) คือ การเล่าเหตุการณ์ตามที่ปรากฏและการพรรณนาแสดงออก (expressive) คือ การสะท้อนอารมณ์ของเหตุการณ์ ซึ่งช่วยให้ผู้ชมเข้าใจบริบทและความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบต่างๆ ของอัตลักษณ์ท้องถิ่นได้ดียิ่งขึ้น

ผลงานการออกแบบหนังสือภาพถ่ายในการวิจัยนี้ได้บูรณาการทฤษฎีและแนวคิดทางการออกแบบและการสื่อสารที่หลากหลาย เพื่อสร้างสื่อที่มีประสิทธิภาพในการนำเสนออัตลักษณ์ท้องถิ่นของบ้านโพนงาม การใช้เทคนิค Visual Hierarchy และ Grid System ในการจัดวางภาพสอดคล้องกับ ศุภรา อรุณศรีมรกต (2561) ได้กล่าวว่า ภาษาภาพ หรือ ศิลปะ คือ สิ่งที่ถูกสร้างขึ้น หรือเป็นไปตามธรรมชาติที่มีคุณค่า และคุณภาพทาง สุนทรียภาพจากการดู นอกจากนี้ การเลือกใช้ Color Palette และ Negative Space สอดคล้องกับงานวิจัยของ พงษธร เครือฟ้า และอารยะ ศรีกัลป์ยาณบุตร (2563) ได้พบว่า วิธีการประยุกต์หลักการองค์ประกอบโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมกับงานออกแบบเรขศิลป์ โดยทุนทางวัฒนธรรมจังหวัดราชบุรีต้องมีบุคลิกภาพของงาน (Mood and Tone), การกำหนดชุดสี (Color Principles) การใช้พื้นที่ของการจัดวาง (Space) ในสื่อประชาสัมพันธ์ทั้งประเภทสิ่งพิมพ์และสื่อออนไลน์ (Print and Online Media) ในส่วนของการใช้ตัวอักษร Typography ที่มีความกลมกลืนกับภาพและสื่อถึงความเป็นท้องถิ่น มีความสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ณฐพร เทียวพานิช ที่ได้ใช้ตัวอักษร ถาษาไทย รูปแบบที่เป็นทางการอ่านง่าย แต่แทรกด้วยความอ่อนช้อย ภาษาอังกฤษ ใช้ตัวอักษรรูปแบบที่เป็นทางการ อ่านง่าย เหมาะสำหรับสื่อสารได้ทุกเชื้อชาติ ภาษาล้านนารูปแบบตัวอักษรที่ทำขึ้นพิเศษ การผสมผสานองค์ประกอบเหล่านี้ไม่เพียงสร้างสุนทรียภาพ แต่ยังเสริมสร้างความเข้าใจและเชื่อมโยงถึงอัตลักษณ์ท้องถิ่น ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมของชุมชน

3. การประเมินประสิทธิภาพของการสื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่นผ่านหนังสือภาพถ่ายเชิงสร้างสรรค์ที่ใช้กลวิธีการเล่าเรื่องด้วยภาพ

ผลการประเมินประสิทธิภาพของหนังสือภาพถ่ายเชิงสร้างสรรค์แสดงให้เห็นว่าสื่อดังกล่าวสามารถสื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งในมุมมองของผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มนักท่องเที่ยว โดยมีค่าเฉลี่ยการประเมินอยู่ในระดับสูง (ผู้เชี่ยวชาญ $\bar{x}$= 4.56, S.D. = 0.17; นักท่องเที่ยว $\bar{x}$= 4.55, S.D. = 0.52) การที่ทั้งสองกลุ่มมีการประเมินในระดับที่ใกล้เคียงกันอาจสะท้อนถึงความสามารถของสื่อในการสื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่นได้อย่างมีประสิทธิภาพทั้งในระดับผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มเป้าหมายทั่วไป สอดคล้องกับแนวคิดของ รามณรงค์ นิลกำแหง (2565) เกี่ยวกับ “ทุนทางวัฒนธรรม” (Cultural Capital) ที่อธิบายว่าการรับรู้และเข้าใจผลงานทางวัฒนธรรมขึ้นอยู่กับประสบการณ์และความรู้เดิมของผู้รับสาร และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ นงนุช หวันชิตนาย และประสิทธิ์ รัตนพันธ์ (2561) ได้ศึกษาเรื่องการรับรู้ของนักท่องเที่ยวชาวไทยที่มีต่อการท่องเที่ยวในจังหวัดพัทลุง พบว่า นักท่องเที่ยวที่มีอายุและระดับการศึกษาแตกต่างกัน มีระดับการรับรู้การท่องเที่ยวในจังหวัดพัทลุงโดยภาพรวมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ในกรณีนี้หนังสือภาพถ่ายสามารถสื่อสารข้ามช่องว่างของประสบการณ์ระหว่างผู้เชี่ยวชาญและนักท่องเที่ยวได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า หนังสือภาพถ่ายเชิงสร้างสรรค์มีประสิทธิภาพในการสื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่น สอดคล้องกับนโยบายการพัฒนาการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา (2565) ที่มุ่งส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และวัฒนธรรม โดยใช้ประโยชน์จากความหลากหลายของทรัพยากรธรรมชาติ วัฒนธรรม และวิถีชีวิต เพื่อสร้างคุณค่าและประสบการณ์ใหม่ที่ตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยว นอกจากนี้ ยังเปิดประเด็นสำหรับการวิจัยในอนาคตด้านการประยุกต์ใช้สื่อสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและการพัฒนาชุมชนอย่างยั่งยืน

ข้อเสนอแนะ

1. ควรเพิ่มมิติดิจิทัลในการนำเสนออัตลักษณ์ท้องถิ่น และพัฒนาแอปพลิเคชันมือถือที่เชื่อมโยงกับหนังสือภาพถ่าย โดยใช้เทคโนโลยี QR Code หรือ Image Recognition เพื่อให้ผู้อ่านสามารถเข้าถึงข้อมูลเพิ่มเติม เช่น วิดีโอสั้น หรือเสียงบรรยายเกี่ยวกับวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งจะช่วยเพิ่มมิติในการนำเสนอและส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้รับสาร

2. ควรมีการพัฒนาโมเดลการสื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่นแบบบูรณาการต่อยอดงานวิจัยโดยศึกษาการผสมผสานสื่อหลากหลายรูปแบบ ทั้งสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อดิจิทัล และสื่อปฏิสัมพันธ์ เพื่อพัฒนาโมเดลการสื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่นที่มีประสิทธิภาพ โดยเน้นการมีส่วนร่วมของชุมชนในกระบวนการสร้างสรรค์และเผยแพร่ ซึ่งจะช่วยเสริมสร้างความเข้มแข็งของชุมชนและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอย่างยั่งยืน

เอกสารอ้างอิง

กนกรัตน์ ยศไกร. (2551). **การถ่ายภาพเพื่อการสื่อสาร.** กรุงเทพฯ : ทริปเพิ้ล เอ็ดดูเคชั่น.

กรมการพัฒนาชุมชน. (2566). **บ้านโพนงาม อำเภอนาแก จังหวัดนครพนม.** ค้นเมื่อ 14 กรกฎาคม 2567, จาก https://cddportal.cdd.go.th/portal/apps/storymaps/stories/bc9d0f89bd6d4a148bcefd5d780d289c.

กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2565). **แผนปฏิบัติราชการรายปี (พ.ศ. 2565) กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา.** ค้นเมื่อ 12 กันยายน 2565, จาก https://secretary.mots.go.th/ewtadmin/ewt/secretary/download/article/article_20220610151812.pdf.

จุไรรัตน์ รัตติโชติ, วรเวช ว่องศิริ, และสุธี โส้ปะหลาง. (2567). อัตลักษณ์ มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม: เรื่องเล่า ตำนาน อำเภอลานสกา จังหวัดนครศรีธรรมราช. **วารสารอิเล็กทรอนิกส์ มหาวิทยาลัยศิลปากร (สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ), 44**(2), 47-58.

ชฎิกา ศรีประเสริฐ. (2554). **การรวบรวมความหมายของ “อัตลักษณ์”.** ค้นเมื่อ 16 มกราคม 2567, จาก https://chotika51-thesis.blogspot.com/2011/07/blog-post.html.

ณฐพร เทียวพานิช. (2556). การออกแบบเลขนศิลป์สิ่งแวดล้อมอัตลักษณ์ล้านนา. **วารสารวิชาการ Veridian E-Journal บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ฉบับศิลปะและการออกแบบ, 6**(1), 1-21.

ณัฐกร สงคราม. (2557). **การถ่ายภาพ: เทคนิคและการนำไปใช้เพื่อการสื่อสาร.** กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

โตมร ศุขปรีชา. (2559). Localism & Staycation ที่สุดของการเที่ยวท้องถิ่น. **TAT Review จุลสารวิชาการท่องเที่ยว, 2**(3), 21-27.

ถนอมนวล สีหะกุลัง. (2550**). ศึกษาการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจต่อสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์แหล่งท่องเที่ยวทางน้ำฝั่งธนบุรี กรุงเทพมหานคร.** วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการพิมพ์ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.

นงนุช หวันชิตนาย, และประสิทธิ์ รัตนพันธ์. (2561). การรับรู้ของนักท่องเที่ยวชาวไทยที่มีต่อการท่องเที่ยวในจังหวัดพัทลุง. **วารสารเศรษฐศาสตร์และบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยทักษิณ, 10**(2), 13-20.

พงษธร เครือฟ้า, และอารยะ ศรีกัลยาณบุตร. (2563). องค์ประกอบและหลักการออกแบบเพื่อสื่อสารทุนทางวัฒนธรรมของจังหวัดราชบุรี. **วารสารอารยธรรมศึกษา โขง-สาละวิน, 11**(1), 129-151.

รามณรงค์ นิลกำแหง. (2565). การรับรู้ทุนทางวัฒนธรรมของแหล่งท่องเที่ยวในจังหวัดนครราชสีมาผ่านมุมมองของนักท่องเที่ยวชาวไทย. **สิกขา วารสารศึกษาศาสตร์, 9**(1), 111-120.

ศิวธิดา ภูมิวรมุนี. (2562). แนวทางการส่งเสริมการตลาดการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดนครพนม. **วารสารวิทยาลัยดุสิตธานี, 13**(1), 184-200.

ศุภรา อรุณศรีมรกต. (2561). การรับรู้ผ่านทัศนธาตุ: มุมมองใหม่จากงานออกแบบสู่งานศิลปะ. **วารสารวิชาการ Veridian E-Journal บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ฉบับมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ, 11**(1), 2292-2303.

สำนักงานจังหวัดนครพนม. (2566). **แผนพัฒนาจังหวัดนครพนม (พ.ศ. 2566-2570) ฉบับทบทวน ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567.** ค้นเมื่อ 10 มกราคม 2567, จาก http://www2.nakhonphanom.go.th/files/com_news_struct/202401_088b7d6d9be4d20.pdf.

Bate, D. (2009). **Photography: The key concepts.** London : Bloomsbury.

Marien, M. W. (2012). **100 ideas that changed photography.** London : Lawrence King Publishing.

Raymond, C. (2013). Review of place attachment: advances in theory, methods and applications (Edited by Lynne Manzo and Patrick Devine-Wright). **Studies in Psychology, 34**(3), 345-348.

นาฏศิลป์พื้นเมืองสร้างสรรค์ ชุดฟ้อนวิจิตราภูษาไทเลย
Creative Folk Dance Fon Wichitra Phusa Thai Loei

สรินทร คุ้มเขต[1]
Sarinthorn Khumkhet
ชมภูนาฏ ชมภูพันธ์[2]
Chomphunat Chomphuphan
ปานฤทัย พุทธทองศรี[3]
Panruethai Putthongsri
สุภาวดี สำราญ[4]
Supawadee Sumran
ชัยพฤกษ์ หงษ์ลัดดาพร[5]
Chaiyapruek Hongladdaporn

[1] ผู้ช่วยศาสตราจารย์, สาขาวิชานาฏศิลป์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย
Assistant Professor, Department of Dance, Faculty of Education, Loei Rajabhat University (Email: Sarinthorn.khu@lru.ac.th)

[2] ผู้ช่วยศาสตราจารย์, สาขานวัตกรรมและเทคโนโลยีการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย
Assistant Professor, Innovation and Educational Technology, Faculty of Education, Loei Rajabhat University (Email: chomphunat@gmail.com)

[3] ผู้ช่วยศาสตราจารย์, สาขาเคมี คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย
Assistant Professor, Chemistry, Faculty of Science and Technology, Loei Rajabhat University (Email: panruethai.put@lru.ac.th)

[4] ผู้ช่วยศาสตราจารย์, สาขาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีการอาหาร คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย
Assistant Professor, Food Science and Technology, Faculty of Science and Technology, Loei Rajabhat University (Email: sumransupawadee@gmail.com)

[5] ผู้ช่วยศาสตราจารย์, สาขาสัตวศาสตร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย
Assistant Professor, Animal Science, Faculty of Science and Technology, Loei Rajabhat University (Email: chaiyapruek.h@gmail.com)

Received: 08/07/2025 Revised: 22/08/2025 Accepted: 27/08/2025

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการผลิตผ้าฝ้ายย้อมสีธรรมชาติของบ้านกกบก และสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์พื้นเมือง ชุด ฟ้อนวิจิตราภูษาไทเลย จากฐานภูมิปัญญาการผลิตผ้าทอพื้นบ้านของกลุ่มแม่บ้านเกษตรกรเข็นฝ้ายพันธุ์พื้นเมืองจังหวัดเลย กลุ่มเป้าหมายในการวิจัย ได้แก่ สมาชิกกลุ่มทอผ้าบ้านกกบก ผู้นำชุมชน และผู้สูงอายุ บ้านกกบก อำเภอวังสะพุง จังหวัดเลย จำนวน 15 คน ครูผู้สอนนาฏศิลป์ จำนวน 5 คน กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการถ่ายทอด ได้แก่ นักศึกษาสาขานาฏศิลป์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย จำนวน 8 คน โดยใช้วิธีวิจัยเชิงคุณภาพ มีการศึกษาภาคสนาม ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผลการวิจัยพบว่า นาฏศิลป์พื้นเมืองสร้างสรรค์ ชุด ฟ้อนวิจิตราภูษาไทเลย เป็นการนำเสนอองค์ความรู้ ภูมิปัญญา ขั้นตอนการผลิตผ้าทอย้อมสีธรรมชาติ สื่อสะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิตที่เรียบง่าย เพื่อส่งเสริมภูมิปัญญาการผลิตผ้าทอย้อมสีธรรมชาติสู่การเป็นอัตลักษณ์จังหวัดเลย การแสดงแบ่งออกเป็น 3 ช่วงได้แก่ ช่วงที่ 1 ขั้นตอนการทำเส้นฝ้ายและย้อมสีธรรมชาติ ช่วงที่ 2 ขั้นตอนกระบวนการทอผ้า และช่วงที่ 3 ม่วนชื่น สนุกสนาน สร้างสรรค์ดนตรีประกอบให้ช่วงแรกบรรเลงในลักษณะเนิบช้าแสดงขั้นตอนการผลิตเส้นใยฝ้าย ย้อมสีธรรมชาติ ช่วงที่สองเร่ง จังหวะให้กระชับขึ้นแสดงขั้นตอนกระบวนการทอผ้าจากเส้นฝ้ายหลากสีสัน ดนตรีช่วงสุดท้ายใช้จังหวะรวดเร็ว กระชับ เร้าใจ เพื่อความสนุกสนาน เครื่องแต่งกายออกแบบให้สอดคล้องกับวัฒนธรรมท้องถิ่นจังหวัดเลย ผลการถ่ายทอดและนำเสนอนาฏศิลป์พื้นเมืองพบว่า แนวคิดของการแสดงสื่อให้เห็นถึงภูมิปัญญาในการทอผ้าของคนในท้องถิ่น กระบวนท่ารำเสนอถึงกระบวนการผลิตผ้าทอได้ชัดเจน ดนตรีประกอบ และการแต่งกายมีความเหมาะสม ชุดการแสดงที่สร้างสรรค์ขึ้น มีความงดงาม เพลิดเพลิน สามารถนำเสนอเรื่องราวที่สื่อถึงวิถีชีวิตและวัฒนธรรมท้องถิ่นได้เป็นอย่างดี

คำสำคัญ: นาฏศิลป์พื้นเมืองสร้างสรรค์, ภูษาไทเลย, นาฏศิลป์พื้นเมือง

Abstract

The purpose of this research were to Study the production process of naturally dyed cotton fabric in Ban Kok Bok and create a folk dance, “Fon Wichitra Phu Sa Tai Loei,” inspired by the indigenous wisdom of cotton weaving among rural women’s groups in Loei Province. The target participants of the study included 15 members of the cotton-weaving community group, community leaders, and elderly residents of Ban Kok Bok, Wang Saphung District, Loei Province, as well as 5 dance teachers. The target group for the transmission of the dance was 8 undergraduate students majoring in Dramatic Art at Loei Rajabhat University. The study employed qualitative research methods and was conducted through fieldwork, documentary review, and an analysis of relevant research. The findings revealed that the creative local dance “ Fon Wichitra Phu Sa Tai Loei “ represents a cultural expression that integrates knowledge and practices of natural dyeing and traditional weaving processes, thereby promoting the identity of Loei Province. The performance is structured into three parts: (1) the preparation of cotton fibers and natural dyeing, (2) the weaving process, and (3) a festive celebration. The accompanying music was composed to correspond with each stage: slow-paced melodies for the initial cotton preparation and dyeing, a moderate tempo for the weaving process, and lively, energetic rhythms for the final festive scene. Costumes were designed to reflect the cultural aesthetics of Loei. The performance and its dissemination demonstrated that the choreographic design effectively conveyed the local weaving process. The dance movements, musical accompaniment, and costumes were appropriate and

harmoniously integrated. The creative performance is aesthetically pleasing, engaging, and successfully embodies the lifestyle and cultural heritage of Loei Province.

Keywords: Creative Folk Dance, Phusa Thai Loei, Folk Dance

บทนำ

จังหวัดเลย เป็นพื้นที่ที่มีความอุดมสมบูรณ์ทั้งธรรมชาติ และแหล่งเรียนรู้ทางภูมิปัญญาในด้านต่างๆ เป็นภูมิปัญญาที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้ที่ผ่านมา องค์ความรู้ทั้งหมดที่เกิดจากชาวบ้าน มีลักษณะเฉพาะของตนเองและยังเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมที่มีพื้นฐานมาจากความรู้ ความคิด ความเชื่อ และประสบการณ์ที่ถูกถ่ายทอดจากรุ่นสู่รุ่น แหล่งเรียนรู้ด้านภูมิปัญญาเรื่องการทอผ้าพื้นเมืองย้อมสีธรรมชาติที่ขึ้นชื่อของชาวจังหวัดเลย ได้แก่ บ้านกกบก อำเภอวังสะพุง จังหวัดเลย ซึ่งชาวบ้านส่วนใหญ่ประกอบอาชีพเกษตรกรรม แต่ยังคงสืบทอดภูมิปัญญาการทอผ้าพื้นเมืองเพื่อใช้เป็นเครื่องนุ่งห่มในชีวิตประจำวัน และเพื่อจำหน่าย มีการรวมกลุ่มแม่บ้านเกษตรกรเข็นฝ้ายพันธุ์พื้นเมือง หรือที่ชาวบ้านเรียกกันว่า “กลุ่มทอผ้าบ้านกกบก” โดยมีผ้าทอที่เป็นอัตลักษณ์ คือ “ผ้าฝ้ายย้อมสีธรรมชาติปลอดสารพิษ” ทั้งกระบวนการปลูกฝ้ายทั้งสีขาว และฝ้ายพันธุ์ตุ่ยที่มีสีน้ำตาลแปลกตา กระบวนการผลิตเส้นใยฝ้ายด้วยตนเอง รวมถึงการทักทอเป็นผืนผ้า และสีที่ใช้ในการย้อมก็เป็นสีจากธรรมชาติซึ่งเป็นพืชพันธุ์พื้นเมืองเฉพาะถิ่น เช่น สีครามจากใบคราม สีดำหรือน้ำตาลจากมะเกลือ สีเขียวจากใบเอ็นหม่อน สีแดงอ่อนจากใบตองโคบ อันมีกระบวนการสืบทอดภูมิปัญญาที่สั่งสมประสบการณ์ ถ่ายทอดต่อกันมาจากรุ่นสู่รุ่น (ชมภูนาฏ ชมภูพันธ์ และคณะ, 2566) กลุ่มทอผ้าบ้านกกบก จึงได้ชื่อว่าผลิตผ้าฝ้ายที่ไม่เป็นอันตรายทั้งกับมนุษย์และสิ่งแวดล้อม และคนในชุมชนส่วนใหญ่ยังคงแต่งกายโดยนุ่งซิ่นสวมเสื้อฝ้ายตุ่ย หรือฝ้ายย้อมสีธรรมชาติในชีวิตประจำวัน นอกจากนี้ “ผ้าฝ้ายตุ่ย” ของบ้านกกบก ยังเป็นหนึ่งในสินค้าที่ขอขึ้นทะเบียนสิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์ (Geographical indiction : GI) ของจังหวัดเลย

คณะผู้วิจัยเล็งเห็นถึงความสำคัญของการถ่ายทอดและส่งต่อภูมิปัญญา จึงมีแนวคิดสร้างสรรค์ การแสดง ชุด ฟ้อนวิจิตราภูษาไทเลย ซึ่งพัฒนามาจาก “วิถีของฝ้ายอินทรีย์จังหวัดเลย” ที่จะนำเสนอการใช้ฝ้ายปลอดสารพิษในกรรมวิธีการผลิตเส้นใย การย้อมสีเส้นฝ้ายจากพืชพันธุ์พื้นเมืองเฉพาะถิ่นรวมถึงการถักทอเส้นใยให้กลายเป็นผืนผ้าที่ถูกสั่งสมและสานต่อกันมารุ่นสู่รุ่น ผ่านรูปแบบนาฏศิลป์พื้นเมืองสร้างสรรค์ และสะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิต แนวคิด ความเชื่อ วิถีชีวิตของท้องถิ่นที่เรียบง่ายในการดำรงชีวิตเพื่อคนรุ่นหลังได้รู้จักนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ เป็นการส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมด้านการแสดงนาฏศิลป์พื้นเมือง สู่ความเป็นอัตลักษณ์ของไทเลยต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อศึกษากระบวนการผลิตผ้าฝ้ายย้อมสีธรรมชาติของบ้านกกบก และสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์พื้นเมือง ชุด ฟ้อนวิจิตราภูษาไทเลย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ใช้วิธีวิจัยเชิงคุณภาพ การศึกษาภาคสนาม ศึกษาเอกสาร วรรณกรรม และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งมีรายละเอียดดำเนินการวิจัยดังต่อไปนี้

1. กลุ่มเป้าหมายในการวิจัย แบ่งเป็น

1) กลุ่มเป้าหมายที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับกระบวนการผลิตผ้าทอจากฝ้ายย้อมสีธรรมชาติ คือ สมาชิกกลุ่มทอผ้าบ้านกกบก ผู้นำชุมชน และผู้สูงอายุบ้านกกบก อำเภอวังสะพุง จังหวัดเลย จำนวน 15 คน

2) กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการให้ข้อเสนอแนะ และวิพากษ์การแสดง คือ ครูผู้สอนนาฏศิลป์ในจังหวัดเลย จำนวน 5 คน

3) กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการถ่ายทอดนาฏศิลป์พื้นเมืองสร้างสรรค์ ได้แก่ นักศึกษาสาขานาฏศิลป์จำนวน 8 คน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

2. พื้นที่ในการวิจัย ได้แก่ บ้านกกบก อำเภอวังสะพุง จังหวัดเลย

3. เครื่องมือการวิจัย การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้เครื่องมือในการวิจัยที่สร้างขึ้นให้สอดคล้องกับระเบียบวิธีวิจัยในเชิงคุณภาพ คือ แบบสัมภาษณ์แบบเจาะลึก เพื่อเก็บข้อมูล “วิถีของฝ้ายอินทรีย์จังหวัดเลย” และแบบบันทึกการสนทนากลุ่ม เพื่อให้ได้ข้อเสนอแนะ และวิพากษ์ชุดการแสดงที่พัฒนาขึ้น

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

1) เตรียมและวางแผนดำเนินการวิจัย

2) ศึกษาเอกสาร งานวิจัย และข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ประกอบด้วย แนวคิดทฤษฎีการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ตลอดจนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานการแสดงนาฏศิลป์จากแหล่งต่างๆ

3) สร้างเครื่องมือในการวิจัย ซึ่งได้แก่ แบบสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้างและประเด็นการสนทนากลุ่ม

4) เก็บรวบรวมข้อมูล “วิถีของฝ้ายอินทรีย์จังหวัดเลย” โดยการสัมภาษณ์ สมาชิกกลุ่มทอผ้าบ้านกกบก ผู้นำชุมชน และผู้สูงอายุบ้านกกบก อำเภอวังสะพุง จังหวัดเลย ในประเด็นฝ้ายปลอดสารพิษ กรรมวิธีการผลิตเส้นใย การย้อมสีเส้นฝ้ายจากพืชพันธุ์พื้นเมืองเฉพาะถิ่น และขั้นตอนการทอเส้นใยให้กลายเป็นผืนผ้า รวมถึงลงพื้นที่เพื่อศึกษาขั้นตอนการผลิตผ้าฝ้ายอินทรีย์ที่กลุ่มทอผ้า เพื่อให้ได้ข้อมูลตามประเด็นที่ต้องการ และนำเสนอเป็นชุดการแสดง

5) วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาข้อมูลเบื้องต้น โดยการจำแนกข้อมูล และตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลแบบสามเส้า (Data Triangulation) เพื่อเข้าสู่กระบวนการตีความหมายสำหรับการสร้างสรรค์รูปแบบศิลปะการแสดง

6) สร้างสรรค์ชุดการแสดงนาฏศิลป์พื้นเมือง มีขั้นตอนการดำเนินการดังนี้ คือ

(1) ออกแบบท่ารำและการแปรแถว การแสดงนาฏศิลป์พื้นเมืองชุด ฟ้อนวิจิตราภูษาไทเลย จากข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ เพื่อนำเสนอภาพ “วิถี

ของฝ้ายอินทรีย์จังหวัดเลย” ให้ครอบคลุมครบถ้วน ตามแนวทางการประดิษฐ์ท่ารำนาฏศิลป์ไทย และนาฏศิลป์พื้นเมือง

(2) พัฒนาองค์ประกอบของชุดการแสดง ได้แก่ ดนตรีประกอบการแสดง ผู้แสดง และการแต่งกาย โดยคำนึงถึงความสอดคล้องกับแนวคิดของการแสดง และการออกแบบท่ารำ

(3) ถ่ายทอดการแสดงนาฏศิลป์พื้นเมือง ชุด ฟ้อนวิจิตราภูษาไทเลย ให้แก่ นักศึกษาสาขานาฏศิลป์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

7) จัดการสนทนากลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อวิพากษ์ชุดการแสดงนาฏศิลป์พื้นเมืองที่พัฒนาขึ้น เพื่อให้ได้ชุดการแสดงซึ่งสอดคล้องกับประเด็นที่กำหนด สามารถนำเสนอเรื่องราวได้ถูกต้อง เหมาะสม และปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

8) วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสร้างสรรค์ชุดการแสดงนาฏศิลป์พื้นเมือง โดยการเรียบเรียงข้อมูลเชิงคุณภาพ

9) สรุปผลการวิจัย/นำเสนอผู้เกี่ยวข้อง

5. การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยใช้วิธีวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสาร งานวิจัย และข้อมูลที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งกระบวนการสัมภาษณ์ เพื่อสรุปความเชิงพรรณนา และใช้เป็นหลักเกณฑ์ที่นำไปสู่กระบวนการตีความหมายสำหรับการสร้างสรรค์รูปแบบศิลปะการแสดงต่อไป

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการศึกษากระบวนการผลิตผ้าฝ้ายย้อมสีธรรมชาติของบ้านกกบก

“วิถีของฝ้ายอินทรีย์จังหวัดเลย” เป็นคำจำกัดความของกระบวนการผลิตผ้าฝ้ายย้อมสีธรรมชาติของชาวจังหวัดเลย ที่กล่าวถึงกระบวนการปลูกฝ้ายปลอดสารพิษและกรรมวิธีการผลิตเส้นใย การย้อมสีเส้นฝ้ายจากพืชพันธุ์พื้นเมืองเฉพาะถิ่นรวมถึงการถักทอเส้นใยให้กลายเป็นผืนผ้าที่ถูกสั่งสมและสานต่อกันมารุ่นสู่รุ่น

กรรมวิธีการผลิตเส้นใยจากฝ้ายปลอดสารพิษของกลุ่มทอผ้าบ้านกกบก ตำบลหนองงิ้ว อำเภอวังสะพุง จังหวัดเลย มีการอนุรักษ์พันธุ์ฝ้ายและกระบวนการผลิตแบบพื้นบ้านไว้ มีการส่งเสริมให้เกษตรกรปลูกฝ้ายพันธุ์พื้นเมืองซึ่งทนต่อโรค ดูแลกระบวนการผลิตตั้งแต่เตรียมดินจนเก็บเกี่ยวผลผลิตเพื่อไม่ให้เกษตรกรใช้สารเคมี และเริ่มกระบวนการนำฝ้ายมาใช้ในผ้าทอโดย 1) การเก็บดอกฝ้ายเมื่อฝ้ายแก่เต็มที่ 2) การตากดอกฝ้ายให้แห้งสนิทดี และป้องกันเชื้อรา 3) การหีบแยกเมล็ดออกหรืออิ้วฝ้าย 4) การดีดฝ้ายให้เป็นปุยฟู ละเอียด บางเบา 5) การม้วนหรือล้อฝ้ายให้มีรูปร่างคล้ายหลอดกลมยาว 6) การปั่นฝ้ายหรือเข็นฝ้ายให้กลายเป็นเส้นใย 7) การเปียฝ้ายเพื่อนำไปใช้ทอผ้า

สำหรับกระบวนการย้อมเส้นฝ้ายด้วยสีธรรมชาติก่อนนำไปทอมีขั้นตอนการทำค่อนข้างยุ่งยาก ต้องอาศัยทักษะ ความอดทน ความชำนาญ และประสบการณ์ เพื่อให้ในการย้อมแต่ละครั้งจะให้สีเหมือนกัน กลุ่มทอผ้าบ้านกกบกมีกระบวนการย้อมที่ไม่ทำลายสิ่งแวดล้อม ให้สีเส้นใยฝ้ายนุ่มนวล ไม่ฉูดฉาด โดยใช้สีธรรมชาติที่เป็นเอกลักษณ์ เช่น สีครามจากใบคราม สีดำหรือน้ำตาลจากมะเกลือ สีเขียวจากใบเอ็นหม่อนและเบือก สีแดงอ่อนจากใบตองโคบ เป็นต้น ขั้นตอนในการย้อมแบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอน คือ 1) ทำความสะอาดเส้นฝ้ายก่อนการย้อม เพื่อกำจัดไขมัน สิ่งสกปรก รวมทั้งสารที่เคลือบติดเส้นด้ายออกไป 2) การเตรียมน้ำย้อมจากพืชที่ให้สีทั้ง ใบ ดอก ผล ลำต้น เปลือก แก่น ราก หัวหรือเหง้าในดิน 3) การเตรียมสารช่วยย้อม หรือสารช่วยติดสี เพื่อเพิ่มความสามารถในการติดสี ทำให้เส้นด้ายดูดซับสีได้ดี มีความคงทนต่อแสงและการขัดถูเพิ่มขึ้น 4) การย้อมสี มีทั้งการย้อมร้อนและการย้อมเย็น เมื่อย้อมแล้วนำเส้นด้ายขึ้นผึ่งให้เย็น บิดเส้นด้ายที่ล้างสะอาดแล้วให้หมาด กระตุกให้ตึง 2-3 ครั้ง แล้วนำไปผึ่งในที่ร่มจนแห้ง

หลังจากได้เส้นใยฝ้ายแล้ว จะเข้าสู่การถักทอเส้นใยให้กลายเป็นผืนผ้า ซึ่งต้องมีความละเอียด โดยขั้นตอนการทอผ้าลาย มีดังนี้ 1) การปั่นด้ายในหลา นำเส้นด้ายเข้าเครื่องกรอ 2) การเดินหรือค้นเส้นด้ายยืน และนำเส้นด้ายจากกลักเก็บไขว้สอดเข้าฟันหวี 3) การค้นหมี่ก่อนมัด และทำโครงหรือเข้ากัง ใช้เชือกมัด

ด้ายหมี่ตามลวดลาย แล้วนำไปย้อมเพื่อนำมาปั่นหลอด 4) การปั่นหลอดหรือกรอด้าย โดยใช้หลา หรือไนปั่นนำด้ายที่กรอเสร็จใส่กระสวยสำหรับด้ายพุ่ง 5) การทอตามลวดลายโดยเหยียบไม้ที่ผูกติดกับตะกอด้ายให้เส้นด้ายยืนชุดที่ 1 กับชุดที่ 2 แยกออกจากกัน เกิดช่องว่างเพื่อสอดกระสวยด้ายพุ่งผ่าน ทำสลับกันไปเรื่อยๆ จนเป็นผืนผ้าตามความยาวตามต้องการ สำหรับการทอผ้าพื้น ใช้หลักการทอผ้าเบื้องต้น เป็นการนำด้ายเส้นยืนและด้ายเส้นพุ่งมาขัดกัน เพื่อให้เกิดเป็นผืนผ้า โดยหากต้องการผ้าสีเดียวกันด้ายเส้นพุ่งและเส้นยืนจะใช้ด้ายสีเดียวกัน แต่หากต้องการเพิ่มลูกเล่น สร้างสีสันแปลกตา จะใช้ด้ายต่างสีกัน หรืออาจสอดดิ้นเงินหรือทองมาใช้เพื่อให้ผืนผ้ามีความสวยงามยิ่งขึ้น

2. การสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์พื้นเมือง ชุด ฟ้อนวิจิตราภูษาไทเลย

ผู้วิจัยได้ศึกษา ค้นคว้า เอกสารตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยยึดหลักในการคิดชุดการแสดง องค์ประกอบการแสดง และหลักการจัดการแสดงมาเป็นแนวทางการสร้างสรรค์รูปแบบการแสดง ดังนี้

1) แนวคิดของการแสดง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์พื้นเมืองสร้างสรรค์ครั้งนี้ กล่าวถึงการผลิตฝ้ายอินทรีย์ย้อมสีธรรมชาติของจังหวัดเลย ที่สืบทอดกรรมวิธีการผลิตมาแต่ครั้งโบราณ ผู้วิจัยจึงกำหนดแนวคิดสื่อให้เห็นถึงภูมิปัญญาการทอผ้าของจังหวัดเลยผ่านรูปแบบการแสดงนาฏศิลป์พื้นเมือง เป็นการนำเสนอองค์ความรู้ภูมิปัญญา ขั้นตอนการผลิตผ้าทอย้อมสีธรรมชาติ อัตลักษณ์ของชุมชน โดยสื่อออกมาให้เห็นเป็นภาพสะท้อนวิถีชีวิตที่เรียบง่าย เพื่อส่งเสริมภูมิปัญญาการผลิตฝ้ายอินทรีย์ย้อมสีธรรมชาติสู่การเป็นอัตลักษณ์จังหวัดเลย

2) รูปแบบของชุดการแสดง นำเสนอในลักษณะ “นาฏศิลป์พื้นเมืองสร้างสรรค์” มีจุดมุ่งหมายเพื่อสื่อเรื่องราววิถีของฝ้ายอินทรีย์จังหวัดเลย แสดงขั้นตอนการใช้ฝ้ายปลอดสารพิษในการผลิตเส้นใย ย้อมสีและถักทอผืนผ้า ผ่านการแสดงนาฏศิลป์พื้นเมืองสร้างสรรค์ที่มีความเรียบง่าย แสดงความเป็นเอกลักษณ์ของท้องถิ่น

3) องค์ประกอบของการแสดง ชุด ฟ้อนวิจิตราภูษาไทเลย ออกแบบให้สอดคล้องกับแนวคิดการแสดง และแนวคิดนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ดังนี้

(1) ดนตรีประกอบการแสดง ด้วยแนวคิดของการแสดง สื่อให้เห็นถึงภูมิปัญญาในการทอผ้า ของชาวอีสาน จึงใช้วงดนตรีพื้นบ้านอีสาน เรียบเรียงทำนองขึ้นใหม่โดย นายณัฐวัฒน์ พลซา กำหนดให้ดนตรีช่วงแรกบรรเลงในลักษณะเนิบช้าแสดงขั้นตอนการผลิตเส้นใยฝ้าย ย้อมสีธรรมชาติ ที่สื่อถึงการใช้ความทะนุถนอม พิถีพิถัน ต่อมาเร่งจังหวะดนตรีให้กระชับขึ้นแสดงขั้นตอนกระบวนการทอผ้าจากเส้นฝ้ายย้อมหลากสีสัน ช่วงสุดท้ายดนตรีมีจังหวะรวดเร็ว กระชับ เร้าใจ เพราะเป็นช่วงที่ผู้แสดงทำท่าทางรื่นเริง ผ่อนคลายเมื่อได้ผลิตภัณฑ์จากผ้าทอมาใช้ในชีวิตประจำวันหรือเพื่อจำหน่าย และเพื่อเป็นการเสริมอารมณ์ สื่อความหมายการแสดงที่ต้องการสะท้อนภูมิปัญญาการทอผ้าของจังหวัดเลยผ่านรูปแบบการแสดงนาฏศิลป์พื้นเมืองให้ผู้ชมเข้าใจชัดเจนขึ้น จึงเกริ่นแคนพูดผญาอีสานกล่าวถึงภูมิปัญญาการทอผ้าของจังหวัดเลยในช่วงแรก

ตัวอย่างผญา “เมืองเลยนี้มีดีแม่นหลายอย่าง
ไทเลยบ้านสืบสานไว้ให้ส่าลือ
เป็นลายมืองานผืนผ้าวิจิตรตาสวยสว่างแท้เด
ถือเป็นภูมิปัญญาสร้างเลิศล้ำแม่นค่าคุณ
ถักทอดุนสลับไม้สลวยลายวาดงานซ่าง
เอาพรรณไม้มาเป็นทางสลับสีสันแต้มแกมไว้จนว่าดี
ถือเป็นของมีคุณล้ำไทเลยนำเป็นคุณค่า
เลิศวิจิตรภูษาผืนผ้าแพรพรรณอีสานแท้แม่นอยู่เลย ฮั่นแน๊ว พี่น้องเอย”

ท่อนหัว

- - - -	- - - -	- - - -	- - - ซ	- ล - ซ	- ดำ - ล	- ซ - ม	- ร - ซ
- - - -	- - - -	- - - -	- - - ม	- ซ - ล	- ดำ - ล	- ซ - ม	- ด - ร
- - - -	- - - -	- - - -	- - - ร	- ม - ร	- ด - ร	- ด - ลฺ	- - - ซ
- ม - ซ	- ดำ - ล	- ซ - ม	- - - ร	- ม - ซ	- ม - ร	- ด - ลฺ	- ร - ด

ท่อน 1

*- - - -	- - - -	- - - -	- - - ม	- - - -	- ร - ม	- ซ - ล	- ด ำ - ซ
- - - -	- - - -	- - - ม	- ซ - ล	- ด ำ - ร ำ	- ม ำ - ร ำ	- ด ำ - ล	- ด ำ - ซ
- - - -	- - - -	- - - ม	- ร - ด	- ร - ด	- ล ฺ - ด	- - - ร	- - - ม
- ซ - ล	- ซ - ม	- - - -	- - - ซ	- ม - ร	- ด - ร	- ด - ล	- ร - ด
- - - -	- - - -	- - - ด	- ร - ม	- ร - ม	- - - -	- - - -	- - - ร
- ม - ร	- ด - ล ฺ	- - - -	- - - ซ	- ล ฺ - ด	- ร - ม	- - - -	- - - ม
- ร - ด	- ม - ร	- - - -	- - - ด	- ร - ด	- ล ฺ - ซ ฺ	- - - ด	- ร - ม
- ซ - ม	- ร - ม	- - - -	- - - ร	- ม - ร	- ด - ร	- ด - ล ฺ	- ร - ด

กลับต้น *

ท่อน 2

*- - - ล	ด ล ซ ม	ร ด ร ม	ซ ล ด ล	- - - ล	ซ ล ด ร ำ	ม ำ ด ม ำ ร ำ	ด ล ซ ล
- - - ล	ด ล ซ ม	ร ด ร ม	ซ ล ด ล	- - - ล	ซ ล ด ร ำ	ม ำ ด ม ำ ร ำ	ด ล ด ซ
- - - ล	ซ ม ล ซ	ม ซ ด ล	ซ ม ร ม	- - - ล	ด ล ซ ม	ร ด ร ม	ร ม ซ ร
- - - ด	ร ม ด ร	ม ด ม ร	ด ล ซ ล ฺ	- - - ด	ร ม ด ร	ม ด ม ร	ด ล ซ ล ฺ

กลับต้น *

ท่อน 3

*- - - -	- - - -	ร ด ร ม	ร ม ซ ล	- - - ล	- ซ ล ด ำ	ล ซ ม ด ำ	ล ซ ม ล
- - - -	- - - -	ร ด ร ม	ร ม ซ ล	- - - ล	- ซ ล ด ำ	ล ซ ม ด ำ	ล ซ ม ซ
- - - -	- - - -	ร ด ร ม	ร ม ซ ล	- - - -	- - - -	ซ ม ร ด	- ร - ม
- - - -	- - - -	ซ ม ร ม	ซ ม ร ด	- ร - ล ฺ	- ร - ด	ร ม ร ด	- ท ฺ - ล ฺ
- - - -	- - - -	ซ ม ร ม	ซ ม ร ด	- ร - ล ฺ	- ร - ด	ร ม ร ด	- ท ฺ - ล ฺ

กลับต้น *

(2) ผู้แสดง กำหนดเป็นผู้แสดงหญิง จำนวน 8 คน โดยเลือกผู้แสดงที่มีทักษะการร่ายรำที่อ่อนช้อย งดงาม มีรูปร่างใกล้เคียงกัน และมีฝีมือลีลาการร่ายรำเท่าเทียมกัน เพื่อให้ได้ภาพการแสดงที่มีความเป็นเอกภาพ พร้อมเพรียงร่ายรำได้สอดคล้องประสานกลมกลืน และสามารถรักษาระเบียบแถวให้สม่ำเสมอตามลักษณะที่ต้องการ

(3) การแต่งกาย ออกแบบสื่อถึงวัฒนธรรมท้องถิ่น ชีวิตความเป็นอยู่ที่เรียบง่ายของชาวบ้านอีสาน โดยเฉพาะกลุ่มทอผ้าบ้านกกบก ที่นิยมนุ่งผ้าซิ่นฝ้ายทอเองคลุมน่อง สวมเสื้อผ้าฝ้ายสีพื้นแขนยาว ในการแสดงชุด ฟ้อนวิจิตราภูษาไทเลย ผู้วิจัยจึงเลือกใช้ผ้าฝ้ายที่มีในท้องถิ่นเป็นวัตถุดิบหลัก ผู้แสดงนุ่งผ้าซิ่นสีน้ำตาลมีตีนซิ่น เสื้อแขนกระบอกสีครีม ห่มสไบผ้าฝ้ายตุ่ยสอดลายฝ้ายย้อมสีธรรมชาติของบ้านกกบก เข็มขัดเงิน สวมสร้อยคอ กำไล และต่างหูเงิน รวบมวยผมทัดดอกไม้เหลืองแทนสีดอกไม้ประจำจังหวัดเลย ดังภาพประกอบที่ 1



ภาพประกอบที่ 1 เครื่องแต่งกายการแสดง ชุด ฟ้อนวิจิตราภูษาไทเลย

(4) การออกแบบท่ารำ ด้วยแนวคิดของการแสดงที่ต้องการสื่อถึงภูมิปัญญาการผลิตผ้าทอย้อมสีธรรมชาติของจังหวัดเลย ผู้วิจัยจึงออกแบบท่ารำให้ครอบคลุม “วิถีของฝ้ายอินทรีย์จังหวัดเลย” ทั้งกระบวนการปลูกฝ้ายปลอดสารพิษและกรรมวิธีการผลิตเส้นใย การย้อมสีเส้นฝ้ายจากพืชพันธุ์พื้นเมืองเฉพาะถิ่น รวมถึงการถักทอเส้นใยให้กลายเป็นผืนผ้า ใช้แนวคิดการประดิษฐ์ท่ารำจากผู้เชี่ยวชาญมาเป็นแนวทางนำท่าทางธรรมชาติของการเตรียมฝ้าย ผลิตเส้นใยการย้อม

และขั้นตอนการทอผ้ามาออกแบบให้มีลีลาโดยใช้แม่ท่ารำ ท่าฟ้อนพื้นเมือง นาฏยศัพท์ ภาษาท่า ผสมผสานร้อยเรียงให้เป็นเรื่องราว ประดิษฐ์ลีลาเชื่อมท่ารำ ให้ครอบคลุมความหมายของเนื้อหา สื่อให้เห็นภาพชัดเจนในลักษณะนาฏศิลป์พื้นเมือง และประสานกลมกลืนกันไปกับดนตรีที่สร้างสรรค์ขึ้น

การแสดงแบ่งออกเป็น 3 ช่วง ได้แก่ ช่วงนำเสนอขั้นตอนการทำเส้นฝ้ายและย้อมสีธรรมชาติ ช่วงแสดงขั้นตอนกระบวนการทอผ้า และช่วงม่วนซื่น สนุกสนาน โดยมีกระบวนท่ารำที่สร้างสรรค์ขึ้นทั้งหมด 22 ท่า คือ 1) ท่าออก-ท่าเดิน 2) ท่าเตรียมเก็บฝ้าย 3) ท่าเก็บฝ้ายดอกบน 4) ท่าเก็บฝ้ายดอกล่าง 5) ท่าเก็บฝ้ายใส่ตะกร้า 6) ท่าล้อฝ้าย (แบบนั่ง) 7) ท่าล้อฝ้าย (แบบยืน) 8) ท่าดีดฝ้าย (แบบนั่ง 1) 9) ท่าดีดฝ้าย (แบบนั่ง 2) 10) ท่าดีดฝ้าย (แบบยืน 1) 11) ท่าดีดฝ้าย (แบบยืน 2) 12) ท่าปั่นฝ้าย (แบบ 1) 13) ท่าปั่นฝ้าย (แบบ 2) 14) ท่าย้อมฝ้าย 15) ท่าตากเส้นฝ้าย 16) ท่าทอฝ้าย (แบบ 1) 17) ท่าทอฝ้าย (แบบ 2) 18) ท่าทอฝ้าย (แบบ 3) 19) ท่าโชว์ผ้าทอ 20) ท่าความสวยงามของผ้าทอ 21) ท่าเดินเข้า-ท่าชื่นชม 22) ท่าเดินเข้า-ท่ายินดี แสดงดังภาพประกอบที่ 2-10



ภาพประกอบที่ 2 ท่าเก็บฝ้ายดอกบน สร้างสรรค์จากท่าทางการเก็บดอกฝ้ายที่อยู่ด้านบนของต้นฝ้าย



ภาพประกอบที่ 3 ท่าเก็บฝ้ายใส่ตะกร้า สร้างสรรค์จากท่าทางการเก็บดอกฝ้ายใส่ตะกร้าที่เตรียมไว้



ภาพประกอบที่ 4 ท่าล้อฝ้าย สร้างสรรค์จากท่าทางการล้อฝ้าย หรือม้วนปุยฝ้ายให้มีรูปร่างคล้ายหลอดกลมยาว



ภาพประกอบที่ 5 ท่าดีดฝ้าย สร้างสรรค์จากท่าทางการนำฝ้ายมาดีดด้วย “กง” ทำให้เป็นปุยฟู ละเอียด บางเบา



ภาพประกอบที่ 6 ท่าปั่นฝ้าย สร้างสรรค์ท่าทางการปั่นฝ้ายหรือเข็นฝ้ายด้วย “หลา” ทำให้ฝ้ายกลายเป็นเส้นใย



ภาพประกอบที่ 7 ท่าย้อมฝ้าย สร้างสรรค์จากท่าทางการนำเส้นฝ้ายไปย้อมสีก่อนนำไปทักทอ



ภาพประกอบที่ 8 ท่าตากเส้นฝ้าย สร้างสรรค์จากท่าทางการนำเส้นฝ้ายที่ย้อมสีแล้วไปตากให้แห้ง



ภาพประกอบที่ 9 ท่าทอฝ้าย สร้างสรรค์จากท่าทางการนำเส้นใยฝ้ายไปทักทอเป็นผืนด้วย “กี่ทอผ้า”



ภาพประกอบที่ 10 ท่าโชว์ผ้าทอ สร้างสรรค์จากท่าทางการโชว์ความสวยงามของผืนผ้าที่ทอเสร็จแล้ว

ผู้วิจัยได้พัฒนาการแสดง ชุด ฟ้อนวิจิตราภูษาไทเลย โดยยึดหลักการแนวคิด ทฤษฎีต่างๆ ต่อมาได้ทดลองปฏิบัติการแสดงให้ครบองค์ประกอบโดยถ่ายทอดการแสดงให้นักศึกษาสาขาวิชานาฏศิลป์ เพื่อตรวจสอบลีลาท่ารำการเคลื่อนไหวให้สัมพันธ์กับดนตรีประกอบการแสดง และเครื่องแต่งกาย หลังจากนั้น นำเสนอชุดการแสดงที่พัฒนาขึ้นให้ผู้ทรงคุณวุฒิซึ่งเป็นครูผู้สอนนาฏศิลป์ที่มีประสบการณ์ และมีผลงานออกแบบชุดการแสดงนาฏศิลป์ของตนเองให้ข้อเสนอแนะ และวิพากษ์การแสดง ผลปรากฏ ดังนี้

1. ด้านแนวคิดของการแสดงสื่อให้เห็นถึงภูมิปัญญาในการทอผ้าของคนอีสาน แสดงถึงกระบวนการ
ผลิตผ้าทอย้อมสีธรรมชาติได้ชัดเจน

2. ด้านรูปแบบการแสดง นำเสนอในลักษณะการแสดงนาฏศิลป์พื้นเมืองสร้างสรรค์ สื่อเรื่องราววิถีของฝ้ายอินทรีย์จังหวัดเลยได้อย่างครอบคลุม นำเสนออย่างเรียบง่าย

3. ด้านองค์ประกอบการแสดง ดนตรีประกอบเหมาะสมกับแนวคิดของชุดการแสดง จำนวนผู้แสดง เหมาะสม การแต่งกายออกแบบได้เหมาะสมเข้ากับวิถีท้องถิ่น ไม่เป็นอุปสรรคต่อการร่ายรำ

4. การออกแบบท่ารำ ร้อยเรียงเรื่องราวและนำเสนอได้ครอบคลุมความหมายของเนื้อหา กระบวนท่ารำเสนอถึงกระบวนการผลิตผ้าทอได้ชัดเจน

ผลการนำเสนอการแสดงนาฏศิลป์พื้นเมือง ชุด ฟ้อนวิจิตราภูษาไทเลย เพื่อคืนข้อมูลแก่คนในชุมชน พบว่า ชุดการแสดงที่สร้างสรรค์ขึ้น มีความงดงามเพลิดเพลิน สามารถนำเสนอเรื่องราวที่สื่อถึง “วิถีของฝ้ายอินทรีย์จังหวัดเลย” ซึ่งเป็นวิถีชีวิตของท้องถิ่นได้เป็นอย่างดี สำหรับการส่งต่อและเผยแพร่ภูมิปัญญา ผู้วิจัยจัดอบรมเชิงปฏิบัติการให้นักเรียนชุมนุมนาฏศิลป์ โรงเรียนเลยพิทยาคม อำเภอเมือง จังหวัดเลย ซึ่งเป็นโรงเรียนประจำจังหวัดเลย ที่มีโอกาสได้จัดการแสดงเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมอย่างสม่ำเสมอ นอกจากนี้ มีการบันทึกวีดิทัศน์ผลงานการแสดงเพื่อส่งต่อและเผยแพร่ให้แก่โรงเรียนมัธยมในเขตจังหวัดเลยเพื่อขยายผลกลุ่มเป้าหมายในการถ่ายทอด ชุดการแสดงนาฏศิลป์พื้นเมืองสร้างสรรค์ ชุด วิจิตราภูษาไทเลย ต่อไป

อภิปรายผล

การแสดงนาฏศิลป์พื้นเมือง ชุด ฟ้อนวิจิตราภูษาไทเลย สร้างสรรค์ขึ้นโดยมีแนวคิดเพื่อให้สื่อถึงภูมิปัญญาการทอผ้าของจังหวัดเลยเพื่อเป็นการแสดงถึงความเป็นเอกลักษณ์ ที่โดดเด่นของกลุ่มทอผ้าบ้านกกบก อำเภอวังสะพุง จังหวัดเลย

ที่สืบทอดกันมาตั้งแต่โบราณกาล ผ่านรูปแบบนาฏศิลป์พื้นบ้าน สะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิต แนวคิด ความเชื่อ และค่านิยมของตนเอง สอดคล้องกับ สดใส พันธุมโกมล (2538) ที่กล่าวว่า ศิลปะการแสดง คือศิลปะที่เกิดขึ้นจากการนำภาพจากประสบการณ์และจินตนาการของมนุษย์มาผูกเป็นเรื่อง และจัดเสนอในรูปแบบของการแสดงโดยมีผู้แสดงเป็นผู้สื่อความหมายและเรื่องราวต่อผู้ชม รูปแบบการแสดงฟ้อนวิจิตราภูษาไทเลย มีจุดมุ่งหมายเพื่อสื่อเรื่องราววิถีของฝ้ายอินทรีย์จังหวัดเลย แสดงขั้นตอนการใช้ฝ้ายปลอดสารพิษในการผลิตเส้นใย ย้อมสีและถักทอผืนผ้า ผ่านการแสดงนาฏศิลป์พื้นเมืองสร้างสรรค์ที่มีความเรียบง่าย แสดงความเป็นเอกลักษณ์ของท้องถิ่นสอดคล้องกับ สุมิตร เทพวงษ์ (2541) ที่กล่าวว่านาฏศิลป์พื้นเมืองว่าเป็นการแสดงของชาวบ้านท้องถิ่นต่าง ๆ ซึ่งแต่ละท้องถิ่นก็ประดิษฐ์แบบแผนของตนไปตามความนิยม เป็นการแสดงเพื่อความรื่นเริงในฤดูเทศกาลต่างๆซึ่งแต่เดิมมิได้ยึดเป็นอาชีพหรือเล่นเพื่อหารายได้ ดนตรีประกอบการแสดง ใช้วงดนตรีพื้นบ้านอีสาน เรียบเรียงทำนองขึ้นใหม่ โดยใช้บทร้องผญาเกริ่นนำ ดนตรีในแต่ละช่วงให้อารมณ์ความรู้สึกแตกต่างกัน โดยช่วงแรกมีลักษณะเนิบช้าแสดงถึงความทะนุถนอม พิถีพิถัน เร่งจังหวะดนตรีให้กระชับขึ้นในช่วงถัดไปและ ช่วงสุดท้ายดนตรีจังหวะรวดเร็ว กระชับ เร้าใจ เพราะเป็นช่วงที่ผู้แสดงรื่นเริง ผ่อนคลาย สอดคล้องกับ ประวิทย์ ฤทธิบูลย์ (2565) ที่กล่าวว่าออกแบบสร้างสรรค์ทำนองเพลงดนตรีประกอบการแสดงเพื่อให้สอดคล้องกับการสื่อและส่งเสริมให้เกิดอารมณ์ที่แตกต่างกัน ในแต่ละช่วงของรูปแบบการแสดง เน้นสื่ออารมณ์ความรู้สึกและสร้างจินตนาการ การแต่งกายออกแบบให้เหมาะสมกับวิถีชีวิตของพื้นบ้าน ชีวิตความเป็นอยู่ที่เรียบง่ายของชาวบ้านอีสาน โดยเฉพาะกลุ่มทอผ้าบ้านกกบก ที่นิยมนุ่งผ้าซิ่นฝ้ายทอเองคลุมน่อง สวมเสื้อผ้าฝ้ายสีพื้นแขนยาว เครื่องแต่งกายประกอบการแสดงจึงใช้วัตถุดิบที่มีในท้องถิ่น และออกแบบให้ไม่เป็นอุปสรรคต่อการร่ายรำ ซึ่งสอดคล้องกับ สุรพล วิรุฬห์รักษ์ (2543) ที่กล่าวว่า นักนาฏยประดิษฐ์ต้องกำหนดรูปแบบ และแนวทางของฉาก เครื่องแต่งกายให้ตอบสนอง และส่งเสริมการแสดงอย่างเหมาะสม คัดเลือกผู้แสดงที่มีทักษะการร่ายรำที่อ่อนช้อย งดงาม มีรูปร่างใกล้เคียง และมีฝีมือลีลาการร่ายรำเท่าเทียมกัน เพื่อความ

ความเป็นเอกภาพ สอดคล้องกับทฤษฎีสุนทรียศาสตร์ ของ ทวีเกียรติ ไชยยงยศ (2538) ที่กล่าวว่า ความงามของวัตถุอันเกิดจากรูปร่าง รูปทรง สีสัน สัดส่วนที่ประกอบเข้ากันอย่างกลมกลืน สมดุล ผู้แสดงต้องมีรูปร่างที่สมส่วน และสีสันของเสื้อผ้าเพื่อให้เกิดความสวยงาม สำหรับการออกแบบท่ารำและการแปรแถว เพื่อให้ครอบคลุมการสื่อถึง “วิถีของฝ้ายอินทรีย์จังหวัดเลย” ผู้วิจัยใช้แนวคิดการประดิษฐ์ท่ารำจากผู้เชี่ยวชาญมาเป็นแนวทางนำท่าทางธรรมชาติของการเตรียมฝ้าย ผลิตเส้นใย การย้อม และขั้นตอนการทอผ้ามาออกแบบให้มีลีลาโดยใช้แม่ท่ารำ ท่าฟ้อนพื้นเมือง นาฏยศัพท์ ภาษาท่า ผสมผสานร้อยเรียงให้เป็นเรื่องราว ประดิษฐ์ลีลาเชื่อมท่ารำ ให้ครอบคลุมความหมายของเนื้อหา สื่อให้เห็นภาพชัดเจนในลักษณะนาฏศิลป์พื้นเมือง และประสานกลมกลืนกันไปกับดนตรีที่สร้างสรรค์ขึ้น สอดคล้องกับแนวคิดของ พจน์มาลย์ สมรรคบุตร (2538) ที่กล่าวถึงการประดิษฐ์ท่ารำพื้นเมืองต้องการศึกษาท่ารำที่เป็นแม่ท่าหลักของท้องถิ่นแล้วนำมาประดิษฐ์ลีลาเชื่อมท่ารำให้ครอบคลุมความหมายของเนื้อหาในระบำชุดนั้น ๆ ผู้วิจัยเน้นการแปรแถวแบบยึดสายตาผู้ชมโดยคำนึงถึงเวทีเป็นหลัก เพื่อเปลี่ยนสายตาผู้ชม โดยออกแบบให้สัมพันธ์กับกระบวนการท่ารำ ซึ่งสอดคล้องกับ จินตนา สายทองคำ (2561) ที่กล่าวว่า กระบวนการแปรแถว นำแนวคิดการใช้พื้นที่เวที ทั้งในรูปแบบความสมดุล และไม่สมดุล ใช้พื้นที่กลางเวที มุมเวที อย่างหลากหลาย ออกแบบแถวในตอนต้นและตอนจบในแถวและท่าเดียวกัน ก่อให้เกิดอารมณ์แก่ผู้ชม

การแสดงฟ้อนวิจิตราภูษาไทเลย พัฒนาขึ้นโดยยึดหลักการ แนวคิดทฤษฎีต่างๆ ต่อมาได้ทดลองปฏิบัติการแสดงให้ครบองค์ประกอบ และนำเสนอชุดการแสดงที่พัฒนาขึ้นให้ผู้ทรงคุณวุฒิให้ข้อเสนอแนะ จากนั้นจึงนำเสนอการแสดงนาฏศิลป์พื้นเมือง ชุด ฟ้อนวิจิตราภูษาไทเลย เพื่อคืนข้อมูลแก่คนในชุมชน มีการส่งต่อและถ่ายทอดโดยจัดอบรมเชิงปฏิบัติการให้นักเรียนชุมนุมนาฏศิลป์ระดับมัธยมศึกษา สำหรับใช้ในการจัดการแสดงเผยแพร่ผ่านรูปแบบนาฏศิลป์พื้นเมืองสร้างสรรค์ เพื่อขยายผลต่อไป สอดคล้องกับ สามารถ จันทร์สูรย์ (2534) ที่กล่าวว่า การถ่ายทอดภูมิปัญญา มีการถ่ายทอดจากรุ่นหนึ่งไปสู่อีกรุ่นหนึ่งตลอดมามัก

ถ่ายทอดในหลากหลายรูปแบบ เช่น บอกเล่าโดยตรง หรือบอกเล่าโดยผ่านพิธีกรรม ขนบธรรมเนียมประเพณีของท้องถิ่นต่างๆ นอกจากนี้กระบวนการในการพัฒนานาฏศิลป์ ยังสอดคล้องกับ ตรีรัตน์ วิสุทธิพันธ์ (2564) ที่มีการกำหนดแนวคิดและแรงบันดาลใจ ศึกษาค้นคว้าข้อมูลทุกรูปแบบเพื่อนำสู่การกำหนดรูปแบบการแสดง การทดลองฝึกปฏิบัติการทางนาฏศิลป์ นำเสนอผลงานต่อผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อวิพากย์ให้ข้อเสนอแนะในการสร้างสรรค์งาน ดำเนินการปรับปรุงผลงานให้มีคุณภาพมากขึ้น และนำผลงานการแสดงนาฏศิลป์สร้างสรรค์ เผยแพร่สู่สาธารณชนลำดับต่อไป

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะสำหรับการนำไปใช้

1.1 ควรนำนาฏศิลป์พื้นเมืองที่สร้างสรรค์ขึ้น จัดทำในรูปวีดิทัศน์เพื่อเผยแพร่ในช่องทางอื่นต่อไป

1.2 ควรมีการถ่ายทอดกระบวนการทอผ้าให้แก่เยาวชนในพื้นที่เพื่อการอนุรักษ์ให้คงอยู่

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัย

2.1 ควรมีการศึกษาวิจัยเพื่อพัฒนารูปแบบการถ่ายทอดนาฏยประดิษฐ์ให้แก่เยาวชนต่อไป

2.2 ควรมีการศึกษาภูมิปัญญาท้องถิ่นอื่นๆ เพื่อนำมาสร้างสรรค์ชุดการแสดง

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้ได้รับทุนสนับสนุนจากสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (สกสว.) ประเภท Fundermental Fund ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2566 (รหัสข้อเสนอการวิจัย 66A152000006 รหัสโครงการ 181391) โดยสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

เอกสารอ้างอิง

จินตนา สายทองคำ. (2561). กระบวนการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ ชุด สักการะเทวราช. **วารสารวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, 10**(1), 103-117.

ชมภูนาฏ ชมภูพันธ์, ชัยพฤกษ์ หงษ์ลัดดาพร, ปานฤทัย พุทธทองศรี, สรินทร คุ้มเขต, สุภาวดี สำราญ, กานต์ จันทระ, และคณะ. (2566). การยกระดับมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชนเพื่อขยายตลาดภูมิปัญญา: ผลิตภัณฑ์จากฝ้ายย้อมสีธรรมชาติจังหวัดเลย. ใน **รายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติ มหาวิทยาลัยพะเยา ครั้งที่ 12.** (หน้า 23-31). พะเยา : มหาวิทยาลัยพะเยา.

ตรีรัตน์ วิสุทธิพันธ์. (2564). **นาฏศิลป์สร้างสรรค์ ชุด เทพีโภคทรัพยธิ์ (รายงานผลการวิจัย).** กรุงเทพฯ : สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์.

ทวีเกียรติ ไชยยงยศ. (2538). **สุนทรียะทางทัศนศิลป์.** กรุงเทพฯ : ฝ่ายเอกสารและตำรา สถาบันราชภัฏสวนดุสิต.

ประวิทย์ ฤทธิบูลย์. (2565). รูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากมายาคติ. **วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์, 16**(2), 123-136.

พจน์มาลย์ สมรรคบุตร. (2538). **แนวการคิดประดิษฐ์ท่ารำเชิ้ง.** พิมพ์ครั้งที่ 2. อุดรธานี : มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี.

สดใส พันธุมโกมล. (2538). **ศิลปะของการแสดง (ละครสมัยใหม่).** กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สามารถ จันทร์สูรย์. (2534). **ภูมิปัญญาชาวบ้านกับการพัฒนาชนบท.** กรุงเทพฯ : อมรินทร์พริ้นติ้งกรุ๊ป.

สุมิตร เทพวงษ์. (2541). **นาฏศิลป์ไทย: นาฏศิลป์สำหรับครูประถมและมัธยม**. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

สุรพล วิรุฬห์รักษ์. (2543). **นาฏศิลป์ปริทรรศน์.** กรุงเทพฯ : ภาควิชานาฏยศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ดนตรีประกอบพิธีกรรมเลี้ยงหอเจ้าเฮือนสามพระองค์
Ritual Music in Chao Huan Sam Pra Ong Ceremony

วิชยุทธ ภิรมย์ไกรภักดิ์[1]
Witchayut Phiromkraipak
จตุพร สีม่วง[2]
Jatuporn Seemuang

[1] **นักศึกษาหลักสูตรดุริยางคศาสตรมหาบัณฑิต สาขาดุริยางคศิลป์**
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
Master of Music, Faculty of Fine and Applied Arts,
Khon Kaen University. (E-mail: witchayut_ph@kkumail.com)
[2] **รองศาสตราจารย์ ดร., สาขาดุริยางคศิลป์**
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
Associate Professor Dr., Music,
Faculty of Fine and Applied Arts, Khon Kaen University.
(E-mail: jatuporn@kku.ac.th)

Received: 15/07/2025 Revised: 05/09/2025 Accepted: 08/09/2025

บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่องดนตรีประกอบพิธีกรรมเลี้ยงหอเจ้าเฮือนสามพระองค์ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาบทบาทของดนตรีในพิธีกรรมเลี้ยงหอเจ้าเฮือนสามพระองค์ และเพื่อวิเคราะห์ลักษณะทางดนตรีในพิธีกรรมเลี้ยงหอเจ้าเฮือนสามพระองค์ ผลการศึกษาพบว่า บทบาทของดนตรีในพิธีกรรมเลี้ยงหอเจ้าเฮือนสามพระองค์ มีทั้งหมด 7 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านความเชื่อ 2) ด้านการใช้เป็นวงประโคม 3) ด้านสื่อกลางระหว่างการสื่อสารกับสิ่งศักดิ์สิทธิ์ 4) ด้านการสร้างอารมณ์และความรู้สึกร่วมในการประกอบพิธีกรรม 5) ด้านเอกลักษณ์วัฒนธรรมท้องถิ่น 6) ด้านการอนุรักษ์ประเพณีและวัฒนธรรม และ7) ด้านสัญญาณ โดยพิธีกรรมเลี้ยงหอเจ้าเฮือนสามพระองค์จะจัดขึ้นในเดือน 6 ทางจันทรคติของทุกปีก่อนฤดูเพาะปลูก ซึ่งเครื่องดนตรีประกอบพิธีกรรม ได้แก่ แคน และฆ้อง ถือเป็นเครื่องดนตรีที่มีบทบาทสำคัญต่อการประกอบพิธีกรรม ทำนองแคนประกอบพิธีกรรมประกอบด้วยลายดนตรีพื้นบ้านทั้งหมด 13 ลาย เช่น ลายเลาะบ้านยาวใหญ่ ลายศรีโคตรบูรณ์ และลายลำเพลิน ช่วงเสียงของแคนมีช่วงเสียงจากลาต่ำไป จนถึงลาสูง บรรเลงอยู่ใน 3 กลุ่มเสียง คือ กลุ่มเสียงทางใหญ่ กลุ่มเสียงทางน้อย และกลุ่มเสียงทางเซ โดยบทเพลงบรรเลงอยู่ในอัตราจังหวะสองธรรมดา ซึ่งทำนองฆ้องบรรเลงอย่างสม่ำเสมอทุกห้องเพลง คล้ายกับจังหวะเคาะ โดยลายแคนประกอบพิธีกรรม ฯ ชุดที่ 1 ประกอบด้วยชีพจรจังหวะทั้งหมด 8 กลุ่ม ซึ่งกลุ่มที่ 3 เป็นชีพจรจังหวะหลักในการบรรเลง และมีทิศทางลงมากที่สุด ลายแคนประกอบพิธีกรรม ฯ ชุดที่ 2 ประกอบด้วยชีพจรจังหวะทั้งหมด 25 กลุ่ม ซึ่งกลุ่มที่ 4 เป็นชีพจรจังหวะหลักในการบรรเลง และมีทิศทางคงที่มากที่สุด โดยการบรรเลงชีพจรจังหวะของทำนองแคนมีการบรรเลงโน้ตบ่อยครั้งกว่าทำนองฆ้อง ซึ่งความถี่ของตัวโน้ตในการบรรเลงทำนองฆ้องสม่ำเสมอทุกห้องเพลง และสีสันของบทเพลงที่พบในดนตรีประกอบพิธีกรรมเลี้ยงหอเจ้าเฮือนสามพระองค์ มีสีสันในการสร้างอารมณ์ให้สอดคล้องกับการประกอบพิธีกรรม ตั้งแต่สร้างความเข้มขลังความศักดิ์สิทธิ์ไปจนถึงสร้างความสนุกสนานให้กับพิธีกรรม

คำสำคัญ: เจ้าเฮือนสามพระองค์, ดนตรีประกอบพิธีกรรม, บทบาทดนตรี, ลักษณะทางดนตรี

Abstract

This study examined the role of music in the Ritual of Worshipping the Spirit Shrine of the Three Lords (Chao Huan Sam Pra Ong) and analyzed its musical characteristics. The research identified seven primary functions of ritual music: expressing belief; serving as a ceremonial ensemble; acting as a medium for communication with sacred beings; enhancing emotional and participatory engagement; representing local cultural identity; preserving traditions and culture; and functioning as a signaling system. The ritual was annually performed in the sixth lunar month, prior to the planting season.

The principal instruments used in the ceremony were the khaen (free reed mouth organ) and gong, both of which were considered essential. The khaen melodies consisted of thirteen traditional patterns, such as Lai Loe Ban Yao Yai, Lai Si Khot Ta Boon, and Lai Lam Phloen. The range of the khaen extended from low “La” (below Middle C, on the second ledger line below the staff) to high “La” (on the first ledger line above the staff). The melodies were performed using three tonal modes: the ionian mode, the dorian mode, and the mixolydian mode (a traditional pentatonic scale). The musical pieces were performed in simple duple meter, with the gong maintaining a steady rhythm throughout each measure, functioning similarly to a beat that provided temporal consistency.

The first set of khaen ritual patterns comprised eight rhythmic pulse groups, with the third group serving as the principal rhythmic pulse, characterized by the greatest descending motion. The second set contained twenty-five rhythmic pulse groups, with the fourth group

functioning as the main rhythmic pulse, exhibiting the most stable directional flow. It was observed that the khaen melodies featured a higher frequency of notes than the gong melodies, which maintained a consistent note density across every measure. The tonal colors of the music were integral to enhancing the spiritual and emotional dimensions of the ritual, ranging from solemn and sacred to festive and joyful atmospheres.

Keywords: Chao Huan Sam Pra Ong, Ritual Music, Functions of Music, Musical Characteristics

บทนำ

วิถีชีวิตของชาวอีสานส่วนใหญ่ผูกพันอยู่กับประเพณี วัฒนธรรมทางดนตรีโดยประเพณี วัฒนธรรมทางดนตรีได้รับอิทธิพลจากความเชื่อสิ่งเหนือธรรมชาติ ซึ่งชาวอีสานส่วนใหญ่มีความเชื่อถือศรัทธา “ผี” อย่างจริงจังและมั่นคง โดยการสืบสานมรดกความเชื่อและวิถีการดำรงชีวิตจากบรรพชนอย่างแน่นแฟ้น “ผีสางเทวดา” เป็นสิ่งเหนือธรรมชาติ ไม่มีตัวตนที่มองเห็นหรือสัมผัสได้ด้วยตาเปล่า แต่ยังคงศรัทธาต่อผีและเทวดาเป็นที่พึ่งพิงทางใจและได้สั่งสมสืบทอดกันมาจากอดีตถึงปัจจุบัน (บุญยงค์ เกศเทศ, 2540) โดยความเชื่อของสังคมชาวอีสานนั้น ถือว่าผีที่สูงที่สุดเป็นเทพเจ้าแห่งผีทั้งมวลคือ “แถน” ผู้ที่ติดต่อกับแถนเรียกว่า “ผีฟ้า” ซึ่งผีฟ้าช่วยเหลือชาวบ้านในการติดต่อกับพญาแถน เกี่ยวกับการทำนายและรักษาโรคภัยไข้เจ็บต่าง ๆ โดยมีความเชื่อว่า โรคที่เกิดจากการกระทำของภูตผี จะต้องรักษาด้วยการรำผีฟ้านั่นเอง แม้ว่าปัจจุบันมีการรักษาที่ทันสมัยและยาแผนปัจจุบัน แต่การรักษาแผนปัจจุบันบางครั้งก็ไม่สามารถระบุโรคที่แน่ชัดของผู้ป่วยได้ จึงทำให้ผู้ป่วยมารักษาโดยการลำผีฟ้า (ยุทธภัณฑ์ เตชะแก้ว, 2540)

ความเชื่อเรื่องผีฟ้าหรือสิ่งเหนือธรรมชาติเป็นมรดกทางอารยธรรมสืบทอดต่อมาจากยุค บรรพกาลส่งอิทธิพลถึงปัจจุบัน โดยความเชื่อเรื่องผีได้ถูกนำมาผูกโยง

ให้อยู่ภายใต้อิทธิพลของศาสนาพุทธมีองค์พระธาตุพนมเป็นศูนย์กลาง เรียบเรียงเรื่องราวผ่านวรรณกรรมอุรังคนิทานหรือตำนานพระธาตุพนมอย่างแนบเนียน นับเป็นกุศโลบายอันชาญฉลาดของเจ้าผู้ครองอาณาจักรล้านช้างในอดีต ที่สามารถทำให้ชุมชนลุ่มแม่น้ำโขงเกิดความเชื่อว่า บรรดาผีที่ทรงอิทธิฤทธิ์ทั้งหลายนั้นยอมสยบจำนนและเป็นข้าบาทคอยรับใช้พระพุทธศาสนาคือ “องค์พระธาตุพนม” เจ้าเฮือนสามพระองค์หรือเจ้ามเหศักดิ์สามตน คือเทวดาที่ได้รับมอบหมายจากพระอินทร์ ให้เป็นผู้ดูแลรักษาองค์พระธาตุพนมในตำนานอุรังคนิทาน กัณฑ์ที่ 4 เทพเจ้าสโมสร ตอน แต่งเทวดารักษาพระบรมธาตุ ความตอนหนึ่งกล่าวว่า “ยังมีเทวดามเหศักดิ์หลักเมืองอีก 3 ตน ตนหนึ่งชื่อว่า “ทักขิณรัฏฐา” คือ เจ้าเมืองขวาอยู่หน้าวัดทิศตะวันออกเฉียงใต้ (หอแจก) ตนหนึ่งชื่อว่า “สหัสสรัฏฐา” คือเจ้าแสนเมือง อยู่ริมบึงทิศตะวันออกเฉียงเหนือ (เมื่อก่อนมีหออยู่ริมบึงตรงมุม ร.ร.ธาตุพนมทิศเหนือขึ้นไป) ตนหนึ่งชื่อว่า “นาคกุฏฐวิตถาร” คือเจ้าโถ่งกว้าง อยู่ปากเซ ตกก้ำใต้ฝั่งซ้ายแม่น้ำโขง (ปากเซ สปป. ลาว) มเหศักดิ์ 3 ตนนี้ มีฤทธิ์เดชมากเป็นเหศักดิ์หลักเมือง เป็นหูบ้านการเมือง ปกปักรักษาพระมหาธาตุและข้าโอกาสทั้งหลาย” (พระธรรมราชานุวัตร, 2530) จากความเชื่อและความศรัทธาของชาวอำเภอธาตุพนมที่มีต่อเจ้าเฮือนสามพระองค์ จึงทำให้เกิดพิธีกรรมเลี้ยงหอเจ้าเฮือนสามพระองค์ โดยพิธีกรรมเป็นกิจกรรมที่แสดงออกถึงระบบความเชื่อของมนุษย์ มิได้เกิดขึ้นอย่างเลื่อนลอยและไร้เหตุผล แต่มนุษย์สร้างขึ้นอย่างมีเหตุผลอย่างมีวัตถุประสงค์ที่แน่นอน ซึ่งวัตถุประสงค์ในการประกอบพิธีกรรมตามความเชื่อนั้น เพื่อป้องกันคุ้มครองภัยพิบัติให้แก่ชุมชน และสมาชิกในชุมชน อาจจะเกิดจากการกระทำของมนุษย์หรือจากการกระทำของธรรมชาติ หรือเพื่อควบคุมดินฟ้าอากาศ เพื่อความเป็นสิริมงคลและความมั่นคงในการดำเนินชีวิต (ประเวศ วะสี, 2530) จากระบบความเชื่อของมนุษย์ ทำให้พิธีกรรมต่าง ๆ ต้องนำวงดนตรีมาประโคม โดยการนำเครื่องดนตรีและลายดนตรีพื้นบ้านมาบรรเลงประกอบพิธีกรรมเลี้ยงหอเจ้าเฮือนสามพระองค์ ซึ่งดนตรีพื้นบ้าน เป็นการถ่ายทอดสืบต่อกันมานานของชาวบ้านที่ประกอบพิธีต่าง ๆ ดนตรีพื้นบ้านจึงมีความสัมพันธ์ต่อ วิถีชีวิตของชาวบ้าน ทั้งในด้านบันเทิง

ใจของคนในสังคม ด้านการผ่อนคลายความเหน็ดเหนื่อย จากการทำงาน และด้านการประกอบพิธีกรรมทางศาสนา ความเชื่อ พิธีกรรมที่เกิดขึ้นในแต่ละช่วงชีวิตของชาวบ้าน จึงสะท้อนให้เห็นถึงความคิดสร้างสรรค์ของบุคคลหรือกลุ่มชนในระยะเวลาต่างกัน ซึ่งแต่ละกลุ่มชนยังคงรักษาไว้และดำรงอยู่ถึงปัจจุบันอย่างเช่น “ดนตรีพื้นเมืองอีสาน” (หิรัญ จักรเสน, 2560)

ปัจจุบันชาวบ้านในอำเภอธาตุพนมส่วนใหญ่นับถือศาสนาพุทธ โดยมีองค์พระธาตุพนมเป็นศูนย์รวมจิตใจของผู้คนทั้งในพื้นที่และในสปป.ลาว นอกจากนี้ชาวอำเภอธาตุพนมยังให้ความสำคัญกับความเชื่อในเรื่องสิ่งเหนือธรรมชาติ การปฏิบัติตามประเพณีฮีต 12 คอง 14 และการเคารพบูชาเจ้าเฮือนสามพระองค์ ซึ่งถือเป็นมเหศักดิ์ที่มีหน้าที่ปกปักรักษาองค์พระธาตุพนม แม่น้ำโขง และชุมชนรวมถึงคอยดูแลความสงบสุขในพื้นที่อำเภอธาตุพนม ในทุกปีเมื่อเข้าสู่เดือน 6 ตามปฏิทินจันทรคติ ชาวบ้านจะจัดพิธีกรรมเรียกว่า “เลี้ยงหอ” โดยพิธีกรรมนี้ประกอบด้วยเจ้าพิธี เครื่องประกอบพิธี ดนตรี และผู้ร่วมพิธี เพื่อสืบสานและอนุรักษ์พิธีกรรมทางความเชื่อ ประเพณี ที่สะท้อนเอกลักษณ์ของชาวอำเภอธาตุพนม พิธีกรรมเลี้ยงหอถือเป็นพิธีกรรมที่ชาวบ้านเชื่อว่าจะนำความร่มเย็นเป็นสุข ความอุดมสมบูรณ์ด้านการเกษตร และความเจริญรุ่งเรืองมาสู่ชุมชน ซึ่งพิธีกรรมนี้จัดขึ้นปีละครั้ง แต่บางปีอาจจะมีการจัดขึ้นในบ้านของร่างทรง หรือคนในพื้นที่เรียกว่า “นางบัวนางเทียม หรือ บัวนาง” ทั้งนี้ การจัดงานจะขึ้นอยู่กับการบอกกล่าวต่อเจ้าเฮือนสามพระองค์ว่าบ้านใดจะเป็นผู้จัด พิธีกรรมแบ่งออกเป็นพิธีกรรมเลี้ยงหอหลวง (จัดในพื้นที่ส่วนกลางที่ชุมชนสร้างขึ้น) และพิธีกรรมเลี้ยงโฮง (จัดในบ้านของบัวนาง) โดยเครื่องดนตรีสำคัญที่ใช้ในพิธีคือ แคนและฆ้อง ซึ่งเป็นองค์ประกอบดนตรีหลักที่ช่วยสร้างบรรยากาศและความศักดิ์สิทธิ์ให้กับพิธีกรรม แม้จะอยู่ท่ามกลางกระแสการเปลี่ยนแปลงของยุคสมัย ชาวอำเภอธาตุพนมและข้าโอกาสพระธาตุพนมยังคงสืบทอดพิธีกรรมเลี้ยงหอเจ้าเฮือนสามพระองค์อย่างสมบูรณ์จากรุ่นสู่รุ่น

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาบทบาทของดนตรีในพิธีกรรมเลี้ยงหอเจ้าเฮือนสามพระองค์
2. เพื่อวิเคราะห์ลักษณะทางดนตรีในพิธีกรรมเลี้ยงหอเจ้าเฮือนสามพระองค์

ขอบเขตการวิจัย

ขอบเขตด้านเนื้อหา

ศึกษาความเป็นมา องค์ประกอบ และบทบาทของดนตรีประกอบพิธีกรรมเลี้ยงหอเจ้าเฮือนสามพระองค์ โดยอาศัยทฤษฎีบทบาทหน้าที่ของคติชนในสังคม หัวข้อคติชนกับการถ่ายทอดความเชื่อและพิธีกรรม และทฤษฎีมานุษยวิทยาดนตรีในการวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ลักษณะทางดนตรีประกอบพิธีกรรมเลี้ยงหอเจ้าเฮือนสามพระองค์ โดยอาศัยทฤษฎีสังคีตลักษณ์และการวิเคราะห์ หัวข้อช่วงเสียง กลุ่มเสียง อัตราจังหวะ ชีพจรจังหวะ ความสัมพันธ์ ของการบรรเลง และสีสันของบทเพลงในการวิเคราะห์ข้อมูล ซึ่งการวิเคราะห์อาจไม่ตรงตามหลัก สังคีตลักษณ์และการวิเคราะห์ทั้งหมด แต่สามารถนำมาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้ผู้วิจัยขอนำเสนอข้อมูลที่ได้จากตำราวิชาการและข้อมูลที่ได้จากการ ลงพื้นที่ภาคสนาม โดยการบันทึกการสัมภาษณ์ การบันทึกภาพนิ่ง และการบันทึกภาพเคลื่อนไหวจากกลุ่มผู้รู้ กลุ่มผู้ปฏิบัติ และกลุ่มบุคคลทั่วไปในเขตอำเภอธาตุพนม จังหวัดนครพนม

ขอบเขตด้านพื้นที่การศึกษา

พื้นที่ทำการวิจัย ผู้วิจัยได้กำหนดพื้นที่วิจัย ดนตรีประกอบพิธีกรรมเลี้ยงหอเจ้าเฮือนสามพระองค์ โดยเลือกพื้นที่ทำการศึกษาวิจัย คือ อำเภอธาตุพนม จังหวัดนครพนม

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยคาดหวังว่าจะได้รับประโยชน์ในเรื่องความรู้เกี่ยวกับดนตรีประกอบพิธีกรรม ความรู้เกี่ยวกับประวัติเจ้าเฮือนสามพระองค์ ความรู้เกี่ยวกับพิธีกรรมเลี้ยงหอเจ้าเฮือนสามพระองค์ ความรู้เกี่ยวกับบทบาทของดนตรีในพิธีกรรมเลี้ยงหอเจ้าเฮือนสามพระองค์ และความรู้เกี่ยวกับลักษณะทางดนตรีประกอบพิธีกรรมเลี้ยงหอเจ้าเฮือนสามพระองค์

นิยามศัพท์เฉพาะ

เจ้าเฮือนสามพระองค์ หมายถึง มเหศักดิ์สามตน ทำหน้าที่ดูแลบ้านเมือง พิทักษ์รักษาองค์ พระธาตุพนมและข้าโอกาสพระธาตุพนม

ดนตรีประกอบพิธีกรรม หมายถึง ทำนองของลายแคนและการตีฆ้องประกอบพิธีกรรมเลี้ยงหอหลวงและโฮงเจ้าเฮือนสามพระองค์

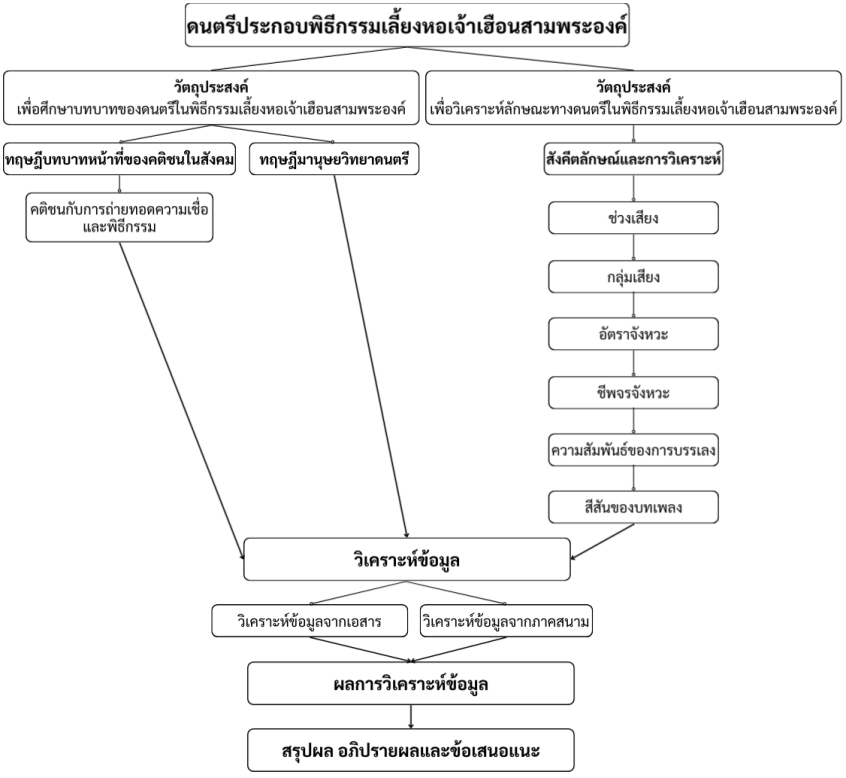
บทบาทดนตรี หมายถึง การมีส่วนร่วมของแคนและฆ้องในการบรรเลงประกอบพิธีกรรมเลี้ยงหอหลวงและโฮงเจ้าเฮือนสามพระองค์

ลักษณะทางดนตรี หมายถึง การวิเคราะห์ดนตรีประกอบพิธีกรรมเลี้ยงหอหลวงและโฮงเจ้าเฮือนสามพระองค์ ซึ่งประกอบด้วยการวิเคราะห์ช่วงเสียง กลุ่มเสียง ทิศทางของทำนอง อัตราจังหวะ ชีพจรจังหวะ ความสัมพันธ์ของการบรรเลง และสีสันของบทเพลง

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การศึกษาบทบาทของดนตรี โดยอาศัยทฤษฎีบทบาทหน้าที่ของคติชนในสังคม หัวข้อคติชน กับการถ่ายทอดความเชื่อและพิธีกรรมในการวิเคราะห์ข้อมูลด้านบทบาทหน้าที่ของดนตรีที่มีต่อพิธีกรรม และอาศัยทฤษฎีมานุษยวิทยาดนตรีในการอธิบายดนตรีประกอบพิธีกรรมทางความเชื่อ และการวิเคราะห์ลักษณะทางดนตรี โดยอาศัยทฤษฎีสังคตีลักษณ์และการวิเคราะห์ในหัวข้อช่วงเสียง กลุ่มเสียง อัตราจังหวะ ชีพจรจังหวะ ความสัมพันธ์ของการบรรเลง และสีสันของบทเพลงใน

การวิเคราะห์ข้อมูล ด้านบทเพลง และดนตรีประกอบพิธีกรรม ดังนั้น กรอบแนวคิดของงานวิจัยนี้จึงเชื่อมโยงพิธีกรรม ทางความเชื่อของชุมชน บทเพลง และดนตรีประกอบพิธีกรรม สามารถกล่าวได้ว่าดนตรีไม่ได้บรรเลง เพื่อความไพเราะ แต่เป็นกลไกสำคัญในการดำรงไว้ซึ่งความเชื่อ เอกลักษณ์ และวัฒนธรรมของชุมชน



ภาพประกอบที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง ดนตรีประกอบพิธีกรรมเลี้ยงหอเจ้าเฮือนสามพระองค์ เป็นการศึกษาวิจัย เชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้แนวคิดและทฤษฎี

ทางด้านต่าง ๆ ทำการรวบรวมข้อมูลโดยผู้วิจัยได้ใช้การศึกษาจากเอกสาร ตำรา งานวิจัย บทความ วิทยานิพนธ์ โดยการสังเกตและการสัมภาษณ์ เพื่อนำข้อมูลมาทำการวิเคราะห์ ซึ่งมีขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานวิจัย ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มเป้าหมาย การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยเน้นศึกษาจากผู้รู้ที่อาศัยอยู่ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทย และอาศัยอยู่ในอำเภอธาตุพนม จังหวัดนครพนม โดยเน้นการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง ประกอบด้วยกลุ่มผู้รู้ กลุ่มผู้ปฏิบัติ และกลุ่มบุคคลทั่วไป ซึ่งเป็นกลุ่มบุคคลที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญทางด้านการบรรเลงดนตรีประกอบพิธีกรรม พิธีกรรมเลี้ยงหอเจ้าเฮือนสามพระองค์ ประวัติความเป็นมาเจ้าเฮือนสามพระองค์ และเป็นผู้ที่มีประสบการณ์เคยร่วมพิธีกรรมเลี้ยงหอเจ้าเฮือนสามพระองค์ ซึ่งสามารถให้ข้อมูลเกี่ยวกับบทบาทของดนตรีในพิธีกรรม และลักษณะทางดนตรีประกอบพิธีกรรม โดยผู้วิจัยทราบข้อมูลการติดต่อจากประสบการณ์ร่วมงานพิธีกรรม และจากการสืบค้นข้อมูลวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล การวิจัยในครั้งนี้ได้ใช้เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลที่ประกอบด้วย แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง แบบสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้าง แบบสังเกต แบบมีส่วนร่วม และแบบสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลในการลงพื้นที่ภาคสนาม โดยผู้วิจัยเป็นฝ่ายบันทึกสิ่งที่สัมภาษณ์และสังเกต เช่น การเขียนสรุปประเด็นต่าง ๆ การบันทึกเสียงลงในเครื่องบันทึกเสียง และการบันทึกกิจกรรมทางดนตรีประกอบพิธีกรรมไว้ในกล้องวิดีโอ

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล การเก็บรวมรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเก็บข้อมูลเพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลที่สามารถตอบประเด็นต่าง ๆ สำหรับการวิจัยได้อย่างสมบูรณ์ โดยมีวิธีการเก็บข้อมูลใน 2 ลักษณะ คือ การเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร และการเก็บรวมรวมข้อมูลจากภาคสนามโดยการลงพื้นที่ภาคสนามในเขตพื้นที่ อำเภอธาตุพนม จังหวัดนครพนม

4. การจัดทำข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล

การจัดทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้จัดทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยมีรายละเอียดตามขั้นตอน ดังนี้

4.1 การจัดทำข้อมูล

นำข้อมูลจากการรวบรวมข้อมูลด้านเอกสารและการลงพื้นที่ภาคสนาม มาจัดหมวดหมู่ตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย เพื่อตรวจสอบความสมบูรณ์ของข้อมูล สรุปข้อมูลจากเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในแต่ละกลุ่มแยกไว้เป็นหมวดหมู่ จากนั้นจึงเข้ากระบวนการวิเคราะห์เชิงคุณภาพต่อไป โดยใช้วิธีการตรวจสอบข้อมูลแบบสามเส้า คือ การเปรียบเทียบข้อค้นพบของปรากฏการณ์ที่ศึกษาจากแหล่งมุมมอง ที่ต่างกัน เป็นแนวทางสำหรับการยืนยันความน่าเชื่อถือของข้อมูล หรือสิ่งที่ค้นพบ โดยการตรวจสอบข้อมูลผู้วิจัยแบ่งออกเป็น 3 ด้านดังนี้ ด้านข้อมูล (Data triangulation) ด้านวิธีการเก็บข้อมูล (Method triangulation) และด้านทฤษฎี (Theory triangulation) (ทวีศักดิ์ นพเกษร, 2548)

4.2 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยจะใช้การวิเคราะห์ข้อมูล 2 แบบ คือ

1. การวิเคราะห์ข้อมูลทางเอกสาร เป็นการวิเคราะห์โดยวิธีการ Mix Method of agreement ซึ่งประกอบไปด้วย การตรวจสอบความถูกต้องที่เกี่ยวกับแนวคิดทฤษฎี

2. การวิเคราะห์ข้อมูลภาคสนาม การวิเคราะห์ข้อมูลภาคสนามเป็นการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการใช้เครื่องมือเก็บข้อมูลการวิจัยทุกประเภทเพื่อหาข้อสรุป

5. การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ใช้กระบวนการในการวิจัยเชิงคุณภาพ ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยวิธีการพรรณนาวิเคราะห์ (Descriptive Analysis)

ผลการวิจัย

การศึกษาเรื่อง “ดนตรีประกอบพิธีกรรมเลี้ยงหอเจ้าเฮือนสามพระองค์” เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ เป็นการศึกษาที่ได้รวบรวมข้อมูลจากเอกสาร การลงพื้นที่ภาคสนาม นำข้อมูลมาวิเคราะห์ และจัดระบบข้อมูลให้เป็นรูปเล่มในรูปแบบการบรรยายพรรณนา โดยการศึกษานี้มุ่งเน้นที่ บทบาทและลักษณะทางดนตรีประกอบพิธีกรรมเลี้ยงหอเจ้าเฮือนสามพระองค์ของชาวอำเภอธาตุพนม จังหวัดนครพนม ที่มีความเชื่อใน “เจ้าเฮือนสามพระองค์” ซึ่งถือเป็นผีมเหศักดิ์ประจำเมือง คอยเป็นหูบ้านตาเมืองดูแลรักษาองค์พระธาตุพนม และเหล่าข้าโอกาส พิธีกรรมเลี้ยงหอเจ้าเฮือนสามพระองค์จัดขึ้นในเดือน 6 ของทุกปี (ตามปฏิทินจันทรคติ) ก่อนฤดูเพาะปลูก เพื่อความเป็นสิริมงคลแก่ชุมชน ในการประกอบพิธีกรรม ดนตรีมีบทบาทสำคัญและแทรกอยู่ในทุกขั้นตอนของพิธี โดยเฉพาะเครื่องดนตรีแคน และฆ้อง ซึ่งดนตรีไม่เพียงแค่ให้ความไพเราะ แต่ยังทำหน้าที่สื่อสารกับสิ่งศักดิ์สิทธิ์ จากการศึกษารวบข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า

1. บทบาทของดนตรีในพิธีกรรมเลี้ยงหอเจ้าเฮือนสามพระองค์

บทบาทของดนตรีในพิธีกรรมเลี้ยงหอเจ้าเฮือนสามพระองค์ มีทั้งหมด 7 ด้านประกอบด้วย

1. ด้านความเชื่อ การนำดนตรีมาบรรเลงประกอบพิธีกรรมเพื่อตอบสนองความเชื่อและความศรัทธาที่ข้าโอกาสและชาวอำเภอธาตุพนมมีต่อเจ้าเฮือนสามพระองค์

2. ด้านการใช้เป็นวงประโคม การประกอบพิธีกรรมเลี้ยงหอเจ้าเฮือนสามพระองค์ จะนำเครื่องดนตรีแคนและฆ้องมาเป็นวงประโคมประกอบพิธีกรรม โดยจะไม่มีวงดนตรีหรือเครื่องดนตรีอื่นเข้ามาเกี่ยวข้อง และจะนำมาบรรเลงเฉพาะพิธีกรรมเลี้ยงหอเท่านั้น

3. ด้านสื่อกลางระหว่างการสื่อสารกับสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ดนตรีทำหน้าที่เชิญเจ้าเฮือนสามพระองค์ลงมาประทับยังร่างทรงหรือนางบัวนางเทียม และบรรเลงจนเสร็จสิ้นพิธีกรรมตามลำดับขั้นตอน โดยทำนองแคนบรรเลงลักษณะช้า หนักแน่น มีเสียงทุ้มต่ำเพื่อเชื่อมโยงจิตใจของผู้ประกอบพิธีกรรมกับสิ่งศักดิ์สิทธิ์

4. ด้านการสร้างอารมณ์และความรู้สึกร่วมในการประกอบพิธีกรรม เสียงฆ้องเสียงแคนนำมาสู่การสร้างอารมณ์ของผู้ประกอบพิธีให้สอดคล้องกับพิธีกรรม ตั้งแต่สร้างความเข้มขลัง ความศักดิ์สิทธิ์ ความน่าเคารพไปจนถึงสร้างความสนุกสนานระหว่างประกอบพิธีกรรม

5. ด้านเอกลักษณ์วัฒนธรรมท้องถิ่น การนำแคนและฆ้องมาบรรเลงประกอบพิธีกรรมนี้แสดงให้เห็นถึงเอกลักษณ์ของชุมชนอำเภอธาตุพนม และการเป่าแคนลายเฉพาะ เช่น ลายลมพัดพร้าว หรือลาย ศรีโคตรบูรณ์ ถือเป็นการแสดงออกถึงการนำเอาลายดนตรีท้องถิ่นมาบรรเลง

6. ด้านการอนุรักษ์ประเพณีและวัฒนธรรม การประกอบพิธีกรรมเลี้ยงหอเจ้าเฮือนสามพระองค์จะจัดขึ้นในเดือน 6 ตามปฏิทินจันทรคติของทุกปี โดยการประกอบพิธีกรรมจะมีเจ้าพิธีกรรม ผู้ประกอบพิธี เครื่องประกอบพิธี ดนตรี และผู้เข้าร่วมพิธี ซึ่งขั้นตอนการประกอบพิธีกรรมจะแตกต่างกันออกไปตามสถานที่ที่ประกอบพิธี เช่น หอหลวง และโฮง จากอดีตจนถึงปัจจุบันยังคงสืบสานและอนุรักษ์การประกอบพิธีกรรมไว้เป็นอย่างดี ไม่ให้ขาดตกบกพร่องแม้แต่ประการใดประการหนึ่ง

7. ด้านสัญญาณ การประกอบพิธีกรรมถือเป็นการบ่งบอกถึงใกล้เข้าสู่ฤดูน้ำหลาก ซึ่งผู้คนที่อาศัยอยู่บริเวณแม่น้ำโขงจะต้องระมัดระวังในเรื่องการจับสัตว์น้ำ การนำน้ำขึ้นมาบริโภค การลงเล่นน้ำ เมื่อถึงฤดูน้ำหลากแม่น้ำโขงจะไหลเชี่ยวอาจทำให้เกิดอันตรายถึงชีวิต และการบ่งบอกถึงการประกอบพิธีกรรม เมื่อผู้คนได้ยินเสียงฆ้องเสียงแคนบรรเลงจะสามารถทราบได้ว่าพิธีกรรมได้เริ่มขึ้นแล้ว

2. ลักษณะทางดนตรีในพิธีกรรมเลี้ยงหอเจ้าเฮือนสามพระองค์

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับการวิเคราะห์ดนตรีตามหลัก สังคีตลักษณ์และการวิเคราะห์ โดยการวิเคราะห์อาจจะไม่ตรงตามหลักสังคีตลักษณ์และการวิเคราะห์ทั้งหมด แต่สามารถนำมาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ดนตรีประกอบพิธีกรรมเลี้ยงหอเจ้าเฮือนสามพระองค์ได้ โดยแนวทางหลักในการวิเคราะห์ดนตรี คือ การวิเคราะห์ทำนองของลายหรือบทเพลง ประกอบด้วย

ช่วงเสียง กลุ่มเสียง ทิศทาง อัตราจังหวะ ชีพจรจังหวะ ความสัมพันธ์ของกานบรรเลง และสีสันของบทเพลง ดังนี้

ช่วงเสียงของแคน (Range) ช่วงเสียงของแคนที่ใช้ในการประกอบพิธีกรรมเลี้ยงหอเจ้าเฮือนสามพระองค์ มีช่วงเสียงตั้งแต่ ลาต่ำ (ต่ำกว่า Middle C ในเส้นน้อยที่ 2) ไปจนถึง ลาสูง (ในเส้นน้อยที่ 1)

กลุ่มเสียงของแคน (Mode) ที่ใช้ในการประพิธีกรรมแบ่งออกเป็น 2 ทาง คือ ทางสั้น และทางยาว โดยทั้งสองทางสามารถแยกย่อยออกเป็น 3 ทางย่อย คือ กลุ่มเสียงทางใหญ่ กลุ่มเสียงทางน้อย และกลุ่มเสียงทางเซ โดยทั้งสามทางย่อยบรรเลงอยู่ใน 6 ลายหลัก ได้แก่ ลายอ่านหนังสือใหญ่ ลายอ่านหนังสือน้อย ลายเซ ลายสุดสะแนน ลายโป้ซ้าย และลายสร้อย โดยการบรรเลงกลุ่มเสียงต่าง ๆ จะบรรเลงอยู่ในสเกล 5 โน้ตเสียง หรือเพนทาโทนิกสเกล (Pentatonic Scale) เมื่อบทเพลงเปลี่ยนบันไดเสียง กลุ่มเสียง และเสียงเสพจะเปลี่ยนตามไปด้วย

การศึกษาทำนองแคนประกอบพิธีกรรมเลี้ยงหอเจ้าเฮือนสามพระองค์ พบว่า มีการบรรเลงลายดนตรีพื้นบ้านอีสานทั้งหมด 13 ลาย ได้แก่ ลายเลาะบ้าน ยาวใหญ่ ลายศรีโคตรบูรณ์ ลายลำเพลิน ทางใหญ่ ลายลำเพลินทางน้อย ลายลมพัดพร้าว ลายฟ้อนหางนกยูง หรือลำสาละวันทางใหญ่ ลายฟ้อนหางนกยูง หรือลำสาละวันทางน้อย ลายผีฟ้านกเขาเขียว ลายโป้ซ้าย ลายสร้อย ลายคอนสะหวันทางน้อย ลายคอนสะหวันทางใหญ่ และลายสุดสะแนน โดยในการบรรเลงหมอแคนต้องเป็นผู้ที่มี ความชำนาญ จึงจะสามารถนำลายต่าง ๆ มาบรรเลงผสมผสานในการประกอบพิธีกรรม

ลายศรีโคตรบูรณ์ (ทางใหญ่ เสียงเสพประกอบด้วยโน้ตเสียง มีสูง และลาสูง) พบการบรรเลงใน



ภาพประกอบที่ 2 ตัวอย่างการศึกษาทำนองแคนประกอบพิธีกรรมเลี้ยงหอเจ้าเฮือนสามพระองค์

ทิศทางของทำนอง (Direction) ลายแคนประกอบพิธีกรรมเลี้ยงหอเจ้าเฮือนสามพระองค์ ชุดที่ 1 มีทิศทางขึ้น จำนวน 5 ห้อง ทิศทางลง จำนวน 15 ห้อง และทิศทางคงที่ จำนวน 8 ห้อง ดังนั้น ลายแคนประกอบพิธีกรรมเลี้ยงหอเจ้าเฮือนสามพระองค์ ชุดที่ 1 เป็นบทเพลงที่มีทิศทางลงมากที่สุด รองลงมาคือ ทิศทางคงที่ และทิศทางขึ้น

ทิศทางของทำนอง (Direction) ลายแคนประกอบพิธีกรรมเลี้ยงหอเจ้าเฮือนสามพระองค์ ชุดที่ 2 มีทิศทางขึ้น จำนวน 108 ห้อง ทิศทางลง จำนวน 82 ห้อง และทิศทางคงที่ จำนวน 198 ห้อง ดังนั้น ลายแคนประกอบพิธีกรรมเลี้ยงหอเจ้าเฮือนสามพระองค์ ชุดที่ 2 เป็นบทเพลงที่มีทิศทางคงที่มากที่สุด รองลงมาคือ ทิศทางขึ้น และทิศทางลง สามารถกล่าวได้ว่า ลายแคนประกอบพิธีกรรมฯ ชุดที่ 1 ลักษณะการเคลื่อนไหวของทำนองมีทิศทางลงมากที่สุด เพื่อใช้โทนเสียงทุ้มต่ำในการสื่อสารกับสิ่งศักดิ์สิทธิ์ระหว่างประกอบพิธีกรรม และลายแคนประกอบพิธีกรรมฯ ชุดที่ 2 ลักษณะการเคลื่อนไหวของทำนองมี ทิศทางคงที่มากที่สุด เพื่อช่วยสร้างความต่อเนื่องของทำนอง และรักษาความสมดุลของจังหวะ



ภาพประกอบที่ 3 ตัวอย่างการวิเคราะห์ทิศทางของทำนองดนตรีประกอบพิธีกรรม

ชีพจรจังหวะของการตีฆ้องประกอบพิธีกรรมเลี้ยงหอเจ้าเฮือนสามพระองค์ชุดที่ 1 และชุดที่ 2 พบว่า ทำนองฆ้องประกอบด้วยโน้ตตัวดำ 2 ตัวทุกห้องเพลง และบรรเลงอย่างสม่ำเสมอ คล้ายกับจังหวะเคาะ (Beat) โดยทำนองแคนประกอบพิธีกรรมเลี้ยงหอเจ้าเฮือนสามพระองค์ ชุดที่ 1 จำนวน 28 ห้องเพลง ประกอบด้วยชีพจรจังหวะทั้งหมด 8 กลุ่ม พบว่า กลุ่มที่ 3 เป็นกลุ่มชีพจรจังหวะหลักในการบรรเลง กลุ่มที่ 2 กลุ่มที่ 4 กลุ่มที่ 5 และกลุ่มที่ 6 เป็นกลุ่มชีพจรจังหวะรองลงมา และกลุ่มที่ 1 กลุ่มที่ 7 และกลุ่มที่ 8 เป็นกลุ่มชีพจรจังหวะน้อยที่สุด

ทำนองแคนประกอบพิธีกรรมเลี้ยงหอเจ้าเฮือนสามพระองค์ ชุดที่ 2 จำนวน 388 ห้องเพลงประกอบด้วยชีพจรจังหวะทั้งหมด 25 กลุ่ม พบว่า กลุ่มที่ 4 เป็นกลุ่มชีพจรจังหวะหลักในการบรรเลง กลุ่มที่ 2 กลุ่มที่ 3 กลุ่มที่ 5 กลุ่มที่ 6 กลุ่มที่ 7 กลุ่มที่ 8 กลุ่มที่ 9 กลุ่มที่ 10 กลุ่มที่ 11 กลุ่มที่ 12 กลุ่มที่ 15 กลุ่มที่ 18 กลุ่มที่ 19 กลุ่มที่ 20 กลุ่มที่ 22 และกลุ่มที่ 23 เป็นกลุ่มชีพจรจังหวะรองลงมา และกลุ่มที่ 13 กลุ่มที่ 14 กลุ่มที่ 16 กลุ่มที่ 17 กลุ่มที่ 21 กลุ่มที่ 24 และกลุ่มที่ 25 เป็นกลุ่มชีพจรจังหวะน้อยที่สุด สามารถกล่าวได้ว่า ทำนองแคนประกอบพิธีกรรม ฯ ชุดที่ 1 โดยมีชีพจรจังหวะกลุ่มที่ 3 และทำนองแคนประกอบพิธีกรรม ฯ ชุดที่ 2 โดยมีชีพจรจังหวะกลุ่มที่ 4 ทำหน้าที่เป็นชีพจรจังหวะหลัก และเป็นกลุ่มชีพจรจังหวะรูปแบบเดียวกันที่พบมากที่สุดในการบรรเลงดนตรีประกอบพิธีกรรม



ภาพประกอบที่ 4 ตัวอย่างการวิเคราะห์ชีพจรจังหวะหลักในการบรรเลง

ความสัมพันธ์ของการบรรเลงแคนและฆ้องในดนตรีประกอบพิธีกรรมเลี้ยงหอเจ้าเฮือนสามพระองค์ ชุดที่ 1 และชุดที่ 2 กลุ่มชีพจรจังหวะของทำนองฆ้องในทุกห้องเพลงจะประกอบด้วย โน้ตตัวดำ 2 ตัวใน 1 ห้อง โดยชุดที่ 1 ชีพจรจังหวะของทำนองแคนในห้องที่ 6 และชุดที่ 2 ชีพจรจังหวะของทำนองแคนในห้องที่ 376 และห้องที่ 377 มีความถี่ในการบรรเลงของตัวโน้ตใกล้เคียงกันมากที่สุด เมื่อเปรียบเทียบระหว่างชีพจรจังหวะทำนองแคน ชุดที่ 1 ในห้องที่ 4 และห้องที่ 5 และชุดที่ 2 ในห้องที่ 7 มีความถี่ในการบรรเลงไม่สัมพันธ์กัน โดยการบรรเลงชีพจรจังหวะของทำนองแคนจะสังเกตได้ว่ามีการบรรเลงโน้ตบ่อยครั้งกว่าทำนองฆ้อง ซึ่งความถี่ของตัวโน้ตในการบรรเลงทำนองฆ้องคงที่และสม่ำเสมอทุกห้องเพลงคล้ายจังหวะเคาะ (Beat)

สีสันของบทเพลง (Tone color หรือ Timbre) ที่พบในบทเพลงหรือลายแคนที่บรรเลงประกอบพิธีกรรมเลี้ยงหอเจ้าเฮือนสามพระองค์มีบทบาทสำคัญในการสร้างบรรยากาศ และสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ในแต่ละช่วงของพิธีกรรม โดยแบ่งออกเป็น 2 ชุด ดังนี้

ลายแคนประกอบพิธีกรรมเลี้ยงหอเจ้าเฮือนสามพระองค์ ชุดที่ 1 ประกอบด้วยลายเลาะบ้านยาวใหญ่ และลายศรีโคตรบูรณ์ เพื่อสื่อถึงอารมณ์การอัญเชิญสิ่งศักดิ์สิทธิ์และบ่งบอกเชิงสัญลักษณ์ว่าพิธีได้เริ่มต้นขึ้นแล้ว

ลายแคนประกอบพิธีกรรมเลี้ยงหอเจ้าเฮือนสามพระองค์ ชุดที่ 2 ประกอบด้วยลายพื้นบ้านอีสานที่ให้สีสันของบทเพลงแตกต่างกันไปตามอารมณ์ของบทเพลง และจุดประสงค์ของพิธีกรรม ลายลำเพลิน ทางใหญ่และทางน้อย สื่อ

อารมณ์ถึงความสนุกสนาน หรือความบันเทิงในพิธี และเป็นบทเพลงที่บ่งบอกสัญลักษณ์ว่าพิธีได้เริ่มต้นขึ้นแล้ว อีกทั้งการเปลี่ยนทางใหญ่มาเป็นทางน้อยในการบรรเลง เพื่อไม่ให้ ผู้ประกอบพิธีเกิดความเบื่อหน่ายระหว่างประกอบพิธี ลายลมพัดพร้าว สะท้อนให้เห็นถึงเอกลักษณ์ของจังหวัดนครพนม และสื่ออารมณ์ถึงความร่มเย็น ความสบายใจ ลายฟ้อนหางนกยูง หรือลำสาละวัน ทางใหญ่ และทางน้อย สื่อถึงอารมณ์แห่งความเข้มขลัง ความหึกเหิมภายในพิธีกรรม ลายผีฟ้านกเขาเขียว สื่อถึงอารมณ์แห่งความเข้มขลัง ภายในพิธีกรรม สื่อถึงอารมณ์ของการอัญเชิญ และการได้รับความคุ้มครองจากสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ลายโป้ซ้าย สื่อถึงอารมณ์จินตนาการ และการทำจิตใจให้ร่มเย็น ขณะประกอบพิธี ลายสร้อย สื่อถึงอารมณ์การยกระดับจินตนาการในขณะประกอบพิธี และความสนุกสนาน ลายคอนสะหวัน เป็นลายพื้นถิ่นที่นิยมในแถบจังหวัดนครพนมจนถึงจังหวัดมุกดาหาร สื่ออารมณ์ถึงความสดใส ร่าเริง และความสนุกสนานในการประกอบพิธี และลายสุดสะแนน สื่ออารมณ์ถึงความสดใส ร่าเริง ความสนุกสนาน ความบันเทิง และการจินตนาการถึงบรรยากาศความอุดมสมบูรณ์ของภาคอีสานในการประกอบพิธี

อภิปรายผล

การศึกษาดนตรีประกอบพิธีกรรมเลี้ยงหอเจ้าเฮือนสามพระองค์ โดยเครื่องดนตรีประกอบด้วย แคน และฆ้อง ถือเป็นเครื่องดนตรีที่มีบทบาทสำคัญต่อการประกอบพิธีกรรม และลายแคนที่นำมาบรรเลงพบว่าเป็นลายดนตรีพื้นบ้านอีสาน ลายพื้นถิ่นที่นิยมในจังหวัดนครพนมจนถึงจังหวัดมุกดาหาร โดยผู้บรรเลงดนตรีจะต้องอาศัยประสบการณ์ ทักษะ และความชำนาญในการบรรเลง จึงจะสามารถบรรเลงดนตรีให้เข้ากับบริบทของพิธีกรรมเลี้ยงหอเจ้าเฮือนสามพระองค์ได้ ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีมานุษยวิทยาดนตรี (Ethnomusicology) ของ ดวงใจ อมาตยกุล (2533) ได้กล่าวว่า แนวการศึกษาทางมานุษยดนตรีวิทยาต้องใช้หลักของดนตรีและหลักของมานุษยวิทยาสัมพันธ์กัน รวมเป็นมานุษยดนตรีวิทยา โดยต้องยอมรับว่าดนตรีกับการแสดงออกทางดนตรีของแต่ละวัฒนธรรมมีพื้นฐานแตกต่างกัน แต่ละ

ชาติมีกระบวนการคิดและมีความสำคัญแตกต่างกันไป และสอดคล้องกับ สุกรี เจริญสุข (2538) ได้กล่าวว่า ดุริยางคศาสตร์ชาติพันธุ์มีความผูกพันกันอย่างใกล้ชิดอย่างแยกไม่ออกกับมานุษยวิทยาศิลปวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมของมนุษย์และมนุษย์เองเป็นผู้ให้คุณค่าของศิลปวัฒนธรรมนั้น ๆ เมื่อไม่มีคุณค่าวัฒนธรรมนั้นก็จะจางหายไปจากสังคม ดังนั้นความมีคุณค่าเริ่มจากสิ่งใกล้ตัวการปรับตัวให้เข้ากับสังคมและการอยู่ร่วมกัน

การศึกษาดนตรีและพิธีกรรมเลี้ยงหอเจ้าเฮือนสามพระองค์ พบว่าดนตรีและพิธีกรรมมีบทบาทสำคัญในด้านความเชื่อ ด้านการใช้เป็นวงประโคม ด้านสื่อกลางระหว่างการสื่อสารกับสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ด้านการสร้างอารมณ์และความรู้สึกร่วมในการประกอบพิธีกรรม ด้านเอกลักษณ์วัฒนธรรมท้องถิ่น ด้านการอนุรักษ์ประเพณีและวัฒนธรรม และด้านสัญญาณ ซึ่งพิธีกรรมจะจัดขึ้นในเดือน 6 ของทุกปี โดยมีจุดประสงค์เพื่อสืบสานประเพณี วัฒนธรรม ความเชื่อ ความเคารพ ความศรัทธา การขอพรจากเจ้าเฮือนสามพระองค์ก่อนลงทำไร่ทำนา เพื่อให้ฟ้าฝน ข้าวกล้าในนาอุดมสมบูรณ์ และสร้างความเป็นสิริมงคล ความร่มเย็นเป็นสุขแก่ผู้ร่วมพิธี ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีบทบาทหน้าที่ของคติชนในสังคมของ ศิราพร ณ ถลาง (2548) ได้กล่าวว่า พิธีกรรมมีหน้าที่สำคัญยิ่งในการสร้างความมั่นคงและให้กำลังใจแก่บุคคลในสังคม เมื่อไหร่ก็ตามที่มนุษย์มีความไม่แน่ใจไม่สบายใจมนุษย์ก็จะทำพิธีกรรมบนบานศาลกล่าวต่ออำนาจเหนือธรรมชาติให้ช่วยเหลือ อาทิ ชาวนาบนบานต่อแถนให้ฝนตก บนบานต่อแม่ขวัญข้าว หรือแม่โพสพให้ข้าวงอกงาม ชาวประมงบูชาแม่ย่านางเรือ หรือเทพแห่งท้องทะเลให้ออกเรือแล้วกลับมาปลอดภัย คนที่เจ็บไข้ไม่สบายก็จะไปหาคนทรงหรือหมอลำผีฟ้า ซึ่งสามารถติดต่อกับผีฟ้าหรือแถนหรือผู้มีอำนาจเหนือธรรมชาติ ให้ตรวจดูว่าไม่สบายเพราะเหตุใด และจะต้องทำอย่างไรจึงจะหายป่วย พิธีกรรมจึงเป็นกลไกทางวัฒนธรรมที่สำคัญยิ่งของมนุษย์ ที่จะทำให้ชีวิตดำรงอยู่ได้อย่างดี มีความมั่นคงทางด้านจิตใจและทางด้านสังคม ดังนั้น ความเชื่อและตำนานจึงเป็นส่วนประกอบที่สำคัญในการอธิบายที่มา ของการประกอบพิธีกรรมและเป็นกลไกทางวัฒนธรรม ที่มีบทบาทหน้าที่สำคัญอย่างยิ่ง และสอดคล้องกับ

เสาวลักษณ์ อนันตศานต์ (2543) ได้กล่าวว่า บทบาทและหน้าที่ของคติชนอาจมีความหลากหลายขึ้นอยู่กับบริบทของแต่ละบุคคลและสังคม โดยทั่วไปสามารถสรุปได้ว่า คติชนที่เกี่ยวข้องกับ วัฒนธรรมวัตถุ มีบทบาทตอบสนองทั้งความต้องการทางเศรษฐกิจและสุนทรียภาพ ขณะที่คติชน ด้านวรรณกรรมหรือตำนานพื้นบ้าน มีหน้าที่ในการให้ความรู้ การอบรมสั่งสอน และการสร้างความบันเทิง สำหรับข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับขนบธรรมเนียม เทศกาล และประเพณีต่าง ๆ มีหน้าที่ช่วยสร้างความมั่นใจและความสบายใจให้กับผู้คน โดยเฉพาะในสถานการณ์ที่ต้องเผชิญกับความกังวลหรือความไม่แน่นอน ส่วนพิธีกรรมต่าง ๆ สะท้อนถึงความเชื่อ ความศรัทธา หรือการอุทิศแด่สิ่งศักดิ์สิทธิ์และสิ่งเหนือธรรมชาติ ขณะเดียวกันเรื่องเล่าและบทเพลงยังทำหน้าที่ไม่เพียงแค่ให้ความบันเทิง แต่ยังมีส่วนช่วยอธิบายแนวคิดหรือสอนข้อคิดบางประการ

ดนตรีไม่ได้ถูกมองเป็นเพียงเสียง แต่เป็นตัวกลางสื่อสารกับสิ่งศักดิ์สิทธิ์ มีการอธิบายบทบาททางวัฒนธรรม สังคม จิตวิญญาณอย่างครอบคลุม ซึ่งการวิเคราะห์ดนตรีประกอบพิธีกรรมผู้วิจัยได้วิเคราะห์และจำแนกรายละเอียดในหลายด้าน เช่น ช่วงเสียง กลุ่มเสียง (ทางใหญ่ ทางน้อย ทางเซ) ลายที่พบในการบรรเลงแคนประกอบพิธีกรรม ทิศทางของทำนอง อัตราจังหวะ ชีพจรจังหวะ ความสัมพันธ์ของการบรรเลงแคนและฆ้อง และสีสันของบทเพลง โดยเปรียบเทียบกับการตีฆ้อง ซึ่งเป็นจุดเด่นด้านสังคีตลักษณ์ จึงทำให้สอดคล้องกับแนวคิดของ ณัชชา พันธุ์เจริญ (2551) ได้กล่าวว่า การวิเคราะห์เพลงมีความสำคัญอย่างยิ่งในการทำความเข้าใจบทเพลง การที่จะวิเคราะห์เพลงให้ถ่องแท้ ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ ของผู้วิเคราะห์ ถ้าผู้วิเคราะห์เป็นเพียงผู้ฟังเพลงคนหนึ่งและอยากฟังเพลงด้วยความเข้าใจนอกเหนือจากความสุขใจ การวิเคราะห์เพียงภาพรวมภายนอก การค้นคว้าที่มาของเพลงและประวัติความเป็นมาของผู้แต่งเพลงโดยสังเขปก็น่าจะเพียงพอ ความรู้เบื้องต้นเหล่านี้สามารถหาได้จากปกแผ่นเสียง แต่ถ้าเป็น นักดนตรีก็น่าจะวิเคราะห์ลงลึกไปถึงโครงสร้างของเพลง ทฤษฎีการประพันธ์เพลงและเทคนิคที่น่าสนใจด้วย อย่างไรก็ตามการหาความรู้จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ โดยเฉพาะจากปกแผ่นเสียง ต้องกระทำ

ด้วยความระมัดระวังและใช้วิจารณญาณที่จะเลือกเชื่อในข้อมูลเหล่านั้น การมีพื้นฐานความรู้ที่เพียงพอจากการศึกษาทั้งในแนวกว้างและแนวลึกจึงเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่ง

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อจำกัดด้านเวลา ผู้วิจัย หรือผู้ศึกษา ควรจัดสรรเวลาในการลงพื้นที่ภาคสนาม ด้วยข้อจำกัดของระยะเวลาในการจัดพิธีกรรม ซึ่งพิธีกรรมเลี้ยงหอเจ้าเฮือนสามพระองค์จะจัดขึ้นในเดือน 6 ตามปฏิทินจันทรคติของทุกปี เพราะฉะนั้นผู้วิจัยควรพิจารณาการจัดสรรเวลาในการค้นคว้าข้อมูลและการลงพื้นที่ภาคสนาม

2. สามารถนำผลการวิจัยมาศึกษาต่อเกี่ยวกับดนตรีประกอบพิธีกรรมที่เจ้าพิธีหรือผู้เข้าร่วมพิธี แต่งกายด้วยชุดสีแดง หรือพิธีกรรมที่มีความใกล้เคียงกับพิธีกรรมเลี้ยงหอเจ้าเฮือนสามพระองค์

3. เพศหญิงมีความสำคัญมากหรือน้อยต่อการประกอบพิธีกรรมทางความเชื่อในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

เอกสารอ้างอิง

ณัชชา พันธุ์เจริญ. (2551). **สังคีตลักษณ์และการวิเคราะห์.** กรุงเทพฯ : เกศกะรัต.

ดวงใจ อมาตยกุล. (2533). **ดนตรีตะวันออก.** กรุงเพทฯ : ภาควิชาดุริยางคศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ทวีศักดิ์ นพเกษร. (2548). **วิธีวิจัยเชิงคุณภาพ เล่ม 1 คู่มือปฏิบัติการวิจัยประยุกต์เพื่อพัฒนาคน องค์กร ชุมชน สังคม.** นครราชสีมา : ชมรมพยาบาลชุมชนแห่งประเทศไทย.

บุญยงค์ เกศเทศ. (2540). **บูชาพญาแถน.** กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

ประเวศ วะสี. (2530). การสร้างสรรค์ภูมิปัญญาไทยเพื่อการพัฒนา. **ชุมชนพัฒนา, 5**, 72–90.

พระธรรมราชานุวัตร. (2530). **อุรังคนิทาน ตำนานพระธาตุพนม (พิศดาร).** [ม.ป.ท.: ม.ป.พ.].

ยุทธภัณฑ์ เตชะแก้ว. (2540). **พิธีกรรมและระบบความเชื่อการลำผีฟ้าในภาคอีสาน.** วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการศึกษานอกระบบ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

ศิราพร ณ ถลาง. (2548). **ทฤษฎีคติชนวิทยา: วิธีวิทยาในการวิเคราะห์ตำนาน-นิทานพื้นบ้าน.** กรุงเทพฯ : ศูนย์คติชนวิทยาและภาควิชาภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุกรี เจริญสุข. (2538). **ฟังดนตรีอย่างไรให้ไพเราะ.** กรุงเทพฯ : การศาสนา.

เสาวลักษณ์ อนันตศานต์. (2543). **ทฤษฎีคติชนและวิธีการศึกษา Folklore Theory Techniques.** กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

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

การสร้างสรรค์ผลงานทางด้านดุริยางคศิลป์ไทย “เพลงตับพุทธชัยมงคลคาถา”

The Creation of Thai Music “Phleng Tab Buddha Jayamangala Gatha”

รัฐสินธุ์ ชมสูง[1]

Ratasin Chomsung

[1] **อาจารย์ประจำ,**
สาขาวิชาดนตรีศึกษา วิทยาลัยนาฏศิลปกาฬสินธุ์
สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
Lecturer, Music Education Kalasin College of Dramatic Arts
Bunditpatanasilpa Institute of Fine Arts
(E-mail: popa999999999@gmail.com)

Received: 07/08/2025 Revised: 08/10/2025 Accepted: 10/10/2025

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา วิเคราะห์ และสังเคราะห์บทพุทธชัยมงคลคาถา นำมาสร้างสรรค์เป็นเพลงตับพุทธชัยมงคลคาถา โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ ประกอบด้วยการศึกษาข้อมูลจากเอกสารและสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิด้านพระพุทธศาสนา และดุริยางคศิลป์ไทย นำเสนอในรูปแบบผลงานสร้างสรรค์ทางดุริยางคศิลป์ไทย ซึ่งบรรเลงด้วยวงมโหรีตามขนบแบบแผนของดุริยางค์ศิลป์ไทย ใช้วิธีการพรรณนาวิเคราะห์

ผลการวิจัยพบว่า บทพุทธชัยมงคลคาถาหรือที่รู้จักในชื่อพุทธอัฏฐชยมงคลคาถา พาหุงมหากา หรือบทถวายพรพระ เป็นบทสวดที่กล่าวถึงชัยชนะของพระพุทธเจ้าและพระอรหันต์สาวก 8 ครั้ง ต่อเหตุการณ์และบุคคลสำคัญ ได้แก่ พญามาร ยักษ์ ช้าง โจร ผู้หญิง นักบวชนอกศาสนา นาค และพรหม และสรุปด้วยบทอานิสงส์ ซึ่งรวมทั้งสิ้น 9 บท การประพันธ์เพลง “ตับพุทธชัยมงคลคาถา” ใช้รูปแบบเพลงตับประเภทตับเรื่อง บรรเลงและขับร้องด้วยวงมโหรี ประพันธ์บทร้องด้วยโคลงสี่สุภาพ และกลอนแปด ทำนองเพลงแบ่งเป็น 3 ช่วง ได้แก่ ช่วงที่ 1 กล่าวถึงการสรรเสริญคุณของพระพุทธเจ้า ช่วงที่ 2 มี 8 เพลงกล่าวถึงเรื่องราวที่พระพุทธเจ้าและพระอรหันต์ที่มีชัยชนะเหนือมาร ช่วงที่ 3 มี 1 เพลง กล่าวถึงอานิสงส์ของบทสวด การสร้างสรรค์ทำนองอ้างอิงจากเพลงเกร็ดอัตราสองชั้น และชั้นเดียว ใช้หลักดังนี้ การกำหนดทางการเลือกใช้เสียง กำหนดเสียงลูกตก การแตกแต่งทำนองตามความหมายของเพลงต้นรากอย่างเคร่งครัด ผสานจินตนาการของผู้ประพันธ์ใช้กลุ่มเสียงเพียงออล่าง เพียงออบน และชวา ใช้จังหวะหน้าทับปรบไก่

คำสำคัญ: ดนตรีไทย, การสร้างสรรค์ผลงานทางด้านดุริยางคศิลป์, เพลงตับ, เพลงตับมโหรี, พุทธชัยมงคลคาถา

Abstract

This research aims to study, analyze, and synthesize the *Phleng Tab Buddha Jayamangala Gatha* to create a musical suite

entitled *Phleng Tab Buddha Jayamangala Gatha*, employing a qualitative research methodology that involves document analysis and interviews with experts in Buddhism and Thai musicology. The outcomes are presented as a creative work in Thai classical music, performed by a *Mahori* ensemble following the traditional framework of Thai music, with descriptive analysis applied to explain the content and compositional structure.

The findings *revealed that the Buddha Jayamangala Gatha, which is also called Phuttha Atthajayamongkhon Gatha or Pahung Maha Gatha, is a Buddhist chant that tells the story of the eight victories of the Buddha and his enlightened followers over important challenges like Mara, giants, an elephant, bandits, a woman, non-Buddhist ascetics, a naga, and Brahma.* The chant concludes with a blessing verse, making a total of nine verses. This chant is widely recited in Buddhist rituals and ceremonies for spiritual protection and success. The musical suite *Buddha Jayamangala Gatha* is composed in the format of a narrative "tab" suite, performed and sung by a *Mahori* ensemble. The lyrics are written in two traditional poetic forms*: Khlong Si Suphap (Thai quatrain) and Klon Paet (Thai octameter poem).* The suite consists of three sections: the first praises the virtues of the Buddha; the second, consisting of eight songs, recounts the victories; and the third concludes with the spiritual merits of the chant. The melody draws on traditional *Kred* songs in both double and single tempos, Use the following principles: arranging and selecting the melodies, consonants it also rigorously maintains the meaning of Pleang Ton Rag, combined with the composer's imagination. The tonal

framework primarily employs *Phieng-o lang*, with the secondary use of *Phieng-o bon* and *Chawa* tonal groups, while the rhythmic structure throughout the suite utilizes the *Nathap Prob Kai* rhythm.

Keywords: Thai Music, The Creation of Music, Phleng Tab, Phleng Tab Mahori, Buddha Jayamangala Gatha

บทนำ

บทสวดพุทธชัยมงคลคาถา หรือบทสวดพุทธอัฏฐชยมงคลคาถา เป็นบทสวดมนต์บทนี้ได้ กล่าวถึงเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับพระพุทธองค์ 8 เรื่อง คำว่า ชัย, ชย หมายถึง ชัยชนะ มงคละ หมายถึง ความดี ความงามหรือเป็นสิ่งที่เป็นกุศล ส่วนคำว่า คาถา หมายถึงคำประพันธ์ประเภทร้อยกรองในภาษาบาลี หรืออาจหมายถึงคาถาอาคมก็ได้ เมื่อนำเอาองค์ประกอบของศัพท์ทั้งหมดมารวมกันจึงแปลได้ว่า บทร้อยกรองหรือบทสวดมนต์ที่ว่าด้วยชัยชนะอันเป็นมงคล (อันประเสริฐ) 8 ประการของพระพุทธเจ้า บทบาทสำคัญของบทสวดชัยมงคลคาถา ที่พบเห็นได้ในการปฏิบัติศาสนาพิธีของชาวพุทธ คือในงานมงคลพิธีต่างๆ (วศิน อินทสระ, 2545)

สังคมวัฒนธรรมมีความศรัทธาเป็นอย่างยิ่งต่อพระพุทธศาสนาที่รักษาขนบทำเนียมจารีตประเพณีความนอบน้อม ให้สอดคล้องกับประเพณีทางศาสนาอย่างลงตัว และศิลปะทางดนตรี นับว่าเป็นบทบาทสำคัญต่อศาสนา เพราะเสียงดนตรี เพราะเสียงดนตรีสามารถสร้างความรู้สึกกล่อมเกลา และน้อมนำอารมณ์ของผู้ฟังให้เคลิบเคลิ้ม ให้ร่าเริง ชื่นบาน ให้อาจหาญหรือเศร้าสร้อยไปได้ต่าง ๆ ตามท่วงทำนองของบทเพลงที่บรรเลง ด้วยเหตุนี้จึงทำให้บทสวดมนต์พระเวทในศาสนาต่าง ๆ มักมีการสวดเป็นทำนองเช่นเดียวกันกับการขับร้องบรรเลงซึ่งในการสวดก็เป็นการพรรณนาสรรเสริญคุณของพระพุทธเจ้าและเทพเจ้าต่าง ๆ (สุรพล สุวรรณ, 2551)

ดนตรีไทยเป็นศิลปะที่มีวิวัฒนาการควบคู่มากับคนไทยตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน และยังคงจะพัฒนาต่อไปในอนาคต โดยเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตของ

คนไทยทั้งด้านการกินอยู่ เกิด ตาย เมื่อเกิดวิถีชีวิตอันหลากหลายอันเป็นผลสืบเนื่องจากวัฒนธรรม และภูมิปัญญาของคนไทย ดนตรีไทยซึ่งเข้าไปมีส่วนสัมพันธ์กับชีวิตเหล่านั้น สิ่งเหล่านี้เป็นเหตุให้เกิดความแตกต่างทั้งทางด้านรูปแบบวงดนตรีไทย และบทเพลงเพื่อให้เกิดความเหมาะสมวิถีชีวิตของคนไทย มีการประสมวงรูปแบบต่าง ๆ มากมาย โดยวงดนตรีไทยจะแบ่งออกเป็น 3 กลุ่มใหญ่ ได้แก่ วงปี่พาทย์ วงเครื่องสาย และวงมโหรี (ปัญญา รุ่งเรือง, 2546)

เพลงตับแบ่งออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ 1) ตับเรื่อง คือชุดของบทเพลงที่นำเอาบทเพลงหลาย ๆ เพลงมาขับร้องบรรเลงรวมกัน โดยยึดเอาเนื้อหาคำร้องเป็นเกณฑ์สำคัญ ส่วนสำเนียง หรือทำนองไม่จำเป็นต้องสัมพันธ์กัน 2) ตับเพลง คือเพลงตับที่นำเอาบทเพลงหลายเพลงที่มีความสอดคล้องสัมพันธ์ทั้งในด้านอัตราจังหวะ สำเนียงของเพลงระดับเสียง มาเรียบเรียงให้เข้าเป็นชนิดเดียวกัน ประเด็นความสำคัญ จึงมุ่งเน้นความกลมกลืนของทำนอง ไม่มุ่งเน้นความสอดคล้องของคำร้อง 3) ตับผสม เป็นการรวมชุดของบทเพลงที่มุ่งเน้นความสอดคล้อง สัมพันธ์ในทั้ง 2 ประเด็น

ผู้วิจัยมีแนวความคิดในการสร้างสรรค์การบรรเลง และการขับร้องในรูปแบบของเพลงตับ มโหรี โดยนำเอาบทสวดพุทธชัยมงคล หรือบทพาหุงฯ เป็นบทสวดที่มีความสำคัญโดยได้รับความนิยมแพร่หลายจากการนำมาสวดในพิธีต่าง ๆ รวมไปถึงสวดมนต์ทั่วไป และยังปรากฏว่ามีผู้นำมาผลิตเป็นเพลงสื่อการ์ตูน ละครต่าง ๆ และได้พบว่ามีผู้นำบทสวดพุทธชัยมงคลคาถามาสร้างสรรค์ทางด้านดุริยางค์ไทย เป็นรูปแบบ “เพลงฉิ่ง” ที่เป็นการบรรเลง โดยไม่มีการขับร้อง ผู้วิจัยจึงมีสร้างสรรค์เป็นลักษระเพลงตับมโหรีที่ มีการบรรเลง และขับร้อง โดยใช้วิธีการสร้างสรรค์ทำนองเพลงในลักษณะร้อยเรียงความหมาย เรื่องราว ผูกโยง อารมณ์ความรู้สึก และประพันธ์เนื้อร้องขึ้นใหม่ทั้งหมด ออกเป็นตอนต่าง ๆ ในลักษณะเพลงตับ เพื่อใช้ในโอกาสงานมงคล เป็นเพลงที่ใช้ในการขับกล่อม ให้เกิดความเป็นสิริมงคลในพิธีการ รวมไปถึงผู้บรรเลง และผู้รับฟัง โดยส่วนใหญ่ในเพลงตับที่ใช้บรรเลงขับกล่อมจะเป็นเรื่องราวตามวรรณคดีทั่วไป ส่วนในตับพุทธชัยมงคลนี้ เป็นเรื่องราวที่บรรยาย

เรื่องราวการชนะมารทั้ง 8 ในรูปแบบที่ต่างกัน ทั้งด้านบุคคล ด้านสถานที่ วิธีการที่ชนะ และหลักธรรมที่ใช้ และยังให้ผู้ที่รับฟังซาบซึ้งถึงความหมายของบทสวดที่ถูกแปล และเรียงร้อยออกมาด้วยหลักการของสุนทรียทางดนตรีไทย และเสริมสร้างสิริมงคลแก่ผู้รับฟัง เป็นการสร้างสรรค์พัฒนาองค์ความรู้เกี่ยวกับพุทธศาสนากับศิลปะด้านดนตรีไทย ให้ผู้ที่ได้รับฟังได้เกิดความเข้าใจ เข้าถึง เรื่องราวที่เกี่ยวกับบทสวดทางพระพุทธศาสนา และดนตรีไทยมากยิ่งขึ้น ยังเป็นการเผยแพร่ทั้งด้านของศาสนา และวัฒนธรรมดนตรีไทยในโอกาสต่าง ๆ อีกด้วย

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อสร้างสรรค์ผลงานด้านดุริยางคศิลป์ไทย “เพลงตับพุทธชัยมงคลคาถา” ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ผลงานการสร้างสรรค์ทางด้านดุริยางคศิลป์ เพลงตับพุทธชัยมงคลคาถา ตามกระบวนการของงานวิจัยเชิงคุณภาพ
2. เป็นแนวทางในการศึกษาทางด้านการประพันธ์เพลงลักษณเพลงตับมโหรี

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ดำเนินการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านดุริยางคศิลป์ “เพลงตับพุทธชัยมงคลคาถา” โดยใช้วงที่เหมาะสมกับการบรรเลงเพลงตับมโหรี คือวงมโหรี ในการศึกษา และใช้บรรเลงใน เพลงตับพุทธชัยมงคลคาถา สร้างสรรค์กระสวนทำนอง และกระสวนจังหวะจากเพลงต้นรากจำนวน 20 เพลง ที่เกี่ยวข้องโดยพิจารณาจากเรื่องราว และตัวละครในบทสวด เป็นกรอบแนวคิดตามชื่อเพลงที่เกี่ยวข้องกับตัวละคร และเหตุการณ์ ประกอบกับสร้างสรรค์ขึ้นตามขึ้นโดยใช้จินตนาการ

1) กำหนดเป็นเพลงอัตราจังหวะ 2 ชั้น
2) สร้างทำนองใหม่ทั้งหมด 10 ทำนอง
3) ใช้หน้าทับปรบไก่ตลอดทั้งเพลง

4) ประพันธ์ให้เหมาะสมกับการบรรเลงวงเครื่องสายไทย วงปี่พาทย์ไม้นวม และวงมโหรี แต่งบทร้องเป็นลักษณะคำร้อยกรองได้แก่ โคลง และกลอนสุภาพ จำนวน 10 บท

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การสร้างสรรค์ หมายถึง การประดิษฐ์ทำนองเพลง และบทขับร้องสร้างสรรค์เป็นเพลงตับพุทธชัยมงคลคาถา จากผลการศึกษาบทสวด และกระบวนการสร้างสรรค์ทางด้านดุริยางคศิลป์ไทย

2. ดุริยางคศิลป์ หมายถึง วงดนตรีแบบแผนของประเทศไทยที่บรรเลงในเพลง “ตับพุทธชัยมงคลคาถา” โดยใช้วงเครื่องสายไทย วงปี่พาทย์ไม้นวม และวงมโหรี

3. บทสวดพุทธชัยมงคลคาถา หมายถึง ชื่อบทสวดที่ผู้วิจัยใช้ในการกล่าวในวิจัย และเป็นชื่อการสร้างสรรค์ เดิมมีชื่อเรียกมากมายเช่น บทอัฐชยมังคลคาถา บทชยมงคลคาถา บทชัยมงคลกถา บทพาหุงฯ และบทถวายพรพระ เป็นต้น เป็นบทสวดที่สาธยายเรื่องราวของชัยชนะของพระพุทธเจ้า และอัครสาวก ที่มีแก่ผู้ที่ไม่ประสงค์ดี หรือคิดปองร้าย ในรูปแบบมารที่มีความหมาย 2 นัย คือ 1) มารที่เป็นตัวตนเช่น พญามาร เสนามาร 2) มารที่เป็นนามธรรม เปรียบเป็นอุปสรรคต่าง ๆ ที่เป็นเรื่องราวเกี่ยว ช้าง ผู้หญิง พรหม นาค เปรียบเป็นการผจญมาร

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ขอบเขตการวิจัย

1.1 ด้านวิธีวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ดำเนินการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เก็บรวมรวมข้อมูลภาคสนามโดยใช้วิธีการสังเกตแบบมีส่วนร่วม สัมภาษณ์ ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความสอดคล้อง เหมาะสมการสนทนากลุ่มนำข้อมูลมาวิเคราะห์ และนำมาสร้างสรรค์ผลงานทาง ด้านดุริยางคศิลป์ “เพลงตับพุทธชัยมงคลคาถา”

1.2 ด้านเนื้อหา

การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยกำหนดเนื้อหาในการศึกษาไว้ ดังนี้

1.2.1 ศึกษาบทสวดพุทธชัยมงคลคาถา และใช้ชื่อดังกล่าวตลอดทั้งเล่ม โดยศึกษาจาก เอกสารประวัติ ความเป็นมา ความหมาย ความสำคัญ คุณค่า การแปลความ และการตีความ ในรูปแบบเอกสาร หนังสือ และงานวิจัย ทั้งสิ้น 18 แหล่ง

1.2.2 ศึกษาวิธีการบรรเลง และขับร้อง วงมโหรีที่เป็นแบบแผนตามกรมศิลปากร สำนักราชบัณฑิตยสถาน ศิลปินแห่งชาติ และผู้เชี่ยวชาญที่ได้รับการยอมรับเพื่อนำมาประมวลข้อมูล

1.2.3 ศึกษาวิธีการ และกระบวนการสร้างสรรค์เพลงไทย โดยใช้เครื่องมือและหลักการของ นายมนตรี ตราโมท และรองศาสตราจารย์พิชิต ชัยเสรี เช่น การกำหนดลูกตก การกำหนดกลุ่มเสียง การยืด-การยุบทำนอง การถอดทำนอง โดยสร้างสรรค์กระสวนทำนอง และกระสวนจังหวะจาก เรื่องราวของในบทสวดต่าง ๆ

โดยพิจารณาจากตัวละครในเรื่องที่เป็นบุคคลในรูปแบบต่าง ๆ เป็นกรอบแนวคิดตามชื่อเพลงที่เกี่ยวข้องกับบุคคลในเหตุการณ์ และเหตุการณ์ประกอบกับสร้างสรรค์ โดยค้นคว้าจากเพลงเกร็ด อัตรา 2 ชั้น และชั้นเดียว มาเป็นต้นรากของการประพันธ์ ประกอบกับการใช้จินตนาการในการสร้างสรรค์ เช่น บุคคลในเหตุการณ์นั้นเป็นยักษ์ เป็นมาร ต้องสร้างสรรค์ทำนองที่มีเสียงกว้างแสดงความยิ่งใหญ่ หรือบุคคลในเหตุการณ์นั้นเป็นผู้หญิง ใช้ทำนองทางกรออ่อนหวาน เป็นต้น

1.3 ด้านบุคคลที่ให้ข้อมูล และตรวจสอบผลงานการสร้างสรรค์

ผู้วิจัยใช้วิธีเลือกบุคคลข้อมูลและตรวจสอบผลงานการสร้างสรรค์ โดยสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ผู้รู้ (Key Informants) และการสนทนากลุ่ม (Focus Group) เพื่อให้ข้อมูล ตรวจสอบความถูกต้อง และประเมินผลงาน โดยแบ่งออกเป็น 4 กลุ่ม ได้แก่

1.3.1 กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาบาลี และบทสวดพุทธชัยมงคลคาถา

1.3.2 กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านวรรณกรรม การประพันธ์บทร้อยกรอง

1.3.3 กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านดนตรีไทย

1.3.4 กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการขับร้องเพลงไทย

2. ขั้นตอนดำเนินการวิจัย

2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1.1 การวิจัยในครั้งนี้เป็นรูปแบบการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยผู้วิจัยได้ศึกษาวิจัยจากข้อมูลที่ได้ศึกษาจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ผู้รู้ (Key Informants) การสนทนากลุ่ม (Focus Group) และแบบประเมินผลงาน (Performance Evaluation Form) เป็นเครื่องมือในการวิจัย ศึกษาความเหมาะสมของเครื่องมือที่เลือกใช้กับเนื้อหาของการวิจัยให้มีความเหมาะสมโดยขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือมีขั้นตอน

2.1.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

1) แนวทางการสัมภาษณ์แบบเจาะจง (In-depth Interview) เป็นแบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview)

2) แนวการสนทนากลุ่ม (Focus Group Guideline)

3) แบบประเมินผลงาน (Performance Evaluation Form)

2.2 การเก็บรวบรวมข้อมูลและการจัดทำข้อมูล

2.2.1 ข้อมูลจากเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับบทสวดพุทธชัยมงคลคาถาและหลักการ กระบวนการประพันธ์เพลงไทย รวมทั้งขนบและรูปแบบลักษณะเพลงไทยประเภทเพลงตับ โดยผู้วิจัยได้นำข้อมูลมารวบรวม วิเคราะห์ และสังเคราะห์

2.2.2 ข้อมูลภาคสนาม การเก็บข้อมูลภาคสนามเป็นข้อมูลหลักในการทำวิจัยในครั้งนี้โดยผู้วิจัยแจ้งให้ผู้ให้ข้อมูล ผู้เชี่ยวชาญ ผู้รู้ และผู้ปฏิบัติทุกคนทราบถึงที่มา และวัตถุประสงค์ของงานวิจัย

2.3 การตรวจสอบข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล

การตรวจสอบข้อมูลขณะดำเนินงานวิจัยทั้งเอกสารที่เกี่ยวข้องและข้อมูลภาคสนาม เพื่อใช้การตรวจสอบข้อมูลเพื่อการสร้างความน่าเชื่อถือ โดยจะใช้วิธีการการตรวจสอบข้อมูลเชิงคุณภาพ ได้แก่ การตรวจสอบแบบสามเส้า (Triangulation) การเปรียบเทียบจากการใช้วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลหลายวิธีและการเปรียบเทียบจากการใช้ทฤษฎี แนวคิดหลาย ๆ ชุด

2.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

นำข้อมูลที่ได้รวบรวมจากเอกสารที่มีประเด็นเกี่ยวข้อง และข้อมูลภาคสนาม โดยการสัมภาษณ์ และการสนทนากลุ่ม มาบันทึก และประมวลเป็นลักษณะการเสริมข้อมูล โดยใช้เอกสาร เป็นหลัก และเสริมด้วยข้อมูลสัมภาษณ์ โดยใช้การเขียนบรรยาย (Descriptive) เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาทั้งหมดมาวิเคราะห์ให้ทราบ และเป็นฐานข้อมูลของการสร้างสรรค์ด้านดุริยางคศิลป์ “เพลงตับพุทธชัยมงคลคาถา”

2.5 การนำเสนอข้อมูล

สรุปผลการวิเคราะห์เป็นประเด็นตามวัตถุประสงค์ นำเสนอการเขียนข้อมูลแยกวิเคราะห์แบบพรรณนาวิเคราะห์ (Descriptive Analysis) และวิธีการ กระบวนการสร้างสรรค์เพลงฯ ตามหลักการของวิจัยเชิงคุณภาพ และจัดพิมพ์เป็นรูปเล่มโครงการวิจัย 5 บท และบันทึกสื่อรูปแบบไฟล์บันทึกเสียง และไฟล์ VDO ผลงานที่ผ่านการตรวจสอบแล้วเผยแพร่ต่อไป

3. วิธีการสร้างสรรค์บทเพลง

3.1 กระบวนการสร้างสรรค์บทเพลง

ผู้วิจัยนำข้อมูลจากการศึกษา มาวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลเพื่อใช้เป็นฐานในการสร้างสรรค์เพลงตับพุทธชัยมงคลคาถา ในลักษณะ ตับเรื่องและนำเสนอในรูปแบบการบรรเลงรวมวง โดยใช้วงปี่พาทย์ไม้นวม โดยมีกระบวนการสร้างสรรค์ ดังนี้

3.1.1 กำหนดเพลงในอัตราจังหวะ 2 ชั้น และชั้นเดียว โดยพิจารณาจากชื่อเพลงที่ให้ความหมายที่เกี่ยวข้องกับบุคคลในเหตุการณ์เป็นหลัก รองลงมาพิจารณาจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในบทสวด และสามารถสื่อให้เห็นถึงความเกี่ยวข้องในทุกมิติของบทสวด และเป็นเพลงที่มีกลุ่มเสียงที่ผู้วิจัยกำหนด โดยกำหนดเพลงสร้างสรรค์ใหม่ 1 เพลง ต่อเพลงต้นราก 2 เพลง ดังนี้

ตารางที่ 1 ตารางวิเคราะห์การแสดงเนื้อหากับบทเพลงไทยที่เกี่ยวข้อง

บท	เนื้อหา	ลักษณะบุคคล	ลักษณะเหตุการณ์	เพลงที่เกี่ยวข้อง
1	สรรเสริญคุณพระพุทธเจ้า	พระพุทธเจ้า	การสรรเสริญ และระลึกถึง	เพลงสรภัญญะ เพลงพระทอง 2 ชั้น
2	ชนะพญามาร	1) พญามาร 2) กองทัพมาร 3) ช้างครีเมขละ	1) ความอึกทึกครึกโครม 2) การยกกองทัพ 3) การแสดงอิทธิฤทธิของมาร	เพลงพญาลำพอง 2 ชั้น เพลงอาถรรพ์ 2 ชั้น
3	ชนะอาฬวกยักษ์	ยักษ์	1) ความโหดเหี้ยม 2) การเข้าต่อสู้	เพลงพญาสี่เสา 2 ชั้น เพลงกล่อมพญา 2 ชั้น
4	ชนะช้างนาฬาคีรี	ช้าง	1) ความดุร้าย, ตกมัน 2) การถูกมอมเมาด้วยสุรา	เพลงช้างประสานงา 2 ชั้น เพลงกล่อมช้าง 2 ชั้น
5	ชนะองคุลิมาล	โจร	1) การวิ่งหนี 2) การไล่สังหาร	เพลงโยนดาบ 2 ชั้น เพลงหนีเสือ ชั้นเดียว
6	ชนะนางจิญจมาณวิกา	ผู้หญิง	1) การโกหก 2) การกล่าวร้าย ใส่ความ	เพลงกล่อมนารี 2 ชั้น เพลงบ้าบ่น 2 ชั้น
7	ชนะสัจจกนิครนถ์	นักบวชนอกศาสนา	1) การโต้เถียง 2) การยกตนข่มท่าน	เพลงแขกพราหมณ์ 2 ชั้น เพลงพราหมณ์เข้าโบสถ์ 2 ชั้น
8	ชนะนาคนันโทปนันทะ	1) พระโมคลานะ 2) พญานาค	1) อรหันต์สาวก 2) การแสดงอิทธิฤทธิ์	เพลงนาคราช ชั้นเดียว เพลงนาคบริพัตร 2 ชั้น

บท	เนื้อหา	ลักษณะบุคคล	ลักษณะเหตุการณ์	เพลงที่เกี่ยวข้อง
9	ชนะพกาพรหม (8)	พรหม	1) ความหลงผิดในตน 2) การแสดงอิทธิฤทธิ์	เพลงสี่บท 2 ชั้น เพลงสังข์น้อย 2 ชั้น
10	บทสรุปอานิสงส์	-	1) การสวดมนต์ 2) ป้องกันสิ่งไม่มี 3) การเข้าสู่นิพาน	เพลงแปดบท 2 ชั้น เพลงตวงพระธาตุ 2 ชั้น

3.1.2 กำหนดลักษณะเพลงที่นำมาสร้างสรรค์เป็นเพลงทางพื้นและทางกรอ เพื่อง่ายต่อการถอดกระสวนทำนอง และกระสวนจังหวะ นำมาวิเคราะห์หาลักษณะเด่นของทำนอง จังหวะเพลง ต่าง ๆ ออกมาเพื่อนำมาใช้ในเพลงสร้างสร้างสรรค์ใหม่ ตัวอย่างเช่น เพลงช้างประสานงา 2 ชั้น

เพลงช้างประสานงา 2 ชั้น

- - - ร	- ร - ร	- ม ร ท	- ล - ซ	- - - ซ	- ซ - ซ	- ด ร ม	- ซ - ล
- - - -	- ซ - ล	ซ - ด	- ด - ด	- ซ - ด	- ร - ม	- ร - ม	ม ม - ร
- ท ล ซ	- ล - ซ	- ซ - ซ	- - - ล	- ด - ร	- ด - ล	ล ล - ซ	ซ ซ - ฟ
- ซ ซ ซ	- ด ร ม	ฟ ด ฟ ล	- ซ - ฟ	- ด - ร	- ม - ฟ	- ล ซ ฟ	- ม - ร

พบว่าเพลงช้างประสานงาเป็นเพลงที่มีชื่อเพลงเกี่ยวกับช้างที่มีอากัปกิริยามุ่งทำร้าย จึงเลือกเพลงดังกล่าวมาเป็นเพลงต้นรากที่ให้ความหมายเกี่ยวกับบทสวดที่แสดงถึงช้างที่กำลังตกมันหวังเข้าทำร้ายพระพุทธเจ้า โดยในเพลงดังกล่าวมีการซ้ำเสียงเพื่อเน้นทำนองที่แสดงลักษณะเด่นบางประการ เช่น ห้องที่ 8 บรรทัดที่ 1 และห้องที่ 2 บรรทัดที่ 2 เป็นต้น โดยพบลักษณะเด่นที่ซ้ำทำนอง ซ้ำเสียง เป็นทำนองที่ผู้วิจัยได้นำมาเป็นลักษณะเด่นในการสร้างสรรค์เพลงใหม่ให้แสดงถึงชื่อเพลงที่เกี่ยวข้องกับเพลงช้างประสานงา เปรียบเทียบสถานการณ์ช้างนาฬาคีรีกำลังวิ่งตกมันด้วยความมึนเมาหวังจะพุ่งเข้าชน และใช้งาเข้าแทงพระพุทธองค์

3.1.3 ผู้วิจัยกำหนดใช้หน้าทับปรบไก่ ในการดำเนินทำนองทำเพลงเพื่อสะดวกต่อการนำไปใช้ และตรวจสอบความถูกต้องในทำนองเพลง และทางร้องได้อย่างสมบูรณ์

หน้าทับปรบไก่

- - ทั่ง ติง	ทั่ง ติง โจ๊ะ จ๊ะ	- - โจ๊ะ จ๊ะ	- - โจ๊ะ จ๊ะ	- ติง - ทั่ง	- ติง - ติง	- ทั่ม - ติง	- ติง - ทั่ง

3.1.4 วิเคราะห์กลุ่มเสียงของเพลงของเพลงนั้นๆ เพื่อนำมาเป็นกลุ่มเสียงหลักในการสร้างสรรค์เพลงดังกล่าว โดยผู้วิจัยจะกำหนดโดยใช้ทฤษฎีกลุ่มเสียงปัญจมูล (Penta Centric) แบบเครื่องสาย ของรองศาสตราจารย์พิชิต ชัยเสรี ในการวิเคราะห์หากลุ่มเสียง และเน้น โดยจำแนก ทั้งสิ้น 20 เพลงตามที่ได้กำหนดเพลงต้นรากข้างต้น โดยจะยกตัวอย่างเพลงที่นำมาวิเคราะห์ 1 เพลงคือ เพลงพระทอง 2 ชั้น พบว่า เพลงพระทองเป็นเพลงที่อยู่ในกลุ่มเสียงเพียงออล่าง ซลทxรมx เดียวกันตลอดทั้งเพลง โดยไม่มีกลุ่มเสียงอื่น และไม่พบเสียงหลุม หรือเสียงนอกในเพลง

3.1.5 จินตนาการการเคลื่อนที่ของเสียงตามลักษณะกิริยาท่าของของบุคคลในเหตุการณ์ว่าเป็นใคร เหตุการณ์นั้นเป็นลักษณะใด เช่น

- กองทัพ/ความน่าเกรงขาม = ใช้เสียงห่าง ซ้ำเสียง เสียงยาว เสียงต่ำ
- การวิ่งไล่/การถกเถียง/การต่อสู้ = ใช้เสียงสั้น เน้นกระสวนจังหวะ

สรุปผลการวิจัย

ในการวิจัยเรื่องสร้างสรรค์ผลงานทางด้านดุริยางคศิลป์ เพลงตับพุทธชัยมงคลคาถา เป็นวิจัยเชิงสร้างสรรค์ มีการวิเคราะห์ สังเคราะห์จากโครงสร้างกลุ่มเสียง กระสวนทำนอง และอัตลักษณ์ของเพลงต้นรากมาใช้เป็นแนวทางของการสร้างสรรค์ ตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. แรงบันดาลใจ การประพันธ์บทร้อง และการประพันธ์ทำนองเพลง

บทสวดพุทธชัยมงคลคาถา เป็นบทสวดที่ได้รับความนิยมแพร่หลายทั้งในด้านพิธีกรรม และการสวดมนต์โดยทั่วไป และถูกนำมาผลิตซ้ำในรูปแบบเพลง ละครการ์ตูน และอื่นๆ อีกมากมาย ในด้านดุริยางค์ไทยพบว่ามีผู้นำมาสร้างสรรค์ในรูปแบบ “เพลงฉิ่ง” ชื่อว่า “เพลงฉิ่งเรื่องชัยมงคลคาถา” ซึ่งเป็นประเภทเพลงบรรเลงไม่มีการขับร้อง จึงเป็นแรงบันดาลใจ และแนวคิดในการนำบทสวดพุทธชัยมงคลคาถามาประพันธ์ในรูปแบบเพลงตับเรื่องมโหรี เพื่อใช้บรรเลงในงานมงคลให้ผู้ฟังได้รับทราบถึงเรื่องราวของบทสวดดังกล่าว ประกอบกับการบรรเลง อีกทั้งยังเสริมสร้างความเป็นสิริมงคลให้แก่ผู้บรรเลง และผู้ร่วมงาน

2. การประพันธ์ทำนองเพลง และจังหวะเพลง

ผู้วิจัยได้ประพันธ์ทำนองเพลงตามขนบการประพันธ์เพลงไทยประเภทตับ ในอัตรา 2 ชั้น โดยใช้หน้าทับปรบไก่ เป็นหลักตลอดทั้งตับ โดยประพันธ์ทำนองเพลงทางพื้น (ไม่บังคับทาง) และเพลงทางกรอ (บังคับทาง) คัดเลือกเพลงไทยที่มีชื่อที่เกี่ยวข้องกับตัวละคร ได้แก่ มาร ช้าง โจร ผู้หญิง นาค และเพลงที่เกี่ยวกับการให้อารมณ์บรรยากาศ เหตุการณ์ เช่น การน้อมรำลึก การเคลื่อนกองทัพ การวิ่งไล่

3. รูปแบบการบรรเลง

ผู้วิจัยใช้การบรรเลงในลักษณะของกาบรรเลงลำลอง โดยกำหนดเป็น 3 ช่วง กล่าวคือบรรเลงไปพร้อม ๆ กับการขับร้อง โดยมีวิธีการต่าง ๆ ดังนี้

ช่วงที่ 1 ประกอบด้วย 1 เพลง คือเพลงพุทธบารมี (เป็นเพลง 2 ท่อน) เนื่องจาก ลักษณะคำประพันธ์เป็นโคลงสี่สุภาพ และเป็นบทที่สำคัญกล่าวถึงคุณพระพุทธเจ้าจึงกำหนดเพลง เป็น 2 ท่อน แต่ท่อนละ 2 บรรทัด เพื่อให้เกิดความแต่งต่างจากเนื้อเรื่อง

ช่วงที่ 2 ประกอบด้วย 8 เพลง คือ เพลงทานบารมี, เพลงขันติบารมี, เพลงเมตตาบารมี, เพลงอิทธิบารมี, เพลงสมาธิบารมี, เพลงเทศนาบารมี, เพลงอรหันต์บารมี, เพลงญาณบารมี เป็นเพลงท่อนเดียว จำนวนทั้งสิ้น 8 เพลง เป็นเรื่องราวที่พระพุทธเจ้ามีชัยชนะต่อบุคคล และเหตุการณ์ต่าง ๆ 8 ครั้ง โดยกำหนด

ให้บรรเลงเช่นเดียวกันที่ 8 เพลง โดยบรรเลงลำลองการขับร้อง 4 เที่ยว โดยเที่ยวที่ 4 ทอดจังหวะ ลง 2 ใน 3 เพื่อลงทำนองสร้อย

ทำนองสร้อย

- - - ซ	- - ซ ซ	- - - -	- - ท ร์	- - ท ท	- - - -	- - - ล	- - ล ล
- - - -	- ซ - ล	- ม์ ร์ ท	- ล - ซ				

(รับพร้อมกัน)

ช่วงที่ 3 ประกอบด้วย 1 เพลง คือ เพลงอานิสงส์บารมี (เป็นเพลง 2 ท่อน) เนื่องจาก ลักษณะคำประพันธ์เป็นโคลงสี่สุภาพเช่นเดียวกับช่วงที่ 1 และเป็นบทที่สำคัญกล่าวถึงสรุปอานิสงส์จึงกำหนดเพลงเป็น 2 ท่อน แต่ท่อนละ 2 บรรทัด

4. การประพันธ์ทำนองเพลงตับพุทธชัยมงคลคาถา

4.1 เพลงที่ 1 พุทธบารมี

ท่อนที่ 1

- - - ร์	- - - ซ	- - - ร์	- - - ท	- ม์ ร์ ท	- ล - ซ	ซ ซ - ล	ล ล - ท
- ร์ - ล	- ท - ร์	- ม์ - ร์	- ท - ล	- - - -	- ซ - ล	- ท - ล	- ซ ซ ซ

ท่อนที่ 2

- - - ล	- ล ล ล	- ท - ล	- ซ - ม	- ท ร ม	- ซ - ล	- ท - ล	- ท ท ท
- ม์ ร์ ท	- ล - ซ	- ล - ท	ท ท - ล	- - - -	- ซ - ล	- ท - ล	- ซ ซ ซ

กลับต้นท่อนที่ 1

เพลงที่ 1 ชื่อว่าพุทธบารมี ใช้เพลงต้นราก 2 เพลงคือ เพลงพระทอง 2 ชั้น และ เพลงสรภัญญะเพื่อสื่อถึงการบูชาพระคุณพระพุทธเจ้า โดยสร้างสรรค์เป็นเพลงอัตรา 2 ชั้น จำนวน 2 ท่อน ท่อนละ 2 บรรทัด โดยลูกตกหลักกับรองจะเหมือนกัน โดยมีทำนองที่ใช้ต่ำ และสูง และเน้นเสียงให้แสดงถึงความเคารพ ทำนองเคลื่อนที่ไปอย่างช้า ๆ และทำนองที่แสดงการก้าวผ่านกิเลสหรือมายา

คติ ที่พระพุทธเจ้าได้นำมาสั่งสอนให้พุทธศาสนิกชนข้ามผ่านในห้องที่ 5 บรรทัดที่ 2 ของทั้ง 2 ท่อนจะเว้นทำนองไว้ให้เหมือนกันทั้ง 2 ท่อน เพื่อเป็นจุดร่วมเว้นทำนองเพื่อลงจบในวรรคสุดท้าย เป็นทำนองที่หยุดเพื่อลงจบ เปรียบเป็นหลุมการทำให้มนุษย์ก้าวผ่านสู่นิพานตามหลักพระพุทธศาสนา และกำหนดให้บรรเลง ท่อนที่ 1 และ 2 ต่อเนื่องกัน จากนั้นกลับต้นท่อน 1 และ 2 อีกครั้ง โดยไม่กลับต้นในท่อน

4.2 เพลงที่ 2 ทานบารมี

- รำ - ท	- ล - รำ	- - - ล	- ล ล ล	- ท - ล	- ซ - ม	- ทฺ ร ม	- ซ - ล
- - - ล	- ล ล ล	- รำ - รำ	- - - ดำ	- - - ท	- - - ล	- ล ซ ม	- ซ - ล
- - - รำ	- - - ดำ	- - - รำ	- - - ล	- ซ ซ ซ	- ล - ท	- ล - ท	ท ท - ล
- ทฺ ร ม	- ซ - ล	- - - -	- ซ - ล	- ทฺ ร ม	- ซ - ล	- - - ซ	- ซ ซ ซ

กลับต้น

สร้อย (ใช้ในเพลงที่ 2 – 9)

- - - ซ	- - ซ ซ	- - - -	- - ท รำ	- - ท ท	- - - -	- - - ล	- - ล ล
- - - -	- ซ - ล	- มำ รำ ท	- ล - ซ				

เพลงที่ 2 ชื่อว่าทานบารมี ใช้เพลงต้นราก 2 เพลงคือ เพลงอาถรรพ์ 2 ชั้น เป็นทำนองที่ไล่เสียงจากเสียงสูงลงมาเสียงต่ำให้เกิดความพิศวง และพญาลำพอง 2 ชั้น เป็นทำนองที่มีทำนองและจังหวะใช้ในการเดินทัพ แสดงถึงความยิ่งใหญ่ ฮึกเหิม ลำพองของกองทัพพญามาร มาอธิบายทำนองเพลงผู้วิจัยได้นำทำนองเด่นของเพลงทั้ง 2 มาสร้างสรรค์เป็นเพลงอัตรา 2 ชั้น ท่อนเดียว โดยจะบรรเลง 1 เที่ยวจากนั้นจะบรรเลงและขับร้องในลักษณะการลำลอง ทั้งหมด 4 เที่ยว โดยในห้องที่ 2 - 8 เป็นทำนองที่นำมาจากลักษณะเด่นที่ซ้ำกันของเพลงอาถรรพ์ 2 ชั้น แสดงให้เห็นถึงความน่าพิศวง และทำนองที่เน้นความยิ่งใหญ่คือห้องที่ 1 - 6 ที่

จะเน้นเสียงซอล และเสียงลาอยู่ 3 ตำแหน่งเพื่อแสดงให้เห็นความยิ่งใหญ่ของกองทัพพญามาร จากนั้นทอดลงทำนองสรภัญญะ คือ “ขอเดชะชัยยะมงคล บันดาลดลแก่ท่านเทอญ”

4.3 เพลงที่ 3 ขันติบารมี

- มำ รำ ท	- ล - ซ	- - - ร	- ร ร ร	- - - ล	- - - ซ	- - - ล	- - - ร
- ม ม ม	- ซ - ร	- ม ม ม	- ซ - ร	- ซ - -	ฟมร - ซ	- ซ - -	ฟมร - ซ
- - - ทฺ	- - ร ม	ร ม ซ ร	- - - -	- ทฺ ร ทฺ	- ร ม ร	- ม ซ ม	- ซ ล ซ
- ร - ซ	- - ล ท	- ดำ - รำ	- - - -	- รำ - มำ	- รำ - ท	- - - ล	- - - ซ

กลับต้น

เพลงที่ 3 ชื่อว่าขันติบารมีใช้เพลงต้นราก 2 เพลงคือ พญาสี่เสา 2 ชั้น และเพลงกล่อมพญา 2 ชั้น แสดงถึงพญายักษ์ที่มีความโหดร้าย และการเกลี่ยกล่อมของพระพุทธเจ้าเจ้าใช้ขันติธรรมในการชนะอาฬวกยักษ์ เพลงนี้ผู้วิจัยกำหนดให้มีทำนองที่น่าฉงน น่าเกรงขาม และการซักไซ้ไล่ความตอบคำถามต่าง ๆ จึงทำให้ทำนองเพลงช่วงท้ายๆ เป็นแนวไต่ทำนองขึ้นลง แสดงให้เห็นถึงการเกลี่ยกล่อม และไล่เรียงไปมาของปัญหา ที่พระพุทธเจ้ากำลังปราบยักษ์จนได้ชัยชนะ โดยกำหนดเป็นเพลงอัตรา 2 ชั้น ท่อนเดียว และบรรเลง 4 เที่ยวจากนั้นลงสร้อยเช่นเดียวเพลงที่ 2 (ทานบารมี)

4.4 เพลงที่ 4 เมตตาบารมี

- - - รำ	- รำ รำ รำ	- มำ รำ ท	- ล - ซ	- - - ซ	- - - ร	- - - ซ	- - - ล
- - - -	- ซ - ล	ท ล ซ ล	- ท - ดำ	- ซ - ดำ	- - ร ม	ร ม ซ ม	ร ด - ร
- - - -	- ด - ร	- ม - ร	- - - -	ซ ล ซ ซ	ร ม ร ร	ซ ล ซ ซ	ร ม ร ร
- - - ด	- - ร ม	- ล ซ ม	- ร - ด	- ซ - ล	- ท - ดำ	- มำ รำ ดำ	- ท -ล

กลับต้น

เพลงที่ 4 ชื่อว่า ขันติบารมี ใช้เพลงต้นราก 2 เพลง คือ เพลงช้างประสานงา 2 ชั้น และเพลงกล่อมช้าง 2 ชั้น เนื้อเรื่องการที่ช้างชื่อนาฬาคิรี ได้ถูกพระเทวทัตมอมเมาสุรา หวังให้ช้างวิ่งเข้าทำร้ายพระพุทธเจ้า เป็นกิริยาที่ช้าง มึนเมาและวิ่งเข้าหาพระพุทธเจ้าหวังใช้งาแทง ในบรรทัดที่ 1 แสดงให้เห็นความใหญ่โดยสื่อถึงการเข้ามาของช้าง และทำนองที่ถี่ขึ้นในห้องที่ 5 - 8 ในบรรทัดที่ 3 แสดงให้เห็นถึงการเร่งฝีเท้าของช้างที่กำลังวิ่งเข้ามา และทำนองที่คลี่คลายในบรรทัดสุดท้ายโดยเป็นทำนองที่ผู้ประพันธ์ผันเสียงจากเสียงให้ลงใกล้เคียงกับกลุ่มเสียงของบทสร้างสรรค์ใหม่มากที่สุด เนื่องด้วยเพลงที่ผู้วิจัยนำมาจะตกเสียงเร หรือเสียงมี

4.5 เพลงที่ 5 อิทธิบารมี

- - - ม	- ม ม ม	- ทฺ ร ม	- ซ - ล	- - - -	- ซ - ล	- - - ซ	- ซ ซ ซ
- - - -	ร ม ซ ล	- ท ร ล	ท ล ซ ม	- - - -	ร ม ซ ล	- ท - ซ	- ล - ท
- - ท ท	- - ท ท	- ซ ซ ซ	- ล - ท	- - ท ท	- - ท ท	- รำ - ท	ล ซ - ล
- ทฺ ร ม	- ซ - ล	- ท - ล	- ซ - ม	- ทฺ ร ม	- ซ - ล	- มำ รำ ท	- ล - ซ

กลับต้น

เพลงที่ 5 ชื่อว่าอิทธิบารมี ใช้เพลงต้นราก 2 เพลง คือ เพลงโยนดาบ 2 ชั้น และเพลงหนีเสือ ชั้นเดียว ให้มีความหมายการใช้ดาบไล่ฟัน และองคุลิมาลมีสถานะที่เรียกว่าโจร เปรียบได้ดังเสือ ในบทเพลงที่สร้างสรรค์ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์โดยวิเคราะห์เพลงทั้ง 2 โดยนำทำนองเพลงโยนดาบเป็นหลักในกลุ่มเสียงและลูกตก และปรับตามความเหมาะสมในการที่พระพุทธองค์ทรงพบกับองคุลิมาลเพื่อหวังจะมาโปรด ในบรรทัดที่ 1 - 2 ส่วนบรรทัดที่ 3 - 4 ประนำกระสวนทำนองของเพลงหนีเสือมาปรับ และสร้างสรรค์จากจินตนาการ สร้างทำนองเหลื่อมในห้องที่ 1 - 2 และห้องที่ 4 - 5 ในบรรทัดที่ 2 เพื่อแสดงการวิ่งไล่อย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น และจบลงด้วยทำนองที่ย้อนกลับไปมาในบรรทัดที่ 4 เปรียบได้กับการที่พระพุทธเจ้าสั่งสอนจนสามารถทำให้องคุลิมาลรู้ว่าตนเองทำผิด และขอบวชในพระพุทธศาสนาจนบรรลุอรหันต์

4.6 เพลงที่ 6 สมาธิบารมี

- รำ ดำ ล	- ซ - ฟ	ซ ฟ ม ฟ	ซ ล - ซ	- - - ดำ	- ดำ ดำ ดำ	- มำ รำ ดำ	- ซ - ล
- ร - ซ	- - ล ท	- มำ รำ ท	- ล - ซ	- - - ล	- ล ล ล	- ซ - ฟ	ฟ ฟ - ซ
- ด - ล	- ซ - ฟ	- - ซ ล	- ดำ - ซ	- ดำ - ดำ	ดำ ดำ - ล	- ดำ - ดำ	ดำ ดำ - ซ
- ดำ - ล	- ซ - ฟ	ฟ ฟ - ซ	ซ ซ - ล	- - - ล	- ล ล ล	- ด - ล	ซ ฟ - ซ

กลับต้น

เพลงที่ 6 ชื่อว่าสมาธิบารมี ใช้เพลงต้นราก 2 เพลง คือ เพลงบ้าบ่น 2 ชั้น และเพลงกล่อมนารี 2 ชั้น ให้แสดงความหมายถึงผู้หญิง คือนางจิญจมาณวิกา เข้ามากล่าวหาพระพุทธเจ้าว่าเป็นผู้กระทำให้ตนตั้งครรภ์ ผู้วิจัยได้นำมาวางโครงสร้างทำนองทั้งลูกตกในบางประโยค และกลุ่มเสียงเบื้องต้นของเพลงกล่อมนารี วางเป็นพื้นของเพลงที่สร้างสรรค์ขึ้น และนำทำนองที่เป็นลักษณะเด่นของเพลงบ้าบ่นที่ปรากฏอยู่ทั้ง 2 ท่อนมาเชื่อมโยงในเพลงสร้างสรรค์ใหม่นี้ และยังได้ปรับเปลี่ยนทำนองแต่ยังคงยึดลูกตกเดิม เช่นในห้องที่ 5 - 8 บรรทัดที่ 2 และห้องที่ 1 - 4 บรรทัดที่ 3 และยังเชื่อมโยงกลุ่มเสียงของเพลงกล่อมนารี ปรับเปลี่ยนทำนองในห้องที่ 5 - 8 บรรทัดที่ 2 มาเป็นทำนองใหม่แต่ยังคงลูกตกเดิมในห้องที่ 5 - 8 ในบรรทัดที่ 3 ส่วนในบรรทัดสุดท้ายได้ผสมทำนองโดยเดิมในห้องที่ 1 - 2 บรรทัดที่ 3 - 4 เหมือนกันแต่เปลี่ยนห้องที่ 3 - 4 ให้แตกต่างตามลูกตกโครงสร้างเพลง และจินตนาการใน 4 ห้องสุดท้ายถึงขณะที่ความจริงปรากฏ และชาวบ้านต่างรู้ความจริงออกมาในรูปแบบกระสวนทำนองที่คลี่คลายในเชิงของการโกหกนั้นล้มเหลว และความจริงปรากฏขึ้นแล้ว ชาวบ้านที่เห็นความจริงจึงพานางจิญจมาฯ ออกจากที่นั่นจากนั้นถูกแผ่นดินสูบลงไปนรก

4.7 เพลงที่ 7 เทศนาบารมี

- ล ซ ม	- ร - ด	- - ม ร	ด ร - ม	- ซ - ด	- ร - ม	- ล ซ ม	- ร - ด
- - - -	- ท - ด	- ร - ด	- - - -	- ท - ด	- ร - ซ	- ฟ ฟ ฟ	- ซ - ล
- - - -	- ท - ด	ร ด ท ด	- ร - ร	- ซ - ม	ซ ม ร ด	- ท - ด	- - - -
- ซ - ล	- ท - ด	ร ด ท ด	- ร - ม	- ด ร ม	- ซ - ล	- ร - ด	- ล - ซ

กลับต้น

เพลงที่ 7 ชื่อว่าเทศนาบารมี ใช้เพลงต้นราก 2 เพลง คือ เพลงแขกพราหมณ์ 2 ชั้น และเพลงพราหมณ์เข้าโบสถ์ 2 ชั้น ให้ความหมายเกี่ยวกับนักบวชนอกศาสนาที่อยู่ในวรรณะพรามหณ์ เข้ามาหาพระพุทธเจ้าหวังจะไถ่ถามปัญหาข่มพระพุทธเจ้า โดยพระพุทธองค์ทรงใช้ วิธีการเทศนาจนได้รับชัยชนะ ผู้วิจัยนำทำนองที่มีลักษณะเด่นของเพลงพราหมณ์เข้าโบสถ์ ในห้องที่ 5 - 8 บรรทัดที่ 2 และห้องที่ 2 - 4 บรรทัดที่ 3 และนำโครงสร้างเพลงแขกพรามหณ์ มาเปลี่ยนเสียงให้เข้ากับกลุ่มเสียงของตับเพลงที่สร้างสรรค์ขึ้นมาจากกลุ่มเสียง เพียงออล่าง ซลทxรมx เป็นกลุ่มเสียงเพียงออบน ดรมxซลx ประกอบกับใช้เสียงนอก เพื่อสร้างสำเนียงแขก คือเสียง ฟา และที เข้ามาสอดแทรก จบลงที่เสียงซอลซึ่งสูงกว่าเสียงโดไปอีกและเพื่อให้ลงตามกลุ่มเสียงของเพลงตับสร้างสรรค์ใหม่นี้

4.8 เพลงที่ 8 อรหันต์บารมี

- - - ล	- ล ล ล	- ด - ล	- ร ร ร	- ฟ - ร	- ฟ ฟ ฟ	- ด - ฟ	- ซ - ล
- - - ฟ	- - - ซ	- - - ฟ	- - - ร	- ซ ฟ ร	- ด - ล	ด ร ฟ ด	ร ฟ - ร
- ซ ฟ ซ	ล ซ ฟ ร	- ล ซ ล	ด ล ซ ฟ	- ซ ฟ ซ	ล ซ ฟ ร	- ล ด ล	ซ ล ด ร
- - - ด	- - - ร	ม ร ด ร	- ม - ฟ	- - - ฟ	- ฟ ฟ ฟ	- ม - ฟ	ซ ล - ซ

กลับต้น

เพลงที่ 8 ชื่อว่าอรหันต์บารมี ใช้เพลงต้นราก 2 เพลง คือ เพลงนาคบริพัตร 2 ชั้น และเพลงนาคราช ชั้นเดียว แสดงให้เห็นความเป็นนาค หรืองูที่มีขนาด

ใหญ่มักจะเลื้อยอย่างช้าๆ สง่างาม และน่าเกรงขาม และการต่อสู้ ผู้วิจัยสร้างสรรค์โดยนำทั้ง 2 เพลมาวิเคราะห์พบว่าอยู่ในกลุ่มเสียงที่ใกล้เคียงกัน จึงยืดลูกตกทั้ง 2 เพลงมาสลับกัน เช่น ห้องที่ 1 - 2 บรรทัดที่ 1 มาจากลูกตกเพลงนาคราช ส่วนห้องที่ 3 - 4 บรรทัดที่ 1 มาจากลูกตกเพลงนาคบริพัตร และใช้เสียงฟายืนเสียง เคลื่อนที่ไปเสียงซอล กลับมาเสียงฟา และไปเสียงเร แสดงการเคลื่อนที่ของงู ในห้องที่ 1 - 4 บรรทัดที่ 2 โดยลักษณะเด่นเพลงนาคราชนั้นมีลูกตกในห้องที่ 8 ของทุกบรรทัดคือเสียงเร ผู้วิจัยได้นำมาวางเป็นบรรทัดที่ 3 - 4 โดยบรรทัดที่ 4 นั้นผู้วิจัยทำเป็นทำนองลูกขัด เพื่อสื่อการแปลงเป็นนาคเข้าต่อสู้กัน และในบรรทัดสุดท้ายจะเน้นทำนองที่ค่อยๆ ห่างขึ้น และส่งทำนองด้วยเท่าเสียงฟา เพื่อจบแสดงให้เห็นถึงการพ่ายแพ้ของนาคนันโทปนันทะ

4.9 เพลงที่ 9 ญาณบารมี

- - - ร	- ด - ม	- - - ร	- - - ร	- ซ - ด	- - ร ม	- ล ซ ม	- ร - ด
- ร - ม	- ร - ฑ	- - - ล	- - - ซ	- ม ร ด	ร ม - ร	- ม ร ด	ร ม - ร
- ม ร ท	- ล - ร	- - - ล	- - - ล	- ร - ซ	ล ท - ร	- ม - ร	- ท - ล
- - - -	- ซ - ล	- ท - ล	- - - -	- ท - ซ	- ล - ท	- ม ร ท	- ล - ซ

กลับต้น

เพลงที่ 9 ชื่อว่าญาณบารมี ใช้เพลงต้นราก 2 เพลง คือ เพลงสังข์น้อย 2 ชั้น และเพลงสี่บท 2 ชั้น ซึ่งเกี่ยวกับเรื่อง “สังขอสูร” สร้างความเดือดร้อนต่าง ๆ เปรียบได้เป็นพรหมผู้มีความหลงผิด และถึงเผ่าพันธุ์ของพรหมนั้นมี 4 หน้า ผู้วิจัยได้เปลี่ยนเสียงทั้ง 2 เพลงให้เข้ากับเสียงที่กำหนดไว้ แล้ววิเคราะห์ลักษณะเด่นที่พบอยู่ในเพลงสังข์น้อย นำมาเปลี่ยนเสียง และใช้อธิบายความหลงผิดของพกาพรหม ที่คิดว่าสถานะตนเองเป็นอมตะ โดยการย้ำเสียงเดิม หรือสิ่งที่ตนเองคิดว่าไม่มีวันจบสิ้น คือห้องที่ 2 - 3 บรรทัดที่ 1 และห้องที่ 2 - 3 บรรทัดที่ 3 โดยมี และนำลักษณะเด่นของเพลงสี่บทมาเชื่อมโยงให้เกิดการเข้าประลองกันระหว่างพระพุทธเจ้า และพกาพรหม คือในห้องที่ 5 - 8 บรรทัดที่ 2 และการสั่งสองของพระพุทธเจ้า เพลงสังข์น้อย ในห้องที่ 2 - 3 บรรทัดที่ 4 สื่อให้เห็นความว่างคือความ

ไม่รู้ในห้องที่ 1 และห้องที่ 4 ก่อนและหลังในบรรทัดเดียวกัน ก่อนที่จะทำนองจะคลี่คลายลงใน 4 ห้องสุดท้ายเปรียบกับการเข้าสู่ธรรมของพกาพรหม

4.10 เพลงที่ 10 บทสรุปอานิสงส์

ท่อนที่ 1

- - - ซ	- ซ ซ ซ	- รำ - ล	- ท - รำ	- ซำ - มำ	- รำ - ท	- - - ล	- - - ซ
- ทฺ ร ม	- ซ - ล	- ท - ล	- ซ - ม	- ร - ซ	- - ล ท	- รำ - ท	- ล - ซ

ท่อนที่ 2

- - - ท	- ท ท ท	- ล - ท	- รำ - มำ	- ซำ - มำ	- รำ - ท	- - มำ รำ	ท รำ - มำ
- - - ท	- - - ล	- - - ท	- - - รำ	- - - รำ	- รำ รำ รำ	- มำ รำ ท	- ล - ซ

บรรเลงท่อน 1 - 2 ต่อเนื่องกัน จึงกลับต้นรอบใหญ่

เพลงที่ 10 ชื่อว่าอานิสงส์บารมี ใช้เพลงต้นราก 2 เพลง คือ เพลงแปดบท 2 ชั้น และเพลงตวงพระธาตุ 2 ชั้น ของเก่า สื่อความหมายตรงตัวบทสวดทั้งสิ้นที่เป็นเรื่องราว 8 บทที่พระพุทธเจ้า และอรหันต์สาวกมีชัยชนะ 8 ครั้ง และสื่อถึงการเป็นการตักตวง คำสั่งสอนทางพระพุทธศาสนา ผู้วิจัยกำหนดเป็นเพลง 2 ท่อน ในบรรทัดที่ 1 ของทั้ง 2 ท่อนมาตัดทอนเป็น 2 ห้องแรกคือ ในท่อนที่ 1 เสียงซอล ท่อนที่ 2 เสียงที ตามเท่าเต็มของเพลงแปดบท และนำห้องที่ 4 - 8 ในบรรทัดที่ 1 - 2 ของเพลงแปดบทซึ่งเป็นทำนองซ้ำกัน มาตัดทอนลง ในห้องที่ 2 - 3 บรรทัดที่ 1 ท่อนที่ 1 ในเพลงสร้างสรรค์ใหม่ และนำทำนองของเพลงตวงพระธาตุ ห้องที่ 1 - 4 ท่อนที่ 1 มาเปลี่ยนเสียงและปรับทำนองเป็น ห้องที่ 1 - 4 บรรทัดที่ 2 ในท่อน 2 ให้เกิดทำนองที่แตกต่างแต่ยังคงยึดลูกตกและโครงสร้างเดิมของเพลงเดิมไว้ โดย 4 ห้องสุดท้ายของท่อนที่ 2 จะเป็นจินตนาการโดยใช้เท่าเสียงเร ในการส่งเพื่อทำนองจบแสดงให้เห็นถึงการไม่ยึดติด เข้าถึงความสุขที่แท้จริง คือนิพพาน

อภิปรายผล

จากการสร้างสรรค์ผลงานด้านดุริยางคศิลป์ไทยเพลงตับพุทธชัยมงคลคาถา ได้ดำเนินการศึกษาบทสวดพุทธชัยมงคลคาถาพบว่ามีหลากหลายชื่อ ได้แก่ บทชัยมงคลคาถา บทพุทธชัยมังคลอัฏฐคาถา บทพาหุง บทถวายพรพระ เป็นต้น โดยล้วนแล้วแต่เป็นชัยชนะอันเป็นมงคล (อันประเสริฐ) 8 ประการของพระพุทธเจ้า" สอดคล้องกับ วศิน อินทสระ (2545) หนังสือพุทธชัยมงคลคาถา เป็นการประมวลเรื่องราวการชนะของพระพุทธเจ้า และอัครสาวกจำนวน 8 ครั้งต่อ "มาร" ซึ่งมี 2 นัย คือมารที่เป็นตัวบุคคล เช่น พญามาร เสนามาร ยักษ์ นาค พรหม ผู้หญิง เป็นต้น กับมารที่เป็นกิเลส เช่น โลภ โกรธ หลง ส่วนบทสุดท้ายเป็นบทสรุปอานิสงค์ มีความสำคัญในการสรรเสริญความชนะของพุทธเจ้า หรือเพื่อถวายพระพรชัยมงคลแด่พระมหากษัตริย์ หรือเสริมสร้างปัญญา การเอาชนะปัญหาอุปสรรคต่าง ๆ ตามหลักธรรมที่พระพุทธเจ้าทรงชนะมารทั้ง 8 ครั้ง และสร้างความเป็นสิริมงคลแก่ผู้สวด และผู้ฟัง ให้รอดพ้นจากอุปสรรคขัดขวางต่าง ๆ ที่เปรียบการผจญมาร ซึ่งสอดคล้องกับทองย้อย แสงศิลป์ชัย (2542) กล่าวไว้ในหนังสือพุทธชัยมงคลคาถา กรณีตัวอย่างมาทั้งหมด 8 ตัวอย่างเพื่อให้ผู้สวดเห็นว่า ความชนะอุปสรรคของพระพุทธองค์นั้นมีมาอย่างไร

ส่วนประวัติความเป็นมาของบทสวดพุทธชัยมงคลคาถามีข้อมูลการเกิดขึ้นที่แตกต่างกัน ทั้งที่สันนิษฐานจากทางอักษรศาสตร์ หรือการรจนาทางภาษา และจากหลักฐานจากคำบอกเล่าที่เป็นเรื่องราวที่สืบทอดกันมา หรือเรื่องราวจากนิมิตความฝัน ในยุคสมัยต่างที่ต่างกัน โดยยึดโยงจากวรรณกรรม หรือผลงานร่วมสมัยและใกล้เคียงเป็นข้อมูลชั้นหนึ่ง แต่ข้อสันนิษฐานโดยรวม จะอ้างถึงการเกิดขึ้นในประเทศไทย หรือในสยามตั้งแต่ช่วงอาณาจักรสุโขทัย สืบเนื่องมาถึงอาณาจักรอยุธยา หรืออาณาจักรภายนอกคือ อาณาจักรล้านนา หรือมีการแต่งขึ้นในช่วงรัชกาลที่ 3 แห่งกรุงรัตนโกสินทร์ ส่วนข้อมูลกล่าวถึงการแต่งขึ้นที่อื่นเช่น ลังกา อินเดีย เป็นเพียงส่วนน้อย แต่หลักสำคัญอีกประการคือการแต่งเพื่อยกย่องชัยชนะพระพุทธเจ้าเพื่อถวายพระมหากษัตริย์ในการออกศึกสงคราม และให้เกิดความเป็นสิริมงคล

จากการสร้างสรรค์นพบทสวดมาแปลความหมายออกมาใน 3 รูปแบบได้แก่ แบบคำต่อคำ แบบอรรถาธิบาย และแบบเนื้อเรื่องเต็ม เพื่อข้อมูลที่ครอบคลุมและมีความชัดเจน โดยกำหนดการประพันธ์บทร้อยกรองเพื่อใช้เป็นบทขับร้องตามขนบการขับร้องเพลงไทย ตามหัวข้อเพื่อเป็นกรอบของเนื้อหา ได้แก่ พระพุทธเจ้าชนะผู้ใด บุคคลในเหตุการณ์ผู้นั้นกระทำสิ่งใด หลักธรรมใดที่พระพุทธเจ้าทรงใช้ และผลของเรื่องนั้นเป็นอย่างไรสอดคล้องกับบุญเลิศ กร่างสะอาด (2560) ในวิจัยระดับดุษฎีบัณฑิตเรื่องการสร้างสรรค์เพลงเรื่องประเภทเพลงฉิ่ง เรื่องชัยมงคลคาถา โดยแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะการประพันธ์ โดยลักษณะที่ 1 เป็นรูปแบบการประพันธ์โคลงสี่สุภาพ ใช้ในบทที่ 1 คือบทสรรเสริญคุณพระพุทธเจ้า และบทที่ 10 คือบทสรุปอานิสงส์ เนื่องจากเป็นบทพิเศษในการเริ่มต้น และจบ ส่วนลักษณะที่ 2 เป็นรูปแบบการประพันธ์กลอนแปดสุภาพ ใช้ในบทที่ 2 - 9 เป็น คือบทที่เล่าเรื่องราวชัยชนะของพระพุทธเจ้า และอรหันต์สาวก เพื่อสะดวกต่อการดำเนินเรื่องราวได้อย่างกระชับและสะดวกบรรจุบทร้อยกรองในทำนองเพลง 2 ชั้น โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างผลงานด้านดุริยางคศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับทางด้านพระพุทธศาสนาอีกทั้งยังเป็นสิริมงคลแก่ผู้บรรเลง ผู้ฟังในงานนั้น ๆ

การศึกษาบทเพลงที่มีความเกี่ยวข้องกับเนื้อหาของบทสวดในด้านของชื่อเพลง ความหมายของเพลง การสื่อถึง โดยกำหนดเป็นเพลงในอัตรา 2 ชั้น และชั้นเดียว ไว้ทั้งสิ้น 20 เพลง โดยวิเคราะห์กลุ่มเสียง ลูกตก ทำนองที่มีลักษณะเด่น หรือลักษณะเฉพาะ เพื่อนำมาเป็นเพลงต้นราก ผนวกกับการจินตนาการ โดยพบว่าจากการวิเคราะห์กลุ่มเสียงจะอยู่ในกลุ่มเสียงทางเพียงออกล่างเป็นส่วนใหญ่ รองลงมากลุ่มเสียงทางเพียงออบน และกลุ่มเสียงทางชวาตามลำดับ มีการดำเนินที่เรียงร้อยกันขึ้นลง จากสูงลงมาหาต่ำ หรือต่ำไปหาสูง ทั้งกระสวนทำนองแบบห่างบ้าง ถี่บ้าง เรียงเสียงบ้าง ข้ามเสียง ในทฤษฎีการประพันธ์เพลงไทย เช่น การตัดทอนการขยายขึ้น หรือการยืด – ยุบทำนอง จากเพลงต้นรากที่กำหนดไว้ ตามทฤษฎีของ พิชิต ชัยเสรี (2556) ในหนังสือการประพันธ์เพลงไทย ตามจินตนาการของตัวละครในเหตุการณ์ และใช้วิธีการสร้างสรรค์เพลงใหม่ตามขนบ โดยการประพันธ์เพลงใหม่

กำหนดเป็น 3 ช่วง คือ ช่วงที่ 1 มี 1 เพลง คือเพลงพุทธบารมี เป็นเพลง 2 ท่อน ช่วงที่ 2 มีทั้งสิ้น 8 เพลง ได้แก่เพลงทานบารมี เพลงขันติบารมี เพลงเมตตาบารมี เพลงอิทธิบารมี เพลงสมาธิบารมี เพลงเทศนาบารมี เพลงอรหันต์บารมี และเพลงญาณบารมี เป็นเพลงท่อนเดียว และมีทำนองสร้อยหรือทำนองสรภัญญะในการบรรเลงเที่ยวสุดท้ายของแต่ละเพลง ช่วงที่ 3 มี 1 เพลงคือเพลงอานิสงส์บารมี ในการดำเนินทำนองกำหนดให้เป็นลักษณะของเพลงทางกรอเป็นส่วนใหญ่ และผสมกับทางเก็บเพื่อให้แต่ละเครื่องดนตรีสามารถบรรเลงตามวิธีการของตนได้ ทำนองเป็นรูปแบบเพลงตับ 2 ชั้น ทำนองกลาง ๆ ออกสำเนียงตามที่มาของทำนองเพลงต้นราก โดยทุกเพลงที่สร้างสรรค์ขึ้นใช้หน้าทับปรบไก่ทั้งหมด และใช้วงปี่พาทย์ผสมเครื่องสายบรรเลง

ข้อเสนอแนะ

1. ผู้สนใจสามารถค้นคว้าศึกษาบทสวด ต่าง ๆ หรือเรื่องราวที่เกี่ยวของกับชาดก ทางด้านพระพุทธศาสนานพระไตรปิฎก หรือในคัมภีร์ชั้นหลังลงมา และนำมาสร้างสรรค์เป็นให้เกิดเป็นผลงานด้านพุทธศาสนา เพื่อช่วยเผยแพร่เรื่องราวและหลักธรรมคำสอนให้ปรากฏในรูปแบบของผลงานด้านดุริยางคศิลป์ไทย โดยในยุคสมัยที่ต้องอาศัยศิลปะด้านต่าง ๆ ในการช่วยให้บุคคลทั่วไปได้เข้าถึงซาบซึ้งในทางพระพุทธศาสนา ทั้งยังเป็นสิริมงคลแก่ผู้บรรเลง ผู้ฟังอีกด้วย

2. ผู้วิจัยที่สร้างสรรค์ผลงานด้านพระพุทธศาสนาควรกำหนดขอบเขตและเนื้อหาที่จะนำมาสร้างสรรค์ผลงาน และศึกษาขนบธรรมเนียม แนวประเพณีอย่างรอบด้าน เพื่อผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้นมานั้นไม่ขัดต่อขนบจารีตทางด้านพระพุทธศาสนา และเนื้อหาไม่มาก ทำให้ผลงานสร้างสรรค์ใช้เวลานานเกินไป ซึ่งอาจส่งผลเสียกับผลงานดังกล่าวได้

กิตติกรรมประกาศ

งบประมาณสนับสนุนงานมูลฐาน (Fundamental Fund) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 จากกองทุนส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

เอกสารอ้างอิง

ทองย้อย แสงศิลป์ชัย. (2542). **พุทธชัยมงคลคาถา (คาถาพาหุง).** กรุงเทพฯ : สหธรรมมิก.

บุญเลิศ กร่างสะอาด. (2560). **การสร้างสรรค์เพลงเรื่องประเภทเพลงฉิ่ง เรื่อง ชัยมงคลคาถา**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาศิลปกรรมศาสตร์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ปัญญา รุ่งเรือง. (2546)**. ประวัติการดนตรีไทย**. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพาณิช.

พิชิต ชัยเสรี. (2544). **พุทธธรรมในดนตรีไทย: เอกสารคำสอนรายวิชา 3503366 พุทธธรรมในดนตรีไทยรายวิชาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาดุริยางค์ไทย คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.** กรุงเทพฯ : สาขาดุริยางค์ไทย คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. (เอกสารอัดสำเนา). อ้างถึงใน วราภรณ์ เชิดชู. (2561). **เพลงตับ “พิณทุกขนิโรธคามินีปฏิปทา”.** วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พิชิต ชัยเสรี. (2556). **การประพันธ์เพลงไทย.** กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

มนตรี ตราโมท. (2540). **คำบรรยายวิชาดุริยางคศาสตร์ไทย.** กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ศิลปสนอง.

วศิน อินทสระ. (2545). **พุทธชัยมงคลคาถา 1.** กรุงเทพฯ : ไอเอส พริ้นดิ้ง เฮ้าส์.

สุรพล สุวรรณ. (2551). **ดนตรีไทยในวัฒนธรรมไทย.** กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อุดม อรุณรัตน์. (2567). **ดุริยางคดนตรีจากพุทธศาสนา.** พิมพ์ครั้งที่ 2. นครปฐม : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร.

การศึกษาการประยุกต์ใช้องค์ประกอบเครื่องเคลือบดินเผาจวินในการออกแบบพื้นที่สาธารณะในถนนสายเก่า เมืองโบราณเสินโฮ่ว
Study of the Application of Jun Porcelain Elements for the Public Space Design in the Old Street of Shenhou Ancient Town

ซินหยวน ฟ่าน[1]
Xinyuan Fan
มิยอง ซอ[2]
Miyoung Seo
เกรียงศักดิ์ เขียวมั่ง[3]
Kriangsak Khiaomang

[1] นักศึกษาหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาทัศนศิลป์ ศิลปะการออกแบบและการจัดการวัฒนธรรม
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
Master of Fine and Applied Arts Program in Visual Arts,
Art of Design and Cultural Management, Faculty of Fine and Applied Arts,
Burapha University (E-mail: Chanita.0523@gmail.com)

[2] อาจารย์ประจำ, สาขาวิชาทัศนศิลป์ ศิลปะการออกแบบและการจัดการวัฒนธรรม
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
Lecturer, Department of Visual Arts, Art of Design and Cultural Management,
Faculty of Fine and Applied Arts, Burapha University (E-mail: seo@buu.ac.th)

[3] รองศาสตราจารย์ ดร., สาขาวิชาทัศนศิลป์ ศิลปะการออกแบบและการจัดการวัฒนธรรม
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
Associate Professor Dr., Department of Visual Arts, Art of Design and Cultural Management, Faculty of Fine and Applied Arts, Burapha University
(E-mail: kriangsakk@go.buu.ac.th)

Received: 19/08/2025 Revised: 12/10/2025 Accepted: 14/10/2025

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้เป็นการศึกษาการประยุกต์ใช้องค์ประกอบเครื่องเคลือบดินเผาจวินในการออกแบบพื้นที่สาธารณะในถนนสายเก่า เมืองโบราณเสินโฮ่ว โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความต้องการของผู้ใช้งานสำหรับการปรับปรุงพื้นที่ถนนสายเก่าในเมืองโบราณเสินโฮ่ว รวมถึงสภาพปัจจุบันของถนนสายเก่า วิเคราะห์อัตลักษณ์ทางศิลปะของเครื่องเคลือบดินเผาจวินและสกัดองค์ประกอบสำคัญ และนำเสนอแนวทางที่เป็นไปได้ในการประยุกต์ใช้องค์ประกอบของเครื่องเคลือบดินเผาจวินในการออกแบบพื้นที่ถนนสายเก่า โดยใช้วิธีการวิจัยผ่านการศึกษาข้อมูลเอกสาร การสำรวจภาคสนาม การเก็บข้อมูลแบบสอบถาม และการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ จากการวิจัยพบว่า ชาวบ้านมีความต้องการด้านการบูรณาการระหว่างภูมิทัศน์สีเขียวกับวัฒนธรรมเครื่องเคลือบดินเผาจวิน และความต้องการด้านการฟื้นฟูการใช้งานพื้นที่กิจกรรมสาธารณะและการเสริมพลังทางวัฒนธรรม นักท่องเที่ยวมีความต้องการในการยกระดับประสบการณ์และการมีปฏิสัมพันธ์กับวัฒนธรรมเครื่องเคลือบดินเผาจวิน รวมถึงความต้องการด้านการสร้างแรงดึงดูดและจุดเด่นที่เป็นเอกลักษณ์ของพื้นที่ จากการวิเคราะห์อัตลักษณ์ทางศิลปะของเครื่องเคลือบดินเผาจวินพบว่าเครื่องเคลือบดินเผาจวินมีอัตลักษณสามด้านได้แก่ 1) สีสันของเคลือบซึ่งเป็นโทนสีที่เกิดขึ้นโดยธรรมชาติในระหว่างกระบวนการเผา โดยส่วนใหญ่เป็นเฉดสีม่วงอมแดงและเฉดสีน้ำเงินอมม่วงที่มีการไล่สี 2) ลวดลายซึ่งเป็นการแสดงออกเชิงนามธรรมของผิวสัมผัสตามธรรมชาติ กล่าวคือลวดลายเครื่องเคลือบดินเผาจวินเกิดจากการไหลของน้ำเคลือบสีสันต่าง ๆ ที่ผสมและรวมตัวกันจนเกิดเป็นลวดลายโดยบังเอิญ 3) รูปทรงซึ่งเป็นการสืบทอดความงามทางสุนทรียภาพของภาชนะดั้งเดิม โดยเน้นรูปทรงที่มีทั้งความสวยงามและใช้งานได้จริง นอกจากนี้งานวิจัยนี้ยังนำเสนอแนวทางการประยุกต์ใช้องค์ประกอบของเครื่องเคลือบดินเผาจวินในการออกแบบพื้นที่ถนนสายเก่าในเมืองโบราณเสินโฮ่ว โดยการใช้พื้นที่กิจกรรมหลักเป็นสื่อกลางเพื่อนำองค์ประกอบมาบูรณาการอย่างเป็นระบบ ซึ่งได้ออกแบบลานทางเข้าพื้นที่ท่องเที่ยว จุดชมวิวแม่น้ำเซียวและสองฝั่งแม่น้ำ รวมถึงจุดเชื่อมมุมถนน นอกจากนี้

ยังมีการออกแบบโดยการบูรณาการความต้องการด้านการใช้งานกับประสบการณ์ทางวัฒนธรรม เพื่อสร้างสมดุลระหว่างวิถีชีวิตของชาวบ้านกับประสบการณ์ของนักท่องเที่ยว

คำสำคัญ: องค์ประกอบเครื่องเคลือบดินเผาจวิน, การออกแบบพื้นที่สาธารณะ, ถนนสายเก่าในเมืองโบราณเสินโฮ่ว

Abstract

This research focuses on the study of the application of Jun porcelain elements for the public spaces design in the old streets of Shenhou Ancient Town. The objectives are to study user needs for the renovation of the old streets in Shenhou Ancient Town, as well as the current state of the old streets. To analyze the artistic identity of Jun porcelain and extract key elements, And propose possible approaches for applying Jun porcelain elements in the design of the old streets, the research methods used were documentary data study, field surveys, questionnaire data collection, and expert interviews. The results revealed that local residents have a need for the integration of green landscapes with Jun porcelain culture, as well as a need for the revitalization of public activity spaces and cultural empowerment. Tourists have a need to enhance their experience and interaction with Jun porcelain culture, as well as a need to create attractions and unique features for the area. The analysis of the artistic identity of Jun porcelain reveals that Jun porcelain has three characteristics: 1) glaze color, which is a naturally occurring color tone during the firing process, mostly in shades of reddish-purple and blue-purple with gradients; 2) patterns, which are abstract expressions of natural textures. That is, the patterns

of Jun porcelain are formed by the flow of different colored glazes that are accidentally mixed and combined to form patterns; and 3) the shape, which inherits the aesthetic beauty of traditional vessels, emphasizing shapes that are both beautiful and functional. Furthermore, this research proposes a guideline for applying Jun porcelain elements in the design of old streets in Shenhou Ancient Town. The main activity area serves as a medium to systematically integrate these elements. The design includes the entrance plaza to the tourist area, the Xiao River and riverside viewpoints, and the street corner connection points. Furthermore, the design integrates functional needs with cultural experiences to create a balance between locals' lifestyles and tourist experiences.

Keywords: Jun Porcelain Elements, Public Space Design, Old Street in Shenhou Ancient Town

บทนำ

มณฑลเหอหนานตั้งอยู่ในพื้นที่ภาคกลางของประเทศจีน มีประวัติศาสตร์ยาวนานและสั่งสมวัฒนธรรมอันลึกซึ้ง ถือเป็นหนึ่งในแหล่งกำเนิดสำคัญของชนชาติจีน วัฒนธรรมเครื่องเคลือบดินเผาจวินในฐานะตัวแทนของวัฒนธรรมพื้นที่ภาคกลาง เป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ที่ทรงคุณค่า และมีบทบาทสำคัญในอุตสาหกรรมศิลปหัตถกรรมของประเทศ เมืองโบราณเสินโฮ่วตั้งอยู่ทางตะวันตกเฉียงใต้ของเมืองอวี้โจว มณฑลเหอหนาน เป็นทั้งแหล่งกำเนิดและศูนย์กลางการสืบทอดวัฒนธรรมเครื่องเคลือบดินเผาจวินของจีน อีกทั้งยังได้รับการยกย่องให้เป็น "เมืองประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมแห่งชาติของจีน" (Wang, 2021)

เมืองโบราณเสินโฮ่วสร้างขึ้นครั้งแรกในสมัยราชวงศ์ซ่ง และได้รับการบูรณะขึ้นใหม่ในรัชศกหงจื้อที่ 8 แห่งราชวงศ์หมิง พื้นที่แห่งนี้รุ่งเรืองขึ้นจากอุตสาหกรรม

เครื่องเคลือบดินเผาจวิน ซึ่งมีการผลิตเครื่องเคลือบหลากสีและเครื่องเคลือบดินเผาจวินมาตั้งแต่สมัยราชวงศ์ถัง ต่อมาในรัชสมัยจักรพรรดิฮุ่ยจงแห่งราชวงศ์ซ่งเหนือ การผลิตเครื่องเคลือบดินเผาจวินได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง และได้รับการกำหนดให้เป็น “เครื่องเคลือบล้ำค่าสำหรับพระราชสำนัก” (Bai, 2018) ภายหลังในสมัยราชวงศ์ซ่ง ราชสำนักได้จัดตั้งเตาเผาหลวงขึ้นโดยเฉพาะเพื่อผลิตเครื่องเคลือบสำหรับราชสำนัก ซึ่งนับเป็นจุดเปลี่ยนสำคัญจากการผลิตโดยเตาชาวบ้านสู่การผลิตในระบบเตาหลวง ส่งผลให้เครื่องเคลือบดินเผาจวินได้รับการยอมรับให้เป็นหนึ่งในเครื่องเคลือบชั้นเลิศทั้ง 5 ของจีน

ภายในเมืองโบราณเสินโฮ่วยังคงอนุรักษ์สถาปัตยกรรมโบราณและตรอกซอยเก่าไว้เป็นจำนวนมาก ซึ่งได้บันทึกเรื่องราวการเปลี่ยนแปลงของเมืองเสินโฮ่วตลอดหลายร้อยปีที่ผ่านมา ท่ามกลางเมืองโบราณนี้ มีถนนสายเก่าที่ชาวท้องถิ่นเรียกว่า “ถนนเจ็ดลี้” ซึ่งเป็นพยานแห่งความรุ่งเรืองในอดีต ถนนสายเก่าและตรอกซอกซอยสองข้างส่วนใหญ่ก่อตัวขึ้นในสมัยราชวงศ์หมิง ขณะที่สถาปัตยกรรมหลักมาจากยุคราชวงศ์ชิงและสาธารณรัฐจีน ที่นี่แทรกซึมไปด้วยกลิ่นอายประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมอันเข้มข้น อีกทั้งยังเป็นพยานถึงความรุ่งเรืองทางเศรษฐกิจ (Lun, 2021) เครื่องเคลือบดินเผาจวินเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้เพียงชนิดเดียวในบรรดาเครื่องเคลือบชั้นเลิศทั้ง 5 ของจีนที่มี “ศิลปะแห่งการเปลี่ยนแปลงของสีเคลือบ” เป็นเอกลักษณ์สำคัญ โดดเด่นด้วยลักษณะเฉพาะของสีเคลือบที่ “เมื่อเข้าเตาเป็นสีเดียว แต่เมื่อออกจากเตากลับกลายเป็นหลากสี” ซึ่งแสดงถึงความไม่แน่นอนอันงดงามของการเปลี่ยนแปลงตามธรรมชาติ อีกทั้งยังสะท้อนปรัชญาการแสวงหาความรู้จากสิ่งของแห่งยุคราชวงศ์ซ่งในด้านรูปทรงของภาชนะ อันเป็นแนวคิดที่แตกต่างอย่างชัดเจนจากเครื่องเคลือบของเมืองจิ่งเต๋อเจิ้นซึ่งเน้นลวดลายวาดสีที่ละเอียดประณีต และเครื่องเคลือบเตาหลงเฉวียนซึ่งมีสีเคลือบเดียว ศิลปะเครื่องเคลือบดินเผาจวินเป็นการรวมเอาแก่นแท้ของฝีมือช่างเตาหลวงในสมัยราชวงศ์ซ่งและรสนิยมเชิงสุนทรียะแห่งวัฒนธรรมลุ่มแม่น้ำตอนกลางเข้าไว้ด้วยกัน อย่างไรก็ตาม ภายใต้กระแสโลกาภิวัตน์และความทันสมัย วัฒนธรรมเครื่องเคลือบ

ดินเผาจวินกำลังเผชิญความท้าทาย 2 ประการ ได้แก่ 1) การขาดช่วงของการสืบทอดทักษะ ช่างฝีมือรุ่นใหม่ขาดความเข้าใจในหัตถศิลป์ดั้งเดิม และกลุ่มช่างผู้เชี่ยวชาญมีอายุเฉลี่ยสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง 2) การขาดพลังในการแสดงออกทางพื้นที่วัฒนธรรม ถนนสายเก่าในฐานะพื้นที่ทางวัตถุที่สำคัญของวัฒนธรรมเครื่องเคลือบดินเผาจวิน กลับปราศจากองค์ประกอบของเครื่องเคลือบดินเผาจวินในสิ่งปลูกสร้างและสิ่งแวดล้อมโดยสิ้นเชิง ทำให้เอกลักษณ์ท้องถิ่นค่อย ๆ เลือนหาย ทั้งยังมีปัญหาแม่น้ำที่แห้งขอด พื้นที่ริมน้ำถูกปล่อยทิ้งร้างเป็นเวลานาน และลานบริเวณทางเข้ามีการใช้สอยจำกัด ไม่อาจตอบสนองต่อความต้องการประสบการณ์เชิงสัมผัสของผู้บริโภควัฒนธรรมร่วมสมัยได้อย่างแท้จริง ส่งผลให้เกิดภาวะสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่กระจัดกระจาย ภูมิทัศน์มีลักษณะซ้ำกัน และประสบการณ์ของนักท่องเที่ยวตื้นเขิน ไม่สามารถสร้างห่วงโซ่เรื่องราวทางวัฒนธรรมที่เชื่อมโยงกันได้อย่างเป็นระบบ และยากที่จะถ่ายทอดคุณค่าทางสุนทรียภาพและเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ของเครื่องเคลือบดินเผาจวินที่มีเอกลักษณ์ที่ว่า “การเปลี่ยนแปลงของสีเคลือบอันไร้คู่เปรียบ” ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ปัจจุบัน รูปแบบการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้กำลังเปลี่ยนผ่านจาก “การเก็บรักษาแบบนิ่ง” ไปสู่ “การสืบทอดแบบมีชีวิต” โดยให้ความสำคัญกับการประยุกต์ใช้เชิงพลวัตและการสร้างสรรค์ขึ้นใหม่ในบริบทสมัยใหม่ (Weng, Chen & Shi, 2024) พื้นที่สาธารณะในฐานะสื่อทางกายภาพสำหรับการเผยแพร่วัฒนธรรม จึงจำเป็นต้องมีการออกแบบที่ก้าวข้ามข้อจำกัดของการจัดแสดงแบบดั้งเดิม เมื่อเปรียบเทียบกับรูปแบบศิลปะอื่น ๆ ภูมิทัศน์สามารถผสานเข้าไปในวิถีชีวิตประจำวันของสังคมได้เป็นอย่างดี และมีบทบาทสำคัญในการสื่อสารสาธารณะและการชี้นำให้เกิดปฏิสัมพันธ์ (Ghavampour, 2014) สัญลักษณ์ถือเป็นการรับรู้ที่บรรจุไว้ด้วยความหมาย ความหมายจะถูกถ่ายทอดได้ก็ต่อเมื่อผ่านสัญลักษณ์ และหน้าที่ของสัญลักษณ์ก็คือการแสดงออกถึงความหมายนั้น งานวิจัยนี้ใช้ถนนสายเก่าในเมืองเสินโฮ่วเป็นกรณีศึกษา โดยอาศัยทฤษฎีศาสตร์ในการวิเคราะห์และถอดองค์ประกอบต่าง ๆ ของเครื่องเคลือบดินเผาจวินทั้งสีเคลือบ รูปทรง และลวดลาย เพื่อ

นำเสนอแนวทางในการแปลงองค์ประกอบเหล่านี้ให้กลายเป็นภาษาการออกแบบของพื้นที่สาธารณะ ทั้งในลักษณะที่สามารถคงไว้ซึ่งคุณค่าทางวัฒนธรรมของมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ และขณะเดียวกันก็สามารถสร้างความมีชีวิตชีวาให้กับพื้นที่ เพื่อส่งเสริมการฟื้นฟูชนบท งานวิจัยนี้มุ่งเสนอแนวทางการสืบทอดวัฒนธรรมเครื่องเคลือบดินเผาจวินอย่างยั่งยืน และเป็นกรณีอ้างอิงเชิงทฤษฎีสำหรับงานวิจัยในลักษณะเดียวกัน

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. ศึกษาความต้องการของผู้ใช้งานสำหรับการปรับปรุงพื้นที่ถนนสายเก่าในเมืองโบราณเสินโฮ่ว รวมถึงสภาพปัจจุบันของถนนสายเก่า
2. วิเคราะห์อัตลักษณ์ทางศิลปะของเครื่องเคลือบดินเผาจวินและสกัดองค์ประกอบสำคัญ
3. นำเสนอแนวทางที่เป็นไปได้ในการประยุกต์ใช้องค์ประกอบของเครื่องเคลือบดินเผาจวินในพื้นที่ถนนสายเก่า

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ส่งเสริมการพัฒนาแบบมีชีวิตให้กับเครื่องเคลือบดินเผาจวิน ถ่ายทอดองค์ประกอบหลักให้เป็นภาษาเชิงพื้นที่ เพื่อเสริมสร้างการแสดงออกทางวัฒนธรรมและเพิ่มเอกลักษณ์ของพื้นที่
2. กระตุ้นการเติบโตของการบริโภค และขับเคลื่อนการปรับเปลี่ยนถนนสายเก่าไปสู่แหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมยุคใหม่ที่เน้นประสบการณ์
3. สร้างภาพลักษณ์ใหม่ของเครื่องเคลือบดินเผาจวินให้เป็นแลนด์มาร์กดึงดูดการลงทุน และเป็นรากฐานที่แข็งแกร่งสำหรับการฟื้นฟูชนบท

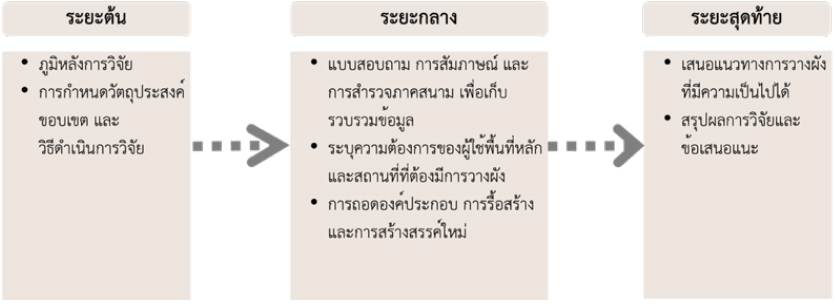
ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา: ศึกษาความหมายทางวัฒนธรรมและอัตลักษณ์ทางศิลปะของเครื่องเคลือบดินเผาจวิน วิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้งานหลัก รวมถึงการสกัดและการสร้างสรรค์องค์ประกอบที่มีความเป็นตัวแทนขึ้นใหม่

2. ขอบเขตด้านพื้นที่: ถนนสายเก่าในเมืองโบราณเสินโฮ่ว เมืองอวี้โจว มณฑลเหอหนาน

3. ขอบเขตด้านเวลา: เครื่องเคลือบดินเผาจวินของเมืองเสินโฮ่ว ตั้งแต่สมัยราชวงศ์ซ่งจนถึงปัจจุบัน

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพประกอบที่ 1 แผนผังกรอบแนวคิดของการวิจัย

วิธีดำเนินงานวิจัย

1. **การวิจัยทางเอกสาร** ศึกษา ค้นคว้า และวิเคราะห์เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องใน 3 สาขา ได้แก่ ศิลปะเครื่องเคลือบดินเผาจวิน การสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ที่มีชีวิต และการปรับปรุงพื้นที่สาธารณะ ศึกษาประวัติความเป็นมา อัตลักษณ์ของเครื่องเคลือบดินเผาจวิน ตลอดจนกรณีศึกษาด้านการประยุกต์ใช้ในงานวางผังพื้นที่สาธารณะ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการพิจารณาแนวทางการวางแผนยกระดับภาพลักษณ์ภูมิทัศน์ของถนนสายเก่าในเมืองเสินโฮ่ว

2. การวิจัยภาคสนาม

2.1 การสำรวจ เดินทางไปสำรวจพื้นที่ถนนสายเก่าในเมืองโบราณเสินโฮ่ว เพื่อทำความเข้าใจสภาพปัจจุบัน บรรยากาศทางวัฒนธรรม ตลอดจนวิถีชีวิตและความคาดหวังของชาวบ้าน พร้อมทั้งเก็บรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับสภาพภูมิประเทศ ภูมิทัศน์ธรรมชาติ และปัจจัยแวดล้อมอื่น ๆ ในพื้นที่ถนนสายเก่า

2.2 การทำแบบสอบถาม ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ในการแจกแบบสอบถามให้กลุ่มตัวอย่างจำนวนรวม 100 ชุดเพื่อรวบรวมความคิดเห็นและข้อเสนอแนะในการยกระดับภูมิทัศน์ของถนนสายเก่า โดยแบ่งเป็น กลุ่มชาวบ้านที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไปซึ่งอาศัยอยู่ในถนนสายเก่าเมืองโบราณเสินโฮ่วจำนวน 50 ชุด และกลุ่มนักท่องเที่ยวในถนนสายเก่าเมืองโบราณเสินโฮ่วจำนวน 50 ชุด

2.3 การสัมภาษณ์ ได้สัมภาษณ์ช่างฝีมือและนักวิชาการที่เกี่ยวข้องกับเครื่องเคลือบดินเผาจวินจำนวน 4 คน เพื่อทำความเข้าใจอัตลักษณ์ทางศิลปะและความหมายทางวัฒนธรรมของเครื่องเคลือบดินเผาจวิน อันเป็นการให้การสนับสนุนและคำแนะนำเชิงทฤษฎีสำหรับการคัดเลือกองค์ประกอบ

3. การวิจัยเชิงสร้างสรรค์ นำผลการวิจัยทางเอกสารและการวิจัยภาคสนามมาบูรณาการเข้ากับเทคนิคเชิงสร้างสรรค์ เพื่อดำเนินการศึกษาเกี่ยวกับรูปแบบการนำเสนอองค์ประกอบเครื่องเคลือบดินเผาจวินแห่งเสินโฮ่วใหม่ จากมุมมองการสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ที่มีชีวิตผ่านการถอดองค์ประกอบด้านสีสัน ลวดลาย และรูปทรงจากเครื่องเคลือบดินเผาจวิน เพื่อนำมาเป็นข้อมูลและแรงบันดาลใจสำหรับการออกแบบ

สรุปผลการวิจัย

1. การวิเคราะห์ความต้องการของชาวบ้านต่อการปรับปรุงพื้นที่ถนนสายเก่า

ผลจากแบบสอบถามพบว่าชาวบ้านกลุ่มอายุ 30–49 ปีมีจำนวนมากที่สุด คิดเป็น 52% รองลงมาคือกลุ่มอายุ 50–59 ปี คิดเป็น 32% สะท้อนให้เห็นว่าชาวบ้านในถนนสายเก่ามีแรงงานวัยกลางคนเป็นกลุ่มหลัก ในกลุ่มตัวอย่างนี้ พบว่า 76% ของชาวบ้านอาศัยอยู่ที่นี่มานานกว่า 20 ปี แสดงให้เห็นว่าผู้อยู่อาศัยส่วนใหญ่เติบโตและใช้ชีวิตอยู่ในพื้นที่ตั้งแต่วัยเด็ก จึงมีความผูกพันทางภูมิศาสตร์และความมั่นคงในวิถีชีวิตสูง ทำให้มุมมองของพวกเขามีคุณค่าต่อการอ้างอิงโดยตรงในด้านการสืบทอดและการพัฒนาวัฒนธรรมของเมืองโบราณ

1.1 ความต้องการด้านการบูรณาการระหว่างภูมิทัศน์สีเขียวกับวัฒนธรรมเครื่องเคลือบดินเผาจวิน

จากผลการสำรวจแบบสอบถาม พบว่า 76% ของผู้ตอบแบบสอบถามมองว่าเครื่องเคลือบดินเผาจวินมีบทบาทในการดึงดูดนักท่องเที่ยวต่อเมืองโบราณอย่างมาก อย่างไรก็ตาม 56% ของชาวบ้านเห็นว่าการบูรณาการศิลปะเครื่องเคลือบดินเผาจวินกับภูมิทัศน์ของเมืองโบราณยังอยู่ในระดับปานกลาง สะท้อนให้เห็นว่าการนำเสนอองค์ประกอบเครื่องเคลือบดินเผาจวินในพื้นที่ยังมีลักษณะกระจัดกระจายและยังไม่ได้ก่อรูปเป็นฉากเรื่องราวทางวัฒนธรรมที่เป็นระบบและดึงดูดความสนใจ ในด้านพื้นที่ที่ประชาชนต้องการให้มีการเพิ่มการนำเสนอเครื่องเคลือบดินเผาจวินมากที่สุด พบว่าภูมิทัศน์สีเขียวได้รับการเลือกสูงสุด คิดเป็น 38.1% รองลงมาคือกิจกรรมทางวัฒนธรรม 28.3% ซึ่งสะท้อนถึงความคาดหวังอย่างสูงของสาธารณชนต่อการบูรณาการเชิงลึกระหว่างภูมิทัศน์ธรรมชาติกับองค์ประกอบทางวัฒนธรรม นอกจากนี้ 50% ของชาวบ้านยังชี้ว่าภูมิทัศน์สีเขียวเป็นด้านที่ต้องการการปรับปรุงมากที่สุด ซึ่งเผยให้เห็นข้อบกพร่องคู่กันทั้งด้านความเป็นมิตรต่อระบบนิเวศและด้านคุณค่าทางศิลปะของภูมิทัศน์สีเขียวในปัจจุบัน

1.2 ความต้องการด้านการฟื้นฟูการใช้งานพื้นที่กิจกรรมสาธารณะและการเสริมพลังทางวัฒนธรรม

จากผลการสำรวจแบบสอบถามพบว่า 94% ของชาวบ้านมักใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่ในลานกว้าง มุมถนน และสวน สะท้อนให้เห็นว่าพื้นที่สาธารณะเปิดโล่งเป็นสื่อกลางหลักของกิจกรรมในชีวิตประจำวันของชุมชน เมื่อให้ชาวบ้านเลือกพื้นที่ที่เหมาะสมที่สุดสำหรับการปรับปรุง ยังพบว่าคำว่า “แม่น้ำเซียวและสองฝั่งแม่น้ำ” “ลานบริเวณทางเข้า” และ “มุมถนน” ถูกกล่าวถึงบ่อยครั้งเป็นพิเศษ โดยความต้องการในการปรับปรุงแม่น้ำเซียวมุ่งไปที่การฟื้นฟูระบบนิเวศของลำน้ำและพื้นที่ริมฝั่ง จุดนี้สะท้อนถึงความปรารถนาของชาวบ้านต่อบรรยากาศที่ใกล้ชิดธรรมชาติ ลานบริเวณทางเข้าในฐานะจุดสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรม มีการเรียกร้องให้ผสมผสานตลาดมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้หรือการจัดแสดงร่วมสมัย ส่วนมุมถนนนั้นมีความต้องการเร่งด่วนในด้านการออกแบบองค์ประกอบที่เป็นสัญลักษณ์และการฟื้นฟูพื้นที่ว่างให้กลับมามีชีวิตชีวา

2. การวิเคราะห์ความต้องการของนักท่องเที่ยวต่อการปรับปรุงพื้นที่ถนนสายเก่า

ผลสำรวจแบบสอบถามในกลุ่มนักท่องเที่ยวพบว่ากลุ่มอายุ 30–49 ปี มีจำนวนมากที่สุด คิดเป็น 46% รองลงมาคือกลุ่มอายุ 50–59 ปี คิดเป็น 34% ซึ่งรวมกันได้ 80% จึงกล่าวได้ว่าทั้งสองกลุ่มอายุนี้ถือเป็นกลุ่มนักท่องเที่ยวหลัก ขณะที่กลุ่มเยาวชนอายุ 19–29 ปีมีเพียง 12% กลุ่มอายุ 18 ปีหรือต่ำกว่านั้นมี 2% และกลุ่มอายุ 60 ปีขึ้นไปมี 6% โครงสร้างอายุในลักษณะนี้แสดงให้เห็นว่า เมืองโบราณเสินโฮ่วมีแรงดึงดูดสูงต่อกลุ่มนักท่องเที่ยววัยกลางคนที่มีกำลังซื้อและความสนใจด้านวัฒนธรรมเป็นหลัก แต่มีอัตราการเข้าถึงที่ค่อนข้างต่ำในกลุ่มเยาวชน

2.1 ความต้องการในการยกระดับประสบการณ์และการมีปฏิสัมพันธ์กับวัฒนธรรมเครื่องเคลือบดินเผาจวิน

จากการสำรวจพบว่า 84% ของนักท่องเที่ยวมีความรู้เกี่ยวกับเครื่องเคลือบดินเผาจวินในระดับต่ำ และ 86% ไม่เคยเข้าร่วมกิจกรรมประสบการณ์

การทำเครื่องเคลือบมาก่อน สะท้อนให้เห็นปัญหาการเผยแพร่วัฒนธรรมที่ยังตื้นเขิน อีกทั้งอัตราการเข้าถึงและความดึงดูดของกิจกรรมประสบการณ์ยังอยู่ในระดับไม่เพียงพอ นอกจากนี้ 60% ของนักท่องเที่ยวมองว่าการบูรณาการองค์ประกอบเครื่องเคลือบดินเผาจวินกับภูมิทัศน์ในปัจจุบันยังอยู่ในระดับปานกลาง แสดงให้เห็นว่าการนำเสนอองค์ประกอบเครื่องเคลือบดินเผาจวินในภูมิทัศน์ของเมืองโบราณยังมีลักษณะที่ไม่หลากหลาย ไม่มีจุดเด่นที่น่าจดจำ และไม่สามารถสร้างความประทับใจได้อย่างลึกซึ้ง ในอีกด้านหนึ่ง นักท่องเที่ยวคาดหวังให้มีการออกแบบสัญลักษณ์ที่สามารถรับรู้ได้ชัดเจนในพื้นที่สาธารณะเพื่อเสริมสร้างภาพจำ ขณะเดียวกันก็ต้องการฉากประสบการณ์เชิงปฏิสัมพันธ์ เช่น การจัดพื้นที่แสดงการขึ้นรูปเครื่องเคลือบด้วยจานหมุนให้ผู้มาเยือนได้มีส่วนร่วม

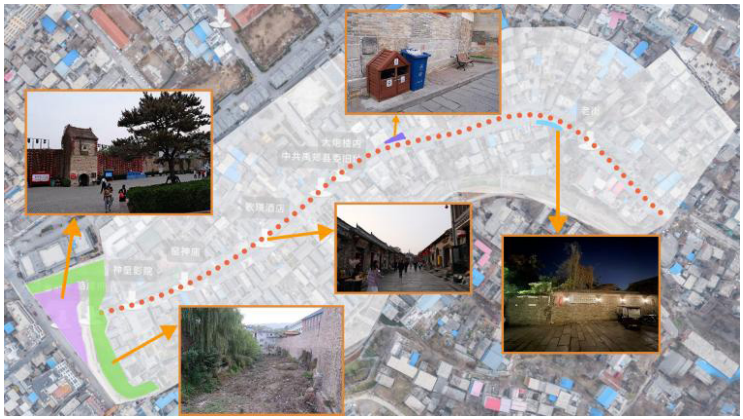
2.2 ความต้องการด้านการสร้างแรงดึงดูดและจุดเด่นที่เป็นเอกลักษณ์ของพื้นที่

แม้สถาปัตยกรรมเชิงประวัติศาสตร์จะเป็นจุดดึงดูดหลัก (32.8%) แต่พื้นที่ลานสาธารณะ (16%) และภูมิทัศน์ริมน้ำ (11.5%) ก็ยังมีแรงดึงดูดที่ไม่เพียงพอ อีกทั้งนักท่องเที่ยวยังคาดหวังให้มีการนำเสนอศิลปะเครื่องเคลือบดินเผาจวินมากขึ้นในภูมิทัศน์สีเขียว (35.9%) และกิจกรรมทางวัฒนธรรม (31.3%) จากข้อมูลนี้สะท้อนให้เห็นว่า นักท่องเที่ยวต้องการเห็นการบูรณาการเชิงลึกระหว่างองค์ประกอบเครื่องเคลือบดินเผาจวินกับภูมิทัศน์ธรรมชาติและกิจกรรมที่มีความเคลื่อนไหว ซึ่งจะนำไปสู่การเพิ่มความเด่นชัดและการจดจำของพื้นที่ อีกทั้งยังเป็นข้อมูลสนับสนุนในการคัดเลือกพื้นที่สำหรับการปรับปรุงและออกแบบในครั้งนี้ด้วย จากผลการสำรวจแบบสอบถามของทั้งชาวบ้านและนักท่องเที่ยว สะท้อนให้เห็นถึงความต้องการโดยรวมของผู้ใช้งานที่ครอบคลุมทั้งด้านระบบนิเวศของภูมิทัศน์ ความสวยงาม และประโยชน์ใช้สอย จึงได้มีการใช้การปรับปรุงภูมิทัศน์ด้วยการปลูกต้นไม้เป็นจุดเริ่มต้น โดยนำองค์ประกอบของเครื่องเคลือบดินเผาจวินมาผสมผสานอย่างเป็นระบบในพื้นที่ที่มีการใช้งานบ่อยครั้ง (แม่น้ำเซียวและสองฝั่ง มุมถนน และลานทางเข้า)พร้อมทั้งฟื้นฟูสถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์และเพิ่มการใช้งานที่

หลากหลาย เพื่อสร้างสรรค์ภูมิทัศน์ทางวัฒนธรรมที่ “สามารถสัมผัสได้และมีส่วนร่วมได้” ขณะเดียวกันก็คำนึงถึงทั้งการอนุรักษ์รูปลักษณ์ดั้งเดิมและการบริหารจัดการที่ยั่งยืน โดยยึด “ผู้ใช้งานเป็นศูนย์กลาง”

3. สภาพปัจจุบันของถนนสายเก่า

ผู้วิจัยเน้นสำรวจพื้นที่ที่ถูกเลือกบ่อยครั้งในผลการตอบแบบสอบถาม โดยในแผนผังการกระจายตำแหน่งของสถานที่ในเมืองโบราณเสินโฮ่ว (ภาพที่ 2) พื้นที่สีม่วงคือบริเวณลานทางเข้า พื้นที่สีเขียวคือแม่น้ำเซียวและจุดชมวิว พื้นที่สีม่วงอีกส่วนคือมุมถนนที่ใช้เป็นพื้นที่พักผ่อน เส้นประสีแดงแสดงเส้นทางของถนนสายเก่า โดยมีร้านค้ากระจายอยู่สองฝั่งถนน ส่วนพื้นที่สีน้ำเงินคือผนังที่ถูกทิ้งร้างบนถนนสายเก่า ซึ่งสามารถนำไปใช้จัดแสดงเนื้อหาทางวัฒนธรรมได้ในอนาคต



ภาพประกอบที่ 2 แผนผังการกระจายตำแหน่งของสถานที่ในเมืองโบราณเสินโฮ่ว

3.1 ลานทางเข้าจุดท่องเที่ยว

ด้านหน้าทางเข้าถนนสายเก่ามีลาน “ไจ้เฉียน” ซึ่งเป็นสถานที่จัดกิจกรรมเทศกาลและการจัดแสดงวัฒนธรรมเครื่องเคลือบดินเผาจวินหลักในพื้นที่ แต่ปัจจุบันกลับเป็นเพียงพื้นที่สาธารณะธรรมดาสำหรับชาวบ้านและนักท่องเที่ยว โดยไม่มีการออกแบบเฉพาะ

ตารางที่ 1 สภาพปัจจุบันของสิ่งอำนวยความสะดวกในลานทางเข้า

สิ่งอำนวยความสะดวก	เก้าอี้/ม้านั่ง	ภูมิทัศน์	ถังขยะ
ภาพ			

3.2 แม่น้ำเซียวและจุดชมวิวสองฝั่ง

สะพานโจวยวี่ทอดข้ามแม่น้ำเซียว ทำหน้าที่ทั้งเป็นเส้นทางสัญจรและจุดชมวิว ปลายสะพานทั้งสองฝั่งมีจุดชมวิวขนาดเล็กให้นักท่องเที่ยวหยุดพักเพื่อชมลำธาร อย่างไรก็ตาม ปัจจุบันแม่น้ำเซียวได้แห้งขอด ภายในร่องน้ำมีวัชพืชขึ้นรกหนา และพืชพรรณริมฝั่งก็ขาดการดูแลรักษา

ตารางที่ 2 สภาพปัจจุบันของสิ่งอำนวยความสะดวกบริเวณแม่น้ำเซียว

สิ่งอำนวยความสะดวก	เก้าอี้/ม้านั่ง	ภูมิทัศน์	จุดชมวิว
ภาพ			

3.3 มุมถนน

พื้นที่นั่งขนาดเล็กในมุมถนนของถนนสายเก่า ทำหน้าที่เป็นพื้นที่พักผ่อนแบบไม่เป็นทางการ จุดเหล่านี้ออกแบบมาเพื่อการพักชั่วคราวและการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ซึ่งนับเป็น “จุดย่อย” ที่ช่วยเสริมความมีชีวิตชีวาโดยรวมของถนน โดยทั่วไปจะมีการติดตั้งม้านั่งไม้หรือม้านั่งหินเพื่อให้บริการพื้นที่พักผ่อนอย่างเรียบง่าย บางร้านค้าจะวางต้นไม้หรือดอกไม้ไว้ข้างประตูเพื่อเพิ่มบรรยากาศ

ซึ่งก็ถือเป็นส่วนหนึ่งของภูมิทัศน์เช่นกัน อย่างไรก็ตาม สิ่งเหล่านี้ยังขาดเอกลักษณ์ท้องถิ่นและไม่มีความแตกต่างเด่นชัด จึงไม่สามารถดึงดูดนักท่องเที่ยวได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ตารางที่ 3 สภาพปัจจุบันของสิ่งอำนวยความสะดวกบริเวณมุมถนน

สิ่งอำนวยความสะดวก	เก้าอี้/ม้านั่ง	ภูมิทัศน์	ถังขยะ
ภาพ			

4. การวิเคราะห์และถอดอัตลักษณ์ขององค์ประกอบเครื่องเคลือบดินเผาจวิน

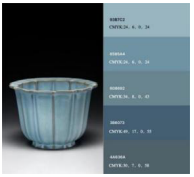
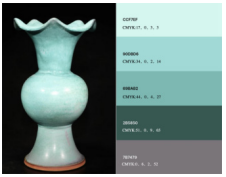
จากการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยได้รับข้อมูลว่าเครื่องเคลือบดินเผาจวินมีสถานะทางวัฒนธรรมและศิลปะที่สูง โดยอัตลักษณ์ของเครื่องเคลือบดินเผาจวินโดดเด่นอยู่ที่สีเคลือบและกระบวนการเผา โดยแต่ละชิ้นมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวไม่ซ้ำกัน การผสมผสานกันระหว่างการเปลี่ยนแปลงของสีเคลือบอย่างเป็นธรรมชาติในขณะเผากับความประณีตของฝีมือช่างคือจิตวิญญาณของเครื่องเคลือบดินเผาจวิน และเป็นกำแพงทางเทคนิคที่ทำให้แตกต่างจากเครื่องเคลือบประเภทอื่น

4.1 สีสันของเคลือบ: โทนสีที่เกิดขึ้นโดยธรรมชาติในระหว่างกระบวนการเผา

สีเคลือบของเครื่องเคลือบดินเผาจวินมีลักษณะเด่นอยู่ที่ “การเปลี่ยนแปลงของสีในเตาที่หาคู่เปรียบมิได้”จนเกิดเป็นระบบสีธรรมชาติที่มีเอกลักษณ์เฉพาะ โดยสีเหล่านี้มิได้เกิดจากการปรุงแต่งหรือผสมสีอย่างตั้งใจของมนุษย์ แต่เกิดจากผลลัพธ์โดยบังเอิญในกระบวนการเผาที่เนื้อเคลือบทำปฏิกิริยากับไฟในเตา (อุณหภูมิและบรรยากาศการเผา) ซึ่งมีความเฉพาะตัวและไม่สามารถทำซ้ำได้

โทนสีที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงในกระบวนการเผาของเครื่องเคลือบดินเผาจีนส่วนใหญ่เป็นเฉดสีม่วงอมแดงและเฉดสีน้ำเงินอมม่วงที่มีการไล่สีผสมผสาน และมีลักษณะการไหลรวมกันของสีเคลือบนั้น ซึ่งมีพลังดึงดูดทางสายตาอย่างยิ่ง ไม่ว่าจะเป็นการไล่ระดับจากสีม่วงอ่อนสู่ม่วงเข้ม หรือการขับเน้นด้วยลวดลายสีน้ำเงินม่วงสลับกัน ล้วนช่วยเพิ่มมิติและความลึกให้กับงานออกแบบ การใช้คู่สีลักษณะนี้สามารถทำลายความจำเจและยังดึงดูดสายตาของผู้ชมได้เป็นอย่างดี เช่น การนำโทนสีเคลือบที่ไหลลื่นของเครื่องเคลือบดินเผาจีนไปใช้ในงานออกแบบจุดเด่นของพื้นที่บริเวณทางเข้า โดยผสมผสานหัตถศิลป์ดั้งเดิมเข้ากับนวัตกรรมสมัยใหม่สามารถสร้างพื้นที่ที่เป็นจุดดึงดูดศิลปะในพื้นที่สาธารณะ ทำให้ผู้คนที่สัญจรผ่านจดจำสถานที่นี้ได้ทันที

ตารางที่ 4 การถอดองค์ประกอบโทนสี

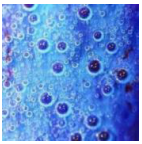
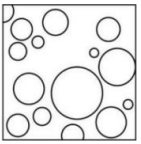
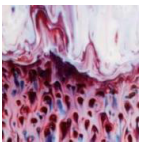
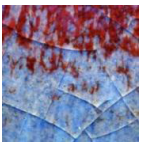
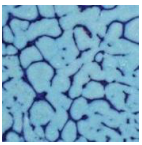
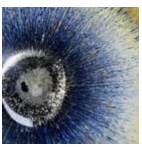
ตัวอย่าง		
ชื่อผลงาน	แจกันทรงมีครีบยื่นเคลือบสีขาวอมฟ้า (สมัยราชวงศ์ซ่งเหนือ)	กระถางดอกไม้ทรงลายดอกหลิงฮัวเคลือบสีฟ้าท้องฟ้า (สมัยราชวงศ์หมิง)
ตัวอย่าง		
ชื่อผลงาน	แจกันปากบานเคลือบสีฟ้าท้องฟ้าที่แปรผันจากการเผา (สมัยใหม่)	แจกันลายเส้นที่สีเคลือบเกิดจากการแปรผันจากการเผา (สมัยราชวงศ์ชิง)

ตัวอย่าง		
ชื่อผลงาน	กระโถนทรงสามขามีตุ่มประดับเคลือบสีม่วงกุหลาบ (สมัยราชวงศ์หยวน/หมิง)	เครื่องเคลือบดินเผาจีนแบบสร้างสรรค์เคลือบสีม่วงอมแดง (สมัยใหม่)

4.2 ลวดลาย: การถ่ายทอดเชิงนามธรรมของผิวสัมผัสตามธรรมชาติ

ลวดลายของเครื่องเคลือบดินเผาจีนเกิดจากการที่น้ำเคลือบเกิดการ “รวมตัวของสีและก่อรูป” โดยบังเอิญระหว่างกระบวนการเผา ซึ่งเป็นผลลัพธ์จากการทำงานร่วมกันระหว่างฝีมือช่างและพลังธรรมชาติ จึงมีทั้งความไม่ตายตัวและความเป็นเอกภาพทางศิลปะ การถอดองค์ประกอบลวดลายนี้สะท้อนกระบวนการแปลงจากรูปธรรมสู่ความเป็นนามธรรม สัญศาสตร์ให้ความสำคัญกับการถ่ายทอดความหมาย โดยลวดลายที่ได้รับการแปลงรูปแล้วสามารถนำไปใช้เป็นแนวคิดอ้างอิงในการออกแบบการปูพื้นหรือการแบ่งผนังอาคาร ช่วยให้โครงการมีความโดดเด่นแตกต่างจากองค์ประกอบดั้งเดิมอื่น ๆ อีกทั้งเสริมเอกลักษณ์และความคิดสร้างสรรค์ให้ชัดเจนยิ่งขึ้น

ตารางที่ 5 การถอดองค์ประกอบลวดลาย

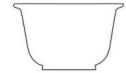
ชื่อลวดลาย	ตัวอย่างลวดลาย	การถอดลวดลาย
ลายไข่มุก		
ลายขนนก		
ลายขนนก		
ลายรอยแตกน้ำแข็ง		
ลายลูกอ๊อดเลื้อยบนโคลน		
ลายลูกอ๊อดเลื้อยบนโคลน		

4.3 รูปทรง: การสืบทอดความงามทางสุนทรียศาสตร์ของภาชนะดั้งเดิม

รูปทรงของเครื่องเคลือบดินเผาจวินยึดหลักการผสมผสานระหว่างการใช้งานและความงาม จนเกิดเป็นภาชนะคลาสสิกจำนวนมากที่มีทั้งคุณค่าด้านการใช้งานและศิลปะ ซึ่งสะท้อนถึงปรัชญาการออกแบบของวัตถุในสมัยราชวงศ์ซ่งที่ว่า “เก๋ออู้จื้อจือ (格物致知)” หรือการทำความเข้าใจแก่นแท้ของสรรพสิ่งเพื่อเข้าถึงความรู้ ในสมัยราชวงศ์ซ่ง การใช้สัญลักษณ์ซ้ำสามารถเสริมพลังในการถ่ายทอดความหมายได้ และด้วยการเปรียบเปรยเชิงรูปทรง ทำให้สิ่งอำนวยความสะดวกกลายเป็นสื่อกลางในการรองรับและถ่ายทอดวัฒนธรรมเครื่องเคลือบดินเผาจวินรูปทรงคลาสสิกของเครื่องเคลือบดินเผาจวินได้มอบพลังทางวัฒนธรรมและแนวทางสร้างสรรค์ที่หลากหลายให้กับการออกแบบในขั้นตอนถัดมา โดยโครงเส้นเหล่านี้สามารถนำไปประยุกต์เป็นเส้นโค้งขอบของจุดชมวิวหรือองค์ประกอบตกแต่งผ่านการทำให้โครงร่างเป็นนามธรรม การปรับสัดส่วน และนวัตกรรมด้านวัสดุ เพื่อให้จังหวะและความงามอันสง่างามของรูปทรงแทรกซึมอยู่ในพื้นที่สาธารณะ และกลายเป็นสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่โดดเด่น

ตารางที่ 6 การถอดองค์ประกอบรูปทรง

ชื่อผลงานตัวอย่าง	ภาพผลงาน	การถอดรูปทรง
โถที่มีครีบยื่น		
กระโถนทรงสามขามีตุ่มประดับ		

ชื่อผลงานตัวอย่าง	ภาพผลงาน	การถอดรูปทรง
แจกันปากแคบไหล่กว้าง		
แจกันปากบานเป็นกลีบดอกไม้		
กระถางทรงดอกหลิงฮัว		
แจกันโบราณทรงมังกรคู่		

5. แนวทางที่เป็นไปได้ในการประยุกต์ใช้องค์ประกอบของเครื่องเคลือบดินเผาจวินในพื้นที่ถนนสายเก่า

จากการสำรวจแบบสอบถามและการลงพื้นที่ พบว่าพื้นที่ถนนเก่าในปัจจุบันมีส่วนที่จำเป็นต้องได้รับการยกระดับและปรับปรุงอย่าง อีกทั้งผู้ใช้งานพื้นที่ยังคาดหวังให้มีการผสมผสานองค์ประกอบของเครื่องเคลือบดินเผาจวินเข้ากับการปรับปรุงภูมิทัศน์สีเขียว ผู้วิจัยจึงเสนอให้มุ่งเน้นพื้นที่กิจกรรมหลักที่มีการใช้งานบ่อย (เช่น บริเวณพื้นที่ริมแม่น้ำเซียว ลานหน้าทางเข้า และจุดเชื่อมมุมถนน) โดยดำเนินการออกแบบจุดต่าง ๆ ที่มีองค์ประกอบของเครื่องเคลือบดินเผาจวิน เพื่อสร้างสมดุลระหว่างการยกระดับคุณภาพชีวิตของชาวบ้านและการตอบสนองความต้องการประสบการณ์ที่แตกต่างของนักท่องเที่ยว ทั้งนี้ยังเป็นการยืนยันถึงความเป็นไปได้

ของแนวทางการสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมที่มีชีวิตที่ยึด “ผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง”

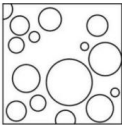
5.1 การใช้พื้นที่กิจกรรมหลักเป็นสื่อกลาง เพื่อนำองค์ประกอบมาบูรณาการอย่างเป็นระบบ

(1) ลานทางเข้าพื้นที่ท่องเที่ยว: นำลวดลายไข่มุกที่มีเอกลักษณ์มาบูรณาการร่วมกับหินสีฟ้าในพื้นที่เพื่อเป็นลวดลายในการปูพื้น ส่วนรูปทรงของแปลงดอกไม้ใช้ลวดลาย “ดอกไม้ไฟ” จัดวางในระดับสูงและต่ำสลับกัน รอบ ๆ แปลงดอกไม้ขนาดใหญ่จะปูพื้นคอนกรีตเพื่อให้สามารถนั่งพักผ่อนหรือถ่ายภาพได้ โดยการจัดปลูกพืชพรรณจะเลียนแบบสีสันของน้ำเคลือบเครื่องเคลือบดินเผาจวิน นอกจากนี้ ยังจะมีการรื้อถอนสิ่งอำนวยความสะดวกเดิมที่กระจัดกระจายออก แล้วปรับให้เป็น “วงแหวนข้อมูลวัฒนธรรมเครื่องเคลือบดินเผาจวิน” ซึ่งประกอบด้วยเป็นม้านั่งโค้งสำหรับพักผ่อนที่ประดับด้วยกระจกแกะสลัก “ลายไส้เดือนเลื้อยบนโคลน” และติดตั้งถังขยะคู่ที่มีรูปทรงแบบแจกันทรงปากแคบไหล่กว้างโดยให้หนึ่งใบสูงและอีกหนึ่งใบต่ำที่เชื่อมต่อกันด้วยโครงไม้ โดยพื้นผิวภายนอกของถังขยะจะตกแต่งด้วย “ลายรอยแตกน้ำแข็ง” และ “เคลือบสีขาวอมฟ้า” ในช่วงเวลากลางคืน พื้นที่นี้ยังสามารถใช้เป็นลานพักผ่อนและจุดรวมตัวของชาวบ้านเพื่อทำกิจกรรมสันทนาการได้อีกด้วย



ภาพประกอบที่ 3 ภาพการออกแบบทัศนียภาพลานทางเข้า

ตารางที่ 7 รายละเอียดการประยุกต์ใช้องค์ประกอบ

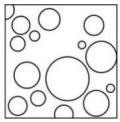
องค์ประกอบที่เลือกใช้	**ภาพรายละเอียด**
 ลวดลายดอกไม้ไฟ	
 ลายไข่มุก	
 ลายลูกอ๊อดเลื้อยบนโคลน	
 ลายรอยแตกน้ำแข็ง เคลือบสีขาวอมฟ้า	
 แจกันทรงปากแคบไหล่กว้าง	

(2) จุดชมวิวแม่น้ำเซียวและสองฝั่งแม่น้ำ: สร้างระบบสวนรับน้ำฝนแบบขั้นบันไดขึ้นใหม่ โดยปูพื้นก้นแม่น้ำด้วยอิฐซึมน้ำที่มีพื้นผิว “ลวดลายรอยแตกน้ำแข็ง” หรือ “ลายลูกอ๊อดเลื้อยบนโคลน” ของเครื่องเคลือบดินเผาจวิน เพื่อแก้ปัญหาแม่น้ำแห้งและสร้าง “บทสนทนาทางสายตา” ระหว่างลายน้ำกับลายเครื่องเคลือบ เป็นการเสริมความสัมพันธ์เชิงพึ่งพาระหว่างเครื่องเคลือบดินเผาจวินกับธรรมชาติ มีการถอดโครงสร้างของ “ด้ามจับแจกันคู่มังกร” มาดัดแปลงรูปทรงและนำไปใช้ในการออกแบบแท่นชมวิวบริเวณทางเข้า ส่วนด้านขวาของลำน้ำเพิ่มทางเดินยาวสำหรับชมทัศนียภาพ ซึ่งออกแบบตามหลักสรีรศาสตร์ พื้นที่พักผ่อนริมแม่น้ำขนาดเล็กเลือกใช้โทนสี “เคลือบสีฟ้าคราม” เพื่อให้สอดคล้องกับบรรยากาศของผืนน้ำ โดยคำนึงถึงทั้งความงามร่วมสมัยและประโยชน์ใช้สอย พร้อมนำ “ลายลูกอ๊อดเลื้อยบนโคลน” มาใช้เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างแปลงดอกไม้ลอยน้ำขนาดต่าง ๆ เพื่อเพิ่มพื้นที่สีเขียว



ภาพประกอบที่ 4 ภาพการออกแบบจุดชมวิวแม่น้ำเซียวและสองฝั่งแม่น้ำ

ตารางที่ 8 รายละเอียดการประยุกต์ใช้องค์ประกอบ

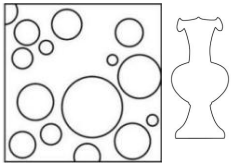
องค์ประกอบที่เลือกใช้	ภาพรายละเอียด
 ลายลูกอ๊อดเลื้อยบนโคลน	
 ลายรอยแตกน้ำแข็ง	
 เคลือบสีฟ้าคราม	
 แจกันคู่มังกร	
 ลายไข่มุก	
 เคลือบสีฟ้าคราม	

(3) จุดเชื่อมมุมถนน: ใช้โทนสีเคลือบแบบความอิ่มสีต่ำ เช่น ขาวอมฟ้า และ ฟ้าอมเขียว เป็นสีหลักผนังอาคารตกแต่งโดยอ้างอิงจากเส้นโครงรูปทรงของ “แจกันปากบานลายดอกไม้” และ “ลายไข่มุก” ผสมผสานกับผนังไม้เลื้อยสีเขียว เพื่อถ่ายทอดแนวคิดเรื่อง “ความสมบูรณ์กลมกลืน” ของเครื่องเคลือบดินเผาจวินในรูปแบบร่วมสมัย ม้านั่งไม้ยาวออกแบบโดยอ้างอิงจาก “อ่างปลูกดอกสุ่ยเซียนแบบสามขาและประดับหมุดโลหะ” เพื่อถ่ายทอดวัฒนธรรมเครื่องเคลือบดินเผาจวินอย่างสร้างสรรค์ ด้วยรูปทรงอันเป็นเอกลักษณ์ที่กลายเป็นจุดเด่นทางสายตาของหัวมุมถนน สร้างบรรยากาศความงามแบบโบราณที่สง่างามและละเมียดละไม เพื่อให้ทั้งชาวบ้านและนักท่องเที่ยวสามารถสัมผัสถึงรากวัฒนธรรมของเครื่องเคลือบดินเผาจวินในขณะพักผ่อน บริเวณโดยรอบตกแต่งด้วยแปลงดอกไม้ขนาดต่าง ๆ จัดวางสลับระดับ พร้อมพรรณไม้และดอกไม้หลากชนิด เพื่อเพิ่มความงามทางสายตาและสร้างพื้นที่พักผ่อนที่เงียบสงบ อบอุ่น และมีทั้งคุณค่าด้านการใช้งานและคุณค่าด้านสุนทรียะควบคู่กัน



ภาพประกอบที่ 5 ภาพการออกแบบจุดเชื่อมมุมถนน

ตารางที่ 9 รายละเอียดการประยุกต์ใช้องค์ประกอบ

องค์ประกอบที่เลือกใช้	ภาพรายละเอียด
 ลายไข่มุก แจกันปากบานลายดอกไม้	
 อ่างปลูกสุ่ยเซียนแบบสามขา ประดับหมุดโลหะ	
 เคลือบสีขาวอมฟ้า เคลือบสีฟ้าคราม	

ผนังภูมิทัศน์ออกแบบโดยอ้างอิงจากลักษณะการเปลี่ยนแปลงของสีเคลือบและเส้นโครงรูปทรงของเครื่องเคลือบดินเผาจวิน ผสมผสาน “ลายรอยแตกน้ำแข็ง” เข้ากับดินที่ใช้ในการปั้นเครื่องเคลือบและรูปทรงของแจกัน เพื่อถ่ายทอดความงามของกระบวนการสร้างสรรค์อย่างเป็นรูปธรรม สีสันของผนังสอดรับกับโทนเคลือบของเครื่องเคลือบดินเผาจวินและผสมกลมกลืนกับสีตามธรรมชาติอย่างลงตัวและมีรสนิยม ที่ฐานของผนังจัดแปลงไม้ดอกไม้ประดับเพิ่มความมีชีวิตชีวา พร้อมตกแต่งด้วย “ลายไข่มุก” เพื่อสร้างขอบเขตเชิงผสมผสานระหว่าง “ระบบนิเวศ–วัฒนธรรม” ช่วยแก้ปัญหาซ้ำซานไม่แตกต่างของภูมิทัศน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ



ภาพประกอบที่ 6 ภาพการออกแบบผนังภูมิทัศน์

5.2 การบูรณาการความต้องการด้านการใช้งานกับประสบการณ์ทางวัฒนธรรม เพื่อสร้างสมดุลระหว่างวิถีชีวิตของชาวบ้านกับประสบการณ์ของนักท่องเที่ยว

(1) เพิ่มซุ้มตลาดมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้แบบเคลื่อนย้ายได้ที่ลานทางเข้า และจัดกิจกรรมการขึ้นรูปเครื่องเคลือบดินเผาจวินเป็นประจำ เพื่อปรับเปลี่ยนลานดังกล่าวจากพื้นที่รวมตัวเพียงอย่างเดียว ให้กลายเป็นจุดแสดงปฏิสัมพันธ์ทางวัฒนธรรมเครื่องเคลือบดินเผาจวิน



ภาพประกอบที่ 7 ภาพการออกแบบแผงลอยเคลื่อนที่

(2) คงพื้นที่พักผ่อนแบบเปิดโล่งที่มุมถนนและตลอดแนวสองฝั่งแม่น้ำเซียว พร้อมปรับปรุงสิ่งอำนวยความสะดวกด้วยองค์ประกอบของเครื่องเคลือบดินเผาจวิน เพื่อยกระดับคุณภาพสิ่งแวดล้อมและเสริมสร้างความรู้สึกผูกพันทางวัฒนธรรมของชุมชน นำองค์ประกอบของเครื่องเคลือบดินเผาจวินมาผสานกับโครงสร้างพื้นฐาน ให้พื้นที่สามารถตอบสนองทั้งการใช้งานด้านการสัญจร การพักผ่อน และภารกิจในการเผยแพร่วัฒนธรรมไปพร้อมกัน โดยหลีกเลี่ยงปัญหาการใช้สัญลักษณ์อย่างซ้ำซ้อนหรือเชิงรูปแบบเพียงอย่างเดียว ศาลานิทรรศการวัฒนธรรมริมแม่น้ำ ออกแบบให้ผสมผสานธรรมชาติ ศิลปะ และประสบการณ์เข้าไว้ด้วยกัน ผ้าใบกันแดดตกแต่งด้วยโทน “สีม่วงอมแดง” ของเครื่องเคลือบดินเผาจวิน เพื่อสะท้อนความงามของการเปลี่ยนแปลงของสีเคลือบ รูปทรงภายนอกอ้างอิงจากลักษณะของเตาเผาเครื่องเคลือบดินเผาจวินแบบดั้งเดิม ภายในศาลาสามารถจัดแสดงข้อมูลเกี่ยวกับกระบวนการผลิตเครื่องเคลือบดินเผาจวินและเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ เพื่อให้ผู้เข้าชมได้สัมผัสและทำความเข้าใจวัฒนธรรมเครื่องเคลือบดินเผาอย่างลึกซึ้ง เกิดความรู้สึกมีส่วนร่วมและช่วยส่งเสริมการเผยแพร่วัฒนธรรมของเมืองโบราณ



ภาพประกอบที่ 7 ภาพการออกแบบศาลานิทรรศการวัฒนธรรม

สรุปและอภิปรายผล

1. จากการสำรวจแบบสอบถามและการลงพื้นที่พบว่า ความต้องการของผู้อยู่อาศัยมุ่งเน้นไปที่การผสมผสานพื้นที่สีเขียวเชิงภูมิทัศน์เข้ากับวัฒนธรรมเครื่อง

เคลือบดินเผาจวิน และการฟื้นฟูการใช้ประโยชน์พื้นที่สาธารณะ ในขณะที่ความต้องการของนักท่องเที่ยวเน้นที่การสร้างประสบการณ์เชิงฉากของวัฒนธรรมเครื่องเคลือบดินเผาจวิน และการเพิ่มจุดจดจำในพื้นที่ ปัจจุบันสภาพของถนนเก่ายังมีปัญหา ได้แก่ การกระจัดกระจายของสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรม ความคล้ายคลึงกันของภูมิทัศน์ การเสื่อมโทรมของระบบนิเวศแม่น้ำเซียว และความกระจัดกระจายของสิ่งอำนวยความสะดวกที่บริเวณลานทางเข้าและมุมถนน

2. จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญและการวิเคราะห์เชิงสัญศาสตร์ พบว่าองค์ประกอบสำคัญของเครื่องเคลือบดินเผาจวิน ได้แก่ สีเคลือบที่เปลี่ยนแปลงในเตาเผา (เช่น สีม่วงอมแดงและน้ำเงินอมม่วง) ลวดลายธรรมชาติ (เช่น ลายไส้เดือน เลื้อย ลายรอยน้ำแข็งแตก) และรูปทรงคลาสสิก (เช่น แจกันทรงโบราณมีครีบยื่น แจกันปากแคบไหล่กว้าง) โดยรูปแบบการนำเสนอใหม่ประกอบด้วย การดึงสัญลักษณ์หลักมาปรับใช้ให้เป็นนามธรรมและเป็นระนาบ การแยกโครงสร้างของรูปทรง และการสร้างสรรค์วัสดุใหม่ หน้าที่ของสัญลักษณ์คือการถ่ายทอดความหมาย การถอดองค์ประกอบในลักษณะนี้ใช้ทฤษฎีสัญศาสตร์เป็นสะพานเชื่อมโยงระหว่างสีเคลือบ ลวดลาย และรูปทรงของเครื่องเคลือบดินเผาจวิน เข้ากับสุนทรียศาสตร์และปรัชญาหัตถศิลป์แห่งราชวงศ์ซ่ง อันเป็นการก้าวข้ามรูปแบบการจัดแสดงแบบนิ่งดั้งเดิม และช่วยเสริมพลังให้ความหมายที่สัญลักษณ์ต้องการถ่ายทอดเด่นชัดยิ่งขึ้น

3. เพื่อตอบสนองต่อแนวทางที่เป็นไปได้ของการวางผัง จึงได้มีการนำเสนอการใช้กลยุทธ์ตามแต่ละพื้นที่เพื่อตอบสนองความต้องการที่หลากหลาย โดยใช้พื้นที่ที่มีการใช้งานบ่อยเป็นสื่อกลาง นำองค์ประกอบเข้ามาบูรณาการกับโครงสร้างพื้นฐาน เพื่อสร้างสมดุลระหว่างการใช้ชีวิตของผู้อยู่อาศัยกับประสบการณ์ของนักท่องเที่ยวผ่านกระบวนการออกแบบที่ประกอบด้วย “การถอดองค์ประกอบ – การปรับใช้วัสดุ – การปรับโครงสร้างหน้าที่ใหม่” ช่วยให้วัฒนธรรมเครื่องเคลือบดินเผาจวินสามารถถ่ายทอดสู่พื้นที่จริงได้อย่างเป็นรูปธรรม และยืนยันถึงความเป็นไปได้ของการประยุกต์ใช้องค์ประกอบของเครื่องเคลือบดินเผาจวินในพื้นที่สาธารณะ

ซึ่งส่งผลให้ถนนสายเก่ามีอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมและคุณค่าทางสุนทรียภาพที่โดดเด่นยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะ

1. ศึกษาแนวทางการบูรณาการองค์ประกอบเครื่องเคลือบดินเผาจวินกับเทคโนโลยีสื่อดิจิทัลและการออกแบบเชิงโต้ตอบ เพื่อขยายรูปแบบการนำเสนอวัฒนธรรมในพื้นที่สาธารณะให้มีความหลากหลายและดึงดูดกลุ่มเป้าหมายที่กว้างขึ้น

2. ร่วมมือกับภาครัฐในการประชาสัมพันธ์และสร้างแบรนด์เมืองเสินโฮ่วในฐานะแหล่งมรดกวัฒนธรรมเครื่องเคลือบดินเผาจวินระดับชาติ เพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยวและการลงทุนจากทั้งในและต่างประเทศ

เอกสารอ้างอิง

Bai, W. (2018). Research on the characteristics, shapes, and colors of Shenhou Jun porcelain. **Art appreciation,** (30), 19-20.

Fan, W. (2023). Study on the Aesthetic Transformation Design of Traditional Cultural Elements in Visual Language. Journal of Humanities. **Arts and Social Science, 7**(11), 2347-2352.

Ghavampour, E. (2014). **The Contribution of Natural Design Elements to the Sustained Use of PublicSpace in a City Centre.** Doctor of Philosophy Thesis in Architecture, Victoria University of Wellington.

Haaren, V. C. (2002). Landscape planning facing the challenge of the development of cultural landscapes. **Landscape and Urban Planning, 60**(2), 73-80.

Liang, X., Dong, L., & Li, H. (2023). Research on the application of Hezhe ethnic culture in landscape design. **Beauty and Times (City Edition)**, (06), 95-97.

Lun, X. (2021). **Research on the spatial evolution of Shenhou Town under the influence of Jun porcelain culture.** Master Thesis, Hunan University.

Wang, H. (2021). Ruin aesthetics, local identity and social and cultural construction: An architectural anthropological study on the aesthetic reconstruction of Shenhou ceramic ruins. **Journal of Xuchang University**, (04), 29-37.

Weng, X., Chen, A., & Shi, B. (2024). Tracing back to the source - design of traditional village micro renewal and renovation based on the concept of dynamic inheritance. **Beauty and Times (City Edition)**, (02), 31-33.

ดนตรีประกอบการแสดงหนังตะลุง คณะศิษย์สร้อยแสง ตำบลบางปิด อำเภอแหลมงอบ จังหวัดตราด

Musical Accompaniment for Nang Talung Performance of The Sith Soi Saeng Troup, Bang Pit Subdistrict, Laem Ngop District, Trat Province

ธนพล ปิ่นแก้ว[1]
Thanaphon Pinkaew
ศรัณย์ นักรบ[2]
Saran Nakrob

[1] นักศึกษาหลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาดนตรี คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
Master of Arts in Music Program, Faculty of Humanities, Kasetsart University
(E-mail: domekuurock@gmail.com)

[2] รองศาสตราจารย์ ดร., สาขาวิชาดนตรี คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
Associate Professor Dr., Department of Music, Faculty of Humanities, Kasetsart University
(E-mail: fhumsrn@ku.ac.th)

Received: 26/08/2025 Revised: 08/10/2025 Accepted: 10/10/2025

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาสาระสำคัญของการแสดงหนังตะลุง คณะศิษย์สร้อยแสง ตำบลบางปิด อำเภอแหลมงอบ จังหวัดตราด และ 2) เพื่อบันทึกและวิเคราะห์ดนตรีประกอบการแสดงหนังตะลุง คณะศิษย์สร้อยแสง ตำบลบางปิด อำเภอแหลมงอบ จังหวัดตราด ผลการวิจัยภายใต้วัตถุประสงค์ตามลำดับ พบว่า 1) คณะศิษย์สร้อยแสงได้ก่อตั้งขึ้นโดยนายคำนึง สร้อยแสง ซึ่งได้รับการสืบทอดมาจากนายเปลื้อง สร้อยแสง โดยยังคงประกอบพิธีกรรมสำคัญและจัดองค์ประกอบของการแสดงครบถ้วน 2) การบรรเลงดนตรีประกอบด้วยเครื่องดนตรี กลองกรุ๊ก โทนทับ และฉิ่ง ได้บันทึกเป็นโน้ตดนตรีสากล รวมทั้งสิ้น 4 เพลงในรูปแบบสังคีตลักษณ์สองตอน การขับร้องเป็นการด้นสด มีลักษณะคำร้องทั้งคำพยางค์และคำเอื้อน กลุ่มเสียงปรากฏ 4, 5, 6 เสียงแตกต่างกันไปตามแต่ละเพลง ระดับเสียงต่ำสุดคือ E^4 และสูงสุดคือ E^5 พบการดำเนินทำนองใน 3 ลักษณะคือ ทิศทางคงที่ ทิศทางขึ้น และทิศทางลง บทเพลงทั้งหมดอยู่ในอัตราจังหวะ 2/4 มีอัตราความเร็ว 100-104 จังหวะเคาะต่อหนึ่งนาที และมีกระสวนจังหวะแตกต่างกัน 5 ลักษณะ

คำสำคัญ: หนังตะลุง, คณะศิษย์สร้อยแสง, ดนตรีประกอบการแสดง

Abstract

This qualitative research aims to 1) investigate the essential features of the shadow play performances of the *Sith Soi Saeng* troupe in Bang Pit subdistrict, Laem Ngop district, Trat Province; and 2) transcribe and analyze the musical accompanying of the shadow play performances of the *Sith Soi Saeng* troupe in Bang Pit subdistrict, Laem Ngop district, Trat province. The results under those objectives found that 1) The Sith Soi Saeng troupe was founded by Mr. Khamnueng Soisaeng, who inherited the tradition from Mr. Pleuang Soisaeng, and

still completely practice the performing rituals and components. 2) The musical accompaniment comprises of the *Klong Kruk*, *Thon Thap*, and *Ching*. Music transcription is resulted into four pieces in Western notation. Structurally, each piece followed a binary structure, and the vocal parts were extemporaneous, consisting of both syllabic and melismatic passages. The toneset were tetratonic, pentatonic, and hexatonic, and varied by song types. The lowest pitch was E^4 while the highest pitch was E^5. Melodic movement occurred in three patterns: static, ascending, and descending. All compositions used a 2/4 time signature, with tempos between 100–104 beats per minute, and featured five rhythmic patterns.

Keywords: Shadow Puppet, Sith Soi Saeng Troupe, Musical Accompaniment

บทนำ

จังหวัดตราดเป็นดินแดนที่ปรากฏให้เห็นทั้งวัฒนธรรมพื้นเมืองดั้งเดิมและวัฒนธรรมที่ได้รับอิทธิพลมาจากวัฒนธรรมอื่นอย่างหลากหลาย ทั้งนี้การแสดงหนังตะลุงของจังหวัดตราดเป็นวัฒนธรรมหนึ่งที่ได้รับอิทธิพลมาจากการแสดงหนังตะลุงจากภาคใต้ของประเทศไทย หนังตะลุงเป็นมหรสพที่ใช้แผ่นหนังสัตว์ตัดเป็นตัวละครและตกแต่งให้มีความสวยงาม นำมาแสดงร่วมกับการขับร้องและบรรเลงดนตรี นักวิชาการจำนวนมากกล่าวถึงในทิศทางเดียวกันว่าหนังตะลุงได้รับอิทธิพลมาจากศาสนาพราหมณ์-ฮินดู และวรรณคดีรามายณะ ทั้งนี้การแสดงหนังตะลุงของจังหวัดตราด นอกเหนือจากการนำเนื้อเรื่องตามแนวทางการแสดงหนังตะลุงโดยทั่วไปแล้ว ได้มีการปรับประยุกต์เนื้อเรื่องให้เหมาะสมสอดคล้องกับสภาพสังคมและวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของชุมชน รวมถึงองค์ประกอบอื่น ของการแสดงหนังตะลุง และโดยเฉพาะอย่างยิ่งการบรรเลงดนตรีประกอบการแสดงหนังตะลุงที่ได้มีการปรับใช้เครื่องดนตรีไทยพื้นบ้านภาคกลาง รวมถึงการนำทำนองเพลงไทยพื้นบ้านภาคกลางที่คุ้น

เคยเพื่อใช้ดำเนินการแสดง ซึ่งในอดีตหนังตะลุงจังหวัดตราดเป็นที่ยอมรับและได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย ทั้งภายในพื้นที่จังหวัดตราดและจังหวัดใกล้เคียง โดยสิ่งหนึ่งอันเป็นที่น่าสนใจอย่างยิ่งนั้นคือทางด้านประวัติความเป็นมาของการแสดงหนังตะลุงปรากฏให้เห็นอย่างเด่นชัดว่ามีต้นกำเนิดมาจากทางประเทศอินเดีย โดยได้เข้ามามีความเจริญอยู่ในดินแดนทางภาคใต้ของประเทศไทยแล้วจึงได้แพร่กระจายประปรายเข้าไปสู่พื้นที่ต่าง ๆ ในดินแดนประเทศไทย (รณชัย รัตนเศรษฐ, 2559)

อย่างไรก็ตามเนื่องมาจากความเจริญทางเทคโนโลยีอย่างรวดเร็วในทุก ๆ ด้าน รวมถึงสื่อทางด้านความบันเทิงที่สามารถเข้าถึงได้อย่างรวดเร็ว และโดยเฉพาะอย่างยิ่งค่านิยมตามกระแสโลกาภิวัฒน์ในปัจจุบัน ส่งผลให้การแสดงหนังตะลุงในจังหวัดตราดได้รับความนิยมลดลงไปเป็นอย่างมาก ถึงแม้ว่าได้มีการบันทึกเรื่องราวของการแสดงหนังตะลุง แต่เป็นเพียงประวัติความเป็นมาและขั้นตอนในการประกอบพิธีกรรมเท่านั้น ในส่วนของการบรรเลงดนตรีประกอบการแสดงหนังตะลุงซึ่งเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งของการแสดงหนังตะลุง เป็นการถ่ายทอดสืบต่อกันมาด้วยวิธีปากเปล่า มิได้มีการบันทึกดนตรีประกอบการแสดงหนังตะลุงเป็นโน้ตดนตรีหรือเป็นลายลักษณ์อักษรแต่อย่างใด ในอนาคตหากไม่มีการสืบทอดท่วงทำนองที่ถูกต้อง อาจส่งผลให้การบรรเลงดนตรีมีความผันแปรหรือผิดเพี้ยนไปจากเดิม

จากเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยได้ตระหนักถึงคุณค่าของการแสดงหนังตะลุงและการบรรเลงดนตรีประกอบการแสดงหนังตะลุงของจังหวัดตราด ซึ่งเป็นวัฒนธรรมพื้นบ้านที่เป็นเอกลักษณ์ของท้องถิ่น จึงมีความสนใจอย่างยิ่งในการวิจัยในครั้งนี้

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาสาระสำคัญของการแสดงหนังตะลุง คณะศิษย์สร้อยแสง ตำบลบางปิด อำเภอแหลมงอบ จังหวัดตราด
2. เพื่อบันทึกและวิเคราะห์ดนตรีประกอบการแสดงหนังตะลุง คณะศิษย์สร้อยแสง ตำบลบางปิด อำเภอแหลมงอบ จังหวัดตราด

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เป็นการรวบรวมองค์ความรู้ทางด้านการแสดงหนังตะลุง ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมอย่างหนึ่งของจังหวัดตราดอย่างเป็นรูปธรรม

2. สามารถเผยแพร่องค์ความรู้ของการแสดงหนังตะลุง คณะศิษย์สร้อยแสง อย่างเป็นรูปธรรมโดยการส่งเสริมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมพื้นบ้านของจังหวัดตราด

3. การรวบรวมและเผยแพร่องค์ความรู้ในครั้งนี้เป็นการสนับสนุนการอนุรักษ์ สืบสาน วัฒนธรรมท้องถิ่น ซึ่งสอดคล้องกับนโยบายรัฐบาลด้านการสนับสนุนการอนุรักษ์ สืบสาน และต่อยอดมรดกทางวัฒนธรรม รวมถึงการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนในการรักษาคุณค่าของวัฒนธรรมท้องถิ่น

ขอบเขตการวิจัย

1. ขอบเขตของกลุ่มเป้าหมาย

ผู้วิจัยได้กำหนดกลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็นพื้นที่ภาคสนามในการเก็บข้อมูลหลักของการวิจัยในครั้งนี้ด้วยวิธีการเฉพาะเจาะจง (Purposive selected) คือ การแสดงหนังตะลุง คณะศิษย์สร้อยแสง ตำบลบางปิด อำเภอแหลมงอบ จังหวัดตราด โดยมีเหตุผลคือ การแสดงหนังตะลุงของคณะศิษย์สร้อยแสง เป็นหนังตะลุงเพียงคณะเดียวในจังหวัดตราดที่ยังคงทำการแสดงอยู่ในปัจจุบันและยังคงมีการสืบทอดการแสดงตามรูปแบบดั้งเดิม

2. ขอบเขตของเนื้อหา

2.1 การศึกษาสาระสำคัญของการแสดงหนังตะลุง จำแนกเนื้อหาออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ 1) ประวัติความเป็นมา 2) การประกอบพิธีกรรมและการถ่ายทอด และ 3) องค์ประกอบของการแสดง

2.2 การบันทึกและวิเคราะห์ดนตรีประกอบการแสดงหนังตะลุง ตามวิทยวิธีทางมานุษยดุริยางควิทยา เป็นการบันทึกบทเพลงที่สืบทอดต่อกันมาด้วยวิธีปากเปล่า (Oral Transmitted) โดยบันทึกเป็นโน้ตดนตรีสากลและวิเคราะห์บทเพลง

ที่ใช้ประกอบการแสดงหนังตะลุงของคณะศิษย์สร้อยแสง รวมทั้งสิ้น 4 บทเพลง ได้แก่ 1) เพลงโหมโรง 2) เพลงเบิกหน้าพระ 3) เพลงเกริ่นพากย์ และ 4) เพลงประกอบการแสดงจำแนกตามคุณลักษณะของตัวละคร

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ใช้ข้อมูลหลักจากการศึกษาภาคสนาม และข้อมูลสนับสนุนจากเอกสารทุกประเภท ไม่ว่าจะเป็นหนังสือ ตำรา วารสาร สิ่งพิมพ์ รวมถึงงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนข้อมูลออนไลน์ โดยมีขั้นตอนในการดำเนินงานวิจัยดังนี้

1. ขั้นเตรียมการ

เป็นการจัดเตรียมข้อมูลเบื้องต้นที่มีความสัมพันธ์กับการทำวิจัย โดยจำแนกเป็นข้อมูลได้ดังนี้

1.1 ข้อมูลทางด้านเอกสาร

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าข้อมูลที่เป็นสาระสำคัญของงานวิจัยจากเอกสารต่าง ๆ และรวมถึงข้อมูลออนไลน์ ซึ่งถือเป็นข้อมูลพื้นฐานในภาพรวมที่นำสู่การศึกษาวิจัยอย่างลึกซึ้งในลำดับต่อไป

1.2 ข้อมูลด้านบุคคล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสำรวจพื้นที่ภาคสนามในเบื้องต้น โดยได้ทำการสนทนาอย่างไม่เป็นทางการกับชาวบ้านและผู้นำชุมชนเพื่อสืบทราบข้อมูลในบริบทแวดล้อมที่เกี่ยวข้องและพิจารณาถึงความเป็นไปได้ในการดำเนินงานวิจัยตามลำดับขั้นตอนต่อไป

2. ขั้นดำเนินการ

เป็นขั้นตอนในการเก็บข้อมูลในพื้นที่ภาคสนาม โดยใช้วิธีการดังนี้

2.1 การสัมภาษณ์ จำแนกเป็น 2 ลักษณะ ได้แก่ การสัมภาษณ์อย่างเป็นทางการ และการสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ

2.2 การสังเกต จำแนกเป็น 2 ลักษณะ ได้แก่ การสังเกตแบบมีส่วนร่วม และการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม

2.3 การสนทนาแบบกลุ่ม เป็นการจับกลุ่มสนทนากันในพื้นที่ภาคสนามเพื่อทบทวนและพิจารณาความถูกต้องแม่นยำของข้อมูลที่ได้รับมาจากการสัมภาษณ์

2.4 เครื่องมือและอุปกรณ์ที่ใช้ในการเก็บข้อมูลภาคสนาม ได้แก่

2.4.1 แบบสัมภาษณ์ข้อมูลแบบมีโครงสร้าง ผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนในการสร้างชุดแบบสัมภาษณ์แบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง แบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอน ได้แก่

1) ศึกษาข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องตามวัตถุประสงค์การวิจัย

2) กำหนดประเด็นคำถามตามวัตถุประสงค์การวิจัย โดยจำแนกเนื้อหาออกเป็น 4 ตอน ได้แก่ 1) ประวัติส่วนตัว 2) การถ่ายทอดการแสดงหนังตะลุง 3) บทบาทหน้าที่ของศิลปวัฒนธรรมการแสดงหนังตะลุง และ 4) ประวัติความเป็นมาของหนังตะลุง

3) กระบวนกำหนดมาตราส่วนประเมินค่าโดยแบ่งออกเป็น 3 ระดับ ดังนี้

+1 แน่ใจว่าข้อคำถามของเครื่องมือนั้นสอดคล้องกับวัตถุประสงค์

0 ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามของเครื่องมือนั้นสอดคล้องกับวัตถุประสงค์

-1 แน่ใจว่าข้อคำถามของเครื่องมือนั้นไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์

4) นำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อพิจารณา แนะนำและนำมาปรับปรุงแก้ไข

ขั้นตอนที่ 2 การพิจารณาตรวจสอบคุณภาพของแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง แบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่

1) นำเสนอแบบสัมภาษณ์ต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อพิจารณาตรวจสอบและประเมินผลความเที่ยงตรง (Content Validity) และความน่าเชื่อถือ (Reliability) ของเนื้อหา โดยวิเคราะห์ข้อคำถามและพิจารณาประเมินผลเพื่อตรวจสอบดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item-Objective Congruence) ของข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ของการศึกษา

2) นำข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญมาพิจารณาปรับปรุงแก้ไขในแบบสอบถาม

3) คำนวณค่าดัชนีความสอดคล้องของข้อคำถาม โดยจัดทำตารางแสดงผลการคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้องและคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องของข้อคำถามตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป

2.4.2 สมุดจดบันทึกและเครื่องเขียน

2.4.3 เครื่องบันทึกเสียงแบบพกพา

2.4.4 กล้องบันทึกวีดิโอและกล้องถ่ายภาพ

2.4.5 เครื่องมือการวัด

3. ขั้นวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมดที่มีความเกี่ยวข้องกับงานวิจัยโดยจำแนกออกเป็น 2 ประเด็นสำคัญดังนี้

3.1 การศึกษาสาระสำคัญของการแสดงหนังตะลุง คณะศิษย์สร้อยแสง ตำบลบางปิด อำเภอแหลมงอบ จังหวัดตราด

การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ข้างต้นนี้ ผู้วิจัยกำหนดใช้วิธีการพรรณนาวิเคราะห์โดยอ้างอิงแนวคิดและวิธีการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลตามหลักมานุษยวิทยาที่มีความสอดคล้องเกี่ยวข้องกับเนื้อหาการวิจัย โดยเฉพาะวิธีการวิจัยที่เรียกว่างานวิจัยสนามทางมานุษยวิทยา (Anthropological Field Work) ดังที่ งามพิศ สัตย์สงวน (2529) ได้กล่าวไว้ในวารสารสังคมศาสตร์ เรื่อง มานุษยวิทยาแนวใหม่ ว่าวิชาทางด้านมานุษยวิทยานั้นมีระเบียบวิธีการวิจัยที่มีความเฉพาะเป็นของตัวเองที่แตกต่างไปจากศาสตร์ทางสังคมศาสตร์ด้านอื่น ๆ โดยมีการใช้เทคนิคทางด้านการสังเกตการณ์และการเข้าไปมีส่วนร่วมกับกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในพื้นที่เพื่อศึกษาเรียนรู้ถึงพฤติกรรม วัฒนธรรม วิถีชีวิตและความเป็นอยู่ในด้านต่าง ๆ ของกลุ่มบุคคล การเก็บข้อมูลโดยวิธีนี้จะทำให้นักมานุษยวิทยาได้ข้อมูลปฐมภูมิที่เชื่อถือได้และมีรายละเอียดมากกว่าการใช้ระเบียบวิธีวิจัยในแบบอื่น ๆ ของสังคมศาสตร์ ดังนั้นผู้วิจัยจึงนำมาประยุกต์ใช้เพื่อวิเคราะห์ถึงสาระสำคัญ

ของข้อมูลทางด้านอัตชีวประวัติและความสัมพันธ์ระหว่างนายหนังตะลุงกับการแสดงหนังตะลุง คณะศิษย์สร้อยแสง โดยแบ่งออกเป็นสาระสำคัญได้ดังนี้

1) ประวัติความเป็นมา เป็นการศึกษาเพื่อทราบถึงอัตชีวประวัติของนายหนังตะลุงผู้สืบทอดการแสดงหนังตะลุงของคณะศิษย์สร้อยแสงจากอดีตจนถึงในปัจจุบัน

2) การประกอบพิธีกรรมและการถ่ายทอด เป็นการศึกษาเพื่อทราบถึงขั้นตอนและวิธีการในการประกอบพิธีกรรม การถ่ายทอดวัฒนธรรมและขั้นตอนการดำเนินการแสดงหนังตะลุงตามวิธีการของคณะศิษย์สร้อยแสง

3) องค์ประกอบของการแสดง เป็นการศึกษาเพื่อทราบถึงรายละเอียดต่าง ๆ ที่ถูกนำมาใช้ในการจัดแสดงหนังตะลุง

3.2 การศึกษาและวิเคราะห์ดนตรีประกอบการแสดงหนังตะลุง คณะศิษย์สร้อยแสง ตำบลบางปิด อำเภอแหลมงอบ จังหวัดตราด

3.2.1 การบันทึกบทเพลง

ผู้วิจัยได้ลงพื้นที่ภาคสนามเพื่อบันทึกบทเพลง รวมทั้งสิ้นจำนวน 4 บทเพลง ได้แก่ 1) เพลงโหมโรง 2) เพลงเบิกหน้าพระ 3) เพลงเกริ่นพากย์ และ 4) เพลงประกอบการแสดงจำแนกตามคุณลักษณะของตัวละคร โดยนำบทเพลงเหล่านี้มาถอดเสียงและบันทึกเป็นโน้ตดนตรีสากลเพื่อสื่อให้เกิดความเข้าใจถึงบทเพลงอย่างเป็นรูปธรรมมากที่สุด

3.2.2 แนวทางในการวิเคราะห์บทเพลง

ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวทางในการวิเคราะห์บทเพลงตามแนวคิดและทฤษฎีทางด้านมานุษยดุริยางควิทยา (Ethnomusicology) จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ และได้นำมาประยุกต์เป็นแนวทางการวิเคราะห์บทเพลงสำหรับงานวิจัยนี้ ในประเด็นดังนี้ 1) ประวัติความเป็นมาของเพลง (Historical Background) 2) ความหมายของบทเพลง (Meaning) 3) สื่อของเสียง (Medium) 4) โครงสร้างและรูปแบบของบทเพลง (Structure & Form) 5) คำร้อง (Text setting) 6) กลุ่มเสียง (Toneset) 7) ช่วงเสียง (Range) 8) การดำเนินทำนอง (Melodic Contour) 9)

อัตราจังหวะ ความช้าเร็ว และกระสวนจังหวะ (Time signature, tempo, and rhythmic patterns) และ 10) บทบาทหน้าที่ของบทเพลง (Role & Function)

4. ขั้นนำเสนอข้อมูล

เป็นขั้นตอนของการนำเสนอและเผยแพร่ผลงานวิจัย โดยการนำเสนอด้วยวิธีการพรรณนา (Descriptive Research) ในรูปแบบรายงานการวิจัยฉบับเต็ม ประกอบด้วยเนื้อหาจำแนกเป็น 5 บท ได้แก่ บทที่ 1 บทนำ บทที่ 2 การทบทวนวรรณกรรม บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย บทที่ 4 ผลการวิจัย และบทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลการวิจัย และข้อเสนอแนะ

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้เผยแพร่ผลงานวิจัยในรูปแบบบทความวิจัย โดยการขอรับตีพิมพ์บทความในวารสารวิชาการที่อยู่ในฐานข้อมูลของศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (Thai-Journal Citation Index Centre) ด้วยเช่นกัน

สรุปผลการวิจัย

การสรุปผลการวิจัยได้ดำเนินการภายใต้วัตถุประสงค์ของการวิจัยโดยลำดับดังนี้

1. การศึกษาสาระสำคัญของการแสดงหนังตะลุง คณะศิษย์สร้อยแสง ตำบลบางปิด อำเภอแหลมงอบ จังหวัดตราด จำแนกเป็น 3 ประเด็นสำคัญ ได้แก่ ประวัติความเป็นมา การประกอบพิธีกรรมและการถ่ายทอด และองค์ประกอบของการแสดง สามารถสรุปผลในภาพรวมได้ดังนี้

ประวัติความเป็นมา พบว่าคณะศิษย์สร้อยแสงได้รับการก่อตั้งขึ้นโดยนายคำนึง สร้อยแสง ในปี พ.ศ. 2520 ซึ่งได้รับการสืบทอดต่อมาจากนายเปลื้อง สร้อยแสง ผู้เป็นอา โดยนายเปลื้องได้รับการถ่ายทอดทางวัฒนธรรมการแสดงหนังตะลุงมาจากนายบุญมี และนางลำไย กลีบสุข ครูหนังตะลุงในพื้นที่บ้านอ่างกระป๋อง จังหวัดตราด ซึ่งครูทั้งสองได้รับการถ่ายทอดทางวัฒนธรรมมาจากนายแจ่ม ครูหนังตะลุงจากจังหวัดพัทลุงที่มาทำการแสดงในปี พ.ศ. 2470 และได้นำมาประยุกต์ดัดแปลงให้เหมาะสมกับท้องถิ่น โดยในเวลาต่อมาได้ก่อตั้งเป็นคณะหนังตะลุงต้น

ตระกูลไทย ต่อมา ในปี พ.ศ. 2479 นายเปลื้องได้ฝากตัวเป็นศิษย์ในคณะหนังตะลุงต้นตระกูลไทยและพร้อมกันนี้ได้รับมอบตัวหนังตะลุงจากนายเสนาะ พะยาเวช ที่ประดิษฐ์ขึ้นมาเพื่อให้ใช้ประกอบอาชีพในการแสดงหนังตะลุง เมื่อนายเปลื้องเข้าสู่วัยชราซึ่งไม่สามารถเดินทางไปแสดงได้อย่างสะดวกแล้ว จึงได้มอบหมายให้นายคำนึง สร้อยแสง ซึ่งเป็นหลานให้สืบทอดคณะหนังตะลุงต่อไป โดยภายหลังจากนั้นนายคำนึงจึงได้เปลี่ยนชื่อคณะหนังตะลุงต้นตระกูลไทยเป็น “คณะศิษย์สร้อยแสง” และยังคงรักษารูปแบบของการแสดงหนังตะลุงแบบดั้งเดิมไว้จนกระทั่งปัจจุบัน

การประกอบพิธีกรรมและการถ่ายทอด พบว่าคณะศิษย์สร้อยแสงได้ถ่ายทอดสืบต่อกันมาอย่างมีระเบียบแบบแผน การประกอบพิธีกรรมเป็นไปเพื่อสร้างขวัญกำลังใจและความเป็นสิริมงคลแก่ชาวคณะ อีกทั้งยังเพื่อแสดงความเคารพนอบน้อมต่อครูบาอาจารย์และสิ่งศักดิ์สิทธิ์ การประกอบพิธีกรรมประกอบไปด้วย 1. พิธีบอกครู ดำเนินการภายใต้บทบันทึกคำกล่าวบอกครูที่ถูกถ่ายทอดเป็นแม่บทสืบต่อกันมาอย่างเป็นลายลักษณ์อักษร 2. การทำน้ำมนต์ธรณีสาร เพื่อความเป็นสิริมงคลแก่ชาวคณะ 3. การเบิกหน้าพระ เป็นการกล่าวเชิญครูบาอาจารย์เพื่อมาให้พร และ 4. การแสดงเกริ่นพากย์ เป็นการแสดงเบิกโรงที่สร้างเสริมขวัญกำลังใจและกล่อมบรรยากาศก่อนเริ่มทำการแสดง

ทางด้านการถ่ายทอดการแสดงหนังตะลุงนั้นมีลักษณะเป็นการถ่ายทอดแบบมุขปาฐะ ถ่ายทอดต่อกันมาด้วยวิธีการบอกปากเปล่าโดยอาศัยการเรียนรู้และฝึกปฏิบัติควบคู่ไปกับสถานการณ์จริงในการจัดแสดงตามงานต่าง ๆ ซึ่งเป็นการฝึกปฏิบัติและพัฒนาอย่างต่อเนื่องไปตามลำดับขั้นตอนทีละขั้นจนกระทั่งเกิดความชำนาญและสามารถดำเนินการแสดงได้ด้วยตนเอง

องค์ประกอบของการแสดง ได้แก่ 1. โรงแสดงหนังตะลุง มีลักษณะเป็นเรือนชั่วคราว สามารถติดตั้ง รื้อถอน และเคลื่อนย้ายได้อย่างสะดวก 2. จอหนัง มีขนาดที่สอดคล้องกับโรงแสดงโดยขึงตรึงไว้ด้านหน้าของโรงแสดง 3. ต้นกล้วย เป็นวัสดุสำคัญสำหรับการติดตั้งตัวหนัง 4. ไฟส่องสว่าง เพื่อนำเสนอรูปตัวหนังให้ชัดเจนและต้องมีกำลังไฟสูง 5. ชุดเครื่องขยายเสียง มีขนาดที่พอเหมาะกับพื้นที่ทำการ

แสดง 6. ตัวหนังตะลุง เป็นตัวหนังเก่าแก่ที่ได้รับมอบมาจากนายเปลื้อง สร้อยแสง 7. เครื่องดนตรี เป็นเครื่องประกอบจังหวะ ได้แก่ โทนทับ กลองกรุ๊ก (หรือกลองตุ๊ก) และฉิ่ง และ 8. นักดนตรี ประกอบด้วย 1. นายสำเนียง ชีวะเจริญ ผู้ควบคุมวง นอกจากนี้ยังเป็นผู้ขับร้องและบรรเลงโทนทับ 2. นายเพชร อยู่เจริญ ทำหน้าที่บรรเลงโทนทับเป็นหลัก และ 3. นายนที เฉลียว ทำหน้าที่บรรเลงกลองกรุ๊ก

2. การบันทึกและวิเคราะห์ดนตรีประกอบการแสดงหนังตะลุง คณะศิษย์สร้อยแสง ตำบลบางปิด อำเภอแหลมงอบ จังหวัดตราด สามารถสรุปผลในภาพรวมได้ดังนี้

ผู้วิจัยได้บันทึกบทเพลงประกอบการแสดงหนังตะลุงเป็นโน้ตดนตรีสากล รวมทั้งสิ้น 4 บทเพลง ได้แก่ 1. เพลงโหมโรง 2. เพลงเบิกหน้าพระ 3. เพลงเกริ่นพากย์ และ 4. เพลงประกอบการแสดงจำแนกตามคุณลักษณะของตัวละคร โดยแสดงตัวอย่างการบันทึกบทเพลงตามภาพประกอบที่ 1



ภาพประกอบที่ 1 ตัวอย่างการบันทึกโน้ตเพลงเกริ่นพากย์ในห้องเพลงที่ 171-176

บทเพลงทั้งหมดได้ทำการวิเคราะห์ตามวิทยวิธีทางมานุษยดุริยางควิทยาตามที่ปรากฏรายละเอียดในหัวข้อ 3.2.2 แนวทางในการวิเคราะห์บทเพลง ซึ่งสามารถสรุปผลการวิเคราะห์บทเพลงในภาพรวมได้ดังนี้

บทเพลงทั้งหมดไม่ทราบนามผู้ประพันธ์และประพันธ์ขึ้นเมื่อใด แต่ได้สืบทอดต่อกันมาเป็นระยะเวลายาวนาน โดยบทเพลงส่วนใหญ่แสดงความหมายเพื่อยกย่องเชิดชูครูบาอาจารย์ สิ่งศักดิ์สิทธิ์ และแสดงให้เห็นถึงคติธรรมความดีโดยปรากฏผ่านทางเนื้อหาถ้อยคำตามบทพากย์ บทร้องซึ่งเป็นไปตามบทบาทหน้าที่ของบทเพลง สื่อของเสียงที่ใช้ในบทเพลงเป็นการขับร้องและเครื่องดนตรีประกอบจังหวะ

ทั้งหมด ประกอบด้วย กลองกรุ๊ก โทนทับ ฉิ่ง มีโครงสร้างของบทเพลงในลักษณะสังคีตลักษณ์สองตอนโดยแบ่งเป็นการนำเสนอท่อนแรกซึ่งเป็นท่อนหลักของบทเพลงในรูปแบบการขับกลอนหรือการขับร้องตามเนื้อหาของบทเพลง และการนำเสนอท่อนที่สองในลักษณะของทำนองเพลงเชิดเพื่อเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างบทเพลง หรือแสดงเป็นสัญญาณบ่งบอกถึงการเปลี่ยนผ่านไปสู่บทเพลงใหม่

การขับร้องเป็นรูปแบบการด้นทำนองสด ปรากฏลักษณะคำร้องทั้งแบบคำพยางค์และคำเอื้อนควบคู่กันไป โดยแสดงตัวอย่างลักษณะคำร้องตามภาพประกอบที่ 2



ภาพประกอบที่ 2 ลักษณะคำพยางค์และคำเอื้อนในเพลงประกอบการแสดงหนังตะลุงประเภทตัวฤาษี

กลุ่มเสียงมีความแตกต่างกันออกไปในแต่ละบทเพลงดังนี้ 1. เพลงเกริ่นพากย์มีจำนวน 6 เสียง ได้แก่ G, A, B^{b}, B, C, E 2. เพลงประกอบการแสดงตัวหนังประเภทฤาษี จำนวน 5 เสียง ได้แก่ G, A^{b}, A, B^{b}, B 3. เพลงประกอบการแสดงตัวหนังประเภทเทวดา จำนวน 4 เสียง ได้แก่ G^{b}, A, B, D 4. เพลงประกอบการแสดงตัวหนังประเภทยักษ์ จำนวน 4 เสียง ได้แก่ G^{b}, A^{b}, B^{b}, D^{b} และ 5. เพลงประกอบการแสดงตัวหนังประเภทมนุษย์ จำนวน 6 เสียง ได้แก่ G^{b}, G, A^{b}, A, B^{b}, D^{b} บทเพลงพบระดับเสียงต่ำสุดคือ E^{4} และระดับเสียงสูงสุดคือ E^{5}

รูปแบบการดำเนินทำนองปรากฏให้เห็นใน 3 ลักษณะ ได้แก่ 1. ทิศทางคงที่ 2. ทิศทางขึ้น และ 3. ทิศทางลง แสดงตัวอย่างการดำเนินทำนองตามภาพประกอบที่ 3-5



ภาพประกอบที่ 3 การดำเนินทำนองในทิศทางคงที่ของเพลงประกอบการแสดงหนังตะลุง ประเภทตัวเทวดา



ภาพประกอบที่ 4 การดำเนินทำนองในทิศทางขึ้นของเพลงประกอบการแสดงหนังตะลุง ประเภทตัวยักษ์



ภาพประกอบที่ 5 การดำเนินทำนองในทิศทางลงของเพลงประกอบการแสดงหนังตะลุง ประเภทตัวมนุษย์

บทเพลงทั้งหมดบันทึกได้ในอัตราจังหวะ 2/4 มีอัตราความเร็ว 100 – 104 จังหวะเคาะต่อหนึ่งนาที โดยมีกระสวนจังหวะที่แตกต่างกันไปตามแต่ละบทเพลง จำแนกได้เป็น 5 ลักษณะ ได้แก่ 1. แบบวนซ้ำ 1 ห้องเพลง 2. แบบวนซ้ำ 2 ห้องเพลง 3. แบบวนซ้ำ 3 ห้องเพลง 4. แบบวนซ้ำ 4 ห้องเพลง และ 5. จังหวะเชิด โดยแสดงตัวอย่างกระสวนจังหวะแบบวนซ้ำ 2 ห้องเพลงในภาพประกอบที่ 6



ภาพประกอบที่ 6 ตัวอย่างกระสวนจังหวะแบบวนซ้ำ 2 ห้องเพลง ในเพลงประกอบการแสดงหนังตะลุงประเภทตัวมนุษย์

ทั้งนี้การบรรเลงฉิ่งปรากฏเฉพาะเพียงบทเพลงโหมโรง และบทเพลงจำแนกตามลักษณะของตัวละครประเภทมนุษย์เท่านั้น

นอกเหนือจากการสร้างความบันเทิงของการแสดงหนังตะลุงแล้ว บทเพลงทั้งหมดยังมีบทบาทสำคัญในการนำเสนอแนวคิดเชิงคติธรรมสอดแทรกผ่านเนื้อหาการแสดงอีกด้วย

อภิปรายผล

นอกเหนือจากการสรุปผลการวิจัยภายใต้วัตถุประสงค์ของการวิจัยตามลำดับแล้ว ผู้วิจัยพบประเด็นที่สามารถนำมาอภิปรายผลการวิจัยภายใต้วัตถุประสงค์ของการวิจัยตามลำดับได้เช่นกันดังนี้

1. การศึกษาสาระสำคัญของการแสดงหนังตะลุง คณะศิษย์สร้อยแสง ตำบลบางปิด อำเภอแหลมงอบ จังหวัดตราด

จากผลการศึกษาประวัติความเป็นมาของการแสดงหนังตะลุงคณะศิษย์สร้อยแสงนั้นพบว่าได้รับการถ่ายทอดมาจากวัฒนธรรมการแสดงตามรูปแบบของหนังตะลุงของภาคใต้ สอดคล้องกับ ฉลองชัย ธีวสุทรสกุล (2550) อ้างถึงนายฉะอ้อน นุดสมบัติ และนายโสน นุดสมบัติ ถึงประเด็นแหล่งที่มาของหนังตะลุงในจังหวัดตราดว่ามีที่มาจากหนังควนของบุคคลชื่อตาควนเป็นผู้นำมาเผยแพร่ในจังหวัดตราด โดยสันนิษฐานกันว่าเป็นหนังควนของนายคงจากบ้านควนมะพร้าว จังหวัด

พัทลุง ซึ่งชาวบ้านนำมาฝึกฝนเลียนแบบให้มีความสอดคล้องกับท้องถิ่น หากแต่ว่าหนังตะลุงคณะศิษย์สร้อยแสงนั้นปรากฏหลักฐานข้อมูลที่แน่ชัดตามหลักฐานบันทึกถึงบุคคลชื่อครูแจ่ม เป็นผู้นำคณะหนังตะลุงจากจังหวัดพัทลุงมาแสดงและเผยแพร่เอาไว้ในจังหวัดตราดราวปี พ.ศ. 2470 จึงเป็นข้อสรุปที่แน่ชัดถึงแหล่งที่มา แสดงให้เห็นถึงลักษณะของปรากฏการณ์แพร่กระจายทางวัฒนธรรมที่ทำให้หนังตะลุงภาคใต้ได้มาผสมผสานกับวัฒนธรรมท้องถิ่นของจังหวัดตราด สอดคล้องกับทฤษฎีการแพร่กระจายทางวัฒนธรรมดังที่ ไชยวุธ โกศล (2559) ได้กล่าวถึง วงปี่พาทย์จากภาคกลางที่เข้าไปผสมกลมกลืนอยู่ในการแสดงหนังตะลุงภาคใต้โดยอธิบายไว้ว่า ลักษณะอย่างนี้เกิดจากทฤษฎีการแพร่กระจายทางวัฒนธรรม เมื่อครั้งที่เจ้านายฝ่ายปกครองเดินทางไปสู่ท้องถิ่นภาคใต้พร้อมกับวงปี่พาทย์ ทำให้ได้พบเห็นและรับเอาเครื่องดนตรีทางภาคกลางเข้ามาบรรเลงผสมกับวงดนตรีหนังตะลุงเดิมจนเกิดเป็นพัฒนาการของดนตรีหนังตะลุงสมัยกลาง

ทางด้านการถ่ายทอดทางวัฒนธรรมปรากฏให้เห็นวิธีการแบบมุขปาฐะ ซึ่งเป็นลักษณะที่พบในวัฒนธรรมดนตรีและการแสดงพื้นบ้านอย่างแพร่หลาย ดังที่ ดไนยา ก้อนแก้ว (2549) เอาไว้ว่า ดนตรีและการละเล่นพื้นบ้านไม่ปรากฏผู้เป็นต้นคิด ถ่ายทอดด้วยวิธีการบอกเล่า เลียนแบบ ดำรงอยู่ด้วยการจดจำและปฏิบัติสืบต่อกันมา และเป็นไปตามประเด็นเรื่องวิธีการศึกษาระบบเสียงดังที่ ศรัณย์ นักรบ (2557) ได้กล่าวเอาไว้ว่า ดนตรีประจำชาติหรือดนตรีพื้นเมืองส่วนใหญ่ที่มิใช่ดนตรีในวัฒนธรรมตะวันตกจะเป็นลักษณะการถ่ายทอดด้วยปากเปล่า (Oral Transmitted) โดยมิได้มีการบันทึกดนตรีหรือบทเพลงเป็นลายลักษณ์อักษรแต่อย่างใด ทั้งนี้ทางด้านพิธีกรรมยังสะท้อนให้เห็นถึงลักษณะทางคตินิยมที่เกี่ยวข้องกับบทบาทและหน้าที่ของหนังตะลุง สอดคล้องกับ บัญชา อาษากิจ (2550) ซึ่งกล่าวว่าศิลปะการแสดงหนังตะลุงมีความผสมผสานระหว่างศาสนาพุทธกับศาสนาพราหมณ์ตลอดจนความเชื่อเรื่องไสยศาสตร์ บทบาทของตัวละครสะท้อนให้เห็นถึงระบบชนชั้นวรรณะ บทเพลงมีความสัมพันธ์กับการออกรูปของตัวละคร ดังจะเห็นได้จากการประกอบพิธีกรรมในแต่ละขั้นตอนของคณะศิษย์สร้อยแสงว่ามักมีความเกี่ยวข้องกับการบูชาพระ บูชาครู และสรรเสริญสิ่งศักดิ์สิทธิ์

องค์ประกอบของการแสดงหนังตะลุงซึ่งปรากฏตามผลการศึกษานั้น แสดงให้เห็นถึงลักษณะของการจัดการที่มีความเรียบง่ายตามรูปแบบของวัฒนธรรมดนตรีและการแสดงพื้นบ้าน โดยพิจารณาจากวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้พบว่าเป็นทรัพยากรที่จัดหาได้ง่ายในท้องถิ่น เกิดขึ้นพร้อมกับการพัฒนาปรับปรุงรูปแบบของการแสดงหนังตะลุงให้มีความสอดคล้องกับวัฒนธรรมของจังหวัดตราด ซึ่งเป็นไปตามลักษณะสำคัญของดนตรีและการละเล่นพื้นบ้านดังที่ ดไนยา ก้อนแก้ว (2549) ซึ่งกล่าวไว้ว่า ดนตรีและการละเล่นพื้นบ้านมีความเรียบง่าย ตรงไปตรงมา สอดคล้องกับพื้นฐานการดำรงชีพและความรู้สึกนึกคิดของชาวบ้าน

2. การบันทึกและวิเคราะห์ดนตรีประกอบการแสดงหนังตะลุง คณะศิษย์สร้อยแสง ตำบลบางปิด อำเภอแหลมงอบ จังหวัดตราด

บทเพลงปรากฏผลการบันทึกโน้ตอย่างเป็นรูปธรรมที่ชัดเจนในระบบโน้ตดนตรีสากลเกิดจากการถอดเทป เทียบเสียง และบันทึกตามลักษณะที่ปรากฏให้เห็นตามความเป็นจริง แต่ทั้งนี้พบว่าบทเพลงมีรูปแบบการบรรเลงประกอบด้วยเครื่องประกอบจังหวะและการขับร้องเท่านั้น ทำให้เห็นถึงลักษณะการใช้ระดับเสียงที่ไม่คงที่แน่นอน จึงมีการนำระบบเซ็นต์เข้ามาใช้เพื่อเทียบเสียงและแสดงผลได้ใกล้เคียงกับความเป็นจริงที่สุด โดยเป็นไปตามทฤษฎีการศึกษาระบบเสียงดังที่ ศรัณย์ นักรบ (2557) ได้กล่าวไว้ในประเด็นของระบบเสียงแบ่งเท่าว่า การวัดค่าเซ็นต์ทำให้สามารถระบุความแตกต่างของระดับเสียงได้อย่างชัดเจน และแสดงให้เห็นเป็นหน่วยที่สมเหตุสมผล ดังนั้นระบบเซ็นต์จึงได้ถูกนำมาใช้อธิบายเปรียบเทียบระบบเสียงของดนตรีของกลุ่มชนต่าง ๆ กันอย่างแพร่หลาย ซึ่งช่วยในการทำความเข้าใจถึงระบบเสียงของดนตรีในวัฒนธรรม ต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี

การวิเคราะห์บทเพลงแสดงให้เห็นได้ถึงลักษณะของความเป็นวัฒนธรรมดนตรีพื้นบ้านได้อย่างชัดเจนทั้งทางด้านองค์ประกอบภายนอกและองค์ประกอบภายใน โดยพิจารณาจากลักษณะในภาพรวมของบทเพลงแล้วจึงนำมาขยายผลตามประเด็นที่เกี่ยวข้องตามลำดับอันถือเป็นรากฐานสำคัญที่นำไปสู่การวิเคราะห์บทเพลงในเชิงลึก โดยเป็นไปตามทฤษฎีการศึกษาและวิเคราะห์ทางด้านดนตรี

ชาติพันธุ์วิทยาดังที่ ศรัณย์ นักรบ (2557) ได้อธิบายไว้ในประเด็นของสำเนียงดนตรีวิเคราะห์โดยกล่าวเอาไว้ว่า การวิเคราะห์ดนตรีตามแนวทางของศาสตร์ทางด้านดนตรีชาติพันธ์วิทยาอาศัยแนวคิดหรือหลักวิธีการสำคัญจากมุมมองหรือหลักการของดนตรีในวัฒนธรรมนั้นร่วมกับหลักการของความเป็นกลางหรือความเป็นสากลที่จะสามารถสื่อสารให้ผู้อื่นเข้าใจได้ โดยทำการวิเคราะห์ไปตามสิ่งที่ปรากฏให้เห็นในดนตรีเป็นหลัก ทั้งนี้แนวทางการศึกษาแบ่งออกได้เป็น 2 ส่วนคือ 1) องค์ประกอบภายนอกหรือภาพรวมของบทเพลง และ 2) องค์ประกอบภายในของบทเพลง ซึ่งมีรายละเอียดปรากฏดังผลการวิเคราะห์บทเพลง

ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาวิจัยเรื่อง ดนตรีประกอบการแสดงหนังตะลุง คณะศิษย์สร้อยแสง ตำบลบางปิด อำเภอแหลมงอบ จังหวัดตราด ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

1. งานวิจัยนี้สามารถนำไปใช้เป็นแนวทางสำหรับการศึกษาวิจัยวัฒนธรรมดนตรีอื่น ๆ ในแง่มุมเดียวกันได้

2. งานวิจัยนี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาแบบเรียนเสริมทักษะทางด้านดนตรีพื้นบ้านและศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของจังหวัดตราด

เอกสารอ้างอิง

งามพิศ สัตย์สงวน. (2529). มานุษยวิทยาแนวใหม่. **วารสารสังคมศาสตร์, 23**(2), 87-101.

ฉลองชัย ธีวสุทรสกุล. (2550). **การแสดงพื้นบ้าน หนังตะลุงจังหวัดตราด: เอกสารประกอบโครงการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม.** จันทบุรี: มหาวิทยาลัยบูรพาวิทยาเขตจันทบุรี.

ไชยวุธ โกศล. (2559). การศึกษาเปรียบเทียบดนตรีประกอบการแสดงหนังตะลุงแบบดั้งเดิมและแบบสมัยใหม่. ใน **การประชุมวิชาการระดับชาติ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ครั้งที่ 6 “การศึกษาและวัฒนธรรมเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น”**

วันที่ 15-16 สิงหาคม 2559 ณ อาคารศูนย์ภาษาและคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา. (หน้า 331-339). สงขลา : มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา.

ดไนยา ก้อนแก้ว. (2549). **การวิจัยและพัฒนาการของวงดนตรีพื้นบ้าน: กรณีศึกษาวงแกนอีสาน.** มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

บัญชา อาษากิจ. (2550). **ดนตรีประกอบการแสดงหนังตะลุง: คณะสุชาติ ทรัพย์สิน ตำบลในเมือง อำเภอเมืองจังหวัดนครศรีธรรมราช.** วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาดนตรีชาติพันธุ์วิทยา ภาควิชาศิลปะนิเทศ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

รณชัย รัตนเศรษฐ. (2559). **วัฒนธรรมดนตรีกับวิถีชีวิตในท้องถิ่นภาคตะวันออก: จังหวัดตราดและจังหวัดจันทบุรี.** ชลบุรี : มหาวิทยาลัยบูรพา.

ศรัณย์ นักรบ. (2557). **ดนตรีชาติพันธุ์วิทยา.** กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

หลักเกณฑ์การเสนอบทความวิชาการหรือบทความจากงานวิจัยเพื่อพิมพ์ใน “วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น”

เป้าหมายและขอบเขต

วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น เป็นวารสารวิชาการด้านศิลปกรรมศาสตร์ มีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริม สนับสนุน เผยแพร่ผลงานด้านวิชาการและผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปกรรม 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 ต้องเป็นบทความที่ไม่เคยตีพิมพ์เผยแพร่ที่ใดมาก่อน
2. การส่งบทความจะต้องส่งบทความผ่านระบบการจัดการวารสารออนไลน์ Thai Journals Online (ThaiJO) ส่งได้ที่เว็บไซต์ https://tci-thaijo.org/index.php/fakku โดยจัดให้อยู่ในรูปแบบที่วารสารกำหนด และส่งไฟล์ต้นฉบับบทความเป็นไฟล์ words (นามสกุล .doc หรือ .docx) สามารถส่งบทความได้ตลอดทั้งปี ประสานงานได้ที่ คุณเอมอร รุ่งวรวุฒิ โทรศัพท์/โทรสาร 043-202396 e-mail: aimaonan@kku.ac.th
3. เป็นบทความที่มีสาระเนื้อหาอยู่ในขอบเขตที่วารสารกำหนด และถูกต้องตามหลักวิชาการของสาขานั้นๆ

4. เป็นบทความวิจัย (research articles) หรือ บทความวิชาการ (academic articles)
5. เป็นบทความภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษ ในกรณีเป็นภาษาอังกฤษต้องผ่านการตรวจสอบความถูกต้อง จากผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาก่อนส่งบทความมายังกองบรรณาธิการ
6. ต้องระบุชื่อบทความ ชื่อ - นามสกุลจริงของผู้เขียนบทความทั้งหมด (ไม่ต้องระบุสรรพนาม 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. ระยะเวลาในการดำเนินการพิจารณากลั่นกรองบทความเพื่อตีพิมพ์ในวารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ใช้เวลาประมาณ 2-4 เดือน
13. บทความที่ไม่ผ่านการพิจารณาให้ตีพิมพ์ทางกองบรรณาธิการจะแจ้งให้ผู้เขียนทราบ แต่จะไม่ส่งต้นฉบับคืนผู้เขียน

ขั้นตอนการส่งบทความ

1) วารสารเปิดรับบทความตลอดปี

2) ส่งบทความออนไลน์ (submit online) ผ่านระบบ Thaijo https://www.tci-thaijo.org/index.php/fakku/login

3) Download เอกสารสำหรับผู้เขียนได้ที่ https://kku.world/fakku

4) วารสารนำบทความเข้าที่ประชุมกองบรรณาธิการ เพื่อพิจารณาผู้ทรงคุณวุฒิกลั่นกรองบทความ อย่างน้อย 3 ท่าน ต่อ 1 บทความ (Double Blind Review) โดยรอบการพิจารณาเดือนละ 1 ครั้ง สัปดาห์ที่ 4 ของเดือน

5) ผู้เขียนรอผลการประเมินบทความ ระยะเวลาดำเนินการโดยเฉลี่ย 2-4 เดือน

6) ผู้เขียนปรับแก้บทความตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ และส่งบทความฉบับแก้ไขผ่านทางระบบ Thaijo โดยใช้ระยะเวลาปรับแก้ 10 วันหลังจากได้รับผลการพิจารณา

7) วารสารตรวจสอบการปรับแก้บทความตามข้อเสนอของผู้ทรงคุณวุฒิ และออกใบรับรองการตีพิมพ์

8) วารสารมีค่าตีพิมพ์บทความ 1,500 บาท เมื่อบทความได้รับการพิจารณาจากบรรณาธิการให้สามารถลงตีพิมพ์ในวารสารได้ ชำระโดยโอนผ่านธนาคาร

ค่าธรรมเนียมการตีพิมพ์

1) วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น จัดเก็บค่าธรรมเนียมการตีพิมพ์ จำนวน 1,500 บาท เมื่อบทความได้รับการพิจารณาจากบรรณาธิการให้สามารถลงตีพิมพ์ในวารสารได้

2) หากผู้เขียนยกเลิกบทความที่อยู่ระหว่างการพิจารณาผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เขียนต้องชำระค่าดำเนินการจำนวน 1,500 บาท

3) ค่าธรรมเนียมการตีพิมพ์จะยกเว้นสำหรับบุคลากรภายในคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

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 ควรเขียนเป็นย่อหน้าเดียวครึ่งหน้ากระดาษ
3. คำสำคัญ (Keywords) ให้ระบุไว้ใต้บทคัดย่อทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ 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/หัวข้อแบ่งตอนเนื้อหา/หัวข้อเอกสารอ้างอิง)	เน้น (ตัวหนา)	ชิดซ้าย	16
เนื้อหาบทความ/เนื้อหาส่วนต่างๆ	ปกติ	-	16
ข้อความในตาราง	ปกติ	-	14

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

อ้างถึงเป็นส่วนหนึ่งของบทความให้วงเล็บเฉพาะปีที่พิมพ์ต่อจากชื่อสกุลผู้เขียนได้เลย เช่น สุภางค์ จันทวานิช (2535) ถ้าผู้แต่งมากกว่า 1 คน ให้อ้างอิงชื่อผู้แต่งทั้ง 2 คนทุกครั้งโดยมีคำว่า และ/and หน้าชื่อผู้แต่งคนสุดท้าย เช่น สุริยา สมุทคุปติ์ และ พัฒนา กติตอาษา (2545)

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

9. การอ้างอิงเอกสาร ใช้ระบบการอ้างอิง แบบ APA style

1) รูปแบบการอ้างอิงท้ายเรื่อง

<u>หนังสือ</u>

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

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

<u>บทความในวารสาร</u>

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

<u>วิทยานิพนธ์</u>

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

<u>แหล่งข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต</u>

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

<u>สัมภาษณ์</u>

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

2) ตัวอย่างการอ้างอิงท้ายเรื่องแบบต่าง ๆ

อ้างอิงในหนังสือ

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

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

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

อ้างอิงบทความในวารสาร

จิระนันท์ พิตรปรีชา. (2532). อยู่เมืองลาวกับผุย ชนะนิกอน นายกรัฐมนตรีสี่สมัย. **ศิลปวัฒนธรรม. 10**(9), 110-123.

อ้างอิงจากวิทยานิพนธ์

ฉัตราภรณ์ พิรุณรัตน์. (2535). **พัฒนาการของบางกอกฝั่งตะวันตก พ.ศ.2459-2520.** วิทยานิพนธ์ปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต สาขาประวัติศาสตร์ บัณฑิตวิทยลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อ้างอิงจากแหล่งข้อมูลอินเทอร์เน็ต

วิจารณ์ พานิช. (2555). **เส้นทางอาชีพนักวิจัยไม่เป็นเส้นตรง**. ค้นเมื่อ 10 ตุลาคม 2555, จากhttp://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

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

หนังสือนำส่งบทความเพื่อตีพิมพ์ลงวารสารศิลปกรรมศาสตร์
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 : หจก.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 2569