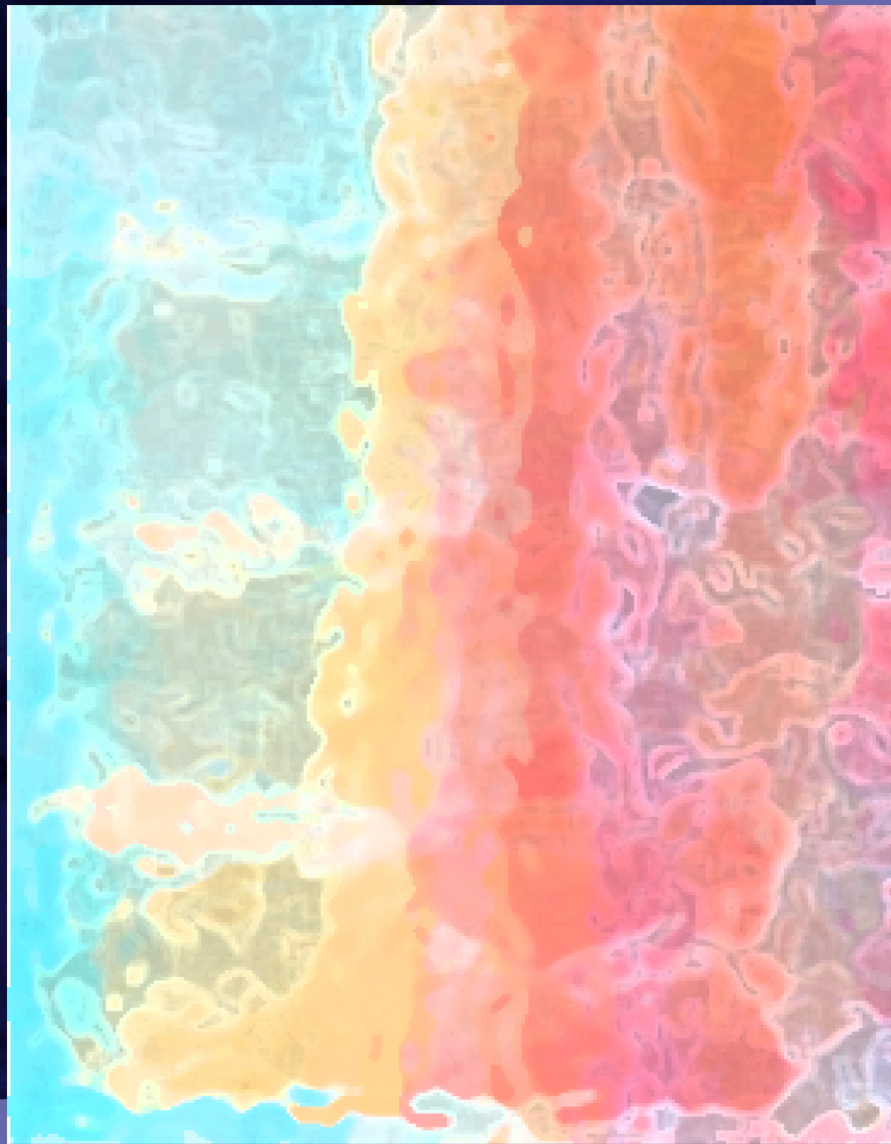




วารสาร ศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

JOURNAL OF FINE AND APPLIED ARTS
CHULALONGKORN UNIVERSITY



มกราคม-มิถุนายน 2565

VOL.9-NO.1

JANUARY-JUNE 2022



ภาพปก : ผลงานสร้างสรรค์ "ความสุข-สบายใจ"
ที่มา : กนต์ธร สังข์จิวกุล
ออกแบบปกและรูปเล่ม : ชีรัช ธีญกิจจามุนิกิจ
จัดภาพประกอบปก : ประภาสิต ประเสริฐสุข

วารสาร ศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

มกราคม-มิถุนายน 2565
JANUARY-JUNE 2022

JOURNAL OF FINE AND APPLIED ARTS
CHULALONGKORN UNIVERSITY

สำนักงานกองบรรณาธิการ ฝ่ายวิชาการ คณะศิลปกรรมศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 254 ถนนพญาไท แขวงวังใหม่ เขตปทุมวัน
กทม. 10330

เว็บไซต์ : <https://www.tci-thaijo.org/index.php/faa>
Email: jfaa.chula@gmail.com

E-JOURNAL วารสารอิเล็กทรอนิกส์ EISSN 2408-2317

บรรณาธิการแถลง

วารสารศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ก้าวสู่ปีที่ 9 ในปี พ.ศ. 2565 นี้ภายใต้บริบทของโลกที่ยังคงผันแปรอย่างไม่หยุดนิ่ง อย่างไรก็ตาม ตลอดสองปีที่ผ่านมา วารสารได้แสดงบทบาทของการเป็นเวทีในการเผยแพร่องค์ความรู้ทางวิชาการทางด้านศิลปกรรมศาสตร์มาด้วยความราบรื่น วารสารได้เติบโตและคงไว้ซึ่งมาตรฐานทางวิชาการภายใต้การบริหารงานของอดีตบรรณาธิการผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พัชรินทร์ สันติอัครวณ กงบรรณาธิการ และเจ้าหน้าที่ฝ่ายสนับสนุน ที่ได้พัฒนาโครงสร้างและองค์ประกอบต่าง ๆ ของวารสาร และได้ทุ่มเทในการทำงานให้วารสารทั้งสี่ฉบับสำเร็จลุล่วงด้วยดี ดิฉันในฐานะบรรณาธิการคนปัจจุบันมีความภูมิใจอย่างยิ่งในการรับภาระกิจนี้ต่อ และหวังเป็นอย่างยิ่งที่จะรักษาคุณภาพของวารสารในระดับประเทศสืบไป

วารสารฉบับนี้ยังคงมีความหลากหลายของบทความวิจัยและบทความวิชาการในศาสตร์ต่าง ๆ ทางศิลปกรรมแขนงเช่นในอดีตที่ผ่านมา อาทิ บทความเรื่องการออกแบบลวดลายซ้ำทางเรขาคณิตเพื่อสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายูสำหรับเจนเนอเรชันวาย ในสาขานฤมิตศิลป์ บทความเรื่องดุซงึนนิพนธ์การวาทกรรม : วรรณกรรมดนตรีสำหรับวงเครื่องลมร่วมสมัย ในสาขาดูริยางคศิลป์ บทความเรื่องจากความศรัทธาอันแรงกล้าสู่แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมนามธรรม ในสาขาทัศนศิลป์ บทความเรื่องการออกแบบบทการแสดงเพื่อสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์จากวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้างขุนแผน ในสาขานาฏศิลป์ รวมไปถึงบทความเชิงประวัติศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ ที่มีประเด็นการศึกษาที่น่าสนใจ เช่น บทความเรื่องการศึกษาภาพจิตรกรรมฝาผนังในเขตพื้นที่จังหวัดจันทบุรีของประเทศไทย และบทความเรื่องอุตสาหกรรมดนตรี : การเปลี่ยนผ่านธุรกิจดนตรีสู่ยุคดิจิทัล

ท่านผู้อ่านและผู้สนใจส่งบทความเข้าพิจารณาตีพิมพ์โปรดติดตามข่าวสารและประกาศต่าง ๆ ของวารสารจากทางเว็บไซต์ <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/faa/index> และสามารถติดต่อวารสารได้ที่ jfaa.chula@gmail.com

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติรินทร์ กิตติสกล
บรรณาธิการ

เจ้าของ	คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
สำนักงานกองบรรณาธิการ	ฝ่ายวิชาการ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ISSN (Online)	2408-2317
วัตถุประสงค์และขอบเขต	<p>วารสารศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เป็นเวทีเพื่อนำเสนอ แลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดเห็นทางวิชาการ เผยแพร่ผลงานวิชาการ ผลงานวิจัย และผลงานสร้างสรรค์ด้าน มนุษยศาสตร์ในสาขาที่เกี่ยวข้องกับงานศิลปกรรมดังต่อไปนี้</p> <ul style="list-style-type: none">- ทัศนศิลป์- นฤมิตศิลป์- ดุริยางคศิลป์ไทย- ดุริยางคศิลป์ตะวันตก- นาฏยศิลป์ไทย- นาฏยศิลป์ตะวันตก <p>วารสารเปิดรับบทความวิชาการและบทความวิจัยของนักวิชาการ ครู อาจารย์ นิสิต นักศึกษา ตลอดจนผู้ที่มีประสบการณ์หรือมุมมองทางด้านศิลปกรรมอย่างกว้างขวาง โดยบทความดังกล่าว ต้องนำเสนอองค์ความรู้หรือแนวคิดใหม่ที่ได้มาจากการศึกษาค้นคว้าวิจัย ไม่เคยได้รับการตีพิมพ์ เผยแพร่ในวารสารใดมาก่อน</p> <p>บทความทุกฉบับผ่านระบบการกลั่นกรองคุณภาพบทความโดยผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer-review) ลิขสิทธิ์ของบทความเป็นของเจ้าของบทความ บทความที่ได้รับการตีพิมพ์ถือเป็นทัศนะของผู้เขียน กองบรรณาธิการไม่จำเป็นต้องเห็นด้วยและไม่รับผิดชอบบทความนั้น</p>
กำหนดการออกวารสาร	<p>วารสารศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เป็นวารสารวิชาการในรูปแบบวารสาร อิเล็กทรอนิกส์ (e-Journal) มีกำหนดการออกปีละ 2 ฉบับ</p> <p>ฉบับที่ 1 เดือนมกราคม-มิถุนายน</p> <p>ฉบับที่ 2 เดือนกรกฎาคม-ธันวาคม</p> <p>ประเภทของการพิจารณาบทความ : double blinded review</p> <p>จำนวนผู้ทรงคุณวุฒิประเมินต่อบทความ : อย่างน้อย 2 ท่าน</p>
บรรณาธิการที่ปรึกษา	คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์ (ศาสตราจารย์ ดร.บุษกร บิณฑสันต์)
บรรณาธิการบริหาร	รองคณบดีฝ่ายวิชาการ คณะศิลปกรรมศาสตร์ (รองศาสตราจารย์ ดร.อรพินท์ พานทอง)
บรรณาธิการ	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติรินทร์ กิตติสกล
ผู้ช่วยบรรณาธิการ	นางสาวณปภัช ใอมิ
ผู้จัดการวารสาร	นายประกาศิต ประเสริฐสุข

กองบรรณาธิการ

ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ดร. ม.ร.ว. สूरียวุฒิ สุขสวัสดิ์
ศาสตราจารย์เกียรติคุณรสริน กาสต์
ศาสตราจารย์ ดร.ชมนาด กิจพันธ์
ศาสตราจารย์ ดร.มณีรัตน์ จันทนะผะลิน
รองศาสตราจารย์ ดร.ปาริชาติ จิ่งวิวัฒนาภรณ์
รองศาสตราจารย์ ดร.ศักดิ์ศรี วงศ์ธราดล
รองศาสตราจารย์วิไล อัสวเดชศักดิ์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พัชรินทร์ สันติอักษรวรรณ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระวีวรรณ วรรณวิไชย
ผู้ช่วยศาสตราจารย์จุฬิมณี สุทัศน์ ณ อยุธยา
อาจารย์ ดร.จิรเดช เสตะพันธุ์
อาจารย์ ดร.บำรุง พาทยกุล
อาจารย์ ดร.ยศ วณีสอน
อาจารย์ ดร.สุภาสิริร์ ปิยะพิพัฒน์
อาจารย์วิรัช สงเคราะห์

มหาวิทยาลัยสยาม
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศิลปากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
สถาบันดนตรีกัลยาณีวัฒนา
สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Publication Ethics

วารสารศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มีหลักการในการยึดถือและปฏิบัติตามจริยธรรมในงานวิจัยทางศิลปกรรม (Fine and Applied Arts Research Ethics) อย่างเคร่งครัดโดยยึดแนวหลักการของ COPE (Committee On Publication Ethics) ดังนี้

บทบาทหน้าที่ของผู้นิพนธ์

ผู้นิพนธ์ต้องนิพนธ์ผลงานและนำเสนอผลงานตนเองทั้งหมด หากมีการกล่าวถึงหรือพาดพิงผลงานหรือบทนิพนธ์ของผู้อื่นใด ต้องมีการอ้างอิงอย่างถูกต้องและเหมาะสม (cited and/or quoted appropriately) และต้องมีการระบุให้ชัดไว้ในรายการอ้างอิงด้วย ทั้งภายในบทความ และในรายการอ้างอิง (as end-note and as reference)

วารสารศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยสงวนสิทธิ์ในการตรวจบทความในทุกรูปแบบเพื่อควบคุมให้เป็นไปตามหลักการด้วยวิธีการที่เป็นไปได้และเหมาะสม หากมีการละเมิดในกรณีต่าง ๆ วารสารศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยจะดำเนินการติดต่อผู้นิพนธ์เพื่อให้ทำการส่งข้อชี้แจงอย่างเป็นทางการ และดำเนินการปฏิเสธการรับบทความนั้น ๆ หากพบว่าผู้นิพนธ์มีเจตนาารมณ์ที่ไม่ถูกต้องและไม่ดีงาม

บทความที่ผู้นิพนธ์ทุกคนนำเสนอ จะต้องไม่ได้รับการตีพิมพ์แล้วหรือกำลังอยู่ในกระบวนการพิจารณาของวารสารหรือองค์กรอื่นใด

บทความที่ผู้นิพนธ์นำเสนอ หากเป็นการทำการวิจัยจะต้องมีการนำเสนอผลลัพธ์ การค้นพบสิ่งใหม่ ๆ การถก การวิเคราะห์ของการวิจัย และการสรุปอย่างตรงไปตรงมา ข้อมูลที่ระบุไว้ต้องเป็นข้อมูลจริงทุกประการ (data shall be free of fabrication and improper manipulation) และมีหลักฐานรองรับการค้นพบสิ่งใหม่ ๆ และการสรุปประเด็น (findings and conclusions shall be based solely on the evidence presented)

หากมีการสนับสนุนเงินทุนการทำวิจัย และ/หรือหากมีสิ่งที่เป็นผลประโยชน์ทับซ้อนใด ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย และ/หรือบางส่วนของบทความ ที่พิจารณาว่าจำเป็นและไม่เปิดเผยต่อสาธารณชน ผู้นิพนธ์ต้องทำการรายงานเป็นทางการเมื่อนำส่งบทความต่อวารสารศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เพื่อการพิจารณา ในส่วนของผลประโยชน์ทับซ้อนนั้น เช่น การมอบผลประโยชน์ให้ การว่าจ้างงาน การเป็นที่ปรึกษา

บทบาทหน้าที่ของบรรณาธิการ

บรรณาธิการพึงทำหน้าที่ในการพิจารณากลั่นกรองเพื่อควบคุมคุณภาพบทความที่จะตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสาร โดยพิจารณาจากเนื้อหาที่มีประเด็นน่าสนใจ เป็นประโยชน์ในแวดวงวิชาการสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และขอบเขตของวารสารเป็นสำคัญ

บรรณาธิการพึงไม่เปิดเผยข้อมูลผู้นิพนธ์และผู้ประเมินบทความแก่บุคคลอื่นที่ไม่มีส่วนเกี่ยวข้อง รวมทั้งไม่มีผลประโยชน์ทับซ้อนใด ๆ ระหว่างบรรณาธิการ ผู้นิพนธ์และผู้ประเมิน รวมทั้งไม่เสนอตีพิมพ์เผยแพร่บทความของตนเองในระหว่างที่ดำรงตำแหน่งบรรณาธิการ

บทบาทหน้าที่ของผู้ประเมินและกองบรรณาธิการ

ผู้ประเมินและกองบรรณาธิการพึงรักษาความลับของกระบวนการประเมินบทความอย่างเคร่งครัด (respect the confidentiality of the peer review process) และต้องปกป้องและสงวนไว้ซึ่งความลับในการประเมินแบบปกปิดชื่อและสังกัดและรายละเอียดอื่น ๆ ทั้งหมดของผู้ประเมินซึ่งต้องเป็นผู้ประเมินที่มีความรู้ความสามารถและประสบการณ์โดยตรงต่อหัวข้อบทความและผู้ถูกประเมินหรือผู้นิพนธ์ (double-blinded reviews)

หากมีกรณีที่มีเอกสาร ข้อมูล หรือสิ่งอื่นใด ๆ ที่เกี่ยวข้องกับบทความที่ผู้พิมพ์ได้นำส่งไว้ประกอบการนำส่งบทความ กองบรรณาธิการพึงรักษาไว้เป็นความลับและสิทธิส่วนบุคคลของผู้พิมพ์ เว้นแต่กรณีได้รับการเห็นชอบและยินยอมจากผู้พิมพ์อย่างเป็นทางการ

ทั้งนี้ ยังพิจารณาให้รวมไปถึง

- 1) ต้องไม่มีการระบุข้อมูลอ้างอิง ข้อมูลภาคสนาม หรือเครื่องมือวิจัยอันเป็นเท็จ
- 2) ต้องไม่มีการล่วงละเมิดจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์และสิ่งมีชีวิต รวมถึงการทำลายสิ่งแวดล้อมและระบบนิเวศ
- 3) ต้องไม่มีการละเมิดลิขสิทธิ์ในผลงานศิลปกรรม
- 4) ต้องไม่มีการมีส่วนได้ส่วนเสียของผู้พิมพ์กับบุคคลและนิติบุคคล
- 5) ต้องไม่มี อาทิ การแสดงออก ถึงการสนับสนุน การละเมิด และการดูหมิ่นอาชญากรรมร้าย ต่อความแตกต่างด้านสีผิว เพศ เชื้อชาติศาสนา ลัทธิความเชื่อ รวมไปถึงพฤติกรรมของกลุ่มวัฒนธรรมย่อย กลุ่มการเมืองการปกครอง และกลุ่มก่อการร้าย

อนึ่ง หากมีการตรวจพบความทุจริตในเชิงวิชาการไม่ว่าในกรณีใด กองบรรณาธิการต้องมีการตรวจสอบและหยุดการประเมินในทันที พร้อมแจ้งต่อผู้พิมพ์เพื่อขอรับคำชี้แจงประกอบการพิจารณาตอบรับหรือปฏิเสธการตีพิมพ์บทความนั้น โดยหากตรวจสอบว่ามีการทุจริตจริง กองบรรณาธิการมีสิทธิ์ในการไม่รับพิจารณาบทความที่ทุจริตและบทความอื่น ๆ ของผู้พิมพ์ผู้นั้นไม่ว่ากรณีใด ๆ

สารบัญ

- 12 การศึกษาการออกแบบเรขาคณิตบนบรรจุภัณฑ์สินค้าที่ระลึกสไตล์ไทย
 โดยใช้แนวคิดต้นแบบตราสินค้าในบริบทวัฒนธรรมไทย
 ยศไกร ไทรทอง
 สิทธิพงศ์ วงศ์ไชยสุวรรณ
 วิรุพท์ วุฒิฤทธากุล
- 27 การศึกษาภาพจิตรกรรมฝาผนังในเขตพื้นที่จังหวัดจันทบุรีของประเทศไทย
 ทักษิณก กวีกิจสุภักดิ์
 จีราวรรณ แสงเพชร
- 51 การศึกษารูปแบบการพัฒนาภาพชกเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัด
 อ้นดามัน
 สาวิตร พงศ์วัชร
 ยุทธพงษ์ ต้นประดู่
 นพศักดิ์ นาคเสนา
- 64 การออกแบบบทการแสดงเพื่อสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์จาก
 วรรณกรรมไทย เรื่องขุนช้างขุนแผน
 กุลนาถ พุ่มอำภา
 พัชรินทร์ สันติอักษรวรรณ
- 81 การออกแบบลวดลายซ้ำทางเรขาคณิตเพื่อสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรม
 ไทยมลายู สำหรับเจเนอเรชันวาย
 สุกกรี เจาะปุเตะ
 เอื้อเอ็นดู ดิศกุล ณ อยุธยา
- 99 การออกแบบส่วนประสานผู้ใช้งานสำหรับผู้สูงอายุไทยในยุคดิจิทัล
 พิชญา นิลรุ่งรัตน
 อติเทพ แจ็ดนาลาว
- 114 ความงามของธรรมชาติที่ส่งผลต่อการสร้างสรรค์จิตรกรรมของศิลปิน
 นรินทร์ ฟองพุ่ม
 จิระพัฒน์ พิตรปรีชา

- 129 จากความศรัทธาอันแรงกล้าสู่แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน
จิตรกรรมนามธรรม
ชาریف ตอเล็บ
จิระพัฒน์ พิตรปรีชา
- 143 ดุษฎีนิพนธ์การวาทยก : วรรณกรรมดนตรีสำหรับวงเครื่องลมร่วมสมัย
ธัช ชววิสุทธิกุล
วีระชาติ เปรมานนท์
- 155 ภาพพิมพ์ : การบันทึกอารมณ์ผ่านรูปแบบไดอารี่
กนต์ธร สัจจีกุล
กมล เผ่าสวัสดิ์
- 172 นาฏศิลป์สร้างสรรค์ชุดผืนไท
จินตนา สายทองคำ
ขวัญใจ คงถาวร
นิตยา รุ่งสมัย
- 186 พัฒนาการของการสร้างความรู้ดนตรีล้านนา
สงกรานต์ สมจันทร์
- 202 ละครพื้นทาง : ความสัมพันธ์ทางวัฒนธรรมกับชาติตะวันตก
ณรงค์ฤทธิ์ เชาว์กรรม
ศัทธิยา ประกอบผล
นิติพงษ์ ทับทิมหิน
- 212 อุตสาหกรรมดนตรี : การเปลี่ยนผ่านธุรกิจดนตรีสู่ยุคดิจิทัล
วิชญ์ บุญรอด
- 227 คำแนะนำสำหรับผู้นิพนธ์

บทความวิจัย

การศึกษาการออกแบบเรขศิลป์บนบรรจุภัณฑ์สินค้าที่ระลึกสไตล์ไทย โดยใช้แนวคิดต้นแบบตราสินค้าในบริบทวัฒนธรรมไทย

STUDY OF GRAPHIC DESIGN ON PACKAGING FOR THAI STYLE SOUVENIRS USING THAI CULTURAL CONTEXT OF BRAND ARCHETYPE CONCEPT

ยศไกร ไทรทอง* YOSSAKRAI SAITHONG*
สิทธิพงษ์ วงศ์ไชยสุวรรณ** SITTIPONG VONGCHAISUWAN**
วิรุฬห์ วุฒิจิตธากุล*** WEEROON WUTHIRITHAKUL***

บทคัดย่อ

บทความวิจัยเรื่องนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อค้นหาองค์ประกอบการออกแบบสร้างสรรค์เรขศิลป์เบื้องต้นสำหรับบรรจุภัณฑ์สินค้าที่ระลึกสไตล์ไทยที่สอดคล้องกับแนวคิดต้นแบบตราสินค้าในบริบทวัฒนธรรมไทยในด้านตัวอักษรภาษาไทย ตัวอักษรอังกฤษ เทคนิคในการสร้างภาพประกอบ ชุดสีแบบไทยโทน และสไตล์ความเป็นไทย โดยการเก็บข้อมูลจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ในสาขาที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบไม่ต่ำกว่า 15 ปี จำนวน 7 ท่าน ด้วยการตอบแบบสอบถามในลักษณะของการใช้ผู้เชี่ยวชาญอ้างอิงจากวิธีเดลฟาย (Delphi Method) เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญได้ทำการเลือกองค์ประกอบเรขศิลป์ที่สามารถสื่อสาร 15 ต้นแบบตราสินค้าในบริบทวัฒนธรรมไทยนั้น ๆ

ผลวิจัยพบว่า การออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อสารต้นแบบตราสินค้าในบริบทวัฒนธรรมไทยที่มีกลุ่มคำตอบที่แนะนำให้นำไปใช้อย่างยิ่ง ดังนี้ (1) ต้นแบบขบถ (Rebel) มีกลุ่มคำตอบที่แนะนำให้นำไปใช้เพื่อการออกแบบอย่างยิ่ง จำนวน 4 องค์ประกอบ (2) ต้นแบบผู้วิเศษ (Magician) และราชา (King) มีกลุ่มคำตอบที่แนะนำให้นำไปใช้เพื่อการออกแบบอย่างยิ่ง จำนวน 3 องค์ประกอบ (3) ต้นแบบนักปราชญ์ (Sage) จอมเจ้าเล่ห์ (Trickster) แสวงหา (Seeker) มารดา (Mother) นักรัก (Lover) ผู้ไร้เดียงสา (Innocent) ผู้สันโดษ (Loner) และเจ้าเสน่ห์ (Enchantress) มีกลุ่มคำตอบที่แนะนำให้นำไปใช้เพื่อการออกแบบอย่างยิ่ง จำนวน 2 องค์ประกอบ และ (4) ต้นแบบวีรบุรุษ (Hero) นักรบ (Warrior) ผู้ช่วยเหลือ (Helper) และเพื่อนสนิท (Companion) มีกลุ่มคำตอบที่แนะนำให้นำไปใช้เพื่อการออกแบบอย่างยิ่ง จำนวน 1 องค์ประกอบ

คำสำคัญ : เรขศิลป์/ สไตล์ไทย/ ต้นแบบตราสินค้า/ บริบทวัฒนธรรมไทย

*ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อาจารย์ประจำหลักสูตรผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ วิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, yossakrai@g.swu.ac.th.

*Assistant Professor Dr., Lecturer, Creative Products Program, College of Creative Industry, Srinakharinwirot University, yossakrai@g.swu.ac.th.

**ดร. อาจารย์ประจำหลักสูตรผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ วิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, sittipong@g.swu.ac.th.

**Lecturer, Dr., Creative Products Program, College of Creative Industry, Srinakharinwirot University, sittipong@g.swu.ac.th.

***ดร. อาจารย์ประจำหลักสูตรผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ วิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, weroon@g.swu.ac.th.

***Lecturer, Dr., Creative Products Program, College of Creative Industry, Srinakharinwirot University, weroon@g.swu.ac.th.

ABSTRACT

The purpose of this article is to find appropriate basic graphic design elements on packaging for Thai style souvenirs using Thai cultural context of brand archetype concept as follows: Thai typefaces, English typefaces, Illustration techniques, Thaitone colors, and Thai Styles. Collecting data from 7 experts in design related fields with more than 15 year experience is to select the appropriate use of graphic design elements communicating 15 brand archetypes referring from Delphi Method.

Research result has been found graphic design ways to communicate Thai cultural context of brand archetypes through groups of highly recommend results to be applied for design as follows: (1) Rebel archetype has 4 highly recommended design elements, (2) Magician and King archetypes have 3 highly recommended design elements, (3) Sage, Trickster, Seeker, Mother, Lover, Innocent, Loner and Enchantress archetypes have 2 highly recommended design elements, (4) Hero, Warrior, Helper, and Companion archetypes have 1 highly recommended design elements.

Keywords: Graphic/ Thai style/ Brand archetype/ Thai cultural context

บทนำ

ผลิตภัณฑ์สินค้าที่แสดงความเป็นไทยในปัจจุบันได้รับการพัฒนาด้านรูปแบบมาอย่างต่อเนื่อง ไม่ว่าจะเป็นการต่อยอดจากภูมิปัญญาไทย การนำอัตลักษณ์ที่มาจากทุนวัฒนธรรมไปใช้อย่างเหมาะสม หรือการขยายขอบเขตประโยชน์ใช้สอยของผลิตภัณฑ์เดิมให้เข้ากับยุคสมัยปัจจุบันมากขึ้น ซึ่งสินค้าก็มีความหลากหลาย ยกตัวอย่างเช่น สินค้าตกแต่งบ้าน ของที่ระลึก ของใช้ในบ้าน สินค้าจากผลผลิตการเกษตร สินค้าเกี่ยวกับยาและสมุนไพร เป็นต้น ผู้บริโภคต่างทราบกันดีว่าสินค้าที่กล่าวไป ล้วนได้รับการพัฒนาคุณภาพให้ได้มาตรฐาน และมีรูปแบบสวยงามหลากหลาย

ไม่ว่าผลิตภัณฑ์จะได้รับการต่อยอดในแนวทางใด หลากหลายนานเท่าไร สิ่งที่ไม่อาจมองข้ามได้นั้นคือ การพัฒนาการออกแบบบรรจุภัณฑ์ ซึ่งมีความสำคัญที่ทำให้สินค้ามีความสมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น ชัยรัตน์ อัครวางกูร กล่าวถึงบรรจุภัณฑ์ที่ดีไว้ว่า บรรจุภัณฑ์ที่ดีสามารถดึงดูดความสนใจ เร้าความรู้สึก กระตุ้นการตัดสินใจซื้อ และสร้างการจดจำให้แก่ผู้บริโภคได้ บรรจุภัณฑ์เปรียบเสมือนพนักงานขาย ที่ทำหน้าที่ส่งเสริมการขายอยู่ทุกเมื่อเชื่อวันในห้างสรรพสินค้า และเป็นองค์ประกอบสำคัญที่มีผลอย่างยิ่งต่อความสำเร็จหรือล้มเหลวของธุรกิจ¹

กองแผนงาน กรมการพัฒนาชุมชน กระทรวงมหาดไทย ได้กล่าวถึง ปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกซื้อสินค้ากลับบ้านของผู้มาเยือนไว้ โดยในสองลำดับแรกได้แก่ปัจจัยด้าน (1) คุณภาพสินค้า กระบวนการผลิตสินค้า และบรรจุภัณฑ์ (2) ความสวยงามแปลกใหม่ แตกต่างเป็นเอกลักษณ์ของสินค้า หรือบรรจุภัณฑ์² จะเห็นได้ว่า บรรจุภัณฑ์ที่ได้ถูกกล่าวถึงเป็นสิ่งสำคัญลำดับแรก ๆ ที่เป็นส่วนหนึ่งในการตัดสินใจซื้อสินค้าที่ระลึกประเทศไทยของนักท่องเที่ยว แต่ในความเป็นจริงจากการสำรวจเบื้องต้นพบว่า ยังมีสินค้าที่ระลึกอีกมากมาย ที่ควรจะบรรจุภัณฑ์เพื่อเพิ่มโอกาสในการตัดสินใจซื้อของนักท่องเที่ยว หรือมีบรรจุภัณฑ์อยู่แล้ว แต่ไม่ได้มีการออกแบบที่ดี หรือมีบรรจุภัณฑ์ซึ่งได้รับการออกแบบมาอย่างดี แต่อาจไม่ได้มีบุคลิกภาพในการออกแบบเรขศิลป์ที่สามารถสื่อสารตราสินค้าให้ตรงกับผู้บริโภคอย่างแท้จริง

ในการพัฒนาการออกแบบบรรจุภัณฑ์ต้องอาศัยการออกแบบเรขศิลป์ (Graphic Design) ซึ่งเป็นส่วนสำคัญมากในการสร้างสุนทรียะในงานออกแบบบรรจุภัณฑ์ เนื่องจากเป็นสิ่งที่จะสามารถดึงดูดใจให้ผู้บริโภคหยิบบรรจุภัณฑ์ขึ้นมาก่อน แล้วจึงศึกษารายละเอียดบนบรรจุภัณฑ์ พิจารณาคุณสมบัติของสินค้า และนำไปสู่การตัดสินใจซื้อต่อไป ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้จะสร้างแนวทางการออกแบบเรขศิลป์บนบรรจุภัณฑ์ที่เหมาะสมกับผลิตภัณฑ์สินค้าที่แสดงความเป็นไทย หรือที่เรียกว่า สไตส์ไทย จากการสำรวจเบื้องต้นพบว่า มีบรรจุภัณฑ์สินค้าที่ระลึกที่วางจำหน่ายในปัจจุบัน เช่น สินค้าที่ระลึกสไตส์ไทยยี่ห้อ Holen ได้มีการออกแบบสื่อสารความเป็นไทยที่ทันสมัยและน่าสนใจ แต่จะเหมาะสมกับบุคลิกของตราสินค้าหรือไม่ จะสื่อสารให้ตรงกับผู้บริโภคด้วยการออกแบบอย่างไร ผลการวิจัยในครั้งนี้จะเป็นส่วนหนึ่งที่ช่วยหาคำตอบในแนวทางการออกแบบเรขศิลป์บนบรรจุภัณฑ์ เพื่อให้ได้องค์ความรู้สำหรับนักออกแบบและผู้สนใจในการนำไปใช้สร้างสรรค์บรรจุภัณฑ์ที่เหมาะสมกับบุคลิกลักษณะของตราสินค้าในบริบทวัฒนธรรมไทย ที่มีให้เลือกถึง 15 ต้นแบบ เพื่อสื่อสารกับกลุ่มผู้บริโภคได้อย่างตรงใจ สวยงาม และมีความเหมาะสมมากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อหาองค์ประกอบการออกแบบเรขศิลป์เบื้องต้นสำหรับบรรจุภัณฑ์สินค้าที่ระลึกสไตส์ไทยที่สอดคล้องกับแนวคิดต้นแบบตราสินค้าในบริบทวัฒนธรรมไทย จำนวน 15 แนวทาง

1. ชัยรัตน์ อัครวางกูร, *ออกแบบให้โดนใจ* (กรุงเทพฯ : กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม, 2548), 9.

2. "ไฟล์บรรยาย 14 มิถุนายน 2561 การออกแบบสินค้าของที่ระลึก," กองแผนงาน กรมการพัฒนาชุมชน กระทรวงมหาดไทย, บันทึกข้อมูลเมื่อ 20 พฤศจิกายน 2562, <http://plan.cdd.go.th/คู่มือแนวทางการดำเนินงาน/otop-นวัตกรรม/>.

กรอบแนวคิด

งานวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ในการหาองค์ความรู้ในการออกแบบเรขศิลป์บนบรรจุภัณฑ์สินค้าที่ระลึกสไตล์ไทยโดยใช้แนวคิดต้นแบบตราสินค้าในบริบทวัฒนธรรมไทย เพื่อสื่อสารต้นแบบตราสินค้าทั้ง 15 ต้นแบบ ผู้วิจัยจึงได้เลือกใช้กรอบแนวคิดเพื่อสังเคราะห์องค์ความรู้ในด้านต่าง ๆ ดังนี้

1. แนวคิดต้นแบบตราสินค้าในบริบทวัฒนธรรมไทย โดยผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อริชัย อรรถอุดม ได้กล่าวว่า ต้นแบบตราสินค้าในบริบทวัฒนธรรมไทยมี 15 ต้นแบบ ได้แก่ วิรูปบุษ นักปราชญ์ ผู้วิเศษ นักรบจอมเจ้าเล่ห์ ผู้ค้นหา ผู้ช่วยเหลือ มารดา นักรัก ผู้ไร้เดียงสา เพื่อนสนิท ราชาผู้สันโดษ เจ้าเสน่ห์ และขบถ แต่ละต้นแบบจะมีบุคลิกภาพของตนเองที่เป็นตัวชี้วัดรวมจำนวน 72 คุณลักษณะ ต้นแบบตราสินค้าเป็นเครื่องมือในการสื่อสารการตลาดที่จะช่วยสร้างความคิดสร้างสรรค์ ในการสร้างเอกลักษณ์ตราสินค้า ซึ่งมีความสำคัญมากในปัจจุบัน จึงต้องทำให้ตราสินค้ามีความแตกต่างจากคู่แข่งด้วยความรู้สึทางอารมณ์ เพื่อช่วยในการกำหนดแผนกลยุทธ์ในการสร้างสรรค์บุคลิกภาพตราสินค้าและงานโฆษณาได้จริง³

ดังนั้น การวิจัยนี้จะใช้แนวคิดต้นแบบตราสินค้าในบริบทวัฒนธรรมไทยเป็นจุดเริ่มต้นในการกำหนดทิศทางการออกแบบเรขศิลป์บนบรรจุภัณฑ์ เพื่อให้ตรงกับทัศนคติของผู้บริโภค ผลิตภัณฑ์สินค้าไทย และเป็นส่วนสำคัญในการไปสู่การตัดสินใจซื้อผลิตภัณฑ์สไตล์ไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

2. องค์ประกอบการออกแบบเรขศิลป์บนบรรจุภัณฑ์ จากการทบทวนวรรณกรรมที่เป็นหนังสือ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบบรรจุภัณฑ์ นิชา สุขजारุวรรณ กล่าวว่า เรขศิลป์บนบรรจุภัณฑ์ ประกอบด้วย 2 ลักษณะ คือ (1) ส่วนประกอบบนบรรจุภัณฑ์ที่สร้างความสุนทรีย์ (2) ส่วนประกอบบนบรรจุภัณฑ์ที่แสดงข้อมูลที่เป็นรายละเอียดของสินค้า ซึ่งส่วนประกอบบนบรรจุภัณฑ์ที่สร้างความสุนทรีย์ มี 3 ส่วน⁴ ได้แก่ (1) ตัวอักษร เพื่อสร้างภาพพจน์ของสินค้า แสดงรายละเอียดของข้อมูลที่มีการจัดวางอย่างชัดเจน อ่านง่าย น่าสนใจ สามารถสื่ออารมณ์หรือความหมายทางสัญลักษณ์ ซึ่งง่ายต่อการจดจำของผู้รับสารมากกว่าเนื้อหาของข้อมูลนั้น⁵ (2) ภาพประกอบ เพื่อสร้างความเข้าใจในตัวสินค้าที่อยู่ภายในโดยเฉพาะอย่างยิ่งมักจะปรากฏบนบรรจุภัณฑ์ที่มีความที่บมมองไม่เห็นสินค้าภายใน⁶ ภาพประกอบนั้นมีบทบาทสำคัญทั้งในเรื่องการดึงดูดสายตา สร้างความแตกต่าง สิ่งเร้า และการจดจำ ภาพประกอบแบ่งออกเป็นสองกลุ่มหลัก คือ ภาพถ่ายซึ่งมีคุณสมบัติเด่น คือ สื่อสารให้ผู้บริโภครู้สึกได้ว่าเป็นของจริง และภาพวาด ซึ่งได้เปรียบตรงที่สามารถสร้างขึ้นได้ตามความคิดความต้องการมากกว่า⁷ และ (3) สี เพื่อสร้างอารมณ์ สร้างการตอบสนองต่อจิตใจ สร้างแรงจูงใจให้ผู้บริโภคสนใจในตัวผลิตภัณฑ์⁸

หัวใจของการออกแบบเรขศิลป์บนบรรจุภัณฑ์ คือ การจัดวางความสัมพันธ์ของตัวอักษร ภาพ และสี ให้เกิดงานที่สามารถสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมายได้ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ โดยเฉพาะบรรจุภัณฑ์ที่ต้องสื่อสารกับผู้คนจำนวนมากและหลากหลาย จะทำอย่างไรให้สามารถแสดงเนื้อหาได้ชัดเจน น่าสนใจ สื่อสารบุคลิกภาพของแบรนด์และผลิตภัณฑ์ได้ถูกต้องตรงใจ เท่านั้นยังไม่พอ ยังต้องกระตุ้นความต้องการซื้อของผู้บริโภคได้อีกด้วย⁹

3. "รางวัลผลงานวิจัยดีเด่น ประเภทนิสิตดุษฎีบัณฑิต," สำนักบริหารวิจัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, บันทึกข้อมูลเมื่อ 1 ธันวาคม 2562, http://www.research.chula.ac.th/web/Prize_Research/phdGood/AW160.pdf.

4. นิชา สุขजारุวรรณ, "การออกแบบเรขศิลป์บรรจุภัณฑ์ของเล่นพื้นบ้าน กรณีศึกษา : กลุ่มคนเฒ่าคนแก่ ต.ป่าแดด อ.แม่สรวย จ.เชียงราย" (วิทยานิพนธ์ระดับศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2552), 111-112.

5. ชัยรัตน์ อัครวาท, *ออกแบบให้โดนใจ* (กรุงเทพฯ : กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม, 2548), 121.

6. สุมาลี ทองรุ่งโรจน์, *ออกแบบบรรจุภัณฑ์* (กรุงเทพฯ : วาดศิลป์, 2555), 101.

7. สุมาลี ทองรุ่งโรจน์, *ออกแบบให้โดนใจ* (กรุงเทพฯ : กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม, 2548), 133.

8. สุมาลี ทองรุ่งโรจน์, *ออกแบบบรรจุภัณฑ์* (กรุงเทพฯ : วาดศิลป์, 2555), 92.

9. สุมาลี ทองรุ่งโรจน์, *ออกแบบให้โดนใจ* (กรุงเทพฯ : กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม, 2548), 120.

3. สีไทยโทน (Thaitone Color) ศูนย์บัณฑิตไทย กระทรวงวัฒนธรรม กล่าวไว้ในหนังสือสีไทยโทน เสน่ห์ไทยเพิ่มมูลค่าธุรกิจ ว่า สีหลักที่ปรากฏใช้ในงานจิตรกรรมไทยสมัยก่อนมีอยู่ 5 หมู่หลัก คือ สีดำ ขาว แดง เหลือง คราม รวมเรียกว่า สีเบญจรงค์ ส่วนสีที่แปลกออกไปก็เกิดจากการผสมสี 5 สีหลักดังกล่าว แดง ออกเป็นอีก 5 หมู่สี ได้แก่ สีส้ม เขียว ม่วง น้ำตาล ทอง เพื่อความเข้าใจสีไทยในภาพรวม จึงใคร่เรียงลำดับ สีทั้งหมดหลักเดิมและสีที่เกิดจากผสมใหม่ในลักษณะกลุ่มโทนสีเดียวกัน¹⁰ ซึ่งจากการวิเคราะห์ในวิทยานิพนธ์ เรื่อง การสร้างประสบการณ์สุนทรีย์จากสีไทย (พ.ศ. 2556) ของอาจารย์ไพโรจน์ พิทยเมธี ได้ค้นพบชื่อ สีไทย และทดสอบค่าสีโดยกำหนดตามค่า CMYK ทั้งหมดจำนวน 156 สี¹¹

4. ความเป็นไทย โดย ประชา สุวิธานนท์ จากแนวคิดที่นำสี่เหลี่ยมสัญศาสตร์ (Semiotics Square) ของนักมานุษยวิทยาคนสำคัญ เจมส์ คลิฟฟอร์ด อันเป็นเครื่องมือศึกษาวัตถุต่าง ๆ ในฐานะเป็น "สัญญา" หรือเครื่องมือสื่อความหมาย คลิฟฟอร์ดมองว่าการสะสมวัตถุมีบทบาทในการสร้างตัวตนของชาวตะวันตก วัตถุทั้งหลายทั้งปวงเป็นเพียงวัตถุสะสม จะแตกต่างกันตรงกันว่า ถูกสะสมโดยใคร กล่าวคือ การเก็บและ แสดงศิลปะวัตถุในพิพิธภัณฑ์เป็นการสะสมของสังคม ส่วนการสะสมของที่ระลึกจากการเดินทางท่องเที่ยว แต่ละครั้งเป็นการสะสมแบบส่วนตัวและโดยปัจเจกชน¹²

เมื่อนำเอาสี่เหลี่ยมสัญศาสตร์ของคลิฟฟอร์ดมาปรับใช้กับวัตถุสะสมที่สื่อถึงความเป็นไทย เราจะได้โครงสร้างความเป็นไทยซึ่งมีความรู้เชิงชาติพันธุ์วิทยา (Ethnology) เป็นพื้นฐานของการแบ่งความเป็นไทยออกเป็น 4 ไชน ซึ่งแสดงให้เห็นความเป็นไทยแบบต่าง ๆ นั้นมีฐานานุศักดิ์ หรือความเหลื่อมล้ำต่ำสูงไม่เท่ากัน ดังนี้ไทยประเพณี (Traditonal Thai) ไทยพื้นบ้าน (Folk Thai) ไทย ๆ (Vernacular Thai) และไทยร่วมสมัย (Contemporary Thai)¹³

ขอบเขตงานวิจัย

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ เป็นการหาองค์ประกอบการออกแบบเรขศิลป์เบื้องต้นสำหรับบรรจุภัณฑ์สินค้าที่ระลึกสไตล์ไทย ที่สอดคล้องกับแนวคิดต้นแบบตราสินค้าในบริบทวัฒนธรรมไทย โดยกำหนดกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ด้านการออกแบบบรรจุภัณฑ์ เรขศิลป์ และสาขาที่เกี่ยวข้องไม่ต่ำกว่า 15 ปี จำนวน 7 ท่าน เพื่อตอบแบบสอบถาม

วิธีดำเนินการวิจัย

เพื่อให้ได้ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ การดำเนินการวิจัยจะใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ร่วมกับการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยกำหนดกลุ่มผู้เชี่ยวชาญที่เป็นอาจารย์ และนักออกแบบที่สำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาตรีขึ้นไป มีประสบการณ์ด้านการทำงาน รวมทั้งการสอนในสาขาที่เกี่ยวข้องไม่ต่ำกว่า 15 ปี จำนวน 7 ท่าน เพื่อหาองค์ประกอบการออกแบบเรขศิลป์เบื้องต้นสำหรับบรรจุภัณฑ์สินค้าที่ระลึกสไตล์ไทยที่เหมาะสม ส่วนรายละเอียดการเก็บข้อมูลในการวิจัย มีดังนี้

1. การเก็บรวบรวมข้อมูลจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ มีการเก็บรวบรวมข้อมูลจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ได้แก่

10. ศูนย์บัณฑิตไทย กระทรวงวัฒนธรรม, *ไทยโทน เสน่ห์ไทยเพิ่มมูลค่าธุรกิจ* (กรุงเทพมหานคร : ม.ป.พ, 2558), 26.

11. ศูนย์บัณฑิตไทย กระทรวงวัฒนธรรม, *ไทยโทน เสน่ห์ไทยเพิ่มมูลค่าธุรกิจ* (กรุงเทพมหานคร : ม.ป.พ, 2558), 36-43.

12. ประชา สุวิธานนท์, *อัตลักษณ์ไทย : จากไทยสู่ไทย ๆ* (กรุงเทพมหานคร : ฟาเดียวกัน, 2554), 48-49.

13. ประชา สุวิธานนท์, *อัตลักษณ์ไทย : จากไทยสู่ไทย ๆ* (กรุงเทพมหานคร : ฟาเดียวกัน, 2554), 53-56.

1.1 แหล่งข้อมูลประเภทเอกสาร โดยเป็นข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ เช่น บทความ หนังสือ งานวิจัย นิตยสาร วารสาร และสื่อสิ่งพิมพ์อื่น ๆ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้สืบค้นข้อมูลและจัดแบ่งหมวดหมู่ของข้อมูลเป็นกลุ่มดังนี้

1.1.1 แนวความคิด และทฤษฎีต่าง ๆ

1.1.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.2 แหล่งข้อมูลประเภทอื่น ๆ เช่น การลงพื้นที่สำรวจและเก็บข้อมูลเบื้องต้น

2. การสร้างเครื่องมือวิจัยที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบสอบถามเพื่อหาคำประกอบการออกแบบเรขศิลป์บนบรรจุภัณฑ์สินค้าที่ระลึกสไตล์ไทย ตามแนวคิดต้นแบบตราสินค้าในบริบทวัฒนธรรมไทยทั้ง 15 ต้นแบบ สำหรับผู้เชี่ยวชาญ 7 ท่าน ซึ่งผลจากการวิเคราะห์จะสามารถนำไปใช้ในการสรุปหลักการออกแบบเรขศิลป์บนบรรจุภัณฑ์ต่อไป

3. การตรวจสอบคุณภาพของแบบสอบถาม โดยผู้เชี่ยวชาญ นักวิชาการที่มีความชำนาญด้านการวิจัย จำนวน 2 ท่าน

4. การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้ทั้งจากการเก็บข้อมูลจากแบบสอบถาม และเอกสารที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งแนวคิดทฤษฎีในด้านต่าง ๆ มาศึกษาวิเคราะห์ร่วมกัน

5. สรุปผลการเก็บข้อมูล และสรุปผลการวิจัยเพื่อให้ได้แนวทางในการออกแบบเรขศิลป์เบื้องต้นสำหรับบรรจุภัณฑ์สินค้าสไตล์ไทยที่เหมาะสม จำนวน 15 แนวทาง

ผลการวิจัย

ผลการเก็บข้อมูลจากแบบสอบถามสำหรับผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ด้านการออกแบบบรรจุภัณฑ์เรขศิลป์ และสาขาที่เกี่ยวข้องไม่ต่ำกว่า 15 ปี จำนวน 7 ท่าน เพื่อหาคำประกอบการออกแบบเรขศิลป์เบื้องต้นสำหรับบรรจุภัณฑ์สินค้าที่ระลึกสไตล์ไทยตามแนวคิดต้นแบบตราสินค้าในบริบทวัฒนธรรมไทยทั้ง 15 ต้นแบบ ในด้านตัวอักษรภาษาไทย ตัวอักษรอังกฤษ เทคนิคการสร้างภาพประกอบ ชุดสีแบบไทยโทน และสไตล์ความเป็นไทย โดยใช้เกณฑ์ในการพิจารณาจากคำตอบที่ถูกเลือกจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 4 คน จาก 7 คนขึ้นไป (มีค่าตั้งแต่ร้อยละ 57.14 ขึ้นไป) ให้ถือเป็นคำตอบที่มีความเหมาะสม ผลการวิจัยพบว่า

1. ตัวอักษร ภาษาไทยและภาษาอังกฤษที่สามารถสื่อสารต้นแบบตราสินค้าฯ ได้อย่างเหมาะสม ในแต่ละต้นแบบตราสินค้าในบริบทวัฒนธรรมไทย ผลการวิจัยพบว่า

ตารางที่ 1 แสดงค่าร้อยละ (%) ของตัวอักษรภาษาไทย และตัวอักษรภาษาอังกฤษที่มีความเหมาะสมในการสื่อสารต้นแบบ
ตราสินค้าในบริบทวัฒนธรรมไทย
ที่มา : ผู้วิจัย

1.1 ตัวอักษรภาษาไทย	ต้นแบบตราสินค้าในบริบทวัฒนธรรมไทย (ร้อยละ)														
	วีรบุรุษ	นักปราชญ์	ผู้วิเศษ	นักรบ	จอมเจ้าเล่ห์	ผู้แสวงหา	ผู้ช่วยเหลือ	มารดา	นักรัก	ผู้ไร้เดียงสา	เพื่อนสนิท	ราชา	ผู้สิ้นใจ	เจ้าเสน่ห์	ขบถ
ตัวอักษรถิ่น	57.14	71.42	57.14	28.57	14.28	28.57	0	14.28	14.28	0	0	85.71	0	28.57	14.28
ตัวพิมพ์แบบเขียน	0	57.14	28.57	14.28	14.28	28.57	14.28	28.57	71.42	71.42	71.42	0	14.28	57.14	14.28
ตัวพิมพ์แบบมีหัว	57.14	42.85	0	57.14	0	28.57	57.14	71.42	0	14.28	14.28	57.14	28.57	14.28	0
ตัวพิมพ์แบบไม่มีหัว หรือหัวปาด	28.57	14.28	14.28	14.28	57.14	28.57	14.28	0	42.85	14.28	28.57	14.28	57.14	57.14	42.85
ตัวพิมพ์แบบตัวตกแต่ง	57.14	57.14	71.42	42.85	71.42	71.42	28.57	28.57	28.57	28.57	28.57	42.85	28.57	57.14	85.71
1.2 ตัวอักษรภาษาอังกฤษ															
ตัวพิมพ์แบบคัดลายมือ	71.42	71.42	71.42	42.85	14.28	42.85	0	0	14.28	0	0	71.42	0	14.28	14.28
ตัวพิมพ์แบบตัวเขียน	14.28	57.14	57.14	28.57	28.57	42.85	42.85	71.42	71.42	28.57	71.42	42.85	14.28	42.85	14.28
ตัวพิมพ์แบบเซริฟ	57.14	57.14	14.28	57.14	14.28	28.57	57.14	57.14	28.57	14.28	0	71.42	57.14	14.28	0
ตัวพิมพ์แบบแซนส์เซริฟ	28.57	0	0	14.28	14.28	42.85	42.85	28.57	42.85	57.14	42.85	0	57.14	57.14	28.57
ตัวพิมพ์ตัวตกแต่ง	57.14	57.14	85.71	28.57	57.14	57.14	42.85	28.57	42.85	28.57	28.57	57.14	57.14	42.85	85.71

2. เทคนิคการสร้างภาพประกอบ ที่สามารถสื่อสารต้นแบบตราสินค้า ได้อย่างเหมาะสม ในแต่ละ
ต้นแบบตราสินค้าในบริบทวัฒนธรรมไทย ผลการวิจัยพบว่า

ตารางที่ 2 แสดงค่าร้อยละ (%) ของเทคนิคการสร้างภาพประกอบที่มีความเหมาะสมในการสื่อสารต้นแบบตราสินค้าในบริบท
วัฒนธรรมไทย
ที่มา : ผู้วิจัย

2. เทคนิคการสร้าง ภาพประกอบ	ต้นแบบตราสินค้าในบริบทวัฒนธรรมไทย (ร้อยละ)														
	วีรบุรุษ	นักปราชญ์	ผู้วิเศษ	นักรบ	จอมเจ้าเล่ห์	ผู้แสวงหา	ผู้ช่วยเหลือ	มารดา	นักรัก	ผู้ไร้เดียงสา	เพื่อนสนิท	ราชา	ผู้สิ้นใจ	เจ้าเสน่ห์	ขบถ
ภาพถ่าย	71.42	57.14	42.85	57.14	28.57	57.14	42.85	57.14	28.57	57.14	28.57	42.85	42.85	42.85	14.28
สื่อะคริลิค	42.85	28.57	28.57	42.85	28.57	42.85	14.28	28.57	42.85	28.57	14.28	42.85	42.85	57.14	14.28
แอร์บรัช	28.57	14.28	57.14	28.57	42.85	14.28	14.28	28.57	28.57	28.57	14.28	42.85	14.28	57.14	42.85
ถ่านชาโรโคล	28.57	42.85	42.85	71.42	28.57	14.28	28.57	14.28	28.57	28.57	28.57	14.28	42.85	28.57	71.42
สีชอล์ค	14.28	14.28	28.57	28.57	14.28	14.28	42.85	42.85	42.85	42.85	57.14	14.28	28.57	28.57	28.57
การตัดปะ	28.57	42.85	71.42	14.28	100	71.42	14.28	14.28	28.57	14.28	14.28	14.28	28.57	42.85	100
ดินสอสีไม้	14.28	28.57	14.28	14.28	28.57	28.57	57.14	85.71	57.14	71.42	71.42	14.28	42.85	42.85	14.28
สีเทียน	14.28	14.28	14.28	14.28	28.57	14.28	28.57	57.14	28.57	100	57.14	14.28	14.28	28.57	14.28
ปากกาหัวก้ามหอย	28.57	28.57	28.57	42.85	28.57	28.57	28.57	14.28	28.57	28.57	28.57	28.57	42.85	28.57	57.14
สีน้ำทึบแสง	57.14	28.57	14.28	42.85	14.28	28.57	57.14	28.57	14.28	14.28	28.57	57.14	57.14	42.85	14.28
ภาพกราฟิก / เวกเตอร์	42.85	28.57	42.85	28.57	28.57	14.28	42.85	14.28	42.85	14.28	28.57	57.14	42.85	42.85	42.85
หมึก	71.42	57.14	28.57	71.42	14.28	42.85	14.28	14.28	28.57	57.14	42.85	28.57	71.42	42.85	71.42
สีมาร์คเกอร์	42.85	14.28	42.85	57.14	14.28	42.85	28.57	28.57	14.28	28.57	14.28	42.85	42.85	14.28	42.85
สีน้ำมัน	57.14	71.42	28.57	42.85	28.57	42.85	42.85	28.57	57.14	14.28	14.28	57.14	42.85	57.14	57.14
ปากกา	28.57	85.71	28.57	14.28	28.57	85.71	14.28	28.57	14.28	28.57	57.14	14.28	42.85	14.28	42.85
ดินสอ	14.28	57.14	14.28	14.28	14.28	71.42	42.85	57.14	14.85	71.42	71.42	14.28	57.14	14.28	42.85
การใช้ตัวอักษรสร้างภาพ	14.28	28.57	71.42	28.57	42.85	42.85	14.85	14.28	14.28	14.28	14.28	28.57	14.28	42.85	71.42
สีน้ำ	28.57	28.57	14.28	14.28	28.57	28.57	28.57	85.71	85.71	85.71	85.71	14.28	42.85	57.14	28.57
การสร้างภาพสามมิติจาก คอมพิวเตอร์	42.85	14.28	85.71	28.57	57.14	14.28	14.28	14.28	42.85	14.28	42.85	14.28	14.28	57.14	28.57

3. สไตล์ความเป็นไทย ที่มีความเหมาะสมในการอ้างอิงเพื่อเป็นสไตล์การออกแบบสื่อสารต้นแบบตราสินค้าในบริบทวัฒนธรรมไทย ผลการวิจัยพบว่า

ตารางที่ 3 แสดงค่าร้อยละ (%) ของสไตล์ความเป็นไทยที่มีความเหมาะสมในการอ้างอิงเพื่อเป็นสไตล์การออกแบบสื่อสารต้นแบบตราสินค้าในบริบทวัฒนธรรมไทย
ที่มา : ผู้วิจัย

3. สไตล์ความเป็นไทย	ต้นแบบตราสินค้าในบริบทวัฒนธรรมไทย (ร้อยละ)														
	วีรบุรุษ	นักปราชญ์	ผู้วิเศษ	นักรบ	จอมเจ้าเล่ห์	ผู้แสวงหา	ผู้ช่วยเหลือ	มารดา	นักรัก	ผู้ไร้เดียงสา	เพื่อนสนิท	ราชา	ผู้สิ้นโทษ	เจ้าเสน่ห์	ขบถ
ไทยประเพณี (Traditional Thai)	100	71.41	57.14	57.14	0	28.57	14.28	14.28	14.28	0	0	85.71	0	28.57	0
ไทยพื้นบ้าน (Folk Thai)	28.57	85.71	14.28	42.85	42.85	28.57	85.71	85.71	28.57	42.85	42.85	14.28	28.57	14.28	28.57

3. สไตล์ความเป็นไทย	ต้นแบบตราสินค้าในบริบทวัฒนธรรมไทย (ร้อยละ)														
	วีรบุรุษ	นักปราชญ์	ผู้วิเศษ	นักรบ	จอมเจ้าเล่ห์	ผู้แสวงหา	ผู้ช่วยเหลือ	มารดา	นักรัก	ผู้ไร้เดียงสา	เพื่อนสนิท	ราชา	ผู้สิ้นโทษ	เจ้าเสน่ห์	ขบถ
ไทย ๆ (Vernacular Thai)	0	14.28	28.57	14.28	42.85	28.57	28.57	42.85	57.14	71.42	71.42	0	85.71	28.57	71.42
ไทยร่วมสมัย (Contemporary Thai)	42.85	14.28	57.14	28.57	57.14	85.71	28.57	14.28	57.14	14.28	42.85	14.28	42.85	100	85.71

4. ชุดสีแบบไทยโทน สามารถสื่อสารต้นแบบตราสินค้า ได้อย่างเหมาะสม ในแต่ละต้นแบบตราสินค้าในบริบทวัฒนธรรมไทย (เฉพาะที่มีค่าตั้งแต่ร้อยละ 57.14 ขึ้นไป) ผลการวิจัยพบว่า (4.1) วีรบุรุษ มีชุดสีแบบไทยโทนจำนวน 12 สี ได้แก่ สีแดงตัด สีกรมท่า สีเหลืองเพียงทอง สีน้ำตาลไหม้ คิดเป็นร้อยละ 71.42 สีดินแดงเทศ สีน้ำหมาก สีเขม่ายาง สีขาวม่วง สีคราม สีเขมขคราม สีกลาโหม และสีทองคำ คิดเป็นร้อยละ 57.14 (4.2) นักปราชญ์ มีชุดสีแบบไทยโทนจำนวน 15 สี ได้แก่ สีปูน คิดเป็นร้อยละ 85.71 สีเขียวขี้ม้า สีม่วงทอง สีกากี คิดเป็นร้อยละ 71.42 สีหงดดินตัด สีไม้กฤษณา สีมุกสุข สีลูกพิกุล สีเขียวก้ามปู สีดำหมึก สีสวาด สีขาวม่วง สีขาบดำ สีม่วงคราม และสีขาบปนเพชร คิดเป็นร้อยละ 57.14 (4.3) ผู้วิเศษ มีชุดสีแบบไทยโทนจำนวน 8 สี ได้แก่ สีทองคำ คิดเป็นร้อยละ 85.71 สีม่วงเม็ดมะปราง คิดเป็นร้อยละ 71.42 สีกำมปู หลุด สีดอกบวบ สีเหลืองไหล สีก้านดอกกรรณิการ สีเขียวมะพูด และสีเขียวนิล คิดเป็นร้อยละ 57.14 (4.4) นักรบ มีชุดสีแบบไทยโทนจำนวน 19 สี ได้แก่ สีเขียวก้ามปู สีเขียวนิล สีน้ำตาลไหม้ คิดเป็นร้อยละ 85.71 สีดินแดงตัด สีลูกพิกุล สีดำเขม่า สีนิลกาฬ สีกลาโหม สีกรมท่า สีผาด คิดเป็นร้อยละ 71.42 สีกำมปูสุรา

สีน้ำหมาก สีซีผึ้ง สีเขียวใบแค สีน้ำรัก สีเขม่ายาง สีเมฆคราม สีขาบดำ และสีทองคำ คิดเป็นร้อยละ 57.14 (4.5) จอมเจ้าเล่ห์ มีชุดสีแบบไทยโทนจำนวน 10 สี ได้แก่ สีม่วงเม็ดมะปราง คิดเป็นร้อยละ 85.7 สีเสน สีดอกอัญชัน สีพวงอังกาบ คิดเป็นร้อยละ 71.42 สีกำมปูหลุด สีแดงดอกชบา สีหรดาล สีลูกท้าน สีน้ำไหล และสีน้ำผึ้ง คิดเป็นร้อยละ 57.14 (4.6) ผู้แสวงหา มีชุดสีแบบไทยโทนจำนวน 7 สี ได้แก่ สีนวลเทา คิดเป็นร้อยละ 71.42 สีเมฆสนทยา สีมอหมึก สีสัมฤทธิ์ สีขาวกะบัง สีฟาง และสีกรัก คิดเป็นร้อยละ 57.14 (4.7) ผู้ช่วยเหลือ มีชุดสีแบบไทยโทนจำนวน 12 สี ได้แก่ สีหม้อใหญ่ สีเปลือกข้าวโพด สีจันทร์ สีลูกจันทร์ สีเขียวนกกระจิกลง สีเหล็ก สีดอกเลา สีขาวผ่อง สีควายเผือก สีงาช้าง สีเลื่อมเหลือง และสีฟาง คิดเป็นร้อยละ 57.14 (4.8) มารดา มีชุดสีแบบไทยโทนจำนวน 13 สี ได้แก่ สีควายเผือก สีเลื่อมพราย คิดเป็นร้อยละ 71.42 สีจันทร์ สีเนื้อ สีหงเสน สีฟ้าแลบ สีนวล สีสังข์ สีงาช้าง สีม่วงดอกผักตบ สีเผือก สีนิลบล และสีดิน คิดเป็นร้อยละ 57.14 (4.9) นักรัก มีชุดสีแบบไทยโทนจำนวน 16 สี ได้แก่ สีม่วงเม็ดมะปราง สีนิลบล คิดเป็นร้อยละ 85.71 สีทองสิงห์ สีดอกอุบล สีดอกบานเย็น สีเกษรชมพู สีม่วงดอกตะแบก คิดเป็นร้อยละ 71.42 สีหรดาล สีเสน สีไศก สีน้ำไหล สีตาแมว สีดอกอัญชัน สีพวงอังกาบ สีทองคำ และสีกะปิ คิดเป็นร้อยละ 57.14 (4.10) ผู้ไร่เตียงสา มีชุดสีแบบไทยโทนจำนวน 20 สี ได้แก่ สีกุหลาบ สีเนื้อ สีหญ้าแพรกอ่อน สีหมอก สีขาวผ่อง สีฟ้าแลบ สีงาช้าง สีขาวปนเพชร คิดเป็นร้อยละ 85.71 สีเขียวขึ้นถนการเวก สีสังข์ สีเมฆ สีนิลบล สีฟาง คิดเป็นร้อยละ 71.42 สีหงสบาท สีหงเสน สีกำนมะลิ สีเหล็ก สีขาวกะบัง สีเลื่อมพราย และสีดิน คิดเป็นร้อยละ 57.14 (4.11) เพื่อนสนิท มีชุดสีแบบไทยโทนจำนวน 10 สี ได้แก่ สีลูกพิกุล สีคว้นเพลิง สีนวลเทา สีนวล สีขาวขาบ สีน้ำไหล สีทอง สีฟาง สีน้ำตาล และสีกากี คิดเป็นร้อยละ 57.14 (4.12) ราชา มีชุดสีแบบไทยโทนจำนวน 7 สี ได้แก่ สีเหลืองเพียงทอง คิดเป็นร้อยละ 85.71 สีดินแดงเทศ สีเมฆคราม คิดเป็นร้อยละ 71.42 สีเขียวกำมปู สีดำ สีกรมท่า และสีน้ำตาลไหม้ คิดเป็นร้อยละ 57.14 (4.13) ผู้สันโดษ มีชุดสีแบบไทยโทนจำนวน 14 สี ได้แก่ สีกากี คิดเป็นร้อยละ 85.71 สีมุกสุข คิดเป็นร้อยละ 71.42 สีหงดินตัด สีเลื่อมประภัสสร สีไม้กฤษณา สีเขียวขี้ม้า สีมหาดไทย สีเขียวรงกา สีเทา สีคว้นเพลิง สีนวลเทา สีปูน สีม่วงทอง และสีน้ำตาล คิดเป็นร้อยละ 57.14 (4.14) เจ้าเสน่ห์ มีชุดสีแบบไทยโทนจำนวน 18 สี ได้แก่ สีแดงดอกชบา สีกำมปูสุรา คิดเป็นร้อยละ 85.71 สีดอกบวบ สีม่วงเม็ดมะปราง สีดอกอัญชัน สีพวงอังกาบ สีทองคำ คิดเป็นร้อยละ 71.42 สีทองสิงห์ สีเกษรชมพู สีหรดาล สีเสน สีเขียวขี้ทอง สีเขียวมะพูด สีขาวขาบ สีครามฝรั่ง สีน้ำไหล สีม่วงดอกตะแบก และสีนาก คิดเป็นร้อยละ 57.14 (4.15) ขบถ มีชุดสีแบบไทยโทนจำนวน 12 สี ได้แก่ สีกำนดอกกรรณิการ สีดำเขม่า สีนิลกาแพ คิดเป็นร้อยละ 71.42 สีแดงชาด สีกำมปูสุรา สีซีผึ้ง สีเขียวมะพูด สีหมึกจีน สีเขม่ายาง สีเขียวนิล สีปูน และสีม่วงคราม คิดเป็นร้อยละ 57.14

สรุปและอภิปรายผล

จากกรอบแนวคิดของการวิจัยสามารถสรุปจำนวนองค์ประกอบสำคัญที่สามารถนำไปใช้เพื่อการออกแบบสร้างสรรค์เรขศิลป์เบื้องต้นสำหรับบรรจุกุณฐ์สินค้าที่ระลึกสไตล์ไทยโดยใช้แนวคิดต้นแบบตราสินค้าในบริบทวัฒนธรรมไทย จำนวน 5 องค์ประกอบหลัก ได้แก่ ตัวอักษรภาษาไทย ตัวอักษรอังกฤษ เทคนิคการสร้างภาพประกอบ ชุดสีแบบไทยโทน และสไตล์ความเป็นไทย ผลการวิจัยที่ค้นพบสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการออกแบบเรขศิลป์บนบรรจุกุณฐ์สินค้าที่ระลึกสไตล์ไทยที่สอดคล้องกับแนวคิดต้นแบบตราสินค้าในบริบทวัฒนธรรมไทย จำนวน 15 แนวทาง จากการวิเคราะห์ผลการวิจัย สามารถแบ่งกลุ่มคำตอบเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ (กลุ่ม 1) คำตอบที่แนะนำให้ใช้อย่างยิ่ง (Highly Recommended Results) เป็นกลุ่มคำตอบ

ที่ผู้เชี่ยวชาญเลือกมากกว่าหรือเท่ากับร้อยละ 85.71 ถึงร้อยละ 100 ซึ่งผู้วิจัยแนะนำเป็นอย่างยิ่งให้นักออกแบบนำองค์ประกอบเหล่านี้ไปใช้ในการออกแบบเรขาคณิตศิลป์บนบรรจุภัณฑ์ เพราะสามารถสื่อสารต้นแบบตราสินค้าในบริบทวัฒนธรรมไทยนั้น ๆ ได้เป็นอย่างดีที่สุด และ (กลุ่ม 2) คำตอบที่แนะนำให้ใช้ได้ (Recommended Results) เป็นกลุ่มคำตอบที่ผู้เชี่ยวชาญเลือกมากกว่าหรือเท่ากับร้อยละ 57.14 ถึงร้อยละ 71.42 ซึ่งผู้วิจัยแนะนำให้นักออกแบบพิจารณาเลือกองค์ประกอบที่เหมาะสมเหล่านี้ไปใช้ในการออกแบบเรขาคณิตศิลป์บนบรรจุภัณฑ์ เพื่อสื่อสารต้นแบบตราสินค้าในบริบทวัฒนธรรมไทยนั้น การอภิปรายผลในครั้งนี้ผู้วิจัยได้เน้นผลการวิจัยในคำตอบกลุ่มที่ 1 คือ กลุ่มคำตอบที่แนะนำให้ใช้อย่างยิ่ง (หมายเหตุ : ทั้ง 15 แนวทางมีคำตอบกลุ่มที่ 2 ในทุกแนวทาง ดังนั้นผู้ที่สนใจสามารถศึกษาผลการวิจัยในคำตอบกลุ่มที่ 2 ได้จากองค์ประกอบที่เหลือนอกจากตารางในหัวข้อผลการวิจัย) ดังนี้

1. วีรบุรุษ (Hero) มีคุณลักษณะทางบุคลิกภาพ ได้แก่ เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ กล้าหาญ มีประสิทธิภาพ มีคุณธรรม มีความอ่อนโยน ใจดีแข็งแกร่ง¹⁴ ผลการวิจัยพบว่า (กลุ่มที่ 1) กลุ่มคำตอบที่แนะนำให้ให้นำไปใช้เพื่อการออกแบบอย่างยิ่ง จำนวน 1 องค์ประกอบ ดังนี้ สไตลต์ความเป็นไทย มีจำนวน 1 สไตลต์ ได้แก่ สไตลต์ไทยประเพณี (Traditional Thai)

2. นักปราชญ์ (Sage) มีคุณลักษณะทางบุคลิกภาพ ได้แก่ มีความลึกซึ้ง เข้าใจยาก มีความรอบรู้ มีเหตุผล มีความพากเพียร เห็นคุณค่าของตนเองอย่างมาก¹⁵ ผลการวิจัยพบว่า (กลุ่มที่ 1) กลุ่มคำตอบที่แนะนำให้ให้นำไปใช้เพื่อการออกแบบอย่างยิ่ง จำนวน 2 องค์ประกอบ ดังนี้ เทคนิคการสร้างภาพประกอบ มีจำนวน 1 เทคนิค ได้แก่ (1) ปากกา และ สไตลต์ความเป็นไทย มีจำนวน 1 สไตลต์ ได้แก่ (1) ไทยพื้นบ้าน (Folk Thai)

3. ผู้วิเศษ (Magician) มีคุณลักษณะทางบุคลิกภาพ ได้แก่ ลึกลับซับซ้อน ชอบตัดสินคนอื่น จากความคิดของตนเอง จินตนาการแปลกประหลาดเหนือความคาดหมาย เป็นคนที่ฟังพาได้ อุนิสัยแจ่มใส เบิกบาน¹⁶ ผลการวิจัยพบว่า (กลุ่มที่ 1) กลุ่มคำตอบที่แนะนำให้ให้นำไปใช้เพื่อการออกแบบอย่างยิ่งจำนวน 3 องค์ประกอบ ดังนี้ ตัวอักษรอังกฤษ มีจำนวน 1 ประเภท ได้แก่ (1) ตัวพิมพ์ตัวตลกแต่ง เทคนิคการสร้างภาพประกอบ มีจำนวน 1 เทคนิค ได้แก่ (1) การสร้างภาพสามมิติจากคอมพิวเตอร์ ชุดสีแบบไทยโทนมีจำนวน 1 สี ได้แก่ (1) สีทองคำ

4. นักรบ (Warrior) มีคุณลักษณะทางบุคลิกภาพ ได้แก่ บุคลิกภาพแบบเข้มแข็ง ชอบปฏิบัติ ตามกฎเกณฑ์ของสังคม ยึดถือระเบียบวินัย เป็นคนที่มีความเยือกหยิ่ง ด้วยลักษณะทางกายภาพที่มีความแข็งแกร่งจึงไม่ยอมตาย¹⁷ ผลการวิจัยพบว่า (กลุ่มที่ 1) กลุ่มคำตอบที่แนะนำให้ให้นำไปใช้เพื่อการออกแบบอย่างยิ่ง จำนวน 1 องค์ประกอบ ดังนี้ ชุดสีแบบไทยโทน มีจำนวน 3 สี ได้แก่ (1) สีเขียวก้ามปู (2) สีเขียวนิล และ (3) สีน้ำตาลไหม้

5. จอมเจ้าเล่ห์ (Trickster) มีคุณลักษณะทางบุคลิกภาพ ได้แก่ บุคลิกภาพแบบชอบคิดถึงแต่เรื่องตนเอง ยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง ชอบวางแผน มีอารมณ์ขัน มีความกำกวม คลุมเครือ มีความคิดสร้างสรรค์¹⁸ ผลการวิจัยพบว่า มี (กลุ่มที่ 1) กลุ่มคำตอบที่แนะนำให้ให้นำไปใช้เพื่อการออกแบบอย่างยิ่งจำนวน 2 องค์ประกอบ ดังนี้ เทคนิคการสร้างภาพประกอบ มีจำนวน 1 เทคนิค ได้แก่ (1) การตัดแปะ ชุดสีแบบไทยโทน มีจำนวน 1 สี ได้แก่ (1) สีม่วงเมื่อดมะปราง

14. อริชัย อรรถอุดม, "การพัฒนาแนวคิดและมาตรฐานต้นแบบตราสินค้าเพื่อประยุกต์ใช้เชิงการสื่อสารการตลาด" (วิทยานิพนธ์ระดับนิเทศศาสตรดุษฎีบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2552), 365.

15. อริชัย อรรถอุดม, "การพัฒนาแนวคิดและมาตรฐานต้นแบบตราสินค้าเพื่อประยุกต์ใช้เชิงการสื่อสารการตลาด" (วิทยานิพนธ์ระดับนิเทศศาสตรดุษฎีบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2552), 366.

16. อริชัย อรรถอุดม, "การพัฒนาแนวคิดและมาตรฐานต้นแบบตราสินค้าเพื่อประยุกต์ใช้เชิงการสื่อสารการตลาด" (วิทยานิพนธ์ระดับนิเทศศาสตรดุษฎีบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2552), 366.

17. อริชัย อรรถอุดม, "การพัฒนาแนวคิดและมาตรฐานต้นแบบตราสินค้าเพื่อประยุกต์ใช้เชิงการสื่อสารการตลาด" (วิทยานิพนธ์ระดับนิเทศศาสตรดุษฎีบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2552), 367.

18. อริชัย อรรถอุดม, "การพัฒนาแนวคิดและมาตรฐานต้นแบบตราสินค้าเพื่อประยุกต์ใช้เชิงการสื่อสารการตลาด" (วิทยานิพนธ์ระดับนิเทศศาสตรดุษฎีบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2552), 367.

6. ผู้แสวงหา (Seeker) มีคุณลักษณะทางบุคลิกภาพ ได้แก่ บุคลิกภาพแบบชอบค้นคว้า เก็บตัว การจัดการที่ดี สามารถจัดระเบียบเรื่องรอบตัวได้อย่างระเบียบเรียบร้อย ผู้ที่มีความกังวลซ้ำซ้อนอยู่เสมอ¹⁹ ผลการวิจัยพบว่า (กลุ่มที่ 1) กลุ่มคำตอบที่แนะนำให้นำไปใช้เพื่อการ ออกแบบอย่างยั่งยืน จำนวน 2 องค์ประกอบ ดังนี้ เทคนิคการสร้างภาพประกอบ มีจำนวน 1 เทคนิค ได้แก่ (1) ปากกา สไตลส์ความเป็นไทย มีจำนวน 1 สไตลส์ ได้แก่ (1) ไทยร่วมสมัย (Contemporary Thai)

7. ผู้ช่วยเหลือ (Helper) คุณลักษณะทางบุคลิกภาพ ได้แก่ ชอบยื่นมือเข้าไปช่วยผู้อื่น เป็นคนยึดมั่นในอุดมการณ์ มีความเกรงอกเกรงใจสูง ชอบให้ความปกป้องคุ้มครองผู้อื่นจากอันตราย เป็นคนที่คำนึงถึงผู้อื่นมากกว่าตนเอง²⁰ ผลการวิจัยพบว่า (กลุ่มที่ 1) กลุ่มคำตอบที่แนะนำให้นำไปใช้เพื่อการออกแบบอย่างยั่งยืน จำนวน 1 องค์ประกอบ ดังนี้ สไตลส์ความเป็นไทย มีจำนวน 1 สไตลส์ ได้แก่ (1) ไทยพื้นบ้าน (Folk Thai)

8. มารดา (Mother) คุณลักษณะทางบุคลิกภาพ ได้แก่ บุคลิกภาพรักครอบครัว ยึดความสุขของสมาชิกครอบครัวเป็นที่ตั้ง มีความรักที่มอบให้อย่างไม่มีการขบเขต เป็นผู้ที่มีความเชื่อใจผู้อื่น มีความเสียสละตนเองเพื่อผู้อื่นอย่างมาก โดยเฉพาะเสียสละเพื่อลูก²¹ ผลการวิจัยพบว่า (กลุ่มที่ 1) กลุ่มคำตอบที่แนะนำให้นำไปใช้เพื่อการออกแบบอย่างยั่งยืน จำนวน 2 องค์ประกอบ ดังนี้ เทคนิคการสร้างภาพประกอบ มีจำนวน 2 เทคนิค ได้แก่ (1) ดินสอสีไม้ และ (2) สีน้ำ สไตลส์ความเป็นไทย มีจำนวน 1 สไตลส์ ได้แก่ (1) ไทยพื้นบ้าน (Folk Thai)

9. นักรัก (Lover) คุณลักษณะทางบุคลิกภาพ ได้แก่ ชอบเข้าสังคม ผู้มีอารมณ์สุนทรีย์ เข้าใจเพศตรงข้ามได้เป็นอย่างดี เป็นคนทันสมัย ตามแฟชั่น มีความอ่อนไหว ไวต่อความรู้สึก²² ผลการวิจัยพบว่า (กลุ่มที่ 1) กลุ่มคำตอบที่แนะนำให้นำไปใช้เพื่อการออกแบบอย่างยั่งยืน จำนวน 2 องค์ประกอบ ดังนี้ เทคนิคการสร้างภาพประกอบ มีจำนวน 1 เทคนิค ได้แก่ (1) สีน้ำ ชุดสีแบบไทยโทน มีจำนวน 2 สี ได้แก่ (1) สีม่วง เม็ดมะพร้าว และ (2) สีนิลบล

10. ผู้ไร้เดียงสา (Innocent) คุณลักษณะทางบุคลิกภาพ ได้แก่ เป็นคนขอมคน มีความบริสุทธิ์ ไร้มลทิน นุ่มนวลอ่อนหวาน ไม่เสแสร้ง มีชีวิตชีวา²³ ผลการวิจัยพบว่า (กลุ่มที่ 1) กลุ่มคำตอบที่แนะนำให้นำไปใช้เพื่อการออกแบบอย่างยั่งยืน จำนวน 2 องค์ประกอบ ดังนี้ เทคนิคการสร้างภาพประกอบ มีจำนวน 2 เทคนิค ได้แก่ (1) สีเทียน และ (2) สีน้ำ ชุดสีแบบไทยโทน ที่มีจำนวน 8 สี ได้แก่ (1) สีกุหลาบ (2) สีเนื้อ (3) สีหญ้าแพรกอ่อน (4) สีหมอก (5) สีขาวม่วง (6) สีฟ้าแลบ (7) สีงาช้าง และ (8) สีขาวปนเพชร

11. เพื่อนสนิท (Companion) คุณลักษณะทางบุคลิกภาพ ได้แก่ เป็นคนขอมคน มีความบริสุทธิ์ ไร้มลทิน นุ่มนวลอ่อนหวาน ไม่เสแสร้ง มีชีวิตชีวา²⁴ ผลการวิจัยพบว่า (กลุ่มที่ 1) กลุ่มคำตอบที่แนะนำให้นำไปใช้เพื่อการออกแบบอย่างยั่งยืน จำนวน 1 องค์ประกอบ ดังนี้ เทคนิคการสร้างภาพประกอบ ที่มีจำนวน 1 เทคนิค ได้แก่ (1) สีน้ำ

19. อริชัย อรรถอุดม, "การพัฒนาแนวคิดและมาตรฐานวัดต้นแบบตราสินค้าเพื่อประยุกต์ใช้เชิงการสื่อสารการตลาด" (วิทยานิพนธ์ระดับนิเทศศาสตรศาสตรบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2552), 367.

20. อริชัย อรรถอุดม, "การพัฒนาแนวคิดและมาตรฐานวัดต้นแบบตราสินค้าเพื่อประยุกต์ใช้เชิงการสื่อสารการตลาด" (วิทยานิพนธ์ระดับนิเทศศาสตรศาสตรบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2552), 368.

21. อริชัย อรรถอุดม, "การพัฒนาแนวคิดและมาตรฐานวัดต้นแบบตราสินค้าเพื่อประยุกต์ใช้เชิงการสื่อสารการตลาด" (วิทยานิพนธ์ระดับนิเทศศาสตรศาสตรบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2552), 368.

22. อริชัย อรรถอุดม, "การพัฒนาแนวคิดและมาตรฐานวัดต้นแบบตราสินค้าเพื่อประยุกต์ใช้เชิงการสื่อสารการตลาด" (วิทยานิพนธ์ระดับนิเทศศาสตรศาสตรบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2552), 368.

23. อริชัย อรรถอุดม, "การพัฒนาแนวคิดและมาตรฐานวัดต้นแบบตราสินค้าเพื่อประยุกต์ใช้เชิงการสื่อสารการตลาด" (วิทยานิพนธ์ระดับนิเทศศาสตรศาสตรบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2552), 369.

24. อริชัย อรรถอุดม, "การพัฒนาแนวคิดและมาตรฐานวัดต้นแบบตราสินค้าเพื่อประยุกต์ใช้เชิงการสื่อสารการตลาด" (วิทยานิพนธ์ระดับนิเทศศาสตรศาสตรบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2552), 369.

12. ราชา (King) คุณลักษณะทางบุคลิกภาพ ได้แก่ มีบุคลิกแบบผู้นำ เป็นคนดี มีความยุติธรรม เป็นตัวแทนของอำนาจ²⁵ ผลการวิจัยพบว่า (กลุ่มที่ 1) กลุ่มคำตอบที่แนะนำให้นำไปใช้เพื่อการออกแบบอย่างยั่งยืน จำนวน 3 องค์ประกอบ ดังนี้ ตัวอักษรภาษาไทย มีจำนวน 1 ประเภท ได้แก่ (1) ตัวอักษร ๓๒ ชุดรูปแบบไทยไทน์ มีจำนวน 1 สี ได้แก่ (1) สีเหลืองเพียงทอง สไตลความเป็นไทย มีจำนวน 1 สไตล ได้แก่ (1) ไทยประเพณี (Traditional Thai)

13. ผู้สันโดษ (Loner) คุณลักษณะทางบุคลิกภาพ ได้แก่ เป็นคนที่ปรับตัวง่าย มีความมานะอดทน สามารถทำทุกอย่างได้ด้วยตนเอง มีความหวัง มีความถ่อมตัวไม่โอ้อวดความสามารถ²⁶ ผลการวิจัยพบว่า (กลุ่มที่ 1) กลุ่มคำตอบที่แนะนำให้นำไปใช้เพื่อการออกแบบอย่างยั่งยืน จำนวน 2 องค์ประกอบ ดังนี้ ชุดรูปแบบไทยไทน์ มีจำนวน 1 สี ได้แก่ (1) สีเทา สไตลความเป็นไทย มีจำนวน 1 สไตล ได้แก่ (1) ไทย ๆ (Vernacular Thai)

14. เจ้าเสน่ห์ (Enchantress) คุณลักษณะทางบุคลิกภาพ ได้แก่ บุคลิกภาพแบบดึงดูดใจ ความเข้าอกเข้าใจผู้อื่น ดูเป็นชนชั้นสูง มีอุปนิสัยชอบเรียกร่อง²⁷ ผลการวิจัยพบว่า (กลุ่มที่ 1) กลุ่มคำตอบที่แนะนำให้นำไปใช้เพื่อการออกแบบอย่างยั่งยืน จำนวน 2 องค์ประกอบ ดังนี้ ชุดรูปแบบไทยไทน์ มีจำนวน 2 สี ได้แก่ (1) สีแดงดอกชบา และ (2) สีกำมะปูดสุรา สไตลความเป็นไทย มีจำนวน 1 สไตล ได้แก่ (1) ไทยร่วมสมัย (Contemporary Thai)

15. ขบถ (Rebel) คุณลักษณะทางบุคลิกภาพ ได้แก่ เป็นคนต่อต้านสังคม ชอบความท้าทาย ความเป็นอิสระเป็นอย่างมาก มักดูเท่ ร้าย ๆ กวน ๆ และไม่หวั่นเกรงต่อความกลัว²⁸ ผลการวิจัยพบว่า (กลุ่มที่ 1) กลุ่มคำตอบที่แนะนำให้นำไปใช้เพื่อการออกแบบอย่างยั่งยืน จำนวน 4 องค์ประกอบ ดังนี้ ตัวอักษรภาษาไทย มีจำนวน 1 ประเภท ได้แก่ (1) ตัวพิมพ์แบบตัวตกแต่ง ตัวอักษรอังกฤษ มีจำนวน 1 ประเภท ได้แก่ (1) ตัวพิมพ์ตัวตกแต่ง เทคนิคการสร้างภาพประกอบ มีจำนวน 1 เทคนิค ได้แก่ (1) การตัดแปะ สไตลความเป็นไทย มีจำนวน 1 สไตล ได้แก่ (1) ไทยร่วมสมัย (Contemporary Thai)

จากการวิเคราะห์ผลการวิจัย ยังได้ค้นพบประเด็นสำคัญอีกประเด็นหนึ่ง โดยหากพิจารณาเฉพาะกลุ่มคำตอบที่แนะนำให้นำไปใช้อย่างยิ่ง (Highly Recommended Results) พบว่า ต้นแบบตราสินค้า ขบถ (Rebel) มีกลุ่มคำตอบที่แนะนำให้นำไปใช้เพื่อการออกแบบอย่างยั่งยืน จำนวน 4 จาก 5 องค์ประกอบ และต้นแบบตราสินค้า ผู้วิเศษ (Magician) และราชา (King) มีกลุ่มคำตอบที่แนะนำให้นำไปใช้เพื่อการออกแบบอย่างยั่งยืน จำนวน 3 จาก 5 องค์ประกอบ ส่วนต้นแบบที่เหลือมีกลุ่มคำตอบที่แนะนำให้นำไปใช้เพื่อการออกแบบอย่างยั่งยืน 2 หรือ 1 จาก 5 องค์ประกอบ ดังนั้น เมื่อนำผลการวิจัยไปประยุกต์สร้างสรรค์ในการออกแบบบรรจุภัณฑ์เพื่อสื่อสารต้นแบบตราสินค้า ขบถ ผู้วิเศษ และราชา (ซึ่งมีกลุ่มคำตอบที่แนะนำให้นำไปใช้เพื่อการออกแบบอย่างยั่งยืน จำนวน 3 จาก 5 องค์ประกอบขึ้นไป) จึงควรจะได้ผลงานที่สามารถสื่อสารต้นแบบตราสินค้าในบริบทวัฒนธรรมไทยได้ชัดเจนกว่าต้นแบบที่เหลือ แต่นั่นไม่ได้หมายความว่า คำตอบที่ได้จากการวิจัยจะไม่สามารถสื่อสารต้นแบบตราสินค้าที่เหลืออยู่ได้ เนื่องจากผลการวิจัยยังมีกลุ่มคำตอบที่แนะนำให้นำไปใช้เพื่อการออกแบบ (Recommended Results) อีกเป็นจำนวนมากเช่นกัน ซึ่งครอบคลุมในทุกองค์ประกอบสำคัญทั้ง 5 องค์ประกอบจากแนวคิดที่ได้ทำการทบทวนวรรณกรรม

25. อริชัย อรรถอุดม, "การพัฒนาแนวคิดและมาตรฐานวัดต้นแบบตราสินค้าเพื่อประยุกต์ใช้เชิงการสื่อสารการตลาด" (วิทยานิพนธ์ระดับนิเทศศาสตรดุษฎีบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2552), 370.

26. อริชัย อรรถอุดม, "การพัฒนาแนวคิดและมาตรฐานวัดต้นแบบตราสินค้าเพื่อประยุกต์ใช้เชิงการสื่อสารการตลาด" (วิทยานิพนธ์ระดับนิเทศศาสตรดุษฎีบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2552), 370.

27. อริชัย อรรถอุดม, "การพัฒนาแนวคิดและมาตรฐานวัดต้นแบบตราสินค้าเพื่อประยุกต์ใช้เชิงการสื่อสารการตลาด" (วิทยานิพนธ์ระดับนิเทศศาสตรดุษฎีบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2552), 370.

28. อริชัย อรรถอุดม, "การพัฒนาแนวคิดและมาตรฐานวัดต้นแบบตราสินค้าเพื่อประยุกต์ใช้เชิงการสื่อสารการตลาด" (วิทยานิพนธ์ระดับนิเทศศาสตรดุษฎีบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2552), 371.

ข้อเสนอแนะ

การวิจัยในครั้งนี้ เป็นหนึ่งในแนวทางที่สามารถใช้ในการสร้างสรรค์งานออกแบบเรขาคณิตแบบเรขาคณิตได้ ตามแนวคิดต้นแบบตราสินค้าในบริบทวัฒนธรรมไทย ทั้ง 15 แนวทาง ตามแต่ที่นักออกแบบต้องการจะสื่อสาร อย่างไรก็ตาม ยังมีแนวทางอื่นในการที่จะทำให้ได้งานออกแบบเรขาคณิตที่สวยงาม เหมาะสม เช่นเดียวกัน โดยผลการวิจัยในครั้งนี้ สามารถนำไปใช้สำหรับอ้างอิงในการออกแบบสร้างสรรค์เบื้องต้นได้

งานวิจัยครั้งนี้ ไม่ได้ทำการศึกษารอบคลุมไปถึงด้านหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ เช่น ความสมดุล จังหวะ การเน้นและการสร้างลำดับความสำคัญ เอกภาพ ขนาดสัดส่วน และความสมมาตร เป็นต้น ดังนั้น การที่จะนำองค์ประกอบ 5 องค์ประกอบจากผลการวิจัยไปใช้ร่วมกับองค์ประกอบเรขาคณิตอื่น และหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์อย่างไร ควรปล่อยให้ประสบการณ์และการตัดสินใจของนักออกแบบในแต่ละคนเป็นตัวกำหนดทิศทางในการสร้างสรรค์ เพื่อที่จะสร้างความแตกต่างกันได้ในแต่ละชิ้นงาน ซึ่งนั่นก็เป็นข้อดีที่จะทำให้งานออกแบบมีความหลากหลาย สร้างความน่าสนใจ และสร้างความน่าจดจำให้กับงานออกแบบชิ้นนั้น

บรรณานุกรม

กองแผนงาน กรมการพัฒนาชุมชน กระทรวงมหาดไทย. "ไฟล์บรรยาย 14 มิถุนายน 2561. การออกแบบสินค้าของที่ระลึก." <http://plan.cdd.go.th/คู่มือแนวทางการดำเนินงาน/otop-นวัตกรรม>.

ชัยรัตน์ อัครวางกูร. *ออกแบบให้โดนใจ*. กรุงเทพฯ : กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม, 2548.

นิชา สุขजारุวรรณ. "การออกแบบเรขศิลป์บรรจุภัณฑ์ของเล่นพื้นบ้าน กรณีศึกษา : กลุ่มคนแม่ค้าคนแก่ ต.ป่าแดด อ.แม่สรวย จ.เชียงราย." วิทยานิพนธ์หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2552.

ประชา สุวิรานนท์. *อัตลักษณ์ไทย : จากไทยสู่ไทย ๆ*. กรุงเทพมหานคร : ฟาเดียวกัน, 2554.

ปาพจน์ หนูนักดี. *Graphic Design Principles: หลักการและกระบวนการออกแบบงานกราฟิกดีไซน์*. นนทบุรี : ไอดีซี พรีเมียร์, 2553.

ปิยลักษณ์ เบญจดล. *บรรจุภัณฑ์กับการออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์*. ปทุมธานี : มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, 2549.

ยศไกร ไทรทอง. "การศึกษาเปรียบเทียบการออกแบบเรขศิลป์ระหว่างวิทยานิพนธ์ผู้ชายและวิทยานิพนธ์หญิง จากแนวความคิดคุณค่าหลัก 6 ประการของวิทยานิพนธ์ โดย มาร์ติน ลินด์สตรอม." วิทยานิพนธ์ระดับศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2557.

ศูนย์บัณฑิตไทย กระทรวงวัฒนธรรม. *ไทยโทน เสน่ห์ไทยเพิ่มมูลค่าธุรกิจ*. กรุงเทพมหานคร : ม.ป.พ, 2558.

สำนักบริหารวิจัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. "รางวัลผลงานวิจัยดีเด่น ประเภทนิสิตดุษฎีบัณฑิต." http://www.research.chula.ac.th/web/Prize_Research/phdGood/AW160.pdf

สุมาลี ทองรุ่งโรจน์. *ออกแบบบรรจุภัณฑ์*. กรุงเทพฯ : วาดศิลป์, 2555.

อริชัย อรรคอุดม. "การพัฒนาแนวคิดและมาตรฐานวัดต้นแบบตราสินค้าเพื่อประยุกต์ใช้เชิงการตลาด." วิทยานิพนธ์ระดับนิเทศศาสตรดุษฎีบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2552.

อารยะ ศรีกัลยาณบุตร. *การออกแบบสิ่งพิมพ์*. กรุงเทพมหานคร : วิสคอมเซ็นเตอร์, 2550.

การศึกษาภาพจิตรกรรมฝาผนังในเขตพื้นที่จังหวัดจันทบุรี ของประเทศไทย

MURAL PAINTING IN CHANTHABURI PROVINCE OF THAILAND

หทัยกนก กวีกิจสุภักด์* HATAIKANOK KAWEEKIJSUPAK*
จิรวารรณ แสงเพ็ชร** JEERAWAN SANGPETH**

บทคัดย่อ

การศึกษาภาพจิตรกรรมฝาผนังในเขตพื้นที่จังหวัดจันทบุรี เป็นการวิจัยเชิงสำรวจและศึกษา เพื่อค้นหารูปแบบของจิตรกรรมฝาผนังในท้องถิ่นนี้ นอกจากนี้ ยังได้ศึกษาเปรียบเทียบกับภาพจิตรกรรมฝาผนังในเขตพื้นที่จังหวัดตราด ผลการศึกษาพบว่า จิตรกรรมฝาผนังมีเนื้อหาการเขียนภาพแตกต่างกันไป ส่วนใหญ่เขียนเรื่องพุทธประวัติและทศชาติชาดก สามารถแบ่งรูปแบบและลักษณะสำคัญได้ 2 รูปแบบ คือ 1) รูปแบบช่างหลวงที่พบในแหล่งศึกษาซึ่งตั้งอยู่ในเขตเมือง และ 2) รูปแบบช่างท้องถิ่นที่พบในแหล่งศึกษาซึ่งตั้งอยู่นอกเขตเมือง โดยรูปแบบจิตรกรรมฝาผนังแบบช่างหลวง มีวิธีการเขียนสีบดตามแบบแผนดั้งเดิมที่สืบทอดกันมา แสดงให้เห็นถึงวิวัฒนาการของรูปแบบในเขตเมือง กล่าวคือ เป็นจิตรกรรมฝาผนังที่มีลักษณะคล้ายกับแบบยุคทองสมัยรัตนโกสินทร์ซึ่งเป็นหลักฐานที่มีคุณค่า ในขณะที่รูปแบบจิตรกรรมฝาผนังแบบช่างท้องถิ่น จะมีลักษณะเฉพาะของตัวเองที่สะท้อนเรื่องราวในชุมชน สังคม ประวัติศาสตร์ และวิถีชีวิตได้อย่างน่าสนใจ จนเกิดเป็นอัตลักษณ์ในงานจิตรกรรม โดยมีภูมิหลังของจังหวัดจันทบุรีเป็นเค้าโครง

คำสำคัญ : จิตรกรรมฝาผนัง/ จันทบุรีและตราด/ ช่างพื้นบ้าน/ อัตลักษณ์ในงานจิตรกรรม

*นิสิตระดับปริญญาโทบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, hataikanok038@gmail.com.

*Master student of Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University, hataikanok038@gmail.com.

**รองศาสตราจารย์ ดร., คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, sangpetch.j@gmail.com.

**Associate Professor Dr., Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University, sangpetch.j@gmail.com.

ABSTRACT

The study of murals in Chanthaburi province is a survey research and study to find patterns of murals in this area. In addition, the study also compares the murals in Trat province. The study found that the frescoes have different picture writing content, most of which are written about the history of Buddha and the Jataka Jataka. There are 2 main forms of the pattern: 1) Royal craftsmanship found in the study area located in the urban area) and 2) the local technician model found in the study area located outside the city area by the mural pattern Chang Luang has a method of writing succession according to the traditional pattern that has been passed down to show the evolution of the pattern in the urban area, that is, the murals that resemble the golden age of Rattanakos period Which is a valuable evidence, while the local art mural pattern will have its own unique characteristics that reflect the story in the community, society, history and way of life so interesting that it became an identity in the painting work The background of Chanthaburi province is the layout.

Keywords: Mural Painting/ Chanthaburi and Trat/ Folk technician/ Painting identity

บทนำ

เมืองจันทบุรี เป็นเมืองชายฝั่งทะเลในภาคตะวันออกตอนล่างของประเทศไทย ก่อตั้งโดย ชนชาติ “ชอง” บางตำนานก็ว่า สร้างโดยชนชาติ “ขอม” มีประวัติความเป็นมาที่ยาวนาน ปรากฏหลักฐานทางประวัติศาสตร์และโบราณคดีมาเป็นเวลาไม่ต่ำกว่า 1,000 ปี ตั้งแต่สมัยขอมโบราณสืบมา จนถึงสมัยเสียกรุงศรีอยุธยาครั้งที่ 2 ในปีพ.ศ. 2310 ในเหตุการณ์นั้นสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราชทรงรวบรวมไพร่พลจากหัวเมืองชายฝั่งทะเลตะวันออกตอนล่าง เพื่อทำสงครามกู้เอกราชจากพม่า¹ ครั้นต่อมาในสมัยรัตนโกสินทร์ รัชสมัยพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัวโปรดเกล้าฯ ให้สร้างค่ายเนินวง เนื่องจากบริเวณนี้เป็นที่สูง มีชัยภูมิเหมาะกับการเป็นที่มั่นในการป้องกันการรุกรานของพวกลาวที่เข้ามาตั้งถิ่นฐานในเมืองจันทบุรี ต่อมา ในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวและพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวได้เสด็จออกประพาสหัวเมืองฝั่งตะวันออก รวมถึงเมืองจันทบุรีหลายครั้ง ทำให้ราษฎรได้มีโอกาสเข้าเฝ้าและชื่นชมพระบารมีของสองพระองค์อยู่เสมอ จากชัยภูมิและการเสด็จประพาสบ่อยครั้ง จึงอาจจะกล่าวได้ว่า เมืองจันทบุรีเป็นเมืองหน้าด่านในทิศบูรพา ขณะเดียวกันในปีพ.ศ. 2436 ฝรั่งเศสได้เข้ายึดเมืองจันทบุรีไว้ยาวนาน 11 ปี เนื่องจากมีข้อพิพาทกับประเทศไทยเรื่องดินแดนฝั่งขวาแม่น้ำโขง จนผู้นำสมัยนั้นต้องยอมยกดินแดนฝั่งซ้ายแม่น้ำโขงให้กับฝรั่งเศส เพื่อแลกเมืองจันทบุรีกลับคืนมา ครั้นได้รับเอกราชแล้ว คณะผู้ปกครองเมืองจันทบุรีได้เริ่มจัดระเบียบบริหารราชการส่วนภูมิภาคเป็นมณฑลเทศาภิบาล จัดตั้งมณฑลจันทบุรี โดยมีเมืองจันทบุรีระยอง และตราด อยู่ในเขตการปกครองจนถึงปี พ.ศ. 2476 ภายหลังการเปลี่ยนแปลงการปกครองเป็นระบอบประชาธิปไตย จึงยกเลิกระบบมณฑลเทศาภิบาลและได้จัดระเบียบบริหารราชการแผ่นดินใหม่ โดยแบ่งออกเป็นจังหวัดและอำเภอ เมืองจันทบุรีจึงมีฐานะเป็นจังหวัด และเป็นเมืองชายฝั่งทะเลในภาคตะวันออกที่มีความสำคัญทางประวัติศาสตร์และความเจริญทางศิลปวัฒนธรรม ทั้งในสมัยกรุงศรีอยุธยาและกรุงรัตนโกสินทร์สืบเนื่องและพัฒนามาถึงปัจจุบัน อย่างไรก็ตาม เนื่องจากเมืองจันทบุรีเป็นเมืองชายฝั่งทะเลตะวันออกอยู่ห่างไกลจากกรุงเทพมหานครอันเป็นศูนย์กลางของงานศิลปวัฒนธรรมประมาณ 245 กิโลเมตร ทำให้ภาพจิตรกรรมของเมืองจันทบุรีปรากฏลักษณะเป็นแบบท้องถิ่นอยู่มาก แต่ก็มีบางส่วนที่ได้รับอิทธิพลรูปแบบงานจิตรกรรมฝาผนังจากกรุงเทพมหานคร ผสมผสานเกิดเป็นรูปแบบงานจิตรกรรมฝาผนังของจังหวัดจันทบุรีที่มีลักษณะพิเศษเฉพาะตัว²

โดยทั่วไปงานจิตรกรรมถือเป็นศิลปกรรมที่สะท้อนถึงศาสนา วัฒนธรรม ประเพณี ประวัติศาสตร์ และมรดกทางสุนทรียศาสตร์ได้เป็นอย่างดี รวมทั้งเป็นหลักฐานทางโบราณคดีที่มีความสำคัญ และอาจเป็นประเด็นนำไปสู่ความรู้อื่น ๆ ทางประวัติศาสตร์ในช่วงเวลานั้น ๆ ได้ ที่จะสามารถศึกษาเรื่องราวในอดีตจากภาพจิตรกรรมฝาผนังได้ ไม่ว่าจะเป็นวิถีชีวิต วัฒนธรรม ชาติพันธุ์ต่าง ๆ ความสำคัญของเมืองท่าชายฝั่งทะเล รวมไปถึงศูนย์กลางการค้าขายและเส้นทางคมนาคม ดังนั้น ภาพจิตรกรรมฝาผนังจึงเป็นหนึ่งในแหล่งบันทึกข้อมูลและองค์ความรู้ในอดีตที่ชัดเจนที่สุดในการศึกษาประวัติศาสตร์ของพื้นที่ใดพื้นที่หนึ่ง

การศึกษาภาพจิตรกรรมฝาผนังในเขตพื้นที่จังหวัดจันทบุรีในครั้งนี้ ได้มีผู้ที่ดำเนินการวิจัยและศึกษาจิตรกรรมฝาผนังริมฝั่งทะเลภาคตะวันออกมาก่อน โดยการวิจัยจะสำรวจภาคสนาม และศึกษาค้นคว้าองค์รวมทางด้านรูปแบบของจิตรกรรมฝาผนังในเขตพื้นที่ภาคตะวันออกตอนล่าง ได้แก่ จังหวัดชลบุรี (บางส่วน) ระยอง จันทบุรี และตราด ในหัวข้อการวิจัยเรื่อง “พหุลักษณะของจิตรกรรมฝาผนังริมฝั่งทะเลภาคตะวันออกของไทย” โดยนายสุชาติ เกาทอง และคณะ เป็นผู้ดำเนินการวิจัยในปี พ.ศ. 2545 ซึ่งผู้วิจัยได้นำมาเป็น

1. หลวงบุรุษประชาภิรมย์, “นิราศจันทบุรี-กรุงเทพ,” ใน *ชุมนุมเรื่องจันทบุรี อนุสรณ์ในงานพระราชทานเพลิงศพนางวรรณ จันทวิมล ณ สุสานหลวงวัดเทพศิรินทราวาส* (กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว, 2514), 88.

2. อุกฤษ เวชชาชีวะ, *พระราชชนิพนธ์เสด็จประพาสเมืองจันทบุรี พิมพ์แจกในการทอดกฐิน ณ วัดจันทนารามและวัดไผ่ล้อมจันทบุรี* (พระนคร : กรมศิลปากร, 2482), 5.

แนวทางในการดำเนินงานวิจัยในครั้งนี้ เพื่อให้เห็นภาพรวมทางด้านศิลปวัฒนธรรมและศิลปกรรมในภาคตะวันออกเฉียงเหนือมากขึ้น

วัตถุประสงค์ของการศึกษา (Goals and Objectives)

1. เพื่อศึกษาประวัติศาสตร์และความเป็นมาของแหล่งศึกษา โดยผ่านภาพจิตรกรรมฝาผนัง
2. เพื่อศึกษาเนื้อหาและการนำเสนอของภาพจิตรกรรมฝาผนัง
3. เพื่อศึกษาลักษณะและองค์ประกอบการจัดวางตำแหน่งของภาพจิตรกรรมฝาผนัง
4. เพื่อศึกษาวิถีชีวิตของผู้คน รวมไปถึงศิลปวัฒนธรรมที่พบภายในภาพจิตรกรรมฝาผนัง

ขอบเขตของการศึกษา (Scope or delimitation of the study)

การศึกษาภาพจิตรกรรมฝาผนังในเขตพื้นที่จังหวัดจันทบุรีของประเทศไทย ได้กำหนดขอบเขตงานวิจัยให้ครอบคลุมพื้นที่จังหวัดจันทบุรี โดยมีแหล่งศึกษาจำนวน 9 แห่ง (ในพื้นที่ 4 อำเภอ 9 ตำบล) ในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่ 3) ถึงรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่ 6) ระหว่างปี พ.ศ. 2394 – 2468 นอกจากนี้ ยังได้ศึกษาภาพจิตรกรรมฝาผนังที่พบในเขตพื้นที่จังหวัดตราดในแหล่งศึกษาอีก 2 แห่ง (ในพื้นที่ 1 อำเภอ 2 ตำบล) รวมแหล่งศึกษาทั้งหมด 11 แห่ง เพื่อนำมาศึกษาและเปรียบเทียบรูปแบบงานจิตรกรรมฝาผนัง ดังต่อไปนี้

1. อำเภอเมืองจันทบุรี จังหวัดจันทบุรี
 - วัดไผ่ล้อม ตำบลจันทนิมิต (พระอารามหลวง)
 - วัดเนินสูง ตำบลคลองนารายณ์ (วัดท้องถิ่น)
 - วัดเขาน้อย ตำบลคมบาง (วัดท้องถิ่น)
 - วัดพลับ ตำบลบางกะจะ (วัดท้องถิ่น)
2. อำเภอแหลมงสิงห์ จังหวัดจันทบุรี
 - วัดบางสระแก้ว ตำบลบางสระแก้ว (วัดท้องถิ่น)
 - วัดคลองน้ำเค็ม ตำบลคลองน้ำเค็ม (วัดท้องถิ่น)
3. อำเภอขลุง จังหวัดจันทบุรี
 - วัดตะปอนน้อย ตำบลตะปอน (วัดท้องถิ่น)
 - วัดเกวียนหัก ตำบลเกวียนหัก (วัดท้องถิ่น)
4. อำเภอมะขาม จังหวัดจันทบุรี
 - วัดน้ำรัก ตำบลท่าหลวง (วัดท้องถิ่น)
5. อำเภอเมืองตราด จังหวัดตราด
 - วัดบุปผาราม ตำบลวังกระแจะ (พระอารามหลวง)
 - วัดโยธานิมิต ตำบลบางพระ (วัดท้องถิ่น)

วิธีการวิจัย (Research Methodology)

1. ค้นคว้าข้อมูลภาคเอกสาร เพื่อจัดทำส่วนบททวนวรรณกรรม และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับประเด็นที่ศึกษาข้างต้น ตลอดจนสถานภาพทางวิชาการของการศึกษาภาพจิตรกรรมฝาผนัง
2. เก็บบันทึกข้อมูลภาคสนาม โดยใช้วิธีการออกสำรวจ ถ่ายภาพจิตรกรรมฝาผนัง และสัมภาษณ์ประชากรจากกลุ่มตัวอย่างในเขตพื้นที่ที่ศึกษา
3. จัดระเบียบข้อมูลของภาพเขียนแบบทางสถาปัตยกรรมและภาพจิตรกรรม รวมทั้งจัดทำฐานข้อมูลเฉพาะเรื่องของภาพจิตรกรรมฝาผนัง จากชิ้นงานที่ลงภาคสนาม
4. วิเคราะห์ข้อมูลของภาพจิตรกรรมฝาผนัง และประวัติศาสตร์ชุมชนในพื้นที่ที่ศึกษา
5. สรุปผลการวิจัยและเขียนรายงานการวิจัย
6. นำเสนอผลงานวิจัย ในรูปแบบของบทความทางวิชาการ และตีพิมพ์รายงานผลการวิจัยเพื่อเผยแพร่ต่อไป (ตามตารางที่ 1)

ตารางที่ 1 วิธีการวิจัยและช่วงเวลาศึกษา
ที่มา : ผู้วิจัย

ลำดับ	วิธีการวิจัย	ช่วงเวลาศึกษา (เดือน)
1	สำรวจเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	มกราคม – เมษายน 2561
2	เก็บข้อมูลงานวิจัยภาคสนามครั้งที่ 1 ในเขตอำเภอเมืองจันทบุรี จังหวัดจันทบุรี	พฤษภาคม 2561
3	เก็บข้อมูลงานวิจัยภาคสนามครั้งที่ 2 ในเขตอำเภอเมืองจันทบุรี จังหวัดจันทบุรี	พฤษภาคม 2561
4	เก็บข้อมูลงานวิจัยภาคสนามครั้งที่ 3 ในเขตอำเภอแหลมสิงห์ จังหวัดจันทบุรี	มิถุนายน 2561
5	เก็บข้อมูลงานวิจัยภาคสนามครั้งที่ 4 ในเขตอำเภอขลุง จังหวัดจันทบุรี	กรกฎาคม 2561
6	เก็บข้อมูลงานวิจัยภาคสนามครั้งที่ 5 ในเขตอำเภอมะขาม จังหวัดจันทบุรี	กรกฎาคม 2561
7	เก็บข้อมูลงานวิจัยภาคสนามครั้งที่ 6 ในเขตอำเภอเมืองตราด จังหวัดตราด	สิงหาคม 2561
8	วิเคราะห์ข้อมูลของภาพจิตรกรรมฝาผนังและประวัติศาสตร์ชุมชนในพื้นที่ที่ศึกษา	กันยายน 2561 – มีนาคม 2562
9	สรุปผลการวิจัยและเขียนรายงานการวิจัย	เมษายน – มิถุนายน 2562
10	นำเสนอผลงานวิจัยในรูปแบบของบทความทางวิชาการ และตีพิมพ์รายงานผลการวิจัยเพื่อเผยแพร่ต่อไป	กรกฎาคม – กันยายน 2562

ผลการวิจัย (Research result)

1. จิตรกรรมฝาผนังในเขตพื้นที่จังหวัดจันทบุรีและตราด
จากการศึกษาภาพจิตรกรรมฝาผนังในเขตพื้นที่จังหวัดจันทบุรีและตราด ในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่ 3) ถึงรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่ 6) ระหว่างปี พ.ศ. 2394 – 2468 พบหลักฐานภาพจิตรกรรมฝาผนังในแหล่งศึกษา คือ วัด จำนวน 11 วัด ซึ่งปรากฏภายในพระอุโบสถ พระวิหาร กุฏิ และหอไตร
ปัจจัยที่จังหวัดจันทบุรีและจังหวัดตราดมีภาพจิตรกรรมฝาผนังมากกว่าจังหวัดอื่นในเขตภาคตะวันออกตอนล่างนั้น อาจเป็นเพราะเมืองจันทบุรีเป็นศูนย์กลางของเมืองท่าที่มีการติดต่อค้าขายมาแต่เดิมตั้งแต่

สมัยทวารวดี รวมถึงการเป็นแหล่งเกษตรกรรมที่สำคัญของประเทศ ซึ่งกิจกรรมทั้งสองอย่างนี้ต่างก็สร้างรายได้ให้กับชุมชนในแถบจังหวัดริมฝั่งทะเลตอนล่าง นอกจากนี้ การเป็นชุมชนเมืองที่ตั้งอยู่ไม่ห่างไกลจากเมืองหลวงมากนัก สามารถที่จะรับแบบอย่างและแบบแผนจิตรกรรมแบบประเพณีเข้ามาได้ง่าย และสังเกตได้ว่า วัดในเขตอำเภอเมืองเป็นพระอารามหลวง ทำให้พบภาพจิตรกรรมฝาผนังที่เขียนที่ได้รับอิทธิพลแบบช่างหลวงมากที่สุด อาทิ วัดไผ่ล้อม วัดบุปผาราม เป็นต้น หลักฐานเหล่านี้ล้วนเป็นเครื่องสะท้อนให้เห็นถึงฐานะทางเศรษฐกิจที่ดีของผู้คนในแถบนี้ เนื่องจากการเขียนภาพฝาผนังให้ได้มาตรฐานหรือคุณภาพตามเกณฑ์หรือบรรทัดฐานของช่างหลวงจำเป็นต้องใช้ทุนมาก และต้องใช้ช่างที่มีฝีมือสูง ซึ่งช่างส่วนใหญ่ก็มีผู้อุปถัมภ์อยู่ก่อนแล้ว นอกจากนี้ ลักษณะของภาพจิตรกรรมจะเป็นฝีมือช่างที่ค่อนข้างมีแบบแผนตามกระบวนการของจิตรกรรมฝาผนังแบบไทยประเพณีที่น่าสนใจ โดยเฉพาะจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถ วัดไผ่ล้อม แสดงภาพต้นไม้ประเภทบอนไซและดอกไม้จีน และแสดงเรื่องทศชาติและพุทธประวัติที่ยังมีความสมบูรณ์และงดงามมาก ซึ่งเป็นแบบไทยประเพณีในรัชกาลที่ 4 อาจเทียบเคียงได้กับจิตรกรรมยุคทอง สมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น (รัชกาลที่ 3) ดังนั้น ช่างที่มารับงานเขียนในภูมิภาคนี้ เป็นช่างท้องถิ่นและเป็นคนในพื้นที่ที่มีความถนัดและความสนใจการเขียนภาพจิตรกรรมฝาผนัง

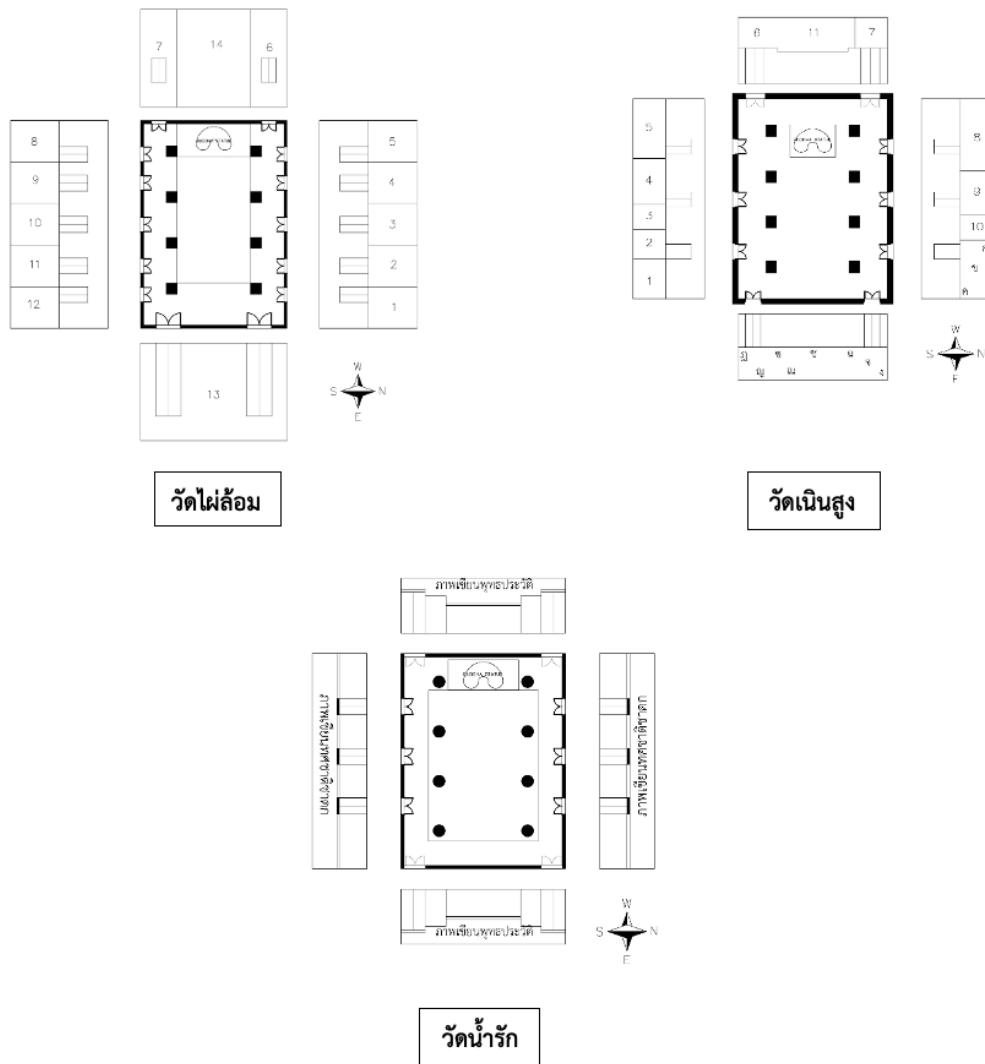
อย่างไรก็ตาม ภาพจิตรกรรมฝาผนังที่พบในเขตพื้นที่ดังกล่าวนี้ มีสภาพทรุดโทรมและมีจำนวนมากที่ลบเลือนด้วยสาเหตุหลายประการ ทั้งจากความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ของผู้รับผิดชอบหรือจากภัยธรรมชาติ ส่งผลให้หลักฐานทางจิตรกรรมในแหล่งต่าง ๆ ได้ถูกทำลายไปในช่วงระยะเวลาอันสั้น จิตรกรรมฝาผนังบางแห่งไม่สามารถใช้เป็นหลักฐานเพื่อการศึกษาเนื้อเรื่องและรูปแบบต่าง ๆ ได้อย่างชัดเจน

2. ลักษณะทั่วไปของจิตรกรรมฝาผนังในเขตพื้นที่จังหวัดจันทบุรี

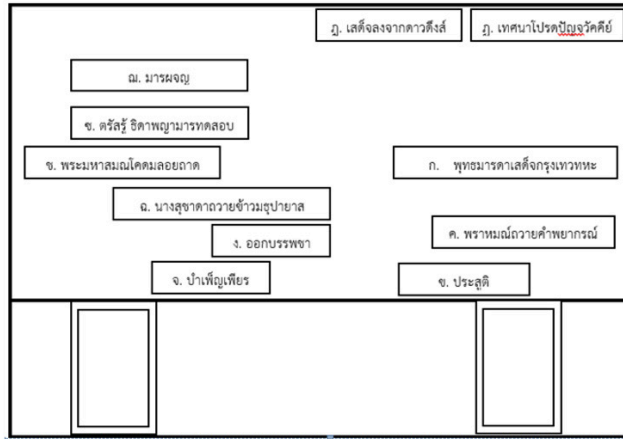
2.1 ตำแหน่งการจัดวางภาพ

การจัดวางภาพจิตรกรรมฝาผนังในกลุ่มวัดที่สำรวจนั้น พบว่า มีตำแหน่งที่เป็นรูปแบบเฉพาะ โดยบริเวณผนังด้านหน้าและผนังเหนือกรอบประตูหน้าต่างพบภาพเขียนมากที่สุด รองลงมาเป็นบริเวณผนังด้านหลังพระประธาน สำหรับผนังที่ประตูหน้าต่างจะเป็นตำแหน่งที่มีการเขียนภาพน้อยที่สุด เนื่องจากช่างเขียนภาพให้ความสำคัญกับการเขียนภาพลงบนตำแหน่งต่าง ๆ ของตัวอาคารน้อยกว่า ยกตัวอย่างแหล่งศึกษาที่พบในกรณีนี้ เช่น วัดเนินสูง วัดน้ำรัก วัดโยธานิมิต เป็นต้น แม้แต่วัดไผ่ล้อม ซึ่งเป็นพระอารามหลวงขนาดใหญ่ ช่างเขียนภาพไม่ได้ให้ความสำคัญกับพื้นที่หรือตำแหน่งที่มีการเขียนภาพในแต่ละส่วนแบบเต็มพื้นที่เช่นเดียวกัน รูปแบบของภาพจิตรกรรมจะถูกกำหนดเพียงตำแหน่งเหนือกรอบประตูและหน้าต่างโดยรอบทั้ง 4 ด้าน และมักจะเขียนเรื่องที่มีลักษณะแบบต่อเนื่องกันไปโดยตลอด ส่วนวัดที่พบภาพเขียนจิตรกรรมครบตำแหน่งพื้นที่ที่มีการเขียนภาพ ได้แก่ วัดเขาน้อยและวัดตะปอนน้อย เป็นต้น โดยมีรูปแบบของลวดลายประดับเพดาน ซึ่งเขียนเป็น "ลายนาคเกี้ยว" มีลักษณะคล้ายคลึงกันมาก อาจจะสันนิษฐานได้ว่า ช่างเขียนภาพของวัดบางสระแก้ว ได้รับแบบอย่างของลวดลายนี้ไปใช้ในการเขียนตกแต่งประดับเพดานกุฏิเช่นเดียวกัน ผู้วิจัยยังมีข้อสังเกตอีกว่า ภาพที่พบในบางวัดไม่ได้อยู่ที่ฝาผนังอุโบสถหรือวิหาร อาทิ วัดพลับ แต่จะพบภาพจิตรกรรมบนคอสองภายนอกหอไตรกลางน้ำที่วัดบางสระแก้ว มีการเขียนภาพจิตรกรรมประดับเพดานและเสาศาภายในกุฏิเช่นเดียวกัน

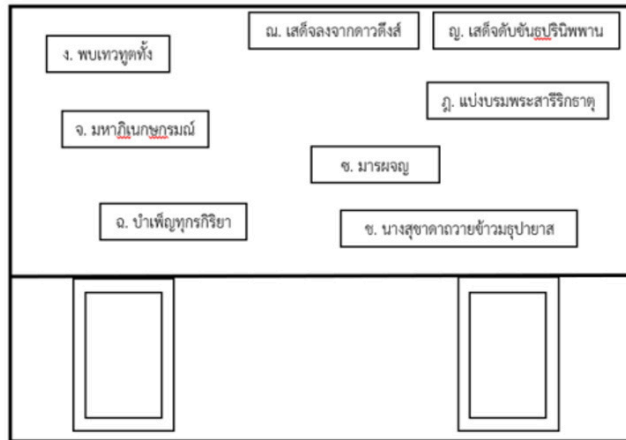
การจัดวางภาพบนผนังอาคารแต่ละด้าน เมื่อพิจารณาในแต่ละวัด พบว่า มีวิธีการจัดวางภาพแตกต่างกัน เช่น ภาพบนผนังด้านหน้า จะพบลักษณะการเขียนเต็มผนังตั้งแต่กรอบด้านล่างของประตูและหน้าต่างไปจนจรดเพดาน (วัดตะปอนน้อย วัดไผ่ล้อม และวัดเนินสูง) ลักษณะภาพเป็นเรื่องเดียวกันและแบ่งพื้นที่ในการวาดออกเป็นห้อง (ช่อง) มีทั้งขนาดเล็กและขนาดใหญ่ (วัดเขาน้อยและวัดคลองน้ำเค็ม) ทั้งนี้ หากวิเคราะห์ถึงโครงสร้างอาคาร เช่น เสาที่ตั้งพียงเพื่อรับน้ำหนักของผนังแต่ละด้าน สิ่งนี้เป็นปัจจัยสำคัญในการออกแบบหรือแบ่งภาพ ซึ่งช่างเขียนจะแบ่งออกเป็นช่องขนาดต่าง ๆ กัน เช่น ภาพที่พบที่วัดเขาน้อย วัดคลองน้ำเค็ม และวัดตะปอนน้อย เป็นต้น



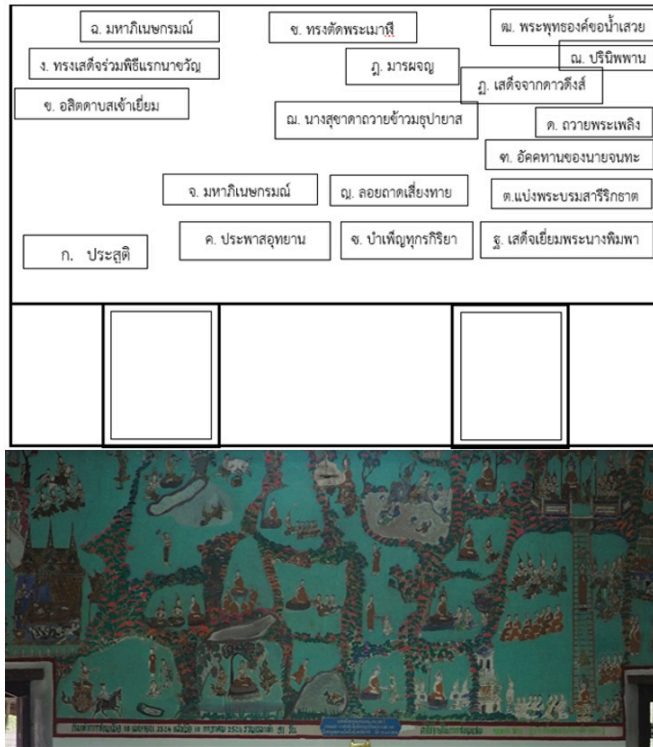
ภาพที่ 1 ตัวอย่างเปรียบเทียบลักษณะการจัดวางภาพจิตรกรรมฝาผนังในเขตจังหวัดจันทบุรี
ที่ส่งอิทธิพลต่อกัน
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 2 การจัดวางเนื้อเรื่องบนผนังด้านหน้าพระประธาน ลักษณะเป็นการแบ่งภาพ เหตุการณ์ในพุทธประวัติออกเป็นตอน วัดไผ่ล้อม จังหวัดจันทบุรี
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 3 การจัดวางเนื้อเรื่องบนผนังด้านหน้าพระประธาน ลักษณะเป็นการแบ่งภาพ เหตุการณ์ในพุทธประวัติออกเป็นตอน วัดเนินสูง จังหวัดจันทบุรี
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 4 การจัดวางเนื้อเรื่องบนผนังด้านหน้าพระประธาน ลักษณะเป็นการแบ่งภาพเหตุการณ์ในพุทธประวัติออกเป็นตอน วัดน้ำรัก จังหวัดจันทบุรี
ที่มา : ผู้วิจัย

ผนังด้านทิศตะวันออกของทั้ง 3 วัด การจัดวางภาพด้านบนเหนือกรอบประตู แสดงเนื้อเรื่องพุทธประวัติ เป็นการแบ่งเรื่องราวเป็นกลุ่มย่อย เริ่มต้นจากการประสูติเจ้าชายสิทธัตถะตรงมุมผนังด้านล่างซ้ายและต่อเนื่องขึ้นไปตามพื้นที่ของผนังในตำแหน่งต่าง ๆ จนไปจบเรื่อง ผนังตรงกันข้ามแสดงเรื่องโทณพราหมณ์แจกพระบรมสารีริกธาตุ การพิจารณากรรมวิธีและกลวิธีของจิตรกรรมบนผนังด้านตรงข้ามพระประธานหรือห้องอื่นนั้น ค่อนข้างยากลำบาก เนื่องจากช่างพื้นบ้านยังขาดความเข้าใจ การอนุรักษ์ภาพเขียนอย่างถูกวิธี จนรูปลักษณะหลายส่วนได้เปลี่ยนแปลงไปตามเทคนิคที่เขียนขึ้นใหม่

ทั้งนี้ รูปแบบการจัดวางภาพจิตรกรรมฝาผนังในลักษณะเช่นนี้ ได้รับอิทธิพลมาจากวัดพระอารามหลวง กล่าวคือวัดไผ่ล้อม : เป็นต้นแบบ (ภาพที่ 2) และถ่ายทอดมายังวัดเนินสูง (ภาพที่ 3) และได้รับการพัฒนาเป็นงานสร้างสรรค์ในภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดน้ำรัก (ภาพที่ 4)

2.2 เนื้อหาที่พบในภาพจิตรกรรมฝาผนัง

เนื้อหาภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดในเขตพื้นที่จังหวัดจันทบุรีและตราด ส่วนมากแสดงเนื้อหาเกี่ยวกับมารผจญ รองลงมาเป็นเรื่องพุทธประวัติ และที่พบน้อยที่สุดคือเรื่องเทพชุมนุม เป็นที่น่าสังเกตว่าเนื้อหาจิตรกรรมฝาผนังของวัดในพื้นที่จังหวัดจันทบุรีของวัดไผ่ล้อมและวัดเนินสูงจะนิยมแสดงเนื้อหาเรื่องพุทธประวัติและทศชาติลงบนฝาผนังเดียวกัน อีกทั้งยังพบว่า ภาพลายกระบวนจันเริ่มมีบทบาทมากขึ้นในภาพวาดเมื่อเปรียบเทียบกับท้องถิ่นอื่น โดยเฉพาะภาพที่พบภายในพระอุโบสถ วัดบุปผาราม จังหวัดตราด ที่ให้ความสำคัญของภาพเขียนกระบวนจันเต็มพื้นที่ภายในพระอุโบสถ ในขณะที่เดียวกันภาพตอนมารผจญ

จะถูกลดบทบาทลง เป็นเพียงภาพประกอบที่แทรกอยู่ในตอนใดตอนหนึ่งของพุทธประวัติเท่านั้น ไม่มีความโดดเด่นหรือเน้นความสำคัญตามแบบรัตนโกสินทร์ (ในช่วงรัชกาลที่ 1 – 4) เช่น ภายในพระวิหารวัดโยธานิมิต จังหวัดตราด อย่างไรก็ตาม ฝีมือในภาพยังถือว่าขาดความชำนาญ หากเทียบกับฝีมือช่างชั้นครู นอกจากนี้ บางเนื้อหาที่เคยพบในภาพบางเรื่องก็ไม่ปรากฏ เช่น พระพุทธเจ้าในอดีต อสุภกรรมฐานและไตรภูมิ หรือ เรื่องเทพชุมนุมที่เป็นรูปแบบเฉพาะของศิลปะรัตนโกสินทร์ตอนต้น ก็ไม่พบหลักฐานการเขียนเช่นกัน

ภาพจิตรกรรมฝาผนังในเขตพื้นที่จังหวัดจันทบุรีและจังหวัดตราด ไม่มีรูปแบบของช่างหลวง โดยเฉพาะ (ยกเว้นวัดไผ่ล้อม) มีเพียงรูปแบบของช่างท้องถิ่นที่น่าเสนอเนื้อหาที่มาจากความถนัดและความสนใจเท่านั้น แต่เป็นลักษณะของเรื่องราวที่สะท้อนวิถีชีวิต สภาพสังคม บ้านเมืองในขณะนั้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสะท้อนสภาพสังคมและเหตุการณ์ตอนฝรั่งเศสเข้ายึดครองเมืองจันทบุรี โดยมีเนื้อหาของชีวิตชาวบ้านสอดแทรกลงบนภาพจิตรกรรมฝาผนัง จากการวิจัยพบว่า เป็นเรื่องราวและรูปแบบที่มีลักษณะโดดเด่นน่าสนใจมากกว่าเรื่องอื่น ๆ โดยช่างเขียนสามารถแสดงการใช้ฝีแปรงออกมาได้อย่างอิสระมีชีวิตชีวา ไม่คำนึงถึงกฎเกณฑ์ของแบบแผนมากนัก จะพบภาพวาดนี้ได้ที่วัดตะปอนน้อย วัดเนินสูง วัดเขาน้อย (ภาพที่ 5) วัดคลองน้ำเค็ม (ภาพที่ 6) เป็นต้น

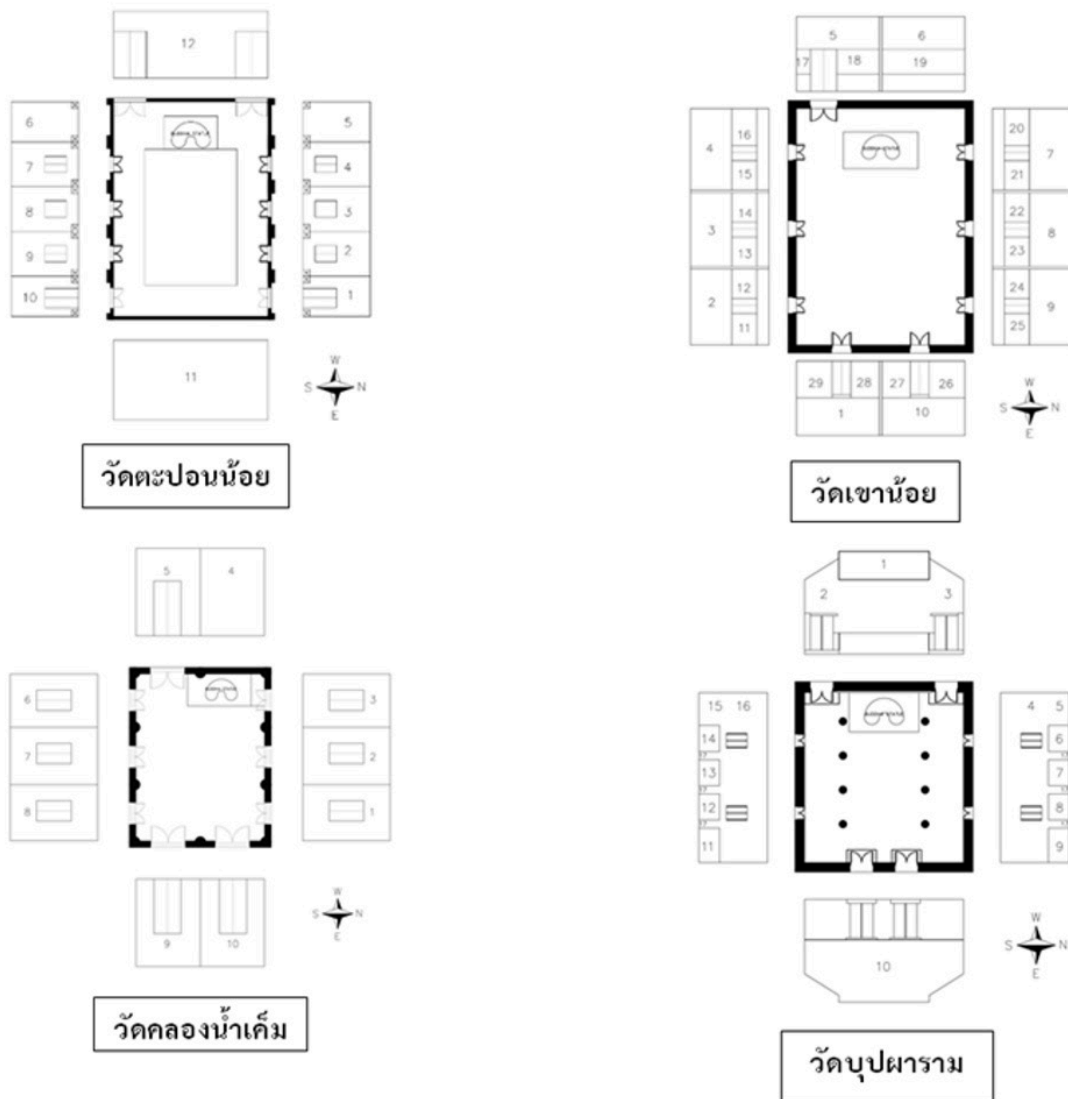


ภาพที่ 5 จิตรกรรมฝาผนังวัดเขาน้อย
จังหวัดจันทบุรี
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 6 จิตรกรรมฝาผนังวัดคลองน้ำเค็ม
จังหวัดจันทบุรี
ที่มา : ผู้วิจัย

ทั้งสองวัดนี้มีลักษณะการแบ่งภาพในท้องภาพเป็นตอน ๆ โดยการแบ่งภาพมีเสากั้นแต่ละตอนของเรื่องราว สันนิษฐานว่า ช่างเขียนคงได้รับอิทธิพลสืบต่อกันมา ไม่ว่าจะเป็นตำแหน่งของพระประธานหรือแม้กระทั่งงานจิตรกรรมประดับเพดานเองก็ตาม



ภาพที่ 7 เปรียบเทียบลักษณะการจัดวางภาพจิตรกรรมฝาผนังในเขตจังหวัดจันทบุรีและ
จังหวัดตราด กลุ่มที่ 2
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 8 จิตรกรรมฝาผนังวัดคลองน้ำเค็ม
อำเภอแหลมสิงห์ จังหวัดจันทบุรี
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 9 จิตรกรรมฝาผนังวัดนุพมาราม
อำเภอเมืองตราด จังหวัดตราด
ที่มา : ผู้วิจัย

3. รูปแบบจิตรกรรมฝาผนังในเขตพื้นที่จังหวัดจันทบุรี

รูปแบบจิตรกรรมฝาผนังในเขตพื้นที่จังหวัดจันทบุรีและจังหวัดตราด แบ่งออกเป็น 2 รูปแบบ คือ รูปแบบช่างหลวงและรูปแบบช่างท้องถิ่น รูปแบบช่างหลวงมีเพียง 1 แบบ คือ แบบไทยประเพณี รัชกาลที่ 4 ที่ผู้วิจัยพบในพระอุโบสถวัดไผ่ล้อม จังหวัดจันทบุรี ซึ่งพบเพียงแห่งเดียวที่เป็นฝีมือของช่างหลวง รูปแบบที่ 2 คือ รูปแบบช่างท้องถิ่น แบ่งออกเป็น 3 แบบ คือ 1.แบบทั่วไปของท้องถิ่น 2.แบบเฉพาะของท้องถิ่น และ 3.แบบได้รับอิทธิพลจีน ผู้วิจัยพบรูปแบบของช่างท้องถิ่นเป็นจำนวนมาก เมื่อพิจารณาถึงคุณลักษณะพิเศษของแบบช่างท้องถิ่นจะพบประเภททั่วไปของท้องถิ่นมากที่สุด ซึ่งพบใน 5 วัด คือ วัดเนินสูง วัดเขาน้อย วัดตะปอนน้อย วัดน้ำรัก และวัดโยธานิมิต แบบเฉพาะท้องถิ่นจะพบรองลงมา ซึ่งพบใน 4 วัด คือ วัดพลับ วัดบางสระเก้า วัดคลองน้ำเค็ม และวัดเกวียนหัก และแบบอิทธิพลจีนพบน้อยที่สุดในวัดนุพมาราม จังหวัดตราดเพียงแห่งเดียว

รูปแบบจิตรกรรมฝาผนังในพื้นที่จังหวัดจันทบุรี จะเป็นผลงานของช่างท้องถิ่นมากกว่าช่างหลวง จากการสังเกตและวิเคราะห์องค์ประกอบของภาพ รูปทรง การใช้สีและการตัดเส้น รูปแบบจิตรกรรมฝาผนังมีลักษณะเป็นอิสระ ไม่เป็นไปตามแบบแผนและกฎเกณฑ์ของจิตรกรรมไทยประเพณีแบบเดียวกับส่วนกลางที่นิยมกัน แต่ในขณะเดียวกันได้แสดงให้เห็นถึงความจริงใจและตั้งใจของช่างท้องถิ่นในการใช้จิตรกรรมฝาผนังเป็นเครื่องสะท้อนความศรัทธาที่มีต่อพุทธศาสนา จะเห็นได้จากการใช้สีแบบประสานกลมกลืนกัน การตัดเส้นแบบคมชัด เลี้ยวเส้นได้ต่อเนื่องกัน นอกจากนี้ รูปแบบจิตรกรรมฝาผนังส่วนใหญ่ยังเป็นการสะท้อนเรื่องราวของวิถีชีวิต สังคมในท้องถิ่นได้อย่างโดดเด่นมากกว่ารูปทรงหรือเรื่องราวของกษัตริย์ ข้าราชการบริวารต่าง ๆ ด้วย ส่วนรูปแบบจิตรกรรมฝาผนังแบบจีนภายในพระอุโบสถวัดนุพมาราม จังหวัดตราด เป็นภาพเขียนกระบวนเงินแหล่งเดียวที่สำรวจพบ มีรูปแบบ ที่แตกต่างไปจากวัดที่สร้างขึ้นตามแบบพระราชนิยม

เมื่อเปรียบเทียบกับวัดที่สร้างขึ้นตามแบบพระราชนิยม สมัยรัชกาลที่ 3 ในกรุงเทพมหานคร ในส่วนของผลงานจิตรกรรมของช่างหลวงถึงแม้จะปรากฏหลักฐานจิตรกรรมฝาผนังภายในพระอุโบสถ วัดไผ่ล้อม จังหวัดจันทบุรี เพียง 1 แห่ง เมื่อเทียบกับช่างท้องถิ่น ซึ่งมี 10 แห่งแต่รูปแบบช่างหลวงได้แสดงให้เห็นถึงลักษณะต่าง ๆ ที่ร่วมสมัยกับจิตรกรรมไทยในสวนกลาง และบางแบบอย่าง ที่มีลักษณะเก่าแก่สามารถย้อนไปถึงสมัยกรุงศรีอยุธยาแรกๆ ดังนั้น เพื่อความชัดเจนในการศึกษา ผู้วิจัยจึงจำแนกการวิเคราะห์รูปแบบจิตรกรรมฝาผนังในพื้นที่จังหวัดจันทบุรี ดังนี้

แบบไทยประเพณี รัชกาลที่ 4 (ช่างหลวง) ปรากฏหลักฐานอยู่ทั่วไปในเขตจังหวัดจันทบุรี คือ วัดไผ่ล้อม จังหวัดจันทบุรี สันนิษฐานได้ว่า เป็นภาพจิตรกรรมฝาผนังแบบประเพณีในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 4 ถึงแม้ในช่วงที่จะเป็นยุคหัวเลี้ยวหัวต่อ กล่าวคือ จะมีช่างเขียนบางส่วนนิยมเขียนภาพตามแบบอย่างตะวันตก หรือรับอิทธิพลตะวันตกเข้ามาประกอบในภาพเขียนบ้าง แต่ก็มีช่างส่วนหนึ่งยังคงกรรมวิธี และวิธีการของจิตรกรรมแบบประเพณีบางอย่างไว้ได้สืบต่อกันมา

แบบทั่วไปของท้องถิ่นและแบบเฉพาะท้องถิ่น (ช่างท้องถิ่น) ภาพจิตรกรรมฝาผนังแบบพื้นบ้านท้องถิ่น จากงานวิจัยนี้พบหลักฐานของงานจิตรกรรมประเภทนี้เป็นกลุ่มใหญ่ มีลักษณะและวิธีการแสดงออกค่อนข้างเป็นเอกลักษณ์ในภูมิภาคนี้ โดยฝีมือของช่างท้องถิ่นที่มีกลวิธี และรูปแบบการเขียนภาพในแบบที่เรียบง่ายตรงไปตรงมา เพื่อสื่อถึงความเลื่อมใสศรัทธาในพระพุทธศาสนาเป็นหลัก ที่แสดงได้ถึงความจริงใจ ได้แก่ จิตรกรรมฝาผนังของวัดเนินสูง วัดคลองน้ำเค็ม วัดน้ำรัก เป็นต้น

แบบศิลปะแบบจีน (ช่างท้องถิ่น) จิตรกรรมฝาผนังแบบจีนปรากฏในพระอุโบสถ วัดบุปผาราม จังหวัดตราด (ภาพที่ 10) เป็นงานศิลปะที่สะท้อนเอกลักษณ์ของชนต่างวัฒนธรรมในท้องถิ่นได้อย่างโดดเด่น เป็นแบบลวดลายกระบวนจีนแทรกด้วยวรรณกรรมต่าง ๆ ความหมายเกี่ยวกับสิ่งที่เป็นสิริมงคลแบบจีนในรูปภาพเครื่องบูชาและอื่น ๆ วิธีการเขียนแบบนี้เป็นวัฒนธรรมจีนที่เกิดขึ้นตั้งแต่สมัยโบราณและยังได้รับความนิยมจนถึงปัจจุบัน เกิดเป็นความนิยมเขียนภาพประดับผ้าที่ขอบบนของฝาผนังศาสนสถานที่เกิดขึ้น โดยได้รับอิทธิพลจากศิลปะจีน ลักษณะเช่นนี้ปรากฏอยู่บ่อยครั้งในจิตรกรรมสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ตอนต้น แต่ส่วนใหญ่มักจะเขียนเป็นภาพผ้ามีจีบเป็นริ้วระบายหรือห้อยคดโค้งไปเรื่อย ลักษณะเช่นนี้พบในวัดต่าง ๆ เป็นจำนวนมาก ซึ่งต่างกับพระอุโบสถวัดบุปผารามที่เป็นภาพประดับผ้าผืนเรียบยาวไปตลอดรอบฝาผนังทั้ง 4 ด้าน และชายผ้าเป็นชายครุย



ภาพที่ 10 ส่วนหนึ่งของจิตรกรรมบนผนังด้านทิศตะวันออก แสดงเนื้อหาการนับถือพุทธศาสนาของคนไทยและคนจีน วัดบุปผาราม จังหวัดตราด
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 11 จิตรกรรมลวดลายแบบกระบวนจีน ประดับเพดาน ภายในอดีตกุฏิเจ้าอาวาส วัดบางสระแก้ว อำเภอแหลมงสิงห์ จังหวัดจันทบุรี
ที่มา : ผู้วิจัย

4. กรรมวิธีทางการช่างของภาพจิตรกรรมฝาผนังในเขตพื้นที่จังหวัดจันทบุรี

จากการตรวจสอบการใช้สีของจิตรกรรมฝาผนังทั้ง 11 วัด พบว่า บางวัดได้รับผลกระทบจากน้ำฝนที่ไหลลงมาชะล้างผิวผนังด้านบนของภาพวาด คือ วัดตะปอนน้อย วัดคลองน้ำเค็ม และวัดเขาน้อย ส่วนวัดน้ำรัก พบการเขียนสีพลาสติคทับลงบนภาพเขียนเดิมเกือบ 70% จึงทำให้สภาพสีส่วนใหญ่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิมมาก

เทคนิคการใช้สีในจิตรกรรมฝาผนังที่พบในแหล่งศึกษาตั้งอยู่ริมฝั่งทะเลตอนล่าง ส่วนใหญ่มีลักษณะการใช้สีอ่อนและบาง คล้ายกับระบายด้วยสีเพียงชั้นเดียว เช่น วัดไผ่ล้อมจะใช้สีแดงดินแดง (Dark Red, Darkbrick Red) หรือสีเหลืองจำปาที่เขียนให้บางใส จึงเกิดการสะท้อนของสีทำให้แลเห็นพื้นที่บางส่วนเป็นสีขาว ส่วนประกอบอื่นในภาพ เช่น ต้นไม้ พุ่มไม้ นิยมใช้สีเขียวสดใส (Emerald Green) ส่วนท้องฟ้าใช้สีครามที่ได้จากการผสมด้วยสีขาว ทำให้เกิดน้ำหนักร้อนแก่ จะพบการใช้สีครามน้ำเงินมากแทบเต็มพื้นที่ทั้งผนัง นอกจากนั้น ยังพบสีเทาออกสีครามในจิตรกรรมที่โบสถ์วัดไผ่ล้อมซึ่งมีลักษณะคล้ายคลึงกับสีที่พบมากในภาพเขียนรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว

เทคนิคการใช้เส้น เมื่อพิจารณาโดยภาพรวม การตัดเส้นยังคงค่อนข้างหยาบ ไม่ประณีต แต่ก็มีลักษณะการตัดเส้นที่เป็นแบบอย่างเฉพาะไม่เหมือนที่อื่นของวัดคลองน้ำเค็ม คือ ลักษณะการตัดเส้นของอาคารยอดทรงสูงรูปแบบต่าง ๆ รวมถึงหลังคาของป้อมปราการตามมุมกำแพง เป็นรูปลักษณะที่เกิดจากจินตนาการของการอาศัยแบบลวดลายฝรั่งผสมกับแบบลวดลายไทย เป็นการออกแบบขึ้นใหม่โดยไม่คำนึงถึงลักษณะไทยมากนัก ซึ่งถ้าศึกษาจากภาพเขียนวัดตะปอนน้อย ผนังด้านหน้าพระประธาน ก็พบการตัดเส้นที่น่าสนใจเช่นเดียวกัน กล่าวคือ มีการตัดเส้นวงหน้าด้วยสีแดงดินแดง เช่นเดียวกับการเขียนตา จมูก ปาก และเส้นขอบ

หน้า เมื่อเสร็จบริบูรณ์ทั้งภาพแล้ว จะใช้เส้นดำหนักตัดเส้นขอบหน้า คิ้ว ขอบตา และตาดำ คงปล่อยให้เส้นสีแดงที่เหนือขอบตาบน จมูก และปาก กับเส้นใต้ขอบริมฝีปากกลางเท่านั้น

ลักษณะอื่น ๆ เช่น ทศนิยมภาพวิทยาในสถาปัตยกรรม (เรือนพักอาศัย เรือนไม้ใต้ถุนสูง ศาลาโถงแบบตึกชั้นเดียว และสองชั้น ฯลฯ) ที่ช่างท้องถิ่นของวัดเนินสูงและวัดน้ำรัก ได้นำเสนอด้วยรูปทรงต่าง ๆ อย่างตรงไปตรงมา ไม่สอดคล้องตามหลักการเขียนงานจิตรกรรม แต่ทำให้เห็นฝีมือของช่างจิตรกรรมฝาผนังแถบริมฝั่งทะเลได้พอสมควร เช่น วัดตะปอนน้อย เมื่อพิจารณาภาพสะท้อนเชิงช่างในเมืองชายฝั่งทะเลแถบจันทร์บุรี จะเห็นวิธีการเขียนภาพที่คล้ายศิลปะในสมัยกรุงศรีอยุธยาแรก แสดงรูปลักษณะของวัตถุสิ่งของอย่างตรงไปตรงมา เช่น การเขียนภาพพระ ภาพนาง สถาปัตยกรรม และต้นไม้ มีการคั่นเน้นรูปร่างรูปทรงอย่างเด่นชัด มีทั้งพยายามจะเลี้ยงเส้นรูปภาพไว้ กับเขียนอย่างรวดเร็ว ตัดเฉพาะเส้นรอบนอกเป็นรูปทรงหยาบ ๆ ไม่พิถีพิถัน เพียงเพื่อให้รู้ว่าเป็นรูปอะไร



ภาพที่ 12 ภาพจิตรกรรมประดับเพดานที่แสดงถึงการเปลี่ยนแปลงเทคนิคและวิธีการใช้สีในแต่ละสมัยในพื้นที่จังหวัดจันทร์บุรี
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 13 จิตรกรรมฝาผนังอุโบสถหลังเก่า วัดเขาน้อย อำเภอเมืองจันทร์บุรี จังหวัดจันทร์บุรี
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 14 จิตรกรรมฝาผนังอุโบสถหลังเก่า วัดตะปอนน้อย อำเภอคลอง จังหวัดจันทร์บุรี
ที่มา : ผู้วิจัย

5. อัตลักษณ์ของภาพจิตรกรรมฝาผนังในเขตพื้นที่จังหวัดจันทบุรี

ลักษณะเฉพาะของจิตรกรรมฝาผนังท้องถิ่นหรือ "อัตลักษณ์ของภาพจิตรกรรมฝาผนังในเขตพื้นที่จังหวัดจันทบุรี" นี้แสดงให้เห็นรูปแบบที่หลากหลายทั้งในเขตพื้นที่จังหวัดจันทบุรีและจังหวัดตราด กล่าวคือ จิตรกรรมฝาผนังส่วนใหญ่เกิดขึ้นโดยยึดถือแบบแผนของประเพณีดั้งเดิมเป็นบรรทัดฐาน โดยคำนึงถึงรูปแบบ และกฎเกณฑ์ของการเขียนภาพที่สืบทอดกันมาเป็นหลัก มีลักษณะคล้ายกับจิตรกรรมฝาผนังแบบประเพณีของส่วนกลางหรือของกรุงเทพมหานคร ในขณะเดียวกันก็พบรูปแบบของท้องถิ่นที่มีลักษณะที่ค่อนข้างโดดเด่นเป็นเอกลักษณ์เฉพาะแตกต่างกันไปในแต่ละท้องถิ่น โดยเฉพาะเขตจังหวัดจันทบุรีเป็นแหล่งที่พบจิตรกรรมฝาผนังปรากฏหลักฐานอยู่หนาแน่นที่สุด รูปแบบจะสะท้อนบุคลิกของช่างผู้เขียนภาพในลักษณะแบบเรียบง่าย และมีความเป็นตัวเอง ทั้งแนวทางการกำหนดรูปแบบลงบนฝาผนังอุโบสถหรือวิหาร รวมถึงการออกแบบหรือจัดภาพและรูปทรงในแต่ละเรื่องราวให้มีความสัมพันธ์กัน ทั้งนี้ เป็นคุณลักษณะเฉพาะของการแสดงออกจากความจริงใจของช่างท้องถิ่นทั้งสิ้น รูปแบบของจิตรกรรมฝาผนังในกลุ่มนี้มีลักษณะโดดเด่นมากที่อาจจะเรียกว่าเป็น "แบบเฉพาะของท้องถิ่น" พบที่วัดเนินสูง วัดเขาน้อย วัดคลองน้ำเค็ม วัดตะปอนน้อย วัดน้ำรัก เป็นต้น ซึ่งมีวิธีการเขียนภาพเป็นลักษณะเฉพาะ โดยสังเกตจากการการออกแบบ และการจัดวางแบบรูปของพุทธประวัติและทศชาติชาดกที่มีขนาดรูปทรงลดหลั่นกันโดยนำมาจัดวางลงบนฝาผนังได้อย่างพอดี เป็นการแก้ปัญหารูปแบบ อย่างชาญฉลาดของช่างท้องถิ่นในการคัดเลือกแบบรูปส่วนย่อย ๆ ของพุทธประวัติและทศชาติชาดก นำมาจัดวางลงบนพื้นที่ว่าง ให้มีจังหวะลือรับไปกับแบบรูปส่วนรวมได้อย่างลงตัว และประเมินได้ว่าเป็นเอกลักษณ์จิตรกรรมฝาผนังในเขตพื้นที่จังหวัดจันทบุรี

แม้ว่าภาพจิตรกรรมไทยจะเป็นรูปแบบทางสัญลักษณ์หรือภาพสมมุติจากปริมปราสาทไม่แสดงวัฒนธรรม ความเชื่อออกมาโดยตรง แต่ก็มีสอดแทรกเรื่องราวต่าง ๆ ปรากฏให้เห็นได้เช่น "ชีวิตความเป็นอยู่" โดยมักอาศัยเนื้อเรื่องของชาวบ้าน นำมาจัดภาพผสมผสานไปกับแนวเรื่องหลัก เช่น ภาพละครที่เป็นกษัตริย์ เทพ เทวดาต่าง ๆ รวมถึงหมู่ปราสาทราชมณเฑียร วิมาน เป็นต้น (ภาพที่ 15-16)

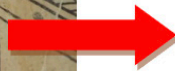


ภาพที่ 15 แสดงภาพความเป็นอยู่ในปัจจุบัน คือ การทำเกษตรกรรม
ที่มา : "Chanthaburi Changwat (Thailand), washing buffaloes hitched to a cane cart," Robert Larimore Pendleton, Accessed in May 10, 2019, <https://collections.lib.uwm.edu/digital/collection/agsphoto/id/14267/rec/38>.



ภาพที่ 16 จิตรกรรมฝาผนังวัดเนินสูง อำเภอเมืองจันทบุรี จังหวัดจันทบุรี กล่าวคือ เป็นภาพที่แสดงเรื่องราววิถีชีวิตของ ผู้คนในแถบบริเวณพื้นที่จังหวัดจันทบุรี
ที่มา : ผู้วิจัย

การแต่งกายของผู้ชายและผู้หญิง จากกรณีศึกษาที่วัดเนินสูง ในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวลงมา แสดงให้เห็นการเปลี่ยนแปลงที่เห็นได้ชัดเจนทั้งฝ่ายพลเรือนและฝ่ายทหาร พบการแต่งตัวด้วยเสื้อและกางเกงฝรั่งมากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับข้าราชการ เช่น การแต่งกายของทหารมีถุงน่อง รองเท้า ใส่เสื้อฝรั่ง (ทูนิก) ยาวคลุมสะเอว หมวกฝรั่งแบบหมวกเฮลเม็ท (ภาพที่ 17) ส่วนพลเรือนได้นุ่งผ้าม่วงโจงกระเบนสวมเสื้อราชปะแตน (เสื้อคอตั้งกระดุม 5 เม็ด) นอกจากนี้ ผู้วิจัยสังเกตเห็นได้ว่า ผู้ชายนิยมไว้หนวดกันมาก (แม้พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวเองก็ทรงไว้พระมัสสุอย่างเป็นทางการ) การแต่งกายของสุภาพสตรีจะนุ่งโจงกระเบน สวมเสื้อและหมสไบเฉียง (ภาพที่ 19) ต่อมาเริ่มปรับเปลี่ยนไปตามยุคสมัย เป็นลักษณะเสื้อคอกระเช้าติดระบายที่แขน ข้างตัวมีกระเป๋าทัดตามสมัยนิยม ใบหน้ามีการเขียนคิ้วทาปาก เป็นต้น



ภาพที่ 17 ภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดเนินสูง จังหวัดจันทบุรี แสดงการแต่งกายของผู้ชาย โดยใส่รองเท้า ใส่เสื้อฝรั่ง (ทูนิก) ยาวคลุมสะเอว และหมวกฝรั่งแบบหมวกเฮลเม็ท
ที่มา : ผู้วิจัย

ภาพที่ 18 ภาพการแต่งกายของชนชั้นสูงภายในสยาม (ในช่วงรัชกาลที่ 5)
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 19 แสดงภาพความเป็นอยู่ในปัจจุบัน คือ ชีวิตความเป็นอยู่ของชาวบ้าน
ที่มา : "Chanthaburi Changwat (Thailand), farmer on the road," Robert Larimore Pendleton, Accessed in May 10, 2019, <https://collections.lib.uwm.edu/digital/collection/agsphoto/id/17225/rec/105>.



ภาพที่ 20 จิตรกรรมฝาผนัง วัดตะปอนน้อย อำเภอขลุง จังหวัดจันทบุรี กล่าวคือเป็นภาพที่แสดงเรื่องราว การแต่งกายผู้หญิงนุ่งโจงกระเบนสวมเสื้อและหมสไบเฉียง
ที่มา : ผู้วิจัย

นอกจากนี้ จิตรกรรมฝาผนังที่ศึกษาในเขตพื้นที่จังหวัดจันทบุรี แสดงให้เห็นภาพการประกอบอาชีพของผู้คน โดยส่วนใหญ่คล้ายกับจิตรกรรมในเมืองหลวง มีลักษณะเด่นของการเลี้ยงชีพ ซึ่งน่าจะเกี่ยวกับวิถีชีวิตของผู้คนที่อาศัยอยู่ริมฝั่งทะเล และในบริเวณพื้นที่ราบตอนบนขึ้นมาเล็กน้อย แสดงให้เห็นความเป็นชุมชนเมืองท่า และผู้ที่ตั้งบ้านเรือนอยู่ตามชายฝั่งอาศัยทรัพยากรจากทะเลเพื่อเลี้ยงชีพเป็นหลัก เช่น การค้าสำเภา การทำประมงชายฝั่ง (แบบน้ำตื้น) การก่อสร้าง การทำเกษตรกรรม การล่าสัตว์หาของป่า การค้าขายเล็ก ๆ น้อย ๆ เป็นต้น ตามหลักฐานที่พบในวัดตะปอนน้อยและวัดไผ่ล้อม จังหวัดจันทบุรี (ภาพที่ 21)



ภาพที่ 21 จิตรกรรมฝาผนัง วัดตะปอนน้อย อำเภอขลุง จังหวัดจันทบุรี แสดงการประกอบอาชีพของคนภายใน จังหวัดจันทบุรี
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 22 แสดงภาพความเป็นอยู่ในปัจจุบัน คือ ชีวิตความเป็นอยู่ของชาวบ้านที่ประกอบอาชีพถลุงแร่
ที่มา : "Chanthaburi Changwat (Thailand), man trims and prepares edges of laterite blocks," Robert Larimore Pendleton, Accessed in May 10, 2019, <https://collections.lib.uwm.edu/digital/collection/agsphoto/id/14413/rec/25>.

เมื่อพิจารณาฝีมือช่างแล้ว ไม่สามารถหาความชัดเจนได้ ทั้งนี้เนื่องจากจิตรกรรมฝาผนังส่วนใหญ่ของบางวัด มีสภาพลบเลือนหลุดร่อนไปมากประการหนึ่ง อาทิ วัดพลับ วัดเกวียนหัก ในจังหวัดจันทบุรี กับอีกประการหนึ่ง คือ มีการซ่อมแซม โดยช่างในยุคหลัง อาทิ วัดน้ำรัก จังหวัดจันทบุรี เป็นต้น ดังนั้น การจะประเมินฝีมือของช่างเขียนภาพจากสภาพที่ไม่สมบูรณ์ จึงไม่สามารถวิเคราะห์ได้ครอบคลุมและชัดเจนในขณะนี้ แต่อาจพิจารณาได้เพียงข้อสรุปโดยรวมเท่านั้น ฝีมือช่างในการวาดภาพจิตรกรรมฝาผนังในวัดไผ่ล้อมและวัดเขาน้อย อำเภอเมืองจันทบุรี จังหวัดจันทบุรีนั้น ฝีมือช่างค่อนข้างได้มาตรฐานเทียบได้กับช่างในส่วนกลางหรือกรุงเทพมหานครของช่วงเวลาเดียวกัน ส่วนกรณีวัดเนินสูง วัดคลองน้ำเค็ม และวัดน้ำรัก จังหวัดจันทบุรี ฝีมือช่างค่อนข้างไม่ได้มาตรฐานหรือไม่ประณีตมาก ซึ่งอาจเป็นฝีมือช่างท้องถิ่นหรือช่างพื้นบ้านในละแวกเดียวกัน ถึงแม้ผู้ที่เขียนคือ "ขุนกันหะราหะริรัฐ" ตามจารึกที่ระบุว่า เป็นผู้เขียนภาพวัดเนินสูงก็ตาม (ภาพที่ 23) หากแต่ฝีมือช่างยังเทียบไม่ได้กับจิตรกรรมฝาผนังของวัดไผ่ล้อมหรือวัดเขาน้อยในละแวกเดียวกัน จึงถือได้ว่าเป็นลักษณะของช่างพื้นบ้านโดยทั่วไป

กรณีวัดเนินสูง และวัดน้ำรัก ในเขตพื้นที่จังหวัดจันทบุรี พบความแตกต่างจากภาพในวัดอื่น ๆ โดยสังเกตเห็นตัวอักษรที่เขียนลงไปบนภาพจิตรกรรมฝาผนัง เพื่อให้ผู้ที่เข้ามาสักการะบูชาในพระอุโบสถได้เข้าใจภาพจิตรกรรมฝาผนังว่า เป็นเนื้อเรื่องตอนใด กล่าวถึงใคร เป็นต้น โดยรูปแบบและลักษณะเช่นนี้ เป็นฝีมือของช่างท้องถิ่น จากลักษณะที่เป็นอิสระของช่างที่คิดและกำหนดรูปแบบเองโดยไม่ได้อ้างอิงจากรูปแบบราชสำนัก ทำให้ช่างไม่ต้องเขียนตามแบบแผนของทางส่วนกลางที่ถูกต้อง โดยพบที่วัดเนินสูง อำเภอเมืองจันทบุรี จังหวัดจันทบุรี



ภาพที่ 23 จิตรกรรมฝาผนังวัดเนินสูง แสดงเรื่องราวพุทธประวัติตอนเจ้าชายสิทธัตถะประสูติที่มีการจารึกตัวอักษรเขียนกำกับในภาพอย่างชัดเจน ฝีมือช่างท้องถิ่นเขียนโดย "ขุนกันทะราหะวีริฐ"
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 24 จิตรกรรมฝาผนังวัดน้ำรัก แสดงเรื่องราวทศชาติชาดกเรื่องนารทชาดกที่มีการจารึกตัวอักษรเขียนกำกับในภาพอย่างชัดเจน ฝีมือช่างท้องถิ่น โดยได้รับอิทธิพลรูปแบบนี้มาจากวัดเนินสูง
ที่มา : ผู้วิจัย

บทสรุป : ภาพจิตรกรรมฝาผนังในเขตพื้นที่จังหวัดจันทบุรีสู่การสร้างอัตลักษณ์

จิตรกรรมฝาผนังในเขตพื้นที่จังหวัดจันทบุรีที่ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของช่วงเวลาตั้งแต่สมัยพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 3 จนถึงรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 6 ปี พ.ศ. 2394 – 2468 หากกล่าวถึงความโดดเด่น และคุณค่าทางศิลปะแบบจิตรกรรมไทย ประเพณีตามบรรทัดฐานของช่างหลวงที่นิยมประเมินกันว่า มีหรือไม่มีนั้น ผู้วิจัยขอเสนอคำตอบโดยยึดเขตภูมิศาสตร์ของ ภาคตะวันออกตอนล่าง ถ้าพิจารณาโดยภาพรวม อาจมีกระบวนแบบหรือแบบอย่างที่ได้ตามเกณฑ์ได้ กล่าวคือ ฝีมือช่างท้องถิ่นที่อยู่ในระดับเกือบดีพอเทียบเคียงได้กับช่างหลวง ได้แก่ ภาพที่พบในวัดเขาน้อยและวัดตะปอนน้อย จังหวัดจันทบุรี และหากวิเคราะห์รูปแบบอย่างละเอียดถี่ถ้วนในทุกองค์ประกอบแล้ว อาจจะมีจิตรกรรมที่เป็นระเบียบแบบแผนจากเมืองหลวงหรือส่วนกลางเพียงไม่กี่วัด ด้วยเหตุว่าจิตรกรรมฝาผนังในท้องถิ่นภาคตะวันออกของจังหวัดจันทบุรีและจังหวัดตราดส่วนใหญ่มีลักษณะเป็นจิตรกรรมฝาผนังรูปแบบช่างท้องถิ่นทั้งสิ้น และเป็นแบบทั่วไปของท้องถิ่นที่พบจำนวนมากที่สุดฝีมือของช่างจะไม่เคร่งครัดในแบบแผนตามแบบจิตรกรรมไทยประเพณีที่นิยมกันในเมืองหลวง ทั้งนี้ อาจเป็นไปได้ว่าชุมชนแถบนี้ตั้งอยู่ค่อนข้างไกลและอยู่นอกขอบข่ายในเชิงการบริหารการปกครองมาโดยตลอดวิหยาการของช่างในเมืองหลวงจึงแพร่ออกไปไม่ถึง

ในขั้นต้น ถ้าจะประเมินคุณค่าทางศิลปะของจิตรกรรมฝาผนัง โดยเทียบเคียงกับฝีมือช่างในเมืองหลวง อาจวิเคราะห์ได้ประการแรกจากรูปแบบที่เข้าตามเกณฑ์ของภาพที่พบภายในวัดเขาน้อยและวัดตะปอนน้อย จังหวัดจันทบุรี มีแบบรูปของการออกแบบลวดลายบนเพดานอุโบสถคล้ายคลึงกัน และมีลักษณะเฉพาะของชุมชนริมฝั่งทะเลตอนล่าง โดยมีฝีมือเป็นรองจากช่างหลวง เนื่องจากช่างอยู่ห่างไกลจากเมืองหลวง (จันทบุรี) ฝีมืออาจอ่อนด้อยไปบ้าง แต่การแสดงออกของรูปแบบภาพเขียน โดยเฉพาะเรื่องราวของวิถีชีวิตชาวบ้านทั่วไป ได้อย่างตรงไปตรงมา ในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 4 พบหลักฐานจำนวนมากในเขตจังหวัดจันทบุรี ทำให้กำหนดลักษณะเฉพาะของภาพเป็นแบบทั่วไปของท้องถิ่นแถบริมฝั่งทะเลภาคตะวันออก หากประเมินคุณค่าทางศิลปะตามบรรทัดฐานเดียวกันกับวัดที่ผ่านมา จิตรกรรมฝาผนัง

ในกลุ่มนี้อาจจะไม่เป็นไปตามมาตรฐานเดียวกัน แต่ถ้าพิจารณาแบบพื้นฐานในบริบทอื่นในเงื่อนไขที่ต่างออกไป อาจพบถึงความโดดเด่นของรูปแบบ กรรมวิธีและกลวิธีที่มีความหลากหลาย เป็นไปอย่างอิสระบนพื้นฐานความจริงใจและความศรัทธาของช่างท้องถิ่นที่เป็นปัจจัยหลักในการบอกเล่าความรู้สึกนึกคิดที่แสดงออกในรูปแบบทางศาสนาและวิถีชีวิตชุมชนในแต่ละช่วงเวลาได้อย่างน่าประทับใจ แม้ว่าเทคนิคและกลวิธีการเขียนฝีมืออาจไม่ประณีตมาก มีความเรียบง่าย แต่ทว่าแบบอย่างในภาพเขียนมีความเป็นตัวของตัวเอง และแสดงออกได้อย่างตรงไปตรงมาด้วยความจริงใจมากกว่าช่างหลวง

แบบทั่วไปของท้องถิ่นที่มีความโดดเด่นเฉพาะ ได้แก่ จิตรกรรมฝาผนังภายในอุโบสถเก่า วัดคลองน้ำเค็ม และภายในอุโบสถเก่า วัดเนินสูง จังหวัดจันทบุรี ถ้าพิจารณาในเชิงศิลปะ จะมีลักษณะที่เป็นอัตลักษณ์ของท้องถิ่น หากพิจารณากระบวนการแบบทั่วไปของท้องถิ่นข้างต้นว่า มีคุณค่าเพียงพอต่อการอนุรักษ์ สืบสานพัฒนา หรือนำไปต่อยอดเพื่อสร้างสรรค์งานใหม่ได้หรือไม่นั้น การพิจารณาและประเมินในเบื้องต้นคาดว่ามีความเป็นไปได้สูงมาก ถ้าได้การวิจัยและการศึกษาเพิ่มเติม เพื่อหาแบบอย่างจิตรกรรมฝาผนังแบบพื้นฐานในลักษณะของการสืบสานและต่อเนื่องจากต้นแบบเดิมให้เป็นไปตามกระบวนการพัฒนาทางวัฒนธรรมอย่างเหมาะสมและถูกต้อง มีความเป็นไปได้ว่ากระบวนการแบบทั่วไปของท้องถิ่นจะสามารถพัฒนาต่อไปได้

อนึ่ง การพัฒนาจิตรกรรมฝาผนังจะบรรลุถึงเป้าหมายได้มากน้อยเพียงใด มีปัจจัยหรือบริบทเกี่ยวข้องหลายประการที่อาจจะปัญหาและอุปสรรคในหลาย ๆ ด้าน โดยผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะที่สามารถประยุกต์ใช้กับจิตรกรรมฝาผนัง ดังต่อไปนี้

ประการแรก : ผู้ที่มีบทบาทและ/หรือรับผิดชอบจิตรกรรมฝาผนัง จะต้องมีความรู้และแนวทางการพัฒนาจิตรกรรมฝาผนังแบบครบวงจร กล่าวคือ มีระบบการทำงานในวัฒนธรรมที่เน้นทั้งด้านอนุรักษ์ฟื้นฟู ส่งเสริม และพัฒนาให้เป็นไปแบบต่อเนื่องตามความสำคัญ และคุณค่าของจิตรกรรมฝาผนังแต่ละแห่งโดยเฉพาะ โดยต้องมีพื้นฐานความรู้ทางศิลปะไทยในระดับที่พอจะเข้าใจ และรู้ว่าสิ่งใดกำลังสูญหายไปจากจิตรกรรมฝาผนัง ก็ต้องได้รับการอนุรักษ์ให้คงอยู่ต่อไป อีกทั้งถ้าสิ่งใดได้อนุรักษ์ไว้แล้ว และยังคงมีประโยชน์หรือความหมายต่อไปในสังคม ก็ควรพัฒนาและฟื้นฟูสืบสานให้มั่นคง จนกระทั่งพัฒนาสร้างสรรค์ต่อไปในภายหน้าให้เหมาะสมกับกาลสมัยสืบไป

ประการที่สอง : การสร้างระบบคุ้มครองป้องกัน ควรมีการเฝ้าระวังจิตรกรรมฝาผนัง หากพบสิ่งใดมีผลกระทบต่อภาพเขียนเดิมที่เสียหาย หรือทำให้เปลี่ยนสภาพไป ผู้มีบทบาทและเกี่ยวข้องควรต้องออกมาเคลื่อนไหวแสดงการต่อต้าน มีประชามติต่อการพัฒนาจิตรกรรมฝาผนัง เพราะการเคลื่อนไหวทางศิลปวัฒนธรรมในปัจจุบันค่อนข้างรุนแรงและรวดเร็วมาก บางส่วนก็แฝงมากับธุรกิจศิลปะในรูปแบบต่าง ๆ ที่ให้ผลประโยชน์และเงื่อนไขมากมายจนผู้มีบทบาทไม่อาจปฏิเสธได้ ต่างยอมรับแบบอย่างจิตรกรรมฝาผนังที่แปลกแยกเข้ามาภายในวัดของตน จนเกิดความไม่สอดคล้องต่อเนื่องกับรูปแบบดั้งเดิมอย่างสิ้นเชิง ดังนั้น การเฝ้าระวังทางศิลปวัฒนธรรม จึงน่าจะเป็นการพัฒนาวิถีทางวัฒนธรรมในรูปแบบใหม่ที่ช่วยสร้างจิตสำนึกให้คนในท้องถิ่นได้มีส่วนร่วมรับรู้และร่วมรับผิดชอบด้วยกัน เพราะจิตรกรรมฝาผนังในท้องถิ่นไม่ใช่สมบัติของคนใดคนหนึ่งโดยเฉพาะ แต่เป็นสมบัติของคนในชาติทุกคน ถ้าจะกล่าวอย่างชัดเจน คือ ประชาชนมีสิทธิและเสรีภาพในการร่วมอนุรักษ์มรดกทางศิลปวัฒนธรรมให้คงอยู่สืบต่อไป ไม่ใช่เพียงแค่วันนี้และพรุ่งนี้ แต่เพื่อการศึกษา ค้นคว้าหาข้อมูล รวมไปถึงการมองเห็นคุณค่าในแง่มุมต่าง ๆ ที่ประชาชนรุ่นหลังจะได้รับมอบสืบไป

ประการที่สาม : การพัฒนาสถานที่ตั้งจิตรกรรมฝาผนังให้เป็น "แหล่งการเรียนรู้ในท้องถิ่นให้นักเรียน นิสิต นักศึกษา และประชาชนสามารถเข้าชมได้โดยง่าย อีกทั้งภาพเขียนเหล่านี้สามารถที่จะเป็นสื่อในการ เรียน การสอนธรรมะในพุทธศาสนาเช่นเดียวกับอดีตที่ผู้คนที่อ่านหนังสือไม่ออกได้เข้าใจ อีกทั้งเพื่อให้คุณค่า ทางพุทธประวัติ ทางศิลปะ หรือองค์ประกอบที่มีความหมายในรูปแบบต่าง ๆ ได้ฝังลึกลงในจิตใจของผู้นับถือ พุทธศาสนาอย่างถาวรทั่วทุกคน ความเป็นไปได้ในทางปฏิบัติ อาจอาศัยพระภิกษุ ครู อาจารย์ หรือปราชญ์ ในท้องถิ่นของตนเอง เข้าช่วยเป็นวิทยากรให้ความรู้ ความกระจ่างในเนื้อเรื่อง รูปแบบ และความสำคัญของ ภาพเขียน โดยแนวทางข้างต้นมีความสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ ในปีพุทธศักราช 2542 มาตรา 23 ข้อ (3) เป็นอย่างยิ่ง

ประการที่สี่ : การพัฒนาท้องถิ่นให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวทางศิลปวัฒนธรรม โดยการประชาสัมพันธ์ ให้ชาวไทยและชาวต่างชาติมาเที่ยวชมโบราณสถานและจิตรกรรมฝาผนังภายในอุโบสถ พระวิหาร กรณิ ของทางวัด ควรจัดให้มีพระสงฆ์อยู่ประจำพระอุโบสถ และพระวิหาร สถานที่ที่มีภาพจิตรกรรมฝาผนังเพื่อ ให้เปิดเข้าชมได้โดยสะดวก พร้อมทั้งจัดเตรียมมัคคุเทศก์ที่มีความรู้ทั้งภาษาไทย ภาษาอังกฤษที่สามารถให้ ความรู้ความเข้าใจกับนักท่องเที่ยวได้ รวมทั้งจัดพิมพ์สูจิบัตร หรือแผ่นพับเพื่อเป็นคำแนะนำเบื้องต้นสำหรับ ผู้สนใจในระดับต่าง ๆ (ทั้งภาษาไทยและอังกฤษ)

ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาภาพจิตรกรรมฝาผนังในเขตพื้นที่จังหวัดจันทบุรี ตั้งแต่รัชสมัยพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 3 จนถึงรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 6 ปี พ.ศ. 2394-2468 จิตรกรรมฝาผนังในภาคตะวันออกเฉียงเหนือพบสิ่งที่น่าศึกษาอยู่อีกมาก งานวิจัยเป็นเพียงการ ศึกษาภายในขอบเขตและวัตถุประสงค์แบบกว้าง เพื่อให้ได้ภาพรวมในระดับหนึ่งซึ่งไม่สามารถลงลึกในทุก มิติได้ ทั้งนี้ จากการออกสำรวจและวิจัยนำร่องระหว่างปีพุทธศักราชที่ 2560 - 2562 ในพื้นที่ของภาคตะวันออกเฉียง ตะวันออก อันได้แก่ จังหวัดจันทบุรีและจังหวัดตราดนั้น ยังพบเห็นประเด็นสำคัญสำหรับการศึกษาวิจัยจิตรกรรม ฝาผนังในภาคตะวันออกเฉียงเหนืออยู่หลายประการ โดยมีข้อเสนอแนะสำหรับหัวข้อในการวิจัยครั้งต่อไป ดังต่อไปนี้

1. รูปแบบจิตรกรรมฝาผนังภาคตะวันออกเฉียงเหนือในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว
2. อิทธิพลศิลปะจีนต่อรูปแบบจิตรกรรมฝาผนังในเขตจังหวัดจันทบุรี และจังหวัดตราด
3. จิตรกรรมฝาผนังในภาคตะวันออกเฉียงเหนือหลังเปลี่ยนแปลงการปกครองในปีพุทธศักราชที่ 2475
4. บทบาทศิลปะลาวต่อจิตรกรรมฝาผนังในเขตจังหวัดตราด
5. แนวทางการพัฒนารูปแบบจิตรกรรมฝาผนังแบบพื้นบ้าน: กรณีศึกษาจังหวัดจันทบุรี
6. แนวทางการพัฒนารูปแบบจิตรกรรมฝาผนังแบบพื้นบ้าน: กรณีศึกษาจังหวัดตราด
7. กรรมวิธีและเทคนิคของช่างฉลุในจิตรกรรมฝาผนังในเขตพื้นที่จังหวัดจันทบุรี

บรรณานุกรม

กรมการศาสนา. *ประวัติวัดทั่วราชอาณาจักร*. เล่ม 20. กรุงเทพฯ : กรมการศาสนา, 2544.

กรมศิลปากร. *จิตรกรรมกรุงรัตนโกสินทร์*. กรุงเทพฯ : กรมศิลปากร, 2525.

กรมศิลปากร. *จิตรกรรมฝาผนังในประเทศไทย*. ชุดที่ 002 เล่มที่ 2 วัดบุญผดุงาราม. กรุงเทพฯ : อัมรินทร์พรินต์ติ้งกรุ๊ป จำกัด, 2535.

กรมศิลปากร. *จิตรกรรมไทยประเพณี เล่มที่ 1*. กรุงเทพฯ : ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด, 2533.

กรมศิลปากร. *พระพุทธประวัติ*. กรุงเทพฯ : กรมการศาสนา, 2522.

กรมศิลปากร. *โครงการอนุรักษ์จิตรกรรมฝาผนังเร่งด่วน (วัดไผ่ล้อม)*. กรุงเทพฯ : ฝ่ายอนุรักษ์จิตรกรรมฝาผนังและประติมากรรมติดที่ กองโบราณคดี, 2533.

คณะกรรมการวัดไผ่ล้อมจันทบุรี. *ที่ระลึกพิธีสมพระเศศพระพุทธไสยาสน์ ประจำภาคตะวันออก วัดไผ่ล้อมอำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี*. จันทบุรี : ม.ป.ท., 2530.

จุลทรรศน์ พยาขรานนท์. "ลักษณะไทย." ใน *เอกสารการสอนชุดวิชาไทยศึกษา: อารยธรรม หน่วยที่ 9*, 91-329. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2527.

ตรี อมาตยกุล. *ประวัติเมืองจันทบุรี*. พระนคร : มหามงกุฎราชวิทยาลัย, 2500.

น. ณ ปากน้ำ. *สยามศิลปะ จิตรกรรม และสถาปัตยกรรม*. กรุงเทพฯ : ด้านสถาปัตยกรรมพิมพ์, 2538.

น. ณ ปากน้ำ. *จิตรกรรมแบบสากลสกุลช่างขรัวอินโข่ง*. กรุงเทพฯ : อักษรสัมพันธ์, 2522.

บริดเลย์, ดี.พี. *ประชุมพงศาวดาร เล่มที่ 18 ภาคที่ 31 จดหมายเหตุเรื่องมิชชันนารีหรืออเมริกันเข้ามาประเทศไทย*. แปลโดยป่วน อินทวงศ์. พระนคร : องค์การค้าของคุรุสภา, 2508.

บุรุษประชาภิรมย์, หลวง. "นิราศจันทบุรี-กรุงเทพ." ใน *ชุมนุมเรื่องจันทบุรี อนุสรณ์ในงานพระราชทานเพลิงศพ นางวรรณ จันทวิมล ณ สุสานหลวงวัดเทพศิรินทราวาส วันที่ 29 พฤศจิกายน พ.ศ. 2514*, 42-58. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว, 2514.

ประทีป ชุมพล. "ตำนานโบราณคดีและประวัติศาสตร์เมืองจันทบุรี." ใน *รวมบทความวิชาการ 72 พรรษา
ท่านอาจารย์ ศาสตราจารย์หม่อมเจ้าสุภัทรดิศ ดิศกุล*, 89-102. กรุงเทพมหานคร : บริษัทพิชเนศ
พรินท์ติ้งเซ็นเตอร์จำกัด, 2538.

ผาสุข อินทรารุช. *ประวัติศาสตร์อินเดียโบราณ*. นครปฐม : ภาควิชาโบราณคดี คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัย
ศิลปากร, 2522.

พระครูโสภณพัฒนการ. "วัดโดยทั่วไปในจังหวัดจันทบุรี." สัมภาษณ์โดย หทัยกนก กวีกิจสุภัก. 18 เมษายน
2561.

มารุต อัมรานนท์. *รายงานผลการวิจัยเรื่อง การศึกษาวิจัยศิลปะและโบราณคดีท้องถิ่นภาคตะวันออก
(จิตรกรรมฝาผนัง)*. ชลบุรี : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ บางแสน, ม.ป.ป..

ราชบัณฑิตยสถาน. *พจนานุกรมศัพท์ศิลปะอังกฤษ-ไทย*. กรุงเทพมหานคร : คุรุสภา ลาดพร้าว, 2541.

วรรณพร แก้วกล้า. *ศึกษารูปแบบศิลปกรรมวัดไผ่ล้อม อำเภอเมือง จันทบุรี*. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัย
ศิลปากร, 2536.

วีไลรัตน์ ยั่งรอด และธวัชชัย องค์กรวิเวทย์. *ถอดรหัส ภาพผนัง พระจอมเกล้า – ขรัวอินโข่ง*. นนทบุรี :
มิวเซียมเพรส, 2559.

สน สีมাত্রัง. *จิตรกรรมฝาผนังสกุลช่างรัตนโกสินทร์*. กรุงเทพฯ : อมรินทร์การพิมพ์, 2522.

สมชาติ มณีโชติ. *จิตรกรรมไทย*. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์, 2529.

สันติ เล็กสุขุม. *ศิลปะอยุธยา : งานช่างหลวงแห่งแผ่นดิน*. กรุงเทพฯ : เมืองโบราณ, 2542.

สำนักงานโบราณคดีและพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติที่ 4 ปราจีนบุรี. *โบราณสถานและสภาพ : วัดตะปอนน้อย*.
ปราจีนบุรี : ม.ป.ท., 2540.

สุชาติ เกาทอง, ปรีชา เกาทอง, นพดล ใจเจริญ และอรนงค์ เกาทอง. *พหุลักษณะของจิตรกรรมฝาผนังริมฝั่ง
ทะเลภาคตะวันออกของไทย*. ชลบุรี : มหาวิทยาลัยบูรพา, 2545

สุภัทรดิศ ดิศกุล. ศาสตราจารย์หม่อมเจ้า, *ศิลปะขอม*. กรุงเทพฯ : องค์การค้าของคุรุสภา, 2539.

อนุวิทย์ เจริญศุภกุล. "ข้อมูลศิลปกรรมที่จันทบุรี." *วารสารศิลปากร* ปีที่ 29, ฉบับที่ 2 (พฤษภาคม 2528): 75.

อำนาจ เย็นสบาย. *ประวัติศาสตร์ศิลปกรรมร่วมสมัยของรัตนโกสินทร์*. กรุงเทพฯ : อักษรไทย, 2524.

ฮกหยู เวชชาชีวะ. *พระราชนิพนธ์เสด็จประพาสเมืองจันทบุรี*. พิมพ์แจกในการทอดกฐิน ณ วัดจันทนาราม และวัดไผ่ล้อมจันทบุรี เดือนพฤศจิกายน พุทธศักราช 2482. ม.ป.ท. : กรมศิลปากร, 2482.

การศึกษารูปแบบการพัฒนาภาคเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว กลุ่มจังหวัดอันดามัน

THE STUDY OF THE DEVELOPMENT MODEL OF THE ARENGA WESTERHOUTTI GRIFF SHELL FOR PROMOTING TOURISM IN THE ANDAMAN PROVINCE

สาวิตร พงศ์วัชร* SAWIT PONGVAT*
ยุทธพงษ์ ตันประดู** YUTTAPONG TONPRADOO**
นพศักดิ์ นาคเสนา*** NOPPASAK NAKSENA***

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่องการศึกษารูปแบบการพัฒนาภาคเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดอันดามันเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยมีวัตถุประสงค์ 3 ประการ ดังนี้ 1) เพื่อศึกษาประวัติของต้นชก 2) เพื่อพัฒนาภาคชกสู่การประดิษฐ์จิ้งชู้ 3) เพื่อพัฒนาจิ้งชู้สู่งานหัตถศิลป์สร้างสรรค์ ขอบเขตของพื้นที่วิจัยคือ ตำบลบางเตย อำเภอเมือง จังหวัดพังงา การศึกษาข้อมูลการวิจัยแบ่งเป็น 3 ขั้นตอนตามวัตถุประสงค์ วิธีดำเนินการวิจัยประกอบด้วย การศึกษาเอกสาร การสังเกต การสัมภาษณ์และการสนทนากลุ่มย่อยจำนวน 2 ครั้ง โดยผู้ทรงคุณวุฒิ ประกอบด้วย ครูภูมิปัญญาแห่งชาติ ครูภูมิปัญญาท้องถิ่น กลุ่มผู้เพาะปลูกและจำหน่ายผลิตภัณฑ์จากต้นชก เพื่อให้ความเห็นเกี่ยวกับการอนุรักษ์ภูมิปัญญาการอนุรักษ์จิ้งชู้และการออกแบบเครื่องแต่งกายโดยใช้กาบชก พร้อมนำเสนอข้อมูลด้วยวิธีการบรรยาย

ผลการวิจัยพบว่า 1) ต้นชกเป็นพืชประจำท้องถิ่นภาคใต้ ใช้เวลาออกผลประมาณ 15-20 ปี ลักษณะของผลเป็นทลาย ภาษาท้องถิ่น เรียกว่า นัว ลักษณะของผลคล้ายลูกวกลงม มีสีเขียว ขนาดประมาณ 3-4 เซนติเมตร โดยเมื่อออกผลจะยืนต้นตาย จึงเรียกอีกชื่อว่า ต้นลูกฆ่าแม่ 2) กรรมกรเหมืองแร่ได้สร้างภูมิปัญญาโดยนำกาบชกมาประดิษฐ์จิ้งชู้ เนื่องจากมีความทนทานต่อการสวมใส่เพื่อป้องกันฝนขณะทำเหมืองแร่ โดยพบขั้นตอนการประดิษฐ์จิ้งชู้จำนวน 6 ขั้นตอน ประกอบด้วย 1) การนำกาบชกมาตั้งก้านที่ติดบริเวณเส้นใย 2) นำกาบชกมาแช่น้ำเกลือเพื่อให้เกิดความเหนียวและนำไปตากแดดให้แห้ง 3) การนำกาบชกมาจัดเรียงเป็นแผ่นเดียวกัน 4) การตัดกาบชกเป็นจิ้งชู้ตามรูปแบบ 5) การประดิษฐ์กาบชกเป็นจิ้งชู้ผ่านกระบวนการตัดเย็บด้วยวิธีด้นถอยหลัง 6) การนำกระดุมมาเย็บติดกับจิ้งชู้ 3) เครื่องแต่งกายที่ประยุกต์จากเส้นใยกาบชกมีเนื้อสัมผัสค่อนข้างหยาบแต่มีความเหนียว ไม่ทนไฟ วิธีการทอผสมกับเนื้อผ้าปกติต้องใช้การเย็บด้วยเทคนิคเฉพาะ คือ การด้นถอยหลัง ไม่ควรนำเส้นใยกาบชกมาขึ้นรูปเป็นแผ่นมากเกินไป เพราะส่งผลด้านน้ำหนักของเครื่องแต่งกายนักแสดง การนำกาบชกมาประยุกต์สำหรับสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายนักแสดงและสินค้าที่ระลึกสามารถสร้างเศรษฐกิจทั้งระดับจุลภาคและระดับมหภาคและรักษาองค์ความรู้ด้านการประดิษฐ์จิ้งชู้ได้ อีกทั้งเมื่อนำมาประยุกต์สู่งานหัตถศิลป์ต้องให้กลุ่มคนท้องถิ่นเกิดการยอมรับเพื่อป้องกันผลกระทบที่จะเกิดขึ้นและเหมาะสมกับการเคลื่อนไหวของนักแสดง

คำสำคัญ : กาบชก/ จิ้งชู้/ งานหัตถศิลป์สร้างสรรค์

*รองศาสตราจารย์ ดร. คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต, pkruphuket@gmail.com.

**Associate Professor Dr., Faculty of Humanities and social Sciences, Phuket Rajabhat University, pkruphuket@gmail.com.

***อาจารย์ ดร.คณะศิลปกรรมและวัฒนธรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, yuttapong.t@msu.ac.th.

**Lecturer, Dr., Faculty of Fine and Applied Arts and Cultural Sciences, Mahasarakham University, yuttapong.t@msu.ac.th.

***อาจารย์ ดร.คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต, noppasak@gmail.com.

***Lecturer, Dr., Faculty of Humanities and social Sciences, Phuket Rajabhat University, noppasak@gmail.com.

ABSTRACT

The study of the development model of the arenga westerhoutti griff shell for promoting tourism in the Andaman is the employed qualitative methods. This research aimed to 1) To study the history of Arenga Westerhoutti 2) The development of the Arenga Westerhoutti Griff shell to Jungsui 3) The development of the Jungsui to creative dance. The areas of this research were Bang Toey Subdistrict, Mueang District, Phang Nga Province. The methodology of this research included three stages. The key methods for data collection were the study of documents, observation, interviews, and two focus groups with stakeholders; Administrative Organization. Data analysis was presented descriptively.

The research findings showed 1) The Arenga Westerhoutti is a local southern plant with a growth period of about 15-20 years, so the result will be released when the result will die 2) Mining miners have created wisdom by bringing Arenga Westerhoutti Griff shell is something that is not invented to Jungsui because it is resistant to wear to prevent rain. By discovering the steps of the invention of the seven steps. 3) The garments applied from the Arenga westerhoutti griff shell fibers have a rather rough texture but are tough and not fire resistant. The method of weaving mixed with normal fabrics requires sewing using specific techniques, namely is backstabbing. Should not use too many punches to make sheet fibers because it affects the weight of the actors' costumes. This applied to create economies at both micro and macro levels and able to maintain the inventive knowledge the Jungsui. When applied to craftsmanship, the local group must accept to prevent the consequences and suitable for movement for actors.

KEYWORDS: Arenga westerhoutti griff shell/ Jungsui/ Creative crafts

บทนำ

อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวเป็นอุตสาหกรรมหลักเปรียบเสมือนกระดูกสันหลังของชาติและมีความสำคัญต่อการพัฒนาโครงสร้างเศรษฐกิจและสังคมไทย เนื่องจากสภาพแวดล้อม ปัจจัยภายในและภายนอกประเทศรวมทั้งการแข่งขันที่เป็นพลวัตและซับซ้อนยากแก่การควบคุม ส่งผลให้เกิดความท้าทายด้านการดำเนินงานหลายเท่าตัว หลายภาคส่วนจึงได้สนับสุนนการให้ประเทศไทยมีศักยภาพด้านการแข่งขันที่สูงขึ้น โดยบูรณาการมิติต่าง ๆ ในการท่องเที่ยวสู่ความยั่งยืนยิ่งขึ้น¹ มิติสำคัญที่ทำให้เกิดความสมดุลมี 4 ด้าน ประกอบด้วย 1) มิติเจ้าบ้าน/อุปทาน (Host) 2) มิติผู้มาเยือน (Guest) 3) มิติกลไกการบริหารจัดการการท่องเที่ยว (Tourism Mechanism) และ 4) มิติด้านคุณภาพการบริการ (Service Quality) วิสัยทัศน์กลุ่มจังหวัดอันดามันปี 2020 ให้ความสำคัญด้านการพัฒนาอย่างยั่งยืน โดยเฉพาะด้านสิ่งแวดล้อม ผ่านการผลักดัน 4 ด้าน ได้แก่ 1) การสร้างกิจกรรมที่ดึงดูดนักท่องเที่ยวกลุ่มคุณภาพให้เดินทางเข้ามาท่องเที่ยวเพิ่มขึ้น 2) การจัดสรรปริมาณเที่ยวบินให้ตรงกับกลุ่มนักท่องเที่ยวเป้าหมาย 3) การบริหารจัดการโครงสร้างพื้นฐานให้มีความสอดคล้องระหว่างกัน 4) การพัฒนาระบบการศึกษาเพื่อยกระดับความสามารถของบุคลากรรวมทั้งการใช้สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศด้านต่าง ๆ เพื่อสื่อสารการตลาดโดยเฉพาะกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งสามารถแบ่งได้ตามแรงจูงใจด้านการท่องเที่ยวเฉพาะทาง โดยเฉพาะการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงศิลปวัฒนธรรม โดยมีเป้าหมายหลักเพื่อกระตุ้นการใช้จ่ายและขยายวันพักผ่อน อีกทั้งจังหวัดภูเก็ตมีศักยภาพสามารถเชื่อมต่อกับจังหวัดใกล้เคียง ทั้งนี้ ควรมีการพัฒนาเป็นลักษณะริเวียร่าแห่งเอเชีย (Riviera of Asia) โดยแต่ละสถานที่ที่มีจุดเด่นแตกต่างกันและมีการจัดเทศกาลหมุนเวียนตลอดปี เหล่านี้สามารถเป็นแรงเสริมแก่นักท่องเที่ยวที่มีคุณภาพเข้ามาและเพิ่มจำนวนวันพักผ่อนได้² ที่ผ่านมามาภาครัฐและภาคเอกชนร่วมกันปรับรูปแบบและนโยบายการท่องเที่ยวแนวใหม่โดยมุ่งเน้นการท่องเที่ยวลักษณะ “ไฮเอนด์” และ “การอนุรักษ์” มากยิ่งขึ้น สอดรับกับนโยบายของรัฐบาลที่สนับสนุนให้กลุ่มจังหวัดอันดามันเป็นจุดศูนย์กลางการท่องเที่ยวระดับ “ไฮเอนด์” ในระดับภูมิภาค³ กลุ่มจังหวัดอันดามันเป็นแหล่งท่องเที่ยวที่มีชื่อเสียงติดอันดับโลก อีกทั้งเป็นแหล่งสร้างงาน สร้างรายได้ เป็นศูนย์กลางของธุรกิจภาคบริการและการท่องเที่ยว สามารถเพิ่มมูลค่าสูงที่ขับเคลื่อนด้วยธุรกิจสตาร์ทอัพ โดยปี พ.ศ. 2559 นักท่องเที่ยวเดินทางเข้ามาท่องเที่ยวมากถึง 13.2 ล้านคนโดยมากกว่า 9.5 ล้านคน เป็นนักท่องเที่ยวต่างชาติ โดยสร้างรายได้รวมกว่า 313,000 ล้านบาท⁴ สอดคล้องกับด้านการผลักดันและส่งเสริมอัตลักษณ์สำคัญของกลุ่มจังหวัดอันดามัน คือ พืชประจำท้องถิ่นซึ่งมีความหลากหลายและบางชนิดได้สูญหายไปจากกลุ่มจังหวัดอันดามัน โดยหลังจากการศึกษาพืชประจำท้องถิ่นประยุกต์สู่เครื่องแต่งกาย ทั้งนี้เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวฝั่งอันดามันให้เกิดความยั่งยืน โดยการเชื่อมโยงกับอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว

จังหวัดพังงามีความหลากหลายของพืชประจำท้องถิ่น เช่น ยางพารา ปาล์มน้ำมัน ซึ่งเป็นพืชเศรษฐกิจหลัก ไม้ผล เช่น มังคุด ทุเรียนสาธิตา (พืช GI) โดยมีแนวโน้มการตลาดราคาสูงขึ้น เป็นการสร้างรายได้แก่เกษตรกรอย่างยั่งยืนประกอบกับในปี 2562 เกษตรกรสามารถจำหน่ายผลผลิตเหล่านี้ได้ราคาสูงขึ้นผนวกกับมีช่องทางการตลาด เพราะอยู่ในใกล้แหล่งท่องเที่ยว โดยเฉพาะจังหวัดภูเก็ตและได้เปรียบในเรื่องของการขนส่งซึ่งตลาดมีความต้องการสูงโดยเฉพาะนักท่องเที่ยวชาวจีนซึ่งเดินทางมาพักผ่อนในจังหวัดพังงา

1. “แนวทางการปฏิรูป การท่องเที่ยวไทย,” การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย, บันทึกข้อมูลเมื่อ 6 ตุลาคม 2561, <http://www.tatreviewmagazine.com/web/menu-read-web-etatjournal/menu-2014/menu-2014-oct-dec/615-42557-reform>.

2. พรหมภัสสร จรรย์ฐานพงศ์, “พรีเมียม เดสติเนชั่น...Visioning Phuket,” วารสารการท่องเที่ยว ปีที่ 14, ฉบับที่ 167: 54.

3. พรหมภัสสร จรรย์ฐานพงศ์, “มารีไทม์ฮับ...การผลักดันภูเก็ตเป็นพรีเมียมเดสติเนชั่น,” วารสารการท่องเที่ยว ปีที่ 14, ฉบับที่ 167: 55.

4. สำนักงานตำรวจแห่งชาติ, “ลุยแก้ไขศูนย์เหรียญ,” หนังสือพิมพ์เดลินิวส์ ปีที่ 52, ฉบับที่ 9913: 14.

และจังหวัดภูเก็ต จำนวนปีละหลายแสนคน ฉะนั้นจังหวัดพังงาจึงริเริ่มตลาดผลไม้สองฝั่งถนน ในอำเภอ ตะกั่วทุ่ง จังหวัดพังงา เพื่อตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยว โดยเกษตรจังหวัดพังงาได้รณรงค์ให้ เกษตรกรมีกระบวนการผลิตพืชให้มีคุณภาพ ตั้งแต่การเก็บเกี่ยวผลผลิต การตัดแต่งกิ่ง การใส่ปุ๋ย การให้น้ำ การกำจัดวัชพืช การคลุมโคนต้นไม้ด้วยซากพืช เป็นต้น เหล่านี้เพื่อควบคุมปริมาณผลผลิตให้มีความเหมาะสมโดยให้ความสำคัญเรื่องการผลิตแบบอินทรีย์⁵ แต่ต้นชกหรือต้นลูกข่าแม่เป็นพืชประจำท้องถิ่น ภาคใต้ ลักษณะคล้ายต้นปาล์ม ขึ้นตามภูเขาหิน ลำต้นตรงขนาดใหญ่กว่าต้นตาล สูงประมาณ 20-25 เมตร ใบยาวประมาณ 3 เมตร ลักษณะคล้ายใบมะพร้าวแต่ขนาดใหญ่และแข็งแรงกว่า ก้านใบเหยียดตรง มีรก สีดำบริเวณก้านใบ ต้นชกใช้ระยะเวลาการเติบโตจากเมล็ดจนกระทั่งออกผลประมาณ 20 ปีและหลังจาก ออกผล 1 ครั้ง ต้นชกจะเริ่มผลิดอกและเหี่ยวแห้งยืนต้นตาย โดยระหว่างการยืนต้นตายนั้น สามารถนำกาบ ชกมาใช้ให้เกิดประโยชน์ได้แต่ส่วนใหญ่ผู้ปลูกนิยมตัดต้นชกเพื่อนำเฉพาะส่วนของลำต้นมาประดิษฐ์ เฟอร์นิเจอร์แต่ไม่ได้รับความนิยมเนื่องจากการดูแลรักษายากและชำรุดเสื่อมสลายรวดเร็ว ส่วนกาบชกนิยม ปล่อยให้เนาเปียกไปตามธรรมชาติ เนื่องจากสภาพภูมิศาสตร์และภูมิอากาศภาคใต้มีลักษณะแบบพื้นที่เขตร้อนชื้น (ฝน 8 เดือน แดด 4 เดือน) ส่งผลให้พื้นที่ที่มีความสมบูรณ์ ทำให้ชาวต่างประเทศโดยเฉพาะชาว จีนเดินทางอพยพเข้าสู่ภาคใต้ของประเทศไทย นับตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 3 เพราะในอดีตประเทศจีนมีปัญหา สำคัญ 3 ประการ คือ การปฏิวัติวัฒนธรรม การฉ้อราษฎร์บังหลวงและความอดอยากยากแค้น ประกอบกับ ความมีอัธยาศัยไมตรีของชาวไทยที่เป็นมิตรกับชนชาติอื่น เป็นเหตุผลสำคัญด้านการอพยพเข้ามาพึ่ง พระบรมโพธิสมภารของชาวจีน โดยชาวจีนเหล่านี้ได้นำภูมิปัญญาด้านการประกอบอาชีพการทำเหมืองแร่ เข้ามาผสมกับวิถีการดำเนินชีวิตนั่นคือ การนำเส้นใยของต้นชกมาประดิษฐ์จิ้งซู (เสื้อกันฝน) เพื่อสวมใส่ ขณะทำเหมืองแร่ ปัจจุบันจิ้งซูมีจำนวนน้อยมากหากไม่มีการประดิษฐ์เพื่อการอนุรักษ์แล้ว ภูมิปัญญาด้าน การประกอบอาชีพของชาวจีนที่ส่งผ่านระหว่างรุ่นสู่รุ่นจะสูญหายไป โดยทั้งนี้คณะผู้วิจัยได้เห็นคุณค่าใน การนำกาบชกมาใช้ประโยชน์ เพื่อเพิ่มมูลค่าด้านการพัฒนาเศรษฐกิจและการประชาสัมพันธ์ด้านมิติการ ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยเป็นการนำกาบชกมาประดิษฐ์และพัฒนาสู่เครื่องแต่งกายหัตถศิลป์สร้างสรรค์ เพื่อเผยแพร่สู่ตลาดท่องเที่ยวในวงกว้าง โดยมุ่งรักษาเอกลักษณ์เฉพาะตัวและมนต์เสน่ห์ของงานหัตถศิลป์ สร้างสรรค์อย่างสมบูรณ์⁶ ซึ่งเป็นการประดิษฐ์สร้างเครื่องแต่งกายประกอบชุดการแสดง โดยค้นหาความรู้ จากครุภูมิปัญญาในท้องถิ่นที่มีความชำนาญเกี่ยวกับพืชประจำท้องถิ่น ทั้งนี้เพื่อการค้นหาคุณสมบัติพิเศษ ด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย เป็นร่วมมือระหว่างชุมชนท้องถิ่นด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายและ สถาบันการศึกษาประกอบด้วย 1) สาขาวิชาศิลปการจัดการแสดง คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต 2) สาขาวิชาการจัดการวัฒนธรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์และวัฒนธรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม เป็นการสร้างและพัฒนาด้านการวิจัยระหว่างศาสตร์และเป็นการวิจัยระหว่าง สถาบันอุดมศึกษา ส่งผลด้านการเป็นเครือข่ายการทำงานที่ดีต่อไปในอนาคต

กลุ่มจังหวัดอันดามันมีการรวมกลุ่มเพื่อสร้างยุทธศาสตร์ให้สามารถแข่งขันในระดับโลกและสร้าง ความสนใจแก่นักท่องเที่ยวเดินทางเข้ามาเพิ่มขึ้น คือ การส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของกลุ่มจังหวัด อันดามัน โดยนำต้นทุนทางวัฒนธรรม คือ การนำกาบชกซึ่งสามารถพัฒนาเป็นจิ้งซู (เสื้อกันฝน) ซึ่งเป็น ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ใกล้จะสูญหาย มาประยุกต์ใช้กับการท่องเที่ยวโดยนักท่องเที่ยวสามารถสร้างประสบการณ์ ผ่านการเรียนรู้และสัมผัสศิลปวัฒนธรรมประจำท้องถิ่น เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน ซึ่งพืชประจำ

5. กระทรวงเกษตรและสหกรณ์, "สิ่งชี้ทางภูมิศาสตร์ หัวใจแห่งความยั่งยืนของชุมชน GI Market 2016," หนังสือพิมพ์ฐานเศรษฐกิจ ปีที่ 29, ฉบับที่ 11251: 9.

6. ยุทธพงษ์ ต้นประดู, "การพัฒนารูปแบบพัสดรรักษ์ในพิธีวิวาทบาสู่งานสร้างสรรค์คาบาเรต์" (วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาตรี) บัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2559), 5.

ท้องถิ่น (ต้นซก) ดังกล่าวยังไม่มีนักวิชาการลงพื้นที่ศึกษาเพื่อการเก็บรวบรวมข้อมูลอย่างถ่องแท้เพื่อนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้สนใจที่จะศึกษาลักษณะสำคัญของพืชประจำท้องถิ่น (ต้นซก) เพื่อการพัฒนาสู่งานทัศนศิลป์สร้างสรรค์ต่อไป

วัตถุประสงค์ในการวิจัย

1. เพื่อศึกษาประวัติของต้นซก (ต้นลูกขำแม่) ตำบลบางเตย อำเภอเมือง จังหวัดพังงา
2. เพื่อการพัฒนาภาพชกสู่การประดิษฐ์จิ้งซู
3. เพื่อการพัฒนาจิ้งซูสู่งานทัศนศิลป์สร้างสรรค์

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การศึกษารูปแบบการพัฒนาภาพชกเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดอันดามัน ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของการวิจัยไว้ ดังต่อไปนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกแบบเจาะจง 3 กลุ่ม ดังนี้

- 1) กลุ่มผู้รู้ (Key Informants) ได้แก่ ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีประสบการณ์และเชี่ยวชาญด้านศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญา บุคลากรการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย สำนักจังหวัดภูเก็ต หัวหน้ากลุ่มเพาะปลูกต้นซกตำบลบางเตย อำเภอเมือง จังหวัดพังงา

- 2) กลุ่มผู้ปฏิบัติ (Casual Informants) ได้แก่ บุคลากรการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย สำนักจังหวัดภูเก็ต กลุ่มสมาชิกผู้เพาะปลูกต้นซกตำบลบางเตย อำเภอเมือง จังหวัดพังงา

- 3) กลุ่มผู้สนับสนุน (General Informants) ได้แก่ อาจารย์ นักศึกษาศาสาวิชาศิลปการ จัดการแสดง มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต อาจารย์ ดร.ยุทธพงษ์ ต้นประดู่ อาจารย์ประจำคณะศิลปกรรมศาสตร์ และวัฒนธรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคามและกองทุนพัฒนาบทบาทสตรีจังหวัดภูเก็ต

2. สถานที่ที่จะใช้ทำการวิจัย/เก็บข้อมูล

ตำบลบางเตย อำเภอเมือง จังหวัดพังงา

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- 1) การศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 2) การสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างและไม่มีโครงสร้าง
- 3) การสังเกตแบบมีส่วนร่วมและไม่มีส่วนร่วม

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการศึกษาเอกสาร เช่น

- 1) วัฒนธรรม พัฒนาการทางประวัติศาสตร์ เอกลักษณ์และภูมิปัญญาจังหวัดพังงา โดยการศึกษาประวัติของพืชประจำท้องถิ่น (ต้นซก)

- 2) เอกสารวัฒนธรรมอื่นที่เกี่ยวข้องกับชีวพันธุภูมิศาสตร์ภาคใต้ฝั่งทะเลอันดามันและจังหวัดพังงา

การเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนาม (Field Study) โดยการสัมภาษณ์ ประกอบด้วย

1) แบบสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้าง (Unstructured Interviews) ซึ่งเป็นแบบสัมภาษณ์ปลายเปิดไม่จำกัดคำตอบ วัตถุประสงค์เพื่อสอบถามเกี่ยวกับประวัติของต้นซก ขั้นตอนการประดิษฐ์จิ้งชู้ยเพื่อการอนุรักษ์และแนวทางการนำจิ้งชู้ยมาประยุกต์สู่เครื่องแต่งกายสำหรับการแสดงสร้างสรรค์

2) แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (Structured Interviews) ประกอบด้วย 2 ตอน มีรายละเอียด ดังนี้

ตอนที่ 1 ด้านข้อมูลส่วนตัวเกี่ยวกับเพศ สถานภาพ วุฒิการศึกษา อาชีพหลัก รายได้ต่อเดือน เป็นต้น

ตอนที่ 2 เป็นคำถามหลักเกี่ยวกับประวัติของพีชประจำท้องถิ่น (ต้นซก) ในจังหวัดพังงา

3. แบบสัมภาษณ์เจาะลึก (In – depth interviews) เป็นแบบสัมภาษณ์ที่ไม่มีโครงสร้าง (Unstructured Interviews) เพื่อใช้สัมภาษณ์กลุ่มผู้รู้ (Key Informants) กลุ่มผู้ปฏิบัติ (Casual Informants) ในประเด็นประวัติของพีชประจำท้องถิ่น (ต้นซก) ในจังหวัดพังงา การเปลี่ยนแปลงของบริบทสังคม ที่ส่งผลต่อการปลูกและการเจริญพันธุ์ของต้นซก

4. การสังเกต (Observation) ประกอบด้วย

4.1) การสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant Observation) ประกอบด้วย การเข้าร่วมกิจกรรมการปลูกพีชประจำท้องถิ่นจังหวัดพังงา เป็นต้น

4.2) การสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม (Non - participant Observation) ผู้วิจัยเข้าไปสังเกตสภาพทั่วไปภายในพื้นที่การทำวิจัย โดยผู้วิจัยเข้าไปศึกษาวิถีชีวิต ภูมิปัญญาท้องถิ่นต่าง ๆ ทั้งนี้ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยเพื่อให้ทราบสภาพปัญหาทั่วไป

5. การสนทนากลุ่ม (Focused Group) โดยผู้วิจัยใช้การสนทนากลุ่มในการรวบรวมข้อมูลโดยใช้ผู้รู้และผู้ปฏิบัติเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น วิเคราะห์ปัญหา ข้อเสนอแนะในการศึกษารูปแบบการพัฒนาภาคซกเป็นจิ้งชู้ยสู่งานหัตถศิลป์สร้างสรรค์โดยดำเนินการวางแผนการสนทนา วัน เวลา สถานที่ จัดเตรียมแนวคำถาม นัดหมาย เชิญสมาชิกโดยคัดเลือกผู้สนทนากลุ่มที่มีลักษณะร่วม (Homogenous) เช่น ผู้เพาะปลูกต้นซก ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย ผู้ประกอบกิจการธุรกิจการแสดง ผู้ประกอบกิจการจำหน่ายสินค้าที่ระลึก ผู้ประกอบกิจการด้านการท่องเที่ยวและนักแสดง เป็นต้น

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

หลังจากการลงพื้นที่วิจัยเพื่อเก็บข้อมูล คณะผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้รับไปให้กลุ่ม Ki ประกอบด้วย ผู้เพาะปลูกต้นซก ครูภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีความรู้ด้านต้นซก และ Ci ประกอบด้วย ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย ผู้ประกอบกิจการธุรกิจการแสดง ผู้ประกอบกิจการจำหน่ายสินค้าที่ระลึก ผู้ประกอบกิจการด้านการท่องเที่ยวและนักแสดง ตรวจสอบซึ่งเมื่อได้รับข้อแนะนำจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญจึงดำเนินการวิจัยต่อและเมื่อเกิดปัญหากลับไปสอบถามผู้เชี่ยวชาญกลุ่มดังกล่าวอีกครั้ง โดยเมื่อได้รับการยืนยันข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญว่าเป็นข้อมูลที่ถูกต้องคณะผู้วิจัยดำเนินการต่อไป โดยสุดท้ายนัดการประชุมเชิงปฏิบัติการประกอบด้วยผู้เพาะปลูกต้นซก ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย ผู้ประกอบกิจการธุรกิจการแสดง ผู้ประกอบกิจการจำหน่ายสินค้าที่ระลึก ผู้ประกอบกิจการด้านการท่องเที่ยวและนักแสดง วันที่ 11 มีนาคม 2562 ณ หอประชุมโรงเรียนดีบุกพังงาวิทยายน เพื่อสรุปประเด็นเกี่ยวกับคุณสมบัติพิเศษของต้นซก จุดเด่น จุดด้อย การใช้ประโยชน์ เพื่อการพัฒนาภาคซกเป็นสินค้าที่ระลึกและเครื่องแต่งกายประกอบการแสดงเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดอันดามัน เพื่อรับฟังคำแนะนำและแนวทางในการพัฒนางานวิจัยครั้งต่อไป



ภาพที่ 1 ผู้ร่วมประชุมเชิงปฏิบัติการ ณ หอประชุมโรงเรียนตึกพังงาวิทยายน
ที่มา : ยุทธพงษ์ ต้นประดู

ผลการวิจัย

ผลจากการวิจัยสามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อวงวิชาการด้านวัฒนธรรมและการพัฒนาเศรษฐกิจทั้งระดับมหภาคและจุลภาคของจังหวัดภูเก็ต ดังนี้

1. ผลจากการวิจัยส่งผลให้ทราบข้อมูลประวัติของต้นชก (ต้นลูกฆ่าแม่) ตำบลบางเตย อำเภอเมือง จังหวัดพังงา ซึ่งสถานศึกษาในจังหวัดภูเก็ตสามารถนำไปปรับใช้เป็นเอกสารการสอน หน่วยงานภาครัฐสามารถนำไปปรับใช้เพื่ออนุรักษ์และส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและส่งผลแก่ธุรกิจภาคเอกชนด้านการดึงดูดความสนใจแก่นักท่องเที่ยวเพื่อการพัฒนาระบบเศรษฐกิจจังหวัดภูเก็ต

2. ผลจากการวิจัยส่งผลให้สามารถนำพืชประจำท้องถิ่นต้นชก (ต้นลูกฆ่าแม่) มาประดิษฐ์จิ้งจู้เพื่อการอนุรักษ์ โดยสถานศึกษาสามารถใช้เป็นแนวทางการอนุรักษ์เครื่องแต่งกายโบราณเพื่อให้เกิดกระบวนการด้านการอนุรักษ์



ภาพที่ 2 ภาพเสื้อจิ้งจู้แบบโบราณ
ที่มา : ยุทธพงษ์ ต้นประดู

3. ผลจากการวิจัยส่งผลให้สามารถนำต้นชกมาประยุกต์สู่เครื่องแต่งกาย โดยสถานศึกษาสามารถใช้เป็นแนวทางในการประยุกต์พีชประจำท้องถิ่นสู่งานหัตถศิลป์และเป็นพื้นฐานด้านการต่อยอดความคิด สำหรับการออกแบบเครื่องแต่งกาย ทั้งนี้เพื่อให้เกิดการบูรณาการระหว่างศาสตร์



ภาพที่ 3 การประยุกต์กาบชกสู่เครื่องแต่งกายสำหรับการแสดงสร้างสรรค์
ที่มา : ยุทธพงษ์ ต้นประดู่

4. ผลจากการวิจัยสามารถประยุกต์การประดิษฐ์สินค้าที่ระลึกเพื่อสร้างเศรษฐกิจจุลภาคหรือเศรษฐกิจท้องถิ่น โดยร่วมกับกลุ่มเศรษฐกิจท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต ซึ่งสามารถนำไปปรับใช้เป็นตัวแบบการพัฒนาเศรษฐกิจจุลภาคหรือเศรษฐกิจท้องถิ่นต่อไป



ภาพที่ 4 ตัวอย่างสินค้าที่ระลึกจากกาบชก
ที่มา : ยุทธพงษ์ ต้นประดู่

สรุปผลและประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

ผลการวิจัยเรื่องการศึกษารูปแบบการพัฒนาชกเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดอันดามัน ได้ขอค้นพบตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. ประวัติของต้นชก (ต้นลูกฆ่าแม่) ตำบลบางเตย อำเภอเมือง จังหวัดพังงา

1) ผลการศึกษาประวัติของต้นชก (ต้นลูกฆ่าแม่) ตำบลบางเตย อำเภอเมือง จังหวัดพังงา พบว่า

1.1) ลักษณะของลำต้น

ต้นชกเป็นพืชตระกูลปาล์มส่วนใหญ่ เป็นพืชใบเลี้ยงเดี่ยวที่อยู่ในวงศ์ Arecaceae (ชื่อเดิมคือ Palmae) นับเป็นพืชวงศ์ใหญ่ที่สุด (รองจากหญ้า) พืชตระกูลปาล์มมีร่องรอยในซากดึกดำบรรพ์ที่เก่าแก่ประมาณ 80 ล้านปี ปัจจุบันสามารถพบพืชตระกูลปาล์มได้หลายพื้นที่ทั่วโลก เพราะพืชตระกูลปาล์มเติบโตในสภาพภูมิอากาศที่หลากหลาย พืชตระกูลปาล์มมีลักษณะลำต้นเดี่ยว ไม่แตกหน่อหรือแตกกิ่ง เป็นพืชประจำท้องถิ่นภาคใต้ใช้ระยะเวลาสั้นจึงออกผล แต่มีบางสายพันธุ์แตกกอบริเวณใกล้กันจึงปรากฏเป็นกอใหญ่ พืชตระกูลปาล์มที่พบในเขตเหนือสุดคือ ปาล์มพัตยุโรป (*Chamaerops humilis*) เติบโตในแถบทะเลเมดิเตอร์เรเนียนและแอฟริกาเหนือ ส่วนปาล์มที่พบตอนใต้สุดคือ ปาล์มนิเกา (*Rhopalostylis sapida*) พบที่นิวซีแลนด์และหมู่เกาะแชแธม พืชตระกูลปาล์มสามารถเติบโตบนพื้นที่สูง 3,000 เมตร (บนเทือกเขาแอนดิส) ส่วนพื้นที่แห้งแล้ง เช่น ทะเลทราย (อินทผลัม) และพื้นที่ชื้นแฉะ สามารถเป็นที่อาศัยส่วนใหญ่ของปาล์มหลากหลายชนิด รวมทั้งต้นชก ต้นชิด ต้นสาคุ

1.2) ลักษณะของใบ

ใบของต้นชก มีก้านใบยาวและมีใบย่อยมาก ใบอ่อนเป็นก้านยาวชูเหนือยอดและคลี่ขยายออกมา จำแนกได้เป็นสองประเภทใหญ่คือ ใบรูปขนนก มีลักษณะก้านใบเป็นแกนกลางและมีใบย่อยเรียงสองข้าง พบเห็นทั่วไปคือ ใบมะพร้าว ใบหมาก ใบปาล์มขวด บางสายพันธุ์มีใบเป็นรูปขนนกสองชั้น เช่น ใบเต้าร้าง ใบปาล์มหางกระรอกและใบรูปพัดหรือรูปฝ่ามือ ลักษณะคล้ายพัดจีน มีใบย่อยแตกออกจากจุดปลายของก้านใบในรัศมีวงกลม แผ่ออกไป

1.3) ลักษณะของผลชก

การออกผลของต้นชก ออกผลเป็นทะลาย (นิ้ว) ลักษณะของผลคล้ายลูกวงกลม มีสีเขียว ขนาดของผลประมาณ 3-4 เซนติเมตร ผลอ่อนมีสีเขียวอ่อน ผลแก่มีสีเหลือง สีน้ำตาลเข้ม สีม่วงเข้มจนถึงสีดำ เมล็ดผลชกมีสีขาวขุ่น ลักษณะนิ่มและอ่อน แต่ละผลจะมี 2-3 เมล็ด เมล็ดอ่อนมีสีขาว เมล็ดแก่มีสีดำเปลือกของเมล็ดจะคล้ายกะลาขนาดบางแต่แข็ง มีสีดำ เนื้อในของเมล็ดเรียกว่า "ลูกชก" ต้นชกให้ผลในช่วงอายุ 15-20 ปี แต่ส่วนมากจะให้ผลครั้งเดียวและเฉา ยืนต้นตาย

2. ผลการศึกษาการพัฒนากาบชกสู่การประดิษฐ์จิ้งชู้ พบว่า

กรรมกรเหมืองแร่ได้สร้างภูมิปัญญาโดยนำกาบชก ซึ่งเป็นพืชประจำท้องถิ่นและไม่มีคุณค่ามาประดิษฐ์จิ้งชู้ เพราะมีสภาพทนทานต่อการสวมใส่ในเวลาทำเหมืองแร่ โดยนำเส้นใยจากโคนกาบต้นชก ชาวบ้านเรียกว่า "รกชก" มาเย็บเป็นเสื้อกันฝน พบในเหมืองแร่ อำเภอเกาะกู่ ซึ่งเป็นการส่งผ่านภูมิปัญญาระหว่างรุ่น ปัจจุบันเก็บรักษาที่วัดพระทอง อำเภอถลาง จังหวัดภูเก็ต

ผู้วิจัยพบขั้นตอนการประดิษฐ์จิ้งชู้จำนวน 6 ขั้นตอน ประกอบด้วย

- 1) การนำกาบชกหรือรกชก มาดัดก้านที่ติดบริเวณเส้นใยของกาบชก
- 2) นำกาบชกมาแช่น้ำเกลือเพื่อให้เกิดความหนาและเหนียวขึ้น จากนั้นนำไปตากแดดให้แห้งสนิท
- 3) การนำกาบชกที่แห้งสนิทมาจัดเรียงเป็นพื้นเดียวกัน
- 4) การตัดกาบชกเป็นจิ้งชู้ตามรูปแบบที่วางโครงไว้
- 5) การนำกาบชกมาเย็บเป็นจิ้งชู้ โดยใช้เข็ม ด้าย มาตัดเย็บด้วยวิธีด้นถอยหลัง
- 6) การสร้างเสื้อฝน (จิ้งชู้) โดยนำกาบชกมัดรวมและนำเชือกมาพันเป็นเกลียวเพื่อความคงทน

พร้อมทั้งนำกระดุมที่ประดิษฐ์มาเย็บติดกับชุดเสื้อฝน

หลังจากนี้ผู้วิจัยได้นำแนวทางการประดิษฐ์กาบชกสู่จิ้งชู้ ประยุกต์สู่การออกแบบเครื่องแต่งกาย ประกอบชุดการแสดงสร้างสรรค์ต่อไป

3. ผลการศึกษาการพัฒนาจิ้งชู้ยู่่งานหัตถศิลป์สร้างสรรค์ พบว่า

ผลผลิตจากใยกาบชก : ลักษณะเครื่องแต่งกายประกอบการแสดงที่ประยุกต์จากเส้นใยกาบชกมีลักษณะของเนื้อสัมผัสค่อนข้างหยาบแต่มีความเหนียวทั้งนี้ขึ้นอยู่กับขนาดของเส้นใยแต่ละเส้นของกาบชกไม่ทนไฟ วิธีการทอผสมกับเนื้อผ้าปกติต้องใช้การเย็บประกอบผ้าด้วยมือเพราะขนาดของเส้นใยกาบชกแตกต่างกัน ซึ่งผู้วิจัยไม่สามารถควบคุมคุณสมบัติข้างต้นได้

กระบวนการตัดเย็บ เป็นการวางโครงของเส้นใยกาบชกโดยการทอเป็นแผ่นขนาดบางด้วยเทคนิควิธีเฉพาะ โดยใช้วิธีการเย็บด้วยมือ คือ การด้นถอยหลัง ไม่ควรรนำเส้นใยกาบชกมาขึ้นรูปเป็นแผ่นมากเกินไป เพราะส่งผลด้านน้ำหนักของผ้าและการพริ้วไหวสำหรับการแสดง จากนั้นนำผ้าสีน้ำตาลและสีทองมาเย็บประกอบด้านนอกจำนวน 1 ชั้นและประดับด้วยแถบลูกปัดตุ้ดตั้งสีทองโดยการเย็บซ้าระยะห่างระหว่างจุด 5 เซนติเมตร ขั้นตอนสุดท้ายเป็นการเย็บทับด้วยแถบดินสีทองเพื่อความทนทานสำหรับการเคลื่อนไหว

ผลงานที่เสร็จแล้วแสดงอัตลักษณ์ท้องถิ่นอย่างไรหรือเพื่อใส่อย่างเดี่ยว สามารถแบ่งเป็น 2 ส่วน คือ 1) เครื่องแต่งกายประกอบการแสดง โดยเส้นใยของกาบชกที่นำมาประดิษฐ์ต้องมีความประณีตกว่าสินค้าที่ระลึกเนื่องจากสัมผัสกับผิวหนังโดยตรงต้องมีผ้าซับก่อนการสวมใส่เพื่อป้องกันการระคายเคืองต่อผิวหนัง 2) สินค้าที่ระลึก เช่น หมวก กระเป๋า โคมไฟ จากกาบชกใช้เทคนิควิธีเฉพาะด้วยมือ สามารถใช้ผลแห่งของต้นชกและเส้นใยจากกาบชกย้อมสีเพื่อความสวยงาม เหล่านี้เป็นตัวอย่างการนำพืชท้องถิ่นภาคใต้สู่การใช้ประโยชน์ในมิติต่าง ๆ สามารถใช้กับนักท่องเที่ยวด้านเศรษฐกิจมหภาค เช่น การใช้กับเครื่องแต่งกายประกอบการแสดงเป็นวิธีการกระตุ้นความรู้สึกเชิงบวกของนักท่องเที่ยวให้มีความประทับใจด้านการใช้ประโยชน์ของพืชประจำท้องถิ่นและการใช้ประดิษฐ์สินค้าที่ระลึก เป็นการสร้างเศรษฐกิจจุลภาคเพื่อการสร้างรายได้แก่ชุมชน

ฉะนั้นการประยุกต์กาบต้นชกสู่่งานหัตถศิลป์สร้างสรรค์มีผู้ศึกษาจำนวนน้อยและไม่มีกรถ่ายทอดความรู้ยังเป็นระบบประกอบกับปราชญ์ชาวบ้านมีอายุมาก โดยเมื่อไม่มีกรถ่ายทอดภูมิปัญญาดังกล่าวอาจสูญหายได้ โดยผลจากการพัฒนาจิ้งชู้ยู่่งานหัตถศิลป์สร้างสรรค์ โดยหน่วยงานทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน ภาคประชาสังคม สามารถนำไปใช้ทั้งในระดับ 1) นโยบาย 2) การสร้างเศรษฐกิจระดับมหภาคและจุลภาค ทั้งนี้เพื่อสร้างเอกลักษณ์ที่สำคัญของท้องถิ่น ซึ่งเป็นการพัฒนาเศรษฐกิจอย่างยั่งยืน อีกทั้งเป็นการปรับตัวเพื่อให้เกิดความเหมาะสมกับบริบทสังคมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ดังภาพประกอบต่อไปนี้



ภาพที่ 5 ลักษณะของกาบชกที่ห่อหุ้มลำต้น
ที่มา : ยุทธพงษ์ ต้นประดู่



ภาพที่ 6 ลักษณะของกำนทแยง
ที่มา : ยุทธพงษ์ ต้นประดู่



ภาพที่ 7 ภาพเสื้อฝนจิ้งชู้ย
ที่มา : ยุทธพงษ์ ต้นประดู่



ภาพที่ 8 ด้านซ้ายชุดสร้างสรรค์นักแสดงหญิงแบบสมบุรณ์ (ด้านหน้า)
ภาพที่ 9 ด้านขวาชุดสร้างสรรค์นักแสดงหญิงแบบสมบุรณ์ (ด้านหลัง)
ที่มา : ยุทธพงษ์ ต้นประดู่

ข้อเสนอแนะ

ผลจากการประชุมเชิงปฏิบัติการกลุ่ม Ki Ci ให้ข้อเสนอแนะโดยภาพรวม ดังนี้ หลังจากดำเนินการวิจัย ผู้วิจัยควรนำความรู้ที่ได้ไปถ่ายทอดแก่วัฒนธรรมจังหวัดภูเก็ต หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง สถานศึกษาและควรเผยแพร่ต่อสาธารณะเพื่อการประชาสัมพันธ์เอกลักษณ์ที่สำคัญของจังหวัดพังงาหรือการรวมกลุ่มเศรษฐกิจในท้องถิ่น เพื่อผลิตสินค้าที่ระลึกสำหรับการสร้างรายได้ภาคครัวเรือน ซึ่งความรู้ด้านต่าง ๆ ส่งผลให้ 1) สร้างการเรียนรู้ด้านความหลากหลายของพืชประจำท้องถิ่นซึ่งเป็นสิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์ของจังหวัดพังงา 2) สามารถลดปัญหาด้านการคัดลอกผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์ส่งผลให้ปัญหาด้านการละเมิดลิขสิทธิ์ลดลง 3) สามารถนำมาวัสดุท้องถิ่นมาออกแบบเครื่องแต่งกาย เป็นการช่วยสร้างงานแก่บุคคลในท้องถิ่นและเป็นการสร้างเศรษฐกิจทั้งระดับมหภาคและระดับจุลภาคได้อย่างยั่งยืน อีกทั้งส่งผลให้นักท่องเที่ยวเกิดการเรียนรู้ ความภาคภูมิใจและตระหนักถึงเอกลักษณ์ของพืชประจำท้องถิ่น ผู้คนในท้องถิ่นและนักท่องเที่ยวเห็นคุณค่า ความสำคัญและแนวทางการใช้ประโยชน์ของพืชประจำท้องถิ่น เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจทั้งในระดับมหภาคและจุลภาค ซึ่งผลงานวิจัยดังกล่าวยังไม่มีผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษา จัดเป็นการสร้างองค์ความรู้เพื่อการประยุกต์สู่งานหัตถศิลป์ ทั้งนี้เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวของจังหวัดพังงา

ข้อเสนอแนะในการวิจัยต่อยอด ด้วยความหลากหลายของพืชประจำท้องถิ่นของประเทศไทยมีจำนวนมากแต่ยังขาดการประชาสัมพันธ์และปัญหาด้านกฎหมาย เช่น โยกัญชงและโยกัญชา ซึ่งปัจจุบันที่ปรึกษาสำนักงานอัยการสูงสุดได้ดำเนินการผลักดันกฎหมายเกี่ยวกับสิ่งเสพติด โดยกระบวนการหลังจากนี้ได้วางแผนงานร่วมคณะวัฒนธรรมศาสตร์และอีกหลายภาคส่วนของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม อีกทั้งโรงงานผลิตผ้าจากโยกัญชงเพื่อดำเนินการส่งออกระหว่างประเทศ แต่ยังขาดกระบวนการประชาสัมพันธ์และปัจจุบันคนไทยไม่มีความเข้าใจและถูกปลูกฝังว่ากัญชาเป็นสิ่งเสพติดแต่ด้วยภูมิปัญญาที่สืบทอดจากอดีตสู่ปัจจุบันนั้น แสดงให้เห็นว่าการใช้พืชกัญชาในปริมาณที่เหมาะสม สามารถเป็นยาสมุนไพรและยาสังเคราะห์ได้ ส่วนโยกัญชงปัจจุบันอยู่ในกระบวนการทดลองปลูกแบบโรงเรือนปิด โดยในอนาคตสามารถประยุกต์สู่เครื่องแต่งกายจากเส้นใยธรรมชาติได้ เหล่านี้เป็นการสร้างรายได้จากพืชประจำท้องถิ่นซึ่งมีคุณภาพดีแต่ภายใต้การควบคุมการเพาะปลูกอย่างมีประสิทธิภาพ สิ่งสำคัญคือการประชาสัมพันธ์และเริ่มเปลี่ยนทัศนคติจากคนไทย สามารถเริ่มจากการประชาสัมพันธ์ผ่านธุรกิจการแสดงและการพัฒนาเส้นใยผ้าประกอบการแสดงและการผลิตสินค้าที่ระลึก

ข้อเสนอแนะที่ค้นพบจากการทำวิจัย กาบชกเป็นสิ่งที่ไร้คุณค่าไม่เคยถูกนำมาใช้ประโยชน์แต่จากผลงานวิจัยนี้สามารถนำสิ่งที่ไร้คุณค่ามาสร้างเศรษฐกิจระดับมหภาค เช่น การประยุกต์สู่การแสดงส่งผลให้นักท่องเที่ยวเห็นความสำคัญของพืชประจำท้องถิ่น นักท่องเที่ยวที่เดินทางมาชมการแสดงได้รับบริการจากธุรกิจภาคบริการ ประกอบด้วย สถานประกอบการบันเทิง โรงแรมที่พัก การขนส่ง และการสร้างเศรษฐกิจจุลภาค เช่น หน่วยธุรกิจครัวเรือนได้ผลิตสินค้าที่ระลึก อาหารประจำท้องถิ่น อีกทั้งเป็นการเผยแพร่พืชประจำท้องถิ่นหรือสิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์ (GI) เหล่านี้นับเป็นการพัฒนาอย่างยั่งยืน

บรรณานุกรม

กระทรวงเกษตรและสหกรณ์. "สิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์ หัวใจแห่งความยั่งยืนของชุมชน GI Market 2016." หนังสือพิมพ์ฐานเศรษฐกิจ ปีที่ 29, ฉบับที่ 11251: 9.

เทิดชาย ช่วยบำรุง. "แนวทางการปฏิรูป การท่องเที่ยวไทย." การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย. <http://www.tatreviewmagazine.com/web/menu-read-web-etatjournal/menu-2014/menu-2014-oct-dec/615-42557-reform>.

พรหมภัสสร จรจรัญฐานพงศ์. "พรีเมียม เดสติเนชั่น...Visioning Phuket." วารสารการท่องเที่ยว ปีที่ 14, ฉบับที่ 167: 54-57.

พรหมภัสสร จรจรัญฐานพงศ์. "มารีไทม์ฮับ...การผลักดันภูเก็ตเป็นพรีเมียมเดสติเนชั่น." วารสารการท่องเที่ยว ปีที่ 14, ฉบับที่ 167: 54-57.

ยุทธพงษ์ ต้นประดู่. "การพัฒนารูปแบบพัศตราภรณ์ในพิธีวิวัฒนาการสู่งานสร้างสรรค์คาบาเรต์." วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาตรีบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2559.

สำนักงานตำรวจแห่งชาติ. "ลุยแก้ไขศูนย์เหรียญ." หนังสือพิมพ์เดลินิวส์ ปีที่ 52, ฉบับที่ 9913: 14.

การออกแบบบทการแสดงเพื่อสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์
จากวรรณกรรมไทย เรื่องขุนช้างขุนแผน
A PERFORMANCE SCRIPT DESIGN FOR THE DANCE CREATION
BASED ON THE THAI LITERATURE OF KHUN CHANG
KHUN PHAEN

กุลานาด พุ่มอำภา* KULLANAD PUMAMPA*
พัชรินทร์ สันติ้อัศววรรณ** PHATCHARIN SUNTIATCHAWAN**

บทคัดย่อ

บทความวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์เรื่อง "การสร้างสรรค์นาฏศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย" มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวทางการสร้างบทการแสดงเพื่อการสร้างสรรคงานนาฏศิลป์ โดยศึกษาและนำหลักการใช้เวทมนตร์ในวรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผนมาออกแบบเป็นบทการแสดงนาฏศิลป์ ชุด ชม้งเวทย์ ที่มุ่งเน้นการจัดแสดงในโรงละครแบล็คบ็อกซ์ (BLACK BOX THEATRE) เครื่องมือในการวิจัย ประกอบด้วย 1) เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ การทดลองใช้บทการแสดงร่วมกับการออกแบบลีลาทางนาฏศิลป์ 4 ครั้ง และแสดงจริง 1 ครั้ง 2) เครื่องมือที่สะท้อนผลการออกแบบ ได้แก่ การทดลองออกแบบลีลาทางนาฏศิลป์ 4 ครั้ง แสดงจริง 1 ครั้ง 3) เครื่องมือที่ใช้ประเมินประสิทธิภาพ ได้แก่ เกณฑ์มาตรฐานศิลปินและแบบประเมินงานนาฏศิลป์

ผลการออกแบบบทการแสดง พบว่า ผู้สร้างสรรค์ผลงานศึกษาเวทมนตร์ที่ปรากฏอยู่ในวรรณกรรม โดยเลือกเรื่องที่มีการใช้เวทมนตร์มากที่สุด คือ เรื่องเสภาขุนช้างขุนแผน มาเทียบเคียงและวิเคราะห์ร่วมกับการใช้เวทมนตร์ในปัจจุบัน ทำให้สามารถจำแนกการใช้เวทมนตร์ได้ 4 รูปแบบ โดยเลือกการใช้เวทมนตร์ที่โดดเด่นของแต่ละรูปแบบมาเสนอให้มีความชัดเจน 2) ผู้สร้างสรรค์ออกแบบบทการแสดงที่เอื้ออำนวยให้การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ให้สื่อความหมายด้วยการใช้ทฤษฎีสัญวิทยาและใช้หลักการสัมพันธ์ภาพ (Relationship) เข้ามาวิเคราะห์และออกแบบผลงาน เพื่อสื่อถึงความสัมพันธ์ของผู้เต้นกับสิ่งต่าง ๆ ที่เหมือนกับ การใช้เวทมนตร์ของจอมขมังเวทย์กับวัตถุที่ใช้ทำเวทมนตร์ทั้ง 4 รูปแบบ 3) การออกแบบบทการแสดงที่ดีสามารถทำให้ศิลปินค้นพบปรัชญาที่สามารถนำเสนอในงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ได้

คำสำคัญ : การสร้างสรรค์นาฏศิลป์/ บทการแสดง/ เวทมนตร์/ วรรณกรรมไทย

*อาจารย์สาขาวิชานาฏศิลป์และการแสดง คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม, kullanadchinkot@gmail.com.

*Lecturer, Faculty of Humanities and Social Science, Chandrakasem Rajabhat University, kullanadchinkot@gmail.com.

**ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, rinsphatcha@gmail.com.

**Assistant Professor Dr., Department of Dance, Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University, rinsphatcha@gmail.com.

Abstract

The objective of this article, which is part of the thesis titled "The Creation of a Dance Related to Magic in Thai Literature", is to design a performance script for a dance creation based on the concepts and principles of magic mentioned in the Thai literature of Khun Chang Khun Phaen. The result was a dance performance of "Khamung Ved" held presented at the Black Box Theatre. The research tools are: 1) Experimental tool – four experiment dance designs based on the designed performance script and dance styles and one actual dance performance; 2) Design feedback tool – four experiment dance style designs and one actual dance performance; 3) Efficiency evaluation tool – artist standard criteria form and a dance evaluation form.

Outcome of the performance script design 1) The creators of the performance script studied the use of magic in Thai literature and chose the Thai literature with the highest number of magic uses, the Khun Chang Khun Phaen Verse, for a comparative analysis of past and present uses of magic in the Thai society. They identified four types of magic uses and selected the unique characteristics of each type for visible presentation in the dance performance. 2) The script creators also designed a performance script that could convey precise meanings through the use of Semiotics and Relationship theories in their analysis and design. The resulting dance performance could communicate the relationship between dancers and a variety of articles in the same manner as the interaction between magicians and the substances used in all four types of magic. 3) A good performance script design enabled artists to discover the philosophies that could be presented in a creative dance.

Keywords: Dance creation/ Performing script/ Magic/ Thai literature

บทนำ

บทการแสดงหรือเนื้อหาในงานศิลปะ (Content) เป็นส่วนนามธรรมของงานนาฏศิลป์ โดยประกอบไปด้วยแนวเรื่องหรือแนวคิด ซึ่งมีความสำคัญกับการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ ทั้งในด้านที่ทำให้ผู้สร้างสรรค์นำมาเป็นแรงบันดาลใจในการกำหนดภาพรวมและรูปแบบของงานนาฏศิลป์¹ ดังนั้นบทการแสดงจึงมีความสำคัญในการออกแบบลีลานาฏศิลป์ให้สามารถสื่อสารกับผู้ชมได้ บทการแสดงจึงเป็นเครื่องมือหลักในการกำหนดภาพรวมและรูปแบบของการแสดงทั้งหมด

การนำเสนอผลงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ชุด ชมังเวทย์ ภายใต้การศึกษางานวิจัยเรื่องการสร้างสรรคนาฏศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย จะต้องนำเสนอการใช้เวทมนตร์ของวรรณกรรมไทยเรื่องเสภาขุนช้างขุนแผน ซึ่งวรรณกรรมเรื่องนี้ได้ปรากฏการใช้เวทมนตร์ตลอดทั้งเรื่อง ช่วยให้เนื้อเรื่องมีความกระชับและร้อยเรียงกันอย่างน่าติดตาม ช่วยอธิบายที่มาและเชื่อมโยงเนื้อเรื่องให้มีเหตุผลเป็นการสร้างสุนทรียรสและความสนุกสนานในการอ่านวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้างขุนแผน ทั้งนี้การใช้เวทมนตร์ในวรรณกรรมมีความหลากหลาย เนื่องจากมีการผสมผสานวิธีการทำเวทมนตร์อย่างรวบรัดและรวดเร็วเสมอ จึงทำให้จัดประเภทการใช้เวทมนตร์ได้หลายรูปแบบ เช่น จัดประเภทโดยยึดบุคคลที่ใช้เวทมนตร์ จัดประเภทโดยยึดเจตนาการใช้เวทมนตร์ จัดประเภทโดยยึดวัตถุประสงค์การใช้เวทมนตร์ จัดประเภทโดยยึดกระบวนการทำเวทมนตร์ จัดประเภทโดยยึดวัตถุที่ใช้ประกอบการทำพิธี เป็นต้น

จากปัญหาข้างต้นผู้สร้างสรรค์จึงต้องศึกษาเพื่อวิเคราะห์ข้อมูลเป็นระบบ โดยหลังจากศึกษาวรรณกรรมไทยเรื่องเสภาขุนช้างขุนแผน ควบคู่กับศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง เพื่ออธิบายการใช้เวทมนตร์ได้อย่างครอบคลุมและเหมาะสม ผู้วิจัยจึงจัดกลุ่มแหล่งข้อมูลเป็น 3 ประเภท เพื่อทำการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ 1) ข้อมูลที่เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย ได้แก่ วรรณกรรมเรื่องขุนช้างขุนแผน การใช้ไสยศาสตร์ในเรื่องเสภาขุนช้างขุนแผน ความเชื่อและไสยเวทวิทยาในขุนช้างขุนแผน 2) ข้อมูลที่เกี่ยวกับการใช้เวทมนตร์ในสังคมไทยที่มีความสอดคล้องกับการใช้เวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย 3) ข้อมูลนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ซึ่งข้อมูลเหล่านี้ใช้พัฒนาแนวคิดและกระบวนการออกแบบบทการแสดงนาฏศิลป์ ชุด ชมังเวทย์ ภายใต้การศึกษางานวิจัยเรื่องการสร้างสรรคนาฏศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย

จากข้อมูลและปัญหาข้างต้นผู้วิจัยจึงพัฒนาบทการแสดงอย่างเป็นระบบ เพื่อให้บทการแสดงมีเนื้อหาครอบคลุม ตรงประเด็นทำให้ผลงานนาฏศิลป์มีความน่าสนใจ โดยกระบวนการสร้างบทการแสดงทำให้เกิดแนวคิดและกระบวนการสร้างบทการแสดง อันเป็นบทการแสดงที่ส่งเสริมให้งานนาฏศิลป์มีความน่าสนใจยิ่งขึ้น ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์กระบวนการคิดและการสร้างบทการแสดง ซึ่งเป็นองค์ความรู้ใหม่ที่เป็นประโยชน์ต่อวงการนาฏศิลป์ที่สร้างสรรค์จากหลักการใช้เวทมนตร์ในวรรณกรรมไทย เนื่องจากยังไม่มีผู้ใดศึกษาลึกซึ้งเรื่องเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทยเพื่อนำมาสร้างสรรค์เป็นงานนาฏศิลป์

วัตถุประสงค์การวิจัย

1) เพื่อศึกษาแนวคิดการออกแบบบทการแสดงที่สามารถสื่อสารการใช้เวทมนตร์ในวรรณกรรมไทยได้อย่างครอบคลุมครบถ้วนทุกเวทมนตร์

2) เพื่อพัฒนากระบวนการออกแบบบทการแสดงที่สามารถนำเสนอการใช้เวทมนตร์จากวรรณกรรมไทยผ่านงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์

1. วิศปต์ชัยช่วย, "กระบวนการสร้างสรรค์บทการแสดงประกอบแสง เสียง เรื่อง อรุ้งคราตุปรณัม," มหาวิทยาลัยขอนแก่น ปีที่ 6, ฉบับที่ 1 (มกราคม - มิถุนายน 2557): 130.

ขอบเขตการวิจัย

ผู้วิจัยศึกษากระบวนการสร้างแนวคิดและกระบวนการพัฒนาบทการแสดง จากงานนาฏศิลป์ชุด ชมังเวทย์ ภายใต้งานวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณกรรม โดยศึกษาเฉพาะ การใช้เวทมนตร์ในวรรณกรรมไทยเรื่องเสภาขุนช้างขุนแผนเท่านั้น ด้วยการออกแบบบทการแสดงควบคู่การ ทดลองปฏิบัติทางนาฏศิลป์จำนวน 4 ครั้ง และการแสดงจริง 1 ครั้ง ในโรงละครแบล็คบ็อกซ์ (Black Box Theatre) โดยใช้ผู้แสดงทำการทดลองทั้งหมด 9 คน ที่มีพื้นฐานจากนาฏศิลป์สากลและจากนาฏศิลป์ไทย ทำการพัฒนาบทการแสดง ในระหว่างเดือน กรกฎาคม ถึง กันยายน พ.ศ. 2562

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพมุ่งเน้นกระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะด้านนาฏศิลป์ เฉพาะองค์ประกอบด้านบทการแสดงเป็นหลัก เก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ วรรณกรรมเรื่องเสภาขุนช้างขุนแผน และงานวิชาการที่เกี่ยวกับการออกแบบบทการแสดง รวมถึงแหล่ง สารสนเทศต่าง ๆ

การวิเคราะห์ของงานวิจัยนี้ใช้รูปแบบ การวิเคราะห์เชิงคุณภาพโดยรวบรวมข้อมูลมาวิเคราะห์และ กลั่นกรองนำแก่นของการใช้เวทมนตร์มาทำเป็นบทการแสดงสำหรับการแสดงนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ชุด ชมังเวทย์ หลังจากนั้นปรึกษาผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อประเมินความเหมาะสมก่อนจัดแสดงจริง และนำผลการวิเคราะห์เขียน รายงานด้วยวิธีพรรณนาเชิงวิเคราะห์ (Descriptive Analysis) ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตามขั้นตอนต่อไปนี้

1. เตรียมแผนวิจัย
2. ดำเนินการรวบรวมข้อมูลเชิงเอกสารและสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิที่เกี่ยวข้อง
3. วิเคราะห์และสรุปบทการแสดงที่เหมาะสมกับรูปแบบการแสดงนาฏศิลป์
4. ถ่ายทอดเนื้อหาบทการแสดงแก่นักแสดงและทดลองแสดง
6. วิเคราะห์ผลการวิจัย

ผลการวิจัย

1. ขั้นตอนการเตรียมแผนวิจัย

ผู้วิจัยต้องการแปรรูปการใช้เวทมนตร์ทั้งหมดในวรรณกรรมเรื่องดังกล่าวไปนำเสนอในรูปแบบ นาฏศิลป์ที่ประกอบไปด้วยองค์ประกอบ ทั้งนี้จะทำการแสดงในโรงละครลักษณะแบล็คบ็อกซ์ (Black Box Theatre)

สร้างสรรค์ทำการศึกษาวรรณกรรมไทยควบคู่กับเอกสารที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเวทมนตร์ร่วมกับทำการ สัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิในด้านที่เกี่ยวข้อง เพื่อคัดสรรเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทยที่ควรนำมาใช้ในการ ออกแบบบทการแสดง ซึ่งผู้วิจัยได้ข้อมูลว่า วรรณกรรมไทยที่มีเวทมนตร์ปรากฏอยู่ในเรื่องนั้นมีจำนวนมาก ซึ่งเรื่องที่น่าสนใจและมีความโดดเด่น คือ วรรณกรรมไทยเรื่องเสภาขุนช้างขุนแผน เพราะเป็นวรรณกรรม ที่ปรากฏการใช้เวทมนตร์แทบตลอดทั้งเรื่อง² วรรณกรรมเรื่องนี้ผู้คนส่วนใหญ่จะคิดถึงเมื่อนึกถึงเรื่อง เวทมนตร์อีกทั้งยังมีเค้าโครงจากเรื่องจริงของชนชั้นชาวบ้านในสมัยอยุธยาตอนปลาย ซึ่งวรรณกรรมไทย ส่วนใหญ่มีเนื้อหาเกี่ยวกับชนชั้นพระมหากษัตริย์ ด้วยเหตุผลข้างต้นผู้วิจัยจึงศึกษาเวทมนตร์จากวรรณกรรม เรื่องขุนช้างขุนแผนอย่างละเอียดเพียงเรื่องเดียวในการสร้างบทการแสดง

2. เสาวณี ริงวอน, "วรรณกรรมไทยเกี่ยวกับเวทมนตร์," สัมภาษณ์โดย กุลนาถ พุ่มอำภา, 30 มิถุนายน 2561.

ต่อมาหลังจากผู้วิจัยศึกษาวรรณกรรมเรื่องขุนช้างขุนแผนผู้วิจัยพบว่า เวทมนตร์ที่ปรากฏในเรื่องมีอยู่จริงในชีวิตประจำวันในสังคมไทยปัจจุบัน กล่าวคือ มีผู้ที่ได้รับการถ่ายทอดวิชาไสยศาสตร์หรือเวทมนตร์จริงในสังคมปัจจุบัน มีนักวิชาการแขนงคติชนวิทยาที่ทำการศึกษารื่องเวทมนตร์ในเชิงวิชาการไว้อย่างหลากหลายและผู้วิจัยพบว่ามิงานวิจัยเรื่อง การใช้ไสยศาสตร์ในเสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน ของ ทศนิษฐ์ สุจินะพงษ์ ได้วิเคราะห์และจัดประเภทการใช้เวทมนตร์จากเรื่องขุนช้างขุนแผนไว้อย่างน่าสนใจ ได้แก่ การจัดประเภทเวทมนตร์จากผลประโยชน์และจุดประสงค์ที่ต้องการ การจัดประเภทตามลักษณะการแสดงออก การจัดประเภทตามวัตถุหรือสิ่งที่ใช้ในการทำไสยศาสตร์ ซึ่งผู้วิจัยได้นำมาวิเคราะห์และปรึกษาผู้ทรงคุณวุฒิหลายท่าน

ผู้วิจัยคัดเลือกวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้างขุนแผนฉบับหอพระสมุดวชิรญาณ เนื่องจากเป็นฉบับที่สมบูรณ์ที่สุดในประเทศไทย ณ ขณะนี้ เพื่อทำความเข้าใจแก่นของการใช้เวทมนตร์จากวรรณคดีต้นเรื่อง โดยได้รับคำแนะนำในการจัดประเภทเวทมนตร์จาก อาจารย์ ดร.พัชรินทร์ สันติอัครวรรณ ซึ่งแสดงทรรศนะที่เกี่ยวข้องกับหลักการออกแบบบทการแสดงจากเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทยเรื่องเสภาขุนช้างขุนแผนแสดงว่า

การออกแบบบทการแสดงจากวรรณกรรมที่มีการใช้เวทมนตร์จำนวนมาก และหลากหลายจากเรื่องขุนช้างขุนแผน ควรมีหลักการในการจัดประเภทหรือเลือกเวทมนตร์ที่จะนำมาใช้ เช่น เลือกจากเวทมนตร์ที่ใช้ซ้ำที่สุดในเรื่อง เลือกจากเวทมนตร์ที่ทำให้เนื้อเรื่องเกิดจุดเปลี่ยนหรือเกิดเหตุการณ์สำคัญหรือเลือกจากเวทมนตร์ที่สะท้อนถึงความเป็นสุดยอดวิชาไสยศาสตร์ของวรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผน³

ผู้วิจัยได้ทำการทบทวนวรรณกรรมเรื่องขุนช้างขุนแผนและวิเคราะห์การใช้เวทมนตร์ของเรื่องอีกครั้งด้วยการวิเคราะห์จากสิ่งที่ใช้ประกอบการทำเวทมนตร์ทำให้พบว่า การแบ่งประเภทด้วยการใช้วัตถุหรือที่สิ่งใช้ทำเวทมนตร์สามารถแบ่งได้ 4 ประเภทตามการแบ่งประเภทของทศนิษฐ์ สุจินะพงษ์ อีกทั้งยังครอบคลุมการใช้เวทมนตร์ทุกอย่างที่ปรากฏอยู่ในวรรณกรรม ซึ่งได้แก่

1. การใช้เวทมนตร์เพียงอย่างเดียว หมายถึง การใช้เวทมนตร์ด้วยการบริกรรมคาถาหรือบทสวด เพื่อเพ่งสมาธิเพียงอย่างเดียวก็สามารถทำให้เกิดเวทมนตร์ขึ้นได้ เช่น เวทมนตร์แปลงกายเพื่อเปลี่ยนตนเองให้เป็นอีกคนหนึ่งหรืออีกสิ่งหนึ่ง เวทมนตร์ทำให้ผู้อื่นรักและเมตตา เป็นต้น
2. การใช้เวทมนตร์กับเครื่องรางของขลัง หมายถึง การใช้เวทมนตร์กับสิ่งของที่ทำกรปลุกเสกหรือการบรรจุอำนาจพิเศษเพื่อเตรียมไว้ใช้งานในเรื่องที่ต้องการ เช่น การใช้เวทมนตร์กับผ้ายันต์ ประคำ ผ้ายันต์ ประเจียด เป็นต้น
3. การใช้เวทมนตร์กับวัตถุธรรมดาสามัญ หมายถึง การใช้เวทมนตร์กับวัตถุที่ไม่ได้ทำการปลุกเสกเตรียมไว้ แต่นำมาใช้ร่วมกับเวทมนตร์ได้ตามที่ผู้ใช้เวทมนตร์ต้องการ เช่น การเสกใบมะขามให้เป็นตัวต่อแตนเพื่อใช้ร้ายศัตรูในสงคราม เป็นต้น
4. การใช้เวทมนตร์กับวิญญาณ หมายถึง การใช้เวทมนตร์ควบคุมกับวิญญาณเพื่อเป็นบริวารใช้งานในเรื่องต่าง ๆ เช่น ใช้เวทมนตร์สะกดผีบ้านผีเมืองบังคับให้อำพรางผู้ใช้เวทมนตร์เข้าไปในที่ต่าง ๆ ใช้เวทมนตร์ช่วยในการเดินทางระยะด้วยความรวดเร็ว เป็นต้น

3. พัทชรินทร์ สันติอัครวรรณ, "หลักการออกแบบบทการแสดงจากเวทมนตร์ในวรรณกรรมไทยเรื่องเสภาขุนช้างขุนแผน," สัมภาษณ์โดยกุลนาถ พุ่มอำภา, 24 กันยายน 2561.

ต่อมาผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์การจัดประเภทเวทมนตร์ในรูปแบบต่าง ๆ โดยศึกษาร่วมกับเอกสารงานวิชาการที่เกี่ยวข้องแต่ยังมิได้ข้อสรุปบทการแสดง จึงปรึกษาผู้ทรงคุณวุฒิด้านนาฏศิลป์สร้างสรรค์ คือ ศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี ได้ให้ความรู้และข้อคิดเห็นเกี่ยวกับการสร้างบทการแสดงอย่างน่าสนใจว่า

เวทมนตร์ในวรรณกรรมไทยเรื่องขุนช้างขุนแผนที่มีจำนวนมาก ถ้าหากใช้การจัดประเภทรูปแบบตามวัตถุที่ใช้ในการทำไสยศาสตร์มาแบ่งเป็นบทการแสดงจะทำให้การออกแบบนาฏศิลป์มีความชัดเจน อีกทั้งถ้าหากใช้หลักการริเลชันชิป (Relationship) ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของทฤษฎีلابานมาออกแบบงานนาฏศิลป์ จะยิ่งทำงานงานมีความโดดเด่นในเรื่อง ความสัมพันธ์ของนาฏศิลป์กับสิ่งต่าง ๆ⁴

จากความรู้ข้างต้น ผู้วิจัยจึงเลือกนำการแบ่งประเภทเวทมนตร์ตามวัตถุสิ่งของที่ใช้ประกอบพิธีกรรมมาแบ่งหรือกำหนดเป็นบทการแสดงซึ่งจะอธิบายในหัวข้อต่อไป และการศึกษาการใช้เวทมนตร์ที่อยู่ในวรรณกรรมไทยเรื่องเสภาขุนช้างขุนแผน ซึ่งได้คัดเลือกและเตรียมบทกลอนที่บรรยายการใช้เวทมนตร์ทั้ง 4 รูปแบบได้อย่างชัดเจนแล้ว ผู้วิจัยได้นำวรรณกรรมที่ผู้วิจัยคัดเลือกนี้ไปปรึกษาและสอบถามเพื่อรับข้อคิดเห็นในการสร้างบทการแสดงจากผู้ทรงคุณวุฒิและบุคคลทั่วไปเพื่อพัฒนาให้การสร้างบทและการสร้างสรรค์นาฏศิลป์มีความน่าสนใจยิ่งขึ้น

2. วิเคราะห์และสรุปบทการแสดงที่เหมาะสมกับรูปแบบการแสดงนาฏศิลป์

การกำหนดแก่นเรื่องจากการวิเคราะห์วรรณกรรมไทยเรื่องเสภาขุนช้างขุนแผนพบว่า หลักของการใช้เวทมนตร์คือ การบริกรรมคาถาเพื่อเพ่งสมาธิจนทำให้เกิดเวทมนตร์ อาจใช้เวทมนตร์ควบคู่กับวัตถุหรือสิ่งอื่นเข้าร่วมจึงจะทำให้เกิดเวทมนตร์ขึ้นได้ จากนั้นจึงเลือกบทกลอนบางช่วงที่แสดงการใช้เวทมนตร์แต่ละลักษณะชัดเจน โดยบทกลอนต้นแบบต้องตรงกับการใช้วัตถุที่ใช้ประกอบพิธี ดังต่อไปนี้

องค์ที่ 1 การใช้เวทมนตร์เพียงอย่างเดียว “แปลงกาย”

ตอนที่ 36 พลายงามอาสา

ช่างหายพลายงามทราวมคะนอง

บริกรรมสำแดงแปลงกายิน

ขุนแผนหายกลายกลับเป็นเสือโคร่ง

ล่อควายป่ามาหน้าทีประทับ

ชุลมุนผลุนผลันถันโลด

สู้กันพื้นเผื่อจนเหงื่อย้อย

พอเป็นนกแก้วแจ้วส่งเสียง

บินไปจับต้นไม้อยู่ใกล้กัน

มีวิชาสำรองไม่รู้สิ้น

เปลี่ยนปลิ้นกลับกลายเป็นควายรับ

เขี้ยวโง้งโดดหลอกหลอกกลับ

ตบขยับขวิดผิงทะเลิ่งลอย

เสือโดดควายขวิดขีดไม่ถอย

ต่างปล่ปล่อยกลายกลับไปจับปลัน

ลูกเสียงเป็นสาลิกานั้น

รู้พูดสารพันภาษาคน⁵

4. นราพงษ์ จรัสศรี, “การสร้างบทการแสดงจากเวทมนตร์ในวรรณกรรมในงานนาฏศิลป์ให้มีความน่าสนใจ,” สัมภาษณ์โดย กุลนภา พุ่มอำภา, 23 ตุลาคม 2561.

5. กรมศิลปากร, *เสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน ฉบับหอพระสมุดวชิรญาณ* (พระนคร : โรงพิมพ์ไทย, 2461), 564.

ผู้วิจัยใช้กลอนข้างต้นมาจับประเด็นการบริการมรดกเพียงอย่างเดียว ซึ่งเป็นการใช้มนตร์โดยไม่ ต้องร่วมกับสิ่งอื่น แสดงการใช้เวทมนตร์เปลี่ยนตนเองให้เป็นสิ่งอื่นอย่างง่ายดาย ซึ่งบทกลอนข้างต้นแสดง การเปลี่ยนตนเองให้เป็นสัตว์ อีกทั้งเป็นการสำแดงอิทธิฤทธิ์อวดวิชาเวทมนตร์ของตนเอง และในการ ออกแบบเพื่อกำหนดบทบาทการแสดง ผู้วิจัยกำหนดให้มีจอมขมังเวทย์คนเดียว บริการมรดกเพื่อการแปลงกาย ตนเองเป็นสัตว์อะไรก็ได้

องค์ที่ 2 การใช้เวทมนตร์กับเครื่องรางของขลัง

ตอนที่ 36 ขุนแผนพลายงามจับพระเจ้าเชียงใหม่

พ่อลูกจัดแจงแต่งกาย

นุ่งผ้าม่วงดำประจำกาย

ใส่เอวคาครดคดก็สีดำ

คล้องประจำตะกรุดทั้งสองสาย

ใส่เสื้อยันต์ลงองค์นารายณ์

เข็มขัดชมองพลายคาคดกายพัน

ประจงจับประเจียดประจู่พระ

โปกศิระชะทะมัดทะแมงดูแข่งขัน

ทั้งพ่อลูกผัดผงที่ลงยันต์

แล้วเสกจันทน์เจิมหน้าสง่างาม⁶

ตอนที่ 35 ขุนช้างถวายฎีกา

จึงเช่นเหล่าข้าพลานให้พรายกิน

เสกขมื่นวานยาเข้าทาตัว

ลงยันต์ราชะเอาปะออก

หยิบยกมวงคลขึ้นใส่หัว⁷

ผู้วิจัยใช้กลอนบทข้างต้น เป็นต้นแบบในการวิเคราะห์บทบาทการแสดงองค์ที่ 2 โดยจับประเด็นเรื่องการ มีเครื่องรางของขลังติดตัว โดยเครื่องรางของขลังทุกชิ้นได้ทำการปลุกเสกลงเวทมนตร์ไว้ในของสิ่งนั้นแล้ว ซึ่งมีอิทธิคุณช่วยให้ผู้ครอบครองแคล้วคลาดปลอดภัยจากอันตราย ทั้งนี้ผู้วิจัยนำเฉพาะ "ยันต์" ที่อยู่บนผ้า ยันต์มาใช้ออกแบบบทบาทการแสดง ซึ่งความคิดเห็นของบุคคลทั่วไปมักนึกถึงยันต์ที่อยู่ผ้ายันต์เป็นลำดับแรก และในความคิดเห็นของผู้วิจัย "ผ้ายันต์" ตัวแทนของเครื่องรางของขลังที่สะท้อนการใช้เวทมนตร์ควบคู่กับ เครื่องรางของขลังได้เป็นอย่างดี ด้วยเหตุนี้จึงนำผ้าขนาดใหญ่มาใช้เป็นอุปกรณ์หลักในการแสดง ด้วยการ ออกแบบลีลานาฏศิลป์ให้สัมพันธ์กับผ้ายันต์ตามหลักการวิเศษชั้นชีพ

องค์ที่ 3 การใช้เวทมนตร์กับวัตถุธรรมดา

ตอนที่ 29 ขุนแผนแก้พระท่ายน้ำ

จึงรูดโบมะขามมาสวมกำ

เสกซ้าเป็นตอบินปรี้อปรี้อ

ตั้งกฎีสเนนแนปามาฮือฮือ

ดูออกคล้ายดาปือไปทุกละเมาะ

ตัวยาวราวก้อยไม่ต่อยไทย

จำเพาะลาวกราวไล่ไล่เปาะเปาะ⁸

บทกลอนข้างต้นแสดงถึงการใช้เวทมนตร์กับโบมะขาม ซึ่งสะท้อนถึงการใช้เวทมนตร์กับวัตถุธรรมดา ช่วยให้ผู้เวทมนตร์ใช้เป็นเครื่องมือในการทำสงคราม ผู้วิจัยจึงออกแบบบทบาทการแสดงให้ผู้เต้นใช้ลีลานาฏศิลป์ ให้สัมพันธ์กับโบไม้ แสดงการเสกให้โบไม้กลายเป็นตัวต่อแทนมีฤทธิ์เพิ่มขึ้นจากการเป็นแค่โบไม้ธรรมดา

6. กรมศิลปากร, *เสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน ฉบับหอพระสมุดวชิรญาณ* (พระนคร : โรงพิมพ์ไทย, 2461), 660.

7. กรมศิลปากร, *เสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน ฉบับหอพระสมุดวชิรญาณ* (พระนคร : โรงพิมพ์ไทย, 2461), 772.

8. กรมศิลปากร, *เสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน ฉบับหอพระสมุดวชิรญาณ* (พระนคร : โรงพิมพ์ไทย, 2461), 644.

องค์ที่ 4 การใช้เวทมนตร์กับวิญญาณ

ตอนที่ 27 พลายงามอาสา

ปลุกเครื่องเสรีจพลันอัณชลี

ผีตายฟ้าผ่าทั้งท่าโหง

ผีตายคลออดลูกผู้คอตาย

ฝูงผีมีอาจะชุ่มช่อน

พากันเกลื่อนกลาดดาษดา

อ่านมนต์เรียกผีพวกภูตพราย

อยู่ในหลุมในโลงสิ้นทั้งหลาย

ผีนายผีไพรให้รีบมา

ด้วยเร้าร้อนฤทธิ์เวทพระคาถา

พร้อมหน้ามาที่พิธีการ⁹

ตอนที่ 16 กำเนิดกุมารทองบุตรนางบัวคลี

มิ่งอยู่เกิดกูจะไปบ้าน

โหงพรายพรังพร้อมล้อมรอบกาย

ข้ามคลองหนองน้ำแลลำธาร

เหมือนควันฉิวปลิวไปไม่เห็นคน

หนทางพันกว่ามาครู่เดียว

เรียกกุมารผีโขมดสิ้นทั้งหลาย

เผ่นขึ้นคอปร้อหายไปบัดดล

แบกบิดาพาผ่านเข้าไพรสนธ

ประจวบจนเข้าบ้านกาญจนบุรี

ประเปรียวเร็วแรงด้วยฤทธิ์ผี¹⁰

บทกลอนข้างต้น เป็นบทที่แสดงการปลุกผีหรือเรียกผีด้วยเวทมนตร์ชั้นสูง ทำให้ได้ผีเป็นบริวารจำนวนมาก อีกทั้งยังแสดงการใช้เวทมนตร์ทำให้ผีหรือวิญญาณช่วยในเรื่องต่าง ๆ เช่น การใช้เวทมนตร์ทำให้วิญญาณช่วยเป็นพาหนะเดินทางถึงเมืองกาญจนบุรีได้เพียงครู่เดียว ผู้วิจัยจึงออกแบบบทการแสดงให้จอมขมังเวทย์บริกรรมคาถาเรียกให้ผู้แสดงที่เป็นผีออกมาจากทุกทิศทาง เป็นการใช้หลักการรีเลชั่นชิประหว่างคนกับคน

ภาพจบ ผู้วิจัยใช้ข้อมูลที่ได้จากเอกสารที่เกี่ยวข้องและการสัมภาษณ์เกี่ยวกับผลลัพธ์ของการใช้เวทมนตร์ทั้งหมด เกิดจากการตีความของผู้วิจัยเพื่อสะท้อนข้อคิดของการใช้เวทมนตร์ คือ การใช้เวทมนตร์ภายใต้เจตนาที่ดีจะทำให้ชีวิตรุ่งเรือง ในทางกลับกันหากใช้เวทมนตร์ไปทำร้ายผู้อื่นโทษต่าง ๆ จะกลับมาทำร้ายผู้ใช้เวทมนตร์เอง ซึ่งเป็นลักษณะเด่นประการหนึ่งที่ผู้วิจัยพบในวรรณคดีเรื่องนี้¹¹ ทั้งนี้ผู้วิจัยนำเสนอผลลัพธ์ของการกำเริบในวิชาจนกระทั่งนำภัยพิบัติมาสู่ตนเองมาออกแบบเป็นภาพจบของการแสดง

3. การถ่ายทอดเนื้อหาบทการแสดงแก่นักแสดง

จากการวิเคราะห์การใช้เวทมนตร์ ผู้วิจัยได้หาข้อมูลเกี่ยวกับหลักการรีเลชั่นชิป (Relationship) ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งที่อยู่ถึงความสัมพันธ์ระหว่างผู้เต้นกับสถานะแวดล้อมและเป็นส่วนหนึ่งของทฤษฎีลาบาน (Rabanotation) โดย ศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี ได้ให้คำแนะนำให้นำมาใช้สร้างสรรค์นาฏศิลป์ จึงปรึกษาขอความรู้จากผู้ทรงคุณวุฒิด้านหลักการรีเลชั่นชิป (Relationship) ที่ใช้ในงานนาฏศิลป์ จากอาจารย์ ดร.ธรากร จันทนะสาโร ในหัวข้อ "การใช้หลักการรีเลชั่นชิปกับการแบ่งบทการแสดง 4 องค์จากวัตถุที่ใช้ทำเวทมนตร์" เพื่อทำให้นาฏศิลป์มีความสัมพันธ์กับองค์ประกอบการแสดงอื่น ๆ ซึ่งท่านได้ให้ข้อมูลที่สอดคล้องกับการแบ่งบทการแสดงของผู้วิจัยว่า

9. กรมศิลปากร, *เสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน ฉบับหอพระสมุดวชิรญาณ* (พระนคร : โรงพิมพ์ไทย, 2461), 568.

10. กรมศิลปากร, *เสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน ฉบับหอพระสมุดวชิรญาณ* (พระนคร : โรงพิมพ์ไทย, 2461), 326.

11. จรูญ พุ่มอำภา, "การใช้เวทมนตร์," สัมภาษณ์โดย กุลนาถ พุ่มอำภา, 20 พฤศจิกายน 2561.

การใช้หลักการรีเลชั่นชิปเป็นทฤษฎีที่ใช้อธิบายความสัมพันธ์ระหว่างนาฏศิลป์กับองค์ประกอบการแสดงต่าง ๆ เช่น ระหว่างผู้เต้นกับผู้เต้นระหว่างผู้เต้นกับอุปกรณ์ ระหว่างผู้เต้นกับสภาวะแวดล้อม เป็นต้น ทุกการเต้นจะเกิดความสัมพันธ์ขึ้น ซึ่งเน้นความหมายที่เกิดจากความสัมพันธ์นั้น ๆ ทั้งนี้รีเลชั่นชิปเกิดขึ้นในขณะที่ทำการแสดงได้มากกว่า 1 รีเลชั่นชิป¹²

จากข้อมูลข้างต้นทำให้ผู้วิจัยสรุปได้ว่า ผู้สร้างสรรค์สามารถนำหลักการรีเลชั่นชิปมาออกแบบลีลานาฏศิลป์ โดยเน้นให้ความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นระหว่างผู้เต้นและอีกสิ่งหนึ่งให้มีความหมาย ผู้วิจัยจึงให้ความสำคัญในขั้นตอนการถ่ายทอดความหมายจากการใช้เวทมนตร์ร่วมกับสิ่งต่าง ๆ แก่นักแสดง ผู้วิจัยใช้วิธีอธิบายหัวข้อและที่มาของการวิจัย การแบ่งบทการแสดง อธิบายวิธีคิด และให้อิสระภาพศิลปินได้คิดต่อยอดเพื่อทดลองถ่ายทอดลีลาผ่านการเคลื่อนไหวร่างกาย และวิธีคิดจากโจทย์ที่ผู้วิจัยต้องได้ถ่ายทอดแก่ผู้แสดง เพื่อนำเสนอเนื้อหาที่เป็นนามธรรมออกมาให้เห็นเป็นรูปธรรมโดยใช้การแสดงลีลาของผู้แสดงดังต่อไปนี้ และได้ทำการทดลองออกแบบลีลาจากบทการแสดงที่กำหนดจำนวน 4 ครั้ง และแสดงจริง 1 ครั้ง ซึ่งรายละเอียดการทดลองมีดังต่อไปนี้

3.1) การทดลองออกแบบบทการแสดงครั้งที่ 1 “ปลุกผี” การทดลองครั้งที่ 1 ผู้วิจัยนำการใช้เวทมนตร์ควบคู่กับวิญญานมานำเสนอการใช้เวทมนตร์เป็นลำดับแรก เนื่องจากต้องการนำเสนอพิธีกรรมปลุกผี ซึ่งจะแสดงการใช้อุปกรณ์หรือการใช้วัตถุสิ่งของในการทำเวทมนตร์ทุกประเภทได้ครบถ้วน กล่าวคือ แสดงการใช้เวทมนตร์ร่วมกับสิ่งของทุกรูปแบบไว้ในภาพแรกที่ผู้ชมได้เห็น โดยใช้บทกลอนที่เกี่ยวกับพิธีบัตร์พลีเพื่อทำการปลุกผีเข้ามาใช้ออกแบบเป็นบทการแสดง

การปฏิบัติแสดงนาฏศิลป์พร้อมกับทดลองใช้อุปกรณ์จริง ซึ่งผู้วิจัยใช้ มุ้ง อันมีความหมายถึงจิตวิญญานของผีที่จ่อมขมึงเวทย์ได้ทำการปลุกขึ้นมาใช้งาน ผลที่ได้รับ คือ การสร้างบทการแสดงที่เปิดด้วยการใช้เวทมนตร์ที่ผสมผสานกระบวนการทั้งหมด ให้ผู้แสดงตีความต่อไปเป็นเรื่องย่อย ได้แก่ การใช้เวทมนตร์เพียงอย่างเดียว การใช้เวทมนตร์กับเครื่องรางของขลัง การใช้เวทมนตร์กับวัตถุธรรมดาสามัญ และการใช้เวทมนตร์กับวิญญานไม่ได้ เนื่องจากในฉากแรกได้นำเสนออย่างเต็มรูปแบบแล้ว อีกทั้งยังทำให้ผู้วิจัยพบว่า ผู้ชมอาจจะไม่สามารถเข้าใจได้ว่า ในพิธีบัตร์พลีเพื่อปลุกผีนี้ ได้แบ่งเป็นการใช้เวทมนตร์ 4 ลักษณะซึ่งประกอบกันเป็นพิธีกรรม ผู้วิจัยต้องทำการแก้ไขบทการแสดง เพื่อปรับปรุงในการทดลองครั้งต่อไป

3.2) การทดลองออกแบบบทการแสดงครั้งที่ 2 “แปลงกาย ลายยันต์ ปลุกผี” ปรับปรุงบทการแสดงให้แบ่งออกเป็น 3 องค์ ประกอบด้วย

องค์ที่ 1 แปลงกาย โดยถ่ายทอดให้ผู้แสดงรวมกลุ่มเพื่อใช้ลีลานาฏศิลป์เปลี่ยนเป็นสัตว์ต่าง ๆ ที่อยู่ในวรรณกรรม ซึ่งเกิดปัญหาคือ การรวมกลุ่มเพื่อแปลงกายเป็นสัตว์ตัวใหญ่ไม่สามารถแสดงเป็นสัตว์บางตัวได้ ดังนั้นจึงมีข้อจำกัดไม่สามารถทำให้ผู้ชมรับรู้การแปลงกายได้ทุกตัว

องค์ที่ 2 ลายยันต์ โดยผู้สร้างสรรค์กำหนดลายยันต์พร้อมอธิบายความหมายของยันต์ที่ใช้ โดยออกแบบการใช้ร่างกายของผู้แสดงทำลีลานาฏศิลป์ให้เป็นรูปทรงของหมึกที่ใช้เขียนยันต์

องค์ที่ 3 ปลุกผี ผู้วิจัยนำองค์ปลุกผีของการแสดงครั้งที่ 1 มาเป็นองค์ที่ 3 ของการทดลองครั้งที่ 2

12. ธรรกร จันทนะสารี, “การใช้ทฤษฎีรีเลชั่นชิปกับการแบ่งบทการแสดง 4 องค์จากวัตถุที่ใช้ทำเวทมนตร์,” สัมภาษณ์โดย กุลนาถ พุ่มอำภา, 15 พฤศจิกายน 2561.

3.3) การทดลองออกแบบบทการแสดงครั้งที่ 3 “แปลงกาย ลายยันต์ เสกใบไม้ ปลูกผี” ผู้วิจัยปรับรูปแบบการแสดงให้แบ่งออกเป็น 4 องก์ ประกอบด้วย

องก์ที่ 1 แปลงกาย ผู้วิจัยกำหนดให้ผู้แสดงแปลงกายจากคนหนึ่งเป็นอีกคนหนึ่ง โดยให้แสดงทีละคน เริ่มต้นจากจอมขมังเวทย์แปลงเป็นผู้อื่นหรือสัตว์อื่น ด้วยการใช้หลักการไล่ชั้นชิปแสดงลีลานาฏศิลป์ให้สัมพันธ์กับสถานที่แสดง ซึ่งขณะนั้นจะแสดงในห้องโถงคณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย แต่ผลการทดลองปรากฏว่า สถานที่ไม่อำนวยต่อการเปลี่ยนตัวนักแสดง ทำให้ไม่สามารถซ่อนตัวนักแสดง และให้เกิดความหลากหลายในการแปลงกายได้

องก์ที่ 2 ลายยันต์ ผู้วิจัยกำหนดให้การทดลององก์ที่ 2 จากการทดลองครั้งที่ 2 คงเดิมไม่เปลี่ยนแปลง

องก์ที่ 3 เสกใบไม้ ในการทดลองครั้งนี้ ผู้วิจัยเพิ่มเป็นองก์การแสดงใหม่ คือ การเสกใบไม้เป็นต่อแตนและเป็นยักษ์หุ่นพยนต์ตัวใหญ่ เป็นการสื่อความหมายการใช้เวทมนตร์กับใบไม้ซึ่งเป็นวัตถุธรรมดาสามัญ โดยผู้วิจัยกำหนดให้นักแสดงนำใบไม้ออกมาโปรยให้ทั่วพื้นที่แสดงเพื่อสื่อสารถึงใบไม้ ซึ่งจะเป็นสิ่งสำคัญของการใช้เวทมนตร์ในองก์นี้

องก์ที่ 4 ปลูกผี ผู้วิจัยนำองก์ปลูกผีของการแสดงครั้งที่ 1 มาเป็นองก์ที่ 4 ของการทดลองครั้งที่ 3

ผู้วิจัยแบ่งผู้แสดงออกเป็น 3 ลักษณะ คือ นักแสดงสามัญ 3 คน จอมขมังเวทย์ 1 คน และ ตัวต่อแตน 3 คน โดยเริ่มจากให้นักแสดงสามัญ 3 คน ใช้กระดิ่งไล่ใบไม้ให้เต็มสลับกันวิ่งออกมาโปรยใบไม้ให้เต็มพื้นที่ จอมขมังเวทย์ 1 คน ออกมาเสกใบไม้โดยเน้นให้แสดงลีลาร่วมกับใบไม้ ตัวต่อแตน 3 คนรวมตัวแสดงเป็นตัวต่อแตน แสดงลีลาร่วมกับใบไม้ซึ่งขนาดใหญ่มากกว่าตัวต่อแตนในธรรมชาติ และสุดท้ายนักแสดงสามัญและตัวต่อแตนทำการต่อตัวให้มีความสูงเป็นยักษ์ตัวใหญ่

ผลการทดลองคือ ผู้วิจัยพบว่าควรตัดการต่อตัวของยักษ์ตัวใหญ่ออก เนื่องจากบทการใช้ใบไม้ อันหมายถึงการเสกใบมะขามให้เป็นตัวต่อแตนที่มีฤทธิ์มีความชัดเจนอยู่แล้ว ส่วนการใส่บทการแสดงที่จะเสกให้ใบหญ้าเป็นยักษ์ตัวใหญ่ไม่มีความเชื่อมต่อการเสกใบมะขาม อีกทั้งอาจทำให้ผู้ชมเกิดความสับสนและไม่เข้าใจที่มาของยักษ์ตัวใหญ่ก็เป็นได้

3.4) การทดลองออกแบบบทการแสดงครั้งที่ 4 “แปลงกาย ลายยันต์ ใบไม้ ปลูกผี” ผู้วิจัยนำบทกลอนจากวรรณกรรมที่ช่วงที่แสดงการใช้เวทมนตร์แต่ละแบบไว้อย่างชัดเจนมากำกับการแสดงในแต่ละองก์ โดยผลการทดลองที่ได้มีดังต่อไปนี้

องก์ที่ 1 แปลงกาย ผู้วิจัยปรับบทการแสดงให้แปลงกายเป็นสัตว์ตามบทกลอนที่ผู้วิจัยนำมาเป็นต้นแบบในการสร้างสรรค์ ทำให้เหลือตัวละครที่เป็นสัตว์เท่านั้นและตัวละครที่เกิดจากการตีความของผู้วิจัยถูกตัดออกไป เนื่องจากไม่สอดคล้องกับวรรณกรรม

องก์ที่ 2 ลายยันต์ ผู้วิจัยปรับบทการแสดงให้มีผ้ายันต์เป็นผ้าสมมุติที่สามารถบรรจุยันต์อะไรก็ได้ในการแสดง ซึ่งจะต้องเป็นยันต์ที่ให้คุณด้านปกป้องคุ้มครองให้จอมขมังเวทย์แคล้วคลาดปลอดภัย

องก์ที่ 3 ใบไม้ ผู้วิจัยปรับบทการแสดงให้ตัดการเสกใบหญ้าและต่อตัวเป็นยักษ์หุ่นพยนต์ตัวใหญ่ออก เนื่องจากต้องการทำให้การใช้เวทมนตร์กับใบไม้มะขามให้เป็นตัวต่อแตนขนาดใหญ่ที่มีฤทธิ์เกิดขึ้นจากใบไม้ที่ถูกโปรยออกมา

องก์ที่ 4 ปลูกผี ผู้วิจัยนำองก์ปลูกผีของการแสดงครั้งที่ 1 มาเป็นองก์ที่ 4 ของการทดลองครั้งที่ 4

3.5) การแสดงจริง ผู้วิจัยได้ปรับเปลี่ยนสถานที่ไปแสดงที่โรงละครแบล็คบ็อกซ์ เพื่อทำให้งานสร้างสรรค์ที่มีความเกี่ยวข้องกับเวทมนตร์มีความมหัศจรรย์มากขึ้น ผู้วิจัยจึงพัฒนาบทการแสดงดังต่อไปนี้

องค์ที่ 1 แปลงกาย ผู้วิจัยกำหนดบทการแสดงให้จอมขมังเวทย์แปลงเป็นเสือ ควาย นก จะเข้ ซึ่งเป็นสัตว์ที่จอมขมังเวทย์ในวรรณกรรมแปลง และเป็นการแปลงกายที่แสดงถึงความเชี่ยวชาญเวทมนตร์ของจอมขมังเวทย์



ภาพที่ 1 : แปลงกาย
ที่มา : ผู้วิจัย

องค์ที่ 2 ลายยันต์ ผู้วิจัยไม่เปลี่ยนแปลงบทการแสดงเนื่องจากลีลานาฏยศิลป์สมบูรณและผู้วิจัยมีความพึงพอใจแล้ว แต่ผู้วิจัยเพิ่มการฉายลายยันต์ให้เต็มโรงละคร เพิ่มการผูกยันต์ขนาดใหญ่ให้เป็นส่วนหนึ่งของฉากจบการแสดง



ภาพที่ 2 : การใช้เวทมนตร์กับเครื่องรางของขลัง
ที่มา : ผู้วิจัย

องค์ที่ 3 เสกใบไม้ ผู้วิจัยไม่เปลี่ยนแปลงบทบาทการแสดงแต่เพิ่มวิธีพิเศษไปรยใบไม้จากบนโรงละครสู่พื้นที่ที่ทำการแสดง



ภาพที่ 3 : การใช้เวทมนตร์กับวัตถุธรรมดา
ที่มา : ผู้วิจัย

องค์ที่ 4 ปลุกผี ผู้วิจัยไม่เปลี่ยนแปลงบทบาทการแสดง แต่เพิ่มจุดจบของการใช้เวทมนตร์มากเกินไปจนเกิดความผิดพลาดขึ้น ทำให้สิ่งของทุกอย่างที่ใช้ทำเวทมนตร์ทั้งหมดกลับเข้ามาทำร้ายจอมขมังเวทย์ผู้เป็นเจ้าของเวทมนตร์



ภาพที่ 4 : การใช้เวทมนตร์กับวิญญาณ
ที่มา : ผู้วิจัย

สรุปการวิเคราะห์ผลการวิจัย

ผู้วิจัยศึกษาวรรณกรรมที่ปรากฏเรื่องการใช้เวทมนตร์ เพื่อคัดเลือกเรื่องที่น่าสนใจด้วยการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านวรรณกรรม บุคคลทั่วไป และความคิดเห็นของผู้วิจัย เพื่อสรุปวรรณกรรมที่เหมาะสมนำมาใช้ออกแบบเป็นบทบาทการแสดง

ผู้วิจัยแสวงหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องเพื่อใช้ประกอบการจัดข้อมูลเวทมนตร์ของวรรณกรรมในด้านสังคม ความเชื่อ และพิธีกรรมทางไสยศาสตร์ในปัจจุบัน เพื่อทำการเปรียบเทียบ เพื่อจัดประเภทการใช้เวทมนตร์ ได้ดังต่อไปนี้ 1. การใช้เวทมนตร์เพียงอย่างเดียว 2. การใช้เวทมนตร์ควบคู่กับเครื่องรางของขลัง 3. การใช้เวทมนตร์ควบคู่กับวัตถุธรรมดา 4. การใช้เวทมนตร์ควบคู่กับวิญญาน ด้วยการคัดเลือกบทกลอนซึ่งสามารถใช้ในการแสดงเวทมนตร์ประเภทนั้นได้ชัดเจน โดยคำนึงถึงความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิและบุคคลทั่วไป และสรุปร่วมกับความคิดเห็นของผู้วิจัย จึงได้บทกลอนต้นแบบที่นำมาสร้างสรรค์ร่วมกับการใช้จินตนาการของผู้วิจัย

ผู้วิจัยถ่ายทอดบทการแสดงและข้อมูลที่เกี่ยวข้องให้แก่นักแสดง เพื่อทำการพัฒนาบทการแสดง ในการนี้ผู้วิจัยทำการทดลอง 4 ครั้ง และทำการแสดง 1 ครั้ง ซึ่งจะแสดงการสรุปแนวคิดและกระบวนการพัฒนาบทการแสดง ตามตารางแสดงการพัฒนาบทการแสดงดังต่อไปนี้

ตารางที่ 1 ตารางสรุปพัฒนาการของบทการแสดง
ที่มา : ผู้วิจัย

การทดลอง	ผลที่ได้รับ	การแก้ไข
การทดลองครั้งที่ 1 ใช้บทกลอนที่เกี่ยวกับพิธี บัตรพลี เพื่อทำการปลุกผีเข้ามา ใช้ออกแบบเป็นบทการแสดง เนื่องจากเป็นพิธีที่รวบรวม การใช้เวทมนตร์ 4 แบบ ตั้งแต่ เริ่มการแสดง	การแสดงออกมาสวยงาม เต็มรูปแบบตั้งแต่เริ่ม แต่ทำให้นักแสดงไม่สามารถตีความ การใช้ลีลา นาฏศิลป์ต่อได้ และ การแสดงการใช้เวทมนตร์ทุก แบบในครั้งเดียว อาจทำให้ผู้ชม เกิดความสับสนไม่เข้าใจว่า การใช้เวทมนตร์แต่ละแบบมี ความต่างกันอย่างไร	ผู้วิจัยปรับปรุงบทการแสดงให้แบ่งออกเป็น 3 องก์ เพื่อให้เห็นการแสดงร่วมกับ อุปกรณ์หลากหลายยิ่งขึ้น
การทดลองครั้งที่ 2 ผู้วิจัยปรับปรุงบทการแสดงให้แบ่งออกเป็น 3 องก์ และตั้งชื่อองก์เพื่อทำให้การแบ่ง องก์ชัดเจนมากขึ้น	องก์ที่ 1 แปลงกาย ผู้วิจัย ถ่ายทอดให้ผู้แสดงรวมกลุ่มเพื่อ ใช้ลีลา นาฏศิลป์เปลี่ยนเป็น สัตว์ต่าง ๆ แต่ไม่สามารถทำให้ รับรู้ได้ว่า แปลงกายเป็นสัตว์ ตามบทกลอนได้ทุกตัว องก์ที่ 2 ลายยันต์ ผู้ สร้างสรรค์กำหนดลายที่อยู่บน ผ้ายันต์ โดยใช้ร่างกายของผู้ แสดงทำลีลา นาฏศิลป์ให้เป็น รูปทรงของหมึกที่ใช้เขียนยันต์ เป็นที่พอใจของผู้วิจัย องก์ที่ 3 ปลุกผี ผู้วิจัยนำ องก์ปลุกผีของการทดลองครั้งที่ 1 มาเป็นองก์ที่ 3 ของ การทดลองครั้งที่ 2	ผู้วิจัยปรับปรุงบทการแสดงให้แบ่งออกเป็น 4 องก์
การทดลองครั้งที่ 3 ผู้วิจัยปรับปรุงบทการแสดงให้แบ่งออกเป็น 4 องก์	องก์ที่ 1 แปลงกาย ผู้วิจัย กำหนดให้ผู้แสดงแปลงกายจาก คนหนึ่งเป็นอีกคนหนึ่ง โดยให้ แสดงทีละคน ด้วยการให้	องก์ที่ 1 หาวิธีแสดงกับ สถานที่เฉพาะนี้ให้ได้ หรือ ออกแบบฉากเพิ่มเพื่อให้ สามารถเปลี่ยนตัวนักแสดงได้

การทดลอง	ผลที่ได้รับ	การแก้ไข
<p>และนำหลักการรีเลชั่นชิป มาใช้ ออกแบบบทการแสดง</p>	<p>หลักการรีเลชั่นชิปแสดงลีลา นาฏยศิลป์ให้สัมพันธ์กับสถานที่แสดง แต่สถานที่ไม่อำนวยต่อการเปลี่ยนตัวนักแสดง</p> <p>องค์ที่ 2 ลายยันต์ ไม่มี การเปลี่ยนแปลง</p> <p>องค์ที่ 3 เสกใบไม้ ผู้วิจัยเพิ่มองก์ใบไม้ ซึ่งเป็นการรีเลชั่นชิปกับใบไม้ เพื่อเสกให้เป็นต่อแดนและยักษ์ตัวใหญ่</p> <p>แต่ผู้วิจัยพบว่า การเสกใบหญ้าให้เป็นยักษ์ตัวใหญ่ทำให้เกิดความสับสนระหว่างการเสกใบไม้กับการเสกคนให้เป็นยักษ์</p> <p>องค์ที่ 4 ปลุกผี ผู้วิจัยนำองค์ปลุกผีของการแสดงครั้งที่ 1 มาเป็นองค์ที่ 4 ของการทดลองครั้งที่ 3</p>	<p>องค์ที่ 3 ตัดการต่อตัวของยักษ์ตัวใหญ่ออกให้ เนื่องจากบทการใช้ใบไม้เสกใบมะขามให้เป็นตัวต่อแดนที่มีฤทธิ์มีความชัดเจนอยู่แล้ว</p>
<p>การทดลองครั้งที่ 4</p> <p>ผู้วิจัยนำบทกลอนจากวรรณคดีที่ ช่วงที่แสดงการใช้เวทมนตร์แต่ละแบบไว้อย่างชัดเจนมากำกับการแสดงในแต่ละองก์</p>	<p>องค์ที่ 1 แปลงกาย ผู้วิจัยปรับบทการแสดงตามบทกลอนต้นแบบ ทำให้เหลือตัวละครที่เป็นสัตว์เท่านั้น</p> <p>องค์ที่ 2 ลายยันต์ ผู้วิจัยปรับบทการแสดงให้มีผ้าขนาดใหญ่ที่สมมุติให้บรรจุยันต์อะไรก็ได้ ซึ่งเป็นยันต์ที่ให้คุณด้านปกป้องคุ้มครองให้จอมขมังเวทย์แคล้วคลาดปลอดภัย</p> <p>องค์ที่ 3 เสกใบไม้ ผู้วิจัยปรับบทการแสดงให้ตัดการเสกใบหญ้าและต่อตัวเป็นยักษ์ตัวใหญ่ออกจากทดลองครั้งที่แล้ว ทำให้ครั้งนี้ การแสดงมีความสมบูรณ์</p> <p>องค์ที่ 4 ปลุกผี องค์ที่ 4 ปลุกผี ผู้วิจัยนำองค์ปลุกผีของการแสดงครั้งที่ 1 มาเป็นองค์ที่ 4 ของการทดลองครั้งที่ 4</p>	<p>องค์ที่ 1 ตัวละครที่เกิดจากการตีความของผู้วิจัยถูกตัดออกไป เนื่องจากไม่สอดคล้องกับวรรณกรรม</p> <p>องค์ที่ 2 ปรับบทให้จอมขมังเวทมนตร์เน้นแสดงลีลานาฏยศิลป์ให้สัมพันธ์กับผ้ายันต์ โดยยกเลิกการแสดงลวดลายยันต์</p>

การทดลอง	ผลที่ได้รับ	การแก้ไข
<p>การแสดงจริง</p> <p>เนื่องจากผู้วิจัยได้ปรับเปลี่ยนสถานที่ไปแสดงที่โรงละครแบล็คบ็อกซ์ เพื่อให้งานสร้างสรรค์ที่มีความเกี่ยวข้องกับเวทมนตร์ให้มีความมหัศจรรย์มากขึ้น ผู้วิจัยจึงพัฒนาบทการแสดงให้สัมพันธ์กับสถานที่ เพื่อให้การแสดงทั้งหมดเป็นเอกภาพและสมบูรณ์ยิ่งขึ้น</p>	<p>องค์ที่ 1 แปลงกาย ผู้วิจัย กำหนดบทการแสดงให้จอมขมังเวทย์แปลงเป็นเสือ ควาย นก จะเข้ ซึ่งเป็นสัตว์ที่จอมขมังเวทย์ในวรรณคดีแปลง และเป็นการแปลงกายที่แสดงถึงความเชี่ยวชาญเวทมนตร์ของจอมขมังเวทย์</p> <p>องค์ที่ 2 ผ้ายันต์ ผู้วิจัยไม่เปลี่ยนแปลงบทการแสดง เนื่องจากลีลานาฏศิลป์สมบูรณ์และผู้วิจัยมีความพึงพอใจแล้ว แต่ผู้วิจัยเพิ่มการฉายลายยันต์ในเต็มโรงละคร เพิ่มการผูกยันต์ขนาดใหญ่ให้เป็นส่วนหนึ่งของฉากไปจนจบการแสดง</p> <p>องค์ที่ 3 ใบไม้ ผู้วิจัยไม่เปลี่ยนแปลงบทการแสดง แต่เพิ่มวิธีพิเศษโปรยใบไม้จากบนโรงละครสู่พื้นที่ทำการแสดง</p> <p>องค์ที่ 4 ปลุกผี ผู้วิจัยไม่เปลี่ยนแปลงบทการแสดง แต่เพิ่มจุดจบของการใช้เวทมนตร์มากเกินไปจนเกิดความผิดพลาดขึ้น ทำให้สิ่งของทุกอย่างที่ใช้ทำเวทมนตร์ทั้งหมดกลับเข้ามาทำร้ายจอมขมังเวทย์ผู้เป็นเจ้าของเวทมนตร์</p>	

ผู้วิจัยใช้ทฤษฎีสัญญาวิทยาเพื่อสื่อสารการใช้เวทมนตร์ทั้ง 4 รูปแบบ โดยใช้หลักการสัมพันธ์ภาพ (Relationship) มาสร้างสรรค์และวิเคราะห์กระบวนการลีลานาฏศิลป์ทั้งหมด เพื่อสื่อถึงการใช้เวทมนตร์กับสิ่งต่าง ๆ ซึ่งได้แก่ การใช้เวทมนตร์เพียงอย่างเดียวโดยไม่ร่วมกับวัตถุอื่น การใช้เวทมนตร์กับผ้ายันต์ การใช้เวทมนตร์กับใบไม้ และการใช้เวทมนตร์กับวิญญาณ เพื่อสร้างรูปแบบของผลานนาฏศิลป์ซึ่งประกอบด้วย 8 องค์ประกอบการแสดง

อภิปรายผล

บทการแสดงมีความสำคัญต่อการกำหนดรูปแบบการแสดงซึ่งประกอบด้วยองค์ประกอบการแสดงทั้ง 8 ข้อ เนื่องจากส่งผลต่อการออกแบบองค์ประกอบการแสดงให้มีความสอดคล้องกันและทำให้องค์รวมของการแสดงมีความเป็นเอกภาพไปในทางเดียวกัน ดังนั้นจะต้องออกแบบบทการแสดงจะต้องออกแบบให้บทการแสดงมีคุณภาพ โดยอาศัยการศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องอย่างถูกต้องและคำนึงถึงการนำไปใช้ในงานนาฏศิลป์เพื่อสื่อสารความหมายของงานนาฏศิลป์ได้อย่างเหมาะสม

ในการพิจารณาบทการแสดงของวิทยานิพนธ์นี้ ผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกงานวรรณกรรมต้นแบบด้วยการวิเคราะห์ข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ ผู้เชี่ยวชาญด้านเวทมนตร์และการอ่านวรรณกรรมร่วมกัน เพื่อทำการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลสำหรับการออกแบบบทการแสดงที่เหมาะสมกับการงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ทั้งนี้ต้องนำบทการแสดงไปทดลองออกแบบลีลานาฏศิลป์และองค์ประกอบการแสดงส่วนต่าง ๆ และอาจเปลี่ยนแปลงบทการแสดงได้ตามความเหมาะสมโดยยังคงความหมายหลักของการแสดงเดิมไว้

บรรณานุกรม

- กรมศิลปากร. *เสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน ฉบับหอพระสมุดวชิรญาณ*. พระนคร : โรงพิมพ์ไทย, 2461.
- จรรยา พุ่มอำภา. "การใช้เวทมนตร์." สัมภาษณ์โดย กุลนาถ พุ่มอำภา. 20 พฤศจิกายน 2561.
- ธรากร จันทนะสาโร. "การใช้ทฤษฎีเลชันชิปกับการแบ่งบทการแสดง 4 องค์จากวัตถุที่ใช้ทำเวทมนตร์." สัมภาษณ์โดย กุลนาถ พุ่มอำภา. 15 พฤศจิกายน 2561.
- นราพงษ์ จรัสศรี. "การสร้างบทการแสดงจากเวทมนตร์ในวรรณคดีในงานนาฏศิลป์ให้มีความน่าสนใจ." สัมภาษณ์โดย กุลนาถ พุ่มอำภา. 23 ตุลาคม 2561.
- พัชรินทร์ สันติ้อชวรรณ. "หลักการออกแบบบทการแสดงจากเวทมนตร์ในวรรณคดีไทยเรื่องเสภาขุนช้างขุนแผน." สัมภาษณ์โดย กุลนาถ พุ่มอำภา. 24 กันยายน 2561.
- วิศปัติย์ ชัยช่วย. "กระบวนการสร้างสรรค์บทการแสดงประกอบแสง เสียง เรื่อง อรุโณทัยปกรณัม." *มหาวิทยาลัยขอนแก่น ปีที่ 6*, (มกราคม-มิถุนายน 2557): 130-155.
- เสาวณิต วิงวอน. "วรรณคดีไทยที่เกี่ยวกับเวทมนตร์." สัมภาษณ์โดย กุลนาถ พุ่มอำภา. 30 มิถุนายน 2561.

การออกแบบลวดลายซ้ำทางเรขาคณิตเพื่อสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรม ไทยมลายู สำหรับเจเนอเรชันวาย

GRAPHIC DESIGN PATTERNS TO COMMUNICATE THAI-MELAYU IDENTITY FOR GENERATION Y

สุกรี เจาะปุเตะ* SUKRI CHEPOOTEH*
เอื้อเอ็นดู ดิศกุล ณ อยุธยา** A-ENDOO DISAKUL NA AYUDHYA**

บทคัดย่อ

งานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์หลักคือ 1) เพื่อศึกษาแนวทางการออกแบบลวดลายซ้ำทางเรขาคณิต ที่แสดงออกถึงความเป็นวัฒนธรรมไทยมลายู 2) เพื่อหาแนวทางการสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู สำหรับเจเนอเรชันวาย ซึ่งมีขั้นตอนวิจัยโดยศึกษาข้อมูลและสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในพื้นที่ เพื่อสร้างแบบสอบถามนำมาวิเคราะห์เป็นแนวทางเพื่อออกแบบลวดลายซ้ำ และนำผลที่ได้ใช้เป็นเครื่องมือสำหรับทำแบบสอบถามสนทนากลุ่ม (Focus Group) กับกลุ่มเป้าหมายเจเนอเรชันวาย โดยผลวิจัยพบว่า สิ่งที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายูนั้นสามารถแบ่งตามแนวทางรากวัฒนธรรมได้ 8 หมวดหมู่ ซึ่งได้แก่ 1) อาหาร 2) เครื่องแต่งกาย 3) ส่วนประกอบของสถาปัตยกรรม 4) ประเพณี 5) การละเล่น 6) ความเชื่อ พิธีกรรม 7) หัตถกรรม 8) วรรณกรรมพื้นบ้านและตำนาน ส่วนแนวทางเพื่อสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู สำหรับเจเนอเรชันวาย พบว่า สิ่งที่สื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายูส่วนใหญ่เป็นเรื่องของวิถีชีวิต มีความเกี่ยวข้องกับอาหารการกิน อาชีพ ประเพณีท้องถิ่น สิ่งของเครื่องใช้ การละเล่นพื้นบ้าน รวมไปถึงเรื่องเล่าขานที่เป็นอดีต และรูปทรงมีความเหมาะสมที่ใช้สื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู คือรูปทรงธรรมชาติ (Organic) รูปทรงเขียนมือ (Hand-Draw) รูปทรงเรขาคณิต (Geometric) และรูปทรงอุบัติเหตุ (Accidental) และมีบุคลิกภาพที่เหมาะสม คือ โบราณ (Classic) มีชีวิตชีวา (Dynamic) ดูสง่างาม (Elegant) และดูเป็นธรรมชาติ (Natural)

คำสำคัญ : อัตลักษณ์/ วัฒนธรรมไทยมลายู/ ลวดลายซ้ำ

*นิสิตระดับปริญญาโทบัณฑิต หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขานฤมิตรศิลป์ ภาควิชาอนฤมิตรศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, amakusa130@gmail.com.

*Master student, Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University, amakusa130@gmail.com.

**รองศาสตราจารย์, สาขานฤมิตรศิลป์ ภาควิชาอนฤมิตรศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ua_endoo@yahoo.com.

**Associate Professor, Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University, ua_endoo@yahoo.com.

Abstract

The objectives of this study were to: 1) Study the design guidelines for graphic repeating patterns expressing Thai-Malay cultural traditions; 2) Identify ways to create effective communication of Thai-Malay cultural identity for members of Generation Y. The research presented in this study has been carried out by collecting relevant information and conducting interviews with the specialists in a field of Thai-Malay culture in the region. Data were subsequently collected to construct a questionnaire for further analysis in order to identify guidelines for repeating patterns design. The study used a group of focus interview (Focus Group) as an instrument to collect data in order to identify the patterns to create effective communication of Thai-Malay cultural identity for members of Generation Y. The findings revealed that Thai-Malay culture can be categorized into 8 groups based on Cultural Roots as follows: 1) Cuisine; 2) Clothing; 3) Components of Architecture; 4) Customs; 5) Folk Plays; 6) Rituals and Beliefs; 7) Handicraft and 8) Folk Tales, Myths and Legends. As for process to communicate the identity and culture of Thai Malay For Generation Y That findings as a result, the communication of Thai-Malay culture can be expressed through its ways of life, traditional cuisines, occupations, local customs, local items and objects, traditional folk plays as well as traditional folk tales. In addition, the fittest shapes to express Thai-Malay culture were organic, hand-draw, geometric and accidental shapes. Meanwhile, the fittest personality division of color were classic, dynamic, elegant and natural.

Keywords: Identity/ Thai-Malay culture/ Pattern

บทนำ

การออกแบบเรขศิลป์ เป็นเครื่องมือหนึ่งที่มีรากฐานมาจากองค์ประกอบทางศิลปะเพื่อใช้ในการสื่อสาร การสื่อความหมาย และสื่อความคิดในยุคปัจจุบัน เนื่องด้วยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี คุณสมบัติที่ดีของการออกแบบเรขศิลป์จะช่วยทำให้ลดข้อจำกัดในการสื่อสารกับประชากรโลกและทำหน้าที่สื่อสารในโลกที่ไร้พรมแดนเป็นอย่างดี นอกจากนี้ในการออกแบบเรขศิลป์จะช่วยสื่อสาร สร้างความน่าสนใจทั้งในแง่เนื้อหาและความงามแล้ว การออกแบบเรขศิลป์ยังช่วยสื่อสารตัวตนหรืออัตลักษณ์ของงานออกแบบนั้น ๆ เพื่อเชื่อมประสบการณ์ การมีส่วนร่วม ความเข้าใจ และความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายในงานออกแบบเหล่านั้นอีกด้วย

การซ้ำ (Repetition) คือวิธีการหนึ่งของการออกแบบที่สามารถพบเห็นได้โดยทั่วไป เช่น การซ้ำของลวดลายบนผ้า การซ้ำของบานกระจก การซ้ำของพื้นกระเบื้อง เป็นต้น การซ้ำมีองค์ประกอบหลัก คือหน่วยของรูปทรง (Unit Forms) คือรูปทรงที่เป็นเอกภาพ ที่มีความเหมือนหรือคล้ายกันจำนวนมาก มีการใช้รูปทรงซ้ำมากกว่าหนึ่งครั้ง และโครงสร้างของการซ้ำ (Structure) คือการควบคุมตำแหน่งของรูปทรงให้มีความเท่ากัน โดยใช้เส้นในการแบ่งพื้นที่ทั้งหมดให้มีขนาดและพื้นที่ว่างเท่า ๆ กัน เป็นการกำหนดให้อยู่ในกฎเกณฑ์เพื่อเป็นตัวนำในการจัดวางหน่วยของรูปทรง เพื่อสร้างความสัมพันธ์ของรูปทรงและมีให้มีความสม่ำเสมอ

ในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้ อุดมไปด้วยร่องรอยของศิลปวัฒนธรรมเก่าแก่มากมาย และยังสามารถพบเห็นได้ทั่วไปในพื้นที่ไม่ว่าจะเป็น ลวดลายสถาปัตยกรรมโบราณ ลวดลายบนเครื่องไม้เครื่องมือ การแสดงการเล่น รวมไปถึงเครื่องแต่งกายที่คนท้องถิ่นรุ่นเก่าที่ยังคงอนุรักษ์ไว้ แต่ปัจจุบันศิลปวัฒนธรรมไทยมลายูที่มีอยู่ถูกมองเป็นเพียงวัฒนธรรมเก่าแก่และบางสิ่งถูกลืมเลือนหายไปตามกาลเวลา และอีกประการหนึ่งคือ ไม่มีการจัดบันทึกข้อมูลของวัฒนธรรมเป็นลายลักษณ์อักษร เนื่องจากผู้คนในพื้นที่สมัยก่อนไม่มีความรู้ในการจัดบันทึกหรือรวบรวมข้อมูลเช่นเดียวกับปัจจุบัน ช่างแกะสลักหรือช่างฝีมือมักถ่ายทอดฝีมือจากรุ่นสู่รุ่น ผนวกกับในปัจจุบันวัฒนธรรมไทยมลายูดั้งเดิมถูกมองว่าเป็นเพียงวัฒนธรรมเก่าแก่ไม่เป็นไปทิศทางเดียวกันกับกระแสสังคม งานฝีมือขาดความทันสมัย ไม่เป็นที่นิยม จึงทำให้ศิลปวัฒนธรรมถูกแซ่แข่งตามยุคสมัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาที่มาและพัฒนาการวัฒนธรรมไทยมลายู เพื่อหาข้อพิสูจน์เกี่ยวกับวัฒนธรรมไทยมลายู ใช้ในการอ้างอิงปัญหาวิจัย จากการค้นคว้าข้อมูลพบว่า วัฒนธรรมไทยมลายูสามารถจำแนกหมวดหมู่ได้ตามแนวทางคัดเลือกรากวัฒนธรรม "ของดีบ้านฉัน" 8 วิถีไทย ของกระทรวงวัฒนธรรม ซึ่งแบ่งรากวัฒนธรรมออกเป็นหมวดหมู่ 8 ประเภท ได้แก่ 1) อาหาร 2) เครื่องแต่งกาย 3) ส่วนประกอบของสถาปัตยกรรม 4) ประเพณี 5) การละเล่น 6) ความเชื่อ พิธีกรรม 7) หัตถกรรม 8) วรรณกรรมพื้นบ้านและตำนาน จากการสำรวจพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้ในปัจจุบัน ผู้วิจัยพบว่าม้งงานออกแบบมากมาย และรูปแบบที่สามารถพบเห็นมากและมีการนำไปใช้มากที่สุดคือรูปแบบของการซ้ำ (Repetition Pattern) สามารถพบในสื่อสินค้าต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นลวดลายซ้ำบนผ้า ลวดลายซ้ำบนบรรจุภัณฑ์สินค้าต่าง ๆ ลวดลายซ้ำบนของที่ระลึก รวมไปถึงลวดลายซ้ำในงานสถาปัตยกรรม แต่ทว่าปัญหาที่พบคือการออกแบบลวดลายซ้ำส่วนใหญ่มักจะออกแบบโดยนำลวดลายเก่าหรือแบบโบราณดั้งเดิมมาใช้ ไม่มีการดัดแปลงให้มีความแปลกใหม่ไปจากเดิม ขาดการพัฒนาลวดลายหรือรูปแบบการนำเสนอใหม่ ๆ ขึ้นมา โดยจากการลงพื้นที่ภาคสนามพบสาเหตุส่วนหนึ่ง เกิดจากนักออกแบบขาดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ลวดลายขึ้นมาใหม่

หรือฉีกแนวทางการออกแบบไปจากเดิม จึงเป็นสาเหตุทำให้ลวดลายซ้ำที่พบเจอในสามจังหวัดเป็นลวดลายเก่า ไม่สร้างความแปลกใหม่เท่าที่ควร ผู้วิจัยจึงเห็นว่าควรแก้ไขและพัฒนาแนวทางการออกแบบลวดลายซ้ำ เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู เพื่อรองรับกลุ่มเป้าหมายที่กำลังเติบโตในสังคม ซึ่งในปัจจุบัน กลุ่มคนเหล่านั้นคือ กลุ่มเจนเอเรชั่น วาย

เจนเอเรชั่นวาย (Generation Y หรือ Gen Y) คือกลุ่มคนที่ถือได้ว่าเป็นผู้บริโภคกลุ่มใหญ่ที่สุดของโลก หรือคิดเป็นหนึ่งในสามของประชากรโลกไปแล้ว กลุ่มคนเหล่านี้เกิดระหว่างปี 1981-2000 (ปัจจุบันอายุ ประมาณ 15-34 ปี) และคิดเป็น 32% ของประชากรโลก ในปัจจุบันประเทศที่พัฒนาแล้วเช่น ญี่ปุ่นและ สหรัฐฯ มีประชากร Gen Y อยู่ไม่ถึง 30% ขณะที่ประเทศกำลังพัฒนาส่วนมาก มีสัดส่วนของประชากร Gen Y มากกว่า 30% เมื่อรายได้สูงขึ้นประกอบกับการใช้งานอินเทอร์เน็ตที่เติบโตขึ้นในประเทศที่กำลังพัฒนาเหล่านี้ ประชากรกลุ่ม Gen Y จะกลายเป็นผู้กำหนดทิศทางทริชหรือแนวทางการขายผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ในอนาคต¹

จากสถานการณ์ดังกล่าวผู้วิจัยจึงเห็นว่า หากนำศิลปวัฒนธรรมไทยมลายูที่มีอยู่มาประยุกต์ใหม่ โดยสร้างลวดลายซ้ำทางเรขศิลป์เพื่อนำไปใช้สื่อสารผ่านสิ่งของกลุ่มเป้าหมาย เจนเอเรชั่นวาย ให้ความสนใจแล้ว จะช่วยสนับสนุนให้ลวดลายในวัฒนธรรมไทยมลายูให้เกิดการพัฒนาไปจากเดิม มีความแปลกใหม่ และมีความหลากหลายมากขึ้น เป็นการต่อยอดไปสู่องค์ความรู้การออกแบบทางเรขศิลป์ ซึ่งนอกจากจะเป็นการรักษาและช่วยเสริมภาพลักษณ์ของพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้ในปัจจุบันแล้ว ยังสามารถทำให้ วัฒนธรรมไทยมลายูเป็นที่รู้จักในกลุ่มเป้าหมายมากยิ่งขึ้นอีกด้วย

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาแนวทางการออกแบบลวดลายซ้ำทางเรขศิลป์ ที่แสดงออกถึงความเป็นวัฒนธรรมไทยมลายู
2. เพื่อหาแนวทางการสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู สำหรับเจนเอเรชั่นวาย

สมมุติฐานของการวิจัย

การใช้การออกแบบลวดลายซ้ำทางเรขศิลป์สามารถส่งเสริมอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายูอย่างร่วมสมัยสามารถทำให้เป็นที่น่าสนใจในกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเจนเอเรชั่นวายได้

ระเบียบวิธีวิจัยและวิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบที่ใช้การออกแบบเรขศิลป์โดยใช้องค์ประกอบของลวดลายซ้ำ และบุคลิกภาพสีตามทฤษฎีสี Image Scale ของ Kobayashi ร่วมกับการสนทนากลุ่ม (Focus Group) โดยมีกรอบแนวคิดวิธีการดำเนินวิจัยมี 4 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 ข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา ใช้ประกอบงานวิจัยแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

1. ข้อมูลประเภทวรรณกรรมและตำราหนังสือ ได้แก่ ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมไทยมลายู ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบลวดลายซ้ำทางเรขศิลป์ ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเจนเอเรชั่นวาย และทฤษฎีอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบลวดลายซ้ำทางเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายูสำหรับเจนเอเรชั่นวาย

1. "Insight กลยุทธ์มัดใจผู้บริโภค Gen Y," สุทธภา อมรวิวัฒน์, ข้อมูลความรู้ทั่วไป, https://www.scbeic.com/th/detail/file/product/130/dzi68owq5l/8372_20141112161337.pdf.

2. ข้อมูลประเภทบุคคล แบ่งออกเป็น 3 กลุ่มได้แก่ กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปวัฒนธรรมไทยมลายู กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขศิลป์และลวดลายซ้ำและกลุ่มเป้าหมายของผู้วิจัยที่ต้องการศึกษา เป็นตัวแทนของกลุ่มเจนเนอเรชั่นวาย

ส่วนที่ 2 การเก็บรวบรวมข้อมูล แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ การเก็บข้อมูลเพื่อกำหนดกรอบเนื้อหาในการวิจัย และการเก็บข้อมูลเพื่อออกแบบเครื่องมือในการวิจัย

1. การเก็บข้อมูลเพื่อกำหนดกรอบเนื้อหาในการวิจัย ได้แก่ ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมไทยมลายู ข้อมูลเพื่อใช้อ้างอิงและเป็นแนวทางในการออกแบบลวดลายซ้ำและข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มเป้าหมายเจนเนอเรชั่นวาย

2. การเก็บข้อมูลเพื่อออกแบบเครื่องมือในการวิจัย ผู้วิจัยได้แบ่งขั้นตอนออกเป็น 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) รวบรวมข้อมูลเพื่อหาข้อพิสูจน์ในการอ้างอิงปัญหาของวิจัย 2) หาสิ่งที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู โดยแบ่งตามหมวดหมู่ตามแนวทาง "รากวัฒนธรรม 8 วิถีไทย" ของกระทรวงวัฒนธรรมซึ่งได้แบ่งออกเป็น 8 ประเภท 3) ทหองค์ประกอบของลวดลายซ้ำทางเรขศิลป์ซึ่งประกอบด้วย รูปทรง โครงสร้างการซ้ำทางเรขศิลป์ และสีที่สามารถสื่อสารความเป็นอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบ 4) สรุปลองค์ประกอบของลวดลายซ้ำทางเรขศิลป์เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายูสำหรับเจนเนอเรชั่นวาย และนำมาใช้เป็นแนวทางสำหรับการออกแบบต่อไป

ส่วนที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการรวบรวมข้อมูลในการวิจัย สามารถแบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอนดังนี้

1. วิเคราะห์ข้อมูลวัฒนธรรมไทยมลายู เพื่อหาข้อพิสูจน์ในการอ้างอิงปัญหาวิจัยจากการรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ เช่น หนังสือตำราและวรรณกรรม รวมไปถึงการลงพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้เพื่อสอบถามผู้เชี่ยวชาญถึงข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมไทยมลายูเพื่อหาข้อพิสูจน์ในการอ้างอิงปัญหาวิจัย

2. วิเคราะห์สิ่งที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู วิเคราะห์จากแบบสอบถามสิ่งที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายูโดยให้ผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมไทยมลายูจำนวน 3 ท่านคัดเลือกข้อมูลในแต่ละหมวดหมู่โดยพิจารณาจากคะแนนของคำตอบที่ได้มากที่สุด 3 อันดับแรก ผู้เชี่ยวชาญคัดเลือก เพื่อให้มีความเหมาะสมในการใช้เป็นตัวแปรสำหรับการออกแบบลวดลายซ้ำ

3. วิเคราะห์องค์ประกอบของลวดลายซ้ำและบุคลิกภาพของสี จากแบบสอบถามองค์ประกอบของลวดลายซ้ำทางเรขศิลป์ และบุคลิกภาพของสีที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู โดยให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขศิลป์และลวดลายซ้ำจำนวน 8 ท่าน คัดเลือกรูปร่างและบุคลิกภาพสีตามทฤษฎีสี Image Scale ของ Kobayashi โดยพิจารณาจากรูปร่างและสิ่งที่ถูกคัดเลือกโครงการ 4 ท่านขึ้นไป เพื่อนำไปออกแบบ และใช้สอบถามกับกลุ่มเป้าหมายต่อไป

4. วิเคราะห์เพื่อสรุปลองค์ประกอบและรูปแบบของลวดลายซ้ำ เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายูสำหรับเจนเนอเรชั่นวาย จากวิเคราะห์ข้อมูลจากการทำสนทนากลุ่ม (Focus Group) กับกลุ่มเป้าหมายเจนเนอเรชั่นวาย จำนวน 7 ท่าน เป็นผู้คัดเลือกข้อมูล โดยใช้ชุดผลงานการออกแบบในแต่ละหมวดหมู่จำนวน 8 หมวดหมู่และในแต่ละหมวดหมู่จะประกอบไปด้วยผลงานลวดลายซ้ำ จำนวน 10 ลาย รวมผลงานทั้งสิ้น 80 ลาย เพื่อเก็บข้อมูลความคิดเห็นและความชื่นชอบของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อลวดลายซ้ำ พิจารณาจากลวดลายที่ถูกคัดเลือกจากกลุ่มเป้าหมายตรงกัน 4 ท่านขึ้นไป เพื่อนำคำตอบไปใช้พัฒนาในการออกแบบต่อไป

ส่วนที่ 4 การดำเนินการออกแบบ ผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปการวิจัยทั้งหมด ผู้วิจัยจะนำผลลัพธ์ที่ได้มาออกแบบลวดลายซ้ำเพื่อสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายูสำหรับเจนเนอเรชันวาย โดยใช้องค์ประกอบของลวดลายซ้ำและบุคลิกภาพสีตามทฤษฎีสี Image Scale ของ Kobayashi ที่ได้รับการคัดเลือกจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขศิลป์และลวดลายซ้ำ และนำผลการวิจัยที่ได้จากกลุ่มเป้าหมายมาประยุกต์ใช้เป็นแนวทางในการออกแบบลวดลายต่อไป

ขอบเขตการวิจัย

1. การศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยมุ่งศึกษาเนื้อหาที่เกี่ยวกับรูปแบบศิลปวัฒนธรรมที่สื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู โดยเฉพาะในสามจังหวัดชายแดนใต้ ซึ่งประกอบไปด้วย ปัตตานี ยะลา และนราธิวาส เท่านั้น
2. การศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยมุ่งศึกษากลุ่มเป้าหมายเจนเนอเรชันวายเท่านั้น

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้แนวทางของการออกแบบลวดลายซ้ำทางเรขศิลป์ที่สะท้อนอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายูร่วมสมัย
2. ได้แนวทางการสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายูที่มีความเหมาะสมสำหรับเจนเนอเรชัน วาย

ผลการวิจัย

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้แบ่งผลการศึกษาออกเป็น 2 ส่วนหลักตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยคือ 1) เพื่อศึกษาแนวทางการออกแบบลวดลายซ้ำทางเรขศิลป์ ที่แสดงออกถึงความเป็นวัฒนธรรมไทยมลายู และ 2) เพื่อหาแนวทางการสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู สำหรับเจนเนอเรชันวาย

ส่วนที่ 1 แนวทางการออกแบบลวดลายซ้ำทางเรขศิลป์ ที่แสดงออกถึงความเป็นวัฒนธรรมไทยมลายู มีผลการศึกษาเป็นส่วนย่อยออกเป็น 2 ส่วนคือดังนี้

1.1 สรุปผลการวิเคราะห์สิ่งที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตามขั้นตอนวิจัยในส่วนที่ 3 ดังที่ได้กล่าวไปแล้วข้างต้น จึงทำการจัดระบบลวดลายที่ค้นพบ เบื้องต้นพบลวดลายจำนวน 58 แบบจากนั้นผู้วิจัยได้ลงพื้นที่เพื่อเข้าพบผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมไทยมลายูเพื่อสอบถามข้อมูลและให้ผู้เชี่ยวชาญคัดกรองข้อมูลเบื้องต้นถึงสิ่งที่เหมาะสมที่จะเป็นลวดลายตั้งต้นในการใช้สื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู กระทั่งพบว่าสิ่งที่เหมาะสมในการใช้เป็นลวดลายตั้งต้นสำหรับการออกแบบลวดลายซ้ำมีจำนวน 37 แบบ โดยคละกันไปในแต่ละหมวดหมู่ จากการวิเคราะห์เบื้องต้นพบว่า สิ่งที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายูส่วนใหญ่เป็นเรื่องของวิถีชีวิต มีความเกี่ยวข้องกับอาหารการกิน อาชีพ ประเพณี ท้องถิ่น สิ่งของเครื่องใช้ การละเล่นพื้นบ้าน รวมไปถึงเรื่องเล่าขานที่เป็นอดีต ซึ่งจากการผลครั้งนี้จะนำไปประยุกต์สร้างเป็นแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญทางด้านออกแบบต่อไป ดังแสดงให้เห็นในตารางที่ 1-8

ตารางที่ 1 สิ่งที่สามารถสื่อวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่อาหาร
ที่มา : ผู้วิจัย

หมวดหมู่ อาหาร	จำนวนครั้งที่เลือก	คิดเป็นเปอร์เซ็นต์
1.ข้าวยำ	3	100%
2.ตูปะ	2	66.7%
3.ปุตูสมำงัด	2	66.7%
4.โกกอละ	1	33.3%
5.ตูปะชูดง	1	33.3%

ตารางที่ 2 สิ่งที่สามารถสื่อวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่เครื่องแต่งกาย
ที่มา : ผู้วิจัย

หมวดหมู่ เครื่องแต่งกาย	จำนวนครั้งที่เลือก	คิดเป็นเปอร์เซ็นต์
1.ผ้าจวนตานี	3	100%
2.ผ้าซอกแกะ	3	100%
3.ผ้าปาเต๊ะ(บาติก)	2	66.7%
4.ผ้าปลาลัง	1	33.3%

ตารางที่ 3 สิ่งที่สามารถสื่อวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่ส่วนประกอบของสถาปัตยกรรม
ที่มา : ผู้วิจัย

หมวดหมู่ ส่วนประกอบของสถาปัตยกรรม	จำนวนครั้งที่เลือก	คิดเป็นเปอร์เซ็นต์
1.ลวดลายของลม	2	66.7%
2.เสายอดจั่ว	2	66.7%
3.หลังคาปั้นหย่า	2	66.7%
4.ราวระเบียงบ้าน	1	33.3%
5.หลังคาจั่วมนิลา	1	33.3%
6.หลังคาจั่วสามเหลี่ยม	1	33.3%

ตารางที่ 4 สิ่งที่สามารถสื่อวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่ประเพณี
ที่มา : ผู้วิจัย

หมวดหมู่ ประเพณี	จำนวนครั้งที่เลือก	คิดเป็นเปอร์เซ็นต์
1.พิธีแห่หนก	3	100%
2.พิธีแต่งงาน	2	66.7%
3.พิธีสูหนัดชาย	2	66.7%
4.วันอาซูรอ	2	66.7%

ตารางที่ 5 สิ่งที่สามารถสื่อวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่การเล่น
ที่มา : ผู้วิจัย

หมวดหมู่ การเล่น	จำนวนครั้งที่เลือก	คิดเป็นเปอร์เซ็นต์
1.การเล่นสี่ละ	3	100%
2.การเล่นตีเกฮูลู	3	100%
3.การเล่นหนังตะลุง	1	33.3%
4.การเล่นว่าววงเดือน	1	33.3%
5.การรำร่อนแรง	1	33.3%

ตารางที่ 6 สิ่งที่สามารถสื่อวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่พิธีกรรม
ที่มา : ผู้วิจัย

หมวดหมู่ ความเชื่อ พิธีกรรม	จำนวนครั้งที่เลือก	คิดเป็นเปอร์เซ็นต์
1.ความเชื่อเกี่ยวกับกรีซ	3	100%
2.ความเชื่อเกี่ยวกับพิธีแห่นก	2	66.7%
3.ความเชื่อเกี่ยวกับเรือกอและ	2	66.7%
4.ความเชื่อเกี่ยวกับหนังตะลุง	1	33.3%

ตารางที่ 7 สิ่งที่สามารถสื่อวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่หัตถกรรม
ที่มา : ผู้วิจัย



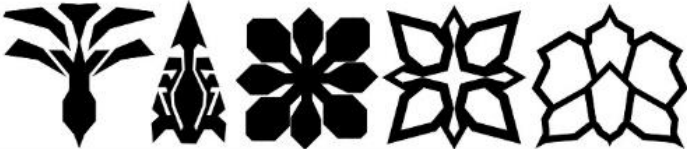

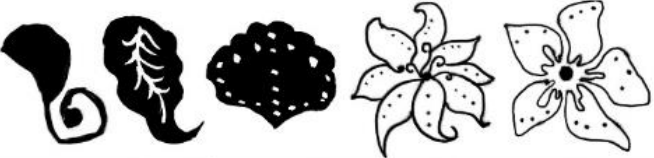

หมวดหมู่ หัตถกรรม	จำนวนครั้งที่เลือก	คิดเป็นเปอร์เซ็นต์
1.กรงนกเขา, กรงนกเขาชวา, กรงนกหัวจุก	3	100%
2.เรือกอและ	2	66.7%
3.แหวนมลายู	2	66.7%
4.เสื่อกระจูด	2	66.7%

ตารางที่ 8 สิ่งที่สามารถสื่อวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่วรรณกรรมพื้นบ้านและตำนาน
ที่มา : ผู้วิจัย

หมวดหมู่ วรรณกรรมพื้นบ้านและตำนาน	จำนวนครั้งที่เลือก	คิดเป็นเปอร์เซ็นต์
1.ตำนานป็นใหญ่พญาตานี	3	100%
2.ตำนานกรีซ อาวุธขามลายู	2	66.7%
3.ตำนานมัสยิดกรือเซะ	2	66.7%
4.ตำนานเจ้าเมืองยะลาคนสุดท้าย อังกูสุลัยมาน	1	33.3%
5.ตำนานราชามีเขียว ราชาบอร์ชียง	1	33.3%


1.2 สรุปผลการวิเคราะห์ห้องประกอบของลวดลายซ้ำและบุคลิกภาพของสีที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายูได้ โดยใช้แบบสอบถามเพื่อเก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบจำนวน 8 ท่าน โดยใช้แบบสอบถามปลายเปิด พิจารณาจากคะแนนของคำตอบที่ได้มากที่สุด เพื่อใช้เป็นตัวแปรสำหรับการออกแบบลวดลายซ้ำ ซึ่งในการสร้างแบบสอบถามครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำเอาผลลัพธ์จากแบบสอบถามของผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมไทยมลายูในผลการวิเคราะห์ขั้นที่ 1 โดยใช้แนวทางการออกแบบซึ่งมีการอ้างอิงรูปร่างจากหนังสือ Two Dimensional Design ของ Wucius Wong² 6 แบบ ได้แก่ 1) รูปร่างเรขาคณิต (Geometric) 2) รูปร่างธรรมชาติ (Organic) 3) รูปร่างที่มีด้านเป็นเส้นตรง (Rectilinear) 4) รูปร่างผิดปกติ (Irregular) 5) รูปร่างเขียน (Hand-Drawn) 6) รูปร่างจากอุบัติเหตุ (Accidental) มาใช้สร้างรูปทรงเพื่อเป็นแนวทางในแบบสอบถาม โดยรูปทรงที่สร้างนั้นได้อ้างอิงมาจากรูปทรงที่มักปรากฏและพบได้มากในวัฒนธรรมไทยมลายู จากการลงพื้นที่ภาคสนามและสอบถามข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมไทยมลายู เหตุผลอีกประการหนึ่งที่ผู้วิจัยใช้รูปทรงเหล่านี้ในการทำแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ คือ เพื่อเป็นการแยกประเภทที่มีปรากฏอยู่ในวัฒนธรรมไทยมลายูให้ชัดเจนว่ามีรูปแบบใดบ้าง และเพื่อให้ง่ายต่อการคำนึงถึงการสื่อสารรูปทรงในแต่ละหมวดหมู่ สาเหตุสำคัญอีกประการคือหากใช้เป็นภาพถ่าย อาจทำให้เกิดการขึ้นทางสายตามากเกินไป


ตารางที่ 9 รูปทรงที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู เพื่อใช้ในแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ
ที่มา : ผู้วิจัย


<p>รูปร่างเรขาคณิต Geometric</p> <p>(กำหนดโครงสร้างด้วยเรขาคณิตศาสตร์)</p>	
<p>รูปร่างธรรมชาติ Organic</p> <p>ประกอบจากเส้นโค้ง มีลักษณะคล้ายของเหลวที่ยืดหยุ่นแต่โตได้</p>	
<p>รูปร่างที่มีด้านเป็นเส้นตรง Rectilinear</p> <p>ประกอบจากเส้นตรง ซึ่งไม่มีความสัมพันธ์กันทางคณิตศาสตร์</p>	
<p>รูปร่างผิดปกติ Irregular</p> <p>ประกอบจากเส้นโค้งและเส้นตรง ซึ่งไม่มีความสัมพันธ์กันทางคณิตศาสตร์</p>	
<p>รูปร่างเขียนมือ Hand-Drawn</p> <p>การเขียนด้วยมือ หรือที่ไม่ใช้เครื่องมือประกอบ</p>	
<p>รูปร่างจากอุบัติเหตุ Accidental</p> <p>ทำขึ้นโดยไม่ได้ตั้งใจ มักเป็นผลมาจากกรรณวิธีหรือวัสดุพิเศษ</p>	


ทั้งนี้ ผลจากการสอบถามผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ถึงรูปทรงของสิ่งที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู ในหมวดแต่ละหมวดหมู่ ประมวลคำตอบได้ดังนี้

ตารางที่ 10 ผลการวิเคราะห์ห้องคู่ประกอบของลวดลายซ้ำและบุคลิกภาพสี
ที่มา : ผู้วิจัย


อันดับ	รูปทรงที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่อาหาร	จำนวนครั้ง	ค่าเฉลี่ย
1	รูปมือเขียน (Hand-Draw) 	7	87.5%



อันดับ	บุคลิกภาพสีที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่อาหาร	จำนวนครั้ง	ค่าเฉลี่ย
1	Natural 	8	100%

อันดับ	รูปทรงที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่เครื่องแต่งกาย	จำนวนครั้ง	ค่าเฉลี่ย
1	รูปมือเขียน (Hand-Draw) 	8	100%



อันดับ	บุคลิกภาพสีที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่เครื่องแต่งกาย	จำนวนครั้ง	ค่าเฉลี่ย
1	Elegant 	6	75%

อันดับ	รูปทรงที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่ส่วนประกอบของสถาปัตยกรรม	จำนวนครั้ง	ค่าเฉลี่ย
1	รูปช่างเรขาคณิต (Geometric) 	7	87.5%
1	รูปช่างเกิดปกติ (Irregular) 	7	87.5%

อันดับ	บุคลิกภาพสีที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่ส่วนประกอบของสถาปัตยกรรม	จำนวนครั้ง	ค่าเฉลี่ย
1	Classic 	7	87.5%


อันดับ	รูปทรงที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่ประเพณี	จำนวนครั้ง	ค่าเฉลี่ย
1	รูปช่างธรรมชาติ (Organic) 	7	87.5%
1	รูปช่างเกิดปกติ (Irregular) 	7	87.5%

อันดับ	บุคลิกภาพสีที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่ประเพณี	จำนวนครั้ง	ค่าเฉลี่ย
1	Dynamic 	8	100%

อันดับ	รูปทรงที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่ประเพณี	จำนวนครั้ง	ค่าเฉลี่ย
1	รูปทรงธรรมชาติ (Organic) 	7	87.5%
1	รูปทรงผิดปกติ (Irregular) 	7	87.5%



อันดับ	บุคลิกภาพที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่ประเพณี	จำนวนครั้ง	ค่าเฉลี่ย
1	Dynamic 	8	100%


อันดับ	รูปทรงที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่ความเชื่อ พิธีกรรม	จำนวนครั้ง	ค่าเฉลี่ย
1	รูปทรงธรรมชาติ (Organic) 	5	62.5%
1	รูปทรงที่เกิดจากอุบัติเหตุ (Accidental) 	5	62.5%

อันดับ	บุคลิกภาพที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่ความเชื่อ พิธีกรรม	จำนวนครั้ง	ค่าเฉลี่ย
1	Classic 	7	87.5%

อันดับ	รูปทรงที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่หัตถกรรม	จำนวนครั้ง	ค่าเฉลี่ย
1	รูปทรงธรรมชาติ (Organic) 	7	87.5%
1	รูปมือเขียน (Hand-Draw) 	7	87.5%

อันดับ	บุคลิกภาพที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่หัตถกรรม	จำนวนครั้ง	ค่าเฉลี่ย
1	Elegant 	5	62.5%

อันดับ	รูปทรงที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดวรรณกรรม พื้นบ้านและตำนาน	จำนวนครั้ง	ค่าเฉลี่ย
1	รูปทรงที่เกิดจากอุบัติเหตุ (Accidental) 	6	75%
1	รูปมือเขียน (Hand-Draw) 	6	75%

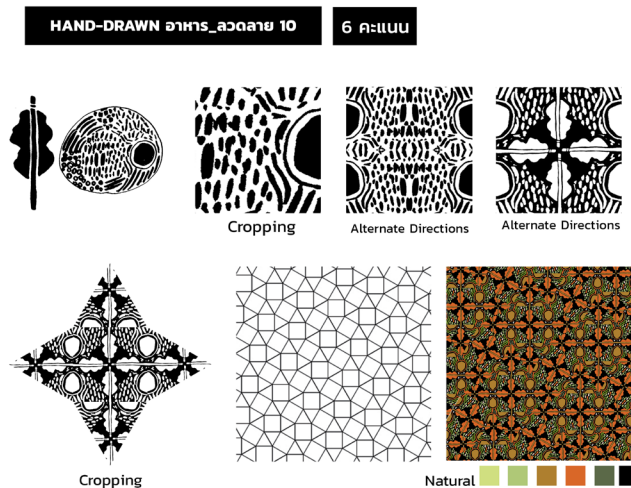
อันดับ	บุคลิกภาพที่สามารถสื่อสารวัฒนธรรมไทยมลายู หมวดหมู่วรรณกรรมพื้นบ้านและตำนาน	จำนวนครั้ง	ค่าเฉลี่ย
1	Classic 	6	75%

จากตารางจะเห็นได้ว่ารูปทรงที่มีความเหมาะสม ในการใช้สื่อสารลวดลายอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายูมากที่สุด คือ รูปทรงธรรมชาติ (Organic) รองลงมาคือ รูปมือเขียน (Hand-Draw) รูปที่เกิดจากอุบัติเหตุ (Accidental) และ รูปร่างเรขาคณิต (Geometric) ตามลำดับ และส่วนของบุคคลิกภาพสีที่มีความเหมาะสม ในการใช้สื่อสารลวดลายอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายูมากที่สุด คือ อารมณ์สี Classic รองลงมา คือ อารมณ์สี Dynamic และสง่างาม Elegant ที่ถูกเลือกเท่ากัน และ อารมณ์สี Natural ตามลำดับ

ส่วนที่ 2 สรุปผลการวิเคราะห์เพื่อสรุปองค์ประกอบและรูปแบบของลวดลายซ้ำ เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายูสำหรับเจนเนอเรชันวาย ตามวัตถุประสงค์การศึกษาข้อที่ 2 โดยใช้วิธีการสนทนากลุ่ม (Focus Group) จำนวน 7 ท่าน เพื่อหาแนวทางการสื่อสาร ความพึงพอใจ และข้อเสนอต่าง ๆ โดยในการสอบถามครั้งนี้ ผู้วิจัยมีเกณฑ์การคัดเลือกโดยพิจารณาจากระดับคะแนนที่กลุ่มเป้าหมายเลือกตรงกันที่สุด ตั้งแต่ 4 คนขึ้นไป หาลวดลายที่เหมาะสมและสามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายูกับกลุ่มเป้าหมายมากที่สุด ซึ่งสามารถสรุปผลได้ว่า

หมวดหมู่อาหาร

ซึ่งได้แก่รูปทรงของ ไก่กอกและและข้าวยา ออกแบบโดยใช้ รูปเขียนมือ (Hand-Draw) ใช้บุคคลิกภาพสี คือ ดูเป็นธรรมชาติ (Natural) และใช้โครงสร้างการซ้ำประเภท โครงสร้างซ้ำชนิดทวีคูณ โดยมีกลุ่มเป้าหมายคัดเลือกตรงกัน จำนวน 5 ท่าน

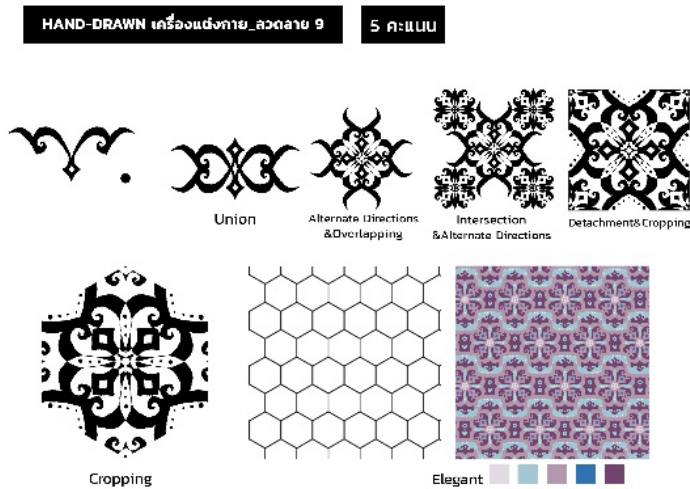


ภาพที่ 1 ลวดลายที่ได้คะแนนสูงสุด ในหมวดหมู่อาหาร
ที่มา : ผู้วิจัย

หมายเหตุ : ผู้วิจัยได้นำลวดลายที่ได้คะแนนสูงสุด จากจำนวนลวดลายที่ใช้ในการสนทนากลุ่ม 10 แบบ

หมวดหมู่เครื่องแต่งกาย

ซึ่งได้แก่รูปทรงของ ลายผ้าซอแกะและบาติก ออกแบบโดยใช้ รูปทรงเขียนมือ (Hand-Draw) ใช้บุคลิกภาพสี คือ ดูสง่างาม (Elegant) และใช้โครงสร้างการซ้ำประเภท โครงสร้างตารางหกเหลี่ยม โดยมีกลุ่มเป้าหมายคัดเลือกตรงกัน จำนวน 5 ท่าน

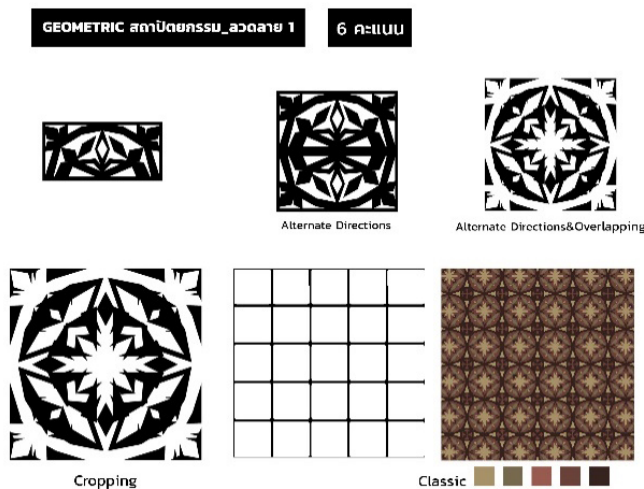


ภาพที่ 2 ลวดลายที่ได้คะแนนสูงสุด ในหมวดหมู่เครื่องแต่งกาย
ที่มา : ผู้วิจัย

หมายเหตุ : ผู้วิจัยได้นำลวดลายที่ได้คะแนนสูงสุด จากจำนวนลวดลายที่ใช้ในการสนทนากลุ่ม 10 แบบ

หมวดหมู่ส่วนประกอบของสถาปัตยกรรม

ซึ่งได้แก่รูปทรงของ ลวดลายช่องลม ออกแบบโดยใช้ รูปทรงเรขาคณิต (Geometric) ใช้บุคลิกภาพสี คือ โบราณ (Classic) และใช้โครงสร้างการซ้ำประเภท โครงสร้างเปลี่ยนสัดส่วน โดยมีกลุ่มเป้าหมายคัดเลือกตรงกัน จำนวน 6 ท่าน

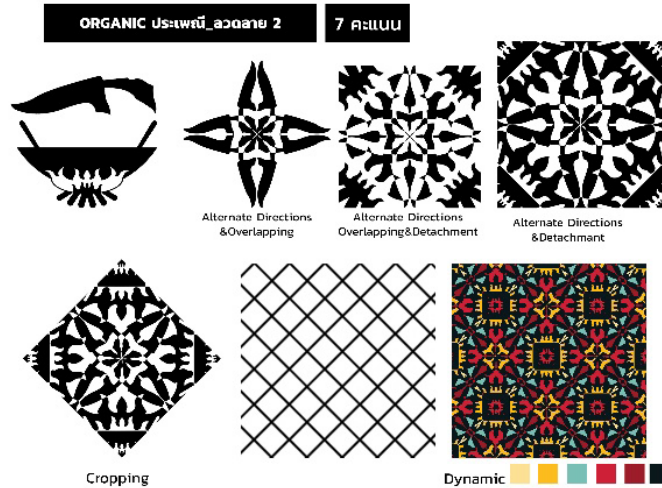


ภาพที่ 3 ลวดลายที่ได้คะแนนสูงสุด ในหมวดหมู่ส่วนประกอบของสถาปัตยกรรม
ที่มา : ผู้วิจัย

หมายเหตุ : ผู้วิจัยได้นำลวดลายที่ได้คะแนนสูงสุด จากจำนวนลวดลายที่ใช้ในการสนทนากลุ่ม 10 แบบ

หมวดหมู่ประเพณี

ซึ่งได้แก่รูปทรงของ พิธีเข้าสู่นัดชายและวันอาชูรอ ออกแบบโดยใช้รูปทรงธรรมชาติ (Organic) ใช้บุคลิกภาพสี คือ มีชีวิตชีวา (Dynamic) และใช้โครงสร้างการซ้ำประเภท โครงสร้างการเปลี่ยนทิศทาง โดยมีกลุ่มเป้าหมายคัดเลือกตรงกัน จำนวน 7 ท่าน

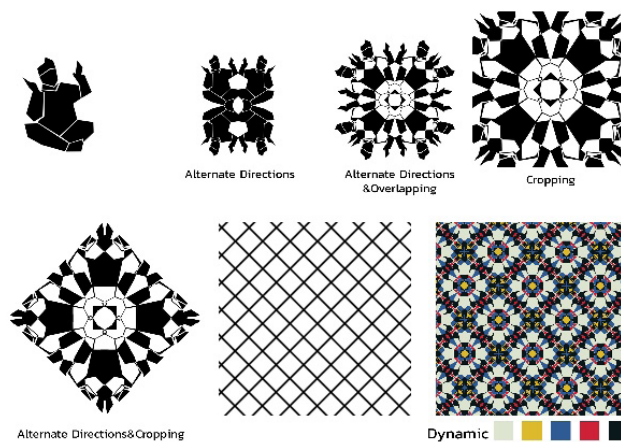


ภาพที่ 4 ลวดลายที่ได้คะแนนสูงสุด ในหมวดหมู่ประเพณี
ที่มา : ผู้วิจัย

หมายเหตุ : ผู้วิจัยได้นำลวดลายที่ได้คะแนนสูงสุด จากจำนวนลวดลายที่ใช้ในการสนทนากลุ่ม 10 แบบ

หมวดหมู่ส่วนประกอบของการละเล่น

ซึ่งได้แก่รูปทรงของ การละเล่นดีเกฮูลู ออกแบบโดยใช้ รูปทรงธรรมชาติ (Organic) ใช้บุคลิกภาพสี คือ มีชีวิตชีวา (Dynamic) และใช้โครงสร้างการซ้ำประเภท โครงสร้างการเปลี่ยนทิศทาง โดยมีกลุ่มเป้าหมายคัดเลือกตรงกัน จำนวน 7 ท่าน

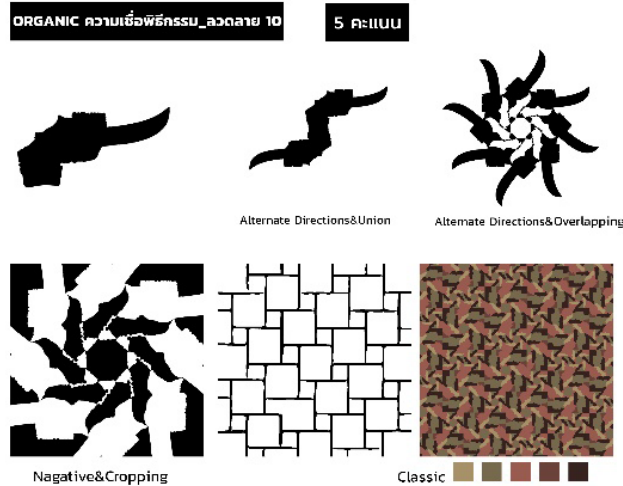


ภาพที่ 5 ลวดลายที่ได้คะแนนสูงสุด ในหมวดหมู่การละเล่น
ที่มา : ผู้วิจัย

หมายเหตุ : ผู้วิจัยได้นำลวดลายที่ได้คะแนนสูงสุด จากจำนวนลวดลายที่ใช้ในการสนทนากลุ่ม 10 แบบ

หมวดหมู่พิธีกรรม ความเชื่อ

ซึ่งได้แก่รูปทรงของ ความเชื่อเกี่ยวกับกรีซ ออกแบบโดยใช้รูปทรงธรรมชาติ (Organic) ใช้บุคลิกภาพสี คือ โบราณ (Classic) และใช้โครงสร้างการซ้ำประเภท โครงสร้างการซ้ำชนิดทวีคูณ โดยมีกลุ่มเป้าหมาย คัดเลือกตรงกัน จำนวน 5 ท่าน

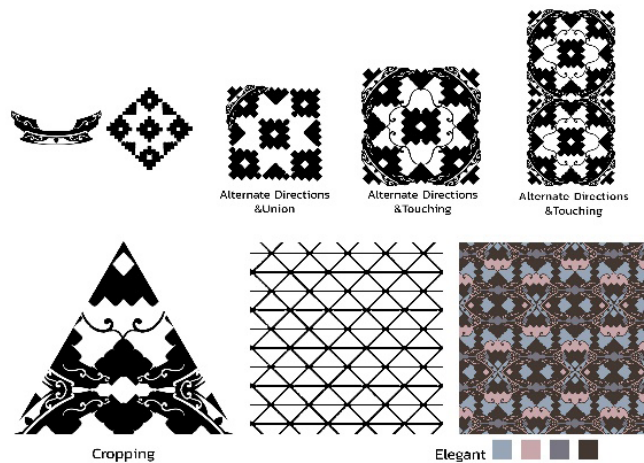


ภาพที่ 6 ลวดลายที่ได้คะแนนสูงสุด ในหมวดหมู่พิธีกรรม ความเชื่อ
ที่มา : ผู้วิจัย

หมายเหตุ : ผู้วิจัยได้นำลวดลายที่ได้คะแนนสูงสุด จากจำนวนลวดลายที่ใช้ในการสนทนากลุ่ม 10 แบบ

หมวดหมู่ส่วนประกอบของหัตถกรรม

ซึ่งได้แก่รูปทรงของ เรือกอบและและเสื่อกระจูด ออกแบบโดยใช้ รูปทรงธรรมชาติ (Organic) ใช้บุคลิกภาพสี คือ ดูสง่างาม (Elegant) และใช้โครงสร้างการซ้ำประเภท โครงสร้างตารางสามเหลี่ยม โดยมีกลุ่มเป้าหมายคัดเลือกตรงกัน จำนวน 6 ท่าน

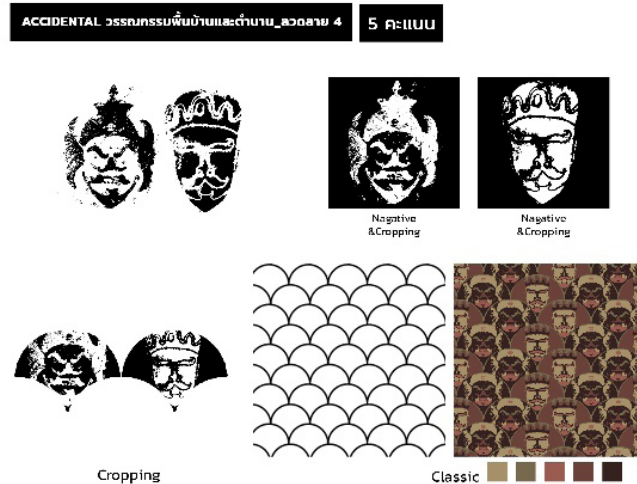


ภาพที่ 7 ลวดลายที่ได้คะแนนสูงสุด ในหมวดหมู่หัตถกรรม
ที่มา : ผู้วิจัย

หมายเหตุ : ผู้วิจัยได้นำลวดลายที่ได้คะแนนสูงสุด จากจำนวนลวดลายที่ใช้ในการสนทนากลุ่ม 10 แบบ

หมวดหมู่วรรณกรรมพื้นบ้านและตำนาน

ซึ่งได้แก่รูปทรงของ ราชาผู้มีเขี้ยวและเจ้าเมืองยะลาคนสุดท้าย ออกแบบโดยใช้รูปทรงอุบัติเหตุ (Accidental) ใช้บุคลิกภาพสี คือ โบราณ (Classic) และใช้โครงสร้างการซ้ำประเภท โครงสร้างการโค้งและ หักงอ โดยมีกลุ่มเป้าหมายคัดเลือกตรงกัน จำนวน 7 ท่าน



ภาพที่ 8 ลวดลายที่ได้คะแนนสูงสุด ในหมวดหมู่วรรณกรรมพื้นบ้านและตำนาน
ที่มา : ผู้วิจัย

หมายเหตุ : ผู้วิจัยได้นำลวดลายที่ได้คะแนนสูงสุด จากจำนวนลวดลายที่ใช้ในการสนทนากลุ่ม 10 แบบ

สรุปและอภิปรายผล

ผลการวิเคราะห์แนวทางการออกแบบลวดลายซ้ำทางเรขาคณิต ที่แสดงออกถึงความเป็นวัฒนธรรมไทยมลายู พบว่า มีการใช้โครงสร้างการซ้ำและโทนสีที่เป็นลักษณะเฉพาะ จะช่วยสร้างการรับรู้ถึงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมได้ดี นั้นสอดคล้องกับการวิจัยของ หัสนันท์ นาคไพจิตร³ ที่เคยศึกษาการประยุกต์ใช้องค์ประกอบทางเรขาคณิตจากผ้าทอลายซิดเพื่อสื่อสารวัฒนธรรมอีสานว่า ตำนานเอาองค์ประกอบทางเรขาคณิตมาประยุกต์ โดยการใช้รูปทรงระนาบ โครงสร้างการซ้ำ จังหวะ และการใช้โทนสี จะช่วยสร้างการรับรู้ภาพลักษณ์ได้มากยิ่งขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ เช่นเดียวกับงานวิจัยภักดี ต่วนศิริ⁴ ที่ได้ศึกษาการออกแบบเรขาคณิตที่สะท้อนวัฒนธรรมมุสลิมในประเทศไทย (ปัตตานี ยะลา นราธิวาส) ซึ่งพบว่า การออกแบบลวดลายโดยใช้การจัดวางลวดลายแบบอิสลาม หรือ อาราเบสก์ (Arabesque) มาใช้จะช่วยทำให้สื่อสารได้ดียิ่งขึ้น คุณลักษณะการออกแบบที่เป็นการต่อลายแม่แบบ (Motif) จะช่วยทำให้สื่อสารกับผู้รับชมลวดลายนั้นได้ดียิ่งขึ้น อย่างไรก็ตามผู้วิจัยมีข้อสังเกตว่า เนื่องด้วยความเป็นไทยมลายูในปัจจุบันนี้ มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันกับศาสนาอิสลามด้วยลวดลายซ้ำนั้นแฝงฝังอยู่ในงานของสถาปัตยกรรมอิสลามอยู่เสมอ ทั้งในแบบของลวดลายและรูปทรงเรขาคณิต เพราะสะท้อนลักษณะความเป็นอนันต์หรือยิ่งใหญ่อันประมาณมิได้ ซึ่งเป็นลักษณะของการอุปมาว่าเป็นคุณลักษณะสำคัญของพระผู้เป็นเจ้า ดังนั้นการจัดวางลวดลายโดยใช้โครงสร้างการซ้ำจึงเป็นลักษณะสำคัญของศิลปะเหล่าผู้นับถือศาสนาอิสลามที่ผู้รับชมจะคุ้นเคยเป็นอย่างดีเพราะเป็นความรู้สึกที่แฝงฝังอยู่ในระดับของวัฒนธรรม

3. หัสนันท์ นาคไพจิตร, "การประยุกต์ใช้องค์ประกอบทางเรขาคณิตจากผ้าทอลายซิดเพื่อสื่อสารวัฒนธรรมอีสาน" (วิทยานิพนธ์ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2533), 80-102.

4. ภักดี ต่วนศิริ, "การออกแบบลายเส้นศิลปะที่สะท้อนวัฒนธรรมมุสลิมในประเทศไทย" (วิทยานิพนธ์ศิลปมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2556), 94-120. 96

อย่างไรก็ตามผลการวิเคราะห์แนวทางการสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยมลายู สำหรับเจนเนอเรชั่นวาย ยังสอดคล้องกับการวิจัยของ มุกด์ตรา ทองเวส⁵ ที่ได้ศึกษาการออกแบบเรขศิลป์สำหรับร้านอาหารไทย ประเภทต่าง ๆ เพื่อเจนเนอเรชั่นวาย พบว่ากลุ่มเป้าหมายเจนเนอเรชั่นวาย มีความชื่นชอบองค์ประกอบศิลป์ที่มี จังหวะคล้ายคลึงกันด้วยการสร้างจังหวะ และการซ้ำความต่อเนื่อง (Repetition) และเมื่อนำมาใช้บนสื่อ สีน้าจะช่วยสร้างความน่าสนใจได้มากยิ่งขึ้น ซึ่งงานของผู้วิจัยก็เป็นได้สร้างสรรค์คุณลักษณะดังกล่าว เอาไว้ด้วยเช่นกัน

ข้อเสนอแนะในงานวิจัย

1. ด้านการศึกษา ค้นคว้าข้อมูล ควรมีการวางแผนการวิจัยและการลงพื้นที่ในการศึกษาอย่างเป็น ระบบเนื่องจากข้อมูลด้านวัฒนธรรมไทยมลายูนั้นเป็นข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่และประวัติศาสตร์ของสาม จังหวัดชายแดนภาคใต้ ในระหว่างการค้นคว้า เก็บข้อมูล และการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญนั้น หากนักวิจัยยัง ไม่มีความคุ้นเคยอาจเกิดปัญหาในการประสานงานและอาจสร้างความกังวลต่อความปลอดภัยของนักวิจัย ได้

2. ด้านการรวบรวมและสังเคราะห์ข้อมูล เนื่องจากข้อมูลด้านวัฒนธรรมไทยมลายูนั้นมีจำนวนมาก ทำให้การรวบรวมและคัดแยกในแต่ละหมวดหมู่นั้นต้องใช้เวลาไปอย่างมาก กอปรกับองค์ความรู้บางอย่าง ในวัฒนธรรมไทยมลายู ไม่ได้รับการจัดบันทึกและจัดระบบข้อมูลไว้ศึกษาต่อคนรุ่นหลังอย่างดีนัก ดังนั้น หากมีผู้ที่ต้องศึกษาข้อมูลด้านวัฒนธรรมไทยมลายู ควรกำหนดขอบเขตเฉพาะหมวดหมู่ จะทำให้การค้นคว้า มีขอบเขตไม่กว้างจนเกินไปซึ่งจะช่วยให้การทำงานเกิดประสิทธิภาพมากขึ้นด้วย

3. ด้านการออกแบบ ในการนำลวดลายไปใช้งาน ควรมีการกำหนดขนาดและขอบเขตของลวดลาย เมื่อนำไปใช้กับสื่อสินค้า หรือพื้นที่ต่าง ๆ ให้ชัดเจน เพื่อให้ลวดลายมีขนาดที่เล็กหรือใหญ่จนเกินไป เพื่อ ป้องกันไม่ให้ลายละเอียดของลวดลายเหล่านี้เสียไป

บรรณานุกรม

ภักดี ต่วนศิริ. "การออกแบบเลขศิลป์ที่สะท้อนวัฒนธรรมมุสลิมในประเทศไทย." วิทยานิพนธ์ศิลปมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร. 2556

มุกด์ตรา ทองเวส. "การออกแบบเรขศิลป์สำหรับร้านอาหารไทยประเภทต่างๆ เพื่อเจเนอเรชั่นวาย." วิทยานิพนธ์ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2559.

สุทธาภา อมรวีวัฒน์. "Insight กลยุทธ์มัดใจผู้บริโภค Gen Y." ข้อมูลความรู้ทั่วไป. https://www.scbeic.com/th/detail/file/product/130/dzi68owq5l/8372_20141112161337.pdf.

หัจญ์นุส นาคไพจิตร. "การประยุกต์ใช้องค์ประกอบทางเรขศิลป์จากผ้าทอลายขิดเพื่อสื่อสารวัฒนธรรมอีสาน." วิทยานิพนธ์ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2533.

Wucius Wong. *Principles of Form and Design*. แปลโดย เอื้อเอ็นดู ดิศกุล ณ อยุธยา. กรุงเทพมหานคร : คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2555.

การออกแบบส่วนประสานผู้ใช้งานสำหรับผู้สูงอายุไทยในยุคดิจิทัล USER INTERFACE DESIGN FOR THAI ELDERLY IN DIGITAL ERA

พิชญา นิลรุ่งรัตนนา* PITCHAYA NILRUNGRATANA*
อติเทพ แจ้ดนาลาว** ATITHEP CHAETNALAO**

บทคัดย่อ

สังคมผู้สูงอายุที่กำลังจะเกิดขึ้นในอนาคตอันใกล้นี้เป็นประเด็นที่ทั่วโลกกำลังให้ความสำคัญ ในแง่ต่าง ๆ เป็นอย่างมากเนื่องจากสถิติทางประชากรศาสตร์ที่เห็นได้ชัดว่ามีจำนวนประชากรที่กำลังเข้าสู่วัยสูงอายุมากกว่าประชากรในวัยเด็กซึ่งในทุกประเทศทั่วโลกมีระยะเวลาในการนับถอยหลังเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุในระยะตั้งแต่ 10 – 25 ปี โดยในประเทศไทยเองมีการคาดการณ์ว่าจะเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุในช่วงปี พ.ศ. 2568 ทั่วโลกมีวิธีการรับมือกับสังคมผู้สูงอายุที่จะเกิดขึ้นด้วยการพัฒนาเทคโนโลยีอย่างหลากหลาย โดยเฉพาะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่เราต้องยอมรับว่า เป็นสิ่งที่มีความสัมพันธ์แน่นแฟ้นกับมนุษย์แห่งศตวรรษนี้ทุกคน ศาสตร์ที่เกิดขึ้นจากการยึดครองของเทคโนโลยีดิจิทัลนั้นมีมากมาย หนึ่งในนั้นคือ HCI (Human Computer Interaction) การปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และสมรรถนะ โดยในศาสตร์นี้ได้พูดถึงการออกแบบส่วนประสานผู้ใช้งาน (User Interface) และประสบการณ์ผู้ใช้งาน (User Experience) ที่เป็นทั้งสาขาในการศึกษาและสาขาอาชีพใหม่ที่ขาดไม่ได้ เพราะเป็นผู้ออกแบบทั้งการใช้งาน และหน้าตาการปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับอุปกรณ์เทคโนโลยี

บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของคุณวุฒิปริญญา สาขาออกแบบ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร หัวข้อ “การพัฒนาเครื่องมือออกแบบส่วนต่อประสานกับผู้ใช้งานระบบดิจิทัลสำหรับผู้สูงอายุ” โดยในบทความวิจัยนี้ได้นำส่วนการค้นคว้าหาข้อมูล ทั้งปฐมภูมิและทุติยภูมิ ของผู้วิจัยในช่วงปีแรกของการวิจัย ซึ่งจากการเก็บข้อมูลทั้งจากการลงพื้นที่พบกับกลุ่มเป้าหมาย และการได้สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องทั้งในด้านผู้สูงอายุ จิตวิทยา การออกแบบส่วนประสาน ผู้ใช้งาน สุนทรียศาสตร์ และการพัฒนาโปรแกรม ทำให้ได้แง่คิด และประสบการณ์ในด้านสังคมผู้สูงอายุและการออกแบบเชิงเทคโนโลยีที่เข้ามาสานรับกับภาวะที่กำลังจะเกิดขึ้น

ผลของการวิจัยฉบับนี้ เบื้องต้นได้องค์ความรู้ว่าการออกแบบส่วนประสานผู้ใช้งานสำหรับผู้สูงอายุต้องประกอบไปด้วยองค์ความรู้สามประการได้แก่ 1) การเข้าถึงและการใช้งาน 2) การออกแบบ ซึ่งได้ค้นพบเรื่องสุนทรียะตามช่วงวัยที่สามารถนำมาใช้กับการออกแบบส่วนประสานผู้ใช้งานสำหรับผู้สูงอายุได้ 3) เนื้อหาเฉพาะด้าน ที่เป็นไปตามความต้องการของผู้สูงอายุ องค์ความรู้ดังกล่าวผู้วิจัยได้กลั่นกรองเป็นมาตรฐานเฉพาะที่เอื้อต่อการเข้าถึงสื่อและอุปกรณ์ดิจิทัลของผู้สูงอายุ โดยจะนำไปสร้างเป็นเครื่องมือดิจิทัลประเภทเว็บไซต์ให้นักออกแบบและบุคคลทั่วไปได้สามารถนำองค์ความรู้ดังกล่าวไปใช้สำหรับการออกแบบส่วนประสานผู้ใช้งานสำหรับผู้สูงอายุอย่างเหมาะสมได้

คำสำคัญ : การออกแบบส่วนประสานผู้ใช้งาน/ ผู้สูงอายุ/ ยุคดิจิทัล

*นักศึกษาระดับปริญญาตรีบัณฑิต คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, pitchaya.jap@gmail.com.

*Ph.D Candidate, Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University, pitchaya.jap@gmail.com.

**ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประจำหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, chaetnalao@hotmail.com.

**Assistant Professor Dr., Doctor of Philosophy Program, Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University, chaetnalao@hotmail.com.

Abstract

The aging society that is about to emerge in the near future is an issue that the world is focusing on in many ways. The demographic statistic clearly shows that there are more people entering the elderly than the childhood. In every country around the world, there is a countdown to the aging society during the period of 10 - 25 years. Thailand is expected to enter the aging society in 2025.

Around the world, there are many ways to cope with the aging society by using the development of various technologies. In particular, we must admit that the use of digital technology has a close relationship with every human being of this century. The science arising from the occupation of digital technology is numerous. One of them is HCI or Human Computer Interaction. This science talks about the design of User Interface and User Experience. It is both an educational field and a new career that is indispensable because it is the designer of both the use and the appearance of the interaction between humans and technological devices.

This research article is part of a dissertation of Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University. The research title is "Digital User Interface Design Tools Development for Elderly" In this paper, the researcher uses both primary and secondary data during the first year of the research. The researcher collected data from both meeting target groups and interviewing relevant experts about elderly, psychology, user interface design, aesthetics and program development. It gave the perspectives and experiences of the aging society and the technological designs that meet the impending condition.

The results of this research Initially, the knowledge that the design of User Interfaces for Elderly must consist of three key areas of knowledge: 1) Accessibility and Usability, 2) Design, which reveals aesthetics according to the age range that can lead to be used with the design of User Interface for Elderly. 3) Specialized content. That meets the needs of the elderly. This knowledge, the researcher has distilled into specific standards that facilitate access to media and digital devices of the elderly. It will create a web base digital tool that designers and other people can apply the knowledge for designing a suitable User Interface for Elderly.

Keyword: User Interface Design/ Elderly/ Digital Era

บทนำ

การออกแบบส่วนประสานผู้ใช้งาน (User Interface) และประสบการณ์ผู้ใช้งาน (User Experience) เป็นศาสตร์ในการออกแบบสมัยใหม่ที่เกิดขึ้นเนื่องจากเทคโนโลยีดิจิทัล โดยเป็นศาสตร์ที่เรียกว่า HCI (Human Computer Interaction) เกิดขึ้นเพื่อศึกษาและพัฒนาการปฏิสัมพันธ์ ระหว่างมนุษย์และคอมพิวเตอร์¹ ทุกวันนี้เทคโนโลยีดิจิทัลนั้นเป็นสิ่งที่อยู่คู่กับมนุษย์ ทุกเพศทุกวัยอย่างแท้จริงไม่เว้นแม้กระทั่งวัยผู้สูงอายุ ซึ่งตามความเข้าใจโดยทั่วไปแล้ว มักจะคิดว่าผู้สูงอายุอาจไม่ถูกกับเทคโนโลยีดิจิทัลหรือสิ่งทันสมัยต่าง ๆ แต่ในช่วงปีที่ผ่านมาจะเห็นได้ว่า มีกระแสความตื่นตัว เกี่ยวกับการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้กับผู้สูงอายุ เพื่อรองรับสังคมสูงวัยที่กำลังเกิดขึ้นทั่วโลกตามอัตราประชากรของแต่ละประเทศ โดยผู้สูงอายุเองเริ่มให้การตอบรับเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นอย่างดี

ผู้สูงอายุในศตวรรษที่ 21 ในประเทศไทยในกลุ่มอายุ 60-69 ปี ผู้อยู่อาศัยในเมืองใหญ่ เช่น กรุงเทพมหานคร หรือ เชียงใหม่ เป็นผู้สูงอายุที่เป็นกลุ่มช่วงวัยที่เรียกว่าเจนเนอเรชันเบบี้บูมเมอร์ (Generation Baby Boomer) ซึ่งเกิดในช่วงปี พ.ศ. 2487-2505² โดยกลุ่มช่วงวัยนี้กลายเป็น ตัวอย่างทางพฤติกรรม การใช้ชีวิตและรูปแบบสังคมที่จะเกิดขึ้นในอนาคต เมื่อประเทศไทยเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุอย่างเป็นทางการ ในปี พ.ศ. 2564³ ดังนั้น การเตรียมตัวสู่อนาคตที่ประเทศไทยจะกลายเป็นสังคมผู้สูงอายุเต็มรูปแบบนั้น จึงควรศึกษาจากกลุ่มผู้สูงอายุช่วงวัยนี้ โดยเฉพาะในเรื่องของการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล ที่กลุ่มผู้สูงอายุช่วงวัยนี้สามารถใช้ได้ตามแต่ความสามารถของแต่ละท่าน ซึ่งก็ทำให้เกิดผลทั้งในด้านดีและด้านเสียไปในเวลาเดียวกัน ทั้งนี้การออกแบบส่วนประสานผู้ใช้งานและประสบการณ์ผู้ใช้งานซึ่งเป็นศาสตร์ที่มีกลุ่มเป้าหมายหลักในการใช้งาน เป็นกลุ่มคนวัยหนุ่มสาว วัยทำงาน เป็นจำนวนมาก จะต้องเริ่มพิจารณาการออกแบบสำหรับกลุ่มผู้สูงอายุซึ่งเป็นกลุ่มที่มีความแตกต่างทางด้านกายภาพ พฤติกรรม ความสนใจและการใช้งาน งานวิจัยฉบับนี้มีวัตถุประสงค์ในการวิจัยฉบับนี้ทั้งหมด 4 ข้อ ได้แก่ 1) เพื่อศึกษาข้อมูล ประสบการณ์และหลักการออกแบบส่วนประสานผู้ใช้งานสำหรับผู้สูงอายุ 2) เพื่อวิเคราะห์แนวทางในการออกแบบส่วนประสานผู้ใช้งานสำหรับผู้สูงอายุ 3) เพื่อพัฒนาต้นแบบเครื่องมือออกแบบส่วนประสานผู้ใช้งานสำหรับผู้สูงอายุ 4) เพื่อทดลองนำไปใช้ประเมินผลและปรับปรุงแก้ไขเครื่องมือออกแบบส่วนประสานผู้ใช้งานให้เหมาะสมกับการใช้งานสำหรับผู้สูงอายุ

ความหมายของการออกแบบส่วนประสานผู้ใช้งานและประสบการณ์ผู้ใช้งาน

เนื้อหาจากงานวิจัยฉบับนี้ได้ทำการศึกษาถึงสิ่งสำคัญหลัก ได้แก่ การออกแบบส่วนประสาน ผู้ใช้งาน และประสบการณ์ผู้ใช้งาน ซึ่งเป็นศาสตร์ในการออกแบบแห่งยุคดิจิทัลที่มีความเชื่อมโยงกับด้านของวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ที่เรียกว่าปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ แต่ได้พัฒนามาสู่การเป็นงานออกแบบที่อาศัยองค์ประกอบและวิชาความรู้ในด้านการออกแบบในการสร้างสรรค์ด้วย

ส่วนประสานผู้ใช้งาน (User Interface) หมายถึง ภาพที่สัญลักษณ์งานออกแบบต่าง ๆ ที่ปรากฏขึ้น เพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถใช้งานหรือสื่อสารกับตัวอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ได้ ซึ่งเป็นได้ทั้ง รูปแบบภาพที่ปรากฏบนหน้าจอหรืออุปกรณ์ต่อเชื่อมต่าง ๆ ที่มีปุ่ม คั่นโยก สวิตช์ สำหรับบังคับหรือใส่คำสั่งใด ๆ กับอุปกรณ์หรือโปรแกรมนั้น

1. วรลักษณ์ วงศ์โดยหวัง ศิริเจริญ, *ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์* (กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2559), 2-6.

2. รศรินทร์ เกรย์, อุมภรณ์ ภัทรวาณิช, และอักษรภาค หลักทอง, *คุณภาพชีวิตต่างวัยของผู้มีงานทำ* (นครปฐม : สถาบันวิจัยประชากร และสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล, 2559), 7.

3. "ปี 64 13 ล้าน เข้าสู่สังคมสูงวัยสมบูรณ์ - เนเธอร์แลนด์เพิ่มอำนาจ อปท. ดูแล," สำนักข่าวอิศรา, บันทึกข้อมูลเมื่อ 10 กุมภาพันธ์ 2563, <https://www.isranews.org/isranews-news/77916-news-779161.html>.

ประสบการณ์ผู้ใช้งาน (User Experience) หมายถึง ประสบการณ์ของผู้ใช้งานและวิธีการในการเข้าถึงหรือการปฏิสัมพันธ์กับอุปกรณ์เทคโนโลยีดิจิทัล⁴ มีผู้เชี่ยวชาญหลายท่านกล่าวถึงความหมายของประสบการณ์ผู้ใช้งานไว้โดยสรุปได้ว่า การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้งานนั้น เป็นการออกแบบส่วนที่เอื้อต่อประสบการณ์ที่ดีในการใช้งานของผู้ใช้งาน เป็นการวางแผนด้วยกระบวนการคิดวิเคราะห์ในภาพรวมขนาดใหญ่เพื่อจะสร้างผลิตภัณฑ์ทางดิจิทัลที่ผู้ใช้งานพึงพอใจ รวมไปถึงความเข้าใจของผู้ใช้งาน อารมณ์ ความรู้สึกของผู้ใช้งาน ความคาดหวังของผู้ใช้งานต่อผลิตภัณฑ์ โดยมีหลักการแนวคิดที่สำคัญที่โดยสรุป 7 ประการ ได้แก่ 1) ค้นพบความสามารถของอุปกรณ์ (Discoverability) หมายถึง ค้นหาสิ่งที่อุปกรณ์นั้นสามารถทำได้ หรือความเป็นไปได้ของอุปกรณ์ที่ใช้ในการทำงานต่าง ๆ ได้ 2) การโต้ตอบ (Feedback) หมายถึง ผลลัพธ์ของการกระทำที่ผู้ใช้งานกระทำต่อผลิตภัณฑ์หรือสิ่งนั้น ๆ ซึ่งส่งผลต่อการกำหนดสถานะในการทำงานครั้งต่อ ๆ ไป 3) แนวคิดในการใช้งาน (Conceptual Model) หมายถึง ภาพรวมในการออกแบบของการออกแบบทั้งโครงการหรือผลิตภัณฑ์นั้น ๆ 4) ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้งานกับวัตถุ (Affordance) หมายถึง การออกแบบสิ่งใดก็ตามที่เอื้อให้ผู้ใช้งานสามารถรู้ได้ทันทีว่าใช้งานอย่างไร ผู้ใช้งานมองแล้วรู้ทันทีว่าจะต้องกระทำหรือใช้งานสิ่งนั้นอย่างไร 5) เครื่องหมายชี้แจงการกระทำ (Signifiers) หมายถึง สัญลักษณ์ เครื่องหมาย เสียง หรือสิ่งบ่งบอกใด ๆ ที่จะสื่อสารเชิงพฤติกรรมให้กับผู้ใช้งาน 6) การกระทำที่เข้าคู่กัน (Mapping) หมายถึง ความสัมพันธ์ระหว่างสองสิ่งที่เป็นไปได้ในการนำมาใช้งาน 7) กรอบบังคับ (Constraints) หมายถึง การสร้างสิ่งใดหรือการกระทำใด ๆ ที่ทำให้ผู้ใช้งานรู้ว่าสิ่งนั้นไม่ควรทำหรือไม่สามารถกระทำต่อไปได้

หลักทั้ง 7 ข้อนี้ เป็นทฤษฎีในการสร้างหรือออกแบบส่วนประสานผู้ใช้งาน โดยมีหลักการออกแบบที่คล้ายคลึงกับการออกแบบผลิตภัณฑ์หรือการออกแบบสิ่งใด ๆ ก็ตามที่ต้องมีผู้ใช้งาน โดยเรียกว่าหลักการออกแบบโดยมีผู้ใช้งานเป็นศูนย์กลาง⁵

วิธีการที่ใช้ในการกำหนดกลุ่มเป้าหมายผู้สูงอายุในงานวิจัยฉบับนี้

คำว่าผู้สูงอายุในความหมายขององค์การสหประชาชาติเดิมใช้อายุเป็นเกณฑ์วัดโดยกำหนดให้ผู้ที่ มีอายุมากกว่า 60 ปีขึ้นไปเป็นผู้สูงอายุในปัจจุบันหลักเกณฑ์การแบ่งผู้สูงอายุในประเทศไทย สามารถแบ่งประเภทได้หลายเกณฑ์⁶ เบื้องต้นสามารถแบ่งตามอายุเป็น ผู้สูงอายุวัยต้น ได้แก่ ผู้สูงอายุ อายุตั้งแต่ 60-69 ปี ผู้สูงอายุวัยกลาง ได้แก่ ผู้สูงอายุตั้งแต่ 70-79 ปี และผู้สูงอายุวัยปลาย ได้แก่ ผู้สูงอายุที่มีอายุตั้งแต่ 80 ปีขึ้นไป แต่อย่างไรก็ตาม เนื่องจากการพัฒนาทางการแพทย์และสาธารณสุข เทคโนโลยีชะลอวัย หรือความรู้ความเข้าใจของบุคคลในเรื่องการรักษาสุขภาพ โดยเฉพาะการรู้จักดูแลรักษาสุขภาพร่างกายให้แข็งแรงมาตั้งแต่ วัยหนุ่มสาวนั้น ทำให้ปัจจุบันประชากรในช่วงวัยผู้สูงอายุวัยต้น ยังมีร่างกายและการดำเนินชีวิตประจำวัน ที่คล่องแคล่วเหมือนยังเป็นคนในวัยทำงานอยู่ ทำให้หลายประเทศมีการเลื่อนอายุของผู้สูงอายุขึ้นไปเป็น 65 ปี การแบ่งผู้สูงอายุตามอายุจึงอาจไม่สามารถบ่งบอกถึงสภาวะทางร่างกายหรือสมรรถภาพอีกต่อไป ผู้เชี่ยวชาญในด้านการพยาบาลผู้สูงอายุจึงได้แนะนำให้แบ่งผู้สูงอายุตามหลักเกณฑ์ โดยหลักเกณฑ์ที่เป็น ที่นิยมในปัจจุบัน ได้แก่ หลักการแบ่งผู้สูงอายุตามหลักการช่วยตนเองในกิจวัตรประจำวัน (Activity Daily Living : ADL)⁷ โดยแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ 1) กลุ่มติดสังคม (Active) สุขภาพโดยทั่วไปดี สามารถช่วยเหลือ

4. "What is User Experience (UX) Design?," interactiondesign, Accessed in February 12, 2020, <https://www.interaction-design.org/literature/topics/ux-design>.

5. Don Norman, *The Design of Everyday Things* (New York: Basic Books, 2013), 11-73.

6. ชมพูนุท พรหมภักดี, "การเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุของประเทศไทย," *สำนักวิชาการ สำนักงานเลขาธิการวุฒิสภา* ปีที่ 3, ฉบับที่ 16 (สิงหาคม 102 2556): 2.

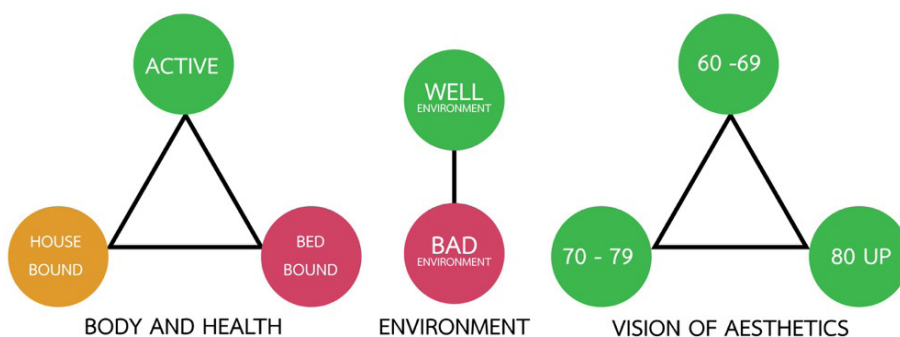
7. ไพฑูริย์ พัชรอาภา, *สถานการณ์ผู้สูงอายุกับครอบครัว ชุมชน สังคม* (กรุงเทพฯ : กรมกิจการผู้สูงอายุ, 2559), 11.

ตนเองได้ 2) กลุ่มติดบ้าน (House Bound) ช่วยเหลือตนเองในบ้าน แต่อาจไม่สามารถเดินทางออกนอกบ้าน
คนเดียวได้ 3) กลุ่มติดเตียง (Bed Bound) เจ็บป่วย ทูพพลภาพ ไม่สามารถช่วยเหลือตนเองได้ ต้องนอนพัก
รักษาตัวอยู่บนเตียง โดยมีผู้ดูแลช่วยเหลือตลอดเวลา

แม้ว่าในด้านร่างกายและสมรรถภาพต่าง ๆ นั้นจะใช้การแบ่งจำแนกตามหลักเกณฑ์อื่น ๆ ซึ่งทั้งนี้ดู
จากสภาพร่างกายที่พบเห็นภายนอกก็จะเห็นความแตกต่างและสามารถจำแนกได้ แต่หากต้องการจะจำแนก
ผู้สูงอายุตามความสนใจนั้น สภาพร่างกายอาจไม่ได้แสดงออกถึงความสนใจ หรือพฤติกรรม หรือแม้กระทั่ง
ทัศนคติบางอย่าง ดังนั้น เกณฑ์การแบ่งผู้สูงอายุตามกลุ่มอายุจึงยังเป็นเกณฑ์ที่จำเป็น ทั้งนี้ การแบ่งเกณฑ์
ผู้สูงอายุตามอายุเพื่อจำแนกผู้สูงอายุตามความรู้สึกนึกคิดทางจิตใจหรือทัศนคติที่ไม่อาจมองได้ภายนอก
นั้น สามารถนำเรื่องของช่วงวัยหรือที่เรียกว่า เจเนอเรชัน (Generation) มาใช้ในการวิเคราะห์ได้ ซึ่งเป็น
แนวคิดที่ว่าผู้ที่มีอายุอยู่ในช่วงเดียวกันนั้น ได้ผ่านประสบการณ์ร่วมกันทำให้มีพฤติกรรมและความรู้สึกนึกคิด
ร่วมกัน⁸

ในปัจจุบันแนวคิดการแบ่งช่วงวัยนั้นได้มีการเปลี่ยนแปลงจากนักคิดบางท่านเช่นกัน โดยกระแส
หลักของโลกในช่วงปี พ.ศ. 2560 จนกระทั่งถึงปัจจุบัน แนวคิดความลื่นไหลทางจิตภาพ (Fluid) ของมนุษย์
ในแต่ละบุคคลได้เกิดขึ้น เริ่มต้นจากแนวคิดการลื่นไหลทางเพศที่มนุษย์เริ่มยอมรับการมีอยู่ของเพศที่มากกว่า
ชายหญิง รวมทั้งการไม่จำกัดทางเพศของตัวตนบุคคล⁹ กระแสในปี พ.ศ. 2562 นี้ เรื่องความลื่นไหลได้มี
การพูดถึงในด้านช่วงวัยขึ้นมา โดยผู้บริหารโรงแรมดุสิตธานี คุณศุภจี สุธรรมพันธุ์ ได้ให้สัมภาษณ์ในรายการ
The Alpha : Ep1 ว่าปัจจุบันอายุของผู้คนอาจไม่ได้บอกถึงลักษณะทางพฤติกรรมร่วมของช่วงวัยของตนเอง
อีกต่อไป คุณศุภจีเป็นช่วงวัยเบบี้บูมเมอร์ ที่บอกว่าตนเองมีความเป็นมิลเลนเนียลหรือเจเนอเรชันวาย ทั้งใน
เรื่องทัศนคติ ความชื่นชอบ พฤติกรรม การดำเนินชีวิตประจำวัน¹⁰

จะเห็นได้ว่าการจำแนกกลุ่มเป้าหมายผู้สูงอายุนั้นไม่สามารถใช้อายุเป็นตัวตั้งได้อีกต่อไป แต่มีปัจจัย
หลายประการซึ่งในงานวิจัยฉบับนี้จึงได้มีการสร้างเกณฑ์คัดเลือกผู้สูงอายุที่มีความสามารถในการใช้
เทคโนโลยีได้ เพื่อเป็นกลุ่มประชากรที่ใช้ในการวิจัย อธิบายโดยใช้แผนผัง ดังนี้



แผนผังที่ 1 แผนผังแสดงการจำแนกกลุ่มผู้สูงอายุที่ใช้ในการวิจัย
ที่มา : ผู้วิจัย

8. Brent J. Steele and Jonathan M. Acuff, eds, *Theory and application of the "generation" in international relations and politics* (New York: Springer, 2011), 3-4.

9. ศูนย์สร้างสรรค์การออกแบบ, *เจาะเทรนด์โลก 2019* (กรุงเทพฯ : ศูนย์สร้างสรรค์การออกแบบ, 2561), 6-31.

10. ศุภจี สุธรรมพันธุ์, "The Standard, The Alpha : Ep1 ล้วงกลยุทธ์ ศุภจี สุธรรมพันธุ์ นำทัพ 7,000 ชีวิต เปลี่ยนดุสิตธานี," สัมภาษณ์ โดย สุทธิชัย หยุ่น, 22 กันยายน 2562. 103

กลุ่มประชากรที่เลือกในช่วงกลุ่มสีเขียวเป็นสัญลักษณ์ โดยหากผู้สูงอายุมีคุณสมบัติตามสีเขียวทั้งหมด ได้แก่ เป็นกลุ่ม Active (ติดสังคม) มีสิ่งแวดล้อมที่ดี มีอายุเท่าไรก็ได้ในเกณฑ์ผู้สูงอายุตั้งแต่ 60 ปี ขึ้น

ผู้สูงอายุไทยกับความพึงพอใจในรูปแบบการออกแบบของเทคโนโลยีดิจิทัล

ศตวรรษที่ 21 เป็นยุคแห่งการ Disrupt ของเทคโนโลยีซึ่งมีทั้งข้อดีและข้อเสียไปเวลาเดียวกัน หากมนุษย์ไม่สามารถรับมือกับการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของคลื่นแห่งเทคโนโลยีจะพบกับข้อเสีย ความเสียหายเปรียบ และอุปสรรคต่าง ๆ ในขณะที่หากมนุษย์รู้จักการปรับตัวก็จะสามารถไหลไปกับคลื่นของเทคโนโลยีได้¹¹

ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลผู้สูงอายุไทยกับเทคโนโลยีดิจิทัลจากทั้งการทบทวนวรรณกรรม การเข้าร่วมฟังสัมมนาจากผู้สูงอายุกับเทคโนโลยี และสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ รวมทั้งการสัมภาษณ์ผู้สูงอายุที่อยู่ในกลุ่มเป้าหมายของงานวิจัย โดยข้อมูลทั้งหมดเป็นไปในแนวทางเดียวกันว่า แนวโน้มผู้สูงอายุกลุ่มที่อาศัยอยู่ในเมืองใหญ่ของประเทศไทยในขณะนี้ เริ่มมีการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีดิจิทัลและรับสื่อดิจิทัลหรือแอปพลิเคชันเหมือนกับวัยรุ่นและวัยทำงาน โดยมีความนิยมในการใช้งานมากเหมือนกับในวัยรุ่นและวัยทำงาน จนกระทั่งบางท่าน อาจมีความนิยมสนใจใช้งานมากกว่าในชั้นเสพติดอุปกรณ์เทคโนโลยีเลยทีเดียว

ผู้วิจัยได้ทำเก็บข้อมูลด้วยเครื่องมือแบบสอบถามว่าผู้สูงอายุกลุ่มเป้าหมายของผู้วิจัย มีการใช้งานอุปกรณ์เทคโนโลยีดิจิทัลชนิดใดชนิดหนึ่งหรือหลายชนิดอยู่แล้ว และจากการตอบแบบสอบถามของผู้สูงอายุจำนวน 100 ท่าน ได้ค้นพบว่า

1. ผู้สูงอายุรู้จักการใช้งานอุปกรณ์เทคโนโลยีดิจิทัลได้จากสาเหตุต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 1 สาเหตุที่ทำให้ผู้สูงอายุรู้จักการใช้งานอุปกรณ์เทคโนโลยี
ที่มา : ผู้วิจัย

สาเหตุที่ทำให้ผู้สูงอายุรู้จักการใช้งานอุปกรณ์เทคโนโลยี	ค่าเฉลี่ย
บุคคลใกล้ชิด เช่น ลูกหลาน ญาติสนิท เพื่อน	54.1%
สื่อโฆษณาในบ้าน เช่น โทรทัศน์ วิทยุ	27.6%
สื่อโฆษณานอกบ้าน เช่น ป้ายโฆษณา	12.2%
เห็นบุคคลทั่วไปใช้งาน	35.7%
จำเป็นต้องใช้ในการทำงาน	6.1%
อื่น ๆ เช่น คอร์สอบรม	10%

จากตารางนี้เป็นการแสดงที่มาของการเริ่มต้นใช้งานอุปกรณ์เทคโนโลยีดิจิทัลของผู้สูงอายุ ว่ารู้จักอุปกรณ์เครื่องมือดิจิทัลและเริ่มใช้งานมาจากแหล่งใดบ้าง โดยผู้สูงอายุรู้จักจากบุคคลที่เป็นคนใกล้ชิด เช่น เพื่อน ญาติ ลูกหลาน มากที่สุดถึง 54.1%

11. ผุ้วล โนอาห์ แฮรารี, 21 บทเรียนสำหรับศตวรรษที่ 21, แปลโดย นำชัย ชีววิวรรณ, และธิดา จงนิรามย์สถิต (กรุงเทพฯ : ยิปซีกู๊ป, 2562), 21-23.

2. ด้านการใช้งานอุปกรณ์ ขนาดของอุปกรณ์ดิจิทัลที่ผู้สูงอายุพึงพอใจ

ตารางที่ 2 ขนาดอุปกรณ์ดิจิทัลที่ผู้สูงอายุพึงพอใจ
ที่มา : ผู้วิจัย

อุปกรณ์ดิจิทัลของผู้สูงอายุ	ค่าเฉลี่ย
โทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟน ขนาดประมาณ 1 ฝ่ามือ	62%
โทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ตขนาดประมาณ 2 ฝ่ามือ	20%
แท็บเล็ตขนาดประมาณหนังสือมาตรฐาน	15%
อื่น ๆ เช่น โน้ตบุ๊ก, หน้าจอคอมพิวเตอร์ทั่วไป	3%

จากแบบสอบถามค้นพบว่า ผู้สูงอายุนิยมใช้งานโทรศัพท์มือถือที่มีขนาดประมาณ 1 ฝ่ามือมากที่สุด เนื่องจากมีขนาดและน้ำหนักที่พกพาสะดวก ไม่นิยมใช้อุปกรณ์หน้าจอขนาดใหญ่แม้ว่าจะมองเห็นได้สะดวกกว่าด้วยเหตุผลด้านน้ำหนักและการพกพา

3. ความรู้สึกว่าเป็นอุปสรรคต่อการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลในปัจจุบันของผู้สูงอายุ ผู้วิจัยใช้การวัดผลโดยให้ผู้สูงอายุให้คะแนนในระดับ น้อยมาก น้อย ปานกลาง มาก และมากที่สุด ตามแบบลิคิ์เกิร์ตสเกล (Likert Scale)

ตารางที่ 3 ตารางแสดงความรู้สึกว่าเป็นอุปสรรคต่อการใช้งาน งานเทคโนโลยีดิจิทัลในปัจจุบันของผู้สูงอายุ
ที่มา : ผู้วิจัย

อุปสรรคต่อการใช้งาน	ระดับความรู้สึก	ค่าเฉลี่ย
ขนาดหน้าจอ	ปานกลาง	30%
ขนาดตัวอักษร (หากยังไม่ปรับขนาด)	มากที่สุด	39%
ความคมชัดของรูปภาพ	มาก	34%
สีที่ใช้	ปานกลาง	41%
ระดับแสง (หากยังไม่ปรับแสง)	ปานกลาง	37%
รูปแบบการจัดหน้า	ปานกลาง	54%
การจัดเรียงข้อมูล	ปานกลาง	41%
ตำแหน่งของปุ่มกด	ปานกลาง	33%
ขนาดของปุ่มกด	ปานกลาง	28.3%
ระยะห่างของปุ่มกด	ปานกลาง	42%

ผู้สูงอายุรู้สึกว่าสิ่งที่เป็นอุปสรรคต่อการใช้งานมากที่สุดคือตัวอักษร นอกนั้นสิ่งที่เป็นอุปสรรคมากคือความคมชัดของรูปภาพ นอกนั้นเป็นความรู้สึกเป็นอุปสรรคในระดับปานกลาง

4. ด้านสุนทรียะการรับรู้ความงามทางการออกแบบส่วนประสานผู้ใช้งาน ผู้วิจัยใช้การวัดผล โดยให้ผู้สูงอายุให้คะแนนในระดับ น้อยมาก น้อย ปานกลาง มาก และมากที่สุด ตามแบบ ลิงก์เกิร์ตสเกล (Likert Scale) ได้ผลสรุปดังนี้

ตารางที่ 4 ตารางแสดงการรับรู้ความงามทางการออกแบบส่วนประสานผู้ใช้งาน
ที่มา : ผู้วิจัย

ลักษณะทางการออกแบบ	ระดับความชื่นชอบ	ค่าเฉลี่ย
เรียบง่าย โล่ง สบายตา	มาก	33%
มีสีสันสวยงามหลากหลาย	มาก	30%
รูปการ์ตูนมีมิติ มีแสงเงาชัดเจน สีสันเข้มจัด	ปานกลาง	33.3%
รูปการ์ตูนสองมิติลายเส้นตัดทอน ใช้สีโทนอ่อน	ปานกลาง	38%
รูปการ์ตูนสองมิติลายเส้นชัดเจน ใช้สีปานกลาง	ปานกลาง	39%
ภาพเสมือนจริง เลียนแบบคล้ายสิ่งของที่มีอยู่จริง	มาก	39%
ใช้ภาพถ่ายชัดเจน วางภาพขนาดใหญ่เต็มภาพ	มากที่สุด	43%
ใช้ภาพถ่ายฟุ้ง เบลอ มีเทคนิคภาพ เป็นฉากหลังซ้อนภาพ	ปานกลาง	36.4%
มีการออกแบบทันสมัยสื่อถึงเทคโนโลยีและโลกอนาคต	ปานกลาง	38%
ใช้สีน้อยปุ่มกดเป็นเส้นบางแต่สีตัดกันชัดเจน	ปานกลาง	29%
ใช้สีและเทคนิคทำภาพและชิ้นงานที่ซับซ้อน	ปานกลาง	34.3%
ใช้รูปทรงนามธรรมในการจัดวาง	ปานกลาง	34%
ใช้ภาพแบบ 3 มิติ	ปานกลาง	38%

ผู้วิจัยได้ใช้ลักษณะทางการออกแบบตามความนิยมของการออกแบบส่วนประสานการใช้งานของบุคคลทั่วไปในช่วงเวลานี้ โดยผู้วิจัยได้วิเคราะห์และจำแนกรูปแบบในการออกแบบส่วนประสานผู้ใช้งานในเชิงสุนทรียะในปัจจุบัน แบ่งเป็นแนวทางทั้งหมด 13 แนวทาง โดยมีภาพตัวอย่างให้ผู้สูงอายุดูเพื่อทำการให้คะแนน โดยผู้สูงอายุชื่นชอบแบบ ภาพถ่ายชัดเจน มากที่สุด และ เรียบง่าย สีสันสวยงาม ภาพเสมือนคล้ายของมีอยู่จริง ในระดับมาก แต่บางข้อที่ผู้สูงอายุชื่นชอบปานกลางนั้น ผู้สูงอายุก็ให้คะแนนเฉลี่ยที่น่าสนใจไปในทางมากด้วย โดยผู้วิจัยจึงต้องนำค่าเฉลี่ยไปคัดเลือกในขั้นตอนต่อไปของการวิจัยเพื่อถ่วงดุลแบบ

5. ความรู้สึกพึงพอใจของผู้สูงอายุต่อส่วนประสานผู้ใช้งานและประสบการณ์ผู้ใช้งานในปัจจุบัน

ตารางที่ 5 ตารางแสดงความรู้สึกพึงพอใจของผู้สูงอายุต่อส่วนประสานผู้ใช้งานและประสบการณ์ผู้ใช้งาน
ที่มา : ผู้วิจัย

รูปแบบส่วนประสานผู้ใช้งานและประสบการณ์ผู้ใช้งาน	ระดับความพึงพอใจ	ค่าเฉลี่ย
ความรวดเร็วในการตอบสนองของปุ่ม กดแล้วไปทันที	มากที่สุด	46%
ความเร็วของการเปลี่ยนหน้าหรือเปลี่ยนรูปภาพ	มากที่สุด	40.4%
ในหนึ่งหน้ามีปุ่มให้กดมากมายหลายปุ่ม ในหนึ่งหน้า ทำได้หลายอย่างหลายขั้นตอน	มาก	33%
ในหนึ่งหน้ามีปุ่มให้กดน้อย ในหนึ่งหน้าทำได้ทุกอย่างหนึ่ง	ปานกลาง	39%
มีตัวช่วยสอนการใช้งานปรากฏอยู่ตลอดเวลา	มาก	31%
การใช้นิ้วเลื่อนขึ้นลงเพื่ออ่านข้อมูลเพิ่มเติม	มาก	46%
การใช้นิ้วเลื่อนซ้ายขวาเพื่ออ่านข้อมูลเพิ่มเติม	มาก	34.3%
ใช้คำอธิบายภาษาไทยแทนรูปสัญลักษณ์	มาก	34%
ใช้รูปสัญลักษณ์แทนคำอธิบายภาษาไทย	ปานกลาง	43.4%
ใช้การกระทำอย่างอื่นแทนการกดปุ่ม เช่น เลื่อนนิ้ว เขย่า	ปานกลาง	32.7%
ใช้คำสั่งเสียงแทนการกดปุ่ม	ปานกลาง	29.6%

ผู้สูงอายุมีความพึงพอใจมากที่สุดหากความรวดเร็วในการตอบสนองของปุ่ม เช่น กดแล้วไปทันที รวมไปถึงความเร็วในการเปลี่ยนหน้าและรูปภาพ ดังนั้นความเร็วในการตอบสนองถือว่าเป็นปัจจัยที่ต้องคำนึงถึงในการออกแบบสำหรับผู้สูงอายุ นอกจากนี้เรื่องปุ่มกดหลายปุ่มในหนึ่งหน้าให้ทำได้หลายอย่าง มีตัวช่วยสอนการใช้งาน การเลื่อนนิ้วขึ้นลงหรือซ้ายขวาเพื่ออ่านข้อมูลเพิ่มเติม และการใช้คำภาษาไทยตรงตัวอธิบายแทนสัญลักษณ์ให้เกิดความเข้าใจ ก็ทำให้ผู้สูงอายุพึงพอใจในการใช้งานในระดับมากด้วย

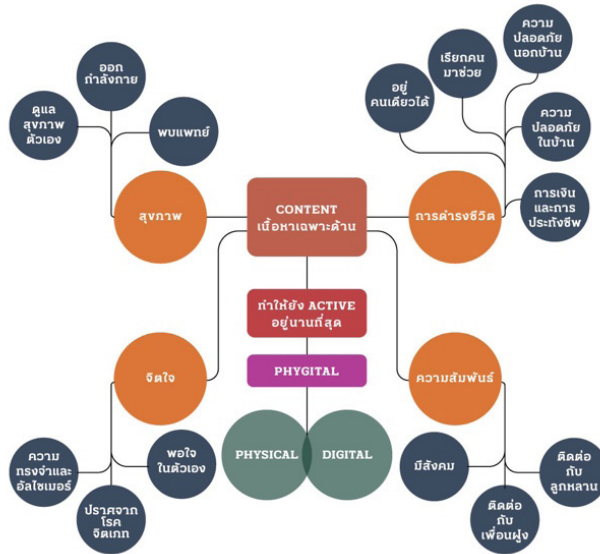
6. ความคิดเห็นอื่น ๆ ของผู้สูงอายุกลุ่มที่ได้ทำแบบสอบถามในงานวิจัยฉบับนี้

การสรุปผลทำให้เห็นแนวทางที่ผู้สูงอายุคาดหวังต่อเทคโนโลยีดิจิทัล ที่จะมาเป็นสิ่งอำนวยความสะดวกในปัจจุบันและอนาคต ในด้านการออกแบบผู้สูงอายุเน้นย้ำในเรื่องสีสันและตัวอักษรเป็นสำคัญ โดยต้องการให้สีสันมีความชัดเจนและสบายตา ตัวอักษรมองเห็นชัดเจน ตัวใหญ่ และมีความชัดเจนของปุ่ม ตัวอักษร รูปภาพ ชัดเจนไม่ทับซ้อนกัน

ในด้านเนื้อหาสิ่งจำเป็นที่ผู้สูงอายุในกลุ่มนี้เสนอแนะ ผู้สูงอายุได้ให้ความคิดเห็นเรื่องการแพทย์เป็นอันดับแรก และยังมีความต้องการในเรื่องความปลอดภัย การออกกำลังกาย การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นอีกด้วย มีผู้สูงอายุต้องการให้เพิ่มมาตรการความปลอดภัยของข้อมูลส่วนตัวผู้ใช้งานและไม่อยากให้มีเนื้อหาหลอแหลม การอัปเดตข้อมูลต่าง ๆ ควรให้ใช้งานง่ายด้วยปุ่มกดที่เข้าใจได้ทันที พร้อมทั้งมองว่าเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นสิ่งที่ดีเพราะช่วยในการพัฒนาสมอง สติปัญญา และทำให้คลายเครียด หรือคลายความเหงาได้

การสังเคราะห์เนื้อหาที่ผู้สูงอายุต้องการให้มีในสื่อหรือผลิตภัณฑ์ดิจิทัล

จากการนำผลการตอบแบบสอบถามผู้สูงอายุ ผลจากการสังเกตการณ์ รวมทั้งการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ และการค้นคว้าทบทวนวรรณกรรม ที่ผู้วิจัยได้ทำในช่วงต้นของการวิจัย ทำให้ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ผลต่าง ๆ และได้ทำการสร้างแผนผังเพื่อแสดงเนื้อหาสิ่งที่ผู้สูงอายุต้องการให้มีในสื่อหรือผลิตภัณฑ์ดิจิทัลที่ผู้สูงอายุใช้งาน ดังนี้



แผนผังที่ 2 แสดงผลการวิเคราะห์เนื้อหา ในสื่อหรือผลิตภัณฑ์ดิจิทัลที่ผู้สูงอายุใช้งาน
ที่มา : ผู้วิจัย

จากแผนผังนี้ ศูนย์กลางของเนื้อหาดิจิทัลสำหรับผู้สูงอายุนั้น คือการทำให้ผู้สูงอายุอยู่ในภาวะติดสังคม (Active) ให้นานที่สุดโดยยกแนวคิดฟิสิทอล (Phygital) อันได้แก่การรวมกันของดิจิทัล (Digital) กับความจริงทางกายภาพ (Physical) ซึ่งเป็นแนวคิดทางการตลาดที่เรียกว่า Phygital Marketing โดยเป็นการใช้สื่อดิจิทัลเป็นเครื่องกระตุ้นหรือสร้างกิจกรรมที่ทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์ทางกายภาพในชีวิตจริง

แนวทางการออกแบบส่วนประสานผู้ใช้งานกับผู้สูงอายุไทยในยุคดิจิทัล

1. การออกแบบเพื่อช่วยให้ผู้สูงอายุสามารถเข้าถึงดิจิทัลได้อย่างเท่าเทียม

ในปัจจุบันมีการยึดถือทฤษฎีการออกแบบเพื่อทุกคน (Universal Design) หรือที่เรียกว่า อารยสถาปัตย์เกิดขึ้น แนวคิดการออกแบบเพื่อทุกคนเป็นหลักสากลขององค์การสหประชาชาติ โดยใช้เป็นหลักที่ใช้ในการออกแบบสำหรับผู้พิการ เพื่ออำนวยความสะดวกและทำให้ผู้พิการสามารถใช้ชีวิตประจำวันได้อย่างคนปกติ¹² โดยผู้วิจัยได้ทำการทบทวนวรรณกรรมในด้านแนวคิดการออกแบบเพื่อทุกคน รวมทั้งแนวคิดอื่น ๆ ที่ใกล้เคียงกัน จึงได้ค้นพบว่าแม้แนวคิดนี้จะมีแนวคิดให้ทุกคนที่มีร่างกายไม่เท่าเทียมคนปกติ สามารถใช้ชีวิตในพื้นที่สาธารณะ ตลอดจนพื้นที่ส่วนตัวในชีวิตประจำวันได้อย่างเท่าเทียมกับผู้ที่มีร่างกายปกติ แต่ในรายละเอียดแล้วต้องมีการจำแนกความแตกต่างในความพิการ หรือผิดปกติทางร่างกาย เพื่อออกแบบสิ่งอำนวยความสะดวกและการใช้งานให้บุคคลนั้น ๆ สามารถเข้าถึงได้ เช่น ผู้พิการทางสายตากับผู้พิการทางขาที่ต้องการการออกแบบพื้นที่ทางเดินที่ต่างกัน เป็นต้น

12. ไตรรัตน์ จารุทัศน์ และชัยญาลิทธิ์ คันสนะวีรุ, "Universal Design = แนวคิดการออกแบบเพื่อคนทั้งมวล," วารสารธนาคาร
อาคารสงเคราะห์, ฉบับที่ 80 (มกราคม-มีนาคม 2558): 4.

สำหรับผู้สูงอายุนั้นก็เป็นหนึ่งในกลุ่มผู้มีความผิดปกติทางร่างกาย เนื่องจากสมรรถภาพทางร่างกาย และการผิดปกติทางร่างกายที่เกิดจากการเสื่อมสภาพตามอายุขัย ดังนั้นในออกแบบสิ่งต่าง ๆ ให้ผู้สูงอายุ ใช้งานย่อมต้องมีการเพิ่มแนวคิดหลักการอื่น ๆ เข้าไปในการออกแบบด้วยและต้องคำนึงถึงปัจจัยแวดล้อม อื่น ๆ อีกเช่นกัน โดยเบื้องต้นการออกแบบที่เหมาะสมสำหรับผู้สูงอายุนั้น เป็นการออกแบบที่คำนึงถึง ภายนอกและความเป็นไปได้ที่ภายนอกนั้น ๆ จะเสื่อมสภาพ ทั้งการเสื่อมของส่วนศีรษะ ได้แก่ สมอง ดวงตา หู และปาก ที่เป็นส่วนประกอบของสัมผัสที่สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลต่อสิ่งรอบข้างและการเสื่อมของ ส่วนร่างกายซึ่งจะพบการเสื่อมอย่างเห็นได้ชัดทางร่างกายภายนอก เช่น ความผิดปกติทางผิวหนัง กล้ามเนื้อ เส้นเอ็น ข้อกระดูก ที่ทำให้ส่งผล ต่อการสัมผัสทางกาย หรือการขยับร่างกาย การเดินทาง การใช้ชีวิตประจำวัน ต่าง ๆ และรวมไปถึงความผิดปกติภายในร่างกายจากโรคภัยไข้เจ็บภายใน เช่น โรคหัวใจ โรคปอดเบาหวาน และอื่น ๆ ที่ส่งผลมาถึงร่างกายภายนอกและการใช้ชีวิตประจำวันด้วย โดยทั้งหมดนี้เมื่อมีความเจ็บป่วย หรือเสื่อมสมรรถภาพก็ล้วนส่งผลถึงสภาพจิตใจทั้งสิ้น ทำให้การออกแบบสำหรับผู้สูงอายุนั้นต้องมีการ ออกแบบเฉพาะสำหรับผู้สูงอายุ โดยคำนึงถึงปัญหาทางสุขภาพและกายภาพร่วมกันอีกด้วย โดยหลักสำคัญ ที่นักออกแบบควรให้ความสำคัญเมื่อออกแบบให้กับผู้สูงอายุนั้นคือหลักการเข้าถึง (Accessibility) ซึ่งเป็น ปรากฏการณ์แรกๆที่ผู้สูงอายุจะพบในการใช้งาน โดยหลักการเข้าถึงนี้เป็นไปตามหลักการในการใช้เครื่องมือ อุปกรณ์เทคโนโลยีให้เกิดประโยชน์¹³

2. สุนทรียภาพในการออกแบบส่วนประสานผู้ใช้งานสำหรับผู้สูงอายุ

จากการทำแบบสอบถามผู้สูงอายุและการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญแล้วพบว่า สุนทรียภาพในการ ออกแบบเป็นสิ่งที่อยู่คู่กับการภาวะการรับรู้ทางประสาทสัมผัสของมนุษย์ทุกคน โดยบางครั้งฟังลึกละเอียด อย่าง ที่มนุษย์ไม่รู้ตัว ผู้เชี่ยวชาญได้กล่าวว่าสุนทรียภาพเป็นสิ่งที่ผู้สูงอายุจดจำได้ดี แม้ในกลุ่มผู้สูงอายุที่มี ปัญหาด้านความจำทางสมองก็ตาม หากอารมณ์ความรู้สึกนั้นเป็นสิ่งที่มนุษย์รู้สึกประทับใจ ก็จะสามารถ จดจำไว้ในสมองส่วนที่ลึกที่สุดได้เช่นเดียวกับการกระทบกระเทือนอารมณ์ในแง่ลบอย่างรุนแรงก็จะแฝงอยู่ ในความทรงจำมนุษย์เราไปตลอดเช่นกัน

สุนทรียภาพจึงเป็นสิ่งที่ผู้สูงอายุทุกคนรับรู้และมีอยู่ สังเกตได้ชัดอย่างสุนทรียภาพด้านดนตรี ผู้สูงอายุ มักชื่นชอบฟังเพลงย้อนยุคที่ร่วมสมัยกับในวัยหนุ่มสาวหรือวัยเยาว์ ซึ่งผู้สูงอายุนั้นจะมีความอึดอ้อมกับ การได้ฟังเพลงที่มาจากยุคของตนเอง บางบทเพลงทำให้รู้สึกสบายใจ ทำให้เราเริงมีความสุข หรือย้อนระลึก ถึงวันเก่าได้ ตามหลักแนวคิดการหวนระลึกถึงอดีต (Nostalgia)

การนำหลักการสุนทรียภาพมาใช้ในการออกแบบส่วนประสานผู้ใช้งานสำหรับผู้สูงอายุนั้น เป็นไป เพื่อสนองต่อการเข้าถึงส่วนประสานผู้ใช้งานของผู้สูงอายุ ในส่วนการออกแบบส่วนประสานผู้ใช้งานทางการ มองเห็น ซึ่งใช้หลักการออกแบบ ผู้วิจัยได้แบ่งองค์ความรู้ออกเป็นสามด้านใหญ่ ๆ โดยมีความเชื่อมโยงกัน ทั้งสามด้าน ดังนี้

2.1. กราฟิกส่วนประสานผู้ใช้งานที่เรียกว่า GUI (Graphic User Interface)

ในปัจจุบันมีการออกแบบโดยใช้แนวคิดในการออกแบบส่วนประสานผู้ใช้งาน ประสบการณ์ ผู้ใช้งาน ทฤษฎีการออกแบบเรขาคณิต ร่วมกับทฤษฎีแนวคิดที่มาจากบริษัทเจ้าของผลิตภัณฑ์เทคโนโลยี ดิจิทัล เช่น บริษัทแอปเปิ้ล สร้างแนวคิดทาง GUI ที่เรียกว่า Human Interface Guidelines¹⁴ หรือ บริษัท กูเกิ้ลที่ได้สร้างแนวคิดชื่อ Material Design¹⁵ ขึ้น โดยทั้งสองบริษัทมีเว็บไซต์ที่เผยแพร่แนวคิดในการออกแบบ GUI สำหรับอุปกรณ์ของบริษัทตนเองให้บุคคลทั่วไปเข้าไปศึกษาและใช้งานได้เพื่อเป็นมาตรฐานร่วมกัน

13. "Digital Literacy คืออะไร," สำนักงาน กพ, บันทึกข้อมูลเมื่อ 22 กุมภาพันธ์ 2563, <https://www.ocsc.go.th/DLProject/mean-dlp>.

14. "Developer Apple," Apple, Accessed in February 24, 2020, <https://developer.apple.com/design/>.

15. "Material Design," Google, Accessed in February 24, 2020, <https://material.io/design/>.

ในด้านความสวยงามเหมาะสมอันเป็นหัวใจของการออกแบบ ทัวโลกมีกระแส (Trend) ความนิยมในการออกแบบที่เปลี่ยนไปตามแต่ละปี เนื่องจากความงามเป็นสิ่งไม่หยุดนิ่ง และมีการเปลี่ยนแปลงไปตามบริบทของสังคม ดังนั้น การออกแบบส่วนประสานผู้ใช้งาน จึงนิยมออกแบบอิงตามความงามแบบที่นิยมในแต่ละช่วงนั้น โดยผู้วิจัยแบ่งความงามในการออกแบบในกระแสนิยมช่วงปี ค.ศ. 2018 – 2019 โดยศึกษาจากการวิเคราะห์ส่วนประสานผู้ใช้งานที่ได้พบเห็นในช่วงเวลาดังกล่าว และอ้างอิงจากเว็บไซต์ที่ได้ทำการรวบรวมรูปแบบของส่วนประสานผู้ใช้งาน¹⁶ จึงแบ่งรูปแบบของการออกแบบเป็นทั้งหมด 13 รูปแบบที่ได้ระบุอยู่ในเครื่องมือแบบสอบถาม ได้แก่ 1) เรียบง่าย โล่ง สบายตา 2) มีสีสันสวยงามหลากหลาย (3) รูปการ์ตูนมีมิติ มีแสงเงาชัดเจน สีเข้มจัด 4) รูปการ์ตูนสองมิติลายเส้นตัดทอน ใช้สีโทนอ่อน 5) รูปการ์ตูนสองมิติลายเส้นชัดเจน ใช้สีปานกลาง 6) ภาพเสมือนจริง เลียนแบบคล้ายสิ่งของที่มีอยู่จริง (Skeuomorphism) 7) ใช้ภาพถ่ายชัดเจน วางภาพขนาดใหญ่เต็มภาพ 8) ใช้ภาพถ่ายฟุ้ง เบลอ มีเทคนิคภาพ เป็นฉากหลัง ซ้อนภาพ 9) มีการออกแบบทันสมัยสื่อถึงเทคโนโลยีและโลกอนาคต 10) ใช้สีน้อย นุ่มนวลเป็นเส้นบางแต่สีตัดกันชัดเจน 11) ใช้สีและเทคนิคทำภาพและชิ้นงานที่ซับซ้อน 12) ใช้รูปทรงนามธรรม (Abstract) ในการจัดวาง 13) ใช้ภาพแบบ 3 มิติ ทั้งนี้จากการวิเคราะห์การเลือกให้คะแนนของผู้สูงอายุในแบบสอบถาม ทำให้คัดเลือกแบบที่ผู้สูงอายุพึงพอใจเหลือ 7 แบบได้แก่แบบที่ 1,4,5,6,7,10 และ 13 โดยผลนี้เป็นการตอบจากผู้สูงอายุกลุ่มเป้าหมายในปัจจุบันและในอนาคตอาจมีลักษณะในการออกแบบอื่น ๆ ที่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิมหรือความนิยมพึงพอใจของผู้สูงอายุที่เปลี่ยนกลุ่มก็มีผลต่อการคัดเลือกแบบที่ทำให้ในอนาคตต้องคำนึงถึงการเพิ่มลดของลักษณะทางการออกแบบด้วยเช่นกัน

2.2. ความเข้าใจต่อส่วนประสานผู้ใช้งานและประสบการณ์ผู้ใช้งาน

ผู้สูงอายุเป็นกลุ่มช่วงวัยที่ไม่ได้มีประสบการณ์ในการรับรู้สัญลักษณ์การออกแบบที่ใช้เป็นสากลในด้านเทคโนโลยีและดิจิทัลที่แม่ใช้กันอย่างแพร่หลาย แต่ด้วยประสบการณ์ที่ไม่คุ้นเคยกับเทคโนโลยีมาตั้งแต่วัยเยาว์ต่างจากบุคคลในวัยหนุ่มสาวและเด็ก ผู้สูงอายุไม่มีความเข้าใจในบางสัญลักษณ์ (Icon) ที่มีความเป็นสากลตามหลักการออกแบบเพื่อทุกคน ยกเว้นแต่เป็นสัญลักษณ์ที่เป็นไปตามหลักจิตวิทยาการรับรู้และเป็นภาพของสิ่งที่รู้เห็นร่วมกันทุกช่วงวัย โดยสัญลักษณ์นั้น ต้องเป็นสิ่งที่ผู้สูงอายุรับรู้และเข้าใจได้ทันทีเช่นเดียวกับบุคคลในช่วงวัยอื่น ๆ ยกตัวอย่างเช่น สัญลักษณ์กากบาทหมายถึงการปิดหรือยกเลิกบางสิ่ง หรือ สัญลักษณ์รูปแม่กุญแจที่แสดงถึงการล็อก (Lock) ปิดกั้นการเข้าถึง เป็นต้น แต่นอกจากนี้ยังมีสัญลักษณ์กลุ่มที่ผู้สูงอายุไม่สามารถรับรู้เข้าใจหรือเข้าใจผิดได้ สัญลักษณ์เหล่านั้นเป็นปัญหาจากการรับรู้ทางประสบการณ์ หรือการรับรู้ที่ต่างกันของช่วงวัย เช่น สัญลักษณ์แฮมเบอร์เกอร์ ที่เป็นขีดสามขีด ผู้สูงอายุส่วนใหญ่ไม่ทราบว่าคือสัญลักษณ์อะไร หรือสัญลักษณ์ตัวอักษรภาษาอังกฤษตัวไอ (I) ผู้สูงอายุหลายท่านไม่ทราบว่ามาจากคำว่า Information ที่แสดงถึงการกดเพื่อทราบข้อมูลเพิ่มเติม เป็นต้น

อภิปรายผลและแนวทางในการทำการวิจัยในขั้นต่อไป

โดยสรุปผลการวิจัยนี้ เบื้องต้นผู้วิจัยได้นำผลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ทั้งในด้านการศึกษาข้อมูลประสบการณ์และหลักการออกแบบส่วนประสานผู้ใช้งานสำหรับผู้สูงอายุ มาสังเคราะห์แนวทางในการออกแบบส่วนประสานผู้ใช้งานสำหรับผู้สูงอายุ จึงปรากฏองค์ความรู้ที่จำแนกได้เป็น 3 ประการหลักได้แก่

16. "Big Review of UI Design Trends We Start 2019 With," UX planet.org, Accessed in February 24, 2020, <https://uxplanet.org/review-of-ui-design-trends-we-start-2019-with-68f128151215>. 110

1. การเข้าถึงและการใช้งาน (Accessibility) หมายถึง การเข้าถึงและความสามารถในการใช้งาน เครื่องมือดิจิทัลต่าง ๆ ได้อย่างสะดวก เหมาะสม และไม่เป็นอันตราย ทำให้ผู้สูงอายุใช้งานอุปกรณ์ดิจิทัล ได้อย่างเท่าเทียมกับผู้คนในวัยอื่น ๆ

2. การออกแบบ (Design) หมายถึง การออกแบบส่วนประสานผู้ใช้งานในด้านทัศนศาสตร์ มองเห็น ความสวยงาม และสุนทรียภาพในการใช้งาน สืบเนื่องจากแนวคิดสุนทรียภาพจากการออกแบบส่วนประสาน ผู้ใช้งานที่สรุปในข้อที่ผ่านมา ผู้วิจัยได้ขยายผลการวิจัยสู่แนวคิดสุนทรียะจากอดีต โดยการเน้นการออกแบบ โดยใช้แนวคิดหวนระลึกถึงอดีต (Nostalgia) ในการชักจูงผู้สูงอายุในแต่ละช่วงวัยให้มีความสนใจในด้าน สุนทรียะบนส่วนประสานผู้ใช้งานและสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งในผู้สูงอายุแต่ละช่วงวัยนั้นก็มีความชื่นชอบ ในรูปแบบการออกแบบที่ต่างกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับช่วงปีที่ตนเองได้รับการถ่ายทอดความงาม ความพึงพอใจ ทางสุนทรียะที่แตกต่างกันไป สามารถวิเคราะห์ความชื่นชอบของผู้สูงอายุในช่วงอายุ 60 ปีขึ้นไปถึงรูปแบบ แนวทางในการออกแบบที่ผู้สูงอายุจะพึงพอใจได้ โดยนักออกแบบสามารถแบ่งช่วงปี และแบ่งสุนทรียะ ออกเป็นด้านต่าง ๆ ทั้งหมด 6 ด้าน ได้แก่ ทัศนศิลป์ สื่อร่วมสมัย ดนตรี ศิลปะการแสดง การแต่งกาย สังคม และสภาพแวดล้อม¹⁷ ตามที่ได้ทำการทบทวนวรรณกรรมประกอบการศึกษา ซึ่งผู้วิจัยมีแนวทางการพัฒนา องค์ความรู้เพิ่มเติมโดยเทียบเคียงการรับรู้ทางสุนทรียะตามช่วงวัยตามช่วงเวลา (Timeline) ของประวัติศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบที่มีอิทธิพลต่อผู้สูงอายุที่เกิดและเติบโตในแต่ละช่วงปี ผ่านการทบทวนวรรณกรรม ด้านประวัติศาสตร์ศิลปะด้วย

3. เนื้อหาเฉพาะด้าน (Content) หมายถึง ประเภทของเนื้อหาหรือประโยชน์การใช้งานที่ผู้สูงอายุ ต้องการใช้งานเพื่อเป็นประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิต โดยจำแนกจากเนื้อหาของแอปพลิเคชัน เว็บไซต์ หรือ สื่อ ผลิตภัณฑ์ดิจิทัลที่มีอยู่ในปัจจุบัน รวมถึงการให้ความคิดเห็นของผู้สูงอายุในแบบสอบถาม ทำให้จำแนก เนื้อหาเฉพาะด้านเป็นหัวข้อใหญ่ได้ทั้งหมด 4 หัวข้อ ได้แก่ สุขภาพ การดำรงชีวิต จิตใจ และความสัมพันธ์ ตามในแผนผังที่ 2 ของบทความนี้

องค์ความรู้หลักที่ได้จากงานวิจัยในช่วงต้นทั้งหมดดังที่กล่าวมานี้ สามารถนำไปดำเนินการตาม วัตถุประสงค์ข้อต่อไป ได้แก่การนำไปพัฒนาต้นแบบเครื่องมือออกแบบส่วนประสานผู้ใช้งานสำหรับผู้สูงอายุ และเพื่อทดลองนำไปใช้ประเมินผลและปรับปรุงแก้ไขเครื่องมือออกแบบส่วนประสานผู้ใช้งานให้เหมาะสม โดยขั้นตอนต่อไปผู้วิจัยจะเข้าสู่ขั้นตอนการนำองค์ความรู้ไปพัฒนาเป็นต้นแบบในการสร้างชุดปฏิบัติการ เครื่องมือออกแบบส่วนประสานผู้ใช้งานสำหรับผู้สูงอายุ เพื่อให้ให้นักออกแบบส่วนประสานและผู้ใช้งานโดย ทัวไปสามารถใช้เป็นหลักการ ทฤษฎี และเครื่องมือ ไปใช้สร้างงานออกแบบผลิตภัณฑ์หรือสื่อดิจิทัลสำหรับ ผู้สูงอายุ เพื่อทำการทดลองและเก็บผลในขั้นสุดท้ายของงานวิจัยได้

17. วิรุณ ตั้งเจริญ, *สุนทรียศาสตร์เพื่อชีวิต* (กรุงเทพฯ : อีแอนด์ไอคิว, 2546), 28-48.

บรรณานุกรม

- ชมพูนุท พรหมภักดี. "การเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุของประเทศไทย." สำนักงานเลขาธิการวุฒิสภา, ปีที่ 3 ฉบับที่ 16 (สิงหาคม 2556): 2-19.
- ไทรรัตน์ จารุทัศน์ และชัยญาสิทธิ์ ศันสนะวีรกุล. "Universal Design = แนวคิดการออกแบบเพื่อคนทั้งมวล." วารสารธนาคารอาคารสงเคราะห์ ฉบับที่ 80, (มกราคม-มีนาคม 2558): 48-54.
- ไพฑูริย์ พัชรอาภา. สถานการณ์ผู้สูงอายุกับครอบครัว ชุมชน สังคม. กรุงเทพฯ : กรมกิจการผู้สูงอายุ, 2559.
- ยิวัล โนอาห์ แฮรารี. 21 บทเรียนสำหรับศตวรรษที่ 21. แปลโดย นำชัย ชีววิวรรณ และธิดา จงนิรามัยสถิต. กรุงเทพฯ : ยิปซี กรู๊ป, 2562.
- รศรินทร์ เกรย์, อุมารณณ์ ภัทรวาณิชย, และอักษรภาค หลีกทอง. คุณภาพชีวิตต่างวัยของผู้มีงานทำ. นครปฐม : สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล, 2559.
- วรลักษณ์ วงศ์โดยหวัง ศิริเจริญ. ปฏิสัมพันธ์ระหว่างคอมพิวเตอร์กับมนุษย์. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2559.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. สุนทรียศาสตร์เพื่อชีวิต. กรุงเทพฯ : อีแอนด์ไอคิว, 2546.
- ศุภจี สุธรรมพันธุ์. "The Standard, The Alpha: Ep1 ล้วงกลยุทธ์ ศุภจี สุธรรมพันธุ์ นำทัพ 7,000 ชีวิตเปลี่ยนดุสิตธานี." สัมภาษณ์โดย สุทธิชัย หยุ่น. 22 กันยายน 2562.
- ศูนย์สร้างสรรค์การออกแบบ. เจาะเทรนด์โลก 2019. กรุงเทพฯ : ศูนย์สร้างสรรค์การออกแบบ, 2561.
- สำนักข่าวอิสรา. "ปี 64 13 ล้าน เข้าสู่สังคมสูงวัยสมบูรณ์ - เนเธอร์แลนด์เพิ่มอำนาจ อปท. ดูแล." <https://www.isranews.org/isranews-news/77916-news-779161.html>.
- สำนักงาน กพ. "Digital Literacy คืออะไร." <https://www.ocsc.go.th/DLProject/mean-dlp>.
- Apple. "Developer Apple." <https://developer.apple.com/design/>.

Google, "Material Design." <https://material.io/design/>.

Interactiondesign, "What is User Experience (UX) Design?." <https://www.interaction-design.org/literature/topics/ux-design>.

Norman, Don. *The Design of Everyday Things*. New York: Basic Books, 2013.

Steele, Brent J. and Jonathan M. Acuff, eds. *Theory and application of the "generation" in international relations and politics*. New York: Springer, 2011.

UX planet.org, "Big Review of UI Design Trends We Start 2019." <https://uxplanet.org/review-of-ui-design-trends-we-start-2019-with-68f128151215>.

ความงามของธรรมชาติที่ส่งผลต่อการสร้างสรรค์จิตรกรรมของศิลปิน THE BEAUTY OF NATURE THAT AFFECTS THE CREATIVE AFFECTS THE CREATIVE PAINTINGS OF THE ARTIST

นรินทร์ ฟองฟูม* NARIN FONGFUM**
จิระพัฒน์ พิตรปรีชา** JIRAPAT PITPREECHA**

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง 'ความงามของธรรมชาติที่ส่งผลต่อการสร้างสรรค์จิตรกรรมของศิลปิน' เป็นการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ มีวัตถุประสงค์เพื่อค้นคว้าวิธีสร้างผลงานจิตรกรรมที่ถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกในเชิงบวกจากความงามของธรรมชาติ

ในปัจจุบันทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม กำลังเสื่อมโทรมเนื่องจากถูกทำลายโดยการตัดไม้ และการเผาป่า ซึ่งเกิดขึ้นได้หลายสาเหตุ และมีการนำทรัพยากรธรรมชาติมาใช้โดยมิได้ปลูกทดแทนด้วยจำนวนที่เพียงพอ ล้วนทำให้มนุษย์ละเลยในความสำคัญของธรรมชาติ ดังนั้นผลงานวิจัยเรื่องนี้นำเสนอความงามของธรรมชาติ เพื่อการตระหนักถึงคุณค่าของธรรมชาติ

กระบวนการวิจัยเริ่มจากการศึกษาความงามของธรรมชาติที่ส่งผลต่อการสร้างสรรค์ของผู้วิจัยแล้ว ได้ศึกษาถึงทฤษฎีการรับรู้ทางจิตวิทยา ทฤษฎีอารมณ์ ทฤษฎีสี เพื่อค้นหาวิธีการใช้สีที่ส่งผลต่ออารมณ์ความรู้สึกที่แท้จริงของคนที่สัมผัสธรรมชาติ ผนวกกับศึกษาศิลปินในลัทธิต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องสู่การสร้างสรรคผลงานจิตรกรรมเพื่อศึกษาถึงเทคนิคต่าง ๆ ทั้งในเรื่องการถ่ายทอดความประทับใจในบรรยากาศผ่านสี สัน แสงเงาที่เกิดขึ้นจากธรรมชาติ เมื่อศึกษาแล้ว ผลงานวิจัยสำเร็จตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้คือ ผู้ชมให้ความสนใจและตระหนักถึงความสำคัญของธรรมชาติ โดยผลงานจิตรกรรมสามารถสร้างความรู้สึกที่มีต่อธรรมชาติในเชิงบวก อีกทั้งการสร้างสรรคผลงานแสดงออกให้เห็นถึงบรรยากาศ สี สัน ในร่มเงาของธรรมชาติ ในรูปแบบศิลปะอิมเพรสชันนิสม์ และมีการพัฒนาผลงานจิตรกรรมที่มีลักษณะเฉพาะตน โดยการใชสีโทนเย็นเป็นส่วนมากและจังหวะลีลาในการปาดป้ายพู่กันเฉพาะตน เพื่อถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกของผู้วิจัยสู่สาธารณชน

คำสำคัญ : ความงาม/ ธรรมชาติ/ ความประทับใจ/ บรรยากาศ/ อารมณ์/ ความรู้สึก/ อิมเพรสชันนิสม์

*นิสิตระดับมหาบัณฑิต หลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, mi.muee.mue@gmail.com

**Master student, Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University, mi.muee.mue@gmail.com.

**รองศาสตราจารย์ ภาควิชาทัศนศิลป์ สาขาทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, napar99@hotmail.com.

**Associate Professor, Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University, napar99@hotmail.com.

Abstract

The Beauty of Nature that Affect the Creative Paintings of the Artist was the creative research. The purpose of this research was to study how to create paintings that create convey positive emotions from the beauty of nature.

Currently, the natural resources and the environment are deteriorating due to destruction cause by logging and burning forest which can occur for many reasons, such as using trees for charcoal to use or sell as foodstuffs. Using natural resources without substituting sufficient amounts to all causes humans to neglect the importance of nature. Therefore, the research results present the beauty of nature to realize the value of nature.

The research process begins with studying the beauty of nature. The beauty of nature that has influenced the researcher's creativity studied the perception theories, emotion theories, color theory, and Psychology of color. To find ways to use colors that affect their true feelings towards the study of artists in various creeds related to the creation of paintings. To study various techniques in conveying the impression of the atmosphere through colors natural light, shadow, etc. The research results were accomplish the purpose. The audiences are interested and aware of the importance of nature. The paintings can create a positive feeling about nature. In addition, the creation of the work demonstrates the atmosphere and colors in the shade of nature by the impressionist art style. There is the development of unique works of painting by using mostly cool colors and rhythmic strokes to brush the brush to convey the emotions of the researchers to the public.

Keywords: Beauty/ Nature/ Impression/ Atmosphere/ Mood/ Feeling/ Impressionism

บทนำ

ธรรมชาติมีความสำคัญกับชีวิตมนุษย์ ธรรมชาติที่อยู่รอบตัว หรือพบเจอจากการเดินทาง เป็นที่พักผ่อนหย่อนใจ เป็นแรงบันดาลใจ และสามารถนำความรู้สึกประทับใจในความงามของธรรมชาติ มาศึกษาค้นคว้าเพื่อการวิจัยครั้งนี้

ธรรมชาติของป่าไม้จะเต็มไปด้วยสีสันท่าง ๆ จากบรรยากาศของธรรมชาติ ต้นไม้ ภูเขา ท้องฟ้า และความร่มเย็น ก่อให้เกิดความสบายตา ความผ่อนคลายเมื่อพบเห็น ความสดสวยงดงามของต้นไม้ ภูเขาและท้องฟ้า อีกทั้งมีความเงียบสงบปลอดจากเสียงรบกวนของชุมชน ทำให้แหล่งธรรมชาติป่าไม้เป็นแหล่งพักผ่อนหย่อนใจที่สำคัญแห่งหนึ่งของมนุษย์ ผู้คนจึงมักจะเดินทางไปเที่ยวหรือพักผ่อนหย่อนใจในเขตอุทยานแห่งชาติ สวนอุทยาน สวนพฤกษศาสตร์ สวนป่า เป็นต้น โดยผู้วิจัยมีถิ่นกำเนิดอยู่ที่จังหวัดนครราชสีมา จึงได้เดินทางได้ผูกพันกับสถานที่อุทยานแห่งชาติเขาใหญ่ อ.ปากช่อง จ.นครราชสีมา ผู้วิจัยจึงต้องการนำเสนอความงามของธรรมชาติเพื่อการตระหนักรู้ถึงคุณค่าและความสำคัญของธรรมชาติ

ความงามของธรรมชาติ ถือเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งานจิตรกรรม ซึ่งเกิดจากความประทับใจในการเดินทางที่ทำให้ได้พบกับสาระเรื่องราวของธรรมชาติ โดยเฉพาะต้นไม้ ภูเขา และท้องฟ้า สิ่ง que ผู้วิจัยเรียนรู้และได้สัมผัสกับความงามที่แท้จริงจากสีสันทของต้นไม้ ภูเขา ใบหญ้า ไม้ บรรยากาศ อากาศ และท้องฟ้า โดยถ่ายทอดผ่านอารมณ์ความรู้สึก (ส่วนตัว) เพื่อแสดงออกถึงความงามของธรรมชาติ ผลงานสร้างสรรค์ของผู้วิจัยแสดงให้เห็นถึงความงดงามของธรรมชาติที่ตัวของผู้วิจัยประสบพบเห็นจากการเดินทางในแต่ละครั้ง

วัตถุประสงค์

1. เพื่อถ่ายทอดความประทับใจที่มีต่อธรรมชาติ ต้นไม้ ภูเขา และท้องฟ้าในช่วงเวลาและบรรยากาศต่าง ๆ
2. เพื่อถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกที่ได้รับแรงบันดาลใจจากร่มเงาของธรรมชาติ โดยถ่ายทอดผ่านสีสันทที่กลั่นกรองจากความรู้สึกผ่อนคลายเย็นสบาย
3. เพื่อแสดงให้เห็นถึงสีสันท ร่มเงาของธรรมชาติอันเกิดจากสีสันท สีลาของรอยแปรงและจังหวะของธรรมชาติรวมกับการสร้างสรรค์งานจิตรกรรมในรูปแบบหรือกระบวนการแบบ (Style) ศิลปะอิมเพรสชันนิสม์ (Impressionism)
4. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมที่มีลักษณะเฉพาะตน

ขอบเขตของงานวิจัย

1. ศึกษาการแสดงออกถึงความงามของธรรมชาติ โดยเฉพาะป่าไม้ ต้นไม้ ภูเขาและท้องฟ้า ที่ให้ความงามทั้งในด้านกายภาพ และสภาวะอารมณ์ ณ สถานที่อุทยานแห่งชาติเขาใหญ่ อ.ปากช่อง จ.นครราชสีมา
2. ศึกษาการนำเสนอผลงานจิตรกรรม โดยใช้ทัศนธาตุ อันได้แก่ เส้น สี น้ำหนัก แสงเงา พื้นผิวและทิศทางของฝีแปรง ถ่ายทอดเรื่องราวและความงามของป่าไม้ ต้นไม้ ภูเขาและท้องฟ้า ออกมาเป็นจิตรกรรมทิวทัศน์สีอะคริลิค ในรูปแบบหรือกระบวนการแบบอิมเพรสชันนิสม์
3. ศึกษาการถ่ายทอดผลงาน ผ่านงานจิตรกรรมด้วยเทคนิคลักษณะเฉพาะตัวออกสู่สาธารณชน ด้วยแรงบันดาลใจจากธรรมชาติ จำนวน 5 ชิ้น

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ขั้นตอนการศึกษาและรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้แบ่งขั้นตอนการศึกษาและรวบรวมข้อมูลออกเป็น 4 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 ที่มาของความคิดและแรงบันดาลใจจากธรรมชาติ

ความงามในที่นี้ต้องการกล่าวถึงความงามของธรรมชาติ ผู้วิจัยเริ่มต้นด้วยการศึกษาหาความหมายและความสำคัญของธรรมชาติ อีกทั้งความรู้สึกต่อธรรมชาติของผู้วิจัย ดังต่อไปนี้

ทรัพยากรธรรมชาติ หมายถึง "สิ่งที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ มีประโยชน์สามารถสนองความต้องการของมนุษย์ได้ หรือมนุษย์สามารถนำมาใช้ประโยชน์ได้ เช่น บรรยากาศ ดิน น้ำ ป่าไม้ พืชพันธุ์ สัตว์ป่า แร่ธาตุ พลังงาน รวมทั้งกำลังจากมนุษย์ด้วย"¹

ความงามของธรรมชาติสำหรับผู้วิจัยแล้ว หมายถึง ความงดงามที่ได้พบเจอกับบรรยากาศของธรรมชาติ เช่น ความงามจากสีสันของธรรมชาติต้นไม้ ใบไม้ ท้องฟ้า หรือความงามจากความประทับใจของผู้วิจัยเมื่อได้พบเจอกับธรรมชาติที่ส่งผลต่อความรู้สึกต่อธรรมชาติของผู้วิจัย ซึ่งเกิดจากการที่ผู้วิจัยได้ใช้ชีวิตอยู่ในสภาพแวดล้อมของอุทยานแห่งชาติเขาใหญ่ ทำให้ได้ซึมซับได้สัมผัสความงามของธรรมชาติ ป่าไม้ ต้นไม้ ที่ปรับเปลี่ยนสีกันไปตามฤดูกาลของเวลา ผู้วิจัยรู้สึกถึงความประทับใจที่เป็นแรงบันดาลใจก่อเกิดเป็นจินตนาการของการสร้างสรรค์เป็นผลงานจิตรกรรมขึ้นมาเพื่อสะท้อนให้เห็นถึงเรื่องราวของภูเขา ป่าไม้ต้นไม้ที่มีอยู่จริงในธรรมชาติผ่านสายตา และประสบการณ์ที่ผ่านพบมาของผู้วิจัย

ส่วนที่ 2 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ทฤษฎีการรับรู้ (จิตวิทยา) (perception theories)

ผู้วิจัยต้องการศึกษาทฤษฎีการรับรู้ทางจิตวิทยา เพื่อทำความเข้าใจที่เกี่ยวกับการรับรู้ของผู้วิจัย ตลอดจนนำความรู้ที่แท้จริงของผู้วิจัยถ่ายทอดลงสู่ผลงานจิตรกรรม จึงได้อธิบายไว้ดังนี้

การรับรู้ คือ กระบวนการตระหนักรู้เหตุการณ์ หรือ คุณสมบัติ ความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ รอบ ๆ ตัว ด้วยอวัยวะรับความรู้สึก โดยมีประสบการณ์ การเรียนรู้ แรงจูงใจ อารมณ์ ฯลฯ ที่สะสมมาจากอดีตของบุคคลนั้น ๆ ซึ่งเข้ามามีอิทธิพลร่วมอยู่ด้วย²

กระบวนการด้านความรู้สึก กล่าวคือ การรับรู้ของผู้วิจัยมีผลต่อประสบการณ์ทางอารมณ์ โดยผ่านการควบคุมตนเอง ทั้งทางการกระทำและความรู้สึกในด้านความคิด ความเชื่อในความสามารถของผู้วิจัย มีผลต่อความสนใจในการตีความเหตุการณ์ในชีวิต ที่อาจให้ความรู้สึกหรือส่งผลต่อการรับรู้ในทางบวกหรือทางลบได้ในด้านการกระทำ การรับรู้ความสามารถของตน จะจัดการกับสภาวะทางอารมณ์โดยการส่งเสริมการกระทำที่มีผล เพื่อเปลี่ยนสิ่งแวดล้อมในลักษณะที่จะเกิดการเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ได้ ส่วนทางด้านความรู้สึกจะเกี่ยวข้องกับการรับรู้ว่าคุณสามารถจะทำให้สภาวะทางอารมณ์ของตนที่ไม่ดีให้ดีขึ้นได้หรือไม่³

ทฤษฎีอารมณ์ (emotion theories)

ผู้วิจัยสนใจศึกษาในทฤษฎีอารมณ์ เพื่อที่จะเข้าใจในการรู้ถึงอารมณ์ ความรู้สึกของผู้วิจัยที่มีต่อธรรมชาติในการสร้างสรรค์งานจิตรกรรม จึงได้นำทฤษฎีทางอารมณ์มานำเสนอ 3 ทฤษฎี ดังนี้

1. ทฤษฎีความเกี่ยวพันระหว่างการรู้คิดและแรงจูงใจของอารมณ์ (cognitive-motivational-relation theory of emotion)

1. "ทรัพยากรธรรมชาติ," local.environnet, บันทึกข้อมูลเมื่อ 24 มกราคม 2561, http://local.environnet.in.th/formal_data2.php?id=71.

2. รัชนี นพเกตุ, จิตวิทยาและจิตวิทยาพัฒนาการ (กรุงเทพฯ : พัฒนาศึกษา, 2547), 85.

3. วิลาศลักษณ์ ชิววัณลี, จิตวิทยาและจิตวิทยาพัฒนาการ (กรุงเทพฯ : พัฒนาศึกษา, 2547), 90.

เมื่อปี ค.ศ. 1960 ริชาร์ด ลาซารัส (Richard Lazarus) ได้ตั้งทฤษฎีนี้ โดยมีพื้นฐานของความเชื่อว่า อารมณ์เป็นผลของการประเมินทางการรู้คิด (cognitive appraisal) และอารมณ์เกิดจากความตั้งใจ กล่าวคือ มีทั้งอารมณ์ลบ อารมณ์บวก อารมณ์ก้าวกึ่ง ไม่มีอารมณ์ โดยผู้วิจัยได้ใช้อารมณ์บวกในการสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นอารมณ์ที่ทำให้ตนบรรลุเป้าหมาย เช่น อารมณ์สุข รัก สนุก ปิติ ภูมิใจ ฯลฯ

2. ทฤษฎีของแซคเตอร์-ซิงเกอร์ (the Schachter-Singer theory of emotion)

ในปี ค.ศ. 1962 สแตนเลย์ แซคเตอร์ (Stanley Schachter) และเจโรม ซิงเกอร์ (Jerome Singer) ได้สร้างทฤษฎีนี้และได้กล่าวว่า มนุษย์แต่ละคนจะใช้ระบบการรู้คิด เพื่อตีความหมายของสถานการณ์ต่าง ๆ หรือสิ่งเร้าที่แตกต่างกันไป และได้สรุปว่า องค์ประกอบทางการรู้คิดเป็นปัจจัยหลักสำหรับการตัดสินใจ ประสพการณ์ทางอารมณ์

3. ทฤษฎีอารมณ์ของพลูทซิกค์ (Plutchik's theory of emotion)

โรเบิร์ต พลูทซิกค์ (Robert Plutchik) นักจิตวิทยาชาวอเมริกัน ได้สร้างแบบจำลองวงกลมแห่งอารมณ์ (circumplex model) ในปี 1980 แบบวงกลมนี้ประกอบด้วยสีต่าง ๆ แทนอารมณ์แต่ละชนิด ซึ่งมีทั้งหมด 8 ประเภท หรือ 4 คู่อารมณ์ที่มีลักษณะตรงข้ามกัน เช่น อารมณ์ดีหรืออารมณ์เสียใจ (joy vs sadness) อารมณ์ตื่นเต้นประหลาดใจหรืออารมณ์สงบหนักแน่น (surprise vs anticipation) สิ่งเร้าที่เหมือนกันอาจส่งผลให้แต่ละคนเกิดอารมณ์แตกต่างกัน ซึ่งคนที่มีความอ่อนไหวทางอารมณ์มากกว่าจะเกิดอารมณ์ที่รุนแรงกว่าคนที่มีความหนักแน่นทางอารมณ์⁴



ภาพที่ 1 : แบบจำลองแห่งอารมณ์
ที่มา : ผู้วิจัย

การศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับสีเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งกับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ ผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง 3 ทฤษฎี ได้แก่ 1. ทฤษฎีสีของ ออแซน เชฟเวร็ล 2. ภาพรวมเกี่ยวกับการรับรู้สีและสเปกตรัม 3. จิตวิทยาสีกับความรู้สึก

ทฤษฎีสี (color theory)

1. ทฤษฎีสีของ ออแซน เชฟเวร็ล (Eugene Chevreul)

กัจจกร สุนพงษ์ศรี ได้กล่าวว่า ทฤษฎีสีของ ออแซน เชฟเวร็ล แบ่งออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ กลุ่มแรกคือ แม่สีวัตุธาตุ (primary colors) กล่าวคือ ประกอบด้วยแม่สี 3 สี คือ สีเหลือง (gambodge) สีแดง (crimson lake) และสีน้ำเงิน (prussian blue) กลุ่มที่สองคือ สีผสม (secondary colors) เป็นการผสมของแม่สีทั้งสาม

4. จิราภรณ์ ตั้งกิตติภากรณ์, จิตวิทยาทั่วไป (กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2556), 164-169.

ในอัตราส่วนแตกต่างกันจะเกิดเป็นสีต่าง ๆ เช่น สีม่วง = สีแดง + สีน้ำเงิน, สีเขียว = สีเหลือง + สีน้ำเงิน เป็นต้น เขาได้วางสูตรสำหรับการใช้สีในงานศิลปะไว้ดังนี้

- สีคู่ปฏิปักษ์ (สีแท้) อยู่ใกล้กับสีคู่ปฏิปักษ์ (ผสมแล้ว) = ผลของสีแท้จะครอบงำสีอื่นลง และจะมีความสัมพันธ์กันในสีทั้งสอง

- สีคู่ปฏิปักษ์ (สีแท้) ที่มีสีสว่างสดใส (เช่น สีเหลือง) วางไว้ใกล้กับสีคู่ปฏิปักษ์ที่มีความเข้ม (เช่น สีม่วง) = เกิดความแตกต่างกันในความสดใส และเกิดการประสานสัมพันธ์กัน⁵

ถ้านำสีที่มีวรรณะคล้ายคลึงกันมาวางเคียงข้างกัน ระหว่างสีแท้บริสุทธิ์กับสีที่ถูกผสมให้คล้ำลงแล้ว เมื่อย่างสีทั้งสองไว้ข้างกันจะมีการตัดกันอย่างเบาบาง จะทำให้มีความประสานสัมพันธ์กัน

ผู้วิจัยได้นำทฤษฎีสีดังกล่าว มาเป็นพื้นฐานในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยผู้วิจัยใช้สีแท้หรือสีที่มีความสดระบายนในระยะหน้า (อาทิ สีน้ำเงิน) เช่นเดียวกันการใช้สีที่ถูกผสมแล้ว (อาทิ สีฟ้า) ระบายนในระยะหลัง สามารถก่อให้เกิดมิติความลึก (depth หรือ dimension)

การใช้สีที่มีค่าน้ำหนักใกล้เคียงกัน ซึ่งจะทำให้เกิดความผสมกลมกลืนกัน เหมาะกับการใช้ภายในรูปทรงเดียวกันหรือรูปทรงใกล้เคียงกัน และระยะของภาพที่อยู่ในระยะเดียวกันหรือใกล้เคียงกัน

2. ภาพรวมเกี่ยวกับการรับรู้สี (color perception) และสเปกตรัม (spectrum)

การรับรู้สี เป็นศักยภาพของอวัยวะความรู้สึกลทางการมองเห็น ซึ่งสามารถแยกสีของวัตถุที่มองเห็นได้ เนื่องจากความยาวคลื่นสีที่แตกต่างกัน และเมื่อกล่าวถึงความยาวคลื่นสีจะพิจารณาจาก "สีที่เกิดจากแสง" ที่เรียกว่า "สเปกตรัม" ความยาวคลื่นสีในสเปกตรัมเริ่มจากสีโทนร้อนไล่ระดับไปถึงสีโทนเย็น ทั้งนี้สีโทนร้อนจะมีความยาวคลื่นสีที่ยาวกว่าสีโทนเย็น

สีโทนร้อน ได้แก่ สีแดง สีแสด และสีเหลือง สีโทนเย็น ได้แก่ สีน้ำเงิน สีฟ้า และสีเขียว ส่วนสีม่วงและสีเหลือง ถือว่าเป็นทั้งสีโทนร้อนและสีโทนเย็น การรับรู้สีวัตถุจะสมบูรณ์มากน้อยเพียงใด ขึ้นอยู่กับความสมบูรณ์ของอวัยวะรับความรู้สึกลทางการมองเห็นและสภาพแวดล้อม อีกทั้งการรับรู้สี ยังมีผลทำให้มนุษย์เกิดความรูสึกต่าง ๆ ได้ เช่น หรือเมื่อรับรู้สีสัมผัสก็อาจเกิดความรูสึกสดชื่นแจ่มใส สนุก เป็นตัวแทนบรรยากาศในฤดูร้อน⁶ เมื่อรับรู้สีน้ำเงินอาจเกิดความรูสึกเย็นสบาย เป็นตัวแทนของบรรยากาศในฤดูหนาว เป็นต้น

3. จิตวิทยาสีกับความรู้สึกล (Psychology of color)

ผู้วิจัยขอยกตัวอย่างสีที่ใช้ในการสร้างสรรค์เป็นส่วนใหญ่ในทุกผลงาน และเป็นสีที่ส่งผลต่อความรู้สึกลแก่การสร้างงานจิตรกรรม คือ สีเขียวแสดงถึงความรู้สึกลสดใส สดชื่น เย็น ปลอดภัย สบายตา สีฟ้าแสดงถึงความรู้สึกลปลอดภัย แจ่มใส กว้างขวาง สีน้ำเงินแสดงถึงความรู้สึกลความเงียบ สงบสุข มีสมาธิ และสีม่วงแสดงถึงความรู้สึกลลึกซึ้ง เป็นต้น

จากการศึกษาทฤษฎีสีของออลแซน เชฟเวิล การรับรู้สีและสเปกตรัม และจิตวิทยาสีกับความรู้สึกล ส่งผลให้ผู้วิจัยได้นำความรู้เหล่านี้มาเป็นพื้นฐานในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมต่อไป

ส่วนที่ 3 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์

การศึกษารูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปะอิมเพรสชันนิสม์ ผ่านการสร้างสรรค์ของโกลด์โมเนต์ ศึกษาศิลปะนีโอ-อิมเพรสชันนิสม์ ผ่านการสร้างสรรค์ของจอร์จ เซอราท์ และผู้วิจัยได้ศึกษาศิลปะโพสต์-อิมเพรสชันนิสม์ ผ่านการสร้างสรรค์ของปอล เซซานน์ เพื่อค้นหารูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมที่ถ่ายทอดจากความประทับใจในธรรมชาติ

5. กำจร สุนพงษ์ศรี, ศิลปะสมัยใหม่ (กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2558), 25-26.

6. สกนธ์ ภูงามดี, พื้นฐานทัศนศิลป์ (กรุงเทพฯ : นิต พอยท์, 2547), 47-48.

ส่วนที่ 4 การวิเคราะห์และการอภิปรายผล

การวิเคราะห์และตีความข้อมูลทั้งหมดสู่การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม

2. ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม

2.1. การสร้างภาพต้นแบบ ผู้วิจัยพิจารณาเลือกมุมมองที่ตอบสนองถึงแนวความคิดและความรู้สึกที่ตนมีต่อธรรมชาติ ให้ตรงตามความต้องการที่อยากจะทำมากที่สุด โดยเฉพาะช่วงกลางวันถึงช่วงเย็นก่อนพระอาทิตย์ตกดิน หลังจากนั้นจึงเริ่มทำภาพต้นแบบ (sketch)

2.2. การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม การนำภาพต้นแบบมาสร้างสรรค์ในรูปแบบของผลงานจิตรกรรม

2.3. การนำเสนอผลงานต่ออาจารย์ที่ปรึกษา และผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อการปรับแก้และพัฒนาผลงานจิตรกรรมในขั้นต่อ ๆ ไป

2.4. การแสดงผลงาน ผลงานการสร้างสรรค์ที่ผ่านการคัดเลือกจากอาจารย์ที่ปรึกษา และผู้ทรงคุณวุฒิ นำมาจัดแสดงที่หอศิลป์จามจุรี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กรุงเทพมหานคร

ผลการวิจัย

1. ขั้นตอนการศึกษาและรวบรวมข้อมูล

ส่วนที่ 1 ที่มาของความคิดและแรงบันดาลใจจากธรรมชาติ

ความสำคัญในการศึกษาวิจัยชุดนี้ เกิดจากธรรมชาติที่อยู่รอบตัวผู้วิจัยตั้งแต่เยาว์วัย และการที่ได้ประสบพบเห็นธรรมชาติจากการเดินทางศึกษาธรรมชาติและสภาพแวดล้อมของอุทยานแห่งชาติเขาใหญ่ อ.ปากช่อง จ.นครราชสีมา ซึ่งธรรมชาติเป็นครูที่สอนให้เรียนรู้ถึงความงาม ความร่มเย็น ความรู้สึกสบายผ่อนคลาย จึงเกิดเป็นแรงบันดาลใจให้หาความรู้สึกประทับใจนี้มาสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม

ส่วนที่ 2 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ทฤษฎีการรับรู้ (จิตวิทยา)

การรับรู้ของผู้วิจัย คือ การตระหนักรู้ในความประทับใจที่มีต่อธรรมชาติ อาทิเช่น ภูเขา ต้นไม้ และท้องฟ้าโดยผ่านอวัยวะรับรู้ความรู้สึกและอารมณ์ส่วนตน กล่าวคือ การใช้สายตามองแล้วรู้สึกถึงความผ่อนคลายสบายใจ และการรับรู้อุณหภูมิที่มีความเย็น ก่อให้เกิดความรู้สึกร่มเย็น เสมือนเป็นที่พักผ่อนทั้งทางกายภาพและจิตใจของตน เมื่อได้อยู่บริเวณสถานที่แห่งนั้น และจากประสบการณ์ส่วนตัวที่ได้ใกล้ชิดกับบรรยากาศของธรรมชาติ จึงได้แสดงความรู้สึกประทับใจในร่มเงา และสีส้มของบรรยากาศของธรรมชาติซึ่งมีอิทธิพลอย่างยิ่งต่อการสร้างสรรค์ของผู้วิจัยในด้านการแสดงออกของอารมณ์ความรู้สึกสู่การสร้างสรรค์ผลงาน

ทฤษฎีอารมณ์

จากการศึกษาทฤษฎีอารมณ์ทางจิตวิทยา ทั้ง 3 ทฤษฎีนี้ ผู้วิจัยได้ค้นหาอารมณ์อันแท้จริงที่ส่งผลต่อผลงานจิตรกรรมของผู้วิจัย กล่าวคือ ทศนคติส่วนตนมีอิทธิพลในการรับรู้อารมณ์ความรู้สึก เนื่องด้วยผู้วิจัยมีความคิดหรือทัศนคติในเชิงบวกต่อธรรมชาติ (ภูเขา ต้นไม้ และท้องฟ้า) จึงส่งผลให้การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมของผู้วิจัย มีความรู้สึกในเชิงบวกในความเย็น ความสบาย ตามสีส้มที่ปรากฏในงานจิตรกรรม และการตระหนักรู้ถึงคุณค่าของธรรมชาติ ถือเป็นภาระกระตุ้นจิตใจได้น่าสนใจเมื่อผู้ชมรับชมผลงานจิตรกรรมแล้วอยากเดินทางไปพบเจอกับความงามของธรรมชาติ

ทฤษฎีสี

จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎีสีของออแซน เซฟเวิล ผู้วิจัยได้นำทฤษฎีดังกล่าวมาใช้ในผลงานคือ สีคู่ตรงข้ามกันเมื่อวางใกล้เคียงกัน จะทำให้เกิดความเด่นชัดของสี อาทิเช่น สีแดงกับสีเขียว หรือสีเหลืองกับสีม่วง ผู้วิจัยนำวิธีการนี้มาใช้ในการเน้นสีเส้น หรือ คัดระยะหน้า-หลัง (ความใกล้-ไกล) อีกทั้งการรับรู้สีที่เกิดจากแสง หรือเรียกว่าสเปกตรัม ผู้วิจัยมีการรับรู้ในอารมณ์และความรู้สึกเชิงบวกต่อธรรมชาติ จึงใช้สีโทนเย็นเป็นส่วนมาก อาทิเช่น สีน้ำเงิน สีฟ้า สีเขียว และสีม่วง เพื่อก่อให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกถึงร่มเงาของธรรมชาติที่มีความเย็น หรือรู้สึกถึงความผ่อนคลาย

ส่วนที่ 3 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์

1. ศิลปะอิมเพรสชันนิสม์ (Impressionism)

ศิลปะแบบอิมเพรสชันนิสม์ จะมุ่งเน้นถึงการวาดภาพที่สายตาสัมผัสรับรู้แสงและบรรยากาศในช่วงเวลานั้น ๆ ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่ฉับพลัน ศิลปินในลัทธินี้จะใช้ความบริสุทธิ์ใจ หรือความเชื่อสัจยที่จะถ่ายทอดปรากฏการณ์ต่าง ๆ ของแสงในช่วงเวลานั้น และสร้างสรรค์ความประทับใจต่าง ๆ โดยมีการแยกแยะสีที่จะเข้ามาประกอบกันเป็นแสงที่ส่องสิ่งต่าง ๆ จึงทำให้เกิดสีเส้นที่แปรเปลี่ยนเป็นภาพที่เคลื่อนไหว มีอิสระไม่หยุดนิ่ง โดยวาดภาพที่ธรรมชาติได้ปรากฏขึ้นมา ที่เป็นเรื่องธรรมดา ๆ ปราศจากการไตร่ตรองล่วงหน้า แต่มีมุมมองที่แสนพิเศษ ในช่วงเวลาที่แปรผันของแสง ณ ช่วงเวลานั้น ถือเป็นกรจับภาพบรรยากาศนั้น ๆ อย่างฉับพลัน โดยจิตรกรอิมเพรสชันนิสม์ มักจะวาดภาพกลางแจ้งมากกว่าการวาดภาพในสตูดิโอ เพื่อที่จะลอกเลียนแสงที่แปรเปลี่ยนในมุมมองในห้วงเวลาต่าง ๆ⁷

โกลด์ โมเนต์ (Claude Monet, 1840-1926)

โกลด์ โมเนต์กล่าวถึงการวาดภาพความประทับใจต่าง ๆ เขาได้แสดงนัยของการบันทึกบทบาทของธรรมชาติที่มีต่อความรู้สึกครั้งแรกของเขา ซึ่งอาจจะตีปราศจากการปรุงแต่ง และถูกถ่ายทอดออกมาโดยปราศจากการไตร่ตรองล่วงหน้า และเขาได้ระบุว่ากรร่างภาพแบบรวดเร็ว นั้น เป็นวิธีการที่เหมาะสมที่สุดในการบันทึกความประทับใจไปบนผืนผ้าใบ และเขาได้นำผลงานกลับมาทำต่อในสตูดิโอด้วย เพื่อปรับแต่งให้แสงสีที่บันทึกจากข้างนอกลงผืนผ้าใบให้เหมาะสมสำหรับการนำมาแขวนภายในห้องมากขึ้น⁸



ภาพที่ 2 : Impression : Sunrise (1872)
ที่มา : วุฒิ วัฒนสิน, *ประวัติศาสตร์ศิลปะ* (กรุงเทพฯ : ศิลปะภา, 2552), 48.

7. กำจร สุนพงษ์ศรี, *ศิลปะสมัยใหม่* (กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2558), 27.

8. จิระพัฒน์ พิตรปรีชา, *โลกศิลปะศตวรรษที่ 20* (กรุงเทพฯ : เมืองโบราณ, 2552), 15-16.

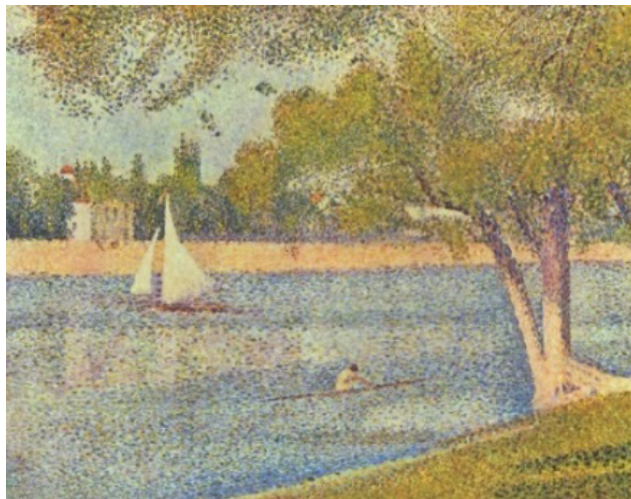
ความประทับใจในยามรุ่งอรุณ (Impression: Sunrise) เป็นภาพอิมเพรสชันนิสม์ภาพแรก และเป็นชื่อกำเนิดของลัทธิ เขาวาดรูปอย่างรวดเร็วเพื่อจับบรรยากาศของพระอาทิตย์ขึ้นจากขอบฟ้าในยามรุ่งอรุณ และสามารถบันทึกความประทับใจนั้นได้ฉับพลันทันใด⁹

จากการที่เขาได้วาดภาพทิวทัศน์ในสถานที่เดิมอยู่บ่อยครั้งและหลากหลายภาพวาด การสร้างสรรค์ผลงานของโกลด์ โมเนต์ ล้วนมีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมของผู้วิจัยเป็นอย่างยิ่ง โดยผู้วิจัยสนใจในเรื่องของการใช้สีเพื่อถ่ายทอดช่วงเวลาหรือบรรยากาศในช่วงเวลานั้น ๆ อีกทั้งการที่เขาใช้พู่กันวาดอย่างรวดเร็วส่งผลให้ผลงานดูมีความเคลื่อนไหว

2. ศิลปะนีโอ-อิมเพรสชันนิสม์ (Neo-impressionism)

กัจจกร สุนพงษ์ศรี ได้กล่าวว่า ศิลปะนีโอ-อิมเพรสชันนิสม์ มีหลักการทางวิทยาศาสตร์ ซึ่งได้กล่าวถึงแสงว่าเป็นทั้งพลังงานและอนุภาค จากความจริงที่ว่า “แสงเป็นอนุภาค” ก่อให้เกิดความสนใจแก่ศิลปินในกลุ่ม เนื่องด้วยความจริงแล้วลัทธินี้ก็คือ พวกอิมเพรสชันนิสม์นั่นเอง แต่ได้พัฒนาเทคนิควิธีการให้เด่นชัดขึ้น โดยเฉพาะกลวิธีการระบายสี พวกเขานำเทคนิคการแต้มสีสะอาดบริสุทธิ์เป็นจุดลงบนภาพ¹⁰ ซึ่งเรียกว่า “Pointillism หรือ Divisionism” กล่าวคือ ศิลปินกลุ่มนี้จะไม่ใช่สีธรรมชาติ (earth color) และสีดำ สีที่ใช้จะต้องเป็นสีจากสเปกตรัมเท่านั้น ซึ่งจะใช้วิธีการแต้มแต้มสีต่าง ๆ ที่เป็นสีบริสุทธิ์ (pure color) เรียงรายกันไปทั่วผืนภาพ และเมื่อมองจากระยะห่าง จุดสีเหล่านี้ก็จะผสานสีกันทางสายตาเกิดเป็นสีใดสีหนึ่งขึ้นมา¹¹ โดยจิตรกรที่เป็นผู้คิดค้นเทคนิคดังกล่าว คือ

จอร์จ เซอราท์ (Georges Seurat, 1859-1891)



ภาพที่ 3 : The river Seine at La Grande-Jatte (1888)

ที่มา : “The river Seine at La Grande Jatte,” Wikiart, Accessed in November 10, 2019, <https://www.wikiart.org/en/georges-seurat/the-river-seine-at-la-grande-jatte-1888>.

จอร์จ เซอราท์ สร้างสรรค์ผลงานโดยการทำให้รูปดูง่าย ๆ และบางทีก็ใช้รูปทรงเรขาคณิตประกอบ แต่รูปร่างของรูปทรงแท้จริงยังปรากฏอยู่ และเขานำเอาภาพที่ร่างไว้ที่ศึกษาแสงและเงาแล้วมาประกอบเป็นส่วนประธานและส่วนรอง เพื่อสร้างความกลมกลืนและความสัมพันธ์กับรูปวัตถุต่าง ๆ ในภาพ จนรู้สึกว่าการวาดคงอยู่เหมือนกับพวกอิมเพรสชันนิสม์ แต่เน้นส่วนประกอบของศิลปะมากขึ้น¹²

9. วุฒิ วัฒนสิน, *ประวัติศาสตร์ศิลปะ* (กรุงเทพฯ : สิปประชา, 2552), 48.

10. กัจจกร สุนพงษ์ศรี, *ศิลปะสมัยใหม่* (กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2558), 53.

11. จิระพัฒน์ พิตรปรีชา, *โลกศิลปะศตวรรษที่ 20* (กรุงเทพฯ : เมืองโบราณ, 2552), 15-16.

12. อารี สุทธิพันธุ์, *ศิลปะนิยม* (กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์, 2535), 201.

เนื่องด้วยข้อมูลข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยสามารถนำเทคนิคการผสมสีมาใช้ในการสร้างสรรค์ของผู้วิจัยได้ อีกทั้งยังให้ความน่าสนใจในเรื่องของการแทนค่าสี เช่น สีในระยะหน้าจะเป็นสีสดกว่าสีในระยะหลัง และการวางสีข้างกันเมื่อดูในระยะไกลทำให้เกิดการผสมผสานสีเป็นสีอีกสีหนึ่ง เช่น สีแดงอยู่ใกล้สีเหลือง เมื่อดูในระยะที่ไกลขึ้นจะเห็นเป็นสีส้ม ทั้งนี้ในงานจิตรกรรมของผู้วิจัยจะไม่ใช้สีดำ เพราะผู้วิจัยใช้หลักการผสมสีของสายตาตามหลักการใช้สีของจอร์จ เซอราท์ ดังตัวอย่างเช่น เงามองต้นไม้จะไม่ใช้สีดำ เนื่องจากสีน้ำตาลของลำต้น + สีของเงา จะกลายเป็นสีต่าง ๆ เช่น สีน้ำตาลเข้ม สีน้ำเงินเข้ม หรือสีม่วงเข้ม ขึ้นอยู่กับแสงและสีที่อยู่บริเวณนั้นด้วยเช่นกัน

3. ศิลปะโพสต์-อิมเพรสชันนิสม์ (Post-Impressionism)

กัจจกร สุนพงษ์ศรี ได้กล่าวว่า ศิลปะโพสต์-อิมเพรสชันนิสม์ มีการแสดงออกที่เกี่ยวกับอารมณ์เฉพาะตน โดยศิลปินแต่ละคนได้พัฒนาเทคนิคส่วนตัว ให้มีลักษณะพิเศษตามความชอบของตนอย่างแท้จริง แม้ว่าจะก่อนมีอัตลักษณ์เป็นของตนเอง โดยยึดหลักบางอย่างที่จิตรกรกลุ่มอิมเพรสชันนิสม์ได้เคยทำมา เช่น การใช้ทฤษฎีสีสเปกตรัม การใช้สีสะอาด หรือพัฒนาในเรื่องการแสดงออกอย่างฉับพลัน พวกเขาได้นำมาใช้และทำให้ก้าวหน้ากว่าเดิม ศิลปินกลุ่มนี้เป็นจุดสุดท้ายของการเปลี่ยนแปลง ก่อนเข้าสู่แนวความคิดรูปแบบใหม่ของศิลปะในศตวรรษที่ 20 นี้ โดยเฉพาะปอล เซซานน์ (Paul Cezanne, 1839-1906) เขาได้บุกเบิกแนวความคิดในเรื่องของรูปทรงและปริมาตร รวมทั้งหลักสุนทรียภาพในการมองความจริงที่ซ่อนอยู่ในธรรมชาติ ซึ่งสายตาสามัญของบุคคลธรรมดาไม่สามารถมองเห็น¹³

ผู้วิจัยมีความสนใจในแนวคิดของศิลปะโพสต์-อิมเพรสชันนิสม์ และปอล เซซานน์ จึงขออธิบายดังต่อไปนี้

ปอล เซซานน์

จิระพัฒน์ พิตรปรีชา ได้กล่าวว่า ปอล เซซานน์ ถือเป็นบิดาของศิลปะสมัยใหม่ เขาประสบความสำเร็จในการสร้างงานจิตรกรรมที่นำเอาแบบอย่างการใช้สีและภาพที่ปรากฏขึ้นเบื้องหน้า (instantaneous vision) ของอิมเพรสชันนิสม์ รวมเข้ากับโครงสร้างที่เรียบง่ายที่เรียกว่าหนักแน่น ผนวกกับมีแบบแผนของบรมครูทางจิตรกรรมไว้ด้วยกัน คือความเข้มข้นที่เต็มไปด้วยความรู้สึกส่วนตัวที่มีต่อธรรมชาติ

หลังจากปี ค.ศ. 1890 เขาได้มีการใช้ฝีแปรงใหญ่ขึ้น มีการแสดงออกที่เป็นนามธรรมมากขึ้น เส้นรอบนอกมีการขาดหาย สีได้กระจายออกจากรูปทรงและมีความเป็นอิสระในตัวของมันเอง แนวทางนี้ได้นำไปสู่การแสดงออกทางจิตรกรรมที่เต็มไปด้วยความอิสระและนาพิศวง อีกทั้ง ปอล เซซานน์ เป็นจิตรกรที่มีความเป็นต้นแบบถึง 2 ประการคือ ทั้งชื่อสัตย์ต่อตนเองและชื่อสัตย์ต่อธรรมชาติ เขาได้พยายามต่อสู้เพื่อที่จะสร้างสรรค์งานศิลปะแตกต่างกัน ด้วยการจัดการกับรูปทรงจากความคิดของเขาเข้ากับปรากฏการณ์ของธรรมชาติ เป็นการวิเคราะห์ (synthetic) และลอกเลียนแบบ (imitative) ไปพร้อม ๆ กัน ทั้งนี้เป็นการกระทำต่อสิ่งที่อยู่ตรงข้ามกัน คือ ระหว่างสิ่งที่อยู่นิ่งและสิ่งที่เปลี่ยนแปลง สิ่งบริสุทธิ์และสิ่งที่ได้รับการปรับเปลี่ยน ความรู้สึกแบบอัตวิสัย (subjective feeling) และการสังเกตตามสภาวะวิสัย (objective observation)¹⁴

13. กัจจกร สุนพงษ์ศรี, *ศิลปะสมัยใหม่* (กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2558), 61.

14. จิระพัฒน์ พิตรปรีชา, *โลกศิลปะศตวรรษที่ 20* (กรุงเทพฯ : เมืองโบราณ, 2552), 83-90.



ภาพที่ 4 : Mount Sainte Victoire (1895)
ที่มา : วุฒิ วัฒนสิน, *ประวัติศาสตร์ศิลปะ* (กรุงเทพฯ : ศิลปะภา, 2552), 59.

ภาพภูเขาเซนต์ วิคเตอเรีย (Mount Sainte Victoire) ปอล เซซานน์ เขียนภาพนี้โดยไม่มีคำอธิบายถึงแสงและเงาตามความเป็นจริงในธรรมชาติ แต่ศิลปินได้เปลี่ยนสีและบรรยากาศไปเอง ตามความต้องการของตน รูปร่างของภูเขาและทัศนียภาพรอบ ๆ ได้เปลี่ยนแปลงให้รูปร่างและรูปทรงดูง่ายขึ้น ซึ่งเป็นรูปร่างเรขาคณิต และเกิดปริมาตรของแสงและเงาโดยไม่เหมือนจริง เขาประทับใจในภูเขานี้มากเพราะอยู่ใกล้บ้านของเขา และเขาได้วาดภาพภูเขาลูกนี้จำนวนหลายภาพ โดยกล่าวถึงการเปลี่ยนแปลงรูปร่าง¹⁵

ผลงานของเขา นอกจากแสดงลักษณะของสี ปัญหาเกี่ยวกับรูปทรง (form) ที่แสดงความรู้สึกใกล้เคียงแล้วผลงานของเขายังให้แนวคิดในการแก้ปัญหาแก่ศิลปินรุ่นหลังมาก กล่าวคือ ศิลปินรุ่นก่อนใช้วิชาเปอร์สเปคทีฟ (perspective) เป็นเครื่องมือในการแก้ปัญหาต้นลึก ลักษณะวิชานี้โดยทั่วไปแล้ว เป็นวิทยาศาสตร์แขนงหนึ่งทางการเห็น มีการกำหนดเส้นระดับตา จุดสายตา และมีหลักว่าสิ่งใดที่ขนานกัน เส้นย่อมเดินไปตามจุดสายตาบนเส้นระดับตาเดียวกัน ทำให้ลักษณะของวัตถุมีขนาดต่างกัน ใกล้ใหญ่ ไกลเล็ก แต่ปอล เซซานน์ ไม่เห็นด้วยกับแนวคิดของวิชาเปอร์สเปคทีฟนี้ เพราะการแก้ปัญหาให้ต้นลึกบนระนาบผิวกว้างยาวนั้น ไม่ใช่อยู่ที่เส้นตามเปอร์สเปคทีฟ แต่อยู่ที่ "สี" ซึ่งเขากล่าวว่า "สีเป็นเปอร์สเปคทีฟ" (color is perspective) ที่ว่าสีเป็นเปอร์สเปคทีฟ ตามความหมายของปอล เซซานน์ นั้นหมายถึงว่า สีทุกสีถ้าอยู่ใกล้ความเข้มมาก (High Intensity) แต่ถ้าอยู่ไกล สีนั้นจะถูกบรรยากาศของสีใกล้เคียงคุกคาม ความเข้มลงและจางหายไปมากที่สุด¹⁶

ผู้วิจัยชื่นชอบในการตัดทอนรูปทรงต่าง ๆ อีกทั้งในเรื่องของการ ใช้ฝีแปรง (bushwork) ที่น่าสนใจและเห็นด้วยกับความเชื่อของศิลปินที่ว่า โลกที่เราเห็นนั้นเต็มไปด้วยวัตถุที่เต็มไปด้วยแสงสี ซึ่งผสมกับรูปทรงอย่างกลมกลืน ศิลปินเป็นผู้ถ่ายทอดสิ่งที่เห็นนี้ และสีมีส่วนที่ทำให้เกิดรูปทรงได้ ทั้งนี้เป็นเรื่องของความรู้สึกที่ถูกนำมาถ่ายทอดอย่างมีเหตุผล อีกทั้งศิลปินมีการวิเคราะห์รูปทรงในธรรมชาติ โดยกลั่นกรองมาเป็นรูปทรงเรียบง่ายแบบเรขาคณิต และแสดงออกถึงช่วงเวลาเขียนภาพได้อย่างฉับพลัน มีมุมมองที่น่าสนใจและการถ่ายทอดระยะหน้า กลาง หลัง จากการเขียนโดยใช้สีเป็นสีกำหนดหรือสีเป็นเปอร์สเปคทีฟ อีกทั้งมีการใช้สีที่ดูตัดกันแต่กลับกลายเป็นผสมผสานกลมกลืนกัน ซึ่งผู้วิจัยได้เรียนรู้วิธีการสร้างสรรค์ผลงานของปอล เซซานน์ ล้วนมีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมในด้านรูปทรงและการใช้สีของผู้วิจัย

15. วุฒิ วัฒนสิน, *ประวัติศาสตร์ศิลปะ* (กรุงเทพฯ : ศิลปะภา, 2552), 59.

16. อารี สุทธิพันธุ์, *ศิลปะนิยม* (กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์, 2535), 193-194.

ส่วนที่ 4 การวิเคราะห์และการอภิปรายผล

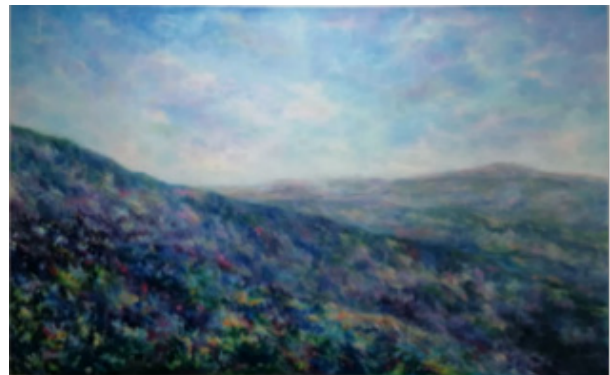
จากการวิจัยเรื่อง การศึกษาความงามของธรรมชาติที่ส่งผลต่อการสร้างสรรค์จิตรกรรมของศิลปิน กล่าวคือ ความประทับใจในธรรมชาติที่มีความร่มเย็น โดยแสดงออกด้วยแนวทางรูปแบบของศิลปะ อิมเพรสชันนิสม์ จากการศึกษาการสร้างสรรคผลงานของโกลด์ โมเนต์ ที่ให้ความสำคัญกับความประทับใจ ในแสงที่เกิดขึ้น ณ ช่วงเวลาต่าง ๆ อีกทั้งผู้วิจัยให้ความสำคัญในเรื่องของการใช้สี เนื่องด้วย "สีเป็น เปรอร์สเปคตีฟ" ตามความหมายของปอล เซซานน์ นั้นหมายถึงว่า สีทุกสีถ้าอยู่ใกล้ความเข้มมาก (high Intensity) แต่ถ้าอยู่ไกล สีนั้นจะถูกบรรยากาศของสีใกล้เคียงคุกคาม ความเข้มลงและจางหายไปที่สุดในที่สุด¹⁷ ผู้วิจัยได้ศึกษาในทฤษฎีการรับรู้และทฤษฎีอารมณ์จึงส่งผลให้ผู้วิจัยตระหนักรู้ถึงความรู้สึกที่แท้จริงของตน ในเชิงบวกที่มีต่อธรรมชาติ ถึงความร่มเย็นหรือความมีร่มเงาในธรรมชาติที่ผู้วิจัยประสบผ่านพบมา อีกทั้ง ผู้วิจัยได้นำความรู้จากการผสมผสานจุดสีของจอร์จ เซอราท์ มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม คือ เรื่องของการแทนค่าสี และการวางสีข้างกันที่ส่งผลให้เกิดการผสมผสานสีทางสายตาเป็นสีอีกสีหนึ่ง กระทั่ง แล้วผู้วิจัยได้ใช้สีโทนเย็นเป็นส่วนใหญ่ อาทิเช่น สีน้ำเงิน สีฟ้า สีเขียว สีม่วง ฯลฯ โดยผ่านฝีแปรงที่เป็นอิสระ ได้ที่กลั่นกรองออกมาจากอารมณ์ความรู้สึกของผู้วิจัย

2. ผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรม (ผลงานศิลปนิพนธ์)

หลังจากได้ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ รวม ทั้งสิ้น 5 ชิ้น โดยผู้วิจัยได้คัดเลือกผลงานชิ้นสำคัญสำหรับตัวผู้วิจัยเอง 3 ผลงานดังต่อไปนี้



ภาพที่ 5 : ผลงานศิลปนิพนธ์ Impression
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 6 : ผลงานศิลปนิพนธ์ Shade of the
mountains
ที่มา : ผู้วิจัย

2.1. Impression (2562)

แนวความคิด 'ความประทับใจในร่มเงาของธรรมชาติ'

อภิปรายการสร้างสรรค ผู้วิจัยได้เขียนภาพท้องฟ้าและก้อนเมฆให้มีความอ่อนนุ่มหรือเบาบาง และ บรรยากาศที่ให้ร่มเงา เพื่อที่จะถ่ายทอดความรู้สึกผ่อนคลายให้แก่ผู้รับชม ทั้งสีและฝีแปรงล้วนออกมาจาก ความรู้สึกประทับใจในเชิงบวกของผู้วิจัยที่พบเจอกับธรรมชาติเหล่านี้ ผลงานชิ้นนี้มีจุดเด่นคือต้นไม้ ใบไม้ ที่อยู่ในระยะหน้าสุดของภาพหรือด้านข้างสุดของภาพ และมีจุดรองคือแสงสีเหลืองที่อยู่บนภูเขาทางด้าน ซ้ายของภาพ และมีการจัดวางองค์ประกอบโดยระยะหน้าสุดจะมีต้นไม้ ใบไม้อยู่ แต่ยังมีขอบกรอบในเรื่อง ระยะหลังสุดของภาพ เนื่องจากผู้วิจัยคิดว่าสามารถผลักระยะหลังให้มีความไกลได้มากยิ่งขึ้นอีก

17. อารี สุทธิพันธุ์, ศิลปนิยม (กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์, 2535), 194.

แนวทางการพัฒนาผลงาน ผู้วิจัยจะเริ่มลดทอนการตัดเส้นในระยะหน้าลง และให้ความสำคัญกับบรรยากาศที่ดูไกลออกไป อีกทั้งการคลี่คลายรูปทรงของภูเขาลง เนื่องจากต้องการนำเสนอบรรยากาศที่ปกคลุมไปด้วยลม หมอก หรือไอแดด ที่เผชิญอยู่ต่อหน้า

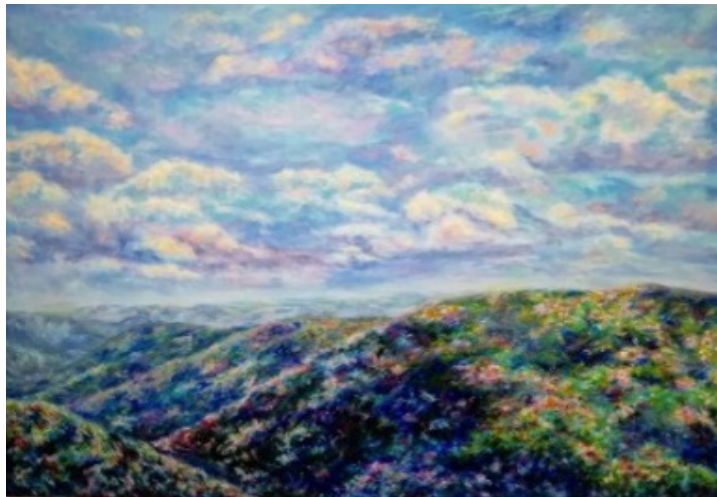
2.2. Shade of the mountains (2562)

แนวความคิด 'ความร่วมมือที่ได้รับจากธรรมชาติ'

อภิปรายการสร้างสรรค ผู้วิจัยต้องการถ่ายทอดบรรยากาศที่ดูไกลออกไปจากสายตา โดยการปาดป้ายพู่กันอย่างฉับพลันจากอารมณ์ความรู้สึกของตน เพื่อต้องการเก็บบรรยากาศ ณ ช่วงเวลานั้น และต้องการเน้นให้เห็นถึงสีสันในบรรยากาศของภูเขาให้มากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยได้ระบายสีในภูเขาที่อยู่ในระยะหน้าสุดเป็นจุดเด่นเพราะบริเวณดังกล่าวมีประกายแสงส่องลงกระทบบนภูเขามากที่สุด จึงส่งผลให้ผู้รับชมได้มองจากระยะหน้าไประยะหลัง เพื่อให้เกิดความรู้สึกที่ดูไกลออกไป

แนวทางการพัฒนาผลงาน การเพิ่มรายละเอียดของสีสันจากแสงในธรรมชาติที่ผู้วิจัยได้มองเห็น และรู้สึกถึงบรรยากาศเหล่านั้น เพิ่มจำนวนภูเขามากขึ้นหรือเพิ่มระยะเพื่อให้เกิดความใกล้ไกลมากยิ่งขึ้น และจะใช้ฝีแปรงที่เป็นอิสระมากยิ่งขึ้น

2.3. Colors of nature (2562)



ภาพที่ 7 : ผลงานศิลปะนิพนธ์ Colors of nature
ที่มา : ผู้วิจัย

แนวความคิด 'สีสันในบรรยากาศที่ได้รับจากธรรมชาติ'

อภิปรายการสร้างสรรค ผลงานชิ้นนี้มีจุดเด่นคือแสงแดดที่ตกกระทบลงบนภูเขาระยะหน้าทางขวาของภาพ และมีจุดรองคือสีสันของภูเขาที่อยู่มุมซ้ายล่างของภาพ ซึ่งผู้วิจัยมีความประทับใจในความร่วมมือและความรู้สึกอึดอ้อมในความงามของสีสันที่ได้รับจากธรรมชาติที่ตนได้พบเจอ อาทิเช่น ประกายแสงและสีของต้นไม้ในภูเขา อากาศและความเย็นจากสายลมที่พัดผ่าน ก้อนเมฆที่จับตัวกันและแสงสีในบรรยากาศ อีกทั้งมีการใช้สีหลากหลายสี อันเกิดจากสายตาของศิลปินที่มองเห็นประกายแสงสีต่าง ๆ โดยทั้งนี้ผู้วิจัยได้ถ่ายทอดออกมาจากอารมณ์ความรู้สึกในการมีความสุข จากสิ่งที่ตนได้พบเจอจากธรรมชาติ จึงถ่ายทอดลงสู่ผลงานจิตรกรรม

แนวทางการพัฒนาผลงาน ผู้วิจัยมีความพึงพอใจในผลงานชิ้นนี้มากที่สุด เพียงแต่ต้องการพัฒนาในเรื่องของการใช้สีให้มีความสดมากยิ่งขึ้น และเพิ่มประกายแสงในบรรยากาศของท้องฟ้า เพื่อตอบสนองอารมณ์ความรู้สึกของผู้วิจัยในการถ่ายทอดความประทับใจในธรรมชาติมากยิ่งขึ้นเพื่อพัฒนาผลงานในขั้นต่อไป

บทสรุป

การศึกษาความงามของธรรมชาติที่ส่งผลต่อการสร้างสรรค์จิตรกรรมของศิลปิน คือ การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมในรูปแบบศิลปะอิมเพรสชันนิสม์ผ่านความประทับใจในธรรมชาติ เพื่อแสดงให้เห็นถึงความงามของบรรยากาศที่มีร่มเงา แสงเงา สีสดต่าง ๆ ที่ผู้วิจัยได้ผ่านพบมา

ผลงานวิจัยสำเร็จลุล่วงตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ อันได้แก่

1. ผู้เยี่ยมชมให้ความสนใจจำนวน 150 คน มีการซักถามถึงผลงานของผู้วิจัยจำนวน 30 คน จากการพูดคุยกับผู้ชมล้วนนึกถึงธรรมชาติและตระหนักถึงความสำคัญของธรรมชาติ สิ่งแวดล้อมรอบตัว
2. ผลงานจิตรกรรมสามารถสร้างความรู้สึกเชิงบวก (ความรู้สึกผ่อนคลายเย็นสบาย) ในร่มเงาของธรรมชาติ เนื่องจากผู้วิจัยใช้สีโทนเย็นจึงก่อให้เกิดความผ่อนคลาย และความสบายตาแก่ผู้รับชม
3. การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม แสดงออกให้เห็นถึงบรรยากาศ สีสดในร่มเงาของธรรมชาติ ในรูปแบบศิลปะอิมเพรสชันนิสม์
4. การพัฒนาผลงานจิตรกรรมที่มีลักษณะเฉพาะตน โดยการใช้น้ำสีโทนเย็นเป็นส่วนมากและจังหวะลีลาในการปาดป้ายพู่กันเฉพาะตน เพื่อถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกของผู้วิจัยสู่สาธารณชนผลงานจิตรกรรมของผู้วิจัยได้รับความสนใจจากอาจารย์ที่ปรึกษา และผู้ทรงคุณวุฒิ ส่งเสริมให้พัฒนาชิ้นงานต่อผลงานได้รับการจัดแสดง ณ หอศิลป์จามจุรี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กรุงเทพมหานคร ระหว่างวันที่ 4-22 ตุลาคม 2562 ซึ่งเป็นที่ยอมรับและสนใจแก่ผู้พบเห็น

ข้อเสนอแนะ

ในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม ผู้วิจัยศึกษาความงามของธรรมชาติที่มีผลต่อการสร้างสรรค์ผลงานผนวกกับการศึกษาทฤษฎีต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง และศึกษาศิลปินในลัทธิต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง แล้วจึงสร้างงานจิตรกรรม โดยผู้วิจัยได้สร้างสรรค์เพียงแคในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง จากความประทับใจในร่มเย็น ความเย็นสบายของธรรมชาติ ผู้วิจัยจึงต้องการที่จะพัฒนาผลงานในอนาคต โดยการสร้างผลงานในช่วงเวลาหรือฤดูกาลต่าง ๆ เพื่อตอบสนองต่ออารมณ์ความรู้สึกของผู้วิจัยให้มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้สิ่งสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมของผู้วิจัยนั้น คือ "การมั่นคงในอารมณ์ ความรู้สึกของตน และถ่ายทอดออกมาจากจิตใจของตนอย่างแท้จริง" การศึกษาหาความรู้อย่างสม่ำเสมอเพื่อสร้างความเข้าใจ และนำมาพัฒนาผลงานต่อไป

บรรณานุกรม

- กำจร สุนพงษ์ศรี. *ศิลปะสมัยใหม่*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2558.
- จิระพัฒน์ พิตรปรีชา. *โลกศิลปะศตวรรษที่ 20*. กรุงเทพฯ : เมืองโบราณ, 2552.
- จิราภรณ์ ตั้งกิตติภรณ์. *จิตวิทยาทั่วไป*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2556.
- รัชนี นพเกตุ. *จิตวิทยาและจิตวิทยาพัฒนาการ*. กรุงเทพฯ : พัฒนาศึกษา, 2547.
- วิลาสลักษณ์ ชั่ววัลลี. *จิตวิทยาและจิตวิทยาพัฒนาการ*. กรุงเทพฯ : พัฒนาศึกษา, 2547.
- วุฒิ วัฒนสิน. *ประวัติศาสตร์ศิลปะ*. กรุงเทพฯ : ศิลปประชา, 2552.
- สกนธ์ ภู่งามดี. *พื้นฐานทัศนศิลป์*. กรุงเทพฯ : บั๊ค พอยท์, 2547.
- สิ่งแวดล้อมท้องถิ่น. "ทรัพยากรธรรมชาติ." สืบค้นจาก http://local.environnet.in.th/formal_data2.php?id=71. 2561.
- อารี สุทธิพันธุ์. *ศิลปะนิยม*. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์, 2535.

จากความศรัทธาอันแรงกล้าสู่แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ ผลงานจิตรกรรมนามธรรม

FROM STRONGEST FAITH TO INSPIRATION FOR ABSTRACT PAINTING CREATION

ชาร์ฟ โตเลิบ* SHARIF TOLEB*
จระพีพัฒน์ พิตรปรีชา** JIRAPAT PITPREECHA**

บทคัดย่อ

ในปัจจุบัน ความก้าวหน้าทางสื่อออนไลน์ทวีความสำคัญและมีอิทธิพลต่อจิตใจของบุคคลมากยิ่งขึ้น การใช้สมาร์ทโฟนที่มากเกินไปจนสร้างความเมื่อยระหว่างเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน การร่วมวิพากษ์วิจารณ์ตัดสินบุคคลอื่นผ่านสื่อออนไลน์ ภาพความรุนแรงที่ไม่อาจควบคุมสู่สายตาเยาวชน สิ่งเหล่านี้ค่อย ๆ ทำให้เราห่างไกลจากจริยธรรมอันดีงาม นำมาซึ่งการขาดความยับยั้งชั่งใจและการกระทำที่ไร้เหตุผล ผลงานวิจัยเรื่อง 'จากความศรัทธาอันแรงกล้าสู่แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมนามธรรม' จัดทำขึ้นเพื่อนำเสนอแนวคิดให้ผู้คนหันกลับมาสำนึกในคุณงามความดีผ่านผลงานสร้างสรรค์ของผู้วิจัย สำเนียดังกล่าวจะเติบโตขึ้นได้เมื่อภายในจิตใจของบุคคลดำรงไว้ซึ่ง 'ความศรัทธาต่อพระเจ้า'

กระบวนการวิจัยเริ่มจากการศึกษาความหมายของความศรัทธาในบริบทของศาสนา และบริบทของบุคคลสำคัญ เมื่อศึกษาแล้ว ผู้วิจัยพบความลึกซึ้งที่สามารถเชื่อมโยงกับความศรัทธาอันแรงกล้าของตัวเอง คือ ความศรัทธาในศาสนาอิสลาม จากนั้นได้ศึกษาจิตรกรรมนามธรรม เพื่อทำความเข้าใจถึงกระบวนการสร้างสรรค์จิตรกรรมในรูปแบบนามธรรม และได้ศึกษาศิลปะอิสลามแขนงอักษรอาหรับวิจิตร (Islamic Art Calligraphy) เพื่อใช้ถ่ายทอดความศรัทธาในศาสนาอิสลาม ด้วยแรงบันดาลใจจากความศรัทธาอันแรงกล้าในศาสนาอิสลาม การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมนามธรรมของผู้วิจัยจึงเป็นการสร้างสรรค์ด้วยอักษรอาหรับวิจิตรในรูปแบบจิตรกรรมนามธรรม

คำสำคัญ : ความศรัทธา/ อิสลาม/ จิตรกรรมนามธรรม/ ศิลปะอิสลาม/ อักษรอาหรับวิจิตร

*นิสิตระดับปริญญาโทบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, mom_cartoon@hotmail.com.

*Master Student, Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University, mom_cartoon@hotmail.com.

**รองศาสตราจารย์ ภาควิชาทัศนศิลป์ สาขาทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, napar99@hotmail.com.

**Associate Professor, Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University, napar99@hotmail.com.

ABSTRACT

In the disruptive world nowadays, social media is an important and influential factor on individuals thought, affective and mind. Social media overuse creates an apathy between human beings, increases criticizing and faulty social judgement, spread uncontrollable violence to young people. These situations isolate people from morality and be the cause of restraint and irrational behaviors. The research 'From the Strongest Faith to an Inspiration for Abstract Painting Creation' has the objective to present the concept of bringing back virtue of the goodness in people by representing artworks inspired from 'Faith in God' of the artist.

The research process started with studying two contexts included; 1) the meaning of faith in religion and model persons and 2) the Abstract art and its painting process. From the literature review, the author found the connection between his strong faith in Islam and a kind of abstract painting in Islamic art. Especially for Islamic Art Calligraphy, one of the important Islamic art that is used to convey faith in Islam, inspired the artist to represent his depth belief in God with Abstract calligraphy painting in Arabic characters.

Keywords: Faith/ Islam/ Abstract Art/ Islamic Art/ Islamic Calligraphy

บทนำ

ในปัจจุบัน ผู้วิจัยพบว่าความศรัทธาของผู้คนต่อพระเจ้านั้นค่อย ๆ เสื่อมถอยลง ความก้าวหน้าทางสื่อออนไลน์ค่อย ๆ กลืนกินความศรัทธาของผู้คนไปจากผืนแผ่นดิน แต่กลับแทนที่ด้วยความเสื่อมถอยทางจริยธรรมมากขึ้นในทุกวัน การทะเลาะเบาะแว้งบนท้องถนน การข่มเหงจากผู้มีอำนาจ การเห็นดีเห็นงามกับผู้กระทำความผิด การให้ความคุ้มครองผู้กระทำความผิดมากกว่าจะลงโทษ จริยธรรมอันดีงามถูกละเลยและถูกมองเป็นเพียงนิทานงมกาย ผู้คนให้ความสำคัญกับการงานที่มั่นคงในวันนี้นี้มากกว่าการค้นหาหลักนำในชีวิต เรากำลังสูญเสียคุณค่าทางจิตใจ เหลือเพียงคุณค่าที่สามารถจับต้องได้เท่านั้น สิ่งเหล่านี้ทำให้ทุกชีวิตต่างเร่งรีบสร้างความร่ำรวยจากเม็ดเงิน ซึ่งมีมูลค่าได้เพียงในโลกใบนี้ ดวงตาของเรากำลังมีขอบเขตไปตามยุคสมัย แล้ววันหนึ่งเหล่าเด็กที่ตาบอดจะสอนสิ่งใดแก่ลูกหลานของพวกเขาในเมื่อพวกเขาไม่เคยเห็นคุณค่าอย่างแท้จริง ความดีงามนั้นหาใช้สิ่งซึ่งอยู่นอกแต่เป็นสิ่งซึ่งเริ่มต้นจากภายใน นั่นคือ การสำนึกในคุณงามความดี และสำนึกดังกล่าวจะเติบโตขึ้นได้ เมื่อภายในจิตใจของบุคคลดำรงไว้ซึ่ง 'ความศรัทธาต่อพระเจ้า'

'ความศรัทธาต่อพระเจ้า' เป็นความดีสูงสุด เป็นความบริสุทธิ์ทางจิตใจเมื่อได้รำลึกถึง และเป็นเหมือนดังตัวกระตุ้นให้บุคคลหันกลับมาองความดีงามภายในจิตใจ ทุกชีวิตที่ถูกสร้างล้วนมีสำนึกแห่งความดีอยู่ภายในจิตใจ ไม่ว่าชีวิตของบุคคลผู้นั้นจะหลงผิดหรือผิดเพี้ยนไปทางใดหากเขายังคงไว้ซึ่งจิตใจที่ยึดถือในความศรัทธาต่อพระเจ้า ความดีงามจะยังคงอยู่กับบุคคลผู้นั้น การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมนามธรรมเป็นหนึ่งในหนทางการสร้างความตระหนักแก่บุคคลผู้ชมงานศิลปะ ในการร่วมรำลึกถึงความศรัทธาต่อพระเจ้าเป็นผู้เป็นเจ้า

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาความศรัทธาต่อพระเจ้าผ่านเรื่องความหมาย ศาสนา และปรัชญา วิเคราะห์และตีความเพื่อสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมนามธรรมส่งเสริมจริยธรรม
2. เพื่อศึกษาการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมที่ได้รับแรงบันดาลใจจากความศรัทธาอันแรงกล้าต่อพระเจ้า
3. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมนามธรรมที่ได้รับแรงบันดาลใจจากความศรัทธาอันแรงกล้าต่อพระเจ้า

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ขั้นตอนการศึกษาและรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้แบ่งขั้นตอนการศึกษาและรวบรวมข้อมูลออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับความศรัทธา

ความศรัทธาในที่นี้ต้องการกล่าวถึงความศรัทธาต่อพระเจ้า ผู้วิจัยเริ่มต้นด้วยการศึกษาความหมายของความศรัทธา โดยศึกษาจากการแปลคำศัพท์ไทยของราชบัณฑิตยสถานและของพจนานุกรมออนไลน์ Oxford Dictionary of English ได้ความว่า ความศรัทธา คือ ความเชื่ออย่างแรงกล้าต่อพลังอำนาจซึ่งอยู่เหนือทุกสรรพสิ่ง

จากนั้นจึงวิเคราะห์บริบทของความศรัทธาด้วยการเรียนรู้แนวคิดของความศรัทธาในแต่ละศาสนา เทวนิยมที่ยึดมั่นในพลังอำนาจซึ่งอยู่เหนือทุกสรรพสิ่ง ได้แก่

ศาสนาฮินดู (Hinduism)

ความศรัทธาของศาสนาฮินดูตามความเข้าใจทั่วไป คือ ความศรัทธาในพระเจ้าหลายองค์ แต่หากศึกษาในคัมภีร์ของศาสนาฮินดูอย่างถ่องแท้จะทราบได้ว่าแท้จริงแล้วชาวฮินดูนั้นเชื่อและเคารพสักการะในพระเจ้าองค์เดียว¹ คัมภีร์ฤคเวท (Rig Veda Book 8:1:1) หนึ่งในชุดคัมภีร์พระเวท กล่าวว่า "โอ้เพื่อน อย่าเคารพกราบไหว้ผู้ใดนอกไปจากพระองค์ พระองค์องค์เดียว"

ศาสนายูดาห์ (Judaism)

ความศรัทธาของศาสนายูดาห์ คือ ศรัทธาในพระเจ้าองค์เดียว ในคัมภีร์ไบเบิลภาคพันธสัญญาเก่า ฉบับเฉลยธรรมบัญญัติ (Deuteronomy 6:4) ศาสดาโมเสส ได้กล่าวว่า "โอ้ ชาวอิสราเอล จงฟังเถิด พระยาห์เวห์ พระยาห์เวห์เท่านั้นทรงเป็นพระเจ้าของเรา"

ศาสนาคริสต์ (Christianity)

ชาวคริสต์มีความศรัทธาในพระเจ้าองค์เดียวเช่นเดียวกับชาวยิว เพราะคัมภีร์ไบเบิลภาคพันธสัญญาเก่าของคริสต์อ้างอิงจากคัมภีร์ทานาคของศาสนายิว คำกล่าวของพระเยซูซึ่งได้กล่าวไว้ในภาคพันธสัญญาใหม่ (มาระโก 12:29) "พระบัญญัติอันดับแรกคือ โอ้ ชาวอิสราเอล จงฟังเถิด องค์พระผู้เป็นเจ้าของเราเป็นพระเจ้าองค์เดียว"

ศาสนาอิสลาม (Islam)

ความศรัทธาของศาสนาอิสลาม คือ ความศรัทธาต่อพระเจ้าองค์เดียว คือ อัลลอฮ์ (Allah) ดังคำกล่าวปฏิญาณตนว่า "ข้าพเจ้าขอปฏิญาณว่าไม่มีพระเจ้าอื่นใดนอกจากอัลลอฮ์ และมุฮัมมัดเป็นศาสนทูตของพระองค์"

ความศรัทธาในบริบทของศาสนา คือ ความศรัทธาอันแรงกล้าถึงการมีอยู่ของพระเจ้า ผู้วิจัยค้นคว้าต่อผ่านบุคคลสำคัญ คือ นักปรัชญา หรือ นักปราชญ์ (philosopher) ผู้อุทิศตนให้กับการค้นหาความจริง ผู้วิจัยศึกษาเพราะต้องการรู้ความศรัทธาต่อพระเจ้า คือ ความจริงหรือไม่ บุคคลดังกล่าว ได้แก่

คาลิล ยิบราน (Khalil Gibran, 1883-1931)

ยิบรานเป็นนักคิด นักกวี นักเขียน และศิลปินผู้สร้างสรรค์ งานประพันธ์ของยิบรานคือการตั้งคำถามต่อทุกสรรพสิ่ง แล้วให้คำตอบด้วยความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง ผลงานวรรณกรรมของยิบรานเป็นที่นิยมอ่านกันทั่วโลก จนได้รับการแปลเป็นภาษาต่าง ๆ ไม่น้อยกว่า 20 ภาษา โดยเฉพาะเรื่อง ปรัชญาชีวิต (The Prophet) ในหนังสือเล่มนี้ยิบรานได้กล่าวถึงพระเจ้า "และถ้าเธอต้องการจะบรรลุถึงพระเป็นเจ้า ก็อย่าทำตนเป็นผู้ขบปัญหา ขอเพียงแต่มองไปรอบ ๆ ตัว และเธอก็จะเห็นพระองค์ทรงเล่นหัวอยู่กับลูกหลานของเธอ"² การมีอยู่ของพระองค์ไม่อาจพิสูจน์ได้ด้วยหลักการและเหตุผล หากแต่การมองด้วยความตระหนักในสิ่งถูกสร้างทั้งหลาย ไม่ว่าจะขึ้นฟ้าและผืนแผ่นดินที่กว้างใหญ่ เมื่อนั้นเราจะพบพระองค์

1. ชากิรุ นาอิก, *แนวคิดเรื่องพระเจ้าในศาสนาสำคัญของโลก*, แปลโดย บรรจง บินกาซัน (กรุงเทพฯ : ศูนย์หนังสืออิสลาม, 2557), 13.

2. คาลิล ยิบราน, *ปรัชญาชีวิต*, แปลโดย ระกิ ภาวีไล (กรุงเทพฯ : ฟ้าสี, 2559), 124-125.

มหาตมะ คานธี (Mahatma Gandhi, 1869-1948)

ผู้คิดหลักการ "อหิงสา (Non Violence)" หรือหนทางแห่งความสันติทั้งปวง คานธีช่วยเหลือเพื่อนมนุษย์มากมายด้วยหลักการแห่งอหิงสา (สันติวิธี) นำชาวอินเดียในสหภาพแอฟริกาใต้ ลุกขึ้นต่อต้านรัฐบาลผิวขาวจนกระทั่งรัฐบาลยอมคืน "สิทธิความเป็นคน" ให้แก่ชาวผิวดำซึ่งเป็นชนพื้นเมือง นอกจากนั้น คานธียังเป็นผู้นำชาวอินเดียเรียกร้องอิสรภาพจากสหราชอาณาจักร จนในที่สุดประเทศเจ้าอาณานิคมยอมคืนอิสรภาพให้แก่ประชาชน คานธีเป็นผู้ยกย่องและเชิดชูในความศรัทธา มีวาทะของท่านมากมายที่พยายามชี้ให้ผู้คนเห็นคุณค่าของความศรัทธา ดังคำกล่าวที่ว่า "หากขาดศรัทธาในพระเป็นเจ้า ข้าพเจ้าคงจะคลุ้มคลั่งไปนานแล้ว"³

รพินทรนาถ ฐากูร (Rabindranath Tagore, 1861-1941)

ฐากูรเติบโตมาด้วยความศรัทธาบนพื้นฐานของศาสนาแบบเอกเทวนิยม (Monotheism) เนื่องจากบิดาของท่านไม่เห็นด้วยกับการบูชารูปเคารพ ทำให้ฐากูรมีความศรัทธาที่ไม่อิงต่อรูปเคารพ เมื่อ ค.ศ.1913 ฐากูรกลายเป็นที่รู้จักของคนทั่วโลกจากงานวรรณกรรมชื่อว่า คีตาญชลี (Gitanjali) มีความหมายว่า บทขับร้องบูชา⁴ เป็นการขับร้องบทกวีของนักกวีถึงพระผู้เป็นเจ้า จากคีตาญชลี บท 38 "ขอให้หัวใจของข้าน้อยได้คร่ำครวญโดยมีวิหตุเดียว ข้าปรารถนาพระองค์ พระองค์แต่เพียงผู้เดียว"⁵

สรุป จากการศึกษาความหมายของความศรัทธาจากบริบทของศาสนาและจากชีวประวัติของนักปรัชญาได้พบว่า ความศรัทธา คือ ความเชื่ออย่างแรงกล้าต่อพระเจ้าองค์เดียว และสำหรับผู้วิจัยความศรัทธาอันแรงกล้าคือ ความศรัทธาในศาสนาอิสลาม

ศาสนาอิสลามให้ความเคารพต่อพระเจ้าองค์เดียว คือ อัลลอฮ์ (Allah) (มวลการสรรเสริญเป็นของพระองค์) เคารพในพระศาสดานามว่า มุฮัมมัด (Muhammad) มุสลิมคือคำเรียกสำหรับผู้นับถือศาสนาอิสลาม อิสลามเป็นศาสนาที่ขึ้นชื่อในเรื่องของหลักปฏิบัติที่เคร่งครัด แม้กระทั่งในชีวิตประจำวันก็มีหลักปฏิบัติหรือข้อบังคับที่ชาวมุสลิมต้องปฏิบัติตามอย่างสม่ำเสมอ ดังตัวอย่าง

การดำรงละหมาด 5 เวลาในหนึ่งวัน ซึ่งหมายถึง การสรรเสริญต่อพระเจ้าเป็นเวลา 5 ครั้งต่อวัน การถือศีลอดเป็นเวลา 1 เดือน งดเว้นจากการกิน การดื่ม การมีความสัมพันธ์ทางเพศและการทำความชั่วทั้งปวงไม่ว่าจะโดยกิจวัตรและใจ นับตั้งแต่ดวงอาทิตย์ขึ้นจนถึงเวลาอาทิตย์ตกดินตลอดเดือนรอมฎอน⁶ การให้ซะกาต หมายถึง ภาษีจำนวนหนึ่งซึ่งศาสนาอิสลามกำหนดให้เป็นหน้าที่สำหรับมุสลิมที่จะต้องจ่ายจากทรัพย์สินและผลผลิตที่ถึงเกณฑ์กำหนด การเดินทางไปทำพิธีฮัจญ์ ณ นครมักกะห์ ประเทศซาอุดีอาระเบีย กำหนดให้มุสลิมผู้มีความสามารถทางด้านร่างกายและทรัพย์สินต้องปฏิบัติอย่างน้อยครั้งหนึ่งในชีวิต⁷

สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ล้วนเป็นเพียงหลักปฏิบัติขั้นพื้นฐานของชาวมุสลิมและยังมีอีกมาก เช่น การ 'ชะฮีด' ผู้ยอมพลีชีพตนเองเพื่อยืนยันสิ่งที่ตัวเองมีความเชื่อมั่นและศรัทธาด้วยความเต็มใจ⁸ ในที่นี้หมายถึง การเสียสละในหนทางแห่งอิสลาม หลักปฏิบัติทั้งหมดจะดำเนินไปได้ด้วยความศรัทธาอย่างแรงกล้าของผู้ปฏิบัติ จึงเป็นเหตุผลที่ผู้วิจัยให้ความสำคัญกับศาสนาอิสลาม และให้ความศรัทธาในศาสนาอิสลามเป็นความศรัทธาอันแรงกล้าสำหรับผู้วิจัย

3. กรุณา-เรื่องอุไร กุศลาลัย, *อมตะวงจะคานธี* (กรุงเทพฯ : บ้านพระอาทิตย์, 2554), 352.
4. รพินทรนาถ ฐากูร, *สาธนา*, แปลโดย ระวี ภาวิไล (กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์การตะ, 2555), 12.
5. รพินทรนาถ ฐากูร, *คีตาญชลี*, แปลโดย กรุณา-เรื่องอุไร กุศลาลัย (กรุงเทพฯ : แม่คำผาง, 2555), 90.
6. บรรจง บินกาซัน, *สารานุกรมอิสลาม สำหรับเยาวชนและผู้เริ่มสนใจ* (กรุงเทพฯ : อัล อะมีน, 2547), 147.
7. บรรจง บินกาซัน, *สารานุกรมอิสลาม สำหรับเยาวชนและผู้เริ่มสนใจ* (กรุงเทพฯ : อัล อะมีน, 2547), 213.
8. บรรจง บินกาซัน, *สารานุกรมอิสลาม สำหรับเยาวชนและผู้เริ่มสนใจ* (กรุงเทพฯ : อัล อะมีน, 2547), 34.

ส่วนที่ 2 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมนามธรรม
การศึกษารูปแบบการสร้างสรรค์งานของศิลปะนามธรรม ผ่านการสร้างสรรค์ของวาซิลี คันดินสกี
(Wassily Kandinsky) ผู้บุกเบิกศิลปะนามธรรม⁹ ศึกษาศิลปะอิสลาม ในแขนงของอักษรอาหรับวิจิตร เพื่อ
ค้นหารูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานด้วยความศรัทธา

ส่วนที่ 3 การวิเคราะห์และอภิปรายผล

การวิเคราะห์และตีความข้อมูลทั้งหมดสู่การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมนามธรรม

2. ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมนามธรรม

2.1. การสร้างภาพต้นแบบ ผู้วิจัยถ่ายทอดความศรัทธาอันแรงกล้าแห่งอิสลาม สู่ภาพ
ต้นแบบ (Sketch) เพื่อนำไปสู่ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมนามธรรม

2.2. การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมนามธรรม การนำภาพต้นแบบมาสร้างสรรค์ในรูปแบบ
ของผลงานจิตรกรรมนามธรรม

2.3. การนำเสนอผลงานต่ออาจารย์ที่ปรึกษา และผู้ทรงคุณวุฒิ การปรับแก้เพื่อพัฒนา
ผลงานจิตรกรรมนามธรรมในขั้นต่อ ๆ ไป

2.4. การแสดงผลงาน ผลงานสร้างสรรค์ที่ผ่านการคัดเลือกจากอาจารย์ที่ปรึกษา และ
ผู้ทรงคุณวุฒิ จะนำมาจัดแสดงในหอศิลป์ เขตกรุงเทพมหานคร

ผลการวิจัย

1. ขั้นตอนการศึกษาและรวบรวมข้อมูล

ส่วนที่ 1 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับความศรัทธา

จากการค้นคว้าถึงความหมายและบริบทต่าง ๆ ของความศรัทธา เพื่อค้นหาความศรัทธาอันแรงกล้า
ของผู้วิจัย ได้ความว่า ความศรัทธา คือ ความเชื่ออย่างแรงกล้าต่อพระเจ้าองค์เดียว และสำหรับผู้วิจัยนาม
ของพระองค์คือ อัลลอฮฺ (มวลการสรรเสริญเป็นของพระองค์) ผู้วิจัยจึงมีสถานภาพเป็น 'มุสลิม' หมายถึง
"ผู้ศรัทธาในอัลลอฮฺว่าเป็นพระเจ้าที่แท้จริงแต่เพียงพระองค์เดียว และมอบน้อมยอมจำนนต่อพระประสงค์
ของพระองค์โดยสิ้นเชิง"¹⁰

ส่วนที่ 2 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมนามธรรม

2.1. ศิลปะนามธรรม (Abstract Art)

คำว่า Abstraction หรือ Abstract หมายถึง การตัดทอน การตัดทอนในที่นี้คือการตัดทอนรูปทรง
หรือรูปลักษณะภายนอกของวัตถุ ให้เหลือเพียงเส้น สี และรูปทรง (ทัศนธาตุ) ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญ
ให้เหลือเพียงแก่นของความประทับใจ ความรู้สึก หรือนัยสำคัญที่ศิลปินต้องการสื่อ

ผลงานวิจัยนี้จึงกล่าวถึงศิลปะนามธรรมในศตวรรษที่ 20 เพราะเป็นช่วงจุดเปลี่ยนสำคัญของงาน
จิตรกรรมตะวันตกในการก้าวมาสู่ศิลปะนามธรรมอย่างเต็มตัว และบุคคลที่สร้างความเปลี่ยนแปลงที่สำคัญ
คือศิลปินชื่อว่า วาซิลี คันดินสกี (Wassily Kandinsky: 1866 – 1944) ได้รับสมญานามว่าเป็น "บิดาแห่ง
นามธรรม"¹¹

9. จิระพัฒน์ พิตรปรีชา, *โลกศิลปะศตวรรษที่ 20* (กรุงเทพฯ : เมืองโบราณ, 2552), 134.

10. บรรจง บินกาซัน, *สารานุกรมอิสลาม สำหรับเยาวชนและผู้เริ่มสนใจ* (กรุงเทพฯ : อัล อะมีน, 2547), 116.

11. อัจฉิมา เจริญจิตร ตนานนท์, "นามธรรมของสายน้ำ" (วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาตรีบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2560), 30.

2.2. วาสลีย์ คันดินสกี (Wassily Kandinsky, 1866–1944)

คันดินสกีเป็นนักกฎหมาย เป็นคุณครู เป็นนักดนตรี และที่สำคัญเป็นศิลปิน ผู้เชื่อว่าศิลปะนามธรรม (Abstract Art) สามารถถ่ายทอดความรู้สึกภายในของผู้สร้างสรรคงานได้ดีกว่าศิลปะในแขนงอื่น ๆ กล่าวคือ การตัดทอนรูปทรงภายนอกที่เห็นและเน้นหนักที่ความรู้สึกภายในของตัวศิลปินเอง เป็นความสัมพันธ์ระหว่างโลกภายนอกและโลกภายในของตัวศิลปิน¹² การศึกษาคันดินสกีเพื่อเรียนรู้รูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมนามธรรม

แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ของคันดินสกีมาจากบทเพลงบรรเลง โดยเฉพาะบทเพลงของ วีกเนอร์ (Wilhelm Richard Wagner, 1813–1883) เสียงดนตรีที่กระทบโสตประสาทของคันดินสกีได้กระตุ้นมโนภาพเกี่ยวกับเส้นและสีให้บังเกิดขึ้นอย่างน่าอัศจรรย์¹³ คันดินสกีเรียกดนตรีว่าเป็น “The ultimate teacher”¹⁴



ภาพที่ 1 Composition X (1939)

ที่มา : “Composition X,” Wikiart, Accessed in June 1, 2019, <https://www.wikiart.org/en/wassily-kandinsky/composition-x-1939>.

ในรูปแบบการสร้างสรรค คันดินสกีถ่ายทอดออกมาในรูปทรงระหว่างรูปทรงเรขาคณิต (Geometric) กับรูปทรงอิสระ (Biomorphic) รูปทรงเหล่านี้ศิลปินสร้างสรรค์จาก “เสียงภายใน” ศิลปินได้กล่าวว่า “ผลที่เกิดขึ้นออกมาเป็นงานศิลปะชิ้นหนึ่งนั้นอาจจะแตกต่างจากความรู้สึกภายใน ซึ่งทั้งนี้เกิดมาจากเสียงภายใน (The inner sound) อันเป็นสิ่งที่มีความหมายเต็มไปด้วยพลังมากที่สุดในโครงสร้างทั้งหมด”¹⁵ กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ การตัดทอนรูปทรงจากภายนอกด้วยความรู้สึกและความคิดสร้างสรรค์ของผู้เป็นศิลปิน จากเสียงภายในสู่รูปทรงในการรับรู้ คันดินสกีใช้สีแทนอารมณ์และความรู้สึกของภาพ เช่น สีดำคือสัญลักษณ์แห่งความตาย¹⁶ จัดวางองค์ประกอบไม่เน้นความสมมาตร แต่จะเน้นที่ความน่าสนใจในการรับรู้

การตัดทอนจากภายในสู่รูปทรงบริสุทธิ์เพื่อถ่ายทอดเรื่องราว แสดงอารมณ์ผ่านรูปทรงและสี จัดวางในองค์ประกอบที่เหมาะสมตามเนื้อหาและเรื่องราวที่ถ่ายทอด คือรูปแบบการสร้างสรรคจิตรกรรมนามธรรมของคันดินสกี

12. จิระพัฒน์ พิตรปรีชา, *โลกศิลปะศตวรรษที่ 20* (กรุงเทพฯ : เมืองโบราณ, 2552), 135.

13. จิระพัฒน์ พิตรปรีชา, *โลกศิลปะศตวรรษที่ 20* (กรุงเทพฯ : เมืองโบราณ, 2552), 135.

14. Annabel Howard, *This is Kandinsky* (London: Laurence King, 2015), 19.

15. จิระพัฒน์ พิตรปรีชา, *โลกศิลปะศตวรรษที่ 20* (กรุงเทพฯ : เมืองโบราณ, 2552), 143.

16. Wassily Kandinsky, *On the spiritual in art* (New York: The Solomon R. Guggenheim Foundation, 1946), 68.

2.3. ศิลปะอิสลาม (Islamic Art)

“ศิลปะอิสลามไม่ได้หมายถึงงานศิลปะที่จำกัดการทำให้ขึ้นภายใต้อิทธิพลของศาสนาอิสลามเพียงประการเดียวหากแต่ศิลปะอิสลามเกิดจากแรงผลักดันที่มีต่อความศรัทธาในศาสนาอิสลาม”¹⁷

ศิลปะอิสลามกำเนิดขึ้นประมาณต้นปีอิจราฮ์ของประวัติศาสตร์อิสลาม ศูนย์กลางการปกครองและการพัฒนาศิลปะและวัฒนธรรมอิสลาม อยู่ในดินแดนที่เรียกว่า ‘ดินแดนพระจันทร์เสี้ยว’ (The Fertile Crescent) ซึ่งครอบคลุมเป็นอาณาจักรของปาเลสไตน์ ซึ่งได้แก่ประเทศซีเรีย และอิรัก บริเวณนี้เปรียบเสมือนเป็นบ่าหลอมของวัฒนธรรมตะวันตก และตะวันออกเข้าด้วยกัน กล่าวคือ เป็นบริเวณที่ติดกับอาณาจักรไบแซนไทน์ ซึ่งอาณาจักรนี้เป็นที่ยอมรับกันว่าเป็นแหล่งผสมผสานของศิลปะคริสเตียนแบบตะวันตกและตะวันออก¹⁸

ศิลปะอิสลามสามารถแบ่งและแตกแขนงออกไปเป็นหลายประเภท อักษรอาหรับวิจิตรศิลป์ (Islamic Calligraphy) เป็นหนึ่งในแขนงการสร้างสรรค์ของศิลปะอิสลาม และเป็นแขนงหลักของงานศิลปะอิสลามในการแสดงออกถึงความศรัทธา เป็น “รูปแบบศิลปะที่ได้รับความนิยมสูงสุดในวัฒนธรรมอิสลาม...ส่วนใหญ่เป็นเพราะบทบาทในการถ่ายทอดพระวจนะของอัลลอฮ์ตามที่เขียนไว้ในคัมภีร์อัลกุรอาน”¹⁹

2.4. อักษรอาหรับวิจิตรศิลป์ (Islamic Calligraphy)

ศิลปะแบบอักษรประดิษฐ์ เป็นงานศิลปะที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นมาเพื่อการรับใช้ในงานศาสนามากกว่าศิลปะในรูปแบบอื่นเมื่อเปรียบเทียบกัน โดยปรากฏในงานเขียนคัมภีร์ของศาสนา

การสร้างสรรค์อักษรอาหรับวิจิตร เป็นการสร้างสรรค์ภายใต้แนวความคิดเพื่อสรรเสริญอัลลอฮ์ (มวลการสรรเสริญเป็นของพระองค์) และศาสนาของพระองค์ ถ่ายทอดในลักษณะของภาพแบนราบ ไม่มีแสงเงา รูปทรงอักษรมีทั้งรูปทรงเรขาคณิตและรูปทรงอิสระ นิยมเขียนด้วยสีดำซึ่งเป็นสีพื้นฐานของการสร้างสรรค์อักษรอาหรับวิจิตรแบบดั้งเดิม (tradition) การจัดองค์ประกอบในงานอักษรอาหรับวิจิตรจะเน้นในเรื่อง ความสมมาตรแบบสมดุล

การใช้อักษรอาหรับวิจิตรในการถ่ายทอดผลงานนั้นเพื่อเรียกร้องให้ผู้คนตระหนักถึงคำสอนของอิสลาม และเพื่อเป็นสื่อความงามเปิดใจผู้คนสู่คำสอนของอิสลาม



ภาพที่ 2 Quran Ottoman Turkey, 1687-8.
ที่มา : Nasser D. Khalili, *Visions of splendour in Islamic Art and culture* (United Kingdom: Worthpress, 2008), 60.



ภาพที่ 3 Muhaqqaq Basmala: Calligraphy by Seyit Ahmet Depeler, tezhip by Lutfiye Depeler. (valeriebehery, 2013)
ที่มา : “Valerie Behery,” Accessed in June 1, 2019, <https://www.valeriebehery.com/life-lessons-of-tezhip>.

17. ปิยะแสง จันทร์วงศ์ไพศาล, *ศิลปะอิสลาม* (กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2561), 6.

18. SACICT, *หัตถกรรมในวัฒนธรรมมุสลิม* (กรุงเทพฯ : ไทภูมิพับลิชชิ่ง, 2560), 93.

19. Moya Carey, *An Illustrated History of Islamic Art & Design* (Wigston: Southwater, 2012), 16.

2.4.1. Wissam Shawkat (1974-present) ศิลปินผู้สร้างสรรค์อักษรอาหรับวิจิตรในรูปแบบจิตรกรรมนามธรรม



ภาพที่ 4 The Eyes of Letters ผลงานของ Wissam Shawkat
ที่มา : "The Eyes of Letters," Wissam Shawkat, Accessed in June 1, 2019, <https://www.wissamshawkat.com/>.

Shawkat ศิลปินชาวอิรักเป็นผู้สร้างสรรค์อักษรอาหรับวิจิตรในรูปแบบศิลปะนามธรรม ด้วยการตัดทอนโครงสร้างของอักษรอาหรับให้เหลือเพียงรูปทรงที่แสดงถึงความรู้สึกภายในของศิลปิน ซึ่ง Shawkat ได้ขนานนามรูปแบบการสร้างสรรคงานของเขาว่า Calligraform หมายถึง การใช้รูปร่างของอักษร²⁰ "เป็นเวลากว่า 30 ปีในการฝึกเขียนอักษรอาหรับวิจิตร ผมได้เรียนรู้การเขียนในรูปแบบดั้งเดิม จนในที่สุดผมรู้สึกว่ามีคุณสมบัติเหมาะสมที่จะตัดสินใจว่าหลักการใดที่จะถูกแทนที่และหลักการใดจะยังคงอยู่"²¹

ส่วนที่ 3 การวิเคราะห์และอภิปรายผล

การสร้างสรรคศิลปะนามธรรม คือการตัดทอนทั้งเนื้อหาและรูปทรง เหลือเพียง "แก่น" ที่ต้องการนำเสนอ ผลงานวิจัยต้องการกล่าวถึงความศรัทธาในศาสนาอิสลามของผู้วิจัย การนำเสนอแก่นของความศรัทธาดังกล่าวจึงเป็นองค์ประกอบสำคัญของภาพผลงานจิตรกรรม และจากการค้นคว้าทำให้ทราบว่า เป้าหมายของความศรัทธาในอิสลามคือการค้นหาความสันติจากภายใน ดังคำกล่าวจากคัมภีร์กุรอาน "และอัลลอฮฺทรงเรียกร้องไปสู่สถานที่แห่งสันติ และทรงชี้แนะแนวทางที่ถูกต้องแก่ผู้ที่พระองค์ทรงประสงค์ไปสู่ทางที่เที่ยงธรรม" (บทที่ 10 ยูนุส วรรคที่ 25)²² Tariq Ramadan (1962-present) นักวิชาการศาสนาอิสลามผู้ทรงคุณวุฒิ กล่าวถึงเป้าหมายของความศรัทธาว่า "สันติภายใน คือ เป้าหมายของอิสลาม"²³ ความสันตินั้นคือแก่นของความศรัทธาในศาสนาอิสลาม คำว่า สันติ เมื่อนำมาเขียนด้วยภาษาอาหรับซึ่งถือเป็นภาษาสำหรับชาวมุสลิมได้คำว่า سلم (สลาม) คำว่าสลามยังเป็นรากศัพท์ของคำว่า "อิสลาม" เมื่อได้แก่นของความศรัทธาการนำมาถ่ายทอดในรูปแบบของจิตรกรรมนามธรรม ผู้วิจัยต้องนำมาตัดทอนให้เหลือเพียงรูปทรงบริสุทธิ์

20. "About Me," Wissam Shawkat, last modified 2017, <https://www.wissamshawkat.com/about>.

21. "About Me," Wissam Shawkat, last modified 2017, <https://www.wissamshawkat.com/about>.

22. สมาคมนักเรียนเก่าอาหรับ ประเทศไทย, *ความหมายอัลกุรอานเป็นภาษาไทย ภาค 3 ญูซ ที่ 21-30* (กรุงเทพฯ : ทิพย์วิสุทธิ, 2535), 434.

23. สัลมาน อัล อาคตะฮฺ, *สู่อัจฉริยะแห่งสันติ*, แปลโดย สมาคมยุวชนมุสลิมแห่งประเทศไทย (กรุงเทพฯ : สำนักวิชาการและสื่อเผยแพร่ ยมท, 2560), 67.

จากภายในของผู้วิจัย จากการค้นคว้าและเพียรเขียนอย่างสม่ำเสมอทำให้ผู้วิจัยค้นพบรูปทรงที่เป็น 'ตัวแทน' ของคำว่า 'سلام' นั่นคือ รูปทรงของอักษร 'ซิ่น' ๘ รูปทรงดังกล่าวจึงเป็นตัวแทนความศรัทธาอันแรงกล้าในศาสนาอิสลามของผู้วิจัย รูปแบบการสร้างสรรคจัดในองค์ประกอบดุลยภาพแบบสมมาตร (แสดงถึงความมั่นคง) และดุลยภาพแบบอสมมาตร (แสดงถึงความเคลื่อนไหวและการเปลี่ยนแปลง) โทนสีประกอบด้วย สีขาว เทา และดำ เพิ่มเติมด้วยการปิดแผ่นทอง แผ่นฟอยล์เงิน การใช้สีทองและสีเงิน นั้นเพื่อแสดงบุคลิกภาพของความเยียบสงบ และความสูงส่งในเวลาเดียวกัน

2. ผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมนามธรรม (ผลงานศิลปนิพนธ์)

2.1. ถึงผู้ติดตาม (To The Follower) (2562)



ภาพที่ 5 ผลงานศิลปนิพนธ์ "ถึงผู้ติดตาม" (To The Follower)
ที่มา : ผู้วิจัย

แนวความคิด 'นานวันของกาลเวลา ผ่านยุคสมัยและผู้คน ความศรัทธาของบุคคลต่อพระเจ้านั้นค่อย ๆ เสื่อมถอย' ผลงานจิตรกรรม "ถึงผู้ติดตาม" ตักเตือนผู้ที่ติดตาม (พระองค์) ทั้งหลายให้รำลึกถึงความศรัทธาของตนอีกครั้ง

อภิปรายการสร้างสรรค ผู้วิจัยต้องการสื่อถึงการเสื่อมสลายในความศรัทธาของบุคคล การใช้รูปร่างวงกลมซ้อนด้วยรัศมี 3 ชั้น แทนความดิงาม รูปแบบการสร้างสรรควงรัศมี อ้างอิงจากศิลปะอิสลาม หมายถึงสิ่งซึ่งอยู่เหนือธรรมชาติ หรือ สิ่งซึ่งพิเศษ สัญลักษณ์วงกลมรัศมีนี้จึงเป็นการแสดงถึง ความดิงาม (พิเศษ) ผู้วิจัยนำอักษร ๘ ตัวแรกลงสีด้วยสีดำสนิท เพื่อแทนความศรัทธาอันแรงกล้า ๘ ตัวแรกวางในตำแหน่งใกล้ชิดกับวงกลมรัศมี แสงรัศมีอาบ ๘ ตัวแรก แต่ใน ๘ ตัวต่อมาจะถูกบดบัง การบดบังนี้ไม่ได้หมายถึงการถูกเบียดเบียน แต่หมายถึงการอยู่ภายใต้หรือการเป็นผู้ติดตาม การจัดวางให้ ๘ เรียงเป็นแถวเพื่อแสดงถึงการติดตาม ความเสื่อมแทนด้วยการใช้แผ่นทองคำทำให้หลุดร่อน เพื่อแสดงถึงการร่วงโรยไปตามกาลเวลา ด้านหลังของพื้นผิวทองเป็นพื้นผิวหยาบ สื่อถึงความวุ่นวายซึ่งหลบซ่อนอยู่เบื้องหลังแผ่นทองคำที่ร่วงโรย



ภาพที่ 6 ผลงานศิลปนิพนธ์ “เป็ลือก” (The Cover)
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 7 ผลงานศิลปนิพนธ์ “Remind” (Remind)
ที่มา : ผู้วิจัย

2.2. เป็ลือก (The Cover, 2562)

แนวความคิด ‘ความศรัทธาเริ่มต้นจากภายใน’

อภิปรายการสร้างสรรค ผู้วิจัยต้องการกล่าวถึง ความศรัทธาที่แท้จริงที่สามารถจะตัดสินใจได้เพียงภายในจิตใจของบุคคล แรงจูงใจเกิดจากความวุ่นวายจากการแอบอ้างการเป็นผู้รู้ทางศาสนา ด้วยการแต่งกายที่ชวนน่าเชื่อถือ แต่การพูดนั้นเต็มไปด้วยอารมณ์และความรุนแรง บุคคลเช่นนี้ไม่อาจนำมาซึ่งความสันติ เพราะวาจาที่นั่นนำไปสู่ความแตกแยกมากกว่าความสันติ

ผู้วิจัยนำ ๘ มาขยายด้วยการซ้ำรูปทรงภายนอกของ ๘ ออกเป็นชั้น ๆ ชั้นภายนอกสุดคือเป็ลือกอันงดงามและสมบูรณ์ พื้นที่ว่างรอบของ ๘ เป็นพื้นที่ที่ชาวสะอาด เปรียบได้กับชุดเครื่องแต่งกายภายนอกของบรรดาผู้แอบอ้าง แต่ภายในมีเพียงความเลือนลางของความศรัทธา (๘ แสดงถึงความศรัทธาที่ขุนมัว)

2.3. Remind (2562)

แนวความคิด ‘การรำลึกถึงพระเจ้าเพื่อฟื้นฟูความศรัทธา’

อภิปรายการสร้างสรรค การรำลึกถึงพระเจ้าเป็นการชำระล้างจิตใจให้สะอาดและนำไปสู่ความสงบ ผู้วิจัยสร้างสรรคด้วยรูปทรง ๘ เช่นเดียวกับ 2 งานข้างต้น แต่กลับด้านจากซ้ายไปขวา (มุมซ้ายล่างของภาพ) เพื่อป้องกันการกลับตาลปัตรในความศรัทธา พื้นผิวคราบสนิมสีน้ำตาลแทนความหลงลืม มีเพียงการรำลึกถึงพระองค์เท่านั้นจึงจะลบล้างคราบสนิมเหล่านี้ ความสมบูรณ์ของความศรัทธาแทนด้วย ๘ สีดำ ปรากฏบนรูปทรงกลมเปล่งประกายรัศมี รายล้อมด้วยกลีบดอกไม้สีทอง เพื่อแสดงถึงความดีงาม ตำแหน่งองค์ประกอบของภาพ ผู้วิจัยวางความดีไว้ฝั่งขวาในตำแหน่งด้านบน เพราะในศาสนาอิสลามฝั่งขวาหรือข้างขวาคือได้ว่า ‘ความดีงาม’ ส่วนฝั่งซ้ายหรือข้างซ้ายคือได้ว่า ‘ฝั่งของมารร้าย’ การจัดวางองค์ประกอบของผลงานจึงจัดวางความดีงามไว้ที่ฝั่งขวา และความหลงลืม (คราบสนิม) ไว้ที่ฝั่งซ้าย ส่วนฝั่งบนและล่าง คือ สิ่งซึ่งอยู่สูง และสิ่งซึ่งตกต่ำ

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

จากความศรัทธาอันแรงกล้าสู่การสร้างสรรคผลงานจิตรกรรมนามธรรม คือ การสร้างสรรคผลงานจิตรกรรมในรูปแบบศิลปะนามธรรมผ่านอักษรอาหรับวิจิตร เพื่อแสดงถึงความศรัทธาในศาสนาอิสลามของผู้วิจัย

ผลการวิจัยสำเร็จลุล่วงตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ อันได้แก่

1. ได้ผลงานจิตรกรรมนามธรรมที่ได้รับแรงบันดาลใจจากความศรัทธาอันแรงกล้าต่อพระเจ้า
2. ผู้ชมให้ความสนใจและรู้สึกถึงความศรัทธาต่อพระเจ้าของผู้วิจัย มีความเข้าใจในศาสนาอิสลามมากขึ้น ผ่านผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมนามธรรมเป็นจำนวนมาก
3. สามารถนำองค์ความรู้ที่ได้รับจากการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลนำไปประยุกต์ใช้ในงานสร้างสรรค์ทางด้านจิตรกรรมต่อไป

ผลงานจิตรกรรมนามธรรมของผู้วิจัยได้รับความสนใจจากอาจารย์ที่ปรึกษา และผู้ทรงคุณวุฒิ ส่งเสริมให้พัฒนาชิ้นงานต่อ ผลงานได้รับการจัดแสดง ณ หอศิลป์กรุงเทพมหานคร ระหว่างวันที่ 2-14 กรกฎาคม 2562 ซึ่งเป็นที่ยอมรับและสนใจแก่ผู้พบเห็น

ข้อเสนอแนะ

การสร้างสรรคผลงานจิตรกรรมนามธรรมคือการถ่ายทอดภาพจากภายในจิตใจของผู้สร้างสรรคผลงานซึ่งภายในจิตใจของผู้วิจัยคือความศรัทธาในศาสนาอิสลาม ความศรัทธาในพระเจ้าองค์เดียวนามว่า อัลลอฮ์ (มวลการสรรเสริญเป็นของพระองค์) หากบุคคลใดมีความศรัทธาในความเป็นหนึ่งเดียวปรากฏภายในจิตใจ การแสดงออกด้วยศิลปะนามธรรมถือเป็นการแสดงออกถึงความศรัทธาได้อย่างดี วิธีคือการนำเรื่องราวจากภายนอกผสมผสานความรู้สึกนึกคิดภายในแล้วจึงถ่ายทอดด้วยทักษะทางทัศนศิลป์ ร่วมด้วยคำสอนของครูบาอาจารย์ในการร่วมชี้แนะและสั่งสอน การกระทำการใดหากขาดคำชี้แนะจากผู้รู้ การกระทำนั้นย่อมเป็นการยากสู่การบรรลุเป้าหมาย การใกล้ชิดบรรดาผู้รู้และหมั่นสอบถามคำชี้แนะย่อมสร้างความเข้าใจและขยายขอบเขตความรู้ได้ดีกว่า และจงถ่ายทอดออกมาด้วยความซื่อสัตย์อย่างตรงไปตรงมา นั่นคือการสร้างสรรคผลงานจิตรกรรมนามธรรมสำหรับผู้วิจัย

บรรณานุกรม

- กรุณา-เรืองอุไร กุศลาสัย. *อมตะวจนะคานธี*. กรุงเทพฯ : บ้านพระอาทิตย์, 2554.
- คาลิล ยิบราน. *ปรัชญาชีวิต*. แปลโดย ระที ภาวิไล. กรุงเทพฯ : ผีเสื้อ, 2559.
- จิระพัฒน์ พิตรปรีชา. *โลกศิลปะศตวรรษที่ 20*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : เมืองโบราณ, 2552.
- ชาگیر นาอิก. *แนวคิดเรื่องพระเจ้าในศาสนาสำคัญของโลก*. แปลโดย บรรจง บินกาซัน. กรุงเทพฯ : ศูนย์หนังสืออิสลาม, 2557.
- บรรจง บินกาซัน. *สารานุกรมอิสลาม สำหรับเยาวชนและผู้เริ่มสนใจ*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : อัล อะมีน, 2547.
- ปิยะแสง จันทร์วงศ์ไพศาล. *ศิลปะอิสลาม*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2561.
- รพินทรนาถ ฐากูร. *คีตาอุษลี*. แปลโดย กรุณา-เรืองอุไร กุศลาสัย. กรุงเทพฯ : แม่คำผาง, 2555.
- รพินทรนาถ ฐากูร. *สาธนา*. แปลโดย ระที ภาวิไล. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ภารตะ, 2555.
- ศูนย์ส่งเสริมศิลปาชีพระหว่างประเทศ (องค์การมหาชน). *หัตถกรรมในวัฒนธรรมมุสลิม*. กรุงเทพฯ : ไทภูมิพับลิชชิ่ง, 2560.
- สมาคมนักเรียนเก่าอาหรับ ประเทศไทย. *ความหมายอัลกุรอานเป็นภาษาไทย ภาค 3 ญุซุ ที่ 21-30*. กรุงเทพฯ : ทิพย์วิสุทธิ์, 2535.
- สรรเสริญ สันติธัญวงศ์. *ศิลปะในศตวรรษที่ 20*. นครปฐม : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2560.
- สลมาน อัล เอาดะฮฺ. *สู่อัจฉริยะแห่งสันติ*. แปลโดย สมาคมยุวชนมุสลิมแห่งประเทศไทย. กรุงเทพฯ : สำนักวิชาการและสื่อเผยแพร่ ยมท. , 2560.
- อัจฉิมา เจริญจิตร ตนานนท์. *"นามธรรมของสายน้ำ"*. วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทชั้นปริญญาตรีบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2560.

อาลี เสือสมิง. *อารยธรรมอิสลาม*. กรุงเทพฯ : ศูนย์หนังสืออิสลาม, 2556.

Carey, Moya. *An Illustrated History of Islamic Art & Design*. Wigston: Southwater, 2012.

Howard, Annabel. *This is Kandinsky*. London: Laurence King, 2015.

Kandinsky, Wassily. *On the spiritual in art*. New York: The Solomon R. Guggenheim Foundation, 1946.

Shawkat, Wissam. "About Me." <https://www.wissamshawkat.com/about>, 2017.

ดุष्ฎินิพนธ์การวาทยกร : วรรณกรรมดนตรีสำหรับวงเครื่องลมร่วมสมัย DOCTORAL MUSIC CONDUCTING: THE SYMPHONIC MUSICAL LEGACY FOR CONTEMPORARY WINDS

ธันช ฆววิสุทธิกุล* THANACH CHAWAWISUTTIKON*
วีรชาติ เปรมานันท์** WEERACHAT PREMANANDA**

บทคัดย่อ

บทบาทของวาทยกรมีความสำคัญตั้งแต่เริ่มต้นของการฝึกซ้อมจนถึงการนำออกสู่การแสดง วาทยกรเป็นผู้กำหนดทิศทางของดนตรี ทั้งในการตีความบทเพลงและการถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกในลีลาต่าง ๆ ซึ่งต้องรวบรวมความคิดของทุกคนในวงดนตรีให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน ซึ่งกระบวนการเหล่านี้จะเกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพนั้น วาทยกรจะต้องศึกษาบทเพลงที่จะทำการแสดงนั้นอย่างละเอียดที่สุดก่อนถึงกำหนดการซ้อม ควบรู้เรื่องข้อจำกัดและพื้นฐานของเครื่องดนตรีในวงดนตรี เพื่อสามารถแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นได้ทันทีในช่วงเวลาการฝึกซ้อม รวมถึงการปรับความสมดุลของเสียงของแต่ละเครื่องดนตรีให้มีความกลมกลืนหรือปรับให้เครื่องดนตรีในบางแนวนั้นมีความสำคัญและโดดเด่นออกมาจากกลุ่มเครื่องดนตรีอื่น ๆ ในวง ซึ่งองค์ความรู้ต่าง ๆ เหล่านี้จะนำเสนอโดยการจัดการแสดง 3 รายการ โดยใช้ชื่อว่า ดุष्ฎินิพนธ์การวาทยกร : วรรณกรรมดนตรีสำหรับวงเครื่องลมร่วมสมัย เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้ทางด้านการวาทยกรร่วมกับวงดุริยางค์เครื่องลมที่มีลักษณะเฉพาะสู่สาธารณะ

คำสำคัญ : การวาทยกร/ วงดุริยางค์เครื่องลม/ วินด์ซิมโฟนี

*นิสิตระดับปริญญาดุष्ฎินิพนธ์บัณฑิต หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุष्ฎินิพนธ์บัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, fordmagicflute@gmail.com.

*D.F.A Candidate of Fine and Applied Arts, Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University, fordmagicflute@gmail.com.

**ศาสตราจารย์วิจัย คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, drwpremananda@yahoo.com.

**Prof., Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University, drwpremananda@yahoo.com.

Abstract

The art of conducting, one of the most complex and demanding activities in the realm of music. The Conductor's role in music has been the most important part of practice from the very beginning to the performance. The conductor also be the music director as well to give all the music details about the expression, harmonic details, interpret the score in styles. To achieve the process. The conductor has to researches the music score in detail. Reading through the score giving the time to study a score to gain knowledge of the work such as dynamic shape, key structure, the balance of the tunes and emotional sequence. To be able to resolve the situations and rebalance the harmony, tone color and dynamic.

The objectives of my research are to research on the rehearsal problems and to present the effective practicing technique of the Wind Orchestra, to present the unique method of interpreting Wind Orchestra literature and to disseminate the knowledge of unique conducting technique to music society, Through the three performances in the name of doctoral music conducting: the symphonic musical legacy for contemporary winds. Hopefully, my contribution will be a benefit to other musicians and the public.

Keywords: Conducting/ Wind Orchestra/ Wind Symphony

บทนำ

วาทยกร ผู้นำในการบรรเลงของวงดนตรี เป็นผู้ที่ทำให้นักดนตรีบรรเลงไปพร้อม ๆ กันได้โดยการให้จังหวะด้วยมือเปล่าหรือด้วยไม้เคาะ¹ ซึ่งคนส่วนใหญ่รวมถึงในประเทศไทยนั้นจะเรียกไม้เคาะสำหรับการวาทยกรว่า “บาตอง” (Baton) แต่สำหรับในแถบยุโรปบางประเทศ เช่น ประเทศอังกฤษ และในตำราการวาทยกรในบางเล่มจะเรียกว่า “สติก” (Stick) ซึ่งเคยปรากฏอยู่ในตำราการวาทยกรที่ชื่อว่า “A Handbook on the Technique of Conducting”² ประพันธ์โดยวาทยกรชาวอังกฤษที่มีนามว่า เซอร์ อาเดรียน โบลต์ (Sir Adrian Boult, 1889-1983) การเรียกไม้เคาะใน 2 แบบนี้ ก็ขึ้นอยู่กับความถนัดของแต่ละคนที่จะเรียกหรือตามความเคยชินของในแต่ละประเทศที่นิยมใช้เรียกกัน วาทยกรจะเป็นผู้ที่ตีความบทเพลงให้นักดนตรีบรรเลงเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน วาทยกรต้องเป็นผู้ที่รับผิดชอบมากที่สุดต่อคุณภาพของการแสดงดนตรีในแต่ละครั้ง

คำว่า “วาทยกร” กำหนดให้อ่านได้ 2 แบบ คือ วาทยะกะคอน กับ วาดทยะกะคอน “วาทยกร” หมายถึงผู้กำกับและควบคุมการบรรเลงหรือการขับร้องของวงดุริยางค์ วงดนตรี วงนักร้องประสานเสียง ให้มีเอกภาพรวมทั้งตีความบทเพลงให้สมบูรณ์โดยปกติใช้มือ สายตา และสีหน้าท่าทางเป็นสื่อในการให้สัญญาณ “วาทยกร” จะเรียกว่าผู้อำนวยเพลงก็ได้ มีผู้ใช้ผิดเป็น “วาทยากร” อยู่เสมออาจจะเนื่องมาจากอาศัยแนวเทียบจากคำว่า “วิทยากร” ก็เป็นไปได้ “วาทยกร” มาจากคำสันสกฤตคำว่า วาทยะ กับคำบาลีคำว่า กร คำว่า วาทยะ แปลว่า เครื่องประโคม เครื่องบรรเลง เครื่องเป่า ส่วนคำบาลีคำว่า กร แปลว่า ผู้ทำ ใช้เป็นส่วนหลังของคำสมาส เช่น เกษตรกร จิตรกร วิศวกร คณะกรรมการจัดทำพจนานุกรมศัพท์ดนตรีสากลราชบัณฑิตยสถาน บัญญัติศัพท์คำว่า “Conductor” เป็นภาษาไทยว่า ผู้อำนวยเพลงหรือวาทยกร โดยอ้างอิงมาจากคำศัพท์คำว่า “Conducting” ซึ่งอธิบายหน้าที่ของผู้อำนวยเพลงหรือวาทยกรไว้ชัดเจนดังนี้ การอำนวยเพลงเป็นศิลปะการกำกับหรือควบคุมการแสดงดนตรีของวงดุริยางค์ วงดนตรี วงนักร้องประสานเสียง อุปรากร เป็นต้น เพื่อนำมาซึ่งความพร้อมเพรียง ความสมบูรณ์ในการบรรเลงหรือการขับร้อง วาทยกรจะกำหนดความชัดเจนของการลงจังหวะแรกของแต่ละห้องและความเร็วด้วยการเคลื่อนไหวของมือขวาที่มักถือไม้บาตอง ส่วนมือซ้ายจะส่งสัญญาณให้นักดนตรีบรรเลงหรือนักร้องร้องโดยให้เพิ่มหรือลดความดังเร่งจังหวะหรือผ่อนจังหวะและยังบ่งบอกรายละเอียดอื่น ๆ เช่น อารมณ์จากสีหน้าและท่าทาง การตีความบทเพลงตามเจตนารมณ์ของผู้ประพันธ์ขึ้นอยู่กับวาทยกรแต่ละคนที่มีลักษณะที่แตกต่างกัน ข้อสำคัญคือต้องสามารถสื่อสารให้นักดนตรีหรือนักร้องทราบว่าจะปฏิบัติตามอย่างไร

วัตถุประสงค์ของการแสดงการวาทยกร

1. เพื่อนำเสนอการตีความบทเพลงในแบบที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะ
2. เพื่อศึกษาปัญหา การแก้ปัญหา และพัฒนาทักษะทางด้านการซ้อมวงดุริยางค์เครื่องลมให้มีประสิทธิภาพสูงสุด
3. เพื่อศึกษาแนวทางการวาทยกรจากเอกสาร งานวิจัย และงานวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับวิธีการใช้เทคนิคของบาตองในรูปแบบต่าง ๆ วิธีการซ้อมสำหรับวงดุริยางค์เครื่องลม เพื่อนำองค์ความรู้ที่ได้มาเหล่านี้ นำออกแสดงสู่สาธารณะ
4. เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้ทางด้าน การวาทยกรที่มีลักษณะเฉพาะสู่สาธารณะ

1. ณัชชา พันธุ์เจริญ, พจนานุกรมศัพท์ดุริยางคศิลป์ (กรุงเทพฯ : เกศกะรัต, 2554), 78.

2. Adrian C. Boult, *A Handbook on the Technique of Conducting* (London: Paterson, 1968,) 7.

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เสริมสร้างความเข้าใจในการเตรียมตัวสำหรับขั้นตอนการซ้อมวงดุริยางค์เครื่องลมให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด
2. ได้เผยแพร่การตีความบทประพันธ์เพลงและการวาทกรรมสำหรับวงดุริยางค์เครื่องลมที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวสู่สาธารณะ
3. สร้างบรรทัดฐานในการเตรียมตัวการแสดงการวาทกรรมให้แก่ผู้ที่สนใจศึกษาทางด้าน การวาทกรรม
4. ได้สร้างผลงานทางด้านวิชาการทางด้าน การวาทกรรม รวมถึงผลงานการแสดงการวาทกรรมที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว

เทคนิคการวาทกรรมของ เซอร์ อาเดรียน โบลต์

จุดประสงค์ของเทคนิคในศิลปะทุกแขนงนั้นคือการบรรลุความต้องการหรือทำให้สำเร็จตามความต้องการโดยการใช้วิธีที่เรียบง่ายและประหยัดเวลามากที่สุดเท่าที่เป็นไปได้ ซึ่งเป็นสิ่งที่นักวาทกรรมทุก ๆ คนควรทำและพึงปฏิบัติตามเจกเช่นเดียวกันกับในศิลปะทุกแขนง ในศิลปะแต่ละแขนงนั้น เราได้เรียนรู้วิธีการต่าง ๆ ผ่านการเรียนรู้จากประสบการณ์รวมถึงตำราและแบบฝึกหัดมากมาย ซึ่งในตำราการวาทกรรม "A Handbook on the Technique of Conducting" ประพันธ์โดย เซอร์ อาเดรียน โบลต์ ได้รวบรวมแนวคิดและองค์ความรู้ของครูรุ่นก่อนหน้าเราที่ได้คิดมาแล้วว่าทำอย่างไรจึงได้ผลลัพธ์การวาทกรรมในทางที่ดี โดยไม่จำเป็นต้องพยายามทำสิ่งที่ไม่จำเป็นและไม่มีประโยชน์ การพัฒนาทางด้านเทคนิคของการวาทกรรมนั้น โบลต์ได้ศึกษาและจดบันทึกผลจากผลงานการวาทกรรมที่ยอดเยี่ยมของหลาย ๆ บุคคล เพื่อสร้างบรรทัดฐานและรูปแบบของ "กฎและเทคนิค" ขึ้นมาเพื่อพิสูจน์กฎและเทคนิคต่าง ๆ เหล่านั้น และยังรวมถึงการพัฒนาและการทำหลาย "กฎและเทคนิค" บางอย่างจากครูรุ่นต่อ ๆ มาที่ได้สร้างขึ้น และนี่คือสิ่งที่โบลต์ต้องการพยายามอธิบายออกมาในตำราการวาทกรรมของเขา

ในช่วงต้นศตวรรษที่ 19 มีการพิจารณาความเหมาะสมเกี่ยวกับการวาทกรรมที่ให้จังหวะด้วยไม้บาตองด้วยมือขวา และการให้สัญญาณด้านการแสดงออกทางอารมณ์ที่จำเป็นด้วยมือซ้าย ซึ่งท่าทางการวาทกรรมและการควบคุมบางอย่างอาจจะไม่ได้เกิดขึ้นในระหว่างช่วงการฝึกซ้อม อันเนื่องจากบางครั้งในการฝึกซ้อมนั้น วาทกรรมไม่มีเวลาเพียงพอที่จะจัดการซึ่งเกิดจากการมีเวลาซ้อมที่จำกัด ประเภทของบทเพลงในวงออร์เคสตราที่บางคณะประสานเสียงมีความแตกต่างกันอย่างมาก บทเพลงเหล่านี้ ต้องการคำอธิบายและคำแนะนำในแนวทางการบรรเลงจากวาทกรรมในเรื่องของการตีความบทเพลง และสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่สำคัญในบทเพลง สำหรับในการซ้อมนั้น ในบางครั้งอาจจะต้องมีการตกลงกันในเรื่องของเครื่องหมายซ้ำ (Repeat sign) ในบทเพลงเพื่อความเข้าใจที่ตรงกันอีกด้วย สำหรับการฝึกซ้อมรวมวงออร์เคสตราหรือวงคณะประสานเสียงในยุคปัจจุบันนั้นได้ถูกลดจำนวนครั้งในการซ้อมให้น้อยลงกว่าในยุคก่อนหน้านี้ ซึ่งการมีเวลาซ้อมรวมวงไม่พอนั้นได้กลายเป็นเรื่องปกติไปแล้วในยุคสมัยปัจจุบัน เช่น จากกรณีรายการการแสดงที่มีความยาวกว่า 2 ชั่วโมง ประกอบกับบทเพลงที่ใช้สำหรับการแสดงอยู่ในระดับที่ยากมาก โดยมีเงื่อนไขการซ้อมเพียงแค่ 3 ครั้งเท่านั้น ดังนั้นวาทกรรมจึงมีบทบาทสำคัญสำหรับกระบวนการการฝึกซ้อมเป็นอย่างมาก วาทกรรมจึงจำเป็นต้องเรียนรู้ที่จะแสดงออกความรู้สึกของอารมณ์และการตีความในบทเพลงผ่านทางมือหรือไม้บาตอง ซึ่งจะช่วยประหยัดเวลาในการซ้อมมากกว่าที่จะต้องอธิบายเป็นคำพูดได้เป็นอย่างดี³

3. Adrian C. Boult, *A Handbook on the Technique of Conducting* (London: Paterson, 1968), 11.

ในปัจจุบันมีคำกล่าวหาว่า หากมีใครที่ชมภาพยนตร์หรือมองดูวาทยกรที่มีความสามารถในระดับสูง ทำการร่วมนาถ เราจะสามารถคาดเดาเสียงดนตรีผ่านการร่วมนาถที่เห็นได้โดยไม่ต้องฟังเสียงของดนตรี และยังจะสามารถคาดเดาได้ว่าเสียงดนตรีที่กำลังเกิดขึ้นเป็นเช่นไร แต่คงจะเป็นเรื่องยากหากต้องการให้ผู้ชมในหอการแสดงดนตรีมุ่งเน้นสายตาไปเพียงที่วาทยกรแต่เพียงผู้เดียวเท่านั้น เนื่องจากการทำงานของวาทยกรจะมุ่งตรงไปที่นักดนตรีในวงดนตรีเป็นหลัก จะมีเพียงแค่เสียงดนตรีเท่านั้นที่จะพุ่งตรงไปสู่ผู้ชมในหอการแสดงดนตรี

ตัวอย่างบทเพลงสำหรับการร่วมนาถ

บทเพลง Armenian Dances (Part I) ประพันธ์โดย อัลเฟรด รีด (Alfred Reed, 1921-2005) เป็นบทประพันธ์สำหรับวงดุริยางค์เครื่องลมที่เป็นประเภทบทเพลงชุด ซึ่งมีทั้งหมด 4 กระทบวน ซึ่งผู้ประพันธ์ได้แบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ Armenian Dances (Part I) จะถือเป็นกระทบวนที่ 1 รวมกันเป็นบทเพลงเดี่ยวและ Armenian Dances (Part II) จะถือเป็นกระทบวนที่ 2 กระทบวนที่ 3 และกระทบวนที่ 4 รวมกันเป็นบทเพลงเดี่ยว ในแต่ละส่วนของบทเพลงนั้นผู้ประพันธ์ได้ใช้บทเพลงพื้นบ้านของชาวอาร์เมเนียหลาย ๆ บทเพลงมาเรียงร้อยเข้าด้วยกันจากชุดสะสมบทเพลงของ โคมิดัส วาดาบัด (Gomidas Vartabed, 1869-1935) นักดนตรีวิชาชาวอาร์เมเนีย บทเพลงนี้ประพันธ์เสร็จสมบูรณ์ในช่วงฤดูร้อนของปี ค.ศ. 1972 และได้นำออกแสดงครั้งแรกโดยวงดุริยางค์เครื่องลมของมหาวิทยาลัยอิลลินอยส์ในวันที่ 10 มกราคม ค.ศ. 1973 ซึ่งผู้ประพันธ์ได้อุทิศบทเพลงนี้ให้กับ แฮร์รี่ เบเกน (Harry Begian) ผู้อำนวยการดนตรีของวงดุริยางค์เครื่องลมแห่งนี้⁴

ในทางด้านการแสดง การตีความบทเพลง ลีลา และความคิดสร้างสรรค์สำหรับบทเพลงนี้ จะขอกกล่าวถึงประเด็นสำคัญของกระทบวนที่ 1 คือ บทเพลง Armenian Dances (Part I) เท่านั้น บทเพลงนี้ประกอบด้วยบทเพลงพื้นบ้านของชาวอาร์เมเนียทั้งหมด 5 บทเพลงที่รวมเข้าด้วยกันเป็น 1 บทเพลง ประกอบด้วยบทเพลงต่าง ๆ ดังนี้

1. The Apricot Tree (ต้นแอปริคอต) บทประพันธ์เริ่มต้นด้วยการประโคมแตรโดยเครื่องลมทองเหลืองแล้วดำเนินทำนองด้วยเครื่องลมไม้ด้วยทำนองที่ไพเราะซึ่งประกอบด้วย 3 แนวทำนองหลัก

2. The Partridge's Song (บทเพลงของนกกระทา) เป็นบทเพลงพื้นบ้านที่ประพันธ์โดยโคมิดัส วาดาบัด ในอัตราจังหวะแบบปกติ โดยมีจุดประสงค์เพื่อให้เด็ก ๆ นำมาร้องประสานเสียงและยังเป็นสัญลักษณ์ของนกกระทาที่กำลังหัดบิน บทประพันธ์ดำเนินด้วยทำนองที่เรียบง่าย นำเสนอโดยแนวเครื่องลมไม้และถูกนำเสนออีกครั้งโดยแนวเครื่องลมทองเหลืองที่ให้ความรู้สึกที่เรียบง่าย อ่อนไหวและอ่อนโยน

3. Hoy, My Nazan (นาซาน หญิงสาวผู้เป็นที่รัก) บทเพลงนี้นำต้นฉบับมาจากบทเพลงร้องที่ชายหนุ่มคนหนึ่งได้ร้องเพลงที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรักถึงหญิงสาวที่ชื่อนาซาน บทเพลงเป็นจังหวะเต้นรำที่ประกอบด้วยโน้ตระดับมากมาย บทเพลงอยู่ในอัตราจังหวะ 5/8 มีอัตราจังหวะที่ไม่แน่นอน กลุ่มของโน้ตมีการเปลี่ยนแปลงเป็นกลุ่ม 3+2 และ 2+3 สลับต่อกันและมีอัตราส่วนอื่น ๆ เข้ามาผสมด้วยในบางส่วนของบทเพลง

4. Alagyaz (ภูเขา) เป็นบทเพลงพื้นบ้านที่ได้ตั้งชื่อตามภูเขาในประเทศอาร์เมเนีย ดนตรีมีความสง่างามและยิ่งใหญ่ บทเพลงอยู่ในอัตราจังหวะ 3/4 เป็นบทเพลงที่มีลีลาจังหวะซ้ำซึ่งแตกต่างจากบทเพลงก่อนหน้าทั้งหมด

4. Alfred Reed, *Armenian Dances (Part I)* (New York: Sam Fox, 1972), 2.

5. Go, Go (ไป ไป) บทเพลงดำเนินเข้าสู่ในช่วงที่มีจังหวะเร็วมากในอัตราจังหวะ 2/4 บทเพลงนี้เป็นส่วนสุดท้ายของบทเพลง ผู้ประพันธ์ได้ใส่อารมณ์ขันเข้าไปอย่างสนุกสนาน บทเพลงมีโครงสร้างที่เร้าอารมณ์และตื่นเต้นมากขึ้นเรื่อย ๆ จนกระทั่งจบบทเพลง

แนวเครื่องดนตรีที่ใช้สำหรับบทเพลง Armenian Dances (Part I)

Piccolo	F Horn	1-2-3-4
Flute 1-2	Bb Trumpet	1-2-3
Oboe 1-2	Bb Cornet	1-2
English horn	Trombone	1-2-3
Bassoon 1-2	Bass Trombone	
Contrabassoon (Optional)	Baritone B.C.	
Eb Clarinet	Baritone T.C.	
Bb Clarinet 1-2-3	Tuba	
Eb Alto Clarinet	String Bass	
Bb Bass Clarinet	Timpani	
Bb Contrabass Clarinet	Percussion	1-2-3
Eb Alto Saxophone 1-2		
Bb Tenor Saxophone		
Eb Baritone Saxophone		

แนวทางการสร้างสรรค์วรรณกรรมทางดนตรี

บทเพลง Armenian Dances (Part I) นี้ การเลือกใช้จังหวะในบทเพลงควรขึ้นอยู่กับขนาดของกลุ่มนักดนตรี ความสามารถโดยรวมของนักดนตรีและความเหมาะสมของเสียงในหอการแสดงดนตรีที่ใช้สำหรับการแสดงในบทเพลงนี้ ดังนั้นจังหวะที่ถูกกำหนดเอาไว้ในโน้ตเพลงควรได้รับการพิจารณาเพื่อเป็นแนวทางเท่านั้น สามารถปรับเปลี่ยนได้อีกเล็กน้อยตามความเหมาะสม ซึ่งการตั้งค่าจังหวะในบทเพลงที่กำหนดเอาไว้ นี้เกิดจากการเลือกใช้อย่างสมเหตุสมผลซึ่งเป็นผลมาจากเงื่อนไขที่ได้กล่าวไว้ในช่วงต้น

โน้ตเพลงสำหรับวาทกอร์และโน้ตแยกสำหรับนักดนตรีนั้นจะมีโน้ตเสริมเตรียมไว้ให้ในกรณีที่ขาดเครื่องดนตรีที่จำเป็นต้องใช้ในบทเพลง เพื่อให้สามารถทดแทนเครื่องดนตรีที่ขาดหายไปได้ นอกจากนี้ผู้ประพันธ์ยังอนุญาตให้วาทกอร์สามารถปรับเปลี่ยนเพื่อความเหมาะสมในเรื่องของการจัดความสมดุลของเสียงหากจำเป็นจะต้องเพิ่มหรือลดจำนวนนักดนตรี วาทกอร์สามารถใช้ประโยชน์จากโน้ตเสริมต่าง ๆ เหล่านี้ที่ผู้ประพันธ์ได้เตรียมไว้ให้ได้ดีในโน้ตเพลงสำหรับวาทกอร์ เพื่อให้เกิดองค์ประกอบที่สมบูรณ์ทั้งในจังหวะ เสียงประสานและแนวทำนอง ในกรณีที่แนวเครื่องดนตรีไม่ครบ เพื่อชดเชยแนวเสียงต่าง ๆ ที่ขาดหายไป

ในผลงานการประพันธ์อื่น ๆ ของนักประพันธ์ผู้นี้มีแนวโน้มว่าจะใช้เครื่องดนตรีทรัมเป็ตเป็นองค์ประกอบสำคัญในช่วงเสียงสูงของกลุ่มเครื่องลมทองเหลือง (Brass Choir) ที่จะสร้างความส่องสว่างเป็นประกาย (Brilliant) ร่วมกับเครื่องดนตรีคอร์ดเน็ตที่ทำหน้าที่อยู่ในเสียงสูงเช่นกันแต่จะสร้างกลมกล่อม (Mellow)

ให้กับดนตรีของเขา โดยสัดส่วนของการใช้เครื่องดนตรีระหว่าง 2 ชนิดนี้ควรจะเป็น 2 ต่อ 1 กล่าวคือ ควรจะมีผู้บรรเลงทรัมเป็ต 2 คนในแต่ละแนวเสียงและมีผู้บรรเลงคอร์เน็ต 1 คนในแต่ละแนวเสียง และในกลุ่มเครื่องลมทองเหลืองอื่น ๆ จะได้รับการจัดสัดส่วนโดยอ้างอิงจากจำนวนผู้บรรเลงทรัมเป็ตตามลำดับต่อไป

วาทยกรจะต้องใส่ใจทั้งในเรื่องของความดัง-เบา ประโยคในบทเพลงและความชัดเจนของหัวเสียงของประโยคต่าง ๆ บนพื้นฐานของจังหวะที่เหมาะสมซึ่งจะส่งผลให้เกิดประสิทธิภาพที่ยอดเยี่ยมในบทเพลงเกิดความตื่นตาตื่นใจและเกิดคุณค่าในบทเพลงนี้

แนวทางการสร้างสรรค์การวาทยกร

ในช่วงเริ่มต้นของบทเพลงการทำให้วงดุริยางค์เครื่องลมบรรเลงได้อย่างพร้อมเพรียงกันในจุดเริ่มต้นของบทเพลงเป็นสิ่งที่สำคัญอย่างยิ่ง บทเพลงเริ่มต้นด้วยฉาบพร้อมทั้งกับกลุ่มทรัมเป็ตและทอรัมโบใน วาทยกรจะต้องสร้างความมั่นใจให้กับกลุ่มเครื่องดนตรีเหล่านี้ให้ได้มากที่สุดโดยใช้การหายใจและการให้คิ้วในการวาทยกรตอนเริ่มบทเพลงที่จะต้องมียุทธศาสตร์และท่าทางที่มั่นใจและที่สำคัญที่สุดคือจังหวะจะต้องเท่ากันกับตอนเริ่มให้คิ้วก่อนเข้าบทเพลง เพื่อให้เกิดจังหวะดนตรีที่มั่นคงและเป็นธรรมชาติที่สุดในทางด้านการสื่อสารนั้น วาทยกรควรมองหน้าและสบตากับกลุ่มนักดนตรีเหล่านี้ก่อนที่จะเริ่มต้นบทเพลง เพื่อตรวจสอบความพร้อมของกลุ่มนักดนตรีก่อนจะเริ่มบรรเลงบทเพลง จากนั้นจึงเริ่มต้นบทเพลงโดยการให้คิ้วไปยังกลุ่มนักดนตรีเหล่านี้ในการเริ่มต้นของบทเพลงด้วยความหนักแน่น

สำหรับท่าทางที่เหมาะสมในการวาทยกรในส่วนต้นของบทเพลงนั้น มิได้ถูกออกแบบมาอย่างเฉพาะเจาะจง แต่จะสร้างสรรค์ท่าทางตามลีลาที่เหมาะสมในแต่ละท่วงทำนองเพื่อให้นักดนตรีตอบสนองการบรรเลงกลับมาตามท่วงทำนองที่ได้แสดงออกไป ซึ่งในส่วนนี้วาทยกรควรใช้ท่าทางทางการวาทยกรที่หนักแน่นมั่นคงในจังหวะ และบางท่วงทำนองลีลาควรยึดจังหวะออกเพื่อให้นักดนตรีเกิดความสุนทรีย์มากยิ่งขึ้น เช่น จังหวะที่ 4 ในห้องที่ 1 เพื่อให้ดนตรีมีความยิ่งใหญ่และดังมากขึ้นและจากนั้นจะต้องกลับมาในจังหวะที่คงที่อีกครั้งหนึ่ง เป็นต้น

นอกจากนี้ในช่วงต้นของบทเพลงจะสังเกตได้ว่าในแนวทำนองสำคัญต่าง ๆ จะทำหน้าที่สอดประสานกันอย่างชัดเจน เมื่อแนวทำนองใด ๆ ก็ตามกำลังเคลื่อนที่ อีกแนวทำนองหนึ่งจะมีลักษณะการเคลื่อนที่น้อยหรือลากคางเสียงเอาไว้ ดังนั้นเมื่อแนวทำนองหลักใด ๆ ก็ตามเมื่อเจอโน้ตที่มีลักษณะลากคางยาวผู้บรรเลงควรจะต้องบรรเลงให้เบาลงเพื่อให้แนวทำนองอื่น ๆ ที่กำลังเคลื่อนที่อยู่สามารถโดดเด่นขึ้นมาได้อย่างชัด เช่น ในห้องที่ 2 ของบทเพลง แนวทำนองจากทำนองหลักจากทรัมเป็ตและกลุ่มเครื่องลมไม้จะเคลื่อนที่ใน 2 จังหวะแรก และจะต้องเบาลงเล็กน้อยและเปลี่ยนบทบาทมาสนับสนุนกลุ่มทำนองหลักที่กำลังเคลื่อนที่ใน จังหวะที่ 3-4 นำเสนอโดยแนวทำนองของ เฟรินซ้อฮอริน อัลโตแซกโซโฟน และคอร์เน็ตเพื่อให้กลุ่มเครื่องดนตรีเหล่านี้เกิดความโดดเด่นขึ้นมาอย่างชัดเจนในส่วนนี้

for Harry Baglan
Armenian Dances
(Part I)
For Concert Band or Wind Ensemble

"TYRANT ZAR" (The Apsent Tree)
Broadly, and sustained $J = 52$

Alfred Reed (1972)

ตัวอย่างที่ 1 Reed: Armenian Dance (Part1) ห้องที่ 1-4
ที่มา : Alfred Reed, *Armenian Dances (Part I)* (New York: Sam Fox, 1972), 4.

ในลีลาจังหวะของช่วงที่ 3 ของบทเพลง ซึ่งนำมาจากบทเพลง Hoy, Nazan Eem จะเริ่มต้นที่ห้อง 69 ไปจนถึงห้องที่ 184 ซึ่งส่วนใหญ่จะอยู่ในอัตราส่วน 5/8 และเกิดอัตราส่วน 6/8 และ 3/8 ปรากฏขึ้นเป็นครั้งคราว โดยทั้งหมดในช่วงที่ 3 ของบทเพลงนี้ ค่าของโน้ตจะคงที่อยู่ที่อยู่ในเลข 8 ตลอด (โน้ตเชบีต 1 ชั้น เท่ากับ 1 จังหวะ) ส่วนในทุก ๆ อัตราส่วน 5/8 นั้น การแบ่งกลุ่มของสัดส่วนจะไม่สม่ำเสมอ ซึ่งเป็นผลมาจากการจัดกลุ่มที่แตกต่างกันในแต่ละห้อง 2+3 และ 3+2 การจัดกลุ่มของกลุ่มโน้ตเหล่านี้จะเกิดขึ้นในรูปแบบที่ซ้ำ ๆ กัน วาทยกรและนักดนตรีต้องมีสติและรอบคอบต่อการควบคุมและบรรเลง วาทยกรต้องรู้สึกถึงสัมผัสของชีพจรดนตรีได้อย่างธรรมชาติ ให้ความรู้สึกสบายไม่เครียดและไม่ทำลายลีลาของการเต้นรำพื้นบ้านจากการควบคุมจังหวะที่เกร็งมากจนเกินไป

ตารางที่ 1 การเปลี่ยนอัตราจังหวะในช่วงที่ 3 ของบทเพลง Reed: Armenian Dances (Part I)
ที่มา : ผู้วิจัย

ห้องที่	อัตราจังหวะ	กลุ่มจังหวะ	ห้องที่	อัตราจังหวะ	กลุ่มจังหวะ
69-83	5/8	วนกลุ่ม (2+3) (3+2)	109-164	5/8	3+2
84	6/8	3+3	165-168	5/8	วนกลุ่ม (2+3) (3+2)
85	5/8	3+2	169-171	5/8	3+2
86	6/8	3+3	172	6/8	3+3
87-94	5/8	วนกลุ่ม (2+3) (3+2)	173	5/8	3+2
95-97	5/8	3+2	174	6/8	3+3
98	6/8	3+3	175	5/8	3+2
99	5/8	3+2	176	6/8	3+3
100	6/8	3+3	177-181	5/8	3+2
101-108	5/8	2+3	182-184	3/8	3

ในช่วงสุดท้ายของบทเพลงอยู่ในอัตราจังหวะ 2/4 บทเพลงกำลังดำเนินอยู่ในลีลาจังหวะที่สนุกสนานจากแนวทำนองที่เคลื่อนที่อย่างรวดเร็วจากกลุ่มเครื่องลมไม้และแนวซ้ำยืนพื้น (Ostinato) ที่รวดเร็วจากกลุ่มเครื่องกระทบต่าง ๆ สีสนของบทเพลงในช่วงสุดท้ายนี้มักแบ่งแยกแนวทำนองหลักจากกลุ่มเครื่องลมไม้ที่คอยส่งอารมณ์ดนตรีให้ค่อย ๆ ตื่นเต้นมากขึ้นแล้วส่งต่อให้กับกลุ่มเครื่องลมทองเหลืองในลักษณะของการสรุปประโยคเป็นส่วนใหญ่ และเข้าร่วมบรรเลงกันอย่างตื่นตาตื่นใจในช่วงสรุปของบทเพลงอย่างสนุกสนาน

ในช่วงระหว่างห้องที่ 288-300 เป็นตัวอย่างของการสร้างสรรค์ในการส่งอารมณ์ดนตรีของแนวทำนองหลักจากกลุ่มเครื่องลมไม้ที่จะค่อย ๆ ตื่นเต้นมากขึ้นแล้วเพื่อส่งต่อให้กับกลุ่มเครื่องลมทองเหลือง วาทยกรควรเปลี่ยนท่าทางการวาทยกรมาใช้รูปแบบ 1 ห้องต่อ 1 จังหวะ (In 1) จากอัตราจังหวะ 2/4 เพื่อให้ดนตรีเกิดความผ่อนคลายมากขึ้น และสร้างสรรค์การตีความในส่วนนี้ให้เป็น 4 ห้องบทเพลงต่อ 1 ประโยค โดยเมื่อครบทุก ๆ 4 ห้อง ดนตรีจะต้องดิ่งขึ้นและมากขึ้นกว่าเดิมเมื่อครบใน 4 ห้องถัดไปโดยเริ่มจากห้องที่ 288-300 และใช้ความดังอย่างเต็มที่ในห้องที่ 300 ซึ่งเกิดแนวทำนองหลักจากกลุ่มเครื่องลมทองเหลืองมารับบทเพลงหลักในส่วนนี้พอดี

ในทางด้านการจัดสีสรรในส่วนนี้ ในช่วงระหว่างห้องที่ 288-291 ควรเลือกกลุ่มเครื่องลมไม้เป็นบทบาทที่โดดเด่นที่สุดโดยใช้แกนเสียงจากคาริเนตในการนำกลุ่มเครื่องลมไม้เหล่านี้ และให้ความสำคัญกับแนวทำนองรองจากกลุ่มยูโฟเนียมที่จะต้องเริ่มหัวเสียงที่ชัดเจนเหมือนกับการแต่งของลูกเทนนิสที่หัวเสียงในแต่ละห้องจากเครื่องหมายเน้นเสียง (Accent) และเกิดในการบรรเลงประกอบจากเครื่องเครื่องดนตรีเสียงต่ำและเครื่องกระทบ โดยทุกกลุ่มที่กล่าวมาข้างต้นที่จะต้องบรรเลงให้มีระดับเสียงที่ค่อย ๆ เพิ่มมากขึ้นจนเข้าสู่ในช่วงระหว่างห้องที่ 292-295 บทเพลงยังคงมีโครงสร้างในลักษณะเดิมแต่ดนตรีจะต้องดังขึ้นกว่าเดิมและชัดเจนมากขึ้นอีกครั้งในช่วงระหว่างห้องที่ 296-299 แนวทำนองหลักยังคงอยู่ที่กลุ่มเครื่องลมไม้ ในส่วนนี้ควรเลือกสีสรรของยูโฟเนียมให้โดดเด่นมากที่สุดเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของสีสรรดนตรีพร้อมกับให้ทุกเครื่องดนตรีส่งดนตรีให้กับแนวทำหลักจากกลุ่มทรัมเป็ต คอร์เน็ตและทรอมโบนในห้องที่ 300 ในลักษณะของการสรุปประโยคจากการสร้างระดับเสียงที่ค่อย ๆ เพิ่มมากขึ้นในช่วงระหว่างห้องที่ 288-299 เพื่อให้ดนตรีในห้องที่ 300 เกิดความตื่นเต้นสนุกสนานและน่าสนใจมากขึ้นจากตัวอย่างต่อไปนี้

ตัวอย่างที่ 2 Reed: Armenian Dance (Part1) ห้องที่ 288-300
ที่มา : Alfred Reed, *Armenian Dances (Part I)* (New York: Sam Fox, 1972), 48-49.

ตารางที่ 2 ตารางสรุปสังคีตลักษณ์ Reed: Armenian Dances (Part I)
ที่มา : ผู้วิจัย

Armenian Dances (Part I)		Sectional form
Measures	Section	Event and Scoring
1-29	Section I	แนวทำนองจากบทเพลง The Apricot Tree
30-68	Section II	แนวทำนองจากบทเพลง The Partridge's Song
69-68	Section III	แนวทำนองจากบทเพลง Hoy, Nazan Eem
185-223	Section IV	แนวทำนองจากบทเพลง Alagyaz
224-422	Section V	แนวทำนองจากบทเพลง Go, Go

บทเพลงแนะนำ

Alfred Reed

Armenian Dance (Part II)

The Hounds of spring

El Camino real

First Suite for Band

Second Suite for Band

Gustav Holst

First Suite in Eb

Second Suite in F

กิตติกรรมประกาศ

บทความนี้ได้รับการสนับสนุนทุนวิจัยจาก "ทุนอุดหนุนวิทยานิพนธ์สำหรับนิสิต ครั้งที่ 3/2562
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย"

บรรณานุกรม

ณัชชา พันธุ์เจริญ. *พจนานุกรมศัพท์ดุริยางคศิลป์*. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : เกศกะรัต, 2554.

ราชบัณฑิตยสถาน. *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : นานมีบุ๊คส์, 2556.

Boult, Adrian C. *A Handbook on the Technique of Conducting*. London: Paterso, 1968.

Reed, Alfred. *Armenian Dances (Part I)*. New York: Sam Fox, 1972.

Vartabed, Gomidas. "Biography." <https://www.britannica.com/biography/Komitas>.

ภาพพิมพ์ : การบันทึกอารมณ์ผ่านรูปแบบไดอารี่ PRINTMAKING: EMOTIONAL DIARY

กนต์ธร สัจจกุล* KONTORN SATJEEKUL*
กมล เผ่าสวัสดิ์** KAMOL PHAOSAVASDI**

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้เริ่มต้นจากการตั้งข้อสังเกตของสัมพันธ์ภาพระหว่างสภาวะอารมณ์และการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ศึกษาหาข้อมูลทางทฤษฎีไปจนถึงกระบวนการสร้างผลงานเพื่อนำมาซึ่งผลของการวิเคราะห์ให้เกิดผลลัพธ์เป็นที่ประจักษ์ ใช้ศิลปะภาพพิมพ์เป็นเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงาน มีที่มาจากการทำงานชีวิตประจำวันที่ผู้วิจัยมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ผลงานกับศิลปิน ซึ่งสภาวะอารมณ์ถือเป็นหนึ่งในปัจจัยหลักของการสร้างสรรค์ผลงาน ดังนั้นการจัดการสภาวะอารมณ์จึงเป็นเรื่องที่ผู้สร้างสรรค์จำเป็นต้องจัดการกับตนเองในแต่ละวันเพื่อให้เกิดผลงานที่ดีที่สุดออกมาในแต่ละผลงาน จากการศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องทั้งสภาวะอารมณ์และจิตวิทยารวมถึงการศึกษาศิลปะการพิมพ์ที่มีประเด็นทางอารมณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน ผู้วิจัยได้วิเคราะห์และสังเคราะห์ไปถึงสร้างแนวทางการวิจัยออกมาเป็นรูปแบบผลงานดังนี้

1. การศึกษาและเก็บข้อมูลรูปแบบการทำงานของ Process Art โดยเป็นวิธีการทำงานแบบเก็บข้อมูลจากการสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์ประจำวัน สร้างชุดข้อมูลวิเคราะห์ปัจจัยในสัมพันธ์ภาพระหว่างอารมณ์ในแต่ละวันต่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะซึ่งสามารถนำไปสู่การทำความเข้าใจและสามารถสร้างเป็นผลงานศิลปะนำไปสู่การทำความเข้าใจต่อสภาวะอารมณ์และมีแนวทางไปสู่การควบคุมอารมณ์ได้ดียิ่งขึ้น

2. นำเสนอผลงานด้วยวิธีการของศิลปะรูปแบบ Appropriation Art โดยใช้แนวทางการสร้างสรรค์ของศิลปะแบบ Abstract Expressionism ที่มีวิธีการทำงานเพื่อมุ่งเน้นทางการแสดงออกทางอารมณ์ ความรู้สึก ผ่านการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ โดยผู้วิจัยใช้แนวคิดดังกล่าวในการจดบันทึกอารมณ์ เนื้อหา เรื่องราวสร้างเป็นผลงานในแต่ละวัน จากนั้นนำชุดข้อมูลจากผลที่ได้มาศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบของผลงานที่ปรากฏออกมาในแต่ละชิ้นเพื่อทำความเข้าใจถึงรูปแบบที่แสดงสภาวะอารมณ์ เป็นการแสดงให้เห็นถึงวิธีการสื่อสารอีกรูปแบบหนึ่งจากการใช้รูปแบบ Appropriation Art สามารถสร้างความหลากหลายอย่างไม่มีขีดจำกัดทางด้านรูปแบบและเป็นการแสดงอารมณ์ให้เกิดความเข้าใจต่อผู้ชมผ่านผลงานศิลปะควบคู่กับความเข้าใจทางประวัติศาสตร์ ให้ความสำคัญต่อแนวความคิดที่ต้องการทำความเข้าใจต่อสัมพันธ์ภาพของอารมณ์กับผลงาน

คำสำคัญ : การบันทึกไดอารี่/ ศิลปะภาพพิมพ์/ ศิลปะแห่งการหิบบิม

*นิสิตระดับดุษฎีบัณฑิต หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, s.kontorn@gmail.com.

*Doctorate Student in Doctor of Fine and Applied Arts, Faculty of Fine Applied Arts, Chulalongkorn University, s.kontorn@gmail.com.

**รองศาสตราจารย์ประจำหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, kamoldoxza@gmail.com.

**Associate Professor in Doctor of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University, kamoldoxza@gmail.com.

ABSTRACT

The aim of the research is to be able to gain insight into the creation of art in terms of emotional and sensational factors. This leads to the creative processes and brings the apparent results. "Printmaking" is the main technique of the researcher who gathered the results by daily working and getting involved with other artists for the primary data.

The main findings are:

1. Emotional involvement is one of the main factors of art creation.
2. Temperamental changes influence on pieces of art.
3. Emotional self-management is essential for create the best of works.

By this research, secondary data were collected through various articles on the relevant subject area; the theories of emotional subject, psychology, fine art's works related to the emotional factors in creating works. The results of hypothesis testing revealed that the emotional and sensational factors have affected to art creation.

Result:

1. Model of 'Process Art' is proved to have a more impact on art creation. This model would be most effective for studying and collecting data on daily work and would also be able to provide the appropriate data set for analyzing various factors in terms of the relationship between emotions on daily basis.

2. Appropriation Art is emphasized on the same from of 'Abstract Expressionism' as a good way of presenting works. This method aims to focus on the expression of emotions and feeling through the creation of art. The researcher takes this concept to conclude the results of study by taking notes of emotional content, story and experience on each day. After that, the received data sets of works would be studied, observed and analyzed one by one in order to find each style, difference and emotional expression affecting to the creation of art.

Keywords: Diary/ Printmaking art/ Appropriation Art

บทนำ

จากการทำงานส่วนตัวของผู้วิจัยในสตูดิโอที่สร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพพิมพ์มีกระบวนการทำงานร่วมกับศิลปินอื่น ๆ ในฐานะผู้ช่วยหรือที่ปรึกษาการสร้างสรรค์ผลงานแต่ละชิ้น ทั้งในส่วนของเทคนิคและกระบวนการภาพพิมพ์เพื่อให้เกิดผลลัพธ์ทางรูปลักษณะและอารมณ์รวมถึงความรู้สึกต่าง ๆ เพื่อตอบสนองต่อความต้องการของศิลปิน ขั้นตอนเริ่มต้นจากการทำความเข้าใจในตัวศิลปิน เพื่อให้ภาพที่ปรากฏมีทั้งรูปลักษณะและมีการแสดงออกทางอารมณ์ในผลงานอย่างสมบูรณ์เป็นไปตามความคาดหวังของศิลปิน ทั้งกระบวนการทางเทคนิค พื้นผิว หรือจะเป็นสิ่งที่แสดงออกมา โดยมีพื้นฐานเกิดจากการเข้าถึงและเข้าใจในภาพที่ศิลปินต้องการที่จะไปถึง ซึ่งรูปแบบของการร่วมมือกับศิลปินสำหรับการสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะขึ้นมา ส่งผลต่อการจัดการสภาวะอารมณ์ของผู้วิจัยในแต่ละวันเพื่อที่จะตอบสนองต่อการทำงานร่วมกับศิลปิน โดยในแต่ละวันการทำงานโดยมีสภาวะอารมณ์เป็นปัจจัยขั้นพื้นฐาน อารมณ์เป็นสภาวะที่ซับซ้อนของความรู้สึก ที่ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายและจิตใจที่มีอิทธิพลต่อการคิดและพฤติกรรม อารมณ์มีความสัมพันธ์กับปรากฏการณ์ทางจิตวิทยาที่หลากหลายซึ่งรวมถึงบุคลิกภาพทางอารมณ์และแรงจูงใจ อารมณ์มีได้ทั้งทางบวกและทางลบ อารมณ์จึงมีความสำคัญและเป็นเรื่องที่เราจะต้องเรียนรู้และเข้าใจ อารมณ์เกิดจากการกระตุ้นของสิ่งเร้าภายนอก จะแสดงต่อสิ่งเร้านั้นโดยตรง แต่พลังจูงใจส่วนมากเกิดจากสิ่งเร้าภายใน แม้อารมณ์ของผู้ร่วมงานกับศิลปินจะเป็นอย่างไรก็ตาม แต่ผลงานควรจะต้องออกมาให้ได้ตามความต้องการ เช่น ศิลปินมีความต้องการที่จะแสดงออกให้ผลงานมีความรู้สึกในเชิงบวก แต่ทว่าอารมณ์ของสตูดิโอ (ผู้วิจัย) จะอยู่ในความรู้สึกตรงกันข้าม แต่การทำงานสร้างสรรค์จะต้องเก็บความรู้สึกไว้และพยายามที่จะหาหนทางที่สอดคล้องกับผลงานของศิลปิน

จากเนื้อหาที่ได้กล่าวมาข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยได้เกิดการตั้งข้อสังเกตต่อปัจจัยในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ในเรื่องของสภาวะอารมณ์และความรู้สึก ซึ่งในกระบวนการคิดกระบวนการทำงานไปจนถึงกระบวนการสร้างสรรค์และแสดงผลออกมาเป็นผลงานศิลปะ จากการร่วมงานกับศิลปินในหลายกระบวนการ การควบคุมอารมณ์ความรู้สึกที่เกิดขึ้น ผู้วิจัยต้องการศึกษาปัจจัยของสภาวะอารมณ์และการนำเอาอารมณ์ที่เกิดขึ้นมาสร้างสรรค์เป็นผลงานในแต่ละวัน นำมาสู่การตั้งคำถามต่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของตนเองว่า ปัจจัยทางอารมณ์และความรู้สึกสามารถทำให้เกิดการสร้างสรรคผลงานออกมาเป็นผลงานในรูปแบบใดบ้าง ซึ่งผู้วิจัยจะนำรูปแบบของงานศิลปกรรมต่าง ๆ มาพิจารณา

การศึกษาดังกล่าวทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจต่อการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปะรูปแบบ Abstract Expressionism ซึ่งเป็นรูปแบบผลงานที่เข้าถึงสภาวะอารมณ์ ความรู้สึก แสดงออกจกสภาวะอารมณ์มากกว่าการเน้นไปที่รูปลักษณะ จากแนวคิดนี้ผู้วิจัยจึงนำมาศึกษา สังเกต และวิเคราะห์ถึงรูปแบบของผลงานที่ปรากฏออกมาในแต่ละชิ้น หาปัจจัยของความแตกต่างในแต่ละผลงานเพื่อทำความเข้าใจถึงรูปแบบต่าง ๆ ของอารมณ์ที่ถูกถ่ายทอดออกมา ผ่านผลงานศิลปะภาพพิมพ์รวมทั้งถ่ายทอดประสบการณ์ของผู้วิจัยให้เกิดขึ้นด้วยการสร้างสรรค์ผลงาน 1 ชิ้นต่อ 1 วัน โดยเป็นการจดบันทึกเรื่องราวที่เกิดขึ้นในแต่ละช่วงเวลาแต่ละวัน นำเสนอโดยชื่อ "ศิลปะภาพพิมพ์" เพื่อศึกษาค้นคว้าและทำความเข้าใจต่อสภาวะจิตใจที่มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ผลงาน ทั้งอารมณ์ ความรู้สึก รวมทั้งสิ่งแวดล้อมอื่น ๆ ที่ส่งผลไปถึงการแสดงออกและนำปัจจัยเหล่านี้ถ่ายทอดเป็นผลงานศิลปะ โดยรูปแบบของผลงานนั้น แสดงให้เห็นถึงความเชื่อมโยงและมีความสัมพันธ์ที่ถูกกำหนดจากสภาวะจิต ตั้งข้อสังเกตจากการเริ่มทำงานในแต่ละวันโดยมีประเด็นว่าเมื่อความรู้สึกของตนเองที่เกิดขึ้นในแต่ละวันมีความหลากหลายของอารมณ์ไม่ว่าจะมากหรือน้อยอย่างไร

ผลงานจะสามารถแสดงออกมาเป็นเช่นไร โดยนำหลักการทำงานของศิลปะในรูปแบบ Appropriation art หรือศิลปะการหยิบยืม และนำกระบวนการของ Process Art โดยมุ่งเน้นถึงการทำงานที่เป็นการเก็บชุดข้อมูลของการวิจัย โดยกำหนดระยะเวลาการทำงานเพื่อบันทึกข้อมูลจากอารมณ์ในรูปแบบการสร้างสรรค์ ผลงานศิลปะแบบประจำวันเพื่อนำมาสังเคราะห์และวิเคราะห์ในแนวทางการวิจัย ดังนั้นการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ 1 ชิ้นต่อ 1 วันจึงเปรียบเสมือนการจดบันทึกความรู้สึกให้แสดงออกมาผ่านรูปแบบผลงานศิลปะของแต่ละวัน ถูกถ่ายทอดออกมาเป็นรูปแบบของผลงานศิลปะภาพพิมพ์ เพื่อนำข้อมูล (ผลงาน) มาวิเคราะห์ศึกษา และสร้างสรรค์ในรูปแบบที่เป็นปฏิทินแสดงถึงช่วงเวลาสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อสร้างชุดข้อมูลและแสดงผลลัพธ์ของการวิจัยในช่วงเวลาที่แตกต่างกันเสมือนว่าเป็นการบันทึกอารมณ์และความรู้สึกผ่านการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ โดยสำหรับผู้วิจัยเปรียบเสมือนการถ่ายทอดอารมณ์และสภาวะจิตใจได้อีกหนึ่ง ใช้การทำงานในรูปแบบศิลปะภาพพิมพ์สร้างผลงานที่เป็นตั้งการจดบันทึก ใช้กระบวนการพิมพ์ภาพผลงานผ่านแท่นพิมพ์ที่มีคุณสมบัติในการกดทับ ประทับ จารึกข้อมูลต่าง ๆ ในแต่ละวันลงบนแบบแม่แบบ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาและค้นคว้าวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องทั้งทฤษฎีทางอารมณ์ด้านปัจจัยการรับรู้ การแบ่งประเภทของอารมณ์ และทางด้านศิลปกรรม ในเรื่องของการสร้างรูปแบบของการสร้างสรรค์ และวิธีสร้างชุดข้อมูลเพื่อนำไปสู่การวิเคราะห์ผลการวิจัย
2. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพพิมพ์กรอบแนวคิดของศิลปะรูปแบบ Process Art และ Appropriation Art รวมถึงการหยิบยืมรูปแบบศิลปะ Abstract Expressionism

วิธีการดำเนินการวิจัย

1. ค้นคว้าหาวิธีในการสร้างแนวทางการวิจัยที่เหมาะสมที่เกิดจากการตั้งข้อสังเกตระหว่างสัมพันธ์ภาพของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและสภาวะอารมณ์
2. ศึกษาผลงานศิลปกรรมที่เกี่ยวข้อง เพื่อค้นหารูปแบบการสร้างสรรค์งานวิจัยนี้
3. สร้างสรรค์ผลงานในหัวข้อ "ภาพพิมพ์ : การบันทึกสภาวะอารมณ์ผ่านรูปแบบไดอารี่"
4. วิเคราะห์สรุปผลการวิจัย

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับผลงานวิจัย

1. ทฤษฎีทางอารมณ์และจิตวิทยา
ผู้วิจัยได้ศึกษาหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยทางอารมณ์ที่มีผลต่อการสร้างสรรค์งานศิลปะ เช่น แรงจูงใจ เนื้อหาข้อมูล พฤติกรรมที่เป็นสิ่งบ่งบอกถึงอารมณ์ที่มีการเปลี่ยนแปลงต่อการทำงาน เพื่อไปสู่การวิเคราะห์ผลการวิจัย

ผู้วิจัยนำทฤษฎีของนักจิตวิทยา Robert Plutchik ที่แบ่งความรู้สึกจำแนกอารมณ์ออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ ๆ คือ

1. อารมณ์ที่ทำให้เกิดความพึงพอใจ (Pleasantness) คือ มีความสุข ต้องการให้เกิดขึ้น ต้องการยึดเหนี่ยวไว้ เป็นอารมณ์ทางบวก เช่น รื่นเริง ซินชม รัก ยอมรับ ฯลฯ
2. อารมณ์ที่ทำให้เกิดความไม่พึงพอใจ (Unpleasantness) คือ มีความทุกข์ ต้องการหลีกเลี่ยง ไม่ต้องการให้เกิดขึ้นอีก เป็นอารมณ์ทางลบ เช่น กลัว เสร้า เกลียด ขยะแขยง เดือดดาล ดุถุก อิจฉาริษยา ฯลฯ

2. ศึกษารูปแบบและวิธีการที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยพิจารณาแนวทางการวิจัยและมีความคิดว่าต้องสร้างชุดข้อมูลในรูปแบบของผลงาน ซึ่งต้องหาแนวทางในรูปแบบที่เหมาะสม สร้างสรรค์เพื่อนำมาวิเคราะห์ให้เกิดผลลัพธ์ โดยแบ่งเป็น 2 หัวข้อหลักและมีเนื้อหา ดังนี้

2.1 วิธีในการสร้างชุดข้อมูลด้วยการศึกษาผลงานศิลปกรรม

ในการหาแนวทางที่เหมาะสมในการสร้างสรรค์ผลงาน ผู้วิจัยได้ศึกษาวิธีการทำงานในรูปแบบ Process Art ที่ว่าด้วยการทำงานโดยมุ่งเน้นในเรื่องของการเก็บข้อมูลของอารมณ์ความรู้สึกในแต่ละวัน ด้วยวิธีการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่ให้ความสำคัญถึงกระบวนการมากกว่าการที่มีรูปแบบผลลัพธ์ที่ตายตัวโดยศึกษาผลงานและวิธีการนำเสนอระยะเวลาในการสร้างสรรค์ผลงานอย่างชัดเจน ยกตัวอย่างเช่น การสร้างผลงานชุด Today Series–Date Paintings โดยศิลปิน On Kawara ที่มีรูปแบบการทำงานเป็นบันทึกประจำวัน



ภาพที่ 1 ผลงาน "Today Series" ศิลปิน On Kawara
ที่มา : "Oct. 31, 1978 Today Series, Tuesday," On Kawara, Accessed in July 18, 2020, <https://alchetron.com/On-Kawara>.

จากกระบวนการสร้างผลงานในลักษณะ Daily Life ทำให้ผู้วิจัยได้เข้าใจถึงการทำงานที่สามารถจะเป็นรูปแบบในการเก็บชุดข้อมูลเพื่อนำมาวิเคราะห์ที่เป็นผลลัพธ์ การเก็บข้อมูลในแต่ละวันแสดงให้เห็นถึงความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นเป็นหลักฐานได้อย่างชัดเจน โดยเป็นทั้งการสร้างสรรคผลงานศิลปะภาพพิมพ์และเป็นการบันทึกข้อความเพื่อย้อนระลึกถึงเหตุการณ์ต่าง ๆ

2.2 แนวทางการศึกษารูปแบบของการสร้างสรรค์งานวิจัย

ผู้วิจัยได้ศึกษารูปแบบของผลงานศิลปกรรมต่าง ๆ เพื่อนำมาปรับใช้ในการดำเนินงานวิจัยของตนเอง การศึกษารูปแบบของผลงานศิลปกรรม Abstract Expressionism ที่มีจุดเด่นในการแสดงออกทางอารมณ์สู่การสร้างสรรคผลงานศิลปะ โดยใช้วิธีการ Appropriation และ Process Art สู่การสร้างรูปแบบของการสร้างสรรค์ผลงานวิจัย โดยมีที่มาที่ไปดังนี้

2.2.1 Appropriation Art

ผลงานศิลปะนั้นเกิดขึ้นตลอดเวลา มีการเดินทางมาอย่างยาวนานและยังคงมีการดำเนินการสร้างสรรค์ศิลปะต่อไปอย่างต่อเนื่องยากที่จะหยุดนิ่ง ราวกับใดที่มนุษย์ยังมีความคิดสร้างสรรค์และผ่านสู่การถ่ายทอดออกมา ผลงานศิลปะที่สร้างขึ้นจึงมีจำนวนมากมายมหาศาล มีการคัดสรร รวบรวม

และบันทึกเป็นประวัติศาสตร์ศิลปะเก็บไว้ เป็นสมบัติของมนุษยชาติให้ได้ศึกษาในหลายประเด็นโดยเฉพาะ การศึกษาถึงจินตนาการและความคิดต่าง ๆ จากศิลปินซึ่งมีพัฒนาการของแต่ละยุคสมัยอย่างเต็มไป ด้วยความน่าสนใจ รวมทั้งเป็นแหล่งข้อมูลที่สำคัญสำหรับศิลปินรุ่นต่อมาได้ศึกษาและพัฒนาการสร้างสรรค์ต่อไป

คำว่า "Appropriation" มีการอธิบายที่มักอ้างถึงสิ่งต่าง ๆ ที่ถูกหยิบยืมมาสร้างสรรค์ ขึ้นใหม่ สิ่งที่ถูกหยิบยืมมาอาจรวมถึงภาพ รูปทรง หรือรูปแบบต่าง ๆ จากประวัติศาสตร์ศิลปะ เมื่อเข้าสู่ช่วง ทศวรรษที่ 1980 คำศัพท์นี้ใช้กันมากขึ้นด้วยการเลียนลักษณะพิเศษเฉพาะที่ศิลปินนำเอาผลงานของศิลปิน อื่นมาสร้างสรรค์เป็นผลงานชิ้นใหม่ขึ้น ซึ่งงานชิ้นใหม่นี้อาจมีการเปลี่ยนแปลงหรือไม่เปลี่ยนแปลงจาก ผลงานต้นแบบ

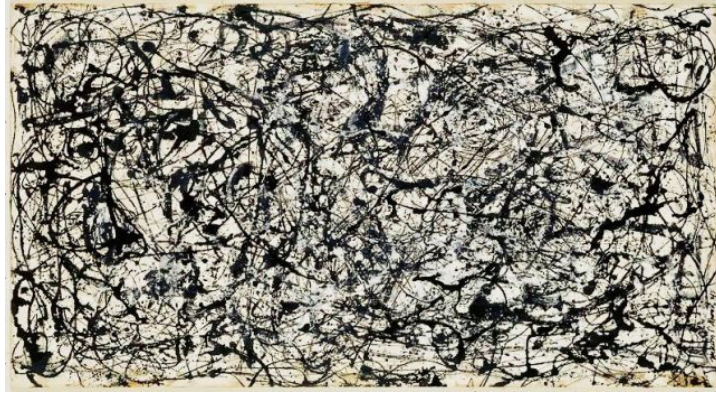
2.2.2 Abstract Expressionism

จากการศึกษาผลงานศิลปกรรม Abstract Expressionism ผู้วิจัยจึงเริ่มสังเกตเห็น ถึงผลงานที่ปรากฏขึ้นในแต่ละประเภทของอารมณ์ที่แสดงถึงการให้ความรู้สึกอันแตกต่างกัน โดยได้ศึกษา ประเภทจากอัตชีวประวัติของแต่ละศิลปินเพื่อทำความเข้าใจถึงความรู้สึกและทัศนคติของศิลปินเพื่อ ทำความเข้าใจถึงแต่ละประเภทของผลงานนำไปสู่การสร้างเป็นรูปแบบของงานวิจัยต่อไป



ภาพที่ 2 ผลงาน "Mountain and sea" ศิลปิน Helen Frankenthaler
ที่มา : "Helen Frankenthaler," Accessed in September 23, 2020, <https://www.artsy.net/artwork/helen-frankenthaler-seven-types-of-ambiguity>.

ศิลปิน Helen Frankenthaler เป็นศิลปินในแนวทาง Abstract Expressionism รุ่นบุกเบิกที่มีชื่อเสียง ภาพที่เธอวาดส่วนใหญ่เกิดจากอารมณ์หลากหลาย ภาพที่ไม่มีรูปทรงไม่ได้เกิดจากของจริงแต่เป็น สิ่งที่เกิดจากการสร้างขึ้นมาจากความรู้สึกนึกคิด เช่น ผลงาน "Mountain and Sea" เกิดจากความทรงจำ ของศิลปินที่ได้จากการไปเที่ยว Nova Scotia ในประเทศแคนาดา ช่วงปี ค.ศ.1950 แม้ว่าภาพนี้จะเป็น ภาพทิวทัศน์ซึ่งตามปกติควรเป็นสีเขียว แต่ Helen Frankenthaler กลับใช้สีที่มาจากจินตนาการของตัวเอง



ภาพที่ 3 ผลงาน "26A Black and white", enamel on canvas, 208 6x121.7 cm., 1948
ศิลปิน Jackson Pollock
ที่มา : "Research Gate," Accessed in September 23, 2020, https://www.research-gate.net/figure/Jackson-Pollock-No-26A-Black-and-White-1948-1948-enamel-on-canvas-208-6-1217-cm_fig6_31341395.

Jackson Pollock เป็นจิตรกรชาวอเมริกันยุคศตวรรษที่ 20 และเป็นผู้นำขบวนการเขียนภาพแบบสำแดงพลังอารมณ์แนวนามธรรม (Abstract Expressionism) เป็นการทำงานศิลปะโดยการหยด สาด หรือ เทสีลงบนผ้าใบ โดยไม่ต้องคำนึงถึงองค์ประกอบศิลป์ ทำงานโดยการปล่อยให้จิตสำนึกเป็นผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะชิ้นนั้น

ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ผลงานวิจัยจากการศึกษาผลงานทางศิลปกรรม เพื่อศึกษาความเป็นไปได้ในการสร้างรูปแบบที่นำมาเป็นชุดข้อมูลไปสู่การสร้างสรรคและวิเคราะห์ โดยใช้วิธีการ Appropriation Art จากการย้อนไปศึกษาในรายละเอียดของผลงานต้นแบบที่ศึกษา Abstract Expressionism ทำให้เกิดความเข้าใจต่อสุนทรียะและความน่าสนใจในแนวทางการทำงานของยุคศิลปกรรมนั้น ๆ การก้าวไปของแรงบันดาลใจและอิทธิพลที่ได้รับจากผลงานต้นแบบต่าง ๆ ซึ่งมีพัฒนาการสู่งานสร้างสรรค์ที่เรียกว่า Appropriation Art ซึ่งศิลปะรูปแบบนี้ได้เป็นการลอกเลียนแบบต้นแบบ และความคิดที่อยู่เบื้องหลัง

จากการศึกษาผลงานของศิลปะในยุค Abstract Expressionism ผู้วิจัยจึงได้เกิดการทำความเข้าใจต่อรูปแบบของวิธีการสร้างสรรค์ผลงานในยุคนั้น จากการสร้างสรรค์ผลงานที่เป็นการแสดงภาวะทางอารมณ์ของศิลปินซึ่งบังเกิดขึ้นโดยฉับพลัน รวมทั้งระบบการสร้างผลงานแบบอัตโนมัติ

2.2.3 Process Art

วัตถุประสงค์ของการทำงานวิจัยคือการศึกษาเพื่อหาสัมพันธ์ภาพระหว่างความรู้สึก : อารมณ์ ซึ่งเป็นการหาวิธีการทำงานโดยเลือกใช้การเก็บข้อมูลด้วยการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในเทคนิคภาพพิมพ์ ซึ่งเป็นการทำงานในรูปแบบการเก็บผลงานในแต่ละวันรวมถึงเนื้อหาของอารมณ์แต่ละวัน ผู้วิจัยจึงให้ความสำคัญในเรื่องของกระบวนการและนำเสนอชุดผลงานเพื่อนำมาวิเคราะห์หาผลลัพธ์ โดยเริ่มศึกษาจากวิธีการทำงานรูปแบบ Process Art รวมถึงการศึกษาผลงานทางศิลปกรรมที่สร้างสรรค์ผลงานในลักษณะนี้ เพื่อหารูปแบบการนำเสนอผลงานวิจัย

การให้ความสำคัญกับ “กระบวนการ” ในการสร้างสรรค์มากกว่า “ผลลัพธ์” ศิลปินเหล่านี้สร้างงานที่แปรผันไม่คงที่ บางทีมีความเคลื่อนไหวมีความเปลี่ยนแปลงตามเหตุการณ์ สถานการณ์ สถานที่ หรือสภาวะตามปัจจัยขององค์ประกอบต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น เพื่อแสดงให้เห็นถึงปัจจัยที่ต้องการทำความเข้าใจหรือตามแนวความคิดที่ศิลปินได้กำหนด เพื่อแสดงให้เห็นถึงความสำคัญของปัจจัยต่อโจทย์ที่ได้ตั้งคำถาม ข้อสังเกต ไปจนถึงสามารถแสดงเป็นผลประจักษ์และสามารถนำไปสู่ขั้นตอนให้เกิดเป็นการวิเคราะห์ไปสู่ผลลัพธ์ในท้ายที่สุด ผลงานด้วยเนื้อหาต่าง ๆ เหล่านี้ ทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจวิธีการกระบวนการสร้างรูปแบบงานวิจัยในความเป็น Process Art โดยเริ่มจากการตั้งข้อสังเกตต่อปัจจัยทางอารมณ์ที่ความแปรผันตลอดเวลา จึงสร้างการทำงานที่มีช่วงระยะเวลา และแสดงผลในแต่ละวันออกมาจากการสร้างสรรค์ผลงานการทำงานที่เน้นในเรื่องของการแสดงอารมณ์รูปแบบ Abstract Expressionism ที่ถูกนำมา Appropriation สร้างเป็นรูปแบบผลงาน จากนั้นจึงสร้างแสดงผลงานออกมาเพื่อเปรียบเทียบให้เห็นถึงความแตกต่างของผลงานในแต่ละวัน และนำข้อมูลทั้งหมดมาเปรียบเทียบให้เห็นถึงความแตกต่างของผลงานในแต่ละวันได้อย่างชัดเจน




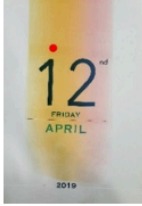
















กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานสู่สัมฤทธิ์ผล

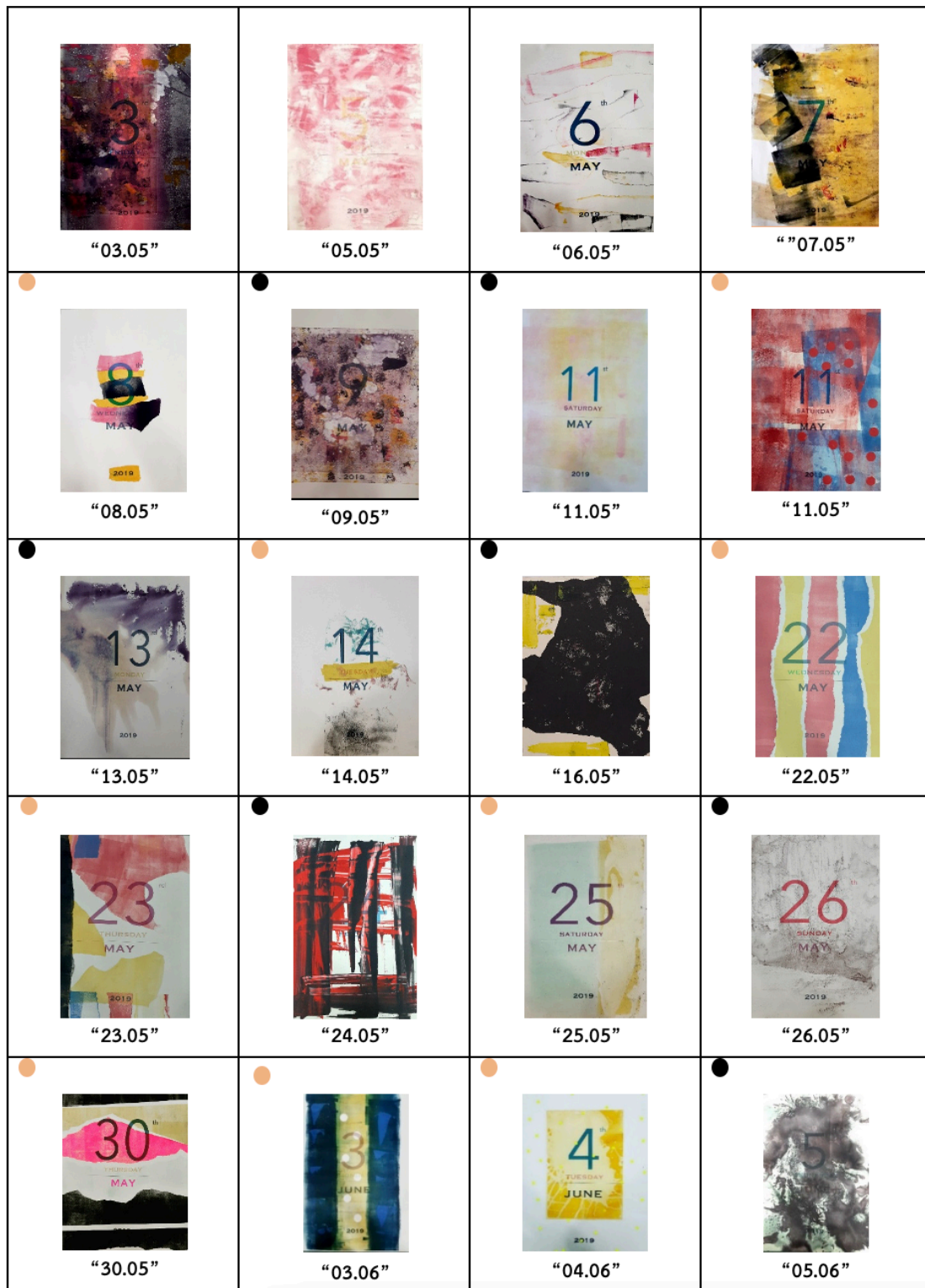
ผลงานชุดที่ 1 สร้างสรรค์ผลงานโดยใช้การทำงานแบบ Appropriation Art ซึ่งนำรูปแบบและวิธีการของศิลปะ Abstract Expressionism ที่เน้นการแสดงออกทางอารมณ์ ความรู้สึก ผ่านการสร้างสรรค์ผลงานโดยนำแนวคิดดังกล่าวสร้างเป็นรูปแบบผลงานวิจัย บันทึกอารมณ์ เนื้อหา เรื่องราวและประสบการณ์ สร้างเป็นผลงานในแต่ละวัน กำหนดระยะเวลาตั้งแต่วันที่ 29 มีนาคม-7 มิถุนายน 2562 รูปแบบของการสร้างสรรค์ผลงานถูกนำเสนอออกมาเป็นศิลปะภาพพิมพ์ โดยอ้างอิงรูปแบบปฏิทินที่ใช้เป็นสื่อในการสร้างสรรค์ผลงานในแต่ละวัน

ตารางที่ 1 ตารางแสดงผลงานวิจัยชุดที่ 1
ที่มา : ผู้วิจัย

- ความรู้สึกเชิงบวก
- ความรู้สึกเชิงลบ

 “29.03”	 “29.03”	 “30.03”	 “01.04”
 “03.04”	 “05.04”	 “06.04”	 “08.04”

 <p>"09.04"</p>	 <p>"10.04"</p>	 <p>"11.04"</p>	 <p>"12.04"</p>
 <p>"12.04"</p>	 <p>"13.04"</p>	 <p>"16.04"</p>	 <p>"17.04"</p>
 <p>"18.04"</p>	 <p>"19.04"</p>	 <p>"20.04"</p>	 <p>"22.04"</p>
 <p>"23.04"</p>	 <p>"24.04"</p>	 <p>"25.04"</p>	 <p>"28.04"</p>
 <p>"29.04"</p>	 <p>"30.04"</p>	 <p>"01.05"</p>	 <p>"02.05"</p>



วิเคราะห์ผลงานโดยแบ่งผลงานตามจุดสีที่แสดงความรู้สึกและอารมณ์

จากผลงานที่แสดงในตาราง ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ผลงานตามระยะเวลาที่กำหนดโดยใช้ระยะเวลาทั้งสิ้น 70 วัน สร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะภาพพิมพ์ได้ทั้งหมด 51 ผลงานสามารถแบ่งผลงานออกเป็น 2 ชุด เพื่อวิเคราะห์ดังนี้

วิเคราะห์ผลงานชุดที่ 1

สภาวะอารมณ์เชิงลบ หมายถึง การตกอยู่ในสภาวะที่กดดัน อึดอัด จากสภาพจิตใจภายในที่สามารถแสดงอารมณ์ผ่านออกมาทางร่างกายและยังรวมถึงอารมณ์ที่ทำให้เกิดความไม่พึงพอใจ คือ มีความทุกข์ไม่ต้องการให้เกิดขึ้นอีก เป็นอารมณ์ทางลบ เช่น กลัว เศร้า เกลียด

วิเคราะห์การสร้างสรรค์ : ผลงานแสดงออกมาจากแง่ลบของสภาวะอารมณ์ ทำให้เกิดความไม่พึงพอใจ ผลงานได้ถูกถ่ายทอดออกมาจากอารมณ์ ความรู้สึก ของผู้วิจัย ผู้การแสดงผลเป็นการสร้างสรรค์

วิเคราะห์ผลงานรูปแบบที่ 2

สภาวะอารมณ์เชิงบวก หมายถึง อารมณ์ที่มีทิศทางในทางบวกที่เกิดจากอารมณ์ที่มีความสุข ความพึงพอใจต่อการยึดเหนี่ยวทางอารมณ์

วิเคราะห์การสร้างสรรค์ : แสดงผลจากผลงานต่าง ๆ ในแง่บวกกับอารมณ์ที่ทำให้เกิดความพึงพอใจ (Pleasantness) ผลงานได้ถูกถ่ายทอดออกมาจากอารมณ์ ความรู้สึกของผู้วิจัย

สรุปผลงานเพื่อพัฒนาผลงานในชุดต่อไป

จากผลงานที่ได้สร้างสรรค์ในช่วงเวลาที่กำหนด ผู้วิจัยสังเกตความแตกต่างของวันเวลาและสภาพแวดล้อมขณะทำผลงานแต่ละชิ้น อีกทั้งปัจจัยทางด้านอารมณ์ที่มีผลอย่างมากต่อการสร้างสรรค์ผลงาน ผู้วิจัยได้ศึกษาองค์ความรู้ทั้งทฤษฎีจิตวิทยาและจิตวิเคราะห์ที่กล่าวถึงสภาวะไร้ตัวตนอันเป็นปัจจัยจากภายในสู่การแสดงพฤติกรรม และการแสดงออกทางความรู้สึก และองค์ความรู้ประเภทของสภาวะอารมณ์ที่เป็นสิ่งกำหนดทิศทางของผลงานว่าจะออกมาเป็นลักษณะอย่างไร เพื่อแบ่งลักษณะของผลงานออกเป็นชุดข้อมูล และศึกษาผลงานศิลปกรรมแต่ละยุคสมัยแสดงความสัมพันธ์กับชุดผลงานที่ได้แบ่งเป็นประเภทเพื่อนำไปสร้างสรรค์เป็นผลงานที่วาดด้วยอารมณ์ความรู้สึก : การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ และวิเคราะห์ผลงานโดยใช้ทฤษฎีทางอารมณ์จาก Robert Plutchik ในชุดที่ 1 ที่ได้มีการแบ่งผลงานออกเป็น 2 หมวด 1. ความพึงพอใจ 2. ความไม่พึงพอใจ แสดงออกของสภาวะอารมณ์ที่มีความแตกต่างกันในแต่ละวันของการสร้างสรรค์ผลงาน ผู้วิจัยกำหนดรูปแบบการนำเสนอในการสร้างสรรค์ชุดผลงานทดลองในรูปแบบปฏิทินฉีกรายวันประจำปี ค.ศ. 2019 เพื่อเป็นการระบุนวนที่ของการบันทึกการสร้างสรรค์ ซึ่งหลังจากจบโครงการพบว่ารูปแบบปฏิทินที่ใช้ในการอ้างอิงเกิดผลต่อการรับรู้ต่อตัวเลขและรูปแบบเด่นชัดกว่าเนื้อหาทางอารมณ์ที่ต้องการสื่อสารในตัวผลงานแต่ละชิ้น โดยมีแนวทางการแก้ไขคือการเปลี่ยนวิธีการระบุนวนในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยเน้นการระบุนวนที่สร้างผลงานไปจนถึงการอ้างอิงผลงานในแต่ละชิ้นเพื่อให้เนื้อหาหลักของงานคืออารมณ์และความรู้สึกได้ถูกสร้างสรรค์อย่างเต็มประสิทธิภาพ

ผลงานชุดที่ 2

การสร้างสรรค์ผลงานชุดที่ 2 ได้กำหนดระยะเวลาในการสร้างสรรค์ผลงานตั้งแต่วันที่ 20 กันยายน -1 พฤศจิกายน 2562 เป็นเวลาทั้งสิ้น 41 วันได้ผลงานจำนวน 27 ผลงาน โดยแนวทางการแก้ไขและปรับปรุงจากการศึกษารูปแบบของผลงานจากการสร้างสรรค์ผลงานในชุดที่ 1 โดยศึกษาผลงานศิลปกรรมเพื่อนำมาเป็นแนวทางและกำหนดรูปแบบของผลงานในแต่ละชุด เมื่อผู้วิจัยได้ทำความเข้าใจถึงรูปแบบการทำงาน

มากขึ้นจากการแบ่งประเภทของอารมณ์เป็นหมวดหมู่ โดยผลงานในชุดที่ 2 ผู้วิจัยได้สร้างรูปแบบเพื่อสร้างเป็นกรอบการสร้างสรรค์ผลงานและรูปแบบของแต่ละอารมณ์ได้อย่างชัดเจน จากการศึกษาทฤษฎีของนักจิตวิทยาโรเบิร์ต พูลทซิคที่แบ่งอารมณ์พื้นฐาน 8 ชนิด โดยคัดเลือกอารมณ์ออกมา 4 อารมณ์ ได้แก่ 1. ครุ่นคิด 2. ตื่นเต้น 3. ความสุข 4. เศร้า-กดดัน โดยศึกษาผลงานศิลปะกรรมและตามหมวดหมู่มีแนวทางสภาวะอารมณ์ดังนี้

ตารางที่ 2 การแบ่งหมวดหมู่ของสภาวะอารมณ์และรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงาน
ที่มา : ผู้วิจัย

อารมณ์	ลักษณะของอารมณ์	รูปแบบ
1. ครุ่นคิด	การมีสมาธิ คือ ความจดจ่อใช้ระยะเวลาต่อการกระทำใดการกระทำหนึ่งและใช้เวลากับสิ่งนั้นได้อาย่างนาน ซึ่งจะเกิดการสร้างสรรค์การวางแผนเป็นระบบอย่างต่อเนื่อง	 <p>ภาพที่ 4 ผลงานของ Barnett Newman ที่มา: "Barnett Newman," Art Institute Chicago, Accessed in July 18, 2020, https://www.artic.edu/artworks/73417/the-beginning.</p>
อารมณ์	ลักษณะของอารมณ์	รูปแบบ
2. ตื่นเต้น	ความสนุกสนาน ความร่าเริง การแสดงออกจากสิ่งเร้าภายในสู่การแสดงออก การทำงานจะเปรียบเสมือนเป็นการทดลองสร้างสิ่งที่ไม่คุ้นเคย	 <p>ภาพที่ 5 ผลงานของ Sam Francis ที่มา: "Sam Francis," Gallery Delaive Modern and Contemporary Art, Accessed in July 21, 2020, https://www.delaive.com/index-sam-francis.php?page=exhibitions.</p>
3. ความสุข	สร้างผลงานด้วยอารมณ์ที่มีทิศทางในทางบวกที่เกิดจากสภาวะจิตใจทั้งอารมณ์ที่มีความสุข มีรูปแบบการสร้างสรรค์	 <p>ภาพที่ 6 ผลงานของ Helen Frankenthaler ที่มา: "Helen Frankenthaler - After Abstract Expressionism at Gagosian," Widewalls, Accessed in July 18, 2020, https://www.widewalls.ch/magazine/helen-frankenthaler-art-gagosian-gallery.</p>

<p>4. เศร้า-กดดัน</p>	<p>การแสดงออกของอารมณ์ที่มีความกดดันและเก็บกดจากปัจจัยอารมณ์ในทางลบ เป็นการแสดงออกที่มีความรุนแรง ฉับพลัน วิธีการของศิลปินที่ถ่ายทอดแรงกระตุ้นภายในออกมา แสดงออกอย่างตรงไปตรงมาได้แก่ การเขียนภาพสดๆ และการปาดป้ายอย่างฉับพลัน</p>	<div data-bbox="959 216 1190 365" data-label="Image"> </div> <p>ภาพที่ 7 ผลงานของ Jackson Pollock ที่มา: “10 things to know about Jackson Pollock,” Artsper Magazine, Accessed in July 18, 2020, https://blog.artsper.com/en/a-closer-look/10-things-know-jackson-pollock.</p>
-----------------------	--	---

ตารางที่ 3 ตารางแสดงผลงานวิจัยชุดที่ 2
ที่มา : ผู้วิจัย

<p>กลุ่มที่ 1 ครุ่นคิด</p> <div data-bbox="350 921 781 1062" data-label="Image"> </div>	<p>วิเคราะห์การสร้างสรรค : การสร้างสรรคงานโดยผ่านการวางแผนในการสร้างสรรคผลงานอย่างมีสมาธิและใช้การจดจ่อเพื่อสร้างสรรคเป็นผลงาน</p>
<p>กลุ่มที่ 2 ตื่นเต้น</p> <div data-bbox="350 1178 792 1304" data-label="Image"> </div>	<p>วิเคราะห์การสร้างสรรค : การสร้างสรรคผลงานโดยใช้ความหลากหลายของทัศนธาตุ เช่น การใช้สีที่หลากหลายให้ความรู้สึกสนุกสนาน ตื่นเต้น ระวังใจ รวมถึงการใช้เส้นที่มีทิศทางอย่างอิสระ</p>
<p>กลุ่มที่ 3 ความสุข</p> <div data-bbox="431 1476 683 1602" data-label="Image"> </div>	<p>วิเคราะห์การสร้างสรรค : การถ่ายทอดอารมณ์ผ่านสีเส้นที่แสดงถึงความอ่อนนุ่ม ความสบายตา สร้างการรับรู้ต่อผู้ชมทั้งทางเรื่องสีและทัศนธาตุต่าง ๆ รวมทั้งพื้นที่ที่ทำให้ดูไม่อึดอัดจนเกินไป</p>
<p>กลุ่มที่ 4 เศร้า-กดดัน</p> <div data-bbox="410 1734 711 1913" data-label="Image"> </div>	<p>วิเคราะห์การสร้างสรรค : เป็นการสร้างสรรคผลงานผ่านการแสดงออกอย่างฉับพลัน รุนแรง ตามสภาวะของผู้วิจัยที่รู้สึก ณ ขณะนั้น ผ่านการขีดขีดแม่พิมพ์อย่างรุนแรง</p>

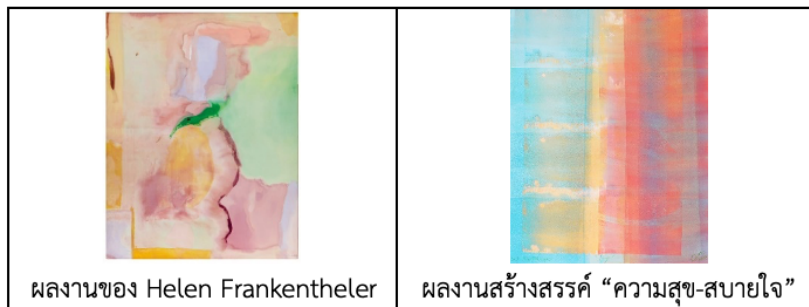
สรุปผลงานชุดที่ 2

ผลงานในระยะที่ 2 ซึ่งกำหนดระยะเวลาทำงานตั้งแต่วันที่ 20 กันยายน-1 พฤศจิกายน 2562 รวม 41 วัน รวมผลงานทั้งสิ้น 27 ผลงาน เป็นผลงานที่นำแนวทางการแก้ไขจากผลงานในระยะที่ 1 มาพัฒนาแก้ไข และปรับปรุงสู่ผลงานชุดที่ 2 โดยมีการกำหนดขอบเขตทางอารมณ์รวมไปถึงรูปแบบของผลงานให้ชัดเจนยิ่งขึ้นและยังคงใช้แนวทางรูปแบบ Appropriation Art และรูปแบบผลงาน Abstract Expressionism ที่เป็นเสมือนการถ่ายทอดอารมณ์จากสภาวะความรู้สึกของตนเองในแต่ละวันเป็นปัจจัย สามารถแบ่งผลงานตามประเภทของอารมณ์เป็น 4 กลุ่ม คือ 1. ครุ่นคิด 2. ตื่นเต้น 3. ความสุข 4. เศร้า-กอดตัน เป็นการกำหนดอารมณ์ของการทำงาน และสร้างสรรค์ผลงานในแต่ละขั้นขึ้นมาเพื่อที่จะสามารถนำมาวิเคราะห์ได้อย่างเป็นหมวดหมู่ จากรูปแบบของผลงานที่ความแตกต่างกันอย่างชัดเจน อย่างเช่นผลงานในชุด "ความสุข" ผลงานจะถูกแสดงออกผ่านการสร้างสรรค์ที่มีสีสันที่เป็นไปในทิศทางบวก จากการศึกษาผลงานของศิลปินในแนวทางผลงานของ Helen Frankenthaler ที่มีผลงานในลักษณะนี้สร้างขึ้นจากความประทับใจทั้งคู่สีที่ถูกนำมาใช้เกิดจากรสนิยมและความทรงจำของผู้สร้างสรรค์ หรืออาจจะเป็นภาพประทับใจเช่นสิ่งของหรือวิวทิวทัศน์ต่าง ๆ

สรุปผลการวิจัย

ผลงานสร้างสรรค์ ซึ่งกำหนดระยะเวลาทำงานตั้งแต่วันที่ 20 กันยายน-1 พฤศจิกายน 2562 รวม 41 วัน รวมผลงานทั้งสิ้น 27 ผลงาน ซึ่งเป็นผลงานที่นำแนวทางการพัฒนาจากผลงานระยะที่ 1 ผู้วิจัยได้แก้ไข และปรับปรุงเพื่อมุ่งสู่การสร้างสรรค์ผลงานอย่างจริงจัง โดยกำหนดขอบเขตทางอารมณ์รวมไปถึงรูปแบบของผลงานให้ชัดเจนยิ่งขึ้นและยังคงใช้แนวทางการ Appropriation Art และรูปแบบผลงาน Abstract Expressionism ที่เป็นเสมือนการถ่ายทอดอารมณ์จากสภาวะความรู้สึกของตนเองในแต่ละวันเป็นปัจจัย โดยกำหนดรูปแบบของผลงานตามหมวดหมู่ประเภทอารมณ์ สามารถแบ่งผลงานตามประเภทของอารมณ์ และรูปแบบการสร้างสรรค์เป็น 4 กลุ่ม ดังนี้ 1. ความสุข 2. ตื่นเต้น 3. เศร้า-กอดตัน 4. ความรู้สึกเชิงลบ เป็นการกำหนดอารมณ์ของการทำงานเพื่อสร้างสรรค์ผลงานในแต่ละขั้นขึ้นมาเพื่อที่จะสามารถนำมาวิเคราะห์เพื่อหาสัมฤทธิ์ผล ผลงานสร้างสรรค์มีรูปแบบที่มีความแตกต่างกันอย่างชัดเจน อย่างเช่นผลงานในชุด "ความสุข-สบายใจ" ผลงานจะถูกแสดงออกผ่านการสร้างสรรค์ที่มีสีสันที่เป็นไปในทิศทางบวก จากการศึกษาศิลปกรรมของศิลปินในแนวทางผลงานของ Helen Frankenthaler ที่มีผลงานในลักษณะนี้สร้างขึ้นจากความประทับใจทั้งคู่สีที่ถูกนำมาใช้จากรสนิยมและความทรงจำของผู้สร้างสรรค์ ดังเช่นที่ปรากฏและแสดงให้เห็นตาม ดังตารางที่แสดงนี้

ตารางที่ 4 การเปรียบเทียบผลงานทึบยิมและผลงานสร้างสรรค์
ที่มา : ผู้วิจัย



เมื่อผลงานวิจัยชุด "Printmaking: Emotional Diary" ได้ปรากฏความแตกต่างในงานสร้างสรรค์ที่แสดงออกถึงสภาวะอารมณ์ โดยมีวิธีการในรูปแบบของ Abstract Expressionism ผ่านวิธีการแสดงออกโดยการหยิบยืมศิลปินต้นแบบ ซึ่งผลงานต้นแบบของศิลปินแต่ละคนมีลักษณะการทำงานเฉพาะตัวของศิลปินที่ค่อนข้างสูงและมีความชัดเจนเป็นอย่างมาก ผู้วิจัยได้สร้างแม่แบบในการสร้างสรรค์ผลงานของการถ่ายทอดอารมณ์เป็นการถ่ายทอดสภาวะอารมณ์ที่เกิดจากการหยิบยืมรวมถึงการสร้างสรรค์ผลงานให้ปรากฏในฐานะศิลปินภาพพิมพ์ สร้างการรับรู้ให้กับผู้ชมผ่านการผลิตผลงานเพื่อให้เกิดความเข้าใจต่อผู้รับชมผ่านกระบวนการสร้างสรรค์จากการสร้างแม่แบบของอารมณ์ในแต่ละประเภท เมื่อผลงานถูกสร้างสรรค์ออกมาเป็นชุดข้อมูล ถูกรวบรวมเป็นผลงานสร้างสรรค์ การบันทึกในรูปแบบของไดอารี่ ทำให้เกิดองค์ความรู้ในการทำความเข้าใจขึ้นมาที่แตกต่างจากการสร้างสรรค์ผลงานในแต่ละวัน คือเมื่อพิจารณาผลงานสร้างสรรค์ในแต่ละวันจะเกิดความเข้าใจในสภาวะอารมณ์ แต่เมื่อมองถึงภาพรวมของไดอารี่ทั้งเล่มทำให้เข้าใจและเป็นที่ยืนยันได้ถึงสภาวะความเป็นมนุษย์ที่มีสภาวะอารมณ์อันไม่คงที่ มีความเปลี่ยนแปลงตลอดเวลาจากภาพผลงานในแต่ละวันที่ปรากฏความหลากหลายของทัศนธาตุ

ผลงานชุด "Printmaking: Emotional Diary" นำไปสู่องค์ความรู้ใหม่ดังนี้ ผู้วิจัยนำกระบวนการของศิลปกรรม Abstract Expressionism และการทำงานในเชิง Conceptual Art ที่มีความย้อนแย้งทางด้านเหตุและผลของการสร้างสรรค์ผลงานมารวมกัน กล่าวคือ การทำงานในรูปแบบของ Abstract Expressionism เป็นการแสดงออกทางด้านความรู้สึกโดยให้ความสำคัญกับ "ทัศนคติ" มากกว่า "เหตุผล" หากแต่ระบบการทำงานของศิลปะในรูปแบบทางความคิด "Conceptual" นั้นแสดงถึงการนำเสนอแนวความคิดผ่านการทำงานศิลปะโดยใช้หลักของเหตุและสามารถสร้างความหลากหลายอย่างไม่มีขีดจำกัดทางด้านรูปแบบและเป็นการแสดงอารมณ์ให้เกิดความเข้าใจผ่านการหยิบยืม นำเสนอการให้ความสำคัญต่อแนวความคิดที่ต้องการทำความเข้าใจต่อสัมพันธ์ภาพของอารมณ์กับผลงาน สร้างเป็นรูปแบบไดอารี่ที่เป็นสัมฤทธิ์ผลของวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ โดยไม่ยึดติดกับอัตลักษณ์ของผู้วิจัย สร้างให้เกิดสุนทรียภาพต่อการรับรู้ของผู้ชมทางด้านสภาวะอารมณ์ของมนุษย์ที่มีการเปลี่ยนแปลงไม่คงที่ในแต่ละวัน

บรรณานุกรม

กำจร สุนพงษ์ศรี. *ศิลปะสมัยใหม่*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2554.

รสลิน กาสต์. *แอฟโฟรโพริเอชันอาร์ต ศิลปะแห่งการหยิบยืม ศิลปะสมัยใหม่*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2558.

Art Institute Chicago. "Barnett Newman." <https://www.artic.edu/artworks/73417/the-beginning>.

Artsper Magazine. "10 things to know about Jackson Pollock." <https://blog.artsper.com/en/a-closer-look/10-things-know-jackson-pollock>.

Frankenthaler, Helen. "Helen Frankenthaler." <https://www.artsy.net/artwork/helen-frankenthaler-seven-types-of-ambiguity>.

Gallery Delaive Modern and Contemporary Art. "Sam Francis." <https://www.delaive.com/index-sam-francis.php?page=exhibitions>.

Kawara, On. "Oct. 31, 1978 Today Series, "Tuesday"." <https://alchetron.com/On-Kawara>.

Novabizz. "ธรรมชาติของอารมณ์." ข้อมูลความรู้ทั่วไป. <https://www.novabizz.com/NovaAce/Emotional/Emotion.htm>.

Widewalls. "Helen Frankenthaler-After Abstract Expressionism at Gagosian." <https://www.widewalls.ch/magazine/helen-frankenthaler-art-gagosian-gallery>.

บทความวิชาการ

นาฏศิลป์สร้างสรรค์ชุดผืนไท THE CREATIVE PERFORMANCE PUEN-THAI

จินตนา สายทองคำ* JINTANA SAITONGKUM*
ขวัญใจ คองถาวร** KWANJAI KONGTHAWORN**
นิตยา รุ้สมัย*** NITTAYA RUSAMAI***

บทคัดย่อ

นาฏศิลป์สร้างสรรค์ชุดผืนไท เป็นการสร้างสรรค์ผลงานจากพื้นฐานนาฏศิลป์ไทยและศิลปะการแสดงพื้นบ้านที่สื่อถึงผู้คนในภูมิภาคต่าง ๆ ของไทย ผสมผสานการออกแบบการเคลื่อนไหวร่างกาย การใช้พื้นที่เวทีที่มีความหลากหลาย มีอุปกรณ์สำคัญคือผืนผ้าสื่อถึงสัญลักษณ์ของชาติและพระมหากษัตริย์ไทย ปกแผ่ไพศาลให้ความสุขสงบร่มเย็นแก่อาณาประชาราษฎร์ทุกเชื้อชาติที่รวมกันเป็นเอกลักษณะ ก่อให้เกิดมรดกศิลปวัฒนธรรมอันวิจิตร ภายใต้ผืนไตรรงค์ธงไทยที่สง่างาม

ผลการสร้างสรรค์งานดำเนินการตามขั้นตอนคือ 1) การสร้างแนวคิดจากสัญลักษณ์ของชาติและพระมหากษัตริย์ไทย ปกแผ่ไพศาลให้ความสุขสงบร่มเย็นแก่อาณาประชาราษฎร์ ก่อให้เกิดมรดกศิลปวัฒนธรรมอันวิจิตร ภายใต้ผืนไตรรงค์ธงไทยที่สง่างาม 2) สร้างสรรค์ทำนองเพลง ดนตรีประกอบการแสดง โดยการนำท่วงทำนองเพลงจากพิธีเปิดห้างสรรพสินค้าไอคอนสยามมาสร้างเสริมทำนองใหม่บางส่วนและนำเครื่องดนตรีพื้นบ้านภาคต่าง ๆ บรรเลงผสมผสานแสดงอัตลักษณ์ของภูมิภาค 3) คัดเลือกผู้แสดง ประกอบด้วยนักแสดงชาย จำนวน 10 คน นำเสนอผืนผ้าในการแสดงและนักแสดงหญิง จำนวน 24 คน แบ่งเป็นผู้แสดงภาคเหนือ กลาง อีสานและใต้ ภาคละ 6 คน 4) ออกแบบกระบวนการทำรำจากพื้นฐานนาฏศิลป์ไทยและศิลปะการแสดงพื้นบ้านที่สื่อถึงผู้คนในภูมิภาคต่าง ๆ ของไทย ผสมผสานการออกแบบการเคลื่อนไหวร่างกาย การใช้พื้นที่เวทีที่มีความหลากหลาย 5) ออกแบบเครื่องแต่งกายตามลักษณะการแต่งกายตามภูมิภาคและเพิ่มความงามของเครื่องประดับ 6) นำเสนอผลงานสร้างสรรค์ต่อผู้เชี่ยวชาญ ผู้ทรงคุณวุฒิ 7) เผยแพร่สู่สาธารณชน รูปแบบการแสดงมีดังนี้

ผืนผ้า ผืนภาค : สื่อถึงสัญลักษณ์ความเป็นเอกราชชาติไทยและความสุขของปวงชนชาวไทยที่หลากหลายวัฒนธรรมในแต่ละภูมิภาค

ผืนไท : สื่อถึงความรัก สามัคคี ความพอดี ความพอเพียงบนผืนแผ่นดินทอง

คำสำคัญ : นาฏศิลป์สร้างสรรค์/ ผืนไท/ สีภาค/ ชาติไทย

*รองศาสตราจารย์ ดร., คณะศิลปนาฏดุริยางค์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์, krujin@gmail.com.

*Associate Professor Dr., Faculty of Music and Drama, Bunditpatanasilpa Institute, krujin@gmail.com.

**ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., คณะศิลปนาฏดุริยางค์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์, kwanjai.k@hotmail.com.

**Assistant Professor Dr., Faculty of Music and Drama, Bunditpatanasilpa Institute, kwanjai.k@hotmail.com.

***ผู้ช่วยศาสตราจารย์, คณะศิลปนาฏดุริยางค์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์, ranadjw@gmail.com.

***Assistant Professor, Faculty of Music and Drama, Bunditpatanasilpa Institute, ranadjw@gmail.com.

Abstract

Puen-Thai creative dancing art series are a combination of traditional Thai dancing arts and folk performing arts that convey characteristic of local people from different regions of Thailand. This type of performance has a unique body movement and multi-purpose of stage usage. The highlighted feature of this dancing is outstanding fabric canvases. The fabric canvas itself implies the symbol of our great nation and the king which provide peace and tranquility to all races in Thailand that share a unique identity leading to tangible cultural heritage for the next generations.

The work processes are summarized as follows : 1) This valuable cultural heritage is inspired by the concept of national symbols and the Thai monarch which provide harmony and happiness to all race's citizens. 2) The melodies of the musical theme are an improvement between some parts of the melodies of opening ceremony of the Iconsiam, one of the largest shopping malls in Asia, and the folk music from different regions in order to reflect their identities. 3) There are 10 male and 24 female performers in the show. While actors present national flag-waving by the colorful fabric canvases, female actresses are divided in a group of 6 from the northern, northeastern, central and the southern regions. 4) Dancing steps and patterns are designed from both the traditional Thai dance and folk performing arts across the country which emphasizes on body movements and a variety of purposes on the theatre usages. 5) The costumes and accessories are designed in accordance with regional dressing style including the jewellery to improve their beauty. 6) The performance will be presented to expert audiences. 7) In the final step, the performance will be public. The processes of dance are introduced as follows:

1) Puen-Pha–Puen-Phak [the canvases and the regions] is to demonstrate independent nation and the happiness of Thai people from various cultures in each region.

2) Puen-Thai [the fabric canvas] is to show love, unity and sufficiency in Thailand.

Keywords: The Creative Performance/ Puen-Thai/ Four regions/ Thai

บทนำ

บรรพบุรุษของไทยมีความเจริญมั่นคง สร้างสมอารยธรรมเป็นปึกแผ่นในดินแดนสุวรรณภูมิมาช้านานนับพันปี ดังปรากฏหลักฐานทั้งศิลปวัตถุและโบราณสถานกระจายอยู่ทั่วภูมิภาคของประเทศ ส่งผลให้ประเทศไทยเป็นแหล่งรวมมรดกทางวัฒนธรรมที่มีอายุย้อนหลังไปถึงสมัยก่อนประวัติศาสตร์ สืบเนื่องจนถึงสมัยประวัติศาสตร์ค้นพบได้ในพื้นที่ส่วนต่าง ๆ ของประเทศ สะท้อนถึงความเหมาะสมทางภูมิลักษณะแห่งแผ่นดินในการตั้งถิ่นฐานของมนุษย์ตั้งแต่สมัยโบราณ ทำให้เกิดการสร้างสรรค์วัฒนธรรมอันเป็นแบบอย่างเฉพาะในแต่ละยุคสมัย สืบเนื่องตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ เข้าสู่สมัยแรกเริ่มประวัติศาสตร์เกิดศิลปวัฒนธรรมเป็นแบบแผนเฉพาะในแต่ละช่วงเวลาที่ยังปรากฏหลักฐานเป็นรูปธรรมชัดเจน อาทิ

วัฒนธรรมทวารวดี (พุทธศตวรรษที่ 11-16) ในพื้นที่ภาคกลาง ภาคเหนือ

ภาคตะวันออกเฉียงเหนือและภาคใต้ของประเทศไทย

วัฒนธรรมลพบุรี (พุทธศตวรรษที่ 12-18) ในพื้นที่ภาคกลาง ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

วัฒนธรรมศรีวิชัย (พุทธศตวรรษที่ 13-18) อันเป็นวัฒนธรรมที่ปรากฏในภาคใต้¹

กลุ่มชนในประวัติศาสตร์มีความหลากหลายทางเชื้อชาติและวัฒนธรรม กลุ่มชนสยามเป็นกลุ่มคนไทยที่อยู่ในบริเวณอันเป็นประเทศไทยปัจจุบันราวช่วงก่อนศตวรรษที่ 18 เป็นกลุ่มชนที่มีส่วนสำคัญต่อการสร้างบ้านเมืองในบริเวณลุ่มแม่น้ำยมและลุ่มแม่น้ำเจ้าพระยา ก่อให้เกิดยุคสมัยจากอดีตที่ปรากฏในประวัติศาสตร์เรียงร้อยจากยุคสุโขทัย อยุธยา ธนบุรี จวบจนรัตนโกสินทร์ มีสถาบันชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์เป็นสถาบันที่ยึดเหนี่ยวให้เกิดความเป็นประเทศชาติ

วิชฌู เครื่องงามได้กล่าวถึงความสำคัญของประเทศชาติโดยเปรียบเทียบกับร่างกายมนุษย์ว่า ประเทศชาติเป็นเหมือนร่างกายจึงย่อมมีโลกธรรมคือ สุข ทุกข์ ความเจริญ ความเสื่อมเข้ามาครอบงำเป็นธรรมดา ประเทศประกอบด้วยผู้คนทั้งหลายนับแต่ผู้ปกครอง เช่น พระมหากษัตริย์ อำมาตย์มนตรี ขุนนาง ทหาร เจ้าหน้าที่ฝ่ายต่าง ๆ ชาวสวน ชาวไร่ ชาวนา ชาวประมง พ่อค้า ผู้มีอาชีพต่าง ๆ กัน จนกระทั่งกรรมกร แบกหาม คนสิ้นไร้ไม้ตอก ยาจกเข็ญใจ ผู้คนเหล่านี้เป็นดุจอวัยวะของร่างกายที่แยกกันทำหน้าที่ต่าง ๆ สำคัญบ้างไม่สำคัญบ้าง แต่ก็ต้องประสานสอดคล้องกันจะเกยงอนหน้าที่ไม่ได้ ขณะเดียวกันร่างกายคนเราจะมีแต่อวัยวะยังไม่พอ หากต้องมีสิ่งประดับประดาครอบงำและจิตใจหรืออารมณ์ นุ่งห่มเครื่องถนอมพิมพารณ์ประดับให้พอดูงามตามสมควรฉันใด ประเทศชาติก็ต้องมีพิธีการต่าง ๆ มีศิลปวัฒนธรรม ความจำเริญรุ่งเรืองทางวรรณศิลป์ ดุริยางคศิลป์ นาฏศิลป์ ความละเมียดละไมในการกินการอยู่การแต่งกาย ระเบียบแบบแผนในการพูดจาและมีเครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจ เพื่อสร้างความชุ่มชื่นรื่นรมย์และรังสรรค์ความสง่าอลังการด้วยฉันทัน²

ดังนั้น ผู้คนทุกภาคส่วนของประเทศจึงมีความสำคัญต่อการดำรงอยู่ของชาติ โดยมีศิลปวัฒนธรรมเป็นอารมณ์ที่งดงามแสดงความเป็นชาติอารยะภายใต้ร่มพระบารมี ภายใต้ผืนธงไทย จึงเป็นแรงบันดาลใจให้คณะศิลปนาฏดุริยางค์ตระหนักถึงความสำคัญ ความสำนึกตระหนักในคุณค่าของแผ่นดินอันเป็นที่เกิดที่อาศัย แสดงการร้อยเรียงเรื่องราวของคนไทยทุกภูมิภาค วมใจเป็นหนึ่ง อนุรักษ์ สืบสาน สร้างสรรค์งานศิลป์เป็นที่ประจักษ์และภาคภูมิใจว่าปวงชนชาวไทยทุกภาคทุกท้องถิ่นมีความสุข สรรค์สร้างศิลปวัฒนธรรมอันงดงามของแผ่นดินภายใต้ร่มพระบารมี ร่มธงไทย ด้วยความจงรักภักดีและสำนึกใน "ผืนไท"

1. กรมศิลปากร, พระราชพงศาวดารฉบับพระราชหัตถเลขา เล่ม 1. พิมพ์ครั้งที่ 8 (กรุงเทพฯ : ชุมชมสหกรณ์แห่งประเทศไทย, 2544), 40.

2. วิชฌู เครื่องงาม, รายงานสืบเนื่องจากการสัมมนาเชิงปฏิบัติการ เรื่อง "การขับเคลื่อนการจัดการศึกษาด้านศิลปวัฒนธรรมในประเทศไทย" (กรุงเทพฯ : สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม, 2559), 7-8.

วิธีการศึกษา

1. ศึกษาศิลปวัฒนธรรมด้านการแสดง การแต่งกายของภูมิภาคต่าง ๆ 4 ภูมิภาค คือ ภาคเหนือ ภาคใต้ ภาคกลาง ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์งาน

2. ศึกษาข้อมูลจากการสัมภาษณ์เกี่ยวกับองค์ประกอบศิลป์และการสร้างสรรค์งานจากผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิด้านนาฏศิลป์

3. วิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารและการสัมภาษณ์

4. ดำเนินการออกแบบแนวเพลง เครื่องแต่งกาย คัดเลือกผู้แสดง

5. สร้างสรรค์ลีลาการแสดง ชุด ฉิ่นไท

6. นำเสนอผลงานต่อผู้ทรงคุณวุฒิภายในและภายนอกสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ เพื่อรับฟังข้อเสนอแนะสู่การปรับปรุงผลงานให้สมบูรณ์ โดยการกำหนดเกณฑ์คุณสมบัติผู้ทรงคุณวุฒิ คือ เป็นผู้ที่มีประสบการณ์ด้านการเรียนการสอน ด้านศิลปะการแสดง ด้านแสง สี เสียงประกอบการแสดง ไม่น้อยกว่า 30 ปี

ผู้ทรงคุณวุฒิภายในและภายนอกสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ จำนวน 6 คน ดังนี้

- 1) นางรัตติยะ วิภสิตพงส์ ศิลปินแห่งชาติ พุทธศักราช 2560
(สาขาศิลปะการแสดง)
- 2) นายประสิทธิ์ ปิ่นแก้ว ศิลปินแห่งชาติ พุทธศักราช 2551
(สาขาศิลปะการแสดง)
- 3) นางรัจนา พวงประยงค์ ศิลปินแห่งชาติ พุทธศักราช 2554
(สาขาศิลปะการแสดง)
- 4) นางสาวเวณิกา บุณนาค ศิลปินแห่งชาติ พุทธศักราช 2558
(สาขาศิลปะการแสดง)
- 5) นายสิริชัยชาญ พักจำรูญ ศิลปินแห่งชาติ พุทธศักราช 2557
(สาขาศิลปะการแสดง)
- 6) นายทรงพล ไตรเนตร ผู้ทรงคุณวุฒิ ด้าน Production & Creative
Director บริษัท Index Creative Village จำกัด

ผลการศึกษา

นาฏศิลป์สร้างสรรค์ชุดฉิ่นไท เป็นการสร้างสรรค์ผลงานจากพื้นฐานนาฏศิลป์ไทยและศิลปะการแสดงพื้นบ้านที่สื่อถึงผู้คนในภูมิภาคต่าง ๆ ของไทย ผสมผสานการออกแบบการเคลื่อนไหวร่างกาย การใช้พื้นที่เวทีที่มีความหลากหลาย มีอุปกรณ์สำคัญคือผืนผ้าสีถึงสัญลักษณ์ของชาติและพระมหากษัตริย์ไทย ปกแผ่ไพศาลให้ความสุขสงบร่มเย็นแก่อาณาประชาราษฎร์ทุกเชื้อชาติที่ร่วมกันเป็นเอกลักษณ์ ก่อให้เกิดมรดกศิลปวัฒนธรรมอันวิจิตร ภายใต้อิทธิพลของวัฒนธรรมไทยที่สง่างาม ดั่งนั้น เพื่อแสดงความจงรักภักดี ความสำนึกตระหนักในคุณของแผ่นดิน อันเป็นที่เกิดที่อาศัย ทำให้ปวงชนชาวไทยภาคภูมิใจในชาติกำเนิด มุ่งมั่นที่จะธำรงรักษามรดกวัฒนธรรมและประเทศชาติไว้ให้เป็นอิสระมั่นคงต่อไป จึงเป็นแนวคิดนำสู่การแสดงที่ร้อยเรียงเรื่องราวของคนไทยทุกภูมิภาค รวมใจเป็นหนึ่ง อนุรักษ์ สืบสาน สร้างสรรค์งานศิลป์ที่งดงามเป็นที่ประจักษ์และภาคภูมิใจ นาฏศิลป์สร้างสรรค์ชุดฉิ่นไท สามารถสรุปผลการศึกษาดังนี้

1. การศึกษาความเป็นมาและประวัติศาสตร์ชาติไทย พบว่า ประเทศไทย มีชื่ออย่างเป็นทางการว่า ราชอาณาจักรไทย เป็นรัฐชาติอันตั้งอยู่ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เดิมมีชื่อว่า "สยาม" รัฐบาลประกาศเปลี่ยนชื่อเป็นประเทศไทยอย่างเป็นทางการตั้งแต่ปี 2482 ประเทศไทยมีขนาดใหญ่เป็นอันดับที่ 50 ของโลก มีเนื้อที่ 513,120 ตารางกิโลเมตร และมีประชากรมากเป็นอันดับที่ 20 ของโลก คือ ประมาณ 66.5 ล้านคน มีอาณาเขตติดต่อกับประเทศพม่าทางทิศเหนือและตะวันตก ประเทศลาวทางทิศเหนือและตะวันออก ประเทศกัมพูชาทางทิศตะวันออก และประเทศมาเลเซียทางทิศใต้ กรุงเทพมหานครเป็นศูนย์กลางการบริหารราชการแผ่นดินและเมืองหลวงของประเทศ และการปกครองส่วนภูมิภาค จัดระเบียบเป็น 77 จังหวัด ชาวไทยเริ่มอพยพเข้าสู่บริเวณนี้ในคริสต์ศตวรรษที่ 11 แล้วเข้ามาตั้งหลักแหล่งเป็นแคว้นต่าง ๆ พัฒนาสู่ยุคสมัยราชธานีที่สำคัญได้ดังนี้ 1) สมัยกรุงสุโขทัย 2) สมัยกรุงศรีอยุธยา 3) สมัยกรุงธนบุรี 4) สมัยกรุงรัตนโกสินทร์

ประเทศไทยมีการใช้ธงเป็นสัญลักษณ์ เรียกว่า ธงชาติ มีลักษณะเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า กว้าง 6 ส่วน ยาว 9 ส่วน ด้านกว้างแบ่งเป็น 5 แถบตลอดความยาวของผืนธง ตรงกลางเป็นแถบสีน้ำเงินแกว่ง 2 ส่วน ต่อจากแถบสีน้ำเงินแกว่งออกไปทั้ง 2 ข้างเป็นแถบสีขาวกว้างข้างละ 1 ส่วน ต่อจากแถบสีขาวออกไปทั้ง 2 ข้างเป็นแถบสีแดงกว้างข้างละ 1 ส่วน ธงชาตินี้เรียกอีกอย่างหนึ่งว่า "ธงไตรรงค์"

ประเทศไทยสามารถแบ่งออกได้ 4 ภูมิภาค ได้แก่ เหนือ กลาง อีสาน ใต้ ซึ่งแต่ละภูมิภาคจะมีลักษณะที่แตกต่างกันออกไป มีรายละเอียดดังนี้

1) ภาคเหนือ เป็นภูมิภาคที่อยู่ด้านบนสุดของไทย มีลักษณะภูมิประเทศอันประกอบไปด้วยเทือกเขา สลับซับซ้อน ต่อเนื่องมาจากทิวเขาดินแดนในพม่าและประเทศลาว ภาคเหนือมีภูมิอากาศแบบทุ่งหญ้าสะวันนาเหมือนกับพื้นที่ส่วนใหญ่ของประเทศ ภูมิประเทศของภาคเหนือประกอบไปด้วยเทือกเขาน้อยใหญ่สลับซับซ้อนและมีพื้นที่สำคัญของประเทศหลายจุด ภาคเหนือประกอบด้วยพื้นที่ 8 จังหวัด

ชาวไทยในภาคเหนือส่วนใหญ่มีวิถีชีวิตและความเป็นอยู่ในกรอบของวัฒนธรรมท้องถิ่นที่ปัจจุบันเรียกว่า "คนเมือง" หรือ "คนล้านนา" มีประเพณีความเชื่อในพิธีกรรมทางศาสนา ความเชื่อในพิธีกรรมเกี่ยวกับวิญญาณของบรรพบุรุษ ความเชื่อในเรื่องครูช่างพ่อสอน ทำให้เกิดความนิยมการแสดงในพิธีกรรมความเชื่อต่าง ๆ มาแต่โบราณ ใช้ "ภาษาคำเมือง" การประกอบอาชีพ การเกษตร เลี้ยงสัตว์ การทำเหมืองแร่ การทำอุตสาหกรรม

ศิลปวัฒนธรรมประจำภาคเหนือ มีความงดงามทางศิลปวัฒนธรรมเป็นอย่างมาก สืบเนื่องมาจากเป็นแหล่งอารยธรรมความรุ่งเรืองของอาณาจักรล้านนา ในอดีตจึงทำให้เกิดศิลปวัฒนธรรมหลายแขนง อาทิ เช่น

- 1) วรรณกรรมท้องถิ่นทางภาคเหนือมีความเจริญรุ่งเรืองมากในสมัยราชวงศ์มังราย
- 2) การชอ หรือ ชอ เป็นการขับลำ
- 3) การฟ้อน ซึ่งการฟ้อนเป็นส่วนสำคัญในงานประเพณีทั้งหลายของชาวภาคเหนือ
- 4) การแต่งกาย ลักษณะการแต่งกายของคนภาคเหนือ การแต่งกายเป็นสิ่งสำคัญสิ่งหนึ่งที่บ่งบอกเอกลักษณ์ของคนแต่ละพื้นที่ ปัจจุบันการแต่งกายแบบพื้นเมืองได้รับความนิยมมากขึ้นเนื่องจากในท้องถิ่นนี้มีผู้คนหลากหลายชาติพันธุ์อาศัยอยู่ เช่น ไทยวน ไทลื้อ ไทเขิน ไทใหญ่

2) ภาคกลาง มีลักษณะภูมิประเทศเป็นพื้นที่ราบลุ่มแม่น้ำ มีพื้นที่ราบดินดอนสามเหลี่ยมที่มีเนื้อที่กว้างขวางที่สุดในประเทศ มีแม่น้ำสำคัญหลายสาย ซึ่งเหมาะแก่การเพาะปลูก รวมถึงการตั้งถิ่นฐานที่อยู่อาศัยและซึ่งส่งผลให้ภาคกลางเป็นศูนย์กลางทางวัฒนธรรม เศรษฐกิจและการเมืองของไทย ภาคกลางเป็นภาคที่มีจำนวนจังหวัดมากถึง 21 จังหวัด

ประชากรภาคกลางส่วนใหญ่เป็นกลุ่มคนที่มีเชื้อสายไทยดั้งเดิม ส่วนใหญ่นับถือศาสนาพุทธซึ่งถือได้ว่าเป็นศาสนาประจำชาติโดยทางคตินิยม เช่น การไหว้ครู พิธีตั้งศาลพระภูมิ นอกจากนี้ยังปรากฏความเชื่อจากคนไทยเชื้อสายอื่น ๆ ที่อาศัยอยู่ในภาคกลาง ภาษาที่ใช้ในภาคกลางคือ ภาษาไทย ซึ่งใช้ทั้งการสื่อสารและการเขียน เนื่องจากภาษาไทย เป็นภาษาทางการของไทยในการติดต่อหรือการสื่อสารทางราชการ ประชากรส่วนใหญ่ประกอบอาชีพเกษตรกรรม เลี้ยงสัตว์ ประมง และอุตสาหกรรมตามลำดับ

ภาคกลางเป็นแหล่งอารยธรรมเก่าแก่นับตั้งแต่สมัยทวารวดี ลพบุรี สุโขทัย อยุธยาจนถึงรัตนโกสินทร์ จากอดีตจนถึงปัจจุบันบรรพชนได้สร้างสรรค์ศิลปวัฒนธรรมและประเพณีไว้มากมาย เช่น ประเพณีทำบุญเข้าพรรษาและออกพรรษา การตักบาตรเทโว ประเพณีรับบัวโยนบัว พิธีกรรมจากความเชื่อต่าง ๆ ได้แก่ พิธีกรรมการตั้งศาลพระภูมิ การสวดมนต์ทำบุญเลี้ยงพระ ความเชื่อในงานอวมงคลและงานมงคล ส่งผลให้เกิดการแสดงรูปแบบราชสำนัก อาทิ โขน ละคร และการละเล่นพื้นบ้านภาคกลางต่าง ๆ มากมาย เช่น ลิเก ลำตัด เพลงเรือ เพลงอีแซว และการแสดงต่าง ๆ ตามประเพณีนิยม การแต่งกายแต่เดิมผู้ชายสวมใส่โจงกระเบน สวมเสื้อสีขาวราชประแตน ผู้หญิงสวมใส่ผ้าซิ่นยาวครึ่งแข้ง ห่มสไบเฉียงตามสมัยอยุธยา ทรงผมเกล้าเป็นมวย และสวมใส่เครื่องประดับเพื่อความสวยงาม

3) ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ หรือ ภาคอีสาน เป็นภาคที่กว้างใหญ่มาก มีพื้นที่ 160 ล้านไร่ คิดเป็นพื้นที่ 1 ใน 3 ของพื้นที่ประเทศ ภาคอีสานมีทั้งหมด 19 จังหวัด แบ่งตามลักษณะของวัฒนธรรม ประเพณีของภาคอีสานจะแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ คือ

1) ภาคอีสานตอนบน หรือกลุ่มวัฒนธรรมลุ่มแม่น้ำโขง

2) ภาคอีสานตอนล่าง หรือ อีสานใต้ เป็นเขตพื้นที่ที่ได้รับอิทธิพลมาจากวัฒนธรรมเขมรหรือขอมโบราณ

สภาพภูมิศาสตร์ทางกายภาพของภาคตะวันออกเฉียงเหนือส่งผลให้มีการแบ่งกลุ่มของประชากรออกเป็น 2 กลุ่ม คือ อีสานตอนบน และอีสานตอนล่าง ตามลักษณะขนบธรรมเนียม ประเพณี สำเนียงภาษาและลักษณะผิวพรรณ มีส่วนสำคัญที่ทำให้การสร้างศิลปะต่าง ๆ รวมทั้งการเล่นเพลง การละเล่นพื้นบ้านมีความแตกต่างกันไปตามกลุ่มชนพื้นบ้านด้วย ชาวไทยอีสานเป็นกลุ่มคนที่สืบเชื้อสายมาจากอ้ายลาวที่มาตั้งอาณาจักรล้านช้าง ในสมัยรัชกาลที่ 2 ปัจจุบันชาวไทยอีสานรักษาวัฒนธรรมในการพูดเป็นภาษาดั้งเดิม เช่นเดียวกับชาวไทยทางภาคเหนือ ส่วนใหญ่จะนับถือศาสนาพุทธ และมีความเชื่อเกี่ยวกับพญานาค ความเชื่อเกี่ยวกับผี จึงมีพิธีกรรมที่มีความเชื่อมโยงกับความอุดมสมบูรณ์และความมั่นคงในการดำเนินชีวิต ภาษาที่ใช้ คือ ภาษาไทยถิ่นอีสานและภาษาของชนกลุ่มน้อย ลักษณะภูมิประเทศเป็นที่ราบสูงกว้างใหญ่ มีอาณาเขตติดกับแม่น้ำมูล แม่น้ำชี แม่น้ำโขง จึงเป็นพื้นที่ที่อุดมสมบูรณ์ไปด้วยสัตว์น้ำ ชาวอีสานจึงมักประกอบอาชีพเกษตรกรรม การประมงและอุตสาหกรรมพื้นเมือง

ศิลปวัฒนธรรมประจำภาคอีสาน ด้วยความหลากหลายทางเชื้อชาติ ศิลปวัฒนธรรมจึงแบ่งได้ตามกลุ่ม ดังนี้

1. กลุ่มเพลงและการละเล่นพื้นบ้านอีสาน มี 3 กลุ่มใหญ่ คือ 1) กลุ่มวัฒนธรรมหมอลำ 2) กลุ่มวัฒนธรรมเพลงโคราช 3) กลุ่มวัฒนธรรมเจริญกันตรึม

2. กลุ่มรูปแบบการดำเนินเรื่องและการพอรำ มี 2 กลุ่ม คือ 1) กลุ่มวัฒนธรรมไทยลาว เช่น พอรำแมงตบเต่า พอรำผู้ไทย 2) กลุ่มวัฒนธรรมไทยเขมร เช่น เรือมอันเร เรือมปันใจล

นอกจากนี้ยังปรากฏรูปแบบศิลปะการต่อสู้ของกลุ่มภาคอีสาน คือ มวยโบราณ หรือที่เรียกว่า มวยอีสาน ซึ่งมีเอกลักษณ์ ลีลาเฉพาะตัวต่างกับการละเล่นในเชิงการต่อสู้ของภาคอื่น ๆ การแต่งกายของผู้ชายนุ่งกางเกงขาก๊วยสั้น สวมเสื้อม่อฮ่อม แขนสั้น คาดผ้าขาวม้าตาราง ส่วนผู้หญิงจะนุ่งซิ่น นิยมนุ่งซิ่นผ้าฝ้ายมาแต่เดิม และพัฒนาผ้าฝ้ายเป็นการทอผ้ามัดหมี่ลวดลายต่าง ๆ ผ้าซิ่น ไม่มีเชิงทั้งที่เป็นผ้าซิ่น (ทอ) และผ้ามัดหมี่ฝ้าย หรือไหม เสื้อแบบเสื้อของชนเผ่าไทยลาว

4) ภาคใต้ เป็นดินแดนที่อยู่ระหว่างคาบสมุทร มีที่ราบทางชายฝั่งทะเลด้านตะวันตกและด้านตะวันออก ประชากรของภาคใต้สามารถแบ่งได้ตามลักษณะเด่น ได้แก่

1) ชาวไทยพุทธ 2) ชาวไทยมุสลิม 3) ไทยใหม่ หรือ ชาวเล 4) เงาะ หรือ ชนเผ่าซาไก

ประชากรภาคใต้ส่วนใหญ่นับถือศาสนาพุทธและศาสนาอิสลาม มีความเชื่อในเรื่องภูตผีปิศาจ วิญญาณบรรพบุรุษ ชาวใต้มีภาษาท้องถิ่นที่มีลักษณะสำเนียงห้วน สั้นและพูดเร็วกว่าภาษาอื่น ๆ การประกอบอาชีพของชาวภาคใต้ที่สำคัญมีดังนี้

การเพาะปลูก ได้แก่ ปลูกยางพารา ซึ่งถือว่าเป็นพืชเศรษฐกิจ นอกจากนี้ยังมีกาแฟ พริกไทยและทำนา การเลี้ยงสัตว์ ได้แก่ โค กระบือ การประมง ได้แก่ ประมงน้ำจืด ประมงน้ำกร่อย และประมงในทะเล การทำเหมืองแร่ ทั้งในบกและในทะเล เช่น แร่ดีบุก แร่ลูเฟรม หินปูน ดินขาว ลิกไนต์ เป็นต้น

อุตสาหกรรม ได้แก่ อุตสาหกรรมพื้นเมือง อุตสาหกรรมสมัยใหม่ อุตสาหกรรมการท่องเที่ยว

ภาคใต้มีวัฒนธรรมการละเล่นต่าง ๆ เกิดขึ้นมากมาย เช่น การแข่งเรือ การเล่นซัดตัม การเล่นเพลงเรือ การเล่นโนรา นอกจากนี้ยังมีประเพณีต่าง ๆ ที่เกิดจากความเชื่อตามพุทธตำนานและลัทธิศาสนาพราหมณ์ คือ ประเพณีการลากพระ เพื่อขอฝนให้ตกต้องตามฤดูกาลเพื่อผลผลิตทางการเกษตร

การแต่งกายภาคใต้ แต่งกายต่างกันตามเชื้อชาติ ถ้าเชื้อสายจีนจะแต่งแบบจีน ถ้าเป็นชาวมุสลิม ก็จะแต่งคล้ายกับชาวมาเลเซีย ปัจจุบันแหล่งทำผ้าแบบดั้งเดิมนั้นเกือบจะสูญหายไป คงพบได้เฉพาะ 4 แหล่งเท่านั้นคือ ที่ตำบลพุมเรียง จังหวัดสุราษฎร์ธานี อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช เกาะยอ จังหวัดสงขลา และตำบลนาหมื่นศรี จังหวัดตรัง การแต่งกายของชาวใต้ การแต่งกายนั้นแตกต่างกันในการใช้วัสดุ และรูปแบบโดยมีเอกลักษณ์ไปตามเชื้อชาติ

2. การสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ชุดผืนไท

นาฏศิลป์สร้างสรรค์ชุดผืนไท ดำเนินการสร้างสรรค์ตามขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างแนวคิดนาฏศิลป์สร้างสรรค์ชุดผืนไท เป็นการสร้างสรรค์ผลงานจากพื้นฐานนาฏศิลป์ไทยและศิลปะการแสดงพื้นบ้านที่สื่อถึงผู้คนในภูมิภาคต่าง ๆ ของไทย ผสมผสานการออกแบบการเคลื่อนไหวร่างกาย การใช้พื้นที่เวทีที่มีความหลากหลาย มีอุปกรณ์สำคัญคือผืนผ้าสื่อถึงสัญลักษณ์ของ

ชาติและพระมหากษัตริย์ไทย ปกแผ่ไพศาลให้ความสุขสงบร่มเย็นแก่อาณาประชาราษฎร์ทุกเชื้อชาติ ก่อให้เกิดมรดกศิลปวัฒนธรรมอันวิจิตร ภายใต้ผืนไตรรงค์ของไทยที่สง่างาม รูปแบบการแสดงแบ่งออกเป็น 2 ช่วง คือ

ผืนผ้า ผืนภาค : สื่อถึงสัญลักษณ์ความเป็นเอกราชของชาติไทยและความสุขของปวงชนชาวไทยที่หลากหลายวัฒนธรรมในแต่ละภูมิภาค

ผืนไท : สื่อถึงความรัก สามัคคี ความพอดี ความพอเพียงบนผืนแผ่นดินทอง

ขั้นตอนที่ 2 การสร้างสรรค์เพลงที่ใช้ประกอบการแสดง ลักษณะทำนองเพลงผืนไทเป็นเพลงร่วมสมัยที่ได้แนวคิดเพลงในพิธีเปิดห้างสรรพสินค้าระดับโลกของไทย คือ ห้างสรรพสินค้าไอคอนสยาม โดยคณะฯ ได้จัดทำหนังสือขออนุญาตนำแนวเพลงมาใช้ประกอบการแสดงเพื่อประโยชน์ทางการศึกษาและได้รับการอนุญาตอย่างเป็นทางการ จากนั้นนำมาประพันธ์ทำนองขึ้นใหม่ในบางส่วน โดยท่วงทำนองลีลาของเพลงจะสื่อถึงเอกลักษณ์ของสำเนียงดนตรีพื้นเมืองทั้ง 4 ภาคของไทย ได้แก่ ภาคเหนือ ภาคอีสาน ภาคใต้ และภาคกลาง คณะสร้างสรรค์งานได้นำแนวเพลงเดิมจากงานไอคอนสยามมาสร้างสรรค์เพิ่มบางช่วงบางตอน พร้อมกับนำเครื่องดนตรีพื้นเมืองของแต่ละภาค บรรเลงผสมผสานควบคู่ไปกับเสียงเพลงจาก Backing Track เพื่อเพิ่มอรรถรสให้กับเพลงมีความไพเราะและสนุกสนานยิ่งขึ้น โดยแบ่งทำนองออกเป็น 4 ภาค แต่ละช่วงมีองค์ประกอบและรายละเอียดต่าง ๆ ในการบรรเลง



ภาพที่ 1 เครื่องดนตรีในการบรรเลงประกอบการแสดงนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ชุดผืนไท
ที่มา : ผู้เขียน

ขั้นตอนที่ 3 การคัดเลือกนักแสดงจากการเปิดรับสมัครนักศึกษาคณะศิลปนาฏดุริยางค์ทุกชั้นปีเข้ารับการคัดเลือก ได้ผู้แสดงจำนวน 34 คน โดยแบ่งเป็นนักแสดงหญิง 24 คน นักแสดงชาย 10 คน

ขั้นตอนที่ 4 การออกแบบกระบวนการทำรำโดยใช้พื้นฐานนาฏศิลป์ไทยกำหนดเป็น 2 ช่วง คือ

ผืนผ้า ผืนภาค : สื่อถึงสัญลักษณ์ความเป็นเอกราชชาติไทยและความสุขของปวงชนชาวไทยที่หลากหลายวัฒนธรรมในแต่ละภูมิภาค ประกอบด้วยลีลาท่ารำหลักที่ผสมผสานการแปรแถวที่หลากหลาย อันได้แก่

1. ภาคเหนือ ประกอบด้วยท่ารำนีในรูปแบบการฟ้อนที่อ่อนช้อยงดงามผสมผสานการแปรแถวลีลาการใช้ผืนผ้าสีขาว

2. ภาคอีสาน ประกอบด้วยท่ารำนีในรูปแบบพื้นบ้านอีสานที่สนุกสนานผสมผสานการแปรแถวและลีลาการใช้ผืนผ้าสีขาวยและสีแดง

3. ภาคใต้ ประกอบด้วยท่ารำการแสดงพื้นเมืองภาคใต้ที่มีจังหวะค่อนข้างเร็วผสมผสานการแปรแถวและลีลาการใช้ผืนผ้าสีแดง สีขาวและสีน้ำเงิน

4. ภาคกลาง ประกอบด้วยท่ารำตามแบบนาฏศิลป์ไทยผสมผสานการแปรแถวและลีลาการใช้ผืนผ้าสีแดง สีเหลือง สีขาวและสีน้ำเงิน

ผืนไท : สื่อถึงความรัก สามัคคี ความพอดี ความพอเพียงบนผืนแผ่นดินทอง ประกอบด้วยท่ารำและการสื่อทริยาแสดงความสำนึกคุณแผ่นดินที่ยิ่งใหญ่ผสมผสานการแปรแถวและลีลาการใช้ผืนผ้าสีน้ำเงิน สีแดง สีขาว

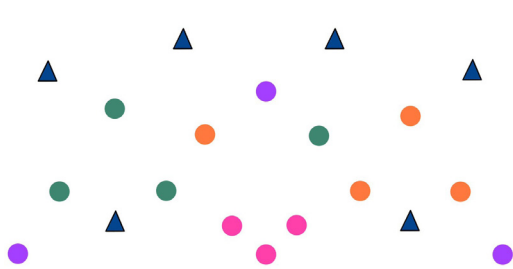


ภาพที่ 2 การเสาะแสวงหาผืนแผ่นดินที่อยู่อาศัย
ที่มา : ผู้เขียน

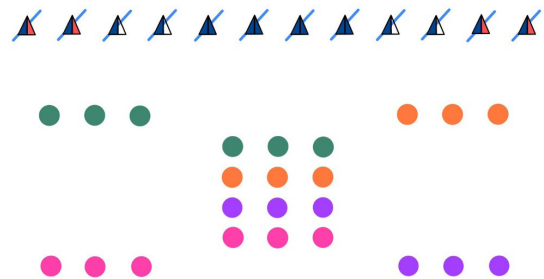


ภาพที่ 3 ลักษณะการไหว้และแรงศรัทธาต่อพระมหากษัตริย์
รัชกาลที่ 10
ที่มา : ผู้เขียน

การแปรแถว นำแนวคิดการใช้พื้นที่เวทีอย่างหลากหลาย โดยสามารถจัดกลุ่มการแปรแถวได้ดังนี้



ภาพที่ 4 แถวลักษณะกระจายกลุ่มเต็มเวที
การแปรแถวแบบกระจายกลุ่มเต็มพื้นที่เวที เพื่อแสดงถึง
กลุ่มชนที่หลากหลายในประเทศไทย
ที่มา : ผู้เขียน



ภาพที่ 5 แถวเฉียงผสมหน้ากระดาน
การแปรแถวหน้ากระดานแบบผสม โดยมีทั้งหน้ากระดาน
แถวเรียงเดียวและหน้ากระดานแถวซ้อน
ที่มา : ผู้เขียน

ขั้นตอนที่ 5 การออกแบบเครื่องแต่งกาย ได้แนวคิดและแรงบันดาลใจมาจากการแต่งกายของชาวไทย
ในภูมิภาคต่าง ๆ คือ ภาคเหนือ ภาคกลาง ภาคอีสาน ภาคใต้ และนักแสดงชาย



ภาพที่ 6 การแต่งกายภาคเหนือ ภาคกลาง ภาคอีสาน ภาคใต้ และนักแสดงชาย
ที่มา : ผู้เขียน

การแต่งหน้าแบบธรรมชาติ โทนสีอ่อน ออกแบบทรงผมแตกต่างกันแต่ละภูมิภาค อุปกรณ์ประกอบ
การแสดง ประกอบด้วยผืนผ้าสีแดง สีเหลือง สีน้ำเงินและสีขาว ขนาดความกว้าง 1.50 เมตร ยาว 3 เมตร
จำนวน 3 ผืน เป็นอุปกรณ์การแสดง

ขั้นตอนที่ 6 นำเสนอผลงานสร้างสรรค์ต่อผู้เชี่ยวชาญ ผู้ทรงคุณวุฒิ



ภาพที่ 7 การนำเสนอผลงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ชุดผืนไท
ที่มา : ผู้เขียน

ขั้นตอนที่ 7 เผยแพร่การแสดงสู่สาธารณชนในการแสดงระดับชาติ ดังนี้

- งานมหกรรมศิลปวัฒนธรรมไทย "สืบสาน สร้างสรรค์ งานศิลป์ สู่แผ่นดินสมเด็จพระนารายณ์
มหาราช" วันที่ 17-18 กุมภาพันธ์ 2563 ณ พระนารายณ์ราชนิเวศน์ จังหวัดลพบุรี

- การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ระดับชาติ ครั้งที่ 4 วันที่ 20 มีนาคม
2563 ณ โรงละครวังหน้า

จากนั้นบันทึกวีดิทัศน์ จัดทำเอกสารและนำจดสิทธิบัตรทรัพย์สินทางปัญญาต่อไป

สรุปผลและอภิปรายผล

นาฏศิลป์สร้างสรรค์ชุดผืนไท เป็นการแสดงที่แสดงถึงความจงรักภักดี ความสำนึกตระหนักในคุณของแผ่นดินอันเป็นที่เกิดอาศัย ทำให้ปวงชนชาวไทยภาคภูมิใจในชาติกำเนิด มุ่งมั่นที่จะธำรงรักษามรดกวัฒนธรรมและประเทศชาติไว้ให้เป็นอิสระมั่นคงต่อไป

การแสดงร้อยเรียงเรื่องราวของคนไทยทุกภูมิภาค รวมใจเป็นหนึ่ง อนุรักษ์ สืบสาน สร้างสรรค์งานศิลป์ที่งดงามเป็นที่ประจักษ์และภาคภูมิใจ โดยสร้างสรรค์ผลงานจากพื้นฐานนาฏศิลป์ไทยและศิลปะการแสดงพื้นบ้านที่สื่อถึงผู้คนในภูมิภาคต่าง ๆ ของไทย ผสมผสานการออกแบบการเคลื่อนไหวของร่างกาย การใช้พื้นที่เวทีที่มีความหลากหลาย มีอุปกรณ์สำคัญคือผืนผ้าสื่อสัญลักษณ์ของชาติและพระมหากษัตริย์ไทย มีวัตถุประสงค์ในการศึกษา คือ การสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ชุด ผืนไท

ผลการสร้างสรรค์งานสรุปได้ดังนี้

นาฏศิลป์สร้างสรรค์ ชุด ผืนไท มีรูปแบบการแสดงแบ่งออกเป็น 2 ช่วงคือ

ผืนผ้า ผืนภาค : สื่อถึงสัญลักษณ์ความเป็นเอกภาพชาติไทยและความสุขของปวงชนชาวไทยที่หลากหลายวัฒนธรรมในแต่ละภูมิภาค

ผืนไท : สื่อถึงความรัก สามัคคี ความพอดี ความพอเพียงบนผืนแผ่นดินทอง

ดำเนินการสร้างสรรค์งานตามขั้นตอนตามลำดับดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างแนวคิดของการแสดง

ขั้นตอนที่ 2 การสร้างสรรค์ทำนองเพลง ดนตรีประกอบการแสดง

ขั้นตอนที่ 3 การคัดเลือกผู้แสดง

ขั้นตอนที่ 4 การออกแบบกระบวนท่ารำ

ขั้นตอนที่ 5 การออกแบบประดิษฐ์เครื่องแต่งกายและเครื่องประดับ

ขั้นตอนที่ 6 นำเสนองานสร้างสรรค์ต่อผู้เชี่ยวชาญ ผู้ทรงคุณวุฒิ คณาจารย์ในคณะศิลปนาฏดุริยางค์

สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

ขั้นตอนที่ 7 เผยแพร่การแสดงสู่สาธารณชน

องค์ประกอบสำคัญการแสดงนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ชุด ผืนไท

1. ผู้แสดง ประกอบด้วย นักแสดงชาย จำนวน 10 คน นำเสนอผืนผ้าในการแสดงและนักแสดงหญิง จำนวน 24 คน แบ่งเป็นผู้แสดงภาคเหนือ กลาง อีสานและใต้ ภาคละ 6 คน

2. เครื่องแต่งกาย ออกแบบเครื่องแต่งกายผู้แสดง 2 กลุ่ม คือ

2.1 นักแสดงชาย ลักษณะการแต่งกาย ประกอบด้วย เสื้อ กางเกงและผ้าคาดเอว โดยใช้วัสดุผ้าย้อมครามและผ้าไหมย่น

2.2 นักแสดงหญิง แบ่งการแต่งกายเป็น 4 กลุ่มย่อยตามภาคต่าง ๆ สร้างสรรค์เครื่องแต่งกายตามลักษณะการแต่งกายตามภูมิภาคและเพิ่มความงามของเครื่องประดับ

3. เพลงประกอบการแสดง นำท่วงทำนองเพลงจากพิธีเปิดห้างสรรพสินค้าไอคอนสยามมาสร้างเสริมทำนองใหม่บางส่วนและนำเครื่องดนตรีพื้นบ้านภาคต่าง ๆ บรรเลงผสมผสานแสดงอัตลักษณ์ของภูมิภาค ดังนี้

ภาคเหนือ : ชลุ่ม สะล้อ ซึ่ง กลองเมือง ฉาบใหญ่

ภาคอีสาน : แคน พิณ โปงกลาง กลองอีสาน กรับไม้ไฟ ฉาบใหญ่ ฉาบเล็ก

ภาคใต้ : ปี่ ซอด้วง ทับ กลองตุ๊ก ฉิ่ง ฉาบใหญ่

ภาคกลาง : ชลุ่ม ซอด้วง ระนาดเอก ระนาดทุ้ม กลองแขก ฉิ่ง

4. อุปกรณ์ประกอบการแสดง ผืนผ้า 3 สี คือ สีแดง สีเหลืองและสีขาว

5. กระบวนท่ารำ กระบวนท่ารำแบ่งออกเป็น 2 ช่วง ดังนี้

ผืนผ้า ผืนภาค : สื่อถึงสัญลักษณ์ความเป็นเอกราชชาติไทย ประกอบด้วยท่ารำหลัก จำนวน 3 ท่ารำ โดยผู้แสดงทั้ง 4 ภาค และความสุขของปวงชาวไทยที่หลากหลายวัฒนธรรมในแต่ละภูมิภาค ประกอบด้วย

ภาคเหนือ : ท่ารำหลัก จำนวน 6 ท่ารำ ผสมผสานการแปรแถวและลีลาใช้ผืนผ้าสีขาว

ภาคอีสาน : ท่ารำหลัก จำนวน 9 ท่ารำ ผสมผสานการแปรแถวและลีลาการใช้ผืนผ้าสีแดง และผ้าสีขาว

ภาคใต้ : ประกอบด้วยท่ารำ จำนวน 11 ท่ารำ ผสมผสานการแปรแถวและลีลาการใช้ผืนผ้าสีน้ำเงิน สีแดงและสีขาว

ภาคกลาง : ประกอบด้วยท่ารำหลัก จำนวน 9 ท่ารำ ผสมผสานการแปรแถวและลีลาการใช้ผืนผ้า สีแดง สีเหลือง สีขาว

ผืนไท : สื่อถึงความรัก ความสามัคคี ความพอดี ความพอเพียงบนผืนแผ่นดินทอง ประกอบด้วยท่ารำหลัก 12 ท่ารำ ผสมผสานการแปรแถวและลีลาการใช้ผืนผ้าสีน้ำเงิน สีแดง สีขาว เปรียบเสมือนผืนธงไตรรงค์บนผืนแผ่นดินไทย

อภิปรายผล

นาฏศิลป์สร้างสรรค์ ชุดผืนไท จัดเป็นนาฏยประดิษฐ์ที่มีหลักการคิด การออกแบบและการสร้างสรรค์ตามขั้นตอนการสร้างสรรค์งาน 7 ขั้นตอน คือ การสร้างแนวคิดของการแสดง การสร้างสรรค์ทำนองเพลงดนตรีประกอบการแสดง การคัดเลือกผู้แสดง การออกแบบกระบวนท่ารำ การออกแบบเครื่องแต่งกายและเครื่องประดับ การนำเสนอผลงานต่อผู้เชี่ยวชาญผู้ทรงคุณวุฒิ และการเผยแพร่การแสดงสู่สาธารณชน ซึ่งสอดคล้องกับนาฏยประดิษฐ์ (Choreography) ตามความหมายของสุรพล วิรุฬห์รักษ์ ที่กล่าวว่า นาฏยประดิษฐ์เป็นนวัตกรรมการออกแบบและประกอบสร้าง การกำหนดแนวคิดของเนื้อหา รูปแบบ การพัฒนาการออกแบบท่าทาง การเคลื่อนไหว แนวทางการวิเคราะห์ดนตรี ความสัมพันธ์ของการแสดงกับฉาก เครื่องแต่งกาย แสง สี เสียง อุปกรณ์การแสดง การคัดเลือกผู้แสดง การฝึกซ้อม³

นอกจากนี้แนวคิดในการออกแบบการแสดงเป็นไปในแนวทางการออกแบบลีลานาฏศิลป์ไทยของอาจารย์สุวรรณณี ชลานุเคราะห์ ศิลปินแห่งชาติ ปี พ.ศ. 2533⁴ ที่มีแนวคิดในการออกแบบ 4 ประการคือ 1) ใช้หลักจินตนาการ 2) ใช้หลักผสมผสานท่าทางธรรมชาติ 3) ใช้หลักการนำท่ารำเก่ามาพัฒนาใหม่ 4) ใช้หลักการสร้างสรรค์กระบวนท่ารำโดยนำแม่ทำนานาฏศิลป์ไทยและนาฏศิลป์ต่างชาติมาร้อยเรียงกระบวนลีลาท่าใหม่อย่างมีเอกลักษณ์

3. สุรพล วิรุฬห์รักษ์, หลักการแสดงนาฏศิลป์ปริทรรศน์ (กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547), 225.

4. ญักรนันท์ จันนิวงค์, "แนวคิดการออกแบบลีลาท่ารำนานาฏศิลป์ไทยของอาจารย์สุวรรณณี ชลานุเคราะห์ ศิลปินแห่งชาติ ปี พ.ศ. 2533" 183 (วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2557), 350.

ข้อเสนอแนะ

การสร้างงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ตามโครงการที่สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์มอบหมายให้ทุกหน่วยงานในสังกัดดำเนินการสร้างสรรค์เป็นประจำทุกปีนั้นพบว่า การแสดงสร้างสรรค์บางชุดมีการนำเสนอต่อสาธารณชนค่อนข้างน้อย นอกจากนั้นควรมีการนำเสนอผลงานในระดับชาติและนานาชาติ รวมทั้งเผยแพร่ในสื่อต่าง ๆ เพื่อให้เป็นที่ประจักษ์ต่อสังคม

บรรณานุกรม

กรมศิลปากร. พระราชพงศาวดารฉบับพระราชหัตถเลขา เล่ม 1. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ : ชุมนุมสหกรณ์
แห่งประเทศไทย, 2534.

ณัฐนันท์ จันนิวงค์. "แนวความคิดออกแบบลีลาทำรำนาฏยศิลป์ไทยของอาจารย์สุวรรณิชลานุเคราะห์
ศิลปินแห่งชาติ ปี พ.ศ. 2533." วิทยานิพนธ์ระดับมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2557.

วิษณุ เครืองาม. "รายงานสืบเนื่องจากการสัมมนาเชิงปฏิบัติการ เรื่อง "การขับเคลื่อนการจัดการศึกษา
ด้านศิลปวัฒนธรรมในประเทศไทย." สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์, กระทรวงวัฒนธรรม, 2559.

สุรพล วิรุฬห์รักษ์. หลักการแสดงนาฏยศิลป์ปริทรรศน์. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547.

พัฒนาการของการสร้างความรู้ดนตรีล้านนา THE EPISTEMOLOGY OF LANNA MUSICAL KNOWLEDGE

สงกรานต์ สมจันทร์* SONGKRAN SOMCHANDRA*

บทคัดย่อ

บทความนี้เป็นการศึกษาพัฒนาการของการสร้างความรู้ดนตรีล้านนา โดยเฉพาะช่วงทศวรรษ 2500-2530 ผลการศึกษาพบว่าในระยะแรกเริ่ม ความรู้ดนตรีล้านนามีพัฒนาการของการสร้างความรู้จากความสนใจศึกษาดนตรีไทยแบบแผน ภายหลังจึงขยายมาสู่การศึกษาดนตรีในภูมิภาคต่าง ๆ ของประเทศไทย จากการก่อตั้งหลักสูตรดนตรีในสถาบันอุดมศึกษา การเกิดขึ้นของศูนย์วัฒนธรรมจังหวัดและการเปิดหลักสูตรมหาบัณฑิตทางดนตรีในสังคมไทย ส่งผลต่อการสร้างความรู้ดนตรีล้านนาอย่างมาก กระแสท้องถิ่นนิยมทำให้พัฒนาการความรู้ของดนตรีล้านนาเน้นที่พื้นที่จังหวัดเชียงใหม่ อันเป็น “เมืองหลวง” ของอาณาจักรล้านนาเป็นสำคัญ ภายหลังจึงมีการขยายการศึกษาไปสู่พื้นที่จังหวัดต่าง ๆ

คำสำคัญ : ดนตรีล้านนา/ การสร้างความรู้/ พัฒนาการดนตรีล้านนา/ การสถาปนา

*อาจารย์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ songkran_som@cmru.ac.th.

*Lecturer, Faculty of Humanities and Social Science, Chiang Mai Rajabhat University, songkran_som@cmru.ac.th

Abstract

This article aims to study the epistemology of Lanna musical knowledge during 2500-2530 BE. The findings show that, initially, the Lanna music knowledge was established from the studies of Thai traditional music, followed by Thai regional music. The establishment of Music Program in higher education, master program in music, and the cultural center with folklore methodology impacted Lanna music studies greatly. Trends relevant to local lead to the emergence of Lanna music knowledge focusing on Chiang Mai area, the capital of Lanna Kingdom. Afterwards, a study of Lanna music expanded to another province for decolonization from Chiang Mai music.

Keywords: Lanna Music/ Epistemology/ Development of Lanna Music/ Established

ความนำ

ราวเดือนมิถุนายน พ.ศ. 2562 ขณะที่ผู้เขียนกำลังบรรเลงระนาดเพื่อถวาย "พ่อเจ้า" หรือผีประจำหมู่บ้านในชนบทแห่งหนึ่งที่จังหวัดลำปาง ร่วมกับ "วงดนตรีพื้นเมือง" ซึ่งเป็นชื่อที่ชาวบ้านเรียก ไม่ได้เรียกว่า "วงระนาด ซอ ซิ่ง" หรือชื่ออื่น ๆ ตามที่ระบบการศึกษาสมัยใหม่ให้คำนิยามไว้ วงดนตรีเฉพาะกิจมีสมาชิกประกอบไปด้วยผู้สูงวัยสามท่านที่ขณะบรรเลงไปครู่ใหญ่ มีชาวบ้านคนหนึ่งเดินผ่านมาแล้วก็มองพวกเราที่กำลังบรรเลงดนตรีอยู่นั้น ชาวบ้านคนหนึ่งเพิ่งเสร็จภารกิจจากการทำไร่และแน่นอนว่ารู้จักกับสมาชิกวงที่อาวุโสเป็นอย่างดี เขาเข้ามาร่วมวงโดยบรรเลงซึ่งได้อย่างคล่องแคล่ว และทำให้บรรยากาศการบรรเลงเพื่อถวายผีประจำหมู่บ้านสนุกสนานมากขึ้น ผู้เขียนสอบถามและแลกเปลี่ยนว่า ชาวบ้านเหล่านั้นสามารถบรรเลงเพลงใดได้บ้าง แล้วผู้เขียนจะบรรเลงตาม ซึ่งแน่นอนว่ากลุ่มผู้สูงอายุบรรเลงเพลงลักษณะพื้นบ้านสั้น ๆ วนไปมาอย่างสนุกสนานและแม่นยำในบทเพลง นั้นทำให้ผู้เขียนนึกคิดว่า การเรียนรู้ดนตรีล้านนาของชาวบ้านที่กล่าวกันว่าถ่ายทอดโดย "มุขปาฐะ" เป็นอย่างไร แม้ว่าจะไม่ได้ซ้อมกันเลยแล้วเหตุใดเพลงเหล่านั้นจึงฝังอยู่ในความทรงจำของผู้คนดังกรณีการร่วมวงบรรเลงแบบปัจจุบันทันด่วนของชาวบ้าน เหล่านี้ทำให้เกิดความย้อนแย้งในความคิดว่า ดนตรีล้านนาแบบชาวบ้านกับดนตรีล้านนาที่สอนกันผ่านระบบการศึกษาสมัยใหม่ในสถานศึกษา มีลักษณะที่สะท้อนความเป็นตัวตนของดนตรีล้านนาอย่างไร แตกต่างกันมากเพียงใด อย่างไรก็ตาม ภาพจำของผู้คนที่มีต่อดนตรีคือการปฏิบัติดนตรี แต่นอกเหนือจากนั้น ยังมีเรื่องของทฤษฎีตลอดจนความสัมพันธ์กับศาสตร์อื่นอย่างเช่นวิทยาศาสตร์หรือสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์อีกด้วย การสร้างหลักสูตรการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับวิชาดนตรีในสถาบันการศึกษาตั้งแต่การศึกษาขั้นพื้นฐานจนถึงระดับอุดมศึกษา ล้วนมีส่วนที่พยายามทลายความไม่เข้าใจ ให้มองดนตรีในมิติอื่น ๆ ที่นอกเหนือไปจากการ "เล่น" ด้วย

ในกรณีของดนตรีล้านนานั้น ความพยายามจัดการศึกษาดนตรีล้านนาในสถาบันการศึกษาเริ่มต้นจากการปฏิบัติ แล้วขยายขยายพรมแดนของความรู้สู่การศึกษาทฤษฎีต่าง ๆ ทั้งในเชิงประวัติศาสตร์มานุษยวิทยา และวิทยาศาสตร์ อย่างไรก็ตาม การสร้างความรู้ทางดนตรีมิได้ถูกผลักดันด้วยตัวดนตรีเอง หากแต่เกิดจากปัจจัยทางการเมือง ตลอดจนพัฒนาการของความรู้ที่ขยายจาก "ส่วนกลาง" สู่ "ส่วนภูมิภาค" และแน่นอนว่ากระแสท้องถิ่นนิยมได้ส่งผลต่อการสร้างความรู้ดนตรีล้านนาอย่างสำคัญด้วย บทความนี้ ผู้เขียนพยายามที่จะพิจารณาถึงปัจจัยที่ส่งผลต่อการสร้างความรู้ดนตรีล้านนา โดยเฉพาะระบบการศึกษาสมัยใหม่ มุ่งเน้นไปที่ระดับอุดมศึกษาก่อน ตลอดจนพัฒนาการความคิดของผู้คนที่มีต่อดนตรีล้านนา จากอดีตจนถึงปัจจุบัน ผ่าน "ความรู้" ทางดนตรีล้านนาที่นักวิชาการสร้างหรือเขียนขึ้นในช่วงระยะเวลาที่ผ่านมา โดยเฉพาะช่วงทศวรรษ 2500-2530 เพื่อพิจารณาถึงความคิดเบื้องหลังหรืออุดมการณ์ในการสร้างความรู้ทางดนตรีล้านนาเชิงญาณวิทยา (Epistemology) อันเป็นทฤษฎีเกี่ยวกับความรู้ เพื่อพิจารณาการสร้างความรู้ดังกล่าว

ทั้งนี้ ญาณวิทยา หรือทฤษฎีความรู้ (Theory of Knowledge) เป็นทฤษฎีที่ศึกษาที่มาของความรู้ แหล่งกำเนิดของความรู้ ธรรมชาติของความรู้ ตลอดจนเหตุแห่งความรู้ที่แท้จริง ทั้งนี้ ความรู้นั้นต้องมีการให้เหตุผลสนับสนุน (justification) ตลอดจนมีความเป็นเหตุเป็นผลของความเชื่อ (rationality of belief) การศึกษาเชิงญาณวิทยาประกอบไปด้วย 4 แนวทาง คือ การวิเคราะห์ธรรมชาติของความรู้และความสัมพันธ์ระหว่างความเชื่อและความจริง ความสงสัย ที่มาและขอบเขตของความรู้¹ และเกณฑ์ในการตัดสินความรู้ ในบทความนี้ จะใช้แนวทางการศึกษาที่มาของความรู้ดนตรีล้านนาผ่านเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อศึกษาว่ามีกระบวนการและพัฒนาการของการสร้างความรู้อย่างไร

1. "Epistemology," Matthias Steup, Accessed in December 30, 2020, <https://plato.stanford.edu/archives/fall2017/entries/epistemology/>.

การเรียนการสอนดนตรีล้านนาในอดีต

แม้ว่าจะไม่ปรากฏหลักฐานการเรียนการสอนดนตรีล้านนาอย่างเด่นชัดหากนับตั้งแต่สมัยราชวงศ์มังรายแห่งอาณาจักรล้านนาในฐานะรัฐอิสระ (พ.ศ. 1839 เป็นต้นมา) แต่ดนตรีล้านนาควรจะมีบทบาทต่อวิถีชีวิตของผู้คนในสังคม ตลอดจนมีการจัดแบ่งหน้าที่ของการใช้ดนตรีพอสมควร ดังตัวอย่างของพญาแสนภู กษัตริย์ราชวงศ์มังรายรัชกาลที่ 3 (ครองราชย์ พ.ศ. 1868-1877) ในตำนานพื้นเมืองเชียงใหม่ที่กล่าวถึงการที่พระองค์โปรดให้นำไม้ประดู่ที่ลอยเกยตื้นที่ดอนแท่น เมืองเชียงแสน มาสร้างเป็นกลองยามในเมืองเชียงราย เชียงใหม่ และเชียงแสน² นั้นแสดงให้เห็นถึงความรู้ของดนตรีล้านนาทั้งด้านการสร้างเครื่องดนตรีและด้านความสำคัญเชิงพิธีกรรม ตลอดจนให้ความบันเทิงของผู้คนทั้งระดับชนชั้นนำและประชาชนทั่วไป เช่น การกล่าวถึงการบรรเลงระนาดประกอบการขับที่เรียกว่า “กะโหลง” หรือโคลงสี่สุภาพ³ ซึ่งเป็นคำประพันธ์ร้อยกรองประเภทหนึ่ง มีรูปแบบฉันทลักษณ์ที่ชัดเจน นับว่ามีพัฒนาการที่เจริญสูงสุดในบรรดาคำประพันธ์ร้อยกรองของล้านนา

หลักฐานที่น่าจะสะท้อนบทบาทของนักดนตรีล้านนาและครูดนตรีล้านนาในอดีต คือ การบันทึกในกฎหมายโบราณที่มีชื่อว่า “มังรายศาสตร์” หรือชื่ออื่น ๆ ในลักษณะใกล้เคียงกัน การบันทึกเรื่องราวทางดนตรีในกฎหมายจารีตซึ่งเป็นการบันทึกเรื่องราวเพื่อเป็นแนวในการวินิจฉัยต่อไป นั้นแสดงให้เห็นว่า ดนตรีล้านนามีบทบาทหน้าที่ที่สำคัญ ตลอดจนมีการจัดตำแหน่งแห่งที่ของนักดนตรีในสังคมแล้ว กฎหมายดังกล่าวมีเนื้อหาที่น่าสนใจเกี่ยวกับสถานภาพของนักดนตรี และครูดนตรีล้านนา เช่น “มิว่าฆ่าฟันสลา ช่างระนาด ช่างสี่ซอตาย ได้เสียเงิน 200 บาท เป็น 2,000 มิพินลูกสิกเขาทั้งหลายนั้นตาย ได้เสียเงินร้อยบาท เป็นพัน 1 มิฆ่าคนพอน ช่างตีกลอง ช่างเป่าขลุ่ยนั้นหือตาย ได้เสียเงินร้อยบาท เป็นพัน 1 มิฆ่าลูกสิกเขานั้นได้เสียเงิน 500”⁴ แม้ว่าข้อมูลจะไม่ได้กล่าวถึงกระบวนการถ่ายทอดความรู้ดนตรีล้านนาโดยตรง แต่ก็สะท้อนให้เห็นความสำคัญของ “ครู-ศิษย์” หรือความยากง่ายของการบรรเลงเครื่องดนตรีในช่วงสมัยดังกล่าว ดังที่กฎหมายกล่าวโทษค่าปรับที่นอกเหนือไปจากโทษประหารว่า การฆ่าผู้บรรเลงระนาดที่ต้องเสียเงิน 200 แต่ฆ่าผู้บรรเลงขลุ่ยและกลองเสียเงิน 100 นอกจากนี้ การที่กล่าวถึง “ลูกศิษย์” นั้น สะท้อนให้เห็นถึงรูปแบบการถ่ายทอดความรู้ในลักษณะ “ครู-ศิษย์” มาตั้งแต่สมัยอาณาจักรล้านนาแล้ว

นอกจากการถ่ายทอดแบบมุขปาฐะ ยังปรากฏเอกสารที่กล่าวถึงความรู้ดนตรีล้านนา เช่น “ลักษณะแปงกลอง” หรือ ตำราการสร้างกลอง ที่มีการกล่าวถึงสัดส่วนในการสร้างกลองปู้จา แม้ว่าสัดส่วนจะกำกับด้วยความเชื่อ เช่น “หือแตกเอาหน้ามาหักเป็นแปดส่วน แล้วเอาส่วน 1 แทกลวงสี่โพต่อเท่าหือถึงที่สุด ได้เท่าใด เอามาตั้ง 3 คุณ 8 หาร ๗ ได้เสส 1 ชื่อว่ามังคลเกริ คันว่าแต่งแล้วหรือเอาไปบตาลใส่มังคละ ใส่ไว้ในหั้นจึงสรูปไว้เป็นกลองมังคละ ดินักแล ๗...”⁵ แต่สัดส่วนดังกล่าวน่าจะเกิดขึ้นหลังจากการลองสร้างกลองมาเป็นจำนวนมาก แล้วจึงสังเคราะห์เป็นตำราสร้างกลอง เอกสารนี้มีการคัดลอกล่าสุดในปี พ.ศ. 2444 แต่ถ้าหากเชื่อเอกสารที่กล่าวว่า “ฉบับนี้ได้แต่สมเด็จพระราชาธิเบศรยกเอาศาสนาลูกแต่เชียงใหม่ขึ้นเมืองถึงเชียงตุง วันนั้นแล ๗” ความรู้นี้จึงน่าจะถูกถ่ายทอดมาตั้งแต่ต้นพุทธศตวรรษที่ 21 แล้ว

ตัวอย่างที่กล่าวถึง “วัด” ในสถานะแหล่งการเรียนรู้ดนตรีล้านนา คือ การประกาศให้พระสงฆ์ที่ไม่สามารถบรรเลงกลองปู้จา ทำนอง “บะเก่า” หรือทำนองเดิมของเชียงใหม่ให้ไปเรียนที่วัดศรีเกิด เหตุการณ์

2. อรุณรัตน์ วิเชียรเขียว และเดวิด เค. ้วยอาจ, *ตำนานพื้นเมืองเชียงใหม่* (เชียงใหม่ : ซิลค์เวอร์ม, 2547), 61.

3. ประเสริฐ ณ นคร, *โคลงนิราศหรือกฤษณชัย* (กรุงเทพฯ : พระจันทร์, 2516), 134.

4. ณัฐพงษ์ ปัญญาบุรี, “วิถีการดำรงอยู่ของการขับขานกะโหลง,” *วิจิตรศิลป์* ปีที่ 8, ฉบับที่ 1 (2560): 207.

5. พิธีชัย ไชยแสงสุกุล และอรุณรัตน์ วิเชียรเขียว, *กฎหมายล้านนาโบราณ : วิเคราะห์ระบบโครงสร้างและเนื้อหาบทบัญญัติที่จารในใบลาน* (กรุงเทพฯ : สถาบันไทยคดีศึกษา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2532), 605.

6. ดิเรก อินจันทร์, “ลักษณะแปงกลอง,” ใน *การขับขานและดนตรีล้านนา จากพิภพสา ใบลาน และเรื่องเล่า* (เชียงใหม่ : สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่, 2559), 31-33.

นี้เกิดขึ้นในรัชสมัยของพระเจ้ากาวิโลรสสุริยวงศ์ เจ้าหลวงเชียงใหม่ช่วงสมัยที่ล้านนาเป็นประเทศราชของสยามแล้ว ความจากเอกสารกล่าวว่า "ตั้งแต่ศักราชได้ 1230 (พ.ศ. 2411) ตัว เดือน 2 ออกค่ำ วัน 3 นี้ไป พายหน้า วัดโตเชิงมีกลองหลวงอันจักตั้นนั้น ออย่าได้ตีฉับเมืองยองแลตีล่องน่าน บ่หื้อตีห้ามขาด เท้าหื้อตีฉับเมื่อเก่านั้นบ่ห้าม คันวัดโตบ่ช่างตีฉับเมื่อเก่า หื้อไปเรียนเอาฉับวัดศรีเกิดในเวียงนั้นทุกวัดแท้"⁷

ในกรณีการเสด็จนิวัติเชียงใหม่เป็นการถาวรของพระราชชายา เจ้าดารารัศมี ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2457 เป็นต้นมานั้น การดนตรีและนาฏศิลป์ในช่วงสมัยนี้ จำแนกเป็น "คุ้ม" และ "วัง" โดยคุ้ม หมายถึง ที่ประทับของเจ้าหลวงเชียงใหม่ นั่นหมายถึงการดนตรีและนาฏศิลป์ที่อุปถัมภ์โดยเจ้าหลวงเชียงใหม่ คือ เจ้าแก้วนวรรัฐ ส่วน "วัง" หมายถึง ที่ประทับของพระราชชายา เจ้าดารารัศมี ตามธรรมเนียมเรียกของราชสำนักสยาม ปรากฏหลักฐานว่าทรงรับครูดนตรีและนาฏศิลป์แบบสยามเข้ามาช่วยสอนตลอดจนถวายงานด้านดนตรีและนาฏศิลป์ ดังปรากฏในผลงานนาฏนิพนธ์ของพระองค์ เชื่อว่าน่าจะมีการถ่ายทอดความรู้ตามแบบวัฒนธรรมดนตรีไทย เนื่องจากครูด อักษรทับ ครูดนตรีไทยในวังพระราชชายา เจ้าดารารัศมีที่เชียงใหม่ ได้ศึกษาดนตรีไทยตามชนบ และได้ถ่ายทอดให้แก่ลูกศิษย์ในวงดนตรีที่ถวายงานพระองค์ด้วย ส่วนวงดนตรีล้านนาอื่น ๆ เช่น วงซอ วงปี่พาทย์ล้านนา หรือวงสะล้อ ซึ่ง รูปแบบการถ่ายทอดดนตรียังคงเป็นการเรียนรู้โดยใช้วัฒนธรรมเป็นตัวขัดเกลาเช่นเดียวกัน ทำให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ที่เรียกว่า "เรียนกับกัน" หรือ "ครูพักลักจำ" ส่วนวงดนตรีที่มีกระบวนการเรียนรู้แบบ "ครู-ศิษย์" คือ วงซอ โดยช่างซอต้องเรียนรู้ผ่านการจดจำคำขอ คำสัมผัสคล้องจองจากพ่อครูแม่ครู เพื่อที่จะสามารถนำหลักการนั้นไปสร้างสรรค์ผลงานการขับที่เป็นเอกลักษณ์ของตนได้ ดังที่ปีแอร์ โอริต⁸ นักกฎหมายชาวเบลเยียมที่เข้ามาช่วยงานกฎหมายในรัชกาลที่ 5 กล่าวถึงเหตุการณ์การขับซอต้อนรับเขาในปี พ.ศ. 2440 ว่า "...หลังอาหารเย็น มีการร้องเพลงคลอด้วยการเป่าเครื่องดนตรีแบบปี่ การร้องเพลงแบบนี้ผู้ร้องคิดเนื้อร้องขึ้นมาสด ๆ ตามแต่เหตุการณ์..."

ดังนั้น อาจสรุปได้ว่า รูปแบบการเรียนการสอนดนตรีล้านนาในอดีต อาจสรุปได้เป็น 2 ช่วงระยะเวลาสำคัญ คือ ปรากฏการณ์ดนตรีเดิม และปรากฏการณ์ดนตรีหลังพระราชชายา เจ้าดารารัศมี เสด็จนิวัติเชียงใหม่ ปรากฏการณ์ดนตรีเดิม เป็นรูปแบบการเรียนการสอนดนตรีล้านนาแบบจารีต คือ มุขปาฐะ (Oral Transmission) และใช้กระบวนการขัดเกลาทางสังคม (Socialization) มีการเรียนรู้และถ่ายทอดดนตรีในวัฒนธรรม มีความอิสระและยืดหยุ่นสูงตลอดจนไม่มีแบบแผนที่แน่นอน และช่วงที่ 2 คือ ปรากฏการณ์ดนตรีหลังพระราชชายา เจ้าดารารัศมี เสด็จนิวัติเชียงใหม่ ที่มีการผสมผสานบูรณาการวัฒนธรรมดนตรีจากภายนอกกับวัฒนธรรมดนตรีล้านนา ทั้งดนตรีสยามและดนตรีพม่า ตลอดจนมีการแลกเปลี่ยนระหว่างดนตรีคุ้มหรือดนตรีของชนชั้นนำล้านนากับดนตรีของชาวบ้าน เริ่มเกิดแบบแผนการเรียนรู้ที่เป็นทางการมากยิ่งขึ้น ผ่านพิธีฝากตัวเป็นศิษย์หรือพิธีไหว้ครูที่มีการผสมผสานทางวัฒนธรรม ก่อนที่จะเกิดหลักสูตรการศึกษาดนตรีล้านนาในระยะเวลาต่อมา

สถานภาพความรู้ดนตรีล้านนาก่อนทศวรรษ 2520

การสร้างความรู้ในที่นี้ หมายถึงการศึกษาค้นคว้า แล้วนำเสนอออกมาอย่างเป็นระบบระเบียบ มีลำดับเนื้อหาชัดเจน ตลอดจนมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้อ่านเกิดความรู้ ความเข้าใจ ดังนั้น สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยาดำรงราชานุภาพ น่าจะเป็นบุคคลแรกที่สร้างความรู้ดนตรีล้านนาอย่างเป็นวิชาการ ดังงานพระนิพนธ์ของพระองค์ เรื่อง ตำนานมโหรีปี่พาทย์ ที่ทรงนิพนธ์ขึ้นในปี พ.ศ. 2471 แม้ว่าเนื้อหาจะ

7. เมธี ใจศรี, "สมณกลา," ใน งานปริวรรตคัมภีร์โบราณล้านนา (เชียงใหม่ : สถาบันภาษา ศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่, 2553), 58-76.

8. ปีแอร์ โอริต, ล้านนาไทยในแผ่นดินพระพุทธเจ้าหลวง (กรุงเทพฯ : พิมพ์คำ, 2555), 325.

หนักไปที่เรื่องราวความเป็นมาของวงมโหรีและวงปี่พาทย์ของราชสำนักสยาม แต่ตอนท้าย ทรงกล่าวถึงปีของชาวล้านนาและแคนอีกด้วย ทรงกล่าวถึงเครื่องดนตรีทั้งสองนี้ในเชิงประวัติว่า “น่าจะเป็นแบบของชนชาติไทยมาแต่เดิม” ตลอดจนบทบาทหน้าที่ของการบรรเลง แต่ทรงอธิบายเพียงเล็กน้อยเท่านั้น ดังนี้

...ยังมีเครื่องดุริยางค์อยู่นอกเรื่องตำนานที่ได้แสดงมาอีกบางอย่าง สันนิษฐานว่า จะเป็นแบบของชนชาติไทยมาแต่เดิม อย่าง 1 เรียกว่า ปี่ซอ ทำด้วยไม้รวก ขนาดต่าง ๆ เป่าเข้าซุดกันประสานเสียงคนขับ อย่างนี้มีมาแต่ดึกดำบรรพ์ ฟังสังเกตได้ที่กล่าวถึง “ขับซอ” ในลิลิตเรื่องพระลอ แต่เดี๋ยวนี้ชอบเล่นเพียงในหัวเมืองมณฑลพายัพ อีกอย่าง 1 เรียกว่า แคน เอาไม้ซางมาผูกเรียงต่อกัน เต้าเสียง เป่าเป็นเพลงประสานเสียงกับคนขับ อย่างนี้ชอบเล่นทางหัวเมืองฝ่ายตะวันออก กระบวนขับเข้ากับปี่ซอก็คือ เข้ากับแคนก็ดี คนขับเป็นชายฝ่ายหนึ่ง หญิงฝ่ายหนึ่ง มักขับโต้ตอบกันในทางสังวาส...⁹

อาจกล่าวได้ว่า งานเขียนของสมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยาดำรงราชานุภาพ ได้ส่งอิทธิพลต่องานศึกษาเรื่องดนตรีไทยในเวลาต่อมา โดยเฉพาะงานศึกษาค้นคว้าของกรมศิลปากรด้วย ในปี พ.ศ. 2499 นายธนิต อยุธยา ได้รับการแต่งตั้งให้เป็นอธิบดีกรมศิลปากร ท่านมีความสนใจในด้านดนตรีและนาฏศิลป์ ตลอดจนวางรากฐานการศึกษาด้านดนตรีและนาฏศิลป์ในโรงเรียนนาฏดุริยางคศาสตร์ ต่อมา ในปี พ.ศ. 2500 จึงเขียนหนังสือซึ่งกลายเป็นหนึ่งในตำราเรียนสำคัญเกี่ยวกับเรื่องดนตรีไทย คือ “เครื่องดนตรีไทย” ที่ไม่เพียงกล่าวถึงดนตรีไทยแบบราชสำนักเท่านั้น แต่ยังกล่าวถึงดนตรีในภูมิภาคอื่น ๆ ของไทย เช่น ภาคอีสาน ภาคใต้ ตลอดจนภาคเหนือของไทยด้วย จึงนับได้ว่า งานเขียนฉบับนี้แสดงให้เห็นความสนใจของหน่วยงานรัฐส่วนกลางที่ทำหน้าที่รับผิดชอบด้านศิลปวัฒนธรรมของชาติที่ขยายสู่ส่วนภูมิภาคมากขึ้น

ในส่วนของทฤษฎีเครื่องดนตรีไทย จะเห็นได้ว่าอาจารย์ธนิต อยุธยา ได้รับอิทธิพลมาจากงานของอาจารย์มนตรี ตราโมท เช่น การแบ่งเครื่องดนตรีไทยตามกิริยาของการบรรเลง ได้กล่าวถึงเครื่องดนตรีล้านนาหลายชิ้น คือ กลองตะโกลดโป๊ด กลองแอว์ ปี่ซอ พิณเบ็ยะ และซิง ซุดความรู้เกี่ยวกับประวัติดนตรีไทยที่ อาจารย์ธนิต อยุธยา เขียนนั้น แสดงให้เห็นถึงอิทธิพลงานเขียนของหลวงวิจิตรวาทการเป็นอย่างมาก¹⁰ และได้กล่าวถึงเครื่องดนตรีไทยที่น่าเสนอในหนังสือเล่มนี้ว่า กล่าวรวมทั้งเครื่องดนตรีที่เชื่อว่าเป็นของชนชาติไทยมาแต่เดิม และทั้งเครื่องดนตรีที่ชนชาติไทยในประเทศได้รับจากเพื่อนบ้าน ทั้งที่ใกล้เคียงและห่างไกล ซึ่งได้นำมาปฏิบัติร่วมอยู่ในวงการดนตรีของไทยจนลงเป็นแบบแผนที่คนอาจารย์ทางดุริยางคศิลป์ไทยยอมรับนับถือเป็นแบบฉบับอยู่แล้ว ถือว่าเป็นเครื่องดนตรีไทย¹¹ การอธิบายเรื่องเครื่องดนตรีล้านนาของอาจารย์ธนิตอยุธยา จึงเป็นลักษณะการอธิบายกายภาพของเครื่องดนตรี และบทบาทหน้าที่ที่สำคัญ และให้ความสำคัญกับการเรียกลักษณะนามเครื่องดนตรีตามภาษาถิ่น เช่น ปี่ซอ ทำด้วยลำไม้รวก มีขนาดยาวนั้นและเล็กใหญ่ต่าง ๆ กัน ตามแต่เสียงที่ต้องการ สำหรับหนึ่ง ๆ มี 3 เล่ม 5 เล่ม หรือ 7 เล่ม (เรียก “เล่ม” ไม่เรียก “เลา”)¹² นอกจากนี้การเปรียบเทียบลักษณะทางกายภาพของเครื่องดนตรีไทยกับชาติอื่นก็เป็นวิธีการหนึ่งที่นิยมใช้ ตลอดจนแสดงถึงภูมิรู้ที่กว้างขวางของผู้สร้างความรู้ขึ้นด้วย เช่น อาจารย์ธนิต อยุธยา อธิบายซึ่งว่า รูปร่างคล้าย เหຍะฉิน (Yueh Chin) คือ พิณวงเดือนของจีน ต่างแต่พิณวงเดือนของจีนกะโหลกใหญ่ และคันทวนสั้น¹³

9. พูนพิศ อมาตยกุล, บ.ก., เพลง ดนตรี และนาฏศิลป์ จากสาส์นสมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยาดำรงราชานุภาพ (นครปฐม : สำนักพิมพ์พิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยมหิดล, 2553), 401.

10. ธนิต อยุธยา, เครื่องดนตรีไทย (กรุงเทพฯ : กรมศิลปากร, 2500), 3.

11. ธนิต อยุธยา, เครื่องดนตรีไทย (กรุงเทพฯ : กรมศิลปากร, 2500), 6.

12. ธนิต อยุธยา, เครื่องดนตรีไทย (กรุงเทพฯ : กรมศิลปากร, 2500), 62.

13. ธนิต อยุธยา, เครื่องดนตรีไทย (กรุงเทพฯ : กรมศิลปากร, 2500), 77.

ภายหลัง หนังสือ “เครื่องดนตรีไทย” ของอาจารย์นิต อยุธยา เล่มนี้ ได้รับการแปลเป็นภาษาอังกฤษ นับเป็นการขยายความรู้ด้านดนตรีไทยสู่โลกตะวันตกมากยิ่งขึ้น โดยเดวิด มอร์ตัน (David Morton) กล่าวในบทนำของหนังสือฉบับแปลเป็นภาษาอังกฤษว่า เขาอาศัยอยู่ในประเทศไทยระหว่างเดือนพฤศจิกายน พ.ศ. 2501 ถึงเดือนกันยายน พ.ศ. 2503 ด้วยทุนจากมูลนิธิร็อกกีเฟลเลอร์ และภาควิชาดนตรี มหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนีย ลอสแอนเจลิส ในการศึกษาวิจัยเรื่องดนตรีไทยซึ่งเขากำลังทำวิทยานิพนธ์ปริญญาเอกอยู่ โดยได้รับการสนับสนุนอย่างยิ่งจากอาจารย์นิต อยุธยา อธิบดีกรมศิลปากร มอร์ตันกล่าวทิ้งท้ายว่า หนังสือฉบับแปลเป็นภาษาอังกฤษเล่มนี้จะช่วยให้ชาวตะวันตกได้รู้จักดนตรีไทยมากยิ่งขึ้น ซึ่งมีอยู่น้อยมากในงานเขียนภาคภาษาอังกฤษ¹⁴ ดังเช่นกรณีของ เจอร์ลัด โดค ซึ่งเดินทางมาเป็นอาจารย์ดนตรีที่วิทยาลัยพระคริสตธรรมแห่งสภาคริสตจักรในประเทศไทย (Thailand Theological Seminary) ในปี พ.ศ. 2510 ก่อนที่จะเดินทางมายังประเทศไทยพร้อมกับครอบครัวนั้น โดคพยายามค้นหาหนังสือที่เกี่ยวข้องกับดนตรีของไทย (ในอเมริกา) และพบว่ามีเพียงเล่มเดียว นั่นคือ The Traditional Music of Thailand ซึ่งเขียนโดยศาสตราจารย์ ดร.เดวิด มอร์ตัน (David Morton) แห่งมหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนีย ลอสแอนเจลิส

ในช่วงระยะเวลาที่โดคสอนที่วิทยาลัยพระคริสตธรรมแห่งสภาคริสตจักรในประเทศไทยนั้น ได้ใช้เวลาว่างในการศึกษาดนตรีล้านนาในพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่ จังหวัดเชียงราย และจังหวัดลำพูน บันทึกภาพและเสียงไว้เป็นจำนวนมาก ภายหลังเดินทางกลับสหรัฐอเมริกาในปี พ.ศ. 2514 จึงได้นำข้อมูลเหล่านั้นกลับไปด้วย ส่วนหนึ่งสำเนาเก็บไว้ที่หอจดหมายเหตุวิทยาลัยพระคริสตธรรมแมคกิลวารี (ปัจจุบันคือ หอจดหมายเหตุ มหาวิทยาลัยพายัพ) และหอจดหมายเหตุมานุษยวิทยาดนตรี มหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนีย ลอสแอนเจลิส (University of California Los Angeles) ต่อมาในปี พ.ศ. 2518 ขณะที่โดคดำรงตำแหน่งรองศาสตราจารย์สาขาดนตรีศึกษา ที่วิทยาลัยบัลฟตัน รัฐโอไฮโอ (Bluffton College, Ohio) ศาสตราจารย์ ดร.เดวิด มอร์ตัน ได้ชักชวนให้โดคเขียนบทความเพื่อตีพิมพ์ในหนังสือบทความคัดสรรทางมานุษยวิทยาดนตรี (Selected Report in Ethnomusicology) ชุดดนตรีอุษาคเนย์¹⁵ โดคตอบรับและนำบทความจำนวน 3 เรื่องลงตีพิมพ์ในหนังสือเล่มดังกล่าว อาจกล่าวได้ว่า โดคเป็นนักมานุษยวิทยาดนตรีคนแรกที่ได้นำดนตรีล้านนาออกเผยแพร่ต่อวงการวิชาการดนตรีโลกอย่างแท้จริง และแน่นอนว่าเขาคือผู้สถาปนาความรู้ดนตรีล้านนาในโลกตะวันตก ดังปรากฏในงานวิชาการดนตรีที่ได้รับอิทธิพลจากโดค เช่น ดนตรีและนาฏศิลป์ล้านนา : ภาพลักษณ์และอัตลักษณ์ในภาคเหนือของประเทศไทย (Lanna music and dance: Image and identity in northern Thailand) โดย แอนดรูว์ ชารีอารี (Andrew Christopher Shahriari)¹⁶ และการพัฒนาพื้นที่ยั่งยืน : อัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ร่วมสมัยและการฟื้นฟูพื้นฟูพื้นล้านนาจากดวงใจ (The Pia's Subtle Sustain: Contemporary Ethnic Identity and the Revitalization of the Lanna "Heart Harp") โดย แอนดรูว์ แมคกรอว์ (Andrew McGraw)¹⁷ เป็นต้น

“ศูนย์วัฒนธรรมจังหวัด” กับการสร้างความรู้ดนตรีล้านนา

...การสัมมนาประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมในระดับจังหวัดเฟื่องฟูสูงสุดใน
ทศวรรษ 2520 โดยสถาบันการศึกษาที่เป็นตัวตั้งตัวตีขณะนั้นก็คือ วิทยาลัย

14. Dhanit Yupho, *Thai Musical Instruments Translated by David Morton* (Bangkok: Department of Fine Arts, 1960), VI.

15. David Morton, *Selected Reports in Ethnomusicology* (Los Angeles, California: University of California Los Angeles, 1975), 183-229.

16. Andrew Christopher Shahriari, "Lanna music and dance: image and identity in Northern Thailand" (Doctoral dissertation, Kent State University, 2001). 148-153.

17. Andrew McGraw, "The Pia's Subtle Sustain: Contemporary Ethnic Identity and the Revitalization of the Lanna "Heart Harp," *Asian Music* 38, no. 2 (2007): 115-142.

ครูนั่นเอง อย่างไรก็ตามแม้ฉากป้ายจะบอกว่าเป็นการเน้น "ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น" แต่การสนับสนุนการเขียนประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเช่นนี้ มีฐานะเป็นเพียงประวัติศาสตร์ส่วนขยายต่อจากประวัติศาสตร์แห่งชาติเท่านั้น นั่นหมายถึง ประวัติศาสตร์ที่ตั้งคำถามกับอำนาจรัฐ ประวัติศาสตร์การต่อต้านรัฐ ล้วนไม่เป็นประวัติศาสตร์ที่อยู่ในกรอบ และบางครั้งอาจถูกกำหนดให้เป็น "ผู้ร้าย" ในประวัติศาสตร์ท้องถิ่นนั้นเสียเอง...¹⁸

ข้อเสนอของภิญญพันธุ์ พจนะลาวัณย์ (2554) ชำต้นนั้น สะท้อนถึงบทบาทการสร้างความรู้ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมท้องถิ่นในนาม "ศูนย์วัฒนธรรมจังหวัด" ที่ตั้งขึ้นในวิทยาลัยครูทั่วประเทศตามนโยบายของกรมการฝึกหัดครู ในระยะที่อาจเรียกได้ว่าเป็น "ช่วงระยะเวลาสถาปนาความรู้" ของท้องถิ่นขึ้น จากเดิมที่ไม่เคยได้รับความสนใจจากรัฐส่วนกลาง ผู้ความตื่นตัวที่มาพร้อมกับนโยบายภาครัฐ การสร้างหน่วยงานใหม่เพื่อปฏิบัติการดังกล่าวอย่างเป็นทางการเป็นรูปธรรม ตลอดจนหน่วยงานด้านการศึกษาและสถานศึกษาที่ตอบรับอย่างแข็งขัน แน่นนอนว่าอิทธิพลจากการศึกษาที่เข้มแข็งมากทางด้านคติชนวิทยา (Folklore) ที่เน้นการศึกษาและจัดเก็บข้อมูลทางวัฒนธรรมซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการผลิต "ครูภาษาไทย" ของวิทยาลัยครูขณะนั้นย่อมมีคุณูปการต่อวงการศึกษาวัฒนธรรมท้องถิ่นในฐานะงานศึกษาแรก ๆ วิทยาลัยครูในฐานะสถาบันการศึกษาที่ผลิตครูในท้องถิ่น ได้ส่งผลสำคัญต่อการสร้างความรู้ดนตรีล้านนาในช่วงทศวรรษ 2520

การเปิดสอนวิชา "คติชาวบ้าน" ซึ่งต่อมาเปลี่ยนชื่อเป็น "คติชนวิทยา" ในหลักสูตรภาษาไทยของวิทยาลัยครูที่มุ่งเน้นการศึกษาวิถีชีวิต ขนบธรรมเนียมประเพณี ดนตรีและการละเล่นในแต่ละท้องถิ่นตั้งแต่ปลายทศวรรษ 2510¹⁹ ถือเป็นการจุดประกายในการรวบรวมข้อมูลเชิงวัฒนธรรมในแต่ละท้องถิ่น ดังตัวอย่างของวิทยาลัยครูเชียงใหม่ที่มีการเรียนการสอนในรายวิชาดังกล่าว ต่อมาในปี พ.ศ. 2519 จึงมีการจัดตั้งหน่วยวิเคราะห์ทางวัฒนธรรม ซึ่งเป็นงานของกองวัฒนธรรม กรมการศาสนา กระทรวงศึกษาธิการ และพัฒนาสู่ศูนย์คติชนวิทยาล้านนาไทยในปี พ.ศ. 2521 และมุ่งศึกษาเฉพาะพื้นที่วัฒนธรรมล้านนาในปี พ.ศ. 2523 โดยใช้ชื่อว่า ศูนย์ส่งเสริมและศึกษาวัฒนธรรมล้านนาไทย ซึ่งในระยะเวลาดังกล่าวได้เกิดข้อถกเถียงเกี่ยวกับการใช้คำว่า "ล้านนา" ตามพระบรมราชวินิจฉัยของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว หรือ "ล้านนา" ต่อมานักวิชาการส่วนใหญ่ยอมรับว่า ล้านนา เป็นคำที่ถูกต้อง โดยอ้างอิงจากหลักฐานจารึกวัดเชียงสา²⁰ จากกรณีดังกล่าว จึงแสดงให้เห็นความสนใจที่เกิดขึ้นในการศึกษาล้านนาคดี และขยายไปสู่ดนตรีล้านนาด้วย

นโยบายรัฐส่วนกลางสะท้อนถึงความสนใจในด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นเป็นอย่างดี มีการประกาศใช้พระราชบัญญัติสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ พ.ศ. 2522 และ 1 ปีก่อนมีการเฉลิมฉลองกรุงรัตนโกสินทร์ 200 ปีนั้น รัฐบาลพลเอกเปรม ติณสูลานนท์ ได้มีประกาศสำนักนายกรัฐมนตรี เรื่อง นโยบายวัฒนธรรมแห่งชาติ²¹ นำไปสู่การจัดตั้งศูนย์วัฒนธรรมขึ้นในวิทยาลัยครู ทำหน้าที่ส่งเสริม ประสานงาน วัฒนธรรม ค้นคว้าวิจัยวัฒนธรรมสาขาต่าง ๆ ในชุมชน และจัดตั้งหอวัฒนธรรมท้องถิ่นขึ้น เพื่อจัดแสดง

18. ภิญญพันธุ์ พจนะลาวัณย์, "ล้านนาบุไทยเปียกับเส้นขอบฟ้าของสำนักท้องถิ่นนิยม : 60 ปี ธเนศวร์ เจริญเมือง," ใน *ตัวคนคนเมือง 100 ปี ชาตกาล ไกรศรี นิรมานเทมิหนท์* (เชียงใหม่ : ศูนย์วิจัยและบริการวิชาการ คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2555), 169-218.

19. ตัวอย่างเอกสารคติชนวิทยาในขณะนั้น ได้แก่ ไพโรจน์ เลิศพิริยภมร, *คติชาวบ้านล้านนาไทย* (เชียงใหม่ : ม.ป.ท., 2516), กิ่งแก้ว อัดถาวร, *คติชนวิทยา* (กรุงเทพฯ : กรมการฝึกหัดครู, 2519).

20. สรัสวดี อ๋องสกุล, *ประวัติศาสตร์ล้านนา* (กรุงเทพฯ : อัมรินทร์, 2551), 26.

21. สำนักเลขาธิการคณะรัฐมนตรี "ประกาศสำนักนายกรัฐมนตรี เรื่อง นโยบายวัฒนธรรมแห่งชาติ," ใน *ราชกิจจานุเบกษา* เล่มที่ 98 (กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์คณะรัฐมนตรีและราชกิจจานุเบกษา, 2524), 4432-4433.

วัฒนธรรมท้องถิ่น²² ศูนย์วัฒนธรรมในแต่ละวิทยาลัยครูได้รับการสนับสนุนงบประมาณจากภาครัฐในการศึกษาค้นคว้า ตลอดจนการบริการวิชาการในด้านดังกล่าว แต่กรณีของวิทยาลัยครูเชียงใหม่สะท้อนความตื่นตัวในการศึกษาเรื่องดังกล่าวก่อนการจัดตั้งศูนย์วัฒนธรรมขึ้นในวิทยาลัยครูแล้ว ดังปรากฏการจัดการประชุมวิชาการเรื่อง เพลงพื้นบ้านล้านนาไทย ระหว่างวันที่ 21-23 มกราคม พ.ศ. 2524 ในนามศูนย์ส่งเสริมและศึกษาวัฒนธรรมล้านนาไทย วิทยาลัยครูเชียงใหม่ ถือได้ว่าเป็นก้าวแรกของการสร้างความรู้ดนตรีล้านนาอย่างเป็นทางการ ที่ได้รับแนวการศึกษาจากวิชาคติชนวิทยา สำหรับเนื้อหาในเอกสารการประชุมวิชาการ เพลงพื้นบ้านล้านนาไทย สามารถจำแนกได้เป็น 4 กลุ่ม กลุ่มแรกคือกลุ่มประวัติศาสตร์ กลุ่มที่สอง เป็นกลุ่มภาษาและวรรณกรรม กลุ่มที่สาม เป็นกลุ่มดนตรีและนาฏศิลป์ล้านนา กลุ่มที่สี่ เป็นกลุ่มบทความที่วาดด้วยวิธีวิทยาการศึกษาวัฒนธรรมพื้นบ้าน

ข้อสังเกตบทความวิชาการดนตรีและนาฏศิลป์ล้านนาในการประชุมวิชาการครั้งนี้ส่วนมากพบว่าเป็นลักษณะของการ "จัดกลุ่ม-แบ่งประเภท" เป็นสำคัญ เช่น ในบทความของยงยุทธ ธีรศิลป์ ที่พยายามแบ่งเครื่องดนตรีล้านนาตามวิธีแบ่งเครื่องดนตรีไทย และในบทความของทรงศักดิ์ ปรางค์วัฒนากุล ก็พยายามจัดแบ่งประเภทของนาฏศิลป์ล้านนาออกเป็นกลุ่ม ๆ เช่นเดียวกัน ลักษณะการแบ่งกลุ่มหรือจัดประเภทดังกล่าวนี้สะท้อนภาพการศึกษาแบบคติชนวิทยาอย่างไม่ต้องสงสัย อย่างไรก็ตามข้อเสนอการศึกษา เพลงพื้นบ้านทางมานุษยวิทยาของปราณี วงษ์เทศนั้น ถือว่าเป็นความพยายามในการออกนอกกรอบการศึกษาตามแนวทางคติชนวิทยา สู่อะไรก็ตามมานุษยวิทยาดนตรี ปราณี วงษ์เทศ กล่าวว่า การศึกษาเพลงของมานุษยวิทยาก็คือการผนวกเอาสาขาวิชาทางสังคมศาสตร์กับสาขาวิชาทางมนุษยศาสตร์เข้าด้วยกัน เป็นความพยายามที่จะศึกษาวิชาในสาขาทางมนุษยศาสตร์อย่างเป็นวิทยาศาสตร์ วิธีการศึกษาเพลงหรือดนตรีด้วยหลักการดังกล่าว ทำให้เกิดวิชาใหม่ขึ้นคือวิชา Ethnomusicology ทั้งนี้ เพราะดนตรีเกี่ยวข้องกับสังคมและวัฒนธรรมอย่างลึกซึ้ง การศึกษาดนตรีเพียงด้านใดด้านหนึ่งย่อมไม่เพียงพอต่อความเข้าใจสังคมที่เป็นเจ้าของวัฒนธรรมนั้นได้²³ นอกจากนี้ บทความเรื่องการเล่นเป็ยะ : การส่งดนตรีจากดวงใจ ของสุรสิงห์ ส้ารวม ฉิมพะเนาว์²⁴ ที่เสนอในเอกสารการประชุมครั้งนั้น ถือว่าเป็นความพยายามแรก ๆ ในการนำเสนอเรื่องราวดนตรีล้านนาที่หนีไปจากกรอบทางคติชนวิทยา ใช้วิธีการทางชาติพันธุ์วรรณา อันเป็นระเบียบวิธีทางมานุษยวิทยาในการนำเสนอเรื่องราวของพิณเป็ยะอย่างน่าสนใจ

ดังนั้น ช่วงทศวรรษ 2520 นี้ จึงเป็นช่วงระยะเวลาของการสร้างความรู้ดนตรีล้านนาอย่างเป็นทางการ ซึ่งแตกต่างจากทศวรรษก่อนหน้าที่ได้ดนตรีล้านนาได้การศึกษาและอธิบายความรู้อย่างคร่าว ๆ ทศวรรษนี้ได้รับอิทธิพลจากความเติบโตของการศึกษาด้านคติชนวิทยาและการก่อตั้งศูนย์วัฒนธรรมจังหวัด ซึ่งมีส่วนสำคัญในการสร้างความรู้จากยุคสมัยก่อนหน้าที่เป็นความสนใจจาก "คนนอก" หรือนักวิชาการจากส่วนกลาง กลับมาสู่ความสนใจของ "คนใน" คือนักวิชาการในพื้นที่มากยิ่งขึ้น ตลอดจนเป็นช่วงทศวรรษที่มีการสร้างแบบแผนความรู้ดนตรีล้านนาอย่างหลากหลาย ทั้งการอธิบายประวัติความเป็นมา การสืบค้นเรื่องราวดนตรีล้านนาในเชิงลึก รูปแบบการประสมวงที่ก่อเกิด "มาตรฐาน" ดนตรีล้านนา ที่เป็นรูปธรรมมากยิ่งขึ้น ทั้งการศึกษาภาคเอกสารและการศึกษาภาคปฏิบัติโดยสถาบันการศึกษา ส่งผลต่อกระแสการตื่นตัวของท้องถิ่นในการศึกษาศิลปวัฒนธรรมของตนที่นอกเหนือไปจากดนตรีในระยะเวลาต่อมา

22. กรมการฝึกหัดครู, 27 ปีแห่งการสถาปนากรมการฝึกหัดครู (กรุงเทพฯ : กรมการฝึกหัดครู, 2524), 21.

23. ปราณี วงษ์เทศ, "การศึกษาเพลงพื้นบ้านทางมานุษยวิทยา," ใน เพลงพื้นบ้านล้านนาไทย (เชียงใหม่ : วิทยาลัยครูเชียงใหม่, 2524), 1-12.

24. สุรสิงห์ ส้ารวม ฉิมพะเนาว์, "การเล่นเป็ยะ : การส่งดนตรีจากดวงใจ," ใน เพลงพื้นบ้านล้านนาไทย (เชียงใหม่ : วิทยาลัยครูเชียงใหม่, 2524), 1-14.

วิชา "ดนตรีพื้นบ้านภาคเหนือ" พัฒนาการความรู้ดนตรีล้านนาหลังทศวรรษ 2520

หลังจากการประชุมวิชาการ เรื่อง "เพลงพื้นบ้านลานนาไทย" ในปี พ.ศ. 2524 ทำให้เกิดการพิมพ์ผลงานวิชาการด้านดนตรีล้านนามากขึ้นตามลำดับ ตลอดจนมีการสร้างทฤษฎีทางดนตรีโดยได้รับอิทธิพลจากดนตรีไทยด้วย ดังตัวอย่างเช่น ดนตรีพื้นเมืองเหนือ โดยยงยุทธ ธีรศิลป์ และทวีศักดิ์ ปิ่นทอง หนังสือดังกล่าวต่อยอดมาจากการประชุมวิชาการเรื่องล้านนาคดีศึกษา ประวัติศาสตร์และโบราณคดี ที่วิทยาลัยครูเชียงใหม่ในปี พ.ศ. 2528 ตัวอย่างความรู้ดนตรีล้านนาที่น่าเสนอในหนังสือเล่มดังกล่าวได้แก่ การแบ่งประเภทเครื่องดนตรีล้านนาที่แบ่งตามลักษณะของการบรรเลง การประสมวงดนตรีล้านนา เพลงพื้นบ้านล้านนา และเนื้อหาเรื่องขอหรือการขับขานล้านนา และได้เพิ่มเติมเนื้อหาให้สมบูรณ์มากขึ้น ตีพิมพ์ในหนังสือลักษณะไทย ศิลปะการแสดง ซึ่งเป็นโครงการของธนาคารกรุงเทพมาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2525 แต่ด้วยความหลากหลายของเนื้อหาที่มีขอบเขตกว้างขวาง จึงทำให้ได้รับการตีพิมพ์ในปี พ.ศ. 2541²⁵ จึงถือได้ว่า การจัดการประชุมวิชาการครั้งดังกล่าว เป็นจุดเริ่มต้นสำคัญต่อการสถาปนาความรู้ดนตรีล้านนาในระยะเวลาต่อมา

อย่างไรก็ตาม การที่ดนตรีล้านนาเข้าไปอยู่ในหลักสูตรการศึกษาทั้งสถาบันการศึกษาระดับพื้นฐานถึงระดับอุดมศึกษานั้น ทำให้ดนตรีล้านนามีพื้นที่ที่นอกเหนือไปจาก "ภูมิปัญญาพื้นบ้าน" หรือความรู้ท้องถิ่นกลายเป็นส่วนหนึ่งของการ "สร้างสุนทรียะ" ด้วยความคิดที่ว่า ดนตรีมีประโยชน์ในการสร้างวุฒิภาวะทางอารมณ์ในหลักสูตรการศึกษายุคใหม่ด้วย แม้ว่าจะมีการก่อตั้งโรงเรียนนาฏดุริยางคศาสตร์ขึ้นในปี พ.ศ. 2477 แต่ในระยะแรกมุ่งเน้นการปฏิบัติทั้งด้านโขน ละคร และดนตรีเป็นสำคัญ ภายหลังจากที่โรงเรียนได้ยกระดับขึ้นเป็นโรงเรียนศิลปากร แผนกนาฏดุริยางคศิลป์ในปี พ.ศ. 2481 ได้มีการขยายการศึกษาที่นอกเหนือไปจากดนตรีนาฏศิลป์แบบแผนราชสำนัก ดังมีการบันทึกในหนังสือที่ระลึกการเปิดโรงเรียนศิลปากร แผนกนาฏดุริยางคศิลป์ว่า เจ้าแก้วนริศ ได้ทรงรับเป็นผู้อุปถัมภ์โรงเรียนนี้ในต้นปี พ.ศ. 2481 เมื่อโรงเรียนได้ส่งนักเรียนขึ้นไปศึกษาการฟ้อนรำแบบเหนือที่เชียงใหม่²⁶ ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงหลักสูตรของโรงเรียนที่มีการเรียนการสอนวิชาสามัญและปฏิบัติด้านนาฏดุริยางคศิลป์ควบคู่กัน ดนตรีล้านนาในฐานะที่เป็นความรู้วิชาการอาจกล่าวได้ว่ายังไม่สมบูรณ์ทั้งในแง่ของทฤษฎีและปฏิบัติมากนัก จนกระทั่งการเกิดขึ้นของหลักสูตรดนตรีศึกษาในวิทยาลัยครู จึงทำให้เปิดรายวิชาในหลักสูตรอย่างเป็นทางการ จากการบรรจุเป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา "ดนตรีพื้นบ้านไทย" และพัฒนาสู่รายวิชา "ดนตรีพื้นบ้านภาคเหนือ" ตามลำดับ

ทั้งนี้ รายวิชาดนตรีล้านนาในหลักสูตรดนตรีศึกษาเน้นไปที่ภาคปฏิบัติการเป็นหลัก ดังปรากฏว่าหลักสูตรดนตรีศึกษานั้น มุ่งเน้นผลิตครูดนตรีเพื่อไปบรรจุเป็นข้าราชการครู ทำหน้าที่สอนดนตรีทั้งดนตรีไทยและดนตรีสากล โดยเริ่มต้นขึ้นที่วิทยาลัยครูบ้านสมเด็จเจ้าพระยาเป็นแห่งแรกในปี พ.ศ. 2513 ในระดับประกาศนียบัตรการศึกษาชั้นสูง (ปกศ.สูง) ภายหลังจากมีการปรับปรุงหลักสูตรวิชาเอกดนตรีศึกษา ของสภาการศึกษาในปี พ.ศ. 2519 ทำให้เกิดการขยายการศึกษาจากอนุปริญญาถึงระดับปริญญาตรี โดยแบ่งออกเป็นระดับประกาศนียบัตรวิชาการศึกษาชั้นสูง ใช้เวลาศึกษา 2 ปี และระดับปริญญาตรี ใช้เวลาศึกษาอีก 2 ปี สำหรับระดับประกาศนียบัตรวิชาการศึกษาชั้นสูงไม่มีรายวิชาดนตรีพื้นบ้านแต่อย่างใด ปรากฏเป็นรายวิชาเลือกของหลักสูตรปริญญาตรี "ดนตรี 422 ดนตรีพื้นเมืองของไทย"²⁷ นอกจากนี้ ดนตรีพื้นบ้านยังอยู่ในรายวิชาศิลปศึกษา ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ตามหลักสูตร พ.ศ. 2521 อีกด้วย โดยคณะกรรมการจัดทำหนังสือดังกล่าวว่า ดนตรีพื้นเมืองเป็นวิชาสำคัญอย่างหนึ่งที่คณะกรรมการจัดทำสื่อการเรียนศิลปศึกษา ระดับมัธยมศึกษาตอนต้นเห็นว่าควรที่จะเปิดทำการสอน เพื่อเด็ก ๆ ในท้องถิ่นต่าง ๆ ของไทย ไม่ว่าจะเป็น

25. ยงยุทธ ธีรศิลป์ และทวีศักดิ์ ปิ่นทอง, "ดนตรีและนาฏศิลป์พื้นบ้านภาคเหนือ," ใน *ลักษณะไทย เล่ม 3 ศิลปะการแสดง* (กรุงเทพฯ : ธนาคารกรุงเทพ, 2541), 295-366.

26. โรงเรียนศิลปากร แผนกนาฏดุริยางคศิลป์, *ที่ระลึกการเปิดโรงเรียนศิลปากร แผนกนาฏดุริยางคศิลป์* (พระนคร : พระจันทร์, 2481), 1-2.

27. สภาการศึกษาธิการฝึกหัดครู, *หลักสูตรสภาการศึกษาฝึกหัดครู พ.ศ. 2519* (กรุงเทพฯ : กรมการฝึกหัดครู, 2519), 76.

ภาคใด จะได้มีความรู้ในศิลปะการดนตรีของพื้นบ้านของตนเอง เป็นการปลูกฝังให้นักเรียนเกิดทัศนคติที่ดีต่อสังคม และมีความซาบซึ้งในศิลปวัฒนธรรมประจำชาติ²⁸ ในส่วนของวิทยาลัยครูภายหลังการปรับปรุงหลักสูตรของสภาการศึกษา พ.ศ. 2524 เป็นต้นมา จึงปรากฏรายวิชา "ดนตรีพื้นบ้าน"²⁹ ขึ้น โดยแยกตามภูมิภาค เช่น วิชา "ดนตรีพื้นบ้านภาคเหนือ"³⁰ จึงนับเป็นความก้าวหน้าทางวิชาการของดนตรีล้านนา และก่อให้เกิดงานเขียนวิชาการด้านดนตรีล้านนามากยิ่งขึ้น

ไม่เพียงแต่การดำเนินการของกรมการฝึกหัดครู กรมวิชาการ ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาหลักสูตรดนตรีพื้นบ้านแล้ว ยังมีอีกหนึ่งหน่วยงานภายใต้กระทรวงศึกษาธิการที่ดำเนินการควบคู่ไปกับหน่วยงานข้างต้น นั่นคือ สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ ทำให้การพัฒนาดนตรีล้านนาในฐานะองค์ความรู้ท้องถิ่นเกิดกระบวนการ "ศึกษาค้นคว้า-ท่องจำ-ทำซ้ำ" มากยิ่งขึ้น ที่วิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่ มีครูผู้ใหญ่ที่ถ่ายทอดความรู้ดนตรีล้านนา คือ เจ้าสุนทร ณ เชียงใหม่ ตลอดจนลูกศิษย์ของท่าน คือ ครูวิเทพ กันธิมา ครูรักเกียรติ ปัญญายศ เป็นต้น ความรู้ในเชิงการปฏิบัติดนตรีล้านนาจึงเกิดการพัฒนาให้เป็น "แบบแผน" มากยิ่งขึ้น ตลอดจนการออกแบบการเรียนรู้อีกเพื่อให้ง่ายต่อการถ่ายทอดในการเรียนการสอนสมัยใหม่ เช่น โน้ตดนตรี การปรับปรุงเพลงพื้นเมืองให้ครบจังหวะหน้าทับตามแนวคิดดนตรีไทย ในช่วงระยะเวลาที่เองที่กลุ่มนักศึกษาส่วนหนึ่งของชมรมนาฏศิลป์และดนตรีไทย สโมสรนักศึกษามหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ได้ก่อตั้ง "ชมรมพื้นบ้านล้านนา" ขึ้น³¹ การศึกษาดนตรีและนาฏศิลป์ล้านนาจากพ่อครูแม่ครูในท้องถิ่นต่าง ๆ นับเป็นงานที่โดดเด่นของชมรมนี้ นำมาสู่การสร้างนักวิชาการด้านล้านนาคหศึกษาค้นคว้าที่เป็นผลผลิตจากชมรมนี้ในระยะเวลาต่อมา

"เชียงใหม่ 700 ปี" กับการสร้างความรู้ดนตรีล้านนาในปัจจุบัน

ความมีชื่อเสียงของจรัล มโนเพ็ชร ที่ฉายภาพล้านนาในอุดมคติอีกครั้งหนึ่งผ่านผลงานเพลง โพลีคของคำเมืองของเขา ตลอดจนการยอมรับดนตรีล้านนาทั้งจากส่วนกลางที่มองเข้ามาจากภายนอก หรือตัวคนในวัฒนธรรมที่เริ่มเห็นคุณค่าของวัฒนธรรมล้านนานั้น เป็นผลมาจากกระแสท้องถิ่นนิยมที่สุกงอมหนึ่งหมุดหมายสำคัญที่ส่งผลต่อความคิดในการศึกษาสืบเสาะและค้นหาความรู้ทางดนตรีล้านนาคือ การที่มหาวิทยาลัยเชียงใหม่มีอายุครบรอบ 30 ปี ในปี พ.ศ. 2537 การตีพิมพ์หนังสือที่ระลึกงานดนตรีไทย อุดมศึกษาครั้งที่ 26 มีบทความหลายเรื่องที่สะท้อนถึงการศึกษาค้นคว้าดนตรีล้านนา เช่น กลองสะบัดชัย³² ที่สนั่น ธรรมธิ ได้ชี้ให้เห็นถึงการเกิดขึ้นและความเปลี่ยนแปลงในสังคมปัจจุบัน นอกจากนี้ยังมีบทความของ ทรงกลด ทองคำ ที่กล่าวถึงประวัติและพัฒนาการของพิณเป็ยะ ตลอดจนกล่าวถึงเรื่องเพศสภาพในการบรรเลงพิณเป็ยะด้วย³³ ปีต่อมา เมืองเชียงใหม่มีอายุครบ 700 ปี ในปี พ.ศ. 2539 ตัวอย่างสำคัญที่เฉลิมฉลองเหตุการณ์ครั้งนั้นได้แก่ การประพันธ์เพลง "ฮ่มฟ้าปารมี" ของจรัล มโนเพ็ชร ที่อยู่ในชุดเพลงจตุรภาค กาญจนานักษิณสมโภช³⁴ แต่เนื้อหาของบทเพลงได้กล่าวถึงความเป็มาของการสร้างเมืองเชียงใหม่ ดนตรี

28. กรมวิชาการ, *คู่มือครูศิลปศึกษา ศ 0215 ศ 0216 ดนตรีพื้นเมือง 1-2* (กรุงเทพฯ : กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ, 2528), 1-2.

29. ในช่วงทศวรรษ 2520 คำว่า "พื้นบ้าน" และ "พื้นเมือง" โดยนัยหมายถึงวัฒนธรรมในสังคมชนบทหรือสังคมชาวนา กระบวนการถ่ายทอดความรู้แบบมุขปาฐะ ตรงกับภาษาอังกฤษคือ folk อย่างไรก็ตามในวัฒนธรรมล้านนา คำว่า "พื้นเมือง" หมายถึงเรื่องราวของเมือง เช่น ตำนานพื้นเมืองเชียงใหม่ หมายถึง ประวัติศาสตร์ของเมืองเชียงใหม่ ในขณะที่ "วงดนตรีพื้นเมือง" หมายถึง วงสะล้อ ซอ ซึง

30. ดูรายละเอียดเพิ่มเติมใน ประสิทธิ์ เลียวศิริพงค์, *ดนตรีพื้นบ้านภาคเหนือ* (เชียงใหม่ : สถาบันราชภัฏเชียงใหม่, 2540).

31. ภูเดช แสนสา, บ.ก., *ชาวฟ้าปารมี เข้า หมู่เฮาชาวพื้นบ้านล้านนา* (เชียงใหม่ : ชมรมพื้นบ้านล้านนา สโมสรนักศึกษามหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2554), 1-22.

32. สนั่น ธรรมธิ, "ความเป็นมาของกลองสะบัดชัย," ใน *ดนตรีไทยอุดมศึกษา ครั้งที่ 26* (เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2538), 133-136.

33. ทรงกลด ทองคำ, "เป็ยะ พิณโบราณที่ไม่ธรรมดากับปัญหาการอนุรักษ์," ใน *ดนตรีไทยอุดมศึกษา ครั้งที่ 26* (เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2538), 119-132.

34. *เพลงจตุรภาคกาญจนานักษิณสมโภช*, (กรุงเทพฯ : ธนาคารกรุงเทพ, 2539), 72-73.

ล้านนาได้รับการถ่ายทอดอย่างยิ่งใหญ่ในพิธีเปิดซีเกมส์ครั้งที่ 18 ที่จังหวัดเชียงใหม่เมื่อวันที่ 10 ธันวาคม พ.ศ. 2538 ความสำเร็จครั้งสำคัญของการสร้างความรู้ภูมิปัญญาล้านนา คือ การเกิดขึ้นของโฮงเฮียนสืบสานภูมิปัญญาล้านนา ในปี พ.ศ. 2543 ดำเนินการโดยองค์กรไม่แสวงหากำไร นอกจากจะมีการศึกษาค้นคว้าถ่ายทอดภูมิปัญญาล้านนาด้านต่าง ๆ ดนตรีล้านนาเป็นหนึ่งในกิจกรรมการศึกษาด้วยการจัดอบรมกลุ่มเยาวชนทั่วภาคเหนือ อาจกล่าวได้ว่า ยุคนี้ความรู้ดนตรีล้านนาจึงได้รับการศึกษาเรียนรู้ทั้งในระบบการศึกษา ตั้งแต่ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานจนถึงระดับอุดมศึกษา ตลอดจนศึกษาเรียนรู้ในการศึกษาตามอัธยาศัยด้วย เช่น การตั้งศูนย์การเรียนรู้ดนตรีล้านนา วัดลอยเคราะห์ ที่สอนโดยครูภานุทัต อภิขานาง เป็นต้น

อีกหนึ่งปัจจัยสำคัญที่เป็นแรงขับเคลื่อนความรู้ดนตรีล้านนาโดยระบบการศึกษา คือ การเปิดหลักสูตรปริญญาโทบัณฑิตขึ้นในสังคมไทย นับตั้งแต่หลักสูตรวัฒนธรรมการดนตรี ที่สถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรมเพื่อพัฒนาชนบท มหาวิทยาลัยมหิดล เริ่มต้นรับนักศึกษาในปี พ.ศ. 2532 เรื่องราวทางดนตรีล้านนามีการเลือกทำเป็นหัวข้อวิทยานิพนธ์³⁵ เช่น กลองหลวงล้านนา : ความสัมพันธ์ระหว่างชีวิตและชาติพันธุ์ วงตกลี : ดนตรีแห่ในวิถีชีวิตของชาวลำปาง เป็นต้น ต่อมาในปี พ.ศ. 2535 เมื่อมีการก่อตั้งหลักสูตรมานุษยดุริยางควิทยาขึ้นที่มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ตัวอย่างงานศึกษาที่เกี่ยวข้องกับดนตรีล้านนาเชิงลึก ได้แก่ การวิเคราะห์ดนตรีพื้นเมืองเหนือ³⁶ ภายหลังการขยายเปิดหลักสูตรทางดนตรี ทั้งทางดนตรีวิทยาที่วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยมหิดล และดนตรีไทยที่จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยนั้น เกิดงานวิจัยหลายเรื่องที่สร้างความรู้ดนตรีล้านนาใหม่เช่นเดียวกัน ทั้งในด้านวัฒนธรรมการบรรเลง การถ่ายทอด ระบบเสียง หรือด้านเทคนิควิทยาของการสร้างเครื่องดนตรี³⁷ เช่น ซึ่งในวัฒนธรรมดนตรีจังหวัดเชียงใหม่ ซึ่ง 6 สาย ตำบลทุ่งกว๋าว อำเภอเมืองปาน จังหวัดลำปาง เป็นต้น

นับตั้งแต่ทศวรรษ 2540 เป็นต้นมา จากความรู้ที่ถูกศึกษาอยู่ในระบบการศึกษาอย่างมั่นคงแล้ว การปฏิบัติดนตรีล้านนาก็ได้รับการสนับสนุนและส่งเสริมจากสถานศึกษาเช่นเดียวกัน มีรายการประกวดดนตรีล้านนาขึ้นเป็นจำนวนมาก โดยเฉพาะการจัดประกวดวงกลองสะบัดชัย และวงสะล้อ ซอ ซึง ดูเหมือนว่า งานนิพนธ์เรื่อง "นาฏดุริยางการล้านนา" ของสนั่น ธรรมธิ³⁸ จะเป็นจุดคลี่คลายของความรู้ทั้งสองด้าน ก่อให้เกิดการศึกษาเชิงลึกดนตรีล้านนาต่อมา เช่น พิธีกรรมการถ่ายทอดความรู้³⁹ อีกทั้งความพยายามที่จะหนีออกจากศูนย์กลางความเป็นล้านนา คือ เชียงใหม่ ออกไปสู่จังหวัดอื่น ๆ มากยิ่งขึ้น เช่น จังหวัดลำปาง หรือที่เด่นชัดมากคือ จังหวัดน่าน⁴⁰ ซึ่งเป็นผลของความคิดท้องถิ่นนิยมที่พยายามรื้อสร้างความรู้ดนตรีล้านนาที่ผูกติดกับ "เมืองหลวง" คือ เชียงใหม่ เช่นเดียวกัน กรณีดังกล่าวคืออิทธิพลของการศึกษาแนวรื้อสร้าง (deconstruction) ที่กลับมาตั้งคำถามกับสิ่งที่ปรากฏอยู่ในสังคมปัจจุบันว่ามีกระบวนการ "สร้าง" อย่างไร ตลอดจนการศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นที่พยายามสร้างความเป็น "ตัวตน" หรือ "อัตลักษณ์" มากยิ่งขึ้น นำไปสู่ชุมชนจินตกรรมที่ผู้คนในท้องถิ่นพยายามผูกโยงสำนึกเข้ากับประวัติศาสตร์บางส่วนแล้วนำเสนอเรื่องราวของตนเองใหม่ ดังปรากฏในวัฒนธรรมดนตรีล้านนาที่มีความพยายามสร้างสายสัมพันธ์พ่อครู-แม่ครู หรือแม้แต่คำว่า "ของแท้" และ "ดั้งเดิม" ต่างปรากฏขึ้นในช่วงระยะเวลาทศวรรษดังกล่าว

35. ดูรายละเอียดเพิ่มเติมใน รณชิต แม้นมาลัย, "กลองหลวงล้านนา : ความสัมพันธ์ระหว่างวิถีชีวิตและชาติพันธุ์" (วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหิดล, 2536)., ณรงค์ สมิทธิธรรม, "วงตกลี : ดนตรีแห่ในวิถีชีวิตของชาวลำปาง" (วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหิดล, 2541).

36. ดูรายละเอียดเพิ่มเติมใน อังคณา ใจเข็ม, "การวิเคราะห์ดนตรีพื้นเมืองเหนือ" (วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2538).

37. ดูรายละเอียดเพิ่มเติมใน เอกพิชัย สอนศรี, "ซึ่งในวัฒนธรรมดนตรีจังหวัดเชียงใหม่" (วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหิดล, 2546)., ศรชัย เต็งรัตน์ล้อม, "ซึ่ง 6 สาย ตำบลทุ่งกว๋าว อำเภอเมืองปาน จังหวัดลำปาง" (วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547).

38. ดูรายละเอียดเพิ่มเติมใน สนั่น ธรรมธิ, *นาฏดุริยางการล้านนา* (เชียงใหม่ : สำนักส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2550).

39. ตัวอย่างการศึกษาเชิงลึกดังกล่าว ได้แก่ บุษกร บิณฑลสันต์, *พิธีกรรมและความเชื่อที่เกี่ยวข้องกับการสืบทอดดนตรีล้านนา* (กรุงเทพฯ : สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย, 2549).

40. พรประพิตร เผ่าสวัสดิ์, *ดนตรีจังหวัดน่าน* (กรุงเทพฯ : คัลเลอร์โอเดีย อินโนเวชั่น, 2561), 34-38.

สรุป

บทความนี้พยายามชี้ให้เห็นถึงกระบวนการสถาปนาความรู้ดนตรีล้านนาโดยเฉพาะในระบบการศึกษา ที่เริ่มต้นจากความสนใจดนตรีในส่วนภูมิภาคจากนักวิชาการส่วนกลาง ความสนใจทางดนตรีดังกล่าวได้ขยายสู่พรมแดนความรู้ดนตรีอื่น ๆ ในประเทศ โดยเฉพาะดนตรีล้านนาที่ได้รับอานิสงส์จากการเปิดการเรียนการสอนวิชาดุริยางคศาสตร์ ตลอดจนการเปิดหลักสูตรปริญญาทางดนตรีทั้งระดับปริญญาตรี ปริญญาโท และปริญญาเอก อย่างไรก็ตาม การศึกษาเรื่องการสร้างความรู้ควรมีการศึกษาจากตัววัฒนธรรมต้น คือ วัฒนธรรมดนตรีล้านนาให้มากขึ้นกว่าการมองจากศูนย์กลาง (Top-down) ดังที่สิทธิเทพ เอกสิทธิพงษ์ กล่าวถึงประวัติศาสตร์การอุดมศึกษาไทยว่า นับตั้งแต่ช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ถึงทศวรรษ 2530 ไม่ได้เป็นผลมาจากการบริหารงานและวางแผนจากบนลงล่างของหน่วยงานราชการไทยเพียงด้านเดียว แต่เป็นมรดกอิทธิพลและความช่วยเหลือจากสหรัฐอเมริกาภายใต้บริบทสงครามเย็น ดังนั้น การศึกษาการสร้างความรู้ทางดนตรีย่อมต้องออกจากความรู้แบบท่องจำและทำซ้ำที่วาดด้วยนโยบายการกระจายการศึกษาของรัฐด้วยเช่นกัน

บรรณานุกรม

- กรมการฝึกหัดครู. 27 ปีแห่งการสถาปนากรมการฝึกหัดครู. กรุงเทพฯ : กรมการฝึกหัดครู, 2524.
- กรมวิชาการ. *คู่มือครูศิลปศึกษา ศ 0215 ศ 0216 ดนตรีพื้นเมือง 1-2*. กรุงเทพฯ : กรมวิชาการ
กระทรวงศึกษาธิการ, 2528.
- ณัฐพงษ์ ปัญจบุรี. "วิธีการดำรงอยู่ของการขับขานกะโลง." *วิจิตรศิลป์* ปีที่ 8, ฉบับที่ 1 (2560): 207.
- ดิเรก อินจันทร์. "ลักษณะแปงกลอง." ใน *การขับขานและดนตรีล้านนา จากพับสา ไบลาน และเรื่องเล่า*,
31-33. เชียงใหม่ : สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่, 2559.
- ทรงกลด ทองคำ. "เป็ยะ พิณโบราณที่ไม่ธรรมดาแก้ปัญหาการอนุรักษ์." ใน *ดนตรีไทยอุดมศึกษา ครั้งที่ 26*,
119-132. เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2538.
- ธนิศ อยู่โพธิ์. *เครื่องดนตรีไทย*. กรุงเทพฯ : กรมศิลปากร, 2500.
- ประสิทธิ์ เลี้ยวสิริพงศ์. *ดนตรีพื้นบ้านภาคเหนือ*. เชียงใหม่ : สถาบันราชภัฏเชียงใหม่, 2540.
- ประเสริฐ ญ นคร. *โคลงนิราศทริภุญชัย*. กรุงเทพฯ : พระจันทร์, 2516.
- ปรานี วงษ์เทศ. "การศึกษาเพลงพื้นบ้านทางมานุษยวิทยา." ใน *เพลงพื้นบ้านล้านนาไทย*, 1-12.
เชียงใหม่ : วิทยาลัยครูเชียงใหม่, 2524.
- ปีแอร์ โอริต. *ล้านนาไทยในแผ่นดินพระพุทธเจ้าหลวง*. กรุงเทพฯ : พิมพ์คำ, 2555.
- พรประพิตร เผ่าสวัสดิ์. *ดนตรีจังหวัดน่าน*. กรุงเทพฯ : คัลเลอร์ไอดี อินโนเวชั่น, 2561.
- พิธิชัย ไชยแสงสุขกุล และอรุณรัตน์ วิเชียรเขียว. *กฎหมายล้านนาโบราณ : วิเคราะห์ระบบโครงสร้างและ
เนื้อหาบทบัญญัติที่จารในใบลาน*. กรุงเทพฯ : สถาบันไทยคดีศึกษา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์,
2532.
- พูนพิศ อมาตยกุล, บ.ก. *เพลง ดนตรี และนาฏศิลป์ จากศาสนสมเด็จ. นครปฐม : วิทยาลัยดุริยางคศิลป์
มหาวิทยาลัยมหิดล, 2553.*

เพลงจตุรภาคกาญจนาภิเษกสมโภช. กรุงเทพฯ : ธนาคารกรุงเทพ, 2539.

ภิญญพันธ์ พจนะลาวัณย์. "ล้านนาอุโทเปียบกับเส้นขอบฟ้าของสำนักทองถิ่นนิยม : 60 ปี ธเนศวร์ เจริญเมือง." ใน *ตัวคนคนเมือง 100 ปีชาตกาล ไกรศรี นิมมานเหมินท์*, 169-218. เชียงใหม่ : ศูนย์วิจัยและบริการวิชาการ คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2555.

ภูเดช แสนสา, บ.ก. *ชาวห้าปีขบเข้า หมูเหาชาวพื้นบ้านล้านนา*. เชียงใหม่ : ชมรมพื้นบ้านล้านนา สโมสรนักศึกษา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2554.

เมธี ใจศรี. "สมณกถา." ใน *งานปริวรรตคัมภีร์โบราณล้านนา*, 58-76. เชียงใหม่ : สถาบันภาษา ศิลปะ และวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่, 2553.

ยงยุทธ อธิศิลป์ และทวีศักดิ์ ปิ่นทอง. "ดนตรีและนาฏศิลป์พื้นบ้านภาคเหนือ." ใน *ลักษณะไทย เล่ม 3 ศิลปะการแสดง*, 295-366. กรุงเทพฯ : ธนาคารกรุงเทพ, 2541.

โรงเรียนศิลปากร แผนกนาฏดุริยางค์. *ที่ระลึกการเปิดโรงเรียนศิลปากร แผนกนาฏดุริยางค์*. พระนคร : พระจันทร์, 2481.

สนั่น ธรรมธิ. "ความเป็นมาของกลองสะบัดชัย." ใน *ดนตรีไทยอุดมศึกษา ครั้งที่ 26*, 133-136. เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2538.

สภาการฝึกหัดครู. *หลักสูตรสภาการฝึกหัดครู พ.ศ. 2519*. กรุงเทพฯ : กรมการฝึกหัดครู, 2519.

สร้อยดี อ่องสกุล. *ประวัติศาสตร์ล้านนา*. กรุงเทพฯ : อัมรินทร์, 2551.

สำนักเลขาธิการคณะรัฐมนตรี. "ประกาศสำนักนายกรัฐมนตรี เรื่อง นโยบายวัฒนธรรมแห่งชาติ." ใน *ราชกิจจานุเบกษา เล่มที่ 98*, 4432-4433. กรุงเทพฯ : คณะรัฐมนตรีและราชกิจจานุเบกษา, 2524.

สิทธิเทพ เอกสิทธิพงษ์. "บททดลองนำเสนอว่าด้วยพัฒนาการอุดมศึกษาไทยภายใต้สงครามเย็น: กำเนิดวงวิชาการไทย นักวิชาการชาตินิยม และชาตินิยมทางปัญญาภายใต้เงาอินทรี." *วารสารอินทนิลทักษิณสาร* ปีที่ 13, เล่มที่ 2 (กรกฎาคม-ธันวาคม 2561): 59-87.

สุรสิงห์สำรวม ฉิมพะเนาวิ. "การเล่นเป็ยะ : การส่งดนตรีจากดวงใจ." ใน *เพลงพื้นบ้านลานนาไทย*. เชียงใหม่ : วิทยาลัยครูเชียงใหม่, 2524.

อรุณรัตน์ วิเชียรเขียว และเดวิด เค. ้วยอาจ. *ตำนานพื้นเมืองเชียงใหม่*. เชียงใหม่ : ซิลด์เวอร์ม, 2547.

Dhanit Yupho. *Thai Musical Instruments*. (Translated by David Morton). Bangkok: Department of Fine Arts, 1960.

McGraw, Andrew. "The Pia's Subtle Sustain: Contemporary Ethnic Identity and the Revitalization of the Lanna "Heart Harp." *Asian Music* 38, no. 2 (2007): 115-142 .

Morton, David, ed. *Selected Reports in Ethnomusicology*. Los Angeles, California: University of California Los Angeles, 1975.

Shahriari, Andrew Christopher. "*Lanna music and dance: image and identity in Northern Thailand*." Doctoral dissertation, Kent State University, 2001.

Steup, Matthias. "Epistemology." Stanford Encyclopedia of Philosophy Archive. <https://plato.stanford.edu/archives/fall2017/entries/epistemology/>.

ละครพันทาง : ความสัมพันธ์ทางวัฒนธรรมกับชาติตะวันตก LAKHON PANTHANG: CULTURAL RELATIONSHIP WITH THE WEST

ณรงค์ฤทธิ์ เชาว์กรรม* NARONGRIT CHAOKAM*
ศุภรียา ประกอบผล** KUTTARIYA PRAGOBPOL **
นิติพงษ์ ทับทิมหิน*** NITIPONG TUBTIMHIN***

บทคัดย่อ

บทความวิชาการฉบับนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ทางวัฒนธรรมของชาติตะวันตกที่ส่งผลต่อการแสดงนาฏศิลป์ไทยอย่างละครพันทาง ซึ่งมีวิธีการศึกษาโดยการรวบรวมข้อมูลจากเอกสารทางวิชาการและสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านนาฏดุริยางค์ ผลการศึกษาพบว่า ความสัมพันธ์ทางวัฒนธรรมของชาติตะวันตกที่มีอิทธิพลต่อรูปแบบนาฏศิลป์ไทยอย่างละครพันทาง โดยสามารถวิเคราะห์ได้ดังนี้ 1. ปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดละครพันทาง ประกอบด้วย การเจริญสัมพันธ์ไมตรี การค้าและการล่าอาณานิคม การศึกษา 2. องค์ประกอบของละครพันทางที่เป็นผลจากปัจจัยชาติตะวันตก ประกอบด้วย การสร้างโรงละคร และการตั้งชื่อโรงละคร การเก็บเงินเข้าชมการแสดงละครอย่างละครยุโรป ทำร้ายและการแต่งกาย ดนตรีและเพลงออกภาษา จากการศึกษาทำให้พบประเด็นสำคัญของความสัมพันธ์ของชาติตะวันตกและละครพันทางทั้งนี้เพื่อประโยชน์ต่อการศึกษาระดับอุดมศึกษาด้านนาฏศิลป์ต่อไป

คำสำคัญ : ความสัมพันธ์ทางวัฒนธรรม/ ชาติตะวันตก/ ละครพันทาง

*อาจารย์ประจำหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขานาฏศิลป์ไทย คณะศิลปนาฏดุริยางค์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์, narongrit.chao@gmail.com.

*Lecturer, Faculty of Music and Drama, Bunditpatanasilpa Institute, narongrit.chao@gmail.com.

**อาจารย์ประจำหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขานาฏศิลป์ไทย คณะศิลปนาฏดุริยางค์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์, deary2525@hotmail.com.

**Lecturer, Faculty of Music and Drama, Bunditpatanasilpa Institute, deary2525@hotmail.com.

***อาจารย์ประจำหลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขานาฏศิลป์ไทย คณะศิลปนาฏดุริยางค์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์, nitipong_kub@hotmail.com.

***Lecturer, Faculty of Music and Drama, Bunditpatanasilpa Institute, nitipong_kub@hotmail.com.

Abstract

This study aims to examine and summarize the relation between the western culture and Thai dance, specific in Lakorn Panthang dance drama by gathering and analyzing academic articles including conducting a number of exclusive interviews with Thai music and drama experts. The word Lakorn Panthang, in this article, refers to a type of dance drama which the story is based on the foreign chronicle, but other relevant features have been adapted to agree with Thai culture. The studying result shows the details in two main features, which firstly is the factors contributing how this type of drama was created and secondly the components of this dance drama influenced by the west nations. There are three significant factors bringing about Lakorn Panthang dance drama, which are the relation development among nations, trade and colonization and the education respectively. The marked components of this type of dance drama includes theater development and naming, introducing of ticket fee, the choreography, costumes, music and songs. This study shall summarize the result in detail which would be beneficial to Thai dance study.

Keywords: Cultural relations/ The western nations/ Lakorn Panthang dance drama

บทนำ

นาฏศิลป์ไทย นับว่าเป็นหนึ่งในศิลปวัฒนธรรมของชาติที่มีความงดงามตามแบบฉบับอันเกิดจากบรรพบุรุษได้สั่งสมสรรพหุวิชาศาสตร์ศิลป์มาตั้งแต่โบราณ นาฏศิลป์ไทย แบ่งออกเป็น โขน ละคร ระบำ รำ ฟ้อน ซึ่งรวมไปถึงการแสดงพื้นบ้านและการละเล่นต่าง ๆ โดยแต่ละประเภทจะมีลักษณะเฉพาะที่มีรูปแบบงดงามตามแบบทั้งในรูปแบบที่ยึดถือจารีตของราชสำนัก และรูปแบบแนววิถีชีวิตที่สะท้อนความเป็นชาติไทยได้อย่างสมบูรณ์แบบ รูปแบบดังกล่าวเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นและเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา แต่ยังคงลักษณะอันเป็นอัตลักษณ์ของไทย นอกจากนี้ยังมีรูปแบบการแสดงที่ได้รับอิทธิพลมาจากชาติตะวันตก ดังนั้น วัฒนธรรมตะวันตกจึงได้ผสมผสานอยู่ในสังคมไทยมากขึ้น อย่างไรก็ตาม ในช่วงเวลานับตั้งแต่ไทยทำสนธิสัญญาเบาริง จนถึง พ.ศ. 2480 ซึ่งเป็นปีที่ยกเลิกสนธิสัญญาซึ่งไม่เป็นธรรมทั้งหมดได้สำเร็จนั้น วัฒนธรรมตะวันตกที่ผสมผสานอยู่ในสังคมไทยยังคงมีสภาพเป็น "ของฝรั่ง" อยู่มาก และยังมีได้ผสมกลมกลืนเป็นส่วนหนึ่งในวิถีชีวิตของชาวไทย แต่หลังจาก พ.ศ. 2480 แล้ววัฒนธรรมตะวันตกได้หลั่งไหลเข้ามาสู่สังคมไทยมากขึ้น และได้ผสมผสานจนกลายเป็นส่วนหนึ่งของสังคมไทยปัจจุบัน¹

อิทธิพลจากชาติตะวันตกที่ส่งผลกระทบต่อนาฏศิลป์ไทยมีอยู่หลายรูปแบบ อาทิ ละครดึกดำบรรพ์ ละครพันทาง ละครร้อง ละครพูด รวมทั้งรูปแบบของระบำ และการแสดงอื่น ๆ อิทธิพลเหล่านี้ประเทศไทยได้รับจากการเสด็จพระราชดำเนินเพื่อเจริญสัมพันธไมตรีของพระมหากษัตริย์ไทยทั้งโดยการเสด็จพระราชดำเนินด้วยพระองค์เอง รวมทั้งการส่งราชทูตไปเจริญสัมพันธไมตรี ทำให้เกิดมิติใหม่ ๆ ทางด้านการแสดงที่มีประวัติศาสตร์มาอย่างยาวนาน

ละครพันทาง เป็นละครที่มีรูปแบบการแสดงแบบผสม โดยการริเริ่มของเจ้าพระยามหินทรศักดิ์ธำรง (เพ็ง เพ็ญกุล) ตั้งแต่ช่วงปลายรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่ 4) จนถึงรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่ 5) เสาวณิต วิงวอน² อธิบายลักษณะสำคัญของละครพันทางไว้หลายประการ ได้แก่ เนื้อเรื่องมักเกี่ยวกับตัวละครชาติต่าง ๆ การแต่งกายเป็นตามเชื้อชาติตัวละครเชื้อชาติต่าง ๆ จะใช้ลีลาท่ารำเลียนแบบชาตินั้น ๆ ดนตรีใช้วงปี่พาทย์เครื่องห้าและใช้เครื่องดนตรีประกอบสำเนียงชาติต่าง ๆ เพลงร้องและเพลงบรรเลงมีท่วงทำนองตามเชื้อชาติ ผู้แสดงพูดด้วยสำเนียงตามเชื้อชาติ

วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ทางวัฒนธรรมของชาติตะวันตกที่ส่งผลต่อการแสดงนาฏศิลป์ไทยอย่างละครพันทาง

วิธีการศึกษา

บทความวิชาการฉบับนี้ มีกระบวนการศึกษาดังนี้

1) ศึกษาข้อมูลจากเอกสารทางวิชาการ หนังสือ บทความ วิจัย วิทยานิพนธ์ รวบรวมข้อมูลแล้วนำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์เพื่อหาประเด็นความสัมพันธ์ของชาติตะวันตกกับละครพันทาง

2) ดำเนินการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านนาฏดุริยางคศิลป์ แล้วนำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิมาวิเคราะห์และเรียบเรียง

1. "ความสัมพันธ์ทางด้านวัฒนธรรมกับชาติตะวันตก," สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชนโดยพระราชประสงค์ในพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว, บันทึกข้อมูลเมื่อ 15 ธันวาคม 2562, <http://saranukromthai.or.th/>.

2. เสาวณิต วิงวอน, วรรณคดีการแสดง (กรุงเทพฯ : ภาควิชาวรรณคดีและคณะกรรมการฝ่ายวิจัย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2555), 106-107.

ผลการศึกษา

ความสัมพันธ์ทางวัฒนธรรมของชาติตะวันตกที่มีอิทธิพลต่อรูปแบบนาฏศิลป์ไทยอย่างละครพันทาง โดยสามารถวิเคราะห์ได้ดังนี้

1) ปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดละครพันทาง ได้แก่

1. การเจริญสัมพันธไมตรี

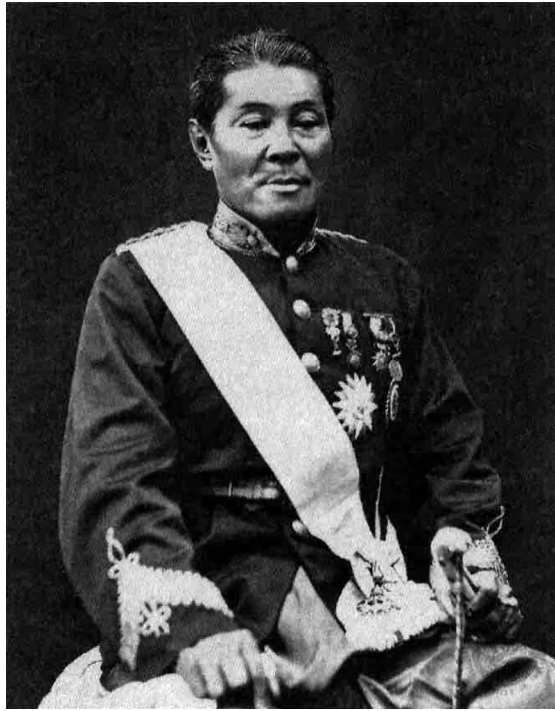
ในรัชสมัยสมเด็จพระนารายณ์มหาราชได้โปรดให้จัดทูตไทยคณะหนึ่งอัญเชิญพระราชสาส์นและเครื่องบรรณาการไปถวายพระเจ้าหลุยส์ที่ 14 โดยมีออกพระวิสุทสุนทร (โกษาปาน) เป็นทูตไทยได้ร่วมเดินทางไปฝรั่งเศสกับ เดอ โชมองต์ ทูตไทยคณะนี้ได้เข้าเฝ้าพระเจ้าหลุยส์ที่ 14 เพื่อถวายพระราชสาส์นของสมเด็จพระนารายณ์มหาราช ณ พระราชวังแวร์ซายส์ ต่อมาในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวยังปรากฏว่ามีการส่งราชทูตไปเจริญสัมพันธไมตรี โดยมีเจ้าพระยามหินทรศักดิ์ธำรง (เพ็ง เพ็ญกุล) โดยเมื่อครั้งที่ท่านโปรดให้เป็นหัวหมื่นมหาดเล็กที่ตำแหน่งเจ้าหมื่นสรรเพธภักดี ได้รับพระบรมราชโองการแต่งตั้งให้เป็นอุปทูตไปเจริญสัมพันธไมตรีต่อสมเด็จพระนางเจ้าวิกตอเรีย ณ กรุงลอนดอน ประเทศอังกฤษ

การเจริญสัมพันธไมตรีดังกล่าวส่งผลให้คณะทูตตามเสด็จหรือทูตที่ตามเสด็จแทนพระองค์ได้เห็นรูปแบบการแสดงอย่างชาติตะวันตกและได้นำมาเป็นแบบอย่าง



Source gallica.bnf.fr / Bibliothèque nationale de France

ภาพที่ 1 คณะทูตไทยเชิญพระราชสาส์นและเครื่องบรรณาการไปถวายพระเจ้าหลุยส์ที่ 14 โดยมีออกพระวิสุทสุนทร (โกษาปาน) เป็นราชทูตคณะทูตไทย ที่มา : "กระบวนแห่งพระราชสาส์นที่หน้าพระราชวังแวร์ซายส์," บันทึกข้อมูลเมื่อ 20 มีนาคม 2563, https://www.matichon.co.th/prachachuen/prachachuen-scoop/news_1650622.



ภาพที่ 2 เจ้าพระยามหินทรศักดิ์ธำรง ผู้ริเริ่มละครพื้นทาง
ที่มา : "ศิลปวัฒนธรรม," บันทึกข้อมูลเมื่อ 20 มีนาคม 2563,
https://www.silpa-mag.com/history/article_40642.

2. การค้าและการล่าอาณานิคม

ในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ประเทศไทยมีความสัมพันธ์และสัมพันธไมตรีทางด้านเศรษฐกิจกับนานาชาติ โดยปี พ.ศ. 2398 ประเทศไทยได้ตกลงทำสนธิสัญญาเบาริง ซึ่งเป็นสัญญาทางพระราชไมตรีทางการค้า

เมื่อประเทศไทยเริ่มเปิดต้อนรับชาวตะวันตกเพื่อการทูตและการค้าก็เกิดกระแสแห่งการเปลี่ยนแปลงไปในแนวตะวันตกมากขึ้นเรื่อย ๆ⁴ ดังนั้นวัฒนธรรมตะวันตกจึงได้ผสมผสานอยู่ในสังคมไทยมากขึ้น อย่างไรก็ตาม ในช่วงเวลานับตั้งแต่ไทยทำสนธิสัญญาเบาริง จนถึง พ.ศ. 2480 ซึ่งเป็นปีที่ยกเลิกสนธิสัญญา ซึ่งไม่เป็นธรรมทั้งหมดได้สำเร็จนั้น วัฒนธรรมตะวันตกที่ผสมผสานอยู่ในสังคมไทย ยังคงมีสภาพเป็น "ของฝรั่ง" อยู่มาก และยังมีได้ผสมกลมกลืนเป็นส่วนหนึ่งในวิถีชีวิตของชาวไทย แต่หลังจากพ.ศ. 2480 แล้ว วัฒนธรรมตะวันตกได้หลั่งไหลเข้ามาสู่สังคมไทยมากขึ้น และได้ผสมผสานจนกลายเป็นส่วนหนึ่งของสังคมไทยปัจจุบัน⁵

3. การศึกษา

ในเวลาต่อมา สนธิสัญญาเหล่านั้น ได้อนุญาตให้ชาวต่างประเทศเข้ามาติดต่อค้าขายกับราษฎรโดยเสรี ชาวต่างประเทศจึงเดินทางเข้ามาอาศัยในประเทศไทยมากขึ้นกว่าแต่ก่อน จำนวนมิชชันนารีอเมริกันและคาทอลิกก็ได้เพิ่มขึ้นด้วย และกระจายการเผยแผ่ศาสนาทั้งในเขตพระนครและหัวเมืองต่าง ๆ ทำให้วัฒนธรรมตะวันตกแพร่หลายเข้าไปถึงชนบท⁶

4. สุรพล วิศวกรรม, *นาฏยศิลป์รัชกาลที่ 5* (กรุงเทพฯ : สกสค. ลาดพร้าว, 2553), 80.

5. "ความสัมพันธ์ทางด้านวัฒนธรรมกับชาติตะวันตก," สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชนโดยพระราชประสงค์ในพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว, บันทึกข้อมูลเมื่อ 15 ธันวาคม 2562, <http://saranukromthai.or.th/>.

6. "ความสัมพันธ์ทางด้านวัฒนธรรมกับชาติตะวันตก," สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชนโดยพระราชประสงค์ในพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว, บันทึกข้อมูลเมื่อ 15 ธันวาคม 2562, <http://saranukromthai.or.th/>.

พระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวได้ทรงจ้างอาจารย์มาสอนภาษาอังกฤษแก่พระราชโอรสและพระราชธิดา เช่น แอนนา เลียวโนเวนส์ และหมอล้านเลอ⁷ นอกจากนี้ยังพบว่าพระบาทสมเด็จพระจุลเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงส่งพระราชโอรสไปศึกษา ณ ประเทศต่าง ๆ ในชาติตะวันตกทำให้เข้าใจได้ว่าการจัดการศึกษาโดยมีชาวต่างชาติเป็นอาจารย์ผู้สอนภาษาอังกฤษนับว่าเป็นอิทธิพลอย่างหนึ่งที่แพร่กระจายให้เห็นในสมัยนั้น

2) องค์ประกอบของละครพันทางที่เป็นผลจากปัจจัยชาติตะวันตก ได้แก่

1. การสร้างโรงละครและการตั้งชื่อโรงละคร

โรงละครของเจ้ามหินทรศักดิ์ธำรง เป็นโรงละครที่สร้างขึ้นในปี พ.ศ. 2401 เดิมชื่อ ซายามิสเธียเตอร์ (Siamese Theatre) ต่อมาเปลี่ยนชื่อเป็น ปริ้นส์เธียเตอร์ (Prince Theatre) ซึ่งเป็นการสร้างโรงละครแบบตะวันตก โดยได้แนวคิดเมื่อครั้งที่ท่านได้รับพระบรมราชโองการแต่งตั้งให้เป็นราชทูตเจริญสัมพันธไมตรีต่อสมเด็จพระนางเจ้าวิกตอเรีย ณ กรุงลอนดอน ประเทศอังกฤษ

"ปริ้นส์เธียเตอร์ เป็นโรงละครของเจ้าพระยามหินทรศักดิ์ธำรง (เพ็ง เพ็ญกุล) เมื่อสมัยรัชกาลที่ 4 ท่านได้เป็นอุปทูตไปอังกฤษ และได้รับอิทธิพลจาก "ลอนดอนเธียเตอร์" จึงนำแบบละครยุโรปมาปรับปรุงละครนอกให้มีแนวทางที่แปลกออกไปกลายเป็นการแสดงละครแนวใหม่จัดเป็น "ละครพันทาง" ที่จับเอาเนื้อเรื่องวรรณคดีไทยต่าง ๆ มาผสมรวมกัน"⁸

นอกจากนี้ สุรัตน์ จงดา⁹ ยังได้กล่าวเพิ่มเติมอีกว่า เมื่อมกุฎราชกุมารแห่งรัสเซีย เจ้าชายซาร์นิโคลัส ซึ่งต่อมาได้ขึ้นครองราชสมบัติเป็นกษัตริย์แห่งประเทศรัสเซีย พระนามว่า พระเจ้าซาร์นิโคลัสที่ 2 เสด็จมาสยาม พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ในฐานะพระสหาย ได้ทรงทูลเชิญให้เจ้าชายซาร์นิโคลัส ไปทอดพระเนตรละครที่โรงละครปริ้นซ์ เธียเตอร์ สะท้อนให้เห็นถึงความนิยม ศักยภาพของละครคณะนี้ที่สามารถต้อนรับพระราชอาคันตุกะของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวได้



ภาพที่ 4 โรงละคร "SIAMESE THEATRE"
ที่มา : "ฉายาลักษณ์สยาม," บันทึกข้อมูลเมื่อ 20 มีนาคม 2563, https://www.matichon.co.th/entertainment/news_252898.



ภาพที่ 5 โรงละคร "PRINCE THEATRE"
ที่มา : "ฉายาลักษณ์สยาม," บันทึกข้อมูลเมื่อ 20 มีนาคม 2563, https://www.matichon.co.th/entertainment/news_252898.

7. สุรพล วิรุฬห์รักษ์, *นาฏยศิลป์รัชกาลที่ 5* (กรุงเทพฯ : สกสค. ลาดพร้าว, 2553), 10.

8. "ลิเก กำเนิดในกรุงเทพฯ สมัย ร.5 อยุธยา, สุโขทัย, ธนบุรี ไม่มีลิเก," *สุจิตต์ วงษ์เทศ*, บันทึกข้อมูลเมื่อ 15 ธันวาคม 2562, https://www.matichonweekly.com/column/article_203068.

9. สุรัตน์ จงดา, "ละครเจ้ามหินทรศักดิ์ธำรง," *สัมภาษณ์โดย ณรงค์ฤทธิ์ เชาว์กรรม*, 18 มกราคม 2563.

2. การเก็บเงินเข้าชมการแสดงละครอย่างละครยุโรป

สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยาดำรงราชานุภาพ¹⁰ ทรงกล่าวถึงโรงละครของเจ้าพระยามหินทรศักดิ์ธำรง ไว้ว่า

"เจ้ามหินทรศักดิ์ฯ เป็นผู้คิดให้ละครไทยเล่นประจำโดยเก็บเงินคนดูเป็นที่แรก เรียกโรงละครของท่านว่าปรีนส์เธียเตอร์ หมายความว่า เป็นละครของพระองค์เจ้าที่เป็นหลานของท่าน มีกำหนดเล่นเวลาเดือนหงาย แต่แรกเล่นเดือนละ สัปดาห์ 1 แต่เรียกตามภาษาอังกฤษว่า วิก 1 ภายหลังเล่นเป็นเดือนละ 2 สัปดาห์ ตั้งแต่ขึ้น 8 ค่ำ ไปจนแรม 7 ค่ำ คนก็ยังเรียกคราวที่เล่นละครว่า "วิก" อยู่อย่างเดิมจึงเป็นต้นตำราที่ละครโรงอื่น ตลอดจนเลิกเอามาเป็นกำหนดเล่นต่อมา"

สืบเนื่องเมื่อครั้งที่ท่านได้รับพระบรมราชโองการแต่งตั้งให้เป็นอุปทูตเจริญสัมพันธไมตรีต่อสมเด็จพระนางเจ้าวิกตอเรีย ณ กรุงลอนดอน ประเทศอังกฤษ เจ้าพระยามหินทรศักดิ์ธำรง เป็นผู้ริเริ่มการเก็บเงินผู้ชมในการเข้าชมละครอย่างละครยุโรป นับว่าเป็นการเก็บค่าเข้าชมแห่งแรกของประเทศไทย สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมพระยาดำรงราชานุภาพ ได้กล่าวไว้ในหนังสือ ตำนานละครอิเหนา ไว้อีกว่า "ราคาอยู่ในราวสิบบาททั้งคอกและหลังที่กั้นคอกไว้ก็คงเป็นที่นั่งแถวยาวหรือเรียกว่าม้ายาว หรือเรียกว่า อัมจันทร์คิดราคาหัวละสองสลึงหรือสามสลึงสองอัฐ"

สุรัตน์ จงดา¹¹ ได้กล่าวถึงการเก็บเงินเข้าชมละครว่า "การเก็บเงินของเจ้าพระยามหินทรฯ นั้น ถือว่าเป็นครั้งแรกที่เกิดในประเทศไทย แต่สืบเนื่องมาจากอดีตที่ใช้การนำข้าวของมาแลกเพื่อการเข้าชมการแสดงโขนละคร"

ละครพันทางของเจ้าพระยามหินทรฯ มีกำหนดการแสดงในเวลาเดือนหงาย เดือนละ 1 สัปดาห์ เรียกเป็นภาษาอังกฤษว่า "วิก" หรือ "week" ซึ่งเป็นต้นแบบในการเก็บค่าเข้าชมของการแสดงรูปแบบอื่น ๆ นอกจากนี้ยังปรากฏการเขียนป้ายโฆษณาที่หน้าโรงละครว่าวิกนี้จะแสดงเรื่องอะไรอีกด้วย

3. ทำร้ายและการแต่งกาย

อิทธิพลของชาติตะวันตกยังส่งผลต่อทำร้ายและการแต่งกายของละครในชั้นหลังต่อมา โดยพบว่า พ.ศ. 2494 กรมศิลปากรได้จัดการแสดงละครพันทาง เรื่องพระอภัยมณี ตอนพบนางละเวง¹² เป็นการแสดงที่ผสมผสานรูปแบบการแสดงของละครนอกและละครพันทางโดยตอนที่มีตัวละครจากเชื้อชาติต่าง ๆ โดยตัวละครดำเนินเรื่องเป็นตัวละครฝ่ายไทยแต่งยืนเครื่องตามแบบละครนอก เช่น พระอภัยมณี ศรีสุวรรณ สุวรรณมาลี สินสมุทร สุดสาคร ส่วนตัวละครต่างชาติทั้งชาติฝั่งตะวันออกและตะวันตก เช่น ตัวละครฝรั่ง อาทิ อูซเรน ละเวงวันฟ้า บาทหลวง ตัวละครแขก อาทิ เจ้าละมาน จะแต่งกายให้สื่อถึงเชื้อชาตินั้น ๆ¹³

ทำร้ายของนางละเวงใช้รูปแบบตามอย่างละครตะวันตก การแต่งกายของนางละเวงตามแบบของพระนางเจ้าวิกตอเรียแห่งสหราชอาณาจักร (ประเทศอังกฤษ) นางละเวงถือพัดและมีเด็กช่วยถือชายกระโปรง นอกจากนี้ยังมีนางสนองพระโอษฐ์ (Lady in Waiting) และระบำมินูเอ็ต (Minuet) ซึ่งเป็นประเภทหนึ่งของการเต้นรำเพลงสนุกสนานของชาวตะวันตก

10. สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมพระยาดำรงราชานุภาพ, ตำนานละครอิเหนา (พระนคร : โรงพิมพ์พระจันทร์, 2506), 206.

11. สุรัตน์ จงดา, "การเก็บเงินเข้าชมการแสดงละครเจ้ามหินทรศักดิ์ธำรง," สัมภาษณ์โดย ณรงค์ฤทธิ์ เข้าวรรณ, 18 มกราคม 2563.

12. สุรพล วิรุฬห์รักษ์, นาฏยศิลป์รัชกาลที่ 5 (กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ สกสค. ลาดพร้าว, 2553), 80.

13. อนุรักษ์พล เขียวเสน, "การสืบทอดและการดัดแปลงเรื่องพระอภัยมณีของสุนทรภู่เป็นบทละครราชของกรมศิลปากร" (วิทยานิพนธ์หลักสูตรอักษรศาสตรมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2562), 180.



ภาพที่ 6 สมเด็จพระราชินีนาถวิกตอเรียแห่งสหราชอาณาจักร
ที่มา : "สมเด็จพระราชินีนาถวิกตอเรียแห่งสหราชอาณาจักร," บันทึกข้อมูลเมื่อ 20 มีนาคม
2563, <https://www.wikiwand.com/th>.

4. ดนตรีและเพลงออกภาษา

สมเด็จพระเจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์¹⁴ ทรงเล่าถึงที่มาของเพลงออกภาษาว่าน่าจะมาจากเพลงพื้นเมืองของชนชาติที่อาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานคร โดยมีเนื้อความในสาส์นสมเด็จพระเจ้าไว้ว่า "เพลงของเรามีชื่อเมืองต่างประเทศน่า เพื่อให้รู้ว่ามาแต่ไหนอยู่มาก เช่น เขมร มอญ พม่า แขก จีน ญวน กระทั่งฝรั่ง เป็นต้น"

การบรรจุเพลงร้องในบทละครนอกกิ่งพันทางจะกำกับเพลงร้อง "ออกภาษา" ที่เป็นเพลงไทยแต่มีสำเนียงสื่อถึงเชื้อชาติของตัวละครนั้น ๆ ดังจะเห็นได้จากตัวละครเชื้อชาติเป็นฝรั่งลัγκα เช่น บาทหลวงใช้เพลงฝรั่งควง ฝรั่งตัด ฝรั่งยีแฮม อูสเรนใช้เพลงโยสลัม นางละเวงใช้เพลงวิลันดาชั้นเดียว ฝรั่งตัด ฝรั่งแลนเซีย ฝรั่งแวง ในทางดนตรี ยังมีการบรรจุเพลงร้องและเพลงหน้าพาทย์ "ออกภาษา" ให้สอดคล้องแก่ตัวละครนั้น ๆ ด้วย เหตุการณ์ในบทละครที่เข้าลักษณะดังกล่าวคือตั้งแต่ ปรากฏตัวละครอูสเรนจนไปถึงเหตุการณ์ที่นางสุวรรณมาลีตามพระอภัยมณีที่ลงนางละเวงเข้าเมืองลัγκα¹⁵ นอกจากนี้ยังมีเพลงที่มีชื่อเสียงเก่าแก่ คือเพลง Home Sweet Home และการบรรเลงเพลงฝรั่ง โดยใช้กลองฝรั่ง ในการแสดงละครพันทาง เรื่องพระอภัยมณี อีกด้วย

สรุปผล

จากการศึกษาข้อมูลสามารถสรุปได้ว่า ความสัมพันธ์ทางวัฒนธรรมกับชาติตะวันตกและละครพันทาง เกิดจากการเจริญสัมพันธ์ไมตรีที่ดึงมาของชาติไทยและชาติตะวันตก เป็นการนำเข้าซึ่งศิลปวัฒนธรรม

14. สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมพระยาดำรงราชานุภาพ, *ตำนานละครอิเหนา* (พระนคร : โรงพิมพ์พระจันทร์, 2506), 68.

15. อนุรักษ์ เชียวเสน, "การสืบทอดและการดัดแปลงเรื่องพระอภัยมณีของ สุนทรภู่เป็นบทละครรำของกรมศิลปากร" (วิทยานิพนธ์
หลักสูตรอักษรศาสตรมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2562), 180.

อันเป็นเอกลักษณ์ที่ผสมผสานกันอย่างลงตัวกับศิลปวัฒนธรรมประจำชาติที่ปรากฏมาตั้งแต่โบราณ นอกจากนี้ยังถือเป็นต้นแบบให้กับละครไทยยุคต่อ ๆ มาสืบเนื่องถึงปัจจุบัน ละครพันทางมีความสัมพันธ์กับชาติตะวันตกด้วยกันหลายประเด็น ดังเช่น การสร้างโรงละครแบบตะวันตก การเก็บเงินเข้าชมการแสดง ละครอย่างละครยุโรป การแต่งกายตามแบบของพระนางเจ้าวิคตอเรียแห่งสหราชอาณาจักร สืบเนื่องเมื่อครั้งที่เจ้าพระยามหินทรศักดิ์ธำรงได้รับพระบรมราชโองการแต่งตั้งให้เป็นอุปทูตเจริญสัมพันธไมตรีต่อสมเด็จพระนางเจ้าวิคตอเรีย ณ กรุงลอนดอน ประเทศอังกฤษ เจ้าพระยามหินทรศักดิ์ธำรงเป็นผู้ริเริ่มให้สร้างโรงละครที่มีแนวคิดมาจากลอนดอนเธียเตอร์ การเก็บเงินผู้ชมในการเข้าชมละครอย่างละครยุโรปนับว่าเป็นการเก็บค่าเข้าชมแห่งแรกของประเทศไทย โดยละครพันทางของท่านมีกำหนดการแสดงในเวลาเดือนหงายเดือนละ 1 สัปดาห์ เรียกเป็นภาษาอังกฤษว่า "วิก" หรือ "week" ซึ่งเป็นต้นแบบในการเก็บค่าเข้าชมของการแสดงรูปแบบอื่น ๆ ซึ่งสอดคล้องกับสุรพล วิรุฬห์รักษ์ ได้กล่าวไว้ว่า โรงละครสาธารณะ (Public Theatre) ที่ใครมีเงินก็ซื้อตั๋วเข้าไปดูได้ แต่คนไทยมีค่าใหม่ใช้เรียกโรงละครสาธารณะเก็บเงินค่าดู เป็นครั้งแรกในประวัติศาสตร์ชาติไทยนี้ว่า "วิก"

ละครของเจ้าพระยามหินทรศักดิ์ธำรงได้รับความนิยมและมีชื่อเสียงมาก จนในปี พ.ศ. 2437 เมื่อท่านถึงแก่อนิจกรรม คณะละครได้ตกทอดสู่ภายใต้การดูแลของนายบุศย์ เพ็ญกุล (บุตรชาย) โดยใช้ชื่อคณะละครว่า "บุศย์มหินทร" คณะละครบุศย์มหินทรได้เดินทางไปเปิดการแสดง ณ เมืองเซนต์ปีเตอส์เบิร์ก ประเทศรัสเซีย ซึ่งถือว่ครั้งแรกของคณะละครไทย

ละครพันทางยังคงเป็นการแสดงละครรูปแบบหนึ่งที่มีเอกลักษณ์ที่โดดเด่น ซึ่งต่อมาพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระนราธิปประพันธ์พงศ์ได้ทรงปรับปรุงรูปแบบของละครทั้งรูปแบบการแสดง องค์ประกอบการแสดง อันประกอบไปด้วย กระจวนท่ารำ เครื่องแต่งกาย เรื่องที่ใช้ในการแสดง ตลอดจนดนตรีจนเป็นที่เรียกว่า ละครพันทาง มาจนถึงปัจจุบัน โดยเรื่องที่น่ามาแสดงจะเป็นเรื่องที่น่ามาจากประวัติศาสตร์ พงศาวดารทั้งของไทยและต่างชาติ เช่น พระลอ ราชาทิราช สามก๊ก พระอภัยมณี เป็นต้น ทั้งนี้จะเห็นได้ชัดเจนว่า ละครพันทาง มีอิทธิพลตั้งแต่ในอดีตจนถึงปัจจุบัน ทั้งรูปแบบการแสดงและรูปแบบการเรียนการสอนในสถาบันต่าง ๆ อีกด้วย

ข้อเสนอแนะ

การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างนานาชาติกับนาฏดุริยางศิลป์ไทยนั้นเป็นสิ่งที่น่าสนใจ เพราะนอกจากละครพันทางแล้ว ยังปรากฏการแสดงอีกหลายประเภทที่ได้รับอิทธิพลจากนานาชาติ ซึ่งมีความงดงามและมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่ควรค่าแก่การศึกษา

บรรณานุกรม

- คึกฤทธิ์ ปราโมช, หม่อมราชวงศ์. *ลักษณะไทย ภูมิหลัง*. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนา, 2551.
- ณัฐพล เขียวเสน. "การสืบทอดและการดัดแปลงเรื่องพระอภัยมณีของ สุนทรภู่เป็นบทละครรำของกรมศิลปากร." *วิทยานิพนธ์หลักสูตรอักษรศาสตรมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*, 2562.
- ปรีดี พิศภูมิวิธิ. "333 ปี เมื่อโกษาปานไปฝรั่งเศส." ออนไลน์. https://www.matichon.co.th/prachachuen/prachachuen-scoop/news_1650622
- ศิลปวัฒนธรรม. "เจ้ามหินทรศักดิ์ธำรง." https://www.silpa-mag.com/history/article_40642.
- สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมพระยาดำรงราชานุภาพ. *ตำนานลครอิเหนา*. พระนคร : พระจันทร์, 2506.
- สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอเจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์. *สาสน์สมเด็จพระเลมที่ 22*. พระนคร : คุรุสภา, 2505.
- สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชนโดยพระราชประสงค์ในพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว. "ความสัมพันธ์ทางด้านวัฒนธรรมกับชาติตะวันตก." <http://saranukromthai.or.th>.
- สุจิตต์ วงษ์เทศ. "ลิเก กำเนิดในกรุงเทพฯ สมัย ร.5 อยู่ชยา, สุโขทัย, ธนบุรี ไม่มีลิเก." มติชนออนไลน์. https://www.matichonweekly.com/column/article_203068.
- สุรพล วิรุฬห์รักษ์. *นาฏยศิลป์รัชกาลที่ 5*. กรุงเทพฯ : สกสค. ลาดพร้าว, 2553.
- สุรัตน์ จงดา. "การเก็บเงินเข้าชมการแสดงละครเจ้ามหินทรศักดิ์ธำรง." สัมภาษณ์โดย ณรงค์ฤทธิ์ เชาว์ภิกรม. 18 มกราคม 2563.
- เสาวณิต วิงวอน. *วรรณคดีการแสดง*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : ภาควิชาวรรณคดีและคณะกรรมการฝ่ายวิจัย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2555.
- เอนก นาวิกมูล. *นาฏกรรมชาวสยาม*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์สายธาร, 2545.
- Wikiwand. "สมเด็จพระราชินีนาถวิกตอเรียแห่งสหราชอาณาจักร." *วิกิพีเดียสารานุกรมเสรี*. <https://www.wikiwand.com/th>.

อุตสาหกรรมดนตรี : การเปลี่ยนผ่านธุรกิจดนตรีสู่ยุคดิจิทัล MUSIC INDUSTRY: THE TRANSITION OF THE MUSIC BUSINESS INTO THE DIGITAL ERA

วิชญ์ บุญรอด* VICH BOONROD*

บทคัดย่อ

อุตสาหกรรมดนตรี มีอิทธิพลในการขับเคลื่อนและเปลี่ยนแปลงวิวัฒนาการของดนตรีในแต่ละช่วงเวลาที่ผ่านมา รวมทั้งยังเป็นส่วนสำคัญในการผลักดันให้เกิดการเปลี่ยนแปลงต่อผู้ประกอบการ นักการตลาดทางด้านดนตรี ศิลปิน และการสร้างสรรค์ผลงานเพลง ที่ต้องปรับเปลี่ยน ปรับตัวให้เข้ากับบริบทของผู้บริโภคและกระแสของสังคมในทุก ๆ วัน

บทความนี้ ผู้เขียนต้องการนำเสนอให้เห็นว่า เทคโนโลยีและกลุ่มผู้บริโภคดนตรี เป็นส่วนสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการส่งผลให้อุตสาหกรรมดนตรีและธุรกิจดนตรีสามารถพัฒนาไปได้อย่างมีนัย เมื่อกาลเวลาเปลี่ยนผ่าน สภาพแวดล้อม สังคม และเศรษฐกิจขับเคลื่อนไปยังข้างหน้า ผู้บริโภคที่เป็นกลุ่มเป้าหมายหลักของดนตรีประเภทต่าง ๆ จะมีอิทธิพลที่สามารถกระตุ้นผู้คนในสังคมธุรกิจดนตรี ต้องคอยปรับตัวตามกระแสสังคมหลัก และจะถูกคาดหวังให้สร้างสรรค์ผลงานที่ตอบโจทย์สังคมและผู้บริโภค โดยยัดนำเอาผู้บริโภคเป็นตัวควบคุมอยู่เหนือการสร้างสรรค์ผลงานเพลงและต้องมีเป้าหมายในการตอบโจทย์ผู้บริโภคเป็นสำคัญ เพื่อแลกกับการสร้างรายได้และตอบสนองปัจจัยหลักที่บริษัทธุรกิจดนตรีได้ตั้งเป้าหมายเอาไว้ โดยเฉพาะในปัจจุบันการต่อสู้ในธุรกิจที่มีเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาเป็นตัวแปรสำคัญ ทำให้รูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานเปลี่ยนแปลงไปตามกลุ่มผู้บริโภคอย่างเห็นได้ชัด สิ่งเหล่านี้ส่งผลให้ผู้ประกอบการ นักพัฒนาเทคโนโลยี บริษัทค่ายเพลง และนักการตลาดจำเป็นต้องช่วยผลักดันผลงานดนตรีจากเหล่าผู้สร้างสรรค์ ต้องเฟ้นสรรหาศิลปินและรูปแบบการตลาดวิถียุคดิจิทัล เพื่อทำการส่งเสริมการขายธุรกิจดนตรีให้มีความทันสมัย ทันเหตุการณ์ กระแสโลก และพร้อมสำหรับการแข่งขันกับตลาดในยุคปัจจุบัน ให้สามารถกระจายผลงานดนตรีส่งออกไปสู่สังคมวงกว้างได้อย่างมีคุณภาพ

คำสำคัญ : อุตสาหกรรมดนตรี/ ธุรกิจดนตรี/ ยุคดิจิทัล

*ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, vichb@nu.ac.th.

*Assistant Professor Dr., Faculty of Humanities, Naresuan University, vichb@nu.ac.th.

Abstract

The music industry cannot be overlooked as it influences to drive and affect the change of music evolution in each period. It is also an important factor that creating the changes to entrepreneurs, music marketers, artists and music that had always been adapted to the consumer context and society at all times.

This article, the author wishes to present that technology and consumers are another important part that always have a big impact on the music business to develop significantly. As time goes by, the social and economic environment moves forward. Each target consumer groups can influence the music industry. They can create change that will stimulate the music people to keep up to date with trends and society. These changes require people in music industry must pay a lot of effort on their work because they were expected to create and deliver the works that always meet with the consumers' need. Especially, in term of business return and digital disruption, these two things become the critical factor for the music business in order to response with the market and generating revenue. To survive with the new era, the music business entrepreneurs must find the right way to cope up with the new rival issues and change. Entrepreneurs have to find the new trend and the wave of talented artists, technology, and marketing methods to promote their own business. And keep up with the world trend and ready to compete with today's market to be able to effectively distribute the music to the wider society.

Keywords: Music Industry/ Music Business/ Digital Era

บทนำ

ผู้จัดจำหน่ายโน้ตดนตรี (Music Publishing) ถือเป็นรูปแบบการทำธุรกิจดนตรีที่เก่าแก่ที่สุดรูปแบบหนึ่งของวงการอุตสาหกรรมดนตรีโลกในอดีต¹ โดยแรกเริ่มนั้นจะเป็นการจัดพิมพ์โน้ตดนตรี รวมถึงมีการรับจ้างประพันธ์บทเพลง ซึ่งจะเป็นการรังสรรค์ด้วยมือทั้งหมด แต่ในช่วงปี ค.ศ. 1465 เมื่อเข้าสู่ยุคที่มีการพิมพ์ด้วยเครื่องจักร เครื่องพิมพ์เริ่มเข้ามามีบทบาทต่อวงการการพิมพ์เพื่อจัดจำหน่ายและเผยแพร่โน้ตดนตรีมากขึ้น โดยจะเห็นได้ชัดในช่วงปี ค.ศ. 1900 ที่นักดนตรีเองต้องอาศัยการขายโน้ตดนตรี (Sheet Music) ให้กับคณะดนตรีต่าง ๆ ซึ่งหากเปรียบเทียบในปัจจุบัน สิ่งเหล่านี้ได้ถูกพัฒนาไปในทิศทางที่แตกต่างโดยสิ้นเชิง²

การพัฒนาทางด้านเทคโนโลยีและวัฒนธรรมได้ส่งผลให้ธุรกิจดนตรีต้องปรับเปลี่ยนแนวคิด วิธีการเพื่อให้ทันยุคสมัยและสอดคล้องต่อความต้องการของผู้บริโภค โดยผู้จัดจำหน่ายเพลง (Music Distributor) ในยุคปัจจุบัน หรือค่ายเพลง (Label Music) อาจจะถูกลดทอนความสำคัญลงไปบ้าง แต่สิ่งเหล่านี้ก็กลับกลายเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้อุตสาหกรรมธุรกิจดนตรีได้พัฒนา และได้รับการปรับเปลี่ยนช่องทางในการตลาดแบบเชิงรุก นอกจากนี้การพัฒนาเชิงกลยุทธ์ทางธุรกิจยังเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยให้ธุรกิจดนตรีขับเคลื่อนไปได้ อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากปัจจุบันคุณภาพของตัวดนตรีหรือผลงานเพลงไม่ได้เป็นเพียงปัจจัยที่สำคัญเพียงอย่างเดียวในการสร้างรายได้ให้แก่ธุรกิจดนตรี แต่จะเห็นได้ว่าช่องทางการเลือกรับฟังดนตรีของผู้บริโภคได้ถูกพัฒนาให้มีหลากหลายช่องทางมากขึ้น จากการฟังดนตรีในยุคแผ่นเสียง (Phonograph Record) มาเป็นเทปคาสเซต (Cassette Tape) และซีดี (CD) จนถึงปัจจุบัน ได้มีการพัฒนารูปแบบการฟังดนตรีที่ไม่จำเป็นต้องพึ่งพาอุปกรณ์ต่าง ๆ อย่างที่กล่าวมาอย่างในอดีต เนื่องด้วยเทคโนโลยีรูปแบบใหม่ได้ทำให้ผู้บริโภคพบกับความสะดวกสบายในการเข้าถึงการฟังดนตรีได้ง่ายมากยิ่งขึ้น การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นเหล่านี้ส่วนใหญ่เกิดจากผลของการพัฒนาเทคโนโลยีที่ก้าวหน้าในทุก ๆ วัน ไม่ว่าจะเป็นการจัดทำสำเนาไฟล์เพลง และทำการส่งไฟล์เพลงให้กันและกันได้ง่ายดายและรวดเร็วมากยิ่งขึ้น³ การฟังเพลงผ่านแอปพลิเคชัน (Application) หรือการให้บริการสตรีมมิ่ง (Streaming) ผ่านทางอินเทอร์เน็ตที่สามารถทำให้ผู้บริโภคสามารถเข้าถึงผลงานเพลงหรือศิลปินที่ตนเองชื่นชอบได้ง่ายและกว้างขวางมากขึ้น องค์ประกอบที่สำคัญเหล่านี้เป็นสิ่งที่ธุรกิจและกลุ่มอุตสาหกรรมดนตรีจะต้องมองหาช่องทางและปฏิบัติตัวเองโดยพลัน ซึ่งหากพิจารณาแล้วต้นทุนด้านการผลิตผลงานเพลง รวมถึงกลุ่มศิลปินเองอาจจะได้รับความเสี่ยงที่จะสูญเสียผลงานที่ตนได้ตั้งใจสร้างสรรค์ อีกทั้งยังส่งผลให้เกิดการสูญเสียรายได้จากการที่ไม่ยอมปรับตัวตามกระแสสังคมนี้อีกด้วย

นอกจากองค์ประกอบข้างต้น ภาษาและวัฒนธรรมที่เปลี่ยนแปลงไปยังส่งผลกระทบต่ออุตสาหกรรมธุรกิจดนตรีเช่นกัน กล่าวคือ ในอดีตที่ผู้คนหรือนักฟังเพลงส่วนใหญ่จะมีโอกาสในการเข้าถึงดนตรีต่างประเทศค่อนข้างยาก เนื่องจากข้อจำกัดหลายประการ แต่เมื่อยุคเวลาเปลี่ยนผ่าน กระแสโลกได้เข้าสู่ยุคที่เทคโนโลยีก้าวหน้าอย่างไม่มีสิ้นสุด ที่มนุษย์สามารถก้าวเข้าสู่โลกที่ไร้พรมแดนโดยระบบของอินเทอร์เน็ตไร้สาย ส่งผลให้ในปัจจุบันการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมและภาษาได้กลายเป็นเรื่องที่ยากลำบากอย่างยิ่งอิทธิพลของภาษาได้ขยายวงกว้างมากยิ่งขึ้น จากในอดีตจะพบภาษาหลักที่ใช้ในชีวิตประจำวันอยู่ไม่กี่ภาษาอย่างเช่น ภาษาอังกฤษหรือภาษาจีน แต่ในปัจจุบันผู้คนได้ใช้เทคโนโลยีเข้ามาเป็นตัวช่วยในการเรียนรู้วัฒนธรรมและภาษาได้อย่างสะดวกสบาย ดังเช่น อิทธิพลของดนตรีสมัยนิยมเกาหลีใต้ (Korean-Pop) ได้ถูกเผยแพร่มายังประเทศไทย

1. Donald William Krummel, *Music Publishing and Patronage: C. F. Peters, 1800 to the Holocaust* (Middlesex, United Kingdom: Edition Press, 2000), 367-368.

2. Jules Munro and Shane Simpson, *Music Business* (New South Wales: Simpson, 2012), 179.

3. ชนะชัย ดินจันทร์, "กลยุทธ์ธุรกิจข้ามสื่อเพื่อความอยู่รอดของอุตสาหกรรมดนตรี: กรณีศึกษา Chandelier" (การวิจัยตามหลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารธุรกิจบัณฑิตและการผลิต, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, 2559), 1-2.

และอีกหลายกลุ่มประเทศทั่วเอเชีย โดยการสอดแทรกผลงานเพลงตามสื่อต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น ภาพยนตร์ รายการโทรทัศน์ หรือละครโทรทัศน์ ที่ได้ดึงดูดผู้คนจากหลากหลายวัยจากทั่วโลก และเกาหลีใต้ยังได้ทำการขยายวัฒนธรรมโดยใช้การขับเคลื่อนการส่งออกของศิลปิน ไม่ว่าจะเป็นการแสดงดนตรีในต่างประเทศ การพัฒนาการร้องผสมผสานกับการเต้นที่แปลกใหม่ (Korean-Dance) รวมถึงการจัดให้มีกลุ่มสมาชิกที่สามารถเข้าร่วมแสดงความคิดเห็นต่อศิลปินที่ตนชื่นชอบโดยอาศัยสื่อช่องทางของ Social Media ไม่ว่าจะเป็น Facebook, Line, Instagram หรือ Twitter นอกจากนี้ตัวอย่างที่เห็นได้เด่นชัดจาก ฟากโลกตะวันตก อาทิ เช่น งานแสดงดนตรี Coachella Music Festival ที่ถือว่าเป็นงานดนตรีใหญ่ระดับโลกที่จัดขึ้นในประเทศสหรัฐอเมริกา มีการรวบรวมศิลปินหลากหลายประเภท ทั้งที่มีชื่อเสียงหรือวงดนตรีเล็ก ๆ หน้าที่มีเอกลักษณ์จากที่ต่าง ๆ ทั่วโลกมาอยู่ในงานเดียวกัน โดยผู้คนที่มีความสนใจจะสามารถได้ใกล้ชิดและฟังผลงานเพลงจากศิลปินที่ตัวเองชื่นชอบ โดยตัวอย่างดังกล่าวถือเป็นบริบทใหม่ในการดำเนินธุรกิจและการทำการตลาดของธุรกิจดนตรีในยุคปัจจุบัน

การพัฒนาช่องทางในการจัดจำหน่ายและการกระจายผลงาน รวมถึงรูปแบบในการนำเสนอที่แปลกใหม่ที่จะทำให้งานดนตรีต่าง ๆ สามารถพัฒนากลายมาเป็นกระแสและมีคนน่าสนใจแก่ผู้บริโภคหรือนักฟังเพลงที่อยู่ทั่วโลกได้ด้วยเช่นกัน⁴ ถึงแม้ศิลปินหรือนักดนตรีจะเป็นหัวใจหลักในการนำเสนอผลงาน แต่สิ่งที่ขาดไม่ได้ในการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมและธุรกิจดนตรีในยุคศตวรรษที่ 21 นี้ คือ ตัวกลางอย่างนักพัฒนาเทคโนโลยี ค่ายเพลง และนักการตลาดที่จะสามารถช่วยผลักดันผลงานดนตรีจากเหล่าผู้สร้างสรรค์ให้สามารถกระจายผลงานส่งออกไปได้สู่สังคมวงกว้างได้อย่างมีประสิทธิภาพ

อุตสาหกรรมดนตรีในอดีต

โดยทั่วไปแล้วดนตรีจัดเป็นสิ่งสากลที่มนุษย์ทุกเชื้อชาติต่างนำมาใช้ในการนันทนาการ การผ่อนคลาย รวมถึงดนตรียังถือเป็นการแสดงออกทางวัฒนธรรมของภูมิภาคพื้นที่นั้น ๆ ได้อีกด้วย จะเห็นว่าดนตรีจากต่างถิ่นหรือกลุ่มชาติพันธุ์มักจะมีท่วงทำนอง รูปแบบ และการนำเสนอที่มีเอกลักษณ์และแตกต่างกัน แต่ในปี ค.ศ. 1940 เริ่มมีบริษัทแผ่นเสียง (Record Company) เข้ามาจัดการด้านการนำเสนอผลงานเพลงให้แก่กลุ่มศิลปินมากขึ้น บริษัทแผ่นเสียงมีหน้าที่คอยให้การสนับสนุน ทำการตลาด รวมถึงจัดการช่องทางจัดจำหน่ายผลงานเพลงให้กับศิลปิน⁵ นอกจากนี้ในยุคอดีตยังมีอุปกรณ์ที่ถือว่าเป็นจุดเริ่มต้นครั้งยิ่งใหญ่ให้กับวงการอุตสาหกรรมดนตรี คือ เครื่องเล่นแผ่นเสียง ที่เริ่มผลิตในปี ค.ศ. 1877 โดย โทมัส อัลวา เอดิสัน (Thomas Alva Edison) และได้รับการตอบรับจากกลุ่มนักฟังเพลงเป็นอย่างดี จนเกิดการขยายวงกว้างในกลุ่มนานาชาติ ทำให้ผู้บริโภคในยุคนั้นสามารถทำการซื้อขายแผ่นเสียงได้อย่างสะดวก เป็นที่นิยมอย่างแพร่หลายอยู่ในช่วงระยะเวลาหนึ่ง⁶

จากในอดีตที่ผู้คนนิยมไปดูการแสดงดนตรีสดหรือแม้แต่การจัดซื้อโน้ตดนตรี เพื่อนำมาบรรเลงบทเพลงด้วยเครื่องดนตรีส่วนตัวของตนเอง และนิยมซื้อเปียโนมาเพื่อบรรเลงขับกล่อมตนเองอยู่ที่พักอาศัย โดยสถิติการซื้อขายเปียโนทั่วโลกสามารถขายได้ถึง 300,000 หลังต่อปี แต่ในปัจจุบันการซื้อขายเปียโนกลับเหลือเพียง 31,000 หลังต่อปี ส่วนในด้านของเครื่องเล่นแผ่นเสียงนั้นสามารถทำยอดขายได้สูงถึง 106 ล้านเหรียญสหรัฐ หรือเทียบเท่ากับ 1.5 แสนล้านเหรียญสหรัฐในปัจจุบัน⁷ ซึ่งจะเห็นได้ว่าอุตสาหกรรม

4. Tori Perrella, "More Than a Tent: A Case Study on Live Brand Experiences at Coachella Music Festival" (Senior Project in partial fulfillment of the requirements for the Degree of Bachelor of Science, California Polytechnic State University, San Luis Obispo, 2017), 1-3.

5. Ilan Bielas, "The Rise and Fall of Record Labels" (CMC Senior Thesis, Claremont College, 2013), 7-9.

6. Michael Pickering and Emily Keightley, *Photography, Music and Memory: Pieces of the Past in Everyday Life* (Basingstoke, United Kingdom: Palgrave MacMillan, 2015), 47-49.

7. "The Mechanics of Recording Industry: A Brief History & Its Functions," Soundcharts, Accessed in April 20, 2020, <https://soundcharts.com/blog/mechanics-of-the-recording-industry>.

ดนตรีนั้นมีความเฟื่องฟูเป็นอย่างมากในช่วงเวลานั้น ถือได้ว่าเป็นการกำเนิดของเครื่องเล่นแผ่นเสียงที่ได้มีอิทธิพลต่อรูปแบบการฟังเพลงของผู้บริโภค รวมถึงเป็นการจุดประกายทิศทางด้านธุรกิจดนตรีในอดีตได้อีกด้วย หลังจากข้ามผ่านช่วงยุคทองของแผ่นเสียงจนเข้าสู่ยุคทองที่ค่ายเพลง (Record Label) เริ่มมีอิทธิพลในกลุ่มธุรกิจดนตรี มีค่ายเพลงขนาดใหญ่ 4 บริษัท ประกอบด้วย อีเอ็มไอ (EMI) บีเอ็มจี (BMG) วอร์เนอร์มิวสิก (Warner Music) และโซนี่ มิวสิก (Sony Music) ที่ได้ทำการจัดจำหน่ายและสร้างยอดขายจากการทำธุรกิจดนตรีอย่างมาก ในปี ค.ศ. 2000 ตัวเลขยอดขายผลงานเพลงทั่วโลกรวมกันได้ถึง 37,000 ล้านเหรียญสหรัฐ⁸ หากมองในแง่ธุรกิจแล้วยอดขายในภาพรวมถือว่าเป็นสิ่งสำคัญอันดับต้น ๆ ดังนั้นหากจะพิจารณาจากยอดขายแล้ว สามารถอ้างอิงได้ว่าธุรกิจดนตรีในยุคก่อนศตวรรษที่ 21 จัดได้ว่าเป็นธุรกิจที่สร้างกำไรให้แก่บริษัทแผ่นเสียงและค่ายเพลงได้อย่างมหาศาล แต่มีสิ่งที่น่าสนใจตามองอีกอย่างหนึ่ง คือ การกำเนิดของศิลปินอิสระ ศิลปินใต้ดิน รวมไปถึงศิลปินท้องถิ่นหน้าใหม่ ๆ ที่กลายมาเป็นกระแสทางด้านดนตรีในปัจจุบัน ซึ่งจะมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงอุตสาหกรรมดนตรีเป็นอันมากหลังจากปี ค.ศ. 1990 เป็นต้นไป

เมื่อดนตรีกลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของผู้คน และมีประสิทธิภาพต่อการเสริมสร้างความสุข ความเพลิดเพลิน ช่วยทำให้ผ่อนคลายอารมณ์ได้ สิ่งเหล่านี้จัดเป็น “คุณค่า” ของดนตรี แต่เมื่อมีองค์ประกอบทางด้านธุรกิจเข้ามาเกี่ยวข้อง จึงเกิดการเชื่อมโยงระหว่างการทำธุรกิจดนตรีกับการฟังเพลงที่เกี่ยวข้องกันอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ แต่อย่างไรนั้น ปัจจัยที่ทำให้ธุรกิจดนตรีดำเนินไปได้ราบรื่น ผู้ฟังหรือผู้บริโภคไม่ได้เป็นผู้กำหนดเพียงผู้เดียว แต่หากมีปัจจัยที่มีอิทธิพลสนับสนุนอุตสาหกรรมธุรกิจดนตรีได้เช่นเดียวกัน อาทิ ภาวะเศรษฐกิจ สังคม เทคโนโลยี และสังคมการเมือง รวมถึงภาคอุตสาหกรรมในภาคส่วนที่เกี่ยวข้องดังเช่น อุตสาหกรรมวิทยุและการกระจายเสียง อุตสาหกรรมวงการภาพยนตร์ อุตสาหกรรมวิดีโอเกม⁹ สิ่งเหล่านี้ถือเป็นสิ่งแวดล้อมที่สร้างผลกระทบต่ออุตสาหกรรมธุรกิจดนตรีได้ เนื่องจากผู้คนหรือนักฟังเพลงส่วนใหญ่ในปัจจุบันสามารถเข้าถึงสื่อหลาย ๆ รูปแบบได้ง่ายและสะดวก แนวทางในการฟังเพลงหรือดนตรีจึงไม่ได้จำกัดอยู่ในวงแคบ ๆ อีกต่อไป ตัวอย่างเช่น การใช้เพลงประกอบละครเกาหลีสามารถส่งผลให้เพลงเกาหลีหรือ K-Pop สร้างชื่อเสียงไปทั่วโลกและเจาะเข้ากลุ่มคนฟังในเอเชียได้อย่างมหาศาล การฟังวิทยุจากสื่อวิทยุกระจายเสียงเป็นอีกตัวอย่างที่ชัดเจน ซึ่งสามารถผลักดันความโด่งดังของศิลปินและผลงานเพลงในช่วงเวลานั้น ๆ ได้อย่างดีเยี่ยม ดังนั้นองค์ประกอบและปัจจัยดังกล่าวข้างต้น จึงถือเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้ดนตรีขับเคลื่อนได้อย่างสมบูรณ์แบบ

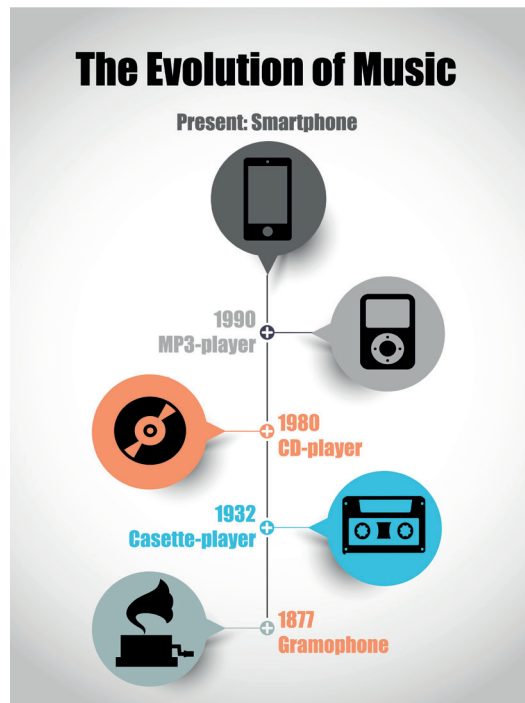
เทคโนโลยีกับการปฏิวัติธุรกิจดนตรี

เมื่อการฟังเพลงสามารถเข้าถึงได้โดยง่ายและสะดวกสบายมากยิ่งขึ้น อุปกรณ์การฟังเพลงแบบสมัยก่อน เช่น เครื่องเล่นแผ่นเสียงขนาดใหญ่ ได้ค่อย ๆ เลือนหายไปจากการใช้งานในชีวิตประจำวันของผู้คนยุคใหม่ ผู้บริโภคได้เข้าสู่ยุคที่เปลี่ยนผ่านจากยุคแอนะล็อก (Analog) มาสู่ยุคเทคโนโลยีดิจิทัล การเปลี่ยนแปลงของแต่ละยุคทำให้การเกิดพัฒนาอุปกรณ์ในการฟังเพลงอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะตั้งแต่เริ่มมีอุปกรณ์อย่าง “เครื่องวิทยุพกพา” เช่น Sony Walkman ที่ไม่จำเป็นต้องฟังวิทยุตั้งโต๊ะที่มีขนาดใหญ่ใช้งานอีกต่อไป เพราะสามารถใช้เพียงเทปคาสเซตและการพกพา Sony Walkman ก็สามารถรับฟังผลงานเพลงที่ชื่นชอบ

8. David Throsby, “The Music Industry in the New Millennium: Global and Local Perspectives,” in *The Global Alliance for Cultural Diversity Division of Arts and Cultural Enterprise* (Sydney: Macquarie University, 2002), 3-4.

9. Geoffrey P. Hull, Thomas Hutchison and Richard Strasser, *The Music Business and Recording Industry: Delivering Music in the 21st Century* (New York and London: Routledge, 2011), 5-7.

ได้ในชีวิตประจำวันอย่างสะดวก โดยสิ่งนี้ได้เริ่มเข้ามามีบทบาททางด้านวัฒนธรรมธุรกิจดนตรีในปี ค.ศ. 1979¹⁰ ซึ่งจะเห็นได้ว่าการฟังเพลงจากอุปกรณ์อย่าง Sony Walkman ได้แพร่หลายไปในประเทศที่พัฒนา และกำลังพัฒนาแทบทุก ๆ แห่งทั่วโลก ต่อจากนั้นราว ๆ สองทศวรรษ เทคโนโลยีเริ่มพัฒนาและสรรค์สร้าง อุปกรณ์ที่สามารถพกพาได้สะดวก และใช้งานได้ง่ายขึ้นกว่าเดิมตามรูปแบบของเทคโนโลยีดิจิทัลยุคใหม่ ไม่ว่าจะเป็น “เครื่องเล่น MP3 แบบพกพา” หรือ “Apple Ipod” ที่ได้กลายมาเป็นที่อุปกรณ์การฟังเพลง ที่เป็นนิยมสูงสุด และเป็นที่ยอมรับจากผู้คนมีการเริ่มใช้กันอย่างแพร่หลายทั่วโลก โดย Ipod นั้นได้ถูกขนานนามว่า “The Walkman of 21st century” ที่ถือว่าเป็นการปฏิวัติวงการอุตสาหกรรมทางดนตรีที่ยิ่งใหญ่อีกครั้งหนึ่งของโลก¹¹ Ipod ได้กลายเป็นสัญลักษณ์ใหม่ในการฟังเพลงของคนยุคใหม่ที่ชื่นชอบความสะดวกสบายและ คลังโคล้ในเทคโนโลยีใหม่ ๆ ในการฟังเพลง โดยข้อดีของอุปกรณ์นี้ คือ มีลักษณะที่เล็กและเบาบาง สามารถ พกพาได้สะดวก และที่สำคัญยังสามารถบรรจุผลงานเพลงได้เป็นจำนวนมาก จึงถือว่าการกำเนิดของ Ipod ได้เป็นตัวแปรที่สำคัญและสร้างความเปรียบเทียบกับอุปกรณ์ในยุคเก่าอย่าง Sony Walkman ได้ชัดเจน



ภาพที่ 1 แสดงถึงวิวัฒนาการของอุปกรณ์ที่ใช้ในการฟังเพลง
ที่มา : “The 7 years evolution of music formats in music industry,”
Accessed in April 24, 2020, <http://www.algambenelux.be/blog/blog/the-evolution-in-the-music-industry>.

การพัฒนาอย่างไม่หยุดยั้งของเทคโนโลยียังส่งผลให้อุปกรณ์ประจำตัวของผู้คนในยุคใหม่ จำเป็นจะต้องมีติดตัวเพื่อใช้ในการฟังเพลงอย่างโทรศัพท์มือถือ (Smartphone) ที่ได้กลายมาเป็นอุปกรณ์ที่สามารถฟังเพลงได้เช่นกัน โดยโทรศัพท์มือถือจะสามารถบรรจุไฟล์เพลงในรูปแบบของ MP3 ได้เป็นจำนวนมาก ช่วยอำนวยความสะดวก ลดความยุ่งยากในการพกพาอุปกรณ์ที่ซับซ้อนจำนวนหลายเครื่อง ซึ่งสิ่งนี้ทำให้เห็นได้ชัดเจนว่าเทคโนโลยีเริ่มเข้ามามีบทบาทที่ส่งผลกระทบต่ออย่างมากมายในธุรกิจและอุตสาหกรรม

10. Sacha Wunsch-Vincent and Graham Vickery, “OECD Report on Digital Music: Opportunities and Challenges,” *OECD Digital Economy Papers*, No.100 (November 2005): 13-14.

11. Thorarinn Stefansson, “From Digital Music to Digital Video: A study of the MP3 revolution and the future of online video” (4 weeks project, IT University of Copenhagen, 2015), 4-5.

ดนตรี ตัวเลขยอดขายจากผลประกอบการของบริษัทดนตรีหลายแห่งเริ่มแสดงให้เห็นถึงตัวเลขที่ตกต่ำลงอย่างมากสำหรับการนำเสนอสินค้าและบริการในรูปแบบเก่า เนื่องจากผู้คนหันไปค้นคว้าหาทางเลือกใหม่ ๆ ที่สามารถตอบสนองตนเองเป็นที่สุด โดยหากเปรียบเทียบกันแล้วนั้น ในมุมมองของผู้บริโภค พบว่าการฟังพาเทคโนโลยีอันก้าวหน้าและทันสมัย จะสามารถทำให้การใช้ชีวิตประจำวันมีความสะดวกสบายและประหยัดเวลาได้มากขึ้น¹²

อิทธิพลในการสร้างวัฒนธรรมทางดนตรีจากการปรับกลยุทธ์ด้านการตลาด

นิตยสารบิลบอร์ด (Billboard Magazine) ได้ก่อตั้งในปี ค.ศ. 1913 และถือเป็นการสร้างอิทธิพลทางด้านดนตรีให้แก่นักฟังเพลงเป็นจำนวนมากในประเทศสหรัฐอเมริกา นิตยสารบิลบอร์ดได้รวบรวมเอาผลงานเพลงที่กำลังได้รับความนิยมอยู่ในขณะนั้นมาเรียบเรียงเนื้อหาสาระสำคัญเพื่อรวบรวมเป็นบทความ และทำการนำเสนอในรูปแบบของนิตยสาร ทำให้ผู้รักในการฟังเพลงสามารถค้นคว้าหาข้อมูล และอันดับของเพลงที่กำลังเป็นที่นิยมอยู่ในขณะนั้นได้อย่างสะดวกสบาย ต่อมาในปี ค.ศ. 1958 ทาง นิตยสารบิลบอร์ด ได้จัดทำ "Billboards Hot 100 Charts" ซึ่งเป็นการรวบรวมเอาสถิติการขอผลงานเพลงจากผู้ฟังทางบ้านที่ขอผ่านทางคลื่นวิทยุที่ได้ออกอากาศมาจัดทำเป็นตารางอันดับคะแนน เพื่อจะได้ทราบว่าผลงานเพลงของศิลปินใดที่ถูกใจกลุ่มนักฟังเพลงมากที่สุด นอกจากนี้ยังมีการรวบรวมยอดขายแผ่นเสียง (Record Sales) ที่นำมารวมไว้ในแต่ละสัปดาห์เพื่อทำสถิติและจัดอันดับให้แก่ผู้ชื่นชอบฟังเพลงได้ติดตาม ส่งผลให้ผู้ฟังเพลงมีโอกาสได้เลือกฟังผลงานเพลงที่หลากหลายประเภทมากขึ้น¹³ จากที่ได้กล่าวถึงการกำเนิดของเครื่องเล่นแผ่นเสียงในต้นยุค สิ่งที่น่าสนใจที่ตามมา คือ การเกิดขึ้นของคลื่นวิทยุ Amplitude Modulation (AM) และ Frequency Modulation (FM) ในช่วงปี ค.ศ. 1950-1960 ถือว่าเป็นสิ่งแปลกดันให้ดนตรีและผลงานเพลงต่าง ๆ เข้าถึงผู้คนได้รวดเร็วมากขึ้นในทุก ๆ พื้นที่ รวมถึงการเข้ามามีบทบาทของเทปคาสเซต (Cassette Tape) ในช่วงยุคปี 60 ก็เป็นส่วนสำคัญที่ได้ส่งเสริมการเข้าถึงผลงานเพลงของเหล่านักฟังเพลงมากขึ้น

การกำเนิดของดนตรีประเภทใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้นตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน จะพบว่ามีเพียงไม่กี่ประเภทที่ถือว่าสามารถเปลี่ยนโฉมดนตรีในยุคอดีตได้อย่างเด่นชัด มีงานวิจัยจากมหาวิทยาลัย Queen Mary University of London ร่วมกับ Imperial College ได้มีการวิเคราะห์ Billboard's Hot 100 Charts ซึ่งเป็นการจัดอันดับเพลงยอดนิยมไว้ในแต่ละช่วงเวลา โดยทำการวิเคราะห์ตัวเลขทางสถิติไว้นับจากปี ค.ศ. 1960-2010 เป็นจำนวน 17,000 เพลง ผลจากการวิจัยได้ค้นพบว่า การเปลี่ยนผ่านยุคแต่ละยุคนั้น การปฏิวัติอุตสาหกรรมทางดนตรีครั้งยิ่งใหญ่ในประวัติศาสตร์ของวงการดนตรีที่แท้จริงนั้น เริ่มตั้งแต่มีการใช้ Billboard ซึ่งถือได้ว่าเป็นการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาที่ล้วนมีผลต่อธุรกิจดนตรีในช่วงเวลานั้น โดยช่วงการปฏิวัติดนตรีในยุคต่าง ๆ ดังกล่าว ได้ถูกแบ่งออกมาเป็น 3 ยุค ได้แก่ ยุคแรก คือปี ค.ศ. 1964 มีการเปลี่ยนแปลงค่อนข้างเล็กน้อย แต่ถูกเลือกให้เป็นยุคที่มีการพัฒนาที่ซับซ้อนที่สุด กล่าวคือ มีการพัฒนาและการเจริญเติบโตของดนตรีในหลากหลายประเภท ไม่ว่าจะเป็น โซล (Soul) ร็อค (Rock) ซึ่งแตกออกมาเป็นคลาสสิก ร็อค (Classic Rock) คันทรี่ (Country) ป๊อป (Pop) นิวเวฟ (New wave) และอีกหลากหลายประเภท ช่วงการปฏิวัติทางดนตรีจากผลการวิจัยในช่วงที่สอง คือในปี ค.ศ. 1983 เป็นช่วงแห่งการเกิดและเติบโตของดนตรีประเภทนิวเวฟ ดิสโก้ (Disco) และฮาร์ดร็อค (Hard Rock) ส่วนการปฏิวัติที่งานวิจัยแสดงให้เห็นว่ามีอิทธิพล

12. Luis Aguiar and Bertin Martens, "Digital Music Consumption on the Internet: Evidence from Clickstream Data," *Information Economics and Policy* 34, (March 2016): 29.

13. Jerry Lao and Kevin Hoan Nguyen, "One-hit Wonder or Superstardom? The Role of Technology Format on Billboard's Hot 100 Performance" (Student Workshop – Labor and Public, Stanford University, 2016), 5-7.

มากที่สุดต่อการเปลี่ยนแปลง คือในปี ค.ศ. 1991 เริ่มมีการใช้ Billboard ในการจัดอันดับเพลงเพื่อเป็นการประชาสัมพันธ์ผลงานเพลงของศิลปินต่าง ๆ ให้นักฟังเพลงได้เข้าถึงได้ง่าย ส่งผลให้เป็นจุดกำเนิดของแร็ป (Rap) ที่เข้ามามีบทบาทต่อวงการดนตรีอย่างเห็นเด่นชัดที่สุด¹⁴

อุตสาหกรรมดนตรี จะทำการขับเคลื่อนไม่ได้เลยหากปราศจากการวางแผนงานด้านการตลาด ซึ่งในด้านการวางแผนกลยุทธ์ทางการตลาดของแต่ละบริษัทนั้นจะมีความแตกต่างกัน แต่ในช่วงยุคแรก ๆ หากบริษัทใดได้ทำการตลาดในช่วงที่ เอ็มทีวี (MTV) กำลังเฟื่องฟู ก็อาจจะทำการกอบโกยรายได้ได้อย่างมหาศาล เนื่องจากฐานผู้ฟังเอ็มทีวีส่วนใหญ่นั้นจะเป็นกลุ่มวัยรุ่น การทำการตลาดแบบเอ็มทีวี หรือจะเป็นการสร้างมิวสิกวิดีโอ (Music Video) ประกอบผลงานเพลง ก่อให้เกิดคลื่นการแลกเปลี่ยนเชิงวัฒนธรรมทางดนตรีครั้งยิ่งใหญ่ โดยมีตัวอย่างจากวงดนตรีขนาดเล็กจากประเทศอังกฤษอย่าง A Flock of Seagulls ที่ไม่ค่อยประสบความสำเร็จในประเทศบ้านเกิดของตัวเอง แต่การตลาดบนเอ็มทีวี ทำให้วงดนตรีนี้ได้รับความนิยมอย่างสูงในประเทศอเมริกา กล่าวคือ ได้มีการนำมิวสิกวิดีโอ เพลง "I ran" มานำเสนอในช่องเอ็มทีวี ส่งผลให้งานเพลงได้ติดอันดับเพลงยอดนิยมใน 10 อันดับแรก ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1985 – 1987¹⁵ นอกจากนี้ยังสามารถขยายฐานกลุ่มผู้ฟังใหม่ ๆ ในประเทศสหรัฐอเมริกาได้อีกด้วย

กลไกทางการตลาดและพฤติกรรมผู้บริโภคที่เปลี่ยนแปลงไป ย่อมส่งผลต่อยอดขายของศิลปินนั้น ๆ กล่าวคือ ในยุคปัจจุบันการทำการตลาดผ่าน Social Media ถือเป็นการทำการตลาดที่สามารถเชื่อมโยงทำให้ผู้บริโภคสามารถเข้าถึงศิลปินที่ตนเองติดตามได้อย่างใกล้ชิดมากขึ้น ดังจะเห็นได้ว่า การสร้างภาพลักษณ์ของศิลปินได้มีการวางแผนการตลาดผ่าน Social Media จากค่ายเพลงเอาไว้อย่างแยบยล¹⁶ โดยปัจจุบันธุรกิจดนตรีไม่ได้จำกัดอยู่ที่การนำเสนอดนตรีเท่านั้น แต่ยังมีทั้งการทำโฆษณาแฝงต่าง ๆ เช่น ชื่อของบริษัท เสื้อผ้าที่ศิลปินสวมใส่ อาหาร เครื่องดื่มที่ศิลปินใช้ส่งผ่านจากภาพถ่ายหรือคลิปวิดีโอต่าง ๆ ซึ่งการตลาดในรูปแบบนี้ได้รับความนิยมเป็นอันมาก อีกทั้งยังสามารถสร้างรายได้ให้กับตัวศิลปินและบริษัทผู้ผลิตดนตรีได้อีกทางหนึ่งด้วยเช่นกัน นอกจากนี้ในยุคที่ทุกคนเข้าถึง Social Media ได้ง่าย ผู้บริโภคยังสามารถค้นหาศิลปินหน้าใหม่ หรือศิลปินอิสระจากช่องทางนี้ได้เช่นเดียวกัน

ปรับกลยุทธ์ธุรกิจดนตรีสู่การให้บริการแบบ Streaming

การ Streaming ผลงานเพลงที่ผู้ผลิตได้สร้างสรรค์ขึ้น เริ่มได้รับความนิยมในช่วงปี ค.ศ. 2000 เรียกว่าระบบแนปสเตอร์ (Napster) เทคโนโลยีระบบแรกที่น่าเสนอการส่งต่อไฟล์เพลงแบบเพียร์ทูเพียร์ (Peer to Peer) หรือ พีทูพี (P2P) ถือว่าเป็นการกำเนิดของไฟล์แชร์ริง (File Sharing) แบบไม่เสียค่าบริการเป็นครั้งแรกของโลก¹⁷ โดยได้รับความนิยมอย่างสูงจากเหล่านักฟังเพลงและผู้บริโภคผลงานเพลงที่ต้องการใช้บริการไฟล์เพลงโดยปราศจากค่าใช้จ่าย นอกจากนี้ความสามารถในการบีบอัดไฟล์เพลงในรูปแบบดิจิทัลได้มีผลให้การใช้งานแบบเพียร์ทูเพียร์แพร่หลายมากขึ้น กล่าวคือ วิธีการของเพียร์ทูเพียร์จะทำให้ไฟล์เพลงหนึ่งเพลงได้รับการบีบอัดจนกลายเป็นไฟล์เล็ก ๆ ทำให้ง่ายต่อการส่งต่อ สามารถดำเนินการได้รวดเร็วโดยใช้เวลาไม่กี่วินาที หลังจากยุคที่การเก็บไฟล์เพลงในอุปกรณ์เล็ก ๆ เป็นที่นิยม ได้ก้าวเข้าสู่ยุคที่มีการนำดนตรีขึ้นสู่แพลตฟอร์มดิจิทัล อาทิเช่น Youtube, iTunes หรือ Spotify ด้วยวิธีนี้นักฟังเพลงรวมถึงผู้ที่

14. Matthias Mauch, Robert M. MacCallum, Mark Levy, and Armand M. Leroi, "The Evolution of Popular Music: USA 1960–2010," *Royal Society Open Science* 2, no.5 (May 2015): 5-10.

15. Dean Shapero, "The Impact of Technology on Music Star's Cultural Influence," *The Elon Journal of Undergraduate Research in Communications* 6, No. 1 (January 2015): 22.

16. Michael Margiotta, "Influence of Social Media on the Management of Music Star Image," *The Elon Journal of Undergraduate Research in Communications* 3, No. 1 (Spring 2012): 7.

17. Ashraf El Gamal, "The Evolution of the Music Industry in the Post-Internet Era" (CMS Senior Thesis, Claremont Mckanna College, 2012), 13-14.

เชี่ยวชาญทางด้านเทคโนโลยีหลายคนสามารถดึงเอาเพลงที่อยู่บนแพลตฟอร์ม (Platform) ต่าง ๆ ออกมาฟังได้อย่างไม่เสียค่าบริการเช่นเดียวกัน วิธีนี้เรียกว่า Stream-Ripping¹⁸

ทั้งสองวิธีการที่กล่าวมาในข้างต้น ต่างเป็นต้นเหตุสำคัญที่ทำให้ธุรกิจดนตรีเปลี่ยนแปลงไปอย่างสิ้นเชิง วงการธุรกิจดนตรีจึงจำเป็นต้องมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบทางด้านเทคนิค รวมถึงระบบการใช้งานเพื่อปกป้องทรัพย์สินทางปัญญาของตนเอง อุตสาหกรรมดนตรีหลายแห่งทั่วโลกได้รับผลกระทบจากการส่งต่อผ่านไฟล์เพลงและการ Stream-Ripping มากพอสมควร จนส่งผลให้นักฟังเพลงบางกลุ่มเลือกที่จะไม่ซื้อหรือจ่ายค่าบริการให้กับการฟังเพลงอีกต่อไป ซึ่งผู้บริโภคจะสามารถคัดเลือกเพลงที่ชื่นชอบ ศิลปินที่โปรดปราน และจะเลือกวิธีการดาวน์โหลดอย่างผิดกฎหมายได้โดยง่าย สิ่งสำคัญการที่ผู้ฟังสามารถเข้าถึงการฟังเพลงแบบผิดกฎหมายได้ ส่งผลให้ตัวเลขรายได้ของธุรกิจทางด้านดนตรีเปลี่ยนแปลงไป ทั้งนี้ International Federation of the Phonographic Industry (IFPI) ซึ่งเป็นกลุ่มองค์กรตัวแทนเกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมสิ่งบันทึกเสียงทั่วโลก ได้มีการสำรวจและทำรายงานสถิติจากจำนวนนักฟังเพลงจาก 20 ประเทศทั่วโลก พบว่าประชากรในช่วงวัยตั้งแต่ 16 – 64 ปี มีจำนวนการดาวน์โหลดเพลงหรือดนตรีแบบผิดกฎหมายอยู่ที่ 27% สาเหตุนี้ทำให้อุตสาหกรรมและธุรกิจดนตรีได้รับผลกระทบอย่างหนัก¹⁹ เนื่องจากในอดีตลูกค้าจะสามารถซื้อหรือฟังดนตรีกันได้ในรูปแบบของ แผ่นเสียง เทปคาสเซต และซีดี เนื่องด้วยเทคโนโลยีในอดีตไม่ได้อำนวยความสะดวกการกระทำคัดลอกและนำไปใช้ต่อแบบผิดกฎหมายได้ แต่ในปัจจุบันเมื่อนักฟังเพลงหรือผู้บริโภคได้ค้นพบทางเลือกใหม่ที่ง่ายและประหยัดค่าใช้จ่ายได้มากกว่าเดิม อยากรู้การใช้เทคโนโลยีที่ง่ายขึ้นทำให้เกิดการส่งต่อไฟล์ดิจิทัลเป็นไปอย่างเรียบง่าย เพียงแค่กดปุ่มจากคีย์บอร์ดหรือจอยคอมพิวเตอร์ ก็จะสามารถทำให้นักฟังเพลงมีโอกาสฟังดนตรีที่ชื่นชอบแบบไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายใด ๆ²⁰ ซึ่งส่งผลให้กลุ่มธุรกิจดนตรีต้องขาดรายได้มหาศาล ทำให้อุตสาหกรรมดนตรีเองจึงต้องปรับตัวครั้งใหญ่เช่นเดียวกัน เพื่อที่จะบริหารจัดการรายได้ในการขาดรายได้ที่สูญเสียให้กับการฟังเพลงแบบผิดกฎหมายอย่างเร่งด่วน

การขยายอิทธิพลของการแชร์ไฟล์ดิจิทัลทำให้อุตสาหกรรมต่าง ๆ ทั่วโลกต่างต้องปรับตัวครั้งใหญ่ โดยมีการริเริ่มใช้เทคโนโลยีใหม่ ๆ รวมถึงการนำเสนอสินค้าและบริการแบบ Digital Music เข้ามาช่วย²¹ เพราะเมื่อผู้คนสามารถเข้าถึงเทคโนโลยีได้ง่ายกว่าเมื่อก่อน ความสะดวก รวดเร็ว และต้นทุนในค่าใช้จ่ายถือว่าเป็นสิ่งสำคัญในการเลือกใช้บริการ ตัวอย่างที่เห็นได้ชัด คือ การเกิดใหม่ของธุรกิจที่เรียกว่า การให้บริการทางด้าน Streaming หรือ “Streaming Music” ถึงแม้ว่าในเชิงเทคนิค การดาวน์โหลดเพลงในระบบของ Streaming แบบผิดกฎหมายยังสามารถใช้บริการได้ตามปกติ ซึ่งได้ส่งผลกระทบต่อบริษัทที่ให้บริการ Streaming แบบถูกกฎหมายแต่ไม่ได้ส่งผลเสียมากนัก เนื่องจากการสำรวจข้อมูลได้แสดงให้เห็นว่าผู้บริโภคเลือกที่จะสมัครการใช้บริการ Streaming ในการฟังเพลงแบบถูกกฎหมายมากขึ้นเรื่อย ๆ

ส่วนการดาวน์โหลดผลงานเพลงแบบผิดกฎหมายนั้นได้มีการลดลงไปอย่างต่อเนื่อง ในช่วงปี ค.ศ. 2018 ทิศทางของยอดการดาวน์โหลดเพลงแบบผิดกฎหมายได้ลดลงถึง 20.5%²² และในปีเดียวกันนั้นตัวเลขจาก Spotify ธุรกิจ Streaming ดนตรีขนาดใหญ่แสดงให้เห็นว่า จำนวนผู้คนที่เลือกที่จะใช้การฟังเพลงผ่านการ Streaming ที่เสียค่าบริการเพียงเล็กน้อย ช่วยประหยัดค่าใช้จ่าย จะมีจำนวนมากกว่าผู้บริโภคที่ใช้การซื้อซีดีหรือดาวน์โหลดเพลงแบบลิขสิทธิ์ถูกต้องตามกฎหมาย สูงถึง 100 ล้านคนทั่วโลก

18. “Music Consumer Insights Report,” IFPI, Accessed in April 23, 2020, <https://www.ifpi.org/news/IFPI-and-Ipsos-publish-Music-Consumer-Insight-Report-2016>.

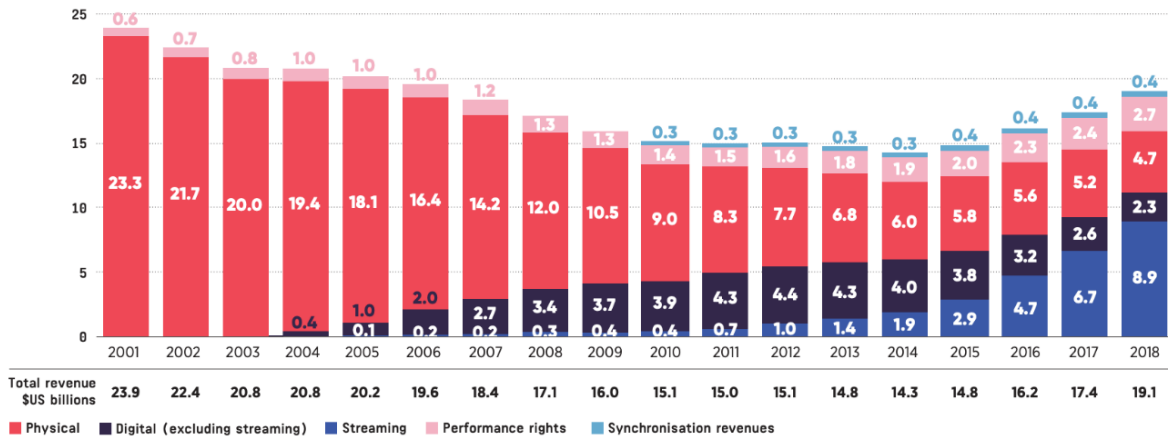
19. “Music Consumer Insights Report,” IFPI, Accessed in April 23, 2020, <https://www.ifpi.org/news/IFPI-and-Ipsos-publish-Music-Consumer-Insight-Report-2016>.

20. Luis Aguiar and Bertin Martens, “Digital music consumption on the Internet: Evidence from clickstream data,” *Information Economics and Policy* 34, no.1 (March 2016): 29-30.

21. “Analyzing the Streaming Services in The Music Industry,” Research Workshop on Institutions and Organizations, Accessed in January 26, 2021, https://www.researchgate.net/publication/321111230_ANALYSING_THE_STREAMING_SERVICES_IN_THE_MUSIC_INDUSTRY.

22. “Global Music Report 2018: State of The Industry,” IFPI, Accessed in April 23, 2020, <https://www.ifpi.org/downloads/GMR2018.pdf>.

Global Recorded Music Industry Revenues 2001–2018 (US\$ Billions)



ภาพที่ 2 แสดงรายได้ของธุรกิจดนตรีในปี ค.ศ. 2001 - 2018²³
ที่มา : "Global Music Report 2019: State of The Industry," IFPI, Accessed in April 23, 2020, <https://www.ifpi.org/news/ifpi-global-music-report-2019>.

จากตารางการแสดงผลรายได้ของธุรกิจดนตรีในช่วงปี ค.ศ. 2001 – 2018 ในช่วงต้นได้แสดงให้เห็นว่าธุรกิจการให้บริการแบบ Streaming ได้เติบโตขึ้นเรื่อย ๆ อย่างเห็นได้ชัด นอกจากความสะดวกและค่าใช้จ่ายที่เป็นปัจจัยหลักของการเลือกใช้บริการแบบ Streaming แล้ว องค์ประกอบด้านความหลากหลายนั้นได้มีอิทธิพลต่อผู้บริโภคด้วยเช่นกัน ตัวเลือกในการฟังเพลงบนระบบ Streaming นั้นจะมีผลงานเพลงจากศิลปินให้เลือกฟังได้หลากหลายมากกว่า โดยมีผลงานเพลงให้เลือกฟังได้มากกว่า 40 ล้านเพลง²⁴ และยังมีศิลปินใหม่ ๆ หลากหลายประเภทดนตรี อาทิเช่น ร็อค ป๊อป แจ๊ส ไชลด์ คลาสสิก หรือ ศิลปินประเภทกลุ่มใต้ดินทั้งมีชื่อเสียงและศิลปินหน้าใหม่ ซึ่งศิลปินส่วนใหญ่ต่างก็เลือกใช้บริการจาก Spotify ในการ Streaming เพื่อทำการเผยแพร่ผลงานของตนเองเช่นกัน

ในปัจจุบันศิลปินหลายรายไม่จำเป็นต้องอาศัยค่ายเพลงหรือบริษัทตัวแทน ในการเผยแพร่ผลงานแต่อย่างใด ศิลปินสามารถส่งผ่านผลงานเพลงของตนเองให้แก่ลูกค้าหรือผู้บริโภคฟังได้โดยตรง ผ่านช่องทางของ Spotify ซึ่งตัวเลขในการสร้างรายได้จาก Spotify ทำให้ธุรกิจดนตรีสามารถกลับมาสร้างรายได้มากขึ้นอีกครั้งหนึ่ง การเปลี่ยนแปลงครั้งนี้ถือเป็นการเปลี่ยนแปลงที่หลายคนอาจจะได้รับประโยชน์ แต่ในทางกลับกันอาจเป็นอีกเหตุผลหนึ่งที่ทำให้ธุรกิจทางด้านดนตรีเสียผลประโยชน์ได้ด้วยเช่นกัน ส่วนในมุมมองของผู้บริโภคนั้นถือว่าสิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่อำนวยความสะดวก ตอบสนองความต้องการได้อย่างดีเยี่ยม

บทสรุป

ในยุคที่เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทอย่างแพร่หลายต่อสังคมมนุษย์ และการกำเนิดเทคโนโลยีขั้นสูงของโลกอย่าง อินเทอร์เน็ต เครือข่ายที่ไร้พรมแดน ทำให้เหล่านักฟังเพลงหรือผู้บริโภคต่างมีโอกาสค้นหาผลงานเพลงและเข้าถึงดนตรีได้ง่ายมากขึ้นกว่าในอดีต ซึ่งส่งผลกระทบต่อธุรกิจดนตรีเป็นอย่างมาก เพราะบทบาทดังกล่าว ส่งผลให้เกิดการเลือกฟังเพลงได้ตามต้องการโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย ถึงแม้จะมีการให้ความรู้แก่

23. "Global Music Report 2019: State of The Industry," IFPI, Accessed in April 23, 2020, <https://www.ifpi.org/news/ifpi-global-music-report-2019>.

24. "Spotify Usage and Revenue Statistics 2020," Mansool Iqbal, Accessed in April 24, 2020, <https://www.businessofapps.com/data/spotify-statistics/>.

ประชาชนว่าเป็นการทำผิดกฎหมาย แต่ดูเหมือนว่าผู้บริโภคเองยังไม่ได้ตระหนักถึงกฎหมายมากนัก การเริ่มเข้ามามีบทบาทในยุคอินเทอร์เน็ตเริ่มจากการมี MP3 และการทำ Stream-Ripping ที่ได้กล่าวไว้ข้างต้น นอกจากนี้ในแง่คุณภาพข้อมูลไฟล์เพลงนั้นถือว่าคมชัดใกล้เคียงกับซีดี ทำให้นักฟังเพลงส่วนใหญ่ไม่ได้รับรู้ถึงความแตกต่างในแง่คุณภาพมากนัก หากเปรียบเทียบกับปัจจัยด้านค่าใช้จ่าย²⁵

ปัจจุบันวิธีการดังกล่าวยังถูกใช้กันอย่างแพร่หลาย โดยเฉพาะในประเทศที่กฎหมายด้านลิขสิทธิ์และทรัพย์สินทางปัญญายังไม่ได้มีมาตรการที่รัดกุมมากพอ เนื่องจากวิธีการเก็บไฟล์เพลงแบบนี้สามารถจัดการกับไฟล์ข้อมูลได้ง่าย มีขนาดเล็ก จัดเก็บง่าย อีกทั้งยังมีเว็บไซต์ที่เปิดให้บริการดาวน์โหลดข้อมูลอย่างผิดกฎหมายอยู่เป็นจำนวนมาก ทำให้สิ่งเหล่านี้ยังคงปัญหาที่ยากต่อการขจัดออกไปจากอุตสาหกรรมดนตรีได้ แต่ในขณะเดียวกันข้อดีของอินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีใหม่ ๆ สามารถช่วยสร้างช่องทางในการจัดจำหน่ายผลงานของศิลปินได้ง่ายยิ่งขึ้น พบว่าในปี ค.ศ. 2019 ตัวเลขรายได้ของธุรกิจดนตรีจากทางช่องทางดิจิทัลมีตัวเลขเพิ่มสูงขึ้นถึง 21.1% คิดเป็นมูลค่า 11,200 ล้านดอลลาร์สหรัฐ ถือว่าเป็นสัดส่วนรายได้ทางด้านธุรกิจดนตรีถึง 58.9%²⁶ ดังตัวอย่างเช่น ลูกค้าสามารถจะซื้อเพลงจากระบบของไอทูนส์ (iTunes)²⁷ ผ่านมือถือหรือทำการซื้อผ่านระบบอีคอมเมิร์ซ (E-Commerce) จากอะเมซอน (Amazon) ที่สามารถทำได้อย่างรวดเร็วเช่นเดียวกัน วิธีการนี้มีข้อได้เปรียบ คือ ลูกค้าสามารถใช้บริการได้ตามความสะดวกของตัวเอง ไม่จำกัดเวลา นอกจากนี้ยังมีความยืดหยุ่นในการเลือกใช้อุปกรณ์ที่รับฟัง ทำให้ไม่ว่าจะอยู่ที่ใดของมุมโลก ถ้าหากมีอุปกรณ์ เช่น โทรศัพท์มือถือหรือคอมพิวเตอร์ จะสามารถเปิดฟังเพลงที่ซื้อเอาไว้ได้ทุกเมื่อ ขณะเดียวกันปัจจัยและองค์ประกอบอย่างอุตสาหกรรมคู่ขนาน อาทิ โทรศัพท์ ภาพยนตร์ หรือวิดีโอเกมส์ สามารถสร้างรายได้ เนื่องจากมีการเจริญเติบโตราว ๆ 5.2% ให้แก่ธุรกิจดนตรีได้ดียิ่งขึ้นอีกด้วย แต่ในทางตรงกันข้ามรายรับจากการจำหน่ายสินค้าที่เป็นลักษณะจับต้องได้ (Physical Product) กลับมีรายได้ที่ลดลงอย่างชัดเจนคือ ลดลงสูงถึง 10.01%²⁸ จากข้อมูลดังกล่าว ทำให้เห็นถึงทิศทางธุรกิจดนตรีในรูปแบบปัจจุบันได้ชัดเจนมากขึ้น อุตสาหกรรมธุรกิจดนตรีหลาย ๆ แห่งจึงควรเริ่มจะปรับตัวให้เข้ากับยุคอินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีดิจิทัลให้ได้มากที่สุด

ผลกระทบจากเทคโนโลยีที่พัฒนาขึ้นในทุก ๆ วัน ทำให้ธุรกิจดนตรีต้องคอยปรับตัวให้เท่าทันสถานการณ์เพื่อความอยู่รอด และสามารถดำเนินธุรกิจด้านดนตรีต่อไปได้ ช่องทางการตลาดในยุคก่อน รวมถึงการผลิตสินค้าในรูปแบบลักษณะจับต้องได้ ไม่สามารถตอบโจทย์ผู้คนยุคปัจจุบันได้ เนื่องจากผู้บริโภคหันไปใช้บริการประเภทใหม่ ๆ ในระบบดิจิทัล อาทิเช่น การ Streaming หรือการใช้ Social Media เป็นช่องทางในการรับฟังผลงานเพลง ทำให้อุตสาหกรรมเดิมลดลงอย่างเห็นได้ชัด ส่งผลกระทบต่อรายได้และยอดขายในอุตสาหกรรมธุรกิจดนตรีอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

แนวทางในการพัฒนาอุตสาหกรรมธุรกิจดนตรีในศตวรรษที่ 21 ผู้ประกอบการ นักพัฒนาเทคโนโลยี ค่ายเพลง นักการตลาด และตัวศิลปิน จำเป็นต้องมีการตื่นตัว ปรับตัว และใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้เกิดประโยชน์ โดยการสร้างสรรค์และออกแบบการนำเสนอผลงานดนตรีผ่านทางช่องทางอื่น ๆ ที่หลากหลายมากขึ้น การปรับกลยุทธ์ด้านการตลาด ควรให้ความสำคัญกับการตลาดใน Social Media ที่มีความสำคัญต่อผู้ประกอบการธุรกิจดนตรีหรือศิลปินในยุคนี้ โดย Social Media จะรับบทบาทหน้าที่เป็นผู้นำส่งสารให้แก่

25. "The Digital Music Revolution and Consumers," Massachusetts Institute of Technology, Accessed in January 26, 2021, http://www.mit.edu/~glettlar/resume/undergrad/tc215_The_Digital_Music_Revolution_and_Consumers.pdf.

26. "Global Music Report 2019: State of The Industry," IFPI, Accessed in April 23, 2020, <https://www.ifpi.org/news/ifpi-global-music-report-2019>.

27. Tariq Muhammad, Rabia Ishrat, and Hashim Khan, "New Product Development Processes: A Case Study of Apple's Success with Iconic Ipad and Iphone," *Interdisciplinary Journal of Contemporary Research in Business* (May 2011): 161-163. 222

28. "Global Music Report 2019: State of The Industry," IFPI, Accessed in April 23, 2020, <https://www.ifpi.org/news/ifpi-global-music-report-2019>.

ผู้บริโภค ซึ่งผู้บริโภคจะสามารถเลือกรับผลงานเพลงหรือฟังสื่อดนตรีได้อย่างสะดวกสบายจากทั่วทุกมุมโลก และจะเข้าถึงผลงานเพลงประเภทต่าง ๆ ที่เคยเสาะหาฟังได้ยาก มีจำกัดอยู่ในแค่เฉพาะกลุ่มเล็ก ๆ ได้ง่ายมากขึ้น สิ่งสำคัญคือ การมี Social Media จะก่อเป็นศูนย์รวมกลุ่มคนดนตรีที่มีความสนใจในดนตรีประเภทต่าง ๆ เข้าไว้ด้วยกัน ถือเป็น การสร้างปฏิสัมพันธ์กันแบบสองทาง (Two Ways Communication) โดยที่นักดนตรียังสามารถสื่อสารโดยตรงกับเหล่านักฟังเพลงได้อย่างสะดวก ทำให้เกิดความใกล้ชิดกับกลุ่มแฟนเพลงมากขึ้น จนกลายมาเป็นกลุ่มผู้ติดตาม (Follower) ได้²⁹ ดังนั้นการนำเสนอของศิลปินจะสามารถทำได้สะดวกและรวดเร็วมากขึ้น ศิลปินบางคนไม่จำเป็นต้องขอความช่วยเหลือจากค่ายเพลงในการทำการตลาดหรือจัดจำหน่ายผลงานเพลง เนื่องจากสามารถเลือกใช้ช่องทางจาก Social Media ที่เป็นช่องทางหลักในการนำเสนอผลงานของตัวเองได้ หรือจะเผยแพร่ผลงานผ่านช่องทาง Youtube หรือการ Streaming ในช่องทางต่าง ๆ โดยที่ศิลปินไม่จำเป็นต้องเสียค่าใช้จ่ายแม้แต่หน่วย แต่กลับสามารถสร้างรายได้ผ่านทางช่องทางต่าง ๆ นี้ ดังนั้นผู้ที่อยู่ในธุรกิจดนตรีอาจต้องทำการแข่งขันมากขึ้น ทั้งแง่ความคิดสร้างสรรค์ ผลงาน รวมถึงรูปแบบในการนำเสนอผลงานอีกด้วย และเมื่อการแลกเปลี่ยนและการฟังผลงานเพลงจากต่างภาษาวัฒนธรรมเกิดขึ้นได้อย่างไร้ขีดจำกัด ในโลกที่ไร้พรมแดนบนยุคที่เทคโนโลยีก้าวหน้าอย่างต่อเนื่องนี้ การขับเคลื่อนครั้งยิ่งใหญ่ได้เปิดโอกาสให้ผู้คนในโลกได้สร้างสรรค์ผลงาน หรือแม้กระทั่งผู้บริโภคสามารถผันตัวมาเป็นผู้ผลิตผลงานเพลงได้เช่นกัน ซึ่งจะเห็นได้ว่าธุรกิจดนตรีมีแนวทางที่เปิดโอกาสให้แก่ผู้ประกอบการหรือนักลงทุนที่สามารถสร้างรายได้จากดนตรี หรือผลงานสร้างสรรค์ได้หลากหลายช่องทางมากขึ้น หากมีการวางกลยุทธ์ในการตลาดที่ดี ใช้เทคโนโลยีให้เกิดประโยชน์ จะสามารถสร้างรายได้ และความมั่งคั่งกับกลุ่มอุตสาหกรรมธุรกิจดนตรีได้อย่างมหาศาล

บรรณานุกรม

- ชนะชัย ดินจันทรา. "กลยุทธ์ธุรกิจข้ามสื่อเพื่อความอยู่รอดของอุตสาหกรรมดนตรี: กรณีศึกษา Chandelier." การวิจัยตามหลักสูตร นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารธุรกิจบัณฑิตและการผลิต, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, 2559.
- Aguiar, Luis, and Bertin Martens. "Digital Music Consumption on the Internet: Evidence from Clickstream Data." *Information Economics and Policy* 34, no.1 (March 2016): 27-43.
- Bielas, Ilan. "The Rise and Fall of Record Labels." CMC Senior Thesis, Claremont College, 2013.
- El Gamal, Ashraf. "The Evolution of the Music Industry in the Post-Internet Era." CMS Senior Thesis, Claremont Mckanna College, 2012.
- Hull, Geoffrey P., Thomas Hutchison, and Richard Strasser. *The Music Business and Recording Industry: Delivering Music in the 21st Century*. New York and London: Routledge, 2011.
- IFPI. "Global Music Report 2018: State of The Industry." <https://www.ifpi.org/downloads/GMR2018.pdf>.
- IFPI. "Global Music Report 2019: State of The Industry." <https://www.ifpi.org/news/ifpi-global-music-report-2019>.
- IFPI. "Music Consumer Insights Report." <https://www.ifpi.org/news/IFPI-and-Ipsos-publish-Music-Consumer-Insight-Report-2016>.
- Iqbal, Mansoor. "Spotify Usage and Revenue Statistics 2020." <https://www.businessofapps.com/data/spotify-statistics>.
- Krummel, Donald William. *Music Publishing and Patronage: C. F. Peters, 1800 to the Holocaust*. Middlesex, United Kingdom: Edition Press, 2000.
- Lao, Jerry, and Kevin Hoan Nguyen. "One-hit Wonder or Superstardom? The Role of Technology Format on Billboard's Hot 100 Performance." Student Workshop – Labor and Public, Stanford University, 2016.

- Margiotta, Michael. "Influence of Social Media on the Management of Music Star Image." *The Elon Journal of Undergraduate Research in Communications* 3, No. 1(Spring 2012): 5-13.
- Massachusetts Institute of Technology. "The Digital Music Revolution and Consumers."
http://www.mit.edu/~glettler/resume/undergrad/tc215_The_Digital_Music_Revolution_and_Consumers.pdf.
- Mauch, Matthias, Robert M. MacCallum, Mark Levy, and Armand M. Leroi. "The Evolution of Popular Music: USA 1960–2010." *Royal Society Open Science* 2, no.5 (May 2015): 1-15.
- Muhammad, Tariq, Rabia Ishrat, and Hashim Khan. "New Product Development Processes: A Case Study of Apple's Success with Iconic Ipod and Iphone." *Interdisciplinary Journal of Contemporary Research in Business* (May 2011): 158-169.
- Munro, Jules, and Shane Simpson. *Music Business*. New South Wales: Simpson, 2012.
- Perrella, Tori. "More Than a Tent: A Case Study on Live Brand Experiences at Coachella Music Festival." Senior Project in partial fulfillment of the requirements for the Degree of Bachelor of Science, California Polytechnic State University, San Luis Obispo, 2017.
- Pickering, Michael, and Emily Keightley. *Photography, Music and Memory: Pieces of the Past in Everyday Life*. Basingstoke. United Kingdom: Palgrave MacMillan, 2015.
- Research Workshop on Institutions and Organizations. "Analyzing the Streaming Services in The Music Industry." https://www.researchgate.net/publication/321111230_analysing_the_streaming_services_in_the_music_industry.
- Salo, Jari, Mikko Lankinen, and Matti Mäntymäki. "The Use of Social Media for Artist Marketing: Music Industry Perspectives and Consumer Motivations." *The International Journal on Media Management* 15, no.1 (February 2013): 23-41.
- Shapero, Dean. "The Impact of Technology on Music Star's Cultural Influence." *The Elon Journal of Undergraduate Research in Communications* 6, No. 1 (January 2015): 20-27.
- Soundcharts. "The Mechanics of Recording Industry: A Brief History & Its Functions." <https://soundcharts.com/blog/mechanics-of-the-recording-industry>.

Stefansson, Thorarinn. "*From Digital Music to Digital Video: A Study of the MP3 Revolution and the Future of Online Video.*" 4 weeks project, IT University of Copenhagen, 2015.

Throsby, David. "The Music Industry in the New Millennium: Global and Local Perspectives." In *The Global Alliance for Cultural Diversity Division of Arts and Cultural Enterprise*, 3-4. Sydney: Macquarie University, 2002.

Wunsch-Vincent, Sacha, and Graham Vickery. "OECD Report on Digital Music: Opportunities and Challenges." *OECD Digital Economy Papers*, No.100 (November 2005): 13-14.

คำแนะนำสำหรับผู้นิพนธ์

คำแนะนำสำหรับผู้นิพนธ์

หลักเกณฑ์การเตรียมบทความต้นฉบับและเอกสารประกอบเพื่อเสนอพิจารณาถ้อยแถลงและตีพิมพ์
ในวารสารศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

การจัดเตรียมต้นฉบับบทความสำหรับส่งเสนอเพื่อพิจารณาตีพิมพ์

1. ต้องเป็นบทความทางวิชาการ/บทความวิจัย/บทความปริทัศน์/บทวิจารณ์หนังสือและผลงานด้านศิลปกรรมศาสตร์หรือสาขาที่เกี่ยวข้อง ตรงตามวัตถุประสงค์และขอบเขตของวารสาร บทความที่ส่งเสนอตีพิมพ์ต้องไม่เคยตีพิมพ์จากที่ใดมาก่อน และไม่ควรรออยู่ในระหว่างการส่งเสนอเพื่อพิจารณาตีพิมพ์ในวารสารอื่น ๆ

2. เป็นบทความภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษ ในกรณีเป็นภาษาอังกฤษ ต้องไม่เป็นบทความที่แปลจากงานนิพนธ์ที่ตีพิมพ์ในภาคภาษาไทยหรือภาษาต่างประเทศอื่น ๆ มาก่อน และจะต้องมีบทคัดย่อทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

3. ผู้นิพนธ์จะต้องเตรียมเนื้อหาต้นฉบับ (Manuscript) พิมพ์ลงในแม่แบบบทความฉบับเต็มที่จัดเตรียมไว้ในรูปของเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ (Word Document ไฟล์สกุล .Doc หรือ .Docx หรือ ไฟล์เอกสารชนิด PDF) สภาพพร้อมพิมพ์ลงบนกระดาษ (Print out) มีความยาวไม่น้อยกว่า 10 หน้ากระดาษ A4 และไม่เกิน 15 หน้ากระดาษ A4 ตั้งค่าน้ำหนักกระดาษด้านบนและด้านซ้าย 1.5 นิ้ว ด้านล่างและด้านขวา 1 นิ้ว ใช้ชุดแบบอักษรมาตรฐานราชการไทยสารบรรณ (TH SarabunPSK) ตลอดทั้งบทความ และมีส่วนประกอบของบทความที่สำคัญตามลำดับ ดังนี้

- **ชื่อบทความ** ใช้ตัวอักษรตัวหนาขนาด 18 point ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ สำหรับชื่อภาษาอังกฤษใช้ตัวพิมพ์ใหญ่ทั้งหมด ชื่อบทความต้องมีความกระชับและครอบคลุมเนื้อหาของบทความ กำหนดจำนวนคำไม่เกิน 15 คำ จัดแนวพิมพ์แบบกึ่งกลางหน้ากระดาษ

- **ชื่อผู้นิพนธ์** ใช้ตัวอักษรตัวหนาขนาด 16 point ระบุชื่อ-นามสกุลจริงทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษของผู้นิพนธ์ สำหรับชื่อภาษาอังกฤษให้ใช้ตัวพิมพ์ใหญ่ทั้งหมด จัดแนวพิมพ์แบบกึ่งกลาง

- **ตำแหน่งทางวิชาการ ต้นสังกัด และที่อยู่ของผู้นิพนธ์** ใช้อักษรขนาด 14 point ในรูปแบบของเชิงอรรถใต้บทคัดย่อ กำกับด้วยเครื่องหมายดอกจัน (*) โดยระบุการศึกษาชั้นสูงสุดหรือตำแหน่งทางวิชาการ (ถ้ามี) และสังกัดของผู้นิพนธ์ ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ พร้อมทั้งระบุจุดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (Email address) ที่เป็นชื่อโดเมน (Domain) ของสถาบันต้นสังกัด หรืออีเมลอื่นที่ใช้ในการติดต่อที่เป็นทางการและหากมีผู้นิพนธ์ร่วมจะต้องระบุที่อยู่ สังกัด และอีเมลให้ครบถ้วนถัดจากชื่อผู้นิพนธ์หลัก

- **บทคัดย่อ** ใช้อักษรปกติขนาด 16 point ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ จัดแนวพิมพ์แบบกระจายบรรทัด กำหนดจำนวนไม่เกิน 2 หน้ากระดาษ สำหรับบทความวิจัย บทคัดย่อจะต้องประกอบด้วย ความสำคัญของปัญหา วัตถุประสงค์การวิจัย การดำเนินการวิจัยและผลการวิจัย

- **หัวข้อเรื่อง** ใช้ตัวอักษรตัวหนาขนาด 16 point จัดแนวพิมพ์แบบชิดซ้าย
- **เนื้อหาบทความ** ใช้ตัวอักษรปกติขนาด 16 point จัดแนวพิมพ์แบบกระจายบรรทัดหากเป็นบทความจากรายงานวิจัย/วิทยานิพนธ์/งานค้นคว้าอิสระ ควรมีเนื้อหาที่ครอบคลุมในหัวข้อต่าง ๆ ได้แก่ บทนำ วัตถุประสงค์ วิธีการศึกษา ผลการศึกษา การอภิปรายผล สรุปและข้อเสนอแนะ การนำไปใช้จัดแสดง หรือการจดแจ้งลิขสิทธิ์ พร้อมทั้งมีคำอธิบายภาพ ตาราง แผนผัง โน้ตเพลง ฯลฯ โดยระบุแหล่งที่มาให้ครบถ้วน
- **บรรณานุกรม** ใช้อักษรปกติขนาด 16 point ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ โดยเรียงลำดับตามตัวอักษร จัดแนวพิมพ์ชิดซ้ายและบรรทัดต่อมาของรายการเดียวกันต้องย่อหน้าเข้าไป 7 ตัวอักษร

4. ผู้นิพนธ์ต้องจัดเตรียมภาพประกอบ โดยจัดทำภาพประกอบเป็นไฟล์รูปภาพ นามสกุล JPEG หรือ TIFF ความละเอียด 300-350 dpi และต้องระบุชื่อไฟล์ภาพให้ชัดเจน และเรียงไฟล์ภาพตามลำดับในเนื้อหาบทความ

5. ในกรณีที่บทความวิจัยที่มีการดำเนินงานหลังวันที่ 1 พฤศจิกายน 2561 เป็นต้นไป ต้องแนบเอกสารรับรองการผ่านการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคนจากสถาบันที่มีการดำเนินการมาด้วย

เกณฑ์การพิจารณากลั่นกรองบทความ (Peer-review)

1. กองบรรณาธิการจะเป็นผู้พิจารณาคุณภาพวารสารขึ้นต้นจากแบบตรวจสอบรายการเอกสารประกอบการเสนอส่งบทความต้นฉบับด้วยตนเอง (Manuscript Submission Self-Checklist) ที่ผู้นิพนธ์ได้แนบมาพร้อมหลักฐานต่าง ๆ และจะต้องผ่านการตรวจการคัดลอกบทความ (Plagiarism) ด้วยโปรแกรมอักษรวิสุทธิ์ (Akarawisut)

2. บทความต้นฉบับที่ผ่านการตรวจรูปแบบแล้วจะได้รับการคัดกรองจากกองบรรณาธิการเพื่อสรรหาผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer-reviewer) ที่มีประสบการณ์การวิจัยตรงตามสาขาที่เกี่ยวข้องจำนวนอย่างน้อย 2 ท่าน ซึ่งไม่มีส่วนได้ส่วนเสียกับผู้นิพนธ์

3. บทความที่ได้รับอนุมัติจากผู้ทรงคุณวุฒิแล้ว จะได้รับการบันทึกสถานะและแจ้งผลการพิจารณาแก่ผู้เขียนเพื่อให้ดำเนินการปรับปรุงแก้ไขต้นฉบับ และ/หรือ เก็บรวบรวมต้นฉบับที่สมบูรณ์เพื่อตีพิมพ์เผยแพร่ ทั้งนี้เมื่อได้รับต้นฉบับสมบูรณ์แล้ว กองบรรณาธิการจะแจ้งผู้นิพนธ์รับทราบเป็นหนังสือตอบรับการตีพิมพ์ ซึ่งจะระบุปีที่และฉบับที่ตีพิมพ์

4. ในกรณีที่ผู้นิพนธ์มีความประสงค์ต้องการยกเลิกการตีพิมพ์ ต้องแจ้งความประสงค์เป็นลายลักษณ์อักษรเรียนถึง “บรรณาธิการบริหารวารสารศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย” เท่านั้น

5. บทความที่ไม่ผ่านการพิจารณา กองบรรณาธิการจะแจ้งผู้นิพนธ์รับทราบเป็นลายลักษณ์อักษรโดยไม่ส่งคืนต้นฉบับ ทั้งนี้ผลการพิจารณาถือเป็นอันสิ้นสุด ผู้นิพนธ์จะไม่มีสิทธิ์เรียกร้องหรืออุทธรณ์ใด ๆ ทั้งสิ้น

อนึ่ง ในกรณีที่ผู้นิพนธ์ถูกปฏิเสธการพิจารณาบทความเนื่องจากตรวจพบการคัดลอกบทความ (Plagiarism) โดยไม่มีการอ้างอิงแหล่งที่มา จะไม่สามารถเสนอบทความเดิมได้อีก และกองบรรณาธิการขอสงวนสิทธิ์การส่งบทความของผู้นิพนธ์ในฉบับถัดไป จนกว่าจะมีการปรับปรุงคุณภาพบทความตามเกณฑ์ที่กำหนด

การส่งบทความ

1. ผู้นิพนธ์ต้องกรอกแบบฟอร์ม “แบบเสนอส่งบทความเพื่อพิจารณาตีพิมพ์ลงในวารสาร” โดยกรอกข้อมูลและพิมพ์แบบฟอร์มจากไฟล์เอกสารอิเล็กทรอนิกส์เท่านั้น

2. ในกรณีที่เป็นการส่งบทความจากรายงานวิจัยหรือโครงการต่าง ๆ จะต้องมีหนังสือรับรองจากต้นสังกัดหรือประธานหลักสูตร หรืออาจารย์ที่ปรึกษา ในการนำผลงานเสนอตีพิมพ์

3. ในกรณีที่เป็นการส่งบทความวิจัยซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ จะต้องมีหนังสือรับรองจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลักในการนำผลงานเสนอตีพิมพ์ โดยให้มีชื่อถัดจากผู้นิพนธ์ลำดับแรกในฐานะผู้นิพนธ์หลัก (Corresponding Author)

4. ในกรณีที่เป็นการส่งบทความที่มีผู้นิพนธ์มากกว่า 1 คน จะต้องมีใบรับรองจากผู้นิพนธ์ร่วมทุกคน โดยให้ระบุชื่อ-นามสกุลจริง สังกัด และที่อยู่ ในลำดับถัดจากผู้นิพนธ์หลักทุกรายการ

5. ในกรณีเป็นบทความภาษาต่างประเทศ หรือมีการอ้างอิงเนื้อหาจากเอกสารภาษาต่างประเทศที่มีใช้ภาษาอังกฤษ ต้องมีหนังสือรับรองความถูกต้องจากสถาบันภาษาหรือผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาที่มีคุณวุฒิไม่ต่ำกว่าระดับปริญญาโทแนบมาพร้อมกับบทความวิชาการหรือบทความวิจัยนั้น

6. ในกรณีที่มีไฟล์เอกสารแนบประกอบกับบทความ เช่น รูปภาพ หรือรูปกราฟิก จะต้องระบุชื่อไฟล์ให้ชัดเจนและเรียงลำดับหมายเลขชื่อไฟล์ตรงกับรูปในบทความ โดยใช้รูปที่มีขนาดเหมาะสม คุณภาพสีและความละเอียดสำหรับการพิมพ์ (ไฟล์รูปชนิด TIFF หรือ JPEG ความละเอียดไม่น้อยกว่า 300 dpi ขนาดไฟล์ละไม่เกิน 2 MB)

7. ให้ทำการลงทะเบียนเพื่อขอรับเป็นสมาชิกวารสาร พร้อมทำการส่งต้นฉบับบทความและแนบเอกสารประกอบการส่งบทความผ่านระบบ Online Submission โดยเลือกใช้ช่องทางเว็บไซต์วารสารในเครือข่าย Thai Journal Online (TCJ) <https://www.tci-thaijo.org/index.php/faa>

ลิขสิทธิ์และกรรมสิทธิ์ของบทความ

ลิขสิทธิ์ของบทความนี้เป็นของเจ้าของบทความ บทความที่ได้รับการตีพิมพ์ถือเป็นทรัพย์สินของผู้เขียน กองบรรณาธิการไม่จำเป็นต้องเห็นด้วยและไม่รับผิดชอบต่อบทความนั้น

การเขียนอ้างอิงในเนื้อหาและการเขียนบรรณานุกรม

วารสารศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ได้กำหนดรูปแบบการอ้างอิงโดยใช้การอ้างอิงในเนื้อหาเป็นระบบเชิงอรรถตามรูปแบบการอ้างอิงแบบ Chicago Style โดยผู้นิพนธ์สามารถศึกษาเพิ่มเติมได้จาก <http://www.chicagomanualofstyle.org> หรือจากหนังสือ The Chicago Manual of Style SEVENTEENTH EDITION ในกรณีที่การอ้างอิงในเนื้อหาและบรรณานุกรมไม่เป็นไปตามตัวอย่างนี้

ตัวอย่างการเขียนอ้างอิงในเนื้อหา

หนังสือ/Book

1. Zadie Smith, *Swing Time* (New York: Penguin Press, 2016), 315–16.

1. มาลินี คัมภีร์ภูณนนท์, *ประวัติศาสตร์ศิลปะญี่ปุ่น* (นครปฐม : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2532), 240-252.

หมายเหตุ : หากเป็นโรงพิมพ์ สำนักพิมพ์ บริษัท ห้างหุ้นส่วนจำกัด ฯลฯ ทั่วไป ไม่ต้องใส่คำนำหน้าชื่อ อาทิ เรือนแก้วการพิมพ์ แต่ถ้าเป็นชื่อเฉพาะหน่วยงาน อาทิ สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โปรดระบุให้ครบ

วารสาร/Journal

2. Susan Satterfield, "Livy and the Pax Deum," *Classical Philology* 111, no. 2 (April 2016): 170.

2. ศศิ พงศ์สรายุทธ, "นวัตกรรมการบันทึกโน้ตเสียงปาพิจากพระไตรปิฎกสังฆมณฑล," *วารสารดนตรีรังสิต* ปีที่ 12, ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม-ธันวาคม 2560): 127.

หมายเหตุ : ใส่เลขหน้าเฉพาะหน้าที่อ้างอิงข้อมูล

บทความในหนังสือ/Chapter or Other Parts of a Book

3. Kate Andersen Brower, "Backstairs Gossip and Mischief," in *The Residence: Inside the Private World of the White House* (New York: Harper, 2015), 211.

3. ภาควิชาบรรณารักษศาสตร์ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, "การอ่านและการบันทึก," ใน *การค้นคว้าและการเขียนรายงาน* (กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2556), 121.

วิทยานิพนธ์/Thesis or Dissertation

4. Cynthia Lillian Rutz, "*King Lear and Its Folktale Analogues*" (PhD diss., University of Chicago, 2013), 99-100.

4. จิรัชญา บุรวัฒน์, "นากลักษณ์ของนางยักษ์ในโขนและละครว่า" (วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2559), 89-95.

สารานุกรม/Encyclopedia

5. *Encyclopedia Britannica*, 15th ed. (1980), s.v. "salvation"
5. สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน, เล่มที่ 34. (2540), "เพลงพื้นบ้าน"

การอ้างอิงข้อมูลจากเอกสารทุติยภูมิ/Citations taken from Secondary Sources

6. Louis Zukofsky, "Sincerity and Objectification," *Poetry* 37 (February 1931) : 269, quoted in Bonnie Costello, *Marianne Moore: Imaginary Possessions* (Cambridge, MA: Harvard University Press, 1981), 78.
6. มาลินี คัมภีร์ญาณนนท์, "ภาพม้วนเล่าเรื่องบันทึกความทรงจำของมูราซากิ ชิกิบุ" *ประวัติศาสตร์ศิลปะญี่ปุ่น* (นครปฐม, โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ 2532): 181, อ้างถึงใน จิรัชญา นุรวัฒน์, *จิตรกรรมสมัยคามาคุระ* (กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2560), 36.

สัมภาษณ์/Interview

7. Kory Stamper, "From 'F-Bomb' to 'Photobomb,' How the Dictionary Keeps Up with English," interview by Terry Gross, *Fresh Air*, NPR, April 19, 2017, audio, 35:25, <http://www.npr.org/2017/04/19/524618639/from-f-bomb-to-photobomb-how-the-dictionary-keeps-up-with-english>.
7. จักรพันธุ์ โปษยกฤต, "แรงบันดาลใจในการวาดภาพนางมโนห์รา," สัมภาษณ์โดย พัชรินทร์ สันติอักษรวรรณ, 20 กันยายน 2557.

โน้ตเพลง/Score

8. Published scores – same way as book

Unpublished scores

8. Ralph Shapey, "Partita for Violin and Thirteen Players," score, 1966, Special Collections, Joseph Regenstein Library, University of Chicago.

รูปภาพ/Picture, ประติมากรรม/Sculpture

Print

9. Jean-Paul Chavas, David Hummels, and Brain D. Wright, eds., *The Economics of Food Price Volatility* (Chicago: University of Chicago Press, 2014), 167, table 4.4.

Arts in collection and other stand-alone works

9. Picasso, Pablo. *Bull's Head*. Spring 1942. Bicycle saddle and handlebars, 33.5 x 43.5 x 19 cm. Musee Picasso Paris.

งานศิลปะที่ได้รับการตีพิมพ์

9. จักรพันธุ์ โปษยกฤต, *ศุภลักษณ์อุ้มสม*, (กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2540), 44.

งานศิลปะในลักษณะอื่น ๆ

9. โอกุสต์ ร็อดแต็ง, *รูปปั้นนักคิด (the thinker)*, 1902. ประติมากรรมสำริด, 71.5 ซม. พิพิธภัณฑ์ร็อดแต็ง ปารีส.

สื่ออิเล็กทรอนิกส์/Electronic media

10. Richard Strauss, *Don Quixote*, with Emanuel Feuermann (violoncello) and the Philadelphia Orchestra, conducted by Eugene Ormandy, recorded February 24, 1940, Biddulph LAB 024, 1991, compact disc.

10. ประทักษ์ ประทีปะเสน, *ฝากใจมาในเพลง*, บันทึกเสียงเมื่อ 9 ธันวาคม 2551, ห้องบันทึกเสียงกองดุริยางค์ ทหารเรือ, แผ่นบันทึกเสียง.

เว็บไซต์/Website

11. "Privacy Policy," Privacy & Terms, Google, Accessed in April 17, 2017, <https://www.google.com/policies/privacy/>.

11. "นิเทศศิลป์กับเรขศิลป์ต่างกันอย่างไร," arhouseschool, บันทึกข้อมูลเมื่อ 26 พฤศจิกายน 2559, <https://www.arhouseschool.com/single-post/2016/11/26/นิเทศศิลป์กับเรขศิลป์ต่างกันอย่างไร/>.

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์/Electronic Books

12. Begley, Adam. Updike. New York: Harper, 2014.

12. Begley, Adam. Updike. New York: Harper, 2014. iBooks.

12. Begley, Adam. Updike. New York: Harper, 2014. Kindle.

12. Begley, Adam. Updike. New York: Harper, 2014. NOOK.

12. Begley, Adam. Updike. New York: Harper, 2014. Google Play Books.

12. คุณสุวรรณ, พระมะเหลเถไถ. กรุงเทพมหานคร : ไทยพับบลิชเชอร์, 2557. กูเกิล เพลย์ บুক.

ตัวอย่างการเขียนอ้างอิงได้รูปภาพ/แผนภูมิ/โน้ตเพลง/ตาราง รูปภาพ/Picture

ให้ใช้การอ้างอิงตามแบบการอ้างอิงในเนื้อหาประเภทนั้น ๆ ไว้ด้านล่างรูปภาพที่อ้างอิง เช่น

รูปภาพจากเว็บไซต์

ภาพที่ 1 แผนที่แสดงภูมิประเทศรัฐชาน

ที่มา : "Topography of Shan State In Shan State," Wikipedia, Accessed in January 21, 2019,
https://en.wikipedia.org/wiki/Shan_State.

รูปภาพจากวิทยานิพนธ์/วิจัย

ภาพที่ 2 ครูช่างทำ นักดนตรีต๋อยฮอฮอริณ ณ เมืองต๋องยี

ที่มา : บุษกร บิณฑสันต์ และคณะ, "วัฒนธรรมการบรรเลงดนตรีไทใหญ่ในรัฐชาน สาธารณรัฐแห่ง
สหภาพเมียนมา (เมืองต๋องยี)" (งานวิจัยทุนงบประมาณแผ่นดิน, 2560), 37ข.

รูปภาพจากบุคคล

ภาพที่ 3 ผู้เข้าร่วมพิธีครูสุรสติ ตีมน้ำอ่างเพื่อความเป็นสิริมงคล

ที่มา : บุษกร บิณฑสันต์ (ใช้ในกรณีที่ต้องการระบุผู้บันทึกภาพ)

หรือ

ที่มา : ผู้วิจัย (ใช้ในกรณีที่เป็นผู้วิจัยเพียงคนเดียวหรือต้องการระบุเป็นหมู่)

หรือ

ที่มา : ผู้เขียน

หมายเหตุ : กรณีบทความวิจัยให้ใช้คำว่า "ผู้วิจัย" และกรณีบทความวิชาการให้ใช้คำว่า "ผู้เขียน"

แผนภูมิ/Chart

ให้ใช้การอ้างอิงตามแบบการอ้างอิงในเนื้อหาประเภทนั้น ๆ ไว้ด้านล่างแผนภูมิเช่นเดียวกับรูปภาพ

โน้ตเพลง/Score

ให้ใช้การอ้างอิงตามแบบการอ้างอิงในเนื้อหาประเภทนั้น ๆ ไว้ด้านล่างโน้ตเพลงเช่นเดียวกับรูปภาพ

ตาราง/Table

ให้ใช้การอ้างอิงตามแบบการอ้างอิงในเนื้อหาประเภทนั้น ๆ ไว้ด้านบนตาราง

ตัวอย่างการเขียนบรรณานุกรม

หนังสือ/Book

Smith, Zadie. *Swing Time*. New York: Penguin Press, 2016.

ข่าวคม พรประสิทธิ์. *การดีดจะเข้ขั้นพัฒนา*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2560.

หมายเหตุ : บทความที่มีเนื้อความภาษาอังกฤษต้องเขียนบรรณานุกรมภาษาอังกฤษทุกรายการ โดยวงเล็บคำว่า (in Thai) หากเป็นบรรณานุกรมที่มาจากหนังสือภาษาไทย

วารสาร/Journal

Satterfield, Susan. "Livy and the Pax Deum." *Classical Philology* 111, no. 2 (April 2016): 165-76.

อานภาพ คำมา. "ลาเวนเดอร์แห่งความสงบ." *วารสารดนตรีรังสิต* ปีที่ 13, เล่มที่ 1 (มกราคม-มิถุนายน 2561): 27-40.

หมายเหตุ : ระบุเลขหน้าทั้งหมดของบทความที่ใช้อ้างอิงข้อมูล

บทความในหนังสือ/Chapter or Other Parts of a Book

Brower, Kate, Andersen. "Backstairs Gossip and Mischief." *In The Residence: Inside the Private World of the White House, 207-22*. New York: Harper, 2015.

ภาควิชาบรรณารักษศาสตร์ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. "การอ่านและการบันทึก." ใน *การค้นคว้าและการเขียนรายงาน*, 121-140. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2556.

วิทยานิพนธ์/Thesis or Dissertation

Rutz, Cynthia Lillian. "*King Lear and Its Folktale Analogues*." PhD diss., University of Chicago, 2013.

จิรัชญา นุรวัดณี. "นาฏยลักษณะของนางยักษ์ในโขนและละครว่า." วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาตรีบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2559.

สารานุกรม/Encyclopedia

Garner, Bryan A. *Garner's Modern English Usage*. 4th ed. New York: Oxford University Press, 2016.

โครงการสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชนโดยพระราชประสงค์ในพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว. *สารานุกรมไทย สำหรับเยาวชน*, เล่มที่ 34. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์ จำกัด, 2549.

สัมภาษณ์/Interview

Stamper, Kory. "From 'F-Bomb' to 'Photobomb,' How the Dictionary Keeps Up with English." Interview by Terry Gross. *Fresh Air*, NPR, April 19, 2017. Audio, 35:25. <http://www.npr.org/2017/04/19/524618639/from-f-bomb-to-photobomb-how-the-dictionary-keeps-up-with-english>.

วิษุตา วุฑฒิตย์. "พุทธศิลป์ในประเทศไทย." สัมภาษณ์โดย บรรพต โปทา. 20 มกราคม 2561.

โน้ตเพลง/Score

Published scores – same way as book

Unpublished scores

Ralph Shapey, "Partita for Violin and Thirteen Players," score, 1966, Special Collections, Joseph Regenstein Library, University of Chicago.

รูปภาพ/Picture, ประติมากรรม/Sculpture

Print

Jean-Paul Chavas, David Hummels, and Brain D. Wright, eds., *The Economics of Food Price Volatility*. Chicago: University of Chicago Press, 2014, 167, table 4.4.

Arts in collection and other stand-alone works

Picasso, Pablo. Bull's Head. Spring 1942. Bicycle saddle and handlebars, 33.5 x 43.5 x 19 cm. Musee Picasso Paris.

งานศิลปะที่ได้รับการตีพิมพ์

จักรพันธ์ โปษยกฤต, *ศุภลักษณ์อุ้มสม*, กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2540, 44.

งานศิลปะในลักษณะอื่น ๆ

อ็อกุสต์ ร็อดแต็ง, *รูปปั้นนักคิด (the thinker)*, 1902. ประติมากรรมสำริด, 71.5 ซม. พิพิธภัณฑ์ร็อดแต็ง ปารีส.

สื่ออิเล็กทรอนิกส์/Electronic media

"Crop Duster Attack," *North by Northwest*, directed by Alfred Hitchcock (1959; Burbank, CA: Warner Home Video, 2000), DVD.

ประทีกษ ประทีปะเสน, *ฝากใจมาในเพลง*, บันทึกเสียงเมื่อ 9 ธันวาคม 2551, ห้องบันทึกเสียงกองดุริยางค์ ทหารเรือ, แผ่นบันทึกเสียง.

เว็บไซต์/Website

Art Institute Chicago. "Barnett Newman." <https://www.artic.edu/artworks/73417/the-beginning>.

Bouman, Katie. "How to Take a Picture of a Black Hole." Filmed November 2016 at TEDxBeaconStreet, Brookline, MA. Video, 12:51. https://www.ted.com/talks/katie_bouman_what_does_a_black_hole_look_like.

สำนักการสังคีต. "รำรจนาเสียงพวงมาลัย." ข้อมูลความรู้ทั่วไป. <http://www.finearts.go.th/performing/parameters/km/item/รำรจนาเสียงพวงมาลัย>.

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์/Electronic Books

Borel, Brooke. *Infested: How the Bed Bug Infiltrated Our Bedrooms and Took Over the World*. Chicago: University of Chicago Press, 2015. Adobe Digital Editions EPUB.

คุณสุวรรณ. *พระมะเหลเถไถ*. กรุงเทพมหานคร : ไทยพับบลิชเชอร์, 2557. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์.



สำนักงานกองบรรณาธิการ
ฝ่ายวิชาการ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
254 ถนนพญาไท แขวงวังใหม่ เขตปทุมวัน กทม 10330

เว็บไซต์: <https://www.tci-thaijo.org/index.php/faa>
Email: jfaa.chula@gmail.com
โทรศัพท์: 06 2337 4120, 02 218 4555