



คณะศิลปกรรมศาสตร์
Faculty of Fine and Applied Arts

วารสารศิลปปริทัศน์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

Art Pritas Journal. Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University

ปีที่ 10 ฉบับที่ 1 ปี พ.ศ.2565

(มกราคม - มิถุนายน)

Vol.10 No.1 2022

(January-June)

ISSN 2286-9565 (Print)

ISSN 2651-1991 (Online)



วารสารศิลปปริทัศน์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์

ปีที่ 10 ฉบับที่ 1 ปี พ.ศ. 2565 Vol.10 No.1 2022

ISSN 2286-9565 (Print 56-60) ISSN 2651-1991 (online)

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ เป็นหน่วยงานที่รับผิดชอบภารกิจที่สำคัญประการหนึ่งของมหาวิทยาลัย คือ การเผยแพร่ผลงานวิจัยที่ดำเนินการเสร็จสมบูรณ์แล้วสู่สาธารณะ โดยสามารถดำเนินการได้หลายวิธี เช่น บทความวิจัยในวารสาร บทความวิชาการ บทความหนังสือพิมพ์ รวมถึงการนำเสนอผลงานในการประชุมวิชาการ ซึ่งการเผยแพร่ด้วยการตีพิมพ์บทความวิจัยในวารสารวิชาการที่ได้รับการรับรองมาตรฐานจากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) ซึ่งจะยกระดับคุณภาพของบทความวิจัยให้สูงขึ้น และสามารถนำผลงานมาใช้เป็นตัวชี้วัดในการประเมินคุณภาพมหาวิทยาลัยได้ ด้วยเหตุนี้คณะศิลปกรรมศาสตร์จึงได้จัดทำวารสารวิชาการที่มีคุณภาพตามเกณฑ์การพิจารณารับรองคุณภาพมาตรฐานศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) ขึ้น และเพื่อให้การดำเนินการดังกล่าวเป็นไปด้วยความเรียบร้อย จึงขอแต่งตั้งที่ปรึกษาวารสาร บรรณาธิการ กองบรรณาธิการ กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณากลับกรองบทความ และกองจัดการดำเนินการจัดทำวารสารศิลปปริทัศน์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัย ราชภัฏสุรินทร์ ดังต่อไปนี้

ที่ปรึกษา

1. อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
2. รองอธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
3. ผู้อำนวยการสถาบันวิจัยและพัฒนา

บรรณาธิการ

คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์

กองบรรณาธิการ

- | | |
|---------------------------------------|--|
| 1. รองศาสตราจารย์ ดร.สมพล ดำรงเสถียร | สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง |
| 2. รองศาสตราจารย์ ดร.บุญเสริม วัฒนกิจ | มหาวิทยาลัยบูรพา |
| 3. รองศาสตราจารย์ประภากร สุคนธณี | มหาวิทยาลัยศิลปากร |

- | | |
|--|-----------------------------------|
| 4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ยุวดี พรธาราทพงศ์ | มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร |
| 5. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เพิ่มศักดิ์ สุวรรณทัต | จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย |
| 6. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อาณัฐ ศิริพิชญ์ตระกูล | มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร |
| 7. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เอกพงศ์ อินแก้ว | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |
| 8. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนกนาถ มะยูโซ๊ะ | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |
| 9. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิสิษฐ์ พันธุ์เทียน | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |
| 10. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สรร ถวัลย์วงศ์ศรี | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |
| 11. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มณิศา วศินารมณ | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |
| 12. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ยุทธกร สริกขกานนท์ | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |

หน้าที่

1. พิจารณากลั่นกรองประเมินบทความวิชาการ บทความวิจัย ที่ส่งเข้ามาขอตีพิมพ์ลงในวารสารศิลปปริทัศน์เพื่อให้ถูกต้องตามหลักวิชาการ มีคุณภาพ และความเหมาะสมสู่การตีพิมพ์เผยแพร่
2. กำหนดกรอบแนวทางการจัดทำวารสารศิลปปริทัศน์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
3. ดูแลการเบิกจ่ายค่าใช้จ่ายต่างๆ ให้เป็นไปตามระเบียบ

กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณากลั่นกรองบทความ (ภายใน)

1. รองศาสตราจารย์สุภาวดี โพธิเวชกุล
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.คันสนีย์ จะสุวรรณ
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เอกพงศ์ อินแก้ว
4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนกนาถ มะยูโซ๊ะ
5. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชุติมา มณีวัฒนา
6. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิสิษฐ์ พันธุ์เทียน
7. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รจนา จันทราสา
8. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รุ่งเกียรติ สิริวงศ์สุวรรณ
9. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ

หน้าที่

1. พิจารณาประเมินคุณภาพและความเหมาะสมของบทความวิชาการและบทความวิจัย
2. ให้ข้อเสนอแนะในการปรับแก้บทความวิชาการและบทความวิจัย
3. ให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์และสนับสนุนการดำเนินงานการจัดทำวารสารศิลปปริทัศน์

กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณากลั่นกรองบทความ (ภายนอก)

1. ศาสตราจารย์เกียรติคุณ อธิปัทม ตั้งโณลก
2. ศาสตราจารย์ ดร.วีรชาติ เปรมานนท์
3. ศาสตราจารย์ ดร.ณรงค์ชัย ปัทมกรัษต์
4. ศาสตราจารย์ ดร.ณัชชา พันธุ์เจริญ

5. ศาสตราจารย์เอกชาติ จันทร์อุไร
6. รองศาสตราจารย์ ดร.สกนธ์ ภู่งามดี
7. รองศาสตราจารย์ ดร.จินตนา สายทองคำ
8. รองศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย จันทร์สุวรรณ
9. รองศาสตราจารย์ ดร.เฉลิมศักดิ์ พิกุลศรี
10. รองศาสตราจารย์ ดร.โกวิทย์ ชันธศิริ
11. รองศาสตราจารย์ ดร.จิรวัฒน์ พิระสันต์
12. รองศาสตราจารย์ ดร.จารุพรรณ ทรัพย์ปรุง
13. รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สุดสังข์
14. รองศาสตราจารย์ ดร.บุญเสริม วัฒนกิจ
15. รองศาสตราจารย์ ดร.รจนา สุนทรานนท์
16. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ยุวดี พรธารางค์
17. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สกล อีระขวัญ
18. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ตฤณ กิตติการอำพล
19. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติศักดิ์ เกิดอรุณสุขศรี
20. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ เขียวมั่ง
21. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อนรรฆ จรรย์ยานนท์
22. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัฐไท พรเจริญ
23. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาวิณี บุญเสริม
24. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรีดา มโนพิบูลย์
25. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นภดล ทิพย์รัตน์
26. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประพันธ์ศักดิ์ พุ่มอินทร์
27. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประหยัด ศุภจิตรา
28. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกียรติพงษ์ ศรีจันทิก
29. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ว่าที่ร้อยตรี ดร.โสภณ ลาวรรณ
30. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประณต มีสอน
31. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รามสุร สัตถายัน
32. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เพิ่มศักดิ์ สุวรรณทัต
33. อาจารย์ ดร.ดวงฤทัย โพคะรัตน์ศิริ
34. อาจารย์ ดร.ไพโรจน์ ทองคำสุก

หน้าที่

1. พิจารณาประเมินคุณภาพและความเหมาะสมของบทความวิชาการและบทความวิจัย
2. ให้ข้อเสนอแนะในการปรับแก้บทความวิชาการและบทความวิจัย
3. ให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์และสนับสนุนการดำเนินงานการจัดทำวารสารศิลปปริทัศน์

กองการจัดการ

- | | |
|--------------------------------|--|
| 1. นางสาวชญาภา แจ่มใส | หัวหน้าสำนักงานคนบตี |
| 2. นางสาวพัทธนันท์ กฤษณะภาพ | หัวหน้าฝ่ายพัฒนางานวิจัยและบริการวิชาการ |
| 3. นางสาวกัญญาณี พ่วงเสื่อ | นักวิชาการศึกษา |
| 4. นางสาววราภรณ์ ไชยพร | นักวิชาการคอมพิวเตอร์ |
| 5. นางสาวภัทราภรณ์ สดแสงจันทร์ | นักประชาสัมพันธ์ |
| 6. นางสาวอรรณจิรา สงจันทร์ | นักวิชาการเงินและบัญชี |

หน้าที่

1. ประสานงานการปฏิบัติการงานอำนวยความสะดวก และสนับสนุนการดำเนินงานเกี่ยวกับการจัดทำวารสารศิลปปริทัศน์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
2. ดำเนินการจัดทำวารสารวิชาการให้ถูกต้องตามหลักวิชาการและได้มาตรฐานตามศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI)
3. หน้าที่อื่นๆ ตามที่ได้รับมอบหมาย

กำหนดการเผยแพร่

ปีละ 2 ฉบับ (มกราคม – มิถุนายน และ กรกฎาคม – ธันวาคม)

เจ้าของวารสาร

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

สำนักงาน

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
เลขที่ 1 ถนนอุททองนอก แขวงดุสิต เขตดุสิต กรุงเทพฯ 10300
โทรศัพท์ 0 2160 1388-94 ต่อ 119

บทบรรณาธิการ

วารสารศิลปปริทัศน์ ปีที่ 10 ฉบับที่ 1 ปี พ.ศ. 2565 ของคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาฉบับนี้ ประกอบด้วยบทความ จำนวน 10 เรื่อง ได้แก่ โครงการการสร้างสรรค์ผลงานเครื่องเคลือบดินเผาชุดความสุขจากผืนป่า / การจัดการการใช้ประโยชน์หญ้าแฝกเพื่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์หญ้าแฝกสู่สากลตามแนวทางพระราชดำริ / สุนทรีภาพของมิติโครงสร้างกับการลงตา / การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการแสดงด้วยกระบวนการจิตตปัญญาศึกษาและทฤษฎีผู้นำ 4 ทิศ / การออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุจากภูมิปัญญาท้องถิ่นไม้ตาลโตนด / การออกแบบขวดลายผ้าพิมพ์เพื่อส่งเสริมการพัฒนาการท่องเที่ยวชุมชนแพรกกานแดง จังหวัดสมุทรสงคราม กรณีศึกษาร้านข้าวใหม่ปลามัน / แนวทางการพัฒนาการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติดนตรีแก่นักเรียนในสถานศึกษาพื้นที่ตำบลแพรกกานแดง อำเภอมอรวร จังหวัดสมุทรสงคราม / การสื่อความหมายในงานจิตรกรรมภาพเหมือนตัวเองของศิลปินหญิง: กรณีศึกษา 10 ศิลปินหญิงในประวัติศาสตร์ศิลปะ / กลวิธีการร่ากราดตรวจพลโขมยักษ์ด้วยอาวุธยาว ของครูสมศักดิ์ ทัดติ / การถอดรหัสอัตลักษณ์ชุมชนแพรกกานแดง กับการประยุกต์ใช้ในการออกแบบมาสคอต (mascot) ประจำท้องถิ่นอำเภอมอรวร เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

สำหรับวารสารในปีที่ 10 ฉบับที่ 2 ปี พ.ศ. 2565 กำลังเปิดรับผลงานเพื่อตีพิมพ์ จึงขอเชิญผู้สนใจนักวิจัย อาจารย์ และนักศึกษา ส่งผลงานในลักษณะของบทความวิชาการหรือบทความวิจัยมาตีพิมพ์ในวารสารนี้ โดยบทความจะได้รับการประเมินคุณภาพจากกองบรรณาธิการ และพิจารณาถ่วงดุล (Peer review) โดยผู้ทรงคุณวุฒิตามสาขาที่เกี่ยวข้อง บทความที่ได้รับการตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสารนี้จะมีส่วนร่วมในการพัฒนาสาขาวิชาอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องต่อไป

ในนามของกองบรรณาธิการ ขอกราบขอบพระคุณท่านอธิการบดี ท่านรองอธิการบดีฝ่ายวิจัยและพัฒนา ท่านผู้อำนวยการสถาบันวิจัยและพัฒนา ท่านผู้ทรงคุณวุฒิ ท่านผู้นำเสนอบทความ และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่ได้ให้การสนับสนุนวารสารศิลปปริทัศน์ฉบับนี้ให้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เอกพงศ์ อินแก้ว)

คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์

บรรณาธิการวารสารศิลปปริทัศน์ คณะศิลปกรรมศาสตร์

สารบัญ

- 1 โครงการการสร้างสรรค์ผลงานเครื่องเคลือบดินเผาชุดความสุขจากผืนป่า
The Creation Of Ceramic The Happiness Of Forest
เกษกานต์ ชูประดิษฐ์
- 21 การจัดการการใช้ประโยชน์หญ้าแฝกเพื่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์หญ้าแฝกสู่สากลตามแนวทาง
พระราชดำริ
Project management The use of vetiver for the development of vetiver grass
products internationally according to the royal initiative
อาณัญ ศิริพิชญ์ตระกูล¹ ยุวดี พรธารางค์
- 32 สุนทรียภาพของมิติโครงสร้างกับการลวงตา
Aesthetics of structural dimensions and illusion
พนิช ผู้ปรารถนา
- 47 การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการแสดงด้วยกระบวนการจิตตปัญญาศึกษาและ
ทฤษฎีผู้นำ 4 ทิศ
The Designing of Learning Model to Develop Performing Skills by DISC Theory and
Contemplative Learning Process
ศักดิ์ชัย เอี่ยมกระสินธุ์ ชุตินา มณีวัฒนา
- 62 การออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุจากภูมิปัญญาท้องถิ่นไม้ตาลโตนด
Design Product Innovation for the Elder from Local Wisdom Palm Wood.
ยุวดี พรธารางค์ อาณัญ ศิริพิชญ์ตระกูล
- 71 การออกแบบลวดลายผ้าพิมพ์เพื่อส่งเสริมการพัฒนาการท่องเที่ยวชุมชนแพรกหนามแดง จังหวัด
สมุทรสงคราม กรณีศึกษาร้านข้าวใหม่ปลามัน
Printed Fabric Patterns Design for Promoting Development of Tourism of Phraek Nam
Daeng Community, Samut Songkram Province: Case Study of Khao Mai Pla Mun
Restaurant
สุวิธร์ สาดสังข์ ชัยชาญ จารุกัลล์

- 78 แนวทางการพัฒนาการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติดนตรีแก่นักเรียนในสถานศึกษาพื้นที่ตำบลแพรกหนามแดง
อำเภออัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม
The Development of skills for students in educational institutions at Phreak Nam
Daeng Sub-District, Amphawa District, Samut Songkhram Province
อวิสดากานต์ ภูมิ
- 87 การสื่อความหมายในงานจิตรกรรมภาพเหมือนตัวเองของศิลปินหญิง: กรณีศึกษา 10 ศิลปินหญิง
ในประวัติศาสตร์ศิลปะ
Interpretation in a Female Artist's Self-Portrait: A Case Study of 10 Female Artists in
Art History
ณัฐสุรี เตชะวิริยะทวีสิน
- 98 กลวิธีการรำกราวตรวจพลโขมยักษ์ด้วยอาวุธยาว ของครูสมศักดิ์ ทัดติ
The Techniques Of The Marching Dance With Long Weapons For Demonic Characters
In Khon Performance By Somsak Tadt
รัชชานนท์ น้อมรับพร และผกามาศ จิรจารุภัทร
- 112 การถอดรหัสอัตลักษณ์ชุมชนแพรกหนามแดง กับการประยุกต์ใช้ในการออกแบบมาสคอต (mascot)
ประจำท้องถิ่นอัมพวา เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
Decoding of Praek Nam Daeng community identity with application in
the design of mascots in Amphawa to promote cultural tourism
สิรัชชา สำลีทอง



โครงการการสร้างสรรคผลงานเครื่องเคลือบดินเผาชุดความสุขจากผืนป่า The Creation Of Ceramic The Happiness Of Forest

เกษกานต์ ชูประดิษฐ์

Katekarn Choopradit

สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

Bunditpatanasilpa Institute

(Received : Feb 17,2021 Revised : Mar 24,2021 Accepted : Mar 26,2021)

บทคัดย่อ

ธรรมชาติและสรรพสิ่งทั้งหลายที่อยู่ภายใต้ผืนป่าต่างอาศัยอยู่อย่างอิสระแต่ยังคงพึ่งพาอาศัยกัน เป็นองค์ประกอบที่สมบูรณ์ ข้าพเจ้าตระหนักถึงความงดงามที่ซ่อนแฝงอยู่อย่างสมดุล บรรยากาศแห่งความสุขในการดำรงอยู่ตามวิถีแห่งธรรมชาติ ก้อนเมฆก่อตัวกลั่นเป็นหยาดฝนเล็ก ๆ ร่วงหล่นจากท้องฟ้า สร้างความชุ่มชื้นให้แก่ผืนป่า อันเป็นจุดเริ่มต้นของชีวิตน้อยใหญ่ เมล็ดพันธุ์แตกออก เติบโตรวมกันเป็นผืนป่าใหญ่ก่อเกิดเป็นพื้นที่แห่งชีวิต การดำรงอยู่ของทุกสรรพสิ่งเป็นไปตามวิถีแห่งธรรมชาติ ทุกสิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นสัจจะ ความงดงามทางธรรมชาติ เป็นแรงบันดาลใจให้ ข้าพเจ้าจึงนำมาสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบเครื่องเคลือบดินเผา โดยเลือกใช้รูปทรงของต้นไม้ เมล็ดพันธุ์ ดอกไม้ ก้อนเมฆ สายฝน รุ้งกินน้ำ มาลดทอนสร้างรูปทรงในการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อแสดงออกถึงความสุขและความอุดมสมบูรณ์ของธรรมชาติและผืนป่า เป็นการสร้างสรรค์รูปทรงใหม่ตามเอกลักษณ์เฉพาะตน ด้วยเทคนิคใช้เทคนิคการเอนโกบดินสี (Engobe decorating slip) และเคลือบสีต่าง ๆ ตกแต่ง เพื่อสร้างความสมบูรณ์ในชิ้นงานและเคลือบในอุณหภูมิ 1,200 องศาเซลเซียส

คำสำคัญ : ธรรมชาติ , อุดมสมบูรณ์ , ความสุข , เครื่องเคลือบดินเผา

ABSTRACT

Nature and everything under the forest lived independently but still interdependent. It is the complete component. I realized the hidden beauty that being in balance. The happiness's atmosphere of living in the natural way, clouds formed into small raindrops falling from the sky to moisturize the forest which is the beginning of life. Germinated seeds growing together into a large forest to form a space of life. The existence of all things follows the course of nature. All these things are truth, natural beauty. I used them as inspiration to create ceramic by using the shape of trees, seeds, sky, clouds, rainbow etc. These are the main shapes to creating the artwork to express happiness and abundance of nature and forest. This is a creation of new shapes with my own uniqueness by techniques were used including Engobe decorating slip and glazes for create perfection work and coated at the temperature of 1,200 Celsius degree. Nature and all things under the forest lived independently but still interdependent. Is a complete component

Keywords : Nature , Abundance , Happiness , Ceramic



บทนำ

ธรรมชาตินับเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งต่อสิ่งมีชีวิตไม่ว่าจะเป็นมนุษย์หรือสัตว์ การอยู่อาศัยเกี่ยวพันซึ่งกันและกัน เป็นการอยู่ร่วมกันของธรรมชาติ มีองค์ประกอบมากมายหล่อหลอมให้เกิดเป็นผืนป่า เช่น ต้นไม้ขนาดเล็ก-ใหญ่ พืชพรรณนานาชนิด ดอกไม้ ใบหญ้า แม่น้ำ ลำธาร ภูเขา ท้องฟ้า เมฆฝน รวมทั้งสรรพสัตว์ต่าง ๆ ทุกสิ่งล้วนเป็นประโยชน์ต่อระบบนิเวศ ทั้งทางตรงและทางอ้อม ต่างอิงอาศัยซึ่งกันและกัน ก่อให้เกิดความสมดุลและความเจริญงอกงามของสิ่งมีชีวิตน้อยใหญ่ ส่งผลต่อให้ธรรมชาติมีความสมบูรณ์ เป็นที่อยู่อาศัยอันสงบของสิ่งมีชีวิต กล่าวได้ว่าสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติทุกชนิดเป็นดังผู้ให้ผืนป่า

จากที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นว่าธรรมชาติและสรรพสิ่งทั้งหลายที่อยู่ภายใต้ผืนป่า ต่างอาศัยอยู่อย่างอิสระแต่ยังคงพึ่งพาอาศัยกัน เป็นองค์ประกอบที่สมบูรณ์ ข้าพเจ้าตระหนักถึงความงามที่ซ่อนแฝงอยู่อย่างสมดุล บรรยากาศแห่งความสุขในการดำรงอยู่ตามวิถีแห่งธรรมชาติ ก่อนเมฆก่อตัวกลั่นเป็นหยาดฝนเล็ก ๆ ร่วงหล่นจากท้องฟ้า สร้างความชุ่มชื้นให้แก่ผืนป่า อันเป็นจุดเริ่มต้นของชีวิตน้อยใหญ่ เมล็ดพันธุ์แตกงอก เติบโตรวมกันเป็นผืนป่าใหญ่ก่อเกิดเป็นพื้นที่แห่งชีวิต การดำรงอยู่ของทุกสรรพสิ่งเป็นไปตามวิถีแห่งธรรมชาติ ทุกสิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นสัจจะความงามทางธรรมชาติ เป็นแรงบันดาลใจให้ข้าพเจ้านำมาสร้างสรรค์ในรูปแบบผลงานเครื่องเคลือบดินเผา โดยเลือกใช้รูปทรงของต้นไม้ เมล็ดพันธุ์ ดอกไม้ ก้อนเมฆ สายฝน รังนกน้ำ มาลดทอนและสร้างรูปทรงใหม่ ในการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อแสดงออกถึงความงาม ความสุขและความอุดมสมบูรณ์ของธรรมชาติและผืนป่า

การสร้างสรรค์ผลงานเครื่องเคลือบดินเผา “ชุดความสุขจากผืนป่า” ได้รับแรงบันดาลใจมาจากธรรมชาติและผืนป่าที่มีการพึ่งพาอิงอาศัย เกี่ยวพันกัน ข้าพเจ้าต้องการนำเสนอความงามของธรรมชาติ ผ่านผลงานสร้างสรรค์เครื่องเคลือบดินเผาและเพื่อสร้างความตระหนักแก่ผู้คนให้หันมาใส่ใจและเล็งเห็นถึงความสำคัญของธรรมชาติพร้อมเกิดความรัก ความหวงแหนผืนป่าโดยใช้ศิลปะประเภทเครื่องเคลือบดินเผาถ่ายทอดผลงานสร้างสรรค์เชื่อมโยงกับผู้ชมผลงาน

วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

1. การสร้างสรรค์ผลงานเครื่องเคลือบดินเผา ชุด “ความสุขจากผืนป่า” เพื่อแสดงถึง รูปร่าง-รูปทรง ของต้นไม้ ดอกไม้และเมล็ดพันธุ์
2. เพื่อถ่ายทอดความงาม ความประทับใจเกี่ยวกับความสุข ความอุดมสมบูรณ์ของธรรมชาติและผืนป่า
3. เพื่อเผยแพร่ผลงานโครงการสร้างสรรค์ผลงานเครื่องเคลือบดินเผาในรูปแบบ ceramic art “ชุดความสุขจากผืนป่า” ออกสู่สาธารณชน สร้างองค์ความรู้ นำความรู้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ ปฏิบัติงานให้ผู้คนเห็นคุณค่าของธรรมชาติ

ระเบียบวิธีวิจัย

วิธีการศึกษา

การศึกษาเอกสารทางวิชาการ

การวิจัยสร้างสรรค์ในครั้งนี้ เป็นการศึกษาจากการรวบรวมข้อมูลทางวิชาการ ทั้งเอกสารและการศึกษาจากพื้นที่จริงในธรรมชาติ พร้อมศึกษาแนวคิดทฤษฎีต่าง ๆ รวมถึงงานวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน ผ่านการวิเคราะห์ข้อมูลอย่างเป็นระบบ แล้วสร้างภาพร่างสองมิติให้ตรงตามวัตถุประสงค์พร้อมนำหลักการออกแบบมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน “ชุดความสุขจากผืนป่า” ให้มีเอกลักษณ์ จากนั้นศึกษาเก็บข้อมูลเทคนิคกระบวนการเครื่องเคลือบดินเผา ทำการทดลองดินสีและลงมือปฏิบัติจริงเพื่อให้ทราบถึงคุณลักษณะของเทคนิค จากนั้นจึงนำไปใช้ในการสร้างสรรค์และการขึ้นรูปขยายผลงานจริง ด้วยเทคนิคการขึ้นรูปแบบขดและแบบบีบ พร้อมเรียบเรียงข้อมูลการค้นคว้าในรูปแบบของเอกสารงานวิจัยและนำเสนอโครงการสร้างสรรค์ผลงานเครื่องเคลือบดินเผา ชุด “ความสุขจากผืนป่า” โดยเผยแพร่และจัดแสดงออกสู่พื้นที่สาธารณะ



ขอบเขตในการสร้างสรรค์

การศึกษาโครงการการสร้างสรรค์ผลงานเครื่องเคลือบดินเผา ชุด “ความสุขจากผืนป่า” ได้รับแรงบันดาลใจมาจากธรรมชาติและผืนป่า มีขอบเขตในการสร้างสรรค์ ดังนี้

1. เนื้อหาแสดงเกี่ยวกับธรรมชาติที่มีการพึ่งพาอิงอาศัย เกื้อกูลกัน แสดงออกถึงความงาม ความประทับใจเกี่ยวกับความสุข ความอุดมสมบูรณ์ของธรรมชาติและผืนป่า โดยสะท้อนผ่านการแสดงออกด้วยรูปร่าง-รูปทรงของสิ่งที่มีอยู่ในธรรมชาติ ได้แก่ รูปทรงของต้นไม้ เมล็ดพันธุ์ ดอกไม้ ก้อนเมฆ สายฝน รุ่งกีนน้ำ

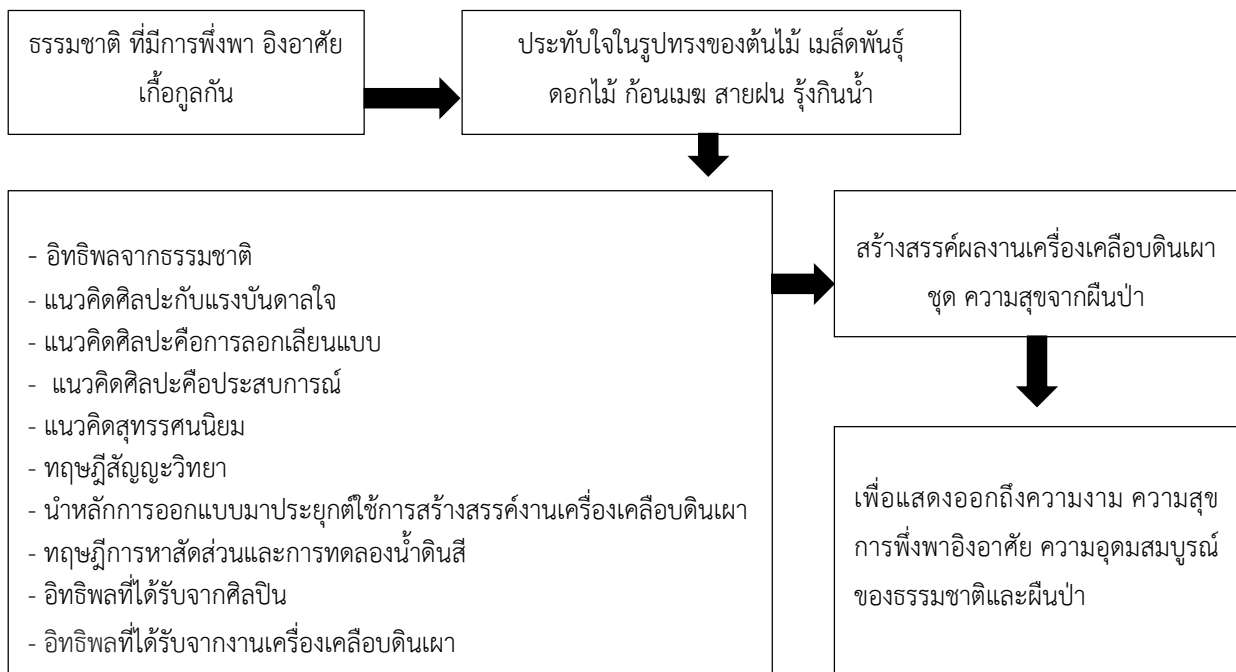
2. เป็นผลงานเครื่องเคลือบดินเผา 3 มิติ จำนวน 1 ชุด สร้างสรรค์ด้วยเทคนิคและกระบวนการทางเครื่องเคลือบดินเผา มีแนวคิดจากธรรมชาติและผืนป่า การพึ่งพาอิงอาศัยและเกื้อกูล โดยสะท้อนผ่านการแสดงออกด้วยทัศนธาตุจากการวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องแล้วเลือกใช้รูปร่าง-รูปทรงของต้นไม้หลากหลายชนิด ที่สร้างสรรค์ให้มีขนาดแตกต่างกันนำมาจัดวางผสมผสานกับรูปทรงของดอกไม้ เมล็ดพันธุ์ต่าง ๆ และรูปทรงก้อนเมฆ-เมฆฝน สายรุ้ง ซึ่งทั้งหมดนี้ เป็นส่วนประกอบที่แสดงออกถึงความสุข ความอุดมสมบูรณ์ของธรรมชาติและผืนป่า เป็นผลงานที่เน้นการนำเสนอรูปทรงใหม่ที่แสดงเอกลักษณ์เฉพาะตน

3. กระบวนการทางเครื่องเคลือบดินเผาที่ใช้ในการสร้างสรรค์ ได้แก่ การใช้ดิน 3 ชนิด คือ เนื้อดินสโตนแวร์ (Stoneware) เนื้อดินเทรราคอตตา (Terracotta) และ เนื้อดินพอร์ซเลน (Porcelain) โดยการขึ้นรูปทรงและใช้การเอนโกบดินสี (Engobe decorating slip) ในการตกแต่ง เพื่อสร้างความสมบูรณ์แก่รูปทรงและเคลือบใส เเผาอุณหภูมิ 1,200 องศาเซลเซียส

ในงานสร้างสรรค์เครื่องเคลือบดินเผาชุด “ความสุขจากผืนป่า” ผู้สร้างสรรค์ได้ค้นคว้าข้อมูล เอกสารทางวิชาการ เอกสารอ้างอิงและทฤษฎีต่าง ๆ เพื่อทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง พร้อมกับศึกษาศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคนิคทางกระบวนการเครื่องเคลือบดินเผา รวมถึงแนวคิดสุนทรียภาพในงานศิลปะ ให้เกิดความเข้าใจพร้อมนำมาวิเคราะห์ประกอบและใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานให้เกิดเอกลักษณ์

โดยมีกรอบแนวคิด ทฤษฎีและเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

กรอบแนวคิดที่ใช้ในการสร้างสรรค์



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดที่ใช้ในการสร้างสรรค์
ที่มา : นางสาวเกษกานต์ ชูประดิษฐ์



อิทธิพลจากธรรมชาติ แนวคิดและทฤษฎี

1. อิทธิพลที่ได้รับจากธรรมชาติ

อิทธิพลที่ได้รับจากธรรมชาติ คือ ป่าไม้ซึ่งประเภทของป่าไม้จะแตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับการกระจายของฝนแต่ละแห่งมีความชุ่มชื้นต่างกัน ป่าในธรรมชาติสามารถจำแนกได้เป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ ป่าประเภทที่ไม่ผลัดใบ (Evergreen) ป่าชนิดนี้เขียวชอุ่มตลอดทั้งปี เนื่องจากต้นไม้ทั้งหมดเป็นประเภทที่ไม่ผลัดใบ ซึ่งได้แก่ ป่าดงดิบ ป่าสนเขา ป่าชายเลน ป่าพรุหรือป่าบึงน้ำจืด ป่าชายหาดและป่าประเภทที่ผลัดใบ (Deciduous) ป่าประเภทนี้จะทิ้งใบเหลืองแต่ลำต้นเป็นจำพวกผลัดใบแทบทั้งสิ้นในฤดูฝน ป่าประเภทนี้จะมองดูเขียวชอุ่ม เมื่อถึงฤดูแล้งต้นไม้ส่วนใหญ่จะผลัดใบทำให้ป่าโปร่งขึ้น

1.1 ป่าไม้ในภาคเหนือ จำแนกตามลักษณะของพืชพรรณที่พบได้ดังนี้

1.1.1 ป่าดิบ ในภาคเหนือมีป่าดิบแล้ง เป็นสังคมป่าผลัดใบและไม่ผลัดใบผสมปนกัน มีช่วงฤดูแล้งยาวนานประมาณ 3 - 4 เดือน ทำให้ต้นไม้ผลัดใบทิ้งลงสะสมบนพื้นดินมากกว่าป่าดิบชื้นและผลิใบใหม่ออกมาได้อย่างรวดเร็ว จึงมีความเขียวชอุ่มตลอดทั้งปี ดินสามารถอุ้มน้ำได้เพื่อเพิ่มความชุ่มชื้นกับต้นไม้ในช่วงฤดูแล้ง

1.1.2 ป่าสนเขา เป็นสังคมป่าไม่ผลัดใบ มีสนสองใบ หรือ สนสามใบเป็นไม้เด่น ป่าประเภทนี้ค่อนข้างโล่ง พื้นล่างปกคลุมด้วยพื้นหญ้า ในประเทศไทยพบป่าชนิดนี้กระจายอยู่เป็นหย่อม ๆ สลับกับป่าดิบเขาและป่าดิบแล้ง (ยกเว้นภาคใต้) ในพื้นที่ที่สภาพอากาศเย็นยาวนานแต่ไม่ชื้นจัดเกินไป

1.2 ป่าไม้ในภาคกลาง จำแนกตามลักษณะของพืชพรรณที่พบได้ดังนี้

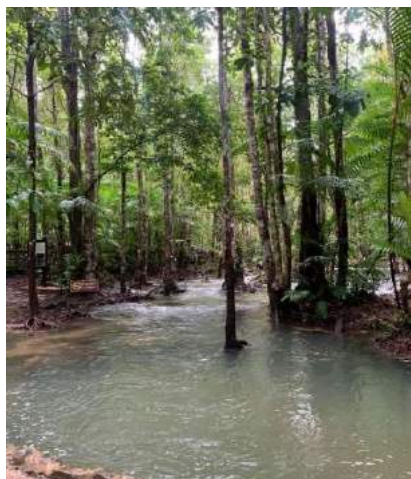
ป่าเบญจพรรณ หรือเรียกว่า "ป่าผสมผลัดใบ" หรือ ป่าโปร่งผสมของพื้นที่ป่าไม้ทั้งหมดของภาคกลางอีกทั้งยังพบมากที่ภาคเหนือ ป่าเบญจพรรณมีไม้ยืนต้นกระจายอยู่ห่าง ๆ กัน แสงตกถึงพื้นได้มาก มีพืชตระกูลหญ้าอยู่หลายชนิด ฤดูแล้งมักเกิดไฟป่าขึ้นช่วยเผาเศษซากใบไม้แห้งที่สะสมบนพื้นป่า

1.3 ป่าไม้ในภาคใต้ จำแนกตามลักษณะของพืชพรรณที่พบได้ดังนี้

ป่าดงดิบ ป่าดิบชื้น มีลักษณะรกทึบ เขียวชอุ่มตลอดปี มีพันธุ์ไม้หลากหลายชนิด จัดอยู่ในประเภทป่าไม่ผลัดใบ มีความต้องการดินและสภาพอากาศที่ชุ่มชื้น จึงพบมากในพื้นที่ที่มีฝนตกชุกเกือบตลอดทั้งปี มักกระจายอยู่บริเวณที่มีความชุ่มชื้นมาก เช่น หุบเขาริมแม่น้ำลำธาร ห้วย แหล่งน้ำและบนภูเขาสูง



(ก)



(ข)

ภาพที่ 2 ลักษณะทางธรรมชาติ

(ก) ลักษณะต้นไม้เป็นพุ่ม

(ข) ต้นไม้ที่มีธารน้ำไหลผ่าน

ที่มา : นางสาวเกชกานต์ ชูประดิษฐ์



(ก)



(ข)

ภาพที่ 3 ลักษณะทางธรรมชาติ

(ก) กลุ่มก้อนเมฆ

(ข) เมล็ดของต้นไม้

ที่มา : นางสาวเกษกานต์ ชูประดิษฐ์

จากข้อมูลที่ผู้สร้างสรรค์ศึกษาลงพื้นที่เก็บข้อมูล พบว่าลักษณะของธรรมชาติแต่ละพื้นที่มีความคล้ายคลึงกัน มีความสลับซับซ้อนของต้นไม้-ดอกไม้ นานาชนิดและสิ่งต่าง ๆ ในธรรมชาติก่อเกิดเป็นผืนป่ากว้างใหญ่ที่มีความสำคัญต่อการดำรงชีวิตของสิ่งมีชีวิตน้อยใหญ่ ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาในพื้นที่จริง ได้รับแรงบันดาลใจจากธรรมชาติที่มีการพึ่งพาอาศัยเกื้อกูลกัน มาสร้างสรรค์ผลงานเพื่อแสดงออกถึงความสุข ความอุดมสมบูรณ์ของผืนป่า เกิดเป็นผลงานสร้างสรรค์ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตนและสามารถสร้างความตระหนักแก่สังคมให้คำนึงถึงคุณค่าของป่าไม้และเกิดความรักและหวงแหนทรัพยากรทางธรรมชาติ

2. อิทธิพลจากแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

2.1 แนวคิดศิลปะกับแรงบันดาลใจ (Art and Inspiration)

การสร้างสรรคงานศิลปะที่เชื่อมโยงสัมพันธ์กับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม เป็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับปัจเจกศิลปินโดยตรง การรายล้อมไปด้วยบริบทของธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม ทำให้ศิลปินเกิดแรงบันดาลใจสร้างสรรค์งานศิลปะ มีการออกแบบชิ้นงานให้งดงามด้วยงานวิจิตรศิลป์ เป็นฐานจินตนาการในการสร้างสรรค์ศิลปะ (ณรงค์ชัย ปิฎกฤษต์ 2562 : 244)

2.2 แนวคิดศิลปะคือการลอกเลียนแบบธรรมชาติ (Art is the Imitation of Nature)

อิมมานูเอล คานต์ (Immanuel Kant) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับ ศิลปะคือการลอกเลียนแบบธรรมชาติไว้ว่า ความงามเป็นอารมณ์ที่เกิดขึ้นจากการสัมผัสระหว่างความรู้สึกกับความเข้าใจของเราที่มีต่อสิ่งนั้น เราจึงเกิดความพึงพอใจกับภาวะของธรรมชาติทั้งหลาย เช่น ดอกไม้บาน เสียงนกร้อง ใบไม้ร่วง ฯลฯ แล้วนำมาสู่การสร้างสรรคงานทัศนศิลป์ แต่ความงามของธรรมชาติเป็นความงามที่เกิดขึ้นด้วยตัวเอง ไม่ใช่เพราะการสร้างสรรคของศิลปิน ดังนั้น ศิลปินที่สร้างผลงานได้คล้ายคลึงกับธรรมชาติได้มากเท่าไร ย่อมเป็นศิลปินที่มีคุณค่าเพราะเขาสามารถสร้างอารมณ์ความรู้สึกและจินตนาการให้ปรากฏได้

2.3 แนวคิดศิลปะคือประสบการณ์ (Art as Experience)

จอห์น ดิวอี้ (John Dewey) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับศิลปะคือประสบการณ์ ประสบการณ์คือการมีชีวิตที่สัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม มีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม ทำให้เรามีความคิดและอารมณ์ ซึ่งเป็นประสบการณ์ แต่บางครั้งเรามีประสบการณ์ที่พึงพอใจ น่าจดจำเป็นพิเศษ เราจะจำประสบการณ์นั้นได้อย่างฝังใจ สิ่งนี้เรียกว่า ประสบการณ์แท้ ซึ่งมีระเบียบ มีเอกภาพ ทุกส่วนทุกตอนมีความหมายที่สำคัญ ประสบการณ์ของศิลปินมักน่าสนใจเป็นพิเศษเพราะได้สัมผัสชีวิตและเหตุการณ์ด้วยความรู้สึกที่หลากหลาย ความสามารถในการสื่อประสบการณ์นั้นกับผู้อื่นได้จึงมีความสำคัญ จุดหมายของศิลปะในทัศนะของจอห์น ดิวอี้ จึงหมายถึงการมอบประสบการณ์ทางสุนทรียภาพแก่ผู้ดู (เชลลุด นิมเสมอ 2557 : 20)



2.4 แนวคิดเกี่ยวกับสุนทรพจน์นิยม (Optimism)

สุนทรพจน์นิยม หรือ สุนิยม คือ การโลกในแง่ดีโดยเห็นโลกและชีวิตที่เป็นอยู่ในปัจจุบันนี้ดีแล้วและอาจดีกว่านี้ก็ได้ (กัจจกร สุนทรพจน์ศรี 2559: 85) ความสุข เกิดจากความรู้สึกชอบหรือพึงพอใจกับสิ่งนั้น เกิดเป็นพลังบวกและส่งผลให้เกิดเป็นแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานที่มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตน

2.5 ทฤษฎีสัญญวิทยา (Semiology)

ชาร์ลส์ แซนเดอร์ส เพียร์ส (Charles Sanders Peirce) ได้กล่าวถึง ความสัมพันธ์ระหว่างตัวสัญลักษณ์ประกอบเป็นรูปแบบความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจาก 3 ส่วนและได้ให้ความสนใจที่จะพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างสัญลักษณ์กับวัตถุที่มีอยู่จริง และได้แบ่งประเภทของสัญลักษณ์ ออกเป็น 3 ระยะ ได้แก่

2.5.1 Icon (สัญรูป) เป็นสัญลักษณ์ที่มีรูปร่างหน้าตาคล้ายหรือเหมือนกับวัตถุที่มีอยู่จริงมากที่สุด สามารถทราบความหมายได้ทันทีที่เห็น

2.5.2 Index (ดรรชนี) เป็นสัญลักษณ์ที่มีความเกี่ยวพันโดยตรงกับสิ่งอ้างอิงที่มีอยู่จริง ต้องอาศัยการคิดหาเหตุผลเชื่อมโยงหาความสัมพันธ์จึงจะสามารถเข้าใจความหมายได้

2.5.3 Symbol (สัญลักษณ์) เป็นสัญลักษณ์ที่ไม่มีความเกี่ยวพันเชื่อมโยงใด ๆ ระหว่างสัญลักษณ์กับวัตถุที่มีอยู่จริง ต้องอาศัยการเรียนรู้ในการตีความหมายและแม้ว่าเพียร์ส จะแบ่งสัญลักษณ์ ออกเป็น 3 ประเภท แต่สัญลักษณ์ทั้งสามประเภทก็ไม่ได้แยกออกจากกันโดยเด็ดขาด อันหมายถึง สัญลักษณ์หนึ่งอาจสามารถเป็นได้ทั้ง Icon Index หรือ Symbol ในเวลาเดียวกัน (กาญจนา แก้วเทพ : 2543)

3. หลักการสร้างสรรคโดยนำหลักศิลปะมาประยุกต์ใช้การสร้างสรรคผลงานเครื่องเคลือบดินเผา

3.1 เอกภาพ (Unity) หมายถึง ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน เกิดจากการเชื่อมโยงสัมพันธ์กัน จัดระเบียบของส่วนต่าง ๆ ให้เกิดความเป็นหนึ่งเดียวเพื่อผลรวมอันไม่อาจแบ่งแยกส่วนใดส่วนหนึ่งออกไป มีจุดหมายรวมกัน โดยทั่วไปจะประกอบด้วยองค์ประกอบหลักและ องค์ประกอบรอง ที่สอดคล้องสัมพันธ์กัน ด้วย ถึงจะมีส่วนที่แตกต่างกัน แต่โดยภาพรวมแล้วดูกลมกลืนกันได้และมีการจัดสรรรูปความคิดให้สัมพันธ์กับรูปทรง ด้วย

3.2 ความสมดุล (Balance) หมายถึง จัดองค์ประกอบให้มีน้ำหนักและขนาดสัดส่วนที่เท่า ๆ กันทั้งสองด้าน การเท่ากันนี้อาจจะไม่เท่ากันในความเป็นจริง แต่เท่ากันในความรู้สึกของผู้ชม ฉะนั้นในงานศิลปะ ถ้ามองดูแล้วรู้สึกว่างส่วนหนักไป แขนงไป เบาหรือ บางไปก็จะทำให้ ดูเอนเอียง เกิดความรู้สึกไม่สมดุลและเกิดการบกพร่องทางความงาม

3.3 จังหวะ (Rhythm) หมายถึง การซ้ำกันขององค์ประกอบ เป็นการซ้ำที่มีความเป็นระเบียบ จากระเบียบง่าย ๆ ที่มีช่วงห่างเท่ากัน สู่ความเป็นระเบียบที่ซับซ้อนจนเกิดเป็นลักษณะรูปทรงของศิลปะ นอกจากการซ้ำจังหวะ สามารถเกิดได้จากการสลับกันของหน่วย อาจมีช่องไฟหรือการเลื่อนไหลต่อเนื่อง ของเส้น สี น้ำหนัก รูปร่างและรูปทรง

3.4 รูปทรง (Form) หมายถึง โครงสร้างทางรูปของงานศิลปะที่รวมทั้งรูปภายในและรูปภายนอก เป็นโครงสร้างที่ก่อรูปขึ้นด้วยหน่วยเพียงหน่วยเดียวหรือหลายหน่วยรวมตัวกันขึ้นก็ได้ เช่น ของงานประติมากรรมที่ทำเป็นรูปคนคนเดียวหรืองานประติมากรรมกลุ่มคน งานจิตรกรรมชิ้นหนึ่ง หมายถึง ส่วนรวมของงานชิ้นนั้น ซึ่งอาจประกอบด้วยส่วนต่าง ๆ หลายส่วนหรือรูปทรงย่อย ๆ หลายรูปทรงรวมทั้งที่ว่างหรือฉากหลังด้วย โดยรูปทรงแบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ 1.รูปทรงเรขาคณิต ได้แก่ รูปวงกลม รูปสามเหลี่ยม รูปสี่เหลี่ยม ฯลฯ 2.รูปทรงอินทรีย์ ในทางศิลปะ หมายถึง รูปทรงที่เป็นโครงสร้างของชีวิตและเติบโตได้ และ 3. รูปทรงอิสระ หมายถึง รูปทรงที่ไม่ได้จำกัดอยู่ในแบบเรขาคณิตหรืออินทรีย์ เป็นรูปทรงที่เกิดขึ้นอย่างอิสระ ไม่มีโครงสร้างที่แน่นอน เป็นไปตามอิทธิพลของสิ่งแวดล้อม (ชะลูด นิมเสมอ 2557 : 266-271)

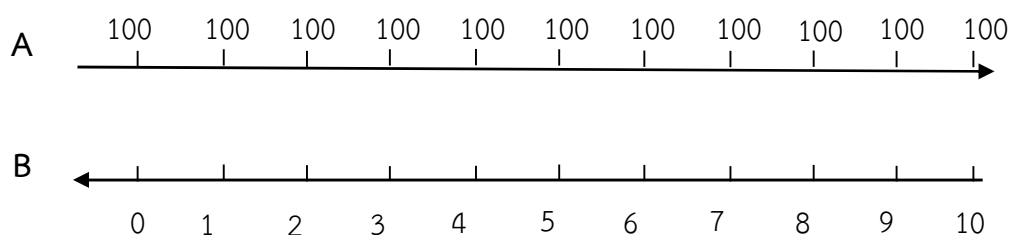
จากการศึกษาหลักการจัดองค์ประกอบ ผู้สร้างสรรคได้นำหลักองค์ประกอบของการออกแบบมาใช้โดยนำรูปทรงอิสระของก้อนเมฆที่ก่อตัวกันเป็นมวล ผสมผสานกับรูปทรงของต้นไม้ที่มีลักษณะเป็นพุ่ม จึงเกิดการนำรูปทรงทั้งสองมาสร้างสรรครูปทรงใหม่ให้มีมวลและปริมาตร รวมถึงการใช้รูปทรงอิสระต่าง ๆ ตามจินตนาการ

4. ทฤษฎีการหาสัดส่วนการทดลองน้ำดินสี

สีบพงษ์ เผ่าไทย (2549 : 19) ได้กล่าวในสุจิตตนิพนธ์การผลงานคณาจารย์ภาควิชาเครื่องเคลือบดินเผา คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ไว้ว่า ดินสี (Color Clay) หรือ การตกแต่งด้วยดินสี มีชื่อเรียกตามลักษณะการใช้ดินสีนั้น ซึ่งก่อนที่จะใช้เทคนิคดินสีเหล่านั้น จำเป็นที่จะต้องทราบก่อนว่าจะเตรียมดินสีได้อย่างไร



ทฤษฎีแบบเส้นตรง (Line blend)



ตารางที่ 1 : ตารางทฤษฎีแบบเส้นตรง (Line blend)

เป็นวิธีการหาสัดส่วนของวัตถุดิบแบบง่ายๆ โดยมีวัตถุดิบตั้งแต่ 2 ตัวขึ้นไปผสมกันและกำหนดให้ค่าหรือ ปริมาณของวัตถุดิบที่อยู่บนแนวเส้นตรงนั้นมีค่ากำหนดที่ 100 และการกำหนดจุดที่อยู่บนแนวเส้นตรงนั้นขึ้นอยู่กับผู้ทดลองว่าต้องการค่าความละเอียดมากหรือน้อย เช่น อาจเพิ่มหรือลดจุดละ 1% รวมทั้งสิ้นจำนวน 11 จุด การอ่านค่าใช้วิธีจับคู่ A และ B เรียงไปเป็นจุด ๆ เช่น จุดที่ 1 A= 100 กรัม (กำหนดวัตถุดิบดินสโตนแวร์) B= 0 กรัม (กำหนดวัตถุดิบสีอะครีลิก) หรือจุดที่ 4 A = 100 B =3 เป็นต้น

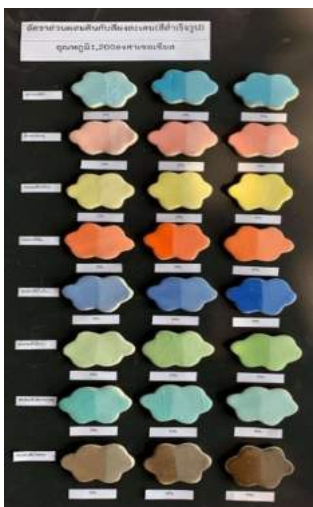
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
A 100 B 0	A 100 B 1	A 100 B 2	A 100 B 3	A 100 B 4	A 100 B 5	A 100 B 6	A 100 B 7	A 100 B 8	A 100 B 9	A 100 B 10

ตารางที่ 2 : ตารางแสดงผลรวมสูตรทฤษฎีเส้นตรง

อัตราส่วนผสมดินกับสีผงอะครีลิก (สีสำเร็จรูป) ที่ผู้สร้างสรรค์เลือกใช้

วัตถุดิบ	จุดที่ 4	จุดที่ 7	จุดที่ 10
	ดินสโตนแวร์ 100 กรัม	ดินสโตนแวร์ 100 กรัม	ดินสโตนแวร์ 100 กรัม
อะครีลิกสีฟ้า	3%	6%	9%
อะครีลิกชมพู	3%	6%	9%
อะครีลิกเหลือง	3%	6%	9%
อะครีลิกส้ม	3%	6%	9%
อะครีลิกน้ำเงิน	3%	6%	9%
อะครีลิกเขียว	3%	6%	9%
อะครีลิกเขียวเข้ม	3%	6%	9%
อะครีลิกน้ำตาล	3%	6%	9%

ตารางที่ 3 : ตารางแสดงผลอัตราส่วนผสมดินกับสีผงอะครีลิก (สีสำเร็จรูป)



ภาพที่ 4 ผลการทดลองสีสละเตน (สีสำเร็จรูป) หลังเผาที่อุณหภูมิ 1,200 องศาเซลเซียส

ที่มา : นางสาวเกศกานต์ ชูประดิษฐ์

5. การตกแต่งน้ำสลิปสี หรือ การเอนโกบดินสี (Engobe decorating slip)

5.1 สลิป (Slip) หมายถึง ดินชนิดเดียวกันกับเนื้อดินปั้น ถูกทำให้แห้งบดผสมกับน้ำ คนจนดินมีลักษณะเหลวเป็นครีมข้นทั้งนี้ขึ้นอยู่กับลักษณะของเนื้อดิน ใช้สำหรับในการเชื่อมดินกับดินเข้าด้วยกัน อีกทั้งยังใช้ในการตกแต่งผลิตภัณฑ์โดยการเติมสารให้สีประเภทออกไซด์ หรือ สีสำเร็จรูป (สละเตนสี) ตกแต่งโดยทาที่ผลิตภัณฑ์มีในขณะนั้นผลิตภัณฑ์ดินความหมาดตัว

5.2 เอนโกบ (Engobe) หมายถึง เคลือบอย่างหนึ่ง ที่ใช้เนื้อดินผสมกับสารให้สีประเภทออกไซด์ หรือ สีสำเร็จรูป (สละเตน) มีลักษณะเหลวเป็นครีมข้น เรียกว่า น้ำสลิปสี ทั้งนี้อาจผสมน้ำดินสีขึ้นใหม่ อาจไม่ใช้ดินชนิดเดียวกันกับเนื้อดินปั้นก็ได้สามารถใช้ดินขาวเกาลินผสมกับดินบอลล์เคลย์ โดยการเติม เฟลด์สปาร์ ฟลินต์และฟลักซ์ลงไป เพื่อลดการหดตัวของน้ำสลิปสี ทำให้น้ำดินสีมีการยึดเกาะกับผิวผลิตภัณฑ์และมีลักษณะพิเศษ คือ ทึบแสงปกปิดผิวผลิตภัณฑ์

สัดส่วนของดินและน้ำในการผสมน้ำสลิปหรือเอนโกบขึ้นอยู่กับของดินแต่ละชนิด ถ้าใช้ดินบอลล์เคลย์ควรใช้ดินน้ำมากกว่า น้ำสลิปที่ทำจากดินบอลล์เคลย์จะมีความข้นจึงควรเติมน้ำเล็กน้อย น้ำสลิปที่ใช้ในการเอนโกบสามารถเก็บไว้นาน หากเติมเบนโทไนต์ลงไปเล็กน้อยจะช่วยป้องกันการแขวนลอยได้ (สุขุมล เล็กสวัสดิ์ 2548 : 212)

5.3 สละเตนสี (Color Stain) หรือ สีสำเร็จรูป สละเตนสีคือการนำส่วนผสมของสารให้สี เช่น ออกไซด์และสารประกอบชนิดอื่น ๆ กันมาฟrit รวมกันในอุณหภูมิสูงแล้วนำไปบดให้ละเอียดแล้วล้างเพื่อขจัดเกลือละลาย (Soluble Salt) ออก ประโยชน์ของสละเตนก็คือได้สีที่แน่นอนและมีมากมายหลายสีสามารถคาดเดาสีที่จะเกิดขึ้นได้เมื่อผสมในปริมาณและช่วงอุณหภูมิการเผาที่คงที่ (สุขุมล เล็กสวัสดิ์ 2548 : 135)

อิทธิพลจากศิลปกรรม

1. อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน

ผู้สร้างสรรค์ศึกษาค้นคว้าแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานจากศิลปกรรมทั้งในประเทศและต่างประเทศ เพื่อเป็นกรณีศึกษาในการสร้างสรรค์นั้น การสร้างสรรค์ผลงานแต่ละชนิดมีกระบวนการเทคนิครูปแบบงานที่หลากหลายมีทั้งจิตรกรรม ประติมากรรม เครื่องเคลือบดินเผา ซึ่งมีแนวคิดที่มาจากธรรมชาติ ประเภทงานแตกต่างกันไป ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดและรูปแบบงานของผู้สร้างสรรค์ จึงได้ศึกษารวบรวมข้อมูลต่าง ๆ ดังต่อไปนี้



ชื่อศิลปิน	แนวคิดในการสร้างสรรค์	อิทธิพลที่ได้รับ
 มณี มีมาก	ถ่ายทอดผลงานสร้างสรรค์ แสดงออกถึงบรรยากาศทิวทัศน์ต้นไม้ ความประทับใจในธรรมชาติ	บรรยากาศของธรรมชาติที่สงบ จังหวะการเกิดซ้ำ ๆ ของรูปทรง
 สุรศักดิ์ แสนโหม่ง	ถ่ายทอดวิถีชีวิตที่เกี่ยวพันกับ ธรรมชาติ ความเป็นอยู่ที่เรียบง่าย สมถะพอเพียง ล้วนก่อให้เกิดสายใย แห่งความงดงามในจิตใจที่อบอุ่นและ ผูกพัน	รูปทรงที่ได้แรงบันดาลใจจาก ธรรมชาติ
 จุมพล อุทัยภาส	ถ่ายทอดลักษณะรูปทรงของเมล็ดพืช เล็ก ๆ ที่มีการยืด ขยาย เปลี่ยนแปลง ดูแล้วมีชีวิต ที่กำลังเจริญเติบโตอย่าง ต่อเนื่องเป็นไปอย่างช้า ๆ	รูปทรง จังหวะของรูปทรง การใช้โทนสี
 Zadok Ben-David	ถ่ายทอดเรื่องราวธรรมชาติรอบ ๆ ตัว อย่างต้นไม้ พันธุ์พืชและสิ่งมีชีวิตอื่น ๆ	เรื่องราวความประทับใจใน ธรรมชาติ
 Tomoko Konno	แรงบันดาลใจจากสิ่งมีชีวิตต่าง ๆ ใน ธรรมชาติ	การใช้สีสันทันทีสดใส การผสมผสานกันของสี

ตารางที่ 4 : ตารางการวิเคราะห์ศิลปินที่ศึกษา



2. อิทธิพลที่ได้รับจากงานเครื่องเคลือบดินเผา

ผู้สร้างสรรค์ศึกษาค้นคว้าแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานเทคนิคทางเครื่องเคลือบดินเผาจากหลากหลายแหล่ง แต่ละเทคนิคมีกระบวนการและระยะเวลาในการทำที่แตกต่างกันไป จึงได้ศึกษารวบรวมข้อมูลต่าง ๆ ซึ่งศิลปะที่ถูกสร้างขึ้นจากวัสดุที่ทำมาจากดินเผา สร้างขึ้นเพื่อประโยชน์ใช้สอยในชีวิตประจำวัน ในพิธีกรรมทางศาสนา รวมถึงความเชื่อและประเพณี สิ่งเหล่านี้เป็นปัจจัยที่สำคัญที่ทำให้มนุษย์ได้พัฒนาและสะสมรวบรวมประสบการณ์ ถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานศิลปะในรูปแบบของดินเผาอย่างที่ปรากฏให้เห็นในปัจจุบัน

รูปแบบผลงาน	เทคนิค	อิทธิพลที่ได้รับ
 เครื่องปั้นดินเผา บ้านเชียง	สีที่ใช้เขียนได้มาจากแร่หินเพอริกออกไซด์ เขียนลวดลายใบไม้ดอกไม้ ลายก้นขด ที่พัฒนามาจากลายก้นหอย กลุ่มลายเรขาคณิต ได้แก่ รูปสามเหลี่ยม วงกลม ลายตารางเหลี่ยม กลุ่มลายอิสระ ลวดลายที่เกิดจากจินตนาการ	การใช้เทคนิคทาลาดินลงบนดินแดงให้เกิดความต่าง
 เครื่องปั้นดินเผาวัฒนธรรมหยาเงา	สีที่ใช้เป็นสีดำหรือสีม่วงเข้มลายเขียนสี มักเป็นลายเรขาคณิต พืช นก สัตว์ต่างๆ	การเขียนสีและแรงบันดาลใจที่มาจากธรรมชาติสร้างเรื่องราวการระบายสีเพื่อปกปิดผิวดิน
 เครื่องปั้นดินเผาสมัยกรีก	ทาสีน้ำดินสีด้วยสีน้ำตาลและสีดำ ลวดลายส่วนใหญ่เป็นการพรรณนาเล่าเรื่อง นิยมวาดลวดลายพวกคน สัตว์ ลวดลายพืชพรรณการออกแบบลายเส้นเป็นระเบียบซับซ้อน	ความเป็นระเบียบมีจังหวะ การซ้ำกันของเส้น

ตารางที่ 5 : การวิเคราะห์อิทธิพลที่ได้รับจากงานเครื่องเคลือบดินเผา

กรณีศึกษาอิทธิพลศิลปกรรมจากศิลปินและอิทธิพลที่ได้รับจากงานเครื่องเคลือบดินเผาที่ได้ทำการศึกษาเปรียบเทียบไปนั้น ทำให้เห็นถึงแนวคิด กระบวนการทางเทคนิครูปแบบงานที่หลากหลายมีทั้ง จิตรกรรม ประติมากรรม งานเครื่องเคลือบดินเผา ซึ่งมีแนวคิดที่มาจากธรรมชาติเช่นเดียวกันกับผู้สร้างสรรค์ จากการศึกษาถึงผลงานของศิลปินที่นำมาศึกษานั้น ผู้สร้างสรรค์มีแนวคิดและวิธีการที่แตกต่างกันในหลายด้าน มีการนำเสนอที่แตกต่างกัน การนำเสนอที่น่าสนใจ จึงทำให้พบว่าผลงานสร้างสรรค์ชุด “ความสุขจากผืนป่า” นั้น เป็นผลงานที่นำศาสตร์ทางศิลปะมาใช้ คือ กระบวนการทางเครื่องเคลือบดินเผา โดยการขึ้นรูปทรงตามแนวคิดตลอดจนใช้วิธีการตกแต่งด้วยน้ำดินสี (การเอนโกบ) ตามเอกลักษณ์เฉพาะตน ถ่ายทอดผลงานสร้างองค์ความรู้ใหม่ที่แสดงถึงความงามและสามารถสร้างความตระหนักให้ผู้คนหันมาใส่ใจ เห็นคุณค่าและรู้สึกหวงแหนธรรมชาติ



ขั้นตอนการดำเนินงาน

1. ขึ้นรูปแบบขดโดยคลึงดินให้เป็นเส้นยาว ทาน้ำสลิปที่เส้นดิน แล้วนำมาวางเรียงเป็นชั้น ๆ เรียงต่อกันและเกลี่ยดินที่เรียงต่อกันให้เป็นเนื้อเดียวกัน บีบให้ได้ทรง ทิ้งดินให้หมาด ใช้ไม้พายตบให้ได้รูปทรงตามแบบที่ร่างไว้ จากนั้นใช้เครื่องมือตกแต่งขูดผิวให้ตึงเรียบตามที่ต้องการจะได้รูปทรงอิสระของก้อนเมฆ เเจาะรูตรงกลางเป็นรูปทรงอิสระของก้อนเมฆ ในส่วนด้านหน้าและด้านหลัง

2. คลึงดินให้เป็นเส้น ทั้งขนาดเล็กและขนาดใหญ่ ตัดเส้นดินให้โค้งเป็นทรงตัวยู (U) ทิ้งดินไว้ให้หมาดเพื่อให้คงรูป เมื่อจับดินจะไม่อ่อนนิ่มและแข็งจนเกินไป จากนั้นนำเส้นดินที่คลึงโค้งขนาดเล็ก-ใหญ่มาติดกับรูปทรงอิสระของก้อนเมฆเพื่อเป็นฐานของชิ้นงาน ปั้นส่วนกึ่งไม้ติดลงบนรูปทรงอิสระของก้อนเมฆ คลึงดินเป็นเส้นแล้วบีบดินให้ได้ทรงใบไม้และกึ่งไม้ตามแบบร่าง จากนั้นใช้ใบเลื่อยขูดให้เกิดพื้นผิวเป็นริ้วเส้นบาง ๆ ใช้ฟองน้ำชุบน้ำ เช็ดให้เรียบทั่วชิ้นงาน แล้วนำดินสีมาทาบริเวณเส้นโค้ง

3. ดอกไม้บีบดินให้เป็นทรงถ้วยคลึงดินเป็นแท่งทิ้งไว้ให้หมาด นำดินทั้งสองส่วนประกอบเข้าด้วยกัน ปั้นตกแต่งตามแบบร่าง จากนั้นนำดินมาบีบให้เป็นแผ่นเล็ก ๆ ขูดลายเส้นลงบนดินแผ่นให้เป็นลายใบไม้ทำแบบนี้ให้ได้จำนวนมาก ผลงานทั้งหมดทิ้งไว้ให้แห้งจากนั้นนำเข้าเผาที่อุณหภูมิ 800 องศาเซลเซียสหลังจากนั้นชุบเคลือบนำเข้าเผาอุณหภูมิ 1,200 องศาเซลเซียส

เนื้อดินที่ใช้ในการสร้างสรรค์	ลักษณะคุณสมบัติ
	ผู้สร้างสรรค์ใช้เนื้อดินสโตนแวร์ (Stoneware) ในการขึ้นรูปทรงหลัก เนื้อดินปั้นสโตนแวร์ของวัตถุดิบเมื่อเผาแล้วจะเป็นสีขาวครีม แต่มีความแข็งแรง เเผาในอุณหภูมิสูง เคาจะมีเสียงดังกังวาน วัตถุดิบที่ใช้ต้องมีความทนไฟสูงและมีความเหนียว
	ผู้สร้างสรรค์ใช้เนื้อดินเทอรากอตต้า (Terracotta) มีลักษณะสีแดงอมส้มซึ่งสีเข้มมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับวัตถุดิบและอุณหภูมิที่เผา หากเนื้อดินมีส่วนผสมของออกไซด์ของเหล็กมาก สีจะเข้มและการเผาไฟสูงยิ่งทำให้สีเข้มมาก เเผาได้ทั้งไฟสูงและไฟต่ำเมื่อเผาดิบแล้วอาจมีคราบสีขาวติดบนผิวภาชนะ ซึ่งเกิดจากเกลือของหินปูนหลงเหลืออยู่
	ผู้สร้างสรรค์ใช้เนื้อดินพอร์ซเลน (Porcelain) เป็นเนื้อดินที่ได้มาจากการผสมกันของดินหลายชนิด เช่น ดินเกาลิน บอลเคลล์ เฟลด์สปาร์ และฟรินต์ เนื้อดินมีความเหนียวน้อย ดินชนิดนี้เหมาะแก่การไปทำเป็นน้ำสลิปหล่อ เนื้อมีความละเอียดให้สีขาว เเผาอุณหภูมิสูง เหมาะแก่การปั้นชิ้นงานขนาดเล็ก

ตารางที่ 6 : ตารางเนื้อดินที่ใช้ในการสร้างสรรค์



ภาพร่างสองมิติและการสร้างสรรค์



(ก)



(ข)



(ค)



(ง)



(จ)



(ฉ)

ภาพที่ 5 ภาพร่างสองมิติและการสร้างสรรค์

(ก) ภาพร่างสองมิติ ชุด “ความสุขจากผืนป่า”

(ข) การขึ้นรูปแบบขด

(ค) ประกอบเส้นเข้ากับรูปทรง

(ง) ทาเอนโกบดินสี

(จ) ดอกไม้ในเอกลักษณ์เฉพาะตน

(ฉ) หลังเผาเคลือบอุณหภูมิ 1,200 องศาเซลเซียส

ที่มา : นางสาวเกษกานต์ ชูประดิษฐ์



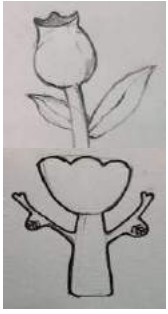
ผลการวิจัย

การวิเคราะห์จากหลักการทางสุนทรียศาสตร์

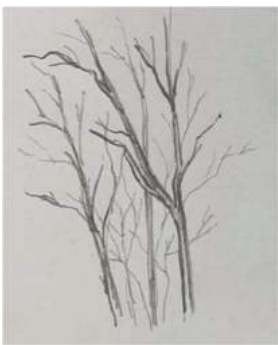
ประกอบด้วยการวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารและการลงพื้นที่จริงของผู้สร้างสรรค์ จากการศึกษาพบว่าลักษณะของธรรมชาติในแต่ละพื้นที่ ที่มีความคล้ายคลึงกัน มีความสลับซับซ้อนของต้นไม้พันธุ์นานาชนิดและยังประกอบด้วยสิ่งต่าง ๆ ในธรรมชาติจนเกิดเป็นผืนป่า ผืนป่าดังกล่าวมีความสำคัญต่อการดำรงชีวิตของสิ่งมีชีวิตน้อยใหญ่ เมื่อผู้สร้างสรรค์ลงพื้นที่เพื่อสัมผัสความงดงามของผืนป่า บรรยากาศที่พบเห็นเป็นเหมือนประสบการณ์ที่น่าจดจำ ก่อให้เกิดความประทับใจในธรรมชาติที่ได้สัมผัส จึงถ่ายทอดเป็นผลงาน ชุด “ความสุขจากผืนป่า” สอดคล้องกับแนวคิดของ จอน ดิวอี้ ที่ได้กล่าวไว้ว่า สิ่งแวดล้อมทำให้มีความคิดและอารมณ์ซึ่งเป็นประสบการณ์ แต่บางครั้ง การมีประสบการณ์ที่พอใจน่าจดจำเป็นพิเศษ เราจะจำประสบการณ์นั้นได้อย่างฝังใจ ซึ่งธรรมชาติและผืนป่าเหล่านี้ล้วนก่อให้เกิดความความสุขและความประทับใจแก่ผู้สร้างสรรค์ ผลักดันให้เกิดเป็นพลังบวกจึงนำมาใช้เป็นแนวคิดในทางสร้างสรรค์ผลงานอันเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตน สัมพันธ์กับทฤษฎีของกัจจกร สุนทรพงษ์ศรี ที่ได้กล่าวไว้ว่า แรงบันดาลใจนั้นขึ้นอยู่กับอารมณ์ในขณะนั้น เป็นเหมือนการถ่ายทอดความรู้สึกภายในออกมาเป็นรูปร่างรูปทรง เป็นการตอบสนองการแสดงออกอย่างมีเอกภาพ แรงบันดาลใจมีทั้งเป็นรูปแบบนามธรรมและรูปธรรมที่ก่อให้เกิดความคิดความรู้สึกมากระตุ้นเราให้สร้างเป็นงานศิลปะ (กัจจกร สุนทรพงษ์ศรี 2559 : 151)

การวิเคราะห์ข้อมูลการนำไปใช้สร้างสรรค์ผลงาน

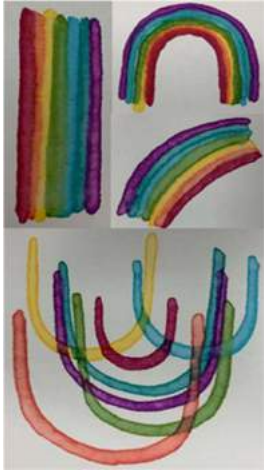
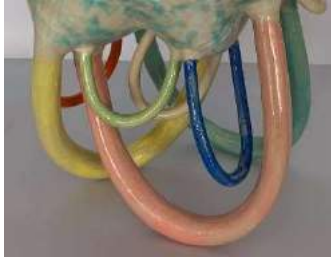
สัญญาณของผู้สร้างสรรค์ได้สร้างสรรค์ผลงานในลักษณะของการใช้รูปทรงในธรรมชาติที่สัมพันธ์กับเนื้อหาและแนวความคิด เป็นตัวแทนของสัญลักษณ์ ให้มีกลมกลืนไปกับรูปทรง โดยการนำมาวิเคราะห์เป็นทัศนธาตุ ใช้การประกอบกันของรูปทรง ได้แก่ รูปทรงที่เกิดจากการทับซ้อน รูปทรงที่เกิดจากการผสานกัน และรูปทรงที่วางชิดกัน อีกทั้งประเภทของรูปทรงที่เหมือนกันหรือประเภทของรูปทรงที่ต่างกัน สามารถสร้างรูปทรงให้มีความต่อเนื่องซึ่งกันและกันได้ ก่อเกิดเป็นรูปทรงใหม่ รูปทรงดังกล่าวข้างต้น นำพาความรู้สึกของผู้มองให้รู้สึกคล้อยตาม เพื่อสื่อสารให้ผู้ชมหวนนึกถึงสิ่งต่างๆ ในธรรมชาติและเห็นความสำคัญเมื่อได้มองมายังผลงาน

ภาพข้อมูล	การพัฒนาภาพร่าง	ชิ้นงานจริง	วิเคราะห์ข้อมูล
			ลักษณะผิวเปลือกไม้จากธรรมชาติให้ผิวที่สัมผัสขรุขระ เป็นสัญลักษณ์แสดงถึงความความอุดมสมบูรณ์
พื้นผิวด้านไม้	ลายเส้นเปลือกไม้	น้ำเคลือบที่ฉาบผิว	
			การพัฒนารูปทรงเมล็ดของดอกไม้ที่เป็นสัญลักษณ์แสดงถึงความอุดมสมบูรณ์
ดอกไม้จากภาคกลาง	การพัฒนารูปทรง	ดอกไม้ที่ได้จากการพัฒนา	



ภาพข้อมูล	การพัฒนาภาพร่าง	ชิ้นงานจริง	วิเคราะห์ข้อมูล
  ก้อนเมฆ ต้นไม้	 การรวมรูปทรงระหว่าง รูปทรงก้อนเมฆและรูปทรงต้นไม้	 รูปทรงเมฆและ รูปทรงต้นไม้ร่วมกัน	การพัฒนารูปทรงที่มาจากก้อนเมฆ ผสมผสานต้นไม้ที่มี ลักษณะเป็นพุ่มเป็น สัญลักษณ์แสดงถึง ความสุข
 การแตกใบอ่อนของกิ่งไม้	 ลายเส้นกิ่งไม้	 รูปทรงกิ่งไม้ที่มีใบอ่อน	การพัฒนารูปทรงที่มาจาก การแตกใบอ่อน ของกิ่งไม้เป็น สัญลักษณ์แสดงถึง ความเจริญงอกงาม
 ใบไม้ร่วง	 ลายเส้นใบไม้	 ลักษณะใบไม้อันเป็นเอกลักษณ์	การพัฒนารูปทรงที่มาจาก การใบไม้ร่วงหล่น จากต้นลงสู่พื้นดิน กลายเป็นปุ๋ยธรรมชาติ ที่มีประโยชน์ต่อระบบ นิเวศเป็นสัญลักษณ์ แสดงถึงเกื้อกูลกัน



ภาพข้อมูล	การพัฒนาภาพร่าง	ชิ้นงานจริง	วิเคราะห์ข้อมูล
 สายรุ้ง	 ลายเส้นสายรุ้ง	 ผลงานที่ได้จากการพัฒนารูปทรง	การพัฒนารูปทรงที่มาจากการเล่นของสายรุ้งที่เกิดขึ้นจากหลังฝนตกเป็นสัญลักษณ์แสดงถึงความสุข ความชุ่มชื้น

ตารางที่ 7 : วิเคราะห์ข้อมูลการนำไปใช้สร้างสรรค์ผลงาน



ภาพที่ 6 ผลงานชุดผลงานชุดความสุขจากฝันป่า
ที่มา : นางสาวเกษกานต์ ชูประดิษฐ์



การวิเคราะห์ความงามทางองค์ประกอบศิลป์ต่อผลงานประติมากรรมเครื่องเคลือบดินเผา

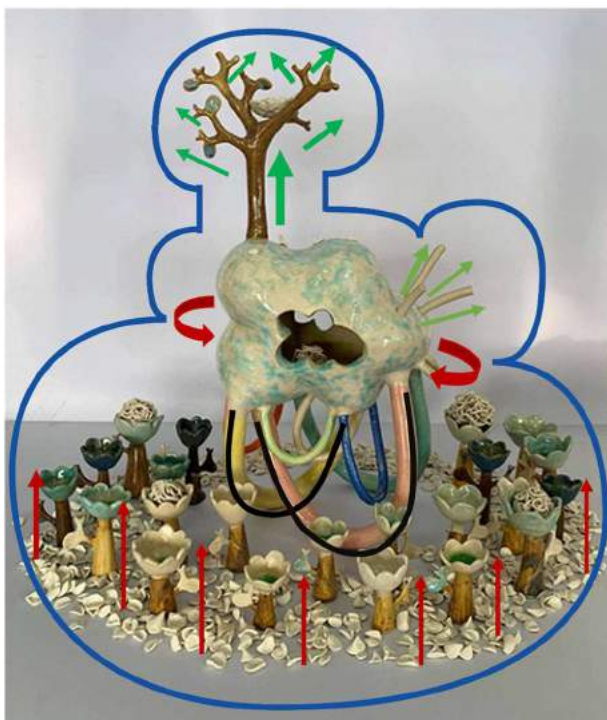
ความงามเป็นสัญลักษณ์ของงานสร้างสรรค์อันมาจากรูปร่างรูปทรงในธรรมชาติ ซึ่งได้แก่ รูปทรงอิสระของต้นไม้ เมล็ดพันธุ์ ดอกไม้ ก้อนเมฆ สายฝน รุ่งกินน้ำ ถ่ายทอดความประทับใจจากประสบการณ์ ธรรมชาติที่งดงามตามความคิด เกิดแรงบันดาลใจนำไปสู่จินตนาการและถ่ายทอดความรู้สึกนั้นออกมา เป็นผลงานศิลปะที่สัมพันธ์กับเอกภาพทางความคิด

1. รูปร่าง-รูปทรง

รูปร่างรูปทรงที่ใช้ในผลงานได้มาจากการลดทอนรูปทรงจริงจากธรรมชาติ ได้แก่ รูปทรงอิสระของก้อนเมฆ ที่ก่อตัวกันเป็นมวล รูปทรงพุ่มใบไม้ของต้นไม้ รูปทรงกิ่งก้านของต้นไม้ รูปร่างของใบไม้ที่ร่วงหล่นบนพื้นดิน ผสมผสานกับความคิดตามจินตนาการของผู้สร้างสรรค์ ระหว่างรูปทรงของต้นไม้ที่มีลักษณะเป็นพุ่มกับรูปทรงของก้อนเมฆ รูปทรงของต้นไม้ใหญ่ที่แตกกิ่งก้านแผ่ขยาย เมื่อมองจากระยะไกลก็จะเห็นเป็นรูปทรงอิสระ จึงเกิดการนำรูปทรงอิสระทั้งสองมาสร้างสรรค์รูปทรงใหม่ให้มีมวลและปริมาตร โดยรูปทรงนั้นมีความสัมพันธ์กับแนวคิด การถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึก เพื่อแสดงออกถึงความประทับใจที่ได้รับจากธรรมชาติและผืนป่า

2. เส้น

ผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดเส้นสีแดง เป็นขอบเขตรอบนอกของรูปทรง และใช้เส้นแนวตั้ง เส้นโค้ง เป็นส่วนของเส้นภายใน โดยจัดวางองค์ประกอบให้มีความเกี่ยวเนื่องสัมพันธ์กัน ลูกศรสีเขียวแสดงถึงเส้นที่ยื่นไปในพื้นที่ว่าง พุ่งขึ้นไปและกระจายตัวออก เพื่อสื่อถึงความเคลื่อนไหว การมีชีวิต การเจริญเติบโต ลูกศรสีส้มใช้เส้นเฉียง ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว พุ่งขึ้นสร้างความสมดุลให้รูปทรง ลูกศรสีดำ ใช้เส้นโค้งที่มีลักษณะคล้ายตัวยู มีเส้นขนาดเล็กและขนาดใหญ่สลับไปมา เพื่อสื่อถึงการสั่นไหวไปในทิศทางเดียวกันกับรูปทรง ให้ความรู้สึกถึงการเคลื่อนไหว เกิดความกลมกลืนในทิศทางธรรมชาติ



ภาพที่ 7 การวิเคราะห์รูปร่าง-รูปทรงและเส้น ในผลงานสำเร็จชุดที่ 1

ที่มา : นางสาวเกษกานต์ ชูประดิษฐ์



ภาพที่ 8 การวิเคราะห์พื้นที่ว่าง จังหวะและพื้นผิว ผลงานสำเร็จชุดที่ 1

ที่มา : นางสาวเกษกานต์ ชูประดิษฐ์

3. พื้นที่ว่างและจังหวะ

พื้นที่ว่างด้านหน้าลูกศรเส้นสีแดง เจาะเป็นรูปร่างคล้ายต้นไม้ให้มีลักษณะตามด้านหน้าของรูปทรงภายนอก และด้านหลังลูกศรสีเหลือง เจาะเป็นรูปร่างก้นเมฆให้มีขนาดที่แตกต่างกันเพื่อให้อากาศถ่ายเท ลดทอนให้รูปทรงดูไม่แข็งเพื่อให้เกิดมิติรอบ ๆ ตัวชิ้นงาน พื้นที่ว่างระหว่างดอกไม้มีขนาดแตกต่างกันให้เกิดเป็นจังหวะของชิ้นงาน และในส่วนของลูกศรสีฟ้าเป็นรูปทรงใบไม้และดอกไม้เล็กไม้หลาย ๆ ขนาด ผลิตซ้ำให้มีรูปทรงและสี สอดคล้องสัมพันธ์กับของรูปทรงอื่น ๆ ในพื้นที่ว่าง การจัดวางเน้นให้มีลักษณะเหมือนผืนป่าในธรรมชาติ

4. พื้นผิว

พื้นผิว สร้างสรรค์ให้มีลักษณะพื้นผิวขนสลับกับพื้นผิวเรียบ มีพื้นผิวที่แสดงความมันวาวจากเคลือบใสและเคลือบสีเซียว สื่อถึงความชุ่มชื้น ความอึดอ้อม เปรียบเหมือนน้ำเกาะบนพื้นผิวของสิ่งต่าง ๆ ในธรรมชาติ ส่วนฐาน มีการคลึงเส้นโค้งให้เรียบหลาย ๆ เส้น เพื่อสื่อถึงสายรุ้ง อันเป็นสิ่งที่บ่งบอกถึงความอุดมสมบูรณ์ ความเคลื่อนไหวและการเจริญงอกงามของผืนป่า

5. สี

สีที่ใช้ในการสร้างสรรค์ ผู้สร้างสรรค์พิจารณาให้สอดคล้องกับเนื้อหาและแนวคิดของรูปแบบผลงาน ผู้สร้างสรรค์ ใช้เทคนิคการเคลือบลงบนเทอร์ราคอต้า ทำให้สีเคลือบมีความเข้มข้นเนื่องจากสีดินที่เข้มข้นจากการเผาอุณหภูมิที่สูง แม้ใช้เคลือบชนิดเดียวกันลงบนดินสโตนแวร์ก็จะให้ค่าสีต่างกันและใช้เทคนิคการเอนโกบด้วยใช้เนื้อดินสีขาวผสมกับสารให้สีเพื่อแสดงออกทางอารมณ์ สื่อถึงบรรยายภาพทางธรรมชาติ ได้แก่ แสงจากสีส้มของท้องฟ้า สีของสายรุ้ง สีจากใบไม้ ดอกไม้ เปลือกไม้ เมล็ดพันธุ์ โดยมีการแบ่งโทนสีเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มสีเอิร์ธโทน เพื่อแสดงความเป็นธรรมชาติ ความสงบ ผสมผสานความกลมกลืน และกลุ่มสีพาสเทล เพื่อแสดงความละมุน อ่อนโยน สีของรุ้งกินน้ำ สีของบรรยากาศเพื่อแสดงถึงความสดใสโดดเด่นที่ประสานสัมพันธ์กันอย่างลงตัว



วิเคราะห์การนำสีไปใช้ให้สัมพันธ์กับเนื้อหาและแนวคิดของรูปแบบผลงาน

		เคลือบสีน้ำตาล แสดงออกถึงสีเปลือกไม้
		เคลือบใสสำเร็จรูป เคลือบสีเขียว แสดงออกถึงความชุ่มชื้นของน้ำ
		ส้มจุดที่4
		เขียวจุดที่4
		เหลืองจุดที่7
		ชมพูจุดที่7 แสดงออกถึงสีสันของบรรยากาศ ทางธรรมชาติ
		เคลือบน้ำเงินบนดินเทอร่า คอตต้า แสดงออกถึงแสดงออกถึงสีสันของ บรรยากาศทางธรรมชาติ
		เคลือบสีน้ำตาลบนดินเทอร่า คอตต้า แสดงออกถึงสีเปลือกไม้
		เคลือบขาวทึบ
		เคลือบใส แสดงออกถึงความเติบโต งอกงาม
		สีเขียวเกิดจากการหลอมละลาย ของแก้วแสดงออกถึง สีของใบไม้
		เคลือบสีน้ำตาลบนดินสโตนแวร์ แสดงออกถึงสีเปลือกไม้

ตารางที่ 8 : การวิเคราะห์การนำสีไปใช้ให้สัมพันธ์กับเนื้อหาและแนวคิดของรูปแบบผลงาน



อภิปรายผลการสร้างสรรค์

โครงการการสร้างสรรค์ผลงานเครื่องเคลือบดินเผา “ชุดความสุขจากผืนป่า” จากการสร้างสรรค์งานประติมากรรมเครื่องเคลือบดินเผาครั้งนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้ถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกความประทับใจออกมาในรูปแบบเครื่องเคลือบดินเผา 3 มิติผ่านรูปร่าง-รูปทรงของต้นไม้ที่มีหลากหลายชนิด เป็นส่วนประกอบหลักในการสร้างรูปทรง ผสมผสานรูปทรงของเมล็ดพันธ์ต่าง ๆ รูปทรงอิสระก่อนผสมและสายรุ้ง เป็นรูปทรงใหม่ที่สร้างสรรค์ให้มีเอกลักษณ์เฉพาะตน ทั้งนี้เพื่อแสดงออกถึงความสุขของการพึ่งพาอาศัย ความอุดมสมบูรณ์ของธรรมชาติและผืนป่า

การสร้างสรรค์ผลงานเครื่องเคลือบดินเผา “ชุดความสุขจากผืนป่า” ครั้งนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้ถ่ายทอดอารมณ์ประสบการณ์ ความรู้สึกประทับใจ ผ่านสัญลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์ที่ได้สร้างสรรค์ผลงานในลักษณะของการใช้รูปทรงในธรรมชาติเป็นสัญลักษณ์ ประกอบด้วย เส้น สี รูปร่าง-รูปทรง ที่มีมวลและปริมาตร มีขนาดที่แตกต่าง ผสานกันอย่างกลมกลืนจนเกิดเอกภาพในรูปแบบเครื่องเคลือบดินเผา 3 มิติ รูปแบบและเนื้อหาของผลงานแสดงออกอย่างเรียบง่าย ไม่ซับซ้อน เข้าใจง่าย สื่อสารกับผู้ชมโดยตรงไปตรงมา เนื่องจากผู้สร้างสรรค์ต้องการให้ผู้ชมงานหวนคำนึงถึงสิ่งต่าง ๆ ในธรรมชาติซึ่งมีความสำคัญต่อมนุษย์และสิ่งมีชีวิตทุกชนิด อีกทั้งเพื่อเสริมสร้างความรู้สึกรักหวงแหนในทรัพยากรและผืนป่าของประเทศไทย

เอกสารอ้างอิง

- กาญจนา แก้วเทพ และคณะ. (2543). *มองสื่อใหม่มองสังคมใหม่*. กรุงเทพฯ: ภาควิชาสื่อสารมวลชน นิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กัจจกร สุนพงษ์ศรี. (2558). *ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตก 1*. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จรรยา โกมุทร์นันทน์. (2540). *สุนทรียศาสตร์ ปัญหาเบื้องต้นในปรัชญาศิลปะและความงาม*. กรุงเทพฯ: ศูนย์เทคโนโลยีทางการศึกษา มหาวิทยาลัยรังสิต.
- ชลลุด นิมเสมอ. (2557). *องค์ประกอบของศิลปะ*. (พิมพ์ครั้งที่10). กรุงเทพฯ: อมรินทร์
- ทวี พรหมพฤกษ์. (2523). *เครื่องเคลือบดินเผาเบื้องต้น*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์
- ธีรยุทธ บุญมี. (2551). *การปฏิบัติศิลปศาสตร์ของ โซซูร์ เส้นทางสู่โพสโมเดิร์นนิส*. กรุงเทพฯ: วิชาษา.
- ไพจิตร อังศิริวัฒน์. (2541). *เนื้อดินเซรามิก*. (พิมพ์ครั้งที่2). กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์
- ไพจิตร อังศิริวัฒน์. (2547). *รวมสูตรเคลือบเซรามิก..* กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์
- วรรณพร พัฒนเสถียรกุล.(2552). *ความเข้าใจความหมายพื้นฐานทางศิลปะของนักศึกษาศิลปในมหาวิทยาลัยศิลปากร*. (ศิลปะนิพนธ์ปริญญาศิลปบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศิลปากร).
- วิบูลย์ ลี้สุวรรณ. (2549). *ศิลปะวิชาการ 2 คืออะไร*. กรุงเทพฯ: วิสคอมเซ็นเตอร์
- สุพมาล เล็กสวัสดิ์. (2548). *เครื่องปั้นดินเผาพื้นฐานการออกแบบและการปฏิบัติงาน*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุรศักดิ์ โกสิยพันธ์. (2531). *น้ำเคลือบเครื่องปั้นดินเผา*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช
- อานันท์ สว่างผล. (2543). *วัตถุดิบที่ใช้แพร่หลายในงานเซรามิกส์*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์
- มณี มีมากและพดยศ พุทธเจริญ. (2561). *พื้นที่และเวลาแห่งความสุขสงบ. วารสารปาริชาติ*. ปีที่ 31 (ฉบับที่ 1), 84
- สุรศักดิ์ แสนโหม่ง, พรสวรรค์ นนทะภา, บริรักษ์ ศุภตริยารพวงศ์, ศรีพัฒน์ เทศารินทร์ และ อภิชาติ เอี่ยมวิจารย์. (2560). *ผลงานศิลปกรรมที่สะท้อนเนื้อหาความดีงามและความสงบสุข. วารสารช่อพะยอม*, ปีที่ 26 (ฉบับที่ 1), 46-47
- ธวัชชัย สันติสุข. (2549). *ป่าไม้ของไทย*. สืบค้น 20 กุมภาพันธ์ 2563, จาก https://www.dnp.go.th/botany/PDF/publications/veget.pdf?fbclid=IwAR2t6JXtBBLT6bUnP6OMRF_ZditvhdczsHSYSrRrtzvVAfe2oc936BSOjK4&fbclid=IwAR2t6JXtBBLT6bUnP6OMRF_ZditvhdczsHSYSrRrtzvVAfe2oc936BSOjK4
- มูลนิธิสืบนาคะเสถียร. (2562). *เกร็ดความรู้ป่าดิบแล้ง (Dry Evergreen Forest) แหล่งอาหารสัตว์ป่า*. สืบค้น 27 กุมภาพันธ์ 2563, จาก <https://www.facebook.com/SeubNakhasathienFD/posts/10157724877490827/>
- มูลนิธิสืบนาคะเสถียร. (2562). *เกร็ดความรู้ป่าดิบชื้น หรือ ป่าดงดิบ*. สืบค้น 27 กุมภาพันธ์ 2563, จาก <https://www.facebook.com/SeubNakhasathienFD/posts/10157695190085827>
- ป่าภาคเหนือ. (ม.ป.ป.). สืบค้น 20 กุมภาพันธ์ 2563, จาก <https://www.dnp.go.th/fca16/file/12irwxer9ti8gha.pdf>
- ประติมากร จุมพล อุทโยภาศ. (ม.ป.ป.). สืบค้น 27 กุมภาพันธ์ 2563, จาก www.bloggang.com/mainblog.php?id=woodsculpture



- มูลนิธิสืบนาเคเสถียร. (2562). *เกร็ดความรู้ป่าเบญจพรรณ*. สืบค้น 27 กุมภาพันธ์ 2563, จาก <https://www.facebook.com/130907225826/posts/10157786898710827/>
- วัฒนธรรมหยาเงา. สืบค้น 20 กุมภาพันธ์ 2563. จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/gossmanpottery>. (2561). *เครื่องปั้นดินเผาบ้านเชียง วัฒนธรรมที่มายุกว่า3,500ปี*. สืบค้น 20 กุมภาพันธ์ 2563 จาก <https://gossmanpottery.com/ban-chiang-pottery/>
- Mark Cartwright. Ancient Greek Pottery. (2561). สืบค้น 20 กุมภาพันธ์ 2563. จาก https://www.ancient.eu/Greek_Pottery/
- Tomoko Konno. CJS Thursday Lecture Series Celebration of Life. สืบค้น 20 กุมภาพันธ์ 2563 จาก <https://ii.umich.edu/ii/news-events/all-events.detail.html/42802-9661743.html>
- ZADOK BEN-DAVID. (2562). *เจ้าของผลงานศิลปะที่หลอมรวมธรรมชาติวิทยาศาสตร์และความพิศวง*. สืบค้น 10 กุมภาพันธ์ 2563. จาก <https://www.baanlaesuan.com/67133/design/design-update/people/zadok-ben-david>



การจัดการการใช้ประโยชน์หญ้าแฝกเพื่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์หญ้าแฝกสู่สากล ตามแนวทางพระราชดำริ

Project management The use of vetiver for the development of vetiver grass products internationally according to the royal initiative

อาณัฐ ศิริพิชญ์ตระกูล¹ ยวดี พรธาราชพงศ์²

Arnut Siripithakul, Yuvadee Phontharaphong

สาขาวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

Faculty of Architecture and Design, Rajamangala University of Technology Phra Nakhon

(Received : Jan 24,2022 Revised : Mar 11,2022 Accepted : Apr 1,2022)

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์หลักที่จะดำเนินการตามแนวทางพระราชดำริในเรื่องการอนุรักษ์ดินและน้ำ โดยมุ่งการใช้ประโยชน์จากหญ้าแฝก ซึ่งมีการจัดการองค์ความรู้การใช้ประโยชน์จากหญ้าแฝกในการออกแบบพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่เหลือทิ้งจากการเพาะปลูก และการประเมินองค์ความรู้ รูปแบบผลิตภัณฑ์ และรูปแบบกิจกรรมการให้ความรู้ โดยการจัดการองค์ความรู้ผู้วิจัยได้นำทักษะของชุมชนมาใช้เป็นพื้นฐานในการพัฒนาผลิตภัณฑ์เพื่อให้ชุมชนสามารถขึ้นต้นแบบได้ด้วยตนเอง เช่นทักษะการออกแบบ การเลือกใช้วัสดุ การนำหญ้าแฝกแปรรูปเป็นกระดาษ และการนำกระดาษจากใบหญ้าแฝกไปทดสอบการพิมพ์ ซึ่งเป็นองค์ความรู้ที่มาจากการวิจัยจากการให้องค์ความรู้ ผู้วิจัยได้ออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ กระเป๋า และผลิตภัณฑ์เบ็ดเตล็ดประเภทต่าง ๆ การนำกระดาษใบหญ้าแฝกเพิ่มมูลค่าเชิงพาณิชย์ ซึ่งทำให้ชุมชนได้เห็นผลิตภัณฑ์ที่หลากหลายเกิดความเข้าใจในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ ในส่วนการประเมินผู้วิจัยแบ่งเป็น 3 ด้าน ได้แก่ 1.ด้านการจัดการกิจกรรมอนุรักษ์ดินและน้ำ 2.ด้านการพัฒนาผลิตภัณฑ์จากใบหญ้าแฝก 3.ด้านการจัดกิจกรรมถ่ายทอดองค์ความรู้ ผลการประเมินทั้ง 3 ด้านอยู่ในระดับดีมาก ซึ่งเป็นตามวัตถุประสงค์ที่ผู้วิจัยได้ตั้งไว้

คำสำคัญ : การจัดการความรู้งานวิจัย/ หญ้าแฝก/ โครงการพระราชดำริ/การออกแบบผลิตภัณฑ์

ABSTRACT

The main objective of this research is to follow the royal initiative on soil and water conservation. by focusing on the utilization of vetiver grass which has managed the knowledge of utilization of vetiver in the design and development of products left over from cultivation. and knowledge assessment product model and forms of educational activities By managing the body of knowledge, the researcher uses community skills as a basis for product development so that the community can model by themselves. such as design skills material selection Processing vetiver grass into paper and taking the paper from the vetiver leaves to test printing which is a body of knowledge that comes from research from giving knowledge The researcher has designed and developed various types of bags and miscellaneous products. The use of vetiver leaf paper increases commercial value. which allows the community to see a variety of products to understand the development of products As for the assessment of the researcher, it is divided into 3 areas: 2. Product development from vetiver leaves 3. In terms of organizing knowledge transfer activities The evaluation results in all three areas were at a very good level. which is in accordance with the objectives that the researcher has set

Keywords : Research Knowledge Management/ Vetiver Grass/ Royal Initiative Projects/Product Design

¹อาณัฐ ศิริพิชญ์ตระกูล, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร, โทร.091 9459 942, e-mail : arnut.s@rmutp.ac.th

²ยวดี พรธาราชพงศ์, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร, โทร.086 1240 823, e-mail : yuvadee.s@rmutp.ac.th



บทนำ

ปัจจุบันอุตสาหกรรมของโลกก้าวไปอย่างไม่หยุดนิ่งวิวัฒนาการด้านเทคโนโลยีและวิทยาศาสตร์ก้าวไปอย่างไม่เคยหยุดอีก ด้านในความเจริญของอุตสาหกรรมกลับทำให้สิ่งแวดล้อมหรือสภาพแวดล้อมบนโลกกับโดนทำลายทำให้มนุษย์ทุกคนหันกลับมาอง การรักษาสีสิ่งแวดล้อมเป็นสิ่งสำคัญอันดับต้นๆของโลก อย่างในประเทศไทยเป็นประเทศที่กำลังพัฒนาด้านอุตสาหกรรมทำให้ สิ่งแวดล้อมภายในประเทศถูกทำลายเพราะอุตสาหกรรมต่าง ๆขาดความใส่ใจในการรักษาสีสิ่งแวดล้อม หน่วยงานภาครัฐและเอกชน จึงเล็งเห็นความสำคัญในการรักษาสีสิ่งแวดล้อมจากอุตสาหกรรม จึงมีการรณรงค์เรื่องการรักษาสีสิ่งแวดล้อม โดยการให้ใช้ผลิตภัณฑ์ที่ ทำจากธรรมชาติเพื่อช่วยลดขยะที่เป็นพลาสติกให้น้อยลงภายในประเทศ จึงทำให้ประชากรในประเทศเห็นความสำคัญของการ รักษาสิ่งแวดล้อม จึงมีการนำวัสดุจากธรรมชาติมาพัฒนาผลิตภัณฑ์ของใช้ต่าง ๆ เพื่อทดแทนผลิตภัณฑ์ที่ทำลายสิ่งแวดล้อมต่อ ประเทศ

หญ้าแฝก (Vetiver grass) เป็นพืชชนิดหนึ่งที่สามารถนำมาพัฒนาผลิตภัณฑ์ได้หลากหลายชนิดโดยเฉพาะผลิตภัณฑ์ หัตถกรรมจักสาน จึงทำให้พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวได้ทรงตระหนักถึงสภาพปัญหาและสาเหตุที่เกิดขึ้นและทรง ตระหนักถึงศักยภาพของหญ้าแฝก ซึ่งเป็นพืชที่จะช่วยป้องกันการชะล้างพังทลายของดิน และอนุรักษ์ความชุ่มชื้นไว้ในดินได้ จึงได้มีพระมหากรุณาธิคุณ พระราชทานพระราชดำริ ให้ดำเนินการศึกษาทดลองเกี่ยวกับหญ้าแฝก (เข้าถึงได้จาก <http://thvn.rdpb.go.th/speak.php>) หญ้าแฝกมีชื่อทางวิทยาศาสตร์ว่า *Vetiveria zizanioides* Nash ต่อมาจากการศึกษาทาง อนุกรมวิธานถึงชนิดสารประกอบภายในต่าง ๆ เปรียบเทียบกับหญ้าพันธุ์อื่น ๆ และตีพิมพ์ผลงานในวารสาร *Austrobaileya* 5 (1999) : 503-533 หญ้าแฝกจึงได้รับการเปลี่ยนชื่อทางพฤกษศาสตร์เป็น *Chrysopogon zizanioides* (L.) Roberty หญ้าแฝกเป็น พืชมีอายุได้หลายปี ขึ้นเป็นกอแน่น มีความสูงประมาณ 100-150 ซม. โคนต้นมีลักษณะแบน ใบแตกออกจากโคนกอเรียงซ้อนกัน แน่น มีรูปขอบใบขนานปลายสอบแหลมยาว 35-80 ซม. มีส่วนกว้าง ประมาณ 5-9 มม. สามารถสืบพันธุ์ได้ทั้งแบบไม่อาศัยเพศโดย การแตกหน่อจากส่วน ลำต้นใต้ดิน หรือแบบอาศัยเพศโดยการให้ดอกและเมล็ดเช่นเดียวกับ พืชชั้นสูงทั่วไป หญ้าแฝกเป็นหญ้าที่ขึ้น เป็นกอมีลักษณะเป็นพุ่มใบยาวตั้งตรงขึ้นสูงมักพบขึ้นอยู่เป็นกลุ่มใหญ่ หรือกระจายกันอยู่ไม่ไกลกันกอแฝกจะมีขนาดค่อนข้าง ใหญ่โคนกอเบียดกันแน่นเป็นลักษณะเฉพาะอันหนึ่งที่แตกต่างจากหญ้าอื่นค่อนข้างชัดเจนส่วนโคนของลำต้นจะแบน เกิดจาก ส่วนของโคนใบที่จัดเรียงพับซ้อนกันลำต้นแต่ละต้นจะมีขนาดเล็กซ้อนอยู่ในกาบใบบริเวณโคน (เข้าถึงได้จาก <http://thvn.rdpb.go.th/index.php>) ด้วยหญ้าแฝกเป็นโครงการในพระราชดำริทำให้มีการพัฒนาในการทำผลิตภัณฑ์จากหญ้า แฝกเพื่อเป็นการพัฒนาโครงการในพระราชดำริ ผลิตภัณฑ์ที่ทำจากหญ้าแฝกจึงมีการนำมาพัฒนาอย่างหลากหลาย โดยมากจะทำ ผลิตภัณฑ์ประเภทหัตถกรรมจักสาน ด้วยคุณสมบัติของหญ้าแฝก หัตถกรรมท้องถิ่นพื้นบ้านของไทยเป็นศิลปะหรือการประยุกต์ ศิลป์ คือการนำศิลปะมาสร้างผลงานให้เกิดประโยชน์ใช้สอย โดยชาวบ้านสร้างผลงานเพื่อตอบสนองความต้องการของตนเองเพื่อใช้ ในชีวิตประจำวัน หรือการสร้างผลงานเพื่อให้คนอื่นอีกสังคมหนึ่งเป็นผู้ใช้เช่น สร้างสรรค์ ให้ ชุนนาง ข้าราชการและ พระมหากษัตริย์ และลักษณะสุดท้ายการสร้างสร้งงานเพื่อตอบสนองพิธีกรรมต่างในพระศาสนา หัตถกรรมมีอยู่มากมายหลากหลายชนิดได้แก่ เครื่องไม้ เครื่องจักสาน เครื่องดิน เครื่องทอง เครื่องรัก เครื่องโลหะ เครื่องหนัง เครื่องกระดาดและ เครื่องหิน โดยวัสดุในการทำ จะเป็นไปตามชีวิตความเป็นอยู่ชาวบ้านในแต่ละภาค(เข้าถึงได้จาก <http://kanchanapisek.or.th/kp6/sub/book/book.php?Book=13&chap=3&page=t13-3-infodetail01.html> สืบค้นวันที่ 9 ก.ย.64)

ปัจจุบันมีการวิจัยและพัฒนาวัสดุจากหญ้าแฝกเป็นจำนวนมากทำให้เกิดวัสดุจากหญ้าแฝกเป็นจำนวนมาก แต่ขาดการ นำไปใช้งานและต่อยอดในเชิงพาณิชย์ ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นความสำคัญของภูมิปัญญาท้องถิ่นในเรื่องของฝีมือช่างในการผลิตผลิตภัณฑ์ หัตถกรรมประเภทต่าง ๆ บวกกับการสร้างเอกลักษณ์ในผลิตภัณฑ์โดยใช้ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นสร้างจุดเด่นให้กับผลิตภัณฑ์ ผู้วิจัย จึงมีแนวคิดที่จะนำวัสดุจากหญ้าแฝกมาออกแบบผลิตภัณฑ์ให้ใหม่โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นเนื่องจากเป็นแหล่งรวมผลิตภัณฑ์ หัตถกรรมหลายชนิดมาเป็นกลุ่มตัวอย่างเพื่อการต่อยอดในเชิงพาณิชย์ให้กับตัววัสดุหญ้าแฝกให้มีความสนใจมากยิ่งขึ้น เพื่อเป็นไป ตามแนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์และเป็นไปตามพระดำริของพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร ซึ่งทรงให้ใช้ประโยชน์จากหญ้าแฝก อุตสาหกรรมสร้างสรรค์จึงเป็นเป้าหมายในงานวิจัยก็เพื่อเป็นการนำพื้นฐานทาง วัฒนธรรมท้องถิ่นที่มีอยู่อย่างหลากหลายและ วัสดุที่เหมาะสมกับการพัฒนาผลิตภัณฑ์ มาเพิ่มมูลค่าให้กับชุมชนและสามารถยอ ดเชิงพาณิชย์ต่อไปได้ ชุมชนสามารถสร้างอัตลักษณ์ให้กับตัวเองได้และสามารถพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่มีคุณภาพได้มาตรฐาน การ ส่งเสริมการเพาะปลูกและใช้ประโยชน์จากการเพาะปลูกสร้างการท่องเที่ยวรูปแบบการเรียนรู้แบบเกษตรเรียนรู้เป็นการสร้าง รูปแบบการท่องเที่ยวที่สร้างให้นักท่องเที่ยวได้ความรู้ในการเพาะปลูก และได้ทดลองทำผลิตภัณฑ์จากหญ้าแฝกทำให้นักท่องเที่ยว ได้ตระหนักการใช้ประโยชน์จากหญ้าแฝกมากขึ้น การจัดการองค์ความรู้จึงเป็นปัจจัยในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้กับชุมชนสามารถ



นำไปปฏิบัติ และสร้างมาตรฐานผลิตภัณฑ์ให้กับผลิตภัณฑ์ อีกทั้งยังสามารถถ่ายทอดองค์ความรู้จากกลุ่มผู้วิจัยไปยังชุมชน และชุมชนสามารถถ่ายทอดไปยังชุมชนอื่นๆได้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อจัดการองค์ความรู้การใช้ประโยชน์จากหญ้าแฝกในการพัฒนาผลิตภัณฑ์จากหญ้าแฝก
2. เพื่อออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ และการใช้ประโยชน์จากหญ้าแฝกเหลือทิ้งจากการเพาะปลูก
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจรูปแบบผลิตภัณฑ์ และการใช้ประโยชน์จากหญ้าแฝกเหลือทิ้งจากการเพาะปลูก

ระเบียบวิธีวิจัย

1. การรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลแบ่งออกเป็น 2 ส่วน

1.1 ทำการศึกษาเก็บรวบรวมข้อมูล ภาคเอกสาร

ผู้วิจัยทำการศึกษารวบรวมข้อมูล ด้านเอกสาร ก่อนที่จะทำการสำรวจภาคสนาม ข้อมูลภาคเอกสารได้แก่ เอกสารข้อมูลทางราชการ วิทยานิพนธ์ วารสาร บทความหนังสือ ฯลฯ รวมไปถึงการค้นหาทางอินเทอร์เน็ต สื่อออนไลน์

1.2 ทำการศึกษารวบรวมข้อมูลพื้นที่ ที่ทำการศึกษ

1.2.1 สังเกตการณ์ โดยสังเกต เพื่อรวบรวมข้อมูล ตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1.2.2 สัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ ในเขตพื้นที่ โดยสนทนากับผู้เกี่ยวข้อง สัมภาษณ์กลุ่มชุมชนเป้าหมาย เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาการใช้ประโยชน์จากหญ้าแฝก โดยการสัมภาษณ์จะอยู่ในขอบเขตที่ระบุไว้ ให้ได้ข้อมูลที่ตรงตามวัตถุประสงค์มากที่สุด โดยผู้วิจัยได้แบ่งการสัมภาษณ์เป็นสองกลุ่มได้แก่

2.2.1 ชุมชนหัตถกรรมหญ้าแฝกและกบบ้านโคกปรัง หมู่ที่ 3 ตำบลโคกปรัง อำเภอนิคมพัฒนา จังหวัดเพชรบูรณ์

2.2.2 ชุมชนกสิกรรม ตำบลบรารโหม อำเภอมือง จังหวัดปัตตานี

1.2.3 บันทึกข้อมูลภาพ รวบรวมเพื่อนำมาวิเคราะห์ข้อมูล และเป็นแนวทางในการพัฒนาการใช้ประโยชน์จากหญ้า

แฝก

กรอบแนวคิดในงานวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในงานวิจัย

ที่มา : อาณัฐ ศิริพิชญ์ตระกูล



2. การวิเคราะห์ข้อมูล

การจัดการการใช้ประโยชน์หญ้าแฝกเพื่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์หญ้าแฝกสู่สากลตามแนวทางพระราชดำริ ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์จากข้อมูลที่ได้ทำการศึกษา และรวบรวมข้อมูลจากการลงพื้นที่ แหล่งความรู้ต่าง ๆ จากกลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่าง โดยมีขั้นตอนในการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

2.1 วิเคราะห์ข้อมูลในส่วนของเนื้อหา

ในส่วนของเนื้อหาจะทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยทำการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับเอกสารที่เกี่ยวข้องกับขั้นตอนกระบวนการเพาะปลูก การใช้ประโยชน์จากหญ้าแฝกที่ได้ทำการเพาะปลูก ประเภทของผลิตภัณฑ์ที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้เกิดรายได้ตามแนวทางพระราชดำริ ที่มุ่งเน้นการเกิดรายได้ภายในชุมชน

2.2. วิเคราะห์ข้อมูลในส่วนของวิธีการพัฒนาผลิตภัณฑ์จากหญ้าแฝก

2.2.1 ชุมชนหัตถกรรมหญ้าแฝกและกบบ้านโคกปรัง เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลการออกแบบและพัฒนาหญ้าแฝก เกิดจากลงพื้นที่ศึกษารูปแบบผลิตภัณฑ์จากหญ้าแฝกเดิม ทักษะการสานหญ้าแฝกของสมาชิกชุมชน ลักษณะการเพาะปลูกการนำการเตรียมหญ้าแฝกมาใช้ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์

2.2.2 ชุมชนกัณฑ์ ตำบลบราโหม เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลการนำหญ้าแฝกนำไปพัฒนาเป็นกระดาดหญ้าแฝก และนำไปพัฒนาผลิตภัณฑ์ ซึ่งเกิดจากการใช้ทักษะการทำกระดาดของกลุ่มชุมชนเดิมที่ใช้วัสดุกล้วยเป็นหลัก จึงมีการทดลองให้ใช้วัสดุใหม่เพื่อเพิ่มรูปแบบ เอกลักษณ์ใหม่ๆให้กับผลิตภัณฑ์ของชุมชน

2.3 วิเคราะห์ข้อมูลในส่วนแบบสัมภาษณ์ แบบประเมินความพึงพอใจในการพัฒนาผลิตภัณฑ์จากหญ้าแฝก

2.3.1 แบบสัมภาษณ์ เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลทักษะพื้นฐาน ผลิตภัณฑ์เดิม จุดเด่น จุดด้อย มีความเชี่ยวชาญทางด้านใด ที่จะเป็นการสร้างอัตลักษณ์ให้กับผลิตภัณฑ์หญ้าแฝกในชุมชน

2.3.2 แบบประเมินความพึงพอใจ เป็นการประเมินความพึงพอใจต่อรูปแบบการการพัฒนาผลิตภัณฑ์ กระบวนการเรียนรู้ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ รูปแบบการให้องค์ความรู้ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์จากหญ้าแฝก โดยแบ่งเป็นระดับความพึงพอใจ 5 ระดับ

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินงานและวิเคราะห์ข้อมูลโดยดำเนินการวิจัยให้สอดคล้องตรงตามวัตถุประสงค์ดังนี้

1. การจัดการองค์ความรู้การใช้ประโยชน์จากหญ้าแฝกในการพัฒนาผลิตภัณฑ์จากหญ้าแฝก

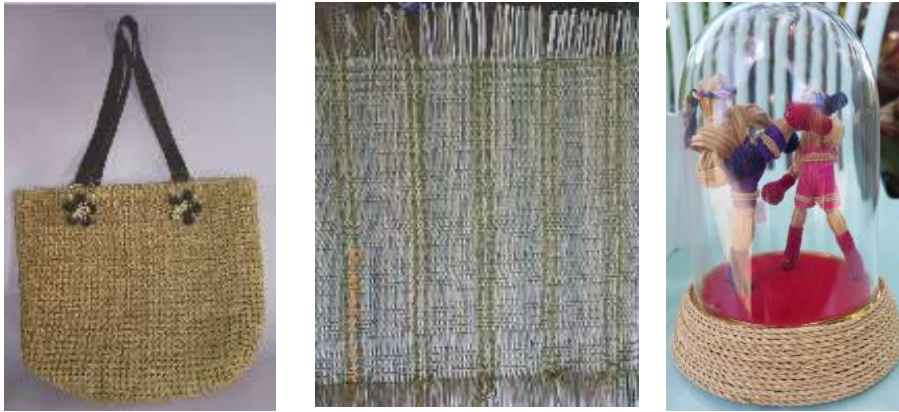
1.1 ในการจัดการองค์ความรู้การใช้ประโยชน์จากหญ้าแฝกในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ ผู้วิจัยได้ลงพื้นที่ชุมชนทั้ง 2 ชุมชน ได้แก่ชุมชนโคกปรัง ตำบลโคกปรัง อำเภอบึงสามพัน จังหวัดบึงสามพัน และกลุ่มกัณฑ์ ตำบลบราโหม อำเภอมืองจังหวัดปัตตานี ได้ผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้ (อรัญ วานิชกร.2560)

1.1.1 ชุมชนโคกปรัง ตำบลโคกปรัง อำเภอบึงสามพัน จังหวัดบึงสามพัน มีการปลูกหญ้าแฝกในพื้นที่ และมีกระบวนการนำใบหญ้าแฝกไปใช้ประโยชน์ ในเรื่องการทำผลิตภัณฑ์ประเภทกระเป๋าสาน หุ่นจากใบหญ้าแฝกอัตลักษณ์มวยไทย การสานดอกไม้จากใบหญ้าแฝก มีลวดลายการสานที่เป็นเอกลักษณ์ของชุมชนคือ ลวดลายเม็ดยม ที่มีความแข็งแรงและแน่นเหมาะสมในการพัฒนาผลิตภัณฑ์



ภาพที่ 2 ลักษณะการปลูกหญ้าแฝก และการนำใบหญ้าแฝกไปใช้ประโยชน์

ที่มา : อาณัญ ศรีพิชญ์ตระกูล



ภาพที่ 3 ลักษณะผลิตภัณฑ์เดิม และทักษะการสานของกลุ่มชุมชนโคกปรัง
ที่มา : อาณัญ ศรีพิชญ์ตระกูล

1.1.2 ชุมชนกัทลี ตำบลบาราโหม จังหวัดปัตตานี มีทักษะความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับกล้วยเป็นอย่างดีในการทำกล้วยเพื่องานหัตถกรรม กระดาษจากต้นกล้วย ทำให้มีทักษะการทำกระดาษที่ชำนาญ ผู้วิจัยจึงนำต้นแฝกจากชุมชนโคกปรัง ไปพัฒนากระดาษจากใบหญ้าแฝก เพื่อให้ชุมชนมีวัสดุอื่น ๆ ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์

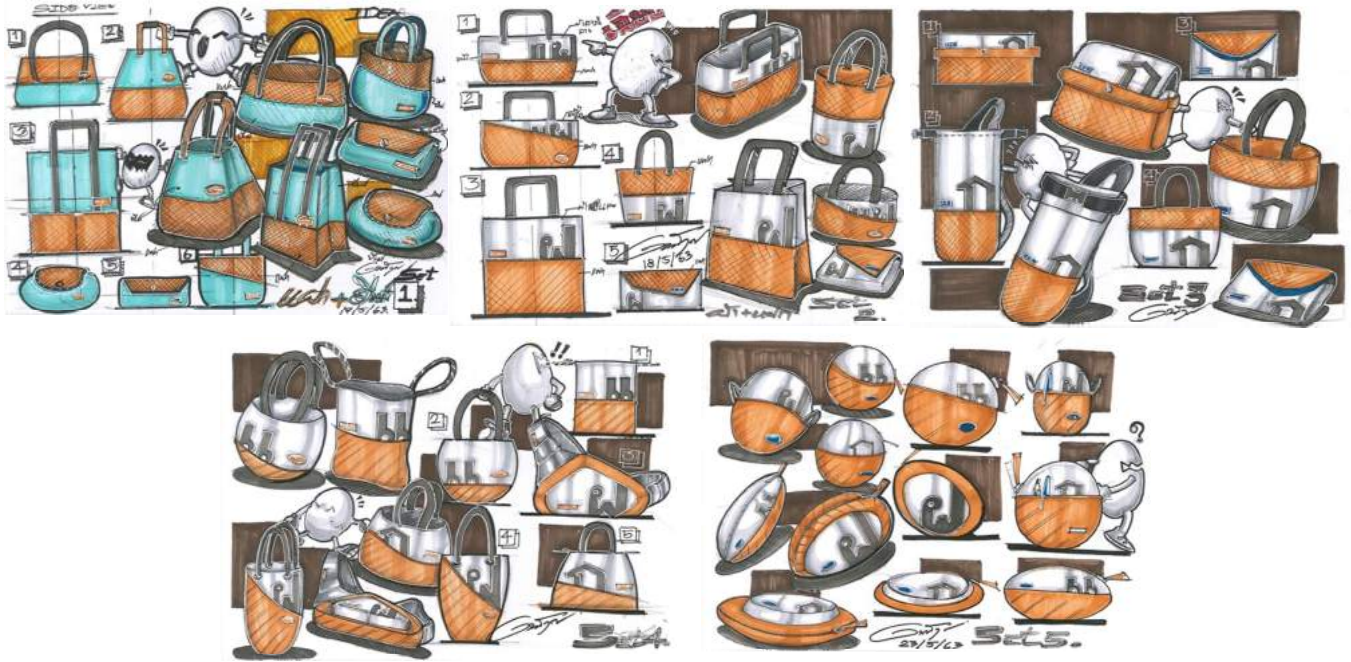


ภาพที่ 4 ลักษณะผลิตภัณฑ์เดิม และทักษะการสานของกลุ่มกัทลี
ที่มา : กลุ่มกัทลี จังหวัดปัตตานี

2. การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ และการใช้ประโยชน์จากหญ้าแฝกเหลือทิ้งจากการเพาะปลูก

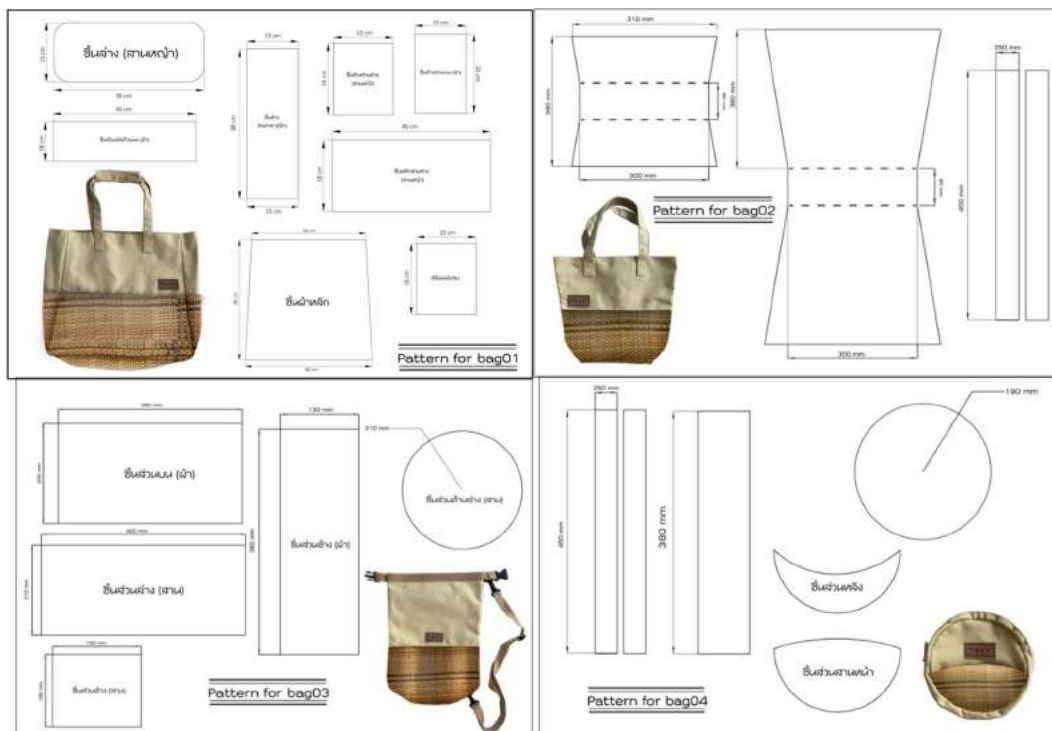
2.1 การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ ในชุมชนโคกปรัง ตำบลโคกปรัง อำเภอบึงสามพัน จังหวัดเพชรบูรณ์ จากการลงพื้นที่สัมภาษณ์ในชุมชน พบว่าชุมชนมีทักษะในเรื่องการจักสานหญ้าแฝกเป็นอย่างดี และทักษะในด้านการตัดเย็บ ผลิตภัณฑ์โดยมากจะเป็นประเภทกระเป๋าต่าง ๆ ทำให้ราคาผลิตภัณฑ์ค่อนข้างสูงจำหน่ายไม่ค่อยได้ ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดในการออกแบบโดยผสมงานจักสานหญ้าแฝกกับวัสดุอื่น เพื่อให้เกิดความรวดเร็วในการทำงานและ มีความทันสมัยในรูปแบบผลิตภัณฑ์ ผู้วิจัยจึงได้ทำการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ตามกระบวนการออกแบบ ดังนี้ (รจนา จันทราสา, 2558)

2.1.1 การออกแบบร่างภาพแนวคิดเบื้องต้น (Idea Sketch) ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์จากหญ้าแฝก เป็นร่างร่างภาพผลิตภัณฑ์ตามข้อมูลที่ได้ลงพื้นที่สัมภาษณ์กลุ่มชุมชนโคกปรัง ดังภาพที่ 5



ภาพที่ 5 ภาพการออกแบบร่างภาพแนวคิดเบื้องต้น (Idea Sketch) การพัฒนาผลิตภัณฑ์จากกระเป๋า
ที่มา : อาณัญ ศรีพิชญ์ตระกูล

2.1.2 การทำแพทเทิร์น (Pattern) และการพัฒนาต้นแบบผลิตภัณฑ์ ในการร่างภาพพระคมความคิดผู้วิจัยได้นำไปให้กลุ่มชุมชนเลือกเพื่อให้เหมาะสมกับทักษะการทำงาน และสามารถผลิตต้นแบบที่พัฒนาได้ในเชิงพาณิชย์ โดยการพัฒนาแบบเพื่อการผลิตแพทเทิร์น (Pattern) และต้นแบบผลิตภัณฑ์ ดังภาพที่ 6 ที่แสดงต้นแบบผลิตภัณฑ์ประเภทกระเป๋าที่ได้รับเลือกจากกลุ่มชุมชน



ภาพที่ 6 ต้นแบบผลิตภัณฑ์ประเภทกระเป๋าที่ได้รับเลือกจากกลุ่มชุมชน
ที่มา : อาณัญ ศรีพิชญ์ตระกูล



2.2 การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ ในกลุ่มกัทธิ ตำบลบาราโหม อำเภอเมือง จังหวัดปัตตานี จากการลงพื้นที่สัมภาษณ์ในชุมชน พบว่าชุมชนมีทักษะในเรื่องการทำกระดาษหัตถกรรมเป็นอย่างดี และทักษะในด้านการตัดเย็บ ผลิตภัณฑ์โดยมากจะเป็นประเภทผลิตภัณฑ์จากกระดาษกล้วย กาบกล้วย กระเปาะและถุงจากกาบกล้วย ๆ ทำให้ผู้วิจัยมีแนวคิดให้ชุมชนนำใบหญ้าแฝกไปทำเป็นกระดาษหัตถกรรมเพื่อนำมาพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์ให้กับกลุ่มและเป็นทางเลือกในการใช้หญ้าแฝก ร่วมกับกล้วยที่ทำอยู่เดิม ซึ่งมีกระบวนการและขั้นตอนในการพัฒนา ดังนี้

2.2.1 กระบวนการนำหญ้าแฝกพัฒนาเป็นกระดาษหัตถกรรมจากใบหญ้าแฝก กระบวนการนี้ผู้วิจัยได้นำใบหญ้าแฝกจากชุมชนโคกปรัง มาให้กลุ่มกัทธิ ได้นำมาทดสอบการทำกระดาษจากใบหญ้าแฝก ซึ่งมีกระบวนการและขั้นตอนดังตารางที่ 1 แสดงกระบวนการนำใบหญ้าแฝกนำไปพัฒนาเป็นกระดาษหัตถกรรม

กระบวนการขั้นตอนการทำกระดาษจากใบหญ้าแฝก

ขั้นตอน	อธิบาย	รูปภาพกระบวนการ
1. นำใบหญ้าแฝกตากแห้งไปทำการสับเป็นท่อน	1.เป็นการสับหญ้าแฝกให้เป็นท่อนขนาด 1 นิ้ว ถึง 2 นิ้ว เพราะเตรียมนำไปต้มเป็นเยื่อกระดาษ	
2. ชั่ง โซเดียมไฮดรอกไซด์ (NaOH) หรือโซดาไฟ ปริมาณ 250 กรัม (g)	2. โซเดียมไฮดรอกไซด์ (NaOH) หรือโซดาไฟ ทำให้ที่ช่วยย่อยท่อนหญ้าแฝกให้เป็นเยื่อพร้อมทำเป็นกระดาษ	
3. นำท่อนหญ้าแฝกลงหม้อต้มพร้อมโซเดียมไฮดรอกไซด์ (NaOH) หรือโซดาไฟ	3. การนำท่อนหญ้าแฝกลงหม้อต้มพร้อมโซเดียมไฮดรอกไซด์ (NaOH) หรือโซดาไฟ จะช่วยให้ท่อนหญ้าแฝกเปื่อยและเป็นเยื่อได้เร็วขึ้น	
4.การตีเยื่อกระดาษ	4.การตีเยื่อกระดาษเพื่อให้เนื้อเยื่อกระจายตัว โดยนำเยื่อลงน้ำแล้วทำการล่อนแล้วช้อนใส่ตะแกรงเพื่อเตรียมขึ้นรูปกระดาษต่อไป	

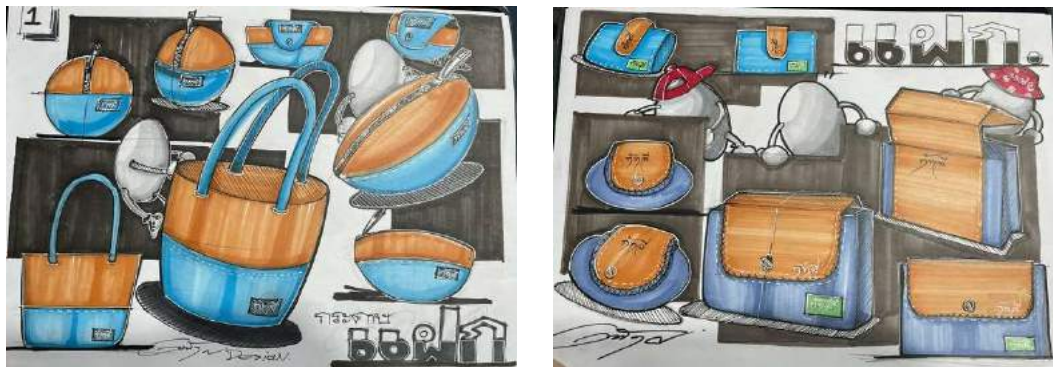


5. การขึ้นรูปกระดาดหญ้าแฝก	5.การขึ้นรูปโดยนำเยื่อกระดาดซ้อนใส่ตะแกรงแม่พิมพ์แล้วนำไปตากให้แห้งแล้วแกะออกจากแม่พิมพ์	
----------------------------	--	---

ตารางที่ 1 แสดงกระบวนการนำใบหญ้าแฝกนำไปพัฒนาเป็นกระดาดหัตถกรรม

ที่มา : อาณัญ ศรีพิชญ์ตระกูล

2.2.2 การออกแบบร่างภาพแนวคิดเบื้องต้น (Idea Sketch) ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์จากกระดาดหญ้าแฝก เป็นร่างภาพผลิตภัณฑ์ตามข้อมูลที่ได้ลงพื้นที่สัมภาษณ์กลุ่มกักต๊อ ตำบลบาราโหม จังหวัดปัตตานี ดังภาพที่ 7



ภาพที่ 7 ภาพร่างแนวคิดเบื้องต้นในการพัฒนาผลิตภัณฑ์จากกระดาดหญ้าแฝก

ที่มา : อาณัญ ศรีพิชญ์ตระกูล

2.2.3 การพัฒนาต้นแบบผลิตภัณฑ์ ในการนำกระดาดจากหญ้าแฝกไปพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์ผู้วิจัยได้ศึกษาภาพของกระดาดหญ้าแฝกพบว่าต้องออกแบบร่วมกันกับวัสดุอื่นๆจึงนำมาผ้า และหนังนำมาพัฒนาผลิตภัณฑ์ได้รูปแบบผลิตภัณฑ์ กระเป๋าประเภทต่าง ๆ ตามทักษะของกลุ่มกักต๊อ ที่มีทักษะด้านการตัดเย็บ และการนำกระดาดไปทดสอบการพิมพ์พื้นผิวให้เกิดลวดลายบนกระดาด ดังภาพที่ 8 ที่แสดงต้นแบบผลิตภัณฑ์ที่ได้รับการพัฒนาใหม่ และนำกระดาดหญ้าแฝกพัฒนาร่วมกับรูปแบบผลิตภัณฑ์เดิม



ภาพที่ 8 ภาพต้นแบบผลิตภัณฑ์จากกระดาดหญ้าแฝกที่ได้รับการพัฒนาใหม่ และรูปแบบเดิม

ที่มา : อาณัญ ศรีพิชญ์ตระกูล



จากกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์จากหญ้าแฝกจะเห็นว่าผู้วิจัยมุ่งเน้นทักษะเดิมของชุมชน ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์โดยไม่ต้องปรับกระบวนการทำงานของชุมชน ทั้งนี้ผู้วิจัยยังได้ทำการศึกษาเทคโนโลยีในการออกแบบมาใช้ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ ทำให้เกิดรูปแบบร่วมสมัย เช่น เทคโนโลยีแกะสลักด้วยเครื่องเลเซอร์ โดยการแกะสลักป้ายสินค้า เทคนิคการพิมพ์พื้นปูน เพื่อสร้างมูลค่าทางการตลาด

3. ผลการประเมินความพึงพอใจรูปแบบกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ และการจัดกิจกรรมถ่ายทอดองค์ความรู้

การวิเคราะห์การประเมินความพึงพอใจในโครงการผู้วิจัยมุ่งเน้นกระบวนการในการจัดกิจกรรมส่งเสริมการปลูกแฝก การพัฒนาผลิตภัณฑ์จากหญ้าแฝก และการจัดกิจกรรมถ่ายทอดองค์ความรู้สู่ชุมชนดัง ตารางที่ 2

หัวข้อแสดงข้อความ ในการพัฒนาชุมชน	ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ($\bar{x}$)	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน SD.	ระดับ ความพึงพอใจ
กิจกรรมด้านการส่งเสริมการอนุรักษ์ดินและน้ำ (การส่งเสริมการปลูกแฝก)			
1. รูปแบบการส่งเสริมการปลูกแฝก	4.30	.46	พึงพอใจมากที่สุด
2. กิจกรรมเหมาะสมกับชุมชน	4.32	.44	พึงพอใจมากที่สุด
3. กิจกรรมสร้างความตระหนักการอนุรักษ์ดินและน้ำ	4.50	.53	พึงพอใจมากที่สุด
รวมรายด้าน	4.37	.45	พึงพอใจมากที่สุด
ด้านการพัฒนาผลิตภัณฑ์จากใบหญ้าแฝก			
1. ด้านรูปแบบผลิตภัณฑ์ที่ทำการพัฒนา	4.57	.54	พึงพอใจมากที่สุด
2. ด้านรูปแบบองค์ความรู้ที่ส่งไปถ่ายทอด	4.60	.56	พึงพอใจมากที่สุด
3. องค์ความรู้ที่ส่งถ่ายทอดสามารถนำไปต่อยอดเชิงพาณิชย์	4.70	.58	พึงพอใจมากที่สุด
4. องค์ความรู้ใช้ประโยชน์ได้ทันที	4.70	.58	พึงพอใจมากที่สุด
รวมรายด้าน	4.64	.56	พึงพอใจมากที่สุด
ด้านรูปแบบการจัดกิจกรรมให้ความรู้			
1. ลักษณะกิจกรรมที่ให้องค์ความรู้	4.60	.56	พึงพอใจมากที่สุด
2. วิทยากรที่ให้องค์ความรู้	4.80	.60	พึงพอใจมากที่สุด
3. อาหารและอาหารว่างในการจัดกิจกรรม	4.70	.58	พึงพอใจมากที่สุด
4. ระยะเวลาในการจัดกิจกรรม	4.30	.45	พึงพอใจมากที่สุด
รวมรายด้าน	4.60	.56	พึงพอใจมากที่สุด
ภาพรวมกิจกรรมทั้งหมด	4.53	.14	พึงพอใจมากที่สุด

ตารางที่ 2 แสดงการวิเคราะห์การประเมินความพึงพอใจในรูปแบบการพัฒนาผลิตภัณฑ์ และการจัดกิจกรรม

สรุปผลการวิจัย ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มชุมชนทั้งสองชุมชน จำนวน 80 คน ชุมชนละ 40 คน โดยแบ่งการประเมินเป็น 3 ด้านได้แก่ 1. ด้านกิจกรรมด้านการส่งเสริมการอนุรักษ์ดินและน้ำ(การส่งเสริมการปลูกแฝก) เรื่องรูปแบบส่งเสริมการปลูกแฝก, การจัดกิจกรรมเหมาะสมกับชุมชน, การสร้างความตระหนักการอนุรักษ์ดินและน้ำ มีค่าเฉลี่ยภาพรวมรายด้านอยู่ที่ 4.37 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.45 ซึ่งระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด 2. ด้านการพัฒนาผลิตภัณฑ์จากใบหญ้า



แฟก เรื่องรูปแบบการพัฒนาผลิตภัณฑ์, องค์ความรู้ในการพัฒนา, การต่อยอดเชิงพาณิชย์, องค์ความรู้ใช้ประโยชน์ได้ทันที มีค่าเฉลี่ยภาพรวมรายด้านอยู่ที่ 4.64 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.56 ซึ่งระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด 3.ด้านรูปแบบการจัดกิจกรรมให้ความรู้ เรื่องกิจกรรมให้องค์ความรู้, วิทยากร, อาหารและ ระยะเวลาในการจัดกิจกรรม มีค่าเฉลี่ยภาพรวมรายด้านอยู่ที่ 4.60 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.56 ซึ่งระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด และภาพรวมในการจัดกิจกรรมทั้ง 3 ด้าน มีค่าเฉลี่ยภาพรวมอยู่ที่ 4.53 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.14 ซึ่งระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

อภิปรายผล

จากผลการวิจัย เรื่อง การจัดการการใช้ประโยชน์ฐานแฟกเพื่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์ฐานแฟกสู่สากลตามแนวทางพระราชดำริ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษา การนำวัสดุท้องถิ่นฐานแฟกมาใช้ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ในชุมชน โดยทำการศึกษาข้อดี ข้อเสีย โอกาส ทักษะในชุมชน ทั้งสองชุมชน ซึ่งชุมชนโคกปรอง จังหวัดเพชรบูรณ์ มีความพร้อมด้านการเพาะปลูกฐานแฟกเนื่องจากมีเนื้อที่ในการเพาะปลูกและมีทักษะการสานฐานแฟกที่เป็นเอกลักษณ์ของชุมชนอยู่แล้ว ส่วนชุมชนมีทักษะการทำกระดาษและการตัดเย็บ ในส่วนเรื่องการพัฒนาผลิตภัณฑ์ได้นำ **หลักการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่สัมพันธ์กับการตลาด ที่กล่าวถึงการบูรณาการศาสตร์** ร่วมกันได้แก่ 1) หลักการตลาด 2) ทักษะการวาดเส้นและการออกแบบ 3) กระบวนการผลิตทำให้เป็นผลสำเร็จ (วชิรินทร์ จรุงจิตสุนทร, 2548) ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษาหลักการตลาดของกลุ่มเป้าหมายซึ่งพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้เกิดความร่วมมือ สามารถใช้ได้กับทุกเพศทุกวัย มีความเรียบง่ายบนพื้นฐานงานหัตถกรรมจักสานจากฐานแฟกและทักษะของชุมชน ในด้านการออกแบบนำผลการศึกษาจากการตลาดนำมาวิเคราะห์และออกแบบเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย โดยใช้หลักการออกแบบ หมายถึงกฎเกณฑ์ทางเทคนิค(Technique)ที่จะนำองค์ประกอบศิลป์(Elements of Art) มาจัดวางเพื่อสร้างศิลปะให้เกิดความงดงามน่าสนใจ(สมชาย พรหมสุวรรณ. 2548.165) ผสมผสานกับการคิดเชิงสร้างสรรค์ (Creative thinking) หมายถึง ความสามารถในการมองเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ การขยายขอบเขตความคิดออกไปจากกรอบความคิดเดิมที่มีอยู่สู่ความคิดใหม่ๆ ในส่วนของกระบวนการผลิตทำให้เป็นผลสำเร็จเหมือนเป็นการทดสอบผลการศึกษาในสองข้อแรกว่าเกิดปัญหา และแนวทางการแก้ไขในการทำต้นแบบจากภาพวาดภาพไปสู่ต้นแบบงานจริงว่ามีกระบวนการขั้นตอนในการผลิตใดบ้าง ใช้ทักษะใดบ้าง และมีปัญหาใดที่ควรระวังในการทำต้นแบบ ในส่วนของการประเมินความพึงพอใจกล่าวถึง การนำองค์ความรู้ในการออกแบบ และกิจกรรมต่าง ๆ ว่าเป็นความเหมาะสมในการพัฒนาชุมชนในระดับใด ซึ่งผลตอบรับอยู่ในระดับดีมากที่สุด ทั้งนี้การจัดการการใช้ประโยชน์ฐานแฟกเพื่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์ฐานแฟกสู่สากลตามแนวทางพระราชดำริ มุ่งเน้นการนำองค์ความรู้จากงานวิจัยด้านการออกแบบ ไปพัฒนาผลิตภัณฑ์ตั้งแต่ ต้นน้ำ กลางน้ำ และปลายน้ำ เพื่อให้ชุมชนมีผลิตภัณฑ์ใหม่ๆ และสามารถสร้างรายได้จากการพัฒนาผลิตภัณฑ์ในโครงการ

ข้อเสนอแนะ

1. ควรมีการจัดการให้ชุมชนสามารถเพาะปลูกฐานแฟกให้เป็นพืชประจำชุมชน และสามารถนำมาใช้ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ได้อย่างตลอด
2. นำแนวทางในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ไปใช้กับการพัฒนาผลิตภัณฑ์ใกล้เคียงในชุมชนอื่น ๆ ต่อได้
3. ควรให้ชุมชนทั้งสองเกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทักษะกันระหว่างชุมชนเพื่อให้เกิดทักษะใหม่ๆในการพัฒนาผลิตภัณฑ์

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยการได้รับทุนสนับสนุนงบประมาณรายจ่าย ในโครงการจัดการความรู้เพื่อการใช้ประโยชน์เชิงชุมชน สังคม ตามแนวพระราชดำริ ภายใต้โครงการส่งเสริมและสนับสนุนการจัดการความรู้การวิจัยเพื่อการใช้ประโยชน์ ประจำปี 2563 จาก สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.)และขอขอบคุณ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ที่ให้การสนับสนุนเครื่องมือ และห้องทดลองตลอดการทำวิจัยและขอขอบคุณผู้ที่ให้ความร่วมมือและให้ความอนุเคราะห์ทุกท่าน



เอกสารอ้างอิง

- เครือข่ายข้อมูลหญ้าแฝกประเทศไทยโครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริ. (2562). *หญ้าแฝกคืออะไร*. สืบค้น 10 กรกฎาคม 2562. จาก <http://thvn.rdpb.go.th/index.php>.
- เครือข่ายกาญจนาภิเษก. (2564). *หัตถกรรมพื้นบ้าน*. สืบค้น 9 ก.ย.2564. จาก <http://kanchanapisek.or.th/kp6/sub/book/book.php?Book=13&chap=3&page=t13-3-infodetail01.html>
- อริญ วาณิชกร. (2560). *การออกแบบผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- รจนา จันทราสา. (2558). *การออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรมหญ้าแฝก*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วัชรินทร์ จรุงจิตสุนทร. (2548). *หลักการและแนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์*. กรุงเทพฯ: แอปป้าพรีนติ้งกรุ๊ป.
- สมชาย พรหมสุวรรณ. (2548). *หลักการทางทัศนศิลป์*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.



สุนทรียภาพของมิติโครงสร้างกับการลวงตา Aesthetics of structural dimensions and illusion.

พนิช ผู้ปรารถนา

Panich Phupratana

สาขาวิชาจิตรกรรม วิทยาลัยช่างศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

College of Fine Arts, Bunditpatanasilpa Institute

(Received : Feb 17,2021 Revised : Mar 22,2021 Accepted : Mar 25,2021)

บทคัดย่อ

การสร้างสรรคผลงานในโครงการ “สุนทรียภาพของมิติโครงสร้างกับการลวงตา” เป็นผลงานจิตรกรรมเทคนิค สีน้ำมัน กระบวนแบบสัจนิยม ในลักษณะภาพทิวทัศน์ในเมือง อันเป็นสิ่งที่ปกติในปัจจุบัน ที่เราสามารถมองเห็นตึก อาคารสูงเสียดฟ้าได้ใน เมืองที่เป็นมหานคร หรือ เมืองหลวงของประเทศต่าง ๆ เพราะเป็นพื้นที่ที่มีผู้คนอาศัยอยู่เป็นจำนวนมาก ธุรกิจและห้างร้านต่าง ๆ ต้องอยู่ใกล้ความเจริญ ใกล้ผู้บริโภค ใกล้ที่ทำงาน จึงทำให้ความต้องการในการใช้พื้นที่มีสูง ในขณะที่พื้นที่จริงนั้นมีจำกัด ดังนั้น เพื่อตอบสนองความต้องการพื้นที่ในเขตเมือง จึงมีการเพิ่มพื้นที่ในแนวตั้งแทนการเพิ่มในแนวระนาบ อันเป็นที่มาของตึกสูงระฟ้า มากมายในปัจจุบัน

จากเนื้อหาดังกล่าว จึงเกิดเป็นผลงานจิตรกรรม รูปแบบเหมือนจริง ด้วยเทคนิคสีน้ำมัน ได้รับแรงบันดาลใจมาจาก เรื่องราวการเปลี่ยนแปลงผ่านภาพสะท้อนในกระจกจากตึกระฟ้าในเมืองหลวง สารสำคัญคือโครงสร้าง ความทับซ้อนของมิติ การลวงตาด้วยเส้นและรูปทรงภายนอกของผืนผ้าใบที่บิดเบี้ยว ทำให้เกิดสุนทรียภาพและความงามที่ส่งผลต่อความรู้สึก สื่อถึงความจำกัดของพื้นที่เวลา ความรีบร้อน-วุ่นวาย อันเป็นวิถีชีวิตของผู้คนในสังคมเมือง ณ ปัจจุบัน

คำสำคัญ : จิตรกรรม, เส้น, โครงสร้าง, การลวงตา

ABSTRACT

Creation of artwork in the project "Aesthetics of structure's dimensions and illusions" are works of oil painting techniques in realism. In urban scenery which is normal nowadays that we can see a lot of building or high-rise buildings in cities which is a metropolis or a capital city of many countries because it is an area where crowded people live. Businesses and stores must be near the prosperity, near the consumer, near the office, thus the demand for space is high while the actual space is limited. So to meet the needs of urban areas Therefore increasing the vertical area instead of increasing the plane which is the origin of many high-rise buildings today.

From the above, Therefore resulting in a realistic painting with oil on canvas Inspired by a story of transformation through a mirror image of a skyscraper in the capital. The essence is the structure, dimensional overlap Illusion with distorted lines and contours of a canvas. Created the aesthetics and beauty that affect the feeling, conveys the limitations of space-time, the haste and chaos which are the way of people's life in today's urban society

Keywords : Painting, line, Structure, Illusion



บทนำ ความสำคัญของปัญหา

การสร้างสรรคผลงานในโครงการ “สุนทรียภาพของมิติโครงสร้างกับการลงตา” เป็นผลงานจิตรกรรมเทคนิค สีนํ้ามัน ระบายแบบสัจนิยม ในลักษณะภาพทิวทัศน์ในเมือง อันเป็นสิ่งที่ปกติในปัจจุบัน ที่เราสามารถมองเห็น อาคารสูงเสียดฟ้าได้ในเมืองที่เป็นมหานคร หรือ เมืองหลวงของประเทศต่าง ๆ เพราะเป็นพื้นที่ที่มีผู้คนอาศัยอยู่เป็นจำนวนมาก ธุรกิจและห้างร้านต่าง ๆ ต้องอยู่ใกล้ความเจริญ ใกล้ผู้บริโภคน ใกล้ที่ทำงาน จึงทำให้ความต้องการในการใช้พื้นที่สูง ในพื้นที่ที่จริงนั้นมีจำกัด ดังนั้น เพื่อตอบสนองความต้องการพื้นที่ในเขตเมือง จึงมีการเพิ่มพื้นที่ในแนวตั้งแทนการเพิ่มในแนวนอน อันเป็นที่มาของอาคารสูงระฟ้ามากมายในปัจจุบัน

ในผลงานสร้างสรรค์ชุดนี้ได้แสดงถึง จังหวะความเคลื่อนไหวของเงาสะท้อนของอาคารในเมืองหลวง ในรูปแบบการต่อกันของผืนผ้าใบ เกิดเป็นรูปร่าง-รูปทรงที่ได้จากการบิดเบี้ยวของโครงสร้างตึกและอาคาร เพื่อให้รู้สึกถึงการเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่อง เกิดจังหวะที่ไม่เท่ากันของมิติโครงสร้างในทิวทัศน์เมือง เพื่อให้เกิดการลงตาในตัวผลงาน อันมีความเชื่อมโยงกันและสะท้อนให้เห็นถึงการเคลื่อนที่ของเวลาที่เปลี่ยนแปลงอย่างไม่หยุดนิ่ง โดยมีเนื้อหาแสดงถึงภาพทิวทัศน์ในเมืองที่ผสมผสานการประกอบกันของรูปทรงภายนอกผืนผ้าใบรวมถึงความทับซ้อนและวุ่นวายของชีวิตในเมืองหลวง

ที่มาของแนวความคิดและแรงบันดาลใจ

ลัทธิคอนสตรัคติวิซึม (Constructivism) เกิดจากการรวมตัวกันศิลปินชาวรัสเซีย 4 คน ประกอบไปด้วย สถาปนิก วิศวกร และจิตรกร คือ คาซิมิร์ มาเลวิช (Kazimir Malevich : ค.ศ. 1878-1935) วลาดิเมียร์ แทตลิน (Vladimir Tatlin : ค.ศ. 1885-1953) อังโตน แพฟสเนอร์ (Antoine Pevsner : ค.ศ. 1886-1962) และ นูม กาโบ (Naum Gabo : ค.ศ. 1890-1977) ที่มีแนวความคิดทางศิลปะคล้ายคลึงกัน คือ การต่อต้านงานศิลปะที่เลียนแบบธรรมชาติตามอุดมคติเดิม แต่จะแสดงออกด้วยรูปทรงเรขาคณิตอย่างง่าย ๆ โดยมุ่งเน้นที่จะสร้างสรรค์งานศิลปะบริสุทธิ์ที่ไม่จำเป็นต้องแสดงเนื้อหาในตัวผลงานสำหรับงานศิลปะในยุคศิลปะเค้าโครง หลักการของกลุ่มศิลปินนี้เน้นความสำคัญของศิลปะกระบวนการแบบนามธรรม โครงสร้าง (Structure) พลวัต (Dynamism) ผสานกับพื้นที่ว่าง (Space) เป็นหัวใจสำคัญ รวมถึงสร้างโครงสร้างในอากาศและหาความสัมพันธ์ระหว่างปริมาตรกับอากาศ มีการสร้างรูปสัญลักษณ์ที่แสดงถึงยุคใหม่ของวิทยาศาสตร์ หลักการการใช้ปริมาตรที่ทับซ้อน เน้นให้มีความโปร่งและลึกไว้เพื่อให้แสงสว่างเข้าแทนที่ปริมาตรที่ทับซ้อนเหล่านั้น

จากแนวความคิดของลัทธิคอนสตรัคติวิซึม ที่ต้องการสร้างความงามผ่านการนำเสนอโครงสร้าง ให้มีการเคลื่อนไหวผสานกับพื้นที่ว่าง ทำให้เกิดความประทับใจและนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงาน โดยใช้แนวคิดเรื่องการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและสภาพสิ่งแวดล้อม ที่มีการเคลื่อนไหวและเสื่อมสลายไปตามกาลเวลา ไม่มีสิ่งใดจีรังยั่งยืน อันเป็นวัฏจักรของธรรมชาติ

ในบางครั้ง ตาของมนุษย์ก็ไม่ได้เห็นสิ่งที่เป็นอย่างจริงเสมอไปและสามารถถูกหลอกได้ง่าย ตาและสมองเราจะทำงานประสานกันอย่างใกล้ชิด โดยตาทำหน้าที่รับภาพ ส่วนสมองทำหน้าที่ประมวลผลและวิเคราะห์ภาพดังกล่าว ค้นหาความหมายและที่มา ภาพนั้นเป็นคืออะไร มีสีเป็นอย่างไร เป็นภาพเคลื่อนไหวหรือภาพนิ่ง เมื่อแสงจากวัตถุกระทบกับเลนส์ตาจะเกิดการหักเหและเกิดเป็นภาพจริงบริเวณจอตา (Retina) และจอตาก็จะดูดซับและแปลงภาพให้เป็นสัญญาณไฟฟ้าส่งต่อไปยังสมอง

สาเหตุที่คนเราเห็นภาพลวงตานี้มาจากวิวัฒนาการของสมองด้านการประมวลผลภาพ หากสมองใช้เวลาานานมากเกินไปในการประมวลผลภาพอาจจะทำให้เกิดผลเสียขึ้นได้ เช่น ถ้าเรากำลังขับรถและสมองต้องประมวลผลสิ่งต่าง ๆ ที่เห็นทุก กว่าจะรับรู้ ว่าแต่ละสิ่งคืออะไรและควรทำอย่างไร ก็คงจะขับรถชนสิ่งต่าง ๆ ไปก่อนแล้ว สมองจึงต้องใช้วิธีลัดเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ออกมาให้เร็วที่สุด จึงเชื่อมโยงสิ่งที่เห็นเข้ากับสมมติฐานจากประสบการณ์และประกอบกับสิ่งที่เรารู้จักหรือเคยรับรู้

ทัศนคติเกี่ยวกับการสร้างสรรค์

งานทัศนศิลป์ที่แสดงออกด้วยรูปทรงที่เหมือนหรือคล้ายของจริงในธรรมชาติและใช้รูปทรงเหล่านั้นสื่อในการแสดงออกผ่านการปรับเปลี่ยนและจัดระเบียบใหม่ให้สอดคล้องกับความคิดของผู้วิจัย รูปทรงที่ได้รับการเปลี่ยนแปลงให้ห่างจากความจริงเหล่านี้ จะเริ่มเป็นรูปทรงแบบนามธรรมขึ้นทีละน้อย หากดัดแปลงหรือตัดทอนส่วนที่เหมือนจริงออกมา รูปทรงนั้นก็จะมีลักษณะเป็นนามธรรมมากขึ้น



วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1 เพื่อศึกษาโครงสร้างอาคารและภาพเงาสะท้อนบนกระจกของอาคาร
- 2 เพื่อสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม 2 มิติ ในรูปแบบเหมือนจริง
- 3 เพื่อสร้างภาพสะท้อนที่ทำให้เกิดมิติลวงตาแบบจิตรกรรมด้วยรูปทรงเฟรมที่บิดเบี้ยว
- 4 เพื่อนำมาเป็นสื่อการเรียนการสอนในชั้นเรียนระดับปริญญาตรี หัวข้อ ทิวทัศน์

สมมติฐานของการศึกษา

สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมแนวเหมือนจริงด้วยเทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ ได้รับแรงบันดาลใจมาจากเรื่องราวการเปลี่ยนแปลงจากภาพสะท้อนในกระจกจากตึกระฟ้าในเมืองหลวง โดยการจัดวางรูปแบบของผืนผ้าใบให้มีโครงสร้างและรูปแบบที่ลอกเลียนมาจากโครงสร้างของตึกและเส้นนำสายตามาจัดให้มีพื้นที่ว่างไม่เท่ากัน โดยบางชิ้นงาน ได้มีการใช้วัสดุอื่น ๆ มาเป็นพื้นรองรับและเขียนสีลงไปเพื่อให้เกิดความรู้สึกถึงความเป็นโลหะและสะท้อนผู้ชมเข้าไปในผลงานทำให้ผู้ชมผลงานสังเกตได้ เป็นการตั้งคำถามต่อผู้ชมและยังเป็นช่องทางให้ผู้ชมเกิดการคิดและจินตนาการในการพยายามปะติดปะต่อภาพให้สมบูรณ์ ทำให้เกิดการโต้ตอบระหว่างตัวผลงานและผู้ชม เกิดเป็นผลงานสร้างสรรค์ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตน อันสามารถสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้ชมได้พร้อมสะท้อนถึงสาระสำคัญของโครงสร้าง ความทับซ้อนของมิติ การลวงตาด้วยเส้นและรูปทรงภายนอกของผืนผ้าใบที่บิดเบี้ยว ทำให้เกิดสุนทรียภาพและความงามที่ส่งผลต่อความรู้สึก สื่อถึงความจำกัดของพื้นที่-เวลา ความรีบร้อน-วุ่นวาย อันเป็นวิถีชีวิตของผู้คนในสังคมเมือง ณ ปัจจุบัน

คำถามในการสร้างสรรค์

1. ผู้วิจัยสามารถสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมแนวเหมือนจริงด้วยเทคนิคสีน้ำมันที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากโครงสร้าง ความทับซ้อนของมิติ การลวงตาด้วยเส้นและรูปทรงที่มีลักษณะเฉพาะตนได้หรือไม่
2. ผู้วิจัยสามารถแสดงให้บุคคลอื่นเห็นความงามจากผลงานจิตรกรรมแนวเหมือนจริงที่มีแนวเรื่องสภาวะสังคมที่วุ่นวายได้หรือไม่

ขอบเขตในการสร้างสรรค์

ศึกษาการสร้างสรรคจิตรกรรมแนวเหมือนจริงด้วยเทคนิค สีน้ำมัน ที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากโครงสร้าง ความทับซ้อนของมิติ การลวงตาด้วยเส้นและรูปทรงที่มีลักษณะเฉพาะตน ข้าพเจ้ากำหนดรูปแบบในการสร้างสรรค์ให้ออกมาในรูปแบบของงานจิตรกรรมการนำข้อมูลที่ได้รับจากสื่อทีวีเคเบิลหกล้านกรองและหาวิธีนำเสนอในขอบเขตการสร้างสรรค ดังนี้

ขอบเขตทางด้านเนื้อหา

1. ศึกษาและเก็บข้อมูลจากสถานที่จริง ได้แก่ อาคารสูง อาคารที่แสดงโครงสร้างชัดเจน เงาภาพสะท้อนบนกระจก
2. ศึกษาจากภาพถ่ายโดยเก็บข้อมูลจากการถ่ายภาพมุมสูง สร้างงานร่างแบบกำหนดรูปแบบและสร้างภาพร่าง

ขอบเขตทางด้านรูปแบบ

1. ผลงานเป็นการแสดงออกผ่านการสร้างสรรค์งานศิลปกรรมในรูปแบบสำนิยม คือ การแสดงออกแบบ ลักษณะเหมือนจริง
2. เน้นการแสดงออกให้เห็นถึงความแตกต่างของมุมมองแต่ละช่วงเวลาของวัน

ขอบเขตทางด้านเทคนิค

เทคนิคภาพวาดสีน้ำมันบนผ้าใบ 2 มิติ

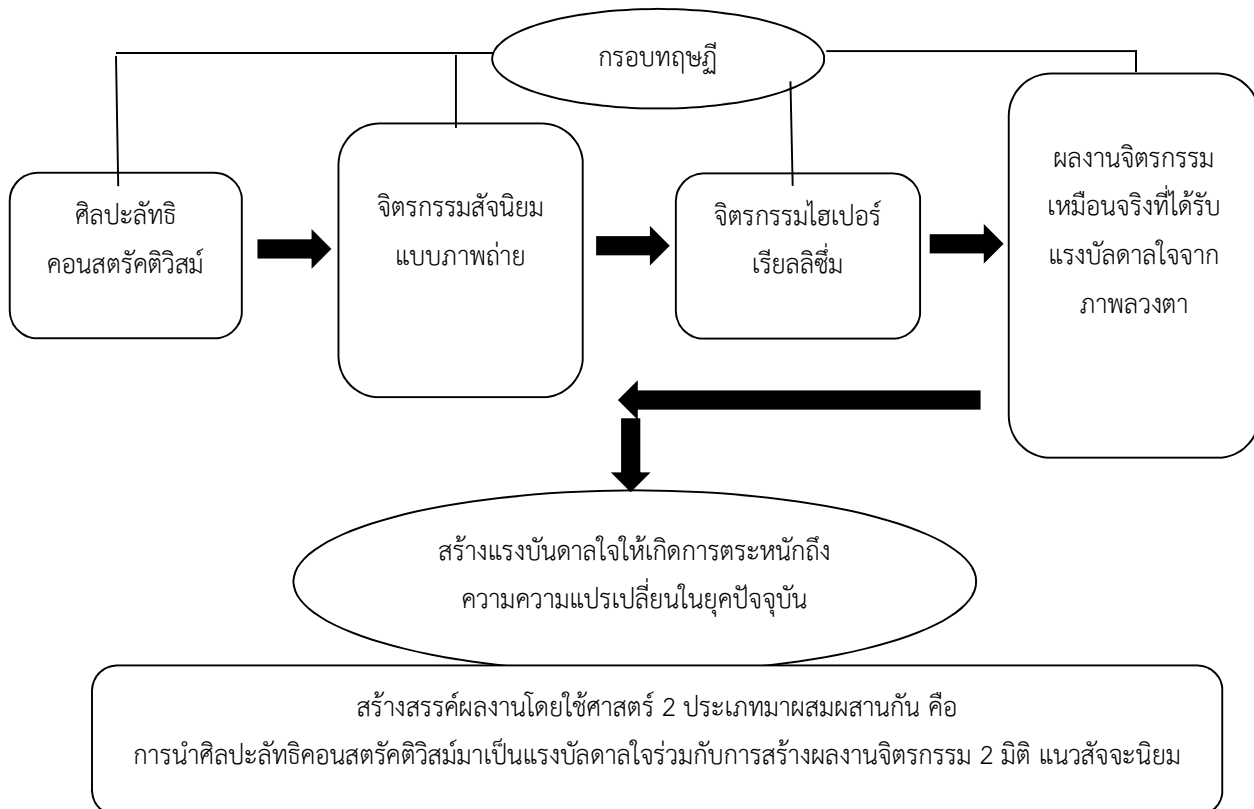
1. สร้างสรรค์ผลงานจำนวน 1 ชิ้น ในระยะเวลาของโครงการ



ทฤษฎีที่ใช้ในการสร้างสรรค์

1. ทฤษฎีศิลปะลัทธิคอนสตรัคติวิสต์
2. ทฤษฎีจิตรกรรมสำนึยแบบภาพถ่าย
3. ทฤษฎีจิตรกรรมไฮเปอร์เรียลลิซึม
4. ทฤษฎีภาพลวงตา

กรอบแนวคิดที่ใช้ในการสร้างสรรค์



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดที่ใช้ในการสร้างสรรค์

ที่มา : ผู้วิจัย พณิข ผู้ปรารณา

อิทธิพลทางแนวความคิด

1. การแสดงออกของศิลปิน

สาระที่สำคัญที่สุดของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมตามทัศนะของผู้วิจัย คือ ความเป็นกระบวนการทำงานของทั้งสมองและจิตใจ ศิลปินไม่ได้แสดงเพียงความรู้ความเข้าใจในเรื่องที่นำมาสร้างสรรค์ผลงานเท่านั้น แต่ศิลปินต้องแสดงออกถึงความเชื่อ ความศรัทธา ทัศนะ ความคิด อารมณ์และความรู้สึกที่มี ประสบการณ์ทางสมองและจิตใจ การเข้าถึงเรื่องราวที่กำลังสร้างสรรค์อย่างประจักษ์แจ้ง ผ่านผลงานสร้างสรรค์ หรือ สามารถกล่าวในอีกนัยหนึ่ง คือ ศิลปินต้องอาศัยตนเองเป็นศูนย์กลางแสดงอัตตาที่มีต่อเรื่องราวนั้นออกมาเป็นเนื้อหาสาระของผลงานศิลปกรรมนั้น ย่อมสร้างการเปลี่ยนแปลงและบ่งบอกถึงพฤติกรรม อุดมคติ ความเชื่อ อันเป็นการเดินทางของสภาพสังคมที่มีเสรีภาพในการแสดงออกตามลัทธิศิลปะต่าง ๆ ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นคุณค่าของแนวความคิดในงานศิลปกรรมยุคก่อน ซึ่งล้วนทรงคุณค่าและยังได้ทำให้ผู้วิจัยยอมรับงานศิลปกรรมยุคใหม่ด้วยเหตุผลเดียวกันนี้



งานจิตรกรรมของผู้วิจัยจึงให้แนวความคิดที่แฝงการเตือนสติต่อผู้คนที่มิมีอิสระในการแสดงออก เพื่อนำพาจิตใจให้ผู้ชมและสังคมไปสู่ความดีงาม ช่วยจรรโลงและเสริมสร้างจริยธรรมผ่านความงามในงานศิลปกรรม

2. ศิลปะลัทธิคอนสตรัคติวิสม์ (Constructivism)

ศิลปะลัทธิคอนสตรัคติวิสม์ แรกเริ่มไม่ได้มีการเรียกชื่อลัทธิอย่างเป็นทางการ เป็นการรวมตัวตัวกันของศิลปินหัวก้าวหน้าชาวรัสเซีย 4 คน ในช่วงการปฏิวัติในรัสเซีย ปี ค.ศ. 1917 ซึ่งมีแนวความคิดทางศิลปะคล้ายคลึงกัน คือ การต่อต้านงานศิลปะที่เลียนแบบธรรมชาติตามอุดมคติเดิมของลัทธิธรรมชาตินิยม มุ่งเน้นการสร้างสรรคงานศิลปะบริสุทธิ์ที่ไม่จำเป็นต้องแสดงเนื้อหาในตัวผลงาน พวกเขายอมรับการเรียกขานแนวความคิดทางศิลปะของพวกเขาอย่างกว้าง ๆ ว่า ศิลปะนามธรรม ซึ่งมีที่มาจากแนวความคิดของจิตรกรชาวรัสเซีย วาสซิลี แคนดินสกี (Wassily Kandinsky) ผู้ซึ่งได้พัฒนาผลงานจิตรกรรมแบบนามธรรมมาอยู่แล้วระยะหนึ่งและเมื่อศิลปินแต่ละคน สามารถค้นพบแนวความคิดที่ชัดเจนของตนเอง มาเลวิช จึงได้ก่อตั้งกลุ่มศิลปะที่เรียกว่า “อนุตรนิยม” (Suprematism) แอทลินก็ได้พัฒนาและสร้างสรรค์งานศิลปะแบบ “โครงสร้างนิยม” (Constructivism) ที่เปิดรับเอาประโยชน์ใช้สอยในชีวิตประจำวันเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของผลงาน โดยกาโบและเฟพเนอร์ ยังคงยึดมั่นในจุดยืนแห่งศิลปะบริสุทธิ์ ที่มีการกล่าวถึงว่า ศิลปะก็คือศิลปะ ย่อมมีประโยชน์ในความเป็นตัวของศิลปะเอง ไม่จำเป็นต้องมีประโยชน์ใช้สอยด้านอื่น ๆ เข้ามาเกี่ยวข้อง

กัจจกร สุนพงษ์ศรี ได้อ้างถึง สารสำคัญของกลุ่มศิลปินโครงสร้างนิยม ไว้ในหนังสือศิลปะสมัยใหม่ว่า ในปี ค.ศ. 1920 ได้ถูกตีพิมพ์ กำหนดนโยบายของกลุ่มไว้ดังนี้

1. เพื่อให้มีคุณลักษณะที่ต้องการตรงต่อชีวิตจริง ศิลปะควรตั้งอยู่บนพื้นฐานสองประการคือ ความว่างเปล่าและเวลา
2. ปริมาตร ได้หมายถึงการแสดงออกในความว่างเปล่าเท่านั้น
3. ส่วนประกอบของความเคลื่อนไหวและความเปลี่ยนแปลง เป็นสิ่งจำเป็นในการแสดงเวลาที่แท้จริง ส่วนจังหวะอันคงที่นั้นย่อมไม่เป็นการเพียงพอ
4. ศิลปะควรเลิกเล่นการลอกเลียนและควรมุ่งค้นหารูปทรงใหม่ ๆ

2.1 ผลงานศิลปะที่โดดเด่นของลัทธิโครงสร้างนิยม

อนุสาวรีย์นานาชาติ ครั้งที่ 3

2.1.1 อนุสาวรีย์แทตลินหรือโครงการอนุสาวรีย์นานาชาติ ครั้งที่ 3 (ค.ศ. 1919-1920) เป็นการออกแบบอาคารและอนุสาวรีย์โดยศิลปินและสถาปนิกชาวรัสเซีย วลาดิเมียร์ แทตลิน โดยมีการวางแผนที่จะสร้างเป็นหอคอยนี้ขึ้นในเปโตรกราด (เซนต์ปีเตอส์เบิร์ก) หลังจากที่มีการปฏิวัติบอลเชวิคในปี ค.ศ. 1917 เพื่อเป็นสำนักงานใหญ่และอนุสาวรีย์ขององค์การคอมมิวนิสต์สากล โดยหอคอยนี้หอยจะถูกสร้างขึ้นจากเหล็ก ไม้และกระจก สื่อถึงความก้าวหน้า ทันสมัย มีความสูงตระหง่านถึง 400 เมตร ซึ่งจะสูงกว่าหอไอเฟล ในกรุงปารีสของประเทศฝรั่งเศส มีลักษณะเป็นหอคอยคู่เกลียว



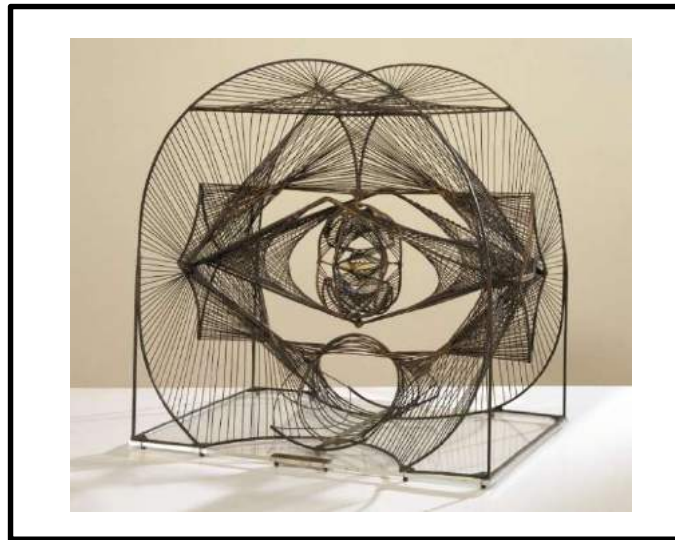
ภาพที่ 2 อนุสาวรีย์นานาชาติ ครั้งที่ 3

ที่มา : www.phillips.com/article/43416956/vladimir-tatlin-monument-to-the-third-international



2.1.2 ผลงานของ อังโตน แพฟสเนอร์

ผลงานศิลปกรรมที่มีลักษณะความเป็นโครงสร้างนิยมเด่นชัดของแพฟสเนอร์ “Maquette of a Monument Symbolising the Liberation of the Spirit” สร้างขึ้นในปี ค.ศ.1952 ได้รับรางวัลชนะเลิศในการประกวดที่ชื่อว่า “The Unknown Political Prisoner” แพฟสเนอร์ได้สร้างสรรค์งานประติมากรรมชิ้นนี้ขึ้นโดยเปรียบเทียบกับวิหารพาร์เธนอนในกรุงเอเธนส์อันเป็นสัญลักษณ์แห่งปัญญา โดยในการประกวดครั้งนี้เขาก็ได้นิยามผลงานชิ้นนี้ว่า เป็นสัญลักษณ์ของการเกิดใหม่ทางศิลปกรรม แพฟสเนอร์จึงได้พยายามค้นหารูปทรงและออกแบบอนุสาวรีย์ในรูปแบบที่เขาเรียกว่า ‘plastic, architectonic and sculptural’ ผลงานชิ้นนี้คือต้นแบบของอนุสาวรีย์ที่สามารถมองเห็นได้อย่างรอบด้านจากทุกทิศทาง แม้รูปทรงจะมีลักษณะเรียบง่าย แต่สามารถแสดงให้เห็นถึงโครงสร้างที่ชัดเจน มีความสลับซับซ้อนซ่อนอยู่ เป็นงานศิลปกรรม 3 มิติที่แสดงถึงโครงสร้างในอากาศ เพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างปริมาตรกับอากาศ รูปลักษณะแสดงถึงยุคใหม่และความทันสมัยของวิทยาศาสตร์ หลีกเลี่ยงการใช้ปริมาตรที่ทับถมโดยการแทนที่ด้วยความโปร่งและลึกเว้า ทำให้แสงสว่างเงาเข้าแทนที่ปริมาตรที่ทับถมเหล่านั้น รูปทรงโค้งมนที่อยู่ตรงกลางของผลงานสื่อถึงการถูกจองจำ

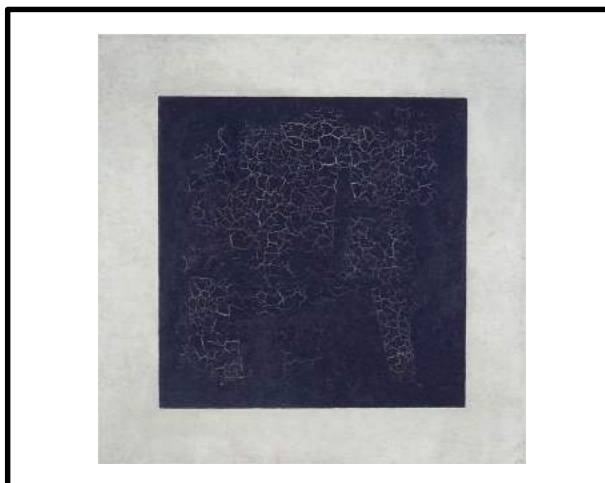


ภาพที่ 3 Maquette of a Monument Symbolising the Liberation of the Spirit โดย Antoine Pevsner

ที่มา : www.tate.org.uk/art/artists/antoine-pevsner-1761

2.1.3 ผลงานของ คาซิเมอร์ มาเลวิกซ์

คาซิเมอร์ มาเลวิกซ์ (Kazimir Malevich 1879-1935) เป็นศิลปินชื่อดังชาวรัสเซีย ผลงานที่มีชื่อเสียงของเขาคือภาพจิตรกรรมที่ชื่อว่า “Black Square” (1915) เป็นหนึ่งในภาพวาดที่ปฏิวัติวงการศิลปะมากที่สุดในศตวรรษที่ 20 โดยในปัจจุบันก็ยังสร้างความฉงนให้กับผู้ชม เพราะองค์ประกอบในภาพมีเพียงสี่เหลี่ยมสีดำในขอบสีขาว ไร้ซึ่งคำอธิบายที่ชัดเจน จึงมีการกล่าวขานกันว่า ไม่ว่าอะไร ก็สามารถเป็นงานศิลปะได้ โดยผลงานชิ้นดังกล่าวแสดงถึงเอกลักษณ์ของ “อนุดรนิยม” (Suprematism) ได้เป็นอย่างดี คือ การยกย่องทัศนธาตุพื้นฐานขึ้นเป็นสิ่งสำคัญในการสร้างสรรค์งานศิลปกรรม นับเป็นผลงานและศิลปินอีกคนหนึ่งสร้างแรงบันดาลใจให้กับศิลปินในยุคหลังโดยเฉพาะผู้ที่นิยมศิลปะในลักษณะนามธรรม



ภาพที่ 4 [Black Square](#) โดย [Kazimir Malevich](#)

ที่มา : en.wikipedia.org/wiki/Black_Square_%28painting%29

3. ศิลปะสำนึกนิยม (Realism)

ศิลปะสำนึกนิยม (Realism) คือกระบวนแบบทางศิลปกรรมที่แสดงตัวแบบหรือเรื่องราวตามที่ปรากฏในชีวิตประจำวันโดยปราศจากการสร้างเสริมหรือการตีความหมาย และ หมายถึงงานศิลปะที่เผยให้เห็นถึงความเป็นจริง ที่อาจจะเน้นความอปลักษณ์ด้วย เป็นขบวนการศิลปะที่เริ่มขึ้นในฝรั่งเศสในคริสต์ทศวรรษที่ 1850 ความนิยมในสำนึกนิยมเพิ่มมากขึ้นเมื่อเริ่มมีศิลปะการถ่ายภาพเกิดขึ้น ทำให้ศิลปินต้องการที่จะสร้างผลงานที่ดู “จริงแท้” ศิลปินสำนึกนิยมจะมีทัศนคติที่ตรงกันข้ามกับลัทธิจินตนิยม (Romanticism) ซึ่งเป็นประเภทของศิลปะที่มีอิทธิพลต่องานศิลปะและวรรณกรรมในฝรั่งเศสในปลายคริสต์ศตวรรษที่ 18 และต้นคริสต์ศตวรรษที่ 19 การไม่ใช้ความรู้สึกล้วนตัวในการบิดเบือนทำให้ศิลปินสำนึกนิยมมีความเชื่อในปรัชญาของความเป็นจริง และต่อต้านการแสดงออกทางอารมณ์อย่างเกินเลย สัจจะ และ ความเที่ยงตรง คือ ปัจจัยสำคัญของผู้ที่เรียกตนเองว่าเป็นสำนึกนิยม *West, Shearer (1996)*.

วรรณกรรมแบบสำนึกนิยม (Literary realism) หรือ แนวเสมือนจริง คือคำศัพท์ทางด้านวรรณกรรม ที่หมายถึงวรรณกรรมแนวที่พยายามให้ความรู้สึกใกล้เคียงกับชีวิตจริง สมเหตุสมผล โดยอาศัยการบรรยายให้เห็นภาพแจ่มชัด เหตุการณ์น่าเชื่อถือ ตัวละครมีแรงจูงใจ เช่น งานเขียนของ ชาร์ลส์ ดิคкенส์

3.1 จิตรกรรมสำนึกนิยมแบบภาพถ่าย (Photorealism) เป็นประเภทของจิตรกรรมที่สร้างบนพื้นฐานของการใช้กล้องและภาพถ่ายในการรวบรวมข้อมูล และจากข้อมูลดังกล่าวก็นำมาสร้างเป็นภาพเขียนที่ดูเหมือนความเป็นจริงเป็นอันมากคล้ายกับภาพถ่าย คำว่า “จิตรกรรมสำนึกนิยมแบบภาพถ่าย” เป็นคำที่ใช้กับขบวนการศิลปะของสหรัฐอเมริกาที่เริ่มขึ้นเมื่อปลายคริสต์ทศวรรษ 1960 และต้นคริสต์ทศวรรษ 1970

ข้าพเจ้ามีความชื่นชอบวิธีการและแนวคิดของศิลปะแนวเสมือนจริงที่พยายามให้ความรู้สึกใกล้เคียงกับชีวิตจริงสมเหตุสมผล โดยอาศัยการบรรยายให้เห็นภาพแจ่มชัด และยังชื่นชอบรูปแบบผลงาน “ไฮเปอร์เรียลลิสม์” (Hyper-Realism) ที่แสดงถึงรูปแบบการใช้เทคนิคการเขียนขั้นสูง จึงนำรูปแบบผลงานดังกล่าวมาสร้างผลงานชิ้นนี้

3.2 ไฮเปอร์เรียลลิซึม คือประเภทของงานจิตรกรรม (หรือประติมากรรม) ที่จำลองความเหมือนของภาพถ่าย ความละเอียดสูงด้วยการใช้มีอวาด (หรือสกรีน) ขึ้นมา ศิลปะกระแสนี้เริ่มแพร่หลายในยุโรปและอเมริกาตั้งแต่ต้นปี ค.ศ. 2000 ไฮเปอร์เรียลลิซึม พัฒนามาจากงานศิลปะ โฟโต้เรียลลิซึม (Photorealism) ที่ใช้กล้องถ่ายรูปบันทึกข้อมูลที่จะนำเสนอ ออกมาเป็นรูป และผลิตซ้ำ/คัดลอกออกมาเป็นงานจิตรกรรมที่เหมือนกับภาพถ่ายจนแยกไม่ออก ศิลปะกระแสนี้พัฒนามาจากศิลปะป๊อป (Pop Art) เริ่มแพร่หลายในอเมริกาตั้งแต่ปลายปี ค.ศ. 1960 และต้นปี ค.ศ. 1970



โฟโต้เรียลลิซึมเป็นกระแสศิลปะที่สะท้อนทัศนคติต่อความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นใหม่ (ในสมัยนั้น) อย่างการถ่ายภาพ ที่เคยทำให้จิตรกรภาพเหมือนที่เคยเป็นผู้บันทึกและถ่ายทอดความจริงออกมาแต่เพียงผู้เดียวหมดความหมายลง ซึ่งศิลปิน/จิตรกรโฟโต้เรียลลิซึมเองก็สามารถใช้สองมือ (หรือมือเดียว) ถ่ายทอดความ "เหมือนจริง" ได้ไม่แพ้กล้องถ่ายรูปหรือภาพถ่าย (หรือในอีกแง่หนึ่ง กลายเป็นภาพถ่ายไปเลย) แต่ในขณะเดียวกัน หากไม่มีภาพถ่าย ก็ไม่มีงานศิลปะประเภทนี้ เพราะไม่รู้จะไปก๊อปปื้ออะไร ในขณะเดียวกัน ไฮเปอร์เรียลลิซึม จะยกระดับการก๊อปปื้อความเหมือนจริงขึ้นไปอีกด้วยการใส่รายละเอียดที่ปกติตามนุษย์จะไม่สังเกตเห็น (ถ้าไม่เพ่งเขาไปมองใกล้ๆ) เช่น รุขมขน ริ้วรอยเล็กๆ บนผิวหนังหรือรายละเอียดบนพื้นผิวของวัสดุต่างๆ หรือพูดง่าย ๆ รายละเอียดที่ถูกถ่ายทอดออกมาโดยภาพถ่ายความละเอียดสูงนั่นเอง อนึ่ง ศิลปินไฮเปอร์เรียลลิซึมบางคนใช้เครื่องมือหรืออุปกรณ์ในการช่วยสร้างผลงาน อาทิ การใช้สไลด์หรือโปรเจกเตอร์ฉายแล้ววาดตาม หรือใช้แม่พิมพ์หล่อขึ้นรูป ก็ไม่ถือเป็นการผิดกติกาสากลแต่อย่างใด

3.3 ผลงานของ ริชาร์ด เอสเตส



ภาพที่ 5 Columbus Circle Looking North โดย Richard Estes.

ที่มา : www.artspace.com/magazine/interviews_features/in_focus/richard-estes-at-mad-52702

ผลงานของเอสเตส เป็นศิลปกรรมที่มีลักษณะของ “Photorealism” บางครั้งเรียกว่า “ไฮเปอร์เรียลลิซึม” (Hyper-Realism) คือการนำเสนอมุมมองของสิ่งต่าง ๆ ให้มีลักษณะเที่ยงตรงเหมือนกับภาพถ่ายที่ได้จากกล้องถ่ายภาพ

4. ภาพลวงตา

ภาพลวงตา (Optical illusion) หมายถึง ภาพที่หลอกตาให้มองเห็นและรับรู้ผิดเพี้ยนไปจากความเป็นจริง ส่วนใหญ่สายตาจะรับรู้ผิดเพี้ยนเกี่ยวกับรูปทรง ขนาดและสี

ในบางครั้งตาของคนเราก็ไม่ได้เห็นสิ่งที่เป็นอย่างที่จริงเสมอไปและสามารถถูกหลอกได้ง่าย ตาและสมองของคนเราจะทำงานประสานกันอย่างใกล้ชิดมาก โดยตาทำหน้าที่รับภาพเข้ามา ส่วนสมองทำหน้าที่ประมวลผลและวิเคราะห์ว่าภาพที่รับเข้ามาเป็นภาพอะไร มีสีอะไร เป็นภาพเคลื่อนไหวหรือภาพนิ่ง เมื่อแสงจากวัตถุกระทบกับเลนส์ตาจะเกิดการหักเหและเกิดเป็นภาพจริงบริเวณจอตา (Retina) และจอตาจะดูดซับและแปลงภาพให้เป็นสัญญาณไฟฟ้าส่งต่อไปยังสมอง

4.1 สาเหตุการเกิดภาพลวงตา

สาเหตุที่คนเราเห็นภาพลวงตานั้นมาจากวิวัฒนาการของสมองด้านการประมวลผลภาพ หากสมองใช้เวลาานมากเกินไปในการประมวลผลภาพอาจจะทำให้เกิดผลเสียขึ้นได้ เช่น ถ้าเราขับรถอยู่และสมองต้องประมวลผลทุกสิ่งทุกอย่างที่เห็นทุก ๆ ครั้ง กว่าจะรับรู้ว่ามีคนอะไรและควรทำอย่างไร ก็คงจะขับรถชนมันไปก่อนแล้ว สมองจึงต้องใช้วิธีลัดทุกวิธีที่จะได้ผลลัพธ์

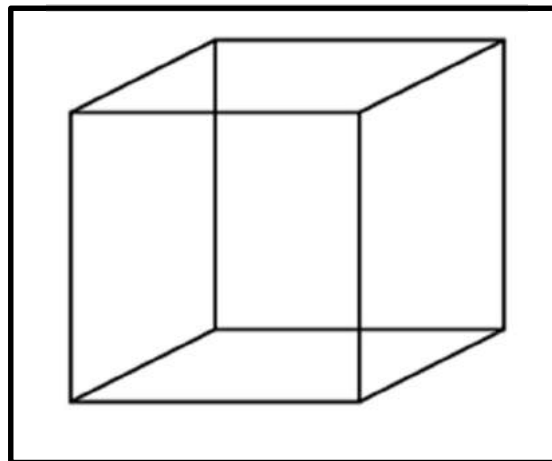


ออกมาให้เร็วที่สุด มันจึงเชื่อมโยงสิ่งที่เห็นเข้ากับสมมติฐานจากประสบการณ์ประกอบเป็นสิ่งที่เรารับรู้ โดยสาเหตุของการเกิดภาพลวงตาพอสรุปได้ดังนี้

- 4.1.1. เกิดจากความสามารถในการกวาดสายตาในแนวดิ่งและแนวราบไม่เท่ากัน
- 4.1.2. เกิดจากตา 2 ข้าง ส่งข้อมูลที่แตกต่างกันไปยังสมอง
- 4.1.3. เกิดจากการเติมสิ่งหนึ่งสิ่งใด (Embeddedness)
- 4.1.4. เกิดจากการเกิดมุมหรือ การตัดกันของเส้น (Angle of Intersection Lines)
- 4.1.5. เกิดจากการเปรียบเทียบ หรือขนาดสัมพัทธ์ (Relative Size)
- 4.1.6. เกิดจากสิ่งแวดล้อม
- 4.1.7. เกิดจากการมองภาพด้วยนัยน์ตาทั้งสองข้าง
- 4.1.8. เกิดจากเซลล์ประสาทที่มีขีดจำกัดในการรับรู้
- 4.1.9 เกิดจากสมบัติของแสง เช่น ภาพลวงตาที่เกิดจากการสะท้อนของแสง ทำให้ภาพมีขนาดใหญ่กว่าวัตถุของจริง

4.2 ตัวอย่างรูปแบบของภาพลวงตา

ภาพลวงตาชนิดหนึ่ง คิดค้นโดย หลุยส์ อาลแบร์ เนกเกอร์ (Louis Albert Necker) นักฟิสิกส์ศาสตร์ (Crystallography) ชาวสวิสเซอร์แลนด์ ใน ค.ศ. 1832 เป็นภาพโครงสร้างของลูกบาศก์ ภาพนี้สามารถมองให้ด้านหน้าของลูกบาศก์เป็นด้านหน้าหรือด้านหลังของลูกบาศก์ก็ได้



ภาพที่ 6 ภาพลวงตา ของ วุนด์ (Wundt illusion)

ที่มา : oknation.nationtv.tv/blog/CharoenPD/2015/04/09/entry-2

ภาพลวงตาอีกชนิดหนึ่ง คิดค้นโดย วิลเฮล์ม วุนด์ (Wilhelm Wundt) นักจิตวิทยาชาวเยอรมัน เป็นภาพเส้นตรงในแนวตั้งสองเส้นที่ขนานกัน แต่ฉากหลังทำให้ดูเหมือนเส้นตรงทั้งสองเส้นบิดเข้าหากัน

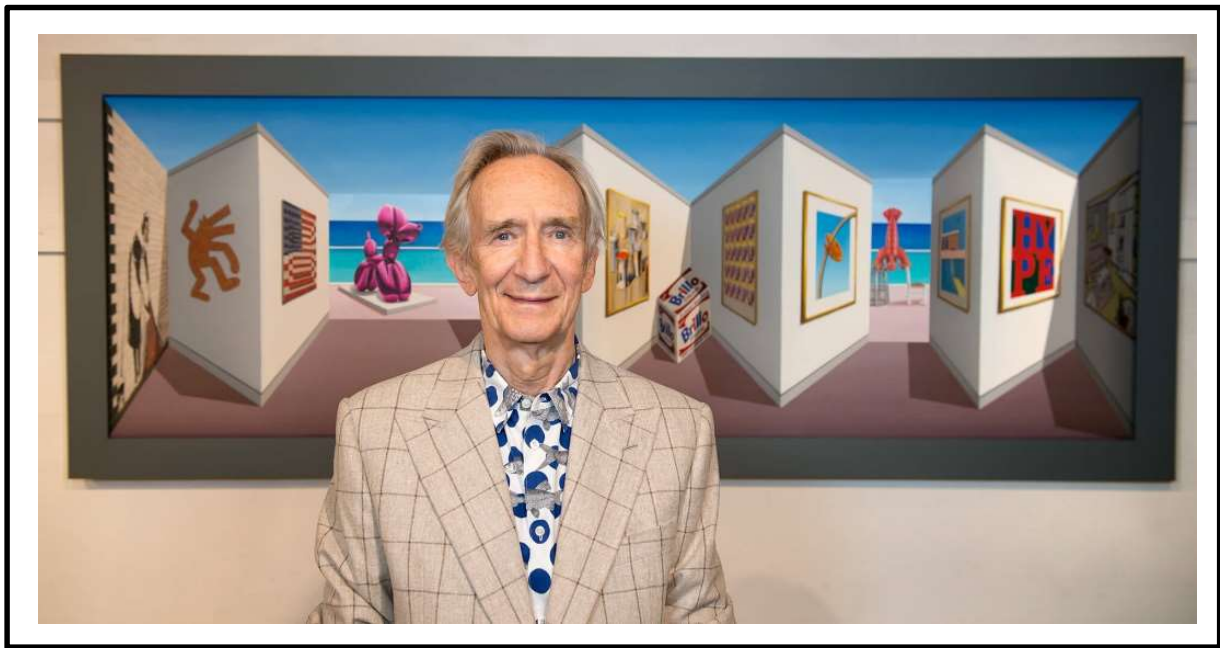
4.3 ผลงานจิตรกรรมที่ได้รับอิทธิพลจากภาพลวงตา ของ Patrick Hughes

แพทริก ฮิวส์ (Patrick Hughes 1939) อาศัยและทำงานในลอนดอน จิตรกรคนสำคัญของงานศิลปะร่วมสมัยของอังกฤษผลงานของเขาสามารถพบได้ในคอลเลกชันสาธารณะต่างๆ เช่น Tate และ British Library, London; สถาบันการศึกษาของอังกฤษ; พิพิธภัณฑ์และหอศิลป์เบอร์มิงแฮม; และหอศิลปะสมัยใหม่กลาสโกว์ Hughes จัดแสดงในลอนดอนตลอดจนทั่วยุโรปเอเชียสหรัฐอเมริกาและแคนาดา

ฮิวส์ได้รับการยอมรับในระดับสากลด้วยการคิดค้นรูปแบบการวาดภาพแบบ "ย้อนกลับ" (ภาพด้านบน) ซึ่งเป็นลัทธิใหม่สำหรับมุมมองย้อนกลับ เทคนิคนี้เกี่ยวข้องกับการสร้างบล็อกกรุปพีระมิดหรือรูปสี่เหลี่ยมจากไม้และวาดภาพเหมือนจริงของอิมภายในภูมิทัศน์ของเมืองหรือแกลเลอรีพิพิธภัณฑ์ที่ด้านบนของไม้ ผลลัพธ์ที่ได้คือภาพพาโนรามาที่คลี่ออกด้วยสายตาซึ่งส่วนที่ยื่นออกมาดูเหมือนจะลอยห่างออกไปและส่วนที่ถอยกลับดูเหมือนจะยื่นออกมา “ฉันคิดว่ามีที่ว่างสำหรับผู้ขัดแย้งทางศิลปะ” ลักษณะ



การเผชิญหน้าและค่อนข้างขัดแย้งกันของงานของอิวส์สะท้อนให้เห็นถึงลักษณะนิสัยขี้เล่นของเขาซึ่งได้รับแรงหนุนจากความสนใจในเรื่องตลกของศิลปินในยุคแรก ๆ “ อารมณ์ขันที่เพิ่มเข้าไปในงานศิลปะชั้นสูงนั้นพิเศษมาก เป็นสิ่งที่ดีที่สุดในงานศิลปะในศตวรรษที่ยี่สิบได้ทำ อารมณ์ขันเป็นโคกนาฏกรรมที่ยกระดับไปสู่ระดับศิลปะ” ศิลปินสามารถทำให้ผู้ชมสับสนได้ สายตาของเราบอกว่าเรากำลังไปทางเดียว แต่ร่างกายของเราก็ดัดจริตกันโดยบอกไปในทิศทางตรงกันข้าม สายตาของเราบอกว่าเรากำลังไปทางเดียว แต่ร่างกายของเราก็ดัดจริตกันโดยบอกทิศทางตรงกันข้าม อิวส์อย่างเชี่ยวชาญในการทำลายความสัมพันธ์ระหว่างปัญญาของเราการจลาจลของความรู้สึกนี้ควรต้อนรับความสงสัยที่ดีต่อจิตใจของผู้สังเกตเนื่องจากผลของการทำงานกระตุ้นให้เกิดสมาธิกับธรรมชาติของการรับรู้ความเป็นจริง Patrick Hughes ใช้ประสบการณ์ส่วนตัวในมุมมองและเปลี่ยนให้เป็นความจริงที่สมบูรณ์สอดคล้องกันและมีเป้าหมายนั้นคือไม้ทาสีแบบคงที่ “ เมื่อหลักการของมุมมองถูกพลิกกลับและหลอมรวมเป็นภาพวาดที่แกะสลักสิ่งที่ไม่ธรรมดาเกิดขึ้น จิตใจถูกหลอกให้เชื่อในสิ่งที่เป็นไปได้ว่าภาพนิ่งสามารถเคลื่อนไหวได้ด้วยตัวของมันเอง” - แพทริกอิวส์ศิลปินถึงช่วงเวลาแห่งแรงบันดาลใจในขณะที่เขาเริ่มตีความการรับรู้ของตัวเองเกี่ยวกับรางรถไฟซึ่งเขาสังเกตเห็นว่ามาบรรจบกันที่เส้นขอบฟ้านอกสถานีรถไฟกลางลีดส์ในปี 2506 ศิลปินได้รับการเลี้ยงดูใน Crewe, Cheshire ซึ่งเป็นเมืองทางรถไฟการแสดงเดี่ยวของเขาในปี 2504 เป็นครั้งแรกโดยศิลปินป๊อปชาวอังกฤษ เขาสอนที่ Leeds College of Art ในปี 1960 เขาสอนที่ Leeds College of Art ในปี 1960 แพทริกได้เขียนหนังสือเกี่ยวกับปรัชญาและวาทศิลป์เพื่อสำรวจว่าภาษาที่เปิดเผยเป็นอย่างไรเมื่อถูกผลักดันให้เกินคำอุปมาไปสู่การขยายออกซิโมรอนและความขัดแย้ง Patrick กล่าวว่าเขาสนใจประวัติย่อของเขาน้อยกว่าระยะเวลาที่เหลืออยู่ใน Hoxton



ภาพที่ 7 Patrick Hughes และ ผลงาน

ที่มา : <https://www.stirworld.com/inspire-people-luminaries-of-our-times-patrick-hughes>

Courtesy of Ode to Art gallery, Singapore

ขั้นตอนของการสร้างสรรค์

1. เก็บรวบรวมข้อมูลและศึกษาข้อมูลโดยตรงจากสถานที่จริงในชุมชนเมือง ระยะเวลา 1 ปี
2. วิเคราะห์ข้อมูลอย่างเป็นระบบเพื่อนำผลการวิเคราะห์มาสร้างเป็นภาพร่างของผลงาน ที่ตรงตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยและสร้างสรรค์
3. สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมแนวเหมือนจริงด้วยเทคนิคสีน้ำมันที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากโครงสร้าง ความซับซ้อนของมิติ การลงตาด้วยเส้นและรูปทรงที่มีลักษณะเฉพาะตนตามภาพร่างในแบบ 2 มิติ
4. เสนอและเรียบเรียงผลงานการค้นคว้าในรูปแบบของงานวิจัย (เอกสาร) และการนำเสนอบทความวิชาการ



5. นำเสนอผลงานจิตรกรรมแนวเหมือนจริงด้วยเทคนิคสีน้ำมันที่ได้รับแรงบันดาลใจจากโครงสร้าง ความทับซ้อนของมิติ การลงตาด้วยเส้นและรูปทรงที่มีลักษณะเฉพาะตนออกแสดงสู่พื้นที่สาธารณะ

ระเบียบวิธีการสร้างสรรค์

1. ศึกษาเอกสารทางวิชาการ

- 1.1 ข้อมูลทฤษฎี “ศิลปะโครงสร้างนิยม” (Constructivism)
- 1.2 ข้อมูลทฤษฎี “ศิลปะสำนึกนิยม” (Realism)
- 1.3 ข้อมูลทฤษฎี “ไฮเปอร์เรียลลิซึม” (Hyper-Realism)
- 1.4 ข้อมูลทฤษฎี การสร้างภาพลงตา

2. เรียนรู้เทคนิคในการสร้างสรรค์

2.1. การหาข้อมูลในส่วนที่เป็นเรื่องราวที่สนใจทั้งในด้านรูปแบบและเนื้อหา โดยทั้งสองส่วนต้องสัมพันธ์กันในเชิงความคิดและขัดแย้งกันในด้านรูปแบบ ผ่านการใช้ประสบการณ์ในการดำเนินชีวิตในแต่ละวันและเฝ้าสังเกตการเปลี่ยนแปลงของพื้นที่ต่าง ๆ ในแต่ละช่วงเวลา เพื่อนำเอาสองสิ่งมาเชื่อมโยงกัน แล้วจึงกลั่นกรองเรื่องที่สนใจในมุมมองและประเด็นต่อเนื่องไปกับการคิดและความรู้สึก

2.2. การเก็บบันทึกข้อมูลโดยใช้ภาพถ่ายและการเขียนภาพจากสถานที่จริง เพื่อนำไปสู่การสร้างแบบร่างจริง พร้อมคิดและวิเคราะห์รูปแบบในการจัดเรียงเฟรมผ้าใบ

2.3. มองหาความเป็นไปได้ในการจัดวางรูปแบบของเฟรมเพื่อโต้ตอบกับผู้ชม ให้ผู้ชมเกิดการคิดและตั้งคำถามกับสาระและเนื้อหาที่มีในภาพผลงาน รวมถึงรูปแบบในการสร้างสรรค์

2.4. วิเคราะห์ข้อมูลอย่างเป็นระบบเพื่อนำผลการวิเคราะห์มาสร้างเป็นภาพร่างของผลงาน ที่ตรงตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยและสร้างสรรค์

2.5. สร้างสรรค์ผลงานจริง ตามภาพร่างในรูปแบบงานจิตรกรรมเหมือนจริง เทคนิคสีน้ำมัน ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากภาพสะท้อนของโครงสร้างในเมืองใหญ่

2.6. เสนอและเรียบเรียงผลงานการค้นคว้าในรูปแบบของงานวิจัย (เอกสาร)

2.7. นำเสนอผลงาน จิตรกรรมเหมือนจริง เทคนิคสีน้ำมัน ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากภาพสะท้อนของโครงสร้างในเมืองใหญ่ ออกสู่พื้นที่สาธารณะ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผลงานการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมแนวเหมือนจริงด้วยเทคนิคสีน้ำมันที่ได้รับแรงบันดาลใจจากโครงสร้าง ความทับซ้อนของมิติการลงตาด้วยเส้นและรูปทรงที่มีลักษณะเฉพาะตนจำนวน 1 ชิ้น

2. นำเสนอผลงานเผยแพร่ออกสู่สาธารณะ เพื่อเป็นการสร้างความเคลื่อนไหวให้แก่วงการศิลปะร่วมสมัย

3. เพื่อให้ผู้ชมตระหนักถึงความเป็นจริงและการเปลี่ยนแปลงของสังคมในปัจจุบัน

4. เพื่อให้ผู้ชมเล็งเห็นถึงความงามและสุนทรีภาพของสภาพสังคมเมืองรอบตัว

5. เพื่อให้ผู้ชมมีส่วนร่วมและแสดงออกในเรื่องของการเปลี่ยนแปลง การเคลื่อนไหวและความบิดเบี้ยวของรูปทรงที่สะท้อนในผลงาน

6. เพื่อให้ผู้ชมมีส่วนร่วมได้ร่วมพิจารณาและตั้งคำถามกับวัสดุภายในผลงาน เกิดจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์

7. เพื่อให้ผู้ชมเข้าถึงเนื้อหาเกี่ยวกับสังคม การแปรเปลี่ยนของชีวิตและความไม่จีรังยั่งยืนของสรรพสิ่งในโลกนี้)

ผลการวิจัย

หากกล่าวถึงผลงานสร้างสรรค์ชุด “สุนทรีภาพของมิติโครงสร้างกับการลงตา” ผู้วิจัยได้กลั่นกรองทาง ความคิดหาเหตุผลที่สัมพันธ์เกี่ยวเนื่องกันมาประกอบและสนับสนุน ผ่านกระบวนการวิเคราะห์และพัฒนาการทางศิลปะของผู้วิจัยที่ได้เดินทางควบคู่มาับประสบการณ์ การสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้เป็นการผสมผสานการค้นคว้าและการสร้างสรรค์ที่เป็นเอกลักษณ์



เฉพาะตน โดยเทคนิควิธีการในการสร้างสรรค์ ก็นับว่ามีความสำคัญอย่างยิ่ง ภาพทิวทัศน์ในเมืองที่ปรากฏในผลงานแสดงถึงเรื่องราวของการทับซ้อนกันของโครงสร้างเมือง ผ่านมุมมองที่มองผ่านเงาสท้อนของกระจกบนตึกระฟ้าและการแปรเปลี่ยนของสีและบรรยากาศที่ผสมผสานความเก่า-ใหม่มาเปรียบเทียบกันให้เห็นถึงเปลี่ยนแปลงในสังคมเมือง ผลงานชิ้นนี้ได้ถูกสร้างขึ้นโดยกระบวนการทางความคิดที่สมบูรณ์ ส่วนเนื้อหาภายในที่เป็นภาพทิวทัศน์ที่แสดงให้เห็นถึงการมองไปที่อาคารสมัยเก่าผ่านอาคารสมัยใหม่ โดยเน้นมุมมองไปที่มีลักษณะเด่นของการลงตาด้วยเส้นนำสายตาที่สลับซับซ้อนกันในภาพ มีการตัดกันของค่าน้ำหนักแสงและเงาเพื่อให้เกิดความชัดเจนและเหมือนจริง ประกอบกับรูปแบบงานที่ได้รับอิทธิพลจากการทำภาพลงตา จึงให้ความรู้สึกถึงความเคลื่อนไหว ขยับไป-มาในภาพ สื่อถึงการแสดงแนวเรื่องการแปรเปลี่ยนของวัตถุ ซึ่งนำไปสู่แนวคิดของสัจธรรมความจริงที่กล่าวกันว่า ทุกสิ่งทุกอย่างบนโลกใบนี้ ล้วนต้องเปลี่ยนแปลงเสมอ

การวิเคราะห์ที่มาและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์

1 วิเคราะห์ผลงานด้านมิติของเส้นโครงสร้าง (Structure)

สาระสำคัญของกลุ่มศิลปินโครงสร้างนิยม (Constructivism) ได้ถูกตีพิมพ์ กำหนดนโยบายของกลุ่มไว้ดังนี้

1.1 เพื่อให้มีคุณลักษณะที่ต้องการตรงต่อชีวิตจริง ศิลปะควรตั้งอยู่บนพื้นฐานสองประการ คือ ความว่างเปล่าและเวลา

1.2 ปริมาตร หมายถึง การแสดงออกในความว่างเปล่าเท่านั้น

1.3 ส่วนประกอบของความเคลื่อนไหวและความเปลี่ยนแปลง เป็นสิ่งจำเป็นในการแสดงเวลาที่แท้จริง ส่วนจังหวะอันคงที่นั้น ย่อมไม่เป็นการเพียงพอ

1.4 ศิลปะควรเลิกเล่นการลอกเลียนและควรมุ่งค้นหารูปทรงใหม่ ๆ

ในผลงานชุด “สุนทรียภาพของมิติโครงสร้างกับการลงตา” เป็นผลงานที่จะเห็นได้ชัดเจนในเรื่องของเส้นและโครงสร้างทางเรขาคณิตที่ทับซ้อนกันเพื่อให้เกิด การลงตา ความลึก ความตื้น ระยะ ของภาพเพื่อสร้างมิติใหม่ของ ตึก อาคาร บ้านเรือน จนเกิดสุนทรียภาพของผลงาน เส้นและโครงสร้างในผลงานชิ้นนี้ก็ยังมีลักษณะเด่นในเรื่องของระยะของภาพที่ดูลึก เสมือนจริงและเสริมด้วยการทับซ้อนรูปทรงของสถาปัตยกรรมที่มีลักษณะแตกต่างกันมารวมอยู่ในช่วงขณะหนึ่ง เปรียบเหมือนดังภาพความทรงจำที่เลื่อนลางรวมเข้ากับการปลดปล่อยความรู้สึก ความคิด ในเรื่องการแปรเปลี่ยนของสภาวะสังคมที่วุ่นวายในปัจจุบัน

การวิเคราะห์ผลงานด้านการลงตาด้วยเส้น (Perspective)

ผลงานชิ้นนี้นอกจากเส้นและโครงสร้างที่มีความสำคัญแล้ว ก็ยังมีการนำเสนอตามหลักทัศนียภาพ (Perspective) โดยใช้เส้นนำสายตา (Leading Lines) ที่ทำให้เกิดมิติที่ลึกมากขึ้นของการทับซ้อนกันในภาพ เส้นนำสายตาที่มีความลึกเป็นการลงตาในงานจิตรกรรมที่นิยมใช้ สามารถสร้างระยะ ความใกล้ ความไกล สร้างมิติ ให้ภาพดูสมจริง เส้นนำสายตายังช่วยในเรื่องของการนำทางสายตาไปสู่จุดเด่นของผลงานที่ข้าพเจ้าตั้งใจนำเสนอและยังช่วยสร้างปริมาตรของมิติโครงสร้างในรวมถึงการสร้างภาพลงตาผ่านเส้นนำสายตาหลายเส้นที่นำมาตัดกันจนเกิดเอกภาพและความทับซ้อนกัน ส่งผลเป็นความงามในผลงานจิตรกรรมที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตนของข้าพเจ้า

การวิเคราะห์ผลงานด้านการลงตาด้วยการสะท้อนของภาพ (Reflection)

การลงตาด้วยการสะท้อนของภาพในผลงานชิ้นนี้ เป็นการจำลองการสะท้อนของภาพในกระจกของตึกระฟ้าในเมือง ซึ่งแสดงการเปลี่ยนแปลงของสภาพสิ่งปลูกสร้างที่เก่ามาเปรียบเทียบกับสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นใหม่ เพื่อเน้นถึงเรื่องความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและยุคสมัยที่มีการพัฒนาในปัจจุบัน

การวิเคราะห์ผลงานด้านสีที่ใช้ในผลงาน

วรรณะของสี คือ สีที่ให้ความรู้สึกร้อน-เย็น ในวงจรสีจะมีสีร้อน 7 สี และ สีเย็น 7 สี โดยแบ่งที่สัมพันธ์กับสีเหลือง ซึ่งเป็นได้ทั้งสองวรรณะ มีลักษณะดังนี้



1. วรรณะสีร้อน (warm tone) ประกอบด้วยสีเหลือง สีส้มเหลือง สีส้ม สีส้มแดง สีม่วงแดงและสีม่วง สีในวรรณะร้อนนี้จะไม่ใช่สีสด ๆ ดังที่เห็นในวงจรสีเสมอไป เพราะสีในธรรมชาติย่อมมีสีแตกต่างกันไปกว่าสีในวงจรสีธรรมชาติอีกมาก ถ้าหากว่าสีใด ค่อนข้างไปทางสีแดงหรือสีส้ม เช่น สีน้ำตาลหรือสีเทาอมทอง ก็ถือว่าเป็นสีวรรณะร้อน

2. วรรณะสีเย็น (cool tone) ประกอบด้วย สีเหลือง สีเขียวเหลือง สีเขียว สีเขียวน้ำเงิน สีนํ้าเงิน สีม่วงน้ำเงิน และสีม่วง ส่วนสีอื่น ๆ ถ้าหนักไปทางสีน้ำเงินและสีเขียวก็ถือเป็นสีวรรณะเย็น เช่น สีเทา สีดำ สีเขียวแก่ จะสังเกตได้ว่าสีเหลืองและสีม่วงอยู่ในทั้งสองวรรณะ ถ้าจัดวางในกลุ่มสีวรรณะร้อนก็ให้ความรู้สึกร้อน ถ้าจัดวางในกลุ่มสีวรรณะเย็นก็ให้ความรู้สึกเย็นไปด้วย สีเหลืองและสีม่วงจึงเป็นสีได้ทั้งวรรณะร้อนและวรรณะเย็น

ในผลงานชุดนี้เป็นผลงานประเภท จิตรกรรมแนวเหมือนจริง มีลักษณะเป็น 2 มิติ เป็นภาพผลงานที่แสดงถึงสภาวะหนึ่งในสังคมเมืองที่มีความวุ่นวาย สลับซับซ้อน ตามสภาวะความรู้สึกของข้าพเจ้า มีการใช้ชุดสีทั้งหมด 2 ชุด ได้แก่ ชุดสีที่ใช้ชุดสีที่นิยมเขียนกันมาตั้งโบราณและชุดสีที่นิยมใช้ในภาพจิตรกรรมแนวเหมือนจริงในปัจจุบัน ซึ่งจะมีทั้งสีวรรณะร้อนและวรรณะเย็น ผสมผสานในผลงาน ผู้วิจัยพยายามวิเคราะห์ แยกแยะและค้นหาความเป็นไปได้ของวิธีการและความแตกต่างของสีในแต่ละช่วงเวลา เพื่อนำมาเป็นข้อมูลในการเลือกใช้สีทั้งสองชุดนี้ โดยภาพที่เกิดขึ้นในการสร้างสรรค์ได้เป็นไปอย่างที่ข้าพเจ้าตั้งใจไว้ ข้าพเจ้าต้องการแสดงออกถึงยุคสมัยที่เปลี่ยนไปจากอดีตจนถึงปัจจุบัน ความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น สภาวะความวุ่นวายต่าง ๆ ที่เข้ามากระทบจิตใจ จนทำให้เกิดผลงานจิตรกรรมที่มีลักษณะสีที่แตกต่างกันในผลงาน โดยสียังช่วยบอกถึงระยะความใกล้-ไกล เป็นการลวงตาให้รู้สึกภาพผลงานมีระยะที่ลึกมากขึ้นอีกด้วย

การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์

ในผลงาน “สุนทรีภาพของมิติโครงสร้างกับการลวงตา” เป็นการรวบรวมองค์ความรู้จากศิลปินกลุ่มโครงสร้างนิยม ซึ่งมีจุดเด่นในเรื่องของการประกอบกันของ เส้น โครงสร้าง การทับซ้อน รูปทรงเรขาคณิต ซึ่งนำมาประกอบกันจนเกิดภาพผลงานที่ทับซ้อนกันของมิติโครงสร้าง ระยะและมุมมอง ส่งผลเป็นลักษณะของการลวงตาของภาพสะท้อนในกระจกที่สะท้อนสิ่งปลูกสร้างที่ต่างยุคต่างสมัยมารวมกันเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ก่อให้เกิดสภาวะทางความรู้สึกที่แสดงออกถึงความวุ่นวายในเมืองใหญ่ที่มีการแปรเปลี่ยนของสภาพทางสังคมที่ไม่หยุดนิ่ง สิ่งเหล่านี้ เปรียบดังภาพที่สะท้อนลงบนกระจกที่มีทั้งความจริงผสมกับจินตนาการที่เกิดขึ้นในผลงาน สีในผลงานก็เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยเน้นให้เกิดอารมณ์และความรู้สึกของความเก่า-ใหม่ที่นำมาเปรียบเทียบกันในผลงาน

ลักษณะและวิธีการวาดภาพของผู้วิจัย เป็นลักษณะเฉพาะที่มีความเรียบแบน ผสมกับพื้นผิวที่ขรุขระเหมือนจริง จากการสร้างพื้นผิวไว้ก่อนแล้ว จึงทำให้ภาพเขียนดูมีมิติมากขึ้น สมจริงและสามารถชมผลงานได้ในหลายระยะ ซึ่งแต่ละระยะก็จะมีเนื้อหาสาระที่ต่างกัน เมื่ออยู่ในระยะที่ไกลก็จะสามารถเห็นภาพเขียนที่มีลักษณะเหมือนจริง เมื่ออยู่ใกล้ก็จะสามารถสังเกตเห็นพื้นผิวที่เหมือนจริง ทั้งสองส่วนนี้ช่วยเพิ่มความน่าสนใจในผลงานจิตรกรรมของผู้วิจัยได้เป็นอย่างดี



ภาพที่ 8 ผลงานสมบูรณ์

ที่มา : ผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 9 รายละเอียดผลงาน ชั้นที่ 4

ที่มา : ผู้สร้างสรรค์

สรุปผลการวิจัย

ผลการสร้างสรรค์ตามโครงการ “สุนทรียภาพของมิติโครงสร้างกับการลงตา” เป็นการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมแนวเหมือนจริงด้วยเทคนิค สีน้ำมัน ได้รับแรงบันดาลใจมาจากเรื่องราวการเปลี่ยนแปลงจากภาพสะท้อนในกระจกจากอาคารระฟ้าในเมืองหลวง เกิดเป็นผลงานที่มีลักษณะเฉพาะตนด้วยการผสมผสานเทคนิคทางจิตรกรรม ที่แสดงให้เห็นถึงการนำภาพทิวทัศน์ในเมืองมาเป็นต้นแบบโดยผู้วิจัยค้นคว้ารูปแบบการทดลองสร้างภาพลงตาด้วยเส้นและการทับซ้อนของโครงสร้างจนทำให้เกิดระยะที่ลงตา ด้านเนื้อหาแสดงออกด้วยเทคนิคและวิธีการทางจิตรกรรมแนวเหมือนจริงแบบภาพถ่าย เพื่อเน้นย้ำให้ผู้ชมตระหนักถึงความจริงที่เกิดขึ้นของสภาวะในสังคมเมืองที่มีเรื่องราวความเปลี่ยนแปลงและวุ่นวายอยู่เสมอ

ประโยชน์ที่ได้รับจากการสร้างสรรค์

การสร้างสรรคงานจิตรกรรมที่มีแนวคิดเรื่อง สัจธรรมความจริงในเรื่องของ “ความไม่แน่นอนและแปรเปลี่ยนของสรรพสิ่งบนโลก” ได้กระตุ้นการรับรู้และเกิดการตระหนักคิด เสริมสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับปัจจัยในการแปรเปลี่ยนของทุกสิ่งบนโลก ตลอดจนสามารถเข้าถึง “สัจจะ” ความเป็นจริงของพื้นที่และเวลาในปัจจุบัน ทำให้ชีวิตพัฒนาและเป็นไปอย่างมีคุณภาพตามที่ควรจะเป็น

อภิปรายผล

ในการสร้างสรรค์ผลงานในหัวข้อ “สุนทรียภาพของมิติโครงสร้างกับการลงตา” เป็นการศึกษาถึงกระบวนการสร้างสรรค์ทางด้านรูปแบบการทดลองสร้างภาพลงตาด้วย เส้น การทับซ้อนของโครงสร้างจนทำให้เกิดระยะที่ลงตา ด้านเนื้อหาแสดงออกด้วยเทคนิควิธีการที่มีจุดประสงค์หลักเพื่อแสดงเรื่องราวของความเปลี่ยนแปลงและวุ่นวาย ผู้วิจัยสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมชิ้นนี้ในช่วงเวลาหนึ่งอย่างเป็นขั้นตอนโดยมีการรวบรวมข้อมูล องค์ความรู้ที่เกี่ยวข้อง มาวิเคราะห์ สืบค้น อ้างอิง ประกอบกับหลักการทางทัศนศิลป์ที่ใช้สื่อความหมาย ความรู้สึกที่เป็นอุดมคติส่วนตัวที่มีต่อเหตุการณ์ในสังคมและธรรมชาติที่เข้ามามีผลกระทบทางจิตใจและความรู้สึกของข้าพเจ้า จึงนำมาซึ่งการแทนค่าด้วยรูปแบบของทิวทัศน์ในเมืองที่มีส่วนประกอบของมิติและโครงสร้างเรขาคณิตที่ ผู้วิจัยกำหนดและสร้างสรรค์ขึ้นมาเพื่อเน้นย้ำเรื่องการแปรเปลี่ยน ความขัดแย้งในสังคมตามประสบการณ์ทางศิลปะอย่างมีขอบเขต



ผู้วิจัยพยายามเรียนรู้และทำความเข้าใจถึงวัตถุประสงค์ในการสร้างสรรค์ผลงาน ผลลัพธ์ในเบื้องต้นคือความเข้าใจและรู้จักตนเองมากขึ้นในเรื่องของความมุ่งหมายในผลงานและถ่ายทอด ออกมาสู่บุคคลภายนอกโดยอาศัยการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะเป็นสื่อถ่ายทอดความรู้สึกและความสำคัญของพื้นที่-เวลาและได้สอดแทรกสัจธรรมความจริงในเรื่องของ “ความไม่แน่นอนและแปรเปลี่ยนของสรรพสิ่งบนโลก” เพื่อกระตุ้นการรับรู้และเกิดการตระหนักรู้ เสริมสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับปัจจัยในการแปรเปลี่ยนของทุกสิ่งบนโลกตลอดจนสามารถเข้าถึง “สัจจะ” ความเป็นจริงของพื้นที่และเวลาในปัจจุบัน ทำให้ชีวิตพัฒนาและเป็นไปอย่างมีคุณภาพตามที่ควรจะเป็น

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้ประโยชน์

1. ผลสรุปที่ได้จากการวิจัย สามารถนำไปพัฒนาการสร้างสรรค์ศิลปะจิตรกรรมแนวเหมือนจริงด้วยเทคนิคสีน้ำมันที่ได้รับแรงบันดาลใจจากเรื่องราวการเปลี่ยนแปลงจากภาพสะท้อนในกระจกจากอาคารระฟ้าในเมืองหลวง มาใช้สร้างสรรค์ผลงานร่วมสมัยและนำไปใช้เป็นข้อมูลในการสร้างสรรค์ให้กับผู้สนใจต่อไป
2. ผลงานสร้างสรรค์ในโครงการนี้ ทำให้ตระหนักถึงเรื่องราวของพื้นที่และเวลาและได้สอดแทรกสัจธรรมความจริงในเรื่องของ “ความไม่แน่นอนและแปรเปลี่ยนของสรรพสิ่งบนโลก”
3. ผลงานจิตรกรรมโครงการนี้ มีเทคนิคและวิธีการการสร้างสรรค์เฉพาะทาง สามารถให้ผู้สนใจศึกษาเอาไปเป็นแบบอย่างในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมแนวเหมือนจริงได้

ข้อเสนอแนะสำหรับการสร้างสรรค์ครั้งต่อไป

1. ควรสร้างสรรค์ต่อยอดทางความคิดและเลือกเทคนิคประเภทอื่น ๆ มาประกอบเพื่อเป็นการพัฒนาองค์ความรู้ในการสร้างสรรค์ผลงานให้มีคุณภาพสูงขึ้นต่อไป
2. ควรศึกษารูปแบบของผลงานภาพวาดทิวทัศน์ในรูปแบบอื่น ๆ เพื่อให้มีการพัฒนาในด้านรูปแบบและเทคนิคให้ดียิ่งขึ้น
3. ควรศึกษาเทคนิคในการจัดองค์ประกอบให้มีความหลากหลายและน่าสนใจยิ่งขึ้น
4. ควรกำหนดลักษณะของสีในผลงานให้มีความหลากหลายมากขึ้น
5. ควรเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์ออกสู่สาธารณะชนในวงกว้าง เพื่อเป็นการสร้างแรงจูงใจให้กับผู้ที่สนใจผลงานจิตรกรรมแนวเหมือนจริงมากยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- นิโรธ ทองธรรม. (2559). วิถีชีวิตและสภาวะการณ์ปัจจุบันในสังคมเมือง LIFE IN THE CONTEMPORARY CONDITION OF URBAN SOCIETY. *Veridian E-Journal*. 9(1), 166-167.
- บรรจง บินกาซัน. (2552). *เวลากับชีวิต*. สืบค้น 8 ธันวาคม, จาก <http://oknation.nationtv.tv/blog/nowislam/2009/12/08/entry-2/comment>
- เพชรมายา. (2563). 15 ประเภทของภาพลวงตาที่พิสูจน์ว่าสิ่งที่เห็นไม่ใช่สิ่งที่คิดเสมอไป. สืบค้น 20 พฤศจิกายน จาก <https://petmaya.com/15-mind-blowing-illusions>
- ภาณุ บุญพิพัฒนาพงศ์. (2563). “ไฮเปอร์เรียลลิซึม (Hyperrealism) ขั้นสุดยอดของการลอกเลียนแบบ”. สืบค้น 23 พฤศจิกายน, จาก <https://www.wurkon.com/blog/2>
- ภาพมายา. (2563). สืบค้น 20 พฤศจิกายน, จาก http://th.housepsych.com/illyuziya_default.htm
- วรรณะของสี. (2563). สืบค้น 23 พฤศจิกายน, จาก <https://homegame9.wordpress.com/ทฤษฎีสี/>
- Hughes Patrick. (2019). *Patrick Hughes sells “Empty Head” in shares on Feral Horses*. Retrieved 4 June 2019, from https://blog.feralhorses.co.uk/patrick-hughes-sells-empty-head-in-shares-on-feral-horses/Optical_Illusion. (2020). Retrieved 20 November 2020, from https://en.wikipedia.org/wiki/Optical_illusion



การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการแสดงด้วยกระบวนการจิตตปัญญาศึกษา และทฤษฎีผู้นำ 4 ทิศ

The Designing of Learning Model to Develop Performing Skills by DISC Theory and Contemplative Learning Process

ศักดิ์ชัย เอี่ยมกระสินธุ์ ชุตินา มณีวัฒนา

Sakchai lamkrasin Chutima Maneewatthana

สาขาวิชาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University

(Received : Nov 11,2021 Revised : May 19,2022 Accepted : Jun 13,2022)

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยแบบผสมวิธี โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. เพื่อศึกษากระบวนการจิตตปัญญาศึกษาให้ประยุกต์ใช้เป็นเครื่องมือพัฒนาทักษะการแสดง และ 2. เพื่อออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกระบวนการจิตตปัญญาศึกษาและทฤษฎีผู้นำ 4 ทิศให้ส่งเสริมการเข้าถึงบทบาทการแสดง งานวิจัยนี้ใช้รูปแบบการวิจัยประเภทกึ่งทดลองที่ดำเนินการแบบกลุ่มเดียว และมีการทดสอบก่อนและหลังการทดลอง ให้กับนักเรียนการแสดงจำนวน 15 คน เครื่องมือวิจัยประกอบด้วย การสังเกตอย่างมีส่วนร่วม การสัมภาษณ์ และการสนทนากลุ่ม ผลการศึกษาพบว่า ผู้เข้าอบรมได้รับการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพจากการใช้กิจกรรมผ่านประสบการณ์ตรงที่ผ่านการออกแบบกิจกรรมตามแนวทางจิตตปัญญาศึกษา 3 ประการได้แก่ 1.) การฟังอย่างลึกซึ้ง 2.) การน้อมใจพิจารณาอย่างใคร่ครวญ 3.) การตระหนักรู้เห็นสรรพสิ่งตามที่เป็นจริง ผลการอบรมพบว่าผู้เข้าร่วมอบรม เกิดการเรียนรู้ใน 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1. การเข้าใจความคิดของตนเองและผู้อื่น 2. การเข้าใจอารมณ์และพฤติกรรมที่แสดงออกของตนเองและผู้อื่น 3. การเข้าใจแรงจูงใจของตนเองและผู้อื่น 4. การฝึกจัดการกับการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า และ 5. การฝึกการแสดงออกและการสื่อสาร โดยทั้งหมดนี้ก่อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ 3 ขั้นตอน คือ 1. การเรียนรู้มีติดภายในตัวเอง 2. การเข้าใจผู้อื่น และ 3. การสามารถถ่ายทอดความเป็นตัวละครได้ นอกจากนี้ กลุ่มผู้เข้าอบรมทั้ง 15 คน ยังสะท้อนว่า นอกเหนือจากการได้พัฒนาทักษะด้านการแสดงแล้ว การเรียนรู้จากกิจกรรมที่จัดขึ้นสามารถปรับใช้ได้จริงในชีวิตประจำวันอีกด้วย

คำสำคัญ: กิจกรรมการเรียนรู้ กระบวนการจิตตปัญญาศึกษา ทฤษฎีผู้นำ 4 ทิศ

Abstract

This study is a mixed method research aiming to Study the Contemplative education and DISC Theory were used as framework to design learning activities to improve acting skills. Quasi-Experimental Research model was applied conducting with a single group pre-tested-post-test model for 15 performance students. Research instruments include participatory observations, interviews and group discussions. The study found that the participants learned effectively from the use of the activities through experiential learning designed by applying the 3 core elements of Contemplative Education learning process, namely: 1. deep listening 2. contemplation and 3. self awareness. The learning outcomes can be categorized into 5 dimensions: 1. Understanding the thoughts of oneself and others 2. Being aware of one's own and others' emotions and expressions 3. Understanding the motives of oneself and others 4. problem solving skills and 5. Practicing expression and communication skills, all of which contributing a 3-step Practicing learning process: 1. The inner-self learning 2. The understanding of others and 3. Portraying a character. In addition, the participants also reflected that apart from improving their acting skills, the learning from such activities can actually be applied in daily life.

Keywords: Learning Activity, Contemplative Education Process, DISC Theory



บทนำ

บทความชิ้นนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยเรื่อง การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการแสดงด้วยกระบวนการจิตตปัญญาศึกษาและทฤษฎีผู้นำ 4 ทิศ โดยมีจุดเริ่มต้นจากการสำรวจปัญหาเรื่อง “การเข้าไม่ถึงบทบาทการแสดง” ของนักเรียนการแสดงพบว่า นักเรียนการแสดงส่วนใหญ่ ให้ความสำคัญกับการทำงานกับองค์ประกอบภายนอกที่ปรากฏต่อสายตาผู้ชม อาทิ ตำแหน่งของตัวละครบนเวที (blocking) ลักษณะท่าทางภายนอก (appearance) บุคลิกภาพ (personality) หรือกระทั่งการท่องจำบทละคร ด้วยความเข้าใจว่าการแสดงที่ดีคือการที่นักแสดงสามารถพูดและสนทนาตามบทที่ถูกกำหนดไว้ มากกว่าการแสดงความรู้สึกที่แท้จริงที่เกิดจากแรงขับเคลื่อนภายใน

กระบวนการเรียนรู้ด้านจิตตปัญญาศึกษา มีบทบาทสำคัญในด้านการพัฒนามิติด้านในของมนุษย์ โดยศาสตร์จิตตปัญญานั้น ได้มีการประยุกต์ใช้ทฤษฎีการเรียนรู้ที่หลากหลาย อาทิ ทฤษฎีทางพฤติกรรมศาสตร์ จิตวิทยา ธรรมชาติวิทยา ญาณวิทยา และ ศาสนา เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรงของผู้เข้าร่วม ที่ผ่านมามีพบว่า ผู้ที่ศึกษาศาสตร์จิตตปัญญาจำนวนมากเกิดความเข้าใจตนเอง ผู้อื่น ตลอดจนสามารถยอมรับความแตกต่างที่เกิดขึ้นระหว่างการแสดงออก ทางด้านพฤติกรรมและความคิดของตนเองและผู้อื่นได้มากขึ้นอีกด้วย

ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นถึงความเป็นไปได้ในการประยุกต์ใช้กระบวนการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรงทางด้านจิตตปัญญาที่มุ่งเน้นการศึกษามิติด้านในของมนุษย์ อาทิ ความคิด ความรู้สึก ประกอบกับการใช้หลักของทฤษฎีผู้นำ 4 ทิศที่เป็นทฤษฎีที่ศึกษาและจำแนกพฤติกรรมของมนุษย์ โดยมุ่งหวังให้นักแสดงเกิดความเข้าใจถึงแรงจูงใจ รูปแบบการคิด การกระทำ ทั้งของตนเองและผู้อื่น ตลอดจนสามารถนำความรู้ที่ได้จากการเข้าร่วมกิจกรรมไปปรับใช้ผ่านการวิเคราะห์ตัวละคร และเกิดความเข้าใจตัวละครจากมิติด้านในเพื่อพัฒนาไปสู่การแสดงที่เข้าถึงบทบาทต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษากระบวนการจิตตปัญญาศึกษาให้ประยุกต์ใช้เป็นเครื่องมือพัฒนาทักษะการแสดง
2. เพื่อออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกระบวนการจิตตปัญญาศึกษาและทฤษฎีผู้นำ 4 ทิศให้ส่งเสริมการเข้าถึงบทบาทการแสดง

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นงานวิจัยแบบผสมวิธี (mixed methods research) ด้วยรูปแบบการวิจัยกึ่งทดลอง (quasi-experimental research) โดยประยุกต์ใช้ กระบวนการจิตตปัญญาศึกษา (Contemplative Education) และทฤษฎีผู้นำ 4 ทิศ (DISC theory) เพื่อพัฒนาการเข้าถึงบทบาทของนักแสดงกับกลุ่มตัวอย่างเพียงกลุ่มเดียว และให้มีการทดสอบก่อนและหลัง การเข้าร่วมกิจกรรม (one group pre test post test design) ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้มีบทบาทเป็นผู้ออกแบบและนำกิจกรรมด้วยตนเอง และใช้การสังเกต สัมภาษณ์ และสนทนากลุ่ม เพื่อวิเคราะห์ผลในเชิงพรรณนา โดยมีขั้นตอนการวิจัย ดังนี้

1. ศึกษาจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง (documentary research)

2. ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ และแบบสอบถามก่อนและหลังการอบรม โดยมีผู้ทรงคุณวุฒิทั้งด้านศิลปะการแสดง และด้านจิตตปัญญาศึกษารวม 5 ท่าน แบ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญสายวิชาการด้านจิตตปัญญาศึกษาและศาสตร์ด้านการแสดง 2 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านวิชาชีพสายจิตตปัญญาศึกษาและศาสตร์ด้านการแสดง จำนวน 3 ท่าน ทำการตรวจสอบเครื่องมือดังกล่าว โดยมีรายนาม ดังนี้

- 2.1 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อดิศร จันทร์สุข ผู้ช่วยอธิการบดีฝ่ายกิจการนักศึกษาและรองคณบดี คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- 2.2 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุปรีย์ส กาญจนพิศศาล เลขานุการหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตร ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตตปัญญาศึกษา ศูนย์จิตตปัญญาศึกษา มหาวิทยาลัยมหิดล
- 2.3 คุณจรรยาพร สุวรรณชนะ วิทยากรกระบวนการด้านจิตตปัญญาศึกษาอิสระ
- 2.4 คุณวิวัฒน์ สังสะกิจ อาจารย์สอนการแสดงและอาจารย์พิเศษ ภาควิชาวาทะวิทยาและสื่อสารการแสดงคณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และอาจารย์สอนการแสดง
- 2.5 คุณรังสิมา อธิพิพรณิษฐ์ ผู้บริหารโรงเรียนสอนการแสดงและพัฒนาบุคลิกภาพ ActionPlay Studio นักแสดง และอาจารย์สอนการแสดง

3. คัดเลือกผู้เข้าอบรมแบบเฉพาะเจาะจง (purposive sampling) จากนักศึกษาสาขาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร จำนวนทั้งสิ้น 15 คน



4. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ใช้ระยะเวลา 3 วัน วันละ 6 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 18 ชั่วโมง โดยจัดกิจกรรมครั้งที่ 1 ในวันเสาร์ที่ 12 ธันวาคม 2563 และเว้นระยะเวลา 1 สัปดาห์ เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายได้มีช่วงเวลาในการทบทวนสิ่งที่ได้เรียนรู้ และดำเนินการจัดกิจกรรมครั้งที่ 2 และ 3 ในวันเสาร์ที่ 19 และวันอาทิตย์ที่ 20 ธันวาคม 2563 ตามลำดับ และมีการเก็บข้อมูลระหว่างการจัดกิจกรรมด้วยการสังเกตอย่างมีส่วนร่วม (participatory observation) การให้ผู้เข้าร่วมบันทึกสิ่งที่ได้เรียนรู้ (reflection journal) การจัดทำแบบสอบถามก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรม (pre-test and post-test) การสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) ทั้งกับผู้เข้าร่วมและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องด้วยวิธีลูกโซ่ (snow ball sampling) เพื่อตรวจสอบผลลัพธ์ รวมถึงการสนทนากลุ่ม (focus group) ระหว่างและหลังกิจกรรม

5. วิเคราะห์และสรุปผลการวิจัย

ทฤษฎีที่ใช้ในการวิจัย

การเข้าถึงบทบาทการแสดง

เมอร์ริล สตรีป นักแสดงหญิงมากประสบการณ์ที่ได้รับการยกย่องว่าเป็นนักแสดงยอดเยี่ยมและมีผลงานทางการแสดงหลายบทบาทและเป็นที่ยอมรับทั่วโลก ได้ให้สัมภาษณ์ตอนหนึ่งในรายการ 60 Minutes ทางช่อง CBS ในปี 2011 ถึงกรณีศึกษาเรื่องการแสดงว่า เมื่อเธอละเล่นตัวละครผู้หญิงที่มีความเป็นผู้นำและมีความคิดเป็นของตัวเอง เพราะในอุตสาหกรรมฮอลลีวูด (Hollywood) พระเอกเล่นบทอ่อนโยนขนาดไหนก็ดูเป็นผู้นำอยู่ดี แต่สำหรับผู้หญิงมันไม่ใช่อย่างนั้น และสิ่งที่เธอคิดว่าทำไมถึงติดบทแตกได้ ก็เป็นเพราะว่าวิธีคิดที่เธอมีต่อตัวละคร ที่ถึงแม้ทางภาพลักษณ์จะต่างจากตัวเธอขนาดไหน แต่ต้องหานิสัยหรือความคิดสักอย่างที่เหมาะสมให้ได้ นักแสดงจึงต้องทำงานเพื่อค้นหาหลักการหรือวิธีการใด ๆ ที่สามารถเข้าถึงบทบาทเพื่อสร้างสรรค์งานที่ตอบโจทย์ความต้องการได้ (คริสโตเฟอร์ สเวนสัน, 2018)

สอดคล้องกับ รสสุคนธ์ กองเกตุ หรือ ครูเงาะ ครูสอนการแสดง ผู้มีประสบการณ์การสอนการแสดงมากกว่า 13 ปี ได้เคยแสดงทัศนะไว้ว่า การเป็นนักแสดงที่ดีนั้น ผู้แสดงต้องรู้จักตัวเอง เข้าใจตัวเอง รู้จักและเท่าทันอารมณ์ตัวเองว่าตัวละครต้องการทำอะไรและเพื่ออะไร การที่คนคนหนึ่งแสดงเป็นคนอื่นได้นั้น ผู้แสดงต้องเข้าใจตัวละครที่เป็นเป้าหมายอย่างลึกซึ้ง เพราะการแสดงนั้นเป็นศิลปะ การแสดงมีหลักสำคัญอยู่ที่การรู้ ผนวกกับเรื่องของศาสนา ที่ทำให้ผู้แสดงรู้จักเท่าทันอารมณ์และความรู้สึกของทั้งตัวเองและตัวละคร (อ้างถึงใน วราภรณ์ พวงไทย, 2556) เช่นเดียวกับครูสอนการแสดง ร่มฉัตร ธนาลาภพิพัฒน์ (ร่มฉัตร ธนาลาภพิพัฒน์, 2562, น. 5) ที่ให้ความเห็นในเรื่องการแสดงไว้ว่า การเรียนการแสดงที่ดีที่สุด คือ การเรียนรู้การเป็นมนุษย์ ที่สมบูรณ์ หมายถึง การเข้าใจในการใช้ชีวิตในแต่ละขั้นตอน เข้าใจสาเหตุต่าง ๆ ในการกระทำของมนุษย์ เพราะการแสดงออก ของคนคนหนึ่งนั้น มาจากการถูกกระตุ้นความต้องการภายใน เพื่อให้ได้รับการตอบสนอง เพื่อความพึงพอใจส่วนตัวของแต่ละคน

ปาริชาติ จินตพัฒนานนท์ (อ้างถึงใน ชุตินา มณีวัฒนา, 2558, น. 17) ได้กล่าวถึงการเข้าถึงตัวละครและสถานการณ์ ของตัวละครว่า เป็นกระบวนการทำความเข้าใจและเข้าใจชีวิตตัวละครให้ได้มากที่สุด เพื่อที่ได้สวมวิญญาณเข้าเป็นตัวละครตามบทบาทที่นักแสดงนั้นได้รับ โดยมีกระบวนการที่สามารถจำแนกได้เป็นขั้นตอน ได้แก่ การอ่านบทละครให้ละเอียด หมายถึงการอ่านบทละครซ้ำหลาย ๆ ครั้ง เพื่อนำไปสู่การวิเคราะห์ตัวละครและบทละคร การตั้งคำถามเกี่ยวกับเนื้อหา การใช้จินตนาการของนักแสดงเพื่อการมองเห็นภาพรวมของการแสดงแต่ละฉาก การซ้อม การจำบทรวมถึงการซ้อมร่วมกับอุปกรณ์จริง ที่ใช้ในการแสดงเพื่อสร้างให้เกิดความคุ้นเคยกับการแสดงให้เหมือนกับการใช้ชีวิตโดยปกติของนักแสดง อีกทั้งนักแสดงยังจำเป็นต้องมีกระบวนการการวิเคราะห์ตัวละคร เพื่อให้ภาพของตัวละครนั้นปรากฏขึ้นในจินตนาการอย่างเด่นชัดมากขึ้น โดยการตั้งคำถามและหาคำตอบจากการอ่านบทละคร ได้แก่ ตัวละครคือใคร นักแสดงรู้จักตัวละครตัวดังกล่าวดีแค่ไหนทั้งมิติภายในและมิติภายนอก ตัวละครนั้น ๆ มีความต้องการสูงสุดคืออะไร และอะไรเป็นอุปสรรคของการได้มา หรือการแสดงออกซึ่งความต้องการ และสุดท้ายคือตัวละครนั้นสามารถเอาชนะอุปสรรคที่เกิดขึ้นได้อย่างไร

จิตตปัญญาศึกษา

“จิตตปัญญาศึกษา” ได้เป็นที่รู้จักในประเทศไทยในช่วงปี พ.ศ. 2549 โดยในภาษาอังกฤษนั้นมีคำศัพท์เฉพาะคือคำว่า Contemplative Education มีคำแปลตามรากศัพท์คือ “การเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง” โดยในภาษาไทยคำว่า “จิตตปัญญาศึกษา” ได้ถูกบัญญัติขึ้นโดยศาสตราจารย์เกียรติคุณ สมุล อมรวิวัฒน์ หนึ่งในเครือข่าย “จิตวิวัฒน์” ที่เป็นกลุ่มคณาจารย์และผู้ทรงคุณวุฒิในแวดวงการศึกษาของไทย ได้รวมตัวกันขับเคลื่อนกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาจิตด้านในของมนุษย์ในสังคมไทย โดยกลุ่มจิตวิวัฒน์มีความเชื่อมั่นในการใช้องค์ความรู้ทางด้านจิตตปัญญาศึกษาที่ถือกำเนิดขึ้นโดย เชอเกียม ตรุงปะ (Chogyam Trungpa) มหาวิทยาลัยนาโรปะ ในประเทศสหรัฐอเมริกา ช่วงปี ค.ศ. 1974 และในประเทศไทยได้มีก่อตั้งศูนย์จิตตปัญญาศึกษา มหาวิทยาลัยมหิดล ในปี พ.ศ. 2549 ตามมติของสภามหาวิทยาลัยมหิดล (พิรเทพ รุ่งकुณกร, 2559, น. 29 - 39) ด้วยวิสัยทัศน์ที่ว่าระบบการศึกษาของไทยในปัจจุบันได้มาถึงจุดวิกฤต



อีกทั้งระบบการศึกษาของไทยในขณะนั้นไม่สามารถตอบโจทย์การแก้ปัญหาของคนในสังคมได้ และจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องได้รับการเปลี่ยนแปลงอย่างยั่งยืน (ประเวศ วะสี, 2553)

องค์ประกอบพื้นฐานของการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่สำคัญตามแนวทางจิตตปัญญาศึกษา (ธนา นิลชัยโกวิทย์และคณะ, 2559) ประกอบด้วยหลักสำคัญ 7 ประการ (7C) ได้แก่ 1) หลักการพิจารณาด้วยใจอย่างใคร่ครวญ (Contemplation) 2) หลักความรักความเมตตา (Compassion) 3) หลักการเชื่อมโยง (Connection) 4) หลักการเผชิญหน้า (Confronting) 5) หลักความต่อเนื่อง (Continuity) 6) หลักพันธะสัญญา (Commitment) และ 7) หลักชุมชนแห่งการเรียนรู้ (Community) และมีลักษณะสำคัญที่สำคัญคือ กระบวนการเรียนรู้แบบทฤษฎีไข่แดง (Fried-egg Theory) (โครงการผู้นำแห่งอนาคต, 2561) (นเรศ เสวีกา, 2562) คือ การที่ผู้ออกแบบหรือผู้นำกิจกรรมต้องคำนึงถึงผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยผู้นำกิจกรรมจะต้องคำนึงเสมอว่าสามารถจัดกระบวนการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับธรรมชาติของผู้เรียนได้อย่างไร และกระบวนการในลักษณะใดที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดการคิดใคร่ครวญจนเกิดปัญญาได้ด้วยตนเอง การจัดกระบวนการจิตตปัญญาศึกษามุ่งเน้นการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่สมดุลระหว่างพื้นที่ปลอดภัย (comfort zone) เป็นพื้นที่คุ้นชิน ผ่อนคลายและสามารถเป็นตัวเองได้กับพื้นที่เสี่ยง (risk zone) เป็นพื้นที่ไม่คุ้นชินและต้องอาศัยความกล้าในการสู่พื้นที่ซึ่งเป็นพื้นที่แห่งการเรียนรู้ กระบวนการจึงมีหน้าที่กระตุ้นและเอื้อให้ผู้เข้าร่วมกล้าที่จะเรียนรู้ในพื้นที่แห่งความไม่คุ้นชินหรือพื้นที่เสี่ยง เพื่อขยายการรับรู้และเปิดรับโดยไม่ต้องคอยระวังไม่ให้พื้นที่เสี่ยงกลายเป็นพื้นที่อันตราย (danger zone) และต้องทำให้เกิดสมดุลในการย้ายพื้นที่ที่เข้าและออกจากศูนย์กลางการเรียนรู้ของผู้เข้าร่วมเอง (decentering & centering) อีกด้วย

ทฤษฎีผู้นำ 4 ทิศ

วรภัทร ภูเจริญ (2556) กล่าวถึงทฤษฎีผู้นำ 4 ทิศว่า กระบวนการเรียนรู้แบบจิตตปัญญาศึกษาในปัจจุบันมีเครื่องมือมากมายที่ออกแบบและพัฒนาขึ้น เพื่อให้ผู้ที่สนใจสามารถนำเครื่องมือที่ได้เรียนรู้ไปปรับใช้กับกลุ่มเป้าหมายเพื่อให้เกิดประโยชน์อย่างสูงสุด อาทิ ทฤษฎีผู้นำ 4 ทิศ หรือ ทฤษฎีกล้วย 4 ทิศ เป็นภูมิปัญญาดั้งเดิมของชนเผ่าอินเดียนแดงโบราณ ที่หัวหน้าเผ่ามีเป้าหมายในการจัดกลุ่มของคนภายใต้ปกครองออกเป็น 4 กลุ่มตามลักษณะนิสัย ได้แก่ **ทิศกระต๊อ** ตั้งใจในสิ่งที่ตั้งมั่นไว้แล้ว ไม่เปลี่ยนแปลงเป้าหมาย ไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค ทำทุกอย่างเพื่อให้สำเร็จตามเป้าหมายที่หวังไว้โดยไม่คำนึงหรือสนใจถึงวิธีการ ไม่ชอบการรอคอย เร่งรัด กดดันปากกับใจตรงกัน **ทิศหนู** ชอบเรื่องมนุษย์สัมพันธ์ ชอบมีความสัมพันธ์ สนิทสนมเพื่อน ชอบการเข้าสังคม ใส่ใจความรู้สึกคนอื่น ระวัง (แต่ภายในอาจเศร้าหมอง) ชอบเป็นตัวประสานสัมพันธ์และความรู้สึก ให้ความสำคัญกับเรื่องของ “จิตใจ” **ทิศอินทรี** เจ้าโปรเจกต์ ไม่ชอบ ความซ้ำ พุดเก่ง อหังการดี ชอบมองแบบมีวิสัยทัศน์หรือภาพกว้าง ทำได้หลายอย่าง ชอบแสวงหาข้อมูลใหม่ ๆ ทางออกใหม่ ๆ สถานที่ใหม่ ๆ ชอบความท้าทาย แปลกใหม่ ไม่ชอบความจำเจ ชอบการเปลี่ยนแปลง **และทิศหมี** ชอบปกป้องดูแล ข้อมูลครบ ชอบศึกษาข้อมูล ไม่ชอบความท้าทายหรือการเปลี่ยนแปลง ที่ไม่มีเหตุผล ชอบอะไรที่ควบคุมได้ ชอบขั้นตอนและการวางแผน รู้ลึกรู้จริง มีศีลธรรม ชอบฝึกทักษะซ้ำ ๆ อยู่ที่เดิม ๆ ได้เป็นระยะเวลานาน โดยในมนุษย์ 1 คนนั้นมีทิศทั้ง 4 ครบทุกทิศ ขึ้นอยู่กับว่าใครมีความเป็นทิศใดมาก (ทิศหลัก) หรือมีความเป็นทิศใดน้อย ซึ่งจะต่างกันไปในแต่ละบุคคล

ผลการวิจัย

วัตถุประสงค์งานวิจัยข้อที่ 1. เพื่อศึกษากระบวนการจิตตปัญญาศึกษาให้ประยุกต์ใช้เป็นเครื่องมือพัฒนาทักษะการแสดง

ศาสตร์จิตตปัญญาและศาสตร์ด้านการแสดง ต่างมีจุดเริ่มต้นที่สำคัญของกระบวนการเรียนรู้คือตัวตนของผู้เรียน หรือผู้แสดง เป็นสำคัญ โดยศาสตร์จิตตปัญญาศึกษา เน้นให้ผู้เรียนได้เกิดการใคร่ครวญและเห็นรูปแบบพฤติกรรมบางอย่างที่เป็นอัตโนมัติตามความเป็นจริง ที่เกิดจากการหล่อหลอมด้วยการเลี้ยงดู สภาพสังคม สภาพแวดล้อม เปรียบเสมือนกำแพงหรือกรอบที่มองไม่เห็นด้วยตาเปล่าและสร้างกระบวนการย้อนกลับเพื่อให้เห็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นทั้งในด้านความคิดและความรู้สึก และเชื่อมโยงไปสู่การปรับใช้ในด้านต่าง ๆ ของชีวิตต่อไป โดยอาศัยเครื่องมือและทฤษฎีการเรียนรู้ต่าง ๆ ทั้งงานศิลปะ กระบวนการกลุ่ม และวิธีการอื่น ๆ (สัมภาษณ์, ชัชวาลย์ ศิลปกิจ, พฤษภาคม 31, 2564) ขณะเดียวกัน ศาสตร์ด้านการแสดงมุ่งหมายให้ผู้แสดงได้เรียนรู้และทำความเข้าใจตัวละคร ผ่านการเทียบเคียงกับตัวตนของผู้แสดงทั้งด้านประสบการณ์ชีวิต ความคิด ความรู้สึก มากกว่าการเรียนรู้โดยการถูกบอกเล่าหรือผ่านการคิด นักแสดงทำการแสดงความรู้สึกหรือการกระทำใด ๆ เพื่อให้เป็นตัวละครที่ต้อง สวมบทบาท โดยกระบวนการเรียนรู้เพื่อให้เกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้งนี้ จำเป็นต้องทำให้ผู้เรียนเห็นความเป็นจริงภายใน (inner) อย่างชัดเจนและเข้าใจมากยิ่งขึ้น กระบวนการเรียนรู้ดังกล่าวจึงต้องอาศัยรูปแบบการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้สัมผัส และลงมือทำด้วยตนเองผ่านการเรียนรู้ด้วยประสบการณ์ตรง ความกดดันและท้าทาย เพื่อให้นักแสดงหรือผู้เรียนเกิดการยอมรับและเข้าใจในตนเองรวมถึงผู้อื่นมากยิ่งขึ้น จากนั้นนักแสดงจึงสามารถเชื่อมโยงประสบการณ์การเรียนรู้ ไปสู่ความเข้าใจการกระทำของตัวละครจากมิติภายใน ผ่านการวิเคราะห์ทั้งในเรื่องของแรงจูงใจ เหตุผลของการกระทำ คำพูดที่ปรากฏ ประกอบสร้างเป็นการแสดงผ่านตัวตนของผู้แสดง จึงอาจกล่าวได้ว่า การแสดงคือการนำเสนอตัวละคร “ผ่าน” ความเป็นตัวตนของผู้แสดง หรือความเป็น “ฉัน” ในตัวละคร เป็นการสื่อสารและสะท้อนอารมณ์ ด้วยการกระทำต่าง ๆ ของตัวละครจาก



ด้านในที่มีความสมเหตุสมผล การเปลี่ยนจากตัวเองไปเป็นตัวละครของนักแสดงนี้ อาจเทียบได้กับการเปลี่ยนแปลงภายในบุคคล (Transform) ในมุมมองของศาสตร์จิตตปัญญาศึกษาได้เช่นกัน สามารถอธิบายได้ดังแผนภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 1 อธิบายความเชื่อมโยงระหว่างศาสตร์จิตตปัญญาศึกษาและศาสตร์ด้านการแสดง
ที่มา: ศักดิ์ชัย เอี่ยมกระสินธุ์

วัตถุประสงค์งานวิจัยข้อที่ 2. เพื่อออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกระบวนการจิตตปัญญาศึกษาและทฤษฎีผู้นำ 4 ทิศให้ส่งเสริมการเข้าถึงบทบาทการแสดง

ผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้กระบวนการจิตตปัญญาศึกษาโดยใช้หลักการเรียนรู้ 7 ประการ (7C) ซึ่งมุ่งเน้นให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้ง 15 คนได้ทำความเข้าใจตนเองและผู้อื่น โดยสร้างการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง (experiential learning) คือ การทบทวนประสบการณ์ รวมถึงการนำสิ่งที่ได้ปฏิบัติ ผ่านกระบวนการตกลึกทางความคิด เพื่อให้เกิดความรู้ใหม่ หรือนำไปต่อยอดความรู้เดิม (อรุณฉัตร คุรุวานิชย์, 2564) และใช้กิจกรรมที่เน้นพลังกลุ่ม (group dynamics) สอดแทรกให้ผู้เข้าอบรมได้ฝึกตลอดช่วงระยะเวลาการทำกิจกรรมทั้ง 3 วัน ผ่านการพูดคุยแบ่งปันทั้งในกลุ่มย่อยและกลุ่มใหญ่ ด้วยการเช็คอิน (check in) และเช็คเอาท์ (check out) การสะท้อนความรู้สึกจากการทำกิจกรรม (reflection) การเขียนบันทึก (journal) และการชวนผู้เข้าร่วมกลับมาอยู่กับความคิดและความรู้สึกปัจจุบันด้วยการใช้คำถาม

ผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยแบ่งหมวดหมู่การเรียนรู้และลำดับกิจกรรม ออกเป็น 3 วัน วันละ 6 ชั่วโมง เพื่อให้ผู้เข้าร่วมได้เกิดประสบการณ์เรียนรู้ผ่านความเป็นทิศและการทำงานร่วมกันผ่านพลังกลุ่มภายใต้สถานการณ์และโจทย์ที่ท้าทายและกดดัน โดยมีรายละเอียดการจัดกิจกรรมทั้ง 3 วัน โดยแบ่งกิจกรรมเป็น 3 หมวดหมู่ ได้แก่

หมวดหมู่ที่ 1. ทฤษฎีผู้นำ 4 ทิศ คือ การใช้ทฤษฎีผู้นำ 4 ทิศเป็นหลักคิดเพื่อให้กลุ่มผู้เข้าร่วมกิจกรรม ใช้เป็นหลักในการวิเคราะห์ เทียบเคียงทั้งในส่วนของตนเอง ผู้อื่น และเชื่อมโยงไปสู่การวิเคราะห์ลักษณะทางพฤติกรรม ความคิด และแรงจูงใจของตัวละคร โดยทำการสอนในรูปแบบบรรยายและเรียนรู้ผ่านกิจกรรมสอดแทรกทฤษฎีผู้นำ 4 ทิศไว้ในกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ ตลอดช่วงระยะเวลาการทำกิจกรรมทั้ง 18 ชั่วโมง

หมวดหมู่ที่ 2. การเรียนรู้ภายใน คือ กิจกรรมที่สร้างให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ในมิติของการย้อนกลับเพื่อสำรวจความเป็นตัวตนของตนเองของผู้เข้าร่วม เพื่อให้ผู้เข้าร่วมเกิดความเข้าใจตัวตนให้ลึกซึ้งและเกิดความเข้าใจที่ชัดเจนในรูปแบบของพฤติกรรม ความคิด การกระทำ และเรื่องของแรงจูงใจ ตลอดจนพฤติกรรมที่เป็นอัตโนมิติของตนเอง ประกอบไปด้วย

2.1 กิจกรรม Check in คือ กิจกรรมที่เน้นให้ผู้เข้าร่วมได้สังเกตความพร้อมก่อนการเริ่มกิจกรรมในแต่ละวัน โดยใช้การตั้งคำถามและให้ผู้เข้าร่วมพิจารณาและสะท้อนคำตอบร่วมกันภายในพื้นที่การเรียนรู้ก่อนการเริ่มกิจกรรมในแต่ละวัน เช่น เช้าวันนี้ผู้เข้าร่วมมีความรู้สึกอย่างไร เช้าวันนี้ผู้เข้าร่วมมีความพร้อมในการเข้าร่วมกิจกรรมมากน้อยแค่ไหนและอย่างไร เป็นต้น



2.2 กิจกรรม Check out คือ กิจกรรมที่ชวนให้ผู้เข้าร่วมได้สะท้อนความรู้สึกหลังจากเข้าร่วมกิจกรรมในแต่ละวัน โดยมีรูปแบบคล้ายคลึงกับกิจกรรม กิจกรรม Check in ได้แก่ การใช้คำถามเพื่อการสำรวจสถานะที่เกิดขึ้นภายในของผู้เข้าร่วม ณ ปัจจุบัน ขณะ และยอมรับในสิ่งที่เกิดขึ้นภายในตัวตนของตนเอง เช่น ตลอดทั้งวันนี้ผู้เข้าร่วมรู้สึกอย่างไร หรือ วันนี้ผู้เข้าร่วมได้เรียนรู้สิ่งใดบ้าง หรือ หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมวันนี้แล้ว ผู้เข้าร่วมมีความรู้สึกอย่างไร เป็นต้น

2.3 กิจกรรม Socio Meter คือ กิจกรรมที่ชวนให้ผู้เข้าร่วมได้สำรวจความเป็นตัวตนในระดับเบื้องต้น เช่น ท่านมีความสุขอยู่ในระดับใด โดยผู้เข้าร่วมทำการสำรวจตนเองและใช้การจัดลำดับให้คะแนนตนเองแบบระดับ 4-1 เพื่อแสดงคำตอบ จากนั้นใช้การสุ่มถามพูดคุยกับผู้เข้าร่วมบางคนเพื่อให้ผู้เข้าร่วมได้เกิดการย้อนสำรวจ ทบทวนคำตอบของตนเอง กิจกรรม Socio meter นอกจากเป็นกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เข้าร่วมเกิดกระบวนการสำรวจตนเองแล้ว ยังเป็นกิจกรรมที่ใช้ในการละลายพฤติกรรมของผู้เข้าร่วมที่มาจากต่างชั้นปีการศึกษาได้เป็นอย่างดีอีกด้วย

2.4 กิจกรรมโยคะนิทรา เป็นรูปแบบกิจกรรมที่ผู้วิจัยได้นำความรู้ในศาสตร์ของโยคะมาใช้ในการเป็นเครื่องมือให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ใช้เป็นเครื่องมือในการผ่อนคลายหรือสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการถอดถอนบทบาทของตัวละครที่ตนเองได้รับ เพื่อกลับเข้าสู่สภาวะปกติ โดยมีกระบวนการของการฝึกสมาธิให้สัมพันธ์ไปกับเสียงของผู้วิจัยในการนำผู้เข้าร่วมสำรวจและสร้างความผ่อนคลายให้กับอวัยวะต่าง ๆ ของร่างกายทั้งด้านซ้ายและขวา จากด้านบนสู่ด้านล่าง โดยใช้ระยะเวลาในการทำกิจกรรมทั้งสิ้น 45 นาที

2.5 กิจกรรม Forget ME Not คือ กิจกรรมที่ผู้วิจัยได้ออกแบบให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้เรียนรู้วิธีการสื่อสารโดยใช้ทักษะและความเข้าใจในเรื่องของทฤษฎีผู้นำ 4 ทิศโดยเริ่มจากการการวิเคราะห์ทิศของตนเอง และเลือกผู้รับสารที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมต้องการเขียนจดหมายถึงเพื่อสื่อสารในหัวข้อ ขอบคุณ ขอโทษ หรือให้อภัย โดยที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมต้องเลือก 1 จาก 3 หัวข้อดังกล่าว และพิจารณาว่า ผู้รับสารปลายทางมีความเป็นทิศใด และผู้เข้าร่วมมีวิธีการสื่อสารผ่านตัวหนังสืออย่างไรเพื่อให้ผู้รับสารได้รับรู้และเข้าใจถึงสารตลอดจนความตั้งใจที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมต้องการบอก เมื่อผู้เข้าร่วมเขียนจดหมายโดยใช้ หลักของทฤษฎีผู้นำ 4 ทิศเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยได้มีช่วงเวลาให้ผู้เข้าร่วมสามารถสะท้อนวิธีการและความรู้สึกของตนเองในการเข้าร่วมกิจกรรมดังกล่าวในพื้นที่การเรียนรู้

2.6. กิจกรรม The lost game หรือ ไฟ 8 ใบแห่งความสูญเสีย เป็นกิจกรรมที่กระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมได้เรียนรู้เรื่องของความสูญเสียผ่านสถานการณ์หรือโจทย์ที่ได้รับ ผู้เข้าร่วมบางคนอาจยังไม่ประสบกับเหตุการณ์ตรงกับโจทย์ดังกล่าว กล่าวคือความตายหรือการสูญเสียคนที่รัก โดยผู้วิจัยได้ให้ผู้เข้าร่วมทั้งหมดสร้างไฟ 8 ใบขึ้น และมีโจทย์ที่ทำให้ผู้เข้าร่วมต้องสูญเสียคนที่รักที่ปรากฏอยู่ในไฟไปทีละ 1-2 คน โดยใช้เรื่องความตายและการพลัดพรากเป็นประเด็นหลัก ผู้เข้าร่วมได้ฝึกทั้งในเรื่องของสถานการณ์สมมติ การเทียบเคียงอารมณ์ ประสบการณ์ชีวิต และการฝึกการรับมือกับเหตุการณ์เฉพาะหน้าที่เกิดขึ้น รวมถึงเรื่องของการจัดการกับอารมณ์ของตนเองที่เกิดขึ้นขณะทำกิจกรรมหรือขณะที่อยู่ในสถานการณ์แวดล้อมที่กำหนดให้อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

หมวดหมู่ที่ 3. การเรียนรู้ภายนอก คือ กิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ตัวตนของผู้อื่น เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้เข้าใจในเรื่องของแรงจูงใจของผู้อื่น นำไปสู่ความเข้าใจและยอมรับความแตกต่างกันทั้งในด้านความคิด สาเหตุของการกระทำ แรงจูงใจของการกระทำของผู้อื่น ส่งผลให้ผู้เข้าร่วมเข้าใจในพฤติกรรมและการกระทำของผู้อื่นอย่างเข้าใจ และเชื่อมโยงไปสู่การนำความรู้ที่ได้ไปใช้เทียบเคียงเพื่อวิเคราะห์ตัวละครและสร้างตัวเลือกในการแสดงให้มีความหลากหลายมากขึ้นต่อไป ประกอบด้วย

3.1 กิจกรรมทบทวนและวิเคราะห์ตัวละครด้วยทฤษฎีผู้นำ 4 ทิศ หลังจากที่ได้เข้าร่วมกิจกรรมได้เรียนรู้ทฤษฎีผู้นำ 4 ทิศในรูปแบบการให้ความรู้ในวันที่ 1 แล้ว ผู้วิจัยได้ให้การบ้านต่อเนื่องคือการเลือกตัวละครจากบทละคร วรรณกรรม เพลง และภาพยนตร์ที่เป็นที่รู้จักและให้ผู้เข้าร่วมวิเคราะห์ตัวละครดังกล่าวโดยใช้ทฤษฎีผู้นำ 4 ทิศ ว่าตัวละครที่เลือกมานั้นมีความเป็นทิศใด และเพราะเหตุใดเพื่อเป็นการฝึกการนำทฤษฎีผู้นำ 4 ทิศไปใช้ในศาสตร์ด้านละครผ่านการวิเคราะห์ตัวละครที่ผู้เข้าร่วมสนใจ ซึ่งผลปรากฏว่า ผู้เข้าร่วมทั้ง 15 คนมีความสนใจในตัวละครที่มีที่มาที่แตกต่างกัน แต่ผู้เข้าร่วมทั้ง 15 คนสามารถนำทฤษฎีผู้นำ 4 ทิศไปใช้วิเคราะห์ตัวละครได้อย่างถูกต้องพร้อมมีเหตุผลอธิบายที่ชัดเจนประกอบการวิเคราะห์ด้วย

3.2 กิจกรรม My choice ผู้วิจัยได้แบ่งกลุ่มผู้เข้าร่วมออกเป็น 3 กลุ่มโดยทำการคละทิศของผู้เข้าร่วมให้ทุกทิศครบใน 1 กลุ่ม จากนั้นผู้วิจัยให้โจทย์แก่ผู้เข้าร่วมทีละกลุ่มในการแสดงแบบด้นสด (improvise) โดยมีการกำหนดสถานการณ์ที่ผู้เข้าร่วมทั้งกลุ่มต้องรับหน้าที่ทำการกิจต่าง ๆ ให้ลุล่วงไปพร้อม ๆ กันตามโจทย์ที่ได้รับ ผ่านการกำหนดบทบาทอาชีพ แต่ผู้เข้าร่วมแต่ละคนสามารถเลือกแสดงละครตามโจทย์ที่ได้รับตามทิศที่ตนเองสามารถเลือกได้ โดยเล็งความเป็นทิศหลักของตนเอง โดยหลังจากผู้เข้าร่วมแต่ละกลุ่มแสดงละครแบบด้นสดตามโจทย์ที่ได้รับมอบหมายเสร็จสิ้นลง ผู้วิจัยได้ให้ผู้เข้าร่วมอีก 2 กลุ่มที่เหลือได้คาดเดาการแสดงของกลุ่มนักแสดงที่ทำการแสดง ผลปรากฏว่า กลุ่มนักแสดงสามารถสะท้อนความเป็นทิศอื่นที่ไม่ใช่ทิศของตนเองผ่านโจทย์ที่ได้รับอย่างเข้าใจ และสามารถดึงความเป็นทิศดังกล่าวแสดงให้ผู้เข้าร่วมคนอื่นสามารถคาดเดาได้อย่างถูกต้อง

3.3 กิจกรรม ภาพปริศนา ผู้วิจัยได้แบ่งกลุ่มผู้เข้าร่วมออกเป็น 3 กลุ่ม และอธิบายกติกาของกิจกรรม โดยให้ผู้เข้าร่วมแต่ละคนรับบทบาทหน้าที่ที่ต่างกันออกไป ได้แก่ ผู้เข้าร่วมที่รับบทหมายเลข 1 ทำหน้าที่ดูภาพวาดต้นฉบับ และหมายเลข 2-3 ทำหน้าที่



จดจำและส่งต่อข้อมูลภาพวาดที่ได้รับจากหมายเลข 1 เป็นทอด ๆ หมายเลข 5 ทำหน้าที่วาดภาพตามคำสื่อสารของเพื่อนในกลุ่ม และหมายเลข 4 อยู่ในจุดหรือกระบวนการใดของกลุ่มก็ได้ แต่ไม่สามารถสื่อสารสิ่งที่ตนเองเห็นได้ นอกจากการพยักหน้าหรือส่ายหน้าในกรณีที่เพื่อนร่วมกลุ่มถามคำถาม และตลอดกิจกรรมนั้น ผู้วิจัยได้ใช้คำถามเพื่อชวนให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้กลับมาย้อนทวนสังเกตปฏิริยาของตนเองทั้งในด้านความรู้สึก ความคิดที่มีต่อผู้อื่นตลอดเวลา

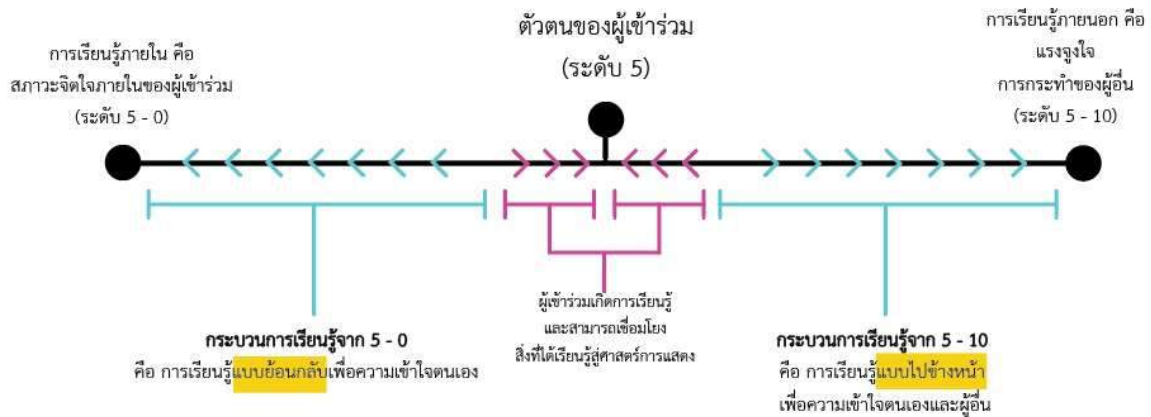
3.4 กิจกรรมโจรขึ้นบ้าน กิจกรรมโจรขึ้นบ้านเป็นกิจกรรมที่ผู้เข้าร่วมนั้นจำเป็นต้องทำงานร่วมกันภายใต้สถานการณ์ที่ถูกกำหนดให้ โดยผู้วิจัยได้ให้โจทย์ที่สำคัญคือ ผู้เข้าร่วมทั้ง 15 คนต้องช่วยกันรักษาพื้นที่ของบ้านที่แทนด้วยเสื่อน้ำมันอยู่ร่วมกันไว้ให้ปลอดภัยจากโจรให้ได้จากโจรที่กำลังเข้ามายึดพื้นที่ โดยผู้เข้าร่วมต้องช่วยกันวางแผน ปกป้องบ้านที่วางจากโจร โดยไม่สามารถยึดครองบ้านได้ 2 หลังพร้อมกัน และห้ามทำร้ายหรือขัดขวางโจรที่เดินด้วยความเร็วคงที่ โดยผู้เข้าร่วมกิจกรรมต้องช่วยกันรักษาบ้านที่วางไว้ให้นานที่สุดเท่าที่จะทำได้

3.5 กิจกรรม Mission Impossible ผู้เข้าร่วมได้รับโจทย์ที่มีความกดดันและท้าทาย โดยเป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เข้าร่วมออกจากพื้นที่ปลอดภัยของตนเองเพื่อเปิดประสบการณ์การเรียนรู้ใหม่ ๆ โดยการแบ่งกลุ่มผู้เข้าร่วมออกเป็น 3 กลุ่ม และมอบหมายภารกิจในการวางเหรียญบนแก้วที่ตั้งห่างออกไปเกินระยะที่ผู้เข้าร่วมแต่ละคนเอื้อมถึง ผู้เข้าร่วมต้องใช้ความไว้วางใจที่ต้องมีในทีม ในการทิ้งตัวเพื่อวางเหรียญให้สูงขึ้นในลักษณะตั้งตรง โดยที่ต้องไม่มีส่วนหนึ่งส่วนใดของร่างกายแต่ละคนสัมผัสพื้นนอกพื้นที่ที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ให้และต้องทำให้สำเร็จให้ได้ตามเวลาที่กำหนด กิจกรรมดังกล่าวเป็นการฝึกการจัดการกับปัญหาเฉพาะหน้า รวมถึงเป็นการฝึกให้ผู้เข้าร่วมแต่ละคนนั้นมีความเชื่อใจในเพื่อนร่วมทีม โดยการออกจากพื้นที่ปลอดภัยของตนเองสู่พื้นที่เสี่ยงเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ประสบการณ์ใหม่

3.6 กิจกรรมเชือกหรรษา ผู้เข้าร่วมต้องสวมผ้าปิดตาและทำงานกับเชือกที่ขนาดยาวกว่า 20 เมตรร่วมกัน โดยผู้เข้าร่วมจะต้องส่งเชือกให้เพื่อนทั้งหมดได้ถือไว้ร่วมกันและคล้องเชือกที่ขมวดตัวอยู่ให้กลายเป็นเส้นตรง และมีลักษณะเป็น 4 เหลี่ยมด้านเท่า มีความยาวและจำนวนคนที่อยู่ในแต่ละด้านเท่า ๆ กัน โดยกิจกรรมดังกล่าว สามารถส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมทั้ง 15 คนได้จัดการกับปัญหาเฉพาะหน้า รวมถึงการใคร่ครวญเพื่อให้เกิดการสื่อสารที่เกิดขึ้นภายใต้ข้อจำกัดของกิจกรรมนั้นไม่ให้เกิดความขัดแย้ง อีกทั้งยังต้องจัดการกับอารมณ์และสภาวะภายในตนเองที่ถูกปิดตาตลอดเวลา ทักษะดังกล่าว ผู้เข้าร่วมสามารถเชื่อมโยงไปสู่การพัฒนาทักษะทางด้านการแสดงได้อีกด้วย

3.7 กิจกรรมการจับคู่สนทนา กิจกรรมการจับคู่สนทนา เป็นอีกหนึ่งกิจกรรมสำคัญที่ผู้วิจัยได้ออกแบบและนำมาใช้เพื่อสร้างให้เกิดพื้นที่แลกเปลี่ยนความรู้สึกจากการทำกิจกรรมร่วมกันของผู้เข้าร่วมทั้ง 15 คน โดยในบางช่วงเวลาอาจมีการปรับเปลี่ยนจากการจับคู่ 2 คนเป็นการจับกลุ่ม 3-4 คนเพื่อให้เกิดความหลากหลายในการแสดงความคิดเห็นและการแลกเปลี่ยนความรู้สึก

สรุป กิจกรรมการเรียนรู้ทั้ง 3 หมวดหมูนั้น ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบเพื่อให้เกิดการเรียนรู้แก่ผู้เข้าร่วมได้ 2 ระดับสอดคล้องกันไปอย่างเป็นธรรมชาติ เพื่อให้ผู้เข้าร่วมได้สามารถศึกษามิติด้านในของตนเองไปพร้อม ๆ กับการเรียนรู้ความแตกต่างของผู้อื่น จากนั้นจึงสามารถนำไปวิเคราะห์และเทียบเคียงต่อยอดในศาสตร์ของการแสดงต่อไปได้ โดยกระบวนการออกแบบกิจกรรมนั้น ผู้วิจัยเปรียบเทียบลำดับการเรียนรู้ที่เกิดในตัวของผู้เข้าร่วมโดยใช้ระดับ 0 -10 (สามารถอธิบายได้ดังภาพที่ 2) กล่าวคือ **กิจกรรมในหมวดที่ 2** คือการเรียนรู้เพื่อให้เกิดกระบวนการสำรวจแบบย้อนกลับไปในตัวตนของผู้เข้าร่วมคือ จากระดับที่ 5 ย้อนกลับไปที่ระดับ 0 ส่วน**กิจกรรมในหมวดที่ 3** นั้นเป็นไปเพื่อการเรียนรู้แรงจูงใจ การกระทำของผู้อื่นเพื่อให้เกิดการยอมรับและเข้าใจในพฤติกรรมของตนเองและผู้อื่น คือการเรียนรู้ในระดับ 5 ขึ้นไปข้างหน้าจนถึงระดับ 10 โดยกระบวนการเรียนรู้ทั้ง 2 หมวดกิจกรรมนั้น ส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถเกิดเส้นทางการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงถึงกันตั้งแต่ระดับ 0-10 และสามารถนำประสบการณ์ที่ได้รับไปเชื่อมโยงสู่ศาสตร์ด้านการแสดง ในเรื่องของการเข้าใจอารมณ์ ความรู้สึก และการวิเคราะห์แรงจูงใจของแต่ละคน ตลอดจนการเข้าใจพฤติกรรมของบุคคล นำพาไปสู่การสร้างสรรค์ตัวเลือกในการแสดงที่มีความสมจริงและหลากหลายมากขึ้น



ภาพที่ 2 แสดงหมวดหมู่และเส้นทางการเรียนรู้ของผู้เข้าร่วม
ที่มา: ศักดิ์ชัย เอี่ยมกระสินธุ์

1. เส้นทางการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมตามแนวทางจิตตปัญญา

เห็นได้ว่า ผู้วิจัยออกแบบกิจกรรมโดยมุ่งเน้นการใช้กระบวนการการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง ให้มีการเผชิญหน้ากับความท้าทายกดดันผ่านกติกา โจทย์ และระยะเวลาในการคิด ตัดสินใจ ตลอดจนการทำกิจกรรม และทำกิจกรรมที่เน้นพลังกลุ่ม โดยใช้แนวคิดทฤษฎีผู้นำ 4 ทิศเป็นทฤษฎีการเรียนรู้หลักและเป็นทฤษฎีที่ง่ายต่อความเข้าใจและสามารถนำไปเทียบเคียงให้เห็นปรากฏการณ์ทางด้านอารมณ์ ความคิด และการกระทำทั้งของตนเองและผู้อื่นได้ชัดเจน ผ่านการกลัวย้อนทวน และใคร่ครวญว่า สิ่งที่เกิดขึ้นอะไร “ภายใน” ตนเองในการทำกิจกรรมที่ผ่านมา หรือผู้เข้าร่วมเกิดความคิด ความรู้สึกอะไรในขณะที่ทำกิจกรรม แล้วสะท้อนแบ่งปันในกลุ่มใหญ่โดยใช้หลักของการฟังอย่างลึกซึ้ง เพื่อให้เกิดความเข้าใจถึงสาเหตุและที่มาของพฤติกรรมที่แตกต่างกันของแต่ละบุคคล ก่อเกิดการตระหนักรู้ถึงพฤติกรรมเป็นอัตโนมิติของตนเองและผู้อื่น และสามารถเทียบเคียงและเชื่อมโยงไปยังการวิเคราะห์และทำความเข้าใจในการกระทำของตัวละคร ก่อเกิดเป็นวงจรการเรียนรู้ความแตกต่างจากมิติด้านใน จนสามารถเข้าใจธรรมชาติในความแตกต่างของแต่ละบุคคล และยอมรับความต่างนี้ได้หมุนวนสลับกันไป ดังอธิบายได้ตามแผนภูมิภาพที่ 3



ภาพที่ 3 แผนผังแสดงเส้นทางการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมตามแนวทางจิตตปัญญาศึกษา
ที่มา: ศักดิ์ชัย เอี่ยมกระสินธุ์

จากแผนภูมิภาพที่ 3 เห็นได้ว่า เส้นทางการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในตัวของผู้เข้าร่วมกิจกรรมนั้น เกิดขึ้นจากการเข้าใจมิติด้านในของตนเองโดยใช้ประสบการณ์ตรงก่อนเป็นสำคัญ ผ่านเครื่องมือที่เป็นทฤษฎีการเรียนรู้พฤติกรรมมนุษย์และกระบวนการทางจิตตปัญญาศึกษา แล้ว จึงนำไปสู่การเกิดความเข้าใจที่ถ่องแท้และสามารถนำไปเทียบเคียงใช้ในการวิเคราะห์ตัวละครหรือศาสตร์ทางการแสดงต่อไป แต่การเรียนรู้ดังกล่าวมีความแตกต่างกับการเรียนรู้ทั่วไปในระบบการศึกษาที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคุ้นชิน ที่เน้นการจดบันทึกและท่องจำทฤษฎี ซึ่งกระบวนการทางจิตตปัญญาศึกษาได้มุ่งเน้นการเรียนรู้มิติภายในที่เกิดขึ้นกับตัวผู้เข้าร่วมกิจกรรมเป็นสำคัญ ผ่านเครื่องมือและกระบวนการต่าง ๆ จากนั้นจึงเปิดพื้นที่ให้ผู้เข้าร่วมได้มีโอกาสนำไปประยุกต์ใช้ และเชื่อมโยงตามความต้องการของตนเองต่อไป



II. ผลลัพธ์การอบรม : การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ

ผู้วิจัยได้ทำการเก็บข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลในเชิงสถิติ โดยใช้ของแบบสอบถามก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรม (pre-test and post-test) กับกลุ่มเป้าหมายทั้ง 15 คน และดำเนินการวิเคราะห์คะแนนในรูปแบบร้อยละ โดยมีคำถามทั้งสิ้น 5 ข้อ ได้แก่ 1. ความเข้าใจของนักแสดงที่มีต่อลักษณะทางสังคม หมายถึง ฐานะ อาชีพ ศาสนา ความเกี่ยวพันในครอบครัวและทุกสิ่งทุกอย่างในด้านสภาพแวดล้อมของตัวละคร ส่งผลต่อการเข้าถึงบทบาทการแสดงมากน้อยระดับใด 2. ความเข้าใจของนักแสดงที่มีต่อลักษณะทางจิตวิทยา หมายถึง นิสัย ทักษะคติ ความมุ่งมั่น ความปรารถนา ความชอบ ไม่ชอบเกลียด รัก เป็นลักษณะของจิตใจทั้งทางอารมณ์และทางปัญญา ส่งผลต่อการเข้าถึงบทบาทการแสดงมากน้อยระดับใด 3. การศึกษา วิเคราะห์ตัวละครในมิติภายนอก ส่งผลให้ท่านสามารถเข้าถึงบทบาทการแสดงในระดับใด 4. จากประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการแสดงของท่านที่ผ่านมา ท่านมีความเข้าใจและสามารถเข้าถึงตัวละครได้ในระดับใด และ 5. มิติด้านในของตัวละคร มีความสำคัญต่อการเข้าถึงบทบาทการแสดงของท่านในระดับใด ผลการสำรวจพบว่า ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเลือกให้คะแนนเพิ่มขึ้นทุกข้อคำถาม ยกเว้นในข้อคำถามที่ 2 ซึ่งเป็นเรื่องความเข้าใจของนักแสดงที่มีต่อลักษณะทางจิตวิทยาที่ส่งผลต่อการเข้าถึงบทบาทการแสดงนั้นลดลง (จากร้อยละ 80 เหลือ 73.33) เมื่อพิจารณาค่าคะแนนที่ได้ร่วมกับข้อคำถามอื่น ๆ เป็นข้อคำถามที่เจาะจงเรื่องของความเข้าใจมิติภายในของมนุษย์และตัวละครแล้ว ผู้วิจัยพบว่า กลุ่มเป้าหมายให้ความสนใจและให้ความสำคัญเรื่องมิติภายในของมนุษย์และตัวละครว่าอาจส่งผลต่อการวิเคราะห์และเข้าถึงบทบาทของตัวละครนั้น ๆ มากกว่าลักษณะทางจิตวิทยาของตัวละคร โดยผลคะแนนหลังเข้าร่วมกิจกรรมในข้อคำถามที่ 4 และ 5 พบว่า มีคะแนนสูงขึ้นอย่างมีนัยยะสำคัญ นั่นหมายถึง กลุ่มเป้าหมายเห็นความเชื่อมโยงและความสำคัญของการเรียนรู้มิติภายในที่ส่งผลต่อการทำความเข้าใจตัวละครได้มากขึ้น อีกทั้งหลังเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มเป้าหมายยังมีความเข้าใจในเรื่องของการตีความภูมิหลังของตัวละครได้อย่างมากขึ้นด้วย โดยผลจากการอบรมด้วยเครื่องมือดังกล่าวสามารถสรุปได้ว่า การออกแบบกิจกรรมโดยใช้แนวคิดทางจิตตปัญญาศึกษาสามารถช่วยให้กลุ่มเป้าหมายเกิดการเรียนรู้มิติภายใน มีความเข้าใจตัวละครได้มากขึ้นและสามารถเชื่อมโยงไปสู่การพัฒนาทักษะด้านการแสดงเพื่อการเข้าถึงบทบาทต่อไป

III. ผลลัพธ์การอบรม : การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ

จากการสังเกต สัมภาษณ์ และร่วมทำกิจกรรมต่าง ๆ กับกลุ่มเป้าหมายเป็นเวลา 18 ชั่วโมง ผู้วิจัยพบเห็นความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในตัวนักเรียนอย่างชัดเจน เป็นผลมาจากการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากการทำกิจกรรมต่าง ๆ ตลอดทั้ง 3 วัน โดยสามารถสังเคราะห์ประเด็นการเรียนรู้ที่พบในผู้เข้าร่วมได้ทั้งสิ้น 5 ประการ ดังนี้

1. การเข้าใจความคิดของตนเองและผู้อื่น ทฤษฎีผู้นำ 4 ทิศ ได้ช่วยให้ผู้เข้าร่วมเห็นรูปแบบความคิดที่เป็นอัตโนมิติของตนเองชัดเจนมากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อได้ร่วมทำกิจกรรมและมีการสะท้อนความรู้สึกหลังกิจกรรมในทันที โดยผู้เข้าร่วมคนหนึ่งได้สะท้อนมุมมองเรื่องของการ “เห็น” รูปแบบความคิดของตนเอง จากกิจกรรม “ภาพปริศนา” ว่า

“หนูรู้มานานแล้วว่า คนทุกคนมีความคิดไม่เหมือนกัน แต่ไม่เคยสนใจ ตลอดเวลาหนูก็ยังคิดว่า ทุกคนต้องหมุนรอบตัวหนู แต่กิจกรรมที่ผ่านไปเมื่อครู่นี้ หนูว่าหนูเข้าใจแล้ว หนูจะให้ทุกคนมาหมุนรอบหนูคงเป็นไปไม่ได้”

เสียงสะท้อนจากกลุ่มเป้าหมาย

เป็นที่นึ่งสังเกตว่าจากการเริ่มเข้าใจพฤติกรรมอัตโนมิติของตนเองในกิจกรรมวันแรก ส่งผลสู่การเปลี่ยนท่าทีของผู้เข้าอบรมในวันต่อ ๆ ไปอย่างชัดเจน กล่าวคือ ผู้เข้าอบรมทิศ กระทั่ง บางคน เริ่มแสดงออกด้วยท่าทีที่อ่อนลงอย่างชัดเจน ดังที่ผู้เข้าร่วมคนหนึ่งได้สะท้อนหลังกิจกรรมวันต่อไปว่า

“รู้สึกอยากทำหายตัวเองบ้าง อยากลองอยู่หนึ่ง ๆ เป็นคนตามบ้าง แต่ข้างในมันฟุ้งมากนะพี่ (นักวิจัย) (หัวเราะ)”

เสียงสะท้อนจากกลุ่มเป้าหมายนอกจากเข้าใจตัวเองแล้ว กิจกรรมยังนำผู้เข้าร่วมไปสู่ “การเข้าใจคนอื่น” ที่ชัดเจนมากขึ้น ดังเสียงสะท้อนหลังจบกิจกรรม Mission Impossible ที่ว่า

“หนูไม่แปลกใจนะที่เพื่อนกลัว ถ้าเป็นเมื่อก่อนหนูคงหงุดหงิดว่าจะกลัวอะไรนักหนา แต่ตอนนี้พอจะเข้าใจเขามากขึ้น ว่าเขากลัวจริง ๆ กลัวล้ม กลัวเจ็บ กลัวทำเกมส์พัง”

เสียงสะท้อนจากกลุ่มเป้าหมาย

2. การเข้าใจอารมณ์และพฤติกรรมที่แสดงออกของตนเองและผู้อื่น ระยะแรกของการจัดกิจกรรม กลุ่มเป้าหมายทั้ง 15 คน มีการแสดงออกทั้งด้านอารมณ์ ท่าทางและสีหน้าอย่างชัดเจน ไม่มีการสกิดกัน แต่อย่างไรก็ดี การแสดงออกที่ชัดเจนนี้ล้วนเป็นไปในแบบอัตโนมิติ กล่าวคือ เป็นไปโดยความเป็นธรรมชาติ ไม่รู้ตัว เช่น การชักสีหน้า คำพูดถึงความไม่พอใจเพื่อน ในขณะที่ทำกิจกรรม โดยเฉพาะในกิจกรรม “เชือกหยดน้ำ” ผู้เข้าร่วมมีการใช้การแสดงออกทางอารมณ์ผ่านคำพูด สีหน้า ท่าทางของผู้เข้าร่วมบางคนอย่างชัดเจน



ตลอดกิจกรรมผู้วิจัยได้เน้นย้ำให้ผู้เข้าร่วมย้อนกลับมาเพื่อสังเกตสภาวะอารมณ์ของตนเอง (self observation) ที่ต้องทำงานร่วมกับผู้อื่นภายใต้ข้อจำกัด และทบทวนความเป็นทิศของตนเองและเพื่อนผ่านทฤษฎีผู้นำ 4 ทิศ และหลังสิ้นสุดกิจกรรมผู้เข้าร่วมได้สะท้อนความคิดเห็นเรื่องการรู้สึกถึงอารมณ์ของตนเองและผู้อื่นผ่านความเป็นทศิศา

“หนูรู้ ว่าที่พี่เขาเสียงดัง เขาลูกมาจัดการโน้นนี่ให้ เป็นเพราะเขาหวังดีค่ะ ไม่ได้รู้สึกโกรธอะไรหรอก เป็นธรรมชาติของเขา เพราะเขาเป็นกระต๊อ หนูก็โอเคนะ แต่ขอยุ่เงียบ ๆ แบบ (ทศิศา) หนูดีกว่าค่ะ”

เสียงสะท้อนจากกลุ่มเป้าหมาย

เสียงสะท้อนจากกิจกรรม “The lost game” เป็นกิจกรรมเน้นการเรียนรู้ด้านอารมณ์และความรู้สึก ได้ช่วยให้ผู้เข้าร่วมสามารถเห็นความเป็นทิศของตนเองที่มีผลต่อการแสดงอารมณ์ รวมไปถึงการเลือกการเลือกทางเลือกในการแสดงออกที่มีต่อทั้งตนเองและต่อทิศอื่นได้อย่างชัดเจนมากขึ้น และจากการสอบถามความรู้สึกของผู้เข้าร่วมรายบุคคลพบว่า ผู้เข้าร่วมส่วนมากมีความเข้าใจในขั้นตอนและลำดับของอารมณ์ของตนเองมากขึ้น และพบว่าสามารถเรียกคืนอารมณ์นั้น ๆ มาใช้เทียบเคียงในการแสดงได้อย่างไร ตลอดจนเกิดความใส่ใจในด้านอารมณ์และความรู้สึกของเพื่อนร่วมกิจกรรมมากขึ้น ในขณะที่ผู้เข้าร่วมที่เป็นทิศกระต๊อบางส่วน แสดงท่าทางเศร้า เสียใจ แต่สามารถถอนบทบาทและปรับสภาพอารมณ์จากกิจกรรมเป็นปกติได้อย่างรวดเร็ว และยอมรับท่าทีการแสดงความรู้สึกของผู้เข้าร่วมที่เป็นทิศอื่นอย่างสงบ

“ปกติถ้าเพื่อนร้องไห้ หนูจะตวาดไล่เลยนะ ว่าร้องทำไม ใครตาย! เพราะหนูไม่ชอบเห็นคนร้องไห้ ยิ่งร้องไห้ต่อหน้าหนูหนูยิ่งไม่ชอบ แต่คราวนี้หนูรู้ว่าเค้าอ่อนไหวกับเรื่องนี้เพราะเขาเป็นของเขาดังนั้น หนูเลยเลือกที่จะจับมือเขานิ่ง ๆ บีบมือเบา ๆ เพื่อบอกเขาว่า หนูอยู่ตรงนั้นนะ”

เสียงสะท้อนจากกลุ่มเป้าหมาย

ทฤษฎีผู้นำ 4 ทิศ ยังมีส่วนช่วยให้ผู้เข้าร่วมได้เห็นถึงพฤติกรรมการแสดงออกของตนเองที่เป็นไปแบบไม่รู้ตัวได้อย่างชัดเจนมากขึ้น เช่น ผู้เข้าร่วมที่เป็นกระต๊อส่วนมาก มักแสดงออกด้วยความริบร้อนเมื่อได้รับโจทย์กิจกรรม เช่น การลุกขึ้นยืน อย่างทันที การใช้เสียงดังเพื่อสั่งการ ส่งผลให้ผู้เข้าร่วมที่เป็นทิศหนูแสดงท่าทีอึดอัดในการร่วมกิจกรรม เช่น การลุกขึ้นร่วมกิจกรรมอย่างช้า ๆ การจับกลุ่มพูดเสียงเบา ๆ อยู่หลังพื้นที่กิจกรรม เป็นต้น

“หนูเห็นตัวเองชัดมากเลยว่าเป็น (ทศิศา) หนู หนูอึดอัดและรู้สึกอยากเดินออกไปจากห้องเวลาที่ทุกคนเสียงกัน”

เสียงสะท้อนจากกลุ่มเป้าหมาย

ซึ่งในขณะที่การทำกิจกรรมในวันที่ 2 ทฤษฎีผู้นำ 4 ทิศ ช่วยให้ผู้เข้าร่วมที่เป็นทิศอื่น ๆ ที่ไม่ใช่กระต๊อ เข้าใจ ถึงพฤติกรรมการแสดงออกของคนที่เป็นกระต๊อได้มากขึ้น ซึ่งในขณะเดียวกัน ผู้เข้าร่วมที่เป็นทิศกระต๊อคนดังกล่าว ได้สะท้อนต่อผู้วิจัยในช่วงก่อนเริ่มกิจกรรมในวันที่ 2 ว่า เห็นพฤติกรรมที่เป็นอัตโนมิติของตัวเอง และเห็นได้ชัดมากขึ้นเมื่อได้เรียนรู้เรื่องผู้นำ 4 ทิศ จากการพูดคุยแบบเป็นส่วนตัวกับผู้เข้าร่วมที่เป็นกระต๊อคนดังกล่าว ผู้วิจัยสังเกตเห็นถึงพฤติกรรมในการเข้าร่วมกิจกรรมที่ต่างออกไปจากเดิมอย่างชัดเจนตลอดระยะเวลาการทำกิจกรรมในวันที่ 2 ของผู้เข้าร่วมคนดังกล่าว กล่าวคือ ไม่มีการรับบทบาทหน้าที่ผู้นำกิจกรรมหากไม่ได้ถูกผู้อื่นขอร้องให้ทำ หรือหากจำเป็นต้องนำกิจกรรม ผู้เข้าร่วมคนดังกล่าว จะมีการแสดงออกทั้งสีหน้า และการใช้คำพูดที่นุ่มนวลมากขึ้น

“ถามว่าอึดอัดไหม อึดอัดมาก (ลากเสียง) มันเหมือนเราทำงานกับตัวเองเป็น 3 Step รับ คิด แล้วค่อยได้ตอบ”

“เหนื่อยไหม รู้สึกฝืนหรือเปล่าที่ต้องทำแบบนี้”

“มันไม่ได้เหนื่อยนะพี่ (นักวิจัย) แค่ว่าแปลกใจว่า ที่ผ่านมามีเราร้ายหรือ เราไม่รู้เลยว่า การที่เราเสียงดัง ลูกมาจัดการนั้นมันเป็นการทำให้คนอื่นเขาอึดอัด แต่วันนี้ทั้งวันหนูรู้สึกได้นะ ว่าทุกคนโอเคมากขึ้นกับหนู”

บทสนทนาระหว่างนักวิจัยและผู้เข้าร่วมทิศกระต๊อ

หลังเสร็จสิ้นกิจกรรมทั้ง 3 วัน ผู้วิจัยได้เห็นถึงพัฒนาการด้านการรู้เท่าทันเรื่องการแสดงออกที่เป็นผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้อย่างชัดเจน เช่น ผู้เข้าร่วมทิศกระต๊อที่มีนิสัยโผงผาง พูดจาเสียงดัง พูดเร็ว มีลักษณะของการคิดก่อนพูดมากขึ้น พิจารณาถึงผู้รับสารมากขึ้น ปรากฏในบทสนทนาระหว่างกลุ่มเป้าหมายและผู้วิจัยในวันสุดท้ายตอนหนึ่งว่า



“หนูว่าหนูซึ้งลงมากเลยนะ จากวันแรกที่เราไม่เจอกันอาทิตย์หนึ่ง เพื่อน ๆ ถามหนูตลอด ว่าไปทำอะไรมา ทำไมไม่เลี้ยง แวด ๆ เหมือนเดิม แต่ก่อนยังฟังเพื่อนไม่จบหนูก็สวนแล้ว (หัวเราะ)”

“แล้วอะไรทำให้เราไม่เลี้ยง”

“พยายามบอกตัวเองให้ใจเย็น ฟังมันให้จบก่อน รู้สึว่าหงุดหงิด แต่บอกให้ตัวเองเย็นก่อน (หัวเราะ)”

บทสนทนาระหว่างผู้วิจัยและกลุ่มเป้าหมาย

3. การเข้าใจแรงจูงใจของตนเองและผู้อื่น ผู้วิจัยจึงได้เชื่อมโยงทฤษฎีผู้นำ 4 ทิศให้ผู้เข้าร่วมเข้าใจเรื่องของแรงจูงใจ เช่น กระทั่งมีแรงขับเคลื่อนหรือแรงจูงใจที่สำคัญคือเป้าหมายและความสำเร็จ หนูเป็นเรื่องสัมพันธ์ภาพ **เหยี่ยวหรืออินทรี** คือ เรื่องของความอิสระ และ**หมี**คือความถูกต้องและกฎเกณฑ์ และผู้เข้าร่วมทุกคนต่างมีส่วนร่วมในการพิจารณา role model ที่รู้จักกันเป็นอย่างดี ได้แก่ คณาจารย์ที่เป็นผู้สอนในภาควิชาของกลุ่มเป้าหมาย ยิ่งสร้างความเข้าใจให้ผู้เข้าร่วมได้เห็นชัดเจนมากขึ้น โดยจากการถกประเด็นเรื่องของ role model นี้ ส่งผลให้การบ้านที่ผู้วิจัยมอบหมายให้ผู้เข้าร่วมแต่ละคนเลือกวิเคราะห์ตัวละครในบทละคร นิยาย ภาพยนตร์ ภาพยนตร์ การ์ตูน เพลง และวิเคราะห์พร้อมหาเหตุผลอธิบายความเป็นทิศเพื่อนำเสนอในวันที่ 2 เป็นไปด้วยความราบรื่นและแสดงให้เห็นว่าผู้เข้าร่วมกิจกรรมนั้น สามารถเข้าใจเรื่องของทิศและแรงจูงใจได้เป็นอย่างดี

“หนูเลือก ลอรา จากบ้านตุ๊กตา หนูว่านางมีความกระตือรือร้น (ผู้วิจัย) ไม่อย่างนั้นนางคงไม่ตัดสินใจทิ้งทุกอย่างไปนะ ๆ รักคือรักมาก ถวายชีวิตเลย แต่พอเจ็บปูป ลอรา ก็หักดิบเลย”

เสียงสะท้อนจากกลุ่มเป้าหมาย

อย่างไรก็ดี ถึงแม้ว่าผู้เข้าร่วมสามารถวิเคราะห์แรงจูงใจและทิศของตัวละครซึ่งมีที่มาจากที่ต่าง ๆ ได้ ผู้วิจัยได้ให้ผู้เข้าร่วมทั้ง 15 คน เรียนรู้การหาแรงจูงใจในความเป็นทิศของตนเองผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย พร้อมเน้นย้ำโดยใช้คำถามในการย้อนกลับไปสำรวจตัวตนตลอดการทำกิจกรรม โดยเฉพาะกิจกรรมในวันที่ 2 ได้แก่ กิจกรรม Mission Impossible เชือกหรรษาและกิจกรรม My choice ทำให้ผู้เข้าร่วมได้ทำทายในการค้นหาและสัมผัสถึงแรงจูงใจของตนเองพร้อม ๆ ทั้งสำรวจการกระทำและแรงจูงใจต่าง ๆ ของเพื่อนร่วมทีมไปพร้อม ๆ กัน

หลังเข้าร่วมกิจกรรมทั้ง 3 วัน พบว่า นักเรียนการแสดงทั้ง 15 คนมีความเข้าใจในเรื่องการหาแรงจูงใจของตัวละคร เป็นทักษะพื้นฐานอยู่ภายในตัวเองอยู่แล้ว โดยอาจมีระดับของความเข้าใจที่แตกต่างกันตามประสบการณ์ที่แต่ละคนมี ผู้วิจัยเห็นได้จากท่าทีลังเลในการตอบคำถามเรื่องเหตุผลที่ของการกระทำของผู้เข้าร่วมบางคน แต่เมื่อผู้วิจัยได้ทำการอธิบายและเชื่อมโยง เรื่องแรงจูงใจ ซึ่งเป็นมิติด้านในทั้งของมนุษย์และตัวละคร และมีช่วงเวลาให้ผู้เข้าร่วมได้คิดใคร่ครวญและสังเกตตนเองมากขึ้น ผู้เข้าร่วมทั้ง 15 คนจึงเกิดความเข้าใจ และสามารถเชื่อมโยงไปสู่การวิเคราะห์แรงจูงใจของตัวละครต่อไป

4. การฝึกจัดการกับการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า นอกจากการเรียนรู้ทฤษฎีผู้นำ 4 ทิศแล้ว กระบวนการทางด้าน จิตปัญญาศึกษา ได้มีส่วนช่วยให้ผู้เข้าร่วมสามารถจัดการปัญหาหรือโจทย์ที่เกิดขึ้นเฉพาะหน้าได้ดีมากขึ้น โดยจากการสังเกตการณ์ของผู้วิจัยพบว่า ในการทำกิจกรรมวันที่ 1 ผู้เข้าร่วมมากกว่าร้อยละ 50 มีความลังเล ไม่ต้องการทำกิจกรรมตามโจทย์ที่ผู้วิจัยมอบหมายให้ในทันที โดยแสดงออกผ่านการจับกลุ่ม เว้นพื้นที่ระยะห่างระหว่างกลุ่มและระหว่างผู้วิจัยอย่างเห็นได้ชัด แต่ในวันที่ 2 ของการทำกิจกรรมหลังจากที่ผู้เข้าร่วมได้รู้จักข้อดี ข้อควรปรับปรุงของตนเองผ่านทฤษฎีผู้นำ 4 ทิศ ผู้วิจัยได้เห็นถึงพัฒนาการทางด้านการใช้เวลาในการจัดการปัญหาที่สั้นลง เช่น ช่วงเวลาในการทำกิจกรรม Mission Impossible จากเดิม ที่ผู้วิจัยตั้งกติกาไว้ 30 นาที ลดลงเหลือ 20 นาที ท่าทีของการให้ความสนใจในการร่วมกิจกรรม My Choice ซึ่งจากการแสดงแบบต้นสด (improvisation) ผู้เข้าร่วมมีท่าทีลังเล และไม่กล้าทำกิจกรรมลดลงอย่างเห็นได้ชัดเมื่อเทียบกับการทำกิจกรรมต่าง ๆ ในวันแรก และเมื่อผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ผู้เข้าร่วมบางส่วนในช่วงเวลาพัก ในขณะที่ผู้เข้าร่วมที่เป็นทิศเหยี่ยวหรืออินทรี ได้สะท้อนให้เห็นพัฒนาการจากการเรียนรู้ในการรับมือกับปัญหาที่เกิดขึ้นเฉพาะหน้า และไม่ปล่อยให้ความเป็นทิศที่รักอิสระและคิดนอกกรอบ ของตัวเองเป็นไปอย่างอัตโนมัติเหมือนที่ผ่านมาโดยการละเมิดกฎหรือหาวิถีทางแก้ปัญหาที่ผู้วิจัยกำหนดไว้

กิจกรรม The lost game ได้สะท้อนให้เห็นท่าทีของการรับมือกับปัญหาและการจัดการกับสภาวะอารมณ์ของผู้เข้าร่วมได้อย่างชัดเจน กล่าวคือ ด้วยรูปแบบของกิจกรรมที่ผู้เข้าร่วมต้องเผชิญโจทย์เรื่องความสูญเสียที่ผู้วิจัยมอบให้ในทันที ซึ่งจากการสังเกตการณ์



พบว่า ผู้เข้าร่วม**ทศหนู** ซึ่งเป็นทศที่มีความอ่อนไหวอย่างมากต่อเรื่องความสัมพันธ์ส่วนใหญ่แสดงความสะเทือนใจและร้องไห้ สามารถจัดการสภาวะอารมณ์ของตนเองได้โดยใช้ระยะเวลาอันสั้นและเลือกเข้าร่วมกิจกรรมจนจบ

“ตอนพี่ (นักวิจัย) บอกว่า ถ้าไม่ไหวให้บอก หนูล้งเลมากเลยนะ แต่หนูเชื่อว่าหนูจัดการมันได้ เลยอยู่ต่อ”

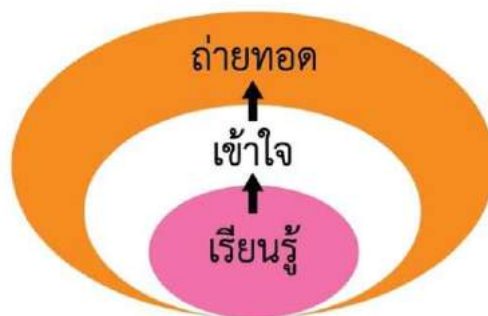
เสียงสะท้อนจากกลุ่มเป้าหมาย

5. การฝึกการแสดงออกและการสื่อสาร นักเรียนการแสดงที่มีประสบการณ์ในระดับที่ต่างกันมีความสามารถในการวิเคราะห์และเลือกรูปแบบ ตลอดจนวิธีการสื่อสารความเป็นทศอื่น ๆ ที่ไม่ใช่ตัวตนของตนเองได้อย่างน่าสนใจ โดยทักษะดังกล่าวอาจมีความจำเป็นที่จะต้องเกิดจากความเข้าใจความเป็นทศอื่น หรือตัวละครที่นักแสดงจำเป็นต้องสวมบทบาทอย่างเข้าใจและชัดเจน จึงสามารถมีตัวเลือกในการแสดงที่หลากหลาย แต่ไม่ผิดจากการตีความตามที่โจทย์กำหนดให้ (ความเป็นทศ) ผลปรากฏว่า ผู้เข้าร่วมทั้ง 15 คนสามารถแสดงออกถึงความเป็นทศอื่นได้อย่างดีในกิจกรรม **my choice** ผู้เข้าร่วมจะต้องเลือกแสดงเป็นทศอื่นที่ไม่ใช่ทศหลักของตนให้ผู้ชม (ผู้เข้าร่วมคนอื่น) คาดเดาทศที่ผู้แสดง ผลจากกิจกรรมพบว่า ผู้เข้าร่วมทั้ง 15 คนสามารถแสดงเป็นทศอื่น ๆ ได้อย่างชัดเจน ถูกต้อง รวมถึงผู้เข้าร่วมที่เป็นผู้ชมยังสามารถวิเคราะห์พฤติกรรมของผู้เข้าร่วมที่เป็น ผู้แสดงว่าเป็นทศใดได้อย่างถูกต้องทุกคน

“การแสดงเป็นทศตรงข้าม มันไม่ยากก็จริงนะพี่ (ผู้วิจัย) แต่หนูว่า ถ้าเราเข้าใจว่าเขาคิดอย่างไร รู้สึกอย่างไร เราก็แสดงเป็นเขาได้ แบบหลากหลายด้วย”

เสียงสะท้อนจากกลุ่มเป้าหมาย

งานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยได้ประยุกต์ใช้ทฤษฎีดังกล่าวในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เป็นหมวดหมู่สำคัญของการเรียนรู้ตลอดทั้ง 3 วัน พบว่าผู้เข้าร่วมเกิดกระบวนการเรียนรู้ที่สำคัญ 3 ขั้นตอน ดังนี้



ภาพที่ 4 แสดงลำดับขั้นตอนของการเรียนรู้ที่เกิดในตัวผู้เข้าร่วม

ที่มา: ศักดิ์ชัย เอี่ยมกระสินธุ์

ขั้นที่ 1. เรียนรู้ หมายถึง เกิดการเรียนรู้ทั้งมิติภายในทั้งด้านพฤติกรรม ความคิด แรงจูงใจทั้งของตนเองและบุคคลอื่น ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถเข้าใจถึงแรงขับเคลื่อนภายใน ความคิด เป้าหมาย การให้ค่าความสำคัญกับคุณค่าต่าง ๆ ในชีวิต ผ่านกิจกรรมที่ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง ได้ฝึกสำรวจความคิด ความรู้สึกผ่านโจทย์ที่ผู้วิจัยมอบหมายให้ รวมถึงการสะท้อนความรู้สึที่เกิดขึ้นจากการร่วมกิจกรรม จากนั้นจึงเกิดการเรียนรู้ใน **ขั้นที่ 2. เข้าใจ** หมายถึง ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง ถ่องแท้ และสามารถค้นหาเหตุผลของการกระทำของตนเองและผู้อื่นได้ และลดทอนความคิดที่เป็นอคติ ซึ่งความเข้าใจดังกล่าวส่งผลถึงการเชื่อมโยงและความสามารถในการวิเคราะห์ตัวละครที่ปรากฏในวรรณกรรม และสามารถสร้างภาพขององค์ประกอบความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ให้แก่ตัวละครได้อย่างสมจริง และพัฒนาสู่การเรียนรู้ขั้นสุดท้ายคือ **ขั้นที่ 3. ถ่ายทอด** โดยผู้เข้าร่วมกิจกรรมแสดงให้เห็นถึงความสามารถในการวิเคราะห์ตัวละครได้อย่างเข้าใจโดยใช้ทฤษฎีผู้นำ 4 ทิศมาเชื่อมโยงหาความเหมือน หรือแม้แต่เรื่องของความแตกต่าง ระหว่างตัวตนของผู้แสดงและตัวละครที่เป็นพฤติกรรมของทศทั้ง 4 ที่มีอยู่ภายในแต่ละบุคคล

ขณะที่การเรียนรู้จากการร่วมกิจกรรมภายใต้โครงการวิจัยนี้ ยังส่งผลสืบเนื่องไปถึงเรื่องของการนำทฤษฎีผู้นำ 4 ทิศไปปรับประยุกต์ใช้ในชีวิตการเรียน การทำงานของผู้เข้าร่วมให้เกิดประโยชน์ต่อไปได้อย่างน่าสนใจ ดังสะท้อนจากบทสัมภาษณ์เชิงลึกของหนึ่งในผู้เข้าร่วมกิจกรรมหลัง การอบรมสิ้นสุดเป็นระยะเวลา 1 เดือนว่า



“หนูเรียนรู้ว่า ต่อจากนี้หนูต้องปรับตัวอย่างไรเวลาที่จะคุยงานกับคนทีละคน แล้วหนูลองเอาไปใช้ มันโอเคมาก ๆ นะพี่ (นักวิจัย) อะไร ๆ มันง่ายขึ้นเยอะ ถ้าเรามองข้ามสิ่งที่เราเห็นไปเป็นการมองหาแรงจูงใจของเขา บางอย่างที่เราไม่ชอบ เรามองข้ามมันได้เลย บางทีดูเหมือนเขาร้าย แต่เอาเข้าจริง ๆ เจตนาเขาดี หนูว่าหนูใช้ชีวิตง่ายขึ้นค่ะ”

เสียงสะท้อนจากกลุ่มเป้าหมายจากการสัมภาษณ์เชิงลึก

เสียงสะท้อนจากผู้เกี่ยวข้อง

หลังจากการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้เข้าร่วมเพื่อเก็บข้อมูลและใช้ในการวิเคราะห์แล้ว ผู้วิจัยได้มีการสัมภาษณ์เสียงสะท้อนจากผู้เกี่ยวข้อง (stakeholder) ถึงการพัฒนาทักษะด้านการแสดงที่ได้จากการศึกษาค้นคว้า โดยอยู่บนพื้นฐานของความเข้าใจในตัวตนอย่างลึกซึ้งของผู้แสดงที่มีต่อตนเองและตัวละคร (ผู้อื่น) ซึ่งส่งผลให้การแสดงที่ได้มีมิติของความเป็นมนุษย์มากขึ้น มีความสมจริงมากขึ้น มีเหตุผล และความชัดเจนของแรงจูงใจในการกระทำของตัวละคร ไม่เลือนลาง รวมทั้งยังมีทางเลือกให้กับนักแสดงในการสื่อสารความเป็นตัวละครแต่ละตัวได้อย่างหลากหลายมากขึ้นอีกด้วย ผู้วิจัย ได้ทำการสัมภาษณ์ผู้กำกับการแสดงที่มีนักแสดงเป็นผู้เข้าร่วม ถึงความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น พบว่า

“การแสดงของน้องเปลี่ยนไปแบบหน้ามือเป็นหลังมือเลยคะ หนูรู้เลยว่าน้องจะไปบรรมเรื่อง 4 ทิศอะไรนี่แหละ ... น้องกลับมาคือน้องกลายเป็นคนละคนเลย ความเข้าใจในตัวละครของน้องชัดเจน จากเดิมที่เขาไม่รู้เลยว่า ตัวละครแสดงแบบนั้นทำไม เพื่ออะไร”

บทสัมภาษณ์ผู้กำกับการแสดง

อภิปรายผล

จากการเรียนรู้ดังกล่าวจึงอาจสรุปได้ว่า ศาสตร์ด้านละครและละครจิตตปัญญาศึกษานั้น มีความเกี่ยวข้องและสามารถเกื้อกูลซึ่งกันและกันได้เป็นอย่างดี โดยผู้วิจัยได้ทำการทดลองออกแบบกระบวนการพัฒนานักแสดงด้วย รูปแบบและกระบวนการจัดกิจกรรมตามแนวทางจิตตปัญญาศึกษา ซึ่งผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่านักเรียนการแสดงเกิดความเข้าใจในตัวละครและสถานการณ์ได้มากขึ้นดังที่กล่าวข้างต้น โดยผู้วิจัยสามารถสรุปได้เป็น 2 ประเด็นสำคัญ คือ

1) กระบวนการจิตตปัญญาศึกษาช่วยเตรียมความพร้อมด้านต่าง ๆ ของนักแสดงได้ ซึ่งกิจกรรมที่ถูกออกแบบโดยใช้หลักการเรียนรู้ตามแนวทางจิตตปัญญาศึกษาร่วมกับทฤษฎีผู้นำ 4 ทิศ ได้ช่วยส่งเสริมให้กลุ่มเป้าหมายสามารถวิเคราะห์แรงจูงใจและความเข้าใจถึงสาเหตุของการกระทำต่าง ๆ ของตัวละครผ่านบทละครได้อย่างชัดเจน มีการเชื่อมโยงองค์ความรู้ที่เกิดจากความเข้าใจตนเองและผู้อื่นไปสู่บริบทของตัวละครได้อย่างถูกต้อง ทั้งกระบวนการวิเคราะห์ตัวละครในบทบาทของความเป็นมนุษย์ มูลเหตุและแรงจูงใจของการกระทำของตัวละครซึ่งมีทั้งด้านลบและด้านบวกเช่นเดียวกับมนุษย์ทั่วไป ซึ่งนักแสดงคือบุคคลคนหนึ่งที่ต้องสวมบทบาท “เป็นคนอีกคน” บนพื้นฐานความเป็นตัวตนของตนเอง หรืออาจเรียกได้ว่า การแสดงเป็นกระบวนการที่ทำให้ “ออกจากความเป็นปกติ” ซึ่งสอดคล้องกับข้อมูลจากการสัมภาษณ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมสิทธิ์ อัสตินธิ (สัมภาษณ์, มิถุนายน 16, 2564) วิทยาการกระบวนการ ผู้ประยุกต์ใช้ศาสตร์ละครและศาสตร์ด้านจิตตปัญญาเพื่อสร้างจิตสำนึกและการเปลี่ยนแปลงอย่างยั่งยืนในชุมชน กล่าวว่า นักแสดงเปรียบเสมือนนักปฏิบัติธรรมที่จำเป็นต้องสับคันตัวตนให้เกิดความเข้าใจในมิติต่าง ๆ ภายในตนเองและมีความเชื่อในตัวละครอย่างลึกซึ้ง เด่นชัด และทำการฝึกฝนการแสดงนั้น ๆ จนเกิดความชำนาญ เป็นเนื้อเป็นตัวเพื่อที่จะสามารถถ่ายทอดความเป็นตัวละครออกมาอย่างสมจริงเพื่อที่ปรากฏต่อสายตาผู้ชม โดยนำพาสารที่ต้องการสื่อไปยังผู้ชมเพื่อให้เกิดความเข้าใจต่อสารนั้น ๆ ซึ่งกระบวนการเรียนรู้จิตตปัญญานอกจากจะทำให้นักแสดงได้เรียนรู้สภาวะ “ปกติ” ของตนเองหรือความเป็นปกติในความเป็นมนุษย์และเห็นทุกสิ่งตามความจริงที่เกิดขึ้นแล้ว กระบวนการจิตตปัญญายังมีส่วนช่วยให้นักแสดงนั้น ได้เห็นถึงช่องทางและกระบวนการที่จะ tune out ตัวเองออกจากบทบาทและกลับสู่สภาวะปกติได้เป็นอย่างดีอีกด้วย

การเรียนรู้ดังกล่าวยังสอดคล้องกับ รมฉัตร ธนาลภพิพัฒน์ (2562, น. 19) ที่ได้อธิบายถึงเรื่องของการแสดงว่า คือ การเรียนรู้การเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ และการแสดงที่สมบทบาทและมีมิตินั้น ผู้แสดงจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้อง หาข้อตรงข้ามของตัวละครให้พบ เพื่อให้ตัวละครที่แสดงออกมานั้นไม่กลายเป็นคนดีจนเกินไปจนไม่เหมือนมนุษย์ทั่วไปที่มีทั้งด้านที่ดีและไม่ดีภายในคนคนเดียว ซึ่งสามารถทำได้จากการอ่านบททวนบทละครซ้ำ ๆ หลาย ๆ รอบ เช่นเดียวกับ ตรีดาว อภัยวงศ์ (2556, น. 96 - 106) ที่กล่าวถึงการแสดงว่า นักแสดงควรจะแสดงจากภายในมาสู่ภายนอก และควรมีอารมณ์ตามบทนั้นควบคุมอยู่เช่นกัน โดยหลักคิดดังกล่าวได้สอดคล้องกับหลักคิดในศาสตร์ด้านจิตตปัญญาศึกษา ที่มุ่งเน้นการศึกษาและทำความเข้าใจมิติด้านในของมนุษย์ซึ่งเป็นจุดตั้งต้นของการแสดงออกทั้งทางด้านพฤติกรรม การสื่อสาร ตลอดจนรูปแบบการใช้ชีวิตของคนในสังคมที่ต่างกันไป เช่นเดียวกับการแสดงที่สมบทบาทของนักแสดงที่เข้าใจตัวละครอย่างถ่องแท้เช่นกัน โดยทฤษฎีผู้นำ 4 ทิศเป็นเครื่องมือวิเคราะห์สำคัญ ในการช่วยให้กลุ่มเป้าหมายได้การความเข้าใจและยังช่วยในการศึกษา



พฤติกรรมของมนุษย์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับ วรณีย์ งามขจรกุลกิจ (2562) ศึกษาและวิเคราะห์ผู้เรียนในชั้นเรียนรายวิชา CMM 258 การวิจัยทางการสื่อสาร และ ศิริพงษ์ เพียศิริ (2560, น. 47 – 57) ศึกษา กระบวนการจิตตปัญญาศึกษาในชั้นเรียนศิลปะ ซึ่งแสดงให้เห็นว่า ทฤษฎีผู้นำ 4 ทิศ สามารถนำไปปรับประยุกต์ใช้เพื่อศึกษาพฤติกรรมและความสนใจของผู้เรียน เพื่อใช้แนวทางการศึกษาที่ได้ในการออกแบบรายวิชาและสร้างความสุขให้กับผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2) **กระบวนการจิตตปัญญาศึกษาช่วยทำให้นักแสดงเข้าใจตัวเองซึ่งส่งผลต่อความเข้าใจตัวละคร** จากผลการวิจัยทั้งในเชิงสถิติและเชิงคุณภาพ พบว่า กระบวนการจิตตปัญญาศึกษาและทฤษฎีผู้นำ 4 ทิศช่วยให้นักเรียนการแสดงทั้ง 15 คนเห็นความสำคัญในเรื่องแรงจูงใจอันเป็นสาเหตุของการกระทำต่าง ๆ ของตนเองและผู้อื่นมากขึ้น กลุ่มเป้าหมายทั้ง 15 คนได้เห็นกระบวนการที่เกิดขึ้นภายในตนเองอย่างชัดเจน อาทิ ความไม่พอใจ ความโกรธ หงุดหงิด ได้เห็นถึงสาเหตุของแรงจูงใจที่เป็นผลสืบเนื่องให้เกิดการกระทำต่าง ๆ และสามารถเชื่อมโยงสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปสู่การวิเคราะห์ตัวละครที่ชัดเจนมากขึ้น ซึ่งในเรื่องของแรงจูงใจของตัวละคร นับได้ว่าเป็นเรื่องสำคัญในลำดับต้น ๆ ที่จะส่งผลถึงการแสดงที่เข้าถึงบทบาทของนักแสดง ดังที่ มัทนี รัตน์ (2546, น. 38 – 39) ได้อธิบายให้เห็นถึงความสำคัญในเรื่องของ แรงจูงใจของการกระทำที่มีผลต่อการเข้าถึงบทบาทการแสดง ซึ่งการเรียนรู้เรื่องแรงจูงใจดังกล่าวเกิดขึ้นจากการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง ผ่านกิจกรรมที่ถูกออกแบบโดยใช้หลักสำคัญ 7 ประการของศาสตร์จิตตปัญญาศึกษา ซึ่งเป็นศาสตร์ที่มุ่งเน้นการกลับมาทำความเข้าใจตนเองอย่างถ่องแท้ หรืออาจกล่าวได้ว่า ศาสตร์จิตตปัญญาศึกษาเป็นการศึกษาในรูปแบบย้อนกลับเข้าสู่ภายในตัวตนและจิตใจของมนุษย์ ซึ่งต่างจากการศึกษาในรูปแบบอื่น ๆ ที่มุ่งเน้นองค์ความรู้เป็นความรู้ภายนอกตัวตนของผู้ศึกษา และสอดคล้องกับ เกรียงไกร พุเกษม (2556) ที่ได้ศึกษา การออกแบบและจัดทำกระบวนการสร้างสรรค์เน้นกระบวนการวิเคราะห์ตนเองและผู้อื่น โดยใช้กระบวนการการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงหรือกระบวนการทางจิตตปัญญาศึกษา โดยเน้นกระบวนการสุนทรียสนทนาและการทำกิจกรรมกลุ่ม เพื่อนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงมโนทัศน์ของนักแสดง พบว่า กลุ่มนักแสดงเป้าหมายมีทักษะพื้นฐานการแสดงมีค่าเฉลี่ยเพิ่มสูงขึ้น รวมถึงทักษะทางความคิดในฐานะนักแสดงมีค่าเฉลี่ยเพิ่มสูงขึ้น ซึ่งเน้นย้ำให้เห็นว่า กระบวนการจิตตปัญญาศึกษา ช่วยให้นักแสดงเกิดความเข้าใจทั้งในตนเองและผู้อื่นมากขึ้น และยังสามารถเชื่อมโยง การเรียนรู้ที่ได้ไปใช้ในการพัฒนาทักษะมีทางด้านการแสดง และต่อยอดไปถึงการแสดงที่สื่อ “สาร” ไปถึงคนดูได้อย่างมีประสิทธิภาพ

เอกสารอ้างอิง

- DISC Model. (2560). สืบค้น 8 มีนาคม 2563, จาก https://www.mycareer-th.com/res_disc_model.php
- คริสตอฟเฟอร์ สเวนสัน. (2018). *The Standard*. Retrieved 1 March 2018, from <https://thestandard.co/meryl-streep/>
- เกรียงไกร พุเกษม. (2556). *กระบวนการสร้างสรรค์ละครเวทีเพื่อการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงมโนทัศน์ของนักแสดง*. (ปริญญาณิพนธ์มหาวิทยาลัย). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- โครงการผู้นำแห่งอนาคต. (2561). *Fried-egg Theory*. สืบค้น 20 มิถุนายน 2564, จาก <https://www.leadershipforfuture.com/%E0%B8%81%E0%B9%89%E0%B8%B2%E0%B8%A7%E0%B8%82%E0%B9%89%E0%B8%B2%E0%B8%A1%E0%B8%AA%E0%B8%B9%E0%B9%88%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B9%80%E0%B8%A3%E0%B8%B5%E0%B8%A2%E0%B8%99%E0%B8%A3%E0%B8%B9%E0%B9%89/>
- ชุตินา มณีวัฒนา. (2558). *สื่อการสอน รายวิชา PER2111 การแสดง 2*. สืบค้น 1 มีนาคม 2563, จาก elfar.ssru.ac.th/chutima_ma/pluginfile.php/43/block_html/content/หลักการแสดง-ยาว.pdf.
- ชุตินา มณีวัฒนา. (2558). *หลักการแสดงและการพัฒนาบทบาทนักแสดง*. สืบค้น 1 มีนาคม 2563, จาก elfar.ssru.ac.th/chutima_ma/pluginfile.php/35/block_html/content/6.%20บทที่%201%20ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการแสดง_3-34_.pdf.
- ชุตินา มณีวัฒนา. (2558). *หลักการแสดงและการพัฒนาบทบาทนักแสดง*. สืบค้น 1 มีนาคม 2563, จาก www.elfar.ssru.ac.th/chutima_ma/
- ตรีดาว อภัยวงศ์. (2558). *ปริทัศน์ศิลปการละคร ภาควิชาศิลปการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*. กรุงเทพมหานคร: โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธนา นิลชัยโกวิท และอดิสร จันทรสข. (2559). *ศิลปะการจัดกระบวนการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง คู่มือกระบวนการจิตตปัญญาศึกษา*. นครปฐม: วี. พรินท์ (1991).
- นเรศ เสวิกา. (2562). *การพัฒนากระบวนการเรียนรู้ธรรมะผ่านกระบวนการจิตตปัญญาศึกษา*. (ปริญญาณิพนธ์มหาวิทยาลัย). นครปฐม, ไทย.
- นพมาส ศิริเกษ. (2528). *การวิเคราะห์บทละคร ศ033*. กรุงเทพฯ: ศูนย์สารนิเทศมนุษยศาสตร์ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.



- ประเวศ วะสี. (2553). ระบบการศึกษาที่แก้ความทุกข์ยากของคนทั้งแผ่นดิน (พิมพ์ครั้งที่ 2). นครปฐม: ศูนย์จิตตปัญญาศึกษา มหาวิทยาลัยมหิดล.
- พิรเทพ รุ่งคุณากร. (2559). จิตตปัญญาศึกษา : หนทางเล่าเรียนเก่าแก่ในโลกใหม่. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร*. 14(2), 29-39.
- มีทนี รัตนิน. (2546). *ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับศิลปะการกำกับการแสดงละครเวที*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- รัมฉัตร ธนาลาภพิพัฒน์. (2562). 101 Acting Notes from the set เคล็ดลับจากสมุติโน้ตในกองถ่าย. กรุงเทพมหานคร: บริษัท เนวิเทเตอร์ โลจิสติกส์ แอนด์ ทรานสปอร์ต จำกัด.
- วรภัทร ภูเจริญ. (2556). *ศิษย์สี่ทศวรรษ (พิมพ์ครั้งที่ 1)*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์อริยชน.
- วรรณิ์ งามขจรกุลกิจ. การเข้าใจ เข้าถึงผู้เรียนยุคดิจิทัลด้วย DISC Model. EXHIBITION IN TEACHING & LEARNING 2019, 157-173
- วราภรณ์ พวงไทย. (2556). 'แอดดิง โค้ช' อันดับต้นๆ ของเมืองไทย รสสุคนธ์ กองเกตุ. สืบค้น 2 มิถุนายน 2563, จาก <https://www.posttoday.com/life/healthy/231271>
- ศิริพงษ์ เพียศิริ. (2560). กระบวนการจิตตปัญญาศึกษาในชั้นเรียนศิลปะ. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, 47-57.
- สไตส์ พันธุมโกมล. (2538). *ศิลปะของการแสดง (ละครสมัยใหม่)* (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อรุณฉัตร คุรุวานิชย์ และชนันญา น้อยสันเทียะ. (2564). *ทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง*. สืบค้น 21 พฤษภาคม 2564, จาก <https://www.lifeeducation.in.th/ทฤษฎีการเรียนรู้จากประจ>



การออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุจากภูมิปัญญาท้องถิ่นไม้ตาลโตนด

Design Product Innovation for the Elder from Local Wisdom Palm Wood

ยุวดี พรธารพงศ์¹ อาณัฐ ศิริพิชญ์ตระกูล²

Yuvadee Phontharaphong, Arnut Siripithakul

สาขาวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

Faculty of Architecture and Design, Rajamangala University of Technology Phra Nakhon

(Received : Jan 24, 2022 Revised : May 3, 2022 Accepted : May 5, 2022)

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ คือ 1. เพื่อออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุจากภูมิปัญญาท้องถิ่นไม้ตาลโตนดที่สามารถช่วยเหลือและส่งเสริมด้านสุขภาพในการดำเนินชีวิต 2. เพื่อสร้างแนวทางการออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุจากภูมิปัญญาท้องถิ่นไม้ตาลโตนดที่มีความเป็นเอกลักษณ์ให้แก่ชุมชนสามารถนำไปผลิตเพื่อยกระดับสินค้าที่พัฒนามาจากภูมิปัญญาท้องถิ่น วิธีการออกแบบโดยทำการศึกษาพฤติกรรมปัญหาด้านสุขภาพของผู้สูงอายุ ด้านร่างกาย ซึ่งมีความเปลี่ยนแปลง เนื่องจากความชราภาพ เป็นการเปลี่ยนแปลงทางสรีรวิทยา ปัญหาด้านกล้ามเนื้ออ่อนแรง เรียวแรงลดลง การดูแลและส่งเสริมสุขภาพร่างกายของผู้สูงอายุมีความสำคัญ ผู้วิจัยทำการศึกษาค้นคว้าด้วยวิธีการออกแบบรูปแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุ 5 รูปแบบ คือ รูปแบบที่ 1 ผลิตภัณฑ์ไม้ตาลโตนดกด นวดกล้ามเนื้อต้นคอ รูปแบบที่ 2 ผลิตภัณฑ์ไม้ตาลโตนดกด นวดกล้ามเนื้อแขน ขา รูปแบบที่ 3 ผลิตภัณฑ์ไม้ตาลโตนดบริหารนิ้วมือ รูปแบบที่ 4 ผลิตภัณฑ์ไม้ตาลโตนดตอก นวดหลัง รูปแบบที่ 5 ผลิตภัณฑ์ไม้ตาลโตนดบริหารกล้ามเนื้อใต้ฝ่าเท้า ที่สามารถช่วยส่งเสริมด้านสุขภาพในการดำเนินชีวิตของผู้สูงอายุได้

ผลการทดลองโดยนำเอานวัตกรรมผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุจากภูมิปัญญาท้องถิ่นไม้ตาลโตนดที่สามารถช่วยเหลือและส่งเสริมด้านสุขภาพในการดำเนินชีวิต ทดลองใช้กับผู้สูงอายุ จำนวน 50 คน ด้านรูปแบบ ด้านแนวคิด ด้านหน้าที่การใช้งาน พบว่าผู้สูงอายุมีความพึงพอใจกับนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุอยู่ในระดับดีมาก ผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุจากภูมิปัญญาท้องถิ่นไม้ตาลโตนด เป็นนวัตกรรมที่เกิดขึ้นจากฐานภูมิปัญญาผู้สูงอายุทำให้ผู้สูงอายุมีสุขภาวะที่ดีขึ้นในการดูแลใส่ใจสุขภาพ นวัตกรรมผลิตภัณฑ์จากไม้ตาลโตนดเป็นผลิตภัณฑ์ที่ทำมาจากส่วนลำต้นของไม้ตาลโตนด เป็นงานที่มีคุณค่าเป็นเอกลักษณ์ประจำท้องถิ่น การศึกษาในการใช้ไม้ตาลโตนดมาเป็นวัสดุในการจัดทำผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุต้องการสื่อความหมายของไม้ตาลโตนด ซึ่งเป็นวิถีชีวิตและภูมิปัญญา แสดงถึงความทรงจำที่ดีงามของผู้สูงอายุได้และสามารถสร้างรูปแบบและแนวทางในการสร้างผลิตภัณฑ์ที่มีความเป็นเอกลักษณ์ให้แก่ชุมชน คุณค่าทางด้านวิถีชีวิตกับการพึ่งพาธรรมชาติ ซึ่งเป็นทรัพยากรธรรมชาติที่มีในท้องถิ่นเป็นสำคัญ

คำสำคัญ : นวัตกรรมผลิตภัณฑ์, ไม้ตาลโตนด, ผู้สูงอายุ, ภูมิปัญญาท้องถิ่น

¹ยุวดี พรธารพงศ์, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร, โทร.086 1240 823, e-mail : yuvadee.s@rmutp.ac.th

²อาณัฐ ศิริพิชญ์ตระกูล, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร, โทร.091 9459 942, e-mail : arnut.s@rmutp.ac.th



ABSTRACT

The objectives of this research are: 1. To design innovative products for the elderly from Palm wood local wisdom that can help and promote health in life. 2. To create a design guideline for innovative products for the elderly from local wisdom, Palm wood that are unique for the community can be used to produce to upgrade products developed from local wisdom. The design method was to study the behavior of health problems of the elderly, physical aspects which have changed. due to old age It's a physiological change. muscle weakness problems decreased stamina Caring for and promoting the physical health of the elderly is important. The researcher conducted a research study by designing 5 form , Form 1 Palm Wood Products for neck muscle massage Form 2 Palm Wood Products for leg muscle massage Form 3: Palm Wood Products for finger manage ment Pattern 4: Palm Wood Products for back massage Form 5: Palm Wood Products for exercise the muscles under the feet of innovative products for the elderly that can help promote health in the lifestyle of the elderly.

The results of the experiment by bringing innovative products for the elderly from the local wisdom of Palm wood that can help and promote health in life. Trial with 50 elderly people in terms of form, concept, function. It was found that the elderly were satisfied with the innovative products for the elderly at a very high level. Products for the elderly from local wisdom from Palm wood It is an innovation that arises from the wisdom of the elderly to make the elderly have better health in taking care of their health. Innovative products from palm sugar It is a product made from the trunk of the palm tree. It is a valuable work that is unique to the local area. A study on the use of Palm wood as a material in the preparation of products for the elderly who want to convey the meaning of Palm wood which is a way of life and wisdom It shows the good memories of the elderly and can create patterns and ways to create unique products for the community. Value of way of life and dependence on nature which is an important natural resource that is local.

Keywords : Product innovation , Palmyra palm , Elder, Local wisdom

บทนำ

ผู้สูงอายุมักนำมาซึ่งปัญหาสุขภาพหลายประการโดยเฉพาะอย่างยิ่งการเคลื่อนไหวร่างกายได้ลำบาก การปวดเมื่อยร่างกาย ซึ่งล้วนเป็นผลมาจากความเสื่อมหน้าที่ของอวัยวะต่างๆจากกระบวนการชราภาพปัญหาที่พบในการดำเนินชีวิตประจำวันของผู้สูงอายุจึงมักเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับการทำกิจกรรมต่างๆได้ลดลง การให้การดูแลผู้สูงอายุในชีวิตประจำวัน ทั้งการดูแลสุขภาพอนามัยพื้นฐาน รวมไปถึงการดูแลสุขภาพอนามัยด้านอื่นๆ เพื่อการฟื้นฟู สุขภาพผู้สูงอายุ การที่ผู้สูงอายุบางส่วน ขาดโอกาสในการทำกิจกรรมต่างๆ ด้วยตนเองในชีวิตประจำวัน ผู้สูงอายุมีแนวโน้มเกิดการถดถอยของสมรรถภาพร่างกายง่ายกว่าวัยอื่นๆเป็นวัยที่ระบบต่างๆในร่างกายมีการเสื่อมสภาพเนื่องจากร่างกายมีความเปลี่ยนแปลงไปมาก อีกทั้งในผู้สูงอายุยังมีปัญหาทางด้านอารมณ์และจิตใจร่วมด้วย ก่อให้เกิดโรคต่าง ๆ ซึ่งการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ช่วยในการดูแลสุขภาพ หรือ ช่วยอำนวยความสะดวกในการใช้ชีวิตจึงเป็นสิ่งที่จำเป็นต่อผู้สูงอายุ

ภูมิปัญญาท้องถิ่นผลิตภัณฑ์ไม้ตาลโตนดเป็นภูมิปัญญาของชาวบ้านที่นำวัสดุทางธรรมชาติมาใช้ประโยชน์ โดยนำมาทำข้าวของเครื่องใช้ ผลิตภัณฑ์ต่างๆ เช่น อุปกรณ์ออกกำลังกาย ที่นวดมือ ครก ช้อน ฯลฯและสิ่งอำนวยความสะดวกในการดำเนินชีวิต วิธีการคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์ต่างๆเกิดขึ้นจากการแก้ปัญหา และการใช้ประโยชน์จากวัสดุธรรมชาติ และที่แตกต่างออกไปหรือเพิ่มเติมให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น คือ มิใช่เป็นเรื่องของศักยภาพหรือความรู้ความสามารถที่เป็นอยู่และสืบทอดจากอดีตเท่านั้น แต่ยังหมายถึง ความรู้เดิมประสบการณ์ ประสพการณ์ความรู้ใหม่มาใช้ให้เกิดประโยชน์ ซึ่งเอื้อให้เกิดทางเลือกใหม่ที่มีลักษณะสากลและเฉพาะเหมาะสมกับท้องถิ่นนั้นๆ ซึ่งปรากฏในรูปของกระบวนการเรียนรู้ การสร้างสรรค์ การผลิตใหม่ และการถ่ายทอดความรู้ผ่านองค์กรทางสังคม ท้องถิ่น เพื่อปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงของสภาวะแวดล้อมด้วย (เสนห์ จามริก, 2531) ลักษณะสำคัญบางประการของภูมิปัญญาท้องถิ่น คือ มีความจำเพาะท้องถิ่น เพราะภูมิปัญญาท้องถิ่นสะสมขึ้นมาจากประสบการณ์หรือความชัดเจนจากชีวิตและสังคมท้องถิ่นหนึ่ง ๆ เพราะฉะนั้นภูมิปัญญาจึงมีความสอดคล้องกับเรื่องของท้องถิ่นมากกว่าภูมิปัญญาที่มาจากข้างนอก แต่อาจเอาไปใช้ในท้องถิ่นที่แตกต่างกันไม่ได้ หรือได้ไม่ดี ชีวิต สังคม และสิ่งแวดล้อม มีความเชื่อมโยงกันเป็นบูรณาการ เป็นภูมิปัญญาที่มาจากประสบการณ์จริง ทั้งในเรื่องของกายใจ สังคมและสิ่งแวดล้อม และมีความเคารพผู้สูงอายุ ให้ความสำคัญแก่ประสบการณ์ เพราะผู้สูงอายุมีประสบการณ์มากกว่า ดังนั้นการก่อเกิดของภูมิปัญญาชาวบ้านเกิดขึ้น และดำรงอยู่ควบคู่กับความเจริญและพัฒนาการของมนุษยชาติในสังคมหมู่บ้านแต่ละแห่งนั้น รากฐานเดิมของหมู่บ้านมิได้มีเพียง



โครงสร้างพื้นฐานที่นำมาประกอบกันเข้าเป็นชุมชนหมู่บ้านที่สมบูรณ์ หากแต่หมู่บ้านยังมีรากฐานทางด้านบุคคลซึ่งได้เรียนรู้และสะสมเอกลักษณ์ต่างๆ ตั้งแต่บรรพบุรุษรวมทั้งถ่ายทอดเอกลักษณ์ต่อกันมาจนถึงปัจจุบันจะเห็นได้ว่าการศึกษานิเทศศาสตร์จะช่วยให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ (ประเวศ วะสี, 2536)

ผลิตภัณฑ์จากไม้ตาลโตนดเป็นผลิตภัณฑ์ที่ทำมาจากส่วนลำต้นของไม้ตาลโตนด เป็นงานที่มีคุณค่า เป็นเอกลักษณ์ประจำท้องถิ่น ที่น่าศึกษา มีคุณค่าทางด้านวิถีชีวิตกับการพึ่งพาธรรมชาติและคุณค่าทางงานศิลปะที่สามารถอยู่คู่กับมนุษย์ให้ยาวนานได้ ด้วยกระบวนการผลิตที่มีระบบขั้นตอนการออกแบบที่เรียบง่าย พึ่งพาวัสดุซึ่งเป็นทรัพยากรธรรมชาติที่มีในท้องถิ่นของตนเป็นสำคัญ ควบคู่การพัฒนาศักยภาพของสมาชิกในท้องถิ่นให้รวมกลุ่มกัน มีการจัดแผนการทำงานให้เกิดระบบ ทำให้เกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับกระบวนการทำผลิตภัณฑ์จากไม้ตาลโตนดตามความสามารถของแต่ละบุคคล มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน มีการทำงานกันเป็นกลุ่มแบบอุตสาหกรรมท้องถิ่น

ความสำคัญของนวัตกรรมสุขภาพในปัจจุบันเป็นช่วงเวลาของการเปลี่ยนแปลงทางสังคมที่ประชาชนจะมีบทบาททางสุขภาพมากขึ้น หน่วยงานสาธารณสุขต้องปรับบทบาทของตนในบริบทใหม่ให้ได้ กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ ต้องแข่งขันกับตัวเองเพื่อความอยู่รอด นี่คือเหตุผลที่ว่าทำไมเราต้องหันมาสนใจกับการสร้างนวัตกรรมซึ่งเป็นหนทางของการปรับตัว นวัตกรรมจึงไม่ใช่เป็นเพียงทางเลือกหนึ่งในหลายๆ ทางเท่านั้นแต่เป็นทางเดียวที่เปิดสำหรับผู้สูงอายุ (อมร นนทสุต, 2551) การปรับกระบวนการผลิตให้สอดคล้องกับความต้องการเฉพาะด้านของกลุ่มลูกค้าผู้สูงอายุควบคู่ไปกับความสามารถในการเจาะตลาดเฉพาะกลุ่ม (Niche Market) สามารถทำได้โดยปรับการออกแบบ ให้ใช้งานง่ายไม่ซับซ้อน หรือการออกแบบที่เหมาะสมกับกลุ่มผู้สูงอายุ

จากแนวคิดข้างต้นนักวิจัยมุ่งในการศึกษาและออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุจากภูมิปัญญาท้องถิ่นไม้ตาลโตนดเป็นการใช้ประโยชน์จากวัสดุธรรมชาติ ที่สามารถนำไปใช้ในการส่งเสริมด้านสุขภาพในการดำเนินชีวิตและสามารถสร้างแนวทางในการออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุได้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุจากภูมิปัญญาท้องถิ่นไม้ตาลโตนดที่สามารถช่วยเหลือและส่งเสริมด้านสุขภาพในการดำเนินชีวิต
2. เพื่อสร้างแนวทางการออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุจากภูมิปัญญาท้องถิ่นไม้ตาลโตนดที่มีความเป็นเอกลักษณ์ให้แก่ชุมชนสามารถนำไปผลิตเพื่อยกระดับสินค้าที่พัฒนามาจากภูมิปัญญาท้องถิ่น

ระเบียบวิธีวิจัย

การออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุจากภูมิปัญญาท้องถิ่นไม้ตาลโตนดมีขั้นตอนการดำเนินการวิจัยดังนี้

1. การรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลแบ่งออกเป็น 2 ส่วน

1) ทำการศึกษาเก็บรวบรวมข้อมูล ภาคเอกสาร

ผู้วิจัยทำการศึกษารวบรวมข้อมูล ด้านเอกสาร ก่อนที่จะทำการสำรวจภาคสนาม ข้อมูลภาคเอกสารได้แก่ เอกสารข้อมูลทางราชการ วิทยานิพนธ์ วารสาร บทความหนังสือ ฯลฯ รวมไปถึงการค้นหาทางอินเทอร์เน็ต สื่อออนไลน์

2) ทำการศึกษารวบรวมข้อมูลพื้นที่ ที่ทำการศึกษ

2.1 สังเกตการณ์ โดยสังเกต เพื่อรวบรวมข้อมูล ตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย

2.2 สัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ ในเขตพื้นที่ โดยสนทนากับผู้เกี่ยวข้อง โดยสนทนาในขอบเขตที่ระบุไว้

ให้ได้ข้อมูลที่ตรงตามวัตถุประสงค์มากที่สุด

2.3 บันทึกข้อมูลภาพ รวบรวมเพื่อนำมาวิเคราะห์ข้อมูล

2. ออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุจากภูมิปัญญาท้องถิ่นไม้ตาลโตนด

3. ทดลองนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุจากภูมิปัญญาท้องถิ่นไม้ตาลโตนด

4. ประเมินความพึงพอใจ เป็นการนำเสนอผลงาน เพื่อเผยแพร่ และนำผลมาวิเคราะห์ข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างเปรียบเทียบความพึงพอใจ

5. นำรูปแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุจากภูมิปัญญาท้องถิ่นไม้ตาลโตนดถ่ายทอดเทคโนโลยีต่อชุมชน เพื่อเป็นแนวทางในการประกอบอาชีพ

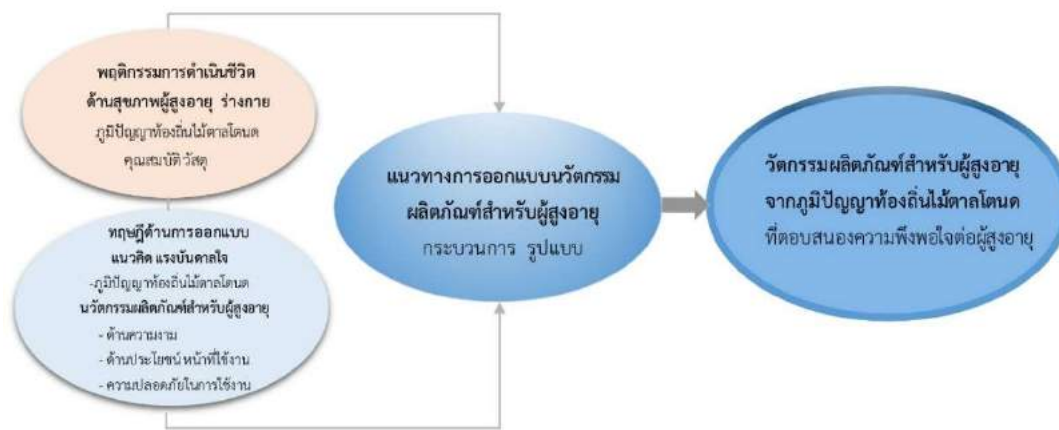


6. วิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผลงานวิจัย

7. เผยแพร่ผลงานวิจัยนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุจากภูมิปัญญาท้องถิ่นไม้ตาลโดนดในรูปแบบเผยแพร่ทางวารสารนำเสนอผลงานในรูปแบบแสดงนิทรรศการจัดสิทธิบัตรด้านการออกแบบ

สมมติฐานงานวิจัย

งานวิจัยนี้ผู้วิจัยต้องการศึกษาพฤติกรรม กิจกรรมที่ส่งเสริมด้านสุขภาพของผู้สูงอายุ ซึ่งเป็นข้อมูลในการออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุ และศึกษาคุณสมบัติ รูปแบบ ภูมิปัญญาท้องถิ่นผลิตภัณฑ์ไม้ตาลโดนดซึ่งมีความหมายบ่งบอกถึงความเป็นภูมิปัญญาและสามารถพัฒนาด้านรูปแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์ เพื่อเป็นแนวทางสู่การสร้างพัฒนาอาชีพ



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในงานวิจัย
ที่มา : ยุวดี พรธาราช(2563)

2. การวิเคราะห์ข้อมูล

การออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุจากภูมิปัญญาท้องถิ่นไม้ตาลโดนด ผู้วิจัยได้กระบวนการวิเคราะห์จากที่ได้ทำการศึกษา และรวบรวมข้อมูลจากการลงพื้นที่ โดยมีขั้นตอนในการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

2.1 วิเคราะห์ข้อมูลในส่วนของเนื้อหาด้านพฤติกรรมการดำเนินชีวิต สุขภาพของผู้สูงอายุ

สัมภาษณ์ด้านพฤติกรรมการดำเนินชีวิตของผู้สูงอายุการวิเคราะห์ข้อมูลในด้านพฤติกรรม ด้านสุขภาพร่างกาย การดำเนินชีวิต ซึ่งเป็นข้อมูลไปสู่การออกแบบผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุ

- 1) ผู้สูงอายุส่วนใหญ่จะมีปัญหาด้านกล้ามเนื้อ อาการปวดต่างๆ เช่น ปวดกล้ามเนื้อที่ต้นคอ ปวดปลายนิ้ว ปวดบั้นเอว ปวดหลัง เป็นอาการที่ไม่รุนแรงแต่เป็นอาการที่ผู้สูงอายุต้องเจอในชีวิตประจำวัน จึงทำให้รู้สึกหงุดหงิด รำคาญจากการเมื่อยล้า
- 2) ผู้สูงอายุส่วนใหญ่มีการออกกำลังกายบ้างเล็กน้อย โดยการขยับเนื้อตัวไปมา ในส่วนที่ปวดหรือเมื่อยล้า
- 3) ด้านสุขภาพมีผู้สูงอายุมีความเข้าใจในสุขภาพตนเอง จึงมีการดูแลตัวเองบ้างพอสมควร หลีกเลี่ยงสิ่งทำให้สุขภาพตัวเองแย่

2.2 วิเคราะห์ข้อมูลในส่วนของวิธีการออกแบบผลิตภัณฑ์

จากการศึกษาข้อมูลในการออกแบบผลิตภัณฑ์ไม้ตาลโดนดทำการวิเคราะห์ข้อมูลผ่านเครื่องมือในการทำงานวิจัย จากแบบสอบถาม แบบสังเกต แบบสัมภาษณ์ แล้วนำผลสรุปมาเป็นแนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุ เพื่อพัฒนารูปแบบต่อไป

ด้านการออกแบบ

- 1) ด้านรูปแบบของผลิตภัณฑ์ในขั้นตอนการออกแบบ ได้คัดเลือกรูปแบบมา และทำการพัฒนารูปแบบ 5 รูปแบบที่ต้องการ และมีการดัดทอนรูปแบบลักษณะมีการแก้ไขรูปร่างรูปทรงต่างๆให้ตรงตามวัตถุประสงค์
- 2) ด้านความสะดวกสบาย รูปลักษณะที่ทำให้เกิดความสบายในการใช้งานเป็นหลัก ตามหลักกายศาสตร์
- 3) ด้านรูปร่างของผลิตภัณฑ์ มีรูปร่างที่มีแรงบันดาลใจจากภูมิปัญญาท้องถิ่นไม้ตาลโดนด



4) ด้านรูปแบบของสี ใช้สีจริงของวัสดุเป็นสีไม้ธรรมชาติ เคลือบด้วยแล็กเกอร์ชนิดด้านเพื่อความสวยงาม และความทนทาน

5) ด้านความปลอดภัยในการใช้งาน มีความปลอดภัย โครงสร้างผลิตภัณฑ์ที่มีขนาดเล็กสามารถพกพาได้จึงมีความปลอดภัยต่อผู้ใช้งานไม้ตาลโดนด

ด้านการผลิต

1) ด้านรูปแบบของผลิตภัณฑ์ ขั้นตอนการผลิตที่ไม่ยุ่งยากนัก ช่างสามารถทำตามรูปแบบได้
2) ด้านวัสดุที่ใช้ คือใช้ไม้ตาลโดนดที่มีอายุไม่หมดประโยชน์จากการไม่ออกผลผลิตแล้ว หรือเหลือทิ้งจากการทำผลิตภัณฑ์อื่นๆ ซึ่งเป็นเศษไม้ตาลโดนด

3) วัสดุไม้ตาลโดนดในปัจจุบันมีน้อย การออกแบบไม่ควรใช้ไม้ชิ้นใหญ่ ควรใช้ไม้ตาลที่เหลือจากการทำผลิตภัณฑ์อื่นๆ เพื่อประโยชน์สูงสุดในการดูแลธรรมชาติ

2.3 วิเคราะห์ข้อมูลการประเมินความพึงพอใจในรูปแบบผลิตภัณฑ์

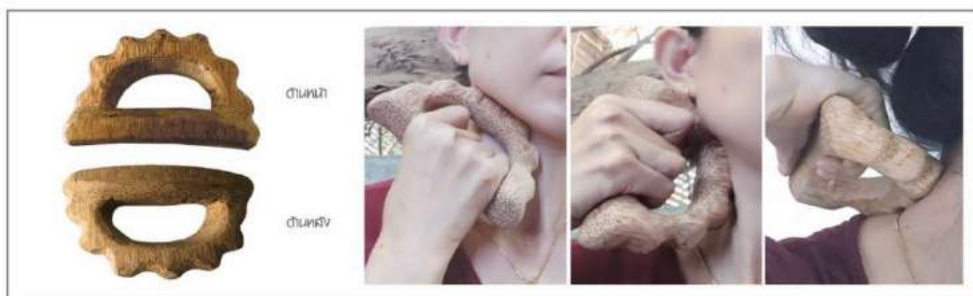
ทำการวิเคราะห์และรวบรวมข้อมูลจากแบบประเมินความพึงพอใจโดยใช้ สถิติร้อยละและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน จากข้อมูลที่ได้เก็บรวบรวมข้อมูลโดยการหาค่าร้อยละจากจำนวนของกลุ่มตัวอย่างผู้สูงอายุ จำนวน 50 คน

ผลการงานวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ได้รวบรวมผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลทั้งทางด้านข้อมูลในส่วนของเนื้อหา ด้านพฤติกรรม การดำเนินชีวิต สุขภาพของผู้สูงอายุ และข้อมูลทางด้านการออกแบบเพื่อนำข้อมูลทางสร้างแนวทางในการออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุ ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลโดยดำเนินการวิจัยให้สอดคล้องตรงตามวัตถุประสงค์ ได้ผลจากการวิเคราะห์ข้อมูล ที่สอดคล้องกับสมมติฐาน จากการแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบให้ความเห็นว่าการใช้วัสดุไม้ตาลโดนดนั้นเป็นการสนับสนุนให้เกิดสินค้าที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น การใช้วัสดุไม้ตาลโดนดที่ใช้ในการออกแบบมีความเหมาะสมอย่างมาก แต่ต้องดูปริมาณของไม้ตาลโดนดว่ามีพอนำมาผลิต ส่วนรูปแบบผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุให้ใช้งานได้หลายๆด้าน เช่น ผลิตภัณฑ์ 1 รูปแบบสามารถให้ผู้ใช้งานใช้งานได้หลายๆแบบ จากแบบร่างที่ตรวจพบว่ามีความเหมาะสม ผลิตภัณฑ์มีขนาดที่เหมาะสมกับผู้สูงอายุ เพราะไม่ใหญ่เกินไปและน้ำหนักไม่เยอะผู้สูงอายุสามารถพกพานำไปใช้งานได้ทุกที่ โดยสรุปผลงานการออกแบบได้ดังนี้

ผลการออกแบบผลิตภัณฑ์นวัตกรรมสำหรับผู้สูงอายุจากภูมิปัญญาท้องถิ่นไม้ตาลโดนด

รูปแบบที่ 1 ผลิตภัณฑ์ไม้ตาลโดนด กดนวดกล้ามเนื้อต้นคอ



ภาพที่ 2 ผลิตภัณฑ์ไม้ตาลโดนด กดนวดกล้ามเนื้อต้นคอ รูปแบบที่ 1

ที่มา : ยุวดี พรธรรางค์(2563)

ผลิตภัณฑ์ไม้ตาลโดนด กดนวดกล้ามเนื้อต้นคอ เป็นรูปแบบที่ใช้สำหรับการบริหาร กดนวดต้นคอ ลักษณะการออกแบบรูปลักษณะที่มีความโค้งรับที่ต้นคอ และมีรอยนูนเข้าของไม้เพื่อให้เกิดพื้นผิวซึ่งช่วยให้กล้ามเนื้อต้นคอ ยืดหยุ่นดีขึ้น

การนำไปใช้ วิธีปฏิบัติ รูปแบบที่ 1 ผลิตภัณฑ์ไม้ตาลโดนด กดนวดกล้ามเนื้อต้นคอ

มือจับด้านในผลิตภัณฑ์และนำด้านที่มีความโค้งกดที่คอและเอียงมือไปทางซ้ายที่และทางขวาที่สลับกัน เป็นการกดคลึงเบาๆ เพื่อลดอาการปวดเมื่อยกล้ามเนื้อต้นคอ สามารถจับทั้งมือซ้าย และมือขวา สลับด้านกดไปเรื่อยๆ จนรู้สึกว่าการกล้ามเนื้อต้นคอมีอาการผ่อนคลาย



รูปแบบที่ 2 ผลิตภัณฑ์ไม้ตาลโตนด กदनวดกล้ามเนื้อแขน ขา



ภาพที่ 3 ผลิตภัณฑ์ไม้ตาลโตนด กदनวดกล้ามเนื้อแขน ขา รูปแบบที่ 2
ที่มา : ยุวดี พรธารางค์(2563)

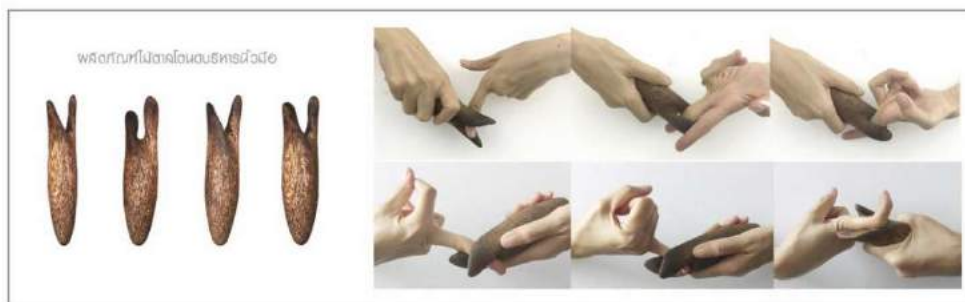
ผลิตภัณฑ์ไม้ตาลโตนด กदनวดกล้ามเนื้อ แขน ขา เป็นรูปแบบที่ใช้สำหรับการบริหาร กदनวดกล้ามเนื้อ แขน ขา ลักษณะการออกแบบ รูปลักษณะที่มีด้านบนมีปุ่ม 3 ปุ่ม และด้านล่างมีลักษณะโค้งงอเกิดส่วนที่นูน 2 รอย ซึ่งสามารถนำมากदनวดกล้ามเนื้อ แขน ขา ได้ทั้ง 2 ด้าน

การนำไปใช้ วิธีปฏิบัติ รูปแบบที่ 2 ผลิตภัณฑ์ไม้ตาลโตนด กदनวดกล้ามเนื้อแขน ขา

ด้าน A มือจับตรงตัวผลิตภัณฑ์ด้านที่มีปุ่ม 3 ปุ่มกดที่แขน หรือ ขา และกดตัวผลิตภัณฑ์ลงและบิดเล็กน้อยเป็นการกดคลึงเบาๆ เพื่อเป็นการบริหารกล้ามเนื้อแขน ขา

ด้าน B มือจับตัวผลิตภัณฑ์ด้านนูน 2 รอย กदनวดกล้ามเนื้อแขนหรือต้นขา

รูปแบบที่ 3 ผลิตภัณฑ์ไม้ตาลโตนดบริหารนิ้วมือ



ภาพที่ 4 ผลิตภัณฑ์ไม้ตาลโตนดบริหารนิ้วมือ รูปแบบที่ 3
ที่มา : ยุวดี พรธารางค์(2563)

ผลิตภัณฑ์ไม้ตาลโตนด บริหารนิ้วมือ เป็นรูปแบบที่ใช้สำหรับการบริหารนิ้วมือ ลักษณะของการออกแบบรูปลักษณะมีขนาดสามารถพกพาได้ สามารถนำไปใช้ได้ทุกที่

การนำไปใช้ วิธีปฏิบัติ รูปแบบที่ 3 ผลิตภัณฑ์ไม้ตาลโตนดบริหารนิ้วมือ

มือจับด้านผลิตภัณฑ์นำส่วนที่แยกออกสอดนิ้วและบิดตามข้อนิ้วทั้ง 5 นิ้ว บิดไปด้านหลังของฝ่ามือ เพื่อให้นิ้วเกิดการบริหารกล้ามเนื้อที่ข้อของทุกนิ้ว สลับทำทั้งซ้ายและขวา กล้ามเนื้อที่นิ้วและฝ่ามือจะเกิดการผ่อนคลาย



รูปแบบที่ 4 ผลัดก้อนไม้ตาลโดนตอกนวดหลัง



ภาพที่ 5 ผลัดก้อนไม้ตาลโดนตอกนวดหลัง รูปแบบที่ 4
ที่มา : ยุวดี พรธราพงศ์(2563)

ผลัดก้อนไม้ตาลโดนตอกนวดหลัง เป็นรูปแบบที่ใช้บริหารตอกและนวดกล้ามเนื้อที่แผ่นหลัง การออกแบบรูปลักษณ์ของตัวผลัดก้อนไม้ตาลโดนตอกนวดหลังที่มีลักษณะยืดหยุ่นได้ สามารถใช้ได้หลายรูปแบบ

การนำไปใช้ วิธีปฏิบัติ รูปแบบที่ 4 ผลัดก้อนไม้ตาลโดนตอกนวดหลัง

วิธีที่ 1 มือจับด้านผลัดก้อนไม้ตาลโดนตอกนวดหลังตรงด้านหลังของตัวตรงตำแหน่งที่มีปัญหาหรือปวด เมื่อยล้าจะช่วยให้กล้ามเนื้อที่หลังผ่อนคลาย

วิธีที่ 2 มือจับด้านผลัดก้อนไม้ตาลโดนตอกนวดหลังวางแนบไว้ที่ด้านหลังโดยจะใช้มือทั้งสองจับ หรือมือข้างเดียวก็ได้และเอียงผลัดก้อนไม้ตาลโดนตอกนวดหลังไปทางซ้ายที่ด้านขวาที่ตัวสปริงจะดึงไปมาเป็นการตอกนวดหลังได้ทั้งแผ่นหลัง เพื่อการบริหารกล้ามเนื้อทั้งแผ่นหลัง

รูปแบบที่ 5 ผลัดก้อนไม้ตาลโดนตอกนวด บริหารกล้ามเนื้อได้ฝ่าเท้า



ภาพที่ 6 ผลัดก้อนไม้ตาลโดนตอกนวด บริหารกล้ามเนื้อได้ฝ่าเท้า รูปแบบที่ 5
ที่มา : ยุวดี พรธราพงศ์(2563)

ผลัดก้อนไม้ตาลโดนตอกนวด บริหารกล้ามเนื้อได้ฝ่าเท้า เป็นรูปแบบที่ใช้สำหรับการบริหาร กดนวดได้ฝ่าเท้า เพื่อให้กล้ามเนื้อได้ฝ่าเท้ามีการผ่อนคลาย ลักษณะการออกแบบ แสดงรูปลักษณ์ที่มีปุ่มนูน ขนาดเล็กและใหญ่ผสมกันเพื่อให้เกิดพื้นผิวสัมผัสได้

การนำไปใช้ วิธีปฏิบัติ รูปแบบที่ 5 ผลัดก้อนไม้ตาลโดนตอกนวด บริหารกล้ามเนื้อได้ฝ่าเท้า

นำเท้าวางตรงตัวผลัดก้อนไม้ตาลโดนตอกนวด บริหารกล้ามเนื้อได้ฝ่าเท้าแล้วกดนวดได้ฝ่าเท้า ค่อยๆลงน้ำหนักเท้าลงบนตัวผลัดก้อนไม้ตาลโดนตอกนวด เพื่อให้กล้ามเนื้อได้ฝ่าเท้ารับพื้นผิวที่มีความนูนในการกดนวดได้ฝ่าเท้า

รูปแบบผลัดก้อนไม้ตาลโดนตอกนวด ทั้ง 5 รูปแบบ เป็นรูปแบบที่ใช้วัสดุไม้ตาลโดนตอกนวดที่ไม่ตาลที่เหลื่อจากการทำผลัดก้อนไม้ตาลโดนตอกนวด มีความเหมาะสมกับลักษณะท่าทางของผู้สูงอายุในส่วนของท่าทางร่างกายแบบง่ายๆ การพัฒนาก้อนไม้ตาลโดนตอกนวดเล็กหลายๆส่วน เพื่อลดความเมื่อยล้าของร่างกาย โดยทำการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อผลัดก้อนไม้ตาลโดนตอกนวดสำหรับผู้สูงอายุ ผู้สูงอายุได้รับการฝึกในการใช้ผลัดก้อนไม้ตาลโดนตอกนวดที่คณะผู้วิจัยสร้างขึ้นจึงส่งผลทำให้ผู้สูงอายุมีวิธีการดูแลตนเอง และการบริหารร่างกายแบบง่ายๆ จึงทำให้ผู้สูงอายุ สนุกและเอาใจใส่จดจ่อที่จะปฏิบัติ วิธีการดูแลบริหารกล้ามเนื้อด้วยผลัดก้อนไม้ตาลโดนตอกนวดที่นักวิจัยออกแบบส่งผลให้ผู้สูงอายุดูแลสุขภาพตนเองได้อย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ ซึ่งมีการสรุปผลการประเมินความพึงพอใจดังนี้



ลำดับ	รายการ	ผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุจากภูมิปัญญาท้องถิ่นไม้ตาลโดนด											
		รูปแบบที่ 1		รูปแบบที่ 2		รูปแบบที่ 3		รูปแบบที่ 4		รูปแบบที่ 5		รวม	ระดับการประเมิน
		ค่าเฉลี่ย	S.d.	ค่าเฉลี่ย	S.d.	ค่าเฉลี่ย	S.d.	ค่าเฉลี่ย	S.d.	ค่าเฉลี่ย	S.d.		
1.	ผลิตภัณฑ์มีรูปแบบที่สวยงามเหมาะสมกับผู้สูงอายุ	4.30	0.64	4.10	0.64	4.73	0.44	4.70	0.45	4.10	0.70	4.38	มาก
2.	ผลิตภัณฑ์มีเอกลักษณ์เฉพาะตน	3.83	0.73	4.43	0.73	4.53	0.49	4.56	0.49	4.40	0.63	4.35	มาก
3.	ผลิตภัณฑ์มีแนวความคิดภูมิปัญญาท้องถิ่น	4.09	0.82	4.29	0.82	4.52	0.49	4.50	0.50	4.12	0.71	4.30	มาก
4.	ผลิตภัณฑ์มีความสะดวกต่อการใช้งานเหมาะสมกับผู้สูงอายุ	4.00	0.89	4.44	0.89	4.19	0.74	4.78	0.41	4.46	0.63	4.37	มาก
5.	ผลิตภัณฑ์มีความแข็งแรงทนทานสามารถใช้งานได้ง่าย	4.29	0.68	4.38	0.68	4.41	0.61	4.32	0.58	4.38	0.59	4.35	มาก
6.	ผลิตภัณฑ์มีความปลอดภัยต่อการใช้งานเหมาะสมกับผู้สูงอายุ	4.59	0.49	4.60	0.49	4.42	0.65	4.60	0.66	4.40	0.66	4.52	มากที่สุด
7.	ผลิตภัณฑ์สามารถช่วยเหลือด้านสุขภาพของผู้สูงอายุ	4.50	0.50	4.50	0.50	4.60	0.48	4.92	0.27	4.52	0.49	4.60	มากที่สุด
ผลรวม		4.31	0.82	4.45	0.66	4.50	0.50	4.65	0.77	4.32	0.63	4.47	มาก

ตารางที่ 1 ผลการประเมินระดับความพึงพอใจที่มีต่อผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุจากภูมิปัญญาท้องถิ่นไม้ตาลโดนด

ผลการประเมินระดับความพึงพอใจที่มีต่อผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุจากภูมิปัญญาท้องถิ่นไม้ตาลโดนด ผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 50 คน โดยภาพรวมมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.47 และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ผลิตภัณฑ์มีรูปแบบที่สวยงามเหมาะสมกับผู้สูงอายุ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.38 ซึ่งมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ข้อ 2 ผลิตภัณฑ์มีเอกลักษณ์เฉพาะตน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.35 ซึ่งมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ข้อ 3 ผลิตภัณฑ์มีแนวความคิดภูมิปัญญาท้องถิ่น มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.30 ซึ่งมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ข้อ 4 ผลิตภัณฑ์มีความสะดวกต่อการใช้งานเหมาะสมกับผู้สูงอายุ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.37 ซึ่งมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ข้อ 5 ผลิตภัณฑ์มีความแข็งแรงทนทานสามารถใช้งานได้ง่าย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.35 ซึ่งมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ข้อ 6 ผลิตภัณฑ์มีความปลอดภัยต่อการใช้งานเหมาะสมกับผู้สูงอายุ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.52 ซึ่งมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ข้อ 7 ผลิตภัณฑ์มีสามารถช่วยเหลือด้านสุขภาพของผู้สูงอายุ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.60 ซึ่งมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

อภิปรายผล

การวิจัยเรื่องการออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุจากภูมิปัญญาท้องถิ่นไม้ตาลโดนดซึ่งนำผลการศึกษานี้มาพัฒนาสู่การออกแบบผลิตภัณฑ์ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูล สรุปผลว่าจากการศึกษาผู้สูงอายุมีปัญหาด้านสุขภาพเป็นผลของการเปลี่ยนแปลงตามธรรมชาติ กระบวนการเสื่อมชราและการเกิดโรคโดยส่วนใหญ่จึงต้องอาศัยอุปกรณ์เพื่อช่วยบริหารกล้ามเนื้อ ผู้สูงอายุ ซึ่งเป็นการส่งเสริมสุขภาพด้านการออกกำลังกาย เพื่อลดปัญหาเกี่ยวกับการปวดกล้ามเนื้อ กระดูก เป็นการควบคุมการเกิดปัญหาด้านสุขภาพ ส่วนใหญ่ มีปัญหาด้านอารมณ์โกรธ หงุดหงิดง่าย น้อยใจ ส่วนด้านความคิดมีปัญหา การดูแลสุขภาพของผู้สูงอายุจึงต้องเน้นไปที่การดูแลสุขภาพกายการปวดเมื่อยร่างกาย ด้วยในงานวิจัยนี้จึงต้องสร้างผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุเพื่อพัฒนาส่งเสริมด้านร่างกาย เกิดประโยชน์ต่อการสร้างเสริมสุขภาพผู้สูงอายุ โดยใช้วัสดุไม้ตาลโดนดให้ผู้สูงอายุ มีวิธีการดูแลสุขภาพร่างกาย เป็นการบริหารกล้ามเนื้อ และผ่อนคลายกล้ามเนื้อให้เหมาะสมกับผู้สูงอายุ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ระพีพรรณ คำหอมและคณะ(2562) ผลการศึกษาพบว่า ประเภตนวัตกรรมผู้สูงอายุและนวัตกรรมเพื่อผู้สูงอายุส่วนใหญ่ใช้ทุนภูมิปัญญาผู้สูงอายุ ภูมิปัญญาท้องถิ่นของคนทุกช่วงวัยในชุมชน การส่งเสริมให้ผู้สูงอายุคงการเป็นผู้สูงอายุที่มีศักยภาพ การเป็นบุคคลที่ทำประโยชน์ ให้แก่สังคม การมีกิจกรรมทางสังคมนอกบ้าน และยังมีความหมายครอบคลุมถึงการประสบความสำเร็จในชีวิตของผู้สูงอายุอีกด้วย การดูแลสุขภาพตนเองจะทำให้ผู้สูงอายุมีสุขภาพที่ดีขึ้นจากฐานภูมิปัญญาผู้สูงอายุทำให้ผู้สูงอายุคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้ 1) ความสะดวก การเข้าถึงอุปกรณ์ของผู้สูงอายุ ราคาไม่แพง (Affordable, equitable access)



2) สุขภาพและเทคโนโลยีทางสังคม (Health and social technologies) 3) การเชื่อมโยงทางสังคม (Social Connectivity) การสร้างนวัตกรรมในการดูแลสุขภาพเป็นสิ่งที่จำเป็น โดยการเสริมพลังให้ผู้สูงอายุ จากการคิดค้นสิ่งใหม่ๆ หรือการพัฒนาต่อยอดจากของเดิมที่มีอยู่แล้วมาปรับปรุงให้ทันสมัย ก่อให้เกิดประโยชน์ ผู้วิจัยยังสามารถหาแนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ในแนวทางอื่นได้โดยอาจเป็นการนำภูมิปัญญาไทยมาประยุกต์ในการออกแบบ ด้านรูปแบบต้องคำนึงถึงวิธีการใช้งานต่อผู้สูงอายุ รวมถึงขนาดของผลิตภัณฑ์นั้นผู้วิจัยสามารถหาแนวทางในการออกแบบให้เหมาะสมต่อร่างกายผู้สูงอายุต่อไป

ข้อเสนอแนะ

ผู้วิจัยยังสามารถหาแนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ในแนวทางอื่นได้โดยอาจเป็นการนำภูมิปัญญาไทยมาประยุกต์ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ ด้านรูปแบบต้องคำนึงถึงวิธีการใช้งานต่อผู้สูงอายุ รวมถึงขนาดของผลิตภัณฑ์นั้นผู้วิจัยสามารถหาแนวทางในการออกแบบให้เหมาะสมต่อร่างกายผู้สูงอายุต่อไปได้

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้สำเร็จลงไปได้ด้วยการได้รับทุนสนับสนุนงบประมาณรายจ่าย ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2563 จากมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ที่ให้การสนับสนุนตลอดการทำวิจัยและขอขอบคุณผู้ที่ให้ความร่วมมือและให้ความอนุเคราะห์ทุกท่าน

เอกสารอ้างอิง

- กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข. (2558). *แนวทางการดูแลทางด้านสังคมจิตใจของผู้สูงอายุเพื่อป้องกันปัญหาสุขภาพจิต*. กรุงเทพมหานคร: ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย
- ประทีป จินฉัตร, ลัดดาวัลย์ เกษมเนตร, ชุติศรี วงศ์รัตน์, ประณต คำนิม, ยุทธนา ไชยจุลกุล, ทศนา ทอง รักดี, พวงรัตน์ เกษรแพทย์, (2562). การพัฒนานวัตกรรมการดูแลสุขภาพตนเองของผู้สูงอายุในศตวรรษที่ 21. *วารสารบรรณศาสตร์ มศว.* (12)2, 15-29.
- ประเวศ วะสี. (2536). *ภูมิปัญญาชาวบ้านกับการพัฒนาชนบท*. กรุงเทพฯ : อมรินทร์พริ้นติ้งกรุ๊ป
- มาตรการขับเคลื่อนระเบียบวาระแห่งชาติ เรื่อง สังคมสูงอายุ (ฉบับปรับปรุง). (2561). กรมกิจการผู้สูงอายุ กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์. กรุงเทพมหานคร: บริษัทอมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน)
- เสน่ห์ จามริก. (2539). การแสวงหาภูมิปัญญาไทยเพื่อการพัฒนา. *วารสารชุมชนพัฒนา*
- สุธาสนี วิทยาภรณ์, (2560). ศึกษาภูมิปัญญาท้องถิ่นเกี่ยวกับประโยชน์ของต้นตาลโตนต หมูบ้านตาลโตนต ตำบลลำรางค์ อำเภอบ้านลาด จังหวัดเพชรบุรี. *วารสารวิทยาลัยนครราชสีมา*. 11(3), 132-138
- ระพีพรรณ คำหอม, วรลักษณ์ เจริญศรี และเล็ก สมบัติ. (2562). *พัฒนานวัตกรรมทางสังคมเพื่อลดความเหลื่อมล้ำของผู้สูงอายุไทย*. กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย.
- สมศักดิ์ ศรีสันติสุข. (2539). *สังคมวิทยาภาวะสูงอายุ : ความเป็นจริงและการคาดการณ์ในสังคมไทย*. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.



**การออกแบบลวดลายผ้าพิมพ์เพื่อส่งเสริมการพัฒนาการท่องเที่ยวชุมชนแพรกกนามแดง จังหวัดสมุทรสงคราม
กรณีศึกษาร้านข้าวใหม่ปลามัน**

**Printed Fabric Patterns Design for Promoting Development of Tourism of Phraek Nam
Daeng Community, Samut Songkram Province: Case Study of Khao Mai Pla Mun Restaurant**

สุวิธ สาดสังข์ ชัยชาญ จารุกุล

Suwit Sadsang Chaichan Jaruklas

สาขาวิชาการออกแบบเครื่องแต่งกาย คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

สาขาวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

Fashion Design Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University

Program in Creative product design Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University

E-mail suwit.sa@ssru.ac.th chaichan.ja@ssru.ac.th

(Received : Jul 29,2021 Revised : May 5,2022 Accepted : Jun 13,2022)

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1.เพื่อศึกษาประวัติความเป็นมา วิถีชีวิต เอกลักษณะของชุมชนตำบลแพรกกนามแดง อำเภออัมพวา จ.สมุทรสงคราม 2.เพื่อศึกษาองค์ประกอบศิลป์และวิธีการสร้างสรรคงานลวดลายผ้าพิมพ์ จากแนวทางการสร้างองค์ความรู้เกี่ยวกับการสร้างสรรคงานออกแบบลวดลายผ้าพิมพ์เพื่อส่งเสริมการพัฒนาการท่องเที่ยวกลุ่มข้าวใหม่ปลามัน ตำบลแพรกกนามแดง อำเภออัมพวา จ.สมุทรสงคราม ซึ่งเป็นกลุ่มที่ได้มีการถ่ายทอดเรื่องราว แนวความคิดและการอนุรักษ์สืบทอดความรู้พื้นถิ่น และเอกลักษณ์ภายในชุมชนของตน วิถีชีวิตที่มีรูปแบบตามแบบแผนสืบทอดกันมารุ่นสู่รุ่นนำมาประยุกต์ใช้ต่อการสืบสานให้กลุ่มคนรุ่นหลังได้รู้จักการพัฒนาอย่างยั่งยืน ผู้วิจัยจึงได้นำแนวทางดังกล่าวมาใช้ในการศึกษาผลงานวิจัยฉบับนี้ ด้วยวิธีการสร้างสรรคลวดลายผ้าพิมพ์จากแนวคิด เรื่องราว วิถีชีวิต ธรรมชาติและสิ่งรอบตัวที่แสดงถึงเอกลักษณ์ของชุมชนกลุ่มข้าวใหม่ปลามันและพื้นที่โดยรอบ นำมาถ่ายทอดเรื่องราวผ่านการสร้างสรรคลวดลายผ้าพิมพ์ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ต่อการสร้างองค์ความรู้ด้านการสร้างสรรคลวดลายและการพัฒนาเป็นสินค้าผลิตภัณฑ์อื่นๆ ที่สามารถส่งเสริมการท่องเที่ยวของกลุ่มชุมชนข้าวใหม่ปลามันได้หลากหลายประโยชน์การใช้สอย ในอนาคต

คำสำคัญ : วิถีชีวิต, ผ้าพิมพ์, เอกลักษณะ

Abstract

The objectives of this research are: 1) to study on background, way of life, and uniqueness of Phraek Nam Daeng Sub-District, Amphawa District, Samut Songkhram Province 2) to study on composition and methods of printed fabric pattern creation based on the guidelines for building knowledge on printed fabric patterns design for promoting development of tourism of Khao Mai Plan Man Group, Phraek Nam Daeng Sub-District, Amphawa District, Samut Songkram Province that had been inherited on stories, concepts, conservation of local knowledge and uniqueness of community, and traditional way of life from generation to generation. These guidelines were applied to inheritance in order to enable new generation to know sustainable development. Therefore, the researcher applied such guidelines to this research through the methods of creation of printed fabric patterns based on concepts, stories, way of life, nature, and surrounding things representing uniqueness of Khao Mai Plan Man Community and surrounding areas. The stories were conveyed through pattern creation and development as other products that could promote tourism of Khao Mai Plan Man Group with various ways of utilization in the future.

Keywords : way of life, printed fabric, uniqueness



หลักการและเหตุผล

ด้วยสภาพสังคมในยุคปัจจุบันนี้ที่มีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการใช้ชีวิตที่แตกต่างจากเดิมในอดีต ค่านิยมในการใช้ชีวิตที่มีเพิ่มมากขึ้น ตลอดจนการพัฒนาก้าวเข้าสู่สังคมเทคโนโลยีอุตสาหกรรมที่มีผลกระทบต่อการใช้ชีวิตในหลากหลายด้านหลากหลายมุมมองด้วยเช่นกัน จากภาวะสังคมดังกล่าวในช่วงต้นที่มีการพัฒนาเปลี่ยนแปลงไปอย่างไม่หยุดนิ่ง สิ่งหนึ่งที่สามารถเกิดการเปลี่ยนแปลงตามไปทีละเล็กละน้อย โดยที่เราไม่ได้ทันสังเกต นั่นคือ คุณค่าทางภูมิปัญญาการสร้างสรรค์ลวดลายสิ่งทอพื้นบ้านและผ้าพิมพ์ลวดลายของไทยต่อสังคมคนรุ่นใหม่ในวันนี้ก็อาจจะเลือนหายและให้ความสนใจน้อยลงไปทุกที

สิ่งทอพื้นเมืองและผ้าพิมพ์ลวดลายของไทยจัดว่าเป็นงานหัตถศิลป์หนึ่งที่เกิดจากภูมิปัญญาของนักออกแบบลวดลายผ้าพื้นบ้านของไทยในแต่ละท้องถิ่น ซึ่งแต่ละท้องถิ่นก็มีลักษณะรูปแบบการทอ ลวดลาย และสีสันทันทีมีเอกลักษณ์เฉพาะแตกต่างกันออกไปตามแต่ละชุมชน เช่น ผ้าทอยกดอกกลาพูน ผ้าทอมือไทยทรงดำ ผ้าไหมมัดหมี่ปักธงชัย ผ้าพิมพ์ลายไหมพัสตร์ เป็นต้น ความประณีตของชิ้นงานและกระบวนการสร้างสรรค์ลวดลายที่มีขั้นตอนรายละเอียดที่พิถีพิถันสมกับเป็นงานช่างฝีมือของไทยนั้น ล้วนต้องใช้ความชำนาญและความเชี่ยวชาญที่สืบทอดจากภูมิปัญญาชาวบ้านแต่เดิมในอดีตถ่ายทอดสู่รุ่นต่อรุ่น ทำให้ผลงานสิ่งทอผ้าพื้นบ้านและผ้าพิมพ์ลวดลายของไทยมีชื่อเสียงและเป็นที่ยอมรับของคนทั้งโลก แต่จากเหตุผลในเรื่องของความประณีตของการสร้างสรรค์สิ่งทอพื้นเมืองที่ทรงคุณค่านี้ ก็มีข้อจำกัดในเรื่องของการสร้างสรรค์งานคือ เรื่องของระยะเวลาที่ใช้ในการผลิตนั้นค่อนข้างช้าเนื่องจากมีกระบวนการและขั้นตอนในการทำงานต่าง ๆ ค่อนข้างมาก จึงทำให้งานสร้างสรรค์สิ่งทอและการออกแบบลวดลายโบราณนั้นออกมาในปริมาณที่มีความจำกัด และราคาค่อนข้างสูงเนื่องจากความละเอียดของงานและระยะเวลาในการผลิต จึงอาจตอบสนองความต้องการแก่ผู้บริโภคที่มีความชื่นชอบแค่บางกลุ่มเท่านั้นไม่อาจตอบสนองต่อความต้องการของตลาดในวงกว้างเช่นกลุ่มคนรุ่นใหม่ กลุ่มวัยรุ่นหรือกลุ่มวัยทำงานตอนต้น ที่ต้องการความแตกต่าง สวยงามและราคาที่สามารถหาซื้อได้สะดวก ตลอดจนความหลากหลายในโอกาสการสวมใส่ที่มากขึ้น

การออกแบบลวดลายผ้าพิมพ์เป็นการสร้างสรรค์ลวดลายผ้าวิธีหนึ่งที่ได้รับการนิยมนำมาใช้ในการตกแต่งสิ่งทอปัจจุบัน เนื่องจากเป็นการเพิ่มความสวยงามของผ้าในส่วนของการลวดลายลงบนสิ่งทอโดยใช้เทคโนโลยีการพิมพ์ในรูปแบบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการพิมพ์ซิลค์สกรีน ดิจิตอลปริ้น หรือการทำทรานซ์เฟอร์บนผืนผ้า เป็นต้น ซึ่งในปัจจุบันสามารถทำได้โดยง่ายและต้นทุนในการผลิตก็ไม่สูงมากนักแถมใช้ระยะเวลาในการผลิตได้รวดเร็วและสามารถพิมพ์ได้จำนวนครั้งทีละมากๆ จึงทำให้เทคนิคการพิมพ์นี้เป็นที่ยอมรับและแพร่หลายในวงการการออกแบบสิ่งทอไทยที่น่าสนใจอย่างหนึ่งในยุคสมัยปัจจุบัน

ดังนั้นผู้วิจัยจึงเล็งเห็นช่องทางโอกาสในการหาแนวทางการสร้างสรรค์งานออกแบบที่น่าสนใจรูปแบบใหม่ ๆ ให้กับตลาดสิ่งทอไทยในยุคปัจจุบันที่อาจจะยังไม่ค่อยเด่นชัดนักทางด้านการสร้างสรรค์อย่างเหมาะสม โดยการนำวิธีการคิดการออกแบบลวดลายสิ่งทอตามวิถีชาวบ้านของไทยผสมผสานกับการเทคโนโลยีการพิมพ์สมัยใหม่ในการพิมพ์ลวดลายผืนผ้า การนำลวดลายสิ่งทอจากกลุ่มชาวบ้านพื้นเมืองในท้องถิ่นต่างๆ มาประยุกต์สร้างสรรค์งานออกแบบลวดลายผ้าพิมพ์ให้เกิดเอกลักษณ์ ความสวยงามและความเหมาะสมที่ลงตัวต่อการสวมใส่ในยุคสมัยปัจจุบัน แต่ผู้วิจัยยังคงเน้นความสำคัญในเรื่องรูปแบบ เอกลักษณ์ความงาม และความประณีตอย่างวิถีชาวบ้านของไทยในการสร้างสรรค์ลวดลายสิ่งทอแต่เดิมในอดีต

ในงานวิจัยฉบับนี้ผู้วิจัยได้กำหนดพื้นที่ศึกษา ในชุมชนตำบลแพรกหนามแดง อำเภอมโนรมย์ จ.สุพรรณบุรี ซึ่งมีสภาพพื้นที่เป็นที่ราบลุ่มดินเหนียวมีความลาดเอียง มีลำคลองเชื่อมโยง ๓๖ ลำคลองจึงมีการไหลเวียนของน้ำขึ้นลงตลอดทั้งปี น้ำในลำคลองไหลใสสะอาด หน้าฝนก็มีน้ำหลากที่พัดพาปุ๋ยธรรมชาติมาทำให้ดินอุดมสมบูรณ์ “น้ำมาปลากินมด น้ำลดมดกินปลา” ชาวบ้านส่วนใหญ่จึงมักตั้งบ้านเรือนอยู่ริมฝั่งลำคลอง เพื่อใช้น้ำในการอุปโภค บริโภคเป็นการประกอบอาชีพต้องพึ่งพาสายน้ำเป็นหลัก ในอดีตคนส่วนใหญ่ทำชาวนาปลูกข้าวและทำสวนมะพร้าว ช่วงฤดูฝนที่มีน้ำหลากจะมีน้ำจืดปริมาณมากก็จะทำนาข้าว ส่วนพันธุ์ข้าวที่ใช้ในการเพาะปลูกก็จะใช้พันธุ์ข้าวพื้นเมืองคือข้าวเหลืองประทิวหรือเหลืองรอดหนี เพราะข้าวพันธุ์นี้มีคุณสมบัติในการหนีน้ำเพราะมีลำต้นสูงและสนองต่อปุ๋ยอินทรีย์เป็นอย่างมาก ส่วนฤดูแล้งน้ำจืดมีน้อยก็จะหยุดทำนา บางส่วนก็มีการปลูกมะพร้าวร่วมกับการทำนาในร่องสวนและเลี้ยงสัตว์ พื้นที่ตั้งของตำบลแพรกหนามแดงในอดีตนั้นเคยเป็นพื้นที่ทะเลตื้นมาก่อน และชายทะเลนั้นพบว่ามีประมงหอยเชอรี่-เขียด-เขียด และเมืองคูบัวตัวเขียดและเขียดเคราเป็นเกาะเล็กๆอยู่ชายฝั่งทะเล ตามหลักฐานทางโบราณคดีการตั้งถิ่นฐานของคนโบราณ บริเวณรอบพื้นที่ตำบลแพรกหนามแดงมีคนหลายภาษาและหลายเชื้อชาติมาก ที่มาตั้งถิ่นฐานอยู่ เช่นคนจีนจะพบว่าอพยพมาที่จะตั้งถิ่นฐานอยู่ตามเมืองปากแม่น้ำหรือตามแนวชายทะเล เช่นชุมชนตำบลบางตะบูน ชุมชนเขายี่สาร ชุมชนคลองโคกและปากแม่น้ำแม่กลอง ส่วนชุมชนชาวมอญก็พบได้ในชุมชนคลองมอปลัดและชุมชนบางจะเกร็ง ส่วนชุมชนเขาย้อยและชุมชนหัวเขายี่สารก็จะพบว่าเป็นชุมชนลาวโซ่งหรือไทยทรงดำ และทางแถบอำเภอบางแพก็จะพบว่ามีชุมชนเขมรลาวเดิมหรือเขมรไทยเดิม ถือได้ว่าเป็นพื้นที่ที่มีการรวมหลายวัฒนธรรมหลายเชื้อชาติผสมผสานกัน นอกจากนี้ยังมีเรื่องสินค้าที่มีชื่อเสียงและเป็นเอกลักษณ์สินค้าของชุมชนและพื้นที่โดยรอบที่เป็นที่รู้จักกันอย่างกว้างขวาง ว่ามีความโดดเด่นและเป็นที่รู้จักได้แก่ ปลาทุบแม่กลอง ต้นชะคราม ปลาหมอเทศ ข้าวเหลืองประทิว ยอดหนามพุงดอ นาเกลือสมุทร เป็นต้น ซึ่งสามารถนำมาสร้าง



เอกลักษณ์ในการออกแบบลวดลายและสร้างสรรค์ลวดลายผ้าพิมพ์ การออกแบบลวดลายผ้าพิมพ์เพื่อส่งเสริมการพัฒนาการท่องเที่ยวชุมชนแพรกหน้าแดง จังหวัดสมุทรสงคราม (กรณีศึกษาร้านข้าวใหม่ปลามัน) ให้มีความหลากหลายได้อย่างสวยงามและสามารถนำไปพัฒนาประยุกต์ใช้ต่อการออกแบบที่หลากหลายได้ในอนาคต

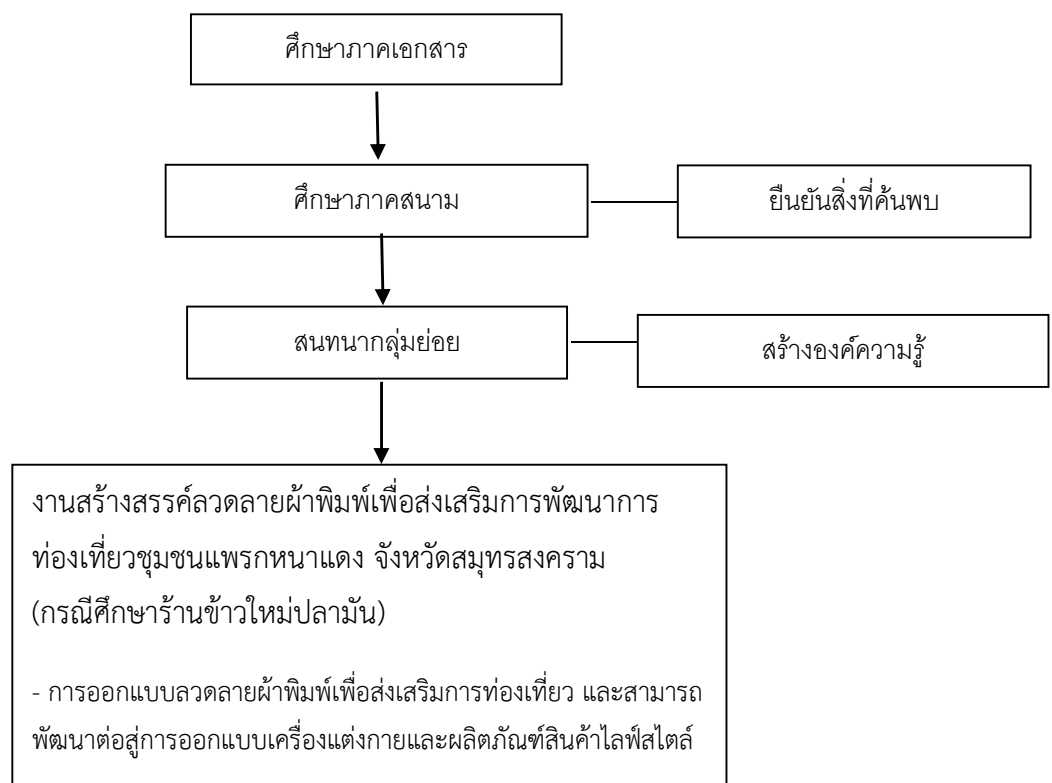
วัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย

- 1 เพื่อศึกษาประวัติความเป็นมา วิถีชีวิต เอกลักษณ์ของชุมชนตำบลแพรกหน้าแดง อำเภอมโนรมย์ จ.สมุทรสงคราม
- 2 เพื่อศึกษาองค์ประกอบศิลป์และวิธีการสร้างสรรค์งานลวดลายผ้าพิมพ์

ระเบียบวิธีวิจัย

เป็นการวิจัยสร้างสรรค์ ที่ศึกษาถึงข้อมูล จากเอกสารและรูปภาพผลงานเพื่อสร้างองค์ความรู้เกี่ยวกับการออกแบบลวดลายผ้าพิมพ์ เพื่อส่งเสริมการพัฒนาการท่องเที่ยวชุมชนแพรกหน้าแดง จังหวัดสมุทรสงคราม (กรณีศึกษาร้านข้าวใหม่ปลามัน) เป็นการนำข้อมูลจากการศึกษาและลงพื้นที่สำรวจและเพื่อนำมาประยุกต์ใช้ต่อการออกแบบงานศิลปกรรม การออกแบบลวดลายผ้าพิมพ์ได้อย่างเหมาะสมและสวยงาม โดยผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลจากการศึกษาภาคเอกสาร การศึกษาพื้นที่ชุมชนแพรกหน้าแดง จังหวัดสมุทรสงคราม (กรณีศึกษาร้านข้าวใหม่ปลามัน) และการศึกษาโดยรับฟังความเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิ แล้วนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษามาเป็นแนวทางในการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์การออกแบบลวดลายผ้าพิมพ์ เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการส่งเสริมอนุรักษ์เชิงพัฒนาศิลปวัฒนธรรมและการส่งเสริมพัฒนาการท่องเที่ยวของชุมชน และเป็นแนวทางในการเผยแพร่กระบวนการคิดวิธีการออกแบบลวดลายผ้าพิมพ์จากลวดลายสิ่งทอพื้นเมืองรูปแบบใหม่ ซึ่งเป็นการสร้างเอกลักษณ์ที่มีความโดดเด่น และการผสมผสานการออกแบบลวดลายผ้าพิมพ์จากแนวคิดการออกแบบลวดลายสิ่งทอของชาวบ้านหรือชุมชนในอดีตมาประยุกต์พัฒนางานสร้างสรรค์การออกแบบลวดลายพิมพ์ผ้าจากเทคโนโลยีที่มีความเหมาะสมต่อยุคสมัยปัจจุบัน จนเกิดความร่วมมือขึ้น และเป็นอีกแนวทางการเลือกหนึ่งต่อการสร้างสรรค์ผลงานที่มีความน่าสนใจต่อวงการการออกแบบสิ่งทอและเครื่องนุ่งห่มของไทยและสากล

กรอบแนวความคิดของโครงการวิจัย



ตารางที่ 1 : กรอบแนวความคิดงานวิจัย



ผลการดำเนินงาน

จากความสำเร็จและความน่าสนใจของพื้นที่ชุมชนแพรกกานแดง จังหวัดสมุทรสงครามซึ่งเป็นพื้นที่ที่มีเอกลักษณ์และความน่าสนใจในชุมชนด้านต่างๆ ที่มีผู้นำชุมชนที่เข้มแข็งและมีการพัฒนาชุมชนทั้งในรูปแบบ การเรียนรู้และงานวิจัย เพื่อส่งเสริมพัฒนาชุมชนให้เป็นที่รู้จักและเกิดการเรียนรู้เพื่อการดำรงชีพและเศรษฐกิจของชุมชนที่เข้มแข็งและยั่งยืน ทำให้ผู้วิจัยได้เกิดแนวคิดที่จะทำการศึกษาถึงเอกลักษณ์ของชุมชนและของดีที่มีชื่อเสียง นำมาสร้างสรรค์และพัฒนาประยุกต์ใช้ต่อการออกแบบลวดลายผ้าพิมพ์ที่มีความสวยงามและเหมาะสมตามยุคสมัยเพื่อสามารถนำไปใช้ประโยชน์หรือเป็นแนวทางในการส่งเสริมการท่องเที่ยวของพื้นที่ชุมชนแพรกกานแดงได้ ในกิจกรรมและส่วนต่างๆ ที่เกี่ยวข้องได้ในอนาคต และเกิดประโยชน์ทั้งต่อชุมชน เศรษฐกิจ และการท่องเที่ยวให้เป็นที่รู้จักเพิ่มมากขึ้น

การออกแบบลวดลายผ้าพิมพ์เพื่อส่งเสริมการพัฒนาการท่องเที่ยวชุมชนแพรกกานแดง จังหวัดสมุทรสงคราม (กรณีศึกษาร้านข้าวใหม่ปลามัน) ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบลวดลายผ้าพิมพ์โดยนำเอกลักษณ์ของดีของเด่นของชุมชน เช่น ปลาหูช้างคอกหัก ใบชะคราม กะปิ น้ำตาลมะพร้าว เป็นต้น รวมถึงกลุ่มของสัตว์น้ำหรือสัตว์ประมงในพื้นที่ที่นิยมทำการประมงเป็นอาชีพเนื่องจากอยู่ใกล้บริเวณชายฝั่งทะเล เช่น กุ้ง หอย ปู ปลา เป็นต้น นำมาทำการวาดลวดลายคาแรคเตอร์ในรูปแบบลวดลายเส้นตามโครงสร้างและลักษณะรูปร่างจริงของสัตว์น้ำแต่ละชนิด มาใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ลวดลายผ้าพิมพ์ เพื่อโอกาสในการใช้สอยที่เหมาะสม และเพื่อส่งเสริมการพัฒนาการท่องเที่ยวชุมชนแพรกกานแดง โดยสามารถนำลวดลายผ้าดังกล่าวไปใช้งานได้เนกประสงค์เช่น การออกแบบชุดยูนิฟอร์มร้านข้าวใหม่ปลามัน การออกแบบเสื้อที่ระลึก การออกแบบผ้าปูโต๊ะ หรือนำลวดลายไปใช้ต่อการออกแบบเพื่อการส่งเสริมการท่องเที่ยวด้านอื่นๆ เป็นต้น

1. ผลงานการออกแบบลวดลายผ้าพิมพ์เพื่อส่งเสริมการพัฒนาการท่องเที่ยวชุมชนแพรกกานแดง จังหวัดสมุทรสงคราม (กรณีศึกษาร้านข้าวใหม่ปลามัน)

ผลงานการออกแบบลวดลายผ้าพิมพ์เพื่อส่งเสริมการพัฒนาการท่องเที่ยวชุมชนแพรกกานแดง จังหวัดสมุทรสงคราม (กรณีศึกษาร้านข้าวใหม่ปลามัน) ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ผลงานออกแบบลวดลายผ้าพิมพ์ไว้ 2 รูปแบบ โดยใช้เทคนิคจากการศึกษาการออกแบบลวดลายผ้าพิมพ์ ตามหลักองค์ประกอบศิลป์ ที่ได้ทำการศึกษาในบทที่ 2 มาประยุกต์ใช้ต่อการออกแบบลวดลายและสีสันทันให้มีความเหมาะสมมากที่สุด โดยคำนึงถึงหลักองค์ประกอบศิลป์ในเรื่อง ของ เส้น สี รูปทรง ความสมดุล การซ้ำ การเน้น การเคลื่อนไหว และเอกภาพของงาน ให้มีความสอดคล้องและกลมกลืนกันอย่างสวยงามและเหมาะสมต่อการใช้สอยในรูปแบบต่างๆ

การวางลวดลายจะวางต่อลวดลายตามหลักองค์ประกอบศิลป์การสร้างลวดลายจนเกิดความสวยงามและลงตัวในการออกแบบลวดลาย ทิศทางขององค์ประกอบการจัดวางลวดลายเป็นลักษณะ FOUR WAY คือลวดลายจะสลับ บน-ล่าง ซ้าย-ขวา และใช้ลักษณะการซ้ำลวดลาย แบบ INTERSECTION คือองค์ประกอบทั้งหมดจะถูกเชื่อมต่อกันกลมกลืนกันหมด ลวดลายผ้าพิมพ์ทั้ง 2 ผืนนี้ได้นำลวดลายวาดจากกลุ่มของสัตว์น้ำหรือสัตว์ประมงในพื้นที่ที่นิยมทำการประมงเป็นอาชีพเนื่องจากอยู่ใกล้บริเวณชายฝั่งทะเล เช่น กุ้ง หอย ปู ปลา เป็นต้น และการนำเอาลักษณะของดีของเด่นของชุมชน เช่น ปลาหูช้างคอกหัก ใบชะคราม กะปิ น้ำตาลมะพร้าว เป็นต้น มาทำการวาดลวดลายคาแรคเตอร์ในรูปแบบลวดลายเส้นตามโครงสร้างและลักษณะรูปร่างจริงของสัตว์น้ำแต่ละชนิด แล้วนำมาจัดวางองค์ประกอบภาพในกรอบสี่เหลี่ยม โดยกำหนดทิศทางของการวางส่วนต่างๆ ให้มีการกระจายตามทิศทางโดยรอบที่แตกต่างๆ กันเพื่อให้เกิดความกลมกลืนของภาพและมีความลงตัวให้มากที่สุด



ภาพที่ 1 : ลวดลายผ้าพิมพ์เพื่อส่งเสริมการพัฒนาการท่องเที่ยวชุมชนแพรกกานแดง จังหวัดสมุทรสงคราม (กรณีศึกษาร้านข้าวใหม่ปลามัน)

ที่มา : ผู้วิจัย

การใช้สีจะเลือกใช้โทนสีโทนที่มีความใกล้เคียงกับสีของสัตว์น้ำแต่ละชนิดและสีของท้องทะเล เพื่อให้ลวดลายผ้าพิมพ์ที่ออกมาสามารถสื่ออารมณ์ถึงท้องทะเลและบรรยากาศเอกลักษณ์ชายฝั่งของพื้นที่ จ.สมุทรสงคราม ได้อย่างเหมาะสม แต่อาจมีการปรับโทนสีเล็กน้อยหรือปรับกลุ่มสีบางส่วนให้มีความสดใสและสวยงามให้ตอบสนองต่อเทรนด์ทางการออกแบบแฟชั่นที่นำมาใช้ด้วยคือ เทรนด์สีแนวใหม่แฟชั่น Spring/Summer 2022 (The Direction of Thai Fashion In The Age of Disruptive - Hybridisation Through Six Fashion Consumer Archetypes ทิศทางแนวใหม่แฟชั่นไทยในปฐมบทแห่งยุคผสมผสานใหม่ ผ่านกลุ่มแม่แบบบุคคลผู้บริโภคแฟชั่น) ของสมเด็จพระเจ้าลูกเธอ เจ้าฟ้าสิริวัณณวรี นารีรัตนราชกัญญา เป็นกลุ่มสี Thai Tone Colours Trend Spring/Summer 2022 (สีไทยโทนในฤดูกาลSpring/Summer2022 เพื่อให้กลุ่มสีหลักที่นำไปใช้ต่อการพัฒนางานออกแบบนั้นนอกจากสร้างเอกลักษณ์และความสวยงามแล้ว ยังเป็นกลุ่มสีที่สามารถตอบสนองต่อตลาดแฟชั่นในยุคปัจจุบัน และกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่มีความหลากหลายเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวในพื้นที่ชุมชนแพรกกานแดงต่อการที่นำลวดลายผ้าพิมพ์ไปใช้ในการพัฒนาออกแบบสินค้าแฟชั่นไลฟ์สไตล์อื่นๆได้อีกด้วย



ภาพที่ 2 : รายละเอียดลวดลายผ้าพิมพ์เพื่อส่งเสริมการพัฒนาการท่องเที่ยวชุมชนแพรกกานแดง จังหวัดสมุทรสงคราม (กรณีศึกษาร้านข้าวใหม่ปลามัน)

ที่มา : ผู้วิจัย

2. การออกแบบผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์ จากผลงานการออกแบบลวดลายผ้าพิมพ์เพื่อส่งเสริมการพัฒนาการท่องเที่ยวชุมชนแพรงหนามแดง จังหวัดสมุทรสงคราม (กรณีศึกษาร้านข้าวใหม่ปลามัน) เพื่อการพัฒนาส่งเสริมการท่องเที่ยวของพื้นที่ชุมชนแพรงหนามแดง

การออกแบบผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์ จากลวดลายผ้าพิมพ์เป็นการออกแบบเพื่อสร้างแนวทางในการนำเสนอผลงานการออกแบบสร้างสรรค์ที่สามารถนำลวดลายผ้าพิมพ์มาประยุกต์ใช้ต่อยอดออกแบบที่หลากหลายและเพื่อการพัฒนาสู่สินค้าเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวและชุมชนแพรงหนามแดงในรูปแบบต่างๆ การออกแบบลวดลายผ้าคลุมไหล่และเสื้อพนักงานร้านข้าวใหม่ปลามันหรือเสื้อที่ระลึก เป็นการออกแบบลวดลายโดยใช้ลวดลายจากกลุ่มของสัตว์น้ำหรือสัตว์ประมงในพื้นที่นิยมทำการประมงเป็นอาชีพเนื่องจากอยู่ใกล้บริเวณชายฝั่งทะเล เช่น กุ้ง หอย ปู ปลา เป็นต้นและลวดลายวาดจากกลุ่มของของดีของเด่นในพื้นที่ชุมชนแพรงหนามแดงและพื้นที่โดยรอบบริเวณ จ.สมุทรสงคราม มาใช้ในการสร้างสรรค์ลวดลาย เช่น ปลาหูช้างออกหัก แข่งปลาทุสาน ใบชะคราม ยอดหนามพุดอง กะปิคลองโคลน น้ำตาลมะพร้าว เป็นต้น นำมาทำการวาดลวดลายคาแรคเตอร์ในรูปแบบลวดลายเส้นตามโครงสร้างและลักษณะรูปร่างเหมือนจริง เพื่อใช้ในการออกแบบลวดลาย โดยใช้หลักองค์ประกอบศิลป์ ในเรื่อง ของ เส้น สี รูปทรง ความสมดุล การซ้ำ การเน้น การเคลื่อนไหว และเอกภาพของงาน ให้มีความสอดคล้องและกลมกลืนกันอย่างสวยงามและเหมาะสมต่อการใช้สอยในรูปแบบต่างๆ การใช้สีจะเลือกใช้โทนสีโทนที่มีความใกล้เคียงกับสีของสัตว์น้ำแต่ละชนิดและสีสันจากของดีของเด่นในชุมชน เพื่อให้ลวดลายผ้าพิมพ์ที่ออกมาสามารถสื่ออารมณ์ถึงท้องทะเลและบรรยากาศเอกลักษณ์พื้นที่ชุมชนแพรงหนามแดง จ.สมุทรสงคราม ได้อย่างเหมาะสม แต่อาจมีการปรับโทนสีเล็กน้อยหรือปรับกลุ่มสีบางส่วนให้มีความสดใสและสวยงามให้ตอบสนองต่อเทรนด์ทางการออกแบบแฟชั่นที่นำมาใช้ด้วยคือ เทรนด์สีแนวโน้มแฟชั่น Spring/Summer 2022 (The Direction of Thai Fashion In The Age of Disruptive - Hybridisation Through Six Fashion Consumer Archetypes ทิศทางแนวโน้มแฟชั่นไทยในปฐมบทแห่งยุคผสมผสานใหม่ ผ่านกลุ่มแม่แบบบุคลิกผู้บริโภคแฟชั่น) ของสมเด็จพระเจ้าลูกเธอ เจ้าฟ้าสิริวัณณวรี นารีรัตนราชกัญญา



ภาพที่ 3 : รายละเอียดการออกแบบลวดลายผ้าพิมพ์เพื่อส่งเสริมการพัฒนาการท่องเที่ยวชุมชนแพรงหนามแดง จังหวัดสมุทรสงคราม (กรณีศึกษาร้านข้าวใหม่ปลามัน) เพื่อการพัฒนาส่งเสริมการท่องเที่ยวของพื้นที่ชุมชนแพรงหนามแดง
ที่มา : ผู้วิจัย

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ เป็นการวิจัยเพื่อการออกแบบลวดลายผ้าพิมพ์เพื่อส่งเสริมการพัฒนาการท่องเที่ยวชุมชนแพรงหนามแดง จังหวัดสมุทรสงคราม (กรณีศึกษาร้านข้าวใหม่ปลามัน) โดยผู้วิจัยได้ทำการศึกษาดังแต่ข้อมูลทั้งภาคเอกสารและภาคสนามในการทราบถึงข้อมูลพื้นที่ชุมชนแพรงหนามแดงและบริเวณโดยรอบ จ.สมุทรสงคราม เพื่อหาเอกลักษณ์หรือความน่าสนใจของชุมชน เพื่อมาประกอบในการพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบลวดลายผ้าพิมพ์ โดยผู้วิจัยได้ทราบถึงลักษณะพื้นที่ของชุมชนที่อาศัยอยู่ทั้งบริเวณพื้นที่น้ำจืดและน้ำเค็มทำให้การประกอบอาชีพของคนในพื้นที่ส่วนใหญ่เกี่ยวกับการเพาะปลูกและการประมงการ ซึ่งคนในชุมชนได้นำสิ่งต่างๆ เหล่านี้ภายในพื้นที่มาพัฒนาแปรรูปสร้างงานสร้างรายได้แก่ชุมชน เช่น การประมงสัตว์น้ำเพื่อประกอบอาหารและแปรรูปเช่น กะปิ หรือเกลือสมุทร การเพาะปลูกพืชพื้นถิ่นเช่นใบชะคราม หนามพุดอง น้ำตาลมะพร้าว เป็นต้น ซึ่งสิ่งของเหล่านี้ถือเป็นของดีของเด่น ของขึ้นชื่อและเป็นที่รู้จักของคนทั้งประเทศว่าดีและมีเอกลักษณ์ที่โดดเด่นของชุมชนและพื้นที่บริเวณโดยรอบ ผู้วิจัยจึงได้นำเอาเอกลักษณ์ดังกล่าวนี้มา



พัฒนาปรับใช้ต่อการสร้างสรรค์ลวดลายผ้าพิมพ์ที่แสดงเอกลักษณ์ของชุมชน โดยใช้รูปแบบการวาดลวดลายเส้นโครงสร้างจากรูปแบบของสิ่งต่างๆ และนำมาประกอบการสร้างสรรค์ลวดลายโดยใช้วิธีการสร้างสรรค์ลวดลายตามหลักองค์ประกอบศิลป์และการออกแบบลวดลายผ้า จนเกิดความสวยงามและเกิดประโยชน์การใช้สอยที่สามารถนำไปพัฒนาต่อยอดเป็นงานสร้างสรรค์ทางการออกแบบและการใช้ประโยชน์ในด้านอื่นๆ อีกทั้งยังเป็นองค์ความรู้และเป็นแนวทางที่สามารถนำไปพัฒนาชุมชนให้เกิดการเรียนรู้และการต่อยอดในการสร้างสรรค์ผลงานที่ส่งเสริมรายได้แก่ชุมชนและการท่องเที่ยวของชุมชนแพรทนามแดงได้ในอนาคตอีกด้วย

อภิปรายผลวิจัย

จากกระบวนการศึกษาสู่การออกแบบสร้างสรรค์ลวดลายผ้าพิมพ์เพื่อส่งเสริมการพัฒนาการท่องเที่ยวชุมชนแพรทนามแดง จังหวัดสมุทรสงคราม (กรณีศึกษาร้านข้าวใหม่ปลามัน) ผู้วิจัยได้พบว่าแนวทางการศึกษาและการสร้างสรรค์ที่นำมาประยุกต์ใช้ ในการออกแบบลวดลาย เป็นการหยิบนำหลักองค์ประกอบศิลป์ทางการออกแบบลวดลายและแรงบันดาลใจจากความงามและสิ่งรอบตัวที่พบเห็นในพื้นที่โดยรอบ ชุมชนแพรทนามแดงและเขตอัมพวา มาใช้ในการออกแบบลวดลายผ้าพิมพ์ที่มีความสวยงามและสร้างเอกลักษณ์ต่อชุมชนได้อย่างน่าสนใจ ซึ่งสอดคล้องกับ กระบวนการคิดและการสร้างสรรค์ของผลงานวิจัย เรื่อง รูปแบบลวดลายผ้าบาติกในกลุ่มจังหวัดอันดามัน ของ โสภณ ศุภวิริยากร มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตภูเก็ต, 2552. ซึ่งเป็นการออกแบบลวดลายผ้าบาติก จากการศึกษาลวดลายจากธรรมชาติในพื้นที่อันดามัน ได้แก่ ดอกไม้ สัตว์ทะเล พืชพื้นถิ่น เป็นต้น นำมาทำการออกแบบสร้างสรรค์ลวดลายตามหลักองค์ประกอบศิลป์และความงาม สอดคล้องกับกระบวนการสร้างสรรค์ลวดลายของผู้วิจัย แต่จากแนวทางที่สอดคล้องในด้านการออกแบบลวดลายดังกล่าว ผู้วิจัยได้มีแนวคิดเพิ่มเติมในการสร้างแนวทางการวิเคราะห์สีทางการออกแบบ จากแรงบันดาลใจผสมผสานกับเทรนด์แนวโน้มแฟชั่น Spring/Summer 2022 (The Direction of Thai Fashion In The Age of Disruptive - Hybridisation Through Six Fashion Consumer Archetypes ทิศทางแนวโน้มแฟชั่นไทยในปฐมบทแห่งยุคผสมผสานใหม่ ผ่านกลุ่มแม่แบบบุคลิกผู้บริโภคแฟชั่น) ของสมเด็จพระเจ้าลูกเธอ เจ้าฟ้าสิริวัณณวรี นารีรัตนราชกัญญา มาใช้ร่วมในการสร้างสรรค์ผลงานเพิ่มเติมด้วยเพื่อให้ผลงานที่ออกมามีความร่วมสมัยและตอบโจทย์ผู้บริโภคในยุคปัจจุบันได้อย่างเหมาะสมในด้านสีสันทันและความงาม

ข้อเสนอแนะ

งานวิจัยฉบับนี้ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ลวดลายผ้าพิมพ์เพื่อส่งเสริมการพัฒนาการท่องเที่ยวชุมชนแพรทนามแดง จังหวัดสมุทรสงคราม (กรณีศึกษาร้านข้าวใหม่ปลามัน) ซึ่งรูปแบบของการศึกษาเอกลักษณ์หรือการนำแรงบันดาลใจจากของดีของเด่นที่ขึ้นชื่อภายในชุมชน นำมาใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์นั้นเป็นเพียงแค่บางส่วนที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ต่อการออกแบบสร้างสรรค์ลวดลายได้ ยังมีเอกลักษณ์ของชุมชนอีกหลายลักษณะเช่น ความเชื่อ สถาปัตยกรรม ชาติพันธุ์ เป็นต้น ที่มีความหลากหลายและมีความน่าสนใจที่แตกต่างประเด็นกันออกไป ล้วนสามารถนำมาพัฒนาและประยุกต์ใช้ต่อการสร้างสรรค์งานออกแบบที่มีความหลากหลายได้ทั้งสิ้น อยู่ที่ผู้สนใจศึกษาจะหยิบจับเรื่องใดนำมาประยุกต์ใช้และถ่ายทอดออกมาในลักษณะใด จนเกิดประโยชน์ต่อการสร้างองค์ความรู้และการพัฒนาชุมชนอย่างยั่งยืนให้แก่ชุมชนแพรทนามแดง จ.สมุทรสงคราม

บรรณานุกรม

- กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม , กระทรวงอุตสาหกรรม, (2557). *คู่มือเสริมสร้างคุณภาพและมาตรฐานสินค้าหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ประเภทผ้าและเครื่องแต่งกาย*. กรุงเทพฯ: สถาบันพัฒนาอุตสาหกรรมสิ่งทอ.
- ภุชงค์ จันทวิช. (2524). *การออกแบบลวดลายผ้าและเทคนิคการพิมพ์*. กรุงเทพฯ: สหประชาพาณิชย์.
- มหาวิทยาลัยศิลปากร (โครงการพัฒนาผ้าพื้นเมืองในทุกจังหวัดของประเทศ), (2543). *ผ้าทอพื้นเมืองในภาคกลาง*. กรุงเทพฯ: บริษัท อัมรินทร์ปริ้นต์ติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน).
- สกนธ์ ภูงามดี. (2545). *การออกแบบการพิมพ์*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์วาดศิลป์.
- สาคร ชลสาคร. (2548). *วัสดุที่ใช้ตกแต่งและผลิตเสื้อผ้า*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์สายธาร.
- อุษา เอื้อจิตราเจริญ และคณะ. (2524). *การพิมพ์ผ้า*. กรุงเทพฯ: กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม.กองอุตสาหกรรมสิ่งทอ.
- อ้อยทิพย์ พลศรี. (2545). *การออกแบบลวดลาย*. กรุงเทพฯ: โอ.เอส.ปริ้นต์ติ้ง เฮ้าส์.
- อัจฉราพร ไสละสุต. (2524). *การออกแบบลวดลายและเทคนิคการพิมพ์ผ้า*. กรุงเทพฯ: สหประชาพาณิชย์



แนวทางการพัฒนาการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติดนตรีแก่นักเรียนในสถานศึกษาพื้นที่ตำบลแพรกหนามแดง อำเภอมโนรมย์ จังหวัดสุพรรณบุรี

The Development of skills for students in educational institutions at Phreak Nam Daeng Sub-District, Amphawa District, Samut Songkhram Province.

อวิศดา กานต์ ภูมิ

AwasakanPoommee

สาขาวิชาดนตรี คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

Music Department Faculty of Fine and Applied Arts SuanSunandha Rajabhat University

(Received : Nov 11,2021 Revised : May 19,2022 Accepted : Jun 13,2022)

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่องการพัฒนาการเรียนรู้ทักษะทางดนตรี ของนักเรียน โรงเรียนระดับประถมศึกษา ในพื้นที่ตำบลแพรกหนามแดงนั้น มีจุดมุ่งหมาย ดังนี้ 1. เพื่อพัฒนาทักษะปฏิบัติดนตรีให้กับนักเรียน ในโรงเรียนระดับชั้นประถมศึกษาพื้นที่ตำบลแพรกหนามแดง 2. เพื่อสร้างกิจกรรมการสอนที่หลากหลายในการพัฒนาการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติดนตรีโดยคำนึงถึงความสัมพันธ์เหมาะสมกับศักยภาพและสภาพแวดล้อมของผู้เรียน ในโรงเรียนระดับชั้นประถมศึกษา พื้นที่ตำบลแพรกหนามแดง งานวิจัยนี้มีวิธีการดำเนินงานวิจัยเชิงคุณภาพ มีการสัมภาษณ์ เก็บรวบรวมข้อมูลจากคณะครู อีกทั้งการสังเกตการณ์ร่วมขณะการจัดการเรียนการสอน และการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ กับนักเรียน

ผลดำเนินการวิจัยในการพัฒนาการสอนทักษะดนตรีแบ่งเป็นฐาน 3 กลุ่ม พบว่ากลุ่มนักเรียนมีความรู้พื้นฐานทางด้านทฤษฎีดนตรีที่ดีทั้ง 2 โรงเรียน โดยสามารถพัฒนาต่อยอดส่งเสริมให้นักเรียนให้ปฏิบัติในทักษะเครื่องเอกที่สนใจได้ อีกทั้งนักเรียนมีความสนใจในการเรียนทักษะเครื่องดนตรีเดี่ยวเป็นพิเศษตามลำดับ ดังนี้ 1) กีตาร์ 2) ขับร้อง 3) เครื่องดนตรีไทย

คำสำคัญ: พัฒนาทักษะดนตรี, นักเรียน, ตำบลแพรกหนามแดง

ABSTRACT

This research entitled The Development of Musical Skills of Elementary Grade Children at Phraek Nam Daeng Sub-District It has the following objectives: 1. To develop musical practice skills for students. in elementary school Phraek Nam Daeng Subdistrict 2. To create a variety of teaching activities to develop learning musical practice skills, taking into account the relationship appropriate to the potential and environment of the learners in elementary school Phraek Nam Daeng Subdistrict This research has a qualitative research methodology. And have an interview information collected from teachers. In addition, participant observation during teaching learning management and conducting various learning activities with students.

The results of research in the development of teaching music skills can be divided into 3 bases. It was found that the students had good knowledge of the basics of music theory in both schools and were able to further develop and encourage students to practice in the master's skill of interest. In addition, the students were particularly interested in learning the skills of solo instruments as follows: 1) guitar 2) singing 3) Thai musical instruments.

Keywords: Development of music skills, Students, Phreak Nam Daeng Sub-District



บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ด้วยชุมชนแพรกหนามแดงนั้น เป็นชุมชนต้นแบบที่เน้นการมีส่วนร่วมในชุมชน ซึ่งจากการลงพื้นที่สัมภาษณ์ผู้นำชุมชน พบว่าในปัจจุบันนี้เยาวชนในพื้นที่ตำบลแพรกหนามแดงมีเพิ่มขึ้น และเนื่องด้วยสภาพสังคมที่เปลี่ยนไป ส่งผลให้ผู้นำครอบครัว และสมาชิกในครอบครัวส่วนใหญ่ต้องไปประกอบอาชีพนอกครัวเรือน ไม่มีเวลาทำกิจกรรมกับลูกหลาน ด้วยเหตุนี้ผู้นำชุมชนจึงอยากสนับสนุนทำให้ให้เยาวชน เด็กๆ ในชุมชนแพรกหนามแดงได้มีการศึกษา พัฒนาความสามารถในสิ่งที่สนใจและเป็นประโยชน์ต่อตนเองต่อชุมชนในอนาคต

อีกทั้งคณะผู้มีเป้าหมายที่จะเสริมสร้างพัฒนาศักยภาพทักษะทางดนตรีให้นักเรียนในระดับประถมศึกษา โดยเชื่อมโยงกิจกรรมให้สัมพันธ์ สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางประถมศึกษาชั้นพื้นฐาน ในรายวิชาดนตรี ของ สพป.สมุทรสงคราม และเน้นในทักษะเครื่องเอกที่โรงเรียนขาดแคลนบุคลากรครูในทักษะนั้นๆ เพื่อพัฒนาความสามารถของนักเรียน ให้มีการเรียนรู้ความสามารถทางดนตรีที่เข้มข้นหลากหลายมากยิ่งขึ้น

เป้าหมายสำคัญ ในการดำเนินงานวิจัยครั้งนี้ เพื่อเป็นการศึกษาข้อมูลการเรียนการสอนดนตรี และพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะปฏิบัติทางดนตรีให้กับนักเรียนในระดับประถมศึกษา สถานศึกษาระดับประถมศึกษา ในตำบลแพรกหนามแดง อำเภออัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม มุ่งเน้นให้เยาวชนในตำบลแพรกหนามแดง ได้มีกิจกรรมและเสริมสร้างการเรียนรู้ความสามารถทางดนตรี ซึ่งจะได้จัดทำเป็นชุดโครงการวิจัย เพื่อเป็นแนวทางในพัฒนาการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติดนตรีนักเรียน ในสถานศึกษาพื้นที่ตำบลแพรกหนามแดง อำเภออัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม จำนวน 2 แห่ง คือ 1) โรงเรียนบ้านคลองสมบูรณ์ 2) โรงเรียนบ้านแพรกหนามแดง

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาการจัดการเรียนการสอน กิจกรรมในรายวิชาดนตรีของโรงเรียน และศึกษาความสนใจ ศักยภาพของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา ในตำบลแพรกหนามแดง
2. เพื่อสร้างแนวทางพัฒนาการเรียนรู้ ในทักษะปฏิบัติดนตรีของนักเรียน โรงเรียนประถมศึกษา ในตำบลแพรกหนามแดง

ขอบเขตการวิจัย

การพัฒนาการเรียนรู้ทักษะทางดนตรี ของนักเรียนโรงเรียนระดับประถมศึกษา ในพื้นที่ตำบลแพรกหนามแดงจำนวน 2 โรงเรียน คือ 1) โรงเรียนบ้านคลองสมบูรณ์ 2) โรงเรียนบ้านแพรกหนามแดง

ขอบเขตด้านประชากร (กลุ่มตัวอย่าง)

กลุ่มที่ 1 กลุ่มนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ของโรงเรียนบ้านคลองสมบูรณ์ มีจำนวนทั้งสิ้น 39 คน (โรงเรียนขนาดกลาง)

กลุ่มที่ 2 กลุ่มนักเรียนระดับอนุบาล – ระดับประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนบ้านแพรกหนามแดง มีจำนวนทั้งสิ้น 20 คน (โรงเรียนขนาดเล็ก จำนวนผู้เรียนน้อย)

ขอบเขตเนื้อหาที่ศึกษา

กลุ่มเรียนที่ 1 ทักษะด้านกีตาร์อะคูสติค/ฝึกปฏิบัติ

กลุ่มเรียนที่ 2 ความรู้ด้านทฤษฎีดนตรีสากลเบื้องต้น /ฝึกปฏิบัติขับร้อง

กลุ่มเรียนที่ 3 ความรู้เครื่องดนตรีไทย /ฝึกปฏิบัติ

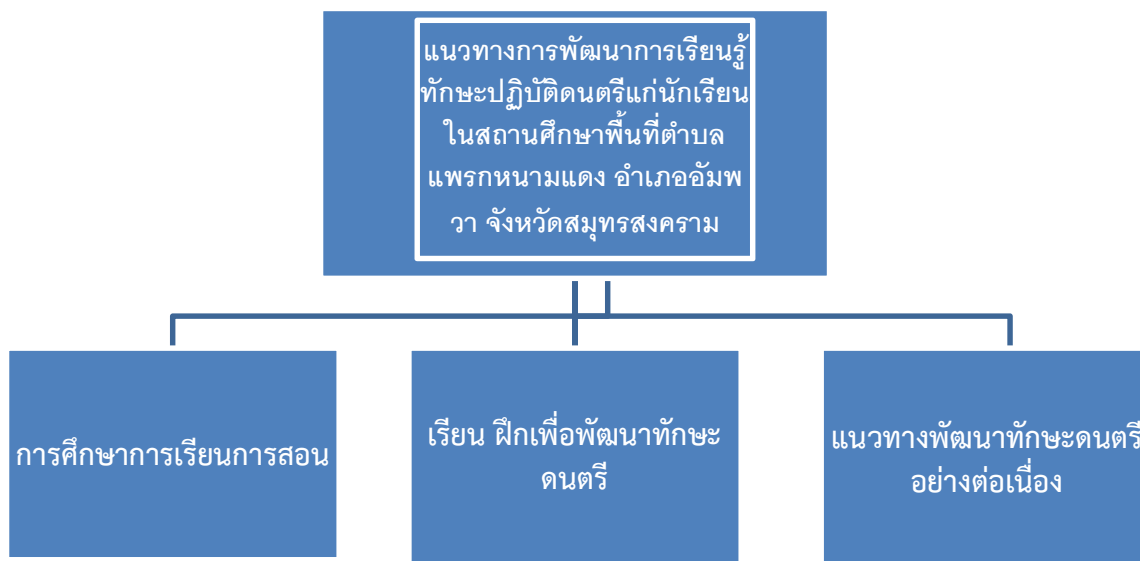
ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (qualitative research) มีการรวบรวมข้อมูลทางด้านเอกสาร หนังสือ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องโดยวิเคราะห์ข้อมูลและเนื้อหา โดยอ้างอิงทฤษฎีการเรียนรู้ และดนตรีศึกษา (Music Education) ศึกษาข้อมูลการจัดการเรียนการสอน เนื้อหาการสอนในรายวิชาดนตรีพื้นฐานของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา รวมทั้งผู้วิจัยมีแนวทางการศึกษาเชิงมานุษยวิทยา (Ethnomusicology) คือการศึกษาเรื่องราวของดนตรีที่กำลังดำเนินไป ณ ขณะนั้น ในสังคมใดสังคมหนึ่ง ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเก็บข้อมูล และพัฒนาทักษะทางดนตรีให้แก่ผู้เรียนในชุมชนตำบลแพรกหนามแดง อำเภออัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม ด้วยมี



วิธีการเก็บข้อมูลจากการลงภาคสนาม สัมภาษณ์ เข้าไปสังเกตการณ์ร่วมในพื้นที่นั้นๆ ในการดำเนินงานวิจัยครั้งนี้ มีกระบวนการขั้นตอน ดังนี้ คือ

1. ศึกษาข้อมูล หนังสือ เอกสาร งานวิจัย วิทยานิพนธ์ที่เกี่ยวข้อง ทฤษฎีอ้างอิง รวมถึงบทความทางวิชาการต่างๆ
2. รวบรวมข้อมูล จาก เอกสาร บทความ งานวิจัย ทฤษฎีอ้างอิง สัมภาษณ์คณะครู สังเกตการณ์อย่างมีส่วนร่วม
3. วิเคราะห์ข้อมูลบริบท และข้อมูลทางดนตรี
4. สรุปผล อภิปรายผลการศึกษา
5. ข้อเสนอแนะ



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

ที่มา : ผู้วิจัย

ผลการวิจัย

จากผลการวิจัย พบว่า จากการศึกษารอบด้าน และมีการสร้างกิจกรรมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ทักษะทางดนตรี ของนักเรียน โรงเรียนระดับประถมศึกษา ในพื้นที่ตำบลแพรกหนามแดง จำนวน 2 โรงเรียน นั่นก็คือ โรงเรียนบ้านคลองสมบูรณ์ และโรงเรียนบ้านแพรกหนาม

ในการศึกษาของโครงการวิจัย นี้ จากการสัมภาษณ์และแบบเก็บข้อมูลภาคสนามโรงเรียนบ้านแพรกหนามแดงและโรงเรียนบ้านคลองสมบูรณ์ พบว่าโรงเรียนทั้งสองแห่ง มีข้อจำกัดด้านการจัดการเรียนการสอนดนตรีไปในทางเดียวกัน คือ การขาดแคลนบุคลากรที่สอนดนตรีโดยเฉพาะ จากผลการศึกษาหลักสูตรการสอนดนตรีของโรงเรียนระดับชั้นประถมศึกษา พื้นที่ตำบลแพรกหนามแดง ผลการศึกษาหลักสูตรการสอนดนตรี กรณีศึกษาโรงเรียนบ้านแพรกหนามแดงและโรงเรียนบ้านคลองสมบูรณ์พบว่าทั้งสองโรงเรียนจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ ซึ่งอยู่ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะและมีสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ผลจากการสัมภาษณ์และแบบเก็บข้อมูลภาคสนามโรงเรียนบ้านแพรกหนามแดงและโรงเรียนบ้านคลองสมบูรณ์ พบว่าโรงเรียนทั้งสองแห่งมีข้อจำกัดด้านการเรียนการสอนดนตรีไปในทางเดียวกันดังต่อไปนี้

1) กรณีศึกษาด้านบุคลากรการสอนดนตรีจากโรงเรียนบ้านคลองสมบูรณ์ นักเรียนทุกระดับชั้นเรียนดนตรีจากครูผู้สอนวิชานาฏศิลป์ซึ่งมีความเชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ เนื้อหาดนตรีพื้นฐานในบางส่วน แต่หากเป็นการสอนแบบเจาะจงเครื่องดนตรีเอกนั้น ยังมีบุคลากรไม่เพียงพอต่อความต้องการ ซึ่งเป็นหนึ่งในปัจจัยด้านคุณภาพการเรียนการสอนดนตรีที่ควรมีการสนับสนุนเพิ่มเติม



2) ด้านอาคารและอุปกรณ์การเรียนการสอนทางดนตรี ทั้งสองโรงเรียนยังคงขาดห้องเรียนและอุปกรณ์ และสื่อการเรียนการสอนดนตรีที่เป็นหนึ่งในปัจจัยสำคัญของการเรียนดนตรี กรณีศึกษาจากโรงเรียนบ้านแพรกหนามแดง ผู้อำนวยการโรงเรียนได้แจ้งว่าทางโรงเรียนมีเครื่องดนตรีอังกะลุง ซึ่งมีปัญหาว่ายังขาดผู้สอนเฉพาะทางโดยตรงอยู่มาก

3) จากการขาดแคลนบุคลากรเฉพาะทางด้านดนตรี ทางโรงเรียนจึงอยากให้มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องและยั่งยืน รวมถึงการแก้ปัญหาการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาทักษะดนตรีแบบออนไลน์ ในช่วงที่มีการแพร่ระบาดของโรคโควิด -19

ผู้วิจัยมีการลงพื้นที่สำรวจ สัมภาษณ์ เก็บข้อมูล ทั้งจากการติดต่อสัมภาษณ์ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านคลองสมบูรณ์ และโรงเรียนบ้านแพรกหนามแดง ทางออนไลน์ ตั้งแต่เดือนมกราคม 2564 และด้วยเกิดเหตุการณ์การแพร่ระบาดของโควิด-19 จึงทำให้การลงพื้นที่ดำเนินการวิจัยของนักวิจัยเลื่อนออกมาเล็กน้อยเป็นการลงพื้นที่ ในเดือนกุมภาพันธ์ จำนวนนักเรียน ในระดับอนุบาล – ระดับประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนบ้านแพรกหนามแดง มีจำนวนทั้งสิ้น 20 คน และจำนวนนักเรียนในระดับประถมศึกษา ที่ 4-6 ของโรงเรียนบ้านคลองสมบูรณ์ มีจำนวนทั้งสิ้น 39 คน ทั้งนี้ คณะผู้วิจัยทั้งหมดได้ดำเนินการทั้งสิ้น 2 ครั้ง คือ ครั้งที่ 1) วันพุธที่ 24 กุมภาพันธ์ 2564 เวลา 9.00-16.30 น. ครั้งที่ 2) วันพุธ ที่ 10 มีนาคม 2564 เวลา 9.00-16.30 น.

จากการเก็บข้อมูล สัมภาษณ์ คุณครู และผู้อำนวยการ ทำให้ทราบข้อมูลเพื่อไปดำเนินการจัดการจัดเนื้อหาการสอนเพื่อการพัฒนาทักษะทางดนตรีให้เหมาะสมกับนักเรียน โดยมีการแบ่งการเรียนเวียนกัน เป็น 3 กลุ่ม ตามทักษะ เนื้อหาความรู้ทางดนตรีในแต่ละด้าน โดยนักเรียนจะต้องเรียนให้ครบ ทั้ง 3 กลุ่ม ถึงจะเป็นการเรียนที่เสร็จสิ้น มี 3 กลุ่ม ดังนี้

กลุ่มเรียนที่ 1 ทักษะด้านกีตาร์อะคูสติค/ฝึกปฏิบัติ

กลุ่มเรียนที่ 2 ความรู้ด้านทฤษฎีดนตรีสากลเบื้องต้น /ฝึกปฏิบัติขับร้อง

กลุ่มเรียนที่ 3 ความรู้เครื่องดนตรีไทย /ฝึกปฏิบัติ

ตารางที่ 1 ตารางกิจกรรมพัฒนาทักษะทางดนตรี.ร.บ้านคลองสมบูรณ์ และ ร.ร.บ้านแพรกหนามแดง

วันที่	กลุ่มที่ 1 กีตาร์	กลุ่มที่ 2 ทฤษฎีดนตรีขับร้อง	กลุ่มที่ 3 เครื่องดนตรีไทย
24 ก.พ. 64	ส่วนประกอบกีตาร์ ทำทางการเล่น การจับเครื่อง	อัตราจังหวะ ชนิดของโน้ต การตบมือในจังหวะ 3/4 และ 4/4	ส่วนประกอบเครื่องดนตรีไทย เครื่องสาย ทำทางการเล่น จับเครื่อง
10 มี.ค. 64	ฝึกปฏิบัติเล่นคอร์คอร์ดเพลง พื้นฐานสำหรับเด็ก	การฝึกหายใจและขับร้องเบื้องต้น	ฝึกปฏิบัติเล่นซอโดยสี่ที่ละเสียง

การพัฒนาทักษะทางดนตรีให้กับนักเรียนโรงเรียนบ้านคลองสมบูรณ์ และโรงเรียนบ้านแพรกหนามแดง

กลุ่มเรียนที่ 1 ทักษะด้านกีตาร์อะคูสติค/ฝึกปฏิบัติ

- อธิบายส่วนประกอบกีตาร์ทั้ง 2 ประเภท กีตาร์ไฟฟ้าและ กีตาร์คลาสสิก
- การฝึกให้นักเรียนลองปฏิบัติฝึกเล่นคอร์คอร์ดกีตาร์เบื้องต้น เป็นรายบุคคล และทบทวนเป็นรายกลุ่ม

กลุ่มเรียนที่ 2 ความรู้ด้านทฤษฎีดนตรีสากลเบื้องต้น /ฝึกปฏิบัติขับร้อง

- อธิบายสอนในทฤษฎีดนตรีพื้นฐาน เรื่องจังหวะ ตบมือจังหวะ 4/4 และ 3/4 มีการฝึกอ่านโน้ต พร้อมทำแบบฝึกหัดหลังเรียน และการสอนหายใจกับการขับร้องเบื้องต้น



กลุ่มเรียนที่ 3 ความรู้เครื่องดนตรีไทย /ฝึกปฏิบัติ

- อธิบายเนื้อหาเครื่องดนตรีไทย รวมถึงส่วนประกอบเครื่องสายของดนตรีไทย และให้นักเรียนได้จับ และฝึกสวอนในแต่ละเสียงเบื้องต้น

1. การพัฒนาทักษะดนตรีที่ โรงเรียนบ้านคลองสมบูรณ์

จากการจัดการเรียนการสอนให้ความรู้ เพื่อพัฒนาทักษะทางดนตรี แก่นักเรียนโรงเรียนบ้านคลองสมบูรณ์ จำนวน 39 คน ในระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6 นั้น ทั้ง 2 ครั้ง พบว่า นักเรียนให้ความร่วมมือและสนใจที่จะเรียนต่อไปในโอกาสต่อไป การเรียนทั้ง 3 กลุ่มเครื่องดนตรี โดยเฉพาะกลุ่มที่ 1 กีตาร์ และ กลุ่มที่ 2 ทฤษฎีดนตรีและขับร้อง เนื่องจากเป็นเครื่องเฉพาะที่นักเรียนเข้าถึงได้ง่าย สามารถจับต้องได้ ในส่วนกลุ่มที่ 3 กลุ่มเครื่องสายดนตรีไทย นักเรียนให้ความสนใจเนื่องจากไม่เคยได้จับเครื่อง และเล่นดนตรีไทย ผลจากการสอน และพัฒนาทักษะครั้งนี้ และจากการพูดคุยสอบถาม ส่งผลให้คณะผู้วิจัยทราบถึงหัวข้อทางดนตรีที่นักเรียนสนใจ อีกทั้งยังเป็นการวางแผนการจัดการสอนในโอกาสหน้า

2. การพัฒนาทักษะดนตรีที่ โรงเรียนบ้านแพรกหนามแดง

จากการจัดการเรียนการสอนให้ความรู้ เพื่อพัฒนาทักษะทางดนตรี แก่นักเรียนโรงเรียนบ้านแพรกหนามแดง จำนวน 20 คน นั้น ด้วยเป็นระดับชั้นอนุบาล ที่ 3 ถึง ประถมศึกษาที่ 6 ทำให้การสอนต้องมีการแบ่งกลุ่มตามระดับชั้นเพื่อให้เหมาะสมกับการเรียนรู้ในแต่ละช่วงวัย รวมถึง นักเรียนมีความสนใจพิเศษในการเล่นเครื่องกลุ่มดนตรีไทย และ กลุ่มกีตาร์ กลุ่มขับร้อง รองลงมาตามลำดับ

3. การจัดการเรียนการสอนวิชาดนตรีให้มีความยั่งยืน

จากการศึกษา เก็บรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูลในการดำเนินงานวิจัยนี้ ทำให้ผู้วิจัยเล็งเห็นถึงการพัฒนาการเรียนการสอนทางดนตรี ให้แก่นักเรียนในชุมชนแพรกหนามแดง อย่างยั่งยืน เพื่อแก้ปัญหาในการขาดแคลนเครื่องมืออุปกรณ์ดนตรี รวมถึงการขาดแคลนบุคลากรผู้สอนทางดนตรีด้วย ผู้วิจัยจึงมีโครงการในปีการศึกษาต่อไป เพื่อสร้างชุดการเรียนการสอนออนไลน์ทางดนตรี โดยเลือกเครื่องมือการสอนทางดนตรี ให้เหมาะสมกับผู้เรียนในโรงเรียนบ้านคลองสมบูรณ์ และ โรงเรียนบ้านแพรกหนามแดง และมอบเพื่อเป็นสื่อการสอนหลัก และการสอนเสริมให้แก่โรงเรียนทั้ง 2 แห่ง ต่อไป

ในการวิจัยครั้งนี้ กิจกรรมทางดนตรีที่นำไปสอนและพัฒนาให้นักเรียน ทางคณะครู และผู้อำนวยการเห็นด้วยกับการจัดกิจกรรมหมุนเวียน เรียนรู้ตามฐานกลุ่มย่อย ทำให้นักเรียนได้มีการเคลื่อนไหว และสนุกสนานตื่นตัวต่อการเรียนรู้ตามฐานที่ 1-3

จากการที่คณะผู้วิจัยดำเนินงานวิจัย เพื่อพัฒนาทักษะให้ความรู้ทางดนตรี ในเฉพาะกลุ่มเครื่อง และความรู้ทางด้านทฤษฎีดนตรี นั้น พบว่า นักเรียนทั้ง 2 โรงเรียน ในพื้นที่ ตำบลแพรกหนามแดง อ.อัมพวา จ.สมุทรสงคราม มีความสนใจในกิจกรรมทักษะทางดนตรีเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะในช่วงระดับชั้นประถมศึกษาที่ 3 -6 เป็นช่วงวัยที่อยากเรียนรู้และฝึกปฏิบัติเครื่องดนตรี ได้ดี มีความตั้งใจเป็นอย่างมาก ซึ่งผลจากการดำเนินงาน นักเรียน ได้รับความรู้และสามารถทำแบบฝึกหัดทางด้านทฤษฎีดนตรีพื้นฐานได้ อีกทั้ง ยังได้ฝึกปฏิบัติทักษะในแต่ละเครื่องเพื่อเป็นแรงบันดาลใจในการฝึกฝน เรียนรู้เครื่องดนตรีในครั้งต่อไป ในอนาคตอีกด้วย

แนวทางการพัฒนาทักษะปฏิบัติดนตรีกับนักเรียนระดับประถมศึกษา พื้นที่ตำบลแพรกหนามแดง

จากกระบวนการการศึกษาและพัฒนากิจกรรมเพื่อทักษะปฏิบัติดนตรีให้กับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา โรงเรียนในพื้นที่ตำบลแพรกหนามแดง อำเภออัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม นั้น ผู้วิจัยสามารถสรุป เสนอแนะ เป็นแนวทางเพื่อพัฒนา ส่งเสริมการฝึกทักษะทางดนตรีให้แก่นักเรียนในโรงเรียนบ้านคลองสมบูรณ์ และโรงเรียนบ้านแพรกหนามแดง ดังต่อไปนี้

- 1) ส่งเสริมความรู้ด้านทฤษฎีดนตรี ควบคู่กับการเรียนรู้ปฏิบัติเครื่องดนตรี เพื่อความเข้าใจและความสัมพันธ์กันในการเรียนปฏิบัติเครื่อง
- 2) ส่งเสริมการเรียนเลือกเครื่องปฏิบัติทักษะดนตรีที่ได้รับความสนใจเป็นพิเศษของนักเรียน
เช่น กีตาร์ ขับร้อง เป็นต้น
- 3) มีชุดการสอนออนไลน์ ที่มีเนื้อหาพื้นฐาน นำไปใช้ได้จริง เกี่ยวกับเครื่องดนตรีที่นักเรียนสนใจ เพื่อเป็นการเรียนรู้เพิ่มเติม และฝึกฝน ฝึกหัดด้วยตนเองได้ที่บ้านในสถานการณ์ที่มีโรคโควิด-19 แพร่ระบาด
- 4) มีวิทยากร อาจารย์เข้าไปให้คำแนะนำ ในการฝึกการเรียนเพิ่มเติมเป็นรายบุคคลและกลุ่มย่อย นอกเหนือจากการเรียนผ่านชุดสอนออนไลน์



5) จัดโครงการส่งเสริมการแสดงดนตรี หรือการประกวด ภายในโรงเรียน หรือภายในชุมชน สำหรับเยาวชนในตำบล แพรกหนามแดง อำเภอมัญจาคีรี จังหวัดขอนแก่น เพื่อเป็นการเปิดให้นักเรียนได้มีพื้นที่การแสดงความสามารถ และสร้างแรงกระตุ้นในการฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอ เป็นการทำกิจกรรมทางดนตรี ที่ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์

6) ส่งเสริมให้นักเรียน มีเป้าหมายจากการพัฒนาตนเองหลังจากมีการเรียน การฝึกอบรมปฏิบัติทักษะทางดนตรี เพื่อไปประกวดแข่งขัน กับหน่วยงานภายนอก เป็นการฝึกความกล้าแสดงออก และฝึกประสบการณ์ในการแสดงดนตรี



ภาพที่ 2 ผู้วิจัยเข้าพบและสัมภาษณ์ ผ.อ.โรงเรียนบ้านคลองสมบูรณ์
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 3 ผู้วิจัยเข้าพบและสัมภาษณ์ ครูที่โรงเรียนบ้านแพรกหนามแดง
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 4 การจัดการสอนตามฐาน ที่โรงเรียนบ้านแพรกหนามแดง
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 5 การจัดการสอนตามฐาน ที่โรงเรียนบ้านคลองสมบูรณ์
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 6 การจัดการสอนตามฐาน ที่โรงเรียนบ้านคลองสมบูรณ์
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 7 การจัดการสอนตามฐาน ที่โรงเรียนบ้านแพรกหนามแดง
ที่มา : ผู้วิจัย



สรุปผลการวิจัย

จากผลการดำเนินการชุดโครงการวิจัยนี้ สามารถสรุปผลแนวทางเพื่อพัฒนา ส่งเสริมการฝึกทักษะทางดนตรีให้แก่แก่นักเรียนระดับประถมศึกษา ให้กับ โรงเรียนบ้านคลองสมบูรณ์ และโรงเรียนบ้านแพรกหนามแดง ได้ดังนี้

- 1) ส่งเสริมความรู้ด้านทฤษฎีดนตรี ควบคู่กับการเรียนรู้ปฏิบัติเครื่องดนตรี เพื่อความเข้าใจและความสัมพันธ์กันในการเรียนรู้ปฏิบัติเครื่อง
- 2) ส่งเสริมการเรียนรู้เครื่องเอกทางดนตรีที่นักเรียนให้ความสนใจเป็นพิเศษ เช่น กีตาร์ ขลุ่ยฝรั่ง เครื่องดนตรีไทย หรือ เครื่องดนตรีชนิดอื่น เป็นต้น
- 3) ทางคณะผู้วิจัยเล็งเห็นถึงการส่งเสริม พัฒนา ชุดการสอนดนตรีออนไลน์ ที่มีเนื้อหาพื้นฐาน ทางโรงเรียนนำไปใช้ได้จริง เกี่ยวกับเครื่องดนตรีที่นักเรียนให้ความสนใจมากที่สุด และ อันดับรองลงมา คือการมีชุดสอนออนไลน์ทางดนตรีที่มีการออกแบบเนื้อหาการสอนให้เหมาะสมกับอายุของผู้เรียน และเนื้อหาตามบทเรียน สามารถส่งเสริมให้นักเรียนได้ฝึกฝน ฝึกหัดด้วยตนเองได้ที่บ้านในช่วงที่ประเทศมีสถานการณ์ที่มีโรคโควิด-19 แพร่ระบาด
- 4) คณะผู้วิจัย และมีวิทยากร เข้าไปสอน จัดกิจกรรมเพิ่มเติม พร้อมให้คำแนะนำเพื่อการฝึกการเรียนรู้เพิ่มเติมเป็นรายบุคคลและกลุ่มย่อย ซึ่งนอกเหนือจากการเรียนผ่านชุดสอนออนไลน์เมื่อสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคดีขึ้น
- 5) การจัดโครงการส่งเสริมการแสดงดนตรี หรือการประกวด ภายในโรงเรียน หรือภายในชุมชน สำหรับเยาวชนในตำบลแพรกหนามแดง อำเภออัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม เพื่อเป็นการเปิดให้นักเรียนได้มีพื้นที่การแสดงความสามารถ เพื่อสร้างแรงกระตุ้นในการฝึกฝนทักษะดนตรีอย่างสม่ำเสมอ และสร้างกิจกรรมทางดนตรี นับเป็นการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์และเป็นการเพิ่มศักยภาพให้กับเยาวชนในพื้นที่
- 6) ส่งเสริมให้นักเรียน มีเป้าหมาย แรงบันดาลใจจากการพัฒนาตนเองหลังการฝึกอบรมปฏิบัติทักษะทางดนตรี เพื่อไปประกวด แข่งขัน กับหน่วยงานภายนอก เป็นการฝึกความกล้าแสดงออก และฝึกประสบการณ์ในการแสดงดนตรี ให้กับนักเรียน

อภิปรายผล

แนวทางเพื่อการพัฒนาทักษะทางดนตรีให้กับนักเรียนในช่วงระดับประถมศึกษา ในโรงเรียนพื้นที่ตำบลแพรกหนามแดง อำเภออัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม นับเป็นแนวทางที่สำคัญอันจะก่อให้เกิดการพัฒนาอย่างต่อเนื่องที่ทางคณะผู้วิจัย โรงเรียน และบุคลากร สามารถนำไปใช้ต่อยอดเพื่อการปฏิบัติสอนทักษะทางดนตรีในระดับประถมศึกษา นี้ อีกทั้งยังเป็นสิ่งที่สนับสนุนให้เยาวชนในตำบลแพรกหนามแดง ได้ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ และกิจกรรมทางดนตรี ก่อให้เกิดการสร้างแรงบันดาลใจในการพัฒนาความทักษะทางดนตรีเพิ่มการเรียนรู้ได้ดีสำหรับเยาวชนในพื้นที่ตำบลแพรกหนามแดง อำเภออัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม ได้ นอกเหนือจากการดำเนินงานวิจัยครั้งนี้เสร็จสิ้นแล้ว ผู้วิจัยมีโครงการที่จะพัฒนาชุดการสอนออนไลน์ทางดนตรี ให้แก่โรงเรียนที่ 2 แห่ง เพื่อใช้ในการจัดการเรียนการสอน และแก้ปัญหาการขาดแคลนบุคลากรทางดนตรี ในเบื้องต้น อีกทั้งยังทำให้นักเรียนได้ฝึกการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผ่านสื่อสมัยใหม่ในยุคดิจิทัล

ข้อเสนอแนะในการวิจัย

1. การจัดกิจกรรมพัฒนาสถานที่เรียนให้เหมาะสมกับบริบทของโรงเรียนและ ตามความสนใจของนักเรียน และให้เหมาะสมกับสภาพที่แวดล้อม
2. การพัฒนาความสามารถทางดนตรีของนักเรียนระดับประถมศึกษาในพื้นที่ตำบลแพรกหนามแดง ในแต่ละเครื่องมือเอกตามความสนใจของผู้เรียน

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ด้วยสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ในโอกาสต่อไปทางผู้วิจัยเล็งเห็นถึงการสร้างชุดการสอนออนไลน์ ในวิชา ทักษะดนตรีเครื่องเอกต่างๆ เช่น กีตาร์, ขลุ่ยฝรั่ง ให้กับโรงเรียนพื้นที่ตำบลแพรกหนามแดง

เอกสารอ้างอิง

กุมาริกา ศุภการ. 2555. ปัญหาที่พบบ่อยในการร้องเพลงคลาสสิกสำหรับนักศึกษาไทยระดับชั้นอุดมศึกษา และเตรียมอุดมดนตรี มหาวิทยาลัยมหิดล. (วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยมหิดล.
โกวิท ชันศิริ. (2550). *ดุริยางคศิลป์ตะวันตก(เบื้องต้น)*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.



- ข้อมูลพื้นฐาน โรงเรียนบ้านแพรกหนามแดง. (n.d.). Data.bopp-Obec.info. from https://data.bopp-obec.info/emis/schooldata-view.php?School_ID=1075580081&Area_CODE=7501
- ข้อมูลพื้นฐาน โรงเรียนบ้านคลองสมบูรณ์. (n.d.). Data.bopp-Obec.info. Retrieved 24 June 2021, from http://data.bopp-obec.info/emis/schooldata-view.php?School_ID=1060220605&Area_CODE=0
- จำเนียร ช่วงโชติ. (2515). *จิตวิทยาการรับรู้และเรียนรู้*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ชนิตา รักชลเมือง. (2534). *พื้นฐานการศึกษา หลักการและแนวคิดทางสังคม*. กรุงเทพฯ: พิมพ์ดี จำกัด.
- ณรุทธ์ สุทธจิตต์. (2561). *สังคีตนิยม ความซาบซึ้งในดนตรีตะวันตก*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พวงทอง เม่งเกร็ด. 2562. *ชุมชนแพรกหนามแดง จากการจัดการน้ำสู่การจัดการสวัสดิการชุมชน*. สมุทรสงคราม: โรงพิมพ์เดือนตุลา.พิมพ์ครั้งที่ 2.
- มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา คณะศิลปกรรมศาสตร์ศาสตร์. (2559). *หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดนตรี*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.
- ศศิวิมล ช่างเรียน. (2548). *ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ในการเรียนวิชาเครื่องดนตรีปฏิบัติสากลของนักเรียนเตรียมอุดมดนตรีชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-5-6 วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยมหิดล*. (วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยมหิดล.
- สงบศึก ธรรมวิหาร. (2545). *ดุริยางคไทย*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุภางค์ จันทวานิช. (2559). *วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สำนักงานวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2019). Obec.go.th. from <http://academic.obec.go.th/newsdetail.php?id=75>.
- อดุลย์ ต้นประยูร. (2539). *สังคมวิทยาการศึกษา*. กรุงเทพฯ: โอเอสพริ้นติ้งเฮาส์.
- Awasdakan Poomee. (2019). *Basic Vocal Skills Development of the First Year Vocal Major Music Students Suan Sunandha Rajabhat University*. Full Paper of Research.KEAS- 25 MAY 2019



การสื่อความหมายในงานจิตรกรรมภาพเหมือนตัวเองของศิลปินหญิง: กรณีศึกษา 10 ศิลปินหญิง ในประวัติศาสตร์ศิลปะ

Interpretation in a Female Artist's Self-Portrait: A Case Study of 10 Female Artists in Art History

ณัฐสุรี เตชะวิริยะทวิสิน

Natsuree Techawiriyataweesin

สาขาวิชาจิตรกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

Program in Painting Faculty of Fine and Applied Arts, SuanSunandha Rajabhat University

(Received : Mar 15,2021 Revised : May 19,2022 Accepted : Jun 8,2022)

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อรวบรวม เรียบเรียง และศึกษาผลงานจิตรกรรมภาพเหมือนตัวเองของศิลปินหญิง เพื่อนำมาสู่วิเคราะห์รูปแบบศิลปกรรมผลงานจิตรกรรมภาพเหมือนตัวเองของศิลปินหญิง และเพื่อวิเคราะห์การสื่อความหมายที่เป็นเนื้อหาสาระของผลงานจิตรกรรมภาพเหมือนตัวเองของศิลปินหญิงผ่านการตีความ โดยมีแนวคิดด้านการจัดองค์ประกอบภาพและทฤษฎีสัญศาสตร์หรือสัญวิทยาเป็นแนวคิดและทฤษฎีสำคัญสำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลด้านการสื่อสารความหมาย ด้วยวิธีดำเนินการวิจัยแบบการวิจัยเชิงคุณภาพ ผลจากการวิจัยที่เป็นไปตามวัตถุประสงค์ พบว่า

(1) ผลงานจิตรกรรมภาพเหมือนตัวเองของศิลปินหญิง 10 คนที่นำมาศึกษามีคุณค่าในทางประวัติศาสตร์ศิลปะอย่างสูงด้วยความสัมพันธ์ในเชิงรูปแบบกับลัทธิศิลปกรรมในแต่ละยุคสมัยอย่างสอดคล้อง ศิลปินหญิงในแต่ละช่วงเวลาอาศัยรูปแบบสำคัญที่เป็นกระแสของการพัฒนาทางด้านศิลปกรรมเป็นปัจจัยในการสร้างสรรค์ผลงานภาพเหมือนตัวเองให้เกิดเป็นลักษณะเฉพาะที่โดดเด่นและมีสาระเฉพาะตัว (2) รูปแบบผลงานจิตรกรรมภาพเหมือนตัวเองของศิลปินหญิงมีการจัดองค์ประกอบผลงานโดยนำเสนอใบหน้าและลำตัวส่วนบนของตัวอย่างเป็นจุดเด่นหรือจุดเน้นของภาพผลงาน โดยที่เทคนิคและลัทธิศิลปะในยุคสมัยต่าง ๆ ที่แตกต่างกันไม่ได้มีผลที่แตกต่างในด้านการนำเสนอรูปแบบของผลงาน การจัดองค์ประกอบของภาพจิตรกรรมจึงเป็นไปตามรูปแบบการวาดภาพเหมือนโดยปกติ แต่อาจแตกต่างในลักษณะของการเน้นการแสดงออกของสีหน้าและสายตาของตัวละครในภาพ (3) ผลงานจิตรกรรมภาพเหมือนตัวเองของศิลปินหญิงนั้นมักสื่อความหมายตรงด้านการแสดงออกถึงภาพใบหน้าที่มีต้นแบบจากตัวเองที่เป็นผลจากการมองภาพสะท้อนในกระจกหรือจากภาพถ่ายหรือจากเอกลักษณ์ของใบหน้าของตัวเองเป็นต้นแบบ และแสดงความหมายแฝง 6 ประการ คือ ผลงานจิตรกรรมภาพเหมือนตัวเองของศิลปินหญิงมักมีนัยยะแฝงที่เป็นความหมายเชิงลึกอันเกี่ยวข้องกับประเด็นในเรื่องของความเป็นเพศหญิง ในฐานะศิลปินยุคก่อนสมัยใหม่ การที่ศิลปินหญิงใช้ตัวเองเป็นตัวละครสื่อแทนตัวละครในศาสนา การแสดงออกถึงนัยทางเพศที่แสดงออกทางสายตา โครงสร้างใบหน้า รูปร่าง และรูปทรงส่วนบนของร่างกาย การขบขันรูปร่างที่เว้าโค้งหรือแม้แต่การเปลือยร่างกาย การแสดงออกถึงวิถีชีวิตประจำวันที่เป็นผู้หญิงในฐานะชนชั้นกลาง และการเปิดเผยจิตใจสำนึกของศิลปินหญิงที่เสมือนว่าเต็มไปด้วยสุนทรีย์ภาพอันลึกซึ้ง

คำสำคัญ: จิตรกรรมภาพเหมือนตัวเอง ศิลปินหญิง การจัดองค์ประกอบภาพ การสื่อความหมาย

Abstract

The objectives of this research were to collect, compile and study the self-portraits of female artists in order to analyze the art styles of female artists' self-portraits and to analyze the interpretation of the works of female artists. Self-portraits of female artists through interpretation. This research has the concept of image composition and the theory of Semiotic or Semiology, which is an important concept and theory for the analysis of semantic communication data. with a qualitative research method.

The results of objective research found that:

(1) The self-portraits of the ten female artists studied are of high art history with a consistent relationship between styles and artistic ideology in each period. Female artists of each period relied on important patterns that are the current of artistic development as a factor in creating self-portraits to become distinctive and unique. (2) The



female artist's self-portrait style is composed of works by presenting one's face and upper body as the highlight or focus of the work. Whereas the techniques and artistic doctrines of different eras do not differ in the presentation of the styles of the works. The composition of the painting therefore follows the usual painting style. but may differ in the manner of emphasizing the expressions of the facial expressions and eyes of the characters in the picture and (3) the self-portraits of female artists often convey the meaning of self-original facial expressions resulting from the reflection in the mirror or from photographs or from the identity of the face. as a model by expressing 6 connotations: self-portraits of female artists often have connotations that are deeply related to the issue of femininity (feminizes) as pre-modern artist, female artists use themselves as media characters instead of religious characters, expression of sexuality (sexuality) expressed through the eyes. facial structure, shape and upper body contours, emphasizing a contoured figure or bare body, expressing the daily life of a woman as a middle class and the subconscious revelation of a female artist as if full of mysterious aesthetics.

Keyword: self-portrait, female artist, composition, interpretation

บทนำ

ท่ามกลางศิลปินชายที่ได้ผ่านการรับรู้จากผลงานจิตรกรรมตลอดประวัติศาสตร์ก็พบได้ถึงผลงานจิตรกรรมของพวกเขาที่ใช้รูปร่างและใบหน้าของผู้หญิงเป็นหัวข้อในการสร้างสรรค์ผลงานอยู่ตลอดเวลา ซึ่งสิ่งนี้แสดงให้เห็นว่าผู้หญิงอยู่ในสถานะของการเป็นเพศที่ถูกจับจ้องจากความเป็นศิลปินชายในฐานะของรูปลักษณ์ที่สื่อถึงความบริสุทธิ์ ความไร้เดียงสา ความอ่อนโยน นุ่มนวล และแทนค่าความหมายในเชิงสุนทรียภาพได้ง่ายกว่าความเป็นชาย แม้ในบริบทของจิตรกรรมภาพเหมือนตัวเอง (self-portrait) เป็นภาพตัวแทนของศิลปินที่ถือเป็นหัวข้อสำคัญสำหรับการสร้างงานทัศนศิลป์มาโดยตลอดประวัติศาสตร์ โดยปกติศิลปินตะวันตกมักสร้างงานจิตรกรรมภาพเหมือนตัวเองเพื่อฝึกทักษะและบันทึกภาพของตัวเองด้วยการมองจากภาพใบหน้าและร่างกายของตัวเองสะท้อนบนกระจก ซึ่งศิลปินอาจแสดงออกด้วยการวาดเขียนเป็นงานจิตรกรรม ภาพวาดเส้น หรือภาพพิมพ์ ก็มักเป็นภาพของศิลปินชายอันเป็นที่รู้จักอยู่จำนวนมาก

แต่ในทางตรงกันข้าม ก็พบว่าศิลปินหญิงจำนวนหนึ่งที่ใบหน้าและบุคลิกตัวเองออกมาผ่านงานจิตรกรรมภาพเหมือนของตัวเองอยู่เช่นกัน แม้ศิลปินหญิงจะมีจำนวนน้อยกว่าศิลปินชายก็ตาม ซึ่งความพิเศษของงานจิตรกรรมภาพเหมือนตัวเองของศิลปินหญิง (Self-portraits by female artists) ก็คือการที่ภาพเหมือนไม่ใช่ภาพที่สะท้อนความไร้เดียงสาหรือความบริสุทธิ์ของความเป็นสตรีเพศของพวกเธอ แต่ศิลปินหญิงสร้างงานจิตรกรรมภาพเหมือนตัวเองในฐานะของภาษาภาพที่สื่อความหมายเชิงนัย (connotation meaning) ในเชิงภาพเหมือนตัวตนของพวกเธอ (icon) แต่ไม่ใช่ตัวของพวกเธอเองโดยความเป็นจริงตามที่ตาเห็น แม้ภาพที่ปรากฏเป็นเพียงภาพจิตรกรรมคนเหมือนของศิลปินเองจะมีลักษณะตั้งแต่เรียบง่ายไปถึงความซับซ้อนในรายละเอียดและองค์ประกอบของผลงานก็ตาม แต่ก็ปฏิเสธไม่ได้ว่านับตั้งแต่คริสต์ศตวรรษที่ 15 เป็นต้นมา จิตรกรรมภาพเหมือนตัวเองของศิลปินหญิงคือข้อความสำคัญของความเป็นผู้หญิงเองและมันเป็นกระบวนการตรวจสอบสภาวะภายในจิตใจของพวกเธอด้วยไปในตัวผ่านการปฏิบัติการทางด้านจิตรกรรม (Sue Nutton, 2022)

กรณีเช่นนี้จึงนำมาสู่การรวบรวมผลงานจิตรกรรมของศิลปินหญิงที่มีชื่อเสียงในประวัติศาสตร์จำนวน 10 คนมาเป็นตัวอย่าง ซึ่งเป็นการคัดเลือกจากการจัดอันดับและการให้ความสำคัญของเอกสารที่เกี่ยวข้องที่วางด้วยเรื่องของผลงานศิลปินหญิงที่สร้างสรรค์งานจิตรกรรมภาพเหมือนของตัวเองที่โดดเด่น ซึ่งก็ได้แก่ คาเตรีนา ฟัน เฮมัสเซิน (Caterina van Hemessen) (ค.ศ.1528-1565) จิตรกรแห่งเฟลมิชเรเนซองส์ (a painter of the Flemish Renaissance) ที่สร้างงานจิตรกรรมภาพเหมือนตัวเองด้วยเทคนิคสีน้ำมันตั้งแต่ศตวรรษที่ 16 ซึ่งอาจถือว่าเป็นภาพเหมือนตนเองของศิลปินหญิงที่เก่าแก่ที่สุด และแสดงออกถึงความเป็นเพศหญิง ซึ่งเป็นเรื่องผิดปกตินั้น และยังผิดปกตินี้เป็นภาพเหมือนตนเองที่กำลังปฏิบัติงานอยู่ในอาชีพของตนเอง (Natashamoura, 2021) และอาร์เตมิเซีย เจนติเลสกี (Artemisia Gentileschi) (ค.ศ.1593-1656) จิตรกรหญิงยุคบาโรกสร้างงานจิตรกรรมภาพเหมือนตัวเอง (ค.ศ. 1630) ที่มีท่าทางเียวตัวอันแปลกประหลาดมากกว่าการวาดภาพจิตรกรรมบุคคลเหมือนโดยปกติ

ขณะที่ศิลปินในยุคศิลปะสมัยใหม่ (Modern Art) ในช่วงต้นอย่าง แมรี แคสแซท (Mary Cassatt) (ค.ศ.1844-1926) ศิลปินอิมเพรสชันนิสม์ที่วาดจิตรกรรมภาพเหมือนตัวเองด้วยเทคนิคสีน้ำที่เป็นสีที่โปร่งเบาและพราวสร้างคามงามในรูปแบบเฉพาะของตัวเองด้วยการวาดที่ฉับไว อลิซ ไบลีย์ (Alice Bailly) (ค.ศ.1872-1938) ศิลปินหญิงชาวสวิสที่สร้างจิตรกรรมภาพเหมือนตัวเองในปี ค.ศ.1917 แบบสมัยใหม่ด้วยเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่ผสมผสานแนวทางแบบฟอวิซึม (Fauvism) ฟิวเจอร์ริซึม (Futurism) ดาดา (Dada) และคิวบิซึม (Cubism) ทามารา เดอ เลมพิกคา (Tamara de Lempicka) (ค.ศ.1898-1980) ศิลปินหญิงชาวโปแลนด์ที่ผสมผสานรูปแบบศิลปะสมัยใหม่นี้โอ-คิวบิซึม (Neo-Cubism) ฟิวเจอร์ริซึม (Futurism) และอาร์ต เดโค (Art Deco) วาดจิตรกรรมภาพเหมือนตัวเองสำหรับ



ปกหน้านิตยสาร ซึ่งเป็นหนึ่งในภาพเหมือนตนเองของศิลปินหญิงที่มีชื่อเสียงที่สุดในประวัติศาสตร์ศิลปะ ภาพนี้แสดงให้เห็นเธอในที่นั่งคนขับของรถแข่ง เธอสวมหมวกหนังและถุงมือหนัง และสวมผ้าพันคอสีเทา ภาพเหมือนของเธอเป็นตัวแทนของสุนทรียภาพแบบอาร์ต เดโค (Stace, 2020) ลัวส์ ไมลูลู โจนส์ (Lois Mailou Jones) (ค.ศ.1905-1998) ศิลปินสร้างจิตรกรรมภาพเหมือนตัวเองด้วยรูปแบบ จังหวะ และสีเส้นแบบศิลปะแอฟริกันที่อาจเชื่อมโยงกับรูปทรงของประติมากรรมแบบอนารยชน (Primitive Art) จอร์เจ็ต เฉิน (Georgette Chen) (ค.ศ.1906-1993) ศิลปินหญิงชาวสิงคโปร์ที่ถือเป็นศิลปินนานาชาติที่มีรูปแบบจิตรกรรมภาพเหมือนตัวเองที่ได้รับอิทธิพลศิลปะจีนและตะวันตก ฟรีด้า คาห์โล (Frida Kahlo) (ค.ศ.1907-1954) วาดจิตรกรรมภาพเหมือนตัวเองจำนวนหลายภาพที่สื่อสารถึงอารมณ์ความรู้สึกของเธอเอง ตัวอย่างเช่นงานจิตรกรรมชื่อภาพเหมือนตัวเองกับลิงน้อย (Self-Portrait with Small Monkey) ที่มีสัตว์ต่าง ๆ อย่าง ลิง แมงมุม นกแก้ว และสุนัข อยู่ร่วมกันในภาพ (Google Art & Culture, 2021) อมริตา เซอร์-กิล (Amrita Sher-Gil) (ค.ศ.1913-1941) ศิลปินสมัยใหม่ของอินเดียคนสำคัญ สร้างงานจิตรกรรมภาพเหมือนตัวเองที่แสดงตัวตนข้ามผ่านวัฒนธรรมที่เป็นมรดกความเป็นชาวอินเดียของเธอกับวิถีการวาดภาพแบบสมัยใหม่ของยุโรปในขณะที่เธออาศัยอยู่ที่กรุงปารีส ประเทศฝรั่งเศส (Stace, 2020) และ ยาโยอิ คูซามะ (Yayoi Kusama) (ค.ศ.1929-ปัจจุบัน) ศิลปินหญิงชาวญี่ปุ่นสร้างจิตรกรรมภาพเหมือนตัวเองที่ผสมผสานลักษณะจุดอันไม่สิ้นสุด (polka-dotted) ที่เป็นเอกลักษณ์ของเธอในปี ค.ศ.2010 แสดงให้เห็นถึงรูปแบบอันเป็นเอกลักษณ์ของตัวเองอย่างเด่นชัด (Amanda Scherker, 2019)

จากกรณีตัวอย่างศิลปินหญิงที่สร้างจิตรกรรมภาพเหมือนตัวเองทั้ง 10 คนนี้จึงเป็นประเด็นในการวิจัยด้านศิลปกรรมในเชิงคำถามที่ว่า ผลงานจิตรกรรมภาพเหมือนตัวเองของศิลปินหญิงที่ถือเป็นต้นแบบและอิทธิพลทางด้านงานจิตรกรรมที่สำคัญให้กับการสร้างสรรค์จิตรกรรมภาพเหมือนตัวเองของศิลปินหญิงร่วมสมัยนั้นมีรูปแบบผลงานงานที่โดดเด่นอย่างไร และผลงานของศิลปินเหล่านี้มีเนื้อหาสาระและนัยแฝงเรื่องอะไรบ้าง ซึ่งชุดคำถามตั้งต้นในการวิจัยนี้จึงถือเป็นประเด็นสำคัญของวิจัยนี้

วัตถุประสงค์

1. เพื่อรวบรวม เรียบเรียง และศึกษาผลงานจิตรกรรมภาพเหมือนตัวเองของศิลปินหญิง
2. เพื่อวิเคราะห์รูปแบบศิลปกรรมผลงานจิตรกรรมภาพเหมือนตัวเองของศิลปินหญิง
3. เพื่อวิเคราะห์การสื่อความหมายที่เป็นเนื้อหาสาระของผลงานจิตรกรรมภาพเหมือนตัวเองของศิลปินหญิงผ่านการตีความ

ประโยชน์ที่ได้รับ

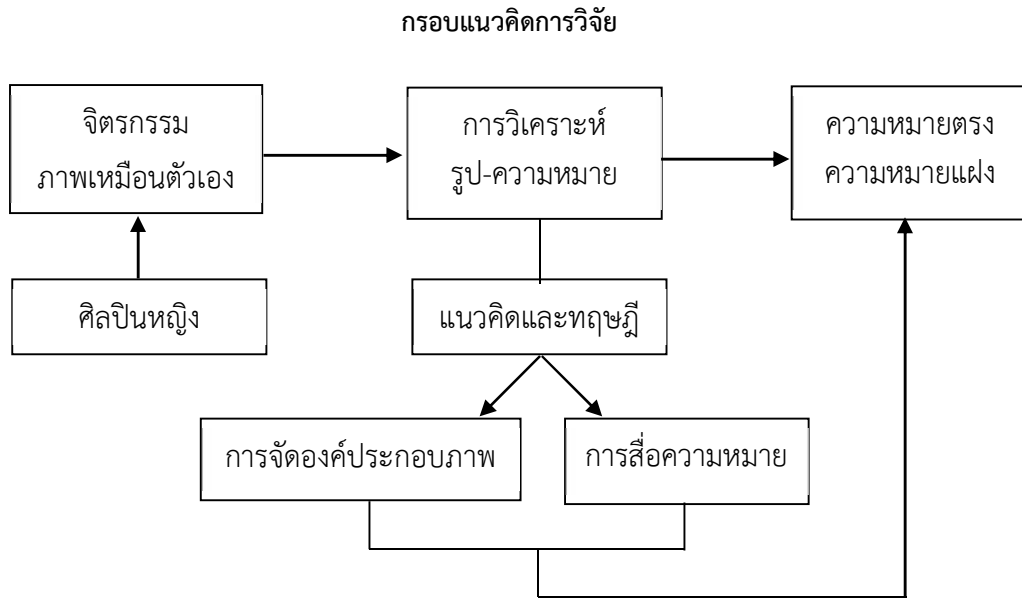
1. ชุดข้อมูลที่เป็นการรวบรวมและเรียบเรียงผลงานจิตรกรรมภาพเหมือนตัวเองของศิลปินหญิงที่เป็นกรณีศึกษาที่สำคัญ
2. ชุดความรู้เชิงวิเคราะห์ในด้านรูปแบบศิลปกรรมผลงานจิตรกรรมภาพเหมือนตัวเองของศิลปินหญิงที่เป็นการอธิบายถึงสุนทรียภาพที่เกิดขึ้น
3. ชุดความรู้เชิงวิเคราะห์ในการสื่อความหมายของผลงานจิตรกรรมภาพเหมือนตัวเองของศิลปินหญิงอันเป็นสาระสำคัญของผลงานศิลปกรรมที่เป็นนัยแฝงที่สำคัญ

ขอบเขตการวิจัย

1. การวิจัยนี้เป็นการวิจัยในเชิงคุณภาพที่อาศัยการตีความด้วยแนวคิดด้านการสื่อความหมายและองค์ประกอบของภาพ ซึ่งนำไปสู่เนื้อหาสาระเชิงวิเคราะห์ที่ไม่ได้อยู่ในกรอบคิดแบบประวัติศาสตร์ศิลปะแบบตายตัว

2. ผู้วิจัยนำกรณีตัวอย่างผลงานจิตรกรรมภาพเหมือนตัวเองของศิลปินหญิงที่โดดเด่นในประวัติศาสตร์ศิลปะด้านทัศนศิลป์จำนวน 10 คน ได้แก่ (1) คาเตรีนา ฟัน เฮเมสเซน (Caterina van Hemessen) (2) อาร์เตมิเซีย เจนติเลสกี (Artemisia Gentileschi) (3) แมรี แคสแซท (Mary Cassatt) (4) อลิซ ไบส์ลีย์ (Alice Bailly) (5) ทามารา เดอ เลมพิกคา (Tamara de Lempicka) (6) ลัวส์ ไมลูลู โจนส์ (Lois Mailou Jones) (7) จอร์เจ็ต เฉิน (Georgette Chen) (8) ฟรีด้า คาห์โล (Frida Kahlo) (9) อมริตา เซอร์-กิล (Amrita Sher-Gil) และ (10) ยาโยอิ คูซามะ (Yayoi Kusama) มารวบรวม เรียบเรียง ศึกษา และวิเคราะห์ เท่านั้น โดยเป็นการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างจากผลงานจิตรกรรมภาพเหมือนตัวเองของศิลปินหญิงที่ถูกอ้างอิงถึงในเว็บไซต์ทางด้านศิลปกรรม เช่น คลังสะสมศิลปะออนไลน์ หอศิลป์ พิพิธภัณฑ์ และข่าวสารด้านศิลปะในระดับนานาชาติมากกว่า 20 เว็บไซต์ โดยวัดได้จากความถี่ที่ได้รับการอ้างอิงถึงผลงานจิตรกรรมชิ้นนั้น ๆ

3. การวิเคราะห์ในวิจัยนี้เน้นไปที่การวิเคราะห์รูปแบบและการสื่อความหมายผลงานจิตรกรรมภาพเหมือนตัวเองของศิลปินหญิงโดยไม่ยึดโยงรูปแบบทางศิลปะตามลำดับเวลาในประวัติศาสตร์ศิลป์ เพื่อเป็นการวิเคราะห์ถึงสาระที่ซ่อนในผลงานของศิลปินหญิง



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัยการสื่อความหมายในงานจิตรกรรมภาพเหมือนตัวเองของศิลปินหญิง
ที่มา : ผู้วิจัย

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดสำหรับการวิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมภาพเหมือนตัวเองของศิลปินหญิง กรณีศึกษา 10 ศิลปินหญิงในประวัติศาสตร์ศิลปะ ด้านรูปแบบผลงานจิตรกรรมให้แนวคิดการจัดองค์ประกอบภาพงานจิตรกรรม ส่วนด้านการสื่อความหมายผลงานจิตรกรรมอาศัยแนวคิดและทฤษฎีสัญวิทยา (Semiology) หรือสัญศาสตร์ (Semiotics) มาใช้ในการวิเคราะห์และตีความหมายเพื่อให้เข้าถึงสาระของผลงานจิตรกรรม

แนวคิดด้านการจัดองค์ประกอบภาพ

แนวคิดด้านการจัดองค์ประกอบภาพจิตรกรรมเป็นส่วนสำคัญที่เชื่อมโยงกับสุนทรียภาพในเชิงรูปธรรมที่สามารถสัมผัสได้จากการเห็น (visual) ซึ่งหน่วยย่อยสุดหรือธาตุ (element) ของภาพที่เห็นเรียกว่าทัศนธาตุ (visual element) อันประกอบไปด้วยจุด เส้น สี น้ำหนัก รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว และพื้นที่ว่าง ซึ่งศิลปินหรือจิตรกรผู้สร้างสรรค์งานจิตรกรรมก็เป็นผู้ที่ทำการจัดการเพื่อประกอบสร้างทัศนธาตุให้มาอยู่ร่วมกันในภาพ ๆ หนึ่งและนำไปสู่การก่อร่างเป็นภาพผลงานชิ้นใหม่ขึ้นมาที่มีรูปลักษณ์และความหมายเฉพาะ โดยที่ส่วนสำคัญที่สุดของการประกอบสร้างทัศนธาตุให้เกิดเป็นภาพขึ้นมาใหม่ก็คือการจัดองค์ประกอบของภาพให้แสดงถึงจุดเด่น (Emphasis/Dominance) หรือจุดสนใจ (Point of Interest) ที่ชัดเจน จุดเด่นหรือจุดความสนใจในภาพนั้นก็คือส่วนสำคัญของภาพที่ผู้ดูสามารถเห็นได้อย่างชัดเจนเป็นอันดับแรก ซึ่งถือเป็นส่วนที่สามารถแสดงออกถึงความสำคัญของภาพได้อย่างเด่นชัดและยังเชื่อมโยงกับเนื้อหาสาระและความหมายในผลงานชิ้นนั้น ๆ ด้วย (ชุลุด นิมสมอ, 2559) เช่น ในกรณีผลงานจิตรกรรมภาพเหมือนตัวเองของศิลปินหญิงจึงมีความชัดเจนว่าภาพที่เป็นส่วนของใบหน้าและร่างกายของศิลปินหญิงที่ถูกสร้างขึ้นในรูปแบบงานจิตรกรรมคือส่วนที่เป็นจุดเด่นหรือจุดความสนใจของภาพ โดยในส่วนนี้ก็ทำหน้าที่ในการแสดงออกถึงสุนทรียภาพหรือความงามในรูปแบบเฉพาะของศิลปินแต่ละคน เป็นต้น

การจัดองค์ประกอบของภาพจึงเป็นเรื่องของความคิดสร้างสรรค์ที่นำมาประยุกต์ใช้จริงด้วยการจัดการทัศนธาตุชิ้นใหม่ให้เกิดเอกภาพในผลงานที่สัมพันธ์กันระหว่างรูปและความหมายหลักในผลงาน ภาพที่ปรากฏเป็นงานจิตรกรรมจึงต้องมีส่วนขับเคลื่อนให้เกิดเป็นองค์ประกอบหลักที่เด่นชัดว่าต้องการนำเสนออะไรและองค์ประกอบร่วมที่เป็นส่วนช่วยให้เกิดการสนับสนุนในรูปลักษณ์และความหมายมีความชัดเจนมากขึ้น (สุชาติ เกาทอง, 2562) ซึ่งการจัดองค์ประกอบภาพในหลายกรณีอาจใช้วิธีการสลับเปลี่ยน การโยกย้าย การหมุน การรื้อองค์ประกอบเดิม เปลี่ยนมุมมองเดิม ๆ ให้เกิดเป็นมุมมองหรือภาพใหม่ ๆ ขึ้น เพื่อให้เกิดองค์ประกอบของภาพที่เป็นภาพลักษณ์เฉพาะตัวของศิลปินผู้สร้างสรรค์ด้วย (สุริยะ ฉายะเจริญ และคณะ, 2564)

กล่าวได้ว่า การจัดองค์ประกอบของภาพเป็นแนวคิดเชิงปฏิบัติที่นำไปสู่การประยุกต์ใช้ของผู้สร้างสรรค์ทั้งโดยตั้งใจหรือไม่ได้ตั้งใจก็ตามและรวมไปถึงเป็นแนวคิดที่ใช้ในการวิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมที่เป็นรูปธรรมในเบื้องต้นได้



แนวคิดด้านการสื่อความหมาย

แนวคิดและทฤษฎีสัญวิทยาหรือสัญศาสตร์ตามที่เฟร์ดีน็อง เดอ โซซูร์ (Ferdinand de Saussure) ได้อธิบายเห็นหลักสำคัญถึง ถ้อยคำหรือภาพที่ทำหน้าที่เป็นสัญญาณ (sign) หรือเครื่องหมายหรือสัญลักษณ์บางอย่างที่สร้างจุดความหมายให้เกิดการตีความได้ โดยสามารถแบ่งองค์ประกอบของสัญญาณออกเป็น 2 ส่วนที่อยู่ร่วมกันคือ รูปสัญญาณ (Signifier) และความหมายสัญญาณ (Signified) ซึ่งรูปสัญญาณคือรูปแบบของข้อความที่ปรากฏอย่างเป็นรูปธรรมหรือสามารถทำความเข้าใจได้ในระดับต้น เช่น ภาพ เสียง ตัวอักษร หรือสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ไม่ได้มีความหมายของตัวเองจนกว่าจะทำความเข้าใจอย่างถ่องแท้ได้จากความหมายสัญญาณหรือความเข้าใจในเนื้อหาสาระที่เป็นการอธิบายในระดับต้นที่อยู่ร่วมกันกับสัญญาณหนึ่ง ๆ ทั้งรูปสัญญาณและความหมายสัญญาณถือเป็นองค์ประกอบของสัญญาณตามทฤษฎีของโซซูร์ และมันเป็นสิ่งที่ปฏิบัติการใช้ไปด้วยกันและสอดคล้องกันเสมอ (ธีรยุทธ บุญมี, 2551)

ขณะที่แนวคิดสัญวิทยาของโรลันด์ บาร์ตส์ (Roland Barthes) ชี้ว่า การสื่อความหมายของชุดสัญญาณนั้นประกอบไปด้วยการสื่อความหมายเป็น 2 ระดับ คือ ความหมายตรง (denotation) หรือความหมายที่สื่อสารทำความเข้าใจความหมายสัญญาณได้โดยง่าย มีความเป็นรูปธรรม เป็นความหมายขั้นต้นที่บ่งบอกข้อความได้อย่างชัดเจน และความหมายแฝงหรือความหมายโดยนัย (connotation) อันเป็นความหมายที่แฝงเร้นอยู่ในชุดสัญญาณและซ่อนอยู่ภายใต้ความหมายตรงที่สื่อออกไป (ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร, 2555) ความหมายแฝงเป็นสิ่งที่ทำความเข้าใจได้เมื่อผู้ทำการสื่อสารต้องเข้าใจบริบทที่เกี่ยวข้องกับชุดสัญญาณนั้น ๆ เช่น ภาพผลงานจิตรกรรมภาพเหมือนตัวเองของศิลปินคือเนื้อหาสาระหลัก ในขณะที่ความหมายที่สัมพันธ์กับบริบททางสังคม ประวัติศาสตร์ การเมือง และวัฒนธรรม คือความหมายแฝงที่ซ่อนเร้นอยู่ภายใต้ลักษณะของผลงานจิตรกรรมที่ปรากฏเป็นรูปธรรม เราจะทำความเข้าใจได้เมื่อสามารถตีความหมายในเชิงบริบทที่เกี่ยวข้องกับภาพจิตรกรรมนั้น ๆ ได้ เป็นต้น

นอกจากนี้ บาร์ตส์ยังเสนอว่ายังมีความหมายในเชิงที่ลึกซึ้งลงไปมากกว่าปกติคือความหมายในเชิงมายาคติ (Myth) โดยเป็นความหมายที่สัมพันธ์กับบริบทในเชิงความเชื่อและวัฒนธรรมที่ถูกบัญญัติขึ้นและดูเหมือนว่าเป็นสิ่งที่ปกติ แต่เมื่อมีการตีความหมายขึ้นก็จะพบกับความหมายเชิงมายาคติที่ซ่อนอยู่ภายในชุดสัญญาณนั้น ๆ (โรลันด์ บาร์ตส์, 2544) การวิเคราะห์ชุดสัญญาณเพื่อเข้าใจความหมายเชิงมายาคตินั้นจึงเป็นการวิเคราะห์ความหมายที่มีปัจจัยสำคัญที่สัมพันธ์กันระหว่างชุดสัญญาณกับวัฒนธรรม ธรรมชาติ และการบัญญัติขึ้นใหม่ ซึ่งมายาคติจึงเป็นการสื่อสารความหมายด้วยคติความเชื่อทางวัฒนธรรมที่ถูกกลบเกลื่อนให้เป็นที่รับรู้เสมือนว่าเป็นสิ่งที่ปกติธรรมดา (จอห์น พอล วอลสัน, 2558) เช่น ภาพผลงานจิตรกรรมภาพเหมือนตัวเองของศิลปินที่เราได้เห็นและดูย่อมสามารถนำไปสู่การวิเคราะห์ในเชิงมายาคติได้ ซึ่งภาพนั้นอาจแสดงถึงเรื่องของอัตลักษณ์ของศิลปิน ข้อจำกัดทางสังคมที่ศิลปินอยู่ รสนิยม ความเชื่อทางศาสนา รวมไปถึงสภาวะจิตใจของศิลปิน เป็นต้น

เพราะฉะนั้น จึงหมายความว่าภาพจิตรกรรมที่ปรากฏล้วนมีนัยความหมายที่ซ่อนเร้นอยู่เสมอ ขึ้นอยู่กับบริบทการตีความหมายในระดับใด ยิ่งมีการวิเคราะห์และตีความหมายในระดับที่ลึกซึ้งขึ้นเท่าใดก็จะทำให้เกิดความเข้าใจภาพผลงานจิตรกรรมในระดับที่ลึกซึ้งมากขึ้นเท่านั้น

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ที่ค้นคว้าเอกสาร บทความ หนังสือ อีบุ๊คและสื่อออนไลน์ในการค้นคว้า เพื่อรวบรวมเรียบเรียงข้อมูลสำหรับการศึกษาศิลปะผลงานจิตรกรรมของศิลปินหญิงแล้วนำมาสู่การวิเคราะห์โดยผู้วิจัยได้วิเคราะห์ตามหลักแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องทั้งในด้านองค์ประกอบของภาพและการสื่อความหมายของผลงานที่นำมาศึกษาเพื่อนำไปสู่บทสรุปเป็นชุดความรู้เชิงวิเคราะห์ที่เป็นปลายทางของการวิจัยครั้งนี้

ขั้นตอนการวิจัย

1. ขั้นตอนของการวางแผนเพื่อหาข้อมูลโดยรวมที่เกี่ยวข้องกับงานจิตรกรรมภาพเหมือนตัวเองของศิลปินหญิงที่โดดเด่นในประวัติศาสตร์
2. รวบรวมและเรียบเรียงข้อมูลผลงานจิตรกรรมที่เป็นกรณีศึกษาเพื่อใช้เป็นชุดข้อมูลหลักในการศึกษาวิเคราะห์
3. ขั้นตอนของการศึกษาข้อมูลจากเอกสารต่าง ๆ เพื่อเพิ่มพูนข้อมูลในขั้นต้น
4. การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อให้เกิดชุดข้อมูลเชิงวิเคราะห์ตามแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องรวมถึงการตีความของผู้วิจัย
5. สรุปและอภิปรายผลข้อมูลที่นำมาวิเคราะห์เพื่อนำมาเรียบเรียงใหม่ให้เกิดเป็นบทความวิจัยสำหรับเผยแพร่สู่สาธารณะในวารสารวิชาการ



การวิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมภาพเหมือนตัวเองของศิลปินหญิง

จากการรวบรวม เรียบเรียง และศึกษาผลงานจิตรกรรมภาพเหมือนตัวเองของศิลปินหญิงในประวัติศาสตร์ศิลปะจำนวน 10 คน จึงคัดเลือกผลงานจิตรกรรมของศิลปินแต่ละคนจำนวน 10 ชิ้น คือ ภาพเหมือนตัวเอง ของกาเตรีนา ฟัน เฮเมิสเซน (ภาพที่ 2) อาร์เตมีเซีย เจนติเลสกี (ภาพที่ 3) แมรี แคสแซท (ภาพที่ 4) อลิซ ไบลีย์ (ภาพที่ 5) ทามารา เดอ เลมพิกคา (ภาพที่ 6) ลิวส์ ไมลู โจนส์ (ภาพที่ 7) จอร์เจ็ต เดิน (ภาพที่ 8) ฟรีด้า คาห์โล (ภาพที่ 9) อมริตา เซอร์-กิล (ภาพที่ 10) และยาโยอิ คูซามะ (ภาพที่ 11)



ภาพที่ 2 กาเตรีนา ฟัน เฮเมิสเซน, ภาพเหมือนตัวเอง (Self-portrait) (ค.ศ.1548)

ที่มา: Natashamoura, 2021



ภาพที่ 3 อาร์เตมีเซีย เจนติเลสกี, ภาพเหมือนตัวเอง (Self-Portrait as the Allegory of Painting) (ค.ศ. 1638-39)

ที่มา: Charlotte Stace, 2020



ภาพที่ 4 แมรี แคสแซท, ภาพเหมือนตัวเอง (Self-Portrait) (ค.ศ.1926)

ที่มา: National Portrait Gallery, 2022



ภาพที่ 5 อลิซ ไบลีสี่ , ภาพเหมือนตัวเอง (Self-Portrait) (ค.ศ.1917)
ที่มา: National Museum of Women in the Arts, 2022



ภาพที่ 6 ทามารา เดอ เลมพิกคา, ภาพเหมือนตัวเองในรถยนต์สีเขียว (Self-Portrait in the Green Bugatti) (ค.ศ.1929)
ที่มา: Charlotte Stace, 2020



ภาพที่ 7 ลัสโล ไมเลู โจนส์, ภาพเหมือนตัวเอง (Self-Portrait) (ค.ศ.1940)
ที่มา: Charlotte Stace, 2020



ภาพที่ 8 จอร์เจ็ต เจน, ภาพเหมือนตัวเอง (Self-Portrait) (ค.ศ.1946)
ที่มา: Bailey, 2020



ภาพที่ 9 ฟรีด้า คาห์โล, ภาพเหมือนตัวเองกับสร้อยคอหนามและนกฮัมมิงเบิร์ด (Self-Portrait with Thorn Necklace and Hummingbird) (ค.ศ.1940)
ที่มา: Charlotte Stace, 2020



ภาพที่ 10 อมริตา เซอร์-กิล, ภาพเหมือนตัวเองแบบชาวตาฮีตี (Self-Portrait as a Tahitian) (1934)
ที่มา: Charlotte Stace, 2020



ภาพที่ 11 ยายโยอิ คูซามะ, ภาพเหมือนตัวเอง (Self-Portrait TWAY) (ค.ศ.2010)

ที่มา: Amanda Scherker, 2019

การจัดองค์ประกอบงานจิตรกรรมภาพเหมือนตัวเองของศิลปินหญิง

ผลงานจิตรกรรมภาพเหมือนตัวเองของศิลปินหญิงมีการจัดองค์ประกอบผลงานโดยนำเสนอใบหน้าและลำตัวส่วนบนของตัวเองเป็นจุดเด่นหรือจุดเน้นของภาพผลงาน ศิลปินส่วนใหญ่มักสร้างงานจิตรกรรมที่แสดงท่าทางของสายตาท่าที่จ้องมองออกมาปะทะผู้ดู ซึ่งสอดคล้องกับการปฏิบัติกรวาดภาพเหมือนของตัวเองด้วยการจ้องมองไปที่กระจกที่สะท้อนใบหน้าของตัวเองอันเป็นที่นิยมของศิลปินทั้งหญิงและชายมาโดยตลอด

รูปแบบ เทคนิค และลัทธิศิลปะผลงานจิตรกรรมภาพเหมือนตัวเองของศิลปินหญิง

ผลงานจิตรกรรมภาพเหมือนตัวเองของศิลปินหญิงในยุคสมัยต่าง ๆ ศิลปินหญิงแต่ละคนมีแนวทางการสร้างสรรค์ร่วมกับลัทธิทางศิลปะหรือแนวทางการแสดงออกทางจิตรกรรมที่สอดคล้องกับลัทธิทางศิลปะในยุคสมัยนั้น ๆ โดยรวมทั้งสิ้น 13 ลัทธิทางศิลปะหรือแนวทางการแสดงออกทางจิตรกรรม คือ (1) ศิลปะเฟรมมิช เรอเนสซอง (Flemish Renaissance) (2) ศิลปะบาโรกแบบอิตาลี (Italian Baroque) (2) ศิลปะลัทธิอิมเพรสชันนิสม์ (Impressionism) (3) ศิลปะหัวก้าวหน้าของสวิสเซอร์แลนด์ (Swiss avant-garde) (4) ศิลปะลัทธิโฟวิสม์ (Fauvism) (5) ศิลปะลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism) (6) ศิลปะลัทธิคิวบิสม์ (Cubism) (7) ศิลปะลัทธิฟิวเจอริสม์ (Futurism) (7) ศิลปะอาร์ต เดโค (Art Deco) (8) ศิลปะรูปแบบนันยาง (Nanyang style) (9) ศิลปะแนวเมจิคัล เรียลลิสม์หรือศิลปะแนวสัจนิยมมหัศจรรย์ (magical realist) (10) ศิลปะสมัยใหม่อินเดีย (Modern Indian Art) (11) ศิลปะเชิงสตรีนิยม (Feminism) (12) ศิลปะป๊อป (Pop Art) และ (13) ศิลปะร่วมสมัย (Contemporary Art) โดยรูปแบบ เทคนิค และลัทธิศิลปะ (ism) ที่แตกต่างกันอาจจะไม่ได้มีผลมากเท่าใดนักกับรูปแบบการจัดองค์ประกอบภาพเหมือนตัวเอง เนื่องจากองค์ประกอบหลักของผลงานจิตรกรรมภาพเหมือนของตัวเองเน้นไปที่การนำเสนอใบหน้าและลำตัวส่วนบนของศิลปินเองที่เป็นต้นแบบ

การสื่อสารความหมายผลงานจิตรกรรมภาพเหมือนตัวเองของศิลปินหญิง

การสื่อสารความหมายผลงานจิตรกรรมภาพเหมือนตัวเองของศิลปินหญิงมักสื่อและแสดงความหมายตรงที่สอดคล้องกับการสร้างสรรค์จิตรกรรมภาพเหมือนตัวเองของศิลปินชายเช่นกัน นั่นหมายความว่าแสดงออกถึงภาพใบหน้าที่มีต้นแบบจากตัวเองที่เป็นผลจากการมองภาพสะท้อนในกระจกหรือจากภาพถ่ายหรือจากเอกลักษณ์ของใบหน้าของตัวเองเป็นต้นแบบ แต่มีข้อแตกต่างระหว่างกันในเรื่องของเอกลักษณ์การสร้างสรรคงานจิตรกรรมแบบเฉพาะตัว (individual painting) ขณะที่ในด้านของการสื่อความหมายแฝง (connotation meaning) นั้น สามารถวิเคราะห์ได้ถึงที่ความสอดคล้องกับการตีความเชิงนัยแฝง 6 ประการ คือ (1) ผลงานจิตรกรรมภาพเหมือนตัวเองของศิลปินหญิงมักมีนัยยะแฝงที่เป็นความหมายเชิงลึกลับเกี่ยวกับประเด็นในเรื่องของความเป็นเพศหญิง (feminizes) ในฐานะศิลปินยุคก่อนสมัยใหม่ เช่น ผลงานจิตรกรรมภาพเหมือนตัวเองของคาเทรีนา ฟัน เฮเมสเซน (Caterina van Hemessen) และอาร์เตมิเซีย เจนติเลสกี (Artemisia Gentileschi) เป็นต้น (2) การที่ศิลปินหญิงใช้ตัวเองเป็นตัวละครสื่อแทน (represent) ตัวละครในศาสนา เช่น ผลงานจิตรกรรมภาพเหมือนตัวเองของอาร์เตมิเซีย เจนติเลสกี (Artemisia Gentileschi) เป็นต้น (3) การแสดงออกถึงนัยทางเพศ (sexuality) ที่แสดงออกทางสายตาท่า โครงสร้างใบหน้า รูปร่าง และรูปทรงส่วนบนของร่างกาย เช่น ผลงานจิตรกรรมภาพเหมือนตัวเองของของทามารา เดอ เลมพิกกา อมริตา เซอร์-กิล (Amrita Sher-Gil) และจอร์เจ็ต เดน เป็นต้น (4) การขบขันรูปร่างที่เฝ้าโค้งหรือแม้แต่การเปลือยร่างกาย (nudity) ก็ตาม เช่น ผลงานจิตรกรรมภาพเหมือนตัวเองของฟริดา คาห์โล (Frida Kahlo) และอมริตา เซอร์-กิล (Amrita Sher-Gil) เป็นต้น (5) การแสดงออกถึงวิถีชีวิตประจำวันที่เป็นผู้หญิงในฐานะชนชั้นกลาง ผลงานจิตรกรรมภาพเหมือนตัวเองของแมรี แคสแซท (Mary Cassatt) เป็นต้น และ (6) จิตใต้สำนึกของศิลปินหญิงที่เสมือนว่าเต็มไปด้วยสุนทรียภาพอันลึกลับ เช่น ผลงานจิตรกรรมภาพเหมือนตัวเอง



ของอาร์เตมิเซีย เจนติเลสกี (Artemisia Gentileschi) อลิซ ไบล์ลี (Alice Bailly) จอร์เจ็ต เฉิน (Georgette Chen) ฟรีด้า คาห์โล (Frida Kahlo) ลัวส์ ไมลู โจนส์ (Lois Mailou Jones) และอมริตา เซอร์-กิล (Amrita Sher-Gil) และยาโยอิ คูซามะ (Yayoi Kusama) เป็นต้น

สรุปผล

ทั้งหมดนี้ จากการรวบรวม เรียบเรียง ศึกษา และวิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมภาพเหมือนตัวเองของศิลปินหญิงสามารถนำมาสู่ข้อสรุปตามวัตถุประสงค์ได้ว่า

ผลงานจิตรกรรมภาพเหมือนตัวเองของศิลปินหญิง 10 คนที่นำมาศึกษามีคุณค่าในทางประวัติศาสตร์ศิลปะอย่างสูง โดยทำหน้าที่เป็นตัวแทนความเป็นตัวตนเฉพาะของศิลปินหญิงที่เท่าเทียมกับผลงานของศิลปินชายได้อย่างโดดเด่น โดยการวิจัยนี้ถือว่าการรวบรวม เรียบเรียง และศึกษาผลงานจิตรกรรมภาพเหมือนตัวเองของศิลปินหญิงอย่างเป็นระบบภายใต้รูปแบบการวิจัยเชิงคุณภาพ

ผลงานจิตรกรรมภาพเหมือนตัวเองของศิลปินหญิงมีการจัดองค์ประกอบผลงานโดยนำเสนอใบหน้าและลำตัวส่วนบนของตัวเองเป็นจุดเด่นหรือจุดเน้นของภาพผลงาน ศิลปินส่วนใหญ่มักสร้างงานจิตรกรรมที่แสดงท่าทางของสายตาท้องมองออกมาปะทะผู้ดู ซึ่งสอดคล้องกับการปฏิบัติกรวาดภาพเหมือนของตัวเองด้วยการท้องมองไปที่กระจกที่สะท้อนใบหน้าของตัวเองอันเป็นที่นิยมของศิลปินทั้งหญิงและชายมาโดยตลอด เช่น งานจิตรกรรมของกาเตรีนา ฟิน เฮมิสเซน แมรี แคลสแซท และลัวส์ ไมลู โจนส์ เป็นต้น นอกจากนี้ ผลงานจิตรกรรมภาพเหมือนตัวเองของศิลปินหญิงมีการจัดองค์ประกอบผลงานโดยนำเสนอใบหน้าและลำตัวส่วนบนของตัวเองเป็นจุดเด่นหรือจุดเน้นของภาพผลงาน โดยที่เทคนิคและลัทธิศิลปะในยุคสมัยต่าง ๆ ที่แตกต่างกันไม่ได้มีผลที่แตกต่างในด้านการนำเสนอรูปแบบของผลงานเนื่องจากหัวข้อการสร้างสรรค์ที่ว่าด้วยเรื่องของผลงานจิตรกรรมภาพเหมือนตัวเองเป็นเกณฑ์บังคับให้ศิลปินต้องแสดงออกถึงรูปลักษณ์ของตัวเองให้เป็นจุดเน้นในผลงาน การจัดองค์ประกอบของภาพจิตรกรรมจึงเป็นไปตามรูปแบบการวาดภาพเหมือนโดยปกติ แต่อาจแตกต่างในลักษณะของการเน้นการแสดงออกของสีหน้าและสายตาของตัวละครในภาพผลงานที่อาจจะมองไปทางอื่นหรือไม่ก็มองออกมายังผู้ดู อาจจะกล่าวได้ว่า หัวข้อที่ว่าด้วยเรื่องการวาดภาพเหมือนตัวเองของศิลปินหญิงนั้นก็เป็นการวาดภาพที่บันทึกรูปลักษณ์ภายนอกที่ซ่อนอารมณ์ความรู้สึกของตัวเองไว้ภายในภาพด้วยรูปแบบที่อยู่ในกรอบของการวาดภาพเหมือน (portrait) โดยปกติ เช่น งานจิตรกรรมของกาเตรีนา ฟิน เฮมิสเซน แมรี แคลสแซท อลิซ ไบล์ลี ฟรีด้า คาห์โล และยาโยอิ คูซามะ เป็นต้น ซึ่งในส่วนนี้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัยในข้อที่สอง

การสื่อสารความหมายผลงานจิตรกรรมภาพเหมือนตัวเองของศิลปินหญิงมักสื่อและแสดงความหมายตรงที่สอดคล้องกับการสร้างสรรค์จิตรกรรมภาพเหมือนตัวเองของศิลปินชาย เนื่องด้วยการแสดงออกในเชิงรูปแบบ เทคนิค และลัทธิศิลปะจะมีความแตกต่างกัน เนื่องด้วยเป็นการแสดงออกถึงเอกลักษณ์การสร้างสรรค์งานจิตรกรรมแบบเฉพาะตัว (individual painting) ก็ตาม แต่ในด้านการสื่อสารความหมายนั้น ผลงานจิตรกรรมภาพเหมือนตัวเองของศิลปินหญิงมักมีนัยยะแฝงที่เป็นความหมายเชิงลึกอันเกี่ยวโยงกับประเด็นในเรื่องของความเป็นเพศหญิง (feminizes) ที่ซ่อนอยู่ในผลงานอยู่เสมอ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของนัยยะทางเพศ (sexuality) ที่แสดงออกทางสายตา โครงสร้างใบหน้า รูปร่าง และรูปทรงส่วนบนของร่างกาย เช่น งานจิตรกรรมของทามารา เดอ เลมพิกกา และจอร์เจ็ต เฉิน เป็นต้น รวมไปถึงการแสดงลักษณะของการขบขันรูปร่างที่เว้าโค้งหรือแม้แต่การเปลือยร่างกาย (nudity) ก็ตาม เช่น งานจิตรกรรมของอมริตา เซอร์-กิล เป็นต้น สิ่งเหล่านี้ย่อมสื่อสะท้อนความหมายเชิงนัยของการเล่าเรื่องราวของจิตใต้สำนึกของศิลปินหญิงที่เสมือนว่าเต็มไปด้วยสุนทรียภาพอันลึกกลับ เช่น งานจิตรกรรมของอาร์เตมิเซีย เจนติเลสกี ลัวส์ ไมลู โจนส์ และฟรีด้า คาห์โล เป็นต้น ผลงานจิตรกรรมภาพเหมือนตัวเองของศิลปินหญิงนั้นมักสื่อและแสดงความหมายตรงที่สอดคล้องกับการสร้างสรรค์จิตรกรรมภาพเหมือนตัวเองของศิลปินชายมีนัยแฝงเกี่ยวโยงกับประเด็นในเรื่องของความเป็นเพศหญิงที่ซ่อนอยู่ในผลงาน การแสดงออกนัยทางเพศด้วยสายตา ใบหน้า รูปร่าง และรูปทรงส่วนบนของร่างกาย รวมไปถึงการแสดงลักษณะของการขบขันรูปร่างที่เว้าโค้งหรือแม้แต่การเปลือยร่างกาย สิ่งเหล่านี้ย่อมสื่อสะท้อนความหมายเชิงนัยของการเล่าเรื่องราวของจิตใต้สำนึกของศิลปินหญิงที่เสมือนว่าเต็มไปด้วยสุนทรียภาพอันลึกกลับน่าค้นหา

ข้อเสนอแนะ

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยในประเด็นการสื่อความหมายในงานจิตรกรรมภาพเหมือนตัวเองของศิลปินหญิงโดยมีกรณีศึกษา 10 ศิลปินหญิงในประวัติศาสตร์ศิลปะ ซึ่งหากนำกรณีศึกษาอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องมาวิเคราะห์อาจนำไปสู่ชุดข้อมูลเพิ่มเติมหรือชุดข้อมูลใหม่ที่จะเป็นประโยชน์ต่อวิชาการด้านศิลปกรรมอย่างมากขึ้นด้วย



บรรณานุกรม

- จอห์น นพดล วศินสุนทร. (2558). โรลันด์ บาร์ตส์ (Roland Barthes) มายาคติ (Myth) และในแบบหลังโครงสร้างสัญวิทยา (Post-Structural Semiology). สืบค้น 18 ตุลาคม, จาก <http://johnnopadon.blogspot.com/2015/10/roland-barthes-myth-post-structural.html>
- ชลุต นิมเสมอ. (2559). องค์ประกอบของศิลปะ = Composition of art. กรุงเทพฯ: อมรินทร์.
- ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร. (2555). สัญวิทยา โครงสร้างนิยม หลังโครงสร้างนิยม กับการศึกษาประวัติศาสตร์. กรุงเทพฯ: วิชาษา.
- ธีรยุทธ บุญมี. (2551). การปฏิบัติศาสตร์ของโซซูร์ เส้นทางสู่โพสต์โมเดิร์นนิสึม. กรุงเทพฯ: วิชาษา.
- โรลันด์ บาร์ตส์. (2544). มายาคติ. (วรรณพิมล อังคศิริสรพ, ผู้แปล) กรุงเทพฯ: คบไฟ.
- สุชาติ เถาทอง. (2562). วิธีคิดทางศิลปะออกแบบขั้นสูง คติวิเคราะห์ สังเคราะห์ บูรณาการความรู้ใหม่. ชลบุรี: คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา.
- สุริยะ ฉายะเจริญ และคณะ. (2564). หลักการวิเคราะห์และการตีความแก่นความรู้ทางศิลปะออกแบบขั้นสูง. รายงานการประชุมวิชาการวิจัย และงานสร้างสรรค์ศิลปกรรมสถาปัตยกรรม ครั้งที่ 6: When Architecture meet Art. พิษณุโลก: คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวร
- Bailey, Stephanie. (2020,). *Georgette Chen: An Inimitable Pioneer of the Nanyang Style*. Retrieved 25 November 2020, from <https://ocula.com/magazine/features/georgette-chen-pioneer-of-the-nanyang-style/#oc-col-1>
- Google Art & Culture. (2021). *10 Self-Portraits By Women Artists*. Retrieved 24 February 2021, from <https://artsandculture.google.com/story/10-self-portraits-by-women-artists/nAjyCun4qsH7Jg>
- Natashamoura. (2021). *First self-portraits painted by women*. Retrieved 24 February 2021, from <https://womennart.com/2021/02/24/first-self-portraits-painted-by-women/>
- National Museum of Women in the Arts. (2022). *Alice Bailly Self-Portrait*. from <https://nmwa.org/art/collection/self-portrait/>
- National Portrait Gallery. (2022). *Mary Cassatt Self-Portrait*. from https://npg.si.edu/object/npg_NPG.76.33
- Nutton, Sue. (2022). *Self portraits by female artists*. from <https://artuk.org/discover/curations/self-portraits-by-female-artists>
- Scherker, Amanda. (2019). *Why Female Artists Have Used the Self-Portrait to Demand Their Place in Art History*. Retrieved 15 May 2019, from <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-female-artists-self-portrait-demand-place-art-history-05-13-19>
- Stace, Charlotte. (2020). *10 Most Famous Self-Portraits by Female Artists*. Retrieved 22 October 2020, from <https://www.dailyartmagazine.com/female-artist-self-portraits/>



กลวิธีการรำกราวตรวจพลโยนยักษ์ด้วยอาวุธยาว ของครูสมศักดิ์ ทัดติ

The Techniques Of The Marching Dance With Long Weapons For Demonic Characters

In Khon Performance By Somsak Tadt

รัชชานนท์ น้อมรับพร และผกามาศ จิราจุรภัทร

Ruch-chanon Nomrubporn, Phakamas Jirajurapat

สาขาวิชาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

Program in Performing Arts, Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University

(Received : Mar 24,2021 Revised : Apr 9,2021 Accepted : Apr 12,2021)

บทคัดย่อ

บทความนี้มุ่งศึกษาวิธีการรำกราวตรวจพลโยนยักษ์ด้วยอาวุธยาว ของครูสมศักดิ์ ทัดติ ผู้เชี่ยวชาญ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ โดยศึกษาเอกสาร ตำรา คู่มือการสอนนาฏศิลป์โยนยักษ์ การสัมภาษณ์ การสังเกตการณ์ และการรับ การถ่ายทอดจากครูสมศักดิ์ ทัดติ และผู้ทรงคุณวุฒิด้านนาฏศิลป์ไทย สาขาโยนยักษ์ ผลการศึกษาพบว่า กระบวนท่ารำกราว ตรวจพลโยนยักษ์ด้วยอาวุธยาวของครูสมศักดิ์ ทัดติ ประกอบด้วย 2 ชุดการแสดง คือ กราวตรวจพลโยนยักษ์อาวุธยาวฉาก 2 และกราวตรวจพลตัววิรุณมูข พบกาววิธีการรำ 5 กลวิธีดังนี้ 1. ความคล่องแคล่วในการรำอาวุธยาว 2.ความแข็งแรงและพลังในการรำ 3.การสื่อความหมายในการตีบท 4.ความแม่นยำในจังหวะและ ทำนองดนตรี 5.การระลึกรู้และสมาธิในการรำ

คำสำคัญ: กลวิธี, กราวตรวจพลโยนยักษ์, อาวุธยาว

Abstract

This thesis aims to study the techniques of the marching dance with long weapons for demonic characters in khon performance by Somsak Tadt, a Thai dance expert at Bunditpatanasilpa Institute. The research was carried out using documents, liberal arts manuals, surveys and interviews and with input from Somsak Tadt and other experts in the field of Khon performance. The research indicated that movements and postures for the “Khon Yak” marching performance comprised of two sections: the long weapon second scene and the “Wirunmook” scene. The five qualities that were present in the performance were as follows: (1) Ability to handle long weapons, (2) Physical strength and energy, (3) Adherence to the script and characters, (4) A good sense of rhythm, and (5) Mindfulness and concentration.

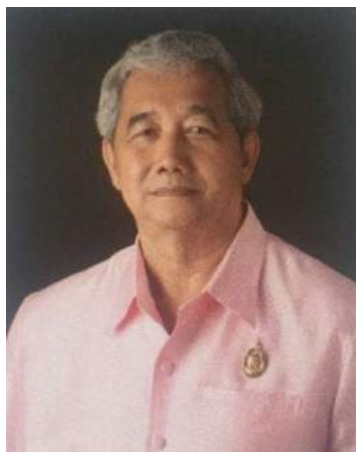
Keywords: dance techniques, Inspection of Khon Yak, long weapons

บทนำ

นาฏศิลป์ไทยแต่เดิมมา มีการพัฒนาปรับปรุง และสร้างสรรค์อย่างต่อเนื่อง จึงเกิดนาฏยกริยาที่สำคัญ เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้นาฏศิลป์ไทยขับเคลื่อนไปได้อย่างไม่ขาดสายและทันยุคทันสมัย ประมาจารย์นาฏยกริยาผู้สร้างผลงานโดดเด่นหลายชุดเป็นที่ยกย่องในวงการนาฏศิลป์ไทย อาทิเช่น ท่านผู้หญิงแผ้ว สนิทวงศ์เสนี คุณครูลมูล ยมะคุปต์ คุณครูเฉลย สุขะวนิช เป็นต้น ประมาจารย์สาขาละครทุกท่านที่กล่าวมานี้ คงไม่ต้องอธิบายถึงอัจฉริยภาพความสามารถของท่านเพราะในวงนาฏศิลป์ไทยต้องรู้จักเป็นอย่างดี สังเกตจากการแสดง หรือระบำต่างๆ ที่แสดงกันอยู่ในปัจจุบันล้วนเกิดจากคุณครูดังกล่าวทั้งสิ้น ซึ่งการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ไทยของท่าน แต่ละชุดยังคงความนิยมประทับใจของผู้ชม เหล่าลูกศิษย์ และศิลปินในวงการอยู่ ทั้งๆ ที่ในยุคสมัยของท่านนั้นยังไม่มีทฤษฎีหรือหลักการในการสร้างสรรค์ผลงานงานที่เกิดขึ้นล้วนเป็นงานที่เกิดขึ้นจากจินตนาการและประสบการณ์ที่สั่งสมมา ต่างกับปัจจุบันมีทั้งตำรา สื่อเทคโนโลยี ทำให้การสร้างสรรคผลงานชุดใหม่ๆ มีทิศทางขึ้น และมีตัวอย่างที่หลากหลายให้ได้ศึกษา



ครูสมศักดิ์ ทัดติ เป็นครุท่านหนึ่งที่ได้สัมผัสกระบวนการสร้างงานของ ประมาจารย์นาฏยกรวิถิงกล่าวตั้งแต่ยังเป็นนักเรียนในโรงเรียนนาฏศิลป์ (วิทยาลัยนาฏศิลป์ในปัจจุบัน) เป็นผู้รู้หลักการจารีตของนาฏศิลป์ไทยเป็นอย่างดี ทำให้ท่านสร้างสรรค์ผลงานที่เป็นจารีตทางด้านการแสดงโขนอย่างต่อเนื่องและเป็นที่ยอมรับของวงการนาฏศิลป์ (ดำรงศักดิ์ นาฏประเสริฐ, สัมภาษณ์, เมษายน 10, 2560) ท่านเป็นครูและนาฏยศิลป์ที่มีชื่อเสียงท่านหนึ่งในวงการนาฏศิลป์ไทย โดยเฉพาะสาขาโขนยักษ์ ทั้งยังเป็นผู้เชี่ยวชาญนาฏศิลป์ไทยของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม มีผลงานนานับประการ ทั้งผลงานด้านการแสดงโขนละครในประเทศและต่างประเทศ การแสดงหน้าพระพักตร์พระบรมวงศานุวงศ์ทุกพระองค์ เป็นผู้มีส่วนประสมการณ์ทางการแสดงเป็นอย่างดีโดยเฉพาะบทบาทตัวพญายักษ์ ผลงานด้านการได้รับถ่ายทอดองค์พระพิราพเต็มองค์ ซึ่งถือเป็นเพลงหน้าพาทย์ชั้นสูงสุดของนาฏศิลป์ไทย ผลงานด้านฝึกซ้อมการแสดง ดังที่เห็นได้ชัดในปัจจุบันคือเป็นครูผู้ฝึกซ้อม การแสดงโขนพระราชทานในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ และผลงานด้านวิชาการ วิทยานิพนธ์ ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เป็นผู้บันทึก ทำหน้าที่สำคัญของโขนยักษ์ เช่น ทำรำแม่ทำโขนยักษ์ ทำรำเพลงหน้าพาทย์โขนยักษ์ ทำรำตรวจพลโขนยักษ์ ฯลฯ เป็นอาจารย์พิเศษและวิทยากรในมหาวิทยาลัยหลายแห่ง อาทิเช่น มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง เป็นต้น เป็นผู้ทรงคุณูปการได้รับการนำเสนอให้เข้ารับพระราชทานปริญญาศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิตกิตติมศักดิ์ สาขาวิชานาฏกรรมไทย จากมหาวิทยาลัยรามคำแหง ในวันที่ 3 มีนาคม พ.ศ. 2558 รวมทั้งเป็นผู้สร้างสรรค์ผลงานการแสดงโขนไม่ว่าจะเป็นรำเดี่ยว ระบำ หรือกระบวนการตรวจพลต่างๆ ของโขนยักษ์



ภาพที่ 1 ครูสมศักดิ์ ทัดติ

ที่มา: มุลินิสังเสริมศิลปาชีพ (2558, หน้า 29)

การสร้างสรรค์ผลงานการแสดงของอาจารย์สมศักดิ์ ทัดติ เป็นผลงานที่นำมาใช้ในการแสดงโขนเป็นส่วนใหญ่ ได้ผ่านการกลั่นกรองอย่างละเอียดหลายขั้นตอน เนื่องจากต้องคำนึงถึงจารีตและหลักการแสดง ผู้ที่สร้างสรรค์ผลงานในด้านนาฏศิลป์ไทยได้จะต้องเป็นผู้ที่มีความเชี่ยวชาญ ในศิลปะการแสดงแขนงนี้อย่างลึกซึ้ง นอกจากความแตกฉานทางด้านนาฏศิลป์ไทยแล้ว ครูสมศักดิ์ ทัดติ ยังมีความรอบรู้ทางด้านดนตรี จังหวะ หน้าทับดนตรีและคีตศิลป์ไทยเป็นอย่างดี ถือได้ว่าท่านเป็นเอกทัศคนในศาสตร์ทางด้านนี้เลยทีเดียว ด้วยเหตุนี้จึงส่งผลให้ผลงานสร้างสรรค์ของท่านเป็นที่ยอมรับในวงการนาฏศิลป์ไทยเป็นอย่างดี และได้นำองค์ความรู้เดิมมาพัฒนาขึ้นเพื่อเพิ่มความงามของนาฏศิลป์ไทยอย่างสมเหตุสมผล ครูสมศักดิ์ ทัดติ มีหลักในการสร้างสรรค์ผลงานอยู่ในองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ขั้นความคิดละเอียดลออ (วีรพล แสงปัญญา, 2547, หน้า 12) มีที่มาและขั้นตอนในการประดิษฐ์ทำอย่างลึกซึ้ง ซึ่งผลงานสร้างสรรค์ของครูสมศักดิ์ ทัดติ ที่โดดเด่นเป็นที่ยอมรับและนิยมนำมาแสดงอย่างแพร่หลายคือ ชุดลงสรงโขนทศกัณฐ์ ชุดระบำสุรพงค์ ชุดระบำวิรัชยักษ์ ชุดระบำคชสีห์ ชุดกราวตรวจพลยักษ์อาวุธยาวมาก 2 และชุดกราวตรวจพลตัววิรุณมุข เป็นต้น

กราวตรวจพลยักษ์อาวุธยาวมาก 2 และกราวตรวจพลตัววิรุณมุขที่ครูสมศักดิ์ ทัดติ สร้างสรรค์ขึ้นนี้เป็นการรื้อตรวจพลโขนยักษ์ที่ใช้อาวุธยาวประกอบการรำทั้งสองชุด ซึ่งมีกระบวนการทำที่เป็นเอกลักษณ์และต้องใช้ทักษะความชำนาญในการรำขั้นสูง ผู้แสดงจะต้องมี



พื้นฐานในการรำตรวพลและมีความสามารถในการรำอาวูธยาวเป็นอย่างดี ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษากลวิธีการรำทรวพลโชนยักข์ด้วยอาวูธยาว ของครูสมศักดิ์ ทัดติ เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาการปฏิบัติท่ารำ และการถ่ายทอดกระบวนการท่ารำต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษากลวิธีการรำทรวพลโชนยักข์ด้วยอาวูธยาว ของครูสมศักดิ์ ทัดติ

การทบทวนวรรณกรรม

การรำตรวพลหมายถึง การรำที่อวดฝีมือศักยภาพของผู้แสดง อย่างมีเอกลักษณ์เฉพาะแต่ละตัวละครที่ต่างกันตามบุคลิกลักษณะ แฝงไปด้วยกระบวนการท่าพลิกแพลงต่างๆ โดยเน้นความพร้อมเพรียงแข็งแรงเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ตามแบบแผนจารีตของการรำตรวพลในการแสดงโชน

การตรวพลในการแสดงโชนเป็นการจำลองรูปแบบการจัดทัพและยุทธกริธาทัพ ในสมัยโบราณ อย่างน้อยที่สุดรูปแบบที่ปรากฏอยู่เชื่อกันว่าเป็นรูปแบบของการจัดทัพในสมัยกรุงศรีอยุธยาตอนปลายถึงต้นรัตนโกสินทร์ ทั้งนี้ในสมัยโบราณการที่พระมหากษัตริย์จะออกทำศึกสงครามแต่ละครั้ง ต้องมีการตระเตรียมไพร่พลและอาวุธยุทธโปกรณ์ต่างๆ แล้วจึงจัดกระบวนทัพไปทำสงครามเรียกว่า “กระบวนพยุหยาตราทัพ” ซึ่งรูปแบบและขั้นตอนในการทำศึกสงครามของพระมหากษัตริย์ไทยแต่โบราณได้บันทึกไว้เป็นตำราที่เรียกว่า “ตำราพิชัยสงคราม” (สมศักดิ์ ทัดติ และคนอื่นๆ, 2554, หน้า 7)

การตรวพลของฝ่ายยักษ์เป็นการตรวพลที่มีจารีตของการแสดงโชนตามขั้นตอนที่คล้ายคลึงกับการตรวพลของเหล่าทหารไทยในอดีต คือการออกตรวพลไล่ตามบรรดาศักดิ์ชั้นยศจากยศน้อยไปหาชั้นยศมากหรือจอมทัพ มีวัตถุประสงค์เพื่อตรวจตราความเรียบร้อย ความพร้อมเพรียงของบรรดาเสนาทหารก่อนออกรบกับศัตรู แต่ทว่าในรูปแบบการแสดงโชนนั้นจะมีรายละเอียดแบ่งได้ตามตัวละครในบทพระราชนิพนธ์ และถึงแม้จะปรากฏในบทพระราชนิพนธ์ว่ามีการจัดขบวนในรูปแบบใดๆ ก็ตาม แต่ในการแสดงโชนที่สืบทอดการแสดงมานั้นจะเป็นในรูปแบบเดียวกัน คือแสดงแบบโชนหน้าจอ ผู้แสดงการรำตรวพลจะรำรูปแบบแถวหน้ากระดาน และมีลำดับขั้นตอนในการออกแสดง ดังจะได้อธิบายต่อไปนี้

1. คนธยัักษ์ ออกแสดงท่าเดินนำเขนยักข์ออกมาจากประตูขวา และมีหน้าที่ให้สัญญาณในการแปรแถว
2. เขนยักข์ แสดงท่าเดินในรูปแบบประกอบด้วยท่าหลัก 3 ท่า มีการแปรแถว และเดินวน ต่อด้วยท่าถวายบังคม 3 ครั้ง แล้วนั่งพับเพียบ 2 แถว หันหน้าเข้าหากัน
3. เสนายักข์ ออกแสดงท่าเดินเป็น 2 แถว ในลำดับแรกออกท่าเพียง 4 คน เมื่อถึงกระบวนท่าเดิน ปะ เท่ง ปะ เสนายักข์ตัวที่เหลือออกมาจนครบทุกคู่ (โดยปกติจะมี 4 -5 คู่) แล้วแสดงท่าถวายบังคม 3 ครั้ง
4. ยักข์เสนาหรือมโหทร เปาวนาสุร แสดงท่าตรวพลเพียงฉากเดียว ต่อด้วยกระบวนท่าเดินตรวพลและพลอบเสนายักข์ แล้วจึงแสดงท่าถวายบังคม
5. นายทัพ หรือจอมทัพ แสดงท่าตรวพล 1 ฉาก หรือ 2 ฉาก ต่อด้วยกระบวนท่าตรวพลและ

พลอบ ยักข์เสนา หรือเสนายักข์ตนแรกฝั่งหน้าเวที ถ้านายทัพเป็นทศกัณฐ์จะพลอบมโหทร

เมื่อนายทัพหรือจอมทัพตรวพลเรียบร้อยแล้วจึงขึ้นราชรถป้อนหน้ากลางโรงเพื่อให้ปีพาทย์หยุด ต่อจากนั้นจะเป็นกระบวนการของการแสดงท่ารำประกอบบทพากย์รุด จากนั้นนายทัพจึงสั่งเคลื่อนทัพไปยังสนามรบด้วยเพลงเชิด จึงถือว่าสิ้นสุดของกระบวนการตรวพล

แนวคิดการรำอาวูธยาวในนาฏศิลป์ไทย

สุภาวดี โพธิเวชกุล (2539) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง จารีตการใช้อุปกรณ์การแสดงละคร เรื่องอิเหนาไว้อย่างละเอียดและน่าสนใจโดยเฉพาะเนื้อหาที่เกี่ยวกับการใช้อุปกรณ์ ประเภทอาวูธ ถึงแม้จะเป็นการใช้อาวูธในการแสดงละครใน แต่การแสดงโชนซึ่งเป็นมหรสพชั้นสูงถูกสืบทอดและทำนุบำรุงมาอย่างต่อเนื่องจากสถาบันพระมหากษัตริย์มีกฎระเบียบและจารีตในการแสดงไม่ต่างจากละครใน



แนวคิดในการวิเคราะห์การใช้อุปกรณ์ ประเภทอาวุธ สามารถอธิบายการใช้อาวุธได้ 3 วิธี คือ วิธีการถืออาวุธ วิธีการจับอาวุธ และวิธีการใช้อาวุธ ตามลักษณะการถืออาวุธดังนี้

1. **การถืออาวุธมือเดียว** หมายถึง การจับอาวุธลักษณะต่างๆ ด้วยมือใดมือหนึ่งในระหว่างการร้ายรำ (ส่วนมากจะใช้มือขวาจับ) เช่น การถือแบบคืบอาวุธที่บริเวณโคนอาวุธ การถืออาวุธแบบไหล่หลัง การถืออาวุธแบบหงายมือ และการถืออาวุธช่วงกลางอาวุธตั้งตรงไปด้านหน้า การควงอาวุธในลักษณะต่างๆ เป็นต้น

2. **การถืออาวุธสองมือ** หมายถึง การจับอาวุธลักษณะต่างๆ ที่ใช้ทั้งสองมือ เช่น การฉวยอาวุธ การจับอาวุธ สู้รบกับข้าศึก เป็นต้น

นอกจากนี้การใช้อาวุธยายังแบ่งการใช้ที่ต่างโอกาสออกไปอีก เช่น ใช้ในอิริยาบถปกติ คือถืออาวุธประกอบในการแสดงประหนึ่งว่าเป็นอาวุธประจำกาย ใช้ในการตรวจพล และใช้ในการรบกับศัตรู ลักษณะการใช้ก็จะต่างกันไป

แนวคิดการเคลื่อนไหวร่างกายของลาบาน

วิจัยเรื่องกลวิธีการรำกรวตตรวจพลโขมยักษ์ด้วยอาวุธยาว ของครูสมศักดิ์ ทัดติ ผู้วิจัยได้นำศาสตร์การเคลื่อนไหวร่างกายของลาบาน ซึ่งมีหลักการวิเคราะห์การเคลื่อนไหวของร่างกาย 8 ประการ (ชมนาด กิจจันทร์, 2547) ดังนี้

1. **ทิศจุดหมายปลายทาง** คือการวิเคราะห์ทิศทางของร่างกายที่จุดปลายทางของท่าทางนั้นๆ
2. **อิริยาบถ** คืออิริยาบถระหว่างการเคลื่อนไหวของท่าทางจากอิริยาบถหนึ่งไปสู่อิริยาบถหนึ่ง โดยไม่ระบุนถึงปลายทางของท่าทางนั้น
3. **การเปลี่ยนแปลงทางกายภาพ** คือการวิเคราะห์พิจารณาอวัยวะส่วนที่เป็นข้อต่อต่างๆ ของร่างกาย เช่น หัวไหล่ ข้อศอก ข้อมือ หัวเข่า ข้อเท้า เป็นต้น โดยการพิจารณาการเคลื่อนไหวส่วนดังกล่าวทุกกรณีไม่ว่าจะเป็นการงอ การเหยียด การยืด การโค้ง การหมุน ฯลฯ ซึ่งเป็นการวิเคราะห์ที่ให้ผลชัดเจนที่สุด
4. **การวาดภาพ** คือการวาดภาพประกอบการอธิบายท่าทาง เพื่อเพิ่มความเข้าใจได้ชัดเจนมากขึ้น
5. **สัมพันธภาพ** คือการวิเคราะห์ลักษณะที่เกี่ยวข้องกับท่าทางของผู้แสดงตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป หรือเกี่ยวข้องกับอุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการแสดง เช่น การถือ การจับ การควงอาวุธ เป็นต้น
6. **จุดกึ่งกลางของน้ำหนักและการทรงตัว** คือการวิเคราะห์อธิบายถึงท่าทางการร้ายรำที่มีการทรงตัว การรับน้ำหนัก และการถ่ายโอนน้ำหนัก ในแต่ละจังหวะท่าทางที่มีทั้งเรียบง่าย สลับซับซ้อน และรวดเร็ว
7. **พลวัต** คือการวิเคราะห์กำลังหรือแรงขับเคลื่อนที่อยู่ภายในร่างกาย อาจมีส่วนสัมพันธ์กับน้ำหนักตัว อากาศวิถี แรงขับเคลื่อนภายในต่างๆ ซึ่งจะสอดคล้องกับการใช้พลังในทฤษฎีการเคลื่อนไหวของ ศ.กิตติคุณ ดร.สุรพล วิรุฬห์รักษ์
8. **การกำหนดจังหวะ** คือการวิเคราะห์ลักษณะท่าทางการร้ายรำที่มีความสัมพันธ์กับจังหวะของดนตรี

จากการทบทวนวรรณกรรมเรื่อง จาริตการรำตรวจพลโขมยักษ์ แนวคิดการใช้อาวุธยาวในนาฏศิลป์ไทย และแนวคิดการเคลื่อนไหวร่างกายของลาบาน เป็นแนวคิดทฤษฎีที่ผู้วิจัยนำมาวิเคราะห์หากกลวิธีการรำกรวตตรวจพลโขมยักษ์ด้วยอาวุธยาว ของครูสมศักดิ์ ทัดติ ซึ่งมีความสำคัญดังจะอธิบายได้ในผลการวิจัยต่อไป

ระเบียบวิธีการวิจัย

1. การเก็บรวบรวมข้อมูล

1.1 การศึกษาจากเอกสาร ตำรา และงานวิจัย ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลจากเอกสาร ทั้งที่เป็นตำราและเอกสารจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง โดยศึกษาจากแหล่งข้อมูลต่างๆ ดังนี้ ศูนย์รักศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์, ศูนย์วิทยบริการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, ห้องสมุดคณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ศูนย์วิทยทรัพยากร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ศูนย์วิทยทรัพยากร มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, ฝ่ายวิชาการ สำนักการสังคีต กรมศิลปากร, ห้องสมุดโรงเรียนบางปะกอกวิทยาคม



1.2 การสัมภาษณ์ ในงานวิจัยชิ้นนี้ผู้วิจัยได้ทำการวิจัย 3 กลุ่ม คือ ผู้ให้ข้อมูลหลัก คุณครูสมศักดิ์ ทัดติ กลุ่มผู้ที่ได้รับการถ่ายทอดการรำตรวจพลรักษาวุธยาว ของครูสมศักดิ์ ทัดติ และกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านดนตรีไทย ซึ่งการเลือกผู้สัมภาษณ์ทั้ง 3 กลุ่มนี้เป็นการสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างเชิงลึก ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์และประเด็นในการสัมภาษณ์ไว้แล้ว และนำข้อมูลจากการสัมภาษณ์มาทำการวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

1.3 การสังเกตการณ์ การสังเกตการณ์ครั้งนี้ เป็นการสังเกตการณ์ 2 แบบ คือการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม และการสังเกตการณ์แบบไม่มีส่วนร่วม

การสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม คืองานวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้มีส่วนร่วมในการถ่ายทำวิดีโอ องค์ความรู้ของครูสมศักดิ์ ทัดติ เรื่อง การรำตรวจพลตัววิญมุข ณ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ วันที่ 12 มกราคม 2560 โดยผู้วิจัยเป็นผู้ดูแลรายละเอียดการแต่งกาย และอาวุธที่ใช้ในการถ่ายทำของครูสมศักดิ์ ทัดติ

การสังเกตการณ์แบบไม่มีส่วนร่วม ในครั้งนี้ผู้วิจัยทำการสังเกตการณ์โดยไปชมการแสดงที่ครูสมศักดิ์ ทัดติ แสดง และถ่ายทอดกระบวนการทำรำ มาสังเกตการณ์ตามประเด็นที่ได้ตั้งไว้ แล้วนำมาวิเคราะห์เพื่อให้งานวิจัยฉบับนี้สมบูรณ์ขึ้น

1.4 รับการถ่ายทอดกระบวนการทำรำ ผู้วิจัยเป็นผู้รับการถ่ายทอดกระบวนการทำรำ เพื่อนำมาวิเคราะห์กลวิธีและเทคนิคการรำตรวจพลรักษาวุธยาว ของครูสมศักดิ์ ทัดติ ด้วยตัวเอง

1.5 การศึกษาจากวีดิทัศน์ ผู้วิจัยได้นำวีดิทัศน์ การแสดงรำตรวจพลรักษาวุธยาว ที่ครูสมศักดิ์ ทัดติ ได้สร้างสรรค์ขึ้นทั้งหมด 2 ชุด คือการรำตรวจพลรักษาวุธยาวฉาก 2 กราวตรวจพลวิญมุข มาทำการวิเคราะห์กระบวนการทำรำ โดยใช้แบบสังเกตการณ์แบบไม่มีส่วนร่วม ดังมีรายละเอียดที่มาของการบันทึกวีดิทัศน์ดังนี้

1) การรำตรวจพลรักษาวุธยาว ฉาก 2 จากการบันทึกวีดิโอในงานการประชุมกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ เสนอผลงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ชุดกระบวนการทำรำตรวจพลอาวุธยาว ณ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม วันศุกร์ที่ 23 กันยายน 2554 แสดงโดย นายวีรกร สุขศาสตร์

2) การรำตรวจพลวิญมุข จากการบันทึกวีดิโอ โขนพระราชทาน ชุด ศักอินทรชิต ตอน บาคบาศ ในวันอังคารที่ 7 พฤศจิกายน 2557 ณ ศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย แสดงโดย นายเอกสิทธิ์ ศรีสุนทร

2. การตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล

จากการรวบรวมข้อมูลการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้องเป็นจริงและเชื่อถือได้ โดยตรวจสอบตามการวิจัยเชิงคุณภาพ แบบสามเส้า จากข้อมูลการสัมภาษณ์ การสังเกตการณ์ข้อมูลจากทฤษฎี และข้อมูลจากกระบวนการทำรำ

3. การวิเคราะห์ข้อมูล

นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสารตำรา การสัมภาษณ์ และการสังเกตการณ์ มาวิเคราะห์ ตีความ เพื่อนำมาอธิบายเกี่ยวกับกลวิธีการรำตรวจพลรักษาวุธยาว โดยใช้แนวคิดการรำอาวุธยาวในนาฏศิลป์ไทย และแนวคิดการเคลื่อนไหวร่างกายของลาบาน โดยการวาดภาพเพื่อแสดงความชัดเจนของร่างกายในการรำ การวิเคราะห์ทิศทางในการรำ การวิเคราะห์พลังในการรำ

4. การนำเสนอข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการศึกษาค้นคว้า หนังสือ ตำรา เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การสัมภาษณ์ การสังเกตการณ์ และการฝึกปฏิบัติทำรำจากนั้นนำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์กลวิธีการรำตรวจพลรักษาวุธยาว ของ ครูสมศักดิ์ ทัดติ แล้วสรุปผลการวิจัยเป็นรูปเล่มด้วยการพรรณนาความ และเรียบเรียงเป็นงานวิจัย

ผลการงานวิจัย

กระบวนการรำตรวจพลรักษาวุธยาวฉาก 2 คือ กระบวนการตรวจพลของพลรักษ์ เกิดขึ้นจากแนวคิดที่จะเติมเต็มจากของเดิมที่ยังขาดการรำตรวจพลอาวุธยาวฉาก 2 อยู่ ซึ่งในอดีตมีเพียงฉาก 1 และฉาก 3 ไม่มีปรากฏฉาก 2 จากการสัมภาษณ์เรื่องรำตรวจพลและการรับในนาฏศิลป์โขน ปี พ.ศ.2537 ตามที่ครูหยัด ช่างทองได้กล่าวไว้ (สมศักดิ์ ทัดติ, สัมภาษณ์, 20 พฤษภาคม, 2560) ต่างจาก



การรำตรวจพลยักษ์อาวุธสั้น (กระบอง, ศร) ที่มีครบตั้งแต่ฉาก 1 ฉาก 2 ฉาก 3 โดยการนำท่ารำการตรวจพลอาวุธสั้น ฉาก 2 แม่ท่ายักษ์ เพลงเชิด เพลงปฐุม มาเป็นแนวทางในการประดิษฐ์ แต่เพิ่มลีลาท่าทางการคงอาวุธยาวให้ดูคล่องแคล่วว่องไว กระชับ รวดเร็ว และแสดงให้เห็นฤทธาานุภาพของอาวุธยาวมากขึ้น ซึ่งผลงานสร้างสรรค์ของ ครูสมศักดิ์ ทัดติ ชูตินี้ ได้ถูกนำไปเป็นแม่แบบการรำตรวจพลอาวุธยาวที่บรรจุลงในหลักสูตรการเรียนการสอนนักเรียนสาขาโขนยักษ์ในเครือข่ายสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ วิทยาลัยนาฏศิลป์ทั่วประเทศ



ภาพที่ 2 รำตรวจพลยักษ์ด้วยอาวุธยาว ฉาก 2 (ตัวมัยราพณ์)
ที่มา: อาณัติ วงสามาน (2560)

กระบวนการรำตรวจพลวิรุณมุข เกิดขึ้นจากการแสดงโขนพระราชทานในปี พ.ศ.2557 ชุดศึกอินทรีชิต ตอน นาคบาศ ซึ่งกระบวนการนี้สร้างความประทับใจให้กับผู้ชมเป็นอย่างมาก เนื่องจากครูสมศักดิ์ ทัดติ ได้คิดประดิษฐ์ท่ารำอาวุธยาวที่แตกต่างจากชุดอื่นๆ มาก มีกระบวนการรำคงอาวุธหลายท่าและดูโลดโผน เข้ากับบุคลิกลักษณะของตัวละครวิรุณมุขที่เป็นยักษ์เด็กชุกช่น ขี้เล่น มีหอกสุรกานต์เป็นอาวุธ (นาคะประทีป, 2515, หน้า 64) บทบาทการรำตรวจพลของวิรุณมุข ถือเป็นการประสบความสำเร็จของวงการนาฏศิลป์ไทยเป็นอย่างมากเพราะผู้ชมไม่ว่าจะเป็นครู นักเรียน หรือประชาชนทั่วไป เมื่อชมการแสดงชุดนี้ต่างพูดถึงการรำตรวจพลของวิรุณมุขว่าเป็นการแสดงที่น่าทึ่ง สวยงาม แสดงให้เห็นถึงความปราดเปรียวคล่องแคล่วของตัวละครได้ดีเยี่ยม (ชานนท์ ทัสสะ, สัมภาษณ์, มกราคม 12, 2560) อีกนัยหนึ่งการแสดงชุดนี้ยังเป็น การรำอวดฝีมือและทักษะความชำนาญในการแสดงของผู้แสดงอีกด้วย



ภาพที่ 3 รำตรวจพลวิรุณมุข
ที่มา: เอกสิทธิ์ ศรีสุนทร (2557)



กลวิธีการรำ

กลวิธีการรำ หมายถึง เทคนิควิธีการหรือขั้นตอนที่ทำให้ท่ารำถูกต้อง และสวยงามขึ้น ซึ่งกลวิธีการรำที่จะได้อธิบายต่อไปนี้ เป็นกลวิธีในการรำกราวตรวจพลโยนยักซ์ด้วยอาวุธยาว ของครูสมศักดิ์ ทัดดี ประกอบด้วยการแสดง 2 ชุด คือ กราวตรวจพลโยนยักซ์อาวุธยาวฉาก 2 และกราวตรวจพลตัววิรุณมุข จากการที่ผู้วิจัยได้รับการถ่ายทอดกระบวนการท่ารำโดยตรง การสัมภาษณ์ และการสังเกตการณ์ ทำให้พบหลักกลวิธีในการรำดังประเด็นต่อไปนี้

1) ผู้แสดงต้องมีความคล่องแคล่วในการรำ เนื่องการรำตรวจพลโยนยักซ์ด้วยอาวุธยาว ใช้อาวุธหอก หรือพลองเป็นอุปกรณ์ในการรำ ซึ่งต้องใช้ความสามารถในการควบคุมอาวุธให้ถูกตำแหน่งทิศทาง จึงควรหมั่นฝึกซ้อมท่ารำกับอาวุธยาวให้เกิดความสัมพันธ์เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ตลอดจนการปฏิบัติท่ารำนาฏยศัพท์ที่ถูกต้องสามารถรู้หลักการเคลื่อนไหวร่างกาย การใช้สัดส่วนอวัยวะตามแบบแผนทางนาฏศิลป์ไทย จึงจำเป็นต้องใช้ระยะเวลาการฝึกซ้อมนาน และฝึกท่ารำซ้ำๆ จนเกิดความคล่องแคล่วและชำนาญในการรำได้ โดยเฉพาะการควบอาวุธยาวลักษณะต่างๆ ผู้แสดงต้องสวมศีรษะโขนในการรำ ดังนั้นจึงต้องอาศัยความแม่นยำในท่ารำเป็นอย่างสูง การฝึกซ้อมจึงเป็นสิ่งสำคัญที่สุดและทำให้เกิดข้อผิดพลาดน้อยที่สุด ดังตัวอย่างท่ารำต่อไปนี้

1. ท่าโยนอาวุธ ผู้แสดงจะต้องฝึกซ้อมการโยนอาวุธ และการรับอาวุธให้เกิดความชำนาญและแม่นยำดังภาพแสดงลักษณะการเคลื่อนไหวท่าโยนอาวุธดังนี้



ภาพที่ 4 ท่าโยนอาวุธ
ที่มา: รัชชานนท์ น้อมรับพร (2564)

2. ท่าเก็บดวงอาวุธบนฝ่ามือ ผู้แสดงจะต้องควบอาวุธโดยให้จำนวนครั้งที่พลิกข้อมือเป็นเลขคู่ และโบอาวุธหอกตั้งขึ้นพร้อมกับท่ากระโดดลงเหลี่ยมให้ตรงจังหวะไม้กลอง ดังภาพแสดงลักษณะการเคลื่อนไหวท่าเก็บดวงอาวุธบนฝ่ามือดังนี้



ภาพที่ 5 ท่าเก็บดวงอาวุธบนฝ่ามือ
ที่มา: รัชชานนท์ น้อมรับพร (2564)



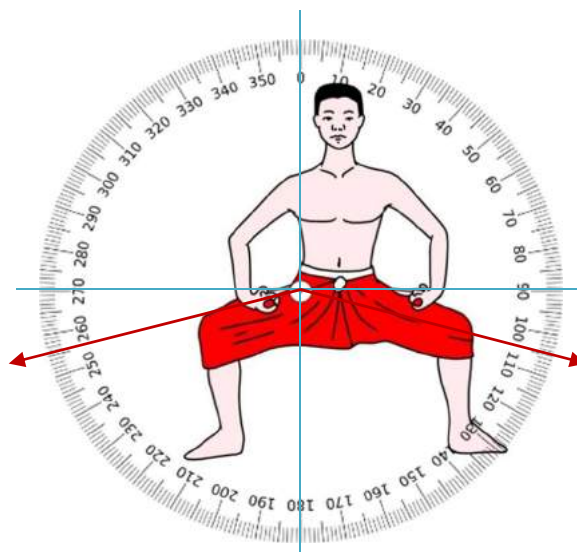
3. ท่าควงอาวุธออก ผู้แสดงจะต้องควงอาวุธโดยวาดแขน และม้วนข้อมือปิดอาวุธออกจากลำตัวทางด้านหน้าและด้านหลังไม่ให้อาวุธกระทบศีรษะ ดังภาพแสดงลักษณะการเคลื่อนไหวท่าควงอาวุธออกดังนี้



ภาพที่ 6 ท่าควงอาวุธออก
ที่มา: รัชชานนท์ น้อมรับพร (2564)

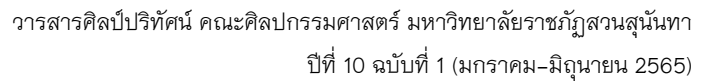
2) ความแข็งแรงของร่างกายและพลังในการรำ เอกลักษณะเฉพาะในการรำโขนยักษ์คือ การแสดงท่ารำที่เข้มแข็ง ดุดัน สง่างามและทรงพลังอำนาจความเป็นตัวยักษ์ ดังนั้นผู้แสดงจึงต้องผ่านกระบวนการฝึกหัดมาโดยเฉพาะ เพื่อสร้างความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ การรำ การรำกรวดรวงพลโขนยักษ์ด้วยอาวุธยาว เป็นการรำลักษณะสื่อความหมายประกอบเพลงไม่มีท่วงหรือคำพากย์เจรจา ดังนั้น กระบวนท่ารำจึงต้องแสดงออกให้เห็นความเป็นตัวโขนยักษ์ผ่านทางท่ารำนาฏยศัพท์เป็นหลัก ซึ่งท่านาฏยศัพท์ของโขนยักษ์เป็นนาฏยศัพท์ที่ปฏิบัติเฉพาะ และใช้ความแข็งแรงของร่างกายในการรำมากกว่าตัวละครประเภทอื่น เช่น ท่าลงเหลี่ยม และท่ายกเท้า ดังภาพตัวอย่างต่อไปนี้

1.ท่าลงเหลี่ยม การลงเหลี่ยมของตัวโขนยักษ์จะมีลักษณะเฉพาะที่ต้องใช้ความแข็งแรงของอวัยวะส่วนขาในการย่อเข่าลงท่ามุม 75 องศา โดยเปิดขาและเท้าทั้งสองข้างออกในระยะความกว้าง 150 องศา ดังภาพที่ 7



ภาพที่ 7 ท่าลงเหลี่ยมตัวยักษ์
ที่มา: รัชชานนท์ น้อมรับพร (2564)

นอกจากการสังเกตการวัดมุมองศาดังกล่าวแล้ว ยังมีการถ่ายน้ำหนักของเท้าเพื่อบ่งบอกทิศทางการลงเหลี่ยม ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการทดลองการถ่ายน้ำหนักดังกล่าว ด้วยวิธีการใช้เครื่องชั่งน้ำหนัก 2 เครื่องเพื่อวัดพลังในการถ่ายน้ำหนัก ผู้ทดลองจำนวน 3 คน



1. ชั่งน้ำหนักตัวกลุ่มผู้ทดลองบนเครื่องชั่ง 1 เครื่อง ดังภาพ



2. หากนำน้ำหนักกลางด้วยวิธีการลงหลัยมกลางบนเครื่องซึ่ง 2 เครื่อง จะได้ผลลัพธ์เท่ากับค่าน้ำหนักตัวหาร

3. ให้กลุ่มผู้ทดลอง ปฏิบัติทำลงเปลี่ยนถ่ายน้ำหนักทางใดทางหนึ่ง จะได้ผลลัพธ์ค่าน้ำหนักที่ถ่ายไป ดังภาพ



4. นำผลลัพธ์ค่าน้ำหนักที่ถ่ายไปมาลบด้วยค่ากลางของน้ำหนักตัวทั้งหมด เช่น นาย ก. มีน้ำหนัก 66 กิโลกรัม ค่ากลางจากวิธีการดังกล่าวได้ 33 กิโลกรัม เมื่อนาย ก. ปฏิบัติท่าลงเหยียดม่าน้ำหนักไปทางขวาแล้ว พบว่าผลลัพธ์จากเครื่องชั่งน้ำหนักทางขวาได้ 40 กิโลกรัม ทางซ้ายได้ 26 กิโลกรัม จากนั้นนำผลลัพธ์จากเครื่องชั่งฝั่งที่ถ่าน้ำหนักไป มาลบกับค่าน้ำหนักกลาง ($40 - 33 = 7$) จะได้ผลลัพธ์ของพลังน้ำหนักที่ถ่ายไป

6. หาค่าเฉลี่ยเลขคณิตในถ้ำน้ำหนัก $\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$



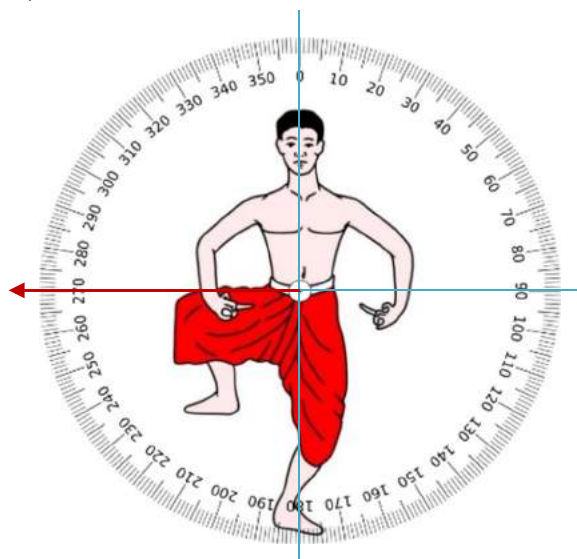
จากวิธีการดังกล่าวสามารถวัดพลังในการร่ำท่าลงเหลี่ยมและท่าอื่นๆ ที่ใช้อวัยวะขาและเท้าได้ทางหนึ่ง ซึ่งจากการทดลองการถ่ายน้ำหนักในท่าลงเหลี่ยมในข้างต้น สรุปข้อมูลตารางได้ดังนี้

ตารางที่ 1 ความสัมพันธ์ของท่าร่ำกับจังหวะดนตรี

กลุ่มตัวอย่าง	ส่วนสูง	น้ำหนัก	ค่ากลางน้ำหนัก	น้ำหนักที่ถ่ายไป	ผลลัพธ์การถ่ายน้ำหนัก
นายชานนท์ ทัสสะ	171	73.1	36.55	43.7	7.15
นายเอกสิทธิ์ ศรีสุนทร	172	64.7	32.35	40	7.65
นายญาณวุฒิ ไตรสุวรรณ	170	64.2	32.1	39	6.9
ค่าเฉลี่ย					7.23

จากตารางที่ 1 พบว่าค่าเฉลี่ยการถ่ายน้ำหนักเท่ากับ 7.23 กิโลกรัม ซึ่งผลลัพธ์การถ่ายน้ำหนักเป็นรายบุคคล มีความใกล้เคียงกัน สะท้อนได้ว่าท่าลงเหลี่ยมควรมีการถ่ายน้ำหนักอยู่ที่ประมาณ 7 กิโลกรัม

7. การยกเท้า ลักษณะการยกเท้าของตัวโขนยักษ์มีการแบะเข่าออกข้างลำตัว โดยยกเข่าขึ้นระดับเดียวกับสะเอวด้วยความกระชับ แข็งแรง และหนีบนิ้ว ทำมุม 90 องศา ดังภาพที่ 11



ภาพที่ 11 ท่ายกเท้า

ที่มา: รัชชานนท์ น้อมรับพร (2564)

3) การร่ำตีบท เมื่อผู้แสดงสามารถแบ่งช่วงของการร่ำการตรวจพลโขนยักษ์ด้วยอาวุธยาวได้แล้ว ยังต้องวิเคราะห์จุดมุ่งหมายของท่าร่ำการตีบทในแต่ละช่วงการร่ำด้วยการตีบทช่วงนั้นจะสื่อคืออะไรให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจ ซึ่งสามารถถอดลักษณะการร่ำตีบทได้ดังนี้

- ช่วงที่ 1 เป็นการตีบทประกอบจังหวะยืนไม้กลองที่แสดงความยิ่งใหญ่ของจอมทัพในการสั่งการ ดังนั้นการร่ำตีบทในช่วงนี้ ผู้แสดงจะต้องสะท้อนความยิ่งใหญ่ของนายทัพให้สง่างามภูมิฐานสมกับตัวละครโขนยักษ์



- ช่วงที่ 3 เป็นการตีบทประกอบการเดินตรวจพลในจังหวะท่าตะโพน ที่มีความอึกheim ประกอบกับความสนุกสนาน เป็นเอกลักษณ์กับเสียงจังหวะอันเร้าของผู้บรรเลง การรำตีบทในช่วงนี้ เป็นการรำตีบทแสดงความหมายการขึ้นชมกองทัพบก ดังนั้นผู้แสดงจะต้องสะท้อนอากัปกิริยาให้เห็นถึงความกระฉับกระเฉงโดยการเดินยกเท้าให้สูงและกระชับตามจังหวะหน้าทับ รวมถึงการสะท้อนอารมณ์ความเบิกบานใจในกองทัพบก

- ช่วงที่ 4 เป็นการตีบทในลักษณะถามตอบกับเสนายักษ์ตัวแรก ดังนั้นต้องสะท้อนให้เห็นถึงการเจรจากันระหว่างจอมทัพกับพลทหารให้ชัดเจน ภายใต้เสียงทำนองเพลงกราวใน และสุดท้ายเป็นการย้อนกลับมายังตำแหน่งของจอมทัพที่อยู่บริเวณตำแหน่งท้ายโรงกลางโรงก่อนการส่งเคลื่อนกองทัพบก เป็นการตีบทสำรวจความเรียบร้อยอีกครั้งด้วยท่า ขยับมอง แล้วตีบทขึ้นชมกองทัพบกอีกครั้งก่อนการรำป้องกันหน้าเพื่อเป็นสัญลักษณ์ในการหยุดเพลงสิ้นสุดการรำ

4) เป็นผู้ที่ไม่แม่นยำจังหวะและทำนองเพลง เนื่องจากการรำกราวตรวจพลโขมยักข์ด้วยอาวุธยาวทั้งสองชุดเป็นการรำประกอบเพลงกราวใน มีกระบวนการทำรำที่ต่อเนื่องทั้งเพลง ผู้แสดงต้องศึกษาความหมายของการใช้จังหวะแต่ละช่วงให้สอดคล้องกลมกลืนกับท่ารำ นอกจากนี้ควรรู้จักจังหวะการพักท่า ว่าควรพักในช่วงใด เน้นท่ารำช่วงใด ผ่อนท่ารำช่วงใด ทั้งนี้เพื่อเก็บกำลังเผื่อสำหรับใช้ในท่าที่สำคัญ และประเด็นที่สำคัญที่สุดคือในการสังเกตว่าผู้แสดงรำได้ หรือรำเป็น หรือไม่เป็นผู้จดจำจังหวะ หรือคอมพิวเตอร์จังหวะอันจะทำให้การแสดงไม่ราบรื่นตามแบบแผนการรำตรวจพล

5) การระลึกและใช้สมาธิขณะปฏิบัติท่ารำ คุณสมบัติของผู้แสดงนอกจากการจดจำจังหวะและทำนองเพลงได้แล้ว ไม่ว่าเสียงจังหวะหรือทำนองเพลงจะดำเนิน ช้า เร็ว อึกheimเพียงใดผู้แสดงควรตั้งสมาธิกับการรำให้มั่นคงโดยไม่ปล่อยอารมณ์หรือสติไปกับจังหวะทำนองเพลงเพียงอย่างเดียว แต่ต้องเกิดกระบวนการระลึกท่ารำล่วงหน้าอยู่เสมอ เพื่อเป็นการกะเกณฑ์หรือวางแผนการรำ อาทิเช่น การใช้พื้นที่บนเวที การแบ่งสัดส่วนของพื้นที่ การประเมินความพร้อมของร่างกาย จนกระทั่งการเตรียมแก้ไขสถานการณ์เฉพาะหน้าด้วยสติและปฏิภาณไหวพริบ ซึ่งการที่จะปฏิบัติได้ดังกล่าวนั้น ผู้แสดงจะต้องผ่านการจดจำท่ารำและองค์ประกอบในชุดการแสดงได้อย่างแม่นยำพร้อมรับทุกสถานการณ์ที่จะเกิดขึ้นระหว่างการแสดงอย่างมีสติ ชานนท์ ทัสสะ ได้กล่าวถึงการระลึกและใช้สมาธิขณะปฏิบัติท่ารำไว้ว่า “หัวต้องลำดับท่า หูต้องฟังเพลง ตาต้องดูทิศทางการรำ ท่ารำจึงจะออกมาอย่างสมบูรณ์” (ชานนท์ ทัสสะ, สัมภาษณ์, ตุลาคม 3, 2563)

จากข้อมูลข้างต้นสรุปได้ว่ากลวิธีการรำตรวจพลโขมยักข์ด้วยอาวุธยาว ประกอบไปด้วย ความคล่องแคล่วในการรำ ความแข็งแรงและการใช้พลังในการรำ ลักษณะและความหมายของการรำตีบท จังหวะในการรำ และความระลึกและใช้สมาธิในการรำ ซึ่งกลวิธีการรำทั้ง 5 กลวิธีนี้ สามารถนำไปสู่การรำที่สมบูรณ์แบบและสวยงามได้

สรุปและอภิปรายผล

งานวิจัยเรื่องกลวิธีการรำกราวตรวจพลโขมยักข์ด้วยอาวุธยาว ของครูสมศักดิ์ ทัดติ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาวิธีการรำกราวตรวจพลโขมยักข์ด้วยอาวุธยาว ของครูสมศักดิ์ ทัดติ จากการศึกษาเอกสารตำรา การสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง การสังเกตการณ์ทั้งมีส่วนร่วมและไม่มีส่วนร่วม และการรับการถ่ายทอดด้วยตัวเอง เพื่อให้ได้ข้อมูลในการวิเคราะห์กระบวนการสร้างท่ารำตรวจพลโขมยักข์ด้วยอาวุธยาว ของครูสมศักดิ์ ทัดติ

การรำตรวจพลเป็นการรำอวดฝีมือของผู้แสดง มีเอกลักษณ์เฉพาะแต่ละตัวละครที่ต่างกันตามบุคลิกลักษณะ แฝงไปด้วยกระบวนการท่าพลิกแพลงต่างๆ โดยเน้นความพร้อมเพรียงแข็งแรงเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ตามแบบแผนจารีตของการรำตรวจพลในการแสดงโขน ที่คล้ายคลึงกับการตรวจพลของเหล่าทหารไทยในอดีต คือการออกตรวจพลไล่ตามบรรดาศักดิ์ชั้นยศจากคนน้อยไปหาชั้นยศมากเรียงลำดับดังนี้ คนธงยักข์ เชนยักข์ เสนายักข์ ยักข์เสนา และจอมทัพ มีวัตถุประสงค์เพื่อตรวจตราความเรียบร้อย ความพร้อมเพรียงของบรรดาเสนาทหารก่อนออกรบกับศัตรู

ครูสมศักดิ์ ทัดติ เป็นผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ไทยของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ที่มีความรอบรู้ในทักษะการแสดงทางด้านโขนยักข์ เป็นบุคคลที่คนในวงการนาฏศิลป์ไทยให้การยอมรับเป็นอย่างมากทั้งทางด้านทฤษฎีและปฏิบัติ มีผลงานทางด้านการสร้างสรรค์



การแสดงที่เป็นเชิงอนุรักษ์ในสาขาโขนยักษ์มากมาย หนึ่งในนั้นได้สร้างสรรค์ผลงานด้านการรื้อตรวจพลโขนยักษ์ด้วยอาวุธยาวซึ่งเป็นการรำที่อวดฝีมือขั้นสูงของผู้แสดง ผู้แสดงจะต้องมีความชำนาญในการใช้อาวุธยาวอย่างคล่องแคล่ว จำนวน 2 ชุด คือ รำตรวจพลยักษ์อาวุธยาวมาก 2 เป็นการสร้างสรรค์ขึ้นเพื่อต้องการให้การรื้อตรวจพลยักษ์ด้วยอาวุธยาวที่มีอยู่แต่เดิมเพียง 2 ฉาก คือ ฉาก 1 และฉาก 3 สมบูรณ์ขึ้นโดยการคิดประดิษฐ์ท่ารำฉาก 2 เพื่อเป็นการเติมเต็มจากของเดิมที่มีอยู่ให้ครบ 3 และรำตรวจพลวิรุณมุข เกิดขึ้นจากการแสดงโขนพระราชทาน ชุด ศักอินทรชิต ตอน นาคบาศ ในปี พ.ศ.2557 ผลงานทั้ง 2 ชุดนี้มีกลวิธีการรำอันเป็นเทคนิคสำคัญที่ทำให้การแสดงสมบูรณ์แบบประกอบด้วย

1. ผู้แสดงต้องมีความคล่องแคล่วในการรำ เนื่องการรื้อตรวจพลโขนยักษ์ด้วยอาวุธยาวใช้อาวุธหอก หรือพลองเป็นอุปกรณ์ในการรำ ซึ่งต้องใช้ความสามารถในการควบคุมอาวุธให้ถูกตำแหน่งทิศทาง จึงควรหมั่นฝึกซ้อมท่ารำกับอาวุธยาวให้เกิดความสัมพันธ์เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ตลอดจนการปฏิบัติท่ารำนาฏยศัพท์ให้ถูกต้องสามารถรู้หลักการเคลื่อนไหวร่างกาย การใช้สัดส่วนอวัยวะตามแบบแผนทางนาฏศิลป์ไทย จึงจำเป็นต้องใช้ระยะเวลาการฝึกซ้อมนาน และฝึกท่ารำซ้ำๆ จนเกิดความคล่องแคล่วและชำนาญในการรำได้

2. ความแข็งแรงของร่างกายและพลังในการรำ เอกลักษณะเฉพาะในการรำโขนยักษ์คือการแสดงท่ารำที่เข้มแข็ง ดุดัน สง่างามและทรงพลังอำนาจความเป็นตัวยักษ์ ดังนั้นผู้แสดงจึงต้องผ่านกระบวนการฝึกหัดมาโดยเฉพาะ เพื่อสร้างความแข็งแรงของกล้ามเนื้อในการรำ การรำตรวจพลโขนยักษ์ด้วยอาวุธยาว เป็นการรำลักษณะสื่อความหมายประกอบเพลงไม่มีบทหรือคำพากย์เจรจา ดังนั้นกระบวนการรำจึงต้องแสดงออกให้เห็นความเป็นตัวโขนยักษ์ผ่านทางท่ารำนาฏยศัพท์เป็นหลัก ซึ่งท่ารำนาฏยศัพท์ของโขนยักษ์เป็นนาฏยศัพท์ที่ปฏิบัติเฉพาะ และใช้ความแข็งแรงของร่างกายในการรำมากกว่าตัวละครประเภทอื่น

3. การรำตีบท เมื่อผู้แสดงสามารถแบ่งช่วงของการรำตรวจพลโขนยักษ์ด้วยอาวุธยาวได้แล้ว ยังต้องวิเคราะห์จุดมุ่งหมายของท่ารำการตีบทในแต่ละช่วงการรำด้วยการตีบทช่วงนั้นจะสื่ออะไรให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจ

4. เป็นผู้ที่แม่นยำจังหวะและทำนองเพลง เนื่องจากการรำตรวจพลโขนยักษ์ด้วยอาวุธยาวทั้งสองชุดเป็นการรำประกอบเพลงกราวใน มีกระบวนการรำที่ต่อเนื่องทั้งเพลง ผู้แสดงต้องศึกษาความหมายของการใช้จังหวะแต่ละช่วงให้สอดคล้องกลมกลืนกับท่ารำนอกจากนี้ควรรู้จังหวะการพักท่า ว่าควรพักในช่วงใด เน้นท่ารำช่วงใด ผ่อนท่ารำช่วงใด ทั้งนี้เพื่อเก็บกำลังเผื่อสำหรับใช้ในท่าที่สำคัญ และประเด็นที่สำคัญที่สุดคือในการสังเกตว่าผู้แสดงรำได้ หรือรำเป็น หรือไม่เป็นผู้บอดจังหวะ หรือคอมพิวเตอร์จังหวะอันจะทำให้การแสดงไม่ราบรื่นตามแบบแผนการรำตรวจพล

5. การระลึกและใช้สมาธิขณะปฏิบัติท่ารำ คุณสมบัติของผู้แสดงนอกจากการจดจำจังหวะและทำนองเพลงได้แล้ว ไม่ว่าเสียงจังหวะหรือทำนองเพลงจะดำเนิน ช้า เร็ว ทึกheimเพียงใด ผู้แสดงควรตั้งสมาธิกับการรำให้มั่นคงโดยไม่ปล่อยอารมณ์หรือสติไปกับจังหวะทำนองเพลงเพียงอย่างเดียว แต่ต้องเกิดกระบวนการระลึกท่ารำล่วงหน้าอยู่เสมอ เพื่อเป็นการกะเกณฑ์หรือวางแผนการรำ อาทิเช่น การใช้พื้นที่บนเวที การแบ่งสัดส่วนของพื้นที่ การประเมินความพร้อมของร่างกาย จนกระทั่งการเตรียมแก้ไขสถานการณ์เฉพาะหน้าด้วยสติและปฏิภาณไหวพริบ ซึ่งการที่จะปฏิบัติได้ดังกล่าวนั้น ผู้แสดงจะต้องผ่านการจดจำท่ารำและองค์ประกอบในชุดการแสดงได้อย่างแม่นยำพร้อมรับทุกสถานการณ์ที่จะเกิดขึ้นระหว่างการแสดงอย่างมีสติ

อภิปรายผล

จากการศึกษาวิธีการรำตรวจพลโขนยักษ์ด้วยอาวุธยาว ของครูสมศักดิ์ ทัดดี ผู้วิจัยได้วิเคราะห์และนำมาซึ่งการอภิปรายผลได้ดังนี้

1. เทคนิคและกลวิธีการรำเกิดจากการเคลื่อนไหวของร่างกายที่ถูกต้องเหมาะสมกับบทบาทของตัวละครนั้นๆ การรำตรวจพลโขนยักษ์ด้วยอาวุธยาว เป็นการแสดงเฉพาะตัวโขนยักษ์ ที่ใช้ทักษะการรำขั้นสูง ต้องใช้ความชำนาญในการรำอาวุธยาว และผู้แสดงต้องมีร่างกายสมบูรณ์แข็งแรง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการเคลื่อนไหวร่างกายของลาบาน 8 ประการ (ขนาด กิจจันทร์, 2547) คือ การเคลื่อนไหวร่างกายอย่างมีหลักทิศทางในการรำ ตามอริยาบถความเข้มแข็งดุติณของตัวละครโขนยักษ์มีการเปลี่ยนแปลงทางกายภาพตามลักษณะเฉพาะของตัวละคร ที่เห็นได้ชัดที่สุดคือการรำตรวจพลวิรุณมุขที่เป็นตัวละครที่มีบุคลิกลักษณะเป็นยักษ์กุมาร คล่องแคล่วว่องไวไม่เชื่องช้า นำมาซึ่งการวิเคราะห์กลวิธีในการรำโดยใช้การวาดภาพเพื่อสื่อให้เห็นความชัดเจนของท่ารำ ซึ่งกลวิธีรำนี้สะท้อนให้เห็นสัมพันธภาพของท่ารำกับการจับอาวุธ ถืออาวุธ หรือควงอาวุธซึ่งเป็นหลักสำคัญในการรำอาวุธยาว นอกจากนี้การรำโขนยักษ์เป็นประเภทตัวละครที่มีการทรงตัว การถ่วงน้ำหนักในการรำ ตลอดจนหลักสำคัญที่สุดในการรำตรวจพลโขนยักษ์ คือ การกำหนดจังหวะ



ให้มีความสัมพันธ์กับดนตรี นับได้ว่าแนวคิดการเคลื่อนไหวร่างกายของลาบานทั้ง 8 ประการ เป็นแนวคิดทฤษฎีที่สามารถนำมาวิเคราะห์กลวิธีในการร่ายรำตรวจพลโยนยักซ์ด้วยอาวุธยาว และการรำชุดอื่นๆ ได้อย่างครบถ้วนสมบูรณ์

2. ความเป็นนักนาฏยกรวีที่คิดงานนาฏยประดิษฐ์ตามจารีตแบบแผน ครุสมศักดิ์ ทัดติ ถือเป็นผู้ชูนีเยบุคลทางด้านนาฏศิลป์สาขาโยนยักซ์ ผู้มีความรู้ความสามารถอย่างแตกฉาน และลุ่มลึก ทั้งทางด้านการแสดง การถ่ายทอด ดนตรี การขับร้อง การออกแบบเครื่องแต่งกาย การออกแบบอุปกรณ์การแสดง หรือองค์ประกอบอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับศาสตร์ทางด้านนาฏศิลป์ไทย จากการที่ท่านเป็นผู้สร้างสรรค์ผลงานนาฏยประดิษฐ์เชิงอนุรักษ์มาอย่างต่อเนื่อง เป็นสิ่งที่บ่งบอกถึงความพิถีพิถันในการสร้างผลงานแต่ละชุดอันเป็นที่ยอมรับในวงการนาฏศิลป์ไทย

3. ความเป็นนักนาฏยกรวีที่สั่งสมองค์ความรู้จากปรมาจารย์ทางด้านนาฏศิลป์ไทย ในแบบดั้งเดิม และสามารถนำมาพัฒนาต่อยอดขึ้นทำให้เกิดงานที่เป็นปัจจุบันสมัย ในรูปแบบนาฏศิลป์ไทยเชิงอนุรักษ์ นอกจากความรู้ทางสาขาโยนยักซ์แล้วครุสมศักดิ์ ทัดติ ยังได้สั่งสมองค์ความรู้ประสบการณ์ตรงจากปรมาจารย์สาขาอื่นๆ ทั้งสาขาละคร และสาขาดนตรีไทย ซึ่งความรู้ต่างๆ ที่ท่านได้รับอาจหาไม่ได้ในเอกสารตำราวิชาการแต่เป็นแก่นแท้ของศาสตร์ศิลปะไทยอันหาได้ยากในปัจจุบัน ประกอบกับการที่ท่านอยู่ในสังคมปัจจุบันนี้ซึ่งเป็นสังคมในโลกแห่งวิวัฒนาการเทคโนโลยีที่รวดเร็วล้ำสมัย วัตถุประสงค์การสร้างสรรคผลงานจึงจำเป็นต้องพัฒนาตามยุค ทำให้ครุสมศักดิ์ เป็นทั้งครูและศิลปินที่เปี่ยมไปด้วยองค์ความรู้หลักคิดดั้งเดิมและหลักคิดสมัยใหม่ในการสร้างสรรค์ผลงาน

4. สะท้อนถึงค่านิยม ความเชื่อ และความศรัทธา ในการสร้างงานอย่างประณีตและทรงคุณค่าเป็นที่ประจักษ์ในวงการนาฏศิลป์ไทย จากประสบการณ์ด้านการแสดงและความใกล้ชิดในการรับถ่ายทอดองค์ความรู้ดังกล่าวหลอมรวมทำให้ท่านมีค่านิยมความเชื่อ และความศรัทธาหาเหตุผลความเป็นมาได้จนถึงแก่นแท้ศิลปะทางด้านนาฏศิลป์ไทย แล้วนำค่านิยมที่ท่านรักและศรัทธาอันเป็นนามธรรมเกิดเป็นรูปธรรมได้อย่างสำเร็จเป็นที่ยอมรับ

ข้อเสนอแนะ

1. กลวิธีการรำของครุสมศักดิ์ ทัดติ ควรนำมาเป็นต้นแบบในการเรียนรู้ศาสตร์แห่งศิลป์ของไทย เนื่องจากท่านเป็นผู้ที่มีความรู้หยั่งลึกรอบด้านไม่ว่าจะเป็นด้านนาฏศิลป์ ดุริยางคศิลป์ คีตศิลป์ วิจิตรศิลป์ ทำให้การสร้างสรรคผลงานของท่านแต่ละชุดมีคุณค่า เป็นที่ยอมรับ และนำมาใช้อย่างแพร่หลาย ด้วยหลักคิดที่มีเหตุ มีผล สามารถอธิบายได้เป็นหลักการทางวิชาการ

2. ควรมีการประชุมสัมมนาเพื่อรวบรวมกลวิธีการรำ และทำராโบราณที่กำลังจะสูญหายไปจากครูผู้เชี่ยวชาญ ศิลปินแห่งชาติ หรือผู้ที่มีความรู้เคยได้รับการถ่ายทอดกระบวนทำராโบราณ จากปรมาจารย์ทางด้านนาฏศิลป์ไทยอย่างเร่งด่วน แล้วบันทึกไว้เพื่อเป็นองค์ความรู้ในการพัฒนางานทางด้านนาฏศิลป์ไทยต่อไป เนื่องจากผู้วิจัยพบว่าทำราของครุสมศักดิ์ ทัดติ มีทำราบางส่วนที่ไม่เคยปรากฏพบเห็นในปัจจุบัน แต่เป็นกระบวนทำராโบราณที่ได้เลือนหายไป

เอกสารอ้างอิง

- ไกรลาส จิตรกุล. (2548). *การตรวจพลของพญาวารในการแสดงโขน*. (วิทยานิพนธ์ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, สาขานาฏศิลป์ไทย.
- ขวัญใจ คงถาวร. (2548). *การรำตรวจพลของตัวพระในการแสดงละครในเรื่องอิเหนา*. (วิทยานิพนธ์ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, สาขานาฏศิลป์ไทย
- คู่มือการสอนนาฏศิลป์โยนยักซ์ เล่มที่ 2 เรื่องรำตรวจพลและการรับในนาฏศิลป์โยน. (2537). กรุงเทพฯ: วิทยาลัยนาฏศิลป์.
- ขมนาด กิจจันทร์. (2547). *นาฏยลักษณะตัวละครพระแบบหลวง*. (วิทยานิพนธ์ศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, นาฏศิลป์ไทย
- ชานนท์ ทัสสะ. (2560 มกราคม 12). สัมภาษณ์.
- ชานนท์ ทัสสะ. (2563 ตุลาคม 3). สัมภาษณ์.
- ไชยอนันต์ สันติพงษ์. (ม.ป.ป.). *เอกสารประกอบการสอน เรื่อง กระบวนการจัดทำตรวจพลของยักษ์ในการแสดงโขน*. อ่างทอง: วิทยาลัยนาฏศิลป์อ่างทอง.
- ดำรงศักดิ์ นาฏประเสริฐ. (2560 เมษายน 10). สัมภาษณ์.



- ไพโรจน์ ทองคำสุก. (2549). *แนวคิดและวิธีการแสดงโขนลิง*. (วิทยานิพนธ์ศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, สาขาวิชานาฏศิลป์ไทย.
- ไพฑูรย์ เข้มแข็ง. (2537). *จารีตการฝึกหัด และการแสดงโขนของตัวพระราม*. (วิทยานิพนธ์ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, สาขาวิชานาฏศิลป์ไทย.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์พับลิเคชันส์.
- рінฤทัย สัจจพันธุ์. (2546). *นามานุกรมรามเกียรติ์ ประวัติความเป็นมา ตัวละคร สถานที่ พิธี อาวุธ ฯลฯ*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ศิลปากร, กรม. (2545). *ตำราพิไชยสงคราม ฉบับรัชกาลที่ ๑*. กรุงเทพฯ: รุ่งศิลป์การพิมพ์.
- สุภาวดี โพธิเวชกุล. (2539). *จารีตการใช้อุปกรณ์การแสดงละคร เรื่อง อิเหนา*. (วิทยานิพนธ์ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, สาขาวิชานาฏศิลป์ไทย.
- สมศักดิ์ ทัดติ. (2540). *จารีตการฝึกหัดและการแสดงโขนของตัวทศกัณฐ์*. (วิทยานิพนธ์ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, สาขาวิชานาฏศิลป์ไทย.
- สมศักดิ์ ทัดติ. (2560 พฤษภาคม 20). สัมภาษณ์.
- สมศักดิ์ ทัดติ, ศุภชัย จันทร์สุวรรณ, นฤมล ชันสัมฤทธิ์, พหลยุทธ กนิษฐบุตร, เปรมใจ เพ็งสุข และจินตนา สายทองคำ. (2554). *นาฏศิลป์สร้างสรรค์ ชุดกระบวนการทำรำตรวจพลอาวุธยาว*. กรุงเทพฯ: สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม.
- สุรพล วิรุฬห์รักษ์. (2543). *นาฏศิลป์ปริทรรศน์*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.



การถอดรหัสอัตลักษณ์ชุมชนแพรกหนามแดง กับการประยุกต์ใช้ในการออกแบบมาสคอต (mascot) ประจำท้องถิ่นอำเภอมหา เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

Decoding of Praek Nam Daeng community identity with application in the design of mascots in Amphawa to promote cultural tourism

สิริชชา สำลีทอง

Siratcha Samleethong

สาขาวิชาการออกแบบเครื่องแต่งกาย คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
Fashion Design Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University

บทคัดย่อ

การถอดรหัสอัตลักษณ์ชุมชนแพรกหนามแดง กับการประยุกต์ใช้ในการออกแบบมาสคอต (mascot) ประจำท้องถิ่นอำเภอมหา เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เป็นการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ (Creative Research) มีวัตถุประสงค์ (1) เพื่อค้นหาชุดองค์ความรู้ที่เป็นอัตลักษณ์ชุมชน ในการประยุกต์ใช้ออกแบบมาสคอต (Mascot) ประจำท้องถิ่น (2) เพื่อออกแบบรูปแบบ Mascot ต้นแบบสะท้อนความเป็นอัตลักษณ์ ความอุดมสมบูรณ์ ของชุมชนแพรกหนามแดง อำเภออำเภอมหา จังหวัดสมุทรสงคราม

งานวิจัยเริ่มจากการ (1) กำหนดกรอบความคิดในการออกแบบมาสคอต ศึกษาข้อมูลจากการลงพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูลในการถอดรหัสอัตลักษณ์ชุมชน กำหนดประเภทและลักษณะของการทุนสัญลักษณ์ “มาสคอต” (Mascot) สร้างชุดแบบสอบถามสำหรับผู้แทนชุมชน เพื่อคัดเลือกองค์ประกอบการออกแบบ (2) สรุปข้อมูลและทำการออกแบบรูปแบบมาสคอตต้นแบบ สร้างชุดแบบสอบถามสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ และผู้แทนชุมชน เพื่อทำการประเมินผลและสรุปการออกแบบ

ผลการศึกษาพบว่า องค์ประกอบของมาสคอตที่เหมาะสมกับอัตลักษณ์ชุมชนแพรกหนามแดง กับการประยุกต์ใช้ในการออกแบบมาสคอต (mascot) ประจำท้องถิ่นอำเภอมหา เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม มีองค์ประกอบดังนี้ สัญลักษณ์มาสคอต ได้แก่ กุ้ง ปู ปลา ชาวประมง กล้วย ของมาสคอต กล้วย - กล้วยผู้ใหญ่ เพศ ได้ทั้งชายและหญิง ขนาดตัวมาสคอต 3.5 ส่วน แบบสมส่วน ลักษณะเป็นแบบกึ่งเหมือนจริง 3 มิติ และ การ์ตูน กลุ่มสี ได้แก่ เขียว เหลือง แดง สีเขียว สีเหลือง เป็นสีเอกลักษณ์ของชุมชน ที่สื่อถึงความอุดมสมบูรณ์ ความยั่งยืน การพึ่งพาตนเอง ผลประโยชน์การคัดเลือกรูปแบบ ที่มีปัจจัยประกอบด้วย เพศ กล้วย บุคลิกภาพ อิริยาบถ หรืออารมณ์ ของมาสคอต ได้แก่ รูปแบบแนวคิดที่สื่อถึงอาชีพประมง และความอุดมสมบูรณ์ของอาหารทะเล เช่น ปูทะเล รูปแบบแนวคิดที่สื่อถึง ลำคลองสายน้ำ และ รูปแบบแนวคิดที่สื่อถึง ต้นหนามแดง ตามลำดับ

คำสำคัญ : การถอดรหัสอัตลักษณ์ , การออกแบบมาสคอต (Mascot) , ชุมชนแพรกหนามแดง, การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม



Abstract

Decoding of Praek Nam Daeng community identity and its application in mascot design in Amphawa to promote cultural tourism It is a creative research (Creative Research) with objectives. (1). to search for a set of knowledge that is the identity of the community in the application of the local mascot design (2). To design a prototype mascot pattern that reflects its identity abundance of Phraek Nam Daeng Community, Amphawa District, Samut Songkhram Province. It is known in the field of creative cultural tourism which research result will lead to the creation of marketing strategies in promoting cultural tourism generate income for provinces and countries

The research started from (1). Determine the concept of mascot design. study the data from the field visit to collect information to decipher the identity of the community. Determine the type and nature of the cartoon "mascot" then create a questionnaire for community representatives. To select the design elements (2). Summarize the data and design the prototype mascot pattern. Create a questionnaire series for design professionals. and community representatives to evaluate and summarize the design.

The results of the study found that the composition of the mascot is suitable for the community identity of Praek Nam Daeng. with application in the design of mascots (mascot) in Amphawa to promote cultural tourism. there are the following components Mascot symbols include shrimp, crab, fish, fisherman, age of mascot, teenager - adult, gender, both male and female. the propotion of the mascot is 3.5, The appearance is semi-realistic, 3D and cartoon. The color group is green, yellow, red, green, yellow, which is the identity of the community. It conveys abundance, sustainability, self-reliance model selection evaluation resulting in factors consisting of gender, age, personality, gestures or emotions of mascots, including conceptual models that convey the fishing, and the abundance of seafood such as sea crabs, a conceptual model that represents a canal and a river, and a conceptual model that represents a red thorn tree, respectively.

Keywords : identity decoding ,mascot design, Praek Nam Daeng community, cultural tourism

ความเป็นมา

อำเภออัมพวา เป็นอำเภอหนึ่งในจังหวัดสมุทรสงคราม ที่มีชื่อเสียงด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นและแหล่งท่องเที่ยวชุมชน ถึงแม้พื้นที่อำเภอมีเพียง 170.2 ตารางกิโลเมตร แต่มีประชากรมาอาศัยอยู่จำนวนมาก เนื่องจากทำเลที่ตั้งทางภูมิศาสตร์เหมาะแก่การเพาะปลูกและการเป็นที่อยู่อาศัย โดยต้นไม้ที่เป็นพืชหลักและมีอยู่ทั่วไปคือ ต้นมะพร้าว และต้นมะม่วง ซึ่งอัมพวาแปลว่าป่าหรือสวนมะม่วง ดังนั้นอำเภอนี้จึงใช้ชื่อ อัมพวา มาโดยตลอดนั่นเอง อำเภออัมพวา แบ่งการปกครองออกเป็น 12 ตำบล หนึ่งในตำบลเหล่านั้นคือ ตำบลแพรกหนามแดง แต่เดิมในอดีตตำบลแพรกหนามแดงและตำบลยี่สารเป็นตำบลเดียวกัน ชื่อว่าตำบลยี่สารแพรกหนามแดง (ปัญหา โตกทอง, ม.ป.ป.) แต่จากนั้นมีการพัฒนาพื้นที่โดยรอบ ทำให้ชุมชนในตำบลยี่สารกับชุมชนในตำบลแพรกหนามแดงแยกจากกันเป็นคนละตำบล และเนื่องจากบริเวณโดยรอบพื้นที่ตำบลแพรกหนามแดงนั้นประกอบไปด้วยผู้คนหลากหลายเชื้อชาติ หลายภาษา มาตั้งถิ่นฐานทำมาหากิน ทำให้เกิดเป็นชุมชนที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรมขึ้น นอกจากนั้นพื้นที่บ้านเรือนส่วนใหญ่ตั้งอยู่ริมฝั่งคลอง วิถีชีวิตเกี่ยวข้องกับสายน้ำ ซึ่งไม่เพียงแต่จะใช้ในการอุปโภค บริโภค เท่านั้น แต่ยังพึ่งพาสายน้ำในการประกอบอาชีพอีกด้วย น้ำมีผลต่ออย่างมากต่อชาวบ้านในการทำนาปี และทำสวนมะพร้าว หากในช่วงฤดูฝนมีน้ำมากก็จะทำนาข้าว หากน้ำเค็มรุกเข้ามา หรือเกิดน้ำเซี้ยวหลาก ทำให้น้ำข้าวเสียหาย ชาวบ้านก็จะร่วมมือร่วมแรงใจกันช่วยกันขุดลอกเพื่อให้น้ำหลากนั้นระบายลงสู่ทะเล และจะมาช่วยกันปิดใหม่เพื่อป้องกันน้ำเค็มรุก สิ่งต่างๆ เหล่านี้พอจะแสดงให้เห็นว่าชุมชนในตำบลแพรกหนามแดงนี้มีจุดเด่นด้านความเป็นชุมชนที่แข็งแกร่ง ในขณะที่ชุมชนก็มีความอุดมสมบูรณ์ของแหล่งอาหารอย่างมาก โดยอาหารทะเลและผลไม้ต่างๆ ดึงดูดนักท่องเที่ยวได้ดีพอสมควร อย่างไรก็ตามหากพิจารณาในด้านภาพลักษณ์ และชื่อเสียงของตำบลแพรกหนามแดงต่อมุมมองของนักท่องเที่ยวแล้ว ตำบลแพรกหนามแดงก็ยังไม่เป็นที่รู้จักสักเท่าใด ปัจจุบันมีการสร้างวิถีชุมชนร่วมกันในหลายๆ ด้าน เช่น ด้านอาหาร ด้านงานระหว่างภายในชุมชน และจากการที่ชุมชนแพรกหนามแดง มี



ชุมชนที่แข็งแกร่ง และความอุดมสมบูรณ์ด้านอาหารและธรรมชาตินี้ ส่งผลให้เกิดแนวความคิดการจัดเทศกาลท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวของชุมชนรวมถึงอำเภออัมพวาขึ้น โดยใช้ชื่อว่า “เทศกาลข้าวใหม่ปลามัน” ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงช่วงเวลาที่ทำอาหารคาว หวาน ผลไม้ต่างๆ ออกผลผลิตตามฤดูกาล และนำมาประกอบอาหาร ด้วยความร่วมมือร่วมใจ และสามัคคีกันของชาวบ้านในชุมชนแพรกหนามแดงนี้ นอกจากนี้มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนครยังมีศูนย์การศึกษาในชุมชนจังหวัดสมุทรสงครามอีกด้วย จึงเป็นการส่งผลดียิ่งต่อการทำวิจัยในครั้งนี้

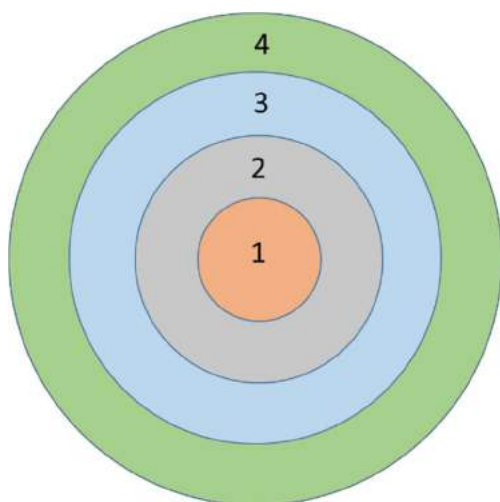
จากแนวความคิดข้างต้นนำมาสู่การถอดรหัสอัตลักษณ์ชุมชนแพรกหนามแดง และประยุกต์ใช้ในการออกแบบมาสคอต (Mascot) ประจำท้องถิ่นอัมพวา เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม “มาสคอต” การตุนสัญลักษณ์หรือตัวนำโชค ถือเป็นตัวแทนของสินค้า บริการ เป็นส่วนหนึ่ง ในการสร้างเอกลักษณ์แบรนด์ขององค์กรตลอดจนสร้างสีสันให้กิจกรรม อีเว้นท์ต่างๆ การนำจุดเด่นชุมชนมาสร้างอัตลักษณ์ ในรูปแบบมาสคอตต้นแบบ ร่วมสมัยที่มีองค์ประกอบของ Function & Fashion สำหรับใช้ในเทศกาลพิเศษ หรืออีเว้นท์ต่างๆของชุมชนที่จัดขึ้น โดยสร้างคอนเทนต์ (Contents) และการเล่าเรื่องราวทางการตลาดให้น่าสนใจ จะสามารถต่อยอดคุณค่า สร้างโอกาสทางการตลาด และส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมสร้างสรรค์ให้กับชุมชน คาดว่าจะสามารถดึงดูดความสนใจของลูกค้า หรือนักท่องเที่ยวที่มาใช้บริการในพื้นที่แพรกหนามแดง อำเภออัมพวา ได้เป็นอย่างดี

วัตถุประสงค์

1. เพื่อค้นหาชุดองค์ความรู้ ที่เป็นอัตลักษณ์ชุมชน ในการประยุกต์ใช้ออกแบบมาสคอต (Mascot) ประจำท้องถิ่น
2. เพื่อออกแบบรูปแบบ Mascot ต้นแบบสะท้อนความเป็นอัตลักษณ์ ความอุดมสมบูรณ์ ของชุมชนแพรกหนามแดง อำเภออัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม ให้เป็นที่รู้จักในด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมสร้างสรรค์ อันจะนำไปสู่สร้างกลยุทธ์การตลาด ในการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม สร้างรายได้ให้จังหวัด และประเทศ

วิธีดำเนินการวิจัย

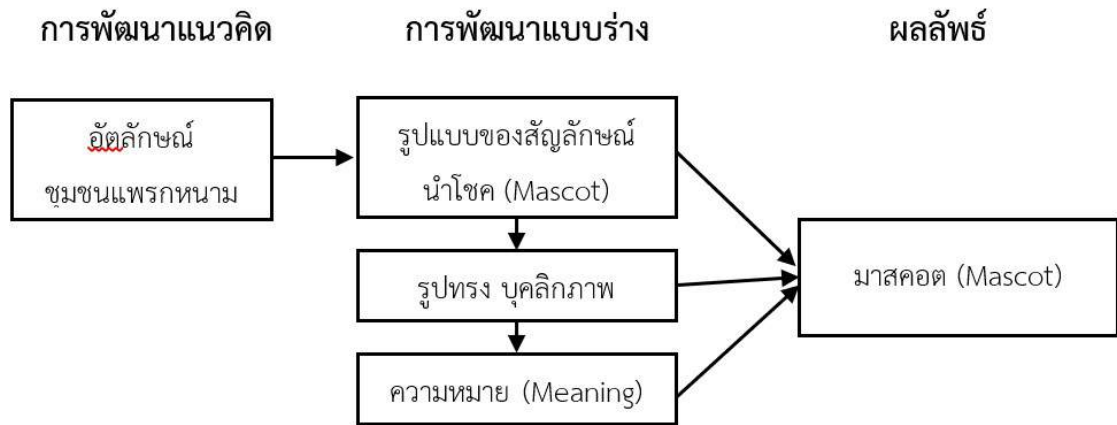
กำหนดกรอบแนวคิดในการออกแบบ โดยถอดรหัสพื้นที่ เน้นความปรารถนาของชุมชนเป็นศูนย์กลาง เพื่อค้นหาความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะ ดังแผนภาพที่ 1



การถอดรหัสพื้นที่ แบ่งออกเป็น 4 ระดับ

- ระดับ 1 : ความปรารถนาชุมชน (Community Desire)
- ระดับ 2 : วิธีการดำเนินชีวิต (Lifestyle)
- ระดับ 3 : อัตลักษณ์วัฒนธรรม (Cultural Identity)
- ระดับ 4 : บริบทพื้นที่ (Area Context)

ภาพที่ 1. แผนภาพการถอดรหัสพื้นที่ และกรอบแนวคิดในการออกแบบ
ที่มา: โชคอนันต์ บุระคำมภากร, 2564



ภาพที่ 2 กรอบแนวคิดในการออกแบบ
ที่มา : ผู้วิจัย

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้กำหนดกลุ่มเป้าหมายในการลงพื้นที่เก็บข้อมูลความต้องการของชุมชนแพรงหนามแดง อำเภอมัญจาคีรี จังหวัดขอนแก่น เพื่อทำการถอดรหัสอัตลักษณ์ชุมชน และประยุกต์ใช้ในการออกแบบมาสคอต (mascot) ประจำท้องถิ่นอำเภอมัญจาคีรี เพื่อใช้ในการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยลงพื้นที่สังเกตพฤติกรรมวิถีการดำเนินชีวิตของคนในชุมชน สอบถามและศึกษาจากผู้ให้ข้อมูลสำคัญ คือ ผู้นำกลุ่มและผู้ทรงภูมิปัญญา เก็บรวบรวมข้อมูลแล้วนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบการนำเสนอสัญลักษณ์ มาสคอต (Mascot) ที่สอดคล้องกับอัตลักษณ์และความต้องการของชุมชน ณ ร้านข้าวใหม่ปลามัน (ดังภาพที่ 2.) เป็นสถานที่ในการจัดประชุมระดมความคิดเห็น การจัดกิจกรรมต่างๆของชุมชน โดยมี คุณปัญญา โคกทอง เจ้าของร้าน เป็นผู้นำชุมชน และคุณสิทธิรักษ์ โคกทอง ลูกชาย เป็นคนรุ่นใหม่ ที่มาช่วยสานต่อนโยบายต่างๆในการขับเคลื่อนสร้างเข้มแข็งให้กับชุมชนแพรงหนามแดง แห่งนี้



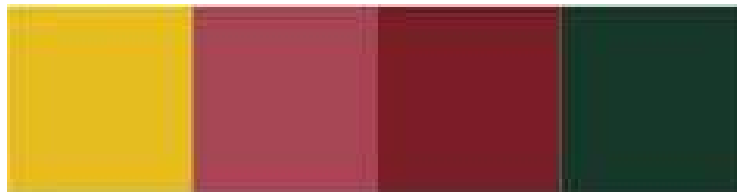
ภาพที่ 3 การลงพื้นที่เก็บข้อมูลชุมชนแพรงหนามแดง อ.มัญจาคีรี จ.ขอนแก่น
ที่มา : สิริรัช สาลีทอง, 2564



ผู้วิจัยทำการสรุปข้อมูลจากการเก็บข้อมูลที่ได้ทำการลงพื้นที่และสอบถามทั้งจากบุคคลในชุมชน จากการเก็บข้อมูลและประวัติความเป็นมา “แพรงหนามแดง” จึงได้นำเรื่องราวความเป็นมา มาเป็นข้อมูลการออกแบบ โดยมี 2 คำสันนิฐาน (1) “ต้นหนามแดง” ที่พบในพื้นที่ เป็นต้นไม้ตระกูลเดียวกับมะม่วงหาวมะนาวโห่ อีกเรื่องราวหนึ่งคือ ช่วงน้ำหลากของทุกปี น้ำในลำคลองจะเป็นสีแดงเลยเรียกว่า “แพรงน้ำแดง” เพี้ยนมาเป็น “แพรงหนามแดง” น้ำส่งผลต่อวิถี อาชีพ และวัฒนธรรมแพรงหนามแดง เป็นตำบลที่มีทั้ง 3 น้ำ คือ น้ำจืด กร่อย และเค็ม คนในชุมชนส่วนใหญ่ประกอบอาชีพชาวประมง ชุมชนแห่งนี้มีความอุดมสมบูรณ์ของอาหารการกิน มีความสามัคคีของผู้นำ และคนในชุมชน รวมถึงการทำงานร่วมกันของคนรุ่นใหม่ จากแบบสอบถามได้ข้อสรุปเพื่อประกอบการออกแบบบุคลิกลักษณะของมาสคอต ได้ดังนี้

- สัญลักษณ์มาสคอต ได้แก่ กุ้ง ปู ปลา ชาวประมง
- วัย ของมาสคอต วัยรุ่น -วัยผู้ใหญ่
- เพศ ได้ทั้งชายและหญิง
- ขนาดตัวมาสคอต 3.5 ส่วน แบบสมส่วน
- ลักษณะเป็นแบบกึ่งเหมือนจริง 3 มิติ และ การ์ตูน
- กลุ่มสี ได้แก่ เขียว เหลือง แดง สีเขียว สีเหลือง เป็นสีเอกลักษณ์ของชุมชน ที่สื่อถึงความอุดมสมบูรณ์ ความ

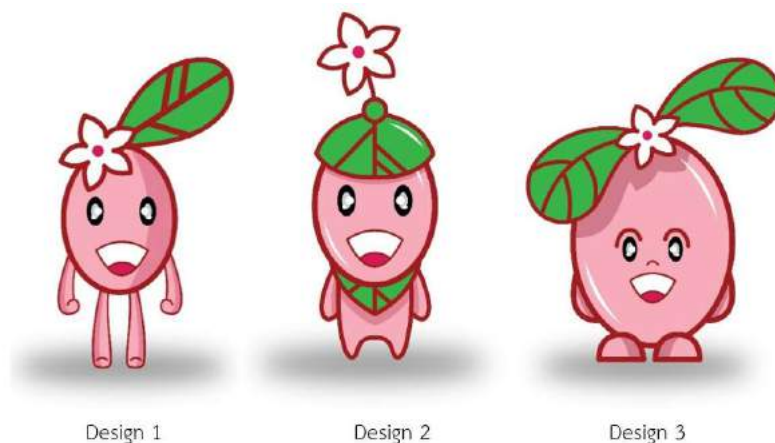
ยั่งยืน การพึ่งพาตนเอง โดยเทียบเคียงกับกลุ่มสีไทยโทนเฟสการประสานกลุ่มสีติดกัน 1) รงทอง 2) ม่วงทอง 3) ดินแดงตัด และ 4) เขียวกำมพู (อ้างอิงจากกลุ่มสีไทยโทน Pantone Thai Tone Color) (ดังภาพที่3)



ภาพที่ 4 กลุ่มสี
ที่มา: สีไทยโทน, 2564

จากองค์ประกอบดังกล่าวนำมาออกแบบ จาก 3 แนวคิด ดังนี้

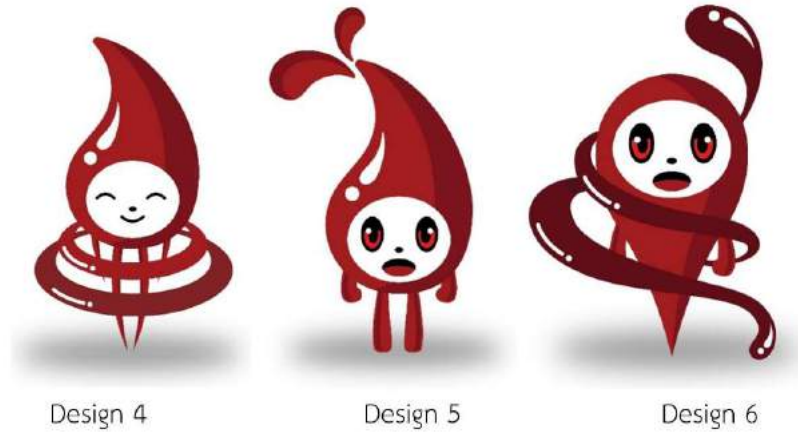
รูปแบบกลุ่มที่ 1 แนวคิดจากต้นหนามแดง (ดังภาพที่ 4.)



ภาพที่ 5 มาสคอตกลุ่มที่ 1 แนวคิดจากต้นหนามแดง
ที่มา: สิริชชา สำลีทอง, 2564



รูปแบบกลุ่มที่ 2 แนวคิดจากที่มาของลำคลอง และสีของ 3 น้ำ คือ น้ำจืด กร่อย และ เค็ม (ดังภาพที่ 5.)



ภาพที่ 6 มาสคอตกลุ่มที่ 2 แนวคิดจากที่มาของลำคลองและสีของน้ำ
ที่มา: สิริชชา สำลีทอง, 2564

รูปแบบกลุ่มที่ 3 แนวคิดจากอาชีพประมง ความอุดมสมบูรณ์ของ สัตว์น้ำ ต่างๆ เช่น กุ้ง ปู ปลา (ดังภาพที่ 6.)



ภาพที่ 7 มาสคอตกลุ่มที่ 3 แนวคิดจากอาชีพประมง ความอุดมสมบูรณ์ของ สัตว์น้ำต่างๆ
ที่มา: สิริชชา สำลีทอง, 2564

จากการถอดรหัสอัตลักษณ์ชุมชนแพรทนามแดง กับการประยุกต์ใช้ในการออกแบบมาสคอต (mascot) ประจำท้องถิ่นอัมพวา เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยมีผลประเมินการคัดเลือกรูปแบบ ที่มีปัจจัยประกอบด้วย เพศ วัย บุคลิกภาพ อิริยาบถ หรือ อารมณ์ ของมาสคอต ไม่น้อยกว่า 1 รูปแบบ หรือ 1 ดีไซน์ ตามลำดับดังนี้ รูปแบบแนวคิดที่สื่อถึงอาชีพประมง และความอุดมสมบูรณ์ของอาหารทะเล เช่น ปูทะเล รูปแบบแนวคิดที่สื่อถึง ลำคลองสายน้ำ และ รูปแบบแนวคิดที่สื่อถึง ต้นหนามแดง ตามลำดับ



ภาพที่ 8 รูปแบบมาสคอตต้นแบบ
ที่มา: สิริชชา สำลีทอง, 2564

สรุปและอภิปรายผล

การวิจัยการถอดรหัสอัตลักษณ์ชุมชนแพรงหนามแดง กับการประยุกต์ใช้ในการออกแบบมาสคอต (mascot) ประจำท้องถิ่น อัมพวา เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ผู้วิจัยได้ชุดองค์ความรู้ ที่เป็นอัตลักษณ์ชุมชน ในการประยุกต์ใช้ออกแบบมาสคอต (Mascot) ประจำท้องถิ่น คือประวัติความเป็นมา “แพรงหนามแดง” เรื่องราวความเป็นมาที่ใช้ประกอบข้อมูลการออกแบบ โดยมี 2 คำ สันนิฐาน (1). “ต้นหนามแดง” ที่พบในพื้นที่ เป็นต้นไม้ตระกูลเดียวกับมะม่วงหาวมะนาวโห่ อีกเรื่องราวหนึ่งคือ ช่วงน้ำหลากของทุกปี น้ำในลำคลองจะเป็นสีแดงเลยเรียกว่า “แพรงน้ำแดง” เพี้ยนมาเป็น “แพรงหนามแดง” น้ำส่งผลต่อวิถี อาชีพ และวัฒนธรรมแพรงหนามแดง เป็นตำบลที่มีทั้ง 3 น้ำ คือ น้ำจืด กร่อย และเค็ม คนในชุมชนส่วนใหญ่ประกอบอาชีพชาวประมง ชุมชนแห่งนี้มีความอุดมสมบูรณ์ของอาหารการกิน มีความสามัคคีของผู้นำ และคนในชุมชน รวมถึงการทำงานร่วมกันของคนรุ่นใหม่ สัญลักษณ์มาสคอตที่เป็นปัจจัยการออกแบบ ได้แก่ กุ้ง ปู ปลา ชาวประมง วัย ของมาสคอต วัยรุ่น-วัยผู้ใหญ่ เพศ ได้ทั้งชายและหญิง ขนาดตัวมาสคอต 3.5 ส่วน แบบสมส่วน ลักษณะเป็นแบบกึ่งเหมือนจริง 3 มิติ และ การ์ตูน กลุ่มสี ได้แก่ เขียว เหลือง แดง สีเขียว สีเหลือง เป็นสีเอกลักษณ์ของชุมชน ที่สื่อถึงความอุดมสมบูรณ์ ความยั่งยืน การพึ่งพาตนเอง

การออกแบบรูปแบบ Mascot ต้นแบบ ที่สะท้อนความเป็นอัตลักษณ์ ความอุดมสมบูรณ์ ของชุมชนแพรงหนามแดง อำเภอ อัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม นอกจากชุดองค์ความรู้อัตลักษณ์ชุมชนแพรงหนามแดง อัมพวา ผู้วิจัยพบว่า ปัจจัยในการออกแบบ มีองค์ประกอบที่แตกต่างและคล้ายคลึงกัน ดังต่อไปนี้

1. องค์ประกอบที่มีความแตกต่างกัน

วัยของมาสคอต พบว่า กลุ่มคนรุ่นใหม่ สนใจรูปแบบมาสคอตที่เป็นวัยรุ่น ที่มีลักษณะกึ่งเหมือนจริง หรือการ์ตูน ส่วนกลุ่มวัยผู้ใหญ่ สนใจรูปแบบมาสคอตที่เป็นวัยผู้ใหญ่ ที่มีลักษณะกึ่งเหมือนจริง

2. องค์ประกอบที่มีความคล้ายคลึงกัน

สัญลักษณ์มาสคอต พบว่า ทั้งกลุ่มคนรุ่นใหม่ กลุ่มวัยผู้ใหญ่ สนใจรูปแบบมาสคอต รูปแบบ กุ้ง ปู ปลา

เพศของมาสคอต พบว่า ทั้งกลุ่มคนรุ่นใหม่ กลุ่มวัยผู้ใหญ่ สนใจรูปแบบมาสคอต เพศทั้งชาย และ หญิง

ขนาดตัวมาสคอต พบว่า ทั้งกลุ่มคนรุ่นใหม่ กลุ่มวัยผู้ใหญ่ สนใจรูปแบบมาสคอต ขนาด 3.5 ส่วน แบบสมส่วน ไม่เท่าขนาดจริง (4ส่วน)

กลุ่มสี พบว่า ทั้งกลุ่มคนรุ่นใหม่ กลุ่มวัยผู้ใหญ่ สนใจกลุ่มสี เขียว เหลือง แดง

ข้อเสนอแนะ

ข้อมูลที่ได้จากการวิจัยครั้งนี้ เป็นแนวทางการออกแบบมาสคอต (Mascot) ต้นแบบ ที่สะท้อนความเป็นอัตลักษณ์ ความอุดมสมบูรณ์ ของชุมชนแพรงหนามแดง อำเภออัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม ในการนำไปพัฒนาต่อยอด การสร้างต้นแบบสัญลักษณ์ท้องถิ่น หรือผลิตภัณฑ์เชิงการค้า ที่เหมาะสมกับชุมชนและกลุ่มลูกค้า เพื่อส่งเสริมให้ชุมชนแพรงหนามแดง อำเภออัมพวา เป็นที่รู้จักใน



ด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมสร้างสรรค์ อันจะนำไปสู่สร้างกลยุทธ์การตลาด ในการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม สร้างรายได้ให้จังหวัด และประเทศ

เอกสารอ้างอิง

- จันทร์เพ็ญ มินคร. (2555). การประเมินความเสี่ยงจากพฤติกรรมการท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยวที่ ส่งผลต่อความเสียหายของทรัพยากรการท่องเที่ยวในพื้นที่ อำเภออัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์.
- จุฑาธิปต์ จันทร์เอียด. (2553). การวางแผนยุทธศาสตร์เพื่อพัฒนาการท่องเที่ยวที่ยั่งยืนแบบบูรณาการในจังหวัดสมุทรปราการ. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- นฤพนธ์ คมสัน. (2553). การพัฒนาสัญลักษณ์นำโชคประจำอำเภอจังหวัดพิษณุโลก. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ประไพพรรณ เป็รื่องพงษ์, เอื้อเอ็นดู ดิศกุล ณ อยู่ธยา. (2557). การออกแบบมาสคอตสำหรับงานอีเว้นท์ทางวัฒนธรรมของจังหวัดเชียงใหม่. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะศิลปกรรมศาสตร์.
- ไพโรจน์ พิทยเมธี. (2559). การสร้างประสบการณ์ทางสุนทรีย์จากลิไทย. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร, คณะทัศนศิลป์.
- วรรณมน จันทดิษฐ์. (2552). พฤติกรรมและความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวชาวไทยศึกษากรณีตลาดน้ำอัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- สาธิตา รุ่งพิพัฒน์พงศ์. (2557). องค์ประกอบของความยั่งยืนสำหรับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ : กรณีศึกษาชุมชนอัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย