



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 2 ปี พ.ศ.2565
(กรกฎาคม - ธันวาคม)
Vol.10 No.2 2022
(July - December)

ISSN 2286-9565 (Print)
ISSN 2651-1991 (Online)



วารสารศิลปปริทัศน์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์

ปีที่ 10 ฉบับที่ 2 ปี พ.ศ. 2565 Vol.10 No.2 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 พรธาราชพงศ์ | มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร |
| 5. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เพิ่มศักดิ์ สุวรรณทัต | จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย |
| 6. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อาณัฐ ศิริพิชญ์ตระกูล | มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร |
| 7. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เอกพงศ์ อินแก้ว | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |
| 8. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนกนาถ มะยุไช้ะ | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |
| 9. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิสิษฐ์ พันธุ์เทียน | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |
| 10. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สรรร ถวัลย์วงศ์ศรี | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |
| 11. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มณิศา วศินารมณ | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |
| 12. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ยุทธกร ศรีขกานนท์ | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |

หน้าที่

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

กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณากลั่นกรองบทความ (ภายใน)

1. รองศาสตราจารย์สุภาวดี โพธิเวชกุล
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เอกพงศ์ อินแก้ว
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนกนาถ มะยุไช้ะ
4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิบูล ไวจิตรกรรม
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
10. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐภรณ์ รัตนชัยวงศ์

หน้าที่

1. พิจารณาประเมินคุณภาพและความเหมาะสมของบทความวิชาการและบทความวิจัย
2. ให้ข้อเสนอแนะในการปรับแก้บทความวิชาการและบทความวิจัย
3. ให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์และสนับสนุนการดำเนินงานการจัดทำวารสารศิลปปริทัศน์

กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณากลั่นกรองบทความ (ภายนอก)

1. ศาสตราจารย์เกียรติคุณ อธิปัทม์ ตั้งโณลก
2. ศาสตราจารย์ ดร.วีระชาติ เปรมานนท์
3. ศาสตราจารย์ ดร.ณรงค์ชัย ปิฎกรักษ์

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

หน้าที่

1. พิจารณาประเมินคุณภาพและความเหมาะสมของบทความวิชาการและบทความวิจัย
2. ให้ข้อเสนอแนะในการปรับแก้บทความวิชาการและบทความวิจัย
3. ให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์และสนับสนุนการดำเนินงานการจัดทำวารสารศิลปปริทัศน์

กองการจัดการ

- | | |
|--------------------------------|--|
| 1. นางสาวชญาภา แจ่มใส | หัวหน้าสำนักงานคนบตี |
| 2. นางสาวพัทธนันท์ ฤกษ์ณะภาพ | 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 2 ปี พ.ศ. 2565 ของคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาฉบับนี้ ประกอบด้วยบทความ จำนวน 11 เรื่อง ได้แก่ การปรับปรุงแบบฝึกหัดเอื้อสำหรับเด็กในโรงเรียนหลัณาน เมืองเชียงใหม่ / การสร้างสรรค์ชุดการแสดง “ทหารเสือพระเจ้าตาก” / การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จากวัสดุท้องถิ่นบริเวณลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา / โครงการค้นคว้าและออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งและของใช้ภายในบ้านวัสดุเหมือนหนังจากใบไม้ / การสร้างสรรค์สื่อแรงจูงใจในการเรียนรู้เรื่องเล่าอาชิตตตณ (วัดโพธิ์) ในรูปแบบคิออส ภาพประกอบเคลื่อนไหวด้วยระบบ เออาร์ ผ่านแอปพลิเคชัน / อัตลักษณ์ท้องถิ่น สู่อการสร้างสรรค้ประติมากรรมกลางแจ้งประกอบการออกแบบภูมิทัศน์ จังหวัดปราจีนบุรี / การศึกษาเครื่องแต่งกายเชิงวัฒนธรรมประเพณีชุมชนแพรทนามแดงเพื่อสร้างอัตลักษณ์เครื่องแต่งกายของตำบลแพรทนามแดง จังหวัดสมุทรสงคราม / การสร้างสรรค์อัตลักษณ์เครื่องแต่งกายจากพุทธปรัชญาแห่งวัดพระเชตุพนวิมลมังคลาราม / การศึกษาและรวบรวมองค์ความรู้ภูมิปัญญาด้านศิลปหัตถกรรมของจังหวัดเชียงใหม่เพื่อการสร้างสรรค้การแสดง / การสอบเลื่อนระดับทางดนตรีในรูปแบบออนไลน์ กรณีศึกษา สถาบันทริณีตี้ ลอนดอน / การประพันธ์บทการแสดงเพื่อสื่อสมัยใหม่ น้ำพริกปลาร้าสวนสุนันท

สำหรับวารสารในปีที่ 11 ฉบับที่ 1 ปี พ.ศ. 2566 กำลังเปิดรับผลงานเพื่อตีพิมพ์ จึงขอเชิญผู้สนใจนักวิจัย อาจารย์ และนักศึกษา ส่งผลงานในลักษณะของบทความวิชาการหรือบทความวิจัยมาตีพิมพ์ในวารสารนี้ โดยบทความจะได้รับการประเมินคุณภาพจากกองบรรณาธิการ และพิจารณาถ่วงถ่วง (Peer review) โดยผู้ทรงคุณวุฒิตามสาขาที่เกี่ยวข้อง บทความที่ได้รับการตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสารนี้จะมีส่วนร่วมในการพัฒนาสาขาวิชาอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องต่อไป

ในนามของกองบรรณาธิการ ขอกราบขอบพระคุณท่านอธิการบดี ท่านรองอธิการบดีฝ่ายวิจัยและพัฒนา ท่านผู้อำนวยการสถาบันวิจัยและพัฒนา ท่านผู้ทรงคุณวุฒิ ท่านผู้นำเสนอบทความ และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่ได้ให้การสนับสนุนวารสารศิลปปริทัศน์ฉบับนี้ให้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เอกพงศ์ อินแก้ว)

คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์

บรรณาธิการวารสารศิลปปริทัศน์ คณะศิลปกรรมศาสตร์

สารบัญ

- 1 การปรับปรุงแบบฝึกหัดแอ้อูสำหรับเด็กในโรงเรียนหลี่ฉาน เมืองเซี่ยงไฮ้
Improving the Eehu Exercise for Children in Shanghai Lvchuan School
หยาง เสี่ยงหยู และ ปราโมทย์ ด้านประดิษฐ์
- 11 การสร้างสรรค์ชุดการแสดง “ทหารเสือพระเจ้าตาก”
The Creative Performance : King Taksin the Great’s Guard Soldiers
ชัช สุวรรณเบญจางค์
- 23 การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จากวัสดุท้องถิ่นบริเวณลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา
Creating products from local materials in the Songkhla Lake Basin
รัชพล ภัทรจริยา
- 34 โครงการค้นคว้าและออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งและของใช้ภายในบ้าน วัสดุเสมือนหนังจากใบไม้
Research and Design Home Furnishing Accessories and Home Appliances made of
Leather Material from the Leaves
ธัญชนก สุดเจริญ จิรวัดน์ วงศ์พันธุ์เศรษฐ์
- 48 การสร้างสรรค์สื่อแรงจูงใจในการเรียนรู้เรื่องเล่าถ้ำขี้ดัดตน (วัดโพธิ์) ในรูปแบบคืออส
ภาพประกอบเคลื่อนไหวด้วยระบบ เออาร์ ผ่านแอปพลิเคชัน
Creating learning motivations Media. The story of Hermit Exercise (Wat Pho) in the
form of kiosks Motion illustrations with AR system through the application.
ภาณุวัฒน์ กาฬลิบ
- 57 อัตลักษณ์ท้องถิ่น สู่การสร้างสรรค์ประติมากรรมกลางแจ้งประกอบการออกแบบภูมิทัศน์ จังหวัด
ปราจีนบุรี
Local Identity Leading to the Creation of Outdoor Sculptures for a Landscape Design
in Prachin Buri Province
บุญเสริม วัฒนกิจ การุณย์ อินทวาส อุทัย หวังพัชรพล
- 72 การศึกษาเครื่องแต่งกายเชิงวัฒนธรรมประเพณีชุมชนแพรกหนามแดงเพื่อสร้างอัตลักษณ์เครื่องแต่ง
กายของตำบลแพรกหนามแดง จังหวัดสมุทรสงคราม
A study of cultural costumes of Prak Nam Daeng community to create the identity of
Prak Nam Daeng Sub-district costumes Samut Songkhram Province
เตชิต เฉยพ่วง

- 77 การสร้างสรรค์อัตลักษณ์เครื่องแต่งกายจากพุทธปรัชญาแห่งวัดพระเชตุพนวิมลมังคลาราม
Fashion Identity Design based on Buddhist philosophy of Wat Phra Chetuphon
Wimonmangkalaram Ratchaworamahawihna
เตือนตา พรมุตตาวรงค์
- 83 การศึกษาและรวบรวมองค์ความรู้ภูมิปัญญาด้านศิลปหัตถกรรมของจังหวัดเชียงใหม่ เพื่อการ
สร้างสรรค์การแสดง
A Study and Integration of Chiang Mai's Arts and Crafts Knowledge for Performing Art
Creation
ชัชวิชัย ใจหาญ
- 97 การสอบเลื่อนระดับทางดนตรีในรูปแบบออนไลน์ กรณีศึกษา สถาบันทรินิตี้ ลอนดอน
Online Music Graded Exam: Case Study Trinity College London
ศิริมา พนาภินันท์ ทศนัย เพ็ญสิทธิ ยุทธกร สริกขกานนท์ ปราโมทย์ เทียงตรง
- 105 การประพันธ์บทการแสดงเพื่อสื่อสมัยใหม่ชุดน้ำพริกลงเรือสวนสุนันทา
Script writing for New Media on “Nam Prik Long Reur Suan Sunanda”
สรรร ถวัลย์วงศ์ศรี



การปรับปรุงแบบฝึกหัดเอ๋อหูสำหรับเด็กในโรงเรียนหลี่ฉาน เมืองเซี่ยงไฮ้ Improving the Eehu Exercise for Children in Shanghai Lvchuan School

หยาง เสี่ยงหยู และ ปราโมทย์ ด่านประดิษฐ์

Yang Xiaoyu and Pramote Danpradit

นักศึกษามหาบัณฑิตและอาจารย์ที่ปรึกษา คณะดุริยางคศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี

Master students and advisors, Faculty of Music Bangkok Thonburi University

(Received : Mar 30,2021 Revised : Apr 9,2021 Accepted : Apr 10,2021)

บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อจัดโครงสร้างแบบฝึกหัดเอ๋อหูสำหรับเด็ก ได้แก่ 1) เพื่อศึกษาประสิทธิภาพหลังการเรียนรู้แบบฝึกหัดเอ๋อหูแนวใหม่ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน และ 3) เพื่อปรับปรุงแบบฝึกหัดเอ๋อหูด้วยกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ การออกแบบการวิจัยมีวิธีการพัฒนาเพื่อพัฒนาแบบฝึกหัดเอ๋อหูโดยการทดลองกลุ่มเดียว กระบวนการวิจัยมี การทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องและการรวบรวมข้อมูล ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเอ๋อหูตรวจสอบแบบฝึกหัดเอ๋อหู ผู้วิจัยนำหนังสือแบบฝึกหัดที่พัฒนาเอ๋อหูไปทดลองและประเมินผลการสอนรวบรวมข้อมูลผลการสอนวิเคราะห์ข้อมูล ประชากรเป้าหมายคือนักเรียน 10 คน (อายุ 7-9 ปี) ของห้องเรียนปฏิบัติที่เต็มใจเป็นอาสาสมัครเข้าร่วมทดลอง จากโรงเรียนประถมศึกษาลี่ฉาน เมืองเซี่ยงไฮ้ ในปีการศึกษา 2019-2020

ผลการวิจัยพบว่า ประสิทธิภาพของนักเรียนหลังจากเรียนรู้แบบฝึกหัดเอ๋อหู ได้คะแนนเฉลี่ย 82.35 จากคะแนนเต็ม 100 ด้านความพึงพอใจของนักเรียนจากคะแนนการสำรวจพบว่า 261 คะแนน (คะแนนเต็ม 300) คิดเป็นร้อยละ 87. โดยสังเกตว่านักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนดียิ่งขึ้น ด้านการปรับปรุงแบบฝึกหัดเอ๋อหูใหม่นั้น ผู้เชี่ยวชาญแนะนำการผสมผสานเพลงพื้นบ้านที่คุ้นเคยมากขึ้นและทำนองจากต่างประเทศ เด็กที่เรียนเอ๋อหูยังใกล้ชิดกับศิลปะดนตรีและรักศิลปะดนตรี

คำสำคัญ : เอ๋อหู, แบบฝึกหัดเอ๋อหู, ความพึงพอใจของนักเรียน

ABSTRACT

The purpose of the present study was to structure the Erhu exercise for children. Including 1) To study the students' performance after learning the new Erhu exercise. 2) To study the satisfaction of students, and 3) To study which the improvement of the Erhu exercise with a group of experts. Designing research had developed methods to develop the Erhu exercise with single-group experiments. The research process was as follows: Review the related literature and data collection. Having the Erhu expert check the draft of the Erhu exercise. The researcher brings the Erhu exercise book to teach the experimental group, and evaluates the result of teaching, collecting the teaching result data, then analyses the data. The target population was 10 students (7-9- year old) of the practice classroom willing to volunteer to participate in the experiment from Shanghai Sichuan primary school in the 2019-2020 academic year.

The results of the research were as follows: Student performance after learning Erhu exercises Average rating of 82.35 out of 100. In terms of student satisfaction, the survey score was 261 (total score of 300), representing 87%. On the improvement of the new Erhu exercise, experts introduced a mix of familiar folk songs and foreign melodies. Children who study Erhu are also close to music art and love music.

Keywords: Erhu, Exercise, Satisfaction



INTRODOCTION

Background

Music education in China has attached great importance to the development of folk music, and Erhu music has also made rapid progress. It can be said that it has reached a very high level and has become the most important national musical instrument. In the Song Dynasty, Chen Yuanliang, a scholar at the end of the Song Dynasty, recorded in his book *Shi Lin Guang Ji* that Ji Qin was originally made by Ji Kang, so it was called Ji Qin. Shen Kuo, a great scholar of the Song Dynasty, recorded in the music law of *Bubitan*: "in Xining, at the Palace Banquet, Xu Yan, an actor of the teaching workshop, played Ji Qin. When he drank wine, he could not get rid of it, and it was even more difficult to get rid of it appear that in the Northern Song Dynasty, it has a very high level of performance. When Xu Yan played "Ji Qin" for the emperor and his ministers, he broke one string and still played the song with another. It was impossible to do without master skills. Later, Shen Kuo wrote in *Meng Xi Bi Tan* that "Ma Wei Hu Qin followed the Eastern Han Dynasty, and the music still complained about Shan Yu. Don't shoot the wild geese in the clouds with a bow. The returning geese don't send them out now. " It shows that there was a horsetail huqin in the Northern Song Dynasty. (Wang Hongzhi, 2015) According to the records of rites and music in the history of the Yuan Dynasty, "Hu Qin system was like fire without thinking about it. The head of the dragon was taken into consideration. The two strings were connected with a bow, and the string of the bow was made with a horse tail". In the Ming and Qing Dynasties, huqin has spread all over the country, and it has become the main instrument for accompaniment and ensemble of folk opera. (Liu Xiaodong, 2015)

In modern times, huqin was renamed Erhu. For more than half a century, the level of Erhu performance has entered a vigorous period. Mr. Liu Tianhua was the originator of the modern school. He learned from the playing techniques and techniques of Western musical instruments, boldly and scientifically positioned the Erhu as five positions, and invented the Erhu to knead the strings, thus expanding the range of the Erhu, enriching the expressive force and establishing a new artistic connotation. As a result, Erhu emerged from the folk accompaniment and became a unique solo instrument, which laid the foundation for the concert hall and music colleges in the hall of elegance. (Tangxinla, 2002)

Various types of music and art colleges and universities have increased, training several professional talents. (Fuyuan, 2017) Besides, art groups, training classes, small class education, educated people have been widely in every corner, education methods were also in full bloom, and there was even countless young performers phenomenon. In 2017 Erhu music education was booming. With the development of Chinese Erhu music art, great achievements have been made in the aspects of playing skills, works creation, performing talents, and Erhu education, as well as the production, improvement, and perfection. The Erhu musical instrument itself that become the most representative musical instrument in Chinese folk music. Students do not pay attention to the original song, unable to memorize the song, which a problem that the researcher has to solve by research method.

Significance of the Study

From my teaching experience and the process of children learning musical instruments, the content of exercise books was an important factor affecting children's learning interest and progress. In teaching, exercise books play a crucial role. "Teaching materials were the basis of teaching and the media for students to learn music." (Li Yali, 2000) The compilation and publication of the new children's Erhu exercise book was a necessary part of it. If children like the repertoire more, this problem should be paid enough attention by educators. This the position and function of children's Erhu exercise book in Erhu teaching very important. The interest of materials, the choice of repertoire, the progressive difficulty, and arrangement must be consistent with children's psychological characteristics, cognitive, law and cognitive ability. These will directly affect children's interest in learning and learning efficiency. Therefore, the development of exercise books has become a research topic.



However, for a long time, Chinese Erhu exercise books for children have not been mostly updated. According to various reactions, children were not interested in the songs in the old Erhu exercise books, resulting in a negative learning attitude. Therefore, it was urgent to write a new Erhu exercise book for children to improve their interest in learning.

Research Question

1. Whether the students improve their performance after learning the new Erhu exercises compiled by the writer?
2. Whether the students satisfied with the new Erhu exercise?
3. What else can be improved in this new Erhu exercise?

Research Purpose

To structure the Erhu exercise for children. The researcher identifies the following purpose:

1. To study the students' performance after learning the new Erhu exercise.
2. To study the satisfaction of students.
3. To study which the improvement of the Erhu exercise with a group of experts.

Research Scope

- 1 Target population:

The target group was ten students; from the 13 students of Erhu interest class, they choose to participate in the experimental group according to their wishes. Ten students (7-9 years old) will use the new erhu exercise. The students were selected from the erhu interest class of Luochuan school.

The principle of selecting these students was that they have not the foundation of the erhu, are volunteers who are allowed by parents to willingly participate in experimental activities and they have time to practice the new erhu exercises, and they can attend classes every week.

- 2 The area: This study takes Shanghai Sichuan primary school.

3 The course does last from February 2020 to May 2020. With the consent of Erhu teachers, the researchers used the method of purposive sampling.

4. Time: January 2020-Jun 2020. academic year.

Research methodology

1. Review the related literature and data collection. The researcher reviewed the knowledge, on developing good skills training issues, and getting expert advice on issues. "How should Erhu's exercise qualify?" "Good exercise "

2. Having the Erhu expert check the draft of the Erhu exercise., Which the researcher has created based on studies and expert advice.

3. Using Erhu exercise book created new to train the teacher and have them teach students and getting the result for improvement of the exercise.

4. After using the skill training that has been created to trial, the researchers put it back for improvement and to actually try it out with a control group, and evaluate the result of teaching, collecting the teaching result data.

5. The researcher brings the results of the assessment to the sub-committee meeting of the expert committee and introduced the recommendations to improve the exercise. (Table 1)



Research Tools

For this research, selected three research tools:

1. The Erhu exercises

1.1 Liu Tianhua, (刘天华, 1997) "Complete works of Liu Tianhua" The complete works of Liu Tianhua mainly talks about the biography of Liu Tianhua, the origin of the national music improvement society, my plan for the community, the explanation of the moon night and the big night singing, the erhu solo, singing in illness, the moon night, the eulogy of depression, the elegy, the night of the moon, the singing in leisure, the bird's song in the empty mountain, Guangmingxing, the solo dance, the Pipa solo, the song and dance guide, the improved dance, the vacant sound and the ensemble Song, variety, new water order and so on.

1.2 Qiaojian Zhong (乔建忠, 2010) "Chinese Music Classics Erhu volume literary theory" Erhu volume was the opening volume of Huale Dadian. It was a collection of history, music, biography, record, and purpose. It condenses the stoical data of Chinese Erhu art from the beginning of the last century to the present. It was published in four volumes. Wenlun Pian and Ququ Pian (first, middle and second). This book was "Wen Lun Pian", which consists of seven parts: 82 of more than 800 academic papers were selected to be classified as "Introduction" and "Literature"; biographies written for 85 famous composers, performers and educators were classified as "musicians"; musical instrument production, reform and competition related to erhu were classified as "musical instruments"; memorabilia and historical events in the history of erhu development were classified as "musical instruments".

The relevant music events and competitions were classified as "music events"; part of the collected erhu works and literary theories were classified as "materials" in the form of content retrieval, that had a level of accuracy and consistency (IOC) at 0.903 (1 full score)

Table 1. Sequence of Erhu exercises content, improved from the original document.

Exercise	Plan
1	Performance posture and empty string practice
2	Hold the Erhu, press the string and practice in D key
3	Practice of continuous bow and mixed bow
4	Practice in G position
5	String rubbing practice
6	D key middle position practice
7	The practice of changing the middle and upper handlebars in G key
8	Practice of upper, middle and changing handlebars in F key
9	C key up, middle and change exercises
10	Various skill exercises

2. Questionnaire

This was the questionnaire I compiled for the students' learning situation of the erhu, to better understand the students' learning situation, and adjust the Erhu exercise book I compiled according to the students' learning situation. Three erhu professors scored IOC respectively, the full score was 1, and the final score was 0.73, which was recognized and praised by experts.

The questionnaire contains, each question was evaluated by 3 experts with a full score of 10. Finally, the total scores given by the three experts were 74, 84, and 82 respectively. The full score was 300, and the final score was 244. The final score of IOC was 0.81 (full score 1), which was a high score. This questionnaire survey scheme has



been unanimously affirmed by experts.

The analysis of the results is based on fundamental calculations with a mean ($\bar{x}$) and percentage distributions.

3. Interviews

The researcher observed during teaching and interviewed the erhu teacher, and wrote down her comments and suggestions: Erhu teacher stated: the students responded best to engaging activities.

Focus group: The meets subgroup meetings (the advisory board) to propose concepts, review problems, obtain results from experiments, and listen to expert advice. There were 3 who have the following qualifications.

Benefits:

- 1 Have a well-developed, inspected, tested, reliable, and quality process.
- 2 The exercise will successfully use by children and teachers.
- 3 The exercise improves teaching quality on learning Erhu.

RESULT

After surveying, analyzing problems, and organizing expert group meetings. The researcher has structured the Erhu exercise and used the guide to experiment and get the results as follows: 1) To study the students' performance after learning the new Erhu exercise. 2) To study the satisfaction of students, and 3) To study which the improvement of the Erhu exercise with a group of experts.

1. The students' performance after learning new the Erhu exercise

The Erhu exercise was a good starting point, there were several positive and negative aspects of the exercises when presenting the Erhu exercise to the students and teacher. This included the order of lessons, the need for more content within the Lessons, and the layout of the exercise. However, it needs changes to truly become effective for the needs of the teachers and students. The original exercise was revised, 2020 after the first implementation. After the revisions were completed, the new versions of the exercise Were implemented in Shanghai again. When revised the exercise, the activities were thoroughly explained and expanded upon, as well as placed in a thoughtful progression. The erhu exercise was used by 10 students who start to learn Erhu in Shanghai under the guidance of an erhu teacher. (table 3)

Table 3. The students' performance after learning new Erhu exercise

Full score	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100		
Exercise	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	total	100%
1 Zhao	77	67	78	85	74	69	76	89	87	69	771	77.1%
2 Qian	88	66	94	73	95	87	96	77	78	96	850	85%
3 Sun	69	65	69	74	66	66	85	68	77	67	706	70.6%
4 Li	97	96	98	84	97	97	94	86	90	91	930	93%
5 Ja	86	88	87	65	66	87	73	74	76	79	781	78.1%
6 Yi	75	79	76	69	65	69	89	83	87	96	788	78.8%
7 Bing	86	87	77	76	94	97	84	72	99	88	860	86%
8 Ding	94	98	90	97	97	93	85	95	87	90	926	94.6%
9 Tang	63	68	77	88	64	79	68	66	78	81	731	73.1%
10 Lan	88	89	86	79	83	96	97	94	90	90	892	89.2%
Percentage											8235	82.35%



Table 3 was a random test given by students after learning. The full score of each exercise was 100, and the final average score was 82.35. This was a very high score. The fact also proves that after learning the new Erhu practice, the students' performance was much better than before, and their learning enthusiasm was also greatly improved. It can be seen that among the 10 students, the highest average score reached 94.6. (No.8) The student insisted on practicing the new Erhu every day. The lowest score was 73.1.(No.9) This student was slack occasionally in the process of practice, but it was better than the previous.

2.The satisfaction of students

After finish all the lessons, the students were given a satisfaction questionnaire. The students' satisfaction with the exercise. (table 4)

Table 4. The satisfaction of students

Name	satisfaction (30 full)	Students' comments
1 Zhao	27	I like this exercise book very much. I feel different from before
2 Qian	26	I practice longer
3 Sun	29	I like Erhu more than before
4 Li	25	Hope to add more good pop music in the exercise book
5 Ja	23	Now practice every day for an hour
6 Yi	28	Good
7 Bing	29	I hope it can be simpler
8 Ding	25	I love it so much
9 Tang	21	I'm happy when I practice
10 Lan	28	Good
Total	261	
percentage	87%	

Table 4: After finishing the study of 10 exercises, I did a questionnaire survey of table2 for each student, and let them freely evaluate the new Erhu exercise. The results were as follows: 261 points (full score was 300 points), with a percentage of 87%. This was another high score, representing that the students were very satisfied with the new Erhu exercise.

3. Improvement of the Erhu exercise

The researcher revises some font choices, font size, and spacing within each page and finds the art designer to redesign the cover and picture to increase the accessibility and legibility of the exercise, making the activity more engaging to the children. Adding text introduction, involving music theory knowledge, music score markers, playing instructions, and other matters needing attention, to facilitate the use of teachers. Several activities were new additions to the exercise; consist of game descriptions, writing exercises, and discussion questions. Because it was found that the students responded positively to activities.



The report results were as follows:

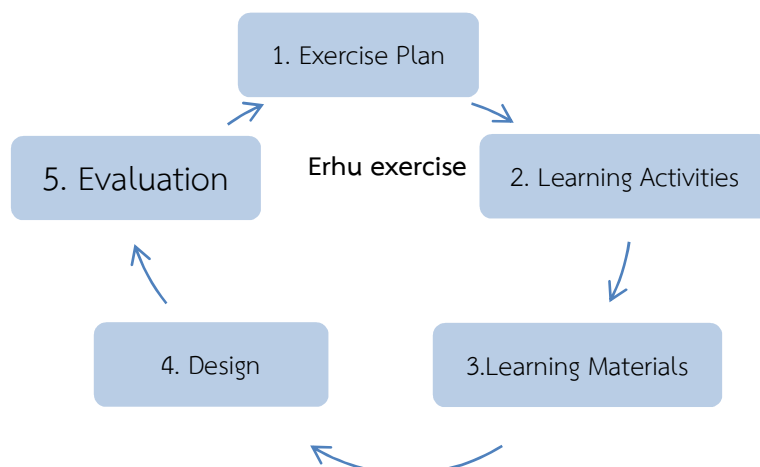


Figure 1 The Erhu exercise consists 5 appropriate contents

The Erhu exercise consists five appropriate contents:

1. Lesson plan: Teaching advice
2. Learning activities: singing, writing notes, adding melodies, games that focus on critical thinking, and engaging in fun.
3. Learning materials: western notes, Chinese folk melodies, children illustration.
4. Design: Colorful, Image
5. Evaluation: Define criteria for exams and performance, and ten lessons.

The Erhu exercise was evaluated quality by the experts and the exercise has high quality and sustainability. The concept of writing was quite clear. The tutorial was full of music materials: from the beginning to the end, they were all well-known folk tones and foreign music materials, which may let the children who were learning Erhu get close to Music art and then love the art. The technical instructions in the exercise were also arranged in a concise manner, which can help the learners to enter the right path smoothly. The knowledge of music theory was subtly integrated with the introduction of Erhu learning.

The color illustrations in the book can arouse the children's interest. Many songs a large provided with lyrics which were interesting and easy to remember, meeting the psychological characteristics of children. A large number of ensemble music were prepared, and they were mainly performed by students and teachers. The leading of teacher in ensemble music will promote the student's sense of rhythm and inspire the latter's pursuit of sound. Activities were integrated into the exercise; thus, the children's independent exploration ability can be developed, their thinking of learning can be inspired, and their interest in exploring and learning can be improved. The finely designed activities will decompose the difficulties and then recompose in steps reaching the goal of resolving difficulties openly.

With the participation of various sense organs, like the brain and hands, it can train children's ability to recognize and remember, improve their learning efficiency; and with stepped learning was step by step and from simple to complicated, it will make children's understanding and mastery of knowledge develop progressively and conform to cognitive rules. The setting of music activities will make children's music learning change from boring learning to interesting exploration as well as improve their communication, cooperation, and critical thinking.



Conclusion

The students' performance after learning the new Erhu exercise. The students' performance after learning the new Erhu exercise. The full score of each exercise was 100, and the final average score was 82.35. This was a very high score. The fact also proves that after learning the new Erhu practice, the students' performance was much better than before, and their learning enthusiasm was also greatly improved.

The satisfaction of students. The results were as follows: 261 points (300 points), with a percentage of 87%. This was another high score, representing that the students were very satisfied with the new Erhu exercise.

Improvement of the Erhu exercise. By integrating more familiar folk songs and foreign music materials, children who were learning Erhu can get close to music art and love music art. The technical guidance in the practice was also arranged very succinctly, which can help learners smoothly enter the right path. The introduction of music theory and Erhu learning was skillfully combined.

Discussion

The discussion of results carried on objectives, results can be discussed as follows:

The students' performance after learning the new Erhu exercise. A good practice can get twice the result with half the effort. How to reflect this exercise was good and efficient, the most direct way was to see the students' performance and performance after finishing the exercise, the score was the most direct embodiment. (Tony Jin, 2001). The author carefully studied Min Huifen, Erhu art in the compilation of Erhu exercises (Minhuifen, 2004), and found that the difficulty gradient and song selection in this exercise was very reasonable, which can let learners learn erhu step by step, from simple to difficult. This was very similar to the erhu exercise written by the author. In the process of writing, the author also referred to Song Fei's collection of Erhu songs to find inspiration. Because in China's erhu education circle, Song Fei's collection of Song Fei's erhu songs has always been to let students get good grades, good performance, and good reputation. (Songfei, 2015) Song Fei teachers will be able to erhu world-famous music into their teaching, so the author in his practice, also does so.

The satisfaction of students. A good education should make students feel satisfied, and the education that makes students feel a sense of achievement was good. (Steven Peter, 2013). A questionnaire was made to find out why the students didn't like to use these exercises. Later, I found that these exercises were qualified in terms of professionalism, but the songs they choose were older and older, which leads to the students' lack of strong interest in learning. Therefore, in addition to maintaining the music professionalism of the old exercises and the purpose of the exercises, I selected more than 10 etudes to make up for the shortcomings of the previous Erhu exercises and improve the students' interest in learning. (Wiggins, 2015). Through the questionnaire and interview, we know that the students like this new Erhu exercise book very much. They like the etudes (including some familiar pop songs) in this book. While improving their performance, they also get a lot of fun. This exercise enables students to change from passive learning to active learning and lets them fall in love with the instrument of Erhu. One of the students said that this exercise was amazing, I like this exercise, such comments. (Li Yali, 2000)

Improvement of the Erhu exercise. The development of this Erhu exercise was a long process. From the beginning, the writer began to search for all kinds of old Erhu exercises and the exercises that students were currently using, trying to find their strengths and weaknesses. I don't know what kind of road this is, but I can be sure that after walking this road, I will become different and I won't regret it. Almost every day there were doubts and challenges, or introspection and improvement, my heart will be tossed from time to time after the toss was the next indifference. In this process, the author found three erhu experts to test and discuss and their suggestions where it was an excellent exercise, but it can be more suitable for children's practice in the age group. first, the selection of songs should not only be combined with practical practice but also be combined with the current popular songs to cater to the young students, to improve the satisfaction. (Tang Xinla, 2002) Secondly, in 10 classes, the goal of practice should be stratified



from the technical level, from simple to difficult, to make learning more effective and efficient. (Bean Tao, 2009)

Recommendation

Research recommendations

1. More comprehensive research should be carried out to educate people on what critical thinking means to education and the work world. For those who want to replicate or improve upon this study, consideration should be given to using another concept.

2. Research to establish and develop advanced instrumental techniques for erhu in a number of ways is also essential to develop contemporary teaching and learning in line with current and future learners' needs.

Recommendations for use

1. In the future, teachers should develop teaching by listening to learners, the needs of learners. Because new generation students have a learning concept, music practice was very different, so research needs to focus on new learners and modern perceptions.

Modern teachers should listen to students' demands more, understand their needs, and improve our teaching methods and teaching contents step by step. In the teaching content, teaching materials and exercises were very important and should be paid attention to.

2. Students' Erhu teaching was the cornerstone of Erhu education. The compilation and children's Erhu exercise was an important part of the Erhu educational development and should be noted enough attention. The position and role of the children's Erhu exercise in the double of education, the systematic nature of organizational forms, and the scientific nature of advanced arrangements must be consistent with children's psychological characteristics, cognitive rules, and cognitive abilities. These directly affect the children's enthusiasm for learning and the long-term progress of learning activities.

Reference

- Bean Tao. (2009). *What do we know about practicing*. Shangha: Shanghai Music Publishing House.
- Li Yali. (2000). *Critical Thinking: Essence for Teaching Mathematics and Mathematics Problem Solving Skills*. African Journal of Mathematics and Computer Science Research, 5(3), 39-43.
- Liu Tianhua. (刘天华). (1997). *Complete works of Liu Tianhua*. Shangha: Shanghai Music Press.
- Liu Xiaodong. (2015). *On the benefits of learning Musical Instruments in music teaching*. Jilin Education press.
- Lok, L. H. (2004). *The Erhu and its role as a vehicle for syncretic music performance in Singapore: a thesis presented in fulfillment of the requirements for the degree of Master of Philosophy in Music at Wellington Conservatorium of Music, Massey University, Wellington, New Zealand*. (Doctoral dissertation, Massey University). from https://scholar.google.com/scholar?hl=th&as_sdt=0%2C5&q=*THE+ERHU+AND+ITS+ROLE+AS+A+VEHICLE+FOR++SYNCRETIC+MUSIC+PERFORMANCE++IN+SINGAPORE*.pdf&btnG=
- Minhui fen. (2004). *Min Hui fen's collection of Erhu songs*. from <https://baike.baidu.com/item/%E9%97%B5%E6%83%A0%E8%8A%AC/2838533?fr=Aladdin>.
- Qiaojian zhong (乔建忠). (2010). *"Time sequence style" folk song and "moon order" tradition*. Humanistic: Humanistic narration of music.
- Songfei. (2015). *Song Fei Erhu performance album*. Retrieved from <https://music.douban.com/subject/654226>
- Steven Peter. (2013). *An empirical study on learning satisfaction*. New world string press.
- Tang xinla. (2002). *On the Cultivation of Critical Thinking in Piano-playing education*. Journal of Liaoning Normal University (Social Science Edition).
- Tony Jin. (2001). *Academic performance and achievement*. from http://epaper.wxrb.com/paper/wxsbs/html/2014-05/13/content_395722.htm



Wiggins, J. (2015). *Teaching for musical understanding*. Oxford University Press.

Yu-gui, X. I. A. N. G. (2010). Universities in General Professional Erhu Music Teaching. *Journal of Huaihua University*.
from https://en.cnki.com.cn/Article_en/CJFDTotat-HUAI201010057.htm



การสร้างสรรค์ชุดการแสดง “ทหารเสือพระเจ้าตาก”

The Creative Performance : King Taksin the Great's Guard Soldiers

ชัช สุวรรณบุญจงค์

Chut Suwanbenjank

วิทยาลัยนาฏศิลป์จันทบุรี สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

Chanthaburi College of Dramatic Arts, Bunditpatanasilpa Institute

(Received : Apr 20,2021 Revised : Jun 16,2021 Accepted : Jun 29,2021)

บทคัดย่อ

งานสร้างสรรค์นี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรค์ชุดการแสดง “ทหารเสือพระเจ้าตาก” โดยศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาในวีรกรรมกู้ชาติของสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราชและทหารเอกคู่พระทัย กระบวนการรำกระบี่กระบอง จากตำรา เอกสารทางวิชาการ การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ และผู้ทรงคุณวุฒิ ด้านนาฏศิลป์และการเล่นกระบี่กระบอง รวมทั้งการสนทนากลุ่ม (Focus Group) เพื่อนำมาวิเคราะห์หลักและแนวคิดการประดิษฐ์กระบวนการทำรำ

ผลการศึกษาพบว่า ทหารเอกคู่พระทัยของสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช มี 4 ท่าน คือ พระยาพิชัย พระเชียงเงิน หลวงพรหมเสนา และหมื่นราชเสนหา โดยแต่ละท่านเป็นผู้ที่มีความสามารถแตกต่างกัน ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์งานตามองค์ประกอบการแสดง ซึ่งประกอบด้วย 1. ดนตรีและเพลงร้อง จำนวน 6 เพลง ได้แก่ เพลงกราวกลาง เพลงโยนดาบ เพลงเขมรสุดใจ เพลงสิงโต เพลงสารถิ และเพลงช้างประสาธนา 2. เครื่องแต่งกาย และ 3. อุปกรณ์การแสดง กระบวนท่ารำเป็นกระบวนท่ารำที่มีลีลาท่ารำของการเล่นกระบี่กระบองผสมผสานกับลีลาท่ารำอย่างนาฏศิลป์ไทย เป็นการรำประกอบเพลง มีการตีบท ใช้บทประกอบบทร้อง โดยแสดงถึงลักษณะเฉพาะตัวของทหารเสือพระเจ้าตาก

ขั้นตอนการแสดงแบ่งออกเป็น 3 ช่วง ดังนี้ ช่วงที่ 1 ประชุมพลผจญศึก สื่อให้เห็นถึงความเข้มแข็ง ความเชี่ยวชาญในการใช้อาวุธของทหารกล้าในสมัยกรุงศรีอยุธยา ช่วงที่ 2 สี่หาญฮึกเหิมรดาชา แสดงให้เห็นถึงความเก่งกล้าของเหล่าทหารเสือ พระเจ้าตากที่มีความรอบรู้ในศาสตร์แต่ละแขนง ช่วงที่ 3 ยกโยธาพิชิตพาล สื่อให้เห็นถึงสมรรถนะของกองกำลังพระเจ้าตากที่พร้อมจะต่อสู้ปกป้องประเทศชาติ ถวายชีวิตเป็นราชพลี สมกับได้ชื่อว่า “ทหารเสือพระเจ้าตาก”

การสร้างสรรค์ชุดการแสดง “ทหารเสือพระเจ้าตาก” นี้ สามารถนำมาใช้เป็นชุดการแสดงเฉพาะในการเทิดพระเกียรติสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช และนำไปแสดงเป็นชุดวิพิธทัศนาได้

คำสำคัญ : ทหารเสือ , พระเจ้าตาก , การสร้างสรรค์การแสดง

Abstract

The purpose of the study was to create the performance “King Taksin the Great's Guard Soldiers” The study was a qualitative research. The data were collected from the documents about the history of King Taksin the Great and his guard soldiers' bravery, the martial art, in-depth interview and focus group from the martial art experts and the Thai theatrical luminaries.

The results of the study were King Taksin the Great had four guard soldiers. They were Phraya Phichai, Phra Chiang-ngoen, Luang Phromsena and Moen Ratchasaneha. Their characters were different. The components of the performance used for this creativity were : 1) music and 6 songs : PhlengKraowklang, PhlengYondap, PhlengKhamensudchai, Singto, Sarathi and PhlengCnangprasan-nga. 2) the costumes and 3) the props. The martial art dance and Thai theatrical dance were combined by the songs. The lyrics presented the characters of King Taksin the Great's Guard Soldiers.

The performance was divided in three parts. The first part was Prachumphonphachonsuk or Soldiers Gathering. It showed soldiers' strength and the abilities of using the weapons in Ayutthaya period. The second part was Sihanhukkhiangracha or 4 Guard Soldiers. It showed King Taksin the Great's Guard Soldiers' strength and their abilities of using the weapons. The last part was Yokyothabithaphan or Fighting the Enemies. It showed King Taksin the Great's guard soldiers who sacrificed their lives for their King and their nation. Because of their bravery, they had been known as King Taksin the Great's Guard Soldiers.



This creative performance, King Taksin the Great's guard soldiers would be shown to honor their bravery for the specific occasion and for the general shows.

Keywords : Guard soldiers , King Taksin the Great , The Creative Performance

บทนำ

ศิลปวัฒนธรรมแสดงให้เห็นถึงความเป็นอารยประเทศ ประเทศไทยมีความเจริญรุ่งเรืองมาจนถึงปัจจุบันนั้นก็เนื่องมาจากมีวัฒนธรรมที่แสดงออกถึงเอกลักษณ์ประจำชาติอย่างเด่นชัด นาฏศิลป์และดนตรีไทยถือเป็นมรดกทางวัฒนธรรมอันทรงคุณค่าและสำคัญ ของชาติอย่างยิ่งที่ควรค่าแก่การอนุรักษ์ ทำนุบำรุงและพัฒนาควบคู่ไปกับการพัฒนาประเทศ กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทางด้าน นาฏศิลป์นับเป็นกลวิธีหนึ่ง ซึ่งทำให้เกิดกระแสการอนุรักษ์ ทำนุบำรุงและพัฒนา เนื่องมาจากการสร้างสรรค์ผลงานด้านนาฏศิลป์ประกอบ ไปด้วยการสร้างสรรค์แนวคิด การออกแบบนาฏศิลป์รูปแบบใหม่ รวมทั้งการนำผลงานในอดีตมาปรับปรุงสร้างสรรค์และพัฒนา โดยอาศัย กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานที่ถูกต้องตามหลักวิชาการและวิธีการที่เหมาะสม เป็นผลให้นาฏศิลป์สร้างสรรค์นั้นมีความสมบูรณ์บรรลุตาม วัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ และนับเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่เพิ่มพูนโดยไม่มีที่สิ้นสุด

การสร้างสรรค์นาฏศิลป์เป็นความงาม ความสุนทรียะในศิลปะหลายแขนงที่มีมาแต่อดีต นาฏศิลป์จึงเป็นทั้งเครื่องบันเทิง เรืองรมย์และส่วนหนึ่งของพิธีกรรม แสดงถึงระเบียบ สังคม อำนาจ การปกครอง บ่งบอกเอกลักษณ์ของชาติ ดังนั้นนาฏศิลป์จึงมีบทบาทใน สังคมทุกยุคทุกสมัย การเกิดการพัฒนาและการสร้างสรรค์เป็นปัจจัยของการเปลี่ยนแปลงในงานนาฏศิลป์ เหมือนกับผลงานศิลปะแขนงอื่น ๆ กล่าวคือเมื่อมีความนิยมสูงสุดแล้วก็จะเสื่อมความนิยมลงจะด้วยเหตุอันน่าประการ การเกิดใหม่ของศิลปะย่อมมีการพัฒนาสร้างสรรค์ ผลงานขึ้น ผลงานที่สร้างสรรค์ใหม่จะดำรงคงอยู่ได้ก็ด้วยมาตรฐานของผลงาน การอนุรักษ์และการสร้างสรรค์จึงเป็นวิถีที่ควบคู่กัน การ อนุรักษ์ช่วยให้นาฏศิลป์ของชาติที่มีคุณค่ามิให้สูญหาย ส่วนการสร้างสรรค์ส่งเสริมให้มีผลงานใหม่ ๆ เกิดขึ้นในวงการนาฏศิลป์ไทย

ประเทศไทยมีประวัติศาสตร์ที่ยาวนาน ได้ผ่านมรสุมทั้งทางด้านภัยพิบัติทางธรรมชาติ การรุกรานจากประเทศเพื่อนบ้าน รวมทั้งการเมืองการปกครอง ปัจจัยทั้งหลายเหล่านี้ทำให้ประเทศชาติเกิดความแข็งแกร่งและผ่านพ้นสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ แม้จะมีความ สูญเสียน้ำตาหลายครั้งแต่ก็ยังคงเอกราชมาจนถึงทุกวันนี้ สถานการณ์และวีรกรรมต่าง ๆ ได้สร้างวีรบุรุษที่ควรแก่การ ยกย่อง และ มหาราชในราชวงศ์ต่าง ๆ ของประเทศไทยได้แสดงความกล้าหาญ ได้รับคำกล่าวขวัญถึงพระเกียรติยศอันเกรียงไกร ในแต่ละยุคสมัยสร้าง ความภาคภูมิใจ และเป็นบทเรียนที่สำคัญในการแสดงถึงความรัก ความสามัคคี และการเสียสละของคนในชาติ

เหตุการณ์ที่สำคัญของประวัติศาสตร์ไทยที่จะกล่าวถึง คือ สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช เมื่อครั้งพระยาตากนำทหารตีฝ่าวง ล้อมพม่าไปทางทิศตะวันออกเพื่อรวบรวมผู้คนและยุทธปัจจัยมาสู้รบกับกองทัพพม่าอีกครั้ง พระยาตากต้องการยึดเมืองจันทบุรีไว้เป็นที่ มั่นเพื่อรวบรวมไพร่พลกลับมาตีพม่า จึงสั่งทหารทุกคนว่า “เราจะตีเมืองจันทบุรีในค่ำวันนี้ เมื่อกองทัพพม่าเสร็จแล้ว ทิ้งนายไพร่ให้เท ทั้งอาหารที่เหลือ และต่อยหม้อเสียให้หมด หมายไปกินข้าวเข้าด้วยกันที่ในเมืองเอวอันพม่านี้ ถ้าตีเอาเมืองไม่ได้ในค่ำวันนี้ ก็ให้ได้ตายเสีย ด้วยกันให้หมดทีเดียว” พระยาตากขึ้นคอช้างพังศรีบุญเรืองเข้าพังประตูเมืองและสามารถยึดเมืองจันทบุรีได้หลังจากเสียกรุงศรีอยุธยาแล้ว ๒ เดือน หลังจากนั้นพระยาตากได้เคลื่อนทัพไปยังเมืองตราด พวกกรมการและราษฎรเกิดความเกรงกลัวต่างพากันมาอ่อนน้อมโดยดี ที่ ปากน้ำเมืองตราดมีเรือสำเภาจีนมาทอดทุ่นอยู่หลายลำพระยาตากได้เรียกนายเรือมาพบ แต่พวกนายเรือจีนขัดขืนต่อสู้อัพระยาตากจึงนำ กองเรือไปล้อมสำเภาจีนเหล่านั้น ได้ทำการต่อสู้กันอยู่ประมาณครึ่งวันพระยาตากก็ยึดสำเภาจีนได้หมดได้ทรัพย์สินสิ่งของมาเป็นจำนวน มาก หลังจากนั้นพระยาตากเตรียมกำลังรบจนพร้อมสรรพแล้วจึงได้เคลื่อนพลกลับไปยังกรุงศรีอยุธยาทางด้านปากแม่น้ำเจ้าพระยา เพื่อ ทำการขับไล่ทหารพม่าที่ยังคงเหลืออยู่ออกไปได้สำเร็จ ประเทศไทยจึงได้เป็นเอกราชจนทุกวันนี้ (นิธิ เอียวศรีวงศ์, 2542 : 78) ซึ่งจะเห็น ได้ว่า สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราชทรงมี พระกรุณาธิคุณอย่างใหญ่หลวงแก่แผ่นดินไทย แต่ถ้าจะไม่กล่าวถึงผู้ร่วมอุดมการณ์หรือ ผู้ติดตามช่วยเหลือพระองค์ท่านในการสร้างวีรกรรมครั้งนี้ให้แก่แผ่นดินได้เป็นเอกราชอีกครั้งคงไม่ได้ ผู้ร่วมอุดมการณ์หรือทหารเอกคู่ พระทัยของพระองค์ท่านที่เป็นที่กล่าวขานก็คือ

พระเชียงเงิน เป็นเจ้าเมืองเชียงเงิน ซึ่งเป็นเมืองจัตวาขึ้นอยู่กับเมืองตาก จึงมีความคุ้นเคยกับเจ้าเมืองตาก (พระเจ้าตากสิน) เป็นอย่างดี จึงได้เข้าร่วมด้วยกับพระยาตากตั้งแต่เริ่ม ต่อมาพระเชียงเงินได้รับโปรดเกล้าฯ ให้รับตำแหน่งของขุนนางส่วนกลาง ในระหว่าง ทางเดินทัพออกจากกรุงศรีอยุธยาไปเมืองระยอง (ตอนนั้นพระเจ้าตากสิน ได้ประกาศพระองค์เป็นมหากษัตริย์ของราชอาณาจักรอยุธยา หลังจากหนีออกจากอยุธยาแล้ว) พระราชพงศาวดารกล่าวไว้ในคราวที่ทรงต่อสู้เหล่าร้ายที่เมืองระยอง พระเชียงเงินได้รับตำแหน่งที่ “ท้าย น้ำ” (ครุสภา, 2512 : 9) จะเห็นได้ว่าพระเชียงเงินเป็นทหารคู่พระทัยที่ได้รับความไว้วาง พระราชหฤทัย และยังเป็นผู้ให้ความรู้ด้าน วิชาการ การรบ และแผนการต่อสู้ข้าศึกให้กับพระเจ้าตากสิน ถือว่าเป็นทหารคนสนิทที่สุดคนหนึ่งเหมือนกัน



พระยาพิชัย ได้ถวายตัวเป็นทหารของเจ้าเมืองตาก (พระเจ้าตากสิน) ท่านรับใช้จนเป็นที่โปรดปรานมาก ได้รับยศเป็น "หลวงพิชัยอาสา" เมื่อเจ้าเมืองตากได้รับพระราชทานโปรดเกล้าฯ ให้เป็นพระยาวชิรปราการ ครองเมืองกำแพงเพชร หลวงพิชัยอาสาได้ติดตามไปรับใช้อย่างใกล้ชิด และเป็นเวลาเดียวที่พม่ายกทัพล้อมกรุงศรีอยุธยา พระยาวชิรปราการพร้อมด้วยหลวงพิชัยอาสาและทหารหาญ ได้เข้าปะทะต่อสู้จนได้ชัยชนะ ได้ช้างม้าอาหารพอสมควร เข้าสู่รบกับทัพพม่ามีชัยชนะหลายครั้งหลายคราว พระเจ้ากรุงธนบุรีได้รับการต้อนรับจากประชาชน และได้รับการยกย่องขึ้นเป็นผู้นำเมื่อกอบกู้เอกราชได้แล้ว สมเด็จพระเจ้ากรุงธนบุรีได้ขึ้นเป็นกษัตริย์ปกครองกรุงธนบุรีและได้โปรดเกล้าฯ ให้หลวงพิชัยอาสา เป็นจมื่นไวยวรนาถ เป็นทหารเอกราชของครุฑในพระองค์ ต่อมาในปี พ.ศ.2311 พม่าได้ยกทัพมาอีกหนึ่งหมื่น สมเด็จพระเจ้ากรุงธนบุรี พร้อมด้วยจมื่นไวยวรนาถ ได้เข้าโจมตีจนทะเลแตกพ่ายไป และได้มีการสู้รบปราบก๊กต่าง ๆ อีกหลายคราว เมื่อสมเด็จพระเจ้ากรุงธนบุรีเสด็จกลับกรุงธนบุรี พระองค์ได้โปรดตั้งจมื่นไวยวรนาถ เป็น "พระยาสิทธิราชเดโช" มีตำแหน่งเป็นนายทหารเอกราชของครุฑตามเดิม สุดท้ายเมื่อปราบก๊กพระเจ้าฝางได้แล้ว สมเด็จพระเจ้ากรุงธนบุรีได้ทรงปูนบำเหน็จความชอบให้ทหารของพระองค์โดยทั่วหน้า ส่วนพระยาสิทธิราชเดโช (จ้อย หรือ ทองดี ฟันขาว) นั้น ได้โปรดเกล้าฯ บำเหน็จความชอบให้เป็นพระยาพิชัยปกครองเมืองพิชัย อันเป็นบ้านเกิดเมืองนอนแต่เยาว์วัย

หลวงพรหมเสนา ท่านได้มารับราชการติดตามพระยาตาก มียศ "จ่าเมือง" รับใช้ใกล้ชิดพระยาตาก ท่านชอบวิชาอาคม ด้านไสยศาสตร์ มีความชำนาญในการใช้ธนู เป็นหมอสักยันต์ให้แก่บรรดาทหาร ท่านมีความสามารถสูง รอบรู้หลากหลายทั้งเจรจาติดต่อการทูต การวางแผนต่าง ๆ ทางด้านศาสนพิธี รวมทั้งทางโหราศาสตร์ ท่านมีอุปนิสัยดุ เจ้าระเบียบแบบแผนไม่ยอมให้ใคร ยอมให้เจ้านายคนเดียวร่วมตีฝ่าวงล้อมพม่ากับพระยาตากตลอดจนสู้รบในศึกต่าง ๆ หลังจากพระยาตากสถาปนาปราบดาภิเษกขึ้นเป็น "พระเจ้ากรุงธนบุรี" ก่อนศึกเจ้าพระฝางได้รับการโปรดเกล้าฯ แต่งตั้งเป็น "พระยาอนุรักษภูธร" เมื่อเสร็จศึกเจ้าพระฝาง บ้านเมืองเริ่มเป็นปึกแผ่น ได้รับบำเหน็จความดีความชอบโปรดเกล้าฯ แต่งตั้งเป็น "พระยานครสวรรค์" สำเร็จราชการนครสวรรค์ ในศึก "บางแก้ว" เมืองราชบุรี ท่านได้รับบัญชาให้ไปช่วยพระยาธิเบศร์บดีในการต่อสู้พม่า และทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้เข้าเฝ้า ทรงพระราชทานอาญาสิทธิ มีพระแสงดาบข้างหนึ่ง หากผู้ใดย่อหย่อนให้ลงพระราชอาญาได้ตามกำหนดพิชัยสงคราม และทรงพระราชทานไพร่พลพร้อมอาวุธและม้าต้นม้าหนึ่ง แล้วทรงถอดพระธำมรงค์เพชรวงหนึ่ง และทรงพระราชทานพรว่า "ชะยะตุ ะวะวัง สัพพะศัตรู วินาสสันติ" พระพรหมเสนาเป็นผู้ที่พระองค์โปรดปรานไว้วางพระทัยมาก ท่านมีความเด็ดขาดในการศึกสงคราม

หมื่นราชเสนหา เดิมชื่อว่า "บุญมา" ต่อมาได้รับราชการในรัชกาลสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวสุริยาศน์อมรินทร์ (พระเจ้าเอกทัศ) ตำแหน่ง นายสุจินดา หุ้มแพร (ได้รู้จักกับพระยาตากมาก่อน เมื่อครั้งรับราชการอยู่นั้น) เมื่อ พ.ศ.2310 กรุงศรีอยุธยาใกล้จะเสียกรุงแก่พม่า นายสุจินดากับเพื่อน ๆ ได้หลบหนีออกจากเมืองมาอาศัยอยู่กับพี่สาวที่บางกอก (คงจะเมื่อกรุงศรีอยุธยาแตกแล้วหรือใกล้จะแตกแล้ว) และได้ข่าวว่าพระยาตากไปตั้งตัวที่จันทบุรีมีกำลังมากจะยกทัพมาตีอยุธยาคืน นายสุจินดา หุ้มแพร ได้ฝากภรรยาและทรัพย์สมบัติไว้กับพี่สาว แล้วพาพรรคพวกบางคนเดินทางไปจันทบุรีทางบกโดยผ่านบางปลาสร้อย พระยาตากได้รับนายบุญมาไว้เป็นพรรคพวก ด้วยความสามารถส่วนตัวของนายบุญมาเด่นมาก จนทำให้ได้รับความไว้วางพระทัยสูงขึ้นอย่างรวดเร็ว และได้รับบรรดาศักดิ์เป็นพระมหามন্ত্রী เจ้ากรมพระตำรวจในขวา (นิธิ เอียวศรีวงศ์, 2536 : 66-68) นับว่าเป็นทหารเสือที่เลื่องลือไปทั่วทั้งสิบทิศ ได้ร่วมกระทำศึกสงครามขับไล่อริราชศัตรูปกป้องพระราชอาณาจักรตลอดรัชกาล และเข้ารับราชการต่อในแผ่นดิน พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช ได้สนองงานจนได้รับบรรดาศักดิ์เป็น "สมเด็จพระบวรราชเจ้ามหาสุรสิงหนาท กรมพระราชวังบวรสถานมงคล"

จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่าพระปรีชาสามารถของพระบาทสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช และความสามารถของทหารเอกคู่พระทัย ในการช่วยกันปกป้องรักษาผืนแผ่นดินไทยไว้ให้ลูกหลานได้อยู่อาศัยกันอย่างสุขสบายในทุกวันนี้ ก็เพราะการเสียสละเลือดเนื้อ และชีวิตของบรรพชนไทย ซึ่งควรแก่การเคารพ ยกย่อง และเชิดชูวีรกรรมให้เป็นที่ตระหนัก พึงระลึกถึงพระมหากรุณาธิคุณของสถาบันพระมหากษัตริย์ และทหารหาญกล้าที่ร่วมกันใช้สรรพวิธี ที่จะรักษาผืนแผ่นดินไว้ให้ชาวไทยทุกคน การแสดงออกถึงความจงรักภักดีในรูปแบบของการแสดง จำลองเหตุการณ์ให้ทราบถึงความเป็นมาของเรื่องราว ความสำคัญ เป็นการสร้างสรรค์ชุดการแสดงเพื่อแสดงถึงพระเกียรติคุณ วีรกรรมของวีรชนต่าง ๆ แสดงความยิ่งใหญ่ของเหตุการณ์ในแต่ละยุคแต่ละสมัย ดังเช่น ระเบียบการวีรสตรี แสดงถึงวีรกรรมของท้าวเทพกษัตรีและท้าวศรีสุนทร ระเบียบการไทย เพื่อเชิดชูเกียรติ วีรกรรมของสมเด็จพระนเรศวรมหาราช เป็นต้น แต่วีรกรรมในการกู้ชาติของสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช จากการเสียกรุงศรีอยุธยา ครั้งที่ 2 โดยใช้เวลาในการกอบกู้เอกราช เพียง 7 เดือน อีกทั้งวีรกรรมที่เกิดขึ้นในจังหวัดจันทบุรี เป็นจุดสำคัญในการกอบกู้เอกราชดังกล่าว ซึ่งผู้วิจัยได้รับมอบหมายให้เขียนบทและกำกับการแสดง แสง เสียง เรื่องสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช ทั้งในจังหวัดจันทบุรีและจังหวัดตราด ได้เล็งเห็นความสำคัญในการที่จะเชิดชูเกียรติพระองค์ท่าน ให้เยาวชนได้ตระหนักถึงพระมหากรุณาธิคุณที่มีต่อประเทศชาติ

ด้วยความสำคัญดังกล่าวนี้ ผู้วิจัยจึงสร้างสรรค์ชุดการแสดง "ทหารเสือพระเจ้าตาก" เพื่อรำลึกถึงพระมหากรุณาธิคุณและพระปรีชาสามารถของพระองค์ รวมถึงทหารคู่พระทัยที่มีความสำคัญในการร่วมกันกอบกู้เอกราชของชาติในครั้งนั้น และใช้เป็นระบำเทิดพระเกียรติพระองค์ท่านในวันคล้ายวันปราบดาภิเษกสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราชในทุกปีของจังหวัดจันทบุรี



วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อสร้างสรรค์ชุดการแสดง “ทหารเสือพระเจ้าตาก”

ระเบียบวิธีวิจัย

การสร้างสรรค์ชุดการแสดง “ทหารเสือพระเจ้าตาก” เป็นการสร้างสรรค์ที่มุ่งศึกษาเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาในวีรกรรมกษัตริย์ของสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราชและทหารเอกคู่พระทัย นำมาสู่กระบวนการสร้างสรรค์ขึ้นเป็นชุดการแสดง “ทหารเสือพระเจ้าตาก” โดยมีวิธีดำเนินการสร้างสรรค์ ดังนี้

1. การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยวิธีการต่าง ๆ ดังนี้

1.1 การศึกษาค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร หนังสือ ตำรา วิทยานิพนธ์และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ได้แก่

- 1.1.1 หอสมุดแห่งชาติรัชมังคลาภิเษก จังหวัดจันทบุรี
- 1.1.2 หอจดหมายเหตุแห่งชาติ จังหวัดจันทบุรี
- 1.1.3 ศาลสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช จังหวัดจันทบุรี
- 1.1.4 อนุสาวรีย์สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช จังหวัดจันทบุรี
- 1.1.5 อุทยานเรือสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช บ้านเสม็ดงาม จังหวัดจันทบุรี
- 1.1.6 วัดพลับ ตำบลบางกะจะ จังหวัดจันทบุรี
- 1.1.7 ห้องประวัติศาสตร์สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช อำเภอแกลง จังหวัดระยอง
- 1.1.8 กรมอุทยานเรือ จังหวัดกรุงเทพมหานคร
- 1.1.9 สำนักหอสมุดแห่งชาติ จังหวัดกรุงเทพมหานคร
- 1.1.10 สำนักดาบพุทธโรสุวรรค์ จังหวัดกาญจนบุรี

การศึกษาเอกสารจากหนังสือ ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อศึกษาให้ได้ข้อมูลเกี่ยวกับพระประวัติความเป็นมาของวีรกรรมกษัตริย์ของสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช นำมาสู่กระบวนการสร้างสรรค์ขึ้นเป็นชุดการแสดง “ทหารเสือพระเจ้าตาก”

1.2. การเก็บข้อมูลภาคสนาม ผู้วิจัยได้ดำเนินการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ ที่มีความรู้เกี่ยวกับพระราชประวัติสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช และผู้ที่มีความรู้ทางด้านศิลปะการต่อสู้ (กระบี่กระบอง) โดยการสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างและแบบไม่มีโครงสร้าง

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง โดยมีเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสัมภาษณ์ การสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (Interview Guide) โดยสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ตรงตามวัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์ คือ ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ในท้องถิ่น และผู้มีความรู้ทางด้านศิลปะการต่อสู้ (กระบี่กระบอง) จำนวน 5 คน แบบสัมภาษณ์แบ่งออกเป็น 2 ตอน ประกอบด้วย ตอนที่ 1 เป็นข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ให้สัมภาษณ์ ตอนที่ 2 เป็นข้อมูลเกี่ยวกับประวัติศาสตร์สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราชและทหารเอกคู่พระทัย ที่เกี่ยวข้องกับจังหวัดจันทบุรี และทักษะการต่อสู้ด้วยอาวุธชนิดต่าง ๆ มีลักษณะเป็นแบบปลายเปิด (Open – Ended)

การตรวจสอบเครื่องมือ เครื่องมือที่สร้างเสร็จแล้วนำไปเสนอผู้ทรงคุณวุฒิที่เป็นที่ปรึกษาโครงการ จากนั้นนำมาแก้ไข ปรับปรุง และเสนอผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเที่ยงตรง และความเชื่อมั่นตามเนื้อหา (Content Validity) จากผู้เชี่ยวชาญในการตรวจเครื่องมือ

3. การตรวจสอบและการวิเคราะห์ข้อมูล หลังจากที่ได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลแล้วจะต้องทำการตรวจสอบข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล ซึ่งบางครั้งอาจทำไปพร้อมกับการเก็บรวบรวมข้อมูล จึงใช้การตรวจสอบข้อมูลที่ได้เพื่อให้สอดคล้องกับการสร้างสรรค์ผลงาน คือการตรวจสอบข้อมูลแบบสามเส้า (triangulation) ได้แก่ การตรวจสอบสามเส้าด้วยข้อมูลโดยพิจารณาแหล่งเวลา แหล่งสถานที่ และแหล่งบุคคลที่แตกต่างกัน กล่าวคือ ถ้าข้อมูลต่างเวลากัน จะเหมือนกันหรือไม่ ถ้าข้อมูลต่างสถานที่จะเหมือนกันหรือไม่ และถ้าบุคคลที่ให้ข้อมูลเปลี่ยนไป ข้อมูลจะเหมือนกันหรือไม่ โดยใช้การสังเกต การสัมภาษณ์ และการใช้เอกสาร วิธีการเก็บข้อมูล 3 วิธีที่แตกต่างกันจะได้ผลเหมือนกัน ซึ่งผู้วิจัยมีวิธีดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

3.1 นำข้อมูลที่ได้จากการบันทึกภาพ บันทึกเสียงและจากการจดบันทึกในลักษณะลายลักษณ์อักษร มาถอดเนื้อหาและสรุปความเป็นเชิงพรรณนา นำเสนอเป็นความเรียง

3.2 นำข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ให้สัมภาษณ์ที่มีลักษณะเป็นคำถามปลายเปิด (Open – Ended) นำมาวิเคราะห์ และสรุปความเป็นเชิงพรรณนา นำเสนอเป็นความเรียง



3.3 นำข้อมูลความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์จากผู้ทรงคุณวุฒินำมาวิเคราะห์ และสรุปความเป็นเชิงพรรณนา นำเสนอเป็นความเรียง โดยใช้ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ดังนี้ นิยามความเชื่อ ทฤษฎีการสร้างสรรค์การแสดง ทฤษฎีทัศนศิลป์ ทฤษฎีแห่งการเคลื่อนไหว ทฤษฎีการประกอบ เพื่อนำผลการศึกษามาเขียนรายงานการสร้างสรรค์ เรื่อง การสร้างสรรค์ชุดการแสดง “ทหารเสือพระเจ้าตาก”

ผลการวิจัย

การสร้างสรรค์ชุดการแสดง “ทหารเสือพระเจ้าตาก” นี้ มีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างสรรค์ชุดการแสดง “ทหารเสือพระเจ้าตาก” โดยศึกษาประวัติความเป็นมา ลักษณะสำคัญของทหารเอกคู่พระทัย และวีรกรรมการกู้ชาติของเหล่าทหารกล้าของสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช นำมาสู่การสร้างสรรค์ขึ้นเป็นชุดการแสดง

การสร้างสรรค์ชุดการแสดง “ทหารเสือพระเจ้าตาก” เป็นการสร้างสรรค์กระบวนการทำรำของทหารเอกคู่พระทัยของสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช เมื่อครั้งกอบกู้เอกราชในปี พ.ศ. 2310 จากบทประพันธ์ที่แต่งขึ้นมาใหม่ โดยมีวัตถุประสงค์รำลึกถึงพระมหากรุณาธิคุณและพระปรีชาสามารถของพระองค์ รวมถึงทหารคู่พระทัยที่มีความสำคัญในการร่วมกันกอบกู้เอกราชของชาติในครั้งนั้น และใช้เป็นระบำเทิดพระเกียรติพระองค์ การสร้างสรรค์ชุดการแสดงเพื่อแสดงถึงพระเกียรติคุณวีรกรรมของวีรชนต่าง ๆ แสดงความยิ่งใหญ่ของเหตุการณ์ในแต่ละยุคแต่ละสมัย เช่น ระบำกราววีรสตรี แสดงถึงวีรกรรมของท้าวเทพกษัตรีและท้าวศรีสุนทร ระบำนักรบไทย เพื่อเชิดชูเกียรติวีรกรรมของสมเด็จพระนเรศวรมหาราช แต่วีรกรรมในการกู้ชาติของสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราชจากการเสียกรุงศรีอยุธยาครั้งที่ 2 โดยใช้เวลาในการกอบกู้เอกราชเพียง 7 เดือน ผู้วิจัยจึงมีแนวความคิดในการสร้างสรรค์ชุดการแสดง “ทหารเสือพระเจ้าตาก” ขึ้นโดยนำบุคลิก ความสามารถของทหารเอกคู่พระทัย ซึ่งมีด้วยกัน 4 ท่าน คือ พระยาพิชัย พระเชียงเงิน หลวงพรหมเสนา และหมื่นราชเสนหา พร้อมทั้งทหารหาญผู้กล้าในวีรกรรมกู้ชาติครั้งนั้น แล้วจึงจัดทำบทประพันธ์ ประดิษฐ์สร้างสรรค์ท่ารำ และปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ไทย จนเป็นกระบวนการทำรำที่สมบูรณ์

รูปแบบการแสดง การสร้างสรรค์ชุดการแสดง “ทหารเสือพระเจ้าตาก” นี้ ใช้เวลาในการแสดงประมาณ 10-11 นาทีผู้วิจัยได้กำหนดรูปแบบการแสดงขึ้น โดยแบ่งออกเป็น 3 ช่วง ประกอบด้วย

ช่วงที่ 1 ประชุมพลผจญศึก สื่อให้เห็นถึงกระบวนการจัดทัพในสมัยโบราณ โดยมีขั้นตอนจากพลทหารไปจนถึงนายทหารผู้ควบคุมกองทัพ แสดงให้เห็นถึงความเข้มแข็ง ความเชี่ยวชาญในการใช้อาวุธแต่ละประเภท การจำลองกระบวนการต่าง ๆ ตามที่ปรากฏหลักฐานที่ศึกษา ซึ่งล้วนเป็นขั้นตอนที่แฝงไว้ด้วยคติความเชื่อ ประเพณีและค่านิยมของการจัดทัพในสมัยกรุงศรีอยุธยาตอนปลาย

ช่วงที่ 2 สี่หาญฮึกเคียงราชา สื่อให้เห็นถึงความเก่งกล้าสามารถของทหารเสือแต่ละท่านที่มีความรอบรู้ในศาสตร์แต่ละแขนงที่พระเจ้าตากสามารถหยิบนำมาใช้ในการทำสงครามกอบกู้เอกราชของชาติไทย โดยแยกนำเสนอแต่ละท่าน เพื่อให้เกิดความชัดเจนยิ่งขึ้น

ช่วงที่ 3 ยกโยธาปีทาพาล สื่อให้เห็นถึงความสามารถและสมรรถนะของกองกำลังพระเจ้าตาก ที่พร้อมจะต่อสู้ป้องกันเอกราชของชาติจากอริราชศัตรู พร้อมพลีกายถวายชีวิตเพื่อชาติและแผ่นดินอันเป็นที่รักยิ่ง โดยมีผู้นำที่ยิ่งใหญ่อย่างสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช

องค์ประกอบการแสดง ประกอบด้วย

ผู้แสดง สำหรับผู้แสดงในการแสดงสร้างสรรค์ ชุด “ทหารเสือพระเจ้าตาก” ต้องเป็นผู้ที่มีความรู้ทางด้านนาฏศิลป์ไทย และศิลปะการต่อสู้ด้วยอาวุธไทย (กระบี่กระบอง) เป็นอย่างดี โดยมีหลักเกณฑ์ในการคัดเลือกผู้แสดง ดังนี้

1. พระเจ้าตาก โดยคัดเลือกจากนักแสดงชายที่มีรูปร่างสันทัด มีความแข็งแรง และ สีมืดสองสี คือ ขาวเหลือง มีความสามารถในด้านนาฏศิลป์ไทยและศิลปะการต่อสู้ สามารถรำได้ตรงตามท่วงทำนองเพลงและจังหวะ ซึ่งเป็นมาตรฐานของการเรียนนาฏศิลป์ในละคร

2. พระยาพิชัย โดยคัดเลือกจากนักแสดงชายที่มีรูปร่างสันทัด มีความแข็งแรง และ สีมืดสองสี คือ ดำแดง มีความสามารถในด้านนาฏศิลป์ไทย และกระบี่กระบอง (ดาบสองมือ) เป็นอย่างดี สามารถรำได้ตรงตามท่วงทำนองเพลงและจังหวะ ซึ่งเป็นมาตรฐานของการเรียนนาฏศิลป์ในละคร

3. พระเชียงเงิน โดยคัดเลือกจากนักแสดงชายที่มีรูปร่างสันทัด มีความแข็งแรง และสีผิวสองสี คือ ดำแดง มีความสามารถในด้านนาฏศิลป์ไทย และกระบี่กระบอง (หอก จ้าว) เป็นอย่างดี สามารถรำได้ตรงตามท่วงทำนองเพลงและจังหวะ ซึ่งเป็นมาตรฐานของการเรียนนาฏศิลป์ในละคร



4. หลวงพรหมเสนา โดยคัดเลือกจากนักแสดงชายที่มี รูปร่างสันทนต์ มีความแข็งแรง และสีผิวสองสี คือ ดำแดง มี ความสามารถในการด้านนาฏศิลป์ไทย และกระบี่กระบอง (พลอง ทวน) เป็นอย่างดี สามารถรำได้ตรงตามท่วงทำนองเพลงและจังหวะ เป็น มาตรฐานของการเรียนนาฏศิลป์ไทย ละคร

5. หมื่นราชเสนหา โดยคัดเลือกจากนักแสดงชายที่มีรูปร่างสันทนต์ มีความแข็งแรง และสีผิวสองสี คือ ดำแดง มี ความสามารถในการด้านนาฏศิลป์ไทย และกระบี่ กระบอง (ดาบสองมือ) เป็นอย่างดี สามารถรำได้ตรงตามท่วงทำนองเพลงและจังหวะ เป็น มาตรฐานของการเรียนนาฏศิลป์ไทยละคร

6. พลทหาร โดยคัดเลือกจากนักแสดงชายที่มี รูปร่างสันทนต์ มีความแข็งแรง และสีผิวสองสี คือ ดำแดง ไ้ระดับ ความสูงที่พอเหมาะในกลุ่ม เพื่อความสะดวกต่อการจับคู่ และการแปรแถว มีความสามารถในการด้านนาฏศิลป์ไทย และกระบี่กระบองเป็น อย่างดี สามารถรำได้ตรงตามท่วงทำนองเพลงและจังหวะ ซึ่งเป็นมาตรฐานของการเรียนนาฏศิลป์ไทย ละคร จำนวน 8 คน (สามารถเพิ่ม ได้ตามความเหมาะสมของเวที)

เครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบการแสดง การออกแบบเครื่องแต่งกาย ผู้วิจัยได้ออกแบบสร้างสรรค์เครื่องแต่งกาย ขึ้นมาใหม่ โดยนำแนวคิดชุดเครื่องแต่งกายมาจากนักโบราณมาเป็นแนวคิดในการสร้างสรรค์การประดิษฐ์เครื่องแต่งกายให้มีความ สวยงาม ถูกต้อง สมบูรณ์ตามแบบ โดยรวบรวมข้อมูลที่สอดคล้องกับแนวคิดและรูปแบบจำลอง ผสมผสานกับวัสดุสมัยใหม่ เพื่อ สร้างสรรค์ให้เกิดความสวยงามยิ่งขึ้น เครื่องแต่งกายผู้แสดงแต่ละประเภท มีส่วนประกอบ ดังต่อไปนี้

1. เครื่องแต่งกายพระเจ้าตาก ประกอบด้วย ฉลององค์หรือเสื้อ (ทำด้วยผ้าสักหลาดสีดำ) สนับเพลหรือกางเกง (ทำด้วยผ้าสักหลาดสีดำ) พระภูษาหรือผ้าถุง (ผ้ายกดอกสีดำสอดด้นเงินและทอง) ผ้าคาดเอว (ทำด้วยผ้าตาดสีเหลืองหรือสีทอง) กรอง คอ (ทำด้วยหนังสีน้ำตาล) สนับแขน (ทำด้วยหนังสีน้ำตาล) ประคำคอ (สีทอง) เข็มขัด (ทำด้วยโลหะสีทอง) พระมาลาหรือหมวก (สีดำ) และอาวุธ (ดาบมีฝัก ทำด้วยโลหะชุบทอง)

2. เครื่องแต่งกายทหารเสือ ประกอบด้วย เสื้อ (ทำด้วยผ้ากำมะหยี่สีแดง เขียว น้ำเงิน เหลือง ฟ้า) กางเกง (ทำ ด้วยผ้ากำมะหยี่สีแดง เขียว น้ำเงิน เหลือง ฟ้า) ผ้าถุง (ผ้ายกดอกสอดด้นเงินและทอง สีเขียว แดง เหลือง น้ำเงิน ชมพู) ผ้าคาดเอว (ทำด้วยผ้าตาดสีเหลืองหรือสีทอง) กรองคอ (ทำด้วยผ้ากำมะหยี่สีแดง เขียว น้ำเงิน เหลือง ฟ้า) สนับแขน (ทำด้วยหนังสีน้ำตาล) ประคำ คอ (สีดำ) เข็มขัด (ทำด้วยโลหะสีทอง) หมวก (สีแดง เขียว น้ำเงิน เหลือง ฟ้า) และอาวุธ (ดาบมีฝักทำด้วยไม้ สีแดง)

3. เครื่องแต่งกายทหาร ประกอบด้วย เสื้อ (ทำด้วยผ้าโทเรสีส้ม) กางเกง (ทำด้วยผ้าโทเรสีส้ม) ผ้าถุง (ผ้าพิมพ์ ลายสีเขียว) ผ้าคาดเอว (ทำด้วยผ้าโทเรสีน้ำเงิน) กรองคอ (ทำด้วยหนังสีน้ำตาล) สนับแขน (ทำด้วยหนังสีน้ำตาล) ประคำคอ (สีดำ) หมวก (สีแดง) และอาวุธ (ดาบโลหะไม่มีฝัก)



ภาพที่ 1 ลักษณะการแต่งกายพระเจ้าตาก
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 2 ลักษณะการแต่งกายทหารเสือ
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 3 ลักษณะการแต่งกายทหาร
ที่มา : ผู้วิจัย

อุปกรณ์ประกอบการแสดง ประกอบด้วย

1. ดาบคู่ ลักษณะของดาบหรือใบดาบทำด้วยเหล็กอย่างดี มีรูปแบนและโค้งตอนปลายเล็กน้อย ด้ามของดาบทำด้วยไม้เนื้อแข็งกลึงกลมยาวประมาณ 90 เซนติเมตร
2. ปืนยาว ลักษณะของปืนยาว กระบอกปืนทำด้วยเหล็ก ด้ามปืนทำด้วยไม้เนื้อแข็ง ความยาวกระบอกปืนประมาณ 70 – 100 เซนติเมตร



ภาพที่ 4 ดาบคู่ (ดาบทหาร)
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 5 ปืนยาว
ที่มา: ผู้วิจัย

เครื่องดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดง ใช้วงปี่พาทย์ไม้แข็ง ประกอบด้วย ปี่ใน ระนาดเอก ระนาดทุ้ม ข้องวงใหญ่ ข้องวงเล็ก ตะโพนไทย กลองทัด ฉิ่ง ฉาบ กรับ และ ปี่ชวา กลองแขก



เพลงที่ใช้ประกอบการแสดง เริ่มด้วยเสียงกังสดาล การอ่านโองการทำนองสรภัญญะบูชาสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช ต่อด้วยเสียงกลองเป็นการเปิดการแสดง เพื่อเพิ่มความเข้มข้นและตื่นเต้น เป็นการนำไปสู่การเล่าเรื่อง ต่อด้วยเพลง กราวกลาง หมายถึง การแสดงแสนยานุภาพ พลังอำนาจ พลกำลังความเข้มแข็งของเหล่าทหาร การแสดงความจงรักภักดี แสดงความยิ่งใหญ่ ความเกรียงไกรในความสามารถ ต่อมาใช้เพลงโยนดาบกับตัวละครพระยาพิชัย มีความหมายถึงความน่าเกรงขาม ความสง่างาม เพลงเขมรสุดใจมีความหมายถึงความเยือกเย็น สุขุม ซึ่งเหมาะกับตัวละครคือพระเชียงเงินที่เป็นผู้ใหญ่ เพลงสิงโตแสดงถึงความยิ่งใหญ่ ครอบรู้ กล้าหาญ สมกับตัวละครหลวงพรหมเสนา เพลงสารถิมีความหมายถึงการแสดงอารมณ์ ความศักดิ์สิทธิ์ อิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์ ซึ่งเหมาะสมกับตัวหมื่นราชเสนาหา ที่มีความสามารถพิเศษในด้านคงกระพันชาตรี มีวิชาอาคม และเก่งกล้าในการรบ เพลงสุดท้ายคือเพลงช้างประสานงาขึ้นเดียว เป็นการรวบรวมสิ่งที่ยิ่งใหญ่ ความเก่งกล้าในหลาย ๆ ด้าน ณ ที่แห่งเดียวกัน แสดงให้เห็นถึงสรรพกำลังที่รวมใจกันเพื่อมากู้ชาติกู้แผ่นดิน

บทประพันธ์ ได้จากการศึกษาค้นคว้าประวัติความเป็นมาของทหารกล้าในวีรกรรมกู้ชาติ เมื่อครั้งเสียกรุง ศรีอยุธยาครั้งที่ 2 โดยบทประพันธ์แต่งขึ้นใหม่ เป็นบทประพันธ์ประเภทกลอนแปด เพื่อสื่อให้เห็นถึงความเก่งกล้าสามารถของทหารเอกทั้ง 4 ท่าน ที่รบเคียงบ่าเคียงไหล่กับสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช เมื่อครั้งร่วมกันกอบกู้เอกราช โดยแต่ละท่านมีความรู้ความสามารถที่แตกต่างกัน แนวทางการรบ และแผนการศึกของสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช มีอานุภาพและเป็นที่ครั่นคร้ามต่อศัตรูเมื่อรู้ว่าต้องทำการรบกับพระองค์ จากความสามารถดังกล่าวผู้วิจัยจึงประพันธ์บทเพื่อแสดงถึงความสามารถของแต่ละท่าน ดังนี้

ทหารเสือพระเจ้าตาก

(เสียงกังสดาล)

โอม สิโน ราชาเทวะ ชะยะตุภะวัง สัพพะศัตรู วินาสสันติ

-ร้องกลองศึก-

ปี่พาทย์ทำเพลงกราวกลาง

-ร้องเพลงกราวกลาง-

ขุนทหารชาญชัยใจฉกาจ
ทหารเสือมีชื่อเลื่องลือนาม
สารพัดอาจหาญเรื่องการรบ
มันจงรักภักดีไม่เสื่อมคลาย

คู่บาทองค์ตากสินถิ่นสยาม
เหล่าไพร่ลูกหลานล้วนวางวาย
อีกครั้งครบกลศึกที่นี้ก่หมาย
มาดมุ่นหมายปราบศัตรูกู้แผ่นดิน

-ร้องเพลงโยนดาบ-

พระยาพิชัยนายทหารชาญสนาม
จนดาบหักรักษาไว้ได้แผ่นดิน

ออกสงครามแก่งดาดสูศัตรูสิ้น
ชาติไม่สิ้นไว้ชื่อเสียงลือมา

-ร้องเพลงเขมรสุดใจ-

พระเชียงเงินเสนาบดีผู้ยิ่งใหญ่
เจ้าตากทรงไวใจแต่ไรมา

เป็นผู้ให้กลศึกค่าปรึกษา
เก่งกล้าอาจจอยู่ทรงธรรม

-ร้องเพลงสิงโต-

หลวงพรหมเสนาผู้กล้ากาจ
แบกปืนไฟปราบศัตรูคู่ราชันย์

แสนองอาจเรียวแรงดุแข็งขัน
เก่งฉกรรจ์ไพร่ไม่ปรีชา

-ร้องเพลงสารถิ-

คนสุดท้ายอาคมขลังพลังฤทธิ์
คงกระพันชาตรีมีวิชา

ชื่อศักดิ์สิทธิ์หมื่นราชเสนาหา
เก่งศาสตราภานุชาญณรงค์

-ร้องเพลงช้างประสานงา- (ขึ้นเดียว)

ขุนทหารชาญกล้าคู่บารมี
รวมพร้อมเพรียงเคียงบ่ากล้าณรงค์

ทรงศักดิ์ศรีได้ชื่นชมสมประสงค์
ตากสินองค์กษัตราจอมราชันย์

(เสียงกังสดาล)

โอม สิโน ราชาเทวะ ชะยะตุภะวัง สัพพะศัตรู วินาสสันติ

โอม สิโน ราชาเทวะ ชะยะตุภะวัง สัพพะศัตรู วินาสสันติ

โอม สิโน ราชาเทวะ ชะยะตุภะวัง สัพพะศัตรู วินาสสันติ



การประดิษฐ์ท่ารำ กระบวนท่ารำประกอบการสร้างสรรค์ชุดการแสดง “ทหารเสือพระเจ้าตาก” เป็นกระบวน ท่ารำ ประกอบทำนองเพลงกราวกลาง เพลงโยนดาบ เพลงเขมรสุดใจ เพลงสิงโต เพลงสารถิ และเพลงช้างประสานงา ลักษณะของกระบวน ท่ารำเป็นการรำตีบทตามบทร้องและทำนองเพลง ซึ่งการรำตีบทหมายถึงการรำท่าทางต่าง ๆ เพื่อสื่อความหมายตามบทร้อง การรำ ตามทำนองเพลงหมายถึงการรำโดยยึดทำนองเพลงเป็นหลัก เพื่อสื่อถึงความพร้อมเพรียงในการใช้อาวุธ โดยผู้วิจัยได้เลือกสรรหรือประดิษฐ์ ท่ารำให้ตรงตามความหมายของคำร้องและทำนองนั้น ๆ ในการสื่อสารให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจใน การแสดง ท่ารำที่ปรากฏในการ สร้างสรรค์เป็นกระบวนท่ารำที่มีลีลาท่ารำของการเล่นกระบี่กระบองผสมผสานกับลีลาท่ารำอย่างนาฏศิลป์ไทย เป็นกระบวนท่ารำเดิมที่มีอยู่ แล้วและนำมาประยุกต์ผสมผสานให้เป็นกระบวนท่ารำใหม่ที่มีความสวยงาม และเหมาะสมกับบุคลิกของตัวละคร กระบวนท่ารำที่ปรากฏ อยู่ในการสร้างสรรค์ชุดการแสดง “ทหารเสือพระเจ้าตาก” ประกอบด้วย

1. กระบวนท่ารำที่มีปรากฏในการรำไหว้ครูกระบี่กระบอง ผู้วิจัยได้เลือกท่าที่มีอยู่ในท่ารำไหว้ครูมาประดิษฐ์เพื่อใช้ ในกระบวนท่ารำ เช่น ท่าคุมรำ ท่าตัดหัวเทียน ท่าฟันสิดา ท่าเรียงหมอน เป็นต้น ซึ่งกระบวนท่าต่าง ๆ เหล่านี้มีปรากฏอยู่ในการ สร้างสรรค์ชุดการแสดง “ทหารเสือพระเจ้าตาก” เป็นส่วนใหญ่



ภาพที่ 6 ท่าคุมรำ
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 7 ท่าตัดหัวเทียน
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 8 ท่าฟันสิดา
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 9 ท่าเรียงหมอน
ที่มา: ผู้วิจัย



2. กระบวนท่าที่มีปรากฏในการเล่นกระบี่กระบอง เป็นกระบวนท่าในการเล่นกระบี่กระบองตามมาตรฐานระเบียบการเล่นที่กำหนดไว้ การใช้อาวุธต่าง ๆ ของการเล่น รวมถึงวิธีปฏิบัติกระบวนท่าการขึ้นตอน ได้แก่ การเดิน การฟัน การรื้ออาวุธ กระบวนท่ารำที่ปรากฏในการเล่นกระบี่กระบองที่ใช้อยู่ในการแสดงชุด “ทหารเสือพระเจ้าตาก” ได้แก่ ท่าฟันดาบ ท่าลดล้อ ท่าเตรียม เป็นต้น



ภาพที่ 10 ท่าฟันดาบ
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 11 ท่าลดล้อ
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 12 ท่าเตรียม
ที่มา : ผู้วิจัย

3. กระบวนท่าสร้างสรรค์ขึ้นมาจากการเล่นกระบี่กระบองและทำนานาฏศิลป์ไทย การสร้างสรรค์การแสดงชุด “ทหารเสือพระเจ้าตาก” ได้นำกระบวนท่ารำและลีลาทำรำนานาฏศิลป์ไทยมาผสมผสานกับท่ารำของการเล่นกระบี่กระบอง เพื่อให้เกิดความสวยงามตามลักษณะของตัวแสดง เช่น ท่าตัวเรา ท่าเพลงศร เป็นต้น หรือการนำเทคนิคลีลาของนาฏศิลป์ไทยมาใช้ เช่น การไว้มือ การกระดกเท้า การจรดเท้า การทอนเท้า เป็นต้น ซึ่งได้นำมาผสมผสานกับท่ารำของการเล่นกระบี่กระบอง เกิดเป็นท่ารำที่มีความสวยงามแต่ยังคงเอกลักษณ์ของท่ารำที่นำเกรงขามไว้



ภาพที่ 13 ท่าตัวเรา
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 14 ท่าไว้มือ
ที่มา : ผู้วิจัย

การนำเสนอผลงานการสร้างสรรค์ชุดการแสดง

เมื่อผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ชุดการแสดงเสร็จสิ้นแล้วได้ดำเนินการจัดกิจกรรมการสัมมนา เพื่อนำเสนอผลงานการสร้างสรรค์ชุดการแสดง “ทหารเสือพระเจ้าตาก” วันที่ 28 ธันวาคม 2563 ณ อาคารนาฏศิลป์ วิทยาลัยนาฏศิลป์จันทบุรี โดยให้ผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านประวัติศาสตร์ จำนวน 1 ท่าน ผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านนาฏศิลป์ไทย จำนวน 3 ท่าน และผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านดนตรีไทย จำนวน 1 ท่าน พิจารณาผลงานการสร้างสรรค์ ในการนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการจัดทำแบบประเมินคุณภาพของผลงานสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 4 ด้านด้วยกัน คือ 1) ด้านท่ารำ 2) ด้านดนตรี 3) ด้านเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์การแสดง และ 4) ด้านการสร้างสรรค์ชุดการแสดง ผลการประเมินคุณภาพของผลงานสร้างสรรค์ในการจัดสัมมนาครั้งนี้ ด้านที่ได้รับผลการประเมินสูงสุด คือ ด้านที่ 4 รายการประเมินการสร้างสรรค์ชุดการแสดง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.0 คิดเป็นร้อยละ 100 อยู่ในระดับ มากที่สุด และด้านที่ได้รับผลการประเมินน้อยที่สุด คือ ด้านที่ 3 รายการประเมินเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์การแสดง ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.28 คิดเป็นร้อยละ 85.6 อยู่ในระดับ มาก คุณภาพในภาพรวมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.76 คิดเป็นร้อยละ 95.2 อยู่ในระดับ มากที่สุด

อภิปรายผล

จากการศึกษาประวัติความเป็นมา องค์ประกอบการสร้างสรรค์การแสดง นำไปสู่การพัฒนาสร้างสรรค์ชุดการแสดง “ทหารเสือพระเจ้าตาก” ผู้วิจัยนำมาอภิปรายผลได้ดังนี้

การสร้างสรรค์ชุดการแสดง “ทหารเสือพระเจ้าตาก” เป็นการถ่ายทอดความคิดสร้างสรรค์ด้านนาฏศิลป์ไทยบนพื้นฐานของเหตุผล โดยได้รับแรงบันดาลใจจากประวัติศาสตร์การก่อกำเนิดของสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราชและทหารเอกคู่พระทัย เพื่อเทิดพระเกียรติพระองค์และสถาบันพระมหากษัตริย์ ผู้วิจัยมีแนวคิดหลักที่สื่อให้เห็นถึงพระปรีชาสามารถของพระองค์และทหารเอกคู่พระทัย โดยได้แต่งคำประพันธ์พร้อมทั้งบรรจุเพลงร้องให้เหมาะสมกับตัวละคร และมีผู้แสดงเป็นผู้สื่อความหมายและเรื่องราวต่อผู้ชม ซึ่งมีกระบวนการท่ารำเป็นการรำตีบทตามบทร้องและทำนองเพลง ลักษณะกระบวนการท่ารำมีความแรงของพลังมากทำให้ท่าทางของผู้แสดงดูแข็งแรง คล่องแคล่ว ว่องไว รวมทั้งมีการใช้จังหวะที่หนักแน่นของการเก็บและการกระทบจังหวะ ทำให้ผู้แสดงได้แสดงออกถึงบุคลิกลักษณะของตัวละครที่เป็นนักรบได้ชัดเจน สอดคล้องกับแนวคิดในการเคลื่อนไหวของ สุรพล วิรุฬห์รักษ์ (2543) ที่กล่าวว่า ในขณะที่ผู้แสดงเคลื่อนไหวมีการใช้พลังเกิดขึ้นการเคลื่อนไหวด้วยพลังที่แรงมาก ๆ ย่อมทำให้เกิดการกระทบกระชังแรง แข็งแรง รุกข์ และการที่ผู้แสดงเน้นด้วยจังหวะที่สม่ำเสมอทำให้เกิดความรู้สึกลมุด คงที่ และหนักแน่น ผู้วิจัยได้ออกแบบกระบวนการท่ารำให้สอดคล้องกับความหมายของคำประพันธ์ซึ่งเป็นร้อยกรองประเภทกลอนแปด โดยใช้กระบวนการท่ารำกระบังประสมผสานกับท่ารำนาฏศิลป์ไทย มีการออกแบบการแปรแถวที่หลากหลายทำให้เกิดความน่าสนใจชวนติดตาม ทำให้การแสดงไม่น่าเบื่อหน่าย สอดคล้องกับ ประทีน พงษ์สำลี (2514) ซึ่งกล่าวถึง การแปรแถวว่า เป็นกลวิธีที่ทำให้แถวเปลี่ยนแปลงเป็นรูปลักษณะต่าง ๆ สาเหตุของการแปรแถวเพื่อเปลี่ยนอิริยาบถ ทำให้ผู้ชมไม่เกิดความเบื่อหน่าย ชวนติดตามตลอดชุดการแสดง แต่ยังคงเน้นเรื่องความสมดุลเป็นหลักในการออกแบบใช้พื้นที่เวทีในการแสดง โดยใช้กลางเวทีเป็นแกนแบ่งด้านซ้ายและขวา ด้านหน้าและหลัง นอกจากนี้การแปรแถวของผู้แสดงยังมีการเคลื่อนตำแหน่งสลับเปลี่ยนกันทั้งด้านหน้าและหลัง ซึ่งใช้หลักการเคลื่อนที่เป็นลายเส้น มีทั้งเส้นตรงและเส้นโค้ง มีการสลับขึ้นหน้าลงหลัง สลับซ้ายขวาอย่างพร้อมเพรียงกัน ให้ความรู้สึกริ๊งจิ้ง



แนวนั้น และอ่อนไหวในบางโอกาส สอดคล้องกับสุรพล วิรุฬห์รักษ์ (2547) ที่กล่าวว่า เส้นคือทางเดินของจุด ที่มีจุดเริ่มต้นและจุดจบ เส้นมี 2 ชนิด คือ เส้นตรงและเส้นโค้ง เส้นตรงให้ความรู้สึกจริงจัง เฉียบขาด แน่นหนา ส่วนเส้นโค้งให้ความรู้สึกอ่อนไหว ไม่แน่นอน เครื่องแต่งกาย เป็นองค์ประกอบสำคัญในการแสดง ผู้วิจัยได้นำแนวความคิดในการออกแบบเครื่องแต่งกายจากประวัติศาสตร์ที่สะท้อนวิถีชีวิต ภูมิปัญญาของมนุษย์ มาดัดแปลงให้เหมาะสมกับการแสดง สีของเครื่องแต่งกายใช้สีเลียนแบบเครื่องแต่งกายของทหารโบราณ ประกอบด้วย สีดำหมายถึงความเสียสละ สีแดงหมายถึงความกล้าหาญ สีน้ำเงินหมายถึงความสง่างาม สีเขียวหมายถึงความสดชื่น สีชมพูเข้มหมายถึงความสดใส และสีส้มหมายถึงความเจิดจ้า ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดของ สุรพล วิรุฬห์รักษ์ (2547) ที่กล่าวว่าสีมีผลต่อความรู้สึกของมนุษย์โดยทั่วไป สีที่สด เช่น แดงสด เหลืองสด เขียวสด จะให้ความรู้สึกเร้าใจ สดใส กระปรี้กระเปร่า สีที่ทึบ เช่น น้ำเงินเข้ม น้ำตาลเข้ม ม่วงเข้ม จะให้ความรู้สึกหนักและขรึม

ข้อเสนอแนะ

จากการสร้างสรรค์พบว่า การสร้างสรรค์งานทางด้านนาฏศิลป์ สามารถนำความรู้และประสบการณ์การเรียนรู้ด้านนาฏศิลป์ และศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัวกระบี่กระบองในระยะหนึ่งกับประสบการณ์การร่วมฝึกซ้อมการแสดง การควบคุมและกำกับการแสดงที่สะสม มาใช้เป็นแนวคิดและกระบวนการการสร้างสรรค์ผลงานให้เกิดความเหมาะสม สอดคล้องกับท่วงทำนองและ บทร้องที่สร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่ การศึกษาค้นคว้ารูปแบบการแสดงที่เป็นมาตรฐานอย่างเข้าใจนำไปสู่การสร้างสรรค์ขึ้นเป็นผลงานทางการแสดงนาฏศิลป์ไทยที่ทรงคุณค่าได้อย่างมีหลักการและเหตุผล การสร้างสรรค์ชุดการแสดง “ทหารเสือพระเจ้าตาก” ผู้วิจัยพบว่า สิ่งสำคัญที่ทำให้การดำเนินงานเป็นไปได้อย่างดี คือการรับฟังเพื่อวิเคราะห์นำมาปรับปรุง ความรอบคอบและชัดเจนในข้อมูลที่ใช้เป็นสิ่งที่สนับสนุนงานสร้างสรรค์ การทำกรอบแนวความคิดในการสร้างสรรค์ทำให้การดำเนินงานไม่หลงทางเมื่อมีข้อมูลที่เหมือนและแตกต่างกัน ตลอดจนมีความอดทนในการฝึกซ้อมอย่างสม่ำเสมอเป็นผลให้รู้จักการทำงานเป็นทีม การทำงานร่วมกับผู้อื่น ยอมรับในความคิดเห็น ความแตกต่างทางความคิด มุมมองที่หลากหลาย ส่งผลให้งานสร้างสรรค์มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น การสร้างสรรค์ชุดการแสดง “ทหารเสือพระเจ้าตาก” ได้ผ่านการกลั่นกรองจากผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ไทย ด้านการต่อสู้กระบี่กระบองและดนตรีเป็นที่น่าพอใจ และทรงคุณค่าอีกชุดการแสดงหนึ่ง สำหรับผู้ที่สนใจการสร้างสรรค์ชุดการแสดงเทิดพระเกียรติ หากมีการศึกษาประวัติศาสตร์ความเป็นมาของประเทศไทย จะพบว่าผู้ที่มีความสำคัญหรือกลุ่มบุคคลที่มีความกล้าหาญ เสียสละ เพื่อรักษาไว้ซึ่งแผ่นดินให้เราได้อยู่อาศัยอย่างมีความสุขในปัจจุบันเป็นแนวทางหรือรูปแบบการสร้างสรรค์ที่ใช้ในการแสดงที่เป็นมาตรฐาน และเป็นข้อมูลทางวิชาการเพื่อการศึกษาค้นคว้าต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- ครูสุภา. (2512). *ประชุมพงศาวดารกรุงธนบุรีภาคที่ 65*. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์เดลิเมล.
- นิธิ เอียวศรีวงศ์. (2536). *การเมืองไทยสมัยพระเจ้ากรุงธนบุรี*. กรุงเทพมหานคร: มติชน.
- _____. (2542). *การเมืองไทยสมัยพระเจ้ากรุงธนบุรี*. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพมหานคร: มติชน.
- ประทีน พวงสำลี. (2514). *หลักนาฏศิลป์*. พระนคร: ไทยมิตรการพิมพ์.
- สุรพล วิรุฬห์รักษ์. (2543). *นาฏศิลป์ปริทรรศน์*. กรุงเทพมหานคร: ภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____. (2547). *หลักการแสดงนาฏศิลป์ปริทรรศน์* (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.



การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จากวัสดุท้องถิ่นบริเวณลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา Creating products from local materials in the Songkhla Lake Basin

ทัชพล ภัทรจริยา

TOUCHAPON PATTARACHARIYA

หลักสูตรการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
Design course Faculty of Fine and Applied Arts Songkhla Rajabhat University
(Received : Jul 26,2022 Revised : Sep 5,2022 Accepted : Sep 15,2022)

บทคัดย่อ

การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จากวัสดุท้องถิ่นบริเวณลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลาเป็นงานออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ส่งเสริมการทำผลิตภัณฑ์ใหม่เพื่อเป็นตัวเลือกให้ชุมชนได้ผลิตเพื่อสร้างรายได้ โดยการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จากวัสดุท้องถิ่นบริเวณลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา เป็นการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากวิถีชีวิต ภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยใช้วัสดุจากท้องถิ่นเพื่อสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใหม่ เพิ่มรายได้ให้กับชุมชน พื้นที่ทำงานวิจัยคือจังหวัดสงขลา กลุ่มโหนดศิลป์ อำเภอสิงหนคร จังหวัดสงขลา ซึ่งเป็นพื้นที่ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ในครั้งนี้ผลการวิจัยที่ได้คือผลิตภัณฑ์ที่มีการสร้างสรรค์งานผลงานที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตภูมิปัญญาในท้องถิ่น ที่มีเรื่องราวน่าสนใจ และสามารถต่อยอดในการสร้างผลิตภัณฑ์ใหม่ๆ เพื่อสร้างรายได้ให้กับชุมชนเป็นทางเลือกนอกเหนือจากการทำการเกษตรเพื่อเพิ่มรายได้ให้ชุมชน โดยผลการประเมินของผู้บริโภคที่ใช้ผลิตภัณฑ์นี้ ภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.64 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.69 แต่เมื่อดูรายละเอียดพบว่า รูปแบบผลิตภัณฑ์โคมไฟ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.87 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.51 รองลงมา มีความเหมาะสมในการเลือกใช้วัสดุอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.75 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.70 ความสวยงามของผลิตภัณฑ์อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.73 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.52 ประโยชน์ใช้สอยของผลิตภัณฑ์โคมไฟอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.60 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.83 ตามลำดับ ซึ่งสรุปได้ว่าผลิตภัณฑ์จากวัสดุท้องถิ่นบริเวณลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลาสามารถทำตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัยได้

คำสำคัญ : การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จากวัสดุท้องถิ่นบริเวณลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา, ภูมิปัญญาในท้องถิ่น, ไม้ตาล

ABSTRACT

The creation of products from local materials in the Songkhla Lake Basin is a product design event that promotes the making of new products as an option for the community to produce to generate income. by creating products from local materials in the Songkhla Lake basin It is a product design inspired by lifestyle. local wisdom using locally sourced materials to create new products Increase income for the community The research area is the area of Songkhla Province. Node Art Group, Sathing Phra District, Songkhla Province, which is the area of the Songkhla Lake Basin In the design of the product this time, the result is a product with a creative lifestyle. local wisdom with interesting stories and can continue to create new products to generate income for the community as an alternative to farming to increase the community's income by the evaluation results of consumers who use this product Overall, it was at a high level with a mean of 3.64 standard deviation of 0.69. But when looking at the details, it was found that lamp product model At a high level, with an average of 3.87 standard deviations 0.51, followed by a high level of suitability in material selection with an average of 3.75 standard deviations of 0.70. The beauty of the product is at a high level with an average of 3.73 parts. Standard Deviation 0.52 The usability of the lamp products is at a high level, with an average of 3.60 standard deviations of 0.83, respectively. It can be



concluded that the products from local materials in the Songkhla Lake Basin can fulfill the objectives of the research.

Keywords : Creation of products from local materials in the Songkhla Lake Basin, local wisdom, Tan wood

บทนำ

การออกแบบ เป็นการสร้างสรรค์ผลงานขึ้นโดยไม่ลอกเลียนของเดิมหรือความคิดเดิมที่มีมาก่อน เพื่อสนองความต้องการด้านประโยชน์ใช้สอย หรือความต้องการด้านอื่นๆ (วัฒนธรรม จุฑาวิภาต.2527 :10)

ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลาจึงเป็นอีกสถานที่หนึ่งของประเทศไทยที่มีทรัพยากรท่องเที่ยวทางด้านวัฒนธรรม ที่มีความหลากหลาย สามารถเป็นจุดดึงดูดนักท่องเที่ยวทั้ง จากภายในและต่างประเทศ ถ้าได้รับการส่งเสริมและบริหารจัดการได้ถูกทาง เนื่องจากมีภูมิปัญญาท้องถิ่นและวิถีชีวิต “โหนด นา เล” ที่เป็นการใช้ทรัพยากรและดำรงชีวิตร่วมธรรมชาติของชุมชนลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา จึงมีผลิตภัณฑ์ที่ทำขึ้นจากวัสดุในท้องถิ่น ผสานกับภูมิปัญญาเกิดเป็นเครื่องใช้ไม้สอยประเภทต่างๆ

จากสภาพแวดล้อมทางกายภาพ วิถีชีวิต ภูมิปัญญา และ อัตลักษณ์การแสดงพื้นบ้านในชุมชนบริเวณลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา สามารถนำมาออกแบบ สร้างสรรค์เป็นงานผลิตภัณฑ์ของชุมชน เพื่อเสริมสร้าง ต่อยอดภูมิปัญญาของชุมชน ให้คงอยู่และเป็นการเผยแพร่งานศิลปะ วัฒนธรรมผ่านทางผลิตภัณฑ์รวมถึงยังส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมให้คนในชุมชนมีรายได้จากการท่องเที่ยวได้ในอีกทางหนึ่ง

เนื่องด้วยเหตุผลดังกล่าวข้างต้นผู้วิจัยได้เล็งเห็นถึงความสำคัญในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมภูมิปัญญาของชุมชนโดยนำวิถีชีวิต ภูมิปัญญาในท้องถิ่นวัฒนธรรมมาเป็นข้อมูลและแรงบันดาลใจในการออกแบบสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์โดยใช้วัสดุที่มีในท้องถิ่นลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลาเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1.เพื่อศึกษาวิถีชีวิต และภูมิปัญญาท้องถิ่นของชุมชนลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา สู่การออกแบบสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จากวัสดุท้องถิ่นบริเวณลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา
- 2.เพื่อเผยแพร่งานออกแบบสร้างสรรค์สู่ชุมชน หน่วยงานและองค์กรต่างๆที่เกี่ยวข้องในพื้นที่จังหวัดสงขลาและสื่อที่เกี่ยวข้อง ให้คนในชุมชนได้เกิดกระบวนการเรียนรู้และสามารถต่อยอดในเชิงพาณิชย์ได้

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จากวัสดุท้องถิ่นบริเวณลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา” ครั้งนี้เป็นการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ผู้วิจัยได้ทำการค้นคว้าเก็บข้อมูลจากตำรา เอกสาร งานวิจัย โดยในส่วนของข้อมูลภาคสนามจะทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสังเกต การสัมภาษณ์ การสนทนากลุ่ม และการสำรวจความพึงพอใจ ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ โดยนำข้อมูลที่ได้นำมาศึกษาวิเคราะห์และดำเนินการตามจุดมุ่งหมายที่ผู้วิจัยได้กำหนดไว้ในเบื้องต้น ซึ่งจะมีขอบเขตในการวิจัยดังนี้

- 1.การศึกษาวิถีชีวิต และภูมิปัญญาท้องถิ่นของชุมชนลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา และกำหนดขอบเขตการออกแบบ
- 2.รวบรวมข้อมูลเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบ
- 3.ขั้นตอนการออกแบบ
- 4.ขั้นตอนการผลิต
- 5.ขั้นตอนการนำเสนองาน

โดยมีขอบเขตด้านเนื้อหาและประชากรกลุ่มตัวอย่างดังนี้

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา
 - 1.1 ศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์
 - 1.2 ดำเนินการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จากวัสดุท้องถิ่น



1.3 ศึกษาวิเคราะห์การสำรวจความพึงพอใจและความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของกลุ่มตัวอย่าง คนในท้องถิ่น ผู้เชี่ยวชาญด้านผลิตภัณฑ์

1.4 ศึกษาวิเคราะห์เพื่อแก้ไขผลิตภัณฑ์ อ้างอิงจากการสำรวจความพึงพอใจและความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

1.5 ศึกษาวิเคราะห์เพื่อหาแนวทางในการเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์สู่ชุมชน

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

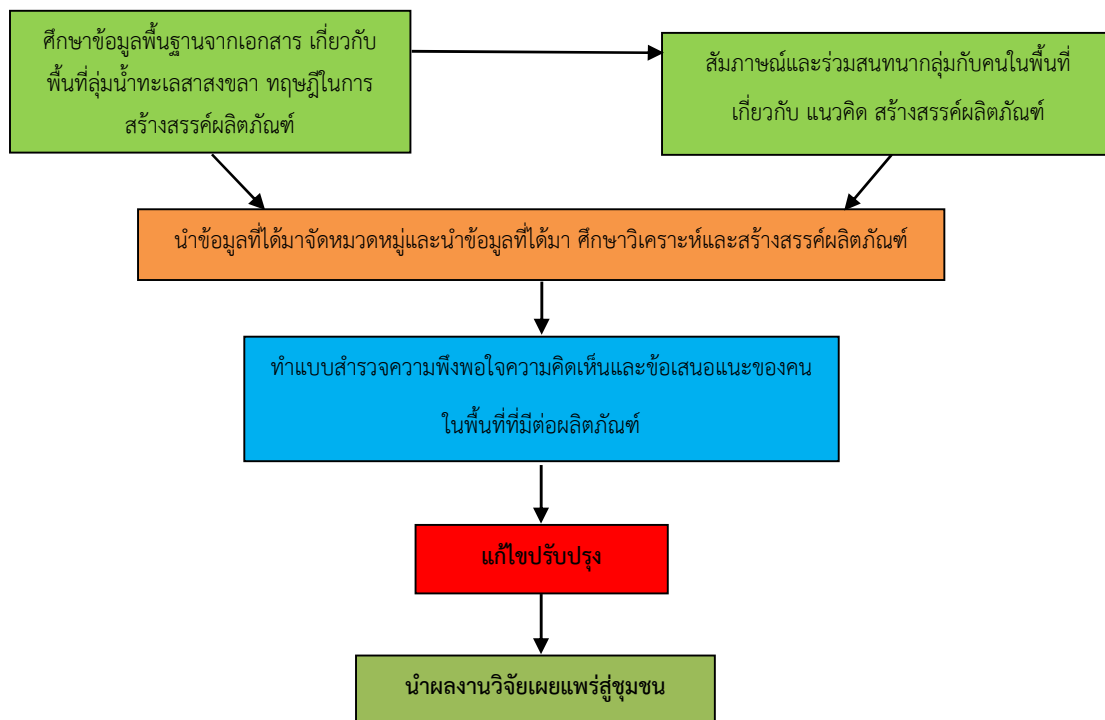
2.1 ประชากรที่ใช้สำหรับการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการเลือกกลุ่มประชากรแบบเจาะจง ซึ่งเป็นประชากรที่อาศัยอยู่ในเขตพื้นที่ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา

2.2 กลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยเลือกกลุ่มตัวอย่างของการวิจัย คือ

1. กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ สำหรับความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ จำนวน 3 คน
2. พื้นที่ที่วิจัย ในครั้งนี้ใช้พื้นที่ในเขตลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจงกลุ่มวิสาหกิจชุมชนหรือกลุ่มชาวบ้านที่ประกอบกิจการด้านผลิตภัณฑ์จากไม้ตาล

3. ด้านผลิตภัณฑ์ การออกแบบและการผลิต ได้ผลิตภัณฑ์จากกระบวนการวิจัย จำนวน 3 ชิ้น

ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย



ภาพที่ 1 ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย
ที่มา : รัชพล ภัทรจริยา



ผลการงานวิจัย

การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จากวัสดุท้องถิ่นบริเวณลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา ในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอรูปแบบการผลิตผลิตภัณฑ์ที่มีแรงบันดาลใจจากวิถีชีวิต วัฒนธรรม ของลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา โดยคำนึงถึงรูปลักษณะที่ดูเรียบง่ายสวยงาม และเหมาะสมกับวัสดุที่ใช้ เพื่อนำมาใช้ในกิจวัตรประจำวัน สามารถอยู่ในสถานที่ไหนก็ได้ และเพื่อเป็นการเพิ่มทางเลือกให้กับผู้บริโภค ในการเลือกสรรงานผลิตภัณฑ์ ซึ่งในส่วนนี้จะกล่าวสรุปถึงกระบวนการการออกแบบทั้งหมด โดยเริ่มจากการนำข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ มาวิเคราะห์ เพื่อให้ได้มาซึ่งความเหมาะสมของรูปแบบและคุณสมบัติของผลิตภัณฑ์ เพื่อสรุปเป็นแนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน ขั้นตอนการผลิต รวมถึงการนำเสนอผลงาน โดยแบ่งเป็นหัวข้อได้ดังนี้

- 1.การศึกษาวิถีชีวิต และภูมิปัญญาท้องถิ่นของชุมชนลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา และกำหนดขอบเขตการออกแบบ
- 2.รวบรวมข้อมูลเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบ
- 3.ขั้นตอนการออกแบบ
- 4.ขั้นตอนการผลิต
- 5.ขั้นตอนการนำเสนองาน

1.การศึกษาและกำหนดขอบเขตการออกแบบผลิตภัณฑ์

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบมาวิเคราะห์โดยลงพื้นที่ในลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลาพบว่า พื้นที่ส่วนใหญ่ของลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลาประกอบไปด้วย “โหนด นา ไร่” ซึ่งหมายความว่า ในพื้นที่นั้นมีต้นตาลโหนดขึ้นเองตามธรรมชาติเป็นส่วนมาก ในไร่นาของชุมชน จากการสัมภาษณ์และทำแบบสอบถามของคนในชุมชน พอสรุปได้ว่า วัสดุที่สามารถมาออกแบบผลิตภัณฑ์ได้ ควรนำไม้จากต้นตาลมาสร้างผลิตภัณฑ์นอกเหนือจากการเก็บผลผลิตจากลูกตาลและน้ำตาลกล่าวคือ เมื่อต้นตาลสูงจนไม่สามารถเก็บผลผลิตได้นั้น ก็จะทำให้โคนหรือปล่อยไ้ ซึ่งไม้ที่เหลือส่วนใหญ่จะนำไปเผาทั้ง ในการวิจัยนี้ผู้วิจัยจึงนำไม้ตาลมาศึกษาผ่านทางการศึกษาข้อมูลคุณสมบัติเด่นและจุดด้อยของไม้ตาล ผ่านเกณฑ์การวิเคราะห์ตามความเหมาะสมในรูปแบบผลิตภัณฑ์ซึ่งการวิเคราะห์ข้อมูลนั้นแบ่งได้ดังนี้

1.1การวิเคราะห์จากคุณสมบัติของต้นตาล

ต้นตาลเป็นไม้พื้นเมืองของทางภาคใต้ ทั้งนี้ต้นตาลมีลักษณะลำต้นตาลโหนดเป็นพืชลำต้นเดี่ยว (Single Stem) เป็นพืชที่มีลำต้นจากพื้นดินเพียงต้นเดียวไม่มีหน่อ ลำต้นมีขนาดใหญ่มีเส้นผ่าศูนย์กลางประมาณ 2 ½ ฟุต ลำต้นตรงกลมผิวดำเกรียมเป็นเส้นแข็งเหนียว ไม่หักง่ายเนื้อแข็งอยู่ภายนอกแล้วค่อย ๆ อ่อนเข้าสู่ภายในลำต้นเป็นพันธุ์ไม้ที่เจริญภายในส่วนที่งอกเติบโตอยู่ภายในลำต้นตาลเป็นพันธุ์ปาล์มที่มีลักษณะลำต้นสูงชะลูดลำต้นมีความสูงโดยปกติ 18 – 25 เมตร (บางต้นอาจสูงถึง 30 เมตร) ลำต้นตรงหรือโค้งเล็กน้อย โคนต้นอวบใหญ่วัดโดยรอบได้ประมาณ 1 เมตร เมื่อวัดที่ความสูงจากพื้นดินตั้งแต่ความสูงประมาณ 4 เมตร ลำต้นจะเริ่มเรียวยาวและวัดโดยรอบได้ประมาณ 40 เซนติเมตร ที่ระยะความสูงประมาณ 10 เมตร นับจากพื้นดินลำต้นจะเริ่มขยายออกใหม่จนวัดได้โดยรอบได้ประมาณ 50 เซนติเมตร และคงขนาดนี้ไปจนถึงยอด เปลือกลำต้นขรุขระและมีสีซีดๆเป็นวงซ้อน ๆ กัน ลำต้นจะมีใบที่บริเวณเกือบถึงยอดใบลักษณะใบตาลว่ามีลักษณะยาวใหญ่ เป็นรูปพัด (Flobellate หรือ Fan Leaf หรือ Palmate Leaf) ใบจะมีใบย่อย เรียกว่า Segment ซึ่งจะแตกออกจากจุดๆ เดียวกันที่ปลายก้านใบ ตามขอบทางจะมีหนามทุซี่ด้าติดอยู่ ยอดตาลประกอบด้วย ใบตาลประมาณ 25 – 40 ใบ ซึ่งขึ้นอยู่กับอายุตาล ใบมีสีเขียวเข้มเป็นรูปวงกลม รัศมีประมาณ 4 เมตร ถ้าต้นตาลต้นใดไม่ได้ใช้ใบเป็นประโยชน์ปล่อยทิ้งไว้จนกระทั่งใบแก่มีสีน้ำตาลอ่อน และจะห้อยแนบลำต้น คลุมบริเวณยอดตาลเป็นรัศมีครึ่งวงกลม ความกว้างของใบวัดได้ 50 – 70 เซนติเมตร ใบแต่ละใบอายุไม่เกิน 3 ปี ตาลโหนดต้นหนึ่งๆ สามารถให้ใบตาลได้ 12 – 15 ใบ ต่อปี ส่วนที่เป็นทางตาลบางที่อาจยาวถึง 2 เมตร ทางตาลนี้จะหนาโค้ง (http://www.phetchaburi.doae.go.th/tan_phet/tan2.htm)

ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้ใช้ลำต้น ก้านตาล และใบตาล มาประกอบเป็นงาน โดยคุณสมบัติของต้นตาลนั้น ไม้มีแกนกลางมีแต่บริเวณรอบต้นที่มีความแข็งแรง ไม้ตาลเป็นไม้ที่มีความสวยงามผิวสีน้ำตาลมีเส้นลายสีขาวและดำ ใบตาลเมื่อผ่านการตัดและตากแดดตากลมจะมีสีเป็นสีเหลืองอ่อน ข้อจำกัดของใบไม้ตาลจึงไม่สามารถทำเป็นผลิตภัณฑ์ที่ขึ้นใหญ่ ต้องผ่านการกรีดเป็นแผ่นมีความหนาประมาณครึ่งนิ้วกว้างประมาณ 2-3 นิ้ว ดังนั้นการสร้างผลิตภัณฑ์จากไม้ตาลจึงมีข้อจำกัดในการทำชิ้นงานที่มีขนาดใหญ่



ตารางที่ 1 การวิเคราะห์ไม้ตาล

การวิเคราะห์ไม้ตาล	ผลการวิเคราะห์
ลำต้น	เนื้อไม้มีลักษณะสีน้ำตาลมีเส้นโดยรอบ ลายไม้เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว ข้อดี มีลายไม้ที่สวยงาม, ไม้ไม่แข็งจนเกินไปและไม่อ่อนจนเกินไป ข้อเสีย ไม่มีขนาดเล็กเนื่องจากแก่นอ่อน ทำให้ส่วนบริเวณที่มีความแข็งแรงมีพื้นที่น้อย และเมื่อเข้าเครื่องขัดเศษจะเป็นฝุ่นผง
ใบตาล	ใบตาลมีคุณลักษณะเรียวยาว มีความเหนียวทน ข้อดี ความเหนียวของใบตาลสามารถสานและสีของใบตาลนั้นเมื่อถึงจุดทรงตัวจะ ให้สีเหลืองอ่อน ข้อเสีย ถ้าความชื้นในอากาศมีสูงจะทำให้เกิดราและเกิดจุดดำทำให้ดูไม่สวยงาม

2. รวบรวมข้อมูลเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์

การออกแบบผลิตภัณฑ์นักวิจัย ได้เลือกกลุ่มวิสาหกิจชุมชนในพื้นที่ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลาในการออกแบบและผลิตภัณฑ์ กลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลาจากการสัมภาษณ์และทำแบบสอบถามข้อมูลผลิตภัณฑ์ ปรากฏว่า ทางวิสาหกิจชุมชนในพื้นที่ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลาให้ความสนใจ ต้องการโคไฟจากไม้ตาลเนื่องจากข้อจำกัดในด้านอุปกรณ์การทำงานของชุมชน โดยในงานวิจัยนี้ได้เลือกกลุ่มวิสาหกิจชุมชน โหนดศิลป์เป็นกลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยนี้ โดยนางงานที่มีอยู่แล้วมาทำการวิเคราะห์เพื่อหาแนวทางการเป็นไปได้ ในการสร้างงานขึ้นมาใหม่เพื่อเป็นต้นแบบในการออกแบบ ซึ่งในงานวิจัยนี้กลุ่มวิสาหกิจชุมชนโหนดศิลป์ได้มีส่วนร่วมในการออกแบบทำแบบสอบถามและให้ข้อมูลในการตลาดของกลุ่มลูกค้า ทำให้ผลิตภัณฑ์โคไฟจึงมีลักษณะเฉพาะนำวลดลายที่มีอยู่ในพื้นที่เมืองเก่าสงขลาออกมาออกแบบและผลิตเป็นโคไฟที่บ่งบอกความเป็นเอกลักษณ์ของพื้นที่ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลาได้อย่างชัดเจน

3. ขั้นตอนการออกแบบ

ในการวิเคราะห์ผลงานที่นักวิจัยได้ออกแบบจากข้อมูลและแรงบันดาลใจจากผลงานในอดีตเพื่อพัฒนาและศึกษาความหน้าจะเป็นในการสร้างสรรค์โคไฟ โดยในครั้งนี้นักวิจัยได้หาข้อมูลและแรงบันดาลใจและกำหนดข้อสรุป ดังนี้

ในวิจัยนี้ได้นำข้อมูลและแรงบันดาลใจจากย่านพื้นที่เมืองเก่าสงขลา ซึ่งตั้งอยู่ในลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลาตอนล่าง ซึ่งเป็นเมืองการค้าตั้งแต่สมัยโบราณจนถึงปัจจุบัน โดยย่านการค้านี้มีประวัติศาสตร์และด้านสถาปัตยกรรมที่หลากหลายเช่น สถาปัตยกรรมแบบจีน สถาปัตยกรรมแบบชิโนยูโรเปียน เป็นต้น

ผลิตภัณฑ์โคไฟที่ได้จากข้อมูลและแรงบันดาลใจจากสถาปัตยกรรมย่านเมืองเก่าสงขลาที่เกิดจากแนวคิดการเก็บข้อมูลของชุมชนที่ต้องการมีผลิตภัณฑ์ที่เป็นของที่ระลึกของสงขลาโดยเป็นวัสดุจากธรรมชาติ



ตารางที่ 2 ข้อมูลด้านย่านเมืองเก่าสงขลา

รายละเอียด	รูปอาคาร
บริเวณถนนนางงามซึ่งเป็นถนนที่เป็นย่านการค้าในสมัยอดีตจนถึงปัจจุบัน อาคารสถาปัตยกรรมที่พบจะ อาคารแบบจีนพาณิชย์	
อาคารพาณิชย์แบบจีนชั้นเดียว ซึ่งเอกลักษณ์คือยังคงใช้วัสดุพื้นถิ่นคือกระเบื้องว่าว ซึ่งปัจจุบันยังมีกลุ่มชุมชนในลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลาทำออกจัดจำหน่ายอยู่	
ประตูเมืองสงขลา เป็นประตูที่เป็นจุดท่องเที่ยวที่สำคัญในย่านเมืองเก่าสงขลา มีรูปแบบสถาปัตยกรรมแบบจีน	

ตาราง: อาคารสถาปัตยกรรมในลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา

ที่มา: รัชพล ภัทรจริยา วันที่ 12 พฤษภาคม 2563

โดยหลังจากเก็บข้อมูลด้านสถาปัตยกรรมย่านเมืองเก่าสงขลาแล้วนั้นได้นำข้อมูลมาสร้างแบบจำลองเพื่อสอบถามความพึงพอใจในกลุ่มต่างดังนี้

ผลสรุปประเมินความพึงพอใจที่มีต่อรูปแบบผลิตภัณฑ์วัสดุท้องถิ่นบริเวณลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามการวิจัย

รายการ	จำนวน (N=30คน)	ร้อยละ
1.เพศ		
1.1 ชาย	15	50
1.2 หญิง	15	50
รวม	30	100



รายการ	จำนวน (N=30คน)	ร้อยละ 100
2. อายุ		
2.1 19 – 30	20	67
2.2 31 – ขึ้นไป	10	33
รวม	30	100
3. การศึกษา		
3.1 ปริญญาตรี	28	94
3.2 ปริญญาโท	2	6
รวม	30	100
4. อาชีพ		
4.1 นักศึกษา	8	27
4.2 รับราชการ	2	7
4.3 ผู้ประกอบการ	3	10
4.4 ผู้บริหาร	2	7
4.5 พนักงานบริษัท	15	50
รวม	30	100

จากตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์พบว่า 1) เพศ มีเพศชาย ร้อยละ 50 เพศหญิง ร้อยละ 50 2) อายุระหว่าง 19 – 30 ร้อยละ 67 อายุระหว่าง 31 – ขึ้นไป ร้อยละ 33 3) การศึกษา ระดับปริญญาตรี ร้อยละ 94 ระดับปริญญาโท ร้อยละ 6 4) อาชีพ นักศึกษา ร้อยละ 27 รับราชการ ร้อยละ 7 ผู้ประกอบการ ร้อยละ 10 ผู้บริหาร ร้อยละ 7 พนักงานบริษัท ร้อยละ 50

ตารางที่ 4 แสดงค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานและระดับความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อรูปแบบของผลิตภัณฑ์วัสดุท้องถิ่นบริเวณลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา

รายการ	จำนวน N = 30		ระดับความพึงพอใจ
	$\bar{x}$	S.D.	
1. รูปแบบผลิตภัณฑ์โคมไฟ	3.87	0.51	มาก
2. มีความเหมาะสมในการเลือกใช้วัสดุ	3.75	0.70	มาก
3. ประโยชน์ใช้สอยของผลิตภัณฑ์โคมไฟ	3.60	0.83	มาก
4. ความสวยงามของผลิตภัณฑ์โคมไฟ	3.73	0.52	มาก
รวม	3.64	0.69	มาก

จากตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อรูปแบบของผลิตภัณฑ์ผลิตภัณฑ์วัสดุท้องถิ่นบริเวณลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา

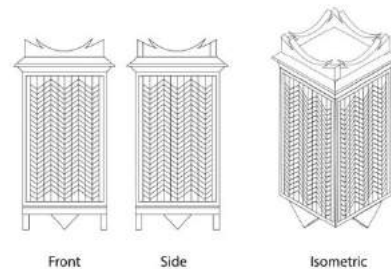


โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.64 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.69 แต่เมื่อดูรายละเอียดพบว่า รูปแบบผลิตภัณฑ์ โคมไฟ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.87 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.51 รองลงมา มีความเหมาะสมในการเลือกใช้วัสดุอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.75 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.70 ความสวยงามของผลิตภัณฑ์อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.73 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.52 ประโยชน์ใช้สอยของผลิตภัณฑ์โคมไฟอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.60 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.83 ตามลำดับ

แบบร่างต้นแบบที่ได้รับแรงบันดาลใจจากประตูเมือง
สงขลาที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะรูปทรงแบบจีน



แบบร่างที่สมบูรณ์เพื่อเตรียมผลิต



ภาพที่ 2 : แบบร่างโคมไฟจากวัสดุท้องถิ่น
ที่มา : รัชพล ภัทรจริยา วันที่ 5 มกราคม 2564

จากการทำแบบสอบถามของชุมชนและนักท่องเที่ยวย่านเมืองเก่านั้นปรากฏว่า ในแบบร่างที่หนึ่งมีความหน้าจะเป็นผลิตภัณฑ์ที่มีแรงบันดาลใจในย่านเมืองเก่าสงขลาและเหมาะสำหรับผลิตขาย

4. ขั้นตอนการผลิต

การผลิตโคมไฟจากต้นตานั้นนักวิจัยได้ทำการทดลองแบบสานต่างเพื่อให้เข้ากับตัวเรือนโคมไฟ โดยทดลองให้วิสาหกิจชุมชนโหนดศิลป์ อำเภอสติงพระ จังหวัดสงขลา เป็นผู้สานใบตาลเพราะมีความชำนาญสูง อีกทั้งรู้ถึงข้อจำกัดของใบตาลได้ดีในการผลิตโคมไฟวัสดุท้องถิ่นบริเวณลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา มีขั้นตอนการผลิตมีดังนี้

4.1 ขั้นตอนการเลือกไม้ตาล การเลือกไม้ตาลที่แก่เต็มที่เพื่อทำการโค่นต้นตาลโดยชาวบ้านได้ทำการเลือกต้นตาลที่ไม่สามารถขึ้นไปเก็บผลและน้ำตาลได้แล้วทำการโค่นทิ้ง

4.2 ขั้นตอนการวัดขนาดไม้เพื่อตัดแบบเป็นชิ้น และ ขั้นตอนการประกอบโครงสร้าง

4.3 ขั้นตอนการสานลวดลายของใบตาล

4.4 ขั้นตอนการทดสอบแสงสว่างของไฟ



ตารางที่ 5 ภาพลักษณะไม้ตาลและการทดลองลวดลายและแสงสว่างของโคมไฟ

ขั้นตอน	ภาพประกอบ
การเลือกจัดการไม้ตาล เนื่องจากไม้ตาลที่ตัดมาและเศษเหลือจากการตัดโดยเฉพาะเปลือกด้านนอกมีลักษณะเป็นทาง ทำให้ต้องปรับพื้นผิวให้มีความเรียบ โดยใช้ใบเลื่อยหรือสว่านเจาะบริเวณโคนใบเก่าและใช้กระดาษทรายขัดเพื่อเอาเส้นใยตาลออกเหลือแต่เนื้อไม้ตาลเพียงอย่างเดียว	
ภาพเปรียบเทียบไม้ตาลที่ยังไม่ขัดเปลือกออกและไม้ที่ขัดเปลือกออกแบบหมดแล้ว	
ภาพการทดสอบแสงสว่างการออกแสงและเงาของลายที่สานเพื่อดูผลกระทบว่าถ้าสว่างเกินไปหรือไม่ ซึ่งมีผลต่อการใช้ผลิตภัณฑ์ในห้องที่ไม่ต้องการแสงสว่างมากอย่างเช่นห้องนอน	



ภาพที่ 3 : โคมไฟจากไม้ตาลโดยได้รับแรงบันดาลใจจากสถาปัตยกรรมย่านเมืองเก่าสงขลา
ที่มา : รัชพล ภัทรจริยา วันที่ 6 มกราคม 2564



ภาพที่ 4 : โคมไฟจากไม้ตาลโดยได้รับแรงบันดาลใจจากสถาปัตยกรรมย่านเมืองเก่าสงขลา
ที่มา : รัชพล ภัทรจริยา วันที่ 6 มกราคม 2564

อภิปรายผล

การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จากวัสดุท้องถิ่นบริเวณลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลานั้นสามารถได้รับความร่วมมือจากหลายชุมชนและให้ความสนใจในการทำผลิตภัณฑ์จากวัสดุเหลือใช้จากท้องถิ่นบริเวณลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา โดยวัสดุในท้องถิ่นนั้นมีอยู่เป็นจำนวนมากสามารถนำมาสร้างรายได้ให้กับทางชุมชน โครงการวิจัย”การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จากวัสดุท้องถิ่นบริเวณลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา”



มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์ให้มีความหลากหลาย ขึ้นกว่าเดิมเนื่องจากกลุ่มชาวบ้านยังขาดการออกแบบสร้างสรรค์สิ่งใหม่ โดยผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลและแนวทางในการออกแบบ โดยได้ศึกษาข้อมูลต่างๆรวบรวมรูปภาพ ที่น่าสนใจนำมาวิเคราะห์ผ่านเกณฑ์การวิเคราะห์ เพื่อให้ได้มาซึ่งความเหมาะสมของผลิตภัณฑ์ที่สามารถทำได้โดยเพิ่มมูลค่าของตัววัสดุท้องถิ่น โดยทางผู้วิจัยได้ลงปฎิบัติทดลองความรู้และแลกเปลี่ยนความรู้กับชุมชนจนทำให้ได้ผลิตภัณฑ์ใหม่เกิดขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ งานวิจัยของ ไชยรัตน์ ปราณี ที่พบว่า การฟื้นฟูศักยภาพของคนและชุมชนต้องมีเป้าหมายอยู่ที่ความต้องการของชุมชนอย่างแท้จริง(ไชยรัตน์ ปราณี 2545,338) และการเผยแพร่ผลงานวิจัยในครั้งนี้ชุมชนในท้องถิ่นได้มีส่วนร่วมในการอนุรักษ์และสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ที่เป็นเอกลักษณ์ของพื้นที่ได้ จนเกิดความรักความเข้าใจในบริบทของวัฒนธรรมในลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดงานวิจัยของ แก้วทะนง สอนสังข์ ที่พบว่า การสืบทอดภูมิปัญญาจากบรรพบุรุษและการพัฒนาปรับเปลี่ยนโดยความคิดสร้างสรรค์ของชุมชนและสามารถสร้างรายได้ให้กับสมาชิกในชุมชนได้ (แก้วทะนง สอนสังข์.2546)

จากการวิเคราะห์ข้อมูลและเนื้อหาที่มีอยู่นำมาสังเคราะห์จนได้บทสรุปที่เหมาะสม แสดงถึงเสน่ห์ของวัสดุและยังสอดคล้องประสานกับการออกแบบให้ดูมีความน่าสนใจ ผู้วิจัยและชุมชนได้เลือกแบบสามารถทำได้จริง และตอบสนองความต้องการของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนโหนดศิลป์ อำเภอสติงพระ จังหวัดสงขลา ที่เป็นชาวบ้านพื้นถิ่นในลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลาที่มีความต้องการผลิตภัณฑ์ใหม่ๆจากเดิมเพื่อสร้างรายได้อีกทางหนึ่งจากผลิตภัณฑ์หลักเดิมที่มีอยู่แล้ว

เอกสารอ้างอิง

- แก้วทะนง สอนสังข์. (2546). การศึกษางานศิลปหัตถกรรมกระจูดใน จ.นราธิวาส พัทลุง และสุราษฎร์ธานี. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (ศิลปศึกษา).กรุงเทพฯ:บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- จรุงศักดิ์ ธรรมรักษ์. ดาลเมืองเพชร. สืบค้น 10 มกราคม 2562, จาก http://www.phetchaburi.doae.go.th/tan_phet/tan2.htm
- ไชยรัตน์ ปราณี. (2545). การพัฒนาหลักสูตรให้สอดคล้องกับสภาพและความต้องการของท้องถิ่นโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน. (ปริญญาานิพนธ์ กศ.ด. (การวิจัยและพัฒนาหลักสูตร)). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, บัณฑิตวิทยาลัย.
- ดิบุญมี ณชุมแพ. (2551). วิวัฒนาการเฟอร์นิเจอร์. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- วัฒน์ จุฑะวิภาต. (2527). การออกแบบ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ปรารณาสาพร.
- สาพร ดิบุญมี ณ ชุมแพ และพิชัย สดภิบาล. (2555). วัสดุพื้นถิ่นภาคใต้ที่ใช้ในการผลิตครุภัณฑ์. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์



โครงการค้นคว้าและออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งและของใช้ภายในบ้าน วัสดุเสมือนหนังจากใบไม้

Research and Design Home Furnishing Accessories and Home Appliances made of Leather Material from the Leaves

ชญชนก สูดเจริญ¹ จิรวัดน์ วงศ์พันธุ์เศรษฐ์²

Tanchanok Soodjaroen Jirawat Vongphantuset

สาขาวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

Product design, Faculty Decorative Arts, Silpakorn University

(Received : Jun 1, 2022 Revised : Aug 25, 2022 Accepted : Aug 26, 2022)

บทคัดย่อ

โครงการค้นคว้าและออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งและของใช้ภายในบ้านวัสดุเสมือนหนังจากใบไม้ผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1) เพื่อศึกษาและทดลองวัสดุ ใบไม้ ได้แก่ ใบบัว ใบผักตบชวา ใบพุทธรักษา เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบ 2) เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งและของใช้ภายในบ้านวัสดุเสมือนหนังจากใบไม้ โดยกระบวนการวิจัย ได้มีการศึกษาคุณสมบัติของใบไม้ทั้ง 3 ชนิด นำมาย้อมสีและขึ้นรูปเป็นแผ่น เพื่อนำมาเป็นวัสดุหลักในการออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งและของใช้ภายในบ้าน เป็นการนำทรัพยากรธรรมชาติมาสร้างมูลค่าเพิ่ม ให้สอดคล้องกับความต้องการ “ความงามที่ธรรมชาติสร้างสรรค์” ที่น่าหลงใหลและมีความสมบูรณ์ได้ด้วยตัวมันเอง

คำสำคัญ : ผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้าน, ของใช้ในบ้าน, วัสดุเสมือนหนังจากใบไม้, ความงามจากธรรมชาติ

ABSTARCT

Research and Design “Home Furnishing Accessories and Home Appliances” made of artificial leather material from the leaves. The objectives of the research are: 1) To study and research on leaf materials such as lotus leaf, water hyacinth leaf, canna leaf, for application in design 2) To design product of home furnishing accessories and home decorate appliances made of artificial leather material from the leaves. The research processes consist of all three types of leaves dyeing and forming for artificial leather, which are main materials for designing home furnishing accessories and home decorate appliances. Such materials made from natural resources create value added and acceptable to the trend of “creative natural beauty” attractive and plenary by itself.

Keyword : Home furnishings accessories, housewares, artificial leather material from the leaves, natural beauty

¹ สาขาวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, e-mail : tanchanok.soodjaroen@gmail.com

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, e-mail : vongphantuset_j@su.ac.th



บทนำ

มนุษย์และธรรมชาติมีความสัมพันธ์มาอย่างยาวนาน มนุษย์นั้นเป็นองค์ประกอบหนึ่งของธรรมชาติ โดยมีความสัมพันธ์ทั้งเชิงบวกและเชิงลบ โดยความเป็นธรรมชาติทั้งสิ่งที่มีชีวิตและสิ่งที่ไม่มีชีวิตนั้นมีการพึ่งพาอาศัยกันอยู่อย่างเป็นระบบ มนุษย์เองเป็นสิ่งมีชีวิตที่เกิดขึ้นโดยพึ่งพาสิ่งแวดล้อมด้วยเช่นกันมนุษย์อาศัยโดยการนำเอาทรัพยากรธรรมชาติมาเป็นส่วนในการดำรงชีวิตด้านต่างๆ ในปัจจุบันเทคโนโลยีได้มีความก้าวหน้าไปอย่างมาก เมื่อนำมารวมกับทรัพยากรธรรมชาตินั้นได้สร้างวิวัฒนาการต่างที่ช่วยส่งเสริมพัฒนารูปแบบการดำรงชีวิตของมนุษย์จากอดีตจนถึงปัจจุบัน เป็นเหตุให้ทรัพยากรทางธรรมชาตินั้นได้ถูกนำมาใช้ประโยชน์ โดยทรัพยากรธรรมชาติบางชนิดได้ถูกใช้อย่างรวดเร็วและถูกทำลายไปจนเกือบหมด

ในยุคก่อนประวัติศาสตร์นั้นมนุษย์เลือกใช้วัสดุจากธรรมชาติมาสร้างวัตถุต่างๆ วัตถุแต่ละชิ้นถูกสร้างขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการของมนุษย์ในด้านต่างๆ เพื่อให้ได้ดำรงชีวิตได้สะดวกสบายยิ่งขึ้น โดยวัตถุที่ถูกสร้างขึ้นนั้นล้วนถูกพ่วงด้วยฟังก์ชันในการใช้งาน โดยฟังก์ชันนี้เองที่เป็นตัวกำหนดวัตถุที่เกิดขึ้น วัตถุที่เกิดขึ้นถูกสร้างสรรค์โดยผ่านมุมมองทัศนคติของผู้สร้างซึ่งบ่งบอกถึงรสนิยม

จากการศึกษาผู้วิจัยได้นำเอาทรัพยากรธรรมชาติประเภทใบไม้ มาผสมผสานกับเทคโนโลยีเพื่อให้เกิดนวัตกรรมสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ของตกแต่งและของใช้ภายในบ้านใหม่ ซึ่งวิธีการนี้ยังมีส่วนช่วยในการนำทรัพยากรธรรมชาติมาสร้างมูลค่า ให้สอดคล้องกับค่านิยม “ความงามที่ธรรมชาติสร้างสรรค์” ที่น่าหลงใหลและมีความสมบูรณ์ได้ด้วยตัวมันเอง และเนื่องจากสถานการณ์ โควิด-19 พฤติกรรมของผู้บริโภคค่อยๆ เปลี่ยนไปอย่างเห็นได้ชัด ผู้บริโภคปรับการทำงานโดยทำงานที่บ้านมากขึ้นด้วยเนื้อสถานการณ์โรคระบาด อีกทั้งคนในยุคเจนมิลเลนเนียลให้ความสำคัญเรื่องบ้านเป็นอันดับต้นๆ สินค้าประเภทผลิตภัณฑ์ในเชิงการตกแต่ง หรือเครื่องใช้ภายในบ้านจึงได้รับความนิยมไปด้วย จึงทำให้เกิดโครงการนี้ขึ้น ซึ่งในโครงการได้กำหนดวัสดุประเภทใบไม้จำนวน 3 ชนิด ได้แก่ 1) ใบบัว 2) ใบผักตบชวา 3) ใบพุทธรักษา

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อศึกษาและทดลองวัสดุ ใบไม้ ได้แก่ ใบบัว ใบผักตบชวา ใบพุทธรักษา เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบ
2. เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งและของใช้ภายในบ้านวัสดุเหมือนหนังจากใบไม้

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. องค์ความรู้ในการแปรรูปใบไม้
2. งานออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งและของใช้ภายในบ้าน
3. การประชาสัมพันธ์สินค้าจากวัสดุธรรมชาติ
4. การสร้างรายได้ให้แก่เกษตรกร

คำนิยามศัพท์

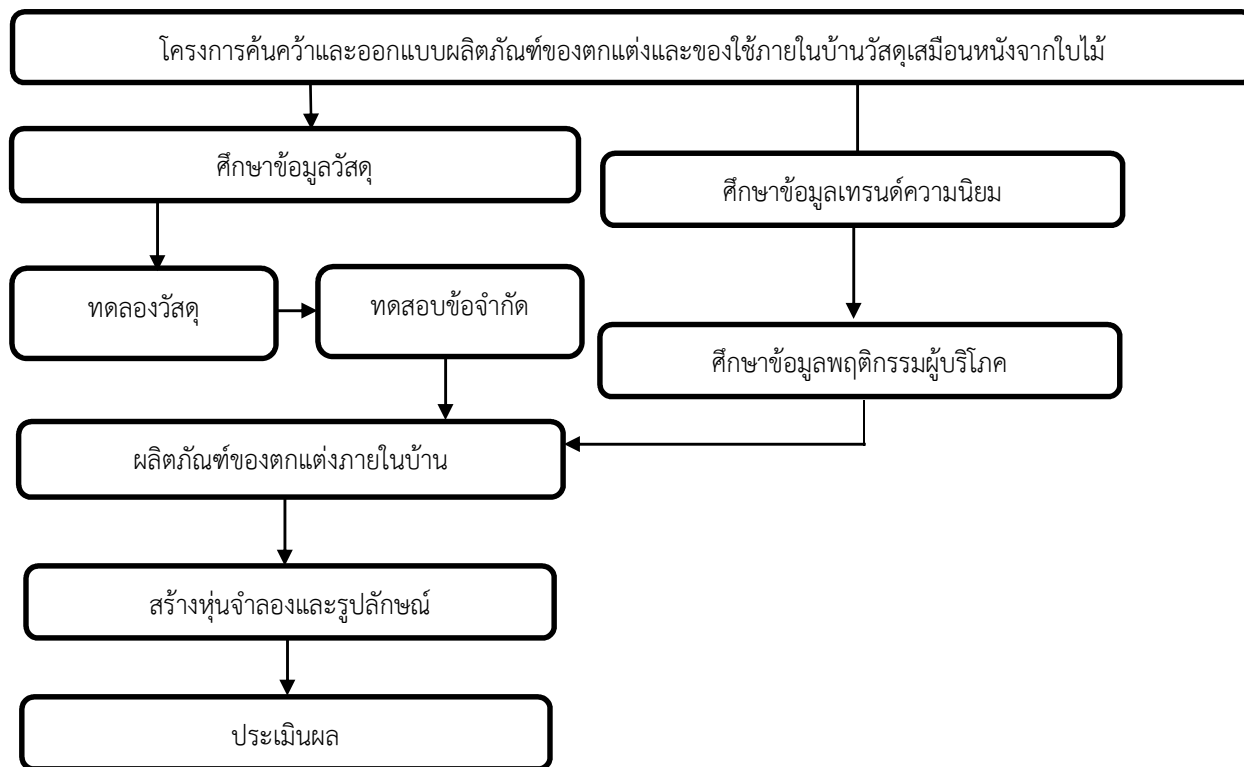
ความงามที่ธรรมชาติสร้างสรรค์ หมายถึง ความเป็นธรรมชาติที่เกิดขึ้นได้ด้วยตัวมันเอง สะท้อนให้เห็นถึงความงามที่เป็นปัจเจก ความสวยงามที่เกิดขึ้นโดยสมบูรณ์หรือไม่สมบูรณ์ก็ตาม เช่น ความงามของลักษณะลายไม้แต่ละชนิด ความงามของลวดลายของพืชชนิดต่างๆ

ผลิตภัณฑ์ของตกแต่งและของใช้ภายในบ้าน หมายถึง กลุ่มผลิตภัณฑ์ที่ตอบโจทย์การใช้งานในบ้าน เพื่อความสะดวกสบายในการดำรงชีวิตของมนุษย์ เช่น โคมไฟ อุปกรณ์จัดเก็บบ้าน ผลิตภัณฑ์ประดับตกแต่งเพื่อความสวยงาม ฯลฯ

กลุ่มวีแกน(Vegan) คือกลุ่มคนที่รับประทานอาหารประเภทมังสวิรัตประเภทหนึ่ง ได้รับความนิยมมากขึ้นในหมู่คนรักสุขภาพ ในปัจจุบัน โดยวีแกนนั้นจะรับประทานมังสวิรัตเป็นหลัก จะงดเว้นการบริโภคอาหารที่ไม่เบียดเบียนสัตว์เกือบทุกชนิด เช่น เนย นม ไข่ หรือแม้แต่อาหารที่ทำจากเจลาติน(ทำจากไขสัตว์) อีกทั้งกลุ่มนี้จะปฏิบัติไปถึงการเลือกใช้ผลิตภัณฑ์อีกด้วย โดยจะไม่ใช้ผลิตภัณฑ์ที่เบียดเบียนสัตว์ และถ้าเป็นคนเคร่งครัดมากๆ จะไม่ใช้ผลิตภัณฑ์ที่ได้จากการทดลองในสัตว์เช่นกัน



กรอบแนวความคิด



ภาพที่: 1 กรอบแนวความคิด

ที่มา: ผู้วิจัย

ขอบเขตการการวิจัย

1. ขอบเขตการศึกษา

1.1. การศึกษาข้อมูลทางปฐมภูมิ

1.1.1 ศึกษาข้อมูลวัสดุใบไม้ โดยมีใบบัว ใบผักตบชวา ใบพุทธรักษา

1.1.2 ศึกษาพฤติกรรมผู้บริโภค

1.2. การศึกษาข้อมูลทางทุติยภูมิ

1.2.1 ศึกษาเกี่ยวกับเทรนด์โลกปี 2022

1.2.2 ศึกษาเกี่ยวกับกลุ่มวีแกน

1.2.3 ศึกษาเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ของตกแต่งและของใช้ภายในบ้าน

1.2.4 ศึกษาเกี่ยวกับลักษณะกลุ่มตัวอย่างใบไม้

1.2.5 ศึกษาเกี่ยวกับวัสดุและกรรมวิธีที่ใช้ในการผลิต

1.2.6 ศึกษาเกี่ยวกับเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.3. การทดลองและทดสอบข้อจำกัดของวัสดุ

1.3.1 การทดลองการย้อมสีโดยนำเอาวัสดุใบไม้จำนวน 3 ชนิด ได้แก่ใบบัว ใบผักตบชวา ใบพุทธรักษา ย้อมสีได้เรีกที่ด้วยกระบวนการย้อมร้อน 3 แบบ ได้แก่ ใบสด ใบแห้ง ใบที่ถูกชุบเยื่อใบ

1.3.2 การทดลองแช่กลืนเซอรอลป้องกันการกรอบของใบไม้

1.3.3 การทดลองการขึ้นรูปเป็นแผ่นวัสดุรองหลังได้แก่ ผ้าฝ้าย ผ้าสักหลาด ผ้ากาววีราน์

ก) การทดลองการขึ้นรูปเป็นแผ่น ขึ้นรูปด้วยวัสดุประสาน : กาวลาเท็กซ์ผสมน้ำ

ข) การทดลองการขึ้นรูปเป็นแผ่น ขึ้นรูปด้วยวัสดุประสาน : กาวยาง

1.3.4 การทดลองการเคลือบ วัสดุเคลือบ 4 ชนิด ยางพาราสด, สารเคลือบใส, ยูรีโพรเทิน, คาร์นูบาร์

แวกซ์



2. ขอบเขตในการออกแบบ

- 2.1. ผลิตภัณฑ์ของตกแต่งและของใช้ภายในบ้านวัสดุเสมือนหนังจากใบไม้ เช่น โคมไฟ, ผลิตภัณฑ์ตั้งโชว์, นาฬิกา, กรอบรูป, กรอบกระจก, กล่องจัดระเบียบ, ชั้นวางของเล็กๆ, ของประดับตามเทศกาล
- 2.2 ตราสัญลักษณ์

การทบทวนวรรณกรรม

2019 ปีของเทรนด์วีแกน (vegan) หนึ่งในกลุ่มมั่งคั่งระดับโลก ไม่รับประทานอาหารที่มาจากสัตว์ ไม่ใช้ผลิตภัณฑ์ที่มาจากสัตว์ หรือทดลองกับสัตว์ เช่น เสื้อผ้า รองเท้า กระเป๋า เครื่องสำอางหรือครีมบำรุงต่าง ๆ กลุ่มวีแกนขยายตัวออกไปอย่างรวดเร็ว จากกลุ่มคนยุคมิลเลนเนียม มีกิจกรรมบนโลกออนไลน์เป็นประจำ จะได้มีโอกาสศึกษาหาอ่านความรู้และข้อมูลต่าง ๆ ได้ง่าย

ทฤษฎีความงามตามทัศนคติของเพลโต ความงามนั้นเป็นสิ่งสมบูรณ์ได้ โดยเนื้อแท้เป็นสิ่งนิรันดร์ สิ่งแสดงผ่านทัศนคติ ความคิด ความรู้ ความดี นิยาย ถิ่นเอาความสัมพันธ์ที่เป็นสิ่งไม่แน่นอนเป็นที่ตั้ง เพลโตได้แบ่งความงามชัดๆออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ สิ่งสวยงามระดับวัตถุที่มนุษย์สามารถรับรู้ได้ผ่านความรู้สึก และ ความงามที่ธรรมชาติสร้างสรรค์ขึ้น ซึ่งงามได้ด้วยตัวเอง ดำรงอยู่และดับไปตามพลวัติของเวลา ความงามที่เกิดขึ้นจากทฤษฎีนี้มีให้เห็นประจักษ์อยู่ 2 ลักษณะ ได้แก่ ความงามจากธรรมชาติ และความงามที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นผ่านสุนทรีย์ของศิลปิน

เกื้อกูล! “ผลิตภัณฑ์ใบตองตึง” แบรินด์คนไทย ทำใบไม้ไร้ค่า สร้างรายได้ชุมชน ใบตองตึงเป็นใบไม้ที่ถูกนำมาใช้มาหลังคา ห่อข้าว ฯลฯ กันอย่างแพร่หลายในภาคเหนือ เนื่องจากมีคุณสมบัติเหนียวและทนทาน โดยแบรินด์ Mr. Leaf ได้มีการนำคุณสมบัติเด่นของใบตองตึง มาวิจัยและพัฒนา รักษาคุณสมบัติเด่น และลดคุณสมบัติด้อย ทำให้วัสดุมีตลาดลายธรรมชาติชัดเจน ใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการใช้งานได้นานขึ้นอีกด้วย

‘Dé Bua’ (เดอ บัว) แบรินด์กระเป๋ากว้างจากวัสดุธรรมชาติเพิ่มคุณค่าและมูลค่าทรัพยากรในชุมชน ด้วยอาวุธทางความคิด ได้รับแรงบันดาลใจจาก การออกแบบอย่างยั่งยืน (Eco Design) โดยเป็นการนำเอาวัสดุจากธรรมชาติมาพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์ สร้างรายได้ให้แก่ชุมชน กระบวนการแปรรูปมีมากกว่า 15 ขั้นตอน ใช้เวลากว่า 1 สัปดาห์ ก่อนนำมาแปรรูปเป็นผลิตภัณฑ์ โดยขั้นตอน มีทั้ง การทำให้สุก การตาก การหมัก การย้อมสี การรีดอัด การอัดเคลือบ เป็นต้น

ผลการทดลองการย้อมสีโดยนำเอาวัสดุใบไม้จำนวน 3 ชนิด ได้แก่ใบบัว ใบผักตบชวา ใบพุทธรักษา ย้อมสีได้เรีกท์ด้วยกระบวนการย้อมร้อน 3 แบบ ได้แก่ ใบสด ใบแห้ง ใบที่ถูกชุบน้ำ

1. การทดลองการย้อมสีใบสดด้วยสีย้อมไดเร็กท์ กระบวนการย้อมร้อน

ตัวแปรต้น	ใบบัว, ใบผักตบชวา, ใบพุทธรักษา ลักษณะใบสด สีไดเร็กท์(สีย้อมฝ้าย)
กระบวนการทดลอง	ขั้นตอนที่ 1 ต้มน้ำอุณหภูมิ 100-120 องศา
	ขั้นตอนที่ 2 ละลายสี และใส่เกลือเพื่อความคงทนของสี
	ขั้นตอนที่ 3 นำวัสดุลงต้ม คนให้สีซึมเข้าวัสดุทุกส่วน 5 นาที
	ขั้นตอนที่ 4 นำไปตาก

ตารางที่ 1 : การทดลองการย้อมสีใบสดด้วยสีย้อมไดเร็กท์ กระบวนการย้อมร้อน

ตารางการทดลอง	การย้อมสี
ตัวแปรต้น	ประเภทของสี
	สีไดเร็กท์
ใบบัว	สีติดดี สีเสมอกัน ติดด้านหน้าส่วนด้านหลังไม่ค่อยติด มีความมันวาว
ใบผักตบชวา	สีติด ไม่ชัด มีสีเขียวของใบผสมอยู่ มีความใสกว่าใบบัว



ใบพุทธรักษา

สีไม่ติดเลย ความมันวาวของตัวใบไม้

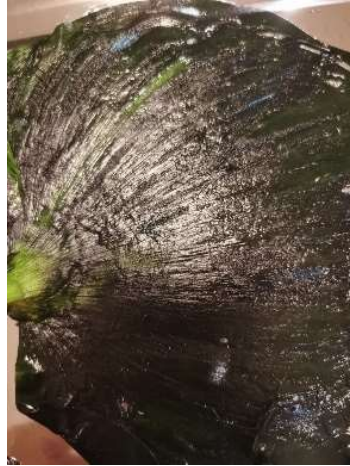
จากการทดลอง สรุปลงได้ว่าสีติดสวยเนียนโดยลักษณะของใบก่อนย้อมเป็นใบสด โดยจากการทดลองที่ถือว่าใบบัวได้ประสบความสำเร็จตามเกณฑ์ที่กำหนด



ภาพที่ 2 : ใบบัวสด
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 3 : ใบบัวสด เมื่อย้อมสีแล้วด้านหน้าใบและด้านหลังใบ
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 4 : ใบผักตบชวาสด เมื่อย้อมสีแล้วด้านหน้าใบ
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 5 : ใบพุทธรักษาสด เมื่อย้อมสีได้เรีกท์แล้ว
ที่มา: ผู้วิจัย

2. การทดลองการย้อมสีใบแห้งด้วยสีย้อมไดเร็กต์ กระบวนการย้อมร้อน

ตัวแปรต้น

ใบบัว, ใบผักตบชวา, ใบพุทธรักษา นำใบตากแห้งก่อนย้อม

กระบวนการทดลอง

ขั้นตอนที่ 1 ต้มน้ำอุณหภูมิ 100-120 องศา

ขั้นตอนที่ 2 ละลายสี และใส่เกลือเพื่อความคงทนของสี

ขั้นตอนที่ 3 นำวัสดุลงต้ม คนให้สีซึมเข้าวัสดุทุกส่วน 5 นาที

ขั้นตอนที่ 4 นำไปตาก

ตารางที่ 2 : การทดลองการย้อมสีใบแห้งด้วยสีย้อมไดเร็กต์ กระบวนการย้อมร้อน

ตารางการทดลอง	การย้อมสี
ตัวแปรต้น	ประเภทของสี
	สีไดเร็กต์
ใบบัว	สีติด เป็นจุดต่างๆ เมื่อย้อมเสร็จดูซ้ำ ไม่เนียน ลักษณะไม่วาว



ใบผักตบชวา	สีติดเนียน ไม่มีสีเขียวติด มีความใส วาว ฉีกขาดง่าย
ใบพุทธรักษา	สีไม่ติดเลย มีรอยคราบสีหลังถูกย้อมล้างน้ำออก เหนียว

จากการทดลอง นี้ได้ประสบความสำเร็จตามเกณฑ์คือใบผักตบชวา โดยลักษณะก่อนย้อมต้องเป็นใบที่แห้งจนเป็นสีน้ำตาลไม่มีสีเขียวปน



ภาพที่ 6 : ใบบัวแห้ง เมื่อย้อมสีแล้วด้านหน้าใบ
ที่มา: ผู้วิจัย

3. การทดลองการย้อมสีใบที่ถูกชุบเยื่อใบด้วยสีย้อมไดเร็กต์ ด้วยกระบวนการย้อมร้อน

ตัวแปรต้น	ใบบัว, ใบผักตบชวา, ใบพุทธรักษา ต้มน้ำยาล้างจาน และชุบเยื่อใบออก
กระบวนการทดลอง	ขั้นตอนที่ 1 ต้มน้ำอุณหภูมิ 100-120 องศา ขั้นตอนที่ 2 ละลายสี และใส่เกลือเพื่อความคงทนของสี ขั้นตอนที่ 3 นำวัสดุลงต้ม คนให้สีซึมเข้าวัสดุทุกส่วน 5 นาที ขั้นตอนที่ 4 นำไปตาก

ตารางที่ 3 : การทดลองการย้อมสีใบที่ถูกชุบเยื่อใบด้วยสีย้อมไดเร็กต์ ด้วยกระบวนการย้อมร้อน

ตารางการทดลอง	การย้อมสี
ตัวแปรต้น	ประเภทของสี
	สีไดเร็กต์
ใบบัว	ย้อมสีติดเนียน แต่เนื้อใบบางลงจากการชุบ มีความใส ไม่ทนต่อรอยขีดข่วน ฉีกขาดง่าย
ใบผักตบชวา	สีติดเนียน ไม่แตกต่างกับการไม่ชุบ มีความใส วาว
ใบพุทธรักษา	สีติดเนียน แต่ลักษณะค่อนข้างบางเป็นฟิล์ม ถ้าชุบไม่หมดจะเป็นต่างๆ ไม่ทนต่อรอยขีดข่วน ใส



จากการทดลอง ใบพุทธรักษาย้อมสีติด แต่ข้อจำกัด คือการต้องลอกเยื่อใบทั้งหมดให้เนียน เมื่อลอกเสร็จมีความบางคล้ายฟิล์ม กระบวนการใช้เวลาในการทำงานกว่า ใบอื่นๆอีกด้วย



ภาพที่ 7 : ใบพุทธรักษาถูกขูดเยื่อออก
ที่มา: ผู้วิจัย

ตารางที่ 4 : ตารางสรุปผลการทดลองการย้อมสีโดยนำเอาวัสดุใบไม้จำนวน 3 ชนิด ได้แก่ใบบัว ใบผักตบชวา ใบพุทธรักษา ย้อมสีได้เรีกต์ด้วยกระบวนการย้อมร้อน 3 แบบ ได้แก่ ใบสด ใบแห้ง ใบที่ถูกขูดเยื่อใบ

ตัวแปร ควบคุม	สีได้เรีกต์		
	ใบสด	ใบแห้ง	ใบขูดเยื่อ
ใบบัว			



ใบ ผักตบชวา			
ใบ พุทธรักษา			

สรุปผลการทดลอง เลือกใช้ 1) ใบบัวแบบใบสด 2) ใบผักตบชวาแบบใบแห้ง 3) ใบพุทธรักษาแบบใบชูดเชื้อ

เกณฑ์ในการวัดผลการย้อมสี

1. การติดทนของสี
2. ความต้านทานรอยขีดข่วน
3. ความโปร่งแสง
4. ลักษณะมันวาว
5. ความเนียนของสี

สรุปวัสดุและเกณฑ์คุณสมบัติของวัสดุ

1. วัสดุที่ 1

ชนิดของใบไม้ : ใบบัว

ลักษณะ : ใบสด

กระบวนการย้อมสี : ย้อมสีไคเร็กซ์ กระบวนการย้อมร้อน



ภาพที่ 8 : วัสดุเหมือนหนังจากใบบัว
ที่มา: ผู้วิจัย

ตารางที่ 5 : เกณฑ์คุณสมบัติของวัสดุ ใบบัว

คุณสมบัติ	มี	ไม่มี	ไม่ระบุ	หมายเหตุ
การติดทนของสี				
ความต้านทานรอยขีดข่วน				
ความโปร่งแสง				
ลักษณะมันวาว				
ความเนียนของสี				

2.วัสดุที่2

ชนิดของใบไม้ : ใบผักตบชวา

ลักษณะ : ใบแห้ง

กระบวนการย้อมสี : ย้อมสีไคเร็กซ์ กระบวนการย้อมร้อน



ภาพที่ 9 : วัสดุเหมือนหนังจากใบผักตบชวา
ที่มา: ผู้วิจัย



ตารางที่ 6 : เกณฑ์คุณสมบัติของวัสดุ ใบผักตบชวา

คุณสมบัติ	มี	ไม่มี	ไม่ระบุ	หมายเหตุ
การติดทนของสี				
ความต้านทานรอยขีดข่วน				
ความโปร่งแสง				
ลักษณะมันวาว				
ความเนียนของสี				

3.วัสดุที่3

ชนิดของใบไม้ : ใบพุทธรักษา

ลักษณะ : ใบที่ถูกชุบเยื่อใบ

กระบวนการย้อมสี : ย้อมสีไดเร็กซ์ กระบวนการย้อมร้อน



ภาพที่ 10 : วัสดุเสมือนหนังจากใบพุทธรักษา
ที่มา: ผู้วิจัย

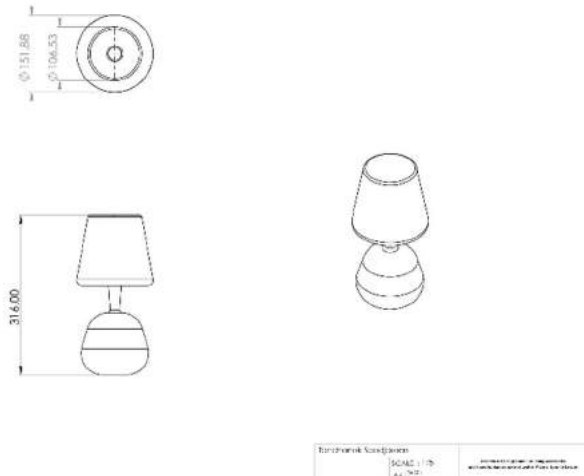
ตารางที่ 7 : เกณฑ์คุณสมบัติของวัสดุ ใบพุทธรักษา

คุณสมบัติ	มี	ไม่มี	ไม่ระบุ	หมายเหตุ
การติดทนของสี				
ความต้านทานรอยขีดข่วน				
ความโปร่งแสง				
ลักษณะมันวาว				
ความเนียนของสี				



แนวทางการพัฒนาและการออกแบบ

จากสถานการณ์โควิด-19 พฤติกรรมของผู้บริโภคเปลี่ยนไปอย่างเห็นได้ชัด ผู้บริโภคปรับการทำงานโดยทำงานที่บ้าน และมีการใช้เวลาที่บ้านมากขึ้น ส่งผลให้พื้นที่ภายในบ้านถูกใช้งานในรูปแบบใหม่ๆ คนยุคเจนมิลเลนเนียลให้ความสำคัญกับการลงทุนเรื่องบ้านเป็นอันดับต้นๆ ดังนั้นผลิตภัณฑ์ของตกแต่ง ของใช้ภายในบ้านจึงได้รับความนิยมตามไปด้วย โดยกลุ่มนี้จะเลือกโคมไฟ ที่ดูสบายๆ เน้นๆ แต่สะท้อนตัวตนอย่างชัดเจน ผู้วิจัยจึงเลือกกลุ่มเป้าหมายนี้เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์โคมไฟโดยใช้วัสดุเหมือนหนังจากใบไม้



ภาพที่ 11 : แบบร่างโคมไฟ simple life
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 12 : โคมไฟตั้งโต๊ะ simple life (ใบไม้)
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 13 : โคมไฟตั้งโต๊ะ simple life (ใบผักตบชวา)
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 14 : โคมไฟตั้งโต๊ะ simple life (ใบพุทธรักษา)
ที่มา: ผู้วิจัย

สรุปอภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการค้นคว้าและออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งและของใช้ภายในบ้านวัสดุเสมือนหนึ่งจากใบไม้ หลักสูตรศิลปะมหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์ ระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร โดยศึกษาและทดลองวัสดุใบไม้ได้แก่ ใบบัว ใบผักตบชวา ใบพุทธรักษา ขึ้นรูปเป็นแผ่น เพื่อนำมาออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งและของใช้ภายในบ้าน วัตถุประสงค์จากการทดลองย่อมได้ข้อสรุปว่ากระบวนการย่อมที่ตรงตามเกณฑ์ของใบบัวคือการย้อมสีด้วยใบสด



กระบวนการย้อมสีที่ตรงตามเกณฑ์ของใบผักตบชวาจะต้องนำใบมาตากแห้งให้สนิทก่อนย้อมสีเพื่อให้ได้สีที่เนียน และกระบวนการย้อมสีที่ตรงตามเกณฑ์ของใบพุทธรักษาก่อนทำการย้อมจะต้องผ่านกระบวนการชุดเยื่อหน้าใบก่อนเพื่อให้สีติด และถ้าต้องการให้สีติดเนียนจะต้องทำการชุดจนไม่เหลือเยื่อทิ้งไว้ เมื่อได้วัสดุใบไม้ที่ย้อมสีแล้ว ขั้นตอนต่อมาต้องทำการทดลองหมักวัสดุเพื่อให้เกิดความชุ่มชื้นไม่ให้ใบไม้แห้งกรอบ หลังจากนั้นไปผ่านกระบวนการอัดรีดเป็นแผ่น ก่อนนำมาขึ้นรูปเป็นผลิตภัณฑ์

อย่างที่ทราบกันดี กระแสความนิยมในการตกแต่งบ้าน หรือการตัดสินใจเลือกซื้อผลิตภัณฑ์ภายในบ้านของกลุ่มเจนเอมิลเลนเนียล ที่ถึงแม้ว่าจะดูสบายๆ เน้นๆ แต่ต้องการสะท้อนตัวตนอย่างชัดเจน จากข้อมูลดังกล่าวผู้วิจัยจึงนำวัสดุใบไม้มาพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์ของตกแต่งและของใช้ภายในบ้านเพื่อตอบสนองกลุ่มผู้บริโภคเจนเอมิลเลนเนียลที่นิยมความงามที่ธรรมชาติสร้างสรรค์ และบ่งบอกถึงความเป็นเอกลักษณ์ทางธรรมชาติของวัสดุแต่ละชิ้น โดยมีตลาดที่ไม่ซ้ำกัน และกลุ่มวิแกนก็เป็นผู้บริโภคอีกกลุ่มหนึ่งที่ต้องการผลิตภัณฑ์ลักษณะนี้ ผู้วิจัยจึงเลือกออกแบบโคมไฟที่จะตอบโจทย์กลุ่มเป้าหมาย

เอกสารอ้างอิง

- จักรกฤษณ์ เสืออบ. (2561). *ความงามและความจริงของวัตถุ*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศิลปากร, คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์.
- บริษัท ศิรดา โปรดักส์ จำกัด. *Preserved Lotus leaf*. สืบค้น 30 ตุลาคม 2564, จาก <https://www.tcdcmaterial.com/th/searchmaterial>
- บริษัท อินเทลเล็คทวล ดีไซน์ กรุ๊ป จำกัด. *2019 ปีของเทรนด์วีแกน (vegan)*. สืบค้น 3 พฤศจิกายน 2564, จาก <https://idgthailand.com/2019-vegan/>
- สรวินัย วงษ์สะอาด. *ความงามของศิลปะตามทัศนะของเพลโต*. สืบค้น 18 ตุลาคม 2564, จาก <https://www.gotoknow.org/posts/566038>
- ศศิมา จันทรงค์. *สิ่งมีชีวิตและสิ่งไม่มีชีวิต*. สืบค้น 3 พฤศจิกายน 2564, จาก <https://sites.google.com/site/sasimajankong2542/home>
- สุภา จุฬคุปต์. (2558). *การพัฒนาใบบัวอัดแห้งสำหรับใช้ในงานประดิษฐ์*, ปทุมธานี...เมืองบัว. การประชุมวิชาการการพัฒนาบัวให้เป็นพืชเศรษฐกิจ ครั้งที่ 12 (น.65-71). พิพิธภัณฑ์บัวมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- Creative Thailand. (2564). *เจาะเทรนด์โลก 2022*. สืบค้น 3 พฤศจิกายน 2564, จาก <https://thematter.co/social/world-trend-2022/157488>
- Thai Quote. (2563). *เก๋ก๊าด! “ผลิตภัณฑ์ใบตองตึง” แปรนัยคนไทย ทำใบไม้ไร้ค่า สร้างรายได้ชุมชน*. สืบค้น 15 ตุลาคม 2564, จาก <https://www.thaiquote.org/content/240130>
- The vegan society. *Why go vegan?*. สืบค้น 3 พฤศจิกายน 2564, จาก <https://www.vegansociety.com/go-vegan/why-go-vegan>
- Warittha Saejia. (2563). *แบบนี้สวย แบบนี้หล่อ? เมื่อ ‘มาตรฐานความงาม’ ของสังคมสร้างความบอบช้ำให้ผู้คน*. สืบค้น 15 ตุลาคม 2564, จาก <https://thematter.co/social/beauty-standard/120141>



การสร้างสรรค์สื่อแรงจูงใจในการเรียนรู้เรื่องเล่าฤๅษีตัดตน (วัดโพธิ์) ในรูปแบบคีย์บอร์ด ภาพประกอบ เคลื่อนไหวด้วยระบบ เออาร์ ผ่านแอปพลิเคชัน

Creating learning motivations Media. The story of Hermit Exercise (Wat Pho) in the
form of kiosks Motion illustrations with AR system through the application.

ภาณุวัฒน์ กาฬลิป

Panuwad Kalip

สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

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

Panuwad.ka@ssru.ac.th

(Received : Aug 18, 2022 Revised : Nov 15, 2022 Accepted : Dec 1, 2022)

บทคัดย่อ

วิจัยนี้เป็นการวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์สื่อแรงจูงใจในการเรียนรู้เรื่องเล่าฤๅษีตัดตน (วัดโพธิ์) ในรูปแบบคีย์บอร์ด ภาพประกอบ
เคลื่อนไหวด้วยระบบ เออาร์ ผ่านแอปพลิเคชัน โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อการพัฒนาและออกแบบสร้างสรรค์สื่อแรงจูงใจ ส่งเสริมการ
เรียนรู้ การรับรู้ และการสื่อสารงานศิลปะกับเทคโนโลยีในปัจจุบันให้มีความน่าสนใจ ต่อยอดศิลปะทางวัฒนธรรมที่สืบทอดกันมา
รวมถึงการสนับสนุนการท่องเที่ยวในการเสริมสร้างรายได้ จากการศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากการลงพื้นที่และภาคเอกสาร เพื่อการหาแนว
ทางการออกแบบ ซึ่งได้สรุปลักษณะของผลงานการออกแบบ คือ ลักษณะของภาพศิลปะร่วมสมัย และใช้สีในชุดสีไทยโทน โดยการเอา
ลักษณะต่างๆของพื้นที่ เอกลักษณ์ของ วัดพระเชตุพนวิมลมังคลาราม (วัดโพธิ์) ลักษณะประติมากรรมฤๅษีตัดตน และจิตรกรรมฝาผนัง
นำมาถอดแบบเพื่อให้มีความเชื่อมโยงกับผลงาน และนำผลงานประเมินความพึงพอใจต่อกลุ่มเป้าหมาย โดยการวิจัยนี้ได้ผลการ
ออกแบบต้นแบบสื่อภาพประกอบ จำนวน 2 ต้นแบบ ประกอบไปด้วย 1 ภาพที่สื่อลักษณะความหมายของฤๅษีตัดตน และ 2 ภาพที่
แสดงถึงการตัดตนโดยการยกตัวอย่าง ท่าที่ 75 ตัดตนแก้ปวดขา แก้กะโหลก ซึ่งผลงานภาพประกอบทั้ง 2 ภาพ สามารถเคลื่อนไหวด้วย
ระบบ เออาร์ ผ่านแอปพลิเคชัน ได้ ด้วยแอปพลิเคชัน Artivive และผลงานการออกแบบต้นแบบคีย์บอร์ดในพื้นที่ 1.2 x 3 m จำนวน 1
ต้นแบบ เพื่อใช้เป็นพื้นที่การนำเสนอและสื่อสารข้อมูลเรื่องเล่าฤๅษีตัดตน (วัดโพธิ์) ในรูปแบบสื่อภาพประกอบเคลื่อนไหว

กลุ่มประชากรที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญ นักเรียน/นักศึกษา นักออกแบบ และนักท่องเที่ยว โดยการคัดเลือก
กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 100 คน โดยมีเครื่องมือในการวิจัย คือ แบบสอบถามและประเมินความพึงพอใจ ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 หัวข้อ ดังนี้
1) แบบประเมินผลงานออกแบบสื่อภาพประกอบเคลื่อนไหว และ 2) แบบประเมินผลงานออกแบบสื่อคีย์บอร์ด แล้วนำผลการประเมินมา
สรุป วิเคราะห์ หาผลโดยการหาค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และอภิปรายผล

จากการสรุปผลการวิจัยพบว่า ต้นแบบผลงานการออกแบบสื่อแรงจูงใจในการเรียนรู้เรื่องเล่าฤๅษีตัดตน (วัดโพธิ์) ในรูปแบบคีย์
บอร์ด ภาพประกอบเคลื่อนไหวด้วยระบบเออาร์ผ่านแอปพลิเคชัน อยู่ในระดับความพึงพอใจในระดับมาก ที่สามารถนำเสนอสื่อสาร
เนื้อหาข้อมูลได้ดี แสดงถึงภาพลักษณ์ เอกลักษณ์ ของเนื้อหาได้

คำสำคัญ : คีย์บอร์ด, ภาพประกอบ, ฤๅษีตัดตน, เคลื่อนไหว, แอปพลิเคชัน

Abstract

The Evaluation was based on This research creates learning motivations Media. The story of Hermit Exercise (Wat Pho) in kiosks Motion illustrations with AR system through the application. The purposes of this project were: development and design media promote learning, perception, and communication of art in technology. Moreover, continue the cultural arts, including supporting tourism to increase income. From the study and research, find design guidelines that summarize the characteristics of the design work, namely the characteristics of contemporary art illustrations, and use the colors in the Thai tone color scheme. By taking the characteristics of the area, the identity of Wat Phra Chetuphon Wimon Mangklaram (Wat Pho), as architecture, sculpture, and mural painting This research resulted from the design of 2 prototypes of illustration media. Both illustrations can be animated via the



AR with the Artivive application, and the prototype design works. Kiosk in the area of 1.2 x 3 m, amount of 1 prototype.

The research population consisted of designers, design students, tourists, and others. The sample selection was purposive. In total, there were 100 participants in this research. Research tools were questionnaires, which were divided into two-part parts as follows: 1) Motion illustrations Design with AR 2) Kiosk Media Design

The research concluded that the satisfaction rates of Prototype Design learning motivations Media. The story of Hermit Exercise (Wat Pho) in kiosks Motion illustrations with the AR system. This result can be interpreted that the design works were accomplished in terms of communication and well can show the content's image and identity. The results of these questionnaires assessment. The next step was conclusion, analysis, and discussion, respectively. The statistics used in this research were mean, percentage and the standard deviation.

Keywords : Kiosk, Illustration, Hermit exercise, Motion, Application

บทนำ

เนื่องด้วยยุทธศาสตร์ชาติตั้งแต่ปี 2561-2580 ในส่วนของอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว เป้าหมายที่กำหนดไว้ คือ การเป็นจุดหมายปลายทางการท่องเที่ยวระดับโลก หรือ เป็นแม่เหล็กการท่องเที่ยวระดับโลก โดยแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ด้วยการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และวัฒนธรรม ส่งเสริมการท่องเที่ยว ผ่านการพัฒนาสินค้าและบริการด้วยภูมิปัญญาท้องถิ่น และมีจุดเน้นที่น่าสนใจคือ การสร้างมูลค่าเพิ่มด้วย content แต่จากปัญหาเศรษฐกิจซึ่งเกิดขึ้นเนื่องจากการระบาดของเชื้อไวรัสโควิด-19 ทำให้ภาคอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวซบเซาอย่างมาก ส่งผลกระทบต่อภาพรวมเศรษฐกิจ ทำให้ในหลายภาคส่วนรวมกันพยายามที่จะผลักดันการท่องเที่ยวทั้งจากภาครัฐและเอกชนเพื่อเพิ่มเม็ดเงินในประเทศให้มากขึ้น โดยซึ่งปัจจุบันนี้เป็นยุคที่มีการพัฒนาด้านเทคโนโลยีมากมาย ที่สื่อมีเดียต่างๆ โซเชียลเน็ตเวิร์กที่มีการขยายตัวได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งได้มีการพัฒนาไปคู่ขนานกับการที่ประเทศไทยได้เริ่มเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุและยุคสมัยที่ผู้คนสมัยใหม่หันมาใส่ใจในการดูแลสุขภาพ รักสุขภาพมากขึ้น จึงเป็นปัจจัยอย่างหนึ่งที่จะนำมาพัฒนาต่อยอดต่อการพัฒนาการท่องเที่ยวได้

ซึ่งเรื่องราวของฤๅษีคีตตนที่วัดพระเชตุพนฯ ถือว่าเป็นจุดเกิดของวิชาการนวดแผนไทยที่มีประวัติยาวนานซึ่งเป็นหนึ่งในศาสตร์ของการออกกำลังกายการดูแลสุขภาพในรูปแบบหนึ่ง ซึ่งในตำนานหรือนิทานโบราณ มักจะเรียกผู้ที่เป็นนักพรตหรือนักบวชที่อยู่ตามป่าเขาลำเนาไพร ว่า "ฤๅษี" ซึ่งประเทศไทยในอดีตน่าจะมึ้นนักบวชประเภทนี้ที่แสวงหาความสงบสันโดษอยู่ตามป่าเขา เมื่อได้บำเพ็ญเพียรสมาธินานๆ อาจมีอาการเมื่อยขบ จึงได้ทดลองขยับเหยื่อนร่างกาย มีการยืดเหยียดและเกร็งตัว คัดตน ทำให้เกิดเป็นท่าคัตต่างๆ ซึ่งทำให้อาการเจ็บป่วย เมื่อยขบหายไปได้ (พราหมณ์ บุรพา, 2549)

แรงจูงใจในการเรียนรู้ คือ กระบวนการกระตุ้นให้มนุษย์แสดงออกอย่างมีทิศทางและเป็นไปตามเป้าหมายที่ต้องการ โดยมีแรงขับหรือการกระตุ้นจากภายในตัวบุคคล เช่น ความต้องการ, ความปรารถนา, ความทะเยอทะยาน, ความสนใจพิเศษ, และทัศนคติหรือเจตคติ และสิ่งจูงใจที่เกิดจากการจูงใจภายนอก เช่น เป้าหมาย, ความคาดหวัง, ความก้าวหน้า และสิ่งล่อใจต่างๆ (จตุรภัทร ประทุม, 2559)

การสื่อสาร (communication) คือ กระบวนการในการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในสังคมหรือในกลุ่ม เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นตลอดเวลาระหว่างผู้เกี่ยวข้อง โดยตั้งใจ และไม่ตั้งใจ และโดยที่แต่ละบุคคลที่เกี่ยวข้องจะเป็นทั้งผู้ส่งสารและรับสารไปด้วยกัน การสื่อสารมีหลายรูปแบบ ซึ่งหนึ่งในรูปแบบของการสื่อสาร คือ การสื่อสารผ่านงานศิลป์ (การวาดภาพ ภาพประกอบ งานปั้น และดนตรี เป็นต้น) โดยในยุคปัจจุบันการสื่อสารผ่านเทคโนโลยีนั้นมีรูปแบบที่มากมาย ซึ่งแอปพลิเคชันถือเป็นรูปแบบของเทคโนโลยีในรูปแบบหนึ่ง ที่ใช้ในการสื่อสารสิ่งต่างๆให้เกิดการรับรู้การเรียนรู้ได้

การออกแบบเป็นการวางแผนสร้างรูปแบบ โดยวางแผนจัดส่วนประกอบของการออกแบบ ให้สัมพันธ์กับประโยชน์ใช้สอยวัสดุ และการผลิตสิ่งของที่ต้องการออกแบบนั้น (วิรุฬ ตั้งเจริญ, 2539) ซึ่งการออกแบบที่ต้นนั้นเป็นการแสดงการสื่อสาร การนำไปใช้รวมทั้งความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม การสร้างสรรค์ต้องไม่พิจารณาเพียงเฉพาะความงาม แต่จะต้องตระหนักถึงประโยชน์และ รสนิยมตามช่วงเวลาที่ต้องการ (วิรุฬ ตั้งเจริญ, 2537)

คีโอส คือ ร้านค้าขนาดเล็กหรือพื้นที่ขนาดเล็กในการจัดจำหน่ายหรือแสดงสินค้า โดยจะต้องตั้งอยู่ตามจุดที่กลุ่มเป้าหมายที่มีการเดินทางหรือสัญจรในจำนวนมาก ซึ่งการออกแบบก็เป็นสิ่งสำคัญอย่างหนึ่งในการทำให้เกิดการสะดุดตาและเกิดความน่าสนใจ แปลกแตกต่าง เพื่อที่จะดึงดูดผู้บริโภค (พีเอชพี, 2560)



จากการศึกษาจึงเห็นว่า การวิจัยการออกแบบคือสื่อสื่ภาพประกอบเรื่องเล่าถาษิตัดตน (วัดโพธิ์) เคลื่อนไหวผ่านแอปพลิเคชัน เป็นการวิจัยที่ศึกษาเรื่องถาษิตัดตนที่วัดพระเชตุพน ฯ เพื่อวิเคราะห์ในการหาแนวทางการออกแบบสื่อภาพประกอบที่แสดงถึงเรื่องราวต่างๆทำนวดของถาษิตัดตน ซึ่งสามารถแสดงการเคลื่อนไหวได้โดยผ่านแอปพลิเคชัน ในระบบ AR (Augmented reality) ที่มีระบบการแสดงผลภาพนิ่งเป็นภาพเคลื่อนไหวได้ โดยการจัดแสดงเป็นพื้นที่คืออสนขนาดเล็ก เป็นการนำเสนอสื่อเพื่อสร้างแรงจูงใจในการศึกษาเรียนรู้การรับรู้งานศิลปะผ่านเทคโนโลยีในปัจจุบันและให้สอดคล้องกับยุคสมัยที่เกิดขึ้นถึงความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในสังคมในยุคที่มีการพัฒนาเทคโนโลยีกับการดูแลสุขภาพสภาพของคนยุคใหม่ และยังเป็นการตระหนักถึงความสำคัญของศิลปะวัฒนธรรมที่สืบทอดกันมารวมถึงการสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ การเสริมสร้างรายได้ให้กับอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในการดึงดูดนักท่องเที่ยว การสร้างความรู้และกระบวนการทัศนใหม่ที่สร้างความเข้าใจทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคมผ่านงานออกแบบ สร้างองค์ความรู้ที่เหมาะสมกับลักษณะเฉพาะของคนไทย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อการพัฒนาและออกแบบสร้างสรรค์สื่อแรงจูงใจในการเรียนรู้เรื่องเล่าถาษิตัดตน (วัดโพธิ์) ในรูปแบบคืออสนภาพประกอบเคลื่อนไหวด้วยระบบ เออาร์ ผ่านแอปพลิเคชัน
2. เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ การรับรู้ และการสื่อสารผ่านสื่อภาพประกอบที่ประยุกต์กับเทคโนโลยีในปัจจุบันให้มีความน่าสนใจ
3. เพื่อการต่อยอดศิลปะทางวัฒนธรรมที่สืบทอดกันมา รวมถึงการสนับสนุนการท่องเที่ยวในการเสริมสร้างรายได้

ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตด้านพื้นที่ พื้นที่ศึกษา วัดพระเชตุพนวิมลมังคลารามราชวรมหาวิหาร
2. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ นักศึกษาด้านการออกแบบ และนักท่องเที่ยว
3. ขอบเขตด้านเนื้อหา เป็นการศึกษา สำรวจ วิเคราะห์ข้อมูลทางการออกแบบคืออสนสื่อภาพประกอบเคลื่อนไหวผ่านแอปพลิเคชัน ให้มีคุณลักษณะและมีประสิทธิภาพที่เหมาะสม
4. ขอบเขตด้านการออกแบบต้นแบบคืออสนสื่อภาพประกอบเรื่องเล่าถาษิตัดตนเคลื่อนไหวผ่านแอปพลิเคชัน

วิธีการดำเนินการวิจัย

การสร้างสื่อแรงจูงใจในการเรียนรู้เรื่องเล่าถาษิตัดตน (วัดโพธิ์) ในรูปแบบคืออสน ภาพประกอบเคลื่อนไหวด้วยระบบ เออาร์ ผ่านแอปพลิเคชัน มีการดำเนินการวิจัยในหัวข้อดังต่อไปนี้

การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

1. กลุ่มนักออกแบบเอกชน, ผู้ประกอบการด้านการออกแบบ
2. กลุ่มนักศึกษาด้านการออกแบบ มรภ. สวนสุนันทา
3. กลุ่มนักท่องเที่ยว

กลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยได้มีการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) โดยการเลือกจากกลุ่มประชากร โดยรวมกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น จำนวน 100 คน โดยแบ่งออกเป็น ได้แก่

1. กลุ่มนักออกแบบเอกชน, ผู้ประกอบการด้านการออกแบบ จำนวน 10 คน
2. กลุ่มนักศึกษาด้านการออกแบบ มรภ. สวนสุนันทา จำนวน 80 คน
3. กลุ่มนักท่องเที่ยว จำนวน 10 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

จากการวิจัย เรื่องการสร้างสื่อแรงจูงใจในการเรียนรู้เรื่องเล่าถาษิตัดตน (วัดโพธิ์) ในรูปแบบคืออสน ภาพประกอบเคลื่อนไหวด้วยระบบ เออาร์ ผ่านแอปพลิเคชัน ได้เลือกใช้เครื่องมือในการวิจัย เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

1. แบบสอบถาม ลักษณะของแบบสอบถามเป็นการกำหนดรูปแบบคำถาม คือ มีการกำหนดคำถามในการใช้สอบถามที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลพื้นฐานในการออกแบบภาพประกอบที่ใช้ในการสื่อสาร และการออกแบบ โดยใช้กับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งแบ่งข้อมูลในการสอบถามดังนี้



ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ทำแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 แบบสอบถามลักษณะขององค์ประกอบศิลป์รูปแบบของผลงาน

2. แบบสอบถามความพึงพอใจ เพื่อใช้ในการประเมินความพึงพอใจในการออกแบบคืออส ภาพประกอบเคลื่อนไหวด้วยระบบ เออาร์ ทั้งเรื่องของการสื่อสาร กราฟิก การใช้งาน จากกลุ่มตัวอย่างและผู้เชี่ยวชาญ โดยแบ่งแบบสอบถามออกเป็น 2 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ทำแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 แบบประเมินผลงานออกแบบสื่อภาพประกอบเคลื่อนไหว

โดยจะแบ่งออกเป็นด้าน ดังนี้

1. ด้านการออกแบบและองค์ประกอบศิลป์
2. ด้านการรับรู้และการสื่อสาร
3. ด้านหน้าที่ ประโยชน์ ความสะดวกในการนำไปใช้

ตอนที่ 3 แบบประเมินผลงานออกแบบสื่อคืออส

โดยจะแบ่งออกเป็นด้าน ดังนี้

1. ด้านการออกแบบและโครงสร้าง
2. ด้านการรับรู้และการสื่อสาร
3. ด้านหน้าที่ ประโยชน์ ความสะดวกในการนำไปใช้

โดยการประเมินในการวิจัยครั้งนี้ จะใช้สถิติเชิงพรรณนา ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยและ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ในการแปลความหมายข้อมูล ได้กำหนดเกณฑ์โดยใช้คะแนนเฉลี่ยของจุดตัด ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2543 : 100)

4.51 – 5.00 หมายถึง ความคิดเห็น/ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

3.51 – 4.50 หมายถึง ความคิดเห็น/ความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

2.51 – 3.50 หมายถึง ความคิดเห็น/ความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง

1.51 – 2.50 หมายถึง ความคิดเห็น/ความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย

1.00 – 1.50 หมายถึง ความคิดเห็น/ความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมข้อมูลต่างๆดังนี้

การศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวข้องกับเรื่องฤาษีดัดตนที่วัดพระเชตุพน ฯ จากการลงพื้นที่ เก็บข้อมูล การสอบถามจากกลุ่มเป้าหมาย

การรวบรวมการศึกษาค้นคว้าภาคเอกสารข้อมูลเกี่ยวข้อง กับการออกแบบคืออส นิทรรศการรูปแบบ ลักษณะของสื่อการประชาสัมพันธ์ ภาพประกอบ องค์ประกอบศิลป์ของการออกแบบและข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

การเก็บรวบรวมการจากทำแบบถามความพึงพอใจในการการสร้างสรรคสื่อแรงจูงใจในการเรียนรู้เรื่องเล่าฤาษีดัดตน (วัดโพธิ์) ในรูปแบบคืออส ภาพประกอบเคลื่อนไหวด้วยระบบ เออาร์ ผ่านแอปพลิเคชัน ในด้านความคิดสร้างสรรค์และการสื่อสาร ด้านการออกแบบ ความสวยงาม ด้านหน้าที่ ประโยชน์ ความสะดวกในการนำไปใช้ ด้านการพัฒนา และส่งเสริมทางการตลาดและด้านอื่นๆ ข้อเสนอแนะ

การออกแบบพัฒนา

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเพื่อการพัฒนาและออกแบบสร้างสรรค์สื่อแรงจูงใจในการเรียนรู้เรื่องเล่าฤาษีดัดตน (วัดโพธิ์) ในรูปแบบคืออส ภาพประกอบเคลื่อนไหวด้วยระบบ เออาร์ ผ่านแอปพลิเคชัน ในการส่งเสริมการเรียนรู้ การรับรู้ และการสื่อสารผ่านสื่อภาพประกอบที่ประยุกต์กับเทคโนโลยีในปัจจุบันให้มีความน่าสนใจและรวมถึงการต่อยอดศิลปะทางวัฒนธรรมที่สืบทอดกันมา รวมถึงการสนับสนุนการท่องเที่ยวในการเสริมสร้างรายได้ โดยการวิจัยในครั้งนี้จะทำการออกแบบผลงานการออกแบบ ประกอบไปด้วยดังนี้

1. ออกแบบสื่อภาพประกอบเคลื่อนไหว จำนวน 2 ภาพ
2. ออกแบบคืออสสำหรับถ่ายทอดข้อมูล จำนวน 1 แบบ ขนาดพื้นที่ 1.2x3 เมตร

การประเมินผลการออกแบบ

ในการวิจัยในครั้งนี้จะทำการประเมินผลความพึงพอใจในการออกแบบคืออสภาพประกอบเคลื่อนไหวด้วยระบบ เออาร์ ผ่านแอปพลิเคชัน โดยการแบ่งหัวข้อการประเมินออกเป็น 3 ตอน คือ ข้อมูลทั่วไปของผู้ทำแบบสอบถาม แบบประเมินผลงานออกแบบสื่อ



ภาพประกอบเคลื่อนไหว และแบบประเมินผลงานออกแบบสื่อคืออส จากกลุ่มตัวอย่าง 100 คน ซึ่งประกอบด้วย กลุ่มนักออกแบบเอกชน, ผู้ประกอบการด้านการออกแบบ กลุ่มนักศึกษาด้านการออกแบบ มรภ. สกลนคร และกลุ่มนักท่องเที่ยว จำนวน 10 คน

โดยการประเมินจากต้นแบบผลงานการออกแบบคืออส ภาพประกอบเคลื่อนไหว โดยนำข้อมูลที่ได้จากการประเมินประสิทธิภาพของผลงานทั้งหมดมาดำเนินการคำนวณด้วยวิธีทางสถิติต่อไป

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล และผลงานออกแบบ

การวิเคราะห์ข้อมูล

จากการรวบรวมข้อมูลจากการสอบถามกลุ่มเป้าหมายตัวอย่าง เพื่อหาแนวทางในการออกแบบภาพประกอบ โดยการสอบถามเป็นการสอบถามเพื่อหารูปแบบขอลักษณะภาพประกอบและโทนสี ที่เหมาะสมกับการนำมาออกแบบสื่อภาพประกอบ เรื่องเล่าชาติตตน (วัดโพธิ์) ที่ใช้ในการสื่อสาร ให้กับกลุ่มเป้าหมายได้ ซึ่งได้ผลดังนี้

ตารางที่ 1 ผลสรุปรูปแบบของ ภาพ ที่เหมาะสมกับการนำมาออกแบบสื่อภาพประกอบ

รูปแบบ ภาพประกอบ			
	ภาพลักษณะไทย	ภาพอนิเมะ	ภาพศิลปะร่วมสมัย
ค่าร้อยละ	24	8	68

ตารางที่ 2 ผลสรุปรูปแบบของ สี ที่เหมาะสมกับการนำมาออกแบบสื่อภาพประกอบ

รูปแบบโทน สี				
	สีพาสเทล	สีไทยโทน	สีโมโนโทน	สีนีออน
ค่าร้อยละ	16	56	20	8

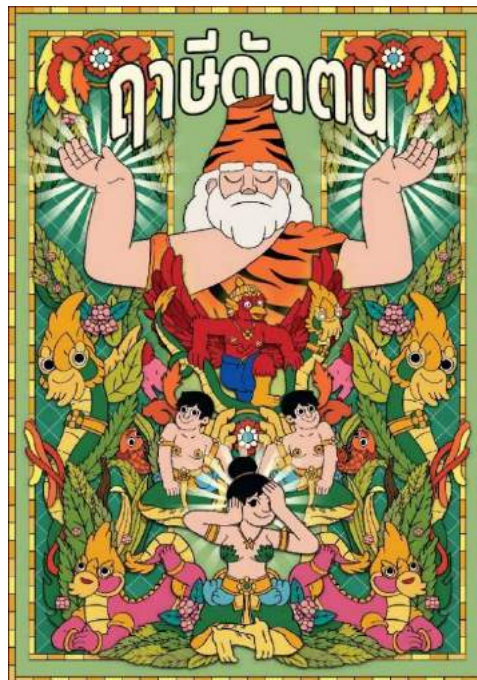
จากตารางที่ 1 และ 2 ผลสรุปที่ได้ คือ ภาพลักษณะไทย มีความเหมาะสมคิดเป็นร้อยละ 24 ภาพอนิเมะ มีความเหมาะสมคิดเป็นร้อยละ 8 และลักษณะภาพศิลปะร่วมสมัย มีความเหมาะสมคิดเป็นร้อยละ 68 โดยลักษณะโทนสีสีพาสเทล มีความเหมาะสมคิดเป็นร้อยละ 16 สีไทยโทน ร้อยละ 56 สีโมโนโทน ร้อยละ 20 และ สีนีออน ร้อยละ 8 ซึ่งสามารถสรุปได้ว่า ลักษณะของรูปแบบภาพประกอบที่สามารถนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบสื่อภาพประกอบเคลื่อนไหวด้วยระบบ เออาร์ ผ่านแอปพลิเคชัน เป็นลักษณะภาพศิลปะร่วมสมัย และการใช้สีในการออกแบบ คือ ชุดสีไทยโทน

จากผลสรุปของรูปแบบภาพประกอบและโทนสีที่ได้จากการสอบถามกลุ่มเป้าหมายตัวอย่างนั้นผู้วิจัยได้นำผลที่ได้นำมาวิเคราะห์ข้อมูลทั้งข้อมูลภาคเอกสารต่างๆ เช่น หลักการออกแบบ การสื่อสาร การนำเสนอ และทฤษฎีการออกแบบ เพื่อหารูปแบบของการนำเสนอและออกแบบโดยการเอาลักษณะต่างๆของพื้นที่ เอกลักษณ์ของ วัดพระเชตุพนวิมลมังคลาราม (วัดโพธิ์) และลักษณะประติมากรรมถาชีดัดตน ภายในวัด นำมาถอดแบบเพื่อให้มีความเชื่อมโยงกับผลงาน เช่น ลวดลายประดับบนเจดีย์ ลักษณะของโครงสร้างสถาปัตยกรรมของพระอุโบสถ ที่นำมาลดทอนให้ความร่วมสมัย ซึ่งรวมถึงชุดสีที่นำมาใช้ในการออกแบบเป็นการดึงสีการงานจิตรกรรมฝาผนังโดยการนำมาเทียบเคียงกับชุดสีไทยโทน โดยการผสมผสานกับลักษณะของสัตว์ป่าหิมพานต์ให้เกิดความแฟนตาซีร่วมด้วย

ผลงานการออกแบบ

จากการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาแนวทางการออกแบบ ผู้วิจัยจึงได้ผลงานการออกแบบต้นแบบสื่อภาพประกอบ จำนวน 2 ต้นแบบ โดยผลงานภาพประกอบทั้ง 2 ภาพ สามารถเคลื่อนไหวด้วยระบบ เออาร์ ผ่านแอปพลิเคชัน ได้ ด้วยแอปพลิเคชัน Artivive และผลงานการออกแบบต้นแบบคือสไลด์ในพื้นที่ 1.2 x 3 m จำนวน 1 ต้นแบบ เพื่อใช้เป็นพื้นที่การนำเสนอและสื่อสารข้อมูลเรื่องเล่าถาชีดัดตน (วัดโพธิ์) ในรูปแบบสื่อภาพประกอบเคลื่อนไหว โดยได้ผลงานออกแบบมีดังนี้

1. ผลงานการออกแบบภาพประกอบ ภาพที่ 1



ภาพที่ 1 ผลงานการออกแบบภาพประกอบ ภาพที่ 1
ที่มา ภาพผู้ค้น กาทลิบ

ผลงานการออกแบบภาพประกอบ ภาพที่ 1 เป็นการออกแบบที่สื่อสารเล่าเรื่องราวของความเป็นมาของถาชีดัดตน คือ ถาชีหรือโยคี อันหมายถึง นักพรต หรือ นักบวชที่อยู่ตามป่าเขาลำเนาไพร ซึ่งถือเป็นสัปปายะสถานที่ท่านเหล่านั้นแสวงวิเวกบำเพ็ญตบะ บารมีสู่พรหมโลกตามลัทธิ และพิธีกรรมต่างๆ เมื่อได้บำเพ็ญเพียรสมาธินานๆ อาจมีอาการเมื่อยขา จึงได้ทดลองขยับเขยื้อนร่างกาย มีการยืดอและเกร็งตัวดัดตน ทำให้ เกิดเป็นท่าดัดต่างๆ ซึ่งทำให้อาการเจ็บป่วย เมื่อยขาหายไปได้ จึงได้บอกเล่าสืบต่อมา

2. ผลงานการออกแบบภาพประกอบ ภาพที่ 2

ผลงานการออกแบบภาพประกอบ ภาพที่ 2 เป็นการออกแบบที่สื่อสารถึงลักษณะท่าทางการดัดตนในแต่ละท่า ในลักษณะของความหมายและขั้นตอนการบริหาร โดยต้นแบบการออกแบบในครั้งนี้เป็นการนำเสนอใน ท่าที่ 75 ดัดตนแก้ปวดขา แก้กตะคริว ถอดความว่า พระถาชีเทวปฐ ผู้ทำหน้าที่ตักน้ำสรงบูชาญาณส่งพระคิวงเป็นผู้แสดงบทธาสนะแห่งถาชี ด้วยท่าดัดตนแก้อาการลมปิดขา และลมตะคริว

ขั้นตอนการบริหาร โดยยืนย่อเท้าเป็นหลัก มือหนึ่งเหยียดขาหนึ่งที่พับขึ้นด้านหลังอีกมือหนึ่งกดศีรษะไปทางขาที่ยกพับขึ้น



นั้น

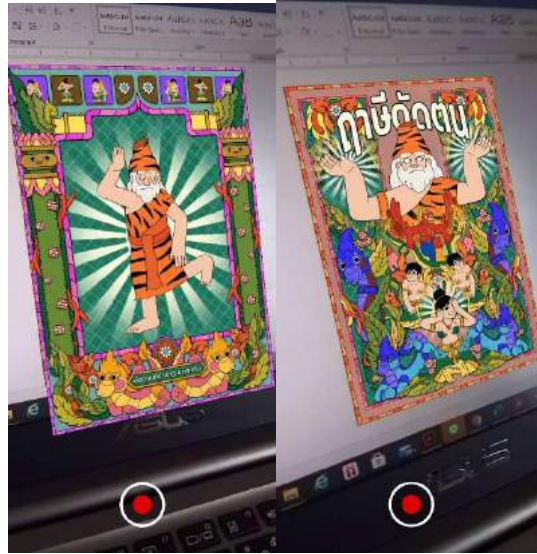
ปัตตมาภ เป็นชื่อที่โบราณเรียกกลมในร่างกายชนิดหนึ่งที่เป็นโทษทำให้เคลื่อนไหวกายไม่สะดวก ในบทนี้เป็นท่าระบายลมที่
ด้านหน้าข้อเท้า ปลายกระดูกแข้ง อันทำให้ข้อนิ้วกลาง นิ้วนาง และนิ้วหัวแม่มือ จึงต้องทั้งเหยียดและกดเส้นแก้กตตะคริวพร้อมกัน



ภาพที่ 2 ผลงานการออกแบบภาพประกอบ ภาพที่ 2
ทีมา ภาพวิวัฒน์ กาหลิบ



ภาพที่ 3 ลักษณะการเคลื่อนไหวของภาพประกอบที่ 2
ทีมา ภาพวิวัฒน์ กาหลิบ



ภาพที่ 4 การแสดงผลภาพประกอบเคลื่อนไหวด้วยระบบ เออาร์ ผ่านแอปพลิเคชัน Artvive
ที่มา ภาณุวัฒน์ กาหลิบ

3. ผลงานการออกแบบต้นแบบคิโออส

ผลงานการออกแบบต้นแบบคิโออส เป็นการออกแบบบนพื้นที่ขนาด 1.2×3 m โดยการออกแบบโครงสร้างของคิโออส เป็นในลักษณะการตัดทอนให้มีความทันสมัย โดยแนวคิดคือการนำเอกลักษณ์ของการตัดโค้ง ดัดงอให้ที่ความอ่อนนุ่ม เปรียบเหมือนทางทำต่างๆ ในการตัดตน และการนำเสนอรูปแบบให้เปรียบเหมือนสถานที่การบำเพ็ญตบะบารมี ของฤาษี หรือโยคี ที่อยู่ตามป่าเขาลำเนาไพร



ภาพที่ 5 ผลงานการออกแบบต้นแบบคิโออส 2
ที่มา ภาณุวัฒน์ กาหลิบ

การประเมินผล

ผลการประเมินผลงานออกแบบสื่อภาพประกอบเคลื่อนไหว ด้านที่ 1 ด้านการออกแบบและองค์ประกอบศิลป์ มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.15 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานรวม 0.45 ซึ่งมีระดับความพึงพอใจในระดับที่ มาก ด้านที่ 2 ด้านการรับรู้และการสื่อสาร มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.16 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานรวม 0.43 ซึ่งมีระดับความพึงพอใจในระดับที่ มาก และด้านที่ 3 ด้านหน้าที่ ประโยชน์ ความสะดวกในการนำไปใช้ มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.12 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานรวม 0.48 ซึ่งมีระดับความพึงพอใจในระดับที่ มาก สรุปผล



การประเมินผลงานออกแบบทั้ง 3 ด้าน ของผลงานออกแบบต้นแบบสื่อภาพประกอบเคลื่อนไหวด้วยระบบ เออาร์ ผ่านแอปพลิเคชัน มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.14 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานรวม 0.45 ซึ่งมีระดับความพึงพอใจในระดับที่ มาก

ผลการประเมินผลงานออกแบบสื่อคือส ได้ดังนี้ ด้านที่ 1 ด้านการออกแบบและโครงสร้าง มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.14 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานรวม 0.47 ซึ่งมีระดับความพึงพอใจในระดับที่ มาก ด้านที่ 2 ด้านการรับรู้และการสื่อสาร มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.13 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานรวม 0.47 ซึ่งมีระดับความพึงพอใจในระดับที่ มาก และด้านที่ 3 ด้านหน้าที่ ประโยชน์ ความสะดวกในการนำไปใช้ มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.20 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานรวม 0.48 ซึ่งมีระดับความพึงพอใจในระดับที่ มาก สรุปผลการประเมินผลงานออกแบบทั้ง 3 ด้าน ของผลงานออกแบบต้นแบบสื่อคือส มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.15 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานรวม 0.48 ซึ่งมีระดับความพึงพอใจในระดับที่ มาก

สรุปผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ข้อมูลจากการศึกษา การเก็บข้อมูล และการหาแนวทางในการออกแบบ สรุปได้ว่า การสร้างสรรค์สื่อแรงจูงใจในการเรียนรู้เรื่องเล่าอาชิตตต (วัดโพธิ์) ในรูปแบบคือส ภาพประกอบเคลื่อนไหวด้วยระบบ เออาร์ ผ่านแอปพลิเคชัน เป็นสื่อที่สามารถส่งเสริมการเรียนรู้ การรับรู้ และการสื่อสารผ่านเทคโนโลยีได้ดี เนื่องจากเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ง่าย ในรูปแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ที่มีบทบาทอย่างมากในการเรียนรู้ทั้งในห้องเรียน และการศึกษาตลอดชีวิต โดยยังสามารถนำไปพัฒนาเพื่อมาส่งเสริมใช้ในการออกแบบสื่อการเรียนรู้ในอนาคต และเป็นการต่อยอดไปสู่ธุรกิจการท่องเที่ยว การช่วยในการสื่อสารประชาสัมพันธ์ แสดงให้เห็นถึงเอกลักษณ์ขององค์กร การสร้างภาพลักษณ์ถึงความน่าเชื่อถือ และยังสามารถที่จะดึงดูดความน่าสนใจจากกลุ่มเป้าหมายได้ โดยผู้วิจัยได้ทำการออกแบบต้นแบบคือส ที่นำเสนอเรื่องราวผ่านภาพประกอบเคลื่อนไหวด้วยระบบเออาร์ แอปพลิเคชัน Artivive สำหรับการเผยแพร่ข้อมูลเนื้อหา เรื่องเล่าอาชิตตต (วัดโพธิ์) โดยผลงานออกแบบภาพประกอบ ประกอบไปด้วย 1 ภาพที่สื่อลักษณะความหมายของอาชิตตต และ 2 ภาพที่แสดงถึงการตัดตตโดยการยกตัวอย่าง ท่าที่ 75 ตัดตตแก้ปัดฆาฏ แกะตะคริว ซึ่งเป็นท่าที่ช่วยในการแก้อาการนั่งทำงานเป็นเวลานานจนเป็นตะคริว อาการออฟฟิศซินโดรมเบื้องต้น ซึ่งเป็นอาการที่พบบ่อยในสังคมปัจจุบัน และการออกแบบคือส โดยการนำความเป็นเอกลักษณ์ของพื้นที่ และศิลปะแบบร่วมสมัยมาผสมผสาน ตัดทอนสู่งานออกแบบในลักษณะที่ทันสมัย ซึ่งจากการประเมินผลการออกแบบผลที่ได้ คือ สื่อแรงจูงใจในการเรียนรู้เรื่องเล่าอาชิตตต (วัดโพธิ์) ในรูปแบบคือส ภาพประกอบเคลื่อนไหวด้วยระบบ เออาร์ ผ่านแอปพลิเคชัน มีระดับค่าความพึงพอใจในระดับที่มากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

1. ลักษณะของงานภาพประกอบเคลื่อนไหวควรเพิ่มการบรรยายถึงข้อมูลละเอียดของเนื้อหาให้มีความสอดคล้องกับภาพ
2. สื่อคือสควรมีสีสันให้มีความสอดคล้องกับภาพประกอบหรือเนื้อหาที่เกี่ยวข้อง
3. ลักษณะของพื้นที่ของสื่อคือสควรมีขนาดที่ไม่ใหญ่เกินไป โดยอาจลดขนาดพื้นที่ให้เล็กลงและเพิ่มเป็นจำนวนมากขึ้น

เอกสารอ้างอิง

จตุรภัทร ประทุม. (2559). ปัจจัยที่ส่งผลต่อประสิทธิผลของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต

27. (วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยบูรพา, คณะศึกษาศาสตร์, สาขาวิชาการบริหารการศึกษา.

ชม ภูมิภาค. (ม.ป.ป). เทคโนโลยีทางการสอนและการศึกษา. กรุงเทพฯ : ประสานมิตร.

ไชยยศ เรืองสุวรรณ. (2526). เครื่องมือเทคโนโลยีทางการศึกษา. มหาสารคาม : ภาควิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา มหาวิทยาลัย

ศรีนครินทรวิโรฒ มหาสารคาม.

พราหมณ์ บุรพา. (2549). อาชิตตต นวดแผนไทย ตำรับวัดโพธิ์. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : ไทยควอลิตี้บุ๊คส์

พีเอชพี. (2560). ทำความรู้จักคือส. สืบค้น 30 มีนาคม 2564, จาก <http://www.mindphp.com>.

วิรุณ ตั้งเจริญ. (2537). มนุษย์กับความงาม. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

วิรุณ ตั้งเจริญ. (2539). ศิลปศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

วิวรรธน์ จันทรเทพย์. (2548). การจัดแสดงและนิทรรศการ. คณะครุศาสตร์. มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง.



อัตลักษณ์ท้องถิ่น สู่อการสร้างสรรค์ประติมากรรมกลางแจ้งประกอบการออกแบบภูมิทัศน์ จังหวัดปราจีนบุรี

Local Identity Leading to the Creation of Outdoor Sculptures for a Landscape Design in Prachin Buri Province

บุญเสริม วัฒนกิจ การุณย์ อินทवास อุทัย หวังพัชรพล

Boonserm Watanakit* Karoon Intavas** Uthai Wangpatcharapon ***

สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

Art Education Faculty of Education Burapha University

(Received : Nov 10,2022 Revised : Dec 9,2022 Accepted : Dec 9,2022)

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง “อัตลักษณ์ท้องถิ่น สู่อการสร้างสรรค์ประติมากรรมกลางแจ้งประกอบการออกแบบภูมิทัศน์ จังหวัดปราจีนบุรี” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาอัตลักษณ์ของจังหวัดปราจีนบุรีในบริบททางธรรมชาติ ทางสังคม ทางศิลปะและทางวัฒนธรรม และเพื่อออกแบบประติมากรรมกลางแจ้ง ประกอบการออกแบบภูมิทัศน์ในพื้นที่ส่วนกลางภายใน อาคารศูนย์ราชการจังหวัดปราจีนบุรี ให้สอดคล้องกับอัตลักษณ์ของจังหวัดปราจีนบุรีและการใช้งาน ผู้ให้ข้อมูลในการวิจัยได้จากการเลือกตามวัตถุประสงค์ (Purposive sampling) เป็นพนักงานราชการที่ทำงานอยู่ภายในอาคารศูนย์ราชการจังหวัดปราจีนบุรี ซึ่งกำหนดตัวแทนของแต่ละหน่วยงาน 1 ท่าน เป็นหัวหน้าหน่วยงานหรือผู้แทนที่ได้รับมอบหมายจากหัวหน้าซึ่งจะต้องอาศัยในพื้นที่ไม่น้อยกว่า 5 ปี โดยมีหน่วยงานภายในศูนย์ราชการจังหวัดปราจีนบุรี จำนวน 16 หน่วยงาน สถิติที่ใช้ในการศึกษาวิจัย คือ ค่าเฉลี่ย

ผลการศึกษารวบรวมว่าอัตลักษณ์ของจังหวัดปราจีนบุรี ได้แก่ รูปร่าง รูปทรงที่มีที่มาจากพรรณไม้ ซึ่งมีที่มาจากตราสัญลักษณ์ คำขวัญของจังหวัดปราจีนบุรี และดอกไม้เมืองลือเลื่อง ได้แก่ ใบโพธิ์ ลำต้นโพธิ์ ดอกปีบ ดอกจำปี ดอกจำปา และ รูปร่างรูปทรงที่มีที่มาจากอาคารสถานที่และส่วนประดับ ซึ่งได้มาจากข้อมูลที่ทำการศึกษา ได้แก่ รูปร่างรูปทรงเจดีย์ อาคารอนุรักษ์โรงพยาบาลเจ้าพระยาอภัยภูเบศรและส่วนประดับภายในอาคาร พระอุโบสถวัดแจ้ง โบราณสถานศรีมโหสถ พระพุทธรูปทวารวดี เป็นลักษณะที่สะท้อนความรู้ถึงความเป็นอัตลักษณ์ของจังหวัดปราจีนบุรีและนำไปสู่การออกแบบภูมิทัศน์และประติมากรรมโดยผู้วิจัยนำรูปร่าง รูปทรงของใบโพธิ์มาออกแบบภูมิทัศน์เป็นแนวทางเดิน นำส่วนของใบโพธิ์ เส้นใยใบโพธิ์ และก้านโพธิ์ มาทำการออกแบบข้อโพธิ์เงิน ตะกร้อโพธิ์ทอง และสลักก้านโพธิ์ โดยประกอบกัน

ตรงส่วนบนของประติมากรรม ในผลงานประติมากรรมยังมีหอทรงเพชรจำปีหงาย หอทรงเพชรจำปาว่า ได้รับแรงบันดาลใจมาจากพระอุโบสถ ณ วัดแจ้งโดยออกแบบให้มีลักษณะ รูปทรงคล้ายเพชรติดตั้งตราสัญลักษณ์จังหวัดปราจีนบุรีไว้ด้านบน นอกจากนั้นได้ใช้สิ่งซึ่งพบตามรั้วและอาคารอนุรักษ์โรงพยาบาลเจ้าพระยาอภัยภูเบศรมาเป็นส่วนหนึ่งของงานประติมากรรมโดยติดตั้งไว้ทั้ง 4 มุมของฐานประติมากรรม แล้วตรวจสอบคุณภาพหรือการประเมินคุณภาพผลงานออกแบบ โดยใช้แบบประเมิน ประเมินด้วยวิธีเดียวกันกับการหาค่าดัชนีความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity Index: CVI) คุณภาพของผลงานประเด็นประติมากรรมสะท้อนอัตลักษณ์ท้องถิ่นของจังหวัดปราจีนบุรี ประติมากรรมกลมกลืนกับภูมิทัศน์ ประติมากรรมมีคุณค่าทางความงาม ประติมากรรมมีความสมบูรณ์คงทน ประติมากรรมมีรูปแบบไม่ซ้ำผลงานผู้อื่น และประเด็น ประติมากรรมแก้ปัญหาสภาพภูมิทัศน์เดิมได้ โดยสรุปทุกรายประเด็นมีคุณภาพอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้คือ iCVI อยู่ระหว่าง 0.67-1.00 และดัชนีความเที่ยงตรงตามเนื้อหาเฉลี่ยทุกประเด็นมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 0.945 มีคุณภาพผ่านเกณฑ์ที่กำหนด

คำสำคัญ: อัตลักษณ์ท้องถิ่น, การสร้างสรรค์ประติมากรรมกลางแจ้ง, การออกแบบภูมิทัศน์

* Project Leader

** Co-Researcher

*** Corresponding author



ABSTRACT

The research on "Local Identity Leading to the Creation of Outdoor Sculptures for a Landscape Design in Prachin Buri Province" aims to 1. study Prachin Buri's provincial identity in natural, social, and art and cultural contexts, 2. design outdoor sculptures as a component of a landscape design in common areas in Prachin Buri's government center in accordance to the identity of the province and its usages.

The informants selected by a purposive sampling method consisted of civil servants working in 16 governmental offices located in the government center. Each informant must be the head or authorized by the head of each office and s/he shall act as a representative of an office. The chosen informants must have been residing in the area for at least five years. The statistical tool used in this research was mean.

The study revealed that Prachin Buri province's identity comprises shapes and forms derived from the florals depicted in the seal, slogan, and auspicious flowers of the province. Those florals include Bodhi leaves, Bodhi stem, Indian cork tree flowers, white Champaka, and Orange Champaka.

Shapes and forms of the buildings and their ornaments found included a bell curve or a hemispherical stupa, Chaophraya Abhaibhubejhr Building and its ornaments, the Buddhist chapel at Wat Chaeng, Si Mahosot Ancient City, Dvaravati Buddha images. These reflected Prachin Buri's identity and they influenced landscape and sculpture designs. The researcher used the shapes and forms of the Bodhi leaf to design the walkway, and used parts of the leaf—its venation and petiole to design Chor Pho Ngern (a bouquet of silver Bodhi), Ta Kraw Pho Tong (a woven stem golden Bodhi), and Salak Karn Pho (a bolt of Bodhi petiole). They were assembled at the top of the sculpture. In addition, there are Hor Song Pet Champi Ngai, and Hor Song Pet Champa Kwam inspired by the Buddhist chapel at Wat Chaeng. The sculpture was designed in a shape of a diamond and was mounted with Prachin Buri provincial emblem. Singha or the lion statues found from walls and Chaophraya Abhaibhubejhr Building were used as components of the sculpture. They were mounted at the four corners of the sculpture's foundation. The quality of the design was assessed by the evaluation of Content Validity Index: CVI on the following topics: the sculpture reflected Prachin Buri's identity; the sculpture harmonized with the landscape; the sculpture contained aesthetic values; the sculpture contained durability and integrity, the sculpture possessed uniqueness; and the sculpture re-corrected the landscaping problems. In conclusion, all topics bear acceptable quality, while the iCVI was ranged 0.67-1.00, and the averaged iCVI was at 0.945 which conformed the determined criteria.

Keyword: Local identity, Creation of Outdoor Sculptures, Landscape Design

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปราจีนบุรีเป็นจังหวัดหนึ่งในภาคตะวันออกของประเทศไทยที่มีประวัติศาสตร์อันยาวนานในอดีตเคยเป็นศูนย์กลางความเจริญในภูมิภาคตะวันออก และหลังจากย้ายที่ว่าการมณฑลปราจีนไปอยู่ที่เมืองฉะเชิงเทรา ทำให้เมืองปราจีนลดความสำคัญลง ปราจีนบุรีเคยเป็นจังหวัดที่พื้นที่อันกว้างใหญ่ ภายหลังจึงมีการแบ่งแยกออกเป็นจังหวัดนครนายก และจังหวัดสระแก้วเพื่อความสะดวกในการปกครอง และการให้บริการประชาชน ในปัจจุบันจังหวัดปราจีนบุรีมีศูนย์ราชการจังหวัดที่ใช้ติดต่อราชการต่างๆ และบริการประชาชน ซึ่งแต่เดิมหน่วยงานต่าง ๆ ของจังหวัด จะอยู่ภายในศาลากลางจังหวัดปราจีนบุรี ซึ่งตั้งอยู่ที่ตำบลหน้าเมือง อำเภอเมือง จังหวัดปราจีนบุรี แต่เนื่องจากหน่วยงานต่างๆ ที่รวมตัวอยู่ในพื้นที่ศาลากลางจังหวัดปราจีนบุรีนั้น มีหน้าที่ในการให้บริการประชาชนเพิ่มมากขึ้น ในขณะที่พื้นที่ดำเนินการของหน่วยงานต่างๆ ยังคงเท่าเดิมทำให้เกิดความไม่สะดวกสลายในการติดต่อราชการหรือการดำเนินงานของหน่วยงานราชการต่างๆ ที่อยู่ในพื้นที่ศาลากลางจังหวัดปราจีนบุรี เนื่องจากมีสภาพพื้นที่



ที่คับแคบจึงทำให้จังหวัดปราจีนบุรีจำเป็นต้องมีศูนย์ราชการจังหวัดขึ้นเพื่อรองรับการให้บริการประชาชนที่มีแนวโน้มเพิ่มมากขึ้นตามแนวโน้มการขยายตัวทางด้านเศรษฐกิจและสังคมของจังหวัดปราจีนบุรี

ปัจจุบันศูนย์ราชการจังหวัดปราจีนบุรีตั้งอยู่ที่หมู่ 1 ถนนสุวินทวงศ์ ตำบลไม้เค็ด อำเภอเมือง จังหวัดปราจีนบุรี โดยประกอบไปด้วยหน่วยงานต่างๆ ซึ่งมีบทบาทและหน้าที่เป็นศูนย์กลางในการบริหารราชการในจังหวัดปราจีนบุรี อีกทั้งยังมีประชาชนเข้ามาติดต่อราชการเป็นจำนวนมากแต่พบว่ายังมีพื้นที่ที่พักผ่อนและนั่งรอติดต่อราชการของประชาชนค่อนข้างน้อยไม่สอดคล้องกับจำนวนประชาชนที่เข้ามาติดต่อราชการ อีกทั้งยังมีพื้นที่ว่างในบริเวณภูมิทัศน์ในพื้นที่ส่วนกลางภายในอาคารศูนย์ราชการจังหวัดปราจีนบุรี ที่ขาดการดูแลตกแต่งและบำรุงรักษาต้นไม้ ทำให้มีทัศนียภาพที่ไม่สวยงาม ขาดความร่มรื่นและยังเป็นพื้นที่ที่ไม่ก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด ทำให้มีทัศนียภาพที่ไม่สวยงามแก่ผู้พบเห็น

จากความสำคัญดังกล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยมีความสนใจที่จะพัฒนาและปรับปรุงภูมิทัศน์ในพื้นที่ส่วนกลางภายในอาคารศูนย์ราชการจังหวัดปราจีนบุรี พร้อมทั้งดูแลตกแต่งต้นไม้ให้มีทัศนียภาพที่สวยงาม มีความร่มรื่น รวมทั้งจัดสรรพื้นที่ให้เหมาะสมต่อการใช้งานและสอดคล้องกับอัตลักษณ์ของจังหวัดปราจีนบุรีที่มีประวัติศาสตร์อันยาวนาน อีกทั้งยังสร้างความประทับใจให้แก่ผู้พบเห็น การวิจัยครั้งนี้จึงเป็นการศึกษาเพื่อเสนอแนวความคิดการออกแบบประติมากรรมกลางแจ้งประกอบภูมิทัศน์ในพื้นที่ส่วนกลางภายในอาคารศูนย์ราชการจังหวัดปราจีนบุรี เพื่อเสนอเป็นแนวทางในการพัฒนาและปรับปรุงพื้นที่ให้แก่ศูนย์ราชการจังหวัดปราจีนบุรี รวมทั้งเป็นต้นแบบของการปรับปรุงพื้นที่ในบริเวณศูนย์ราชการอื่นๆให้สอดคล้องกับอัตลักษณ์ของชุมชน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาอัตลักษณ์ของจังหวัดปราจีนบุรีในบริบททางธรรมชาติ ทางสังคม ทางศิลปะและทางวัฒนธรรม
2. เพื่อออกแบบประติมากรรมกลางแจ้ง ประกอบการออกแบบภูมิทัศน์ในพื้นที่ส่วนกลางภายใน อาคารศูนย์ราชการจังหวัดปราจีนบุรี ให้สอดคล้องกับอัตลักษณ์ของจังหวัดปราจีนบุรีและการใช้งาน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ได้ต้นแบบประติมากรรม และต้นแบบภูมิทัศน์ที่แสดงความเป็นอัตลักษณ์ของจังหวัดปราจีนบุรี ที่สามารถใช้ปรับปรุงพื้นที่ที่รกร้างและใช้ประโยชน์ได้ไม่เต็มที่ให้เกิดความงาม ความเป็นตัวตน และพื้นที่ใช้สอยที่สมบูรณ์

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาอัตลักษณ์ของจังหวัดปราจีนบุรีในบริบททางธรรมชาติ ทางสังคม ทางศิลปะและทางวัฒนธรรมแล้วนำข้อมูลที่ได้มาออกแบบประติมากรรมกลางแจ้ง ประกอบการออกแบบภูมิทัศน์พื้นที่ส่วนกลางใน ศูนย์ราชการจังหวัดปราจีนบุรี ให้สอดคล้องกับอัตลักษณ์ของจังหวัดปราจีนบุรีและการใช้งาน ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของการวิจัยดังต่อไปนี้

1. ขอบเขตเนื้อหา

- 1.1 ศึกษาอัตลักษณ์ของจังหวัดปราจีนบุรีในบริบททางธรรมชาติ ทางสังคม ทางศิลปะและทางวัฒนธรรม
- 1.2 การออกแบบภูมิทัศน์และประติมากรรมให้สอดคล้องกับอัตลักษณ์ของจังหวัดปราจีนบุรีและการใช้งานโดยการใช้โปรแกรม Auto CAD, Sketch UP

2. ขอบเขตสถานที่ ศูนย์ราชการจังหวัดปราจีนบุรี หมู่ 1 ถนนสุวินทวงศ์ ตำบลไม้เค็ด อำเภอเมืองปราจีนบุรี จังหวัดปราจีนบุรี

3. ขอบเขตเวลา เป็นการวิจัยในช่วงวันที่ 1 ตุลาคม พ.ศ. 2563 ถึง 31 สิงหาคม พ.ศ. 2565

4. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ผู้ให้ข้อมูลในการวิจัยได้จากการเลือกตามวัตถุประสงค์ (Purposive sampling) เป็นพนักงานราชการที่อยู่ภายในอาคารศูนย์ราชการจังหวัดปราจีนบุรี กำหนดตัวแทนของแต่ละหน่วยงาน 1 ท่าน เป็นหัวหน้าหน่วยงานหรือผู้แทนที่ได้รับมอบหมายจากหัวหน้าฯซึ่งจะต้องอาศัยในพื้นที่ไม่น้อยกว่า 5 ปี โดยมีหน่วยงานภายในศูนย์ราชการจังหวัดปราจีนบุรี จำนวน 16 หน่วยงาน



กรอบแนวคิดในการวิจัย

ศึกษาอัตลักษณ์ของจังหวัดปราจีนบุรีด้วยวิธีการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องแล้วลงพื้นที่เก็บข้อมูลวัดต้นโพธิ์ศรีมหาโพธิ์และวัดแจ้ง ศึกษาคำขวัญของจังหวัดปราจีนบุรี ศึกษาเขตการปกครอง ศึกษาตราประจำจังหวัดรวมทั้งสำรวจพื้นที่ภายในส่วนกลางของศูนย์ราชการ และสัมภาษณ์เชิงลึกตัวแทนหน่วยงานทั้ง 16 หน่วยงาน แล้วนำข้อมูลมาวิเคราะห์ทำให้ได้อัตลักษณ์นำไปสู่การสร้างสรรคจนได้ต้นแบบภูมิทัศน์และประติมากรรมในพื้นที่ส่วนกลางภายในอาคารศูนย์ราชการจังหวัดปราจีนบุรี

วิธีดำเนินการวิจัย

รูปแบบการวิจัย การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดระเบียบวิธีการวิจัยแบบผสมวิธี (Mixed Methods Research) ใช้วิธีแบบ Explanatory-Sequential Approach ด้วย Instrument-Development Design (Edmonds & Kennedy, ๒๐๑๗, ๒๐๓) ผู้วิจัยได้กำหนดวิธีการวิจัยดังนี้

การวิจัยเชิงเอกสาร(Documentary Desearch) โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการกระบวนการศึกษา ตามระเบียบ กระบวนการวิธีการวิจัย (Methodology) โดยการใช้กระบวนการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ด้วยกระบวนการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารหรือการวิจัยเชิงเอกสาร (Documentary Research) โดยการทบทวนแนวความคิด ทฤษฎี และวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การสัมภาษณ์(In-depth Interview) กระบวนการวิธีการวิจัย(Methodology) มีการใช้แบบสัมภาษณ์เชิงลึกแบบมีโครงสร้างลักษณะเป็นการสัมภาษณ์โดยใช้คำถามเหมือนกันทุกคนเป็นการสัมภาษณ์แบบปลายเปิด สัมภาษณ์ในด้านสภาพทั่วไปในภูมิทัศน์ในพื้นที่ส่วนกลางภายในอาคารศูนย์ราชการจังหวัดปราจีนบุรี ปัญหาที่เกิดขึ้นในภูมิทัศน์ พฤติกรรมของผู้มาใช้งานภายในพื้นที่ ความต้องการของผู้มาใช้พื้นที่ในส่วนกลาง และอัตลักษณ์ของจังหวัดปราจีนบุรีควรเป็นอย่างไร

การสร้างสรรคผลงานออกแบบภูมิทัศน์และประติมากรรม ผู้วิจัยกำหนดกระบวนการสร้างสรรคผลงานไว้ตามลำดับขั้นตอนดังนี้

1. ศึกษาประเด็นการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ของ ปรีชา เกาทอง
2. วางแผนการออกแบบภูมิทัศน์และประติมากรรม
3. การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์
4. กระบวนการออกแบบภูมิทัศน์และประติมากรรม

การประเมิน การประเมินคุณภาพผลงานออกแบบภูมิทัศน์และประติมากรรม ใช้แบบประเมินที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ประเมินผลงานที่ออกแบบให้สอดคล้องกับอัตลักษณ์ของจังหวัดปราจีนบุรีด้วยวิธีเดียวกันกับการหาค่าดัชนีความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity Index: CVI) คุณภาพของผลงานจะต้องอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้คือ iCVI อยู่ระหว่าง 0.67-1.00 (Davis, 1992 อ้างถึงใน บุญใจ ศรีสถิตยารากร, 2550) โดยผู้วิจัยนำแบบประเมินเสนอให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน พิจารณาตรวจสอบคุณภาพของผลงาน

ผลการวิจัย

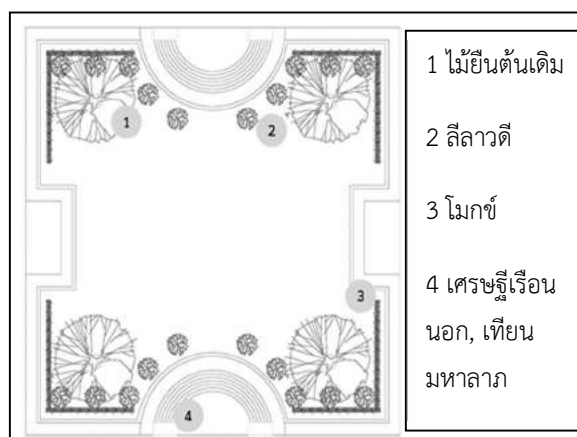
การวิเคราะห์บริบทของพื้นที่โครงการ (Site Analysis) พบว่าสภาพโดยรอบทั่วไปของพื้นที่เป็นที่ราบสูงติดกับภูเขา ลักษณะภูมิอากาศเป็นภูมิอากาศร้อนชื้นแถวเส้นศูนย์สูตรพื้นที่โครงการวิจัยตั้งอยู่บริเวณกลางอาคาร โดยมีการสร้างอาคารล้อมรอบทั้ง 4 ทิศ ทำให้การได้รับแสงแดดจะมีปริมาณมากที่สุดในช่วงเที่ยงวัน เพราะฉะนั้นในการออกแบบและการจัดวางพื้นที่ควรทำให้พื้นที่พื้นที่รับแสงแดดน้อยที่สุด



ภาพที่ 1 สภาพภูมิทัศน์ทั่วไปในพื้นที่ส่วนกลางภายในอาคารศูนย์ราชการจังหวัดปราจีนบุรี
ที่มา : บุญเสริม วัฒนกิจ, 2564

สภาพภูมิทัศน์ทั่วไปในพื้นที่ ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่มีความคิดเห็นไปในแนวทางเดียวกัน คือเป็นพื้นที่ที่มีความรกร้าง ต้นไม้สูงเกินไปไม่ได้รับการปรับปรุงให้เกิดประโยชน์ใช้สอย ไม่ได้เปิดให้ประชาชนผู้มาใช้บริการเข้าด้านใน เป็นพื้นที่ที่ไม่ได้ใช้ประโยชน์อะไร ไม่มีที่นั่ง เป็นแค่ลานว่างๆ ดูแล้วไม่น่าสนใจ พื้นที่ส่วนกลางจึงถูกปล่อยทิ้งจนเป็นปัญหา ประตูทางเข้าทั้ง 4 ด้าน บางประตูถูกเปิดครั้งเดียว บางประตูถูกปิด จึงดูเหมือนว่าเป็นพื้นที่เฉพาะ ประชาชนผู้มาใช้บริการราชการจึงไม่กล้าที่จะเข้าไปพักคอยเพื่อรอดำเนินงานธุรกรรมต่างๆกับทางราชการ โดยสรุป ทุกหน่วยงานในพื้นที่ต้องการการปรับปรุงพื้นที่ให้ดีขึ้น โดยอยากให้มีที่นั่งพักคอย น้ดพบ ของประชาชน มีสวนสวยๆสบายตา เป็นพื้นที่ส่งเสริมสุขภาพยามเช้าและเย็นหลังเวลาราชการ มีร้านค้าแพสๆ มีซุ้มห่อพระ มีพื้นที่แสดงประวัติความเป็นมาของจังหวัด ตลอดจนมีพื้นที่ว่างไว้จัดงานแสดงสินค้า หรือเป็นลานกิจกรรมกลางแจ้ง ทางเดินเข้าออกที่สะดวกทุกด้าน และต้องการ การออกแบบเพื่อความเท่าเทียมหรือที่เรียกว่าอารยสถาปัตย์ (Universal Design) เพื่อประโยชน์สูงสุดแก่ประชาชน และบุคลากรทุกส่วนงานในพื้นที่

ด้านอัตลักษณ์ของจังหวัดปราจีนบุรีควรเป็นอย่างไร ผู้ให้ข้อมูลทั้ง 16 หน่วยงานให้ข้อมูลไปในทิศทางเดียวกันคือ ตราประจำจังหวัดที่เป็นรูปต้นโพธิ์ โบราณสถาน พระพุทธรูปทวารดี หรือประวัติศาสตร์อันยาวนานของจังหวัด รวมไปถึงบุคคลสำคัญของจังหวัดในอดีต คือ เจ้าพระยาอภัยภูเบศร นอกเหนือจากข้อมูลที่สอดคล้องกับคำขวัญของจังหวัดแล้ว ยังมีต้นปีบ ต้นไผ่ ผลไม้ต่างๆ พืชสมุนไพร ชุมชนไม้ประดับดงบัง แหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติ เช่น เขาใหญ่ โรงพยาบาลเจ้าพระยาอภัยภูเบศร นิคมอุตสาหกรรม 304 อ่างเก็บน้ำนฤปดินทรจินดา ซึ่งสรุปข้อมูลที่ได้นั้นมีบางส่วนคล้ายคลึงอยู่ในคำขวัญประจำจังหวัดปราจีนบุรี ที่น่าจุดเด่นของดีประจำจังหวัดมาตั้ง คือ “ศรีมหาโพธิ์คู่บ้าน ไผ่ตงหวานคู่เมือง ผลไม้ลือเลื่อง เขตเมืองทวารวดี”



ภาพที่ 2 ภาพผังแสดงแนวต้นไม้เดิมภายในพื้นที่
ที่มา : บุญเสริม วัฒนกิจ, 2564



ด้านการสำรวจพื้นที่ พบว่า มีการปลูกไม้ยืนต้น จำนวน 4 ต้น บริเวณมุมทั้ง 4 ด้าน และมีการปลูกไม้พุ่ม ได้แก่ สีสาวดี โมกข์ เศรษฐีเรือนนอก เทียนมหาลาภ ปลูกไว้ตามมุมทั้ง 4 ด้าน 1 แบบสมมาตรกันและบริเวณพื้นที่ตรงกลาง มีการปลูกหญ้าไว้เต็มพื้นที่เป็นพรรณไม้คลุมดิน

การวิเคราะห์เปรียบเทียบข้อมูลสัมภาษณ์กับข้อมูลเอกสาร คล้ายคลึงแตกต่างกันดังนี้

ลักษณะที่คล้ายคลึงกันของข้อมูล คือ ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับอัตลักษณ์ของจังหวัดปราจีนบุรีเป็นไปตามข้อมูลที่ศึกษาเกี่ยวกับตราสัญลักษณ์ของจังหวัดปราจีนบุรี ซึ่งรวมอยู่ในคำขวัญของจังหวัดปราจีนบุรี คือ “ศรีมหาโพธิ์คู่บ้าน ไม้ตองหวานคู่เมือง ผลไม้ลือเลื่อง เขตเมืองทวารวดี” เมื่อเปรียบเทียบความเหมือนกับข้อมูลจากการสัมภาษณ์แยกตามวลี ได้ดังนี้

“ศรีมหาโพธิ์คู่บ้าน” และตราประจำจังหวัดปราจีนบุรีที่เป็นรูปต้นโพธิ์ ตรงกับที่ผู้ให้ข้อมูลแสดงความคิดเห็นว่าควรจะเป็นต้นโพธิ์อยู่ในวัดพระศรีมหาโพธิ์ จังหวัดปราจีนบุรี เป็นต้นโพธิ์ที่เก่าแก่ที่สุดในประเทศไทย ที่เชื่อว่าเป็นต้นโพธิ์ที่เป็นหน่อจากต้นพระศรีมหาโพธิ์ สถานที่ที่ตรัสรู้จากพุทธคยาซึ่งนำเข้ามาปลูกเป็นต้นแรกสามารถแทนอัตลักษณ์ของจังหวัดปราจีนบุรีได้

“ไม้ตองหวานคู่เมือง” มีความคล้ายคลึงกับข้อมูลจากการสัมภาษณ์ว่า ต้นไม้สามารถแทนอัตลักษณ์ของจังหวัดปราจีนบุรีได้เนื่องจากไม้ตองศรีปราจีน ที่เป็นแหล่งสร้างรายได้ที่ดีให้กับคนในจังหวัดปราจีนบุรีสามารถแทนอัตลักษณ์ของจังหวัดปราจีนบุรีได้

“ผลไม้ลือเลื่อง” มีความคล้ายคลึงกับข้อมูลจากการสัมภาษณ์ว่าจังหวัดปราจีนบุรีมีผลไม้ต่างๆมากมาย โดยเฉพาะ “ตลาดผลไม้หนองขะอม” ที่มีผลไม้สดใหม่มากมายเมื่อผู้คนมาเที่ยวก็จะซื้อไปเป็นของฝากระหว่างผ่านจังหวัดปราจีนบุรีจึงสามารถแทนอัตลักษณ์ของจังหวัดปราจีนบุรีได้

“เขตเมืองทวารวดี” มีความคล้ายคลึงกับข้อมูลจากการสัมภาษณ์ว่า โบราณสถาน พระพุทธรูปทวารวดี และการที่ได้รับความนิยมพัฒนาเป็นชุมชนหรือเมืองเรียกว่ากลุ่มวัฒนธรรมทวารวดี มีอายุในช่วงพุทธศตวรรษที่ 12-19 สามารถแทนอัตลักษณ์ของจังหวัดปราจีนบุรีได้

ลักษณะที่แตกต่างกันของข้อมูล จากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลมีความเห็นว่า บุคคลสำคัญของจังหวัดในอดีต คือ เจ้าพระยาอภัยภูเบศร ต้นป๊อบ ดอกป๊อบ พืชสมุนไพร ชุมชนไม้ประดับดงบัง แหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติ เช่น เขาใหญ่ โรงพยาบาลเจ้าพระยาอภัยภูเบศร นิคมอุตสาหกรรม 304 อ่างเก็บน้ำนฤปดินทรจินดา ซึ่งก็สามารถแทนอัตลักษณ์ของจังหวัดปราจีนบุรีได้

การเชื่อมโยงข้อมูลสู่บทสรุปอัตลักษณ์ของจังหวัดปราจีนบุรี ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษานำมาวิเคราะห์ข้อมูลร่วมกันเชื่อมโยงข้อมูลเข้าด้วยกัน พบอัตลักษณ์ที่สามารถนำมาออกแบบ คือรูปร่างรูปทรงที่มีที่มาจากพรรณไม้ มีที่มาจากตราสัญลักษณ์ คำขวัญของจังหวัดปราจีนบุรี และดอกไม้มงคลได้แก่ ใบโพธิ์ ลำต้นโพธิ์ ดอกป๊อบ ดอกจำปี ดอกจำปา ส่วนรูปร่างรูปทรงอาคารสถานที่และส่วนประดับ ได้แก่ รูปร่างรูปทรงเจดีย์ อาคารอนุรักษ์โรงพยาบาลเจ้าพระยาอภัยภูเบศรและส่วนประดับภายในอาคาร พระอุโบสถวัดแจ้ง โบราณสถานศรีมโหสถ พระพุทธรูปทวารวดี สะท้อนอัตลักษณ์และนำไปสู่การออกแบบภูมิทัศน์และประติมากรรมได้

การสร้างสรรค์ผลงานออกแบบภูมิทัศน์และประติมากรรม ผู้วิจัย แบ่งประเด็นการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์เป็น 3 ประเด็น โดย ประยุกต์มาจากวิธีการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของ ศาสตราจารย์ปรีชา เถาทอง (กรมส่งเสริมวัฒนธรรม, 2554, 11-14 และปรีชา เถาทอง, สัมภาษณ์, 6 ธันวาคม 2554) ได้แก่

- ความคิดในการสร้างสรรค์ ผู้วิจัยได้แรงบันดาลใจมาจากอัตลักษณ์ของจังหวัดปราจีนบุรี โดยมีการใช้รูปลักษณ์ ลวดลายพื้นผิว ของใบโพธิ์ที่แสดงความเป็นอัตลักษณ์ของจังหวัดปราจีนบุรีแสดงถึงการร้อยเรียงสอดประสาน ความสามัคคีกัน

- ความงามของผลงานสร้างสรรค์ ผู้วิจัยใช้หลักการจัดองค์ประกอบแบบ สมดุล และกลมกลืน ทั้งการออกแบบภูมิทัศน์และประติมากรรม โดยใช้โปรแกรม Auto CAD และ Auto CAD

- ความหมายของผลงานสร้างสรรค์ ผู้วิจัยเน้นการออกแบบภูมิทัศน์ให้มีส่วนประกอบสำคัญคือ ประโยชน์ใช้สอยตามข้อมูลที่ได้ทำการศึกษา และความงามที่เน้นความเป็นอัตลักษณ์ของจังหวัดปราจีนบุรี ด้านประติมากรรม เน้นถึงความโดดเด่นและความเป็นเอกลักษณ์ของจังหวัดด้วยรูปร่างรูปทรงที่ได้จากการเชื่อมโยงข้อมูลอัตลักษณ์ ประกอบเข้าด้วยกันอย่างมีความหมาย

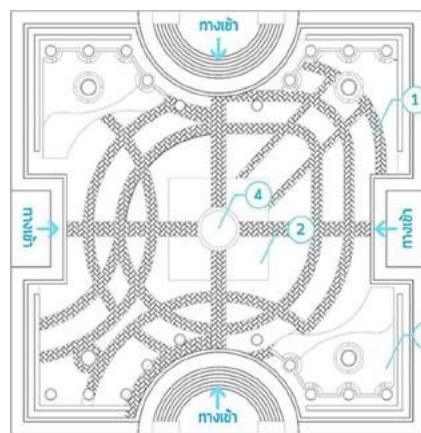


ผลการดำเนินการออกแบบ ทั้งภูมิทัศน์และประติมากรรมตามกระบวนการมีดังต่อไปนี้
ผู้วิจัยออกแบบด้วยระบบคอมพิวเตอร์ ผ่านโปรแกรมที่กำหนดไว้ข้างต้น ได้ผลงานออกมาในลักษณะ 2 มิติ และ 3 มิติ มีวิธีการดำเนินการสร้างสรรค์และเทคนิคต่างๆเรียงตามขั้นตอนดังนี้



ภาพที่ 3 ผังภูมิทัศน์ส่วนพื้นที่การใช้งาน
ที่มา : บุญเสริม วัฒนกิจ, 2565

ผู้วิจัยออกแบบผังภูมิทัศน์ส่วนพื้นที่การใช้งาน โดยผู้วิจัยกำหนดพื้นที่การใช้งานตามผังแนวดันไม้เดิมภายในพื้นที่

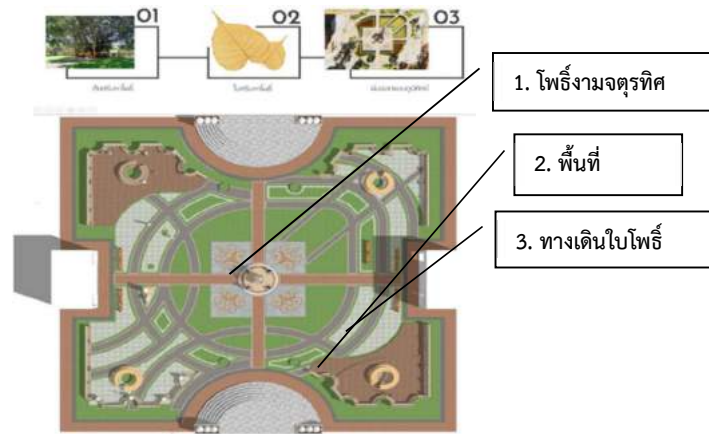


ภาพที่ 4 ภาพผังภูมิทัศน์รวมในพื้นที่ส่วนกลางภายในอาคารศูนย์ราชการจังหวัด
ที่มา : บุญเสริม วัฒนกิจ, 2565

ผู้วิจัยดำเนินการออกแบบแบบร่างผังภูมิทัศน์ โดยวางแนวทางเดินตามรูปใบโพธิ์แทนอัตลักษณ์ของจังหวัดปราจีนบุรี
จากภาพผังภูมิทัศน์รวม หมายเลข 1 คือแนวทางเดินรูปใบโพธิ์ หมายเลข 2 คือฐานพื้นที่สี่เหลี่ยมรองรับประติมากรรม
หมายเลข 3 คือ พื้นที่พักผ่อน หมายเลข 4 คือประติมากรรมกลางแจ้ง

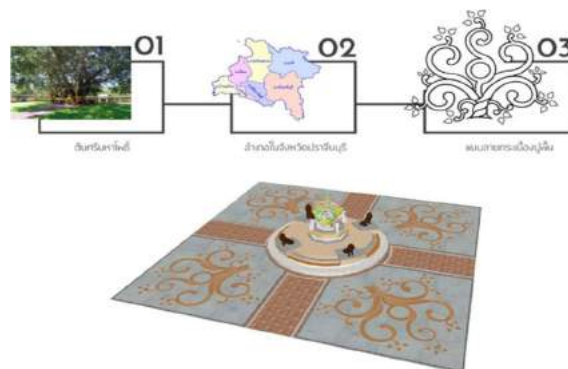


1. การออกแบบภูมิทัศน์พื้นที่ลาดแข็ง (Hard Scape) ออกแบบในส่วนของทางเท้า ที่สามารถเดินเชื่อมถึงกันได้ทั้งพื้นที่ สู่ถึงอัตลักษณ์ของจังหวัดด้วยการออกแบบให้ลายกระเบื้องเป็น ลวดลายของใบโพธิ์ที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจาก ตราประจำจังหวัดปราจีนบุรีและคำขวัญประจำจังหวัด ในบริเวณมุมทั้ง 4 ของพื้นที่มีจุดพักผ่อนเป็นที่นั่งพัก ใช้วัสดุบล็อกในการทำทางเท้าเป็นส่วนใหญ่ เพื่อให้สะท้อนความรู้สึกถึงความเป็นเมืองโบราณ



ภาพที่ 5 การออกแบบภูมิทัศน์พื้นที่ลาดแข็ง (Hard Scape)

ที่มา : บุญเสริม วัฒนกิจ, 2565



ภาพที่ 6 ภาพการออกแบบภูมิทัศน์พื้นที่ลาดแข็ง โพธิ์งามจตุรทิศ

ที่มา : บุญเสริม วัฒนกิจ, 2565

โพธิ์งามจตุรทิศ คือพื้นที่สี่เหลี่ยมปูกระเบื้องตรงฐานประติมากรรมแรงบันดาลใจมาจากต้นโพธิ์ สัญลักษณ์ของจังหวัด ลักษณะของต้นโพธิ์นั้นมีกิ่งเล็กใหญ่ออกจากลำต้นออก 7 กิ่ง เปรียบเสมือนอำเภอทั้ง 7 ของจังหวัดปราจีนบุรี คือ อำเภอนาดี อำเภอประจันตคาม อำเภอเมือง อำเภอบินทร์บุรี อำเภอศรีมหาโพธิ์ อำเภอศรีมโหสถและอำเภอบ้านสร้าง ที่รวมกัน กลายเป็น ต้นโพธิ์ 1 ต้น แทนค่าจังหวัด

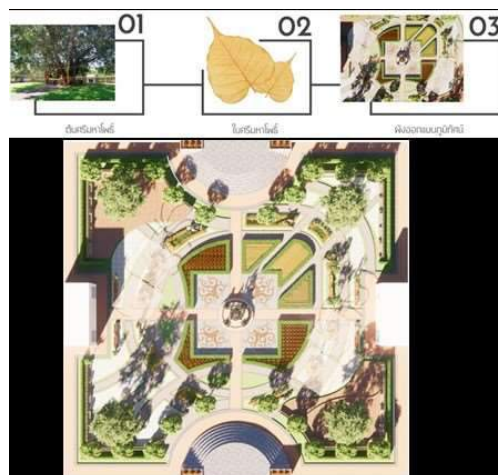


พื้นที่พักผ่อน เป็นพื้นที่สำหรับประชาชนผู้เข้ามาใช้พื้นที่ใช้นั่งพัก อยู่บริเวณมุมทั้ง 4 ของพื้นที่โครงการวิจัย



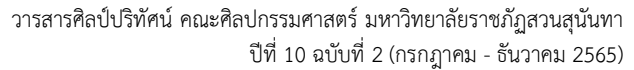
ภาพที่ 7 ภาพ 3 มิติพื้นที่พักผ่อน
ที่มา : บุญสรริม วัฒนกิจ, 2565

ทางเดินใบโพธิ์ ได้รับแรงบันดาลใจมาจากต้นโพธิ์ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของจังหวัดปราจีนบุรี โดยเป็นการทำพื้นที่ทางเดินให้มีลักษณะคล้ายใบโพธิ์ โดยเป็นการตัดทอนรายละเอียดลง เพื่อให้ได้สัดส่วนที่สวยงาม เมื่อมองจากด้านบนของอาคารจะสามารถเห็นเป็นรูปร่างใบโพธิ์ได้อย่างชัดเจน

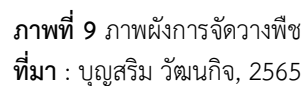


ภาพที่ 8 มุมมองด้านบนเป็นรูปใบโพธิ์
ที่มา : บุญสรริม วัฒนกิจ, 2565

2. การออกแบบภูมิทัศน์พื้นที่ตาอ่อน (Soft Scape) เป็นการออกแบบจัดวางพืชพรรณไม่ให้เข้ากับสภาพพื้นที่ ทั้งในเรื่องของความสวยงามและการดูแลรักษา ในการออกแบบภูมิทัศน์พื้นที่ตาอ่อนนั้น มีการเลือกใช้พืชพรรณไม้ที่เหมาะสมต่อการ



การจัดวางพืชพรรณไม้ในพื้นที่ใช้หลักการออกแบบภูมิทัศน์ มีการจัดพรรณไม้เป็นลำดับชั้นจากเดิมในพื้นที่ที่ไม่มียืนต้นอยู่แล้ว จึงได้ทำการจัดลำดับชั้นโดยการปลูกไม้ประธานเช่น ต้นแก้วเจ้าจอม เสริมด้วยไม้พุ่ม เช่น ต้นเทียนทอง และโกสน ไม้คลุมดินเป็นพื้นหญ้า เสริมเข้ามาลดหลั่นกันกันเป็นลำดับชั้น เพื่อความสวยงาม ตามหลักการจัดองค์ประกอบของการจัดวางพรรณไม้



รูปประติมากรรมพระศรีวิสุทธิวงศ์

SCALE 1:50

รูปด้าน A

SCALE 1:50

รูปด้าน B

SCALE 1:50

ภาพที่ 10 แบบร่างประติมากรรมสื่ออัตลักษณ์
ที่มา : บุญเสริม วัฒนกิจ, 2565

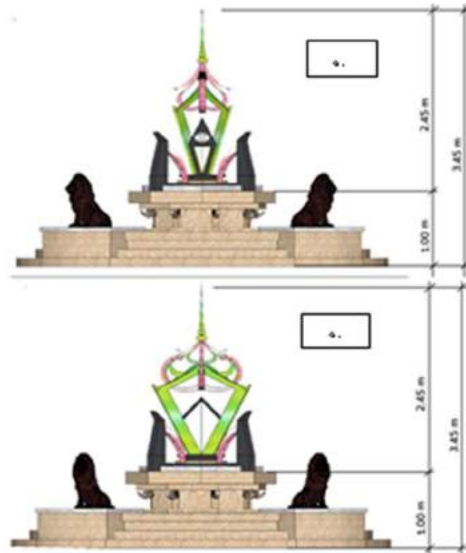


ภาพที่ 11 ส่วนประกอบของประติมากรรม
ที่มา : บุญเสริม วัฒนกิจ, 2565

1. ฉัตรทองคำ เป็นเครื่องสูงสำหรับแขวน ปัก ตั้งหรือเชิญเข้าขบวนแห่เพื่อเป็น เกียรติยศ ฉัตรมีรูปร่างคล้ายร่มที่ซ้อนกันเป็นชั้น ๆ ถือเป็นของสูง เปรียบเสมือนสวรรค์ซึ่งเป็นศูนย์ รวมจักรวาล สื่อถึงความเป็นสิริมงคล จึงได้มีออกแบบฉัตรทองคำประดับไว้ในส่วนบนสุดของ ประติมากรรม เพื่อเพิ่มความหมายเรื่องความเป็นสิริมงคลในงานประติมากรรม
2. ข่อโพธิ์เงิน ได้รับแรงบันดาลใจมาจาก ต้นโพธิ์ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ โดยเป็นตรา ประจำจังหวัด ของจังหวัดปราจีนบุรี จึงได้นำในส่วนของใบโพธิ์มาทำการออกแบบ โดยประกอบกัน เป็นมุมฉากให้เกิดความสมมาตร
3. ตะกร้อโพธิ์ทอง ได้รับแรงบันดาลใจมาจาก เส้นใยที่อยู่ในใบโพธิ์ เปรียบได้กับการ เชื่อมประสานให้คนภายในจังหวัดมีความห่วงใย และความเอื้อเฟื้อให้กัน เหมือนเส้นใยของใบโพธิ์
4. สลักก้านโพธิ์ ได้รับแรงบันดาลใจมาจากก้านของใบโพธิ์ ที่เป็นตัวเชื่อมในระหว่าง ใบและก้านของต้นโพธิ์ เหมือนกับการประสานให้คนในจังหวัดมีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน
5. หอทรงเพชรจำปีหยาย ได้รับแรงบันดาลใจมาจากพระอุโบสถ ณ วัดแจ้ง โดยออกแบบให้มีลักษณะเหมือนดอกจำปีหยาย รูปทรงคล้ายเพชร เนื่องจาก ดอกจำปี ถือเป็นไม้หอมมงคลและรูปทรงคล้ายเพชรมาจากชื่อของ หลวงพ่อเพชร พระพุทธรูปเก่าแก่ของ จังหวัดปราจีนบุรี
6. หอทรงเพชรจำปาคว่ำ ได้รับแรงบันดาลใจมาจากพระอุโบสถ ณ วัดแจ้งเช่นกัน โดยดอกจำปีและจำปาถือเป็นไม้หอมมงคล จึงได้มีการนำตราสัญลักษณ์ของจังหวัด มาติดไว้บน ชิ้นส่วนนี้ เพื่อให้เป็นสื่อสัญลักษณ์ที่เข้าใจง่ายและแสดงสัญลักษณ์ที่เด่นชัดของจังหวัดโดยตรง
7. ค้ำรากโพธิ์ ได้รับแรงบันดาลใจมา วัดต้นโพธิ์ศรีมหาโพธิ์ จังหวัดปราจีนบุรี เปรียบเสมือนการค้ำชู เกื้อหนุนกันจากประชาชนโดยจะวางไว้บริเวณฐานทั้ง 4 ทิศ ของประติมากรรม
8. เสาทรงพนมบุขุา แรงบันดาลใจมาจากการสักการะบูชา สิ่งศักดิ์สิทธิ์ โดยมีรูปทรง คล้ายกับมือที่ประนม ตั้งอยู่บริเวณฐานของประติมากรรมทั้ง 4 ทิศ เชื่อมติดต่อกับส่วนของ ค้ำรากโพธิ์
9. พานรับแปดทิศ จะอยู่บริเวณฐานรองรับของเสาทรงพนมบุขุาเปรียบเสมือนการมี ชื่อเสียง กว้างไกลไปในดินแดนทั้ง 8 ทิศ
10. ฐานจตุรทิศ ตั้งอยู่บริเวณบันไดทางขึ้นทั้ง 4 ทิศ โดยด้านบนของฐานทั้ง 4 ทิศนั้น จะมีรูปปั้นรูปสิงห์ตั้งไว้อยู่บนฐานทั้ง 4 ฐาน



11. สิ่งทอแทนการปกปักรักษาสถานที่รวมไปถึงการจัดสิ่งชั่วร้าย ด้วยคุณลักษณะที่แข็งแรง ฉลาด ดูร้ายและมี
สัญลักษณ์ของผู้ล่า มีที่มาจากกลดลายจากอาคารอนุรักษ์โรงพยาบาลเจ้าพระยาอภัยภูเบศร จึงได้นำมาตั้งไว้บนฐานจตุรทิศเพื่อ
ปกปักรักษาสถานที่ จากทั้ง 4 ทิศ



ภาพที่ 12 ขนาดและสัดส่วนของประติมากรรม
ที่มา : บุญเสริม วัฒนกิจ, 2565



ภาพที่ 13 ภาพร่างประติมากรรม 3 มิติ
ที่มา : บุญเสริม วัฒนกิจ, 2565



สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “อัตลักษณ์ท้องถิ่นสู่การสร้างสรรค์ประติมากรรมกลางแจ้งประกอบการออกแบบภูมิทัศน์จังหวัดปราจีนบุรี” มีวัตถุประสงค์ เพื่อ ศึกษาอัตลักษณ์ของจังหวัดปราจีนบุรีในบริบททางธรรมชาติ ทางสังคม ทางศิลปะและทางวัฒนธรรม และออกแบบประติมากรรมกลางแจ้ง ประกอบการออกแบบภูมิทัศน์ในพื้นที่ส่วนกลางภายใน อาคารศูนย์ราชการจังหวัดปราจีนบุรี ให้สอดคล้องกับอัตลักษณ์ของจังหวัดปราจีนบุรีและการใช้งาน ผลการศึกษาอัตลักษณ์ของจังหวัดปราจีนบุรีพบว่าอัตลักษณ์ของจังหวัดปราจีนบุรี ได้แก่ รูปร่าง รูปทรงที่มีที่มาจากพรรณไม้ ซึ่งมีที่มาจากตราสัญลักษณ์ คำขวัญของจังหวัดปราจีนบุรี และดอกไม้มงคลได้แก่ ใบโพธิ์ ลำต้นโพธิ์ ดอกปีบ ดอกจำปี ดอกจำปา และ รูปร่างรูปทรงที่มีที่มาจากอาคารสถานที่และส่วนประดับ ซึ่งได้มาจากข้อมูลที่ทำการศึกษา ได้แก่ รูปร่างรูปทรงเจดีย์ อาคารอนุรักษ์โรงพยาบาลเจ้าพระยาอภัยภูเบศรและส่วนประดับภายในอาคาร พระอุโบสถวัดแจ้ง โบราณสถานศรีมโหสถ พระพุทธรูปทวารวดี เป็นลักษณะที่สะท้อนความรู้สึกถึงความ เป็นอัตลักษณ์ของจังหวัดปราจีนบุรีและนำไปสู่การออกแบบภูมิทัศน์และประติมากรรมโดยการใช้โปรแกรม Auto CAD และ Sketch UP ผู้วิจัยจึงนำรูปร่าง รูปทรงของใบโพธิ์มาออกแบบภูมิทัศน์เป็นแนวทางเดิน นำส่วนของใบโพธิ์ เส้นใยใบโพธิ์ และก้านโพธิ์ มาทำการออกแบบซอไฟเงิน ตะกร้อโพธิ์ทอง และสลักก้านโพธิ์ โดยประกอบกัน ตรงส่วนบนของประติมากรรม ในผลงานประติมากรรมยังมีห่อทรงเพชรจำปีห้อย ห่อทรงเพชรจำปาว่า ได้รับแรงบันดาลใจมาจากพระอุโบสถ ณ วัดแจ้ง โดยออกแบบให้มีลักษณะ รูปทรงคล้ายเพชรติดตั้งตราสัญลักษณ์จังหวัดปราจีนบุรีไว้ด้านบน นอกจากนั้นได้ใช้สิ่งซึ่งพบตามรั้วและอาคารอนุรักษ์โรงพยาบาลเจ้าพระยาอภัยภูเบศรมาเป็นส่วนหนึ่งของงานประติมากรรมโดยติดตั้งไว้ทั้ง 4 มุมของฐานประติมากรรม และเมื่อได้ต้นแบบภูมิทัศน์และประติมากรรมแล้วประเมินคุณภาพโดยผู้ทรงคุณวุฒิพบว่าผลงานต้นแบบมีคุณภาพผ่านเกณฑ์ที่กำหนด

อภิปรายผล

ข้อค้นพบจากการศึกษาเอกสารและการเก็บข้อมูลสัมภาษณ์เชิงลึก สรุปว่าอัตลักษณ์ของจังหวัดปราจีนบุรีคือ โพธิ์ เหตุผลหลักมาจากคนส่วนใหญ่ในพื้นที่รับรู้ ว่า ต้นศรีมหาโพธิ์ ณ วัดต้นโพธิ์ศรีมหาโพธิ์มีความสำคัญทางประวัติศาสตร์ และถูกนำมาใช้เป็นตราประจำจังหวัด รวมทั้งอยู่ในคำขวัญประจำจังหวัด เป็นการรับรู้มาเป็นเวลานาน เมื่อนึกถึงอัตลักษณ์ของจังหวัดปราจีนบุรี สอดคล้องกับ สมัย จิตหมวด (2521, อ้างถึงใน บัณฑิต เมาวัฒนา, 2548, หน้า 8) ที่ว่า กระบวนการรับรู้ ประกอบด้วย อาการสัมผัส หมายถึง อาการที่อวัยวะสัมผัสกับสิ่งเร้าที่ผ่านมา และเข้ากระทบกับอวัยวะที่รับสัมผัสกับสิ่งต่าง ๆ เพื่อให้คนเราได้รับรู้ภาวะแวดล้อมที่อยู่รอบตัว แล้วเกิดปฏิกิริยาตอบสนองขึ้น สิ่งสำคัญที่จะช่วยแปลความหมายได้ดีและถูกต้องนั้น คือสติปัญญา การสังเกต การพิจารณา ความสนใจ ความตั้งใจ และคุณภาพของจิตใจในขณะนั้น ความรู้หรือประสบการณ์เดิม ได้แก่ ความคิด ความรู้ ความเข้าใจ และการกระทำของผู้รับรู้ในอดีตที่จะต้องประกอบด้วยความถูกต้อง ความแน่นอน ความชัดเจน รวมทั้งมีปริมาณข้อมูลมากพอ หรือมีความรอบรู้ในหลาย ๆ ด้าน

ข้อค้นพบจากการออกแบบประติมากรรมประกอบการออกแบบภูมิทัศน์ ประติมากรรมสะท้อนอัตลักษณ์ท้องถิ่นของจังหวัดปราจีนบุรี มีความกลมกลืนกับภูมิทัศน์ มีคุณค่าทางความงาม มีความสมบูรณ์คงทน มีรูปแบบไม่ซ้ำผลงานผู้อื่น และประติมากรรมแก้ปัญหาสภาพภูมิทัศน์เดิมได้ เนื่องจากการนำเอารูปร่าง รูปทรง ของใบโพธิ์ซึ่งได้จากการศึกษาอัตลักษณ์ของจังหวัดปราจีนบุรี มาใช้ในการออกแบบ ถือเป็นประสบการณ์เดิมจากการรับรู้ของคนโดยทั่วไป สอดคล้องกับสุภาวดี คูหาทอง (อ้างถึงใน กมลวัฒน์ ยะสารวรรณ, 2547, หน้า 7) ที่กล่าวถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ของบุคคลเป็นปัจจัยภายใน ได้แก่คุณสมบัติที่อยู่ภายในตัวของผู้รับ เช่น เพศ อาชีพ อายุ ระดับการศึกษา ความต้องการ คุณค่า ความสนใจ ประสบการณ์เดิม ปัจจัยภายนอก ได้แก่ คำแนะนำ คำสั่งสอน จึงสามารถดึงความรู้สึกถึงความเป็นอัตลักษณ์ของจังหวัดปราจีนบุรีออกมาได้

จากการออกแบบภูมิทัศน์ในพื้นที่ส่วนกลางภายในอาคารศูนย์ราชการจังหวัดปราจีนบุรีผู้วิจัยได้ทำการออกแบบและประมวลผลการออกแบบออกมาเป็นภาพทัศนียภาพในรูปแบบเสมือน จริงได้ทั้งก่อนและหลังการออกแบบ เพื่อให้ได้เห็นถึงรูปแบบของพื้นที่ ที่ชัดเจนยิ่งขึ้น ดังรูป



ภาพที่ 14 ภาพเปรียบเทียบสถานที่ก่อนและหลังการออกแบบ
ที่มา : บุญเสริม วัฒนกิจ, 2565

ข้อเสนอแนะทั่วไป

การวิจัยครั้งนี้ เป็นแบบอย่างของการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะแขนงหนึ่งอย่างมีระบบระเบียบ มีแบบแผนอย่างชัดเจน ดังนั้นนอกจากได้ผลงานการออกแบบประติมากรรมประกอบการออกแบบภูมิทัศน์แล้ว ยังได้รูปแบบการวิจัยทางศิลปะให้นักวิจัย นิสิตนักศึกษาเพื่อสามารถอธิบายที่มาของแรงบันดาลใจ และรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานได้ และต้นแบบที่ได้จากการวิจัยครั้งนี้ศูนย์ราชการจังหวัดอื่นๆสามารถนำไปดัดแปลงให้เป็นอัตลักษณ์ของตนเองแล้วสร้างขึ้นได้จริงในพื้นที่จริง

ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. การศึกษาวิจัยอัตลักษณ์ท้องถิ่นเพื่อออกแบบประติมากรรมกลางแจ้งประกอบการออกแบบภูมิทัศน์ในพื้นที่ที่เป็นชุมชนขนาดเล็ก หรือท้องที่ต่างๆที่มีความสำคัญทางการท่องเที่ยว เป็นการสร้างที่หมายที่เห็นได้ง่าย เป็นจุดนัดพบที่สำคัญ หรือเป็น Landmark
2. การศึกษาวิจัยอัตลักษณ์ท้องถิ่นเพื่อออกแบบประติมากรรมกลางแจ้งประกอบการออกแบบภูมิทัศน์สามารถขยายหัวข้อวิจัยเป็นการออกแบบและสร้างสรรค์ขึ้นจริงได้
3. การศึกษาวิจัยอัตลักษณ์ท้องถิ่นเพื่อออกแบบประติมากรรมกลางแจ้งประกอบการออกแบบภูมิทัศน์สามารถปรับกระบวนการสร้างสรรค์ให้เป็นเทคนิคอื่นแทนสร้างประติมากรรม เช่น การศึกษาอัตลักษณ์เพื่อออกแบบตราสัญลักษณ์ หรือเพื่อสร้างผลงานจิตรกรรม เป็นต้น



เอกสารอ้างอิง

- กมลวัฒน์ ยะสารวรรณ. (2547). *การรับรู้กฎระเบียบของพนักงานท่าเรือแหลมฉบัง*. (รัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยบูรพา, บัณฑิตวิทยาลัย, สาขานโยบายสาธารณะ.
- ฉัตรชัย อรรถปักษ์. (2550). *องค์ประกอบศิลปะ* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: วิทย์พัฒน์.
- บุญใจ ศรีสถิตยน์รากร. (2550). *ระเบียบวิธีการวิจัยทางพยาบาลศาสตร์* (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: ยูแอนด์ไอ อินเตอร์มีเดีย.
- บัณฑิต เผ่าวัฒนา. (2548). *การมีส่วนร่วมของประชาชนในการจัดการปัญหาน้ำเสียในคลองแม่ข่า ตำบลช้างคลาน เทศบาลนครเชียงใหม่*.
เชียงใหม่: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ปรีชา เกาทอง. (2554). *กรมส่งเสริมวัฒนธรรม*. (6 ธันวาคม 2554). สัมภาษณ์.
- มัย ตะตียะ. (2547). *สุนทรียภาพทางทัศนศิลป์*. กรุงเทพฯ: วาดศิลป์
- วัฒนาพร เชื้อนสุวรรณ. (2547). *การรับรู้ความงามของมนุษย์*. เชียงใหม่: สถาบันเทคโนโลยีราชมงคลวิทยาลัยเขตพายัพ
- ศุภพงศ์ ยืนยง. (2547). *หลักการเขียนภาพ*. กรุงเทพฯ: โอเอสพริ้นติ้งเฮ้าส์
- อนันต์ ประภาโส. (2542). *วาดเส้น* (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ : สิปประภา
- อิทธิพล ตั้งโฉลก. (2550). *แนวทางการสอนและสร้างสรรค์กิจกรรมชั้นสูง*. กรุงเทพฯ : อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.
- Edmonds, W. A. & Kennedy, T. D. (2017). *An Applied Guide to Research Designs: Quantitative, Qualitative, and Mixed Methods* (2nd ed.). Singapore, SAGE Publications, Inc.



**การศึกษาเครื่องแต่งกายเชิงวัฒนธรรมประเพณีชุมชนแพรกหนามแดงเพื่อสร้างอัตลักษณ์
เครื่องแต่งกายของตำบลแพรกหนามแดง จังหวัดสมุทรสงคราม**

**A study of cultural costumes of Prak Nam Daeng community to create the identity of
Prak Nam Daeng Sub-district costumes Samut Songkhram Province**

เตชิต เฉยพ่วง

Taechit Cheuypoung

สาขาวิชาการออกแบบเครื่องแต่งกาย คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

Fashion Design, Faculty of Arts, Suan Sunandha Rajabhat University

(Received : Nov 10,2022 Revised : Dec 9,2022 Accepted : Dec 9,2022)

บทคัดย่อ

งานวิจัยในครั้งนี้เป็นการศึกษาและได้ลงไปที่ชุมชนแพรกหนามแดงนั้นพบว่า ชุมชนแพรกหนามแดงนั้นไม่มีเครื่องแต่งกายที่เป็นเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม ซึ่งในเขตพื้นที่จังหวัดเพชรบูรณ์นั้นมีการรวมกลุ่มชุมชนของชาติพันธุ์ที่มีความหลากหลายทั้ง ชาวไทย, ไทยโซ่ง, ชาวมอญ, ชาวกะเหรี่ยง, ไทยพวน, ลาวเวียง ดังนั้น ในชุมชนแพรกหนามแดงเองย่อมมีวัฒนธรรมที่ซ้อนทับกันของชุมชนอยู่ จึงเป็นเรื่องที่น่าสนใจที่จะศึกษาเพื่อนำมาสร้างอัตลักษณ์เชิงวัฒนธรรมของเครื่องแต่งกายชุมชน เพื่อส่งเสริมและสร้างความรักความเข้มแข็งของชุมชน สร้างอัตลักษณ์ของชุมชนให้เกิดการจดจำ จะนำไปสู่การสร้างและพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ทั้งด้านการส่งเสริมวัฒนธรรม การท่องเที่ยว รวมถึงสามารถต่อยอดเป็นเครื่องแต่งกายเชิงวัฒนธรรมประจำถิ่น สร้างสรรค์ลวดลายและสร้างเครื่องแต่งกายที่มีความร่วมสมัยได้ และจากผลของการวิจัยในครั้งนี้ทำให้ทราบว่าชาวชุมชนแพรกหนามแดงน่าที่จะเป็นประชากรในกลุ่มคนไทยพื้นถิ่น ซึ่งมีการแต่งกายแบบคนไทยภาคกลางโดยทั่วไป จากข้อสันนิษฐานนี้จึงอาจจะนำมาใช้เป็นข้อมูลในการออกแบบเครื่องแต่งกายเชิงวัฒนธรรมประเพณีชุมชนแพรกหนามแดงเพื่อสร้างอัตลักษณ์เครื่องแต่งกายของตำบลแพรกหนามแดง

คำสำคัญ : แพรกหนามแดง, ลวดลายสิ่งทอลาวโซ่ง, ผลิตภัณฑ์สินค้าแฟชั่น

ABSTRACT

This research was a study and went down to the community of Praek Nam Daeng found that The Praek Thorn Daeng community does not have any culturally distinctive costumes. In the area of Phetchaburi province, there is a group of diverse ethnic communities, including Thais, Thai Song, Mon, Karen, Thai Phuan, Lao Wiang. of the community Therefore, it is interesting to study in order to create cultural identity of community clothing. To promote and build love and strength of the community Create a community identity to be remembered. This will lead to the creation and development of a creative economy in terms of promoting culture. travel as well as being able to extend into a local cultural apparel creative pattern and create an outfit that is contemporary And from the results of this research, it is known that the people of Phraek Nam Daeng community are likely to be indigenous Thai people. which is dressed in typical central Thai style From this assumption, it may be used as information for designing cultural costumes of the Phraek Nam Daeng community in order to create the identity of Phraek Nam Daeng sub-district.

Keywords : Praek Nam Daeng, Printed fabric patterns design, Phraek Nam Daeng Group



บทนำ

คำว่า “แพรกหนามแดง” นั้นจากคำบอกเล่าของผู้สูงอายุพบว่าแพรกหนามแดงนั้น หมายถึงลำน้ำเช่นลำราง ลำประโดง ลำแพรก ลำคลอง ส่วนคำว่าแพรกหนามแดงนั้นน่าจะมาจากน้ำในลำแพรกนั้นเป็นสีแดงหรือในลำแพรกนั้นมีต้นหนามแดงขึ้นมา ก็เป็นได้ทั้งสองแนวทางและแต่เดิมในอดีตตำบลแพรกหนามแดงและตำบลยี่สารเป็นตำบลเดียวกัน ชื่อว่าตำบลยี่สารแพรกหนามแดง พื้นที่ตั้งของตำบลแพรกหนามแดง ในอดีตนั้นเคยเป็นพื้นที่ทะเลตมมาก่อน และชายทะเลนั้นพบว่าอยู่ที่ประมาณหัวเขาจีน-เขาอีโก้ และเมืองคูบัวตัวเขายี่สารและเขาตะเคราเป็นเกาะเล็กๆอยู่ชายฝั่งทะเล ตามหลักฐานทางโบราณคดีการตั้งถิ่นฐานของคนโบราณ บริเวณรอบพื้นที่ตำบลแพรกหนามแดงมีคนหลายภาษาและหลายเชื้อชาติมาก ที่มาตั้งถิ่นฐานอยู่ เช่นคนจีนจะพบว่าอพยพมากก็จะตั้งถิ่นฐานอยู่ตามเมืองปากแม่น้ำหรือตามแนวชายทะเล เช่นชุมชนตำบลบางตะบูน ชุมชนเขายี่สาร ชุมชนคลองโคกและปากแม่น้ำแม่กลอง ส่วนชุมชนชาวมอญก็พบได้ในชุมชนคลองมอปลัดและชุมชนบางจะเกร็ง ส่วนชุมชนชาวย้อยและชุมชนหัวเขาจีนก็จะพบว่าเป็นชุมชนลาวโซ่งหรือไทยทรงดำ และทางแถบอำเภอปากท่อก็จะพบว่ามีชุมชนเขมรลาวเดิมหรือเขมรไทยเดิม (ปัญญา โตกทอง, 2556)

วัฒนธรรม ประเพณี ความเชื่อ ตลอดจนภูมิประเทศ สภาพอากาศที่แตกต่างกันในแต่ละพื้นที่ของประเทศไทย เป็นส่วนหนึ่งของสาเหตุที่ทำให้การใช้ผ้า และการสวมใส่เสื้อผ้าเป็นไปตามความเหมาะสมของพื้นที่นั้น รวมถึงการบ่งบอกถึงฐานะทางสังคมจากการสวมใส่เสื้อผ้าเหล่านั้นอีกด้วย ดังที่สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ เจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ ทรงอธิบายถึงผ้าสมปักไว้ในหนังสือ บันทึกเรื่องความรู้ต่างๆ ตอนหนึ่งว่า “เป็นผ้าทอด้วยไหมเปลวกลาง พื้นผ้าเป็นสีเป็นลายต่างๆ ใช้ตามยศ ตามเหล่า มีสมปักปุมเป็นสูงสุด และสมปักริ้วเป็นต่ำสุด” ชนิดของผ้านุ่งจึงมีความสำคัญ (ส.พลายน้อย, 2553)

ผ้าของไทยนั้นส่วนมากจะมีลวดลายที่สวยงามแปลกตา มีทั้งผ้าพิมพ์ลาย ผ้าปัก ที่ใช้บ่งบอกถึงฐานะในสังคม ส่วนสามัญชนใช้ผ้าพื้นเมืองซึ่งมีอยู่ทุกภาคและได้มีการสืบทอดมาจนถึงปัจจุบัน เช่น ชินตีนต่อ ผ้าไหมของภาคเหนือ ผ้าชินตีนจกของภาคกลาง ผ้าพุมเรียงของภาคใต้ และผ้ามัดหมี่ของภาคอีสาน (พวงผกา คุโรวาท, 2535)

การวิจัยนี้ทำให้เกิดคุณค่าในการยกระดับศักยภาพในการแข่งขันเชิงพาณิชย์และวัฒนธรรม อีกทั้งยังเพิ่มมูลค่าให้กับอัตลักษณ์ของท้องถิ่นที่แสดงออกมาทางเครื่องแต่งกาย กระบวนการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ และเทคโนโลยีวัสดุเพื่อเกิดผลิตภัณฑ์และเหมาะสมกับชุมชน ส่งเสริม พัฒนาและสร้างรายได้ให้กับชุมชนสามารถพึ่งพาตนเองและสอดคล้องกับแผนพัฒนาจังหวัดสมุทรสงคราม และ แผนพัฒนาประเทศ

จากการศึกษาและได้ลงไปชุมชนแพรกหนามแดงนั้นพบว่า ชุมชนแพรกหนามแดงนั้นไม่มีเครื่องแต่งกายที่เป็นเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม ซึ่งในเขตพื้นที่จังหวัดเพชรบุรีนั้นมีการรวมกลุ่มชุมชนของชาติพันธุ์ที่มีความหลากหลายทั้ง ชาวไทย, ไทยโซ่ง, ชาวมอญ, ชาวกะเหรี่ยง, ไทยพวน, ลาวเวียง ดังนั้น ในชุมชนแพรกหนามแดงเองย่อมมีวัฒนธรรมที่ซ้อนทับกันของชุมชนอยู่ จึงเป็นเรื่องที่น่าสนใจที่จะศึกษาเพื่อนำมาสร้างอัตลักษณ์เชิงวัฒนธรรมของเครื่องแต่งกายชุมชน เพื่อส่งเสริมและสร้างความรักความเข้มแข็งของชุมชน สร้างอัตลักษณ์ของชุมชนให้เกิดการจดจำ จะนำไปสู่การสร้างและพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ทั้งด้านการส่งเสริมวัฒนธรรมการท่องเที่ยว เป็นต้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาประวัติความเป็นมาของชาติพันธุ์ชุมชนแพรกหนามแดง จังหวัดสมุทรสงคราม
2. เพื่อหาแนวทางในการสร้างอัตลักษณ์เครื่องแต่งกายของตำบลแพรกหนามแดง จังหวัดสมุทรสงคราม

ระเบียบวิธีวิจัย

การนำไปสู่ความสำเร็จของการวิจัย การพัฒนาเครื่องแต่งกายเชิงวัฒนธรรมประเพณี ชุมชนแพรกหนามแดง จังหวัดสมุทรสงครามประกอบไปด้วย ค้นหาประวัติความเป็นมาของกลุ่มชาติพันธุ์ที่อยู่ในชุมชนแพรกหนามแดง จังหวัดสมุทรสงคราม เพื่อนำมาสร้างอัตลักษณ์ในการออกแบบเครื่องแต่งกายเชิงประเพณี และอาจนำไปสู่การสร้างรูปแบบเชื่อมโยงการออกแบบผลิตภัณฑ์สินค้าแฟชั่นเครื่องแต่งกายกับมิติของภูมิปัญญา วัฒนธรรมของจังหวัดสมุทรสงคราม และสร้างแนวทางการส่งเสริมในการออกแบบลวดลายผ้าทอพื้นเมืองสู่การออกแบบผลิตภัณฑ์สินค้าแฟชั่นเครื่องแต่งกาย เป็นการวิจัยเชิงผสมผสาน ผู้วิจัยใช้วิธีการ



ศึกษาวิจัยทั้งด้านการพรรณนาวิเคราะห์ (Descriptive Analysis) และวิธีวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Method) ซึ่งมีลำดับขั้นตอนดังนี้

1. วิธีวิจัยเชิงพรรณนาวิเคราะห์ (Descriptive Analysis) ผู้วิจัยมีลำดับขั้นตอนศึกษาวิเคราะห์ดังนี้

1.1 ศึกษารวบรวมจากเอกสาร หนังสือ ตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มชาติพันธุ์ ชุมชนแพรงหนามแดง จังหวัดสมุทรสงคราม

1.2 ศึกษาและรวบรวมข้อมูลภาคสนามจากพื้นที่ศึกษา คือชุมชนแพรงหนามแดง จังหวัดสมุทรสงคราม รวบรวมข้อมูลและประเมินศักยภาพเพื่อการถ่ายทอดแนวทางการออกแบบชิ้นเครื่องแต่งกายเชิงวัฒนธรรม

1)การสัมภาษณ์ (Interview Method) โดยสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) และสนทนากลุ่มย่อย (Group Interview) ผู้เชี่ยวชาญด้านชาติพันธุ์ ผ้าทอพื้นเมือง ผู้เชี่ยวชาญด้านภูมิปัญญาและวัฒนธรรม ชุมชนแพรงหนามแดง จังหวัดสมุทรสงคราม ผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้ให้ข้อมูล

2)การสังเกตการณ์ (Observation Method) ทั้งการสังเกตการณ์รูปแบบการแต่งกายพื้นเมืองของกลุ่มชาติพันธุ์ในจังหวัดสมุทรสงคราม

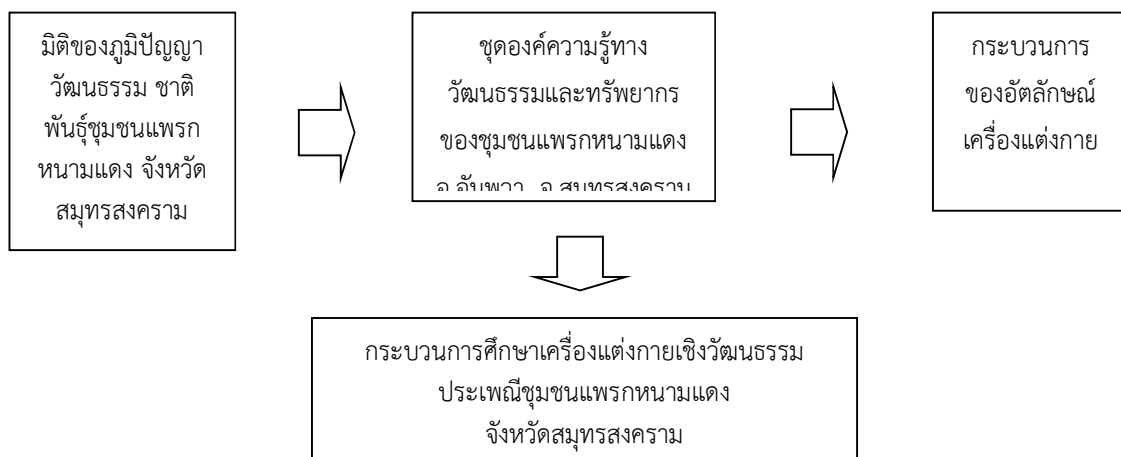
2. วิธีวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Method) การศึกษาวิจัยในเชิงปริมาณผู้วิจัยมีดังนี้

2.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มชาติพันธุ์ในจังหวัดสมุทรสงคราม และการออกแบบผ้าทอพื้นเมือง

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 ใช้แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง สัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) และสนทนากลุ่มย่อย (Group Interview) ผู้เชี่ยวชาญเรื่องกลุ่มชาติพันธุ์ การแต่งกาย และผ้าทอพื้นเมือง

งานวิจัยนี้ใช้กรอบแนวความคิดประกอบด้วย



ภาพที่ 1 กรอบแนวความคิด

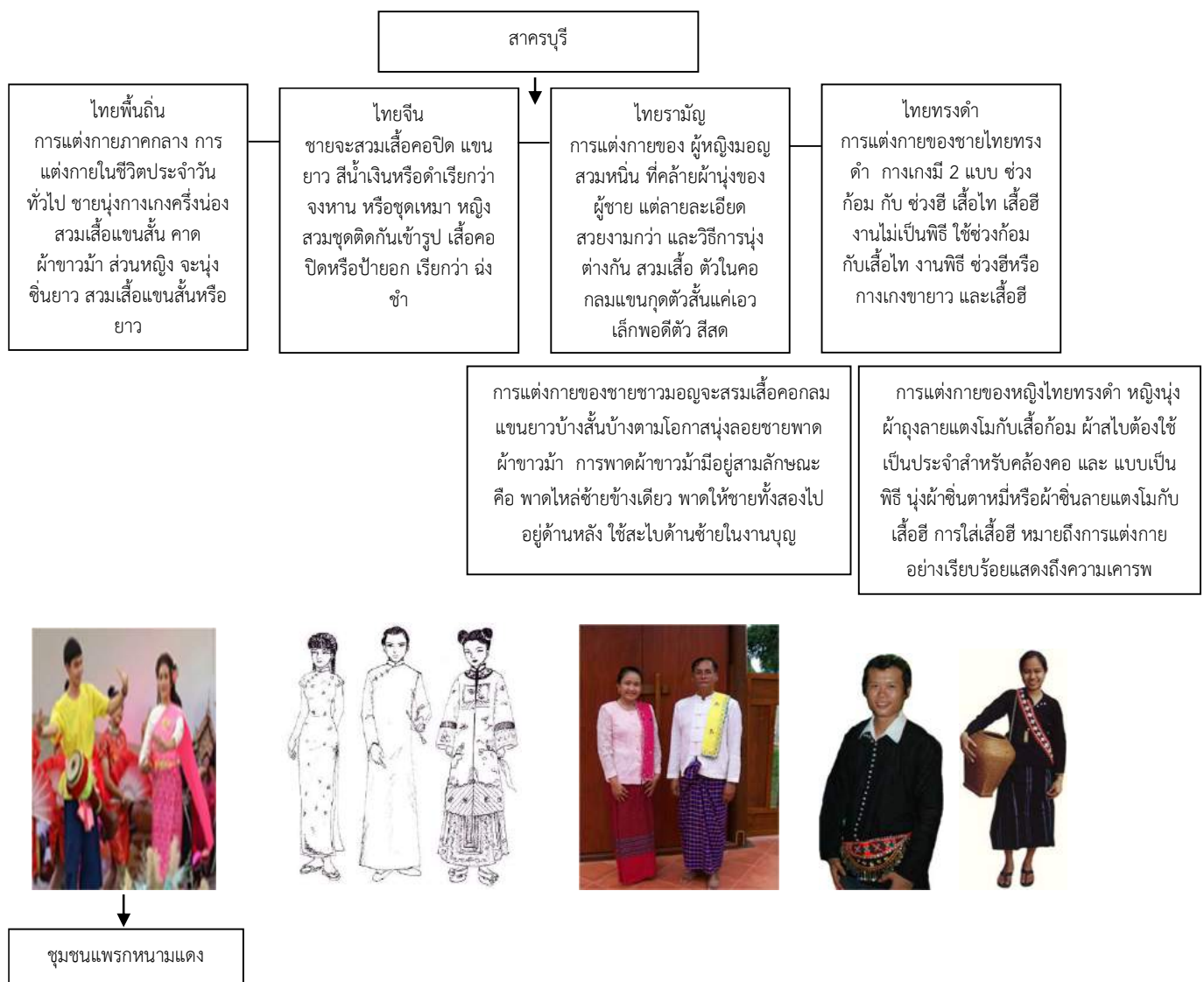
ที่มา : เตชิต เอย์พ่วง



ผลการงานวิจัย

จากการศึกษาทั้งภาคเอกสารที่เกี่ยวข้อง และการออกภาคสนามในการศึกษาข้อมูลของชุมชนแพรกหนามแดง อำเภอ อัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม ทำให้เห็นกลุ่มชาติพันธุ์ที่อาศัยอยู่ในพื้นที่จังหวัดสมุทรสงครามว่ามีถึง 4 กลุ่ม ที่เข้ามาอยู่อาศัยทำ กินต่างยุคต่างสมัยกัน แต่ทุกกลุ่มต่างอาศัยอยู่ในดินแดน “สาครบุรี” ด้วยความเกื้อกูลซึ่งกันและกัน ทั้งในลักษณะการผสมผสาน กันทาง “วัฒนธรรม” และ “เชื้อสาย” เกิดเป็นพลเมืองของ “สาครบุรี” คือ ไทยพื้นถิ่น ไทยจีน ไทยรามัญ และไทยทรงดำ ที่ ช่วยกันขับเคลื่อนให้สมุทรสาครเจริญก้าวหน้าอยู่ทางเป็นอยู่ในทุกวันนี้ แต่สำหรับในชุมชนแพรกหนามแดงนั้นไม่มีความชัดเจนของ กลุ่มชาติพันธุ์ว่าเป็นชาติพันธุ์ที่ชัดเจนแน่นอน แต่จากสภาพแวดล้อมที่เกิดขึ้นในพื้นที่พอจะสันนิษฐาน ได้ว่า น่าจะเป็นไทยพื้นถิ่น เนื่องจากวิถีชีวิตของชุมชนแพรกหนามแดงนั้นไม่มีรูปแบบของชาติพันธุ์อีก 3 ชาติพันธุ์มาผสมอยู่

การวิเคราะห์และสรุปผลการศึกษาเครื่องแต่งกายเชิงวัฒนธรรมประเพณีชุมชนแพรกหนามแดง



ภาพที่ 2 ภาพการวิเคราะห์และสรุปผลการศึกษาเครื่องแต่งกายเชิงวัฒนธรรมประเพณีชุมชนแพรกหนามแดง
ที่มา : เติชิต เฉยพ่วง



สรุปผลการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ สรุปผลข้างต้น เป็นเพียงข้อสันนิษฐานเบื้องต้นเท่านั้น จากสิ่งที่ผู้วิจัยได้กล่าวตั้งแต่ตอนต้นแล้วว่า การทำงานในการนี้ เกิดอุปสรรคและปัญหาจากการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรน่าเป็นอย่างมาก ทำให้การลงพื้นที่เพื่อสำรวจข้อมูลนั้นไม่สามารถกระทำได้ เพราะมีการจำกัดการเดินทางและการเข้าออกของผู้คนในชุมชน แต่จากข้อมูลทีพอจะหาได้เพื่อทำการศึกษาจึงพอตั้งข้อสันนิษฐานว่า ชาวชุมชนแพรกหนามแดงเป็นประชากรในกลุ่มคนไทยพื้นถิ่น ซึ่งมีการแต่งกายแบบคนไทยภาคกลางโดยทั่วไป จากข้อสันนิษฐานนี้จึงอาจนำมาใช้เป็นข้อมูลในการออกแบบเครื่องแต่งกายเชิงวัฒนธรรมประเพณีชุมชนแพรกหนามแดงเพื่อสร้างอัตลักษณ์เครื่องแต่งกายของตำบลแพรกหนามแดง จังหวัดสมุทรสงคราม ได้บ้างไม่มากนักต่อไป

อภิปรายผล

งานวิจัยฉบับนี้ผู้วิจัยเห็นว่ายังมีข้อมูลไม่มากเพียงพอในการที่จะสรุปผลได้อย่างชัดเจนเนื่องจากข้อจำกัดในการทำงาน

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงอุตสาหกรรม. (2557). *คู่มือเสริมสร้างคุณภาพและมาตรฐานสินค้าหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ประเภทผ้าและเครื่องแต่งกาย*.
กรุงเทพฯ: สถาบันพัฒนาอุตสาหกรรมสิ่งทอ.
โครงการศึกษาพลวัตของสังคมวัฒนธรรมในชุมชนชาติพันธุ์เพื่อการสร้างแผนที่มีชีวิต. *แผนที่วัฒนธรรมชาติพันธุ์สาครบุรี*. สืบค้น 18 มีนาคม 2564, จาก <https://db.sac.or.th/samutsakhon/ethno-map/info.php>
นิธิ นิธิวีรกุล, วีรพงษ์ สุนทรฉัตรวัฒน์. (2562). *นักวิจัยชาวบ้าน: 'แพรกหนามแดง' ฟากฝั่งของความขัดแย้ง*. สืบค้น 25 มกราคม 2564, จาก <https://waymagazine.org/>.
บ้านจอมยุทธ. (2543). *การแต่งกายชาวเอเชียการแต่งกายจีน*. สืบค้น 17 มกราคม 2564, จาก https://www.baanjommyut.com/library_2/history_of_costume/07_18.html.
ประวัติความเป็นมาของไทยทรงดำ. (2559). สืบค้น 17 มกราคม 2564, จาก <http://www.xn--l3capa3b6af8b3aes.com>.
มหาวิทยาลัยศิลปากร. (2543). *ผ้าทอพื้นเมืองในภาคกลาง*. กรุงเทพฯ : บริษัท อัมรินทร์ปรินต์ติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน).
วิธีราษฎร์. (2552). *การแต่งกายของชาวมอญฝ่ายชายและฝ่ายหญิง*. สืบค้น 21 กุมภาพันธ์ 2564, จาก http://jeachai.blogspot.com/2009/06/blog-post_07.html
ศูนย์วัฒนธรรมไทยทรงดำเขาย้อย จังหวัดเพชรบุรี. สืบค้น 16 มกราคม 2564, จาก <http://www.khaoyoi-thaisongdam.com/index.asp?pageid=211&parent=&directory=1743&pagename=gallery>



การสร้างสรรค์อัตลักษณ์เครื่องแต่งกายจากพุทธปรัชญาแห่งวัดพระเชตุพนวิมลมังคลาราม Fashion Identity Design based on Buddhist philosophy of Wat Phra Chetuphon Wimonmangkalaram Ratchaworamahawihna

เดือนตา พรหมตาวารงค์

Tuenta Pornmuttawarong

สาขาวิชาการออกแบบเครื่องแต่งกาย คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

Fashion Design, Faculty of Arts, Suan Sunandha Rajabhat University

E-mail: tuenta.po@ssru.ac.th

(Received : Jul 29, 2021 Revised : Nov 11, 2022 Accepted : Dec 1, 2022)

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์งานวิจัยเพื่อได้กระบวนการและงานสร้างสรรค์อัตลักษณ์เครื่องแต่งกายจากพุทธปรัชญาแห่งวัดพระเชตุพนวิมลมังคลารามราชวรมหาวิหารหรือวัดโพธิ์ จากพุทธปรัชญาที่แฝงในงานพุทธศิลป์รูปสัญลักษณ์ “ย่อมุมไม้สิบสอง” ที่ปรากฏพบเป็นรูปแบบแผ่นผังการสร้างวัดและสถาปัตยกรรมสำคัญๆคือพระเจดีย์โดยล้อมรอบภายในวัด ตามคติธรรมก่อนที่องค์สมเด็จพระสัมมาสัมพุทธเจ้าจะบรรลุพระสัมมาสัมโพธิญาณได้ตรัสรู้วยสี่ 4 และพิจารณาแต่ละข้อวนจบ 3 ครั้ง รวมวนจบทั้งสิ้น 12 รอบ นำมาวิเคราะห์ถอดความเป็นองค์ประกอบทางการออกแบบและรายละเอียดการตกแต่ง เพื่อสื่อสารสัจธรรมความจริงของชีวิต และการจัดวางองค์ประกอบอย่างเป็นธรรมชาติอิสระแต่ให้ความรู้สึกสมดุล นำมาสู่ต้นแบบผลงานสร้างสรรค์อัตลักษณ์เครื่องแต่งกายแรงบันดาลใจจากพุทธปรัชญาแห่งวัดพระเชตุพนวิมลมังคลารามราชวรมหาวิหารหรือวัดโพธิ์ร่วมสมัย

คำสำคัญ : พุทธปรัชญา, วัดโพธิ์, การสร้างสรรค์, เครื่องแต่งกาย

ABSTRACT

This research is an qualitative research aiming to perceive process and creation of fashion identity from Buddhist Philosophy of Wat Phrachetuphon Wimonmangkhalararam Ratcharowamahawihan or Wat Pho hidden in the architecture of stupa with square base and indented corners under Dharma principles before enlightenment of Lord Buddha on the Four Noble Truths that had been considered for 3 times to 12 times. This Dharma Principle was interpreted as the major element of design and decorative details created by imitating nature for conveying the truth of human bodies. Techniques on reproduction and composition of independent design were used with balance to gain contemporary fashion identity from Buddhist Philosophy of Wat Phrachetuphon Wimonmangkhalararam Ratcharowamahawihan or Wat Pho.

Keywords: Buddhist philosophy, Wat Pho, Design, Fashion



หลักการและเหตุผล

เครื่องแต่งกายมีบทบาท สะท้อนฐานะทางสังคม การเมือง ขนบประเพณีวัฒนธรรม ชาติพันธุ์ และศาสนา เป็นต้น โดยบทบาทหน้าที่สำคัญของเครื่องแต่งกายต่อศาสนาจะแสดงเอกลักษณ์ในเชิงสัญลักษณ์ของกลุ่มคน ที่นับถือศาสนานั้นๆของผู้สวมใส่ให้เป็นที่ยอมรับ

พุทธปรัชญา หมายถึงหลักธรรมในศาสนาพุทธอันเป็นหลักแห่งความรู้และความจริง ซึ่งสอดคล้องกับหลักธรรมชาติ เปรียบเสมือนหัวใจของพระศาสนา ที่ผสมผสานเข้ากับวิถีชีวิตจนกลายเป็นขนบธรรมเนียมประเพณี วัฒนธรรมและศิลปกรรมเชิงช่าง อันประณีตแสดงถึงศรัทธาความเชื่อบริสุทธิ์ในรูปแบบงานทัศนศิลป์ทั้งทางด้านจิตรกรรม ประติมากรรม และสถาปัตยกรรม ซึ่งเรียกว่า “งานพุทธศิลป์” ถูกถ่ายทอดสืบต่อกันมา ดังนั้นศาสนาและปรัชญาจึงเปรียบเป็นดีเอนเอทางอัตลักษณ์ที่แสดงให้เห็นความแตกต่างระหว่างชนชาติที่ยากจะมองข้ามและปฏิเสธ แต่ถึงอย่างไรในปัจจุบันค่านิยมการลอกเลียนแบบ ทำให้เกิดการกลืนทางวัฒนธรรม (Homogenization) กลายเป็นอัตลักษณ์รวมเดียวทำให้หลงลืมรากเหง้าที่หล่อเลี้ยงจิตวิญญาณและจิตสำนึกเป็นกรอบศีลธรรมอันดีที่อยู่ภายใต้งานพุทธศิลป์วัดไทย

วัดพระเชตุพนวิมลมังคลารามซึ่งเป็นที่รู้จักกันในนามวัดโพธิ์ นับเป็นศาสนสถานที่มีความสำคัญทั้งในแง่ของศาสนาเป็นศูนย์รวมจิตใจ วัฒนธรรมและเศรษฐกิจดึงดูดนักท่องเที่ยวทั้งในและต่างประเทศจำนวนหลายล้านต่อปี วัดโพธิ์เป็นวัดเก่าแก่ที่มีมาตั้งแต่ครั้งกรุงศรีอยุธยา เป็นแหล่งสรรพวิชาความรู้หลากหลายสาขาวิชาซึ่งนับว่าเป็นมหาวิทยาลัยแห่งแรกของประเทศไทย อีกทั้งเป็นวัดประจำรัชกาลของพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช และได้รับการขึ้นทะเบียนจากองค์การยูเนสโกให้เป็นโบราณสถานที่มีความน่าสนใจทั้งในแง่ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม โดยเฉพาะด้านงานพุทธศิลป์รูปลักษณะสถาปัตยกรรมที่แฝงหลักธรรมภายในวัด เช่น ชุมประตุมงกุฎ นัยยะว่า มงกุฎคือสิ่งที่มีคุณค่าสูงยิ่งเมื่อเกิดเป็นคนควรมีความรู้ความเห็นประกอบสัมมาทิฐิ คิดดี ใฝ่ดี เป็นกุศลเพราะการคิดอยู่ในส่วนของศีรษะนั่นเอง ลั่นถันคือยารักษาประตูของเงิน นัยยะเปรียบประตูดุคือ ทวาร คือ ตา หู จมูก ลิ้น กาย ใจ ของคน ถ้าไม่มียามเฝ้า คือ สติ คอยระวังรู้ สังเกต ใจ คือ โลภ โกรธ หลง ก็จะเข้ามาได้ง่าย โปสตร์แปลว่า การเข้าไปอยู่ นัยยะการรับ รักษาและปฏิบัติในศีลเพื่อยกตัวขึ้นสู่ความเป็นบุคคลอันประเสริฐ

จากการศึกษาพบว่า งานพุทธศิลป์วัดโพธิ์ที่สำคัญและพบมาก ปรากฏในรูปแบบแผนผังของวัด และสถาปัตยกรรม คือ พระเจดีย์ที่มีจำนวนมากตั้งอยู่ล้อมรอบวัด เป็นงานศิลปะที่เรียกว่า “ย่อมุมไม้สิบสอง” จากแนวคิดพุทธปรัชญาแฝงเมื่อครั้งองค์สมเด็จพระสัมมาสัมพุทธเจ้าจะบรรลुพระสัมมาสัมโพธิญาณได้ตรัสรู้อรุณสัง 4 และพิจารณาแต่ละข้อจนจบ 3 ครั้ง รวมวนจบทั้งสิ้น 12 รอบ และหลักอริยสัง 4 ถือเป็นหัวใจในการถือประพฤติปฏิบัติของพุทธศาสนิกชนสืบทอดต่อมา การเล็งเห็นความสำคัญดังกล่าวจึงเป็นแรงบันดาลใจในการนำมาสู่งานออกแบบสร้างสรรค์อัตลักษณ์เครื่องแต่งกายจากพุทธปรัชญาแห่งวัดโพธิ์ เพื่อส่งเสริมต่อยอดการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์จึงนำมาเป็นกรณีศึกษาในครั้งนี้

วัตถุประสงค์

1. เพื่อได้กระบวนการสร้างสรรค์อัตลักษณ์เครื่องแต่งกายจากพุทธปรัชญาแห่งวัดพระเชตุพนวิมลมังคลารามราชวรมหาวิหาร
2. เพื่อได้ต้นแบบการสร้างสรรค์อัตลักษณ์เครื่องแต่งกายจากพุทธปรัชญาแห่งวัดพระเชตุพนวิมลมังคลารามราชวรมหาวิหาร

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยผู้วิจัยมีการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการศึกษาภาคเอกสาร การศึกษาภาคสนาม และการศึกษาโดยรับฟังความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญแล้วนำข้อมูลที่ได้นำมาวิเคราะห์ในลักษณะการวิจัย



เชิงคุณภาพ โดยอาศัยข้อมูลเชิงคุณลักษณะของหลักปรัชญาที่แฝงในวัดโพธิ์ ที่ต้องใช้หลักตรรกศาสตร์ช่วยในการวิเคราะห์ข้อมูล จากนั้นนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลและผลการวิจัยในลักษณะการวิจัยเชิงพรรณนาพร้อมภาพประกอบ

กรอบแนวความคิดโครงการวิจัย



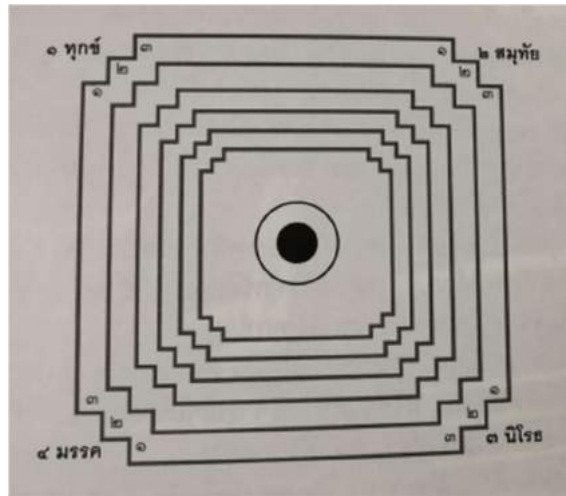
ภาพที่ 1 กรอบแนวความคิดโครงการวิจัย

ที่มา เตือนตา พรหมตาวรงค์

ผลการดำเนินงาน

1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์งานวิจัยข้อที่ 1 พบว่า

1.1 งานสถาปัตยกรรมภายในวัดโพธิ์ มีลักษณะโดดเด่นทางด้านโครงสร้างที่ปรากฏให้พบตลอดรอบบริเวณวัด คือ พระเจดีย์ ที่ตั้งรายล้อมรอบพระอุโบสถ ที่มีหลักการสร้างในตามแบบย่อมุมไม้สิบสอง ที่สร้างขึ้นตามคติธรรม โดย”เจดีย์ย่อมุมไม้สิบสอง” เป็นเจดีย์ที่มีฐานเป็นสี่เหลี่ยมจัตุรัส ตรงมุมของสี่เหลี่ยมจัตุรัscopyมออกไปอีก 3 มุม การแยกมุมใหม่ให้เป็นมุมย่อ 3 มุม ของสี่เหลี่ยมจัตุรัส เมื่อรวมกัน 4 ด้าน จะมี 12 มุม ประกอบเป็นเจดีย์เรียกชื่อดังกล่าว จากพุทธปรัชญาแนวคิดดังกล่าวสามารถให้คำอธิบายได้ว่า เป็นสิ่งที่สะท้อนหลักธรรมอันสำคัญที่พระบรมศาสดาสัมมาสัมพุทธเจ้าทรงตรัสรู้ที่เรียกว่า ความจริงอันประเสริฐ 4 หรือ อริยสัจ 4



ภาพที่ 2 โครงสร้างฐานเจดีย์มูมัยอ์มัยสิบสอง
ที่มา เตือนตา พรหมตาวรงค์

ทั้งนี้มูมมอพุทธปรัชญา มองในแง่ว่า เมื่อใดที่บุคคลเห็นเจดีย์ดังกล่าว ก็อาจพิจารณาได้ในอาการ 12 ที่เกิดขึ้นจากการวนรอบ 3 ในอริยสัจ 4 จึงกล่าวได้ว่าเป็นการจำลองนัยเป็นเจดีย์ว่า ย่อมมูมัยสิบสอง การสร้างเจดีย์ใช้ไม้สร้างเป็นแบบก่ออิฐถือปูน ไม่ต้องทำเป็นการย่อมมูมหรือยกมูมทั้ง 4 ด้าน ด้านละ 3 มูม เรียกว่าย่อมมูม 12 จึงเป็นที่รู้จักและปรากฏให้เห็นสืบเนื่องมาจนถึงปัจจุบัน

1.2 กระบวนการสร้างสรรค์อัตลักษณ์เครื่องแต่งกายจากพุทธปรัชญา อริยสัจ 4 ที่แฝงอยู่ในงานออกแบบสถาปัตยกรรม “ย่อมมูมไม้สิบสอง” ภายในวัดโพธิ์ จากอริยสัจ 4 หรือความจริงอันประเสริฐ 4 ได้แก่ การเห็นทุกข์ สมุทัย นิโรธ มรรค กล่าวได้ว่าเป็นการมองเห็นความจริงอันเป็นสภาวะธรรมความเป็นจริงในสรรพสิ่งทั้งหลาย คือการเกิดขึ้น ตั้งอยู่ และสลายไป โดยหลักเบื้องต้นของการใคร่ครวญพิจารณาความจริงของร่างกายของมนุษย์เป็นสำคัญ จนยอมรับสภาพผลของธรรมชาติของการเกิด แก่ เจ็บป่วย ตาย การเห็นว่าร่างกายนี้สกปรกไม่สะอาดเป็นต้น ซึ่งเป็นองค์เอกของความเป็นจริงตามหลักคำสอนของพระบรมศาสดาสัมมาสัมพุทธเจ้าเพื่อปล่อยวาง จนหลุดพ้นสู่แดนเกษม คือนิพพาน ที่สามารถนำมาถอดความผ่านองค์ประกอบทางการออกแบบเครื่องแต่งกาย ได้แก่ เส้น สี โครงร่างเงา พื้นผิว ดังนี้

เส้น เส้นที่สะท้อนแนวคิดอัตลักษณ์พุทธปรัชญาดังกล่าว ได้แก่

1. เส้นนอน เป็นเส้นที่ให้ความรู้สึก สงบนิ่ง
2. เส้นตั้งหรือเส้นตรง เป็นเส้นที่ให้ความรู้สึก มุ่งมั่น มั่นคง แข็งแรง ความสง่า ความมีระเบียบวินัย
3. เส้นโค้ง เป็นเส้นที่ให้ความรู้สึก นอบน้อม ถ่อมตน ร่าเริง

สี เป็นการผสมสีเพื่อให้ได้ตามลักษณะของสีในธรรมชาติ

โครงร่างเงา เป็นโครงร่างเงาที่มีรูปแบบของเส้นโค้งเว้าตามรูปร่าง และรูปทรงตรง ไม่รัดรูป แต่เป็นแบบพอดีตัว กำลังสวมใส่สบายเป็นกลางๆ

พื้นผิว ผิวสัมผัสของผ้าและวัสดุจะมีลักษณะเป็นการผสมผสานพื้นผิวทั้งเรียบ ขรุขระ ไม่หนา ไม่เรียบ ไม่อ่อน ไม่แข็งเกินไป เป็นกลางๆ เช่น ผ้า ได้แก่ ผ้าฝ้าย ผ้าลูกฟูก เป็นต้น เพื่อถ่ายทอดลักษณะธรรมชาติตามพุทธปรัชญา



จากผลการวิเคราะห์องค์ประกอบทางการออกแบบเครื่องแต่งกายเบื้องต้น เป็นการถ่ายทอดแนวคิดอริยสัจ คือความจริง อันประเสริฐ การเห็นสภาพธรรมชาติที่แท้จริง อันเป็นหลักนามธรรมมุ่งสู่การแสดงออกทางรูปธรรมที่จับต้องได้ โดยงานสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายเชิงอัตลักษณ์

2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์งานวิจัยข้อที่ 2

2.1 พบว่า จากพุทธปรัชญา อริยสัจ 4 หรือความจริงอันประเสริฐ 4 คือการเห็นสภาวะธรรมชาติตามความเป็นจริง กล่าวว่ามีสภาพร่างกายของมนุษย์เป็นต้น ที่จะถ่ายทอดผ่านองค์ประกอบทางการออกแบบเครื่องแต่งกาย ได้แก่ เส้น สี โครงร่างเงา พื้นผิว ในลักษณะการลอกเลียนแบบธรรมชาติ สะท้อนความจริงของร่างกายมนุษย์ มีอาการหรืออวัยวะ 32 เป็นเบื้องต้น และสื่อสารแนวคิด “ย่อมุมไม้สิบสอง” โดยเทคนิคการทำซ้ำ(Repeat) และการจัดวางอย่างอิสระที่ให้ความรู้สึกสมดุล สงบ เป็นสุข ที่จะนำไปออกแบบสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ ต่อไป

การออกแบบผลงานต้นแบบ



ภาพที่ 3 ภาพร่างผลงานต้นแบบจำนวน 2 ชุด

ที่มา เตือนตา พรหมตาวรงค์

ผลงานการสร้างสรรค์ต้นแบบอัตลักษณ์เครื่องแต่งกายจากพุทธปรัชญาแห่งวัดพระเชตุพนวิมลมังคลารามราชวรมหาวิหาร หรือวัดโพธิ์ จากแนวคิดสถาปัตยกรรม ย่อมุมไม้สิบสอง ที่สะท้อนพุทธปรัชญา อริยสัจ 4 คือความจริงอันประเสริฐ 4 ประการ แต่ละข้อวน 3 รอบ รวมเป็น 12 รอบ โดยหลักสะท้อนสภาวะธรรม ธรรมชาติความเชื่อมโยงของร่างกายมนุษย์ การใช้วิธีการตกแต่งแบบทำซ้ำจัดวางอย่างอิสระแต่ให้ความรู้สึกสมดุล เรียบง่าย สงบ สง่างามในรูปแบบลักษณะเครื่องแต่งกายร่วมสมัย

อภิปรายและสรุปผลงานวิจัย

จากการศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูลงานวิจัยการสร้างสรรค์อัตลักษณ์เครื่องแต่งกายจากพุทธปรัชญาแห่งวัดพระเชตุพนวิมลมังคลาราม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ได้กระบวนการและผลงานสร้างสรรค์อัตลักษณ์เครื่องแต่งกาย แร่งบันดาลใจพุทธปรัชญา



แห่งวัดพระเชตุพนวิมลมังคลารามราชวรมหาวิหารหรือวัดโพธิ์ จากพุทธปรัชญาที่สำคัญและแฝงภายใต้งานพุทธศิลป์ เรียกว่า “ย่อมุมไม้สิบสอง” พบในรูปลักษณะแผนผังการสร้างวัด และงานสถาปัตยกรรม คือ พระเจดีย์ที่มีจำนวนมากล้อมรอบภายในวัด ตามคติธรรมก่อนที่องค์สมเด็จพระสัมมาสัมพุทธเจ้าจะบรรลुพระสัมมาสัมโพธิญาณได้ตรัสรู้ร้อยสี่ 4 และพิจารณาแต่ละข้อวนจบ 3 ครั้ง รวมวนจบทั้งสิ้น 12 รอบ นำมาวิเคราะห์ถอดความตามหลักองค์ประกอบทางการออกแบบ ได้แก่ เส้นสายที่ให้ความรู้สึก สงบนิ่ง มั่นคง สง่างาม ถ่อมตน ได้แก่ เส้นนอน เส้นตั้งหรือเส้นตรง และเส้นโค้ง สีสรรธรรมชาติ โครงสร้างเสื้อผ้าแบบพอดีตัว ลักษณะพื้นผิวตกแต่งแบบผสมผสานทั้งเรียบและขรุขระ การเลือกใช้เนื้อผ้าจากใยธรรมชาติ ผ้าฝ้าย ผ้าลินิน นำมาย้อมสีธรรมชาติ เย็บ ตัด ต่อซ้อนผ้า ให้เกิดมิติในงาน สะท้อนสภาวะความเป็นจริงของชีวิต ความเสื่อมสลายของร่างกายคน ผสมผสานแนวคิด “ย่อมุมไม้สิบสอง” ด้วยการจัดวางองค์ประกอบเป็นธรรมชาติ อิสระแต่ให้ความรู้สึกสมดุล สู่การออกแบบผลงานต้นแบบอัตลักษณ์เครื่องแต่งกายพุทธปรัชญาแห่งวัดพระเชตุพนวิมลมังคลารามราชวรมหาวิหารหรือวัดโพธิ์ ร่วมสมัย

ข้อเสนอแนะ

จากแนวทางการสร้างสรรค์งานต้นแบบอัตลักษณ์เครื่องแต่งกายจากพุทธปรัชญาแห่งวัดพระเชตุพนวิมลมังคลารามราชวรมหาวิหารหรือวัดโพธิ์ จะเห็นได้ว่าการออกแบบงานต้นแบบที่ได้ออกแบบไว้นั้น สามารถนำมาพัฒนาสร้างสรรค์ได้อย่างหลากหลายซึ่งขึ้นอยู่กับนักออกแบบแต่ละท่าน เพื่อช่วยต่อยอดทางเศรษฐกิจในอุตสาหกรรมสิ่งทอของไทย ต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- พระเจษฎาพร อุณเรือน. (2557). *การใช้ร้อยสี่สี่ในการจัดการชีวิตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนชาลสุวรรณอนุสรณ์ อำเภอมืองเชียงใหม่*. (ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, บัณฑิตวิทยาลัย, สาขาวิชาการส่งเสริมสุขภาพ.
- พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ. ปยุตโต). (2559). *พจนานุกรมพุทธศาสตร์ฉบับประมวลธรรม*. กรุงเทพฯ : มูลนิธิการศึกษาเพื่อสันติภาพพระธรรมปิฎก(ป.อ. ปยุตโต).
- พระอาจารย์มนตรี สุปุติโก(บุตรดี). (2551). *ปรัชญาแห่งวัดโพธิ์*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์เคล็ดไทย.
- อัจฉรา สโรบล. (2564). *Clothing Design and Selections*. เอกสารประกอบการสอน. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, คณะมนุษยศาสตร์, ภาควิชามนุษยสัมพันธ์.
- David Y.F. Ho. (1995). Selfhood and Identity in Confucianism, Taoism, Buddhism, and Hinduism with the West. *Journal for the theory of social behavior* 1995(June): 115-139



การศึกษาและรวบรวมองค์ความรู้ภูมิปัญญาด้านศิลปหัตถกรรมของจังหวัดเชียงใหม่ เพื่อการสร้างสรรค์การแสดง

A Study and Integration of Chiang Mai's Arts and Crafts Knowledge for Performing Art Creation

ชัชวิชัย ใจหาญ

Chappavich Jaihan

สาขาวิชาศิลปะการแสดง คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
Performing Art Humanities and Social Sciences Chiang Mai Rajabhat University

(Received : Jun 1, 2021 Revised : Sep 23, 2021 Accepted : Oct 1, 2021)

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา และรวบรวมองค์ความรู้ภูมิปัญญาด้านศิลปหัตถกรรมของจังหวัดเชียงใหม่ โดยใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ ในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสารทางวิชาการ การสังเกตการณ์ การสัมภาษณ์ สื่อสารสนเทศ นามวิเคราะห์ และสังเคราะห์จนเกิดองค์ความรู้ที่สามารถนำไปเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์การแสดง

ผลการวิจัยพบว่า ศิลปหัตถกรรมจังหวัดเชียงใหม่ สามารถจำแนกตามวัสดุ และกระบวนการผลิตได้เป็น 6 กลุ่ม ได้แก่ 1) หัตถกรรมผ้าทอ 2) หัตถกรรมไม้แกะสลัก 3) หัตถกรรมเครื่องจักสาน 4) หัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผา 5) หัตถกรรมเครื่องเงินและโลหะ และ 6) หัตถกรรมกระดาษสา งานหัตถกรรมนี้สามารถเป็นแนวทางสู่การสร้างสรรค์การแสดง ซึ่งปัจจุบันมีการแสดงเชิงหัตถกรรมที่ได้นำเสนอ 2 รูปแบบ คือ การแสดงที่ใช้หัตถกรรมเป็นส่วนประกอบการแสดง และการแสดงที่แสดงถึงกระบวนการขั้นตอนการผลิตหัตถกรรม การสร้างสรรค์การแสดงต้องมีการดำเนินงานอย่างเป็นขั้นตอน ผู้วิจัยแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน คือ 1) การศึกษาข้อมูล 2) การออกแบบองค์ประกอบการแสดง และ 3) การฝึกซ้อมการจัดการแสดง โดยเริ่มจากการศึกษาประวัติความเป็นมา กระบวนการขั้นตอนการผลิต เพื่อออกแบบท่ารำ ท่าเต้น เครื่องแต่งกาย เพลง ดนตรี และอุปกรณ์การแสดง ตามหลักทฤษฎีนาฏยลักษณ์ ที่ต้องสอดคล้องกับบริบททางศิลปวัฒนธรรมของสังคมที่ศึกษา รวมทั้งการคัดเลือกนักแสดงการฝึกซ้อมให้เกิดความชำนาญสู่การจัดการแสดงต่อสาธารณชนที่เกิดเป็นองค์ความรู้ใหม่ อีกทั้งเป็นการอนุรักษ์ และเผยแพร่องค์ความรู้ภูมิปัญญาด้านศิลปหัตถกรรม พัฒนาไปสู่การส่งเสริม ประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมตามแหล่งชุมชน และผู้วิจัยเห็นว่ายังมีองค์ความรู้ภูมิปัญญาด้านศิลปหัตถกรรมอื่น ๆ ที่น่าสนใจในการสร้างสรรค์การแสดงอีกหลายอย่าง ผู้วิจัยหวังว่าบทความนี้สามารถสร้างแรงบันดาลใจ และเป็นแนวทางให้กับผู้ที่สนใจในการสร้างสรรค์การแสดงเชิงศิลปหัตถกรรมที่ส่งเสริมภูมิปัญญาด้านศิลปหัตถกรรมของแหล่งชุมชนพื้นที่ต่าง ๆ ทั้งในเชิงธุรกิจ และเชิงวิชาการต่อไป

คำสำคัญ : ภูมิปัญญา, ศิลปหัตถกรรม, การแสดงเชิงวัฒนธรรม, ศิลปะการแสดง

Abstract

This study aims to study and integrate knowledge regarding arts and crafts of Chiang Mai province. A qualitative method was employed in this research study by synthesizing and analysing the documents, observed information, interviewing, and information from the media. The analyzed data was, then, implemented as the new knowledge for performing art creation

The results of this research study indicated that Chiang Mai art handicrafts could be categorized based on their materials and production processes into six mains groups; (1) textile, (2) wood craft, (3) wickerwork, (4)



earthenware, (5) silver and metal craft, and (6) mulberry paper. These handicrafts could lead to the creation of creative performances which were currently found two main patterns; the performance using handicrafts as performing tools and the performance intentionally presenting the production processes of the handicrafts. The creation of performance required the systemic creation processes. The researchers divided the creation of performance into three stages, including (1) the information reviewing, (2) the performance element designing, and (3) the performance practicing and rehearsing. The performance creation process began with the exploring approaches on the history and production processes to design the dancing gestures, costume, performing tool, and music according to the Choreography theory, relating to art and cultural context of the targeted society. Then, the performer casting and rehearsing to be able to skillfully perform as the new notion in the eyes of public was the following stage. This research study could be plausible to be a way of conservation and publicity on the knowledge of art handicrafts as the folk wisdom which could develop as the cultural tourism publication of each local area. In addition, for the further studies, there are many interesting art handicrafts and their knowledge which are worth studying and developing, especially for those who desire to enrich the new performances regarding the art handicrafts. According to the existing notion found in this research study, the researcher also aims at promoting the folk wisdom art handicraft of each local area to achieve both academic and commercial growth.

Keywords: folk wisdom, arts and crafts, cultural performance, performing arts

บทนำ

เชียงใหม่ เป็นจังหวัดที่ตั้งอยู่บนภาคเหนือของประเทศไทย ปัจจุบันมีการแบ่งการปกครองออกเป็น 25 อำเภอ ซึ่งมีขนาดใหญ่เป็นอันดับที่ 2 และมีประชากรมากเป็นอันดับที่ 5 ของประเทศ ประกอบกับจังหวัดเชียงใหม่มีประวัติศาสตร์อันยาวนาน ซึ่งในอดีตเคยเป็นเมืองหลวงของอาณาจักรล้านนามาตั้งแต่โบราณ จึงทำให้มีความหลากหลายทางด้านขนบธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรม ที่เป็นอัตลักษณ์เฉพาะของท้องถิ่นในแต่ละพื้นที่ของจังหวัดเชียงใหม่ สะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิตของชาวบ้าน ได้แก่ ภาษา อาหาร เครื่องแต่งกาย รวมไปถึงของใช้ในชีวิตรประจำวันที่ประดิษฐ์ขึ้นจากภูมิปัญญาของชาวบ้านที่เรียกว่า งานหัตถกรรม จนพัฒนาไปสู่งานศิลปหัตถกรรม

ศิลปหัตถกรรม เป็นสิ่งประดิษฐ์ที่เกิดขึ้นจากมนุษย์โดยการนำศิลปะไปผนวกสร้างสรรค์เป็นชิ้นงานรูปแบบต่าง ๆ อย่างเป็นรูปธรรม ส่วนใหญ่เกิดจากภูมิปัญญาของชาวบ้านที่ได้สืบทอดกันมาจากบรรพบุรุษจากรุ่นสู่รุ่นที่ต้องอาศัยการปลูกฝังให้เกิดความรู้ ทักษะ อย่างเชี่ยวชาญ ชำนาญ จากการนำวัสดุตามแหล่งธรรมชาติที่อยู่รอบตัวมาผ่านกรรมวิธีการผลิตอย่างเรียบง่าย ผสมผสานกับศาสตร์ทางด้านศิลปะ รวมถึงการสอดแทรกความเชื่อ ศาสนา ขนบธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรม เชื้อชาติ ให้เกิดความงดงามเป็นเอกลักษณ์ของตนเอง โดยมุ่งเน้นเพื่อประโยชน์ในการใช้สอยในชีวิตประจำวัน สะท้อนให้เห็นถึงการสร้างอัตลักษณ์ ค่านิยม วัฒนธรรม ที่แข็งแกร่งของตนเองในสังคม ต่อมายุคสมัยได้เริ่มมีการปรับเปลี่ยนบริบทต่าง ๆ ทั้งในด้านเทคโนโลยี สภาพสังคม โดยเฉพาะค่านิยม ที่อาจจะทำให้งานศิลปหัตถกรรมลดบทบาทในสังคมแล้วทำให้สูญหายไป ดังนั้นเพื่อมิให้งานศิลปหัตถกรรมต่าง ๆ หายไป จึงได้มีการนำงานศิลปหัตถกรรมที่เกิดขึ้นจากภูมิปัญญาของชาวบ้านในแต่ละท้องถิ่นมาสร้างคุณค่าในรูปแบบใหม่ รวมถึงการเป็นส่วนหนึ่งของการแสดงต่าง ๆ ที่พบเห็นอยู่ในปัจจุบันมีทั้งการแสดงในรูปแบบที่เป็นแบบแผนตามขนบธรรมเนียมวัฒนธรรมที่ได้มีการสืบทอดกันมา และแบบประยุกต์การแสดงให้มีความหลากหลายในแบบสมัยใหม่หรือร่วมสมัย เพื่อเป็นการสร้างความสนุกสนานบันเทิงแก่ผู้ชมที่สามารถหารับชมได้ง่าย โดยการถ่ายทอดผ่าน สื่อทาง การเคลื่อนไหว การสนทนา การขับร้อง การเต้นรำ ดนตรี เครื่องแต่งกาย และการละเล่นต่าง ๆ ที่สามารถสื่อความหมาย และสอดแทรกภูมิปัญญา วัฒนธรรม ประเพณีที่ทรงคุณค่าให้เป็นอันหนึ่งอันเดียวกันได้อย่างลงตัว



ผู้วิจัยได้เห็นการแสดงในปัจจุบันที่ได้นำงานศิลปหัตถกรรมเป็นส่วนหนึ่งของการแสดง 2 รูปแบบ คือ 1. การแสดงที่ใช้หัตถกรรมเป็นส่วนประกอบการแสดง และ 2. การแสดงที่นำเสนอกระบวนการขั้นตอนการผลิตหัตถกรรม รูปแบบที่ 1 การแสดงที่ใช้หัตถกรรมเป็นส่วนประกอบการแสดง เป็นการแสดงที่ผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ได้สร้างสรรค์ขึ้น เน้นกระบวนการทำที่สวยงาม การแปรรูปแบบแถว และความพร้อมเพรียงของนักแสดง มีการใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดงที่เป็นงานหัตถกรรม และพบว่าการแสดงที่ใช้งานหัตถกรรมของจังหวัดเชียงใหม่เป็นอุปกรณ์ประกอบการแสดง เช่น พ้องผาง คือ การรำโดยใช้ผางประทีป ที่พบเป็นงานหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผา บ้านเหมืองกุง อำเภอหางดง จังหวัดเชียงใหม่ โดยในผางประทีปนี้มีลวดลายเฉพาะบ่งบอกถึงเอกลักษณ์ล้านนา การแสดงเป็นการรำถือผางประทีปที่จุดไฟแสดงถึงความอ่อนช้อยของผู้หญิงผสมกับท่าศิลปะการต่อสู้ฟ้อนเงี้ยวของชาวล้านนา ฟ้อนที หรือฟ้อนร่ม เป็นการรำที่ใช้ร่มล้านนาที่พบในพื้นที่บ้านบ่อสร้าง อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่ แสดงถึงการรำตามกระบวนการที่เสนอถึงเอกลักษณ์ความงดงามของร่มล้านนา ซึ่งจากการแสดงทั้ง 2 การแสดงนี้ยังเห็นได้ว่า เครื่องแต่งกายเป็นการแต่งกายพื้นบ้านล้านนาทั้งเสื้อ สไบล้านนา โดยเฉพาะผ้าซิ่นที่มีความสวยงามเป็นเอกลักษณ์ของจังหวัดเชียงใหม่ คือ ผ้าซิ่นตีนจก เช่น ผ้าซิ่นตีนจกเชียงใหม่ ผ้าซิ่นตีนจกแม่แจ่ม ผ้าซิ่นตีนจกจอมทอง ผ้าซิ่นตีนจกน้ำท่วมดอยเต่า และผ้าซิ่นสันกำแพง รวมถึงเครื่องประดับปิ่นแม่แจ่ม เป็นต้น

รูปแบบที่ 2 การแสดงที่นำเสนอกระบวนการขั้นตอนการผลิตหัตถกรรม จังหวัดเชียงใหม่ มีสถาบันการศึกษาในท้องถิ่นที่ได้ออกมาสร้างสรรค์การแสดงที่เกี่ยวกับงานหัตถกรรมของจังหวัดเชียงใหม่มากมายทั้งการใช้หัตถกรรมผ้าทอเป็นส่วนหนึ่งของเครื่องแต่งกาย เช่น การแสดงชุด นารีศรีชาติพันธุ์ ปี 2563 วิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่ งานหัตถกรรมที่พบในการแสดงนี้คือ ผ้าปักม้ง และผ้าทอกะเหรี่ยง การแสดงชุด เกิกเกว้า วัฒนธรรมเผ่ากะเหรี่ยง ปี 2562 มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ งานหัตถกรรม คือ ผ้าทอกะเหรี่ยง การแสดงชุด จุลจันถิ่นแม่แจ่ม ปี 2563 มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ งานหัตถกรรม คือ ผ้าซิ่นตีนจกแม่แจ่ม ปิ่นแม่แจ่ม เครื่องจักสาน การแสดงชุด ปีใหม่เมือง ปี 2563 มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ งานหัตถกรรม คือ ผ้าซิ่นสันกำแพง เป็นต้น นอกจากนี้ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่มีการแสดงที่นำเสนอกระบวนการขั้นตอนการผลิตหัตถกรรมต่างของจังหวัดเชียงใหม่ เช่น ฟ้อนหัตถาสิลาต ปี 2548 เป็นการแสดงเกี่ยวกับกระบวนการขั้นตอนการปั้นเครื่องปั้นดินเผาสิลาต อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่ ฟ้อนจักลายไม้ถวายเป็นสิลาต ปี 2554 เป็นการแสดงเกี่ยวกับกระบวนการขั้นตอนการแกะสลักไม้บ้านถวายเป็นสิลาต อำเภอหางดง จังหวัดเชียงใหม่ และการแสดงฟ้อนโคมบูชาหัตถศิลป์ ถิ่นเมืองสาทร เป็นการแสดงที่นำเสนอถึงวิถีชีวิตของผู้หญิงล้านนาในพื้นที่บ้านเมืองสาทร ตำบลหนองหอย อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ โดยได้แรงบันดาลใจมาจากโคมยี่เป็งล้านนาที่มีการผลิตในพื้นที่หมู่บ้านเมืองสาทรเป็นจำนวนมาก และเป็นแหล่งส่งออกโคมยี่เป็งล้านนาของจังหวัดเชียงใหม่ แนวความคิดการแสดงเสนอถึงวิถีชีวิตของชาวบ้านล้านนา กระบวนการขั้นตอนการทำโคม และความศรัทธาต่อโคมล้านนาตามความเชื่อของชาวล้านนา โดยออกแบบเป็นนาฏศิลป์สร้างสรรค์ที่ได้อ้างอิงวัฒนธรรมล้านนาทั้ง ท่ารำ เครื่องแต่งกาย เพลงดนตรี อุปกรณ์ประกอบการแสดง การแสดงแบ่งออกเป็น 3 ช่วง ได้แก่ ช่วงที่ 1 แสดงถึงวิถีชีวิตของผู้หญิงล้านนาในการอาบน้ำแต่งตัวเตรียมออกไปทำโคมล้านนา ช่วงที่ 2 แสดงถึงกระบวนการทำโคมล้านนาแต่ละขั้นตอน เริ่มจากการตัดไม้ไผ่มาสานขึ้นโครงโคมรูปแบบต่าง ๆ แล้วติดกระดาษพร้อมตกแต่งจากกระดาษลายฉลุแบบล้านนา ช่วงที่ 3 แสดงถึงความงาม และการนำโคมล้านนาไปถวายบูชาในหลักพระพุทธศาสนาตามความเชื่อของชาวล้านนา

จากข้อมูลนี้ผู้วิจัยเห็นคุณค่าของภูมิปัญญาด้านศิลปหัตถกรรมของจังหวัดเชียงใหม่ที่มีมากมายหลายประเภท สะท้อนถึงเอกลักษณ์ทั้งงดงามควรค่าแก่การอนุรักษ์ และเผยแพร่ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจศึกษาองค์ความรู้ภูมิปัญญาด้านศิลปหัตถกรรมทั้ง 25 อำเภอของจังหวัดเชียงใหม่ ในด้านประวัติความเป็นมา กระบวนการขั้นตอนการทำงานศิลปหัตถกรรม แล้วนำมาวิเคราะห์ประเภทของงานศิลปหัตถกรรม เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์การแสดงเชิงศิลปหัตถกรรมให้แก่ผู้สนใจในรูปแบบต่าง ๆ ตามหลักทฤษฎีนาฏยลักษณ์ ในการการออกแบบองค์ประกอบการแสดง โดยใช้วิธีการดำเนินงานตามขั้นตอนอย่างเป็นระบบ อันนำไปสู่เป็นการอนุรักษ์ สืบสาน งานศิลปหัตถกรรม และส่งเสริมการท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงใหม่ ในเชิงงานวิชาการทางด้านศิลปะการแสดง



วัตถุประสงค์ของการวิจัย

ผู้วิจัยได้กำหนดวัตถุประสงค์ของงานวิจัย ออกเป็น 2 ประเด็น ดังนี้

1. เพื่อศึกษาและรวบรวมองค์ความรู้ภูมิปัญญาด้านศิลปหัตถกรรมของจังหวัดเชียงใหม่
2. เพื่อเป็นแนวทางการสร้างสรรค์การแสดงเชิงศิลปหัตถกรรม

สมมุติฐานของการวิจัย

ได้ศึกษา และรวบรวมองค์ความรู้ภูมิปัญญาด้านศิลปหัตถกรรมของจังหวัดเชียงใหม่ ในเรื่องของประวัติความเป็นมา และศึกษากระบวนการขั้นตอนการผลิตงานศิลปหัตถกรรมของจังหวัดเชียงใหม่ อีกทั้งเป็นแนวทางการสร้างสรรค์การแสดงเชิงศิลปหัตถกรรมให้กับผู้ที่สนใจ

กรอบแนวคิดการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยได้ใช้ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาทางเอกสารวิชาการ หนังสือ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมถึงการลงพื้นที่ภาคสนาม การสัมภาษณ์บุคคลที่เกี่ยวข้อง มาวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์องค์ประกอบ การแสดงตามหลักทฤษฎีนาฏยลักษณ์ของ ศาสตราจารย์กิตติคุณ ดร.สุรพล วิรุฬห์รักษ์

วิธีการดำเนินงานวิจัย

การวิจัยเรื่อง การศึกษาและรวบรวมองค์ความรู้ภูมิปัญญาด้านศิลปหัตถกรรมเพื่อการแสดงเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดเชียงใหม่ ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยโดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ โดยการศึกษาข้อมูลจากเอกสารงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง และใช้กระบวนการวิจัยภาคสนามด้วยการสังเกต และสัมภาษณ์ รวมทั้งวิเคราะห์ข้อมูลด้านต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยครั้งนี้ เพื่อให้ตรงตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดแนวทางในการดำเนินงานวิจัยไว้เป็นขั้นตอน โดยเริ่มจากการวางแผนงานเบื้องต้น การเก็บข้อมูลภาคสนาม การบันทึกข้อมูล การจัดกระทำข้อมูล การตรวจสอบข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล การสรุปผลข้อมูล การนำเสนอข้อมูล

ประชากร

ผู้วิจัยใช้วิธีการเก็บข้อมูลภาคสนามโดยเน้นข้อมูลจากการสัมภาษณ์เป็นหลัก ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยกำหนดบุคคลในการสัมภาษณ์ 2 กลุ่ม ได้แก่

1. สัมภาษณ์บุคคลผู้ให้ข้อมูล ซึ่งผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนใหญ่เป็นผู้เชี่ยวชาญและผู้ประกอบการในกลุ่มชุมชน ประเด็นในการสัมภาษณ์เป็นภาพรวมของงานศิลปหัตถกรรมของแต่ละชุมชนในด้าน ผลิตภัณฑ์ ประวัติความเป็นมา กระบวนการขั้นตอน และการต่อยอดงานศิลปหัตถกรรมในด้านการแสดง
2. สัมภาษณ์บุคคลแวดล้อมอื่น ๆ ซึ่งเป็นชาวบ้านในสาขาอาชีพต่าง ๆ ในบริเวณที่ตั้งของงานศิลปหัตถกรรม ทั้งโดยตรงและโดยอ้อม ในรูปแบบของการสุ่มสัมภาษณ์รายบุคคล

กลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์บุคคลที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ดังนี้

1. ผู้ประกอบการด้านผลิตภัณฑ์งานศิลปหัตถกรรม ทั้ง 25 อำเภอ ในจังหวัดเชียงใหม่
2. ศิลปิน ปราชญ์ชาวบ้าน ที่เกี่ยวข้องกับงานศิลปหัตถกรรมทั้ง 25 อำเภอ ในจังหวัดเชียงใหม่

เครื่องมือการวิจัย

งานวิจัยนี้มีวิธีการดำเนินการวิจัยตามพื้นฐานของการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้เครื่องมือการวิจัยทั้งหมด 4 ชนิด ประกอบด้วย



1. ข้อมูลเชิงเอกสาร ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลต่าง ๆ โดยพิจารณาจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย ทั้งเอกสารทางวิชาการและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ในประเด็นเกี่ยวกับข้อมูลพื้นฐานของจังหวัดเชียงใหม่ เช่น ประวัติความเป็นมาของชุมชน และงานศิลปหัตถกรรมที่โดดเด่นของชุมชน ตลอดจนงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2. การสัมภาษณ์ ผู้วิจัยเน้นการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญและผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย โดยเลือกประเภทการสัมภาษณ์แบบรายบุคคล ซึ่งเป็นลักษณะการสัมภาษณ์ทั้งแบบมีโครงสร้างและไม่มีโครงสร้าง โดยใช้คำถามแบบปลายเปิดและปลายปิด
3. การสังเกตการณ์ ผู้วิจัยได้สังเกตการณ์จากการลงพื้นที่ในชุมชนแหล่งผลิตงานศิลปหัตถกรรมทั้ง 25 อำเภอ ในจังหวัดเชียงใหม่
4. การใช้สื่อสารสนเทศ ผู้วิจัยใช้ในการเก็บบันทึกข้อมูล รูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว ระหว่างการสัมภาษณ์ และกระบวนการขั้นตอนการทำงานศิลปหัตถกรรม

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยได้ใช้ข้อมูลที่ได้จากการลงพื้นที่ภาคสนาม การสัมภาษณ์บุคคลที่เกี่ยวข้อง และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเป็นหลัก และได้ใช้ข้อมูลจากเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาสนับสนุน โดยมีการรวบรวมข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

ผลการงานวิจัย

ผู้วิจัยได้ศึกษา และรวบรวมองค์ความรู้ภูมิปัญญาด้านศิลปหัตถกรรมของจังหวัดเชียงใหม่ ทั้ง 25 อำเภอ ซึ่งผู้วิจัยได้ลงพื้นที่ภาคสนาม และพบงานหัตถกรรมที่เกิดจากภูมิปัญญาของชาวบ้านในแต่ละท้องถิ่นในแต่ละอำเภอที่มีเอกลักษณ์ความเป็นวัฒนธรรมล้านนา ที่ได้สอดแทรกศิลปะ วัฒนธรรม ขนบธรรมเนียม ประเพณี ความเชื่อ ความศรัทธา ของชาวล้านนาลงในงานหัตถกรรมที่มีคุณค่าทางด้านจิตใต้สำนึกส่งเสริม อนุรักษ์ ให้อยู่ในสังคมไทย ผู้วิจัยได้พบงานศิลปหัตถกรรมของชาวบ้านตามอำเภอต่าง ๆ ทั้ง 25 อำเภอของจังหวัดเชียงใหม่ ทั้งหมด จำนวน 51 อย่าง ดังนี้ 1. อำเภอสารภี พบหัตถกรรม จำนวน 2 อย่าง ได้แก่ เครื่องจักสาน กลุ่มจักสานบ้านป่าบงหลวง ตำบลป่าบง และโคมล้านนา ตุงล้านนา ของศูนย์การเรียนรู้ชุมชนเวียงกุมกามศิริศิลป์ ตำบลท่าวังตาล 2. อำเภอหางดง พบหัตถกรรม จำนวน 2 อย่าง ได้แก่ ไม้แกะสลักหมู่บ้านหัตถกรรมบ้านถวายเป็นตำบลขุนคอง และเครื่องปั้นดินเผาบ้านเหมืองกุง ตำบลหนองควาย 3. อำเภอดอยหล่อ พบหัตถกรรม จำนวน 2 อย่าง ได้แก่ ผ้าทอบ้านใหม่หนองหอย ตำบลสันติสุข และงานโลหะจากศูนย์ส่งเสริมหัตถกรรมทำฉัตร 4. อำเภอแม่ว้าง พบหัตถกรรม จำนวน 6 อย่าง ได้แก่ เครื่องปั้นดินเผาของศูนย์การเรียนรู้อารยธรรมเครื่องปั้นดินเผาบ้านน้ำตัน ตำบลบ้านกาด เครื่องเงินศูนย์การเรียนรู้หัตถกรรมเครื่องเงินบ้านกาด ตำบลบ้านกาด ร่มโบราณของศูนย์หัตถกรรมร่มโบราณ ตำบลดอนเปา เรือไม้จำลองของกลุ่มอาชีพหัตถกรรมทำเรือจำลอง ตำบลแม่วิน ผ้าทอหมู่บ้านกะเหรี่ยง บ้านแม่สะป๊อก ตำบลแม่วิน และกลุ่มผ้าทอมือบ้านทุ่งปี ตำบลทุ่งปี 5. อำเภอสันป่าตอง พบหัตถกรรม จำนวน 4 อย่าง ได้แก่ ไม้แกะสลักศูนย์หัตถกรรมไม้แกะสลักบ้านกัวแลน้อย ตำบลยุหว่า เครื่องเงินกลุ่มอาชีพผลิตภัณฑ์เครื่องเงินประยุกต์ ตำบลมะขุนหวาน กระดาษสาของกลุ่มแม่บ้านและเยาวชนพัฒนาหัตถกรรมกระดาษสาบ้านดงป่าขวาง และงานหัตถกรรมหมู่บ้านท่ากาน ตำบลบ้านกลาง 6. อำเภอจอมทอง พบหัตถกรรม จำนวน 1 อย่าง ได้แก่ ผ้าทอขึ้นดินจากจอมทอง 7. อำเภอแม่แจ่ม พบหัตถกรรม จำนวน 3 อย่าง ได้แก่ ผ้าทอศูนย์หัตถกรรมผ้าขึ้นดินจากแม่แจ่ม หมอนหน้าจากกลุ่มผ้าทอบ้านป่าแดด และปั้นปักผมแม่แจ่ม 8. อำเภอดอยเต่า พบหัตถกรรม จำนวน 2 อย่าง ได้แก่ ผ้าทอกลุ่มทอผ้าบ้านดอยเต่า (ขึ้นน้ำท่วม) ตำบลท่าเตื่อ และผ้าทอศูนย์หัตถกรรมผ้าทอกะเหรี่ยงบ้านหลายแก้ว ตำบลบงตัน 9. อำเภออมก๋อย พบหัตถกรรม จำนวน 1 อย่าง ได้แก่ ผ้าทอหมู่บ้านหัตถกรรมผ้าทอกะเหรี่ยงบ้านทุ่งจำเริง ตำบลอมก๋อย 10. อำเภอฮอด พบหัตถกรรม จำนวน 1 อย่าง ได้แก่ ผ้าทอของหมู่บ้านหัตถกรรมผ้าทอกะเหรี่ยงบ้านดงคำ ตำบลฮอด 11. อำเภอกัลยาณิวัฒนา พบหัตถกรรม จำนวน 4 อย่าง ได้แก่ ผ้าทอกะเหรี่ยงปากกะญอ เครื่องจักสานกะเหรี่ยงปากกะญอ ผ้าปักม้ง และผ้าทอโยนกขุมม้ง 12. อำเภอสะเมิง พบหัตถกรรม จำนวน 2 อย่าง ได้แก่ ผ้าทอของหมู่บ้านไทลื้อ ตำบลแม่สาบ และผ้าทอกะเหรี่ยง 13. อำเภอเมืองเชียงใหม่ พบหัตถกรรม จำนวน 3 อย่าง ได้แก่ โคมล้านนาหมู่บ้านหัตถกรรมโคมเย็บล้านนา ชุมชนเมืองสาคร ตำบลหนองหอย เครื่องเงินชุมชนนันทาราม ตำบลหายยา และเครื่องเงินชุมชนวัดศรีสุพรรณ ตำบลหายยา 14. อำเภอสันกำแพง พบหัตถกรรม จำนวน 4



อย่าง ได้แก่ รมล้านนาหมู่บ้านหัตถกรรมร่มบ่อสร้าง ตำบลต้นเปา กระดาษสา ตำบลต้นเปา เครื่องปั้นดินเผาตลาด ตำบลต้นเปา และผ้าทอสันกำแพง 15. อำเภอสนทราย พบหัตถกรรม จำนวน 2 อย่าง ได้แก่ โคมล้านนา ตุงล้านนา ชุมชนบ้านร้องลึก ตำบลสันนาเม็ง และเรือสำเภาจำลอง ตำบลหนองหาร 16. อำเภอแม่แตง พบหัตถกรรม จำนวน 1 อย่าง ได้แก่ โคมไฟ 700 ปี บ้านม่วงคำ 17. อำเภอแม่ริม พบหัตถกรรม จำนวน 1 อย่าง ได้แก่ เครื่องจักสานกลุ่มแฝกหลวง ตำบลชี้เหล็ก 18. อำเภอไชยปราการ พบหัตถกรรม จำนวน 1 อย่าง ได้แก่ เครื่องปั้นดินเผาบ้านสนทราย ตำบลศรีดงเย็น 19. อำเภอฝาง พบหัตถกรรม จำนวน 1 อย่าง ได้แก่ ผ้าทอบ้านนอแล ตำบลม่อนปิ่น 20. อำเภอเชียงดาว พบหัตถกรรม จำนวน 2 อย่าง ได้แก่ การสาน “ก้วย” และผ้าทอย้อมสีธรรมชาติกลุ่มแม่บ้านปางแดงใน ตำบลเชียงดาว 21. อำเภอแม่อาย พบหัตถกรรม จำนวน 1 อย่าง ได้แก่ ผ้าทอบ้านใหม่หมอกจ๋าม ตำบลท่าตอน 22. อำเภอดอยสะเก็ด พบหัตถกรรม จำนวน 2 อย่าง ได้แก่ ไม้แกะสลักกลุ่มผู้ผลิตสินค้าแกะสลักจากไม้บ้านยางทอง ตำบลสันปูเลย และผ้าทอกลุ่มผ้าทอมือไทยวนป่าบาง ตำบลแม่คือ 23. อำเภอพร้าว พบหัตถกรรม จำนวน 1 อย่าง ได้แก่ ผ้าทอกลุ่มทอผ้าพื้นเมืองวัดทุ่งหลวง ตำบลทุ่งหลวง 24. อำเภอเวียงแหง พบหัตถกรรม จำนวน 1 อย่าง ได้แก่ ผ้าทอกลุ่มหัตถกรรมผ้าทอชาวไทหรือชาวไทใหญ่ บ้านหลักแต่ง ตำบลเปียงหลวง 25. อำเภอแม่ออน พบหัตถกรรม จำนวน 1 อย่าง ได้แก่ ผ้าทอกลุ่มหัตถกรรมการทอผ้ากะเหรี่ยงบ้านป่าจั่ว

จากข้อมูลศิลปหัตถกรรมที่ได้ศึกษาและรวบรวมมาทั้ง 25 อำเภอ ของจังหวัดเชียงใหม่ ผู้วิจัยได้นำศิลปหัตถกรรมมาวิเคราะห์ เพื่อจัดจำแนกประเภทของงานหัตถกรรม จากวัสดุ และกระบวนการขั้นตอนการทำงานศิลปหัตถกรรมต่าง ๆ จึงสามารถจำแนกประเภทของงานศิลปหัตถกรรมออกเป็น 6 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มหัตถกรรมผ้าทอ กลุ่มหัตถกรรมไม้แกะสลัก กลุ่มหัตถกรรมเครื่องจักสาน กลุ่มหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผา กลุ่มหัตถกรรมเครื่องเงินและโลหะ และกลุ่มหัตถกรรมกระดาษสา ซึ่งในแต่ละกลุ่มได้กระจายอยู่ในชุมชนต่าง ๆ ของพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่ ตามรายละเอียดดังนี้

1. กลุ่มหัตถกรรมผ้าทอ มี 23 อย่าง ได้แก่ กลุ่มผ้าทอบ้านใหม่หนองหอย ตำบลสันติสุข อำเภอดอยหล่อ , ผ้าทอหมู่บ้านกะเหรี่ยงบ้านแม่สะป๊อก ตำบลแม่วีน อำเภอแม่วาง , กลุ่มผ้าทอมือบ้านทุ่งปี ตำบลทุ่งปี อำเภอแม่วาง , ผ้าทอขึ้นดินจกจอมทอง อำเภोजอมทอง , ศูนย์หัตถกรรมผ้าตีนจกแม่แจ่ม อำเภอแม่แจ่ม , หมอนหน้าจก กลุ่มผ้าทอบ้านป่าแดด อำเภอแม่แจ่ม , กลุ่มทอผ้าบ้านดอยเต่า (จีนน้ำท่วม) ตำบลท่าเตื่อ อำเภอดอยเต่า , ศูนย์หัตถกรรมผ้าทอกะเหรี่ยงบ้านหลายแก้ว ตำบลบงตัน อำเภอดอยเต่า , หมู่บ้านหัตถกรรมผ้าทอกะเหรี่ยงบ้านทุ่งจำเริง ตำบลลอมก๋อย อำเภออมก๋อย , หมู่บ้านหัตถกรรมผ้าทอกะเหรี่ยงบ้านดงคำ ตำบลฮอด อำเภอฮอด , ผ้าทอกะเหรี่ยงปกากะญอ ผ้าปักม้ง และผ้าทอโยกัญชงม้ง อำเภอกัลยาณิวัฒนา , ผ้าทอไทลื้อ ตำบลแม่สาบ ผ้าทอกะเหรี่ยง อำเภอสะเมิง , หัตถกรรมผ้าทอสันกำแพง อำเภอสันกำแพง , หัตถกรรมการทอผ้าบ้านนอแล ตำบลม่อนปิ่น อำเภอฝาง , หัตถกรรมผ้าทอย้อมสีธรรมชาติกลุ่มแม่บ้านปางแดงใน อำเภอเชียงดาว , หัตถกรรมผ้าทอบ้านใหม่หมอกจ๋าม ตำบลท่าตอน อำเภอแม่อาย , กลุ่มผ้าทอมือไทยวนป่าบาง ตำบลแม่คือ อำเภอดอยสะเก็ด , กลุ่มทอผ้าพื้นเมืองวัดทุ่งหลวง ตำบลทุ่งหลวง อำเภอพร้าว , หัตถกรรมผ้าทอชาวไทหรือชาวไทใหญ่บ้านหลักแต่ง อำเภอเวียงแหง และหัตถกรรมการทอผ้ากะเหรี่ยงของกลุ่มหัตถกรรมผ้าทอบ้านป่าจั่ว อำเภอแม่ออน



ภาพที่ 1 ผ้าขึ้นตีนจก อำเภอแม่แจ่ม จังหวัดเชียงใหม่
ที่มา : ผู้วิจัย

2. กลุ่มหัตถกรรมไม้แกะสลัก มี 7 อย่าง ได้แก่ ไม้แกะสลัก หมูบ้านหัตถกรรมบ้านถวาย ตำบลขุนคอง อำเภอหางดง , กลุ่มอาชีพหัตถกรรมทำเรือจำลอง ตำบลแม่วิน อำเภอแม่วาง , ศูนย์หัตถกรรมไม้แกะสลักบ้านกิ้วแลน้อย ตำบลยุหว่า อำเภอสันป่าตอง , กลุ่มอาชีพผลิตภัณฑ์เครื่องเงินประยุกต์ ตำบลมะขุนหวาน อำเภอสันป่าตอง , เครื่องเงินชุมชนนันทาราม ตำบลหายยา อำเภอเมืองเชียงใหม่ , หัตถกรรมเรือสำเภาจำลอง ตำบลหนองหาร อำเภอสันทราย และกลุ่มผู้ผลิตสินค้าแกะสลักจากไม้บ้านยางทอง ตำบลสันปูเลย อำเภอดอยสะเก็ด



ภาพที่ 2 เครื่องเงิน (ไม้แกะสลัก) หมูบ้านหัตถกรรมบ้านถวาย ตำบลขุนคอง อำเภอหางดง
ที่มา : ผู้วิจัย

3. กลุ่มหัตถกรรมเครื่องจักสาน มี 4 อย่าง ได้แก่ เครื่องจักสาน กลุ่มจักสานบ้านป่าบางหลวง ตำบลป่าบาง อำเภอสารภ , โคมไฟ 700 ปี บ้านม่วงคำ อำเภอแม่แตง , กลุ่มแปกหลวง ตำบลชีเหล็ก อำเภอแม่อิง และหัตถกรรมการสาน “ก้วย” อำเภอเชียงดาว



ภาพที่ 3 เครื่องจักสาน กลุ่มจักสานบ้านป่าบงหลวง ตำบลป่าบง อำเภอสารภ
ที่มา : ผู้วิจัย

4. กลุ่มหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผา มี 4 อย่าง ได้แก่ เครื่องปั้นดินเผาบ้านเหมืองกุง ตำบลหนองควาย อำเภอหางดง , แหล่งเรียนรู้อารยธรรมเครื่องปั้นดินเผาบ้านน้ำตัน ตำบลบ้านกาด อำเภอแม่ม่วง , หัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผาศิลาตล ตำบลต้นเปา อำเภอสันกำแพง และบ้านสันทราย ตำบลศรีดงเย็น อำเภอไชยปราการ



ภาพที่ 4 เครื่องปั้นดินเผาบ้านเหมืองกุง ตำบลหนองควาย อำเภอหางดง
ที่มา : ผู้วิจัย

5. กลุ่มหัตถกรรมเครื่องเงินและโลหะ มี 4 อย่าง ได้แก่ ศูนย์ส่งเสริมหัตถกรรมทำฉัตร ตำบลดอยหล่อ อำเภอดอยหล่อ , ศูนย์หัตถกรรมเครื่องเงินบ้านกาด ตำบลบ้านกาด อำเภอแม่ม่วง , ปีนักษัมแม่แจ่ม อำเภอแม่แจ่ม และหัตถกรรมเครื่องเงินชุมชนวัดศรีสุพรรณ ตำบลหายยา อำเภอเมืองเชียงใหม่



ภาพที่ 5 เครื่องเงิน โลหะ ศูนย์ส่งเสริมหัตถกรรมทำฉัตร ตำบลดอยหล่อ อำเภอดอยหล่อ

ที่มา : ผู้วิจัย

6. กลุ่มหัตถกรรมกระดาดสา มี 7 อย่าง ได้แก่ ศูนย์การเรียนรู้ชุมชนเวียงกุมกามศิริศิลป์ (โคมล้านนา ตุงล้านนา) อำเภอสารภี , ศูนย์หัตถกรรมร่มโบราณ ตำบลดอนเปา อำเภอแม่ว่าง , กลุ่มแม่บ้านและเยาวชนพัฒนาหัตถกรรมกระดาดสาบ้านดงป่าขวางอำเภอสันป่าตอง , หมู่บ้านหัตถกรรมโคมเย็บล้านนาชุมชนเมืองสาคร อำเภอเมืองเชียงใหม่ , หัตถกรรมร่มบ่อสร้าง หัตถกรรมกระดาดสา ตำบลต้นเปา อำเภอสันกำแพง และหัตถกรรมโคมล้านนา ตุงล้านนา ชุมชนบ้านร่องลึก ตำบลสันนาเม็ง อำเภอสันทราย



ภาพที่ 6 ร่มบ่อสร้าง ศูนย์หัตถกรรมร่มบ่อสร้าง ตำบลต้นเปา อำเภอสันกำแพง

ที่มา : ผู้วิจัย

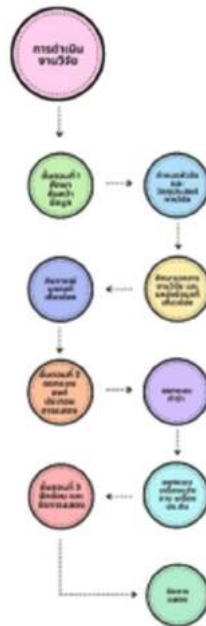
นอกจากนี้ยังมีหัตถกรรมของหมู่บ้านหัตถกรรมบ้านท่ากาน ตำบลบ้านกลาง อำเภอสันป่าตอง ที่มีทั้งงานหัตถกรรมเครื่องจักสาน เช่น สุ่มไก่ ภาชนะ และกลุ่มหัตถกรรมผ้าทอ เช่น ผ้าทอกะเหรี่ยง

จากงานหัตถกรรมในแต่ละอำเภอของจังหวัดเชียงใหม่ ผู้วิจัยได้ศึกษาและวิเคราะห์ได้ว่า งานศิลปหัตถกรรมบางอย่างที่มีคุณค่าทางภูมิปัญญายังไม่เป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลาย รวมถึงการลดความนิยมของสังคมปัจจุบัน ดังนั้นเพื่อส่งเสริมค่านิยมให้สังคมรู้จักงานภูมิปัญญาด้านศิลปหัตถกรรมมากขึ้น ผู้วิจัยได้นำงานศิลปหัตถกรรมมาบูรณาการเข้ากับศาสตร์ทางด้านศิลปะการแสดง โดยใช้หลักการสร้างสรรค์การแสดงตามหลักทฤษฎีนาฏยลักษณ์ของ ศาสตราจารย์กิตติคุณ ดร.สุรพล วิรุฬห์รักษ์ ที่กล่าวว่า นาฏยลักษณ์ หมายถึง ลักษณะของนาฏศิลป์สกุลใดสกุลหนึ่ง โดยเฉพาะนาฏยลักษณ์เป็นเครื่องบ่งชี้รูปแบบโครงสร้างเนื้อหาและวิธีการที่ทำให้เห็นความแตกต่างของการแสดงชุดต่าง ๆ จึงสามารถแยกแยะ และนำเสนอลักษณะเฉพาะออกมาให้ปรากฏชัดเจน ซึ่งกำหนดได้จากการแสดงออกของนาฏศิลป์ใน 4 ส่วนหลัก คือ เครื่องแต่งกาย อุปกรณ์การแสดงดนตรี และการแสดง



ผู้วิจัยมีความเห็นว่า การออกแบบสร้างสรรค์การแสดงเชิงทัศนกรรม ต้องศึกษาประวัติความเป็นมาทางสังคม เพื่อกำหนดนาฏยลักษณะของการแสดง กล่าวคือ การออกแบบองค์ประกอบของการแสดง เช่น เครื่องแต่งกาย ดนตรี เพลง ท่ารำหรือท่าเต้น จะต้องมีความสอดคล้องกับบริบททางสังคม วิถีชีวิต ขนบธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรม ของพื้นที่ที่ศึกษาในการถ่ายทอดออกมาเป็นองค์ความรู้ใหม่ โดยผู้ที่ได้รับชมการแสดงสามารถเข้าใจ และเห็นคุณค่าของงานการแสดงที่แสดงอัตลักษณ์โดดเด่นของท้องถิ่นต่างๆ มากยิ่งขึ้น

การแสดงที่นำเสนอกระบวนการขั้นตอนการผลิตทัศนกรรม ต้องมีขั้นตอนการดำเนินงานวิจัยในการสร้างสรรค์การแสดงอย่างมีระบบ โดยได้สร้างสรรค์การแสดงผ่านกระบวนการวิจัยที่ได้นำเสนอการวิจัย 5 บท คือ บทที่ 1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา บทที่ 2 วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง บทที่ 3 วิธีการดำเนินงานวิจัย บทที่ 4 องค์ประกอบการแสดงและบทที่ 5 สรุปผลการวิจัย และมีกระบวนการดำเนินงานวิจัยแบ่งเป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่ การศึกษาค้นคว้าข้อมูล การออกแบบองค์ประกอบการแสดง และการฝึกซ้อม การจัดการแสดง ซึ่งการแสดงที่นำเสนอกระบวนการขั้นตอนการผลิตทัศนกรรม ส่วนใหญ่เป็นการแสดงที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่ โดยเริ่มตั้งแต่ ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาค้นคว้าข้อมูลทางด้านเอกสารวิชาการ หนังสืองานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมถึงการลงพื้นที่ภาคสนามในการเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์บุคคลที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย แล้วนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์เรื่องประวัติความเป็นมา สภาพบริบททางสังคม เช่น ศิลปวัฒนธรรม ความเชื่อ ประเพณี การแต่งกาย ดนตรีท้องถิ่น เพื่อเป็นข้อมูลสนับสนุนสู่ขั้นตอนที่ 2 การออกแบบองค์ประกอบการแสดง ได้แก่ แนวการแสดง ท่ารำหรือท่าเต้น เครื่องแต่งกาย เพลง ดนตรี อุปกรณ์ประกอบการแสดง ที่สอดคล้องกับข้อมูลข้างต้นที่ศึกษา โดยเฉพาะการออกแบบท่ารำหรือท่าเต้นเกี่ยวกับการผลิตงานทัศนกรรมที่ต้องสร้างสรรค์ให้เห็นถึงการเคลื่อนไหวร่างกาย การใช้มือตามนาฏยลักษณะในการสื่อถึงการผลิตงานทัศนกรรมในแต่ละขั้นตอนให้ผู้ชมเข้าใจได้จากท่าของการแสดงที่สื่อถึงงานศิลปทัศนกรรมกลุ่มต่าง ๆ ตามที่ผู้วิจัยแบ่งไว้ทั้งหมด 6 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มผ้าทอ ท่ารำสื่อถึงกระบวนการปลูกฝ้าย เก็บฝ้าย ปั่นฝ้าย ย้อมฝ้าย และการทอผ้าที่เป็นเอกลักษณ์ของผ้าขึ้นต้นจกเชียงใหม่ลวดลายต่าง ๆ เช่น ลายนกกุ่ม ลายนาคกุ่ม ลายหงส์ปล่อย ที่เป็นลายของผ้าขึ้นต้นจกแม่แจ่มโบราณ เป็นต้น กลุ่มไม้แกะสลัก ท่ารำสื่อถึงการไปเก็บไม้มาแกะสลัก การทาสีลงรักปิดทอง การเดินลวดลายเอกลักษณ์ของล้านนาพร้อมประดับกระจกของเครื่องประดับตกแต่งเป็นเครื่องเงินภาชนะของล้านนารูปแบบต่าง ๆ กลุ่มเครื่องจักสาน ท่ารำแสดงถึงการเหลาไม้เป็นเส้นตอกในการนำมาสานขึ้นโครงภาชนะตามวิถีชีวิตของชาวล้านนารูปแบบต่าง ๆ เช่น ตะกร้า กระบุง ถาด เป็นต้น กลุ่มเครื่องปั้นดินเผา ท่ารำนำเสนอถึงการเตรียมดิน นวดดิน ผสมดิน พร้อมปั้นเป็นภาชนะรูปแบบต่าง ๆ ทั้งผางประทีป น้ำตั้น (คนโทใส่น้ำ) เป็นต้น กลุ่มเครื่องเงิน ท่ารำแสดงให้เห็นถึงการเตรียมแผ่นเงิน หรือโลหะ มาผ่านกระบวนการทำลวดลายแบบล้านนาทั้งวิธีการฉลุลาย การตีลาย การดุนลาย เป็นต้น และยังมีเครื่องประดับเงินที่เป็นเอกลักษณ์ล้านนารูปแบบต่าง ๆ กลุ่มกระดาดสา การออกแบบท่ารำต้องสื่อถึงการเตรียมกระดาดสาจากวัสดุธรรมชาติ การผสมวัตถุดิบทำกระดาดสา การตากขึ้นแผ่น แล้วนำไปทำผลิตภัณฑ์รูปแบบต่าง ๆ จากท่ารำที่สร้างสรรค์ เช่น ท่าการทำโคมล้านนา ท่ารุ่มกระดาดสา เป็นต้น นอกจากการออกแบบท่ารำที่สื่อถึงกระบวนการขั้นตอนทำงานทัศนกรรมแล้ว ยังต้องเสนอวัฒนธรรมท้องถิ่นจากเอกลักษณ์การแต่งกาย ดนตรีพื้นบ้าน โดยสามารถนำวัฒนธรรมแบบดั้งเดิม การสร้างสรรค์ประยุกต์ใหม่ หรือการผสมผสานที่ยังคงความเป็นเอกลักษณ์ท้องถิ่นนั้น เมื่อได้ออกแบบองค์ประกอบการแสดงครบแล้ว ในขั้นตอนที่ 3 การฝึกซ้อมและการจัดการแสดง การฝึกซ้อมการแสดง สิ่งแรกจะต้องคัดเลือกนักแสดงที่มีความเหมาะสมกับการแสดง เช่น เพศ รูปร่าง บุคลิกท่าทางทักษะการแสดงที่ใกล้เคียงกัน การฝึกซ้อมควรใช้เวลาเพื่อให้นักแสดงเกิดความชำนาญ ความพร้อมเพรียง รวมถึงอารมณ์สีหน้าของนักแสดงจึงจะเกิดความสมบูรณ์ พร้อมจัดการแสดงสู่สาธารณะในโอกาสต่าง ๆ



ภาพที่ 7 การดำเนินงานวิจัย
ที่มา : ผู้วิจัย

จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาศิลปหัตถกรรมจังหวัดเชียงใหม่ ผู้วิจัยเห็นว่าม้งงานหัตถกรรมได้นำไปสร้างสรรค์การแสดงรูปแบบต่าง ๆ ทั้งการใช้งานหัตถกรรมเป็นอุปกรณ์ หรือเครื่องแต่งกายประกอบการแสดง และการแสดงที่นำเสนอถึงกระบวนการขั้นตอนการผลิตหัตถกรรม ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่างานหัตถกรรมที่ผู้วิจัยมีความสนใจมาสร้างสรรค์การแสดง ประกอบกับยังไม่มีมีการแสดงที่เกี่ยวกับงานหัตถกรรมนี้ของจังหวัดเชียงใหม่ คืองานจักสาน และผู้วิจัยยังได้แรงบันดาลใจมาจากรูปแบบของขบวนกระถงมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ที่เข้าร่วมประกวดในงานประเพณียี่เป็งจังหวัดเชียงใหม่ ในปี พ.ศ. 2562 ที่มีรูปแบบการนำเอาดอกหรือไม้ไผ่มาเหลาให้เล็ก เพื่อนำมาสานเป็นรูปแบบต่าง ๆ ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดที่จะนำเอาภาชนะเครื่องจักสานล้านนามาสร้างสรรค์การแสดง โดยต้องเริ่มจากการเก็บข้อมูลจากเอกสารวิชาการ ตำรา หนังสือ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมถึงการลงพื้นที่เก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์บุคคลที่เกี่ยวข้อง ณ กลุ่มจักสานบ้านป่าบงหลวง ตำบลป่าบง อำเภอสารภ จังหวัดเชียงใหม่ เพื่อนำข้อมูลมาออกแบบองค์ประกอบการแสดง โดยเครื่องแต่งกายเป็นผ้าขึ้นต้นจกล้านนา เครื่องประดับทำมาจากเครื่องจักสานในรูปแบบต่าง ๆ ทำการแสดงจะเป็นท่าทางที่เลียนแบบวิถีชีวิตวิถีการแต่งกาย และการแสดงท่าที่สื่อถึงการจักสาน รูปแบบการแสดงแบ่งออกเป็น 3 ช่วง คือ ช่วงที่ 1 แสดงถึงวิถีชีวิตของชาวล้านนาในการออกไปเตรียมตัดไม้ไผ่เพื่อนำมาเหลาเตรียมสาน ช่วงที่ 2 แสดงถึงกระบวนการขั้นตอนการจักสานขึ้นโครงเป็นภาชนะรูปแบบต่าง ๆ ช่วงที่ 3 แสดงถึงภาชนะเครื่องจักสานรูปแบบต่าง ๆ ทั้งรูปแบบดั้งเดิมที่เป็นเอกลักษณ์ล้านนา และรูปแบบสร้างสรรค์ประยุกต์ให้มีความทันสมัย



ภาพที่ 8 เครื่องแต่งกาย เครื่องประดับจักสาน ขบวนกระทง มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ปี 2562
ที่มา : มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่, 2562

จากแนวคิดการแสดงของผู้วิจัยที่ได้นำเอาภูมิปัญญาด้านศิลปหัตถกรรมมาสร้างสรรค์การแสดง นำเสนอถึงกระบวนการขั้นตอนการผลิตหัตถกรรม และการนำผ้าทอผ้าขึ้นต้นจก้านามาเป็นเครื่องแต่งกายแล้ว ยังสามารถนำเสนอภาชนะเครื่องจักสานในรูปแบบต่าง ๆ ทั้งแบบล้านนาดั้งเดิม และแบบทันสมัย ที่สามารถเผยแพร่การแสดงตามสื่อสารสนเทศรูปแบบต่าง ๆ ทั้งในประเทศ และต่างประเทศ ทำให้ผู้ที่พบเห็น หรือชมการแสดงทราบถึงคุณค่าของงานศิลปหัตถกรรมที่เกิดจากภูมิปัญญาของชาวบ้าน จึงกลายเป็นการประชาสัมพันธ์เชิงอนุรักษ์ที่สามารถพัฒนาไปสู่การส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมตามแหล่งชุมชนที่มีงานหัตถกรรมต่อยอดไปสู่การสร้างศูนย์การเรียนรู้หัตถกรรมของท้องถิ่นที่นักท่องเที่ยวสามารถเรียนรู้ และเข้าถึงงานหัตถกรรมได้มากยิ่งขึ้น อันนำไปสู่การกระตุ้นเศรษฐกิจในแหล่งชุมชน และพื้นที่ใกล้เคียงอย่างกว้างขวาง ซึ่งในอนาคตอาจได้ผลักดันเป็นสินค้าทางเศรษฐกิจส่งออกไปยังนานาประเทศเพิ่มมูลค่าให้กับงานหัตถกรรม จากผลของการศึกษา ผู้วิจัยเห็นว่ายังมีองค์ความรู้ภูมิปัญญาด้านศิลปหัตถกรรมจังหวัดอื่น ๆ ของประเทศไทยที่น่าสนใจ และสามารถนำมาสร้างสรรค์การแสดงอันเป็นการสะท้อนให้เห็นถึงศิลปวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของท้องถิ่นอีกหลายอย่าง ผู้วิจัยหวังว่าผู้ที่สนใจ หรือผู้ที่เกี่ยวข้องด้านศิลปะการแสดง ที่ได้มาศึกษาบทความนี้เกิดแรงบันดาลใจ และเป็นแนวความคิดในการสร้างสรรค์การแสดงจากข้อมูลที่ผู้วิจัยได้ศึกษาและรวบรวมมาในการช่วยส่งเสริมภูมิปัญญาด้านศิลปหัตถกรรมของแหล่งชุมชนพื้นที่อื่นทั้งในเชิงธุรกิจ และเชิงวิชาการต่อไป

อภิปรายผล

จากงานหัตถกรรมแต่ละพื้นที่ในอำเภอต่าง ๆ ของจังหวัดเชียงใหม่ ผู้วิจัยได้เห็นถึงงานหัตถกรรมที่เกิดขึ้นจากภูมิปัญญาของชาวบ้านที่ได้นำวัสดุจากตามธรรมชาติที่หาได้ง่ายในชุมชนมาสร้างสรรค์เป็นผลิตภัณฑ์รูปแบบต่าง ๆ จากหลายที่มา ซึ่งสามารถแบ่งประเภทของงานหัตถกรรมตามวัสดุ และกระบวนการขั้นตอนการผลิตออกได้ 6 กลุ่ม ได้แก่ 1. กลุ่มหัตถกรรมผ้าทอ 2. กลุ่มหัตถกรรมไม้แกะสลัก 3. กลุ่มหัตถกรรมเครื่องจักสาน 4. กลุ่มหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผา 5. กลุ่มหัตถกรรมเครื่องเงินและโลหะ และ 6. กลุ่มหัตถกรรมกระดาษสา และได้เห็นกระบวนการขั้นตอนการผลิตงานหัตถกรรมที่ได้แฝงไปด้วยเอกลักษณ์ท้องถิ่นที่สวยงาม สะท้อนค่านิยมทางสังคมจากศิลปวัฒนธรรม ความเชื่อ ประเพณี อันทรงคุณค่าควรแก่การอนุรักษ์ สืบสาน เผยแพร่ และต่อยอดงานหัตถกรรมในรูปแบบใหม่ที่เหมาะสมกับยุคสมัยปัจจุบัน ดังนั้นกระบวนการของงานหัตถกรรมนี้สามารถนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการบูรณาการสร้างสรรค์ข้ามศาสตร์ทางด้านศิลปะการแสดง ที่นำเสนอเรื่องราวประวัติความเป็นมา กระบวนการขั้นตอนการทำงานหัตถกรรมสู่ผลิตภัณฑ์รูปแบบต่าง ๆ ตามหลักการออกแบบองค์ประกอบการแสดงที่สอดคล้องกับทฤษฎีนาฏยลักษณ์ของ ศาสตราจารย์กิตติคุณ ดร.สุรพล วิรุฬห์รักษ์ ที่ได้กล่าวว่า การแสดงออกของนาฏยศิลป์ประกอบด้วย 4 ส่วนหลัก คือ เครื่องแต่งกาย อุปกรณ์การแสดง ดนตรี และการแสดง ซึ่งการแสดงที่สร้างสรรค์ต้องมีเอกลักษณ์ที่โดดเด่นน่าสนใจ และสอดคล้องกับบริบททางสังคม วิถีชีวิต ขนบธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรม ของพื้นที่ที่ศึกษาในการถ่ายทอดออกมาเป็นองค์ความรู้ใหม่ หรือเป็นการแสดงที่สร้างสรรค์ขึ้น เพื่อแสดงอัตลักษณ์วัฒนธรรมท้องถิ่นที่ปรากฏงานหัตถกรรมของจังหวัดเชียงใหม่ เช่น การแสดงฟ้อนผาง มีผางประทีปจากเครื่องปั้นดินเผา ฟ้อนที (ร่ม) มีร่มกระดาษสา สร้างสรรค์โดยกรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม อีกทั้ง



การแสดงที่ได้มีการสร้างสรรค์ใหม่ ซึ่งกระบวนการสร้างสรรค์การแสดงนี้ต้องใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพตามขั้นตอนอย่างมีระบบ และเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาในสถาบันการศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่ที่ได้สร้างสรรค์การแสดงสอดแทรกงานหัตถกรรมโดยมีวิธีการดำเนินงานเป็นขั้นตอน ผู้วิจัยแบ่งกระบวนการดำเนินงานออกเป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่ การศึกษาข้อมูล การออกแบบองค์ประกอบการแสดง และการฝึกซ้อมการจัดการแสดง ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาข้อมูลจากเอกสารวิชาการ ตำรา หนังสือ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การลงพื้นที่ภาคสนาม การสัมภาษณ์ข้อมูลจากบุคคลที่เกี่ยวข้อง ในด้านประวัติความเป็นมา สภาพทางสังคม ขนบธรรมเนียม ประเพณี ศิลปะ วัฒนธรรม วิถีชีวิต แล้วนำข้อมูลมาวิเคราะห์ เพื่อออกแบบองค์ประกอบการแสดงในขั้นตอนที่ 2 ได้แก่ ทำรำ เครื่องแต่งกาย เพลงดนตรี อุปกรณ์ประกอบการแสดง ที่ต้องสื่อให้เห็นถึงเอกลักษณ์ของท้องถิ่นนั้น ขั้นตอนที่ 3 การฝึกซ้อมนักแสดง เพื่อให้เกิดความชำนาญ แม่นยำของกระบวนการทำรำ สู่การจัดการแสดงที่เผยแพร่สู่สาธารณะ

ซึ่งกระบวนการสร้างสรรค์การแสดงนี้ได้สอดคล้องกับงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์การแสดงที่มีวิธีการดำเนินงานอย่างเป็นขั้นตอน ผู้วิจัยอธิบายความสอดคล้องเป็น 2 รูปแบบ คือ 1 การศึกษาประวัติความเป็นมา เพื่อออกแบบเครื่องแต่งกาย ที่ปรากฏงานหัตถกรรมผ้าทอของจังหวัดเชียงใหม่ จากงานวิจัยนาฏยนิพนธ์เชิงสร้างสรรค์ ชุด ปี่ไหมเมือง มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ที่ได้ศึกษาประเพณีปี่ไหมเมืองของชาวล้านนา ตรงกับเทศกาลสงกรานต์ในช่วงเดือนเมษายน ช่วงราวปี พ.ศ. 2502 - พ.ศ. 2515 ที่มีความงดงามทางวัฒนธรรมสอดแทรกอยู่ เช่น งานหัตถศิลป์ มีความเชื่อว่าช่วงปี่ไหมหรือการขึ้นศักราชใหม่ผู้คนจะนิยมแต่งกายด้วยเสื้อผ้าใหม่ที่มีสีสันสดใสสวยงาม ผ้าถุงลายริ้ว ทรงผมแฟชั่นตัดลอน และทรงเกล้ามวยสูง ออกมาร่วมทำบุญ เล่นน้ำ และประกอบกิจกรรมต่าง ๆ จึงใช้ผ้าชิ้นสั้นกำแพง ของอำเภอสันกำแพง เป็นเครื่องแต่งกาย งานวิจัยนาฏยนิพนธ์เชิงสร้างสรรค์ ชุด จุลกฐิน ถิ่นแม่แจ่ม มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ได้ศึกษาประเพณีจุลกฐินที่มีเอกลักษณ์น่าสนใจ ในวิถีชีวิตของชาวแม่แจ่ม กระบวนการทำผ้าอสัง และเครื่องสักการะต่าง ๆ ด้วยวิธีการทำเครื่องจักสาน และวิธีการแห่จุลกฐินผ่านท้องทุ่งนาของตำบลท่าผา อำเภอแม่แจ่ม จังหวัดเชียงใหม่ จึงใช้ผ้าชิ้นตีนจกแม่แจ่ม ปิ่นแม่แจ่มของอำเภอแม่แจ่ม จังหวัดเชียงใหม่ เป็นเครื่องแต่งกาย รวมถึงงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์การแสดงที่ใช้งานหัตถกรรมผ้าทอของกลุ่มชาติพันธุ์เป็นเครื่องแต่งกายประกอบการแสดง ได้แก่ งานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ ชุด นารีสรีชาติพันธุ์ วิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่ ที่ใช้ผ้าปักม้ง เป็นหนึ่งในการแต่งกายประกอบการแสดง งานวิจัยนาฏยนิพนธ์เชิงสร้างสรรค์ ชุด เกิกแก้ว วัฒนธรรมเผ่ากะเหรี่ยง มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ที่ได้ลงพื้นที่เก็บข้อมูลด้านวิถีชีวิตความเป็นอยู่ วัฒนธรรมการทอผ้า การแต่งกายของชาวกะเหรี่ยงคอยาว บ้านไต้หลวง อำเภอแม่ริม จังหวัดเชียงใหม่ ส่วนรูปแบบที่ 2 งานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ที่เสนอถึงกระบวนการขั้นตอนการผลิตหัตถกรรม เพื่อออกแบบเป็นท่าทางการแสดงสื่อถึงงานหัตถกรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของท้องถิ่น ได้แก่ งานวิจัยนาฏยนิพนธ์เชิงสร้างสรรค์ ชุด ฟ้อนโคมบูชาหัตถศิลป์ ถิ่นเมืองสาตร มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ได้ลงพื้นที่ศึกษาประวัติความเป็นมา ขั้นตอนการทำโคมล้านนา ณ บ้านเมืองสาตร ตำบลหนองหอย อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ เพื่อสร้างสรรค์การแสดงที่นำเสนอเกี่ยวกับโคมล้านนา และขั้นตอนการทำโคม เพื่อนำโคมไปสักการะเป็นพุทธบูชาตามความเชื่อของชาวล้านนา งานวิจัยนาฏยนิพนธ์เชิงสร้างสรรค์ ชุด จักรลายไม้ถวายเป็นศิลป์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ เป็นการศึกษาประวัติความเป็นมา ขั้นตอนการทำไม้แกะสลักของบ้านถวายเป็น อำเภอหางดง จังหวัดเชียงใหม่ เพื่อสร้างสรรค์การแสดงท่าทางที่สื่อถึงการแกะสลักไม้ลวดลายต่าง ๆ งานวิจัยนาฏยนิพนธ์เชิงสร้างสรรค์ ชุด ฟ้อนหัตถาติลาลม มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ เป็นการศึกษาประวัติความเป็นมา ขั้นตอนการทำเครื่องปั้นดินเผาติลาลของอำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่ เพื่อสร้างสรรค์การแสดงท่าทางที่สื่อถึงการทำเครื่องปั้นดินเผาติลาลรูปแบบต่าง ๆ

จากงานวิจัยที่กล่าวมานี้ มีประเด็นการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับงานหัตถกรรมของจังหวัดเชียงใหม่ ทั้งในด้านประวัติความเป็นมา องค์ประกอบการแสดง รวมถึงการนำเสนอรูปแบบการแสดง ที่สอดคล้องกับหลักการออกแบบองค์ประกอบการแสดง ทฤษฎีนาฏยลักษณ์ของ ศาสตราจารย์กิตติคุณ ดร.สุพล วิรุฬห์รักษ์ และมีวิธีการดำเนินงานวิจัยที่ผู้วิจัยได้แบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน คือ การศึกษาข้อมูล การออกแบบองค์ประกอบการแสดง และการฝึกซ้อมการจัดการแสดง ซึ่งงานวิจัยนี้สามารถนำไปสู่การจัดการแสดง ที่เป็นการเผยแพร่ศิลปหัตถกรรมผ่านการแสดงทั้งการจัดการแสดงบนเวทีเชิงวิชาการ การจัดการแสดงผ่านสื่อออนไลน์ตามเว็บไซต์ต่าง ๆ เช่น Youtube Facebook โดยผลการตอบรับจากผู้ทรง หรือบุคคลทั่วไปแสดงความคิดเห็นในช่องทางต่าง ๆ รวมทั้งการจัดการแสดงในชุมชนพื้นที่ที่เกิดงานศิลปหัตถกรรมนั้น สร้างความภาคภูมิใจให้กับคนในชุมชน สร้างคุณค่าภูมิปัญญาของงานหัตถกรรมควรแก่การอนุรักษ์ สืบทอด เผยแพร่ และเพิ่มศักยภาพในการประชาสัมพันธ์ศิลปหัตถกรรมผ่านศิลปะการแสดง



ให้ผู้อื่นรู้จักเป็นวงกว้าง อีกทั้งกระตุ้นให้เกิดการติดต่อซื้อขายแลกเปลี่ยนสินค้าระหว่างท้องถิ่น ที่ได้ผลลัพธ์เป็นชุดการแสดงประจำท้องถิ่นได้แสดงตามโอกาสต่าง ๆ ได้ต่อไป

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1. ศิลปหัตถกรรมท้องถิ่นเกิดจากภูมิปัญญาของชาวบ้านที่ได้รับการถ่ายทอดจากบรรพบุรุษถือว่าเป็นมรดกทางด้านวัฒนธรรมที่ทรงคุณค่าควรแก่การอนุรักษ์ เผยแพร่ พัฒนา ให้อยู่คู่สังคมไทย รวมถึงควรได้รับการส่งเสริมจากหน่วยงานรัฐบาลให้มีการจัดแสดง หรือการประกวดผลงานด้านศิลปหัตถกรรมทั้งด้านศิลปิน ปรากฏชาวบ้าน และด้านผลิตภัณฑ์ เพื่อเป็นการส่งเสริมประชาสัมพันธ์ต่อไป
2. ศิลปหัตถกรรมท้องถิ่นมีความน่าสนใจทั้งในเรื่อง กระบวนการขั้นตอนการผลิตโดยได้นำวัสดุจากธรรมชาติมาใช้ให้เกิดประโยชน์ เพิ่มมูลค่า และยังได้แสดงถึงเอกลักษณ์ที่โดดเด่นของท้องถิ่นนั้น ทั้งนี้สามารถนำมาสร้างสรรค์การแสดงเชิงการศึกษาที่สะท้อนถึงวัฒนธรรมได้อีกมากมาย

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. การศึกษาวิจัยครั้งนี้ เป็นเพียงการศึกษาวเคราะห์ภูมิปัญญาด้านศิลปหัตถกรรมในจังหวัดเชียงใหม่โดยภาพรวม ซึ่งยังไม่ได้ศึกษาในเชิงลึกในงานศิลปหัตถกรรมแต่ละชนิด หากในการวิจัยครั้งต่อไปอาจศึกษาเชิงลึกเพื่อให้ได้องค์ความรู้ที่ละเอียดลึกซึ้ง และนำไปใช้ในการพัฒนาต่อยอดให้เกิดประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กัญญาณัฐ แสงทองสุข และคณะ. (2561). *พ็อนโคมบูชา หัตถศิลป์ ถิ่นเมืองสาทร*. (นาฏนิพนธ์ปริญญาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.
- กนกพร โพธิ์เรือง และคณะ. (2561). *เก็กเกว้า วัฒนธรรมเผ่ากะเหรี่ยง*. (นาฏนิพนธ์ปริญญาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.
- กนกเรขา ทาทอง และคณะ. (2563). *ปี่ใหม่เมือง*. (นาฏนิพนธ์ปริญญาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.
- กลุ่มงานยุทธศาสตร์และข้อมูลเพื่อการพัฒนาจังหวัด. (2560). *บรรยายสรุปจังหวัดเชียงใหม่ : ข้อมูลทั่วไปของจังหวัดเชียงใหม่*. เชียงใหม่: สำนักงานจังหวัดเชียงใหม่.
- กุลณัฐ ขวัญอยู่ และคณะ. (2563). *จุลภูมิต้องแม่แจ่ม*. (นาฏนิพนธ์ปริญญาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.
- คะนิงนิจ สมพงษ์ และคณะ. (2548). *พ็อนหัตถศิลป์ดล*. (นาฏนิพนธ์ปริญญาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.
- ธงชัย จินชาติ และคณะ. (2563). *นารีศรีชาติพันธุ์*. (นาฏนิพนธ์ปริญญาบัณฑิต). วิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่.
- เนาวรัตน์ ฐิติชาญชัยกุล. (2555). *ภูมิปัญญาศิลปหัตถกรรมและการแกะสลักไม้: กรณีศึกษาสหกรณ์หัตถกรรมผลิตภัณฑ์ไม้สันป่าตอง อำเภอสันป่าตอง จังหวัดเชียงใหม่*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ปิยะนุช แสนกันและคณะ. (2554). *จักรลายไม้ถวายเป็นศิลป์*. (นาฏนิพนธ์ปริญญาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.
- ไพโรจน์ วงศ์วุฒิวัฒน์. (บ.ก.). (2532). *ความเป็นมาของงานศิลปหัตถกรรมไทย*. กรุงเทพฯ: ธนาคารกรุงเทพ.
- วิบูล ลี้สุวรรณ. (2539). *ศิลปหัตถกรรมพื้นบ้าน*. กรุงเทพฯ: ปานยา.
- สุรพล วิรุฬห์รักษ์. (2547). *หลักการและทฤษฎีศิลปปริทัศน์*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อานนท์ อาภาภิรม. (2525). *สังคม วัฒนธรรม และประเพณีไทย* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- อุดมศักดิ์ อินทะมาตย์ และคณะ. (2556). *พ็อนหัตถศิลป์ถิ่นสันกำแพง*. (นาฏนิพนธ์ปริญญาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.



การสอบเลื่อนระดับทางดนตรีในรูปแบบออนไลน์ กรณีศึกษา สถาบันทรินิตี้ ลอนดอน

Online Music Graded Exam: Case Study Trinity College London

ศิริมา พนาภินันท์, ทศนัย เพ็ญสิทธิ์, ยุทธกร ศรีกษากานนท์, ปราโมทย์ เทียงตรง

Sirima Panapinun, Thassanai Phensit, Yutakorns Sarikkaganon, Pramot Teangtrong

สาขาวิชาดนตรี คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

Music, Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University

(Received : Sep 29,2022 Revised : Nov 22,2022 Accepted : Dec 1,2022)

บทคัดย่อ

บทความนี้เป็นบทความที่กล่าวถึงการสอบเลื่อนระดับทางดนตรีของสถาบัน Trinity College London ในรูปแบบออนไลน์ เพราะในสถานการณ์โลกในปัจจุบันที่เกิดโรคระบาด Covid-19 ขึ้น ทำให้การดำเนินการสอบในรูปแบบเดิมไม่สามารถทำได้ ทางสถาบันจำเป็นต้องมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบการสอบมาเป็นการสอบในรูปแบบออนไลน์ ทำให้การดำเนินการสอบสามารถทำได้อย่างต่อเนื่องโดยไม่จำเป็นต้องหยุดกลางคัน จึงอาจสรุปได้ถึงโครงสร้างของการสอบเลื่อนระดับทางดนตรีในรูปแบบออนไลน์ได้ดังต่อไปนี้ 1) บทเพลงสอบจำนวน 3 เพลง 2) บทเพลงแบบฝึกหัด และบันไดเสียง 3) การนำเสนอการบรรเลง และสมาธิ 4) ความเข้าใจในดนตรี

คำสำคัญ : การสอบเลื่อนระดับทางดนตรี, การสอบออนไลน์, สถาบันทรินิตี้ ลอนดอน

ABSTRACT

This article discusses the Trinity College London music graded exam in an online format because in the current global situation where the Covid-19 pandemic has occurred, it is not possible to run the exam in its original form. As a result, the institution needs to adapt the exam format to an online exam. This makes the conduct of the exams continuous without the need to stop midway through. The structure of the online music graded exam may be summarized as follows: 1) 3 Exam Pieces 2) Exercise Pieces and Scale 3) Instrumental Presentations, and Concentration 4) Understanding of Music.

Keywords: Music Advancement Exam, Online Exam, Trinity College London

บทนำ

ดนตรีเป็นศิลปะแขนงหนึ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น โดยการสร้างสรรค์จากการเลียนแบบเสียงจากธรรมชาติ และการสร้างสรรค์จากจินตนาการของแต่ละบุคคล ดนตรีนอกจากจะใช้เพื่อความบันเทิงแล้วยังสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนามนุษย์ให้มีความสมบูรณ์ทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาเพื่อให้สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข จึงอาจถือได้ว่าการเรียนรู้ดนตรีนั้น สามารถสร้างทักษะของมนุษย์ให้มีคุณภาพชีวิตที่ดี ดำเนินชีวิตได้อย่างมีความสุข มีความสันติสุข และมีความสามารถในการแก้ปัญหาเมื่อต้องเผชิญกับปัญหาที่เกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดนตรีที่มีคุณค่า และสามารถสร้างสุนทรียภาพต้องเป็นดนตรีที่มีองค์ประกอบพื้นฐานอย่างครบถ้วนสมบูรณ์ และมีการสร้างสรรค์ขึ้นมาอย่างเป็นระบบระเบียบ

การศึกษาค้นคว้าของดนตรีเป็นสิ่งจำเป็น เพื่อให้ผู้เรียนสามารถถ่ายทอดบทเพลงออกมาได้อย่างมีสุนทรียภาพ การที่ผู้บรรเลงสามารถบรรเลงได้อย่างถูกต้อง รวมถึงมีความเข้าใจในองค์ประกอบของดนตรีนั้นเป็นการแสดงความก้าวหน้า และพัฒนาการในการเรียนดนตรี โดยเครื่องมือในการวัดความสามารถของนักเรียนในด้านของการเข้าใจดนตรี รวมถึงความสามารถในการบรรเลงดนตรีของนักเรียนจะการใช้การสอบวัดระดับของเครื่องดนตรีในแต่ละเครื่อง ซึ่งผลของการสอบวัดผลประเมินผลจะช่วยให้ครูผู้สอนทราบถึงระดับความสามารถของนักเรียน และการวัดผลประเมินผลบ่อยครั้งยังเป็นการเปรียบเทียบความก้าวหน้าทางการ



เรียนของนักเรียนว่ามีความก้าวหน้าในรูปร่างใด หรืออยู่ในระดับใด จะเป็นการช่วยให้ครูผู้สอนสามารถวางแผนการสอนได้อย่างเหมาะสม และเป็นขั้นเป็นตอนเพื่อการพัฒนาผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ

ปัจจุบันในประเทศไทยมีศูนย์สอบวัดระดับทางดนตรีจากสถาบันดนตรีทั้งภายในประเทศ และต่างประเทศที่ได้รับความนิยมเป็นจำนวนมาก ยกตัวอย่างเช่น Trinity Examination by Trinity College London (Trinity) , Associated Board of the Royal School of Music (ABRSM) ซึ่งเป็นศูนย์สอบจากต่างประเทศที่มีการจัดตั้งศูนย์สอบตัวแทนในประเทศไทย ในส่วนศูนย์สอบของสถาบันดนตรีในประเทศไทย ได้แก่ Thailand International Music Examination (Time) ของวิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยมหิดล, โครงการสอบทฤษฎีดนตรีสากลของคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เป็นต้น ซึ่งสถาบันเหล่านี้เปิดโอกาสให้นักเรียนดนตรี และบุคคลทั่วไปที่สนใจสามารถเข้าสอบเลื่อนระดับได้

สถาบันดนตรีแต่ละแห่งมีวัตถุประสงค์ในการสอบที่แตกต่างกันไป แต่โดยหลักๆก็เพื่อทดสอบความรู้ความสามารถทั้งทางทฤษฎีดนตรี หรือทางปฏิบัติดนตรีซึ่งปกติแล้วจะมีการจัดสอบแยกจากกัน หลักสูตร และเนื้อหาของการสอบก็จะแตกต่างกันในแต่ละระดับตามที่สถาบันดนตรีนั้นๆจัดขึ้น ในส่วนของหลักสูตรการสอบปฏิบัติ นอกเหนือจากการปฏิบัติบทเพลงแล้ว นักเรียนต้องเตรียมความพร้อมด้านอื่นๆด้วย เช่น การฝึกโสตประสาท (Ear Training หรือ Aural Test) , การทดสอบปากเปล่า (Viva Voce) , การอ่านโน้ตฉับพลัน (Sight – Reading) , การประพันธ์เพลงเชิงปฏิภาณ (Improvisation) และความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับดนตรี (Music Knowledge) เป็นต้น ซึ่งในแต่ละทักษะล้วนเป็นสิ่งสำคัญสำหรับการเป็นนักดนตรีทั้งสิ้น

Trinity College London เป็นสถาบันสอบดนตรีสากลจากสหราชอาณาจักร โดยมีการสอบวัดระดับมาตรฐานทางดนตรีเทียบกับหลักสูตรของสหราชอาณาจักร และสหภาพยุโรปในสาขาวิชาดนตรี โดยครอบคลุมเครื่องดนตรีคลาสสิกทุกชนิด รวมถึงการขับร้อง และทฤษฎีดนตรี ปัจจุบันมีการดำเนินการสอนในมากกว่า 70 ประเทศทั่วโลก และมีผู้สอบมากกว่า 6 แสนคนต่อปี

การสอบวัดระดับทางดนตรีของ Trinity College London ริเริ่มโดยมหาวิทยาลัยดนตรี Trinity College of Music กรุงลอนดอน ประเทศอังกฤษ ในปี ค.ศ.1877 โดยมีจุดประสงค์เพื่อเปิดทดสอบวัดระดับมาตรฐานความสามารถทางดนตรีให้แก่บุคคลภายนอก โดยเทียบกับมาตรฐานภายในมหาวิทยาลัย

ในปัจจุบันด้วยการพัฒนาคุณภาพอย่างต่อเนื่อง ผ่านการวิจัยทางการศึกษา พร้อมความร่วมมือกับหน่วยงานการศึกษาชั้นนำ อาทิ Guildhal School of Music and Drama ทำให้ Trinity College London ขยายขอบเขตรายวิชาออกไปอย่างกว้างขวาง ในปัจจุบันนี้มีหลักสูตรครอบคลุมหลายสาขาวิชา ทั้งด้านดนตรี , ศิลปะการแสดง ตลอดจนทักษะการสื่อสาร และภาษาอังกฤษ รวมจำนวนผู้สอบในทุกสาขาวิชามีจำนวนมากกว่า 2 ล้านคนต่อปี

Trinity College London มีจุดมุ่งหมายที่จะพัฒนาหลักสูตรการสอบให้ตอบสนองความต้องการในการเรียนการสอน เพื่อสนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีทิศทาง สามารถวัดผลการเรียนรู้ได้อย่างชัดเจน และมีมาตรฐานสากล เพื่อนำไปสู่การศึกษาที่มีคุณภาพอย่างต่อเนื่อง และยั่งยืน การสอบเริ่มตั้งแต่ระดับพื้นฐานไปจนถึงระดับสูง หากผู้สอบผ่านการทดสอบจะได้รับใบประกาศนียบัตรรับรองที่เป็นมาตรฐานสากล และเป็นที่ได้รับการยอมรับในสหราชอาณาจักร สหภาพยุโรป และประเทศอื่นๆอีกมากกว่า 50 ประเทศ รวมถึงประเทศไทยด้วยเช่นกัน ซึ่งในประเทศไทยมีการดำเนินการสอบของ Trinity College London มากกว่า 50 ปี ซึ่งได้รับความนิยมจากผู้เรียนเป็นจำนวนมาก และได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวาง

การสอบเกรดดนตรีของ Trinity College London เป็นการสอบที่เป็นขั้นตอนเหมาะสมสำหรับผู้เรียนทุกระดับตั้งแต่เริ่มต้น จนถึงระดับสูง สามารถแบ่งตามระดับการเรียนรู้ ดังต่อไปนี้ ระดับเริ่มต้น , ระดับกลาง และระดับสูง ซึ่งจะแบ่งระดับการสอบโดยเริ่มตั้งแต่เกรด Initial จนถึงเกรด 8 โดยการสอบจะเน้นการฝึกทักษะอย่างครบถ้วน นอกจากการสอบทักษะการบรรเลงบทเพลง ยังมีการทดสอบทักษะด้านอื่นๆเป็นการส่งเสริมการพัฒนาความสามารถของผู้เรียนให้ครบทุกด้าน อาทิเช่น ทักษะการฟัง และทักษะการอ่านโน้ต เป็นต้น โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนของแต่ละระดับจะมีข้อกำหนดที่แตกต่างกันออกไป ดังนี้

1. ระดับเริ่มต้น เน้นให้ผู้เรียนมีความรู้ และทักษะพื้นฐานทางดนตรี
2. ระดับกลาง และระดับสูง การให้คะแนนจะขึ้นอยู่กับความสามารถในการสื่อสารทางอารมณ์ และการตีความบทเพลงได้อย่างถูกต้อง



การสอบวัดระดับทางดนตรีในลักษณะเช่นนี้ เป็นการสอบวัดระดับดนตรีที่ได้รับความนิยมอย่างมากสำหรับผู้ที่ยื่นดนตรี เพราะเป็นการวัดผลประเมินผลความสามารถทางดนตรีของผู้เรียนแต่ละบุคคล การสอบวัดระดับทางดนตรีนี้จะมีลักษณะการสอบ หรือส่วนประกอบเบื้องต้นในการสอบ ดังต่อไปนี้

1. การสอบบรรเลง หรือขับร้องตามบทเพลงที่กำหนดในแต่ละระดับ
2. การสอบทักษะด้านเทคนิค คือ การสอบบันไดเสียง และ แบบฝึกหัดที่กำหนดในแต่ละระดับ
3. การสอบทักษะเสริมที่ถนัด โดยมีการกำหนดรายละเอียดในแต่ละระดับ

การสอบวัดระดับเป็นการสอบปฏิบัติเดี่ยวตัวต่อตัวกับอาจารย์ผู้สอบจาก Trinity College London และเมื่อสอบผ่านการทดสอบก็จะได้รับใบประกาศนียบัตรรับรอง โครงสร้างของการสอบในแต่ละเครื่องดนตรีจะมีโครงสร้างที่มีความใกล้เคียงกัน โดยมีรายละเอียดในแต่ละทักษะที่มีการวัดผล ดังต่อไปนี้

1. บทเพลงสอบ

ผู้เข้าสอบจะต้องเลือกบทเพลงสอบจากหนังสือของ Trinity College London หรือบทเพลงในรายชื่อเพิ่มเติมตามที่ทางสถาบันกำหนดเอาไว้ในแต่ละเกรด โดยบทเพลงในหนังสือสอบจะหมดเวลาการนำมาใช้สอบได้ 1 ปี หลังจากปีค.ศ. ที่กำหนดเอาไว้ที่ปกหนังสือในแต่ละปีการสอบนั้นๆ ซึ่งหมายความว่า หนังสือสอบจะมีการเปลี่ยนในทุกๆปี แต่ยังสามารถใช้ได้อีก 1 ปีหลังจากนั้น โดยคะแนนของบทเพลงจะมีคะแนนเต็มบทเพลงละ 22 คะแนน โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนจากหัวข้อต่อไปนี้ คือ

- | | | |
|------------------------------|---|-------|
| - ความถูกต้องคล่องแคล่ว | 7 | คะแนน |
| - ความสามารถทางเทคนิค | 7 | คะแนน |
| - การตีความ และสื่อสารอารมณ์ | 8 | คะแนน |

2. เทคนิค

มีการกำหนดให้ผู้เข้าสอบบรรเลงบันไดเสียง หรือ สเกลทั้งทางบันไดเสียงเมเจอร์ และบันไดเสียงไมเนอร์ หรือแบบฝึกหัดอื่นๆตามที่กำหนดในแต่ละเกรด โดยมีแจ้งอยู่ในหนังสือสอบ และคู่มือการสอบ โดยในทักษะด้านนี้จะมีคะแนนรวมในหัวข้อนี้ทั้งหมด 14 คะแนน

3. แบบทดสอบเสริม

ในหัวข้อการทำแบบทดสอบเสริมจะมีการให้คะแนนข้อละ 10 คะแนน โดยแบ่งออกเป็นระดับดังต่อไปนี้

- ระดับ Initial จนถึงเกรด 5 เลือกปฏิบัติทักษะเสริม 2 ข้อ โดยทำการเลือกจากหัวข้อต่อไปนี้
 1. การฝึกโสตประสาท (Aural Test)
 2. การอ่านโน้ตแรกเห็น (Sight Reading)
 3. การประพันธ์เพลงเชิงปฏิภาณ (Improvisation)
 4. ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับดนตรี (Musical Knowledge)
- ระดับเกรด 6 จนถึงเกรด 8 กำหนดให้ต้องปฏิบัติทักษะการอ่านโน้ตแรกเห็น (Sight-Reading) และผู้สอบสามารถเลือกปฏิบัติได้อีก 1 หัวข้อจาก
 1. การฝึกโสตประสาท (Aural Test)
 2. การประพันธ์เพลงเชิงปฏิภาณ (Improvisation)

ในส่วนของสัดส่วนในการให้คะแนนแต่ละส่วน อาจารย์ผู้สอบจะแยกการให้คะแนนตามแต่ละส่วน ได้แก่ เพลงสอบ, เทคนิค และ ทักษะเสริม โดยมีคะแนนเต็มทั้งหมด 100 คะแนน และมีสัดส่วนในแต่ละหัวข้อต่างๆซึ่งสามารถสรุปได้ ดังต่อไปนี้

- | | | | |
|-------------------------|-----------|----|-------|
| 1. เพลงสอบเพลงที่ 1 | คะแนนเต็ม | 22 | คะแนน |
| 2. เพลงสอบเพลงที่ 2 | คะแนนเต็ม | 22 | คะแนน |
| 3. เพลงสอบเพลงที่ 3 | คะแนนเต็ม | 22 | คะแนน |
| 4. เทคนิค | คะแนนเต็ม | 14 | คะแนน |
| 5. ทักษะเสริมทักษะที่ 1 | คะแนนเต็ม | 10 | คะแนน |
| 6. ทักษะเสริมทักษะที่ 2 | คะแนนเต็ม | 10 | คะแนน |



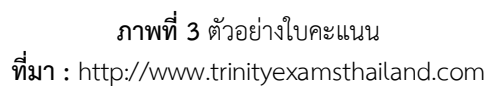
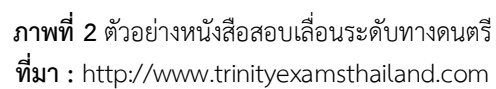
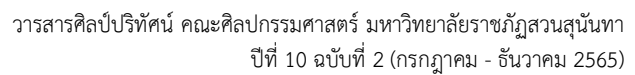
เมื่อนำคะแนนในส่วนต่างๆมารวมเป็นคะแนนรวมทั้งหมดแล้วนั้น จะสามารถแบ่งค่าระดับคะแนนได้เป็น 3 ระดับ ดังต่อไปนี้

1. คะแนนรวม 60 คะแนนขึ้นไป ถือว่าสอบผ่าน (Pass)
2. คะแนนรวม 75 คะแนนขึ้นไป ถือว่าสอบผ่าน (Pass) ในระดับคะแนนดี (Merit)
3. คะแนนรวม 87 คะแนนขึ้นไป ถือว่าสอบผ่าน (Pass) ในระดับคะแนนดีมาก (Distinction)

ซึ่งเมื่อทำการทดสอบเลื่อนระดับเรียบร้อยแล้ว ในการประกาศผลสอบ ผู้เข้าสอบทุกคนจะได้รับใบคะแนน หรือ Report Form ที่มีการบันทึกคำอธิบายจากอาจารย์ผู้คุมสอบ ซึ่งจะเป็นคำอธิบายคะแนนที่ผู้เข้าสอบได้รับในแต่ละส่วนของการสอบ แยกกันเป็นส่วนๆอย่างชัดเจน ซึ่งคำอธิบายนี้จะเป็นการอธิบายถึงการบรรเลงของผู้เข้าสอบในส่วนต่างๆว่าเป็นอย่างไร และเป็นเหตุผลชี้แจงให้ผู้เข้าสอบเข้าใจว่าทำไมถึงไม่ได้รับการประเมินคะแนนนั้นๆ ผู้คุมสอบจะอธิบายอย่างชัดเจนว่าท่วงทำนองนั้นๆ หรือทักษะด้านนั้นๆ ผู้เข้าสอบบรรเลงเป็นอย่างไร มีข้อผิดพลาดตรงไหน และส่วนไหนที่ทำได้ดี ซึ่งใบคะแนนนั้นผู้สอบเข้าทุกคนจะได้รับ แม้ว่าผู้เข้าสอบจะสอบไม่ผ่านการประเมินก็จะได้ใบคะแนนเช่นกัน เพื่อให้ผู้สอบจะได้ทราบถึงข้อผิดพลาดที่เป็นสาเหตุของการสอบไม่ผ่านในส่วนของผู้เข้าสอบที่สอบผ่าน นอกเหนือจากใบคะแนนที่ได้รับ ผู้เข้าสอบจะได้รับใบประกาศนียบัตร หรือใบ Certificate จากสถาบัน Trinity ที่ส่งโดยตรงมาจากประเทศอังกฤษ ซึ่งใบประกาศนียบัตรนี้จะระบุชื่อผู้สอบ และระดับเกรดที่สอบผ่าน รวมถึงเครื่องดนตรีที่ใช้สมัครสอบ โดยหากผู้สอบได้รับคะแนนถึงระดับของเกียรตินิยม จะมีข้อความระบุเอาไว้ด้วยในใบประกาศนียบัตรด้วย เช่น ผ่านในระดับคะแนนดี (Pass with Merit) หรือ ผ่านในระดับดีมาก (Pass with Distinction) โดยที่ผู้เข้าสอบสามารถขอรับใบคะแนนได้ภายหลังจากการสอบประมาณ 2 สัปดาห์ และใบประกาศนียบัตรจะถูกส่งมาถึงผู้สอบภายในเวลาประมาณ 6 – 8 สัปดาห์หลังจากสอบ เนื่องจากต้องใช้เวลาในการส่งโดยตรงมาจากประเทศอังกฤษ



ภาพที่ 1 ตัวอย่างคู่มือการสอบเลื่อนระดับทางดนตรี
ที่มา : <http://www.trinityexamsthailand.com>





วารสารศิลปปริทัศน์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
ปีที่ 10 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม - ธันวาคม 2565)



ภาพที่ 4 ตัวอย่างใบประกาศนียบัตร
ที่มา : <http://www.trinityexamsthailand.com>

การสอบที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้นนั้น เป็นการสอบเลื่อนระดับในแบบดั้งเดิมที่มีมาเป็นระยะเวลาอันยาวนานตั้งแต่เริ่มมีการจัดสอบเลื่อนระดับทางดนตรีขึ้นในประเทศไทย ซึ่งเป็นการจัดสอบในลักษณะที่ผู้เข้าสอบต้องเดินทางไปสถานที่ที่จัดสอบ และบรรเลงเครื่องดนตรีแบบต่อหน้าอาจารย์ผู้คุมสอบที่จัดส่งไปจากสถาบัน Trinity College ตามวัน และเวลาที่กำหนดเอาไว้โดยสถาบันที่เป็นตัวแทนประจำประเทศไทย แต่เนื่องจากสถานการณ์ของโลกในปัจจุบันที่เกิดโรคระบาด Covid-19 เกิดขึ้น การจัดสอบเลื่อนระดับจึงมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบการจัดสอบเลื่อนระดับเป็นการสอบเลื่อนระดับแบบออนไลน์ เพื่อเป็นการรองรับสถานการณ์ของโลกที่เกิดการเปลี่ยนแปลงไป และยังสามารถตอบสนองให้การเรียนการสอน หรือการสอบวัดระดับทางดนตรีสามารถดำเนินต่อไปได้ไม่ว่าจะเกิดสถานการณ์โลกไปในทิศทางใด ซึ่งการสอบในลักษณะนี้เป็นการเปิดโอกาสให้กับผู้สอบสามารถทำการสอบเลื่อนระดับทางดนตรีได้อย่างต่อเนื่องโดยไม่ต้องหยุดเพื่อรอสถานการณ์คลี่คลาย ซึ่งการสอบเลื่อนระดับทางดนตรีผ่านระบบออนไลน์นี้สามารถทำได้โดยการบันทึกวิดีโอการบรรเลงของตนเอง และอัปโหลดลงในระบบของทางสถาบัน และรอรับการประเมินผลจากอาจารย์ผู้สอบของทางสถาบัน Trinity College ซึ่งการสอบเลื่อนระดับในรูปแบบออนไลน์นี้จะมีการวัด และมาตรฐานเทียบเท่ากับการสอบเลื่อนระดับแบบตัวต่อตัวกับอาจารย์ผู้สอบ และผู้เข้าสอบก็จะได้รับใบคะแนน, คำแนะนำในการบรรเลง รวมถึงใบประกาศนียบัตรที่ได้รับการรับรองเช่นเดียวกับการสอบแบบตัวต่อตัวในทุกประการ

ในกระบวนการสอบวัดระดับในรูปแบบออนไลน์นี้จะมีวิธีการสอบโดยการที่ผู้สอบบรรเลงเพลงสอบทั้งหมด 3 เพลงตามที่กำหนดในแต่ละระดับ และบรรเลงบทเพลงแบบฝึกหัด และบันไดเสียงที่กำหนดเอาไว้ในคู่มือการสอบในแต่ละระดับ และทำการบันทึกการบรรเลงทั้งหมดเป็นการอัดวิดีโอเป็นการอัดเพียงครั้งเดียวโดยไม่มีการตัดต่อวิดีโอ หลังจากนั้นเมื่อดำเนินการลงทะเบียนสมัครเรียบร้อยแล้ว ผู้สอบสามารถอัปโหลดคลิปวิดีโอเข้าไปในระบบออนไลน์ของทางสถาบัน Trinity College London และอาจารย์ผู้สอบจะดำเนินการประเมินผล และให้คำแนะนำติชมการบรรเลงจากการรับชมวิดีโอการบรรเลงผ่านระบบออนไลน์

โครงสร้างของการสอบในรูปแบบออนไลน์จะมีความใกล้เคียงกับการสอบแบบตัวต่อตัวกับอาจารย์ผู้สอบในรูปแบบเดิม แต่จะมีการเปลี่ยนแปลงในส่วนของการสอบด้านทักษะเสริม คือ ทักษะด้าน Aural Test, Sight Reading, Improvisation และ



Musical Knowledge ที่มีคะแนนเต็มทั้งหมด 20 คะแนน ซึ่งในการสอบเลื่อนระดับแบบออนไลน์นี้จะไม่มีการสอบในด้านทักษะเสริมทั้ง 4 ด้านนี้ แต่คะแนนเต็มของการสอบวัดระดับยังคงเป็น 100 คะแนนเต็มเท่าเดิม แต่ทางสถาบัน Trinity College London มีการกำหนดมาตรฐานการประเมินผลเอาไว้ทดแทนคะแนนในด้านทักษะเสริมทั้ง 4 ด้าน ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. การนำเสนอการบรรเลง และสมาธิ (10 คะแนน)

คะแนนในส่วนนี้มาจากความมั่นใจในการบรรเลง และความต่อเนื่องของการนำเสนอบทเพลง และการมีสมาธิในการบรรเลง

2. ความเข้าใจในดนตรี (10 คะแนน)

คะแนนในส่วนนี้มาจากความสามารถในการแสดงออกถึงบุคลิกภาพทางดนตรี และความสามารถในการปรับให้เข้ากับบทเพลงตามลักษณะ และรูปแบบต่างๆของบทเพลงในแต่ละประเภท

ซึ่งเมื่อนำคะแนนในทักษะด้านต่างๆที่นำมาใช้ในการประเมินผลการสอบเลื่อนระดับในรูปแบบออนไลน์ จะสามารถสรุปโครงสร้างของคะแนนในแต่ละส่วนได้ดังต่อไปนี้

1. เพลงสอบเพลงที่ 1	คะแนนเต็ม	22	คะแนน
2. เพลงสองเพลงที่ 2	คะแนนเต็ม	22	คะแนน
3. เพลงสอบเพลงที่ 3	คะแนนเต็ม	22	คะแนน
4. บทเพลงแบบฝึกหัด และบันไดเสียง	คะแนนเต็ม	14	คะแนน
5. การนำเสนอการบรรเลง และสมาธิ	คะแนนเต็ม	10	คะแนน
6. ความเข้าใจในดนตรี	คะแนนเต็ม	10	คะแนน

ในกระบวนการอัดคลิปวิดีโอการบรรเลงบทเพลงสอบวัดระดับทางออนไลน์นั้น ทางสถาบัน Trinity College มีการกำหนดข้อกำหนดในการอัดคลิปวิดีโอส่งสอบวัดระดับทางออนไลน์ ตามข้อกำหนดต่อไปนี้

1. ผู้เข้าสอบควรเลือกห้องที่มีความเงียบสงบ ไม่มีเสียงรบกวนรอบข้าง หรือไม่มีสิ่งรบกวนต่างๆ
2. ผู้เข้าสอบควรเตรียมอุปกรณ์ในการสอบปฏิบัติให้เรียบร้อย
3. ขนาดสูงสุดของไฟล์วิดีโอ คือ 1 GB และจำเป็นต้องเป็นการบันทึกวิดีโอรอบเดียวต่อเนื่องโดยไม่มีการตัดต่อ
4. หนังสือเพลงสอบ หรือหนังสือโน้ตเพลงที่ต้องใช้ในการบรรเลงสอบ จะต้องเป็นหนังสือ หรือโน้ตเพลงที่ทำการดาวน์โหลดมาใช้อย่างถูกต้องกฎหมาย และผู้เข้าสอบจะต้องวางหนังสือให้อยู่ในคลิปวิดีโอให้ผู้คุมสอบสามารถมองเห็นได้ หรือหากว่าผู้เข้าสอบใช้หนังสือโน้ตเพลงในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ หรือ E-Book ผู้เข้าสอบจะต้องแสดงให้เห็นที่หน้าจอด้วยเช่นกัน เพื่อเป็นการตรวจสอบลายน้ำของหนังสือโน้ตเพลงในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ และยังเป็นที่ยืนยันการใช้อย่างถูกต้องตามกฎหมายอีกด้วย
5. การตั้งค่าวิดีโอให้ปิดการตั้งค่าแบบ HD หรือเลือกการตั้งค่า HD ในระดับที่ต่ำที่สุด เพราะการสอบออนไลน์เช่นนี้ ไม่จำเป็นต้องบันทึกในความละเอียดสูง เพราะจะส่งผลให้ไฟล์วิดีโอมีขนาดใหญ่เกินไปสำหรับการอัปโหลด
6. ผู้เข้าสอบสามารถบันทึกไฟล์วิดีโอเป็นรูปแบบไฟล์ mp4 หรือ mov ก็ได้
7. ผู้เข้าสอบความตั้งใจในไฟล์วิดีโอให้ชัดเจน ตามลำดับขั้นต่อไปนี้ : หมวดหมู่ของหลักสูตรที่สอบ : ชื่อ-นามสกุล เครื่องดนตรี ระดับเกรดที่สอบ ยกตัวอย่างเช่น Classic: Sirima Panapinun_Piano_Grade 8 เป็นต้น
8. การสอบทักษะในด้าน Scale, Triad, Broken Chord หรือ Arpeggios ผู้เข้าสอบต้องปิดหนังสือ และนำออกจากที่ตั้งโน้ตดนตรี

ในเรื่องของโน้ตเพลงที่ผู้เข้าสอบเลือกถ้าผู้เข้าสอบเลือกบทเพลงที่ไม่ได้อยู่ในหนังสือเพลงสอบ แต่เป็นบทเพลงที่ได้มีการกำหนดเอาไว้ในคู่มือการสอบของแต่ละระดับนั้น ผู้เข้าสอบต้องทำการถ่ายรูป หรือสแกนโน้ตเพลงส่งให้ทางสถาบัน Trinity College โดยผู้เข้าสอบต้องทำการส่งโน้ตเพลงที่ถ่ายรูป หรือสแกนโน้ตเพลงส่งเข้ามาในระบบพร้อมกับวิดีโอการสอบ และใบสมัครสอบ โดยให้ทำการส่งบทเพลงทั้งหมดในไฟล์เดียวกัน เพื่อความสะดวกในการดำเนินการ แต่ถ้าหากผู้เข้าสอบใช้บทเพลงในหนังสือสอบเลื่อนระดับของทางสถาบัน Trinity College ผู้เข้าสอบไม่จำเป็นต้องถ่ายรูป หรือ สแกนบทเพลงส่งมาให้กับทางสถาบัน



จากการศึกษาการสอบเลื่อนระดับทางดนตรีทั้งในรูปแบบดั้งเดิม และรูปแบบออนไลน์ รวมถึงการสอบถามผู้เข้าสอบที่ผ่านการสอบทั้งแบบดั้งเดิม และแบบออนไลน์ในด้านของความพึงพอใจเกี่ยวกับการสอบเลื่อนระดับทั้ง 2 แบบ ผู้เข้าสอบมีความพึงพอใจในการสอบเลื่อนระดับทั้ง 2 แบบนี้ใกล้เคียงกัน ด้วยเหตุผลในด้านสถานการณ์โรคระบาดที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน ถ้าผู้เข้าสอบจะต้องรอให้สถานการณ์โรคระบาดที่เกิดขึ้น คลี่คลาย หรือหายไปนั้น ผู้เข้าสอบจำเป็นจะต้องรอเวลาในการสอบนานจนเกินไป ทำให้การวางแผนการสอบเกิดการหยุดชะงักกลางคัน การสอบแบบออนไลน์เป็นวิธีการสอบที่ช่วยให้ผู้เข้าสอบสามารถดำเนินการต่อไปได้อย่างต่อเนื่อง และผู้เข้าสอบบางท่านก็มีความสะดวกในการสอบแบบออนไลน์มากกว่าแบบดั้งเดิม เพราะการสอบแบบออนไลน์นั้น ผู้เข้าสอบสามารถใช้เวลาในการอัดคลิปวิดีโอการบรรเลงได้มากกว่า สามารถเลือกคลิปวิดีโอที่ผู้เข้าสอบสามารถทำได้ดีที่สุด การผ่านการสอบเลื่อนระดับก็จะมีโอกาสได้มากกว่าการสอบแบบดั้งเดิมที่เป็นการบรรเลงเพียงครั้งเดียว เป็นการสร้างโอกาส และความสะดวกสบาย รวมไปถึงการสร้างความมั่นใจให้ผู้เข้าสอบได้เป็นอย่างดี

เอกสารอ้างอิง

- นริศราภรณ์ เปาเล้ง. (2560). ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จในการสอบวัดระดับทางดนตรี. วารสารครุศาสตร์. 45(1), 88-100.
- วิษณุ บุญรอด. (2021). การเรียนการสอนออนไลน์วิชาปฏิบัติดนตรีโดยการประยุกต์ใช้เทคนิค 6TS ของ Richard Allington. Journal of Education Naresuan University. 23(1).
- ศิริพร มีพรบุชา. การพัฒนาการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์โดยใช้ระบบห้องเรียนออนไลน์ Google Classroom ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เรื่องแนวคิดเชิงคำนวณแก้ปัญหา. โรงเรียนบ้านห้วยมงคล



การประพันธ์การแสดงเพื่อสื่อสมัยใหม่ชุดน้ำพริกลงเรือสวนสุนันทา Script writing for New Media on “Nam Prik Long Reur Suan Sunanda”

สรรร ถวัลย์วงศ์ศรี

Sun Tawalwongsri

สาขาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

Department of Performing Arts, Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University.

(Received : Nov 29,2022 Revised : Dec 19,2022 Accepted : Dec 19,2022)

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการสร้างสรรค์การประพันธ์การแสดงเพื่อสื่อสมัยใหม่ชุดน้ำพริกลงเรือสวนสุนันทา สำหรับการจัดทำวีดิทัศน์เพื่อเผยแพร่บนแพลตฟอร์มออนไลน์ของสำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา การวิจัยเชิงคุณภาพนี้มีเครื่องมือวิจัยได้แก่การศึกษาข้อมูลทางเอกสาร สืบหาข้อมูลภาคสนามกระบวนการสร้างสรรค์บทการแสดง การสัมภาษณ์และการจัดสนทนากลุ่มผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์สื่อสมัยใหม่ โดยนำข้อมูลมาวิเคราะห์และอภิปรายผลกระบวนการสร้างสรรค์ในเชิงพรรณนา ผลการวิจัยพบว่าการประพันธ์การแสดงสำหรับสื่อวีดิทัศน์ชุดน้ำพริกลงเรือสวนสุนันทาสามารถแบ่งออกเป็นสามส่วนคือ 1.โครงเรื่องและบทแสดงหลัก 2. กวีนิพนธ์น้ำพริกลงเรือ และ 3. คำร้องแร็ป บททั้งสามส่วนนี้นำมาประกอบสร้างเป็นบทเพื่อการจัดทำวีดิทัศน์ที่พัฒนาแนวทางการนำเสนอวัฒนธรรมอาหารของสวนสุนันทาในรูปแบบใหม่ บทการแสดงและสื่อสมัยใหม่สามารถบูรณาการศาสตร์ศิลปะการแสดงกับศิลปะหลากหลายแขนงเข้าไว้ด้วยกันทั้งวรรณศิลป์ ตัวละคร การขับร้อง ดนตรี ภาพถ่าย และภาพเคลื่อนไหวกราฟิก สื่อวีดิทัศน์ชุดนี้กลายเป็นปรากฏการณ์ใหม่ในการนำเสนอทุนวัฒนธรรมของสวนสุนันทาให้มีความร่วมสมัยอีกทั้งสร้างการรับรู้และการยอมรับให้แพร่หลายมากขึ้นในสังคม

คำสำคัญ : บทการแสดง สื่อสมัยใหม่ น้ำพริกลงเรือ สวนสุนันทา อาหารชาววัง

ABSTRACT

This article aims to study the creative process of script writing for new media on “Nam Prik Long Reur Suan Sunanda” for making video production and publishing on online platforms of the Office of Arts and Culture, Suan Sunandha Rajabhat University. This qualitative research employed the following research tools: documentary research, field survey in the creative process of script writing, in-depth interviews and focus groups with those involved in this new media creation. The data were analyzed and discussed on the result of this creative process in descriptive writing. The research found that the script writing for this video production “Nam Prik Long Reur Suan Sunanda” can be divided into three parts: 1. The plot or main script, 2. The poetry of Nam Prik Long Reur and 3. The rap lyrics. These three parts were combined to be the script for video production to develop a new way of presenting Suan Sunandha’s food culture. The script writing and new media can be integrated the science of performing arts with diverse forms of Art together, including literature, characters, singing, music, photos and motion graphics. This video media is a new phenomenon for presenting Suan Sunanda’s cultural capital to be contemporary and to create more awareness and acceptance in society.

Keyword: Script writing, New Media, Nam Prik Long Reur, Suan Sunanda, Thai Traditional Cuisine



บทนำ

อาหารไทยเป็นทุนทางวัฒนธรรมที่โดดเด่นและได้รับความนิยมในระดับนานาชาติ ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจควบคู่กับการเติบโตของอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว เนื่องจากอาหารไทยมีวัตถุดิบและวิธีการปรุงที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว โดยเฉพาะรสชาติที่มีความหลากหลายแตกต่างออกไปตามแต่ละท้องถิ่น อย่างไรก็ตามวัฒนธรรมอาหารดั้งเดิมอย่างหนึ่งที่มีการเปลี่ยนแปลงอีกทั้งบางเมนูอาหารหาทานได้ยากในปัจจุบันนั้นคืออาหารชาววัง สำหรับอาหารชาววังของไทยเกิดขึ้นในพระราชวังของชนชั้นสูงมีความละเอียดลออพิถีพิถันในการปรุงและจัดสำรับ โดยองค์ความรู้อาหารชาววังมีการสืบทอดองค์ความรู้ผ่านงานวรรณศิลป์โคลงฉันทกาพย์กลอนที่มีความงดงามทางภาษาวรรณคดีเป็นสำคัญ หลักฐานทางวรรณคดีอาหารสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลายได้แก่กาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน เป็นต้น ซึ่งใช้ความงามทางวรรณศิลป์เป็นสื่อกลางในการถ่ายทอด เปรียบเปรย อธิบายองค์ประกอบและขั้นตอนการปรุงได้อย่างลึกซึ้ง ด้วยความงามทางวรรณศิลป์และวัฒนธรรมอาหารชาววังนี้เองทำให้ผู้วิจัยจึงมองเห็นประเด็นในการสร้างบทการแสดงเพื่อจัดทำสื่อสมัยใหม่ชุดน้ำพริกลงเรือสวนสุนันทา โดยได้รับการสนับสนุนจากสำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาในการให้ความสำคัญของการเผยแพร่องค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรมอาหารดั้งเดิมอย่างทันสมัย

เมื่อกล่าวถึงอาหารวังสวนสุนันทาจำเป็นต้องกล่าวถึงพระวิมาดาเธอ พระองค์เจ้าสายสวลีภิรมย์ กรมพระสุทธาสินีนาฏ ปิยมหาราชปดิวรัดา พระอัครชายาเธอในรัชกาลที่ ๕ ที่เสด็จมาประทับในสวนสุนันทา ท่านเป็นเอตทัคคะทางด้านอาหารทั้งเครื่องคาว เครื่องหวาน และเครื่องว่างที่ควรค่าแก่การสืบทอดและสร้างมูลค่าแก่คนรุ่นหลัง มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาในอดีตถูกเรียกว่า สวนสุนันทาซึ่งเป็นที่พักและพำนักของพระมเหสีพระราชธิดาและเจ้านายฝ่ายในโดยมีตำหนักกรมทั้งสิ้น 32 ตำหนัก แต่ละตำหนักมีห้องเครื่องที่ประกอบอาหารถวายเจ้านายของตน อีกทั้งบางโอกาสมีการเลี้ยงรับรองผู้มาเยือนและนำอาหารมารับประทานร่วมกัน (วิมา เที่ยมประไพและคณะ, 2560, น.103) โดยมีตำหนักของพระวิมาดาเธอท่านั้นเป็นศูนย์กลางและเป็นต้นเรื่องของตำรับน้ำพริกลงเรือสวนสุนันทา อาหารชาววังสวนสุนันทาแท้จริงมีความคล้ายคลึงกับอาหารชาวบ้านทั่วไปหากแต่มีวิธีการทำที่ละเอียดพิถีพิถันในการคัดเลือกเครื่องปรุง การประดับตกแต่ง การจัดชุดอาหารที่ต้องประกอบด้วยทั้งของเผ็ดของจืดมีน้ำพริกและผักด้วยเสมอ (ชนะภพ วัฒนโอฬาร, สัมภาษณ์) สำหรับอาหารวังสุนันทามีการจับคู่อาหารที่ต้องทานด้วยกันเพื่อช่วยแก้เผ็ด ทำให้ไม่เลี่ยนและเจริญอาหาร ความโดดเด่นอีกอย่างของสำหรับอาหารชาววังคือการมีรสชาติที่สามารถถูกปากทุกคนโดยอาหารควรจะต้องมีสามรสครบคือเปรี้ยว เค็ม หวานและจำเป็นต้องรู้ว่าเครื่องแกงและน้ำพริกแต่ละชนิดมีจุดเด่นอย่างไรและมีรสชาติอะไรน่า (เนื่อง นิลรัตน์, 2545) อย่างไรก็ตามนอกจากน้ำพริกลงเรือที่ยังคงพบเห็นได้ในปัจจุบันแล้ววังสวนสุนันทายังเป็น ต้นตำรับอาหารชาววังที่พบเห็นได้ยากอีกเช่นกัน อาทิ ข้าวปุ้น ข้าวผัดกะทิ เยลลี่ห่อหมก ซุปปอดโอโฝหรือซุปลูกหมา ไก่นมวัว เม็ดแตงโม ข้าวตัง และ น้ำพริกตะลึงปิง น้ำพริกส้มมะปราง เป็นต้น (วิมา เที่ยมประไพ และคณะ, 2560, น.106-7) ในส่วนของน้ำพริกลงเรือนี้ พระเจ้าวรวงศ์เธอพระองค์เจ้าจุไรรัตนศิริมาน ได้กล่าวถึงไว้ในหนังสืออนุสรณ์งานพระราชทานเพลิงศพ เจ้าจอมสดับความว่า

“วันหนึ่งตอนคำคิดจะลงเรือกัน สมเด็จเจ้าฟ้าฯนิพนธ์พล กรมขุนอุทองเขตฯขัตติยานารี-ผู้เรียเรียง) ก็ชวนให้ไปกินข้าวในเรือกันเถอะ ก็รับสั่งว่า “สดับไปคูซในครัวมีอะไรบ้าง” เวลานั้นยังไม่ถึงเวลาเสวยคุณจอมสดับไปห้องเครื่องเห็นมีแต่ปลาตุ๋นและน้ำพริกตำไว้เท่านั้น จึงหยิบน้ำพริกกับปลาผัดรวมกับหมูหวานเล็กน้อย พอตักขึ้นมาก็หยิบไข่เค็มซึ่งขณะนั้นยังไม่ได้ต้ม ความเป็นคนคล่องและไวเลยทิ้งไข่ขาว เอาแต่ไข่แดงดิบวางลงไปทั้งลูก และจัดผักลงมาด้วย กลายเป็นอร่อยมาก ถึงเรียกน้ำพริกลงเรือ เกิดขึ้นพระคุณจอมสดับนี่เอง” (ศรุตานุสรณ์, 2526, น.31)

ด้วยชื่อเสียงประวัติความเป็นมาและรสชาติที่ยังคงอร่อยถูกปากคนไทย สำนักศิลปะและวัฒนธรรมฯ จึงเลือกน้ำพริกลงเรือสวนสุนันทาเป็นหัวข้อสำหรับอาหารชาววังในการสร้างกิจกรรมและแหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิต ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.



2542 โดยส่งเสริมการจัดทำสื่อวีดิทัศน์ชุดน้ำพริกลงเรือสวนสุนันทาเผยแพร่ทางสื่อสังคมออนไลน์ การจัดกิจกรรมเสวนาทางวิชาการและการอบรมปฏิบัติการทำน้ำพริกลงเรือ และการจัดเทศกาลอาหารชาววัง เป็นต้น

ผู้วิจัยมองเห็นความสำคัญในการใช้ศาสตร์ทางศิลปะการแสดง การจัดทำบทการแสดงเพื่อเชื่อมโยงศิลปะแขนงต่าง ๆ ในการสร้างสรรค์สื่อวีดิทัศน์ ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงสร้างสรรคนี้จึงเป็นการศึกษาการประพันธ์บทการแสดงชุดน้ำพริกลงเรือสวนสุนันทาเพื่อใช้ในการจัดทำสื่อวีดิทัศน์สมัยใหม่ โดยเป็นส่วนหนึ่งภายใต้โครงการของสำนักศิลปะและวัฒนธรรมฯ เรื่องสื่อบรรณศิลป์สู่สื่อสร้างสรรค์ร่วมสมัย จากแนวคิดการธำรงรักษามรดกทางวัฒนธรรมสองแขนงอันได้แก่อาหารชาววังและวรรณศิลป์ ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์และบูรณาการสอดคล้องกับแนวคิดการประยุกต์ใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีในบริบทสังคมศตวรรษที่ 21 ศาสตร์และศิลป์ของสื่อบำบัดอาหารชาววังและวรรณศิลป์ไทยถือเป็นมรดกสินทรัพย์ทางวัฒนธรรมของชาติที่ควรค่าแก่การสืบสานสร้างสรรค์ ต่อยอดและสร้างเพิ่มมูลค่าด้วยแนวคิดที่ร่วมสมัย ผ่านกระบวนการสร้างบทเพื่อการแสดง การสร้างสรรค์วรรณศิลป์เชิงกวีนิพนธ์และคำร้องแร็ปพร้อมเป็นท่วงทำนองบอกเล่าเรื่องราวน้ำพริกลงเรือสวนสุนันทา สิ่งเหล่านี้เป็นการสร้างการรับรู้เรื่องวัฒนธรรมอาหารในระดับชาติและนานาชาติที่สร้างมูลค่าเพิ่มทางศิลปะ เศรษฐกิจ การท่องเที่ยวและบริการทางวัฒนธรรม รวมถึงเป็นการสร้างรากฐานของวัฒนธรรมด้านอาหารและส่งเสริมความงามทางภาษาให้ทันสมัย

วัตถุประสงค์ของการทำวิจัย

เพื่อศึกษาการสร้างสรรค์การประพันธ์บทการแสดงเพื่อสื่อสมัยใหม่ น้ำพริกลงเรือสวนสุนันทา

ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัย “การประพันธ์บทการแสดงเพื่อสื่อสมัยใหม่ชุดน้ำพริกลงเรือสวนสุนันทา” เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (qualitative research) ที่ต้องการศึกษากระบวนการสร้างสรรค์ (creative process) บทการแสดงโดยใช้วิธีขั้นตอนในการดำเนินงานวิจัยจากการศึกษารวบรวมความรู้ทั่วไปที่เกี่ยวข้องกับ น้ำพริกลงเรือที่มีประวัติศาสตร์ต้นกำเนิดจากวังสวนสุนันทา ข้อมูลการจัดทำบทการแสดงเพื่อสื่อวีดิทัศน์ รูปแบบงานประพันธ์ที่นำมาใช้ประวัติและข้อมูลอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างบทการแสดง แล้วนำข้อมูลที่ได้มาประกอบการวิเคราะห์เชิงพรรณนาโดยมีลำดับขั้นตอนในการวิจัยดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ประชุมวางแผนดำเนินงาน จัดประชุมคณะทำงานโครงการเพื่อสื่อสมัยใหม่เรื่องน้ำพริกลงเรือสวนสุนันทา กำหนดทิศทางดำเนินงาน ระยะเวลา ให้ความสอดคล้องกับองค์ประกอบและบุคลากรที่เข้าร่วมทำงาน

ขั้นตอนที่ 2 ศึกษาค้นคว้าข้อมูลหลักที่เกี่ยวข้องกับน้ำพริกลงเรือจากสำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาและแหล่งข้อมูลอื่น รวมทั้งผู้วิจัยทำการฝึกอบรมด้านอาหารชาววังของสำนักศิลปะและวัฒนธรรมฯ ที่จัดฝึกปฏิบัติให้ความรู้ด้านการทำน้ำพริกลงเรือชาววังผ่านทั้งฝึกปฏิบัติจริงภาคสนามและผ่านการเรียนรู้ทางช่องทางออนไลน์ โดยนำองค์ความรู้หลักที่เกี่ยวกับน้ำพริกลงเรือ ข้อมูลอาหารชาววังทั้งในด้านประวัติศาสตร์ สังคม และวัฒนธรรมจากภักดิ์รักษ์ของสำนักศิลปะและวัฒนธรรมฯ มาสร้างบทการแสดงเป็นสื่อเพื่อมุ่งเน้นความสนใจไปที่เมนูอาหารชาววังน้ำพริกลงเรือ

ขั้นตอนที่ 3 ประชุมสร้างสรรค์ วางโครงเรื่องที่ใช้เป็นบทการแสดงสำหรับสื่อ ประพันธ์บทกวีนิพนธ์ และบทเนื้อร้องแร็ป ในการสร้างสื่อวีดิทัศน์เรื่องน้ำพริกลงเรือสวนสุนันทา โดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมมาบูรณาการระหว่างความงามทางวรรณศิลป์และภูมิปัญญาอาหารชาววัง ให้เกิดเป็นผลงานสื่อสร้างสรรค์ที่มีความน่าสนใจในรูปแบบใหม่และมีความร่วมสมัย สามารถเข้าถึงผู้ชมได้ทุกช่วงวัยในลักษณะของสื่อวีดิทัศน์ความรู้สละบนความบันเทิง

ขั้นตอนที่ 4 เผยแพร่วีดิทัศน์ผ่านช่องทางออนไลน์ของสำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาในหลายแพลตฟอร์มได้แก่ ยูทูบ (YouTube) เฟซบุ๊ก (Facebook) อินสตาแกรม (Instagram) และ ทวิตเตอร์ (Twitter) เป็นต้น



ซึ่งสามารถเข้าถึงผู้คนได้อย่างรวดเร็ว ทั้งยังมีการจัดเสวนาเกี่ยวกับกระบวนการสร้างสื่อวีดิทัศน์น้ำพริกลงเรือสวนสุนันทา การแปลบทกวีและคำร้องเป็นภาษาอังกฤษไว้ในสื่อวีดิทัศน์เพื่อสร้างองค์ความรู้ บรรยายสรุปเนื้อหาเรื่องราวรวมไว้ในแพลตฟอร์ม *กูเกิล อาร์ตแอนด์คัลเจอร์* (Google Arts & Culture) เป็นภาษาอังกฤษของสำนักศิลปะและวัฒนธรรมฯ นำไปสู่การสร้างแหล่งรวบรวมผลงานทางศิลปะวัฒนธรรมที่มีความเป็นนานาชาติเพื่อการเผยแพร่ในวงกว้างมากขึ้น

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยการประพันธ์บทการแสดงเพื่อสื่อสมัยใหม่เรื่องน้ำพริกลงเรือสวนสุนันทาแบ่งขั้นตอนการสร้างสรรคงานออกเป็นสามส่วน ได้แก่ 1. การวางแผนเรื่องและบทแสดงหลัก 2. การประพันธ์กวีนิพนธ์น้ำพริกลงเรือสวนสุนันทา และ 3. การแต่งบทร้องแร็ป โดยผู้วิจัยเป็นผู้สร้างสรรค์ผลงานหลักทั้งหมด

1. การวางแผนเรื่องและบทแสดงหลัก เริ่มจากการระดมสมองเพื่อหาแนวคิดในการสร้างงาน การจัดหาข้อมูลเพื่อใช้วางแผนเรื่อง วางตัวนักแสดง การแต่งบทแสดง แบ่งฉากตลกองค์ประกอบการถ่ายทำ (Breakdown Sheet) และจัดสร้างเป็นสตอรี่บอร์ด (Story Board) เพื่อการลำดับภาพขั้นตอนตามเนื้อเรื่องและใช้เป็นแนวทางในการถ่ายทำ การประชุมระดมสมองครั้งที่ 1 เป็นการจัดอภิปรายข้อมูลเอกสาร ภาพถ่ายโบราณของสำนักศิลปะและวัฒนธรรมฯ โดยผู้วิจัยในฐานะผู้แต่งบทการแสดงและคำประพันธ์หลักเข้าประชุมร่วมกับ ภัณฑารักษ์ ผู้อำนวยการผลิต ผู้กำกับการแสดง ทีมงานผลิตสื่อวีดิทัศน์และผู้จัดทำดนตรี แนวคิดหลักเบื้องต้นคือการเลือก น้ำพริกลงเรือสวนสุนันทาเป็นหัวข้อในการสร้างสื่อ และการวางตัวนักแสดงหลักเป็นคุณธชย ประทุมวรรณ (เก่ง เดอะวอยซ์) มาขับร้องและถ่ายทอดเรื่องราวของน้ำพริกลงเรือ โดยผู้อำนวยการผลิตเลือกคุณธชยเนื่องจากเป็นนักร้องนักแสดงที่มีเอกลักษณ์ความเป็นไทยร่วมสมัยไว้ตั้งแต่แรกแล้ว (วนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ, สัมภาษณ์) การประชุมครั้งที่ 2 ผู้วิจัยเสนอให้ใช้ความสามารถในการเล่นดนตรีไทยจะเข้าของคุณธชย เข้ามาในสื่อวีดิทัศน์ด้วย เพราะวังสวนสุนันทามีภาพถ่ายที่ปรากฏรูปวงดนตรีไทยเครื่องสายหญิงของวังสวนสุนันทาอยู่ ดังนั้นจุดเชื่อมโยงนี้ น่าจะสามารถเชื่อมต่ออดีตถึงปัจจุบัน เชื่อมโยงระหว่างนักแสดงกับสวนสุนันทาได้ การประชุมครั้งที่ 3 เนื่องจากคุณธชยเป็นผู้ที่สามารถร้องแร็ปที่มีเสียงเป็นเอกลักษณ์ไทยเฉพาะตัว ผู้วิจัยเสนอให้มีการสร้างบทใหม่แร็ปเพื่อใช้ในตอนท้ายของสื่อวีดิทัศน์ชุดนี้แสดงให้เห็นถึงความเป็นปัจจุบันสมัยที่เปลี่ยนแปลงไปไม่ว่าจะเป็นวัฒนธรรมอาหาร วัฒนธรรมดนตรี นอกจากนี้การประชุมครั้งที่ 4 สุดท้ายผู้วิจัยเสนอให้วางบทแสดงให้คุณธชยแต่งกายเป็นสตรีนักร้องไทยวงเครื่องสายสวนสุนันทา เป็นการเชื่อมฉากสุดท้ายในสื่อให้เป็นการระลึกให้เห็นถึงภาพย้อนของตนเองในอดีตการกลับภาพกลับชาติหรือการระลึกชาติ โดยนักแสดงคุณเก่งธชย ที่แต่งตัวเป็นศิลปินแร็ปชายในปัจจุบันเดินขึ้นตำหนักมาแล้วเห็นตัวเองในรูปลักษณะเป็นนักร้องไทยหญิงวงเครื่องสายกำลังเล่นจะเชื่อยุบ่นตำหนัก แนวคิดการพัฒนาโครงเรื่องจะเห็นได้ชัดว่ามุ่งเน้นที่ตัวแสดงหลักคือคุณเก่งธชย โดยเมื่อได้โครงเรื่องบทการแสดงหลักจากการประชุมแล้วทางผู้วิจัยและผู้อำนวยการผลิตได้ส่งบทการแสดงไปเรียบเรียงลำดับเพื่อสร้างบทที่ใช้ถ่ายทำเพื่อการสร้างสตอรี่บอร์ด บทการแสดงเรียงเรียงใหม่โดย วิทยา สุทธินิเทศน์ มีการปรับแก้ไขบทที่เรียบเรียงสามครั้ง แต่เดิมมีอยู่ห้าฉากและมีการพัฒนาแยกย่อยจนบทการแสดงสุดท้ายประกอบด้วยแปดฉากย่อยเพื่อการสร้างสตอรี่บอร์ดซึ่งสามารถอธิบายแบบพอสังเขปได้ดังนี้

ฉากที่ 1 ฉากเปิด เป็นฉากเห็นภาพวิวสระน้ำ เรือ และพระอาทิตย์ยามเย็น มุมมองภาพคือมองออกมาจากทางเดินของตึกอาคารอาหารทิพย์นิวาสน์ แล้วตัดมาที่หน้าตึกถ่ายนักแสดงผู้แสดงเป็นคุณจอมสดับกำลังมองอยู่ไปที่สระน้ำแล้วยิ้มขึ้น

ฉากที่ 2 โกลาหลบนทางเดิน ภาพบันไดทางเสด็จและบันไดข้าหลวงตลอดแนวทางเดินอาคารอาหารทิพย์นิวาสน์ ตัดภาพฉับพลันเปลี่ยนดนตรีจังหวะเร็วขึ้นสร้างความตื่นเต้นกระตือรือร้น คุณจอมสดับหัวหน้าที่ห้องเครื่องมีความเชี่ยวชาญอาหารในวังกำลังเร่งรีบ พร้อมกับเหล่าบริวารสามคนสีหน้าตื่นตระหนก ทั้งหมดเร่งรีบทำกิจกรรมเตรียมสร้างเมนูอาหารที่จะต้องทำไปถวาย



กะทันหันในวันรุ่งขึ้นแก่ สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ เจ้าฟ้านิมิตร์โกสุริยกุล วิมลประภาวดี กรมขุนอุทองเขตขัตติยนารี ผู้มีพระประสงค์
จะลงเล่นเรือพายในสระ

ภาพที่ 3 *พบนักดนตรี* เป็นฉากที่คุณจอมสัดบเร่งรีบเดินไปห้องเครื่อง สวนทางกับกลุ่มนักดนตรีเครื่องสายหญิงแบบกึ่ง
ชนโดยบังเอิญ ภาพนักดนตรีโกลาหลกำลังจัดเตรียมเครื่องดนตรี มีหัวหน้า (คุณเก่ง ธชย ประทุมวรรณ แต่งกายเป็นผู้หญิง) กำลัง
เลือกเพลงเพื่อไปเล่นถวาย

ฉากที่ 4 *นมัสการรับอาหาร* แสงเย็นก่อนค่ำลอดหน้าต่างเข้าห้องเครื่อง คุณจอมสัดบมองหาวัตถุดิบในครัววังสรรค์
สำหรับอาหารพิเศษ ผู้ช่วยยืนอยู่รอบแต่ละมุมรอคำสั่ง แสดงภาพให้เห็นฝีมือคุณจอมสัดบในการคิดสร้างสรรค์อย่างแคล่วคล่องและ
เป็นมืออาชีพ เผยภาพในภวังค์ความคิดของคุณจอมสัดบสลับกับการมองเห็นภาพวัตถุดิบที่ทำน้ำพริกลงเรือ

ฉากที่ 5 *โคลงกาพย์* เป็นฉากคุณจอมสัดบและผู้ช่วยสามคน กำลังจัดเตรียมวัตถุดิบทำอาหาร เน้นภาพวัตถุดิบเครื่องปรุง
และขั้นตอนในการทำอาหารเป็นหลัก มีภาพคุณจอมสัดบสั่งผู้ช่วยเรื่องการจัดหาวัตถุดิบตัดสินใจเริ่มปรุงสำหรับ "น้ำพริกลงเรือ"

ฉากที่ 6 *โคลงกาพย์ต่อเนื่อง* ผู้ช่วยคนหนึ่งยกสำรับน้ำพริกลงเรือรีบเดินเพื่อนำไปถวายทุกคนในกัมมกราบด้วยความ
ภูมิใจ ที่ได้ถวายอาหารเมนูสำหรับใหม่ในวัง เจ้าจอมเร่งรีบเดินผ่านห้องดนตรี กลุ่มนักดนตรีหัวพร้อมกัน เผยให้เห็นหน้าหัวหน้าวง
เครื่องสายซึ่งเป็น เก่ง ธชย แต่งกายเป็นผู้หญิงกำลังดีดจะเช่อยู่

ฉากที่ 7 *ความแพร่หลายของน้ำพริกลงเรือ* เป็นภาพเคลื่อนไหวแอนิเมชัน (Animation) สองมิติเพื่อให้เห็นน้ำพริกลงเรือ
ที่มีการเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา ขยายจากความเป็นอาหารชาววังไปสู่ความนิยมแพร่หลายในผู้คนหมู่มาก ซึ่งสามารถ
ประกอบด้วย ภาพน้ำพริกและเรือพระที่นั่งส่งต่อไปที่เรือถวายพระ เรือพาย เรือต่าง ๆ จากคลอง เป็นต้นกระทั่งสามารถส่งเมนู
น้ำพริกต่อขึ้นไปที่ถนน บนตึกอาคารที่มีความเจริญมากขึ้น มีร้านขายอาหารทั่วไปตามห้างสรรพสินค้า ตามถนนร้านอาหารข้าง
ทางเดิน กลายเป็นเมนูอาหารประจำชาติ และสามารถขยายไปถึงยุคปัจจุบันที่มีการสั่งอาหารในโลกออนไลน์ (Food Delivery)
ด้วยได้เช่นกัน

ฉากที่ 8 *ฉากหลังเครดิต (Post Credit Scene)* เป็นการตัดภาพมาที่ในสตูดิโอแสดงภาพกระบวนการถ่ายทำ การร้อง
เพลงในห้องอัดเสียงที่ ธชย คุณเก่ง ประทุมวรรณ แลภาพเบื้องหลังการทำงานจากหลายฝ่าย เพิ่มเติมด้วยภาพทีมงานส่งน้ำพริกลง
เรือทางฟู้ดเดลิเวอรี่ออนไลน์มาเป็นมื้ออาหารช่วงพักหลังการอัดเสียงเสร็จ



ภาพที่ 1 ภาพการประชุม การซ้อมการแสดงและการถ่ายทำสื่อวีดิทัศน์
โดยศิลปินนักแสดงคุณธชย ประทุมวรรณ (ภาพบนซ้าย) และ ผู้กำกับการแสดง วรรณศักดิ์ ศิริหล้า (ภาพล่างขวา)
ที่มา: สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์

2 การประพันธ์กวีนิพนธ์น้ำพริกลงเรือสวนสุนันทา นั้น ผู้วิจัยได้เลือกการสร้างสรรคผลงานออกมาเป็นโคลงสี่สุภาพ โดยขึ้นแรกแต่งไว้เจ็ดบทและมีการปรับลดทอนเหลือเพียงห้าบทเพื่อความกระชับเหมาะสมกับการใช้ทำสื่อวีดิทัศน์ประมาณ 3 นาที โดยเน้นเนื้อหาสำหรับอธิบายประวัติความเป็นมาและวิธีการทำน้ำพริกลงเรือสวนสุนันทา โคลงสี่สุภาพและคำร้องแร็ปมีการแปลบทกวีและคำร้องเพิ่มเติมโดยภาณุวัฒน์ อินทวัฒน์และภัทริกา อ้อยอ้น โดยการแก้ไขบทกวีนิพนธ์สุดท้ายเพื่อใช้ในการถ่ายทำมีห้าบทดังนี้

๑. กล่าวถึงประวัติสำหรับเจ้า	ชาววัง	๔. ปลาตุกฟูซ่อนเนื้อ	ลงเรือตาม
สวนสุนันทาเมื่อครั้ง	เล่นน้ำ	ทั้งไข่เค็มครบความ	รสล่อม
เจ้าน้อยใหญ่เสด็จนั่ง	เรือเล่น	หมูหวานอุ่นหวานสาม	ชั้นเลิศ
ชิมเครื่องเสวยเลิศล้ำ	ว่าน้ำพริกลงเรือ	เปรี้ยวเผ็ดเค็มพรั่งพร้อม	เสวยแล้วคะนึ่งถึง
๒. คุณจอมสดับท่านได้	เนรมิตร	๕. ผสมรวมคลุกเครื่องเคล้า	ครัวท่า
จับเครื่องเชิญมาประดิษฐ์	เสกสร้าง	รสชาติสามรสล้ำ	กล่อมให้
ข้าวน้ำพริกจับจิต	ใจอยู่	เครื่องสำหรับเสวยจำ	ตามเสด็จ
สร้างชื่อเสียงแผ่กว้าง	อร่อยทั้งแผ่นดินทอง	น้ำพริกลงเรือมอบไว้	ราษฎรได้ ทานตาม
๓. พริกชี้หนูกะปิพร้อม	น้ำปลา		
กลีบกระเทียมพริกชี้ฟ้า	สดร้อน		
มะเขือเปราะผักชีพา	หวานกรอบ		
มะนาวมะดันน้ำตาลก้อน	คลุกเคล้าตามควร		



1. At Suan Sunandha, there was one creation.

Among the courtiers, it fulfilled their desire.

When nobleman went in water excursion,

‘Nam Prik Long Reur,’ is the dish they require.

2. It was invented by the queen consort,

Chao Chom Sadab, with ingredients at hand.

This chill paste with rice was best in court

but was also well-known across Thailand.

3. Fish sauce and shrimp paste and bird’s eye chili. With

cloves of garlic and long red pepper. Mix with Thai

eggplant, and lime juice, no hurry.

Add palm sugar, top with coriander.

4. Make fried catfish floss and sprinkle atop

The taste should be tangy and salty and sweet.

Then add sweetened pork to make the taste pop.

Add salted egg yolk and your dish is completed.

5. Mix all ingredients ‘till all tastes combined.

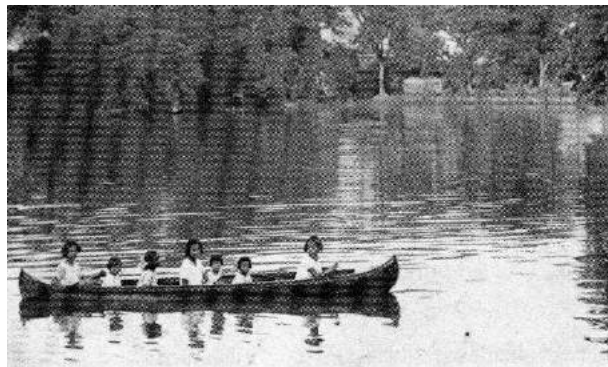
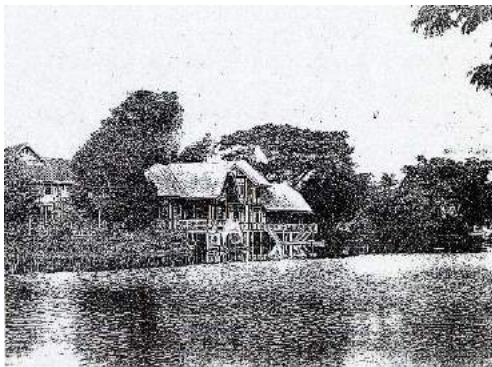
The dish was first crafted for royalty.

‘Nam Prik Long Reur’ with the taste so divine,

Can now be enjoyed by us all, equally.



โคลงสี่สุภาพบทที่ ๑ นั้นมีจุดประสงค์ต้องการเขียนเพื่อให้รู้จักที่มาของสารอาหารชาววังน้ำพริกลงเรือว่ามาจากวังสวนสุนันทาโดยการเชิญเครื่องเสวยสำหรับนี้ไปรับประทานบนเรือ ขณะทำกิจกรรมพายเรือเล่นน้ำในสระของเจ้านายฝ่ายใน บทนี้บาทแรกวรรคหน้า “กล่าวถึงประวัติสำหรับเจ้า” ผู้ประพันธ์เพิ่มเติมคำว่า “ประวัติ” เข้าไปอีกคำเพื่อนำเสนอข้อมูลที่ชัดเจนเรื่องประวัติศาสตร์ หากแต่เวลาอ่านสองคำแรกจำเป็นต้องแบ่งจังหวะให้กระชับเพื่อให้การทอดเสียงได้ตามจังหวะการอ่านทำนองเสนาะโคลงสี่สุภาพที่มีวรรคหน้าแต่ละบาทมี 2 จังหวะ จังหวะละ 2 คำ และ 3 คำ “กล่าวถึงประวัติ/สำหรับเจ้า” ที่เพิ่มคำเพราะบทนี้ถูกนำไปขยายเล่าบรรยายควบคู่กับภาพนิ่งที่ถูกคัดสรรมาแล้ว เป็นภาพอาคารตำหนักเล็กริมน้ำและภาพการลงเรือเล่นในสระน้ำของเจ้านายฝ่ายใน ตามภาพที่ 2 และภาพการปรุงอาหารในห้องเครื่อง ตามภาพที่ 3 ในสื่อวีดิทัศน์ตามลำดับ



ภาพที่ 2 ตำหนักเล็กริมน้ำในบริเวณอาณาเขตตำหนักพระวิมาดาเธอฯ สถานที่ประทับสำหรับพระอิริยาบถ ซึ่งสันนิษฐานว่าใช้เป็นทำนน้ำสำหรับลงเรือ และ ภาพสระน้ำในสวนสุนันทามองเห็นข้าหลวงกำลังเล่นเรือ
ที่มา: สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา



ภาพที่ 3 ห้องเครื่องพระวิมาดาเธอฯ
ที่มา: สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

โคลงสี่สุภาพบทที่ ๒ ได้รับการแก้ไขจากหลายส่วนทางภัณฑารักษ์สำนักศิลปะและวัฒนธรรมฯ ขอให้แก้ไขอยู่สามครั้งในส่วนของบาทที่หนึ่งเดิมที่ผู้ประพันธ์แต่งว่า “เจ้าจอมสดับเจ้า ทรงคิด” ในครั้งแรกภัณฑารักษ์ขอให้แก้ไขคำว่า “เจ้าจอมสดับ” ขอให้เปลี่ยนเป็น “คุณจอมสดับ” หรือ “คุณหญิงสดับ” เนื่องจากควรเป็นการเรียกโดยใช้คำลำลองที่เจ้านายฝ่ายในอดีตรียกถึง เจ้าจอม ม.ร.ว.สดับ ลดาวัลย์ จะดีกว่าจะได้ชัดเจนขึ้น ผู้ประพันธ์จึงเปลี่ยนเป็น “คุณจอมสดับเจ้า ทรงคิด” แต่หากเมื่อเปลี่ยนแล้วสัมผัสไม่ค่อยไพเราะ ในการแก้ไขครั้งที่สองให้ปรับคำว่า สดับเจ้าคำหลังในวรรคหนึ่งเป็นอย่างอื่นเพราะคุณจอมสดับนั้นไม่ได้เป็นเจ้าโดยแท้ จึงปรับเป็น “คุณเจ้าสดับ ท่านได้ ทรงคิด” (ชนะภพ วัฒนโอหาร, สัมภาษณ์) และก่อนจะลงเสียงอัดจริงได้มีการแก้อีกครั้งเพื่อความเที่ยงตรงมากขึ้น เรื่องการใช้คำว่า ทรงคิด ซึ่งเป็นกิริยาราชาศัพท์ที่ใช้สำหรับกษัตริย์ซึ่งอาจจะไม่เหมาะสมในการใช้กับคุณจอมสดับ ผู้ประพันธ์จึงเลือกกระว่าคำว่า



ประดิษฐ์ นฤมิตร หรือ เนรมิต สุดท้ายจึงมาลงตัวที่คำว่า เนรมิต ที่ให้ความหมายว่าสร้างสรรค์ในเชิงเกิดขึ้นแบบฉับพลันได้อีกด้วย ในบาทที่สองนั้นไม่ได้มีการแก้ไขแต่อย่างใด หากแต่เล่นระหว่างคำว่า จับหรือหยิบ เครื่องปรุงอาหารที่เหลืออยู่ภายในครีว (ให้ภาพความชำนาญของคุณจอมสดับ) กับ คำว่า เชิญเครื่อง ที่มีหมายคือการนำอาหารมาตั้งไว้ โดยสลับที่กันเป็น “จับเครื่องเชิญมาประดิษฐ์ เสกสร้าง” จับเครื่องเชิญในที่นี้ต้องการรูปวรรณยุกต์เอกคำที่สองให้เป็นไปตามฉันทลักษณ์ด้วย นอกจากนี้ในบาทที่สาม “ข้าวน้ำพริกจับจิต ใจอยู่” คำว่า จับจิต ในครั้งแรกผู้ประพันธ์เขียนว่า จับจิตร์ ซึ่งต้องการให้เห็นเป็นอักษร โดยคำว่า จิตร มีความหมายว่า ความวิจิตรงดงามด้วย หากแต่เวลาอ่านเสียงเป็นที่มาจากคำว่า จับจิตจับใจ ซึ่งมีความหมายว่าประทับใจ ติดใจ หากแต่ผู้อ่านทำนองเสนาะ ขอให้ปรับให้ถูกต้องตามการสะกดว่าจับจิต ที่มีความหมายตรงตัวเลยดีกว่าเพื่อไม่ให้เข้าใจผิดว่าสะกดผิด

โคลงสี่สุภาพบทที่ ๓ เป็นการเรียบเรียงองค์ประกอบหลักของการทำน้ำพริกลงเรือโดยเน้นองค์ประกอบที่สร้างรสชาติที่มาจากเครื่องปรุง ผักและผลไม้ เครื่องปรุงได้แก่ กะปิ น้ำปลา น้ำตาล ผักได้แก่ พริกขี้หนู กระเทียม พริกขี้ฟ้า มะเขือเปราะ ผักชี และผลไม้ได้แก่ มะนาว มะดัน โดนเครื่องปรุงทั้งหมดจะสร้างรสชาติหลักคือเปรี้ยวเค็มหวาน

โคลงสี่สุภาพบทที่ ๔ เป็นการเขียนระบุส่วนผสมที่เป็นของหวานอันได้แก่ ปลาช่อนหรือปลาตุ๋นฟู ไข่เค็มและหมูหวาน ที่เป็นส่วนผสมในการเพิ่มเนื้อสัมผัส (Texture) ให้เมนูน้ำพริกลงเรือมีความหลากหลาย เป็นการแสดงคุณสมบัติของเนื้อสัมผัสทางอาหาร ได้แก่ ความนุ่ม ความกรอบ ความแน่น เป็นต้น ส่วนการเขียนงานประพันธ์ที่นี้ได้วางเรียงส่วนผสม ปลาช่อนฟู ไข่เค็มและหมูหวาน ไว้อย่างละบาท ส่วนในบาทสุดท้ายวรรคแรกวางไว้เป็นรสชาติ เปรี้ยวเค็มหวาน หากแต่มีการปรับแก้ โดยยกรสชาติหวานไปใส่ไว้ในบาทที่สามกับส่วนประกอบหมูหวานแทน “หมูหวานอ่อนหวานสาม ชั่นเลิศ” แล้วในบาทที่สี่ จึงเปลี่ยน “เปรี้ยวเค็มหวาน...” มาเป็น “เปรี้ยวเผ็ดเค็มพริ้งพร้อม เสวยแล้วคะนึ่งถึง” โดยใช้คำว่า เผ็ด มาใส่แทนเพื่อให้ได้ เสียงเอกโท ตามฉันทลักษณ์โคลงสี่สุภาพ ในความกลมกล่อมของรสชาติ น้ำพริกสามารถนั้นโดยปกติจะหมายถึง รสเปรี้ยว เค็ม เผ็ดเล็กน้อย และมีรสหวานตาม

โคลงสี่สุภาพบทที่ ๕ เป็นบทสรุปเอกลักษณ์เฉพาะของอาหารชาววังที่เน้นความพิถีพิถันและมีรสชาติครบกลมกล่อมสามารถของน้ำพริกลงเรือ และขยายแนวคิดในการนำน้ำพริกลงเรือซึ่งเป็นอาหารชาววังสกลนครไปประยุกต์สร้างสรรค์และเผยแพร่วัฒนธรรมอาหารสำหรับสู่ประชาชนทั่วไปได้ดำเนินรอยตาม



ภาพที่ 4 ภาพการปรุงอาหารและองค์ประกอบการทำน้ำพริกลงเรือในสื่อวิทัศน์
ที่มา: สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร



3. การแต่งบทร้องแร็ป

การแต่งบทร้องแร็ปมีลักษณะวิธีการคล้ายกับการเขียนบทการแสดงหรือบทละคร ขั้นตอนแรกผู้เขียนจำเป็นต้องระดมแนวความคิดฝึกทักษะการเขียนอย่างอิสระหรือการเขียนฟรีสไตล์ที่มีความลื่นไหลและมุมมองส่วนตัวที่ไม่เหมือนใคร กลวิธีเขียนบันทึกสิ่งกระตุ้นหรือแรงบันดาลใจไว้เป็นบันทึกเป็นการปล่อยความคิดให้ปรุงแต่งไปอย่างฉับพลันทันใดเพื่อให้เป็นแรงบันดาลใจและจินตนาการในการสร้างผลงาน จากนั้นจึงมาปรับหรือจัดวางตัวบทให้สอดคล้องกับวิธีการหรือฉันทลักษณ์ของโคลงกลอนหรือแนวทางการสัมผัสของบทกวีที่ผู้แต่งต้องการ เหตุผลที่ต้องสร้างบทร้องแร็ปขึ้นมาก็เพื่อสื่อสารถึงท่วงทำนองของคนรุ่นใหม่ ปัจจุบันสมัยที่นำมาใช้สื่อสารเรื่องน้ำพริกขี้หนือประกอบกับนักตัวแสดงหลักมีความสามารถในการถ่ายทอดการร้องแร็ปได้ด้วย โดยผู้วิจัยสร้างสรรค์บทร้อง 2 ท่อนดังนี้

ท่อน ๑

น้ำพริกขี้หนือ น้ำพริกขาววัง มาเถาะมาฟัง วิธีปรุง

กะปิหมูหวาน เปรี้ยวเค็มสะดุ้ง เผ็ดหวานจรัญ หอมฟุ้งกระเทียม

ซีฟ้ามะเขือ ปลาตุ๋นฟูเตรียม เพิ่มไข่เค็มเปี่ยม โภชนาการ

มะนาวผักสด สามารถหอมทาน อร่อยสราญ อาหารไทยไทย

Here is how to make, and 'Nam Prik Chao wang,'

Mix shrimp paste, sweet pork, savory, sour, sweet and spicy, with good smell of garlic

Eggplants, long red pepper, add catfish floss and salted egg yolk for more nutrition

Limes and fresh greens, tasty flavor, happily delicious, representing Thai dishes.

ท่อน ๒

ตำรับโบราณ หยิบมาปรุงใหม่ ของติดครัวได้ สร้างสรรค์ฝีมือ

อร่อยกลมกล่อม นั่นคือน้ำพริกมีชื่อ ลงเรือเลื่องลือ โด่งดังปั้งไกล

เป็นที่เชิดหน้าชูตา อาหารร่วมสมัย ส่งออกเหนือใต้ ความเป็นไทยทรงพลัง

ลงทั้งเรือพาย เรือด่วนเรือแจว เรือเหาะก็แล้ว น้ำพริกมันขลัง

เมนูปรับได้ คลุกข้าวทานกัน ออนไลน์ทุกครั้ง สั่งได้สั่งดี

อร่อยสุดสุด ชิมกันน้องพี่ ปังบุรีเย่ ทุกมือ ทุกที่ ทุกเวลา

This ancient recipe can be elevated. Home ingredients for better tastes.

Tasting mellow, they are famous chili pastes "Nam Prik Long Reur" is globally well-known.

It is a contemporary dish that should be celebrated.

From the north to the south, it can be enjoyed anywhere.

In a boat, a ship, a yacht, a plane, any place can share.



You can eat with rice, order it online, or make it fusion.

This dish is so fine, you can eat it anytime, anywhere with anyone!

การเขียนท่อนแร็ปในสื่อวีดิทัศน์ครั้งนี้ไม่เหมือนการสร้างบทเพลงตามปกติที่มีโครงสร้างเพลงหลากหลายท่อนเรียงต่อกันเป็นลำดับเช่น บทนำ (Intro) กลอน (Verse) ท่อนคอรัส (Chorus) ท่อนแยก (Bridges หรือ Middle 8) และท่อนจบ (Outro) เป็นต้น การแต่งบทแร็ปจะเริ่มจากการแต่งท่อนฮุคหรือบางทีเรียกท่อนคอรัสที่เป็นท่อนหลักเพื่อสร้างความติดหูให้ผู้ฟังเลย ในการทำการสื่อวีดิทัศน์ต้องการเจาะจงแต่งบทแร็ป สองท่อนที่มีจังหวะเร็วและเร็วมาก ทีมงานมีโจทย์ของการทำงานหรือจุดประสงค์หลักคือต้องการมีตัวอย่างสื่อขนาดสั้น 2 ชิ้น โดยลักษณะคล้ายการทำภาพยนตร์สั้นที่เรียกว่า ทีเซอร์ (Teaser) ประมาณ 10-30 วินาที และ เทรลเลอร์ (Trailer) ประมาณ 1-2 นาที ขณะที่วิดีโอฉบับสมบูรณ์จะอยู่ที่ 8-10 นาที เพื่อให้เหมาะสมกับการนำไปใช้ในแพลตฟอร์มออนไลน์ที่แตกต่างกัน ดังนั้นบทแร็ปที่แต่งนี้ต้องนำไปตัดต่อกับภาพกราฟฟิกเคลื่อนไหวเพื่อทำทีเซอร์ด้วย

บทแร็ปท่อนที่หนึ่งไม่มีการปรับแก้บทแต่อย่างใด มีการวางเนื้อหาเป็นเรื่องราวน้ำพริกลงเรือที่กล่าวถึงส่วนผสมและรสชาติอาหารเป็นหลักเพราะเงื่อนไขคือการใส่ภาพกราฟฟิกตัวอักษรและภาพที่เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบเครื่องปรุงและหน้าตาสำหรับน้ำพริกลงเรือเป็นหลัก ขณะที่บทแร็ปท่อนที่สองนั้นมีการปรับแก้โดยการเพิ่มคำที่เป็นตรงตัวเอียงในบทแร็ป เป็นส่วนที่ผู้แต่งดนตรีขอเพิ่มเติมคำร้องเพื่อเพิ่มให้ครบกับจังหวะทำนองเพลงที่ต้องการแร็ป ทางผู้เขียนเมื่อมาตรวจสอบความเข้าใจทางภาษากับทางทีมงานและภัณฑารักษ์อีกครั้งแล้วเห็นว่าเนื้อความเดิมยังคงอยู่และไม่ได้เปลี่ยนเนื้อหาแต่อย่างใดจึงสามารถเพิ่มได้ โดยเนื้อหาท่อนที่สองเน้นการถ่ายทอดเรื่องราววัฒนธรรมอาหารน้ำพริกลงเรือที่มีชื่อเสียงและโด่งดังไปไกลระดับประเทศและนานาชาติได้ โดยส่วนของเนื้อหาท่อนที่สองนี้ ผู้แต่งมีการเชื่อมโยงกับคำอักษร และภาพที่เป็นเรื่องราวขนส่งที่เชื่อมโยงอดีตสู่ปัจจุบัน ทั้งการเล่นคำว่า เรือ ในหลากหลายลักษณะจากน้ำพริกมีชื่อจากการลงเรือไปสู่การขนส่งที่เป็นเรือพาย เรือแจว เรือด่วน ไปจนถึงเรือเหาะหรือเครื่องบิน กระทั่งนำไปสู่ยุคสมัยปัจจุบันเรื่องการสั่งอาหาร ออนไลน์ ฟู้ดเดลิเวอรี่ (Food Delivery) ที่มีเทคโนโลยีมาช่วยสร้างแพลตฟอร์มระบบเครือข่ายในการจัดส่งอาหาร อีกทั้งในเชิงการเล่นภาษามีการเลือกใช้ภาษาที่เป็นภาษาร่วมสมัย เช่น ความปัง และคำว่า ปังปรีเย่ ที่เป็นคำแสลง เป็นวลีแห่งยุคสมัยปัจจุบันที่หมายถึง เลิศ เป็นที่นิยมมาก เป็นต้น ซึ่งเป็นวลีที่โด่งดังจากปลายปี 2564 มาจนกระทั่งปัจจุบัน



ภาพที่ 5 : ภาพการลงเสียงขับทำนองเสนาะและการร้องบทแร็ป

โดย ธชย ประทุมวรรณ กับผู้แต่งดนตรี กฤตวิทย์ ภูมิถาวร

ที่มา: สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร



สรุปและอภิปรายผล

บทการแสดง บทกวีและคำร้องแร็ปที่แต่งขึ้นสำหรับหารทำสื่อสมัยใหม่ครั้งนี้นำไปจัดทำสื่อวีดิทัศน์จำนวนสามชิ้นงานในสามลักษณะคือ

1. ผลงานการสร้างสรรค “เพลงน้ำพริกลงเรือสวนสุนันทา” มีความยาว 44 วินาที มีลักษณะความเป็นทีเซอร์ (Teaser) สั้น โดยมีเฉพาะเสียงในส่วนคำร้องท่อนแร็ปเท่านั้น เพื่อนำเสียงร้องแร็ปมาประกอบภาพเคลื่อนไหวมัลติมีเดียที่ประกอบด้วย ตัวอักษร ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวกราฟฟิก (สำนักศิลปะและวัฒนธรรม, 4 กรกฎาคม 2022)
2. ผลงานการสร้างสรรค “น้ำพริกลงเรือสวนสุนันทา ลำดับที่ 2” มีความยาว 2.16 นาที ทำในลักษณะเป็น เทลเลอร์ (Trailer) โดยช่วงหนึ่งนาทีแรกเป็นเพลงแร็ปน้ำพริกลงเรือที่ร้องประกอบภาพเบื้องหลังการทำงาน เช่นภาพการอัดเสียง ภาพการกำกับการแสดง การซ้อมการแสดง การแต่งตัวแต่งหน้า และในส่วนนาทีหลังใช้เพลงไทยและเพลงแก้วเจ้าจอมที่สร้างสรรค์ใหม่บรรเลงประกอบ End Credit หรือการขึ้นรายชื่อทีมงานทุกฝ่ายที่มีส่วนในการทำภาพยนตร์วีดิทัศน์ชิ้นนี้ โดยผลงานชิ้นนี้เป็นส่วนหนึ่งของตอนท้ายของผลงานฉบับสมบูรณ์ (สำนักศิลปะและวัฒนธรรม, 8 กรกฎาคม 2022)
3. ผลงานการสร้างสรรค “น้ำพริกลงเรือสวนสุนันทา” ฉบับสมบูรณ์ มีความยาว 8.10 นาที เป็นผลงานที่ใช้บทการแสดงทั้งสามส่วนทั้งการโครงเรื่องบทหลัก บทกวีนิพนธ์ และบทร้องแร็ป เพื่อสื่อสารเรื่องน้ำพริกลงเรือสวนสุนันทาตามที่ได้อธิบายข้างต้นของเนื้อหาบทความ (สำนักศิลปะและวัฒนธรรม, 14 กรกฎาคม 2022)

การประพันธ์บทการแสดงเพื่อสื่อสมัยใหม่เรื่องน้ำพริกลงเรือสวนสุนันทา เป็นการนำผลงานสร้างสรรค์ ที่ได้รับความร่วมมือจากบุคลากรในหลายภาคส่วนของมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ผู้วิจัยพบว่ากระบวนการสร้างสรรค์บทการแสดงทั้งสามส่วนทั้ง 1.การวางโครงเรื่องบทการแสดงหลัก 2. การประพันธ์กวีนิพนธ์โคลงสี่สุภาพน้ำพริกลงเรือ และ 3.การแต่งบทแร็ป ซึ่งเป็นองค์ประกอบหลักของบทการแสดงเพื่อจัดทำสื่อชิ้นนี้ สามารถถ่ายทอดสื่อสารและนำเสนอออกมาสู่สาธารณะชนได้เป็นอย่างดี ผู้วิจัยมองว่าการทำสื่อเพื่อการสร้างการรับรู้และความเข้าใจในวัฒนธรรมอาหาร และ ประวัติศาสตร์ของสวนสุนันทานั้นเป็นปรากฏการณ์ที่สร้างความชัดเจนในหลายลักษณะดังนี้

1. การจัดทำบทการแสดงและสื่อสมัยใหม่เรื่องน้ำพริกลงเรือชุดนี้เป็นการบริหารจัดการทรัพยากรโดยการคัดสรรบุคลากรทางศิลปกรรมในหลากหลายแขนงไม่ว่าจะเป็นศิลปะการแสดง ศิลปะการละคร ดนตรีไทย ดนตรีสากล และ ศิลปะการออกแบบกราฟฟิก รวมทั้งใช้ผู้มีความสามารถทางองค์ความรู้ด้านวรรณศิลป์และประวัติศาสตร์มาทำงานร่วมกันส่งผลในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและวัฒนธรรมเพื่อเผยแพร่ให้เข้าถึงกลุ่มผู้ชมที่กว้างขึ้นทั้งกิจกรรมในสถานที่จริงและโลกออนไลน์

2. การนำเอกลักษณ์ที่โดดเด่นเรื่องวัฒนธรรมอาหารชาววังน้ำพริกลงเรือสวนสุนันทามาสร้างอัตลักษณ์ตัวตนทำให้เกิดกระบวนการในการสร้างสรรค์กิจกรรมทางศิลปะวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องเช่นการเปิดตัววีดิทัศน์ การนำชมนิทรรศการ การจัดเทศกาลอาหารชาววัง การจัดอบรมเชิงปฏิบัติการทำอาหาร การเสวนาเรื่องวัฒนธรรมอาหารและวรรณศิลป์ การเสวนาเรื่องกระบวนการสร้างสื่อวีดิทัศน์น้ำพริกลงเรือ กิจกรรมเหล่านี้ต่อยอดให้เนื้อหาและคุณค่าวัฒนธรรมอาหารของสวนสุนันทายังดำรงคงอยู่ซึ่งนับว่าเป็นการอนุรักษ์เนื้อหาที่มีความร่วมสมัยอีกทั้งเป็นการแสดงศักยภาพความเป็นศิลปินของบุคลากรในมหาวิทยาลัย ศักยภาพของศิลปินรับเชิญที่สามารถเชื่อมโยงเนื้อหาเรื่องราวประวัติศาสตร์ของสวนสุนันทาประยุกต์ผ่านศิลปะการแสดงสื่อสมัยใหม่ให้เกิดการแพร่หลายในหลากหลายรูปแบบของการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะ

3. บทการแสดง บทกวีนิพนธ์ คำร้องแร็ปในสื่อสมัยใหม่น้ำพริกลงเรือ เป็นสร้างสรรค์งานทางศิลปะและสร้างลิขสิทธิ์ในเชิงการเผยแพร่สร้างสรรค์งาน เป็นปรากฏการณ์ แนวโน้มและเป็นตัวอย่างที่ดี ในการเป็นแรงบันดาลใจและกระตุ้นสร้างสรรค์ในการเลือกข้อมูลทางประวัติศาสตร์ ศิลปะและวัฒนธรรมในแขนงอื่น ๆ ของสวนสุนันทาเป็นทุนทางวัฒนธรรมในการสร้างงานร่วมสมัย ซึ่งสามารถแฝงทัศนคติ โลกทัศน์หรือแนวความคิดที่เชื่อมต่อกับเรื่องราวของคนไทย ความเป็นไทยในอดีตสู่ปัจจุบัน

ในส่วนของการอภิปรายผล การเขียนบทการแสดง การเรียงลำดับเหตุการณ์ที่เป็นโครงเรื่องแกนหลักในการสร้างงานสิ่งหนึ่งที่น่ามองว่ายากในการช่วยกันระดมสมองเพื่อทำบทการแสดงระหว่าง ผู้วิจัยในฐานะผู้เขียนและผู้กำกับการแสดงคือการอ้างอิงเรื่องยุคสมัยเป็นสำคัญ วรรณศักดิ์ ศิริหล้า กล่าวว่า “เรื่องการอ้างอิงถึงความถูกต้องของยุคสมัยเป็นเรื่องที่ต้องใส่ใจเป็นอย่างมาก น้ำพริกลงเรือต้องลงรายละเอียดอย่างมากในกระบวนการถ่ายทำ โชคดีที่เรามีภัณฑารักษ์ ที่มีความเข้าใจว่าน้ำพริกลงเรือฉบับสวนสุนันทาแตกต่างจากน้ำพริก



ลงเรียนฉบับอื่น ๆ” (วรรณศักดิ์ ศิริหล้า, สัมภาษณ์) แม้ว่าผู้วิจัยในฐานะผู้เขียนบทจะเขียนภาพและวางรายละเอียดผ่านบทการแสดง กวีนิพนธ์หรือบทแร็ปแล้วก็ตาม หากแต่สิ่งที่จำเป็นอย่างมากคือการมีผู้รู้จักจริงเรื่องประวัติศาสตร์อยู่ท่ากระบวนการตลอดทุกกระบวนการตั้งแต่ขั้นระดมสมองไปจนจบที่จะทำให้งานเดินไปข้างหน้าอย่างสมเหตุสมผล เป็นไปตามความน่าจะเป็นทางประวัติศาสตร์มากที่สุด การสร้างสรรค์งานครั้งนี้ผู้วิจัยมองว่า ชนกะพ วิณโณฬาร ภัณฑารักษ์ของสำนักศิลปะและวัฒนธรรมฯ มีบทบาทสำคัญทำหน้าที่คล้ายกับเป็นที่ปรึกษาทางวรรณคดีทางการแสดง (Dramaturge) ได้เป็นอย่างดี ตั้งแต่ส่วนของความหมายภาษาในการเขียนบทที่ภัณฑารักษ์มีส่วนในการวิพากษ์วิจารณ์แก้ไขตามที่ได้กล่าวไปแล้ว ในส่วนของภาพทางประวัติศาสตร์ ภาพเคลื่อนไหว ภาพการทำอาหารมีการตรวจสอบองค์ประกอบ ส่วนประสม และภาพวิธีการปรุงโดยให้รายละเอียดว่าควรมีวิธีการปรุงอย่างไร ต้องการอยากได้ภาพอะไรต้องปรุงอย่างไรใช้อุปกรณ์ใดที่อยู่จริงในห้องเครื่อง อะไรควรมีอะไรไม่ควรมีอยู่ในสมัยนั้น ยกตัวอย่างเช่นการประดิษฐ์น้ำพริกลงเรือแต่เดิมจะต้องใช้ไขแดงเค็มที่ยังไม่ได้ต้มเท่านั้นโดยทิ้งไขขาวเพื่อให้เป็นไปตามหลักฐานที่ปรากฏและเป็นสูตรความดั้งเดิมแต่แรก ซึ่งในปัจจุบันน้ำพริกลงเรืออาจจะเปลี่ยนหน้าไปใส่เป็นไขเค็มต้มหั่นเป็นชิ้นเล็กทั้งใบ เป็นต้น หรือแม้แต่การตรวจสอบเครื่องแต่งกาย ทรงผม ของนักแสดงทุกคน อีกทั้งตรวจสอบการซ่อมและสถานที่ว่าสามารถถ่ายภาพตามสตอรี่บอร์ดได้หรือไม่เพื่อให้ไม่ต้องเคลื่อนย้ายสถานที่ถ่ายทำหลายที่ โดยในวันถ่ายทำทางตำแหน่งหลักของพระวิมาดาฯ ไม่สามารถใช้การได้อยู่ในการซ่อมบำรุง จึงต้องไปถ่ายทำที่ตำแหน่งอาคารอาทิตยนิवासน์ ซึ่งเป็นตำแหน่งที่เลือกแล้วว่าสามารถถ่ายทำฉากทุกฉากได้จริง มีบันไดกลางหน้าให้เจ้านายฝ่ายในขึ้นลง มีบันไดเล็กด้านหลังให้ข้าราชการและบริวารกลุ่มนักดนตรีขึ้นไปแสดงที่ใช้งานความเป็นจริง อีกทั้งมีทางเดินริมอาหารสวยงามสามารถถ่ายฉากตอนที่คุณจอมสดับเร่งรีบไปปรุงอาหาร หรือเชิญสำหรับน้ำพริกลงเรือไปถวาย เป็นต้น

วิธีการทำน้ำพริกลงเรือสวนสุนันทาเป็นเนื้อหาแรกที่ต้องการความรู้และการอ้างอิงจากผู้รู้ อย่างไรก็ตามประวัติศาสตร์เรื่องลำดับเหตุการณ์เรื่องของเวลาที่มันเกิดขึ้นจริงเป็นสิ่งที่สำคัญ ต้องร้อยเรียงอย่างถูกต้องและชี้แจงเป็นภาพให้ผู้ชมวิทัศน์เห็นว่ามันเกิดขึ้นได้อย่างไร “คุณจอมสดับเบรมิตน้ำพริกนี้ได้อย่างฉับพลันและเร่งรีบ ถือได้ว่าเป็นความร่วมมือสมัยในขณะนั้น ดังนั้นเวลาเขียนบทและกำกับการแสดงจึงจำเป็นต้องอ้างอิงสิ่งเหล่านี้ เพราะเราไม่สามารถสร้างประวัติศาสตร์ใหม่ได้” (วรรณศักดิ์ ศิริหล้า, สัมภาษณ์) การที่นำสิ่งของเครื่องปรุงที่มีอยู่ในขณะนั้นมาประยุกต์สร้างสรรค์อาหารได้อย่างเชี่ยวชาญนับได้ว่าเป็นความร่วมมืออย่างมากซึ่งอาจจะกล่าวได้ว่าความร่วมมือนั้นมีมานานแล้ว เช่นเดียวกันกับการสร้างงานสื่อสมัยใหม่น้ำพริกลงเรือสวนสุนันทาชุดนี้ ก็มีความร่วมมือเริ่มตั้งแต่จุดตั้งต้นในความร่วมมือในกระบวนการทำงาน วนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ ผู้อำนวยการผลิตและผู้วิจัยเลือกการสร้างงานจากทรัพยากรบุคคลที่มีอยู่ มีกระบวนการคัดเลือกนักแสดงมาเป็นนักแสดงเป็นทีมงานจัดเครื่องแต่งกายทำผมแต่งหน้า ขอความร่วมมือคณาจารย์จากหลากหลายศาสตร์ทางศิลปกรรมเข้าร่วมมือ โดยผู้วิจัยรับหน้าที่ในการวางโครงเรื่อง แต่งกวีนิพนธ์และบทแร็ป ขณะที่คณาจารย์ทางสาขาดนตรีสากลและดนตรีไทยเข้ามาทำงานในการแต่ง เรียบเรียงดนตรี จัดวางวงดนตรีไทย มีอาจารย์จากสาขาศิลปะการละครมาออกแบบเครื่องแต่งกายและคุมฝ่ายศิลป์ มีอาจารย์จากสาขานาฏศิลป์มาออกแบบภาพเคลื่อนไหว และมีการเชิญศิลปินภายนอกเข้าร่วมกันทำงาน ดังนั้นการเลือกสรรคณาจารย์ นักศึกษาเข้าร่วมทำงานก็เป็นการทำงานโดยมีเงื่อนไขภายใต้ความร่วมมือเพื่อทำสื่อวิทัศน์ชุดนี้ซึ่งมีกระบวนการถ่ายทำและการอัดเสียงมีอยู่เพียงสองวันที่ศิลปินว่า “การทำงานร่วมสมัยนี้อยู่ที่การเลือกทีมงานจากสวนสุนันทาที่มีความเชี่ยวชาญแต่ละศาสตร์มาสร้างสรรค์สื่อ เหมือนเครื่องปรุงที่ดีที่เจ้าจอมได้เลือกสรรแล้วว่าสามารถผสมปรุงให้เข้ากันได้และนี่คือหัวใจในการทำงานร่วมสมัย” (วรรณศักดิ์ ศิริหล้า, สัมภาษณ์)

ในส่วนของการวางตัวนักแสดงเนื่องจากผู้กำกับเคยร่วมงานและรู้จักตัวศิลปินเป็นการส่วนตัว ผู้อำนวยการผลิตจึงเลือก ธชย ประทุมวรรณ เข้ามาร่วมงาน ไม่ได้มีการเลือกศิลปินคนอื่นดังนั้นกระบวนการระดมสมองเพื่อวางโครงเรื่องครั้งแรกจึงต้องตอบโจทย์ให้ได้ว่ามีเก๋ ธชย ประทุมวรรณ แล้วเราจะต้องวางบทโครงเรื่องอย่างไรที่จะสามารถใช้ศักยภาพศิลปินคนนี้ได้อย่างหลากหลายและเกิดประโยชน์สูงสุด บทการแสดงจะสามารถนำ เก๋ ธชย ไปทำอย่างไรได้บ้างกับประวัติศาสตร์สวนสุนันทาที่เป็นอยู่ นอกจากนี้โลกของแพลตฟอร์มออนไลน์ เก๋ ธชย ตอบโจทย์ในการเป็นทั้งอินฟลูเอนเซอร์ (Influencer) ยูทูบเบอร์ (Youtuber) และ ดีกิต็อกเกอร์ (Tiktok) ดังนั้นจะอย่างไรให้เก๋ ธชย ประทุมวรรณ สามารถสร้างไวรัลคอนเทนต์ (Viral Content) ที่สามารถแพร่กระจายในโลกออนไลน์ได้ ผู้วิจัยจึงเสนอแนวคิดให้ ธชย สวมบทบาทเป็นหัวหน้าวงดนตรีไทยเครื่องสายของสวนสุนันทา ซึ่งต้องเป็นวงเครื่องสายหญิงที่มีจริงตามภาพประวัติศาสตร์ ได้กลับภาพกลับมาเป็น เก๋ธชยที่ร้องเพลงแร็ปในยุคปัจจุบัน สิ่งที่น่าสนใจในการทำ ไวรัลคอนเทนต์ให้ดูพอดี้และ



เหมาะสมกับงานคือการนำเก้ง ทราย มา “สวมบทบาทเป็นผู้หญิงในอดีต” ไม่ใช่การแต่งหญิงข้ามเพศแบบทั่วไป เพราะการแต่งหญิงหรือการแต่งตัวข้ามเพศบ่อยครั้งจะถูกนำไปใช้เป็นเรื่องตลก หรือ ใช้เสียดสีล้อในสังคมเพื่อความบันเทิง เช่น การแต่งตัวข้ามเพศของแดร็กควีน (Drag Queen) ที่มีการแต่งกายเหมือนผู้หญิงที่เกินหญิง เพื่อใช้ในการแสดงออกความหลากหลายทางเพศ หากแต่การนำเก้ง ทราย เข้ามาวางในประวัติศาสตร์ของสุรินทร์ต้องเป็นการแต่งเป็นหญิงในสมัยนั้นเป็นสิ่งที่ต้องหาความพอดีตามประวัติศาสตร์ ในการประชุมระดมสมองมีการถกเถียงและตั้งคำถามว่า ศิลปินผู้หญิงจะมีใครที่สามารถ ขับเสภา ร้องเพลงแร็ป และเป็นดีเจได้อีกบ้างก็อาจจะ มีแต่ก็ยังไม่ได้มีคนไม่เป็นที่รู้จักในตอนนี้เวลานี้เท่ากับตัว เก้ง ทราย ประทุมวรรณ ดังนั้นจึงมีการสรุปนักแสดงหลักเป็นเก้ง ทราย ไว้แต่แรก ดังนั้น “การนำเก้ง ทราย มาแต่งหญิงถือได้ว่าเป็นความร่วมมือของงานในการเปลี่ยนเก้งมาสวมบทบาทเป็นผู้หญิงในประวัติศาสตร์ไม่ได้เปลี่ยนเก้งเป็นแดร็ก” (วรรณศักดิ์ ศิริหล้า, สัมภาษณ์) ปัจจุบันมีการกล่าวถึงเรื่องความหลากหลายทางเพศ LGBTQ เป็นประเด็นที่ร่วมสมัยและมีผู้คนให้ความสนใจเป็นอย่างมาก สามารถเปิดการรับรู้และเปิดใจยอมรับได้มากขึ้นตามลำดับ การมาสร้างงานแบบนี้ในเวลานี้ถือได้ว่าค่อนข้างลงตัว หากเป็นช่วงเวลาอื่นก็จะเป็นการวิพากษ์วิจารณ์หรือมีอคติในการรับรู้เป็นประเด็นอย่างอื่นไป ความยากในการสร้างงานอีกอย่างคือทีมงานรู้ว่าเก้ง ทราย ทำได้หากแต่ ศิลปินจะยอมทำหรือเปล่า ดังนั้นการที่ศิลปินยอมที่จะแสดงหรือสวมบทบาทแบบนี้ก็เพราะว่าความเป็นปัจจุบันสมัยที่เปิดกว้างเรื่องการรับรู้ความหลากหลายทางเพศในสิ่งนี้มีขึ้นแล้ว ไม่ได้ถูกผลักไปเป็นความคิดเห็นนอกคอกในเชิงลบหรือโดนดูถูกเหมือนแต่ก่อน



ภาพที่ 6 ภาพประวัติศาสตร์วงเครื่องสายในวังสุรินทร์ (ซ้าย) และ ภาพวงดนตรีไทยในสื่อวีดิทัศน์ (ขวา)

ในภาพขวากลาง ทราย ประทุมวรรณ ดัดจะเข้ และทีมนักแสดง

ที่มา: สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์

ความสัมพันธ์ระหว่างเพลงดนตรีกับบทการแสดงนั้น การทำเพลงของตัวสื่อวีดิทัศน์โดยภาพรวมมีหลักการทำงานระหว่างดนตรีไทยและดนตรีตะวันตก ผู้แต่งดนตรีใช้ท่วงทำนองหลักที่เป็นเมโลดี้ของเพลงไทยที่ได้เลือกมา แล้วปรับให้มีความร่วมสมัย โดยใช้เสียงของเครื่องดนตรีตะวันตกเข้ามาเล่นแทนเครื่องดนตรีไทยทำให้เกิดความกลมกลืนทางดนตรีชัดเจน ซึ่งดนตรีที่มีรากจากเมโลดี้เพลงไทยจะถูกใช้ในช่วงที่มีภาพย้อนอดีตและภาพเคลื่อนไหวของนักแสดงในเรื่องการจัดสร้างอาหาร หากแต่ในท่อนที่เป็นดนตรีในท่อนแร็ปจะมีทำนองเพลงที่เป็นสากล และมีการใช้จังหวะเคาะจากเสียงการกระทบกันของเครื่องครัว เช่นครก กระทะ อุปกรณ์ในครัวต่าง ๆ เข้าแทรกแทนเพื่อสร้างไดนามิกทางดนตรีอีกลักษณะที่ต่างออกไปให้มีความเข้มข้นขึ้น อีกทั้งได้อรรถสทังเสียงสัมผัสที่เข้ามาช่วยการสร้างภาพจินตนาการในการประกอบอาหาร ปู่น้ำพริกลงเรือ

การขับทำนองเสนาะโคลงสี่สุภาพนั้นไม่มีปัญหาเรื่องวิธีและขับร้องแต่อย่างใด เนื่องจากนักแสดงผู้ขับร้อง คุณ ทราย ประทุมวรรณ มีความคุ้นเคยกับการอ่านทำนองเสนาะอยู่แล้วหากแต่จะมีในส่วนของการที่ต้องมาอัดเสียงซ้ำเป็นครั้งที่สองเนื่องจากมีการแก้ไขคำที่ อยู่ในวินิพจน์ การขับทำนองเสนาะในบทช่วงแรก ๆ เป็นการขับทำนองเสนาะที่เน้นเสียงการขับร้องเพียงอย่างเดียวไม่มีดนตรีหลักของ



วิดิทัศน์เข้ามาเพื่อให้ได้ความชัด ความนิ่ง หากแต่ในการทำเพลงเพื่อให้เข้ากับการขับร้องทำนองเสนานั้น ผู้ประพันธ์ดนตรีได้สร้าง โมทีฟ (Motifs) ทางดนตรีที่เป็นทำนองดนตรีสั้น มีกลุ่มตัวโน้ตทางดนตรีตั้งแต่ 2-7 โน้ต โดยสร้างขึ้นเพื่อให้มีรูปร่างลักษณะที่เด่นชัดและทำให้ติดหูผู้ฟังได้ง่ายที่สำคัญสามารถนำมาพัฒนาต่อให้กลายเป็นวลีหรือประโยค (Phrase) ในการสร้างงานดนตรี ในสื่อวิดิทัศน์ครั้งนี้ผู้ประพันธ์ดนตรีพัฒนาโมทีฟด้วยการวางซ้ำหรือทำซ้ำ (Repetition) คือการเล่นซ้ำโมทีฟเดิมหากแต่จะมีลักษณะค่อย ๆ เพิ่มรายละเอียดคุณสมบัติของดนตรีเช่น ระดับเสียง (Pitch) และ ความดังเบาหรือไดนามิก (Dynamic) ทางดนตรีจากน้อยไปมากเพื่อทำให้งานออกมาสมบูรณ์ (กฤตวิทย์ ภูมิถาวร, สัมภาษณ์) การวางท่อนร้องแร็ปนั้นค่อนข้างยาก ผู้ประพันธ์ดนตรีกล่าวว่าปกติหากเป็นการแต่งดนตรีไว้ก่อนแล้วค่อยใส่คำที่หลังจะง่ายกว่า การวางทำนองดนตรีหรือเมโลดี้ (Melody) จังหวะดนตรีและการได้อีร์ร้องมาก่อนอาจจะทำให้ไม่สามารถหาสัมผัสของเมโลดี้ได้อย่างลงตัว การวางจังหวะแร็ปนั้นค่อนข้างจะมีการขยี้จังหวะที่ต้องมีการสวนจังหวะที่เร็วกระชับให้มากกว่าปกติ ไม่เหมือนการประพันธ์เพลงทั่วไป บทแร็ปในช่วงแรกมีจังหวะให้หายใจที่ง่ายกว่าช้ากว่าเลยทำให้ไม่ต้องปรับเปลี่ยนคำที่อยู่ในตัวบทแร็ป ซึ่งต่างจากบทแร็ปช่วงที่สองที่ต้องการให้มีจังหวะเร็วมากจึงต้องร้องให้ชัดถ้อยชัดคำ มีความจำเป็นต้องมีเพิ่มคำและพยางค์เข้ามาเพื่อให้ได้เข้ากับจังหวะและทำนองการแร็ปที่แต่งขึ้น อย่างไรก็ตามผู้แต่งมีการร้องไถ่อยู่หลายครั้งเพื่อหาทำนองเพลงและจังหวะดนตรีที่สมบูรณ์ที่สุดแล้วจึงส่งให้ศิลปินไป เนื่องจากศิลปินมีความสามารถมากในการใช้โทนเสียงได้หลากหลายทั้งโทนเสียงต่ำ โทนเสียงกลาง โทนเสียงสูงรวมทั้งสามารถออกแบบการร้องการออกเสียงของตนเองได้อย่างมีเอกลักษณ์ทำให้เกิดเป็นบทแร็ปที่มีความเป็นอัตลักษณ์เฉพาะตัว สิ่งที่สำคัญคือต้องเป็นศิลปินที่แร็ปได้ เนื่องการกลวิธีสไตล์ในการร้องแร็ปต้องใช้ประสบการณ์ ไม่ใช่ใครก็ทำได้ต้องมีการฝึกฝนในการรับคำ ฝึกแร็ปให้เข้ากับจังหวะ ทำนองเพลงและเมโลดี้ที่หลากหลาย (กฤตวิทย์ ภูมิถาวร, สัมภาษณ์) นอกจากนี้ผู้แต่งดนตรียังสร้างทำนองและเมโลดีดนตรีใหม่ในตอนท้ายสื่อวิดิทัศน์ โดยการดึงทำนองเพลงหลักจากเพลงแก้วเจ้าจอมเพลงประจำมหาวิทยาลัยมาสร้างสรรค์ใหม่ โดยเปลี่ยนจังหวะและคอร์ดเพลงใหม่ให้แปลกไปจากเดิมแต่ทำให้มีความสบายหูต่อการฟังมากขึ้น

นอกจากสื่อสมัยใหม่ที่เป็นวิดิทัศน์แล้วบทกวีนิพนธ์น้ำพริกลงเรือทั้งห้าบทนั้นได้ถูกนำมาใช้ประโยชน์อย่างต่อเนื่องในการทำกิจกรรมอื่น ภายใต้โครงการของสำนักศิลปะและวัฒนธรรมฯ บทกวีนิพนธ์ถูกนำไปใช้ในกิจกรรมการแสดงสองส่วนคือ ส่วนแรกการใช้เป็นบทกวีน้ำพริกลงเรือให้ฮอช ประทุมวรรณ ขับทำนองเสนาะสดพร้อมกับการเล่นจะเข้ในการเปิดตัววิดิทัศน์ (ภาพที่ 7 ซ้าย) ส่วนที่สองใช้แสดงในการนำชมนิทรรศการที่ชื่อว่า พิธีสำหรับชาววังสวนสุนันทาในรูปแบบ Immersive experience with Contemporary exhibition (IC) โดยการให้ภัณฑารักษ์นำชมนิทรรศการร่วมสมัยน้ำพริกลงเรือ พร้อมมีนักแสดงขับทำนองเสนาะและนักแสดงสวมบทบาทเป็นผู้นำพริกในท้องเครื่องจริงเพื่อให้ผู้เข้าร่วมงานจะได้รับชมเรื่องราวการทำน้ำพริกลงเรือผ่านการแสดงและการขับร้องภาษาวรรณศิลป์จริงโดยจัดเป็นรอบวันละ 4 รอบการแสดงซึ่ง กำกับการแสดงเวทีและการนำชมโดย วรรณศักดิ์ ศิริหาล้าเช่นกัน ณ พิพิธภัณฑ์อาคารสายสุทธานภดล สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา (ภาพที่ 7 ขวา) ในขณะที่บทร้องแร็ปได้นำใช้ในการจัดทำ ทีเซอร์ (Teaser) และเทรลเลอร์ (Trailer) อย่างละชิ้นเพื่อใช้ในการประชาสัมพันธ์ก่อนที่สื่อภาพยนตร์ฉบับสมบูรณ์จะออกเผยแพร่ อีกทั้งมีการจัดกิจกรรมหลากหลายที่เชื่อมโยงกับสื่อวิดิทัศน์น้ำพริกลงเรือในเวลาต่อมาคือกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับน้ำพริกลงเรือ วัฒนธรรมอาหารชาววัง และเทศกาลอาหารชาววัง โดยในช่วงเดือนกรกฎาคมเดียวกันมีการจัดกิจกรรมเสวนางานเทศกาลอาหารชาววัง “สำหรับสวนสุนันทาภูมิปัญญาอาหารไทย” โดยเสวนาในหัวข้อกระบวนการสร้างสรรค์สื่อวิดิทัศน์เรื่อง น้ำพริกลงเรือสวนสุนันทา (ภาพที่ 8) ในการเสวนานี้มีการบรรยาย อภิปรายในพื้นที่จริง ณ ตำหนักอาคารสายสุทธานภดล และ มีการออนไลน์ไลฟ์ทางเฟซบุ๊กของสำนักศิลปะและวัฒนธรรมฯ พร้อมกัน



ภาพที่ 7 กิจกรรมขับทำนองเสนาะเปิดตัวสื่อสร้างสรรค์โดย ธชย ประทุมวรรณ (ซ้าย) และ กิจกรรมการนำขมนิทรศการ (ขวา)
ที่มา: สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์



ภาพที่ 8 กิจกรรมเสวนางานเทศกาลอาหารชาววัง สำหรับสวนสุนันทา ภูมิปัญญาอาหารไทย
ที่มา: สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์

ข้อเสนอแนะ

1. การสร้างสรรค์และประพันธ์การแสดงเพื่อสื่อวิถีทัศน์น้ำพริกเงี้ยวสวนสุนันทา เป็นปรากฏการณ์ใหม่ที่ทีมงานผู้อำนวยการผลิตและศิลปินผู้สร้างสรรค์งานต้องการสร้างการรับรู้เรื่องราวประวัติศาสตร์เกี่ยวกับน้ำพริกเงี้ยวสำหรับอาหารชาววังที่มีต้นกำเนิดจากวังสวนสุนันทาในรูปแบบร่วมสมัย โดยการนำเสนอเรื่องราวผ่านศิลปินร่วมสมัยอย่างคุณธชย ประทุมวรรณ (แก๊งเดอะวอยซ์) และ คุณวรรณศักดิ์ ศิริหิลา (ศิลปินศิลปาธร) นอกจากนี้ต้องการขยายการรับรู้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ในหลากหลายรูปแบบแพลตฟอร์มเพื่อให้เข้าถึงผู้ชมในหลากหลายกลุ่ม อย่างไรก็ตามผู้วิจัยเห็นควรว่าต้องมีการผลิตสื่อการแสดง บทการแสดงและการเรียบเรียงเนื้อหาข้อมูลหลากหลายรูปแบบที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมอาหารชาววังเมนู ทั้งเมนูน้ำพริกเงี้ยวและเมนูอื่น ๆ ที่สามารถเชื่อมโยงไปกับกิจกรรมจริงเช่น การฝึกอบรมปฏิบัติการ การจัดทำเทศกาลอาหาร เป็นต้น เพื่อสร้างความรับรู้ ความเข้าใจและกระตุ้นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรมของประเทศ

2. วังสวนสุนันทาเป็นแหล่งข้อมูลทางประวัติศาสตร์และทุนทางวัฒนธรรมที่มีคุณค่าเป็นอย่างมาก มีชุดข้อมูลเนื้อหา (Content) ในอีกหลากหลายมิติยังไม่ได้ถูกคัดสรรหรือนำมาเผยแพร่ให้มีความร่วมสมัย ดังนั้นการนำข้อมูลเหล่านี้มาต่อยอดทำการวิจัยเชิงสร้างสรรค์เชิงวิชาการและผลิตชุดข้อมูลเนื้อหาเป็นสื่อวิถีทัศน์สมัยใหม่เพื่อเผยแพร่บนแพลตฟอร์มออนไลน์จึงมีความสำคัญมาก เนื่องจากสิ่งนี้เป็น



การบูรณาการศาสตร์และศิลป์ในการสร้างสรรค์งาน สามารถเชื่อมต่อกันแต่ละยุคสมัยให้ได้รับรู้และเข้าใจในคุณค่าของวัฒนธรรมที่ดำรงอยู่ และเปลี่ยนแปลงไป อีกทั้งสามารถสร้างการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม วรรณศิลป์ อาหาร การแสดงและดนตรี ไปจนถึงการสร้างชุดข้อมูลที่เป็นความรู้เชิงวิชาการทางสังคมวิทยาและมนุษยวิทยาได้ในหลากหลายระดับ เช่น การจัดกิจกรรมเสวนา อบรม ปฏิบัติการ การเขียนบทความ หนังสือ ตำรา งานวิจัยและเอกสารประกอบต่าง ๆ เป็นต้น สิ่งนี้สามารถเป็นสื่อการเรียนรู้ทั้งในและนอกห้องเรียน เป็นกระบอกเสียงสำคัญในการส่งผ่านวัฒนธรรมจากวังสวนสุนันทาให้เกิดการสร้างองค์ความรู้หรือการปฏิบัติงานสร้างสรรค์ใหม่

3. สื่อวิถีทัศน์น้ำพริกลงเรือนี้เป็นจุดเริ่มต้นที่ดีในการสร้างองค์ความรู้เรื่องวัฒนธรรมอาหารชาววังของสำนักศิลปะและวัฒนธรรม อย่างไม่รู้ก็ตามในปัจจุบันอาหารชาววังสำรับนี้ได้มีการเปลี่ยนแปลงไปให้เหมาะกับยุคสมัยทั้งการดัดแปลงวัตถุดิบ กลวิธีการปรุงและการผลิตหีบห่อบรรจุภัณฑ์ ในทางกลับกันการประยุกต์ทุนทางวัฒนธรรมให้ขยายผลในเชิงเศรษฐกิจนั้นมีความสำคัญเป็นอย่างมาก เช่นการพัฒนาปรับปรุงให้เป็นอาหารในเชิงอุตสาหกรรมหรือการสร้างสรรค์เมนูอาหารใหม่ที่มีรากมาจากอาหารชาววังเป็นต้น ด้วยเหตุนี้หากภาครัฐและเอกชนได้ให้ทุนวิจัยและสร้างสรรค์ เผยแพร่ ทำการศึกษาหรือจัดทำเทศกาลที่เกี่ยวข้องกับน้ำพริกลงเรือหรืออาหารชาววังสำรับอื่นในลักษณะแผนระยะยาวของประเทศอย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่องย่อมเป็นการทำให้ทุนทางวัฒนธรรมด้านอาหารชาววังนี้มีความยั่งยืนมากขึ้นตามลำดับ

กิตติกรรมประกาศ

การวิจัยนี้ได้รับการสนับสนุนจากสำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ผู้วิจัยในฐานะผู้ประพันธ์บทความ ขอขอบคุณศิลปินที่มามงานทุกส่วนในการสร้างสรรค์สื่อวิถีทัศน์ชุดน้ำพริกลงเรือสวนสุนันทาครั้งนี้ ซึ่งมีส่วนร่วมในการถ่ายทอดบทการแสดง บทกวีนิพนธ์และบทร้องแร็ปของผู้ประพันธ์ให้ออกมาเป็นผลงานสื่อวิถีทัศน์เชิงประจักษ์สู่สาธารณะชนและได้รับการตอบรับอย่างดี

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2542). *พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542*. กรุงเทพฯ: บริษัทสยาม สปอร์ต ซินดิเคท จำกัด.
- กฤติวิทย์ ภูมิถาวร. อาจารย์สาขานดนตรี คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา. (25 ตุลาคม 2565). สัมภาษณ์.
- เจ้าจอมหม่อมราชวงศ์สดับ ในรัชกาลที่ ๕. (2540). พิมพ์เนื่องในงานพระราชทานเพลิงศพเจ้าจอมหม่อมราชวงศ์สดับ ในรัชกาลที่ ๕ ณ เมรุหลวงหน้าพลับพลาอิศริยาภรณ์ วัดเทพศิรินทราวาส, วันที่ 24 ธันวาคม 2540. กรุงเทพฯ: ผู้แต่ง.
- ชนะภพ วัฒนโอฬาร. ภัณฑารักษ์ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา. (5 สิงหาคม 2565). สัมภาษณ์.
- เนื่อง นิลรัตน์, ม.ล. (2540). *ชีวิตในวัง*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ศรีสารา.
- _____ (2545). *ชีวิตในบ้านกับตำราอาหารสวนสุนันทา*. กรุงเทพฯ: อัลฟา พับลิชชิ่ง.
- เน่งน้อย ติตติรัตนนท์. (2523). *สวนสุนันทาในอดีต*. กรุงเทพฯ: พิเศษการพิมพ์.
- วิณา เอี่ยมประไพ. (2536). “พระวิมาดาเธอ กรมพระสุทธาสินีนาฏ ปิยมหาราชปดิวรัดา” ที่ระลึกงานเฉลิมพระเกียรติ ๑๓๐ พรรษา พระวิมาดาเธอ กรมพระสุทธาสินีนาฏ ปิยมหาราชปดิวรัดา. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์สถาบันราชภัฏสวนสุนันทา.
- วิณา เอี่ยมประไพ, ศันสนีย์ จะสุวรรณ์ และ พันธศักดิ์ วรรณิ. (2560). *อาหารสวนสุนันทา*, หนังสือที่ระลึกครบรอบ ๘๐ ปีมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.
- วนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ. รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการและกิจกรรม สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา. (1 ตุลาคม 2565). สัมภาษณ์.
- วรรณศักดิ์ ศิริหล้า. ผู้กำกับการแสดงสื่อวิถีทัศน์น้ำพริกลงเรือสวนสุนันทา. (1 ตุลาคม 2565). สัมภาษณ์.
- ศรุตานุสรณ์. (2526). พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดชฯ สยามินทราธิราชบรมนาถบพิตร ทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้พิมพ์พระราชทาน ในงานพระราชทานเพลิงศพ เจ้าจอมหม่อมราชวงศ์สดับ ในรัชกาลที่ ๕ ณ เมรุหลวงหน้าพลับพลาอิศริยาภรณ์ วัดเทพศิรินทราวาส วันเสาร์ที่ ๒๔ ธันวาคม ๒๕๒๖. กรุงเทพฯ: ผู้แต่ง
- สดับ ลดาวัลย์, เจ้าจอม ม.ร.ว. (2523). “พระจรรยาของพระวิมาดาเธอ กรมพระสุทธาสินีนาฏ,” หนังสือที่ระลึกฉบับรีเสด็จ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี. พระนคร: โรงพิมพ์อรุณาการพิมพ์.



สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร. (4 กรกฎาคม 2022). เพลง “น้ำพริกปลาร้าสกลนคร”. สืบค้น 10 สิงหาคม 2565, จาก <https://www.youtube.com/watch?v=RNHSJNNdiJc>

สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร. (8 กรกฎาคม 2022). ผลงานการสร้างสื่อสร้างสรรค์ “น้ำพริกปลาร้า สกลนคร” ลำดับที่ 2. สืบค้น 10 สิงหาคม 2565, จาก <https://www.youtube.com/watch?v=LZUM16NaYk8>

สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร. (14 กรกฎาคม 2022) ผลงานสร้างสรรค์สื่อร่วมสมัย “น้ำพริกปลาร้า สกลนคร” ฉบับสมบูรณ์. สืบค้น 10 สิงหาคม 2565, จาก <https://www.youtube.com/watch?v=PPC0sHwyONY>

สถาบันราชภัฏสกลนคร. (2536). เรื่องเล่าชาววัง. กรุงเทพฯ: ผู้แต่ง