



คณะศิลปกรรมศาสตร์
Faculty of Fine and Applied Arts

วารสารศิลปปริทัศน์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

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

ปีที่ 14 ฉบับที่ 1 ปี พ.ศ.2569

(มกราคม - มิถุนายน)

Vol.14 No.1 2026

(January - June)



ISSN 2651-1991 (Online)



วารสารศิลปปริทัศน์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
ปีที่ 14 ฉบับที่ 1 ปี พ.ศ. 2569 Vol.14 No.1 2026
ISSN 2651-1991 (online)

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ เป็นหน่วยงานที่รับผิดชอบภารกิจที่สำคัญประการหนึ่งของมหาวิทยาลัย คือ การเผยแพร่ผลงานวิจัยที่ดำเนินการเสร็จสมบูรณ์แล้วสู่สาธารณะ โดยสามารถดำเนินการได้หลายวิธี เช่น บทความวิจัยในวารสาร บทความวิชาการ บทความหนังสือพิมพ์ รวมถึงการนำเสนอผลงานในการประชุมวิชาการ ซึ่งการเผยแพร่ด้วยการตีพิมพ์บทความวิจัยในวารสารวิชาการที่ได้รับการรับรองมาตรฐานจากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) ซึ่งจะยกระดับคุณภาพของบทความ วิจัยให้สูงขึ้น 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 สริกขานนท์ | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |

หน้าที่

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

กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณากลั่นกรองบทความ (ภายใน)

- | | |
|--|-----------------------------|
| 1. รองศาสตราจารย์ ดร.สุภาวดี โพธิเวชกุล | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |
| 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เอกพงศ์ อินแก้ว | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |
| 3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิสิษฐ์ พันธุ์เทียน | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |
| 4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชุตินา มณีวัฒนา | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |
| 5. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณฐภรณ์ รัตนชัยวงศ์ | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |
| 6. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วนิดา สุวรรณนิพนธ์ | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |
| 7. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนกนาถ มะยุไช้ะ | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |
| 8. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มณิศา วศินารมณ | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |
| 9. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |
| 10. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ผกามาศ จิรจารุภัทร | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |
| 11. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เตชิต เนยพวง | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |
| 12. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิบูล ไฉจิตรกรรม | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |
| 13. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รุ่งเกียรติ สิริวงศ์สุวรรณ | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |
| 14. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.คณิน ไพรวินรัตน์ | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |
| 15. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุวิธ สาดสังข์ | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |

หน้าที่

1. พิจารณาประเมินคุณภาพและความเหมาะสมของบทความวิชาการและบทความวิจัย
2. ให้ข้อเสนอแนะในการปรับแก้บทความวิชาการและบทความวิจัย
3. ให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์และสนับสนุนการดำเนินงานการจัดทำวารสารศิลปปริทัศน์

กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณากลับกรองบทความ (ภายนอก)

- | | |
|--|--|
| 1. ศาสตราจารย์ ดร.วีระชาติ เปรมานนท์ | จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย |
| 2. ศาสตราจารย์ ดร.ณรงค์ชัย ปัญญกริชต์ | มหาวิทยาลัยมหิดล |
| 3. ศาสตราจารย์ ดร.ณัชชา พันธุ์เจริญ | เกษียณอายุราชการ |
| 4. ศาสตราจารย์ ดร.พัชชา อุทิสวรรณกุล | จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย |
| 5. ศาสตราจารย์ ดร.เฉลิมศักดิ์ พิกุลศรี | มหาวิทยาลัยขอนแก่น |
| 6. ศาสตราจารย์ ดร.จิรวัดน์ พิระสันต์ | มหาวิทยาลัยนเรศวร |
| 7. ศาสตราจารย์ ดร.ธงสรวง อีสรางกูร ณ อยุธยา | มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม |
| 8. ศาสตราจารย์เอกชาติ จันทรอุไรรัตน์ | มหาวิทยาลัยศิลปากร |
| 9. รองศาสตราจารย์ ดร.จินตนา สายทองคำ | สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ |
| 10. รองศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย จันทรสุวรรณ | สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ |
| 11. รองศาสตราจารย์ ดร.โกวิทย์ ชันธศิริ | มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา |
| 12. รองศาสตราจารย์ ดร.จารุพรรณ ทรัพย์ปรง | เกษียณอายุราชการ |
| 13. รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สุดสังข์ | มหาวิทยาลัยนเรศวร |
| 14. รองศาสตราจารย์ ดร.บุญเสริม วัฒนกิจ | มหาวิทยาลัยบูรพา |
| 15. รองศาสตราจารย์ ดร.เฉลิมศักดิ์ พิกุลศรี | มหาวิทยาลัยขอนแก่น |
| 16. รองศาสตราจารย์ ดร.รจนา สุนทรานนท์ | มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี |
| 17. รองศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ เขียวมั่ง | มหาวิทยาลัยบูรพา |
| 18. รองศาสตราจารย์ ดร.ตฤณ กิตติการอำพล | มหาวิทยาลัยบูรพา |
| 19. รองศาสตราจารย์ ดร.สกนธ์ ภู่งามดี | มหาวิทยาลัยศรีปทุม |
| 20. รองศาสตราจารย์ ดร.ฤทธิรงค์ จีวากานนท์ | จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย |
| 21. รองศาสตราจารย์ ดร.ตระกูลพันธ์ พัทธเมธา | มหาวิทยาลัยราชภัฏมณฑลลำนนา |
| 22. รองศาสตราจารย์ ดร.สุรัชย์ ดอนประศรี | สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร
ลาดกระบัง |
| 23. รองศาสตราจารย์ฉันทนา เอี่ยมสกุล | เกษียณอายุราชการ |
| 24. รองศาสตราจารย์เสาวภา ไพทยวัฒน์ | เกษียณอายุราชการ |
| 25. รองศาสตราจารย์วรารุณี โตอุรวงศ์ | มหาวิทยาลัยศิลปากร |
| 26. รองศาสตราจารย์โชติวัฒน์ ปุณโณปถัมภ์ | มหาวิทยาลัยศิลปากร |

27. รองศาสตราจารย์ปิติวรรณ สมไทย
28. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ว่าที่ร้อยตรี ดร.โสภณ ลาวรรณ
29. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติศักดิ์ เกียรติสุนทร
30. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาวิณี บุญเสริม
31. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปริดา มโนพิบูลย์
32. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัฐไท พรเจริญ
33. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สกล อีระวรรณ
34. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ยุวดี พรธรรมาพงศ์
35. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นภดล ทิพย์รัตน์
36. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประพันธ์ศักดิ์ พุ่มอินทร์
37. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประหยัด ศุภจิตรา
38. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุกัญญา สมไพบูลย์
39. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภัทรา โต๊ะบุรินทร์
40. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุธาสินี บุรีคำพันธ์
41. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกียรติพงษ์ ศรีจันทิก
42. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เพิ่มศักดิ์ สุวรรณทัต
43. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อาณัฐ ศิริพิชญ์ตระกูล
44. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กษม อม้นตกุล
45. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เมตตา สุวรรณศรี
46. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุขุมล นิธิภัทรอนันต์
47. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประณต มีสอน
48. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปราโมทย์ ด้านประดิษฐ์
49. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รามสุร สีตลาอัน
50. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิรัตน์ เลี้ยงสมบูรณ์
51. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมบัติ เวชกามา
52. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พชญ อัครพรหมณ์
53. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนภรณ์ แสนอ้าย
54. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อโนทัย สัมอ่า
55. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุวิทย์ สุธรรม
56. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชัยศ วนิชวัฒนาวดี
57. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกรียงไกร กงกะนันทน์
58. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รุจิภาส ภูธนณฤภัทร
59. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย สุริยุด
60. อาจารย์ ดร.ไพโรจน์ ทองคำสุก
61. อาจารย์ ดร.รัชฎา บุญสอน

มหาวิทยาลัยบูรพา
มหาวิทยาลัยนเรศวร
มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศิลปากร
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
มหาวิทยาลัยทักษิณ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศิลปากร
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ
ทหารลาดกระบัง
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
มหาวิทยาลัยขอนแก่น
สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
มหาวิทยาลัยศิลปากร
เกษียณอายุราชการ
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
เกษียณอายุราชการ
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์
มหาวิทยาลัยขอนแก่น
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี
มหาวิทยาลัยศรีปทุม
มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล
รัตนโกสินทร์

62. อาจารย์ ดร.มียอง ขอ

มหาวิทยาลัยบูรพา

63. อาจารย์ ดร.ดวงฤทัย โพคะรัตน์ศิริ

มหาวิทยาลัยมหิดล

หน้าที่

1. พิจารณาประเมินคุณภาพและความเหมาะสมของบทความวิชาการและบทความวิจัย
2. ให้ข้อเสนอแนะในการปรับแก้บทความวิชาการและบทความวิจัย
3. ให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์และสนับสนุนการดำเนินงานการจัดทำวารสารศิลปปริทัศน์

กองการจัดการ

- | | |
|---------------------------------|--|
| 1. นางสาวชญาภา แจ่มใส | หัวหน้าสำนักงานคณบดี |
| 2. นางสาวพัทธนันท์ ฤกษ์ณะกาฬ | หัวหน้าฝ่ายพัฒนางานวิจัยและบริการวิชาการ |
| 3. นางสาวพิชญ์สินี มิตรทอง | เจ้าหน้าที่วิจัย |
| 4. นางสาวกัญญาณี พ่วงเสื่อ | นักวิชาการศึกษา |
| 5. นายฉัตร สุกรินทร์ | นักวิชาการศึกษา |
| 6. นางสาวศศนันท์ รัตนารณพิศิษฐ์ | นักวิชาการศึกษา |
| 7. นางสาววราภรณ์ ไชยพร | นักวิชาการคอมพิวเตอร์ |
| 8. นางสาวภัทราภรณ์ สดแสงจันทร์ | นักประชาสัมพันธ์ |
| 9. 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 1389-94 ต่อ 119

บทบรรณาธิการ

วารสารศิลปปริทัศน์ ปีที่ 14 ฉบับที่ 1 ปี พ.ศ. 2569 ของคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาฉบับนี้ ประกอบด้วยบทความ จำนวน 13 บทความ ประกอบด้วย การสังเคราะห์กรอบแนวคิดการพัฒนาทักษะการสื่อสาร ผ่านการเรียนรู้เชิงการแสดงผ่านมุมมองมิติภายใน, การออกแบบเสื้อผ้าแฟชั่นสตรีทแวร์จากสิ่งศักดิ์สิทธิ์วัดเล่งเน่ยยี่สำหรับกลุ่มเจนเนอเรชันซี, โหมโรงจินตนาการเสียงแห่งบูรพาสำหรับวงซิมโฟนีออร์เคสตรา, การอนุรักษ์พื้นที่พลัดหมูบ้านโบราณเร้าหนาน: รูปแบบการจัดการชุมชนเชิงพลวัตแบบมีส่วนร่วมผ่านความร่วมมือพหุภาคี, การเรียนการสอนทักษะการอิมโพรไวส์แซ็กโซโฟนแจ๊สในระดับปริญญาบัณฑิต, การตีความบาทในบริบทข้ามวัฒนธรรม: แนวทางของนักเปียโนไทยผ่านมุมมองข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์และอัตลักษณ์ร่วมสมัย, วิเคราะห์ความเชื่อสัตว์มงคลไทยสู่การสร้างสรรค์จินตนาการเชิงอุดมคติใหม่, การสังเคราะห์ทฤษฎีการรับรู้ตัวอักษรและการต่อยอดการออกแบบสื่อในงานนิเทศศิลป์, การรับมือกับการถูกกลั่นแกล้งทางสังคม : การสร้างสรรค์ศิลปะการแสดงสดจากเรื่องเล่า การรับมือกับการถูกกลั่นแกล้งประสบการณ์ส่วนตัว, การสร้างสรรค์จิตรกรรมสื่อผสมเทคนิคการฉายภาพเคลื่อนไหว เพื่อนำเสนอความหลากหลายทางชีวภาพลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา, The Contemporary Dilemma, Opportunity Andcountermeasure of Chinese Traditional Qin Song, A Study on The Cultural Inheritance of The Yi Ethnic Original Ecological Dance “A Mei Qi Tuo”, Generative Curation: Applying AIGC Technologies to Create Dynamic Foshan Lion Dance Learning Exhibitions for Art Students

สำหรับวารสารในปีที่ 14 ฉบับที่ 2 ปี พ.ศ. 2569 กำลังเปิดรับผลงานเพื่อตีพิมพ์ จึงขอเชิญผู้สนใจนักวิจัย อาจารย์ และนักศึกษา ส่งผลงานในลักษณะของบทความวิชาการหรือบทความวิจัยมาตีพิมพ์ในวารสารนี้ โดยบทความจะได้รับการประเมินคุณภาพจากกองบรรณาธิการ และพิจารณาถ่วงถ่วง (Peer review) โดยผู้ทรงคุณวุฒิตามสาขาที่เกี่ยวข้องจากหลากหลายสถาบันจำนวน 3 ท่าน/บทความ บทความที่ได้รับการตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสารนี้จะมีส่วนร่วมในการพัฒนาสาขาวิชาอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องต่อไป

ในนามของกองบรรณาธิการ ขอกราบขอบพระคุณท่านอธิการบดี ท่านรองอธิการบดีฝ่ายวิจัยและพัฒนา ท่านผู้อำนวยการสถาบันวิจัยและพัฒนา ท่านผู้ทรงคุณวุฒิ ท่านผู้นำเสนอบทความ และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่ได้ให้การสนับสนุนวารสารศิลปปริทัศน์ฉบับนี้ให้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เอกพงศ์ อินแก้ว)

คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์

บรรณาธิการวารสารศิลปปริทัศน์ คณะศิลปกรรมศาสตร์

สารบัญ

- 1 การสังเคราะห์กรอบแนวคิดการพัฒนาทักษะการสื่อสาร ผ่านการเรียนรู้เชิงการแสดงผ่าน
มุมมองมิติภายใน
Synthesizing a Conceptual Framework for Communication Skill Development
through Performance-Based Learning: An Inner Dimensions Perspective
**ศักดิ์ชัย เอี่ยมกระสินธุ์, ชุตินา มณีวัฒนา, ผกามาศ จิรจรรักษ์, จีรวัฒน์ วันทา และ
พัฒนา เอี่ยมกระสินธุ์**
- 14 การออกแบบเสื้อผ้าแฟชั่นสตรีทแวร์จากสิ่งศักดิ์สิทธิ์วัดเล่งเน่ยยี่สำหรับกลุ่มเจนเนอเรชันซี
Designing Streetwear Fashion Inspired by The Sacred Symbols of Leng Nei Yi
Temple for Generation Z
ชลสวัสดิ์ เตียววณิกุล, อภิขญา อังคะวิภาต
- 29 โหมโรงจินตนาการเสียงแห่งบูรพาสำหรับวงซิมโฟนีออร์เคสตรา
The Oriental Fantasy Overture for Symphony Orchestra
วริทธิ์นันท์ ฤกษ์วัชรสินธุ์ , วีรชาติ เปรมานนท์
- 37 การอนุรักษ์พื้นที่พลวัตหมู่บ้านโบราณเร้าหนาน: รูปแบบการจัดการชุมชนเชิงพลวัตแบบมี
ส่วนร่วมผ่านความร่วมมือพหุภาคี
The Conservation of the Dynamic Spatiality of Raonan Ancient Village: A
Participatory Approach to Dynamic Community Governance through Multi-
Stakeholder Collaboration
ลู่หยวน เฟิง, เกรียงศักดิ์ เขียวมั่ง, ชุศักดิ์ สุวิมลเสถียร
- 52 การเรียนการสอนทักษะการอิมโพรไวส์แซ็กโซโฟนแจ๊สในระดับปริญญาบัณฑิต
The Instruction of Jazz Saxophone Improvisation Skill for Undergraduate
Students
ธวาทิต เกิดศรี, ภัทรภร ผลิตากุล
- 63 การตีความบาคในบริบทข้ามวัฒนธรรม: แนวทางของนักเปียโนไทยผ่านมุมมองข้อมูลเชิง
ประวัติศาสตร์และอัตลักษณ์ร่วมสมัย
Interpreting Bach Across Cultures: A Thai Pianist's Approach to Historical
Performance and Contemporary Identity
กันต์ ล้อมสมบุญ, วีรชาติ เปรมานนท์, ธงสรวง อิศรางกูร ณ อยุธยา

สารบัญ

- 71** วิเคราะห์ความเชื่อสัตว์มงคลไทยสู่การสร้างสรรคจินตนาการเชิงอุดมคติใหม่
Analysis of Thai Auspicious Animal Beliefs for the Creation of New Idealized Imagination
ณัฐภัทร นาเมือง, ไชยพจน์ หวลมานพ และ สมพร ฐรี
- 85** การสังเคราะห์ทฤษฎีการรับรู้ตัวอักษรและการต่อยอดการออกแบบสื่อในงานนิเทศศิลป์
Synthesis of Letter Perception Theories and Their Implications for Visual Communication Design
พาริตา วิรุฬหผล, มารุต พิเชษฐวิทย์, กริธา ธรรมเจริญสถิตย์, พิระพล ชัชวาลย์, นวภรณ์ ศรีสรณกุลวงศ์, ภาณุวัฒน์ กาฬลิป, ณิชานันท์ เสริมศรี, เตือนตาพรมุตตาวรงค์ และ ปณัญญณ์ แสงอรุณ
- 96** การรับมือกับการถูกกลั่นแกล้งทางสังคม : การสร้างสรรค์ศิลปะการแสดงสดจากเรื่องเล่า
การรับมือกับการถูกกลั่นแกล้งประสบการณ์ส่วนตัว
Writing a Coping With Social Bullying : Creating Performance Art From Narratives of Personal Experience
จุฑาพิชญ์ อุตสาหะ และ พรรัตน์ ดำรุ่ง
- 105** การสร้างสรรค์จิตรกรรมสื่อผสมเทคนิคการฉายภาพเคลื่อนไหว เพื่อนำเสนอความหลากหลายทางชีวภาพลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา
The Creation of Paintings Utilizing Projection Mapping to Present Biodiversity in Songkhla Lake Basin
เกรียงศักดิ์ รักษาเดช
- 119** The Contemporary Dilemma, Opportunity Andcountermeasure of Chinese Traditional Qin Song
Xu Zhaoqun, Nataporn Rattanaichaiwong
- 129** A Study on The Cultural Inheritance of The Yi Ethnic Original Ecological Dance “A Mei Qi Tuo”
He Yuan, Supavadee Potiwetchakul
- 137** Generative Curation: Applying AIGC Technologies to Create Dynamic Foshan Lion Dance Learning Exhibitions for Art Students
Shi Li



การสังเคราะห์กรอบแนวคิดการพัฒนาทักษะการสื่อสาร ผ่านการเรียนรู้เชิงการแสดง ผ่านมุมมองมิติภายใน

Synthesizing a Conceptual Framework for Communication Skill Development through Performance-Based Learning: An Inner Dimensions Perspective

ศักดิ์ชัย เอี่ยมกระสินธุ์¹, ชุตินา มณีวัฒนา², ผกามาศ จิรจารุภัทร³, จีรวัฒน์ วันทา⁴ และพัฒนา เอี่ยมกระสินธุ์⁵
Sakchai lamkrasin¹, Chutima Maneewattana², Phakamas Jirajarupat³, Cheerawat Wanta⁴ and
Patthana lamkrasin⁵

^{1, 2, 3, 4} คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

⁵ ศูนย์บริหารความปลอดภัย อาชีวอนามัย และสภาพแวดล้อมในการทำงาน มหาวิทยาลัยมหิดล

^{1, 2, 3, 4} Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University

⁵ Center for Occupational Safety, Health and Workplace Environment Management, Mahidol University

E-mail : ¹sakchai.ia@ssru.ac.th

(Received : Apr 16, 2026 Revised : Jun 4, 2026 Accepted : Jun 4, 2026)

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสังเคราะห์กรอบแนวคิดในการพัฒนาทักษะการสื่อสารผ่านการเรียนรู้เชิงการแสดง และวิเคราะห์บทบาทของมิติภายใน (Inner Dimensions) ในการอธิบายกระบวนการพัฒนาแบบองค์รวมของผู้เรียน ระเบียบวิธีวิจัยเป็นการวิจัยเชิงแนวคิด (Conceptual Research) ใช้การวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Thematic analysis) และการจัดหมวดหมู่ตามกรอบมิติภายใน 4 ด้าน เพื่อสังเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมการแสดง กระบวนการภายใน และการพัฒนาทักษะการสื่อสาร โดยอาศัยการวิเคราะห์และตีความข้อมูลจากงานวิจัยของคณะผู้วิจัยเรื่อง "การบูรณาการทักษะด้านการแสดงสู่การพัฒนาผู้ตรวจประเมิน" (ศักดิ์ชัย เอี่ยมกระสินธุ์ และคณะ, 2566) ร่วมกับการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนามิติภายในของมนุษย์

ผลการวิจัยพบว่า กระบวนการพัฒนาทักษะการสื่อสารผ่านการเรียนรู้เชิงการแสดงประกอบด้วยองค์ประกอบหลัก 3 ส่วนที่มีความสัมพันธ์แบบองค์รวม ได้แก่ 1) การเรียนรู้เชิงการแสดงในบริบทการเป็นเครื่องมือ 2) มิติภายในในฐานะกลไกการเปลี่ยนแปลง และ 3) การพัฒนาแบบองค์รวมในฐานะผลลัพธ์ โดยมิติภายในทั้ง 4 ด้าน อันประกอบด้วย มิติกายภาพ มิติทางความคิด มิติทางอารมณ์ และมิติทางความสัมพันธ์ ทำหน้าที่เป็นกลไกสำคัญในการเชื่อมโยงระหว่างกิจกรรมการแสดงกับการพัฒนาทักษะการสื่อสาร โดยมิติกายภาพเป็นฐานนำไปสู่ความพร้อมทางความคิด อารมณ์ และความสัมพันธ์ตามลำดับ และนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงจากภายในสู่ภายนอก (Inside-Out Transformation) การศึกษาชี้ให้เห็นว่า การพัฒนาที่ยั่งยืนไม่ได้ขึ้นอยู่กับกิจกรรมภายนอกเพียงอย่างเดียว แต่ขึ้นอยู่กับระดับการทำงานของมิติภายใน เช่น การรับรู้ตนเอง การจัดการอารมณ์ และการตระหนักรู้ต่อผู้อื่น ข้อเสนอแนะจากการวิจัยเน้นย้ำถึงความสำคัญของการออกแบบการเรียนรู้ที่สร้างพื้นที่ปลอดภัยเชิงจิตวิทยาและส่งเสริมการสะท้อนตนเอง เพื่อให้เกิดการพัฒนาผู้เรียนอย่างเป็นองค์รวมและมีความฉลาดทางอารมณ์อย่างแท้จริง

คำสำคัญ: ทักษะด้านการแสดง, มิติภายใน, การพัฒนาแบบองค์รวม, ทักษะการสื่อสาร

Abstract

This article aims to synthesize a conceptual framework for communication skills development through performance-based learning, and to analyze the role of inner dimensions in explicating the holistic developmental processes of learners. The study employs a conceptual research methodology, utilizing thematic analysis and categorical classification based on a four-dimensional inner framework to synthesize the interrelationships among performance activities, internal processes, and communication skills development. The analysis draws upon data interpretation from the research team's prior study entitled *"The Integration of Performance Skills for Good Health*

and Well-being Auditors" (Sakchai lamkrasin et al., 2023), in conjunction with a review of relevant literature on human inner dimension development.

The findings reveal that the process of communication skills development through performance-based learning comprises three core components in holistic interrelation: (1) performance-based learning as an instrumental context, (2) inner dimensions as mechanisms of transformation, and (3) holistic development as an outcome. The four inner dimensions—physical, cognitive, emotional, and relational—serve as essential linking mechanisms between performance activities and communication skills development, wherein the physical dimension functions as the foundational base, progressively enabling cognitive, emotional, and relational readiness in sequence, and ultimately facilitating inside-out transformation. The study demonstrates that sustainable development is contingent not solely upon external activities, but upon the degree of engagement across the inner dimensions, encompassing self-awareness, emotional regulation, and awareness of others. The research recommendations underscore the critical importance of designing learning experiences that cultivate psychological safety and foster self-reflection, so as to enable genuinely holistic learner development and authentic emotional intelligence.

Keywords: Performance-Based Learning, Inner Dimensions, Holistic Development, Communication Skills

บทนำ

หลักสูตรอบรมในปัจจุบันต่างมุ่งเน้นการประเมินความสำเร็จของหลักสูตรโดยพิจารณาจากความพึงพอใจของผู้อบรมเป็นลำดับต้น ๆ ซึ่งเป็นเพียงการประเมินในระดับปฏิกิริยา (reaction) ตามโมเดลของ Kirkpatrick (บุญญวินิจ, 2024) ที่ไม่สามารถรับประกันการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในระยะยาวได้ การอบรมจำนวนมากจึงมักไม่สามารถสร้างความเปลี่ยนแปลงในพฤติกรรมได้อย่างยั่งยืน (Burke & Hutchins, 2007) เนื่องจากไม่ได้เกิดการเปลี่ยนแปลงจากระดับความคิดหรือกระบวนการภายในของผู้เรียน (ศักดิ์ชัย เอี่ยมกระสินธุ์ และคณะ, 2566) งานวิจัยพบว่ามีหลักสูตรการอบรมเพียงประมาณร้อยละ 10 ของการฝึกอบรมเท่านั้นที่นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่แท้จริง (Georgenson, 1982, อ้างถึงใน Burke & Hutchins, 2007, น. 266) และข้อมูลจาก Saks (2002) ยังชี้ให้เห็นว่าร้อยละ 49 ของผู้เข้ารับการอบรมล้มเหลวในการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ทันทีหลังการอบรม และร้อยละ 70 ล้มเหลวภายในการนำความรู้ไปภายในระยะเวลาหนึ่งปี ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงข้อจำกัดของการอบรมที่มุ่งเน้นเพียงผลลัพธ์ภายนอกโดยละเลยมิติที่ลึกซึ้งกว่า เช่น การรับรู้ตนเอง การจัดการอารมณ์ และความตระหนักรู้ต่อผู้อื่น ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมจากภายในสู่ภายนอกอย่างยั่งยืน (Menggo, 2022; Kleemola et al., 2022)

แม้ว่างานวิจัยหลายชิ้นจะชี้ให้เห็นถึงผลกระทบของการเรียนรู้เชิงการแสดงต่อการพัฒนาผู้เรียนในหลายมิติ ทั้งด้านร่างกาย ความคิด อารมณ์ และความสัมพันธ์ แต่ยังคงขาดกรอบแนวคิดเชิงโครงสร้างที่สามารถอธิบายกลไกภายในที่นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงของผู้เรียนได้อย่างเป็นระบบ โดยเฉพาะการเชื่อมโยงระหว่างทักษะการแสดงกับมิติภายใน ซึ่งอาจทำหน้าที่เป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนการพัฒนาแบบองค์รวม (Walther, 2020) การทำความเข้าใจกลไกเหล่านี้จะช่วยให้การออกแบบการเรียนรู้เชิงการแสดงมีประสิทธิภาพและยั่งยืนมากยิ่งขึ้น

จากช่องว่างดังกล่าวนี้ คณะผู้วิจัยจึงมุ่งหวังในการสังเคราะห์กรอบแนวคิดในการอธิบายการพัฒนาทักษะการสื่อสารผ่านการเรียนรู้ทักษะทางด้านการแสดง โดยอาศัยเรื่องของมิติภายในเป็นกรอบในการวิเคราะห์และตีความผลการวิจัยเดิมของคณะผู้วิจัยเรื่อง "การบูรณาการทักษะด้านการแสดงสู่การพัฒนาผู้ตรวจประเมิน" (ศักดิ์ชัย เอี่ยมกระสินธุ์ และคณะ, 2566) ซึ่งมุ่งศึกษาการบูรณาการทักษะด้านการแสดงเพื่อส่งเสริมสุขภาวะของผู้เรียน การวิจัยนี้ไม่ได้มุ่งเน้นการวัดผลหรือทดสอบสมมติฐานใหม่ แต่เป็นการตีความผลลัพธ์เดิมผ่านมุมมองเชิงแนวคิดเพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้นเกี่ยวกับกระบวนการพัฒนาแบบองค์รวม

กรอบการวิเคราะห์ของบทความนี้พิจารณาการพัฒนาใน 4 มิติ ได้แก่ มิติกายภาพ มิติทางความคิด มิติทางอารมณ์ และมิติทางความสัมพันธ์ ซึ่งสะท้อนถึงองค์ประกอบสำคัญของการพัฒนาผู้เรียนในลักษณะองค์รวม โดยใช้มิติภายในเป็นกรอบในการอธิบายความเชื่อมโยงระหว่างประสบการณ์การเรียนรู้เชิงการแสดงกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในแต่ละมิติ ระเบียบวิธีวิจัยเป็นการวิเคราะห์เชิงแนวคิด (conceptual analysis) โดยอาศัยข้อมูลจากงานวิจัยเดิมเป็นฐานในการตีความผ่านกระบวนการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (thematic analysis) และการจัดหมวดหมู่ข้อมูลตามกรอบแนวคิดที่กำหนด เพื่อสร้างความเข้าใจเชิงลึกเกี่ยวกับบทบาทของมิติภายในในการพัฒนาทักษะการ



สื่อสารและการพัฒนาแบบองค์รวมของผู้เรียน บทความนี้จึงมุ่งนำเสนอกรอบแนวคิดที่สามารถใช้เป็นฐานในการอธิบายและต่อยอดการออกแบบการเรียนรู้เชิงการแสดงผลในอนาคต โดยเน้นให้เห็นบทบาทของมิติภายในในฐานะกลไกสำคัญของการพัฒนาผู้เรียนอย่างเป็นองค์รวม

บทความนี้พัฒนาจากงานวิจัยฉบับสมบูรณ์ของผู้เขียน ซึ่งศึกษาการบูรณาการกระบวนการเรียนรู้เชิงการแสดงผลเพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารและการเรียนรู้ภายในของผู้เข้าร่วมอบรม โดยบทความนี้มุ่งนำเสนอข้อมูลเชิงคุณภาพจากงานวิจัยเดิมมาวิเคราะห์และสังเคราะห์ใหม่ผ่านกรอบแนวคิดมิติภายใน (inner dimensions) เพื่ออธิบายกลไกของการเปลี่ยนแปลงภายในที่สัมพันธ์กับการพัฒนาทักษะการสื่อสาร โดยมุ่งนำเสนอคุณูปการใหม่ 3 ข้อต่อองค์ความรู้ในสาขาการเรียนรู้เชิงการแสดงผลและการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ คือ 1) บทความนี้นำเสนอกรอบแนวคิดเชิงบูรณาการในรูปแบบ Input-Transformative Mechanism-Outcome ที่อธิบาย **กลไกภายใน** ของการเปลี่ยนแปลงผู้เรียนอย่างเป็นระบบ ซึ่งงานวิจัยก่อนหน้านี้ในสาขาวิชาศิลปะการแสดงมุ่งเน้นอธิบายเฉพาะผลลัพธ์ภายนอกที่สังเกตได้ โดยยังไม่มีกรอบได้อธิบายกระบวนการภายในในบริบทของการพัฒนาทักษะการสื่อสารสำหรับผู้ใหญ่ในองค์กรได้อย่างครบถ้วน 2) บทความนี้ชี้ให้เห็นว่ามิติภายในซึ่งเป็นจุดเด่นของศาสตร์การแสดง ทำหน้าที่เป็นฐานสำคัญที่เชื่อมโยงไปสู่การพัฒนามิติทางความคิด อารมณ์ และความสัมพันธ์ในลักษณะองค์รวม ซึ่งเป็นมุมมองที่แตกต่างจากกรอบ SEL หรือ EQ ที่มีลักษณะมิติภายในออกไป และ 3) ผลการสังเคราะห์นี้มีนัยเชิงปฏิบัติสำหรับนักออกแบบหลักสูตรและผู้ประกอบวิชาชีพด้านละครประยุกต์ในการกำหนดโจทย์ กระบวนการ และเกณฑ์ประเมินที่สะท้อนการเปลี่ยนแปลงมิติภายในได้อย่างเป็นรูปธรรม มากกว่าการประเมินเพียงระดับพฤติกรรมภายนอกหรือความพึงพอใจต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสังเคราะห์กรอบแนวคิดในการพัฒนาทักษะการสื่อสารผ่านการเรียนรู้เชิงการแสดงผล
2. เพื่อวิเคราะห์บทบาทของมิติภายใน (Inner Dimensions) ในการอธิบายกระบวนการพัฒนาแบบองค์รวมของผู้เรียน

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพในลักษณะการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลเชิงตีความ (Interpretive Qualitative Synthesis) โดยใช้ข้อมูลจากงานวิจัยฉบับสมบูรณ์ของผู้วิจัย เรื่องการบูรณาการทักษะด้านการแสดงสู่การพัฒนาสุขภาวะ มาเป็นฐานในการวิเคราะห์ใหม่ผ่านกรอบแนวคิดมิติภายใน (inner dimensions) เพื่ออธิบายความสัมพันธ์ระหว่างกระบวนการเรียนรู้เชิงการแสดงผลกับการพัฒนาทักษะการสื่อสารของผู้เข้าร่วมกระบวนการเรียนรู้

บทความนี้เป็นการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลจากงานวิจัยเดิมของผู้เขียนเรื่องการบูรณาการทักษะด้านการแสดงสู่การพัฒนาสุขภาวะ ซึ่งศึกษากระบวนการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการแสดงและการพัฒนาทักษะการสื่อสารของผู้เข้าร่วมอบรม โดยบทความนี้มุ่งตีความข้อมูลเดิมใหม่ผ่านกรอบแนวคิดมิติภายใน (Inner Dimensions) เพื่ออธิบายกลไกการเปลี่ยนแปลงภายในที่สัมพันธ์กับการพัฒนาทักษะการสื่อสาร

บทความนี้ใช้ข้อมูลปฐมภูมิจากงานวิจัยเรื่อง การบูรณาการทักษะด้านการแสดงสู่การพัฒนาผู้ตรวจประเมิน (ศักดิ์ชัย เอี่ยมกระสินธุ์ และคณะ, 2566) โดยนำผลการสังเกตพฤติกรรมและบันทึกการเรียนรู้มาวิเคราะห์เชิงเนื้อหาและเพื่อให้การศึกษาสามารถอธิบายกระบวนการพัฒนาทักษะการสื่อสารผ่านการเรียนรู้เชิงการแสดงผลในมิติที่ลึกยิ่งขึ้น บทความนี้จึงเลือกใช้แนวทางการวิจัยเชิงแนวคิด (conceptual research) โดยมุ่งเน้นการตีความและสังเคราะห์องค์ความรู้จากผลการวิจัยเดิมของผู้วิจัย ร่วมกับการทบทวนเอกสารและแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ทั้งนี้ แนวทางดังกล่าวมีความเหมาะสมกับลักษณะของการศึกษาที่มีได้มุ่งแสวงหาข้อมูลเชิงประจักษ์เพิ่มเติม แต่ต้องการอธิบายความสัมพันธ์เชิงกลไกระหว่างการเรียนรู้เชิงการแสดงผลกับการพัฒนาแบบองค์รวมผ่านกรอบมิติภายใน การดำเนินการวิจัยจึงให้ความสำคัญกับการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยใช้กระบวนการตีความเชิงแนวคิดเป็นหลัก เพื่อจัดระเบียบและเชื่อมโยงข้อมูลจากงานวิจัยเดิมเข้าสู่กรอบการวิเคราะห์ที่กำหนด อันนำไปสู่การสังเคราะห์เป็นกรอบแนวคิดที่สามารถอธิบายบทบาทของมิติภายในในฐานะกลไกสำคัญของการพัฒนาผู้เรียน

แหล่งข้อมูลในการวิจัย

ข้อมูลที่ใช้ในการวิเคราะห์ในบทความนี้มาจากงานวิจัยฉบับสมบูรณ์ของผู้วิจัย ซึ่งศึกษากระบวนการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการแสดงเพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารของผู้เข้าร่วมอบรม โดยข้อมูลที่น่ามาใช้ในการวิเคราะห์ประกอบด้วย



1. ข้อมูลจากการสังเกตพฤติกรรมระหว่างกิจกรรมการเรียนรู้
2. บันทึกภาคสนามของคณะผู้วิจัย
3. เอกสารและผลงานที่เกิดขึ้นระหว่างกระบวนการเรียนรู้

ข้อมูลดังกล่าวถูกนำมาทบทวนและคัดเลือกเฉพาะส่วนที่สะท้อนให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างกระบวนการเรียนรู้เชิงการแสดงผลการเปลี่ยนแปลงภายในของผู้เรียน และการพัฒนาทักษะการสื่อสาร

การรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงแนวคิด (conceptual research) โดยมุ่งเน้นการวิเคราะห์และตีความข้อมูลจากงานวิจัยเดิมของผู้วิจัยเป็นหลัก มิได้มีการเก็บรวบรวมข้อมูลปฐมภูมิใหม่เพิ่มเติม

ข้อมูลที่ใช้ในการศึกษาแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

1.1) ข้อมูลปฐมภูมิ (primary data) ได้จากงานวิจัยฉบับสมบูรณ์ของผู้วิจัย เรื่อง “การบูรณาการทักษะด้านการแสดงสู่การพัฒนาผู้ตรวจประเมิน” ซึ่งประกอบด้วยผลการศึกษา พฤติกรรมของผู้เรียน และการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นจากกระบวนการเรียนรู้ทางด้านทักษะการแสดง โดยข้อมูลดังกล่าวเป็นผลจากการดำเนินการวิจัยตามระเบียบวิธีที่ได้กำหนดไว้ในงานวิจัยต้นฉบับ

1.2) ข้อมูลทุติยภูมิ (secondary data) รวบรวมจากเอกสารทางวิชาการ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และแนวคิดทฤษฎีที่สนับสนุน ได้แก่ แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้เชิงการแสดงผล (performance-based learning) แนวคิดมิติภายใน (inner dimensions) และการพัฒนาแบบองค์รวม (holistic development) โดยสืบค้นจากฐานข้อมูลวิชาการและเอกสารที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศและต่างประเทศ ทั้งนี้ การคัดเลือกข้อมูลใช้เกณฑ์ความสอดคล้องกับประเด็นการศึกษา ความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูล และความเกี่ยวข้องกับกรอบแนวคิดที่ผู้วิจัยกำหนด

คณะผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลโดยใช้กระบวนการวิเคราะห์เชิงตีความ (Interpretive Analysis) ร่วมกับการสังเคราะห์เชิงแนวคิด (conceptual synthesis) ซึ่งมีขั้นตอนที่เป็นระบบ 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การทบทวนและคัดเลือกข้อมูล (data review and selection)

คณะผู้วิจัยทบทวนข้อมูลเชิงคุณภาพทั้งหมดจากงานวิจัยต้นฉบับ ได้แก่ บันทึกการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนระหว่างกิจกรรมการเรียนรู้ บันทึกภาคสนามของผู้วิจัย จากนั้นจึงคัดเลือกเฉพาะข้อมูลที่สะท้อนให้เห็นการเปลี่ยนแปลงด้านการสื่อสารและกระบวนการเรียนรู้ภายในของผู้เข้าร่วมอย่างชัดเจน โดยใช้เกณฑ์การคัดเลือก 3 ประการ คือ (1) ความสอดคล้องกับประเด็นการพัฒนาทักษะการสื่อสาร (2) ความสามารถในการสะท้อนให้เห็นการเปลี่ยนแปลงในมิติภายในอย่างน้อยหนึ่งด้าน และ (3) ความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูลและความสามารถในการตรวจสอบย้อนกลับสู่บันทึกต้นฉบับได้

ขั้นตอนที่ 2 การวิเคราะห์เชิงเนื้อหาและการสร้างรหัส (thematic analysis and coding)

คณะผู้วิจัยนำข้อมูลที่คัดเลือกแล้วมาดำเนินการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Thematic Analysis) ตามแนวทางของ Braun และ Clarke (2006) โดยเริ่มจากการอ่านข้อมูลซ้ำหลายรอบเพื่อให้ผู้วิจัยเข้าใจข้อมูลที่ได้รับ จากนั้นจึงจัดหมวดหมู่ข้อมูลที่ได้ โดยเฉพาะรูปแบบที่เกี่ยวข้องกับการแสดงออกทางร่างกาย การเปลี่ยนแปลงทางความคิด การจัดการอารมณ์ และการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมของผู้เรียน รหัสที่ได้จากขั้นตอนนี้ถูกนำมาทบทวนและปรับโดยผู้วิจัยร่วมทุกคนเพื่อให้มีความสอดคล้องกัน

ขั้นตอนที่ 3 การจัดหมวดหมู่ตามกรอบมิติภายใน (categorization by inner dimensions framework)

การจัดหมวดหมู่ตามกรอบแนวคิดมิติภายใน 4 ด้าน ได้แก่ มิติด้านกายภาพ มิติด้านความคิด มิติด้านอารมณ์ และมิติด้านความสัมพันธ์ การจัดหมวดหมู่นี้มิได้เป็นการบังคับให้ข้อมูลเข้าสู่กรอบที่กำหนดไว้ล่วงหน้าทั้งหมด หากแต่เปิดโอกาสให้ข้อมูลบางส่วนที่แสดงถึงความเชื่อมโยงระหว่างมิติมากกว่าหนึ่งด้านสามารถถูกจัดให้อยู่ในหลายหมวดหมู่พร้อมกันได้ เพื่อรักษาความซับซ้อนและความเป็นองค์รวมของข้อมูล

ขั้นตอนที่ 4 การสังเคราะห์และตรวจสอบความน่าเชื่อถือ (synthesis and credibility check)

คณะผู้วิจัยสังเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมการแสดง กระบวนการเปลี่ยนแปลงภายในในแต่ละมิติ และการพัฒนาทักษะการสื่อสาร จนนำไปสู่การพัฒนารอบแนวคิดเชิงสังเคราะห์ของกรวิจัย เพื่อเพิ่มความน่าเชื่อถือของการตีความ คณะผู้วิจัยดำเนินการตรวจสอบสามเส้า (triangulation) โดยเปรียบเทียบผลการตีความจากแหล่งข้อมูล ได้แก่ บันทึกการสังเกตพฤติกรรม บันทึกภาคสนาม ผลของการทำกิจกรรมระหว่างการเรียนรู้ นอกจากนี้ ผู้วิจัยร่วมทุกท่านได้ทบทวนและให้ความเห็นต่อผลการตีความในแต่ละขั้นตอน เพื่อลด

อคติที่อาจเกิดจากการตีความโดยผู้วิจัยคนใดคนหนึ่งเพียงลำพัง ข้อเสนอที่ได้จากกระบวนการนี้จึงสะท้อนการตีความร่วมกันของคณะผู้วิจัย และมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์จากงานวิจัยต้นฉบับ

ผลการงานวิจัย

จากการดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามกรอบระเบียบวิธีวิจัยที่กำหนด โดยอาศัยการวิเคราะห์เชิงเนื้อหาและการตีความเชิงแนวคิดจากข้อมูลในงานวิจัยเดิม ร่วมกับการทบทวนเอกสารและแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง คณะผู้วิจัยสามารถจัดระเบียบและเชื่อมโยงข้อมูลที่ได้เข้าสู่กรอบการวิเคราะห์ที่มุ่งเน้นบทบาทของมิติภายในในการอธิบายการพัฒนาของผู้เรียนโดยการวิเคราะห์ดังกล่าวนำไปสู่การสังเคราะห์กรอบแนวคิดที่สะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างการเรียนรู้เชิงการแสดง กระบวนการภายในของผู้เรียน และการพัฒนาแบบองค์รวม ทั้งนี้ เพื่อให้การนำเสนอผลการวิจัยมีความชัดเจนและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการศึกษา ผู้วิจัยจึงนำเสนอผลการวิจัยโดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ (1) ผลการสังเคราะห์กรอบแนวคิด และ (2) ผลการตีความการพัฒนาผู้เรียนผ่านมิติภายใน

1. ผลการสังเคราะห์กรอบแนวคิด

ผลการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลจากงานวิจัยเดิมร่วมกับการทบทวนแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง นำไปสู่การพัฒนากรอบแนวคิดในการอธิบายการพัฒนาทักษะการสื่อสารผ่านการเรียนรู้เชิงการแสดงในมิติที่ลึกยิ่งขึ้น พบว่า กระบวนการเรียนรู้ดังกล่าวมิได้ส่งผลต่อผู้เรียนเพียงในระดับพฤติกรรมที่สามารถสังเกตได้เท่านั้น แต่ยังมีความสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดกับกระบวนการภายในของผู้เรียน ซึ่งทำหน้าที่เป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงและการพัฒนาแบบองค์รวม

กรอบแนวคิดที่สังเคราะห์ได้ประกอบด้วยองค์ประกอบหลัก 3 ส่วนที่มีความสัมพันธ์องค์รวม ได้แก่ (1) การเรียนรู้เชิงการแสดง (Performance-Based Learning) ในฐานะปัจจัยนำเข้า (Input) (2) มิติภายใน (Inner Dimensions) ในฐานะกลไกการเปลี่ยนแปลง (Transformative Mechanism) และ (3) การพัฒนาแบบองค์รวม (Holistic Development) ในฐานะผลลัพธ์ (Outcome)



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดองค์ประกอบหลัก 3 ส่วน

ที่มา: คณะผู้วิจัย

ในส่วนของการเรียนรู้เชิงการแสดง ทำหน้าที่เป็นบริบทของประสบการณ์การเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมทั้งทางร่างกาย ความคิด อารมณ์ และปฏิสัมพันธ์ทางสังคม กิจกรรมทางด้านการแสดงมีลักษณะเฉพาะที่ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนต้องเผชิญกับสถานการณ์จำลอง การสวมบทบาท และการสื่อสารที่ต้องอาศัยทั้งการแสดงออกและการรับรู้ ซึ่งส่งผลให้เกิดการมีส่วนร่วมอย่างลึกในกระบวนการเรียนรู้ ตัวอย่างจากผลการดำเนินกิจกรรมในงานวิจัย พบว่า ผู้เรียนได้เข้าร่วมกระบวนการฝึกการแสดงที่เน้นการสวมบทบาทและการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม โดยในระหว่างการเรียนรู้ ผู้เรียนต้องสมมติบทบาท ใช้ความคิดในการตีความสถานการณ์ และใช้การสื่อสารทั้งทางวัจนภาษาและอวัจนภาษาในการถ่ายทอดอารมณ์และความหมายไปยังผู้อื่น ในกระบวนการดังกล่าว ผู้เรียนไม่ได้เพียงแค่ปฏิบัติตามคำสั่งของผู้สอน แต่ต้องเผชิญกับสถานการณ์จำลองที่เปิดโอกาสให้เกิดการตัดสินใจ การแก้ปัญหาเฉพาะหน้า และการปรับตัวต่อการแสดง



ร่วมกับผู้อื่น เช่น การตอบสนองต่อสถานการณ์ที่มีการแสดงออกแตกต่างกัน หรือการปรับจังหวะการสื่อสารให้สอดคล้องกับบริบทของการแสดงที่กำหนด ลักษณะของกิจกรรมดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า การเรียนรู้ทักษะทางการแสดงเป็นพื้นที่ที่ผู้เรียนได้ใช้ศักยภาพของตนเองอย่างรอบด้าน ทั้งในมิติกายภาพ ความคิด อารมณ์ และความสัมพันธ์ ซึ่งนำไปสู่การมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้อย่างลึก และเป็นพื้นฐานสำคัญที่เอื้อต่อการเกิดกระบวนการภายในในระดับถัดไป

อย่างไรก็ตาม ผลการสังเคราะห์ชี้ให้เห็นว่า ปัจจัยที่ทำให้การเรียนรู้เชิงการแสดงนำไปสู่การพัฒนาไม่ได้เกิดจากกิจกรรมภายนอกเพียงอย่างเดียว หากแต่ขึ้นอยู่กับ “กระบวนการภายใน” ของผู้เรียน ซึ่งถูกอธิบายผ่านกรอบมิติภายใน (inner dimensions) โดยมีมิติภายในนี้ครอบคลุมกระบวนการสำคัญ ได้แก่ การรับรู้ตนเอง (self-awareness) การใคร่ครวญ (reflection) การจัดการอารมณ์ (emotional regulation) และการตระหนักรู้ต่อผู้อื่น (social awareness) เมื่อพิจารณาประกอบกับรูปแบบกิจกรรมที่ปรากฏในงานวิจัยเดิม พบว่า กิจกรรมการเรียนรู้เชิงการแสดงที่ผู้เรียนมีส่วนร่วม เช่น กิจกรรมการสวมบทบาท (role-playing) และการแสดงสถานการณ์จำลอง (improvisation) มีลักษณะเฉพาะที่เอื้อต่อการกระตุ้นกระบวนการภายในดังกล่าวอย่างเป็นลำดับขั้น กล่าวคือ ในระหว่างการสวมบทบาท ผู้เรียนต้องเริ่มต้นจากการทำความเข้าใจตนเองทั้งในด้านบุคลิกภาพ ความรู้สึก และรูปแบบการสื่อสารของตน ซึ่งสะท้อนถึงกระบวนการรับรู้ตนเอง (self-awareness) ที่เกิดขึ้นจากการเปรียบเทียบระหว่าง “ตัวตนจริง” กับ “บทบาท (ผู้ตรวจประเมิน) ที่ได้รับ”

ในสถานการณ์ที่ผู้เรียนต้องเผชิญกับความไม่คุ้นเคยหรือแรงกดดันจากการแสดง เช่น ความประหม่า ความไม่มั่นใจ หรือการต้องตอบสนองแบบทันทีทันใดในกิจกรรม improvisation ผู้เรียนจำเป็นต้องใช้ทักษะการจัดการอารมณ์ (emotional regulation) เพื่อควบคุมและปรับสมดุลภาวะภายในของตนให้สามารถดำเนินการแสดงต่อไปได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ การทำงานร่วมกับผู้อื่นในกิจกรรมการแสดงมีศักยภาพในการส่งเสริมพัฒนาการด้านตระหนักรู้ต่อผู้อื่น (social awareness) ผ่านการสังเกตอารมณ์ ท่าทาง และเจตนาของคู่แสดง รวมถึงการปรับการสื่อสารของตนให้สอดคล้องกับบริบทของกลุ่มและสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไป จากตัวอย่างกิจกรรมดังกล่าวจะเห็นได้ว่า การเรียนรู้เชิงการแสดงไม่ได้ส่งผลโดยตรงต่อผลลัพธ์การพัฒนา หากแต่ทำหน้าที่เป็น “พื้นที่ประสบการณ์” ที่เปิดโอกาสให้กระบวนการภายในของผู้เรียนได้ทำงานอย่างต่อเนื่องและเชื่อมโยงกัน ซึ่งกระบวนการภายในนี้เองที่เป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนการพัฒนาไปสู่มิติที่ลึกและยั่งยืน

การพัฒนามิติภายในดังกล่าวทำหน้าที่เป็นกลไกเชื่อมโยงระหว่างประสบการณ์การเรียนรู้กับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น กล่าวคือ เมื่อผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการแสดง กระบวนการภายในจะถูกกระตุ้นให้เกิดการรับรู้และประมวลผลประสบการณ์อย่างมีความหมาย ซึ่งนำไปสู่การปรับเปลี่ยนทั้งในระดับความคิด อารมณ์ และพฤติกรรม ผลลัพธ์ของกระบวนการดังกล่าวสะท้อนออกมาในรูปของการพัฒนาแบบองค์รวม (holistic development) ซึ่งสามารถจำแนกได้เป็น 4 มิติ ได้แก่ มิติกายภาพ มิติด้านความคิด มิติด้านอารมณ์ และมิติด้านความสัมพันธ์ โดยทั้ง 4 มิตินี้มีได้เกิดขึ้นอย่างแยกส่วน หากแต่มีความสัมพันธ์และส่งเสริมซึ่งกันและกันในลักษณะบูรณาการ

ความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบทั้ง 3 ส่วนตามภาพที่ 1 จึงสามารถอธิบายได้ในลักษณะของกระบวนการต่อเนื่อง กล่าวคือ การเรียนรู้เชิงการแสดงทำหน้าที่เป็นจุดเริ่มต้นในการกระตุ้นประสบการณ์ ขณะที่มิติภายในทำหน้าที่เป็นกลไกในการประมวลผลและตีความประสบการณ์ดังกล่าว และนำไปสู่การพัฒนาแบบองค์รวมในมิติต่าง ๆ ของผู้เรียน นอกจากนี้ กรอบแนวคิดที่สังเคราะห์ได้ยังชี้ให้เห็นว่า ระดับของการพัฒนาที่เกิดขึ้นมิได้ขึ้นอยู่กับความเข้มข้นของกิจกรรมการเรียนรู้เพียงอย่างเดียว แต่ขึ้นอยู่กับระดับของการทำงานของมิติภายในของผู้เรียนเป็นสำคัญ กล่าวคือ ผู้เรียนที่มีการตระหนักรู้และสามารถใคร่ครวญประสบการณ์ของตนเองได้อย่างลึกซึ้ง จะมีแนวโน้มที่จะเกิดการพัฒนาในระดับที่ลึกและยั่งยืนมากกว่าผู้เรียนที่มีส่วนร่วมเพียงในระดับพฤติกรรม ดังนั้น กรอบแนวคิดนี้จึงได้มองการเรียนรู้เชิงแสดงในฐานะ “กิจกรรม” หากแต่มองในฐานะ “กระบวนการพัฒนา” ที่มีมิติภายในเป็นกลไกสำคัญในการเชื่อมโยงประสบการณ์การเรียนรู้กับผลลัพธ์ของการพัฒนาแบบองค์รวม



ตารางที่ 1 แสดงการวิเคราะห์ความเชื่อมโยงมิติด้านใน จุดมุ่งเน้นการพัฒนา กลไกและผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น

มิติการเรียนรู้	กิจกรรมการ แสดงที่ใช้	จุดเน้นการพัฒนา (Focus)	กลไกจากศาสตร์การ แสดงที่ใช้	การประเมินผล	ผลลัพธ์ที่ คาดหวัง (Outcome)
กายภาพ	การใช้ กล้ามเนื้อบน ใบหน้าเพื่อ แสดงอารมณ์	การตระหนักรู้ในร่างกาย (Body Awareness)	การใช้ภาษากาย, สีหน้า ท่าทาง, การควบคุมลมหายใจ	บันทึกภาคสนาม การสังเกต พฤติกรรม	สื่อสารได้เป็น ธรรมชาติและ สอดคล้องกับ เจตนา
ความคิด	Inner Monologue	การคิดเชิงวิพากษ์และ ยืดหยุ่น (Cognitive Flexibility)	ระบบ 9 ประการของส ตานิสาฬาสถ์การวิเคราะห์ ตัวละคร	บันทึกภาคสนาม การสังเกต พฤติกรรม	เข้าใจบริบทที่ ซับซ้อนและมอง ได้หลายมุมมอง
อารมณ์	Magic If	ความฉลาดทางอารมณ์ (EQ)	เทคนิค Magic If การสื่อสารอย่างสันติ (NVC)	บันทึกภาคสนาม การสังเกต พฤติกรรม เสียงสะท้อนจาก ผู้เข้าร่วม	จัดการอารมณ์ ตนเองและเห็น อกเห็นใจผู้อื่น
ความสัมพันธ์	Role Play, Improvisation	การสร้างความร่วมมือ (Collaboration)	การฟังเชิงลึก (Active Listening) การสวมบทบาทกลุ่ม	บันทึกภาคสนาม การสังเกต พฤติกรรม เสียงสะท้อนจาก ผู้เข้าร่วม	สร้างความ ไว้วางใจและ บรรยากาศการ ทำงานที่ดี

ที่มา: คณะผู้วิจัย

2. การตีความการพัฒนาผู้เรียนผ่านมิติภายในของผู้เรียน

การพัฒนาทักษะมนุษย์ โดยเฉพาะทักษะการสื่อสารและปฏิสัมพันธ์ มักถูกมองในมิติของพฤติกรรมภายนอกที่สังเกตได้ อย่างไรก็ตาม การวิเคราะห์เชิงลึกแสดงให้เห็นว่า การเปลี่ยนแปลงที่ยั่งยืนและแท้จริงนั้นยังรากลึกอยู่ใน มิติภายใน (inner dimensions) ของบุคคล ซึ่งเป็นแก่นแท้ที่ขับเคลื่อนการพัฒนาแบบองค์รวม (Susanto et al., 2025) บทความนี้จะวิเคราะห์บทบาทของมิติภายในทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ มิติกายภาพ มิติทางความคิด มิติทางอารมณ์ และมิติทางความสัมพันธ์ ในการอธิบายกระบวนการพัฒนาที่ครอบคลุมและครอบคลุมองค์รวมของผู้เรียน โดยอ้างอิงจากงานวิจัยที่บูรณาการศาสตร์การแสดงเข้ากับการพัฒนาทักษะการสื่อสารของกลุ่มผู้เรียน

1. ความเชื่อมโยงและองค์รวมของมิติภายใน

ผลการสังเคราะห์กรอบแนวคิดจากการวิจัยสะท้อนให้เห็นว่า มิติภายในทั้ง 4 ด้านประกอบด้วย มิติกายภาพ มิติทางความคิด มิติทางอารมณ์ และมิติทางความสัมพันธ์ ไม่ได้มีลักษณะการทำงานที่เป็นอิสระหรือแยกส่วนจากกันอย่างสิ้นเชิง หากแต่มีความเชื่อมโยงและส่งเสริมซึ่งกันและกันอย่างเป็นองค์รวม (dynamic interaction) (Miller, 1992; ทัศนพชร เรืองศรี, 2568) การเปลี่ยนแปลงหรือการพัฒนาที่เกิดขึ้นในมิติใดมิติหนึ่งมักจะส่งผลกระทบต่อเนื่อง (chain reaction) ไปยังมิติอื่น ๆ อย่างมีนัยสำคัญ (Susanto et al., 2025; Nature, 2024) นำไปสู่กระบวนการเปลี่ยนแปลงที่ซับซ้อนและเป็นองค์รวม (holistic transformation) ของผู้เรียนอย่างลึกซึ้ง (Mezirow, 1997; วิจารย์ พานิช, 2562)

ในขั้นต้น มิติทางกายภาพทำหน้าที่เป็นฐานสำคัญของกระบวนการพัฒนาทั้งหมด เนื่องจากการตระหนักรู้และการควบคุมร่างกาย (body awareness and control) เป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้ผู้เรียนสามารถจัดการกับสภาวะภายในของตนเองได้ เมื่อร่างกายอยู่ในสภาวะที่ผ่อนคลายและพร้อมใช้งาน จะส่งผลโดยตรงต่อการลดความตึงเครียดทางสรีระ ซึ่งช่วยให้จิตใจเข้าสู่สภาวะสงบและมีสมาธิที่

มันคงมากขึ้น (Agree, 2025; Dierking, 2021) สภาวะความพร้อมทางกายภาพนี้เองที่เป็นปัจจัยเกื้อหนุนให้มิติทางความคิดและมิติทางอารมณ์สามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด (Empowered Parents, 2025; ICAHT, 2025)

ความสัมพันธ์ระหว่างมิติทางความคิดและมิติทางอารมณ์เป็นอีกหนึ่งหัวใจสำคัญที่อธิบายกระบวนการพัฒนาแบบองค์รวม โดยมิติทางความคิดจะทำหน้าที่เป็นผู้นำทางอารมณ์ (cognitive-driven emotion) (Torrence & Connelly, 2019) ความสามารถในการคิดวิเคราะห์และทำความเข้าใจสถานการณ์อย่างมีวิจารณญาณ ช่วยให้ผู้เรียนสามารถตีความและจัดการกับอารมณ์ที่เกิดขึ้นได้อย่างมีเหตุผล และเท่าทันสภาวะปัจจุบัน การมีโครงสร้างทางความคิดที่เข้มแข็งจะช่วยลดปฏิกิริยาทางอารมณ์ที่รุนแรงหรือไม่เหมาะสม และส่งเสริมให้เกิดการตอบสนองต่อสถานการณ์ต่าง ๆ อย่างสร้างสรรค์และมีวุฒิภาวะ (Torrence & Connelly, 2019)

ในขณะเดียวกัน มิติทางอารมณ์ที่ได้รับการพัฒนาแล้วจะทำหน้าที่เป็นแรงขับเคลื่อนสำคัญในมิติทางความสัมพันธ์ การที่ผู้เรียนสามารถรับรู้และทำความเข้าใจในอารมณ์ของตนเองและผู้อื่น (emotional intelligence) ถือเป็นหัวใจสำคัญของการสร้างความเห็นอกเห็นใจ (empathy) และความเข้าใจอันดีต่อกัน (Pinnacle Wellbeing, 2025) ซึ่งเป็นรากฐานที่มั่นคงในการสร้างความสัมพันธ์ที่มีประสิทธิภาพและยั่งยืน (Pinnacle Wellbeing, 2025) นอกจากนี้ คุณภาพของความสัมพันธ์กับผู้อื่นในมิติทางความสัมพันธ์ยังทำหน้าที่เป็นกระบอกส่งต่อถึงระดับการพัฒนาในมิติอื่น ๆ ได้อย่างชัดเจน กล่าวคือ ผู้เรียนที่มีความมั่นใจในตนเองผ่านการควบคุมร่างกายที่ดี มีระบบความคิดที่เปิดกว้างและยืดหยุ่น รวมถึงมีความสามารถในการจัดการอารมณ์ที่สมดุล มักจะสามารถสร้างและรักษาความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นได้อย่างเป็นธรรมชาติและมีประสิทธิภาพสูงสุด (Empowered Parents, 2025; ICAHT, 2025; Pinnacle Wellbeing, 2025)

ด้วยเหตุนี้ องค์รวมของมิติภายในทั้ง 4 ด้านจึงเป็นกระบวนการที่ดำเนินไปอย่างต่อเนื่องและสอดคล้องกัน การพัฒนาผู้เรียนเชิงองค์รวมจึงไม่ใช่เพียงการมุ่งเน้นที่มิติใดมิติหนึ่ง แต่เป็นการสร้างสมดุลและการเชื่อมโยงระหว่างมิติต่าง ๆ เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงจากภายในสู่ภายนอกที่แท้จริงและยั่งยืนในที่สุด

ตัวอย่างกิจกรรมการเรียนรู้ที่สะท้อนความเชื่อมโยงและองค์รวมของมิติภายใน

จากการวิจัยเชิงปฏิบัติการในหลักสูตรการพัฒนาทักษะการสื่อสาร กิจกรรมการเรียนรู้ที่โดดเด่นและแสดงให้เห็นถึงความเชื่อมโยงของมิติภายในทั้งสี่ด้านได้อย่างชัดเจน คือ กิจกรรมการสวมบทบาทสมมติ (role play) ผ่านเทคนิค "Magic If" หรือ "มนต์สมมติ" ของสตานิสลาฟสกี ซึ่งเป็นกระบวนการที่ผู้เรียนต้องจำลองสถานการณ์การตรวจประเมินหรือการสื่อสารที่ท้าทาย โดยเริ่มจากการใช้ มิติทางกายภาพ เป็นฐานในการสร้างตัวละครผ่านการปรับเปลี่ยนบุคลิกภาพ การวางท่าทาง และการควบคุมน้ำเสียงให้เหมาะสมกับบทบาทที่ได้รับ สภาวะทางกายภาพที่เปลี่ยนไปนี้ไม่ได้เป็นเพียงการแสดงออกภายนอก แต่ทำหน้าที่เป็นตัวกระตุ้นให้เกิดความพร้อมในการเข้าสู่ มิติทางความคิด ที่ลุ่มลึกขึ้น โดยผู้เรียนต้องใช้กระบวนการคิดวิเคราะห์เพื่อตอบคำถามเกี่ยวกับแรงจูงใจและบริบทของตัวละคร (Stanislavski's Nine Questions) ซึ่งช่วยให้เกิดการตระหนักรู้ในมิติทางความคิดและมองเห็นสถานการณ์จากมุมมองที่แตกต่างไปจากเดิม

องค์รวมของการพัฒนาที่สำคัญเกิดขึ้นเมื่อมิติทางความคิดเริ่มส่งผลต่อ มิติทางอารมณ์ อย่างเป็นระบบ เมื่อผู้เรียนสามารถคิดวิเคราะห์และทำความเข้าใจความต้องการลึก ๆ ของตัวละครผ่านเทคนิค Magic If ได้แล้ว จะนำไปสู่การเกิดความรู้สึกร่วมและการจัดการอารมณ์ (emotional regulation) ที่สอดคล้องกับสถานการณ์จำลองนั้น ๆ ตัวอย่างที่ชัดเจนจากการวิจัยคือ เมื่อผู้เรียนต้องสวมบทบาทเป็นผู้ตรวจประเมินที่เผชิญกับสถานการณ์ที่กดดัน การมีความเข้าใจเชิงลึกในมิติทางความคิดจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถควบคุมอารมณ์ที่ขุ่นมัวและเปลี่ยนเป็นการสื่อสารอย่างมีสติและเห็นอกเห็นใจ (empathy) ซึ่งเป็นจุดเชื่อมโยงที่สำคัญไปสู่ มิติทางความสัมพันธ์ โดยในระหว่างการทำกิจกรรม ผู้เรียนต้องใช้ทักษะการฟังเชิงลึก (active listening) และการสื่อสารอย่างไม่ใช้ความรุนแรง (NVC) เพื่อสร้างความร่วมมือและความไว้วางใจกับคู่สนทนาในสถานการณ์จำลองนั้น ๆ (ศักดิ์ชัย เอี่ยมกระสินธุ์ และคณะ, 2566)

ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากกิจกรรมนี้สะท้อนให้เห็นว่า คุณภาพของความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นในมิติทางความสัมพันธ์ (การสื่อสารที่ราบรื่นและความร่วมมือที่ดี) เป็นผลผลิตโดยตรงจากองค์รวมที่สอดคล้องกันของมิติทางกายภาพที่ผ่อนคลาย มิติทางความคิดที่เฉียบคม และมิติทางอารมณ์ที่สมดุล กิจกรรมการสวมบทบาทจึงไม่ได้เป็นเพียงการฝึกทักษะการสื่อสารภายนอก แต่เป็นพื้นที่แห่งการบูรณาการมิติภายในทั้งสี่ด้านเข้าด้วยกันอย่างเป็นองค์รวม นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงเชิงพฤติกรรมที่ผู้เรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริงได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน



2. การพัฒนาแบบองค์รวมผ่านการเปลี่ยนแปลงจากภายในสู่ภายนอก

กระบวนการพัฒนาผู้เรียนเชิงองค์รวมตามกรอบแนวคิดนี้ สามารถอธิบายได้ผ่านปรากฏการณ์การเปลี่ยนแปลงจากภายในสู่ภายนอก (inside-out transformation) ซึ่งเป็นการให้ความสำคัญกับการปรับเปลี่ยนสภาวะภายในจิตใจ ความคิด และความรู้สึก เพื่อให้เกิดผลลัพธ์เป็นการแสดงออกทางพฤติกรรมภายนอกที่สอดคล้องและยั่งยืน การพัฒนาในลักษณะนี้ก้าวข้ามขีดจำกัดของการฝึกฝนทักษะเพียงผิวเผิน (surface-level skills) ไปสู่การสร้างตระหนักรู้ตนเอง (self-awareness) อย่างลึกซึ้ง ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นที่สำคัญที่สุดของการเปลี่ยนแปลง เมื่อผู้เรียนเกิดความเข้าใจในกลไกภายในของตนเอง ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบความคิดที่จำกัด หรือปฏิกิริยาทางอารมณ์ที่เกิดขึ้นโดยอัตโนมัติ ผู้เรียนจะสามารถเลือกที่จะตอบสนองต่อสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างมีสติและมีประสิทธิภาพมากขึ้น แทนที่จะเป็นเพียงการแสดงพฤติกรรมตามความเคยชินเดิม ๆ

จากงานวิจัยฉบับสมบูรณ์ พบว่า กิจกรรมการเรียนรู้ที่สะท้อนถึงการพัฒนาจากภายในสู่ภายนอกได้อย่างชัดเจนคือ กิจกรรมการสะท้อนตนเองผ่านกระบวนการ "Inner Monologue" หรือ "ความคิดภายใน" ซึ่งเป็นเทคนิคการแสดงที่นำมาประยุกต์ใช้เพื่อสำรวจความนึกคิดเบื้องลึกของผู้เรียนในขณะที่กำลังสื่อสาร ในกิจกรรมนี้ ผู้เรียนจะได้รับมอบหมายให้เผชิญกับสถานการณ์จำลองที่สร้างความกดดันหรือความขัดแย้ง และต้องหยุดเพื่อทบทวน "ความคิดภายใน" ของตนเองในขณะนั้น กระบวนการนี้ช่วยให้ผู้เรียนมองเห็นความขัดแย้งระหว่างความต้องการภายในกับพฤติกรรมที่แสดงออกภายนอกได้อย่างชัดเจน ตัวอย่างเช่น ผู้เรียนที่มักจะแสดงท่าทีแข็งกร้าวในขณะสื่อสาร อาจค้นพบว่าเสียงในใจที่แท้จริงคือความกลัวที่จะไม่ได้รับการยอมรับ การตระหนักรู้ในมิติภายในนี้เองที่กลายเป็นจุดเปลี่ยนสำคัญ (turning point) ที่ทำให้ผู้เรียนเริ่มปรับเปลี่ยนทัศนคติและสภาวะทางอารมณ์จากภายใน ซึ่งส่งผลให้ภาษากายและคำพูดที่แสดงออกภายนอกมีความนุ่มนวลและสร้างสรรค์ขึ้นโดยธรรมชาติ (ศักดิ์ชัย เอี่ยมกระสินธุ์ และคณะ, 2566)

ผลการวิจัยยืนยันว่า การเปลี่ยนแปลงที่เริ่มต้นจากมิติภายในเช่นนี้ นำไปสู่การพัฒนาทักษะการสื่อสารที่มีความยั่งยืนและยืดหยุ่นสูง เนื่องจากพฤติกรรมภายนอกที่แสดงออกนั้นยังรากลึกอยู่ในความเข้าใจและความตระหนักรู้ที่แท้จริงของผู้เรียนเอง กิจกรรมการสะท้อนตนเองจึงทำหน้าที่เป็นสะพานเชื่อมโยงระหว่างมิติภายในที่ซับซ้อนกับการแสดงออกภายนอกที่ทรงพลัง นำไปสู่การพัฒนาผู้เรียนที่เป็นองค์รวมและมีความฉลาดทางอารมณ์อย่างแท้จริง ซึ่งเป็นเป้าหมายสูงสุดของการบูรณาการศาสตร์การแสดงเข้ากับการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ กระบวนการพัฒนาแบบองค์รวมที่ขับเคลื่อนโดยมิติภายในสามารถอธิบายได้ว่าเป็น การเปลี่ยนแปลงจากภายในสู่ภายนอก (inside-out transformation) ซึ่งหมายถึงการที่การเปลี่ยนแปลงในระดับจิตใจ ความคิด และความรู้สึกภายใน นำไปสู่การแสดงออกทางพฤติกรรมภายนอกที่สอดคล้องและยั่งยืน

นัยยะต่อการออกแบบการเรียนรู้และการพัฒนา

ความเข้าใจเชิงลึกเกี่ยวกับบทบาทของมิติภายใน (inner dimensions) ในการพัฒนาแบบองค์รวมของผู้เรียน มีนัยสำคัญอย่างยิ่งต่อการออกแบบหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ การออกแบบการเรียนรู้ในลักษณะนี้ก้าวข้ามจากการถ่ายทอดความรู้เชิงทฤษฎี (theoretical knowledge) ไปสู่การสร้างประสบการณ์การเรียนรู้เชิงลึก (deep learning experience) ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการสำรวจและพัฒนาตนเองในระดับมิติภายในทั้ง 4 ด้านอย่างสมดุล การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้จึงต้องให้ความสำคัญกับการสร้างสภาวะแวดล้อมที่เอื้อต่อการเปลี่ยนแปลงจากภายในสู่ภายนอก โดยเฉพาะอย่างยิ่งการบูรณาการศาสตร์การแสดงเข้ากับกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (experiential learning) เพื่อให้ผู้เรียนได้เผชิญกับสถานการณ์จำลองที่สะท้อนความเป็นจริง และสามารถทดลองปรับเปลี่ยนสภาวะภายในของตนเองได้อย่างปลอดภัย

องค์ประกอบสำคัญในการออกแบบการเรียนรู้ที่สะท้อนถึงนัยยะนี้คือ การสร้าง "พื้นที่ปลอดภัยเชิงจิตวิทยา" (psychological safe space) ผ่านกิจกรรมการละลายพฤติกรรม (ice breaking) และการสร้างพื้นที่รวมถึงการใช้กิจกรรมสร้างความไว้วางใจ (trust exercises) ซึ่งเป็นขั้นตอนพื้นฐานที่ขาดไม่ได้ในการเตรียมความพร้อมทางกายภาพและจิตใจของผู้เรียน การออกแบบการเรียนรู้ที่เริ่มต้นด้วยการสร้างความไว้วางใจช่วยลดกำแพงในมิติทางอารมณ์และความสัมพันธ์ ทำให้ผู้เรียนกล้าที่จะเปิดเผยและสำรวจมิติทางความคิดภายในของตนเองโดยไม่ต้องกังวลถึงการตัดสิน ตัวอย่างเช่น กิจกรรมที่ให้ผู้เรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มเพื่อสร้างสรรค์เรื่องราวหรือการสวมบทบาทที่ท้าทาย ช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนการฟังเชิงลึกและการสื่อสารอย่างเห็นอกเห็นใจในสภาวะที่ผ่อนคลาย ซึ่งเป็นปัจจัยส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาในมิติทางความสัมพันธ์อย่างเป็นธรรมชาติ

นอกจากนี้ นัยยะสำคัญอีกประการหนึ่งคือการออกแบบกิจกรรมที่ส่งเสริมการสะท้อนตนเอง (self-reflection) อย่างเป็นระบบในทุกขั้นตอนของการเรียนรู้ โดยผู้ออกแบบหลักสูตรต้องจัดสรรเวลาและเครื่องมือที่เหมาะสมเพื่อให้ผู้เรียนได้ทบทวนการเปลี่ยนแปลงที่

เกิดขึ้นในมิติภายในของตนเอง เช่น การใช้สมุดบันทึกการเรียนรู้ (learning journal) หรือการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในกลุ่มย่อยหลังจากทำกิจกรรมการแสดงเสร็จสิ้น กระบวนการเหล่านี้ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงประสบการณ์ที่ได้รับจากการฝึกฝนเข้ากับบริบทการทำงานหรือการดำเนินชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ นำไปสู่การพัฒนาที่ยั่งยืนและมีองค์รวมสูง การออกแบบการเรียนรู้ที่มีความสำคัญกับมิติภายในจึงไม่ใช่เพียงการพัฒนาทักษะเฉพาะด้าน แต่เป็นการสร้างกระบวนการเรียนรู้ที่เปลี่ยนผ่านผู้เรียนไปสู่การเป็นผู้ที่มีความฉลาดทางอารมณ์และมีความสามารถในการปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงได้อย่างมั่นคงและเป็นองค์รวม

อภิปรายผล

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ได้สังเคราะห์กรอบแนวคิดการพัฒนาทักษะการสื่อสารผ่านการเรียนรู้เชิงการแสดงผ่านมุมมองมิติภายใน ซึ่งประกอบด้วยมิติกายภาพ มิติทางความคิด มิติทางอารมณ์ และมิติทางความสัมพันธ์ โดยผลการสังเคราะห์นี้สอดคล้องและเสริมสร้างความเข้าใจในงานวิจัยและแนวคิดของนักวิชาการท่านอื่น ๆ ทั้งในและต่างประเทศ ดังจะอภิปรายในประเด็นสำคัญต่อไปนี้

1. การบูรณาการศาสตร์การแสดงกับการพัฒนาทักษะการสื่อสาร

กรอบแนวคิดที่นำเสนอเน้นย้ำถึงการใช้ศาสตร์การแสดงเป็นเครื่องมือในการพัฒนาทักษะการสื่อสาร ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ชีรศักดิ์ อุปไมยอริชัย และคณะ (2563) ที่พบว่าการใช้กิจกรรมบทบาทสมมติช่วยเพิ่มความมั่นใจและความสามารถในการสื่อสารที่เป็นธรรมชาติของผู้เรียน ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงประสิทธิภาพของการเรียนรู้เชิงปฏิบัติ (performance-based learning) ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนและแสดงออกในสถานการณ์จำลอง นอกจากนี้ Menggo (2022) ยังยืนยันว่าการประเมินเชิงปฏิบัติ (Performance-based assessment) ส่งผลต่อการเพิ่มความสามารถในการพูดอย่างมีนัยสำคัญ และช่วยให้ผู้เรียนเกิดความตระหนักรู้ในตนเอง ซึ่งเป็นผลลัพธ์ที่สอดคล้องกับมิติภายในที่บทความนี้ให้ความสำคัญ

2. กลไกการเปลี่ยนแปลงจากภายในสู่ภายนอก (inside-out transformation)

ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าการสร้างความตระหนักรู้ตนเอง (self-awareness) ผ่านเทคนิคการแสดง เช่น บทพูดในใจ (inner monologue) และการสวมบทบาทสมมติ (role play) เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการสำรวจและปรับเปลี่ยนโครงสร้างทางความคิดและอารมณ์จากภายใน ซึ่งนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมภายนอกที่ยั่งยืน แนวคิดนี้ได้รับการสนับสนุนจาก Walther (2020) ที่นำเสนอพหุวิทยาการเพื่อทำความเข้าใจพฤติกรรมมนุษย์จากภายในสู่ภายนอก (social change from the inside out) โดยเน้นว่าการเปลี่ยนแปลงที่แท้จริงและยั่งยืนต้องเริ่มต้นจากโครงสร้างทางความคิดและอารมณ์ภายในของบุคคล นอกจากนี้ แนวคิดเรื่องการพัฒนาทักษะทางสังคมและอารมณ์ (social and emotional learning - SEL) ที่เน้นการสร้างความตระหนักรู้ตนเองเป็นหัวใจสำคัญ ก็สอดคล้องกับมิติภายในที่บทความนี้กล่าวถึง (Wallace Foundation, 2023)

3. ความสำคัญของการสร้างพื้นที่ปลอดภัยเชิงจิตวิทยา (psychological safes space)

การที่ศาสตร์การแสดงถูกนำมาบูรณาการเข้ากับการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ได้อย่างมีประสิทธิภาพนั้น ส่วนหนึ่งเป็นผลมาจากการที่กิจกรรมการแสดงสร้างสภาวะแวดล้อมที่เอื้อต่อการทดลองและเผชิญกับความล้มเหลวได้อย่างปลอดภัย แนวคิดนี้สอดคล้องกับแนวคิด inside-out schools ที่เน้นการสร้างพื้นที่ปลอดภัยเชิงจิตวิทยาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบองค์รวม (Sam Goldstein, 2025) การสร้างความไว้วางใจและการสะท้อนตนเอง (self-reflection) อย่างเป็นระบบ ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงประสบการณ์จากการฝึกฝนเข้ากับมิติภายในของตนเองได้อย่างลึกซึ้ง ซึ่งนำไปสู่การพัฒนาที่ก้าวข้ามขีดจำกัดของทักษะเฉพาะด้านไปสู่การเป็นผู้เรียนที่เป็นองค์รวมและมีความฉลาดทางอารมณ์ (emotional intelligence) อย่างแท้จริง

4. การพัฒนาแบบองค์รวมและผลลัพธ์ที่ยั่งยืน

การบูรณาการมิติภายในเข้ากับกระบวนการพัฒนาผู้เรียนผ่านศาสตร์การแสดง ไม่ได้เป็นเพียงการเพิ่มพูนทักษะการสื่อสาร แต่เป็นการสร้างกลไกการเรียนรู้ที่ยั่งยืนและเป็นองค์รวม ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ในหลากหลายบริบทวิชาชีพ เพื่อสร้างบุคคลที่มีความพร้อมทั้งในด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และความสัมพันธ์ทางสังคมอย่างสมดุล การค้นพบนี้สอดคล้อง



กับงานวิจัยของ Braun (2021) ที่พบความสัมพันธ์ระหว่างการประเมินเชิงปฏิบัติกับการสื่อสารแบบอวัจนภาษา (non-verbal communication) ซึ่งเน้นย้ำถึงความสำคัญของมิติกายภาพในการสื่อสาร และเสริมมุมมองว่าการพัฒนาทักษะการสื่อสารควรครอบคลุมทั้งด้านวัจนภาษาและอวัจนภาษา

5. ข้อจำกัดและการวิพากษ์กรอบแนวคิด

กรอบแนวคิดที่นำเสนอในบทความนี้จะมีจุดแข็งในการอธิบายกลไกภายในของการพัฒนาผู้เรียนอย่างเป็นระบบ แต่การนำกรอบดังกล่าวไปใช้ในทางปฏิบัติยังมีข้อจำกัดและประเด็นที่ควรพิจารณาอย่างรอบคอบ ดังนี้

1. กรอบแนวคิดนี้สังเคราะห์จากงานวิจัยที่มีกลุ่มตัวอย่างเฉพาะ ได้แก่ ผู้เข้าร่วมอบรมที่มีบทบาทเป็นผู้ตรวจประเมินในโครงการหนึ่ง ซึ่งอาจมีลักษณะเฉพาะทั้งในด้านแรงจูงใจ ความคาดหวัง และวัฒนธรรมที่แตกต่างจากกลุ่มผู้เรียนในบริบทอื่น การสรุปว่ากระบวนการพัฒนามิติภายในจะเกิดขึ้นในลักษณะเดียวกันกับผู้เรียนทุกกลุ่มจึงอาจไม่ถูกต้องทั้งหมด ข้อค้นพบเหล่านี้มีลักษณะเป็นข้อเสนอเชิงแนวคิดที่รอการทดสอบเชิงประจักษ์ในวงกว้างยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับที่ Mezirow (1997) ชี้ว่าการเรียนรู้เชิงเปลี่ยนแปลงมีเงื่อนไขเฉพาะบุคคลที่ทำให้ระดับและรูปแบบการเปลี่ยนแปลงแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ

2. การเปลี่ยนแปลงในมิติภายในซึ่งเป็นกระบวนการที่ละเอียดอ่อนและยังขาดเครื่องมือวัดที่เป็นมาตรฐานและตรวจสอบได้อย่างเป็นกลางในบริบทของการเรียนรู้เชิงการแสดง แม้ว่าสาขา SEL และ EQ จะมีเครื่องมือที่พัฒนาแล้ว เช่น Emotional Quotient Inventory (Bar-On, 1997) แต่เครื่องมือเหล่านั้นไม่ได้ออกแบบมาสำหรับบริบทนี้โดยตรง ทำให้ยังไม่สามารถยืนยันได้อย่างเต็มที่ว่าการเปลี่ยนแปลงที่สังเกตได้เกิดจากมิติภายในตามที่กรอบแนวคิดระบุ หรือเป็นผลจากปัจจัยอื่น เช่น บรรยากาศกลุ่ม คุณภาพของผู้อำนวยความสะดวกการเรียนรู้ หรือแรงจูงใจส่วนตัวของผู้เข้าร่วม

3. งานวิจัยในสาขากการแสดงบางชิ้นมีข้อเสนอแนะว่า การใช้กิจกรรมการแสดงเพื่อการพัฒนาบุคลิกอาจมีผลที่ไม่สม่ำเสมอ โดยเฉพาะในกรณีที่ผู้เรียนมีความแตกต่างกันในด้านความพร้อมทางจิตใจและประสบการณ์ชีวิต (Thompson, 2009) การตั้งความคาดหวังสูงเกินไปต่อกิจกรรมการแสดงในฐานะเครื่องมือสร้างการเปลี่ยนแปลงอาจนำไปสู่การการสรุปผลเกินกว่าหลักฐานที่มี ซึ่งขัดต่อความเป็นจริงที่การเปลี่ยนแปลงระดับมิติภายในไม่ได้เกิดขึ้นกับผู้เรียนทุกคนในระดับและเวลาที่เท่ากัน

4. แม้บทความนี้จะเสนอว่ากระบวนการพัฒนาเชื่อมโยงระหว่างมิติทั้งสี่ในลักษณะองค์รวม แต่ความสัมพันธ์แบบ Dynamic Interaction ที่เกิดขึ้นจริงนั้นอาจซับซ้อนและไม่เป็นเส้นตรงเสมอไป Kolb (1984) ชี้ว่าการเรียนรู้เชิงประสบการณ์มักวนซ้ำและไม่ดำเนินไปตามลำดับขั้นที่ตายตัว กรอบแนวคิดในบทความนี้จึงควรถูกมองว่าเป็นแผนที่เชิงแนวคิด (Conceptual Map) เพื่อการทำความเข้าใจและออกแบบการเรียนรู้ มากกว่าที่จะเป็นกฎเกณฑ์ตายตัวที่ผู้เรียนทุกคนจะประสบในลักษณะเดียวกัน

ข้อจำกัดเหล่านี้ไม่ได้ลดคุณค่าของกรอบแนวคิดที่นำเสนอ แต่ชี้ให้เห็นทิศทางการวิจัยที่จำเป็นในอนาคต โดยเฉพาะการพัฒนาเครื่องมือวัดมิติภายในที่เฉพาะเจาะจงกับบริบทการเรียนรู้เชิงการแสดง และการทดสอบกรอบแนวคิดนี้กับกลุ่มตัวอย่างที่หลากหลายทั้งในด้านวัฒนธรรมองค์กร อาชีพ และระดับประสบการณ์ในการทำงานของกลุ่มเป้าหมายด้วย

บทสรุป

บทความนี้ได้นำเสนอกรอบแนวคิดที่อธิบายการพัฒนาทักษะการสื่อสารผ่านการเรียนรู้เชิงการแสดง โดยเน้นย้ำบทบาทสำคัญของมิติภายในในฐานะกลไกขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงแบบองค์รวมของผู้เรียน กรอบแนวคิดนี้ชี้ให้เห็นว่าการเรียนรู้เชิงการแสดงเป็นปัจจัยนำเข้าที่กระตุ้นให้เกิดการทำงานของมิติภายในทั้งสี่ด้าน (กายภาพ ความคิด อารมณ์ และความสัมพันธ์) ซึ่งนำไปสู่การพัฒนาทักษะการสื่อสารและสุขภาวะที่ดีขึ้น การศึกษาเน้นย้ำว่าการพัฒนาที่ยั่งยืนไม่ได้จำกัดอยู่เพียงการฝึกฝนทักษะภายนอก แต่ต้องอาศัยการเปลี่ยนแปลงจากภายในสู่ภายนอก โดยการส่งเสริมการรับรู้ตนเอง การจัดการอารมณ์ และการตระหนักรู้ต่อผู้อื่น การค้นพบนี้มีนัยสำคัญต่อการออกแบบหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้เชิงการแสดง โดยควรให้ความสำคัญกับการสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการสำรวจมิติภายในและการสะท้อนตนเอง เพื่อให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะการสื่อสารได้อย่างมีคุณภาพและเติบโตเป็นบุคคลที่มีความฉลาดทางอารมณ์อย่างแท้จริง

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในอนาคต

1. ควรมีการวิจัยเชิงประจักษ์เพื่อทดสอบกรอบแนวคิดที่นำเสนอในบทความนี้ โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณหรือเชิงผสมผสาน เพื่อยืนยันความสัมพันธ์และบทบาทของมิติภายในในการพัฒนาทักษะการสื่อสาร
2. ศึกษาเปรียบเทียบผลการพัฒนาทักษะการสื่อสารและมิติภายในในกลุ่มผู้เรียนที่มีพื้นฐานและบริบททางวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครอบคลุมและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างกว้างขวางยิ่งขึ้น
3. ควรมีการพัฒนาเครื่องมือวัดมิติภายในที่เฉพาะเจาะจงและมีความเที่ยงตรง เพื่อใช้ในการประเมินผลการพัฒนาของผู้เรียนจากการเรียนรู้เชิงการสังเกตได้อย่างแม่นยำยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กนกพร เรืองกรี. (2568). การพัฒนาผู้เรียนเชิงองค์รวมเพื่ออนาคต. *วารสารสหศาสตร์การพัฒนาลังคม*, 3(6), 847-859.
- มนธิรา บุญญวินิจ. (2024). *การประเมินผล การฝึกอบรม*. มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม.
- ศักดิ์ชัย เอี่ยมกระสินธุ์, ชุตินา มณีวัฒนา, ผกามาต จิราจุรภัทร, จีรวัฒน์ วันทา, และพัฒนา เอี่ยมกระสินธุ์. (2566). *การบูรณาการทักษะด้านการแสดงสู่การพัฒนาผู้ตรวจประเมิน* [รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์]. คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.
- วิจารณ์ พานิช. (2562). *เรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ สู่การเปลี่ยนแปลง*. สยามปริทัศน์.
- สุวิมล ว่องวานิช. (2562). *การวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน* (พิมพ์ครั้งที่ 21). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อรรถยา สารมาศ, และ ปุณณรัตน์ พิษณุไพบูลย์. (2563). ศิลปะเป็นฐานด้วยการเล่าเรื่องจากภาพเพื่อสร้างสุขภาพของผู้สูงอายุ. *วารสารการพัฒนาชุมชนและคุณภาพชีวิต*, 8(1), 164–175.
- Agree, L. (2025, December 7). *Practical techniques for stress relief and emotional regulation*. drlenaagree.com. <https://drlenaagree.com/releasing-tension-through-body-awareness-practical-techniques-for-stress-relief-and-emotional-regulation>
- Age, T. J. (2025). Performance-based assessment: A transformative approach to enhancing mathematics learning in Ubuntu classrooms across Sub-Saharan Africa. *European Journal of STEM Education*, 10(1), Article 4
- Burke, L. A., & Hutchins, H. M. (2007). Training transfer: An integrative literature review. *Human Resource Development Review*, 6(3), 263–296.
- Braun, E. (2021). Performance-based assessment of students' communication skills. *International Journal of Chinese Education*, 10(1), Article 22125868211006202. <https://doi.org/10.1177/22125868211006202>
- Dierking, L. (2021, October 14). *Biological consciousness: Stress management through mindfulness and body awareness*. Obesity Action Coalition. <https://www.obesityaction.org/resources/biological-consciousness-stress-management-through-mindfulness-and-body-awareness/>
- Tanja, M. (2025). *What are the 5 aspects of holistic development*. Empowered parents. <https://empoweredparents.co/what-are-the-5-aspects-of-holistic-development/>
- Goldstein, S. (2025). *Creating inside-out schools: A blueprint for transformative education*. Sam Goldstein & Associates (Publisher).
- Goleman, D. (1995). *Emotional intelligence: Why it can matter more than IQ*. Bantam Books.
- Hagen, U. (1973). *Respect for acting*. Wiley.
- ICAHT. (2025). *What is holistic development? A deep dive into nurturing mind, body, and soul*. <https://www.icaht.co.uk/>
- Kleemola, K., Hyttinen, H., & Toom, A. (2022). Exploring internal structure of a performance-based critical thinking assessment for new students in higher education. *Assessment & Evaluation in Higher Education*, 47(4), 586–599. <https://doi.org/10.1080/02602938.2021.1923020>

- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice-Hall.
- Menggo, S. (2022). College students' perception of performance-based assessment in speaking class. *Journal of English Language Teaching and Linguistics*, 7(1), 125–136.
- Mezirow, J. (1997). *Transformative learning: Theory to practice*. *New Directions for Adult and Continuing Education*, 1997(74), 5-12.
- Miller, R. (1992). *What Are Schools For? Holistic Education in American Culture*. Holistic Education Press.
- Nature. (2024). Quantifying the interrelationships between physical, social, and mental fitness.
<https://www.nature.com/articles/s44184-024-00078-7>
- ResearchGate.Yulhendri, Y. (2025). Teacher performance evaluation: A holistic approach to improving the quality of education in elementary schools. *Mimbar Sekolah Dasar*, 12(1).
- Pinnacle Wellbeing. (2025). *Emotional intelligence: Enhancing interpersonal skills*.
<https://pinnaclewellbeing.co.uk/emotional-intelligence-enhancing-interpersonal-skills/>
- Susanto, R., Agustina, N., Mujazi, M., Yulhendri, Y., & Nasution, E. S. (2025). Teacher Performance Evaluation: A Holistic Approach to Improving the Quality of Education in Elementary Schools. *Mimbar Sekolah Dasar*, 12(2), 289–306. <https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v12i2.86833>
- Torrence, B. S., & Connelly, S. (2019). Emotion regulation tendencies and leadership performance: An examination of cognitive and behavioral regulation strategies. *Frontiers in Psychology*, 10, Article 1486. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.01486>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Walther, C. C. (2020). Perspectives—Social change from the inside out: The need for a new multidisciplinary paradigm. *Frontiers in Psychology*, 11, Article 576920. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.576920>

การออกแบบเสื้อผ้าแฟชั่นสตรีทแวร์จากสิ่งศักดิ์สิทธิ์วัดเล่งเน่ยยี่สำหรับกลุ่มเจนเนอเรชันซี

Designing Streetwear Fashion Inspired by The Sacred Symbols of Leng Nei Yi Temple for Generation Z

ชลสวัสดิ์ เตียววนิกุล¹, อภิขยา อังคะวิภาต²

Cholsawas Tiewwanichkul¹ and Apichaya Aungkavipart²

^{1,2}วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

^{1,2}College of Social Communication Innovation, Srinakharinwirot University

E-mail : ¹bestcholsawas@gmail.com

(Received : Jun 11, 2026 Revised : Jul 16, 2026 Accepted : Jul 17, 2026)

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความเชื่อเกี่ยวกับสิ่งศักดิ์สิทธิ์ในวัดเล่งเน่ยยี่ วัดจีนเก่าแก่ที่มีความสำคัญในด้านศิลปะ สถาปัตยกรรม และความเชื่อทางศาสนาในสังคมไทย ตลอดจนศึกษาแนวคิด วิธีการออกแบบ และแนวทางการพัฒนาการออกแบบเสื้อผ้าแฟชั่นสตรีทแวร์สำหรับกลุ่มเป้าหมายเจนเนอเรชัน Z (Generation Z) โดยมุ่งเน้นแนวคิด “การตีความใหม่” ของสัญลักษณ์ความเชื่อ เพื่อเชื่อมโยงคุณค่าทางจิตวิญญาณ ความงาม และความร่วมสมัยให้สอดคล้องกับบริบทของยุคสมัย

งานวิจัยนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ โดยสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านแฟชั่นสตรีทแวร์จำนวน 3 ท่าน ซึ่งมีความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านที่หลากหลาย ได้แก่ ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญทางการออกแบบแฟชั่น 1 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญทางด้านศิลปะและการสร้างสรรค์งานออกแบบ 1 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญทางการสร้างภาพลักษณ์และการสื่อสารแบรนด์อีก 1 ท่าน เพื่อสะท้อนมุมมองที่หลากหลายในการออกแบบแฟชั่นร่วมสมัย นอกจากนี้ ยังมีการวิเคราะห์ข้อมูลทุติยภูมิเกี่ยวกับสิ่งศักดิ์สิทธิ์ภายในวัดเล่งเน่ยยี่อย่างละเอียด โดยอ้างอิงจากแหล่งข้อมูลออนไลน์ที่น่าเชื่อถือ อาทิ เพจบุ๊กเพจทางการของวัด เว็บไซต์ทูโอดี อินทานิยมแมกกาซีน ฯลฯ พร้อมทั้งลงพื้นที่สำรวจ ณ วัดเล่งเน่ยยี่ เมื่อวันที่ 24 มีนาคม พ.ศ. 2568 ผลการศึกษาพบว่า แนวทางการสร้างแบรนด์ควรเน้นอัตลักษณ์ที่มีรากฐานจากวัฒนธรรม การออกแบบโลโก้และเรื่องราวที่สะท้อนความเชื่อ เช่น มังกร ดอกบัว หรือองค์เทพ โดยนำเสนอผ่านองค์ประกอบมินิมอล สีฉ่ำทันสมัย และวัสดุที่ยั่งยืน ส่วนกรณีศึกษาแบรนด์ Stussy, Off-White และ ESSENTIALS แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการเข้าใจวัฒนธรรมของกลุ่มเป้าหมาย การเชื่อมโยงแฟชั่นกับศิลปะ ดนตรี กีฬา และไลฟ์สไตล์ ตลอดจนการสื่อสารภาพลักษณ์อย่างมีชั้นเชิง เพื่อสร้างมูลค่าเชิงสัญลักษณ์และความผูกพันระยะยาวกับผู้บริโภค

คำสำคัญ: แฟชั่นสตรีทแวร์, เจเนอเรชัน Z, วัดเล่งเน่ยยี่, สิ่งศักดิ์สิทธิ์, การออกแบบกราฟิก

Abstract

This research aims to explore beliefs surrounding sacred elements in Leng Nei Yi Temple, a historic Chinese temple significant for its artistic, architectural, and religious values within Thai society. The study also investigates the conceptual framework, design processes, and development strategies for streetwear fashion targeted at Generation Z, with an emphasis on the “reinterpretation” of symbolic beliefs. The goal is to bridge spiritual values, aesthetic appeal, and contemporary relevance through design.

A qualitative research methodology was employed, including in-depth interviews with three experts: a fashion design specialist, a visual arts expert, and a brand image strategist. Secondary data regarding the sacred components of Wat Leng Nei Yi were rigorously analyzed using credible online sources, including the temple’s official Facebook page, TrueID, and Intania Magazine. Fieldwork was also conducted at Leng Nei Yi Temple on March 24, 2025.

The findings reveal that effective brand development should emphasize cultural identity rooted in heritage. Logo design and storytelling should reflect symbolic beliefs such as dragons, lotus flowers, or deities, while



incorporating minimalist elements, modern color schemes, and sustainable materials. Case studies of brands like Stussy, Off-White, and ESSENTIALS illustrate the importance of understanding the target culture, integrating fashion with art, music, sports, and lifestyle, and using strategic visual communication to generate symbolic value and foster long-term consumer engagement.

Keywords: Streetwear Fashion, Generation Z, Leng Nei Yi Temple, Sacred Symbols, Graphic Design

บทนำ

การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา ได้ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างมากในหลายด้าน ทั้งทางเศรษฐกิจ สังคม และจิตวิทยา โดยเฉพาะในประเทศไทย ความไม่แน่นอนที่เกิดขึ้นทำให้ผู้คนจำนวนมากรู้สึกไม่มั่นคง ขาดที่ยึดเหนี่ยวทางใจ และหันไปหา “ความเชื่อ” เป็นเครื่องยึดเหนี่ยวในชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะในรูปแบบของ “มุเตลู” หรือการเสริมพลังชีวิตผ่านสิ่งศักดิ์สิทธิ์ เครื่องราง และพิธีกรรมต่าง ๆ (กรมสุขภาพจิต, 2565) ปรากฏการณ์ดังกล่าวสะท้อนถึงความต้องการทางจิตวิญญาณที่กำลังกลับมาในบริบทใหม่ของโลกยุคดิจิทัล

กระแสมุเตลูได้ขยายตัวจากเรื่องส่วนบุคคลไปสู่วัฒนธรรมร่วมสมัย โดยเฉพาะในกลุ่มคนรุ่นใหม่อย่างเจนเนอเรชัน Z ซึ่งนำความเชื่อมาผสมผสานเข้ากับไลฟ์สไตล์และการสื่อสารในสื่อดิจิทัล เช่น การดูดวงผ่าน LINE การพกเครื่องรางแบบแฟชั่น การนำศาสตร์ตัวเลขมาใช้กับเบอร์โทรศัพท์ รวมถึงการใช้ภาพ wallpaper มือถือเสริมดวง (Wong, 2021; วารสารมติเชษฐาราม, 2566) ในขณะเดียวกัน แฟชั่นแนวสตรีทแวร์ (Streetwear fashion) ซึ่งเป็นที่นิยมในหมู่ Gen Z ก็ได้กลายเป็นพื้นที่ใหม่ในการแสดงออกทางความเชื่อ ความคิด และอัตลักษณ์ส่วนบุคคล ด้วยรูปแบบที่เป็นอิสระ ทันสมัย และสื่อสารได้หลากหลาย

อย่างไรก็ตาม แม้จะพบว่ากลุ่มคนรุ่นใหม่ให้ความสนใจทั้งในเรื่องแฟชั่นและความเชื่อ แต่ยังไม่มีความชัดเจนในทิศทางที่สามารถเชื่อมโยง “ความเชื่อสายมู” เข้ากับ “แฟชั่นสตรีทแวร์” ได้อย่างชัดเจนในบริบทไทย งานวิจัยนี้จึงกำหนดขอบเขตการศึกษาที่วัดเล่งเน่ยยี่ ซึ่งเป็นวัดจีนเก่าแก่ที่ได้รับความนิยมในหมู่สายมูยุคใหม่ โดยมุ่งเน้นไปที่การสำรวจความเชื่อและสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่ได้รับความนิยมอย่างสูงในหมู่สายมูและชาวไทยเชื้อสายจีน วัดแห่งนี้มีองค์ประกอบทางศิลปวัฒนธรรม สถาปัตยกรรม และเทพเจ้าที่มีความหมายลึกซึ้ง เช่น เจ้าแม่กวนอิม เทพเจ้าไฉเซ็งเอี้ยะ น้ำเต้า หงส์จีน ฯลฯ ซึ่งล้วนมีความหมายทางจิตวิญญาณที่สามารถนำมาตีความเชิงสัญลักษณ์และออกแบบได้ในเชิงแฟชั่นร่วมสมัย งานวิจัยจึงจำกัดขอบเขตการศึกษาไว้ที่การวิเคราะห์องค์ประกอบศักดิ์สิทธิ์ในวัดแห่งนี้ และความเป็นไปได้ในการนำมาใช้เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบแฟชั่นสตรีทแวร์ที่ตอบสนองความต้องการของกลุ่มเจนเนอเรชัน Z

ความสำคัญของการวิจัยนี้ อยู่ที่การสร้างองค์ความรู้ใหม่ในการออกแบบแฟชั่นไทยที่มีรากฐานมาจากวัฒนธรรมและความเชื่อ และสามารถแปลงความเชื่อเหล่านั้นให้กลายเป็นสินค้าที่มีทั้งความงาม ความหมาย และสามารถตอบโจทย์เชิงเศรษฐกิจ สังคม และอัตลักษณ์ของผู้บริโภครุ่นใหม่ได้ในเวลาเดียวกัน งานวิจัยนี้จึงสามารถเป็นแนวทางสำหรับนักออกแบบแบรนด์แฟชั่น และผู้ประกอบการที่ต้องการพัฒนาแบรนด์ที่มีเอกลักษณ์ วัฒนธรรม และจิตวิญญาณอย่างแท้จริง

วัตถุประสงค์การวิจัย

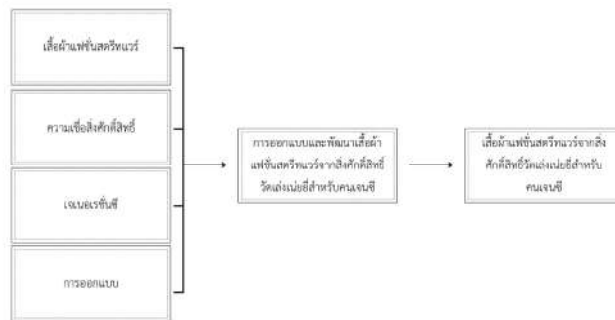
1. ศึกษาเรื่องความเชื่อเกี่ยวกับสิ่งศักดิ์สิทธิ์ในวัดเล่งเน่ยยี่ที่สามารถใช้เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบแฟชั่นสตรีทแวร์สำหรับกลุ่มเจนเนอเรชัน Z
2. ศึกษาแนวคิดวิธีการออกแบบ และแนวทางการพัฒนาการออกแบบแฟชั่นสตรีทแวร์ที่สามารถเชื่อมโยงคุณค่าทางจิตวิญญาณ ความงาม และความร่วมสมัยเข้าด้วยกันสำหรับกลุ่มเจนเนอเรชัน Z

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ตั้งอยู่บนพื้นฐานของการบูรณาการระหว่าง ความเชื่อทางวัฒนธรรม (Cultural Beliefs) และการออกแบบแฟชั่นร่วมสมัย (Contemporary Fashion Design) โดยมุ่งเน้นเฉพาะแฟชั่นแนว สตรีทแวร์ (Streetwear) ซึ่งเป็นที่นิยมในกลุ่มคนรุ่นใหม่อย่าง เจนเนอเรชัน Z โดยมีจุดมุ่งหมายในการศึกษาความเป็นไปได้ของการนำเสนอ “สิ่งศักดิ์สิทธิ์” ที่ปรากฏภายใน วัดเล่งเน่ยยี่ ว่าจะ



เป็นเทพเจ้า วัดมุงคล หรือสัญลักษณ์ มาใช้เป็นต้นแบบทางความคิดเพื่อตีความใหม่ในเชิง การออกแบบแฟชั่นเชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Reinterpretation)



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในงานวิจัย
ที่มา ผู้วิจัย (2568)

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้ใช้วิธีการวิจัยและพัฒนาซึ่งประกอบด้วยขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาข้อมูลทางปฐมภูมิและทุติยภูมิเกี่ยวกับสิ่งศักดิ์สิทธิ์วัดเล่งเน่ยยี่

ในการดำเนินการวิจัย ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งศักดิ์สิทธิ์ภายในวัดเล่งเน่ยยี่อย่างละเอียด โดยการลงพื้นที่เก็บข้อมูลจากการสังเกต ถ่ายภาพและจดบันทึก รวมถึงการศึกษาอ้างอิงจากแหล่งข้อมูลของทางวัดและแหล่งข้อมูลออนไลน์ที่มีความน่าเชื่อถือ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้องและครอบคลุมที่สุด จากการศึกษาดังกล่าว ผู้วิจัยได้คัดเลือกสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่มีความน่าสนใจจำนวน 3 อันดับ ได้แก่ เทพเจ้าเงินที่ประดิษฐานภายในวัด, สัตว์ศักดิ์สิทธิ์ที่ปรากฏอยู่ในงานศิลปะและสถาปัตยกรรมของวัด และวัดมุงคลที่เป็นที่นิยมและสามารถพบเห็นได้ภายในพื้นที่วัด โดยเกณฑ์การคัดเลือกพิจารณาจากความสำคัญทางวัฒนธรรม ความนิยมในหมู่ผู้ศรัทธา และศักยภาพในการนำมาใช้เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบแฟชั่น

ขั้นตอนที่ 2 ศึกษาข้อมูลทางทุติยภูมิเกี่ยวกับสตรีทแวร์ระดับโลก

ในการดำเนินการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเริ่มต้นด้วยการศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับแฟชั่นสตรีทแวร์ที่ได้รับความนิยมในปัจจุบัน จากนั้นทำการคัดเลือกแบรนด์สตรีทแวร์จำนวน 3 แบรนด์ โดยใช้เกณฑ์การวัดจากยอดขายที่อยู่ในระดับแนวหน้าและเป็นที่ยอมรับอย่างกว้างขวางในกลุ่มวัยรุ่นเจนเนอเรชัน Z ของไทย ซึ่งข้อมูลดังกล่าวได้มาจากแหล่งข้อมูลทางเว็บไซต์ที่มีความน่าเชื่อถือ เพื่อทำการวิเคราะห์ถึงจุดแข็ง จุดอ่อน กลยุทธ์ทางการตลาด หลักการออกแบบ รวมถึงลวดลายกราฟิกของสินค้าแต่ละแบรนด์ การคัดเลือกแบรนด์ใช้วิธีการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยมีเกณฑ์กำหนดชัดเจนดังนี้

- 1) ต้องเป็นแบรนด์สตรีทแวร์ที่ได้รับความนิยมในกลุ่มเจนเนอเรชัน Z
- 2) เป็นแบรนด์ที่มีประสบการณ์ในการวางจำหน่ายมาแล้วไม่ต่ำกว่า 5 ปี
- 3) มีความเป็นสากลในระดับนานาชาติ และ
- 4) เป็นแบรนด์ที่อยู่ในกลุ่ม High Streetwear เท่านั้น



ขั้นตอนที่ 3 ลงพื้นที่สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

ผู้วิจัยจะสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านแฟชั่นสตรีทแวร์ของประเทศไทยจำนวน 3 คน ซึ่งเป็นประชากรกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เกณฑ์การคัดเลือกคือ ต้องเป็นผู้ที่มีประสบการณ์ด้านการออกแบบแฟชั่นสตรีทแวร์ไม่น้อยกว่า 3 ปี และมีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักในวงการแฟชั่น โดยทำการสอบถามเพื่อเป็นการเก็บข้อมูลมาศึกษาเป็นแนวทางและใช้ในการพัฒนาผลงานการออกแบบเสื้อผ้าแฟชั่นสตรีทแวร์ของผู้วิจัย

ขั้นตอนที่ 4 วิเคราะห์และประมวลผลข้อมูล

ภายหลังจากการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งศักดิ์สิทธิ์จากวัดเล่งเน่ยยี่ และข้อมูลเชิงลึกที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านแฟชั่นสตรีทแวร์ ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์และประมวลผลข้อมูลอย่างเป็นระบบ เพื่อสังเคราะห์แนวคิดที่สามารถนำไปใช้ในการออกแบบแฟชั่นสตรีทแวร์ในโครงการวิจัยนี้ โดยเน้นการเชื่อมโยงแนวคิดเชิงวัฒนธรรมกับรสนิยมและอัตลักษณ์ของคนรุ่นใหม่ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานแฟชั่นที่ร่วมสมัย มีเอกลักษณ์ และสามารถสื่อสารความเชื่อในรูปแบบใหม่ได้อย่างลงตัว

กลุ่มตัวอย่าง

การเลือกกลุ่มตัวอย่างในครั้งนี้เป็นการเลือกแบบเจาะจง ซึ่งเป็นวิธีการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยเลือกจากคุณสมบัติเฉพาะเจาะจง โดยกลุ่มตัวอย่างประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านแฟชั่นสตรีทแวร์จำนวน 3 ท่าน ซึ่งผ่านการพิจารณาตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ได้แก่ ต้องเป็นผู้ที่มีประสบการณ์ในการทำงานด้านการแฟชั่นสตรีทแวร์มาแล้วไม่น้อยกว่า 3 ปี ในการใช้กลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจงในครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกที่มีคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ตรง ซึ่งสามารถให้ข้อเสนอแนะ คำแนะนำ หรือการประเมินที่เป็นประโยชน์ต่อการวิจัยอย่างเหมาะสมและน่าเชื่อถือ

ขั้นตอนการดำเนินการมีดังนี้

1. ผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์คุณสมบัติของผู้เชี่ยวชาญให้มีความเหมาะสมกับหัวข้อการวิจัย
2. คัดเลือกผู้เชี่ยวชาญที่ตรงตามเกณฑ์จากแหล่งข้อมูลที่เกี่ยวข้อง
3. ติดต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อขอความยินยอมในการเข้าร่วมให้ข้อมูล
4. ดำเนินการสัมภาษณ์เชิงลึก หรือขอความเห็นจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน ตามหัวข้อที่ผู้วิจัยจัดเตรียมไว้

เครื่องมือวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีลักษณะเป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) เป็นวิธีหลักในการเก็บรวบรวมข้อมูล ร่วมกับการค้นคว้าข้อมูลจากเว็บไซต์ที่น่าเชื่อถือ และการลงพื้นที่สังเกตการณ์จริง ณ วัดเล่งเน่ยยี่ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครอบคลุมเกี่ยวกับความเชื่อสายมูเตลู ศิลปะ สถาปัตยกรรม และบรรยากาศภายในวัด

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสัมภาษณ์ที่ออกแบบเฉพาะสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านแฟชั่นสตรีทแวร์ การศึกษาข้อมูลออนไลน์ และการบันทึกข้อมูลจากการสำรวจภาคสนาม ข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมจะนำมาวิเคราะห์และสังเคราะห์ผลด้วยการใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) เพื่ออธิบายและสรุปข้อมูลอย่างเป็นระบบและชัดเจน

สถิติที่ใช้ในการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูลในงานวิจัยนี้ใช้สถิติเชิงพรรณนา โดยมุ่งเน้นการอธิบาย ลักษณะทั่วไปของข้อมูลที่ได้รับจากผู้เชี่ยวชาญด้านแฟชั่นสตรีทแวร์ทั้ง 3 ท่าน ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างที่ผ่านการคัดเลือกแบบเจาะจง ทั้งนี้การวิเคราะห์ข้อมูลประกอบด้วยการจัดระเบียบข้อมูล การสรุปผล และการนำเสนอข้อมูลในรูปแบบของข้อความ ตาราง เพื่อแสดงให้เห็นแนวโน้ม ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะที่เกี่ยวข้องกับประเด็นการวิจัย ข้อมูลที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญจะถูกวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) ควบคู่กับการสรุปเชิงพรรณนา เพื่อให้เห็นภาพรวมของแนวคิดและมุมมองที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบแฟชั่นสตรีทแวร์จากแรงบันดาลใจสิ่งศักดิ์สิทธิ์ของวัดเล่งเน่ยยี่สำหรับกลุ่มเจนเนอเรชัน Z



ผลการวิจัย

ผลการศึกษาพบว่าสิ่งศักดิ์สิทธิ์ในวัดเล่งเน่ยยี่ที่มีศักยภาพในการนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบแฟชั่น ได้แก่ เจ้าแม่กวนอิม เทพเจ้าไฉ่ซิงเอี้ยะ หงส์จีน และน้ำเต้า ซึ่งล้วนมีนัยสำคัญทางวัฒนธรรม และเป็นที่นิยมในกลุ่มผู้ศรัทธา



ภาพที่ 2 สิ่งศักดิ์สิทธิ์ในวัดเล่งเน่ยยี่ที่ได้รับการคัดเลือกมา
ที่มา ผู้วิจัย (2568)

สามารถนำมาประยุกต์ใช้เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบแฟชั่นสตรีทแวร์ที่เชื่อมโยงกับกลุ่มผู้บริโภคในยุคปัจจุบัน โดยเฉพาะกลุ่มเจนเนอเรชัน Z ที่ให้ความสำคัญกับอัตลักษณ์และการสื่อสารผ่านเครื่องแต่งกาย การตีความเชิงสัญลักษณ์ของสิ่งศักดิ์สิทธิ์เหล่านี้จึงไม่ใช่แค่การใช้สัญลักษณ์ตามต้นฉบับดั้งเดิม แต่เป็นการนำมาแปลความหมายใหม่เพื่อให้เหมาะสมกับไลฟ์สไตล์และความเชื่อของผู้บริโภคในปัจจุบัน

1. เจ้าแม่กวนอิม (พระโพธิสัตว์แห่งความเมตตา)

การตีความเชิงสัญลักษณ์ เจ้าแม่กวนอิมเป็นสัญลักษณ์ของความเมตตาและการให้อภัย ซึ่งสามารถแปลความหมายใหม่ในรูปแบบแฟชั่นได้โดยการใช้สัญลักษณ์ของเงาขององค์เจ้าแม่หรือดอกบัว (สัญลักษณ์แห่งความบริสุทธิ์) ในการออกแบบเสื้อผ้าที่มีสีพาสเทลอ่อนๆ หรือการใช้รูปแบบที่เรียบง่ายแต่มีความหมายลึกซึ้ง

การใช้ในแฟชั่น เช่น การเลือกใช้สีขาวหรือสีฟ้าอ่อนในเสื้อผ้า และลวดลายกราฟิกที่แสดงถึงความสงบเย็นและความเคารพ การตีความนี้ช่วยให้ผู้บริโภครู้สึกถึงความสงบและความเมตตาในทุกๆ ครั้งที่สวมใส่

2. เทพเจ้าไฉ่ซิงเอี้ยะ (เทพแห่งโชคลาภ)

การตีความเชิงสัญลักษณ์ ไฉ่ซิงเอี้ยะเป็นเทพแห่งโชคลาภและความมั่งคั่ง การตีความในงานแฟชั่นสามารถนำสัญลักษณ์ของสีทอง, เหรียญ, และสัญลักษณ์ที่แสดงถึงความรุ่งเรืองมาใช้

การใช้ในแฟชั่น สีทองหรือแดงสามารถเป็นตัวแทนของความมั่งคั่งและโชคลาภ โดยใช้ลวดลายกราฟิกของเหรียญหรือกระแสด การเคลื่อนไหวที่บ่งบอกถึงพลังและโชค การใช้สีทองในแบรนด์แฟชั่นที่เจาะกลุ่ม Gen Z สามารถสร้างความรู้สึกแห่งความสำเร็จและความรุ่งเรืองได้

3. หงส์จีน (สัญลักษณ์แห่งความสูงส่งและศักดิ์ศรี)

การตีความเชิงสัญลักษณ์ หงส์จีนเป็นสัญลักษณ์ของพลังสตรี ความสง่างามและความสูงส่ง การตีความนี้สามารถนำมาใช้ในแฟชั่นเพื่อแสดงถึงการให้เกียรติและศักดิ์ศรี

การใช้ในแฟชั่น ใช้รูปร่างของหงส์ในรูปแบบกราฟิกที่สะท้อนถึงการเคลื่อนไหวและความงามที่ยิ่งใหญ่ สีฟ้าหรือสีทองอาจเป็นตัวแทนของความสง่างามและการเกิดใหม่



4. น้ำเต้า (เครื่องรางแห่งการปกป้องและสุขภาพ)

การตีความเชิงสัญลักษณ์ น้ำเต้าเป็นสัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้องกับการคุ้มครองและการปกป้อง การตีความในแฟชั่นสามารถใช้รูปทรงน้ำเต้าในรูปแบบที่ทันสมัย เช่น การใช้ลวดลาย abstract หรือลายเส้นที่แสดงถึงการเติบโตและความปกป้อง

การใช้ในแฟชั่น การเลือกใช้สีเขียว สีดิน หรือวัสดุที่มีความเป็นธรรมชาติจะช่วยเพิ่มมิติของความเชื่อที่เกี่ยวข้องกับการปกป้องและความปลอดภัย ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้บริโภคในยุคปัจจุบันอาจรู้สึกเชื่อมโยงและต้องการในช่วงเวลาที่ไม่แน่นอน

การตีความเชิงสัญลักษณ์ในงานวิจัยนี้ไม่เพียงแต่ช่วยให้เห็นภาพการประยุกต์ใช้สิ่งศักดิ์สิทธิ์ในวัดเล่งเน่ยยี่ในงานออกแบบแฟชั่น แต่ยังช่วยสร้างการเชื่อมโยงระหว่างผู้บริโภคในยุคใหม่กับองค์ประกอบทางวัฒนธรรมและความเชื่อที่มีรากฐานทางประวัติศาสตร์ การตีความนี้ทำให้ผู้บริโภคสามารถเห็นความหมายที่ลึกซึ้งของเครื่องแต่งกายแต่ละชิ้น พร้อมทั้งสื่อสารอัตลักษณ์และความเชื่อส่วนบุคคลผ่านแฟชั่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

GRAPHIC STYLE



ภาพที่ 3 แบบกราฟิกจากสิ่งศักดิ์สิทธิ์วัดเล่งเน่ยยี่
ที่มา ผู้วิจัย (2568)

ในการศึกษาทุติยภูมิเกี่ยวกับแบรนด์แฟชั่นสตรีทแวร์ระดับโลก ผู้วิจัยได้เลือกวิเคราะห์แบรนด์ Stussy, Essentials by Fear of God และ Off-White ซึ่งเป็นแบรนด์ที่อยู่ในเกณฑ์ข้อกำหนดและได้รับความนิยมสูงในกลุ่มวัยรุ่นชนชั้นกลางของไทยในช่วงระยะเวลา 5 ปีที่ผ่านมา กล่าวคือ



ภาพที่ 4 แบรนด์ Stussy, Essentials by Fear of God และ Off-White
ที่มา ผู้วิจัย (2568)

Stussy เป็นแบรนด์สตรีทแวร์ระดับโลกที่ดำเนินกิจการมาตั้งแต่ปี 1980 โดย Shawn Stussy จากจุดเริ่มต้นเล็ก ๆ ในการขายเสื้อยืดและหมวกที่มีลายเซ็นของเขาเอง แบรนด์เติบโตอย่างรวดเร็วและได้รับความนิยมในกลุ่มวัฒนธรรมเซิร์ฟ สเก็ตบอร์ด ฮิปฮอป และพังค์ (Business of Fashion, 2020) ภายในปี 1992 รายได้พุ่งถึง 20 ล้านดอลลาร์ (Highsnobiety, 2018) และปัจจุบันสร้างรายได้กว่า 93.8 ล้านดอลลาร์ต่อปี ความสำเร็จของ Stussy มาจากการผสมผสานอัตลักษณ์ของวัฒนธรรมเยาวชนเข้ากับการ

ออกแบบที่เรียบง่ายแต่โดดเด่น พร้อมกับการร่วมมือกับแบรนด์ดัง เช่น Levi's และ Dior ซึ่งช่วยเสริมภาพลักษณ์ในตลาดแฟชั่นระดับโลก (GQ, 2019)

ESSENTIALS เป็นไลน์แฟชั่นจากแบรนด์ Fear of God โดย Jerry Lorenzo เปิดตัวในปี 2018 เพื่อเสนอเสื้อผ้าสตรีทแวร์คุณภาพดีในราคาจับต้องได้ แบรนด์โดดเด่นด้วยดีไซน์เรียบง่าย ใช้งานได้จริง และสื่อถึงแนวคิด "timeless essentials" ที่เน้นความยั่งยืนและความเรียบง่ายที่สวมใส่ได้ทุกยุคทุกสมัย แม้เน้นความเข้าถึงง่าย ESSENTIALS ยังคงรักษามาตรฐานในการตัดเย็บและวัสดุที่ใช้ (Hafi, n.d.) ทำให้เป็นที่นิยมในหมู่คนรุ่นใหม่ทั่วโลก และกลายเป็นแหล่งรายได้หลักของแบรนด์แม่ (Vogue, 2020)

Off-White เป็นแบรนด์แฟชั่นแนวสตรีทลักซ์ชัวรี (Street Luxury) ที่ก่อตั้งโดย Virgil Abloh เปิดตัวในปี 2013 ที่กรุงปารีส โดยโดดเด่นจากการผสมผสานระหว่างสตรีทแวร์และแฟชั่นชั้นสูง Off-White มีเอกลักษณ์จากการใช้กราฟิก เช่น เส้นทแยงมุม ลูกศรไขว้ และการใส่เครื่องหมายคำพูดกับคำธรรมดา ("SHOELACES", "SCULPTURE") เพื่อสร้างมิติใหม่ให้แฟชั่น Abloh ดึงแรงบันดาลใจจากศิลปะ ดนตรี สถาปัตยกรรม และวัฒนธรรมร่วมสมัย ทำให้แบรนด์มีอัตลักษณ์ชัดเจน ทั้งทางแนวคิดและความงาม (FashionUnited, 2022) ปัจจุบัน Off-White มียอดขายกว่า 300 ล้านดอลลาร์ต่อปี และมีเป้าหมายขยายสู่ 1 พันล้านดอลลาร์ในอนาคต (Business of fashion, 2021)

สตรีทแวร์ระดับโลกทั้ง 3 แบรนด์ที่กล่าวมานี้ ต่างก็มีจุดแข็งและกลยุทธ์เฉพาะตัวที่สามารถดึงดูดใจกลุ่มคนรุ่นใหม่ ปัจจัยร่วมที่เห็นได้ชัดคือ การผสมผสานวัฒนธรรมแบรนด์เหล่านี้เชื่อมโยงกับดนตรี ศิลปะ กีฬา และไลฟ์สไตล์ของวัยรุ่นอย่างลึกซึ้ง ทำให้สินค้าเป็นมากกว่าเครื่องแต่งกาย แต่เป็นสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรม นอกจากนี้ การตลาดผ่านโซเชียลมีเดียและอินฟลูเอนเซอร์ก็มีบทบาทสำคัญที่ช่วยเร่งกระแสความนิยมในไทย ซึ่งเป็นสังคมที่วัยรุ่นเชื่อมต่อโลกออนไลน์ตลอดเวลา โดยเฉพาะเมื่อลูกค้ากลุ่มเป้าหมายเห็นคนดังระดับโลกหรือไอดอลเกาหลีที่ตนชื่นชอบสวมใส่สตรีทแวร์แบรนด์ใด กระแสความนิยมของแบรนด์นั้นย่อมเพิ่มสูงขึ้นทันที (McKinsey & Company, 2021) และกลยุทธ์คอลลาบอเรชัน (Collaboration) และการผลิตสินค้า Limited Edition ยังเป็นแรงกระตุ้นสำคัญที่ทำให้แฟน ๆ รู้สึกมีส่วนร่วมและอยากเป็นเจ้าของ ส่งผลให้เกิดความภักดีต่อแบรนด์ในระยะยาว (Vogue Business, 2021) ขณะเดียวกัน ระดับราคาที่แตกต่างกันก็ทำให้แต่ละแบรนด์เข้าถึงกลุ่มลูกค้าที่หลากหลาย ตั้งแต่ไลน์สินค้าราคาย่อมเยาอย่าง Essentials ของ Fear of God ไปจนถึงสินค้าราคาสูงอย่าง Off-White ที่กลุ่มแฟนพันธุ์แท้ยอมจ่ายเงินซื้อ กล่าวโดยสรุป วัยรุ่นเจนเนอเรชันซีไทยให้ความนิยมแบรนด์สตรีทแวร์เหล่านี้เพราะแบรนด์สามารถตอบสนองทั้งมิติทางแฟชั่นและวัฒนธรรมของพวกเขา กล่าวคือ ดีไซน์เททันสมัย แสดงออกถึงตัวตน การตลาดเข้าใจโลกโซเชียล มีเรื่องราวร่วมกับไลฟ์สไตล์และไอคอนที่พวกเขาชื่นชม ราคาและคุณค่าที่สมเหตุสมผล และอยู่บนกระแสแฟชั่นที่ใช้ในเวลาที่เหมาะสม ซึ่งทั้งหมดนี้หลอมรวมกันจนทำให้แบรนด์สตรีทแวร์ระดับโลกกลายเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตและการแสดงออกของวัยรุ่นไทยยุคใหม่อย่างแท้จริง (WGSN, 2023)

แนวคิดหลัก สไตล์กราฟิก จุดแข็งและจุดอ่อนของแต่ละแบรนด์

จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบความแตกต่างที่น่าสนใจระหว่างทั้งสามแบรนด์ดังแสดงในตารางต่อไปนี้ เรียบเรียงโดยผู้วิจัยจาก Canival (n.d.), Hafi (n.d.), และ Thanaplus (n.d.)

ตารางที่ 1 เปรียบเทียบแนวคิดหลัก กราฟิก รวมถึงจุดอ่อน และจุดแข็งของแต่ละแบรนด์

แบรนด์	แนวคิดหลัก	สไตล์กราฟิก	จุดแข็ง	จุดอ่อน
ESSENTIALS	มินิมอล ไฮแฟชั่นลุค	โลโก้เรียบง่าย ไม่มี ลวดลาย	ใส่ง่าย ดูแพง	ดูเรียบเกินไปสำหรับ บางคน
Off-white	ไฮแฟชั่นผสมสตรีท แวร์	Wording คำใน เครื่องหมายคำพูด เส้น เฉียง Cross Arrows	ล้ำสมัย มีความคิด สร้างสรรค์	ใส่ยากใน ชีวิตประจำวัน, ราคา สูง



แบรนด์	แนวคิดหลัก	สไตล์กราฟิก	จุดแข็ง	จุดอ่อน
Stussy	สตรีทแวร์วินเทจ ซับคัลเจอร์	แบบลายเซ็น Stüssy กราฟิกเรโทร สีสันสดใส	ไอคอนิก และ มีความเป็นอมตะ	ดูสตรีทมากเกินไปสำหรับบางคน

ที่มา ผู้วิจัย (2568)

จากการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลจึงสรุปได้ว่า ESSENTIALS นำเสนอแนวคิดหลักแบบมินิมอลและไฮแฟชัน มีสไตล์กราฟิกที่เรียบง่าย เน้นความใส่สบายและดูหรูหรา แต่อาจดูเรียบเกินไปสำหรับผู้บริโภคบางกลุ่ม ในขณะที่ Off-White มีแนวคิดแบบไฮแฟชันผสมสตรีทแวร์ มีสไตล์กราฟิกที่โดดเด่นด้วยคำในเครื่องหมายคำพูดและเส้นเฉียง สะท้อนความล้ำสมัยและความคิดสร้างสรรค์ แต่มีข้อจำกัดในการสวมใส่ในชีวิตประจำวันและมีราคาสูง ส่วน Stussy นำเสนอแนวคิดแบบสตรีทแวร์วินเทจและวัฒนธรรมย่อย มีสไตล์กราฟิกที่โดดเด่นด้วยลายเซ็น Stussy และกราฟิกเรโทร สะท้อนความเป็นไอคอนและความเป็นอมตะ แต่อาจดูเป็นสตรีทมากเกินไปสำหรับบางคน

กลยุทธ์ทางการตลาดของแบรนด์สตรีทแวร์

การศึกษายังได้วิเคราะห์กลยุทธ์ทางการตลาดของแต่ละแบรนด์ที่ใช้เพื่อสร้างความสำเร็จดังนี้ เรียบเรียงโดยผู้วิจัยจาก Gabe Clothing (2023), Genesis17 (2025), Behance (2019) และ The Brand Hopper (2024)

ตารางที่ 2 เปรียบเทียบกลยุทธ์ทางการตลาดของสตรีทแวร์ทั้ง 3 แบรนด์

กลยุทธ์	รายละเอียด	แบรนด์ต้นแบบ
สร้าง Community&Tribe	เน้นการสร้างแฟนคลับที่ภักดีและทำให้แบรนด์มีวัฒนธรรมเฉพาะ	Stussy
Collaborate กับแบรนด์ไทย&ศิลปินท้องถิ่น	ร่วมมือกับดีไซเนอร์ไทย หรือศิลปินฮิปฮอป/สตรีทอาร์ต	Stussy + Off-white
ทำดีไซน์เรียบง่ายแต่ดูพรีเมียม	ใช้โทนสี neutral+โลโก้แบบEssentials	Essentials
ตั้งราคาที่เข้าถึงได้	1200 – 2500 บาท/ชิ้น	Essentials
ใช้โซเชียลมีเดียและอินฟลูเอนเซอร์	ใช้เซเลบสายสตรีทใส่และทำ Contents	Off-white
ใช้ Drop culture & Limited edition สำหรับบางคอลเลกชัน	ออกสินค้าเป็นรอบ สร้างความหายาก	Off-white

ที่มา ผู้วิจัย (2568)

จากการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล สรุปได้ว่า Stussy เน้นการสร้างชุมชนและวัฒนธรรมของแบรนด์ โดยเฉพาะ ESSENTIALS เน้นดีไซน์เรียบง่ายแต่ดูพรีเมียมด้วยโทนสีเป็นกลางและโลโก้แบบมินิมอลพร้อมตั้งราคาที่เข้าถึงได้ ส่วน Off-White ใช้โซเชียลมีเดียและอินฟลูเอนเซอร์ในการโปรโมทแบรนด์และใช้กลยุทธ์ Drop culture เพื่อสร้างความตื่นเต้นและความหายากให้กับสินค้า นอกจากจุดแข็งและกลยุทธ์เฉพาะตัวที่ดึงดูดใจ ปัจจัยสำคัญคือการผสานวัฒนธรรม การตลาดผ่านโซเชียลมีเดียและอินฟลูเอนเซอร์ กลยุทธ์คอลลาบอเรชัน การทำสินค้า Limited Edition และการสร้างชุมชนของแบรนด์



หลักการการออกแบบเสื้อผ้าแฟชั่นสตรีทแวร์

การศึกษายังได้วิเคราะห์หลักการการออกแบบเสื้อผ้าแฟชั่นสตรีทแวร์ของแต่ละแบรนด์ดังนี้ เรียบเรียงโดยผู้วิจัยจาก Arvin (2025), Austin Trim (2025), Gridfiti (n.d.), และ Subframe (2025)

ตารางที่ 3 เปรียบเทียบหลักการการออกแบบเสื้อผ้าสตรีทแวร์ของแต่ละแบรนด์

หลักการออกแบบ	Stussy	Off-white	Essentials
Contrast	สีสด	ขาว-ดำ+กราฟิกเชิงอุตสาหกรรม	Contrast ต่ำ สีโมโนโครม
Balance	ไม่สมมาตร	สมมาตร	สมดุลเรียบง่าย
Typography	ฟอนต์ลายเซ็นต์	Helvetica	ฟอนต์ Sans-serif เรียบง่าย
Color	สีจัดจ้าน	ขาว ดำ เหลือง	โทนสี neutral
White Space	น้อย	ปานกลาง	มาก (พื้นที่ว่างเยอะ)

ที่มา ผู้วิจัย (2568)

จากการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลจึงสรุปได้ว่า Stussy เน้นการใช้สีสดใ ส ความไม่สมมาตร และฟอนต์ลายเซ็นต์เฉพาะตัว Off-White ใช้สีตัดกันแบบขาว-ดำ กราฟิกเชิงอุตสาหกรรม และฟอนต์ Helvetica ส่วน ESSENTIALS เน้นความเรียบง่าย ใช้สีโมโนโครม ฟอนต์ Sans-serif และพื้นที่ว่างมาก

แนวโน้มการออกแบบกราฟิก ปี 2023-2025

การศึกษายังได้วิเคราะห์แนวโน้มการออกแบบกราฟิกจากแหล่งข้อมูล Adobe และ Behance ตั้งแต่ปี 2023-2025 ดังนี้ เรียบเรียงโดยผู้วิจัยจาก Adobe (2023, 2024, 2025) และ Behance (2023, 2024, 2025)

ตารางที่ 4 เปรียบเทียบแนวโน้มการออกแบบกราฟิก ตั้งแต่ปี 2023 - 2025

Trend	2023	2024	2025
AI-powered design		✓	✓
Flat design	✓	✓	✓
3D	✓	✓	
Nostalgia	✓	✓	✓
Minimalism	✓		✓
Metallic		✓	✓
Serif	✓	✓	✓



Trend	2023	2024	2025
Pixels		✓	✓

ที่มา ผู้วิจัย (2568)

จากการศึกษาพบรายงานว่า แนวโน้มกราฟิกสไตล์ที่ได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ปี 2023-2025 ได้แก่ Flat Design, Nostalgia และ Serif Typography แสดงให้เห็นถึงทิศทางการออกแบบที่ยังคงเป็นที่ต้องการของตลาด ซึ่ง Flat Design ยังคงเป็นที่นิยมเพราะเรียบง่าย มีโครงสร้างสีชัดเจน และเข้ากับแพลตฟอร์มดิจิทัล Nostalgia ดึงแรงบันดาลใจจากยุค 80s และ 90s สร้างความเชื่อมโยงทางอารมณ์กับผู้บริโภค ส่วน Serif Typography ช่วยเสริมภาพลักษณ์ให้ดูคลาสสิกและมีเอกลักษณ์ สไตล์ที่เริ่มได้รับความนิยมและมีแนวโน้มเติบโตในช่วงปี 2024-2025 ได้แก่ AI-powered Design และ Metallic สะท้อนถึงการเปลี่ยนแปลงที่เริ่มใช้เทคโนโลยีและวัสดุที่ดูหรูหรามากขึ้น 3D Design ก็ยังคงได้รับความนิยมเนื่องจากช่วยเพิ่มความลึกและความสมจริง ขณะที่ Pixels สะท้อนถึงวัฒนธรรมอินเทอร์เน็ตและสไตล์ดิจิทัลที่มีเอกลักษณ์



ภาพที่ 5 แบบกราฟิก Flat Design, Serif, , Nostalgia
ที่มา 99designs (n.d.), HTML Burger (2023), Deer Designer (2024)

การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านแฟชั่นจำนวน 3 ท่านจากแบรนด์ Matter Maker, Homeboy และ Iwannabangkok พบว่าแนวทางในการออกแบบแฟชั่นสตรีทแวร์จากสิ่งศักดิ์สิทธิ์ของวัดเล่งเน่ยยี่สำหรับกลุ่มเจนเอเรชั่น Z ควรมุ่งเน้นไปที่การสร้างอัตลักษณ์แบรนด์ที่เรียบง่ายแต่ทรงพลัง โดยผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นสอดคล้องกันว่า แบรนด์สตรีทแวร์ระดับโลกอย่าง Stussy, Off-White และ Essentials Fear of God เป็นต้นแบบที่ดีในด้านการออกแบบที่เรียบง่าย (Minimalism) มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว (Uniqueness) และมีแนวคิดหลัก (Concept) ที่ชัดเจน ซึ่งช่วยสร้างการจดจำในหมู่ผู้บริโภคได้อย่างมีประสิทธิภาพ หนึ่งในข้อเสนอที่น่าสนใจคือ การนำองค์ประกอบจากสถาปัตยกรรมภายในวัดเล่งเน่ยยี่ เช่น โคมไฟจีน ลวดลายกระเบื้อง หรือภาพสัญลักษณ์มงคล มาดัดแปลงเป็นกราฟิกแนวร่วมสมัย เช่น Flat Design หรือ Pixel Design เพื่อให้เข้ากับความชอบของคนรุ่นใหม่ โดยยังสามารถใส่ข้อความอวยพรที่มีความหมายในเชิงวัฒนธรรมได้อย่างแยบยล โดยไม่ล่วงละเมิดความเชื่อดั้งเดิม อีกแนวทางหนึ่งที่ได้รับการเสนอแนะคือการออกแบบแนว Parody หรือตีความสิ่งศักดิ์สิทธิ์ในมุมมองใหม่ ซึ่งสามารถสร้างความสนใจในกลุ่ม Gen Z ที่เปิดกว้างต่อความหลากหลายทางวัฒนธรรม การเลือกใช้ฟอนต์ยังเป็นอีกปัจจัยสำคัญในการสร้างอัตลักษณ์ของแบรนด์ ผู้เชี่ยวชาญแนะนำให้ใช้ฟอนต์แนว Humanist และ Rounded ซึ่งให้ความรู้สึกเป็นธรรมชาติ เข้าถึงง่าย เป็นมิตร และจริงใจ ขณะเดียวกันยังสามารถใช้ฟอนต์ Old Style หรือ Geometric เพื่อเพิ่มความคลาสสิกและความมั่นคง โดยการจับคู่ฟอนต์ให้เหมาะสมกับสไตล์กราฟิกจะช่วยสร้างสมดุลระหว่างความศรัทธากับความร่วมสมัย

โดยรวมแล้ว แนวทางการออกแบบควรมุ่งไปที่การ “ตีความใหม่” ความเชื่อดั้งเดิมให้กลายเป็นผลงานแฟชั่นที่เข้ากับวิถีชีวิตของคนรุ่นใหม่ กราฟิกควรเรียบง่ายแต่สื่อสารได้ลึกซึ้ง ใช้สีเมทัลลิกหรือพื้นผิวเงางามเพื่อเสริมความโดดเด่นและความศักดิ์สิทธิ์ในเชิงแฟชั่น โลโก้ควรจดจำง่าย ใช้ได้หลากหลาย และมีความหมายเฉพาะตัว การออกแบบทั้งหมดนี้ควรสามารถประยุกต์ใช้ได้กับเสื้อผ้า หมวก กระเป๋า หรือเครื่องประดับอื่น ๆ ที่สะท้อนอัตลักษณ์ ความศรัทธา และความงามในแบบที่ทันสมัยและเชื่อมโยงกับวัฒนธรรมได้อย่างลงตัว ซึ่งแนวคิดทั้งหมดนี้มีเป้าหมายเพื่อสร้างแบรนด์แฟชั่นที่สามารถสะท้อนอัตลักษณ์ของคนรุ่นใหม่ผ่านมุมมองของความเชื่อในรูปแบบที่ทันสมัย และช่วยให้แฟชั่นกลายเป็นพื้นที่สำหรับการแสดงออกถึงศรัทธา ความหมาย และความงามในเวลาเดียวกัน

แนวทางการออกแบบเสื้อผ้าแฟชั่นสตรีทแวร์จากสิ่งศักดิ์สิทธิ์วัดเล่งเน่ยยี่สำหรับกลุ่มเจนเนอเรชันซี

GRAPHIC STYLE



ภาพที่ 6 แนวทางการออกแบบกราฟิกจากสิ่งศักดิ์สิทธิ์
 ที่มา ผู้วิจัย (2568)

อภิปรายผล

แนวคิดในการผสมผสานความเชื่อทางศาสนาเข้ากับแฟชั่นร่วมสมัยไม่เพียงแต่ตอบสนองความต้องการทางสุนทรียะของกลุ่มเป้าหมาย แต่ยังสะท้อนถึงการเปลี่ยนแปลงของบริบททางสังคมและวัฒนธรรมที่กำลังเกิดขึ้น โดยเฉพาะในกลุ่ม Generation Z ที่ให้ความสำคัญกับอัตลักษณ์ ความหมายและการสื่อสารผ่านเครื่องแต่งกาย หนึ่งในประเด็นสำคัญที่พบ คือ แนวโน้มการหวนกลับมาสนใจ “ความเชื่อ” และ “จิตวิญญาณ” ของคนรุ่นใหม่ ซึ่งไม่ได้จำกัดอยู่แค่การปฏิบัติตามพิธีกรรมทางศาสนาเท่านั้น แต่ถูกตีความใหม่ผ่านบริบทของแฟชั่น โลฟิสต์สไตล์ และวัฒนธรรมมูเตลูในสังคมไทย (วิทยาลัยการจัดการมหาวิทยาลัยมหิดล, 2563) ซึ่งแนวโน้มนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ Miller (2017) ที่ระบุว่าในยุคโลกาภิวัตน์ ผู้คนมีแนวโน้มแสวงหาความหมายและความมั่นคงทางจิตใจจากวัฒนธรรมท้องถิ่นหรือสิ่งเหนือธรรมชาติ และมักแสดงออกผ่านวัตถุที่จับต้องได้ เช่น เครื่องแต่งกายหรือเครื่องประดับที่มีความหมายเฉพาะ

งานวิจัยของ Han & Lee (2021) ยังพบว่า การออกแบบแฟชั่นที่ผสมผสานสัญลักษณ์ศักดิ์สิทธิ์หรือความเชื่อทางจิตวิญญาณ มีแนวโน้มที่จะเพิ่มความรู้สึกร่วมทางอารมณ์และคุณค่าทางจิตใจให้แก่ผู้บริโภค โดยเฉพาะในกลุ่มวัยรุ่นที่กำลังสร้างอัตลักษณ์ของตนเอง ทั้งนี้สอดคล้องกับผลการเลือกแบบลวดลายน้ำเต้าในการออกแบบที่ได้รับความนิยม บ่งชี้ถึงความสามารถของผู้บริโภคในการ “อ่าน” และ “แปลความ” สัญลักษณ์ได้อย่างมีบริบท โดยผู้บริโภคไม่ได้ต้องการแค่ลวดลายที่สวยงาม แต่ต้องการ ความหมายที่สอดคล้องกับความเชื่อและชีวิตประจำวัน ดังนั้นการออกแบบแฟชั่นจึงไม่ใช่แค่การผลิตสินค้า แต่เป็นการสร้างประสบการณ์และเรื่องราว เช่นเดียวกับ Barnard (2014) อธิบายว่าแฟชั่นมีบทบาทเป็น “ตัวกลางทางวัฒนธรรม” ที่ช่วยสะท้อนอัตลักษณ์ ความเชื่อ และระบบคุณค่าของผู้บริโภค การวิเคราะห์แบรนด์ระดับโลก เช่น Off-White หรือ Stussy ยังยืนยันถึงแนวคิดที่ว่า ความสำเร็จของแบรนด์แฟชั่นสตรีทแวร์ในยุคปัจจุบันไม่ได้ขึ้นอยู่กับความหรูหรา แต่เกิดจากการเข้าใจวัฒนธรรมและจิตวิญญาณของกลุ่มเป้าหมายอย่างลึกซึ้ง (McDowell, 2020)

อย่างไรก็ตาม แม้งานวิจัยหลายชิ้นจะกล่าวถึงการใช้สัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมในแฟชั่น แต่มีเพียงไม่กี่งานที่วิเคราะห์ถึงกระบวนการตีความ (interpretation) ที่เกิดจากปฏิสัมพันธ์ของผู้บริโภคกับบริบททางสังคมร่วมสมัย เช่นเดียวกับงานวิจัยนี้ที่พบว่าแนวทางการออกแบบซึ่งไม่จำกัดอยู่ในกรอบความเชื่อแบบดั้งเดิม แต่เลือก “ตีความใหม่” เพื่อให้สอดคล้องกับยุคสมัยและความคิดของผู้บริโภครุ่นใหม่ เป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพในการสื่อสาร ข้อนี้อสอดคล้องกับแนวคิดของ Entwistle (2015) ที่วิพากษ์บทบาทของแฟชั่นว่าเป็นพื้นที่ต่อรองทางอำนาจและความหมาย ซึ่งผู้บริโภคไม่ได้เป็นเพียงผู้รับ แต่ยังเป็นผู้สร้างความหมายใหม่จากบริบทเฉพาะของตนเอง

อีกหนึ่งประเด็นสำคัญที่ควรพิจารณาในการออกแบบแฟชั่นที่เกี่ยวข้องกับสิ่งศักดิ์สิทธิ์ คือการเลือกใช้วัสดุที่เหมาะสมกับบริบททางวัฒนธรรมและสื่อถึงความเคารพในความเชื่อ เช่น ในบริบทของวัดเล่งเน่ยยี่ ซึ่งเป็นวัดจีนที่มีสถาปัตยกรรมและศิลปกรรมแบบจีนดั้งเดิม การเลือกใช้สีแดงและสีทองถือเป็นทางเลือกที่เหมาะสม เนื่องจากสีแดงในวัฒนธรรมจีน สื่อถึงความเป็นสิริมงคล ความโชคดี และพลังชีวิต ในขณะที่สีทองแทนความรุ่งเรือง ความมั่งคั่ง และความเคารพบูชา ตัวอย่างเช่น การออกแบบเสื้อแจ็กเก็ตสตรีทแวร์ที่ใช้สีแดงเป็นพื้นหลัก



ตัดด้วยลายกราฟิกสีทองที่ได้แรงบันดาลใจจากยันต์มงคล ไม่เพียงช่วยสร้างความโดดเด่นด้านสุนทรียศาสตร์ แต่ยังคงไว้ซึ่งความเคารพในบริบทของศาสนาพุทธทางศาสนาและวัฒนธรรม

นอกจากนี้ ยังพบว่า การให้ความสำคัญกับบริบททางวัฒนธรรมและการตีความข้ามวัฒนธรรม เช่น การใช้สีหรือวัสดุมงคลจากวัดในฐานะองค์ประกอบการออกแบบกราฟิกที่ร่วมสมัย การนำฟอนต์จีนดั้งเดิมมาดัดทอนให้เข้ากับแนว Minimalist หรือแม้แต่การใช้เทคนิคพิมพ์แบบ Flat Design และ Pixel Art สามารถสะท้อนพลังศรัทธาในรูปแบบที่ทันสมัยและเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายเจนเนอเรชัน Z ได้อย่างมีความหมาย แนวคิดนี้สอดคล้องกับงานของ รพีภัทร และพัชรา (2567) ที่เสนอให้ใช้ทรัพยากรธรรมชาติจากท้องถิ่น เช่น สีดิน ผสานเข้ากับแรงบันดาลใจจากวัฒนธรรมท้องถิ่น เช่น สถาปัตยกรรมโมร็อกโก เพื่อนำเสนอผลิตภัณฑ์แฟชั่นที่มีทั้งความร่วมมือและรากเหง้า

ในภาพรวม งานวิจัยนี้จึงแสดงให้เห็นถึง “การแปลงความหมาย” (transformation of meaning) ที่เกิดขึ้นเมื่อสัญลักษณ์ศักดิ์สิทธิ์เข้าสู่ระบบแฟชั่นร่วมสมัย ซึ่งอาจมองได้ว่าเป็นการวิพากษ์โครงสร้างความเชื่อเดิมและสร้างความหมายใหม่ผ่านภาษาแห่งแฟชั่น ซึ่งเป็นการสะท้อนถึงแนวโน้มที่ผู้บริโภคในยุคใหม่ให้ความสำคัญกับ “ความหมาย” มากกว่ารูปลักษณ์เพียงอย่างเดียว

สรุปผล

แนวทางการพัฒนาแบรนด์แฟชั่นสตรีทแวร์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากสิ่งศักดิ์สิทธิ์ของวัดเล่งเน่ยยี่ ควรให้ความสำคัญกับการสร้างอัตลักษณ์ที่ชัดเจน ผ่านโลโก้ที่จดจำง่าย และมีเรื่องราวเบื้องหลังที่สื่อถึงคุณค่าทางวัฒนธรรม การกำหนดคอนเซ็ปต์และกลุ่มเป้าหมายที่ตรงจุด โดยเฉพาะกลุ่มเจนเนอเรชัน Z ซึ่งให้ความสำคัญกับแฟชั่นที่สะท้อนตัวตน ความร่วมสมัย และความยั่งยืน เป็นปัจจัยสำคัญในการออกแบบ

การศึกษายังพบว่า แบรนด์สตรีทแวร์ระดับโลก เช่น Stussy, Essentials และ Off-White ประสบความสำเร็จจากการเข้าใจวัฒนธรรมของกลุ่มเป้าหมายอย่างลึกซึ้ง ผสานศิลปะ ดนตรี กีฬา และไลฟ์สไตล์เข้ากับดีไซน์ที่เรียบง่ายแต่ทรงพลัง การสร้างสัญลักษณ์ทางสังคมผ่านแฟชั่นทำให้ผู้บริโภคเกิดความภาคภูมิใจในการสวมใส่และมีความผูกพันกับแบรนด์ในระยะยาว สิ่งเหล่านี้แสดงให้เห็นว่า การออกแบบที่เข้าใจบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของผู้สวมใส่ มีผลอย่างยิ่งในการสื่อสารและสร้างคุณค่า การนำแนวคิดจากแบรนด์ระดับโลกมาประยุกต์ใช้ในบริบทไทยนั้น นักออกแบบควรพิจารณาทั้งด้านความงามเชิงศิลป์และความลึกซึ้งทางวัฒนธรรม โดยใช้กราฟิกหรือสัญลักษณ์ที่สะท้อนจิตวิญญาณของวัดเล่งเน่ยยี่ เช่น องค์เทพเจ้า ลวดลายมังกร หรือดอกบัว มาผสมผสานกับเทคนิคการออกแบบที่ร่วมสมัย เช่น การจัดองค์ประกอบแบบมินิมอล การใช้สีที่สะท้อนพลัง และการเลือกวัสดุที่สื่อถึงความยั่งยืน เพื่อสร้างผลงานที่มีทั้งมิติทางศิลปวัฒนธรรม และแฟชั่นอย่างสมดุลกับคนรุ่นใหม่ โดยเฉพาะกลุ่มผู้บริโภคในเจนเนอเรชัน Z ที่ให้ความสำคัญกับอัตลักษณ์ ความร่วมสมัย และความยั่งยืน

ท้ายที่สุดแนวคิด “การตีความใหม่” ถือเป็นหัวใจสำคัญของกระบวนการออกแบบที่เปิดโอกาสให้สิ่งศักดิ์สิทธิ์ดั้งเดิมถูกถ่ายทอดออกมาในรูปแบบใหม่ที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตและรสนิยมของคนรุ่นใหม่ การตีความเชิงสร้างสรรค์นี้ ไม่เพียงช่วยรักษาแก่นแท้ของความเชื่อเท่านั้น แต่ยังช่วยให้แฟชั่นกลายเป็นสื่อกลางที่มีชีวิตเชื่อมโยงอดีตกับปัจจุบัน และตอบสนองต่อความต้องการด้านอัตลักษณ์ ความงามและความหมายในโลกยุคใหม่อย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

- 1.1 ศึกษาผลกระทบทางวัฒนธรรมและจริยธรรม ระวังในการนำองค์ประกอบทางศาสนาและความเชื่อมาใช้ในการออกแบบแฟชั่น เพื่อให้เกิดความเหมาะสม ไม่ลบหลู่ และเคารพต่อบริบททางวัฒนธรรม
- 1.2 การสร้างแบรนด์ (Brand Identity) การสร้างแบรนด์สตรีทแวร์ควรเน้นการออกแบบโลโก้และกราฟิกที่มีเอกลักษณ์และสามารถจดจำได้ง่าย รวมถึงสร้างเรื่องราว (Storytelling) ที่เชื่อมโยงกับวัฒนธรรมและความเชื่อเพื่อเสริมคุณค่าทางจิตใจและเศรษฐกิจให้กับสินค้า
- 1.3 การมีส่วนร่วมของกลุ่มเป้าหมาย การออกแบบในอนาคตควรเปิดโอกาสให้กลุ่มเป้าหมายมีส่วนร่วมในการให้ความคิดเห็นผ่านแบบสอบถามหรือโซเชียลมีเดีย เพื่อพัฒนาผลงานให้สอดคล้องกับรสนิยมของกลุ่มผู้บริโภคอย่างแท้จริง



- 1.4 ส่งเสริมมูลค่าทางใจและจิตวิญญาณ การออกแบบควรสื่อสารให้ผู้สวมใส่รู้สึกถึงพลังบวก เสริมกำลังใจ หรือเสริมโชคตามคติความเชื่อ เพื่อให้สินค้าไม่ได้เป็นแค่แฟชั่น แต่ยังเป็นเสมือนเครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจด้วย

2. ข้อเสนอแนะในการจัดทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาความคิดเห็นจากกลุ่มเป้าหมาย Generation Z ในพื้นที่หลากหลายทางภูมิศาสตร์และวัฒนธรรม เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างด้านทัศนคติ ความเชื่อ และพฤติกรรมบริโภคแฟชั่นแนวสตรีทแวร์ ที่มีองค์ประกอบของความเชื่อหรือสิ่งศักดิ์สิทธิ์

2.2 ควรศึกษากรณีศึกษาของแบรนด์ในไทยที่ใช้แนวคิดมูเตลู เพื่อเปรียบเทียบกลยุทธ์ด้านการออกแบบ การตลาด และการสร้างแบรนด์ในบริบทท้องถิ่น และวิเคราะห์ปัจจัยที่ทำให้แบรนด์เหล่านั้นประสบความสำเร็จหรือล้มเหลว

2.3 ควรศึกษาอิทธิพลของสื่อดิจิทัลและโซเชียลมีเดียต่อการรับรู้แบรนด์แฟชั่นเชิงความเชื่อเนื่องจากโซเชียลมีเดียเป็นช่องทางหลักในการสร้างภาพลักษณ์แบรนด์ในหมู่คนรุ่นใหม่ จึงควรศึกษาเพิ่มเติมว่า รูปแบบการสื่อสารแบบใดสามารถถ่ายทอดความเชื่อและวัฒนธรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพและเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย

เอกสารอ้างอิง

- กรมสุขภาพจิต. (2565). รายงานสถานการณ์สุขภาพจิตของประชาชนในช่วงการระบาดของโควิด-19 ปี 2563–2564. กระทรวงสาธารณสุข.
- พงศ์พลิน โสภา. (2568). สัมภาษณ์ส่วนตัว. Art Director, Matter Makers.
- รพีภัทร สำเภา และ พัดชา อุทิศวรรณกุล. (2567). การสร้างสรรค์ตราสินค้าเครื่องแต่งกายแฟชั่น และผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์เพื่อการท่องเที่ยวจากนวัตกรรมสีดิน ณ อุทยานธรณีโลกจังหวัดสตูล ภายใต้แนวคิดการข้ามวัฒนธรรมร่วมสมัย. *วารสารศิลปปริทัศน์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา*, 12(1), 1–11.
- Adobe. (2023). *Top graphic design trends, Chris Do's expert tips, and the best creative tools for 2023*. Adobe Express. <https://www.adobe.com/express/learn/blog/graphic-design-trends>
- Adobe. (2024). *Graphic design trends for 2024*. Adobe Express. <https://www.adobe.com/express/learn/blog/design-trends-2024>
- Adobe. (2025). *Graphic design trends 2025*. Adobe Express. <https://www.adobe.com/express/learn/blog/design-trends-2025>
- uzair. (2025). *The rise of minimalist label design*. Austin Trim. <https://austintrim.co/the-rise-of-minimalist-label-design/>
- Behance. (2019). *Swiss design era inspired Nike x Off-White advertising*. <https://www.behance.net/gallery/83409089/Nike-x-Off-White->
- Behance. (2023). *Graphic design trends 2023*. <https://www.behance.net/gallery/158346281/Graphic-Design-Trends-2023>
- Behance. (2024). *Graphic design trends 2024*. <https://www.behance.net/gallery/184490399/Graphic-Design-Trends-2024>
- Behance. (2025). *Design trends to watch in 2025*. <https://www.behance.net/gallery/209674381/Design-Trends-2025>
- Barnard, M. (2014). *Fashion as communication*. Routledge.
- Business of Fashion. (2020). *How Stüssy became a streetwear institution*. <https://www.businessoffashion.com/articles/news-analysis/how-stussy-became-a-50-million-global-streetwear-brand-without-selling-out/>
- Business of Fashion. (2021). *The plan for Off-White after Virgil Abloh*. <https://www.businessoffashion.com/articles/luxury/the-plan-for-off-white-after-virgil-abloh/>



- Canival. (n.d.) *BEHIND THE ICON OFF- WHITE™* ความเป็นมาของแบรนด์ที่พาสตริทแฟชั่นขึ้นปอนหัง.
<https://www.carnivalbkk.com/th/blog/behind-the-icon-off-white.html>
- Deer Designer. (2023, September 18). The power of nostalgia in design: Using retro styles in your brand graphics for an emotional connection. <https://deerdesigner.com/blog/the-power-of-nostalgia-in-design-using-retro-styles-in-your-brand-graphics-for-an-emotional-connection/>
- Entwistle, J. (2015). *The fashioned body: Fashion, dress and modern social theory* (2nd ed.). Polity Press.
- FashionUnited. (2022). *Everything you need to know about: Off-White*.
<https://fashionunited.uk/press/fashion/everything-you-need-to-know-about-off-white/>
- Fear of God. (n.d.). Essentials lounge fleece sweatpant - heather stone.
<https://fearofgod.com/en-th/collections/essentials/products/essentials-130sp254322f-lounge-fleece-sweatpant-heather-stone>
- Gabe Clothing. (2023). *Stussy: A case study in pioneering streetwear*.
<https://gabeclothing.ca/blogs/building-a-clothing-brand/stussy-case-study>
- Genesis17. (2025). *ต้นกำเนิดแบรนด์ Fear of God และ Essentials ที่สาวกห้ามพลาด*.
<https://genesis17.com/blogs/essentials-news/ต้นกำเนิดแบรนด์-fear-of-god-และ-essentials-ที่สาวกห้ามพลาด>
- GQ. (2019). *Dior and Stussy are collaborating on the coolest collection of the year*.
<https://www.gq.com/story/dior-stussy-collab-announcement>
- Gridfiti. (n.d.). *Hypebeast fonts your favorite streetwear brands use*.
<https://gridfiti.com/hypebeast-fonts/>
- Hafi. (n.d.). *Fear of God Essentials (@essentials) net worth*.
<https://hafi.pro/income/essentials>
- Han, Y., & Lee, J. (2021). Symbolic value of religious elements in fashion: A study on spiritual expression among Gen Z consumers. *Journal of Fashion Marketing and Management*, 25(4), 623–640. <https://doi.org/10.1108/JFMM-09-2020-0183>
- Highsnobiety. (n.d.). *Stüssy: What you need to know about the clothing brand*.
<https://www.highsnobiety.com/tag/stussy/>
- McDowell, L. (2020). *Streetwear: Fashion, culture, and identity*. Bloomsbury Publishing.
- Miller, D. (2017). *Material culture and mass consumption*. Wiley.
- McKinsey & Company. (2021). *Gen Z's influence on social media-driven fashion trends in Thailand*. McKinsey & Company.
- Off-White. (n.d.). Official website. <https://www.off-white.com/en-th/>
- Subframe. (2025). *What font does Off-White use?*
<https://www.subframe.com/tips/what-font-does-off-white-usesubframe.com>
- Stüssy. (n.d.). Official website. <https://www.stussy.com>
- Thanapplus. (n.d.). *ประวัติ Stussy สตูซี่ สตรีทแวร์ แบรนด์ดังและเตะตา กับสกีนด้วยลายมือ*
<https://thanapplus.com/ประวัติ-stussy-สตูซี่-สตรีทแวร์/>
- The Brand Hopper. (2024, January 16). *Marketing strategies and marketing mix of Off-White*.
<https://thebrandhopper.com/2024/01/16/marketing-strategies-and-marketing-mix-of-off-white/>
- Vogue. (2020, October 22). *Fear of God could grow to \$1BN. For Jerry Lorenzo, that's not the goal*.
<https://www.vogue.com/article/fear-of-god-could-grow-to-dollar1bn-for-jerry-lorenzo-thats-not-the-goal>
- Vogue Business. (2021). *Collaboration and Limited Edition: The secret weapons of streetwear brands*.

WGSN. (2023). *Gen Z and fashion: The values behind their spending habits*.

<https://www.wgsn.com/en/article/gen-z-fashion-values-spending-habits>

Wong, T. (2021). Digital spirituality: How social media shapes modern beliefs. *Journal of Contemporary Asian Media*, 7(3), 58–74.

99designs. (2022, March 25). Flat design and semi-flat design: Everything you need to know.

<https://99designs.com/blog/design-history-movements/flat-design-and-semi-flat-design/>



โหมโรงจินตนาการเสียงแห่งบูรพาสำหรับวงซิมโฟนีออร์เคสตรา The Oriental Fantasy Overture for Symphony Orchestra

วริทธิ์นันท์ ฤกษ์วัชรสินธุ์¹, วีรชาติ เปรมานนท์²

Waritnan Loekwatchasin¹, Weerachat Premananda²

^{1,2}คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

^{1,2}Faculty of fine and applied arts, Chulalongkorn University

E-mail : ¹drwpremananda@yahoo.com

(Received : May 26, 2025 Revised : May 16, 2026 Accepted : May 31, 2026)

บทคัดย่อ

งานวิจัยสร้างสรรค์บทประพันธ์เพลง โหมโรงจินตนาการเสียงแห่งบูรพาสำหรับวงซิมโฟนีออร์เคสตรา มีวัตถุประสงค์เพื่อวิจัยสร้างสรรค์ทำนองเพลงที่มีนวัตกรรมใหม่ในลักษณะดนตรีพรรณนา (Program Music) เพื่อแสดงวัฒนธรรมของเสียงในมิติต่างๆเป็นความโดดเด่นของดนตรีตะวันออก และตะวันตก โดยใช้วงซิมโฟนีออร์เคสตราในการแสดง รูปแบบการประพันธ์เพลงใช้หลักการผสมเสียงและสร้างสีสันเสียงภายใต้รูปแบบของการดำเนินคอร์ดแบบโครมาติกมามีความยาวประมาณ 22 นาที มีการบูรณาการ แนวทำนองที่สอดประสานกันเป็นรูปแบบของบาโรก (Baroque 1600-1750) โพลีโฟนี (Polyphony) ที่มีแนวทำนองที่สอดสลับหลากหลายแนว ที่ซับซ้อนรวมถึงการใช้เครื่องเป่าลมไม้หลากหลายมิติของสีสัน

คำสำคัญ: จินตนาการเสียงแห่งบูรพา โหมโรง บาโรก โพลีโฟนี

Abstract

The creative research music composition : The Oriental Fantasy Overture for Symphony Orchestra, aims to create the new innovative composition. The program music has intended to express and link diversity of the Eastern cultural sound dimension. Meanwhile, it was combined the spectacular pattern of the East and the West altogether via the sound performance of the symphony orchestra The compositional technique combined the sound dimension and chromatic harmonic progression as the highlight in representing the West. The piece has approximate duration of 22 minutes. There are also integrated melodic layers and Baroque (1600-1750) polyphony as complexed supplementary. The woodwind sections whereby produced tone colour dimension.

Keyword: The Oriental Fantasy, Overture, Thai Classical music, Baroque music, Polyphony

¹นิสิตปริญญาโท หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กรุงเทพฯ 10330

M.F.A candidate, Faculty of fine and applied arts, Chulalongkorn University, Bangkok 10330

²ศ.ดร. คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กรุงเทพฯ 10330

²Prof. Dr., Faculty of fine and applied arts, Chulalongkorn University, Bangkok, 10330

*Corresponding author: E-mail address: drwpremananda@yahoo.com



ความเป็นมาและความสำคัญ

นอกเหนือจากบทกวี ที่สามารถบอกเล่าเรื่องราวความประทับใจจากสิ่งต่างๆ เป็นลายลักษณ์อักษร หรือแม้แต่บรรยายความงามของธรรมชาติ ด้วยภาษาที่สวยงามแล้ว และเพื่อให้ได้รรถกรในบทกวีมากขึ้น ผู้อ่านได้เข้าถึงอารมณ์และความรู้สึกของบทกวีนั้นๆ ให้มากขึ้นจินตนาการของตนเอง

โหมโรงจินตนาการเสียงแห่งบูรพา สำหรับวงซิมโฟนีออร์เคสตรา เปรียบเป็นบทกวี กล่าวคือเป็นบทประพันธ์ที่บรรยายเรื่องราวเป็นเหมือนสมุดบันทึกภาพชีวิตของผู้ประพันธ์ มีการเอาเทคนิคดนตรีตะวันตก มาบูรณาการ และใช้รูปแบบดนตรีตะวันออก ในคีตลักษณ์ของ “โหมโรง” มาใช้กำกับรูปแบบและโครงสร้างประพันธ์

“จินตนาการเสียงแห่งบูรพา” คำว่าจินตนาการคือความคิดการนึกฝัน การสร้างภาพขึ้นหากว่ากันตามความหมายในพจนานุกรมแล้วนั้น ก็คือ การสร้างภาพขึ้นในจิตใจ นั้นหมายถึงว่า ภาพนั้นอาจจะจริงหรือไม่ จะเป็นแค่ความหวัง หรือภาพที่อยากจะให้เป็นก็ได้เช่นกัน “เสียงแห่งบูรพา” คำว่า บูรพา อาจจะแปลได้ว่าเป็นทิศตะวันออก หรือ เบื้องหน้า ก็ได้เช่นกัน ในที่นี้ จะขอใช้ในความหมายว่า เบื้องหน้า ดังนั้น “จินตนาการเสียงแห่งบูรพา” จึงเป็นการใช้ข้อบทประพันธ์ในการกล่าวนำให้เห็นถึงเรื่องราวที่จะกล่าวถึงในบทเพลงนี้ต่อไปเบื้องหน้านั่นเอง

ลักษณะบทประพันธ์นี้ นำเสนอในรูปแบบของ โพลีโฟนี ที่ถูกกำหนดด้วย โหมทิฟ รวมถึงจังหวะที่แทรกความเร้าใจ และอ่อนหวานกลมกลืนกัน

วัตถุประสงค์ของการประพันธ์เพลง

เพื่อให้เกิดบทประพันธ์ในรูปแบบใหม่ ให้จินตนาการเหมือนการอ่านนิยายชีวิต ที่ใช้เสียงดนตรีแทนการพรรณนา และแสดงความหมายของเทคนิคดนตรีตะวันตก และ เป็นการแสดงศักยภาพตัวผู้ประพันธ์

ขอบเขตการประพันธ์เพลง

1. เป็นดนตรีพรรณนา
2. เป็นบทประพันธ์สำหรับวงซิมโฟนีออร์เคสตรา
3. กำหนดให้มีแนวเดียวกับที่แทนตัวละครแต่ละบทบาทตามจินตนาการของผู้ประพันธ์

วิธีดำเนินการประพันธ์เพลง

1. ศึกษาผลงานของนักประพันธ์ยุคต่างๆ
2. สร้าง ทำนองหลัก และทำนองรองแทนบทบาทในแต่ละตัวละคร
3. กำหนดจำนวนเครื่องดนตรีที่ใช้เดี่ยวและรวมวงกลุ่มย่อยใช้ประสานกับวงออร์เคสตรา
4. ปรับแต่งบทประพันธ์ พัฒนาทำนอง และผสมผสานเสียงเครื่องดนตรีต่างๆ เป็นการสร้างบทบาทของอารมณ์เพลง
5. จัดพิมพ์และนำเสนอเป็นรูปเล่มวิทยานิพนธ์

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เกิดเป็นบทประพันธ์รูปแบบใหม่ ที่มีนวัตกรรมและบูรณาการด้านการประพันธ์เพลง
2. บทเพลงที่แสดงเทคนิคดนตรีและจินตนาภาพวัฒนธรรมตะวันออก



ลักษณะของบทประพันธ์

1. สังคีตลักษณะ หรือลักษณะเพลงเพลงโอเวอร์เจอร์ (Overture) ^[3]

ตามความหมายของดนตรีตะวันตก บทโอเวอร์เจอร์ (Overture) คือบทประพันธ์ที่ใช้สำหรับเปิดการแสดงอุปรากร (Opera) โดยจะนำโมทีฟ ที่สำคัญที่เกิดขึ้นในอุปรากรเรื่องนั้นๆ มากล่าวโดยสรุปผ่านบทประพันธ์ประเภทโอเวอร์เจอร์ (Overture) ทำให้บทประพันธ์นี้กลายเป็นบทประพันธ์ที่เหมือนจะเป็นบทสรุปเหตุการณ์ต่างๆ ช่วงสำคัญในสมุดบันทึกที่ถูกนำมาร้อยเรียงเป็นบทประพันธ์นี้ขึ้นมา

2. การประพันธ์เพลงโดยอ้างอิงบันไดเสียง (Tonal Music) ^[1]

บทประพันธ์โอเวอร์เจอร์จินตนาการเสียงแห่งบูรพาสำหรับวงซิมโฟนีออร์เคสตรา เป็นบทประพันธ์ที่มีระบบเสียงที่ยึดระบบบันไดเสียง (Scale) โดยเริ่มจาก บันไดเสียงซีเมเจอร์ (C Major scale) และค่อยเปลี่ยนคีย์ไปยัง บันไดเสียงซีไมเนอร์ ซึ่งเป็นคีย์คู่ขนาน (Parallel Key) (หมายถึง บันไดเสียง ที่มีชื่อโน้ตตัวแรกเหมือนกัน แต่มีคอร์ด และโครงสร้างบันไดเสียงที่ต่างกัน^[2]) แล้วจึงใช้คอร์ดซีเมเจอร์ซึ่งยืมจากบันไดเสียงซีเมเจอร์ (C Major Scale) ในคีย์คู่ขนาน (Parallel Key) เดิม มาใช้เพื่อเปลี่ยนไปยังบันไดเสียงจีเมเจอร์ (G Major Scale) เป็นต้น

3. สังคีตลักษณะของบทประพันธ์ ^[1]

รูปแบบสังคีตลักษณะของบทประพันธ์นี้ ประกอบไปด้วย โพลีโฟนี (Polyphony) เป็นส่วนสำคัญ คือการนำแนวทำนองมาสอนประสานกันในแนวนอน ซึ่งเป็นรูปแบบการประพันธ์ที่นิยมใช้กันในยุคคลาสิก (Baroque 1600-1750) ^[4] มีทำนองที่พัฒนาจากโมทีฟหลักไปพร้อมๆ กับการเปลี่ยนคีย์ รวมถึงการกำหนด texture ของบทประพันธ์ในแต่ละท่อนที่ยังคงความเป็น Polyphony อยู่เสมอ



ภาพที่ 1 ตัวอย่างการเดินทำนองในท่อนที่ 208 ในเครื่องไวบราโฟน
ที่มา ผู้วิจัย



ภาพที่ 2 ตัวอย่างการเดินทำนองในท่อนที่ 216 ในเครื่องไวบราโฟน
ที่มา ผู้วิจัย

4. เรื่องราวที่ถูกกล่าวถึง และอ้างอิงในบทประพันธ์

บทประพันธ์นี้ เป็นบทประพันธ์ที่อ้างอิงถึง ความรู้สึกต่อเหตุการณ์ต่างๆ ที่ผ่านเข้ามา ที่เป็นทั้งสิ่งที่สวยงาม น่าจดจำ หรือแม้แต่ว่าที่เป็นบทเรียนในชีวิต ทำให้ย้อนกลับไปนึกถึง เรื่องราวในอดีต ในช่วงวัยที่มีแต่ความสนุกสนาน ยกตัวอย่างการกล่าวถึง ความคิดถึงในวัยเด็ก จะเริ่มจากอักษร D โดยใช้เสียงจาก ไวบราโฟน (Vibraphone) และ กลอเคนสปีล (Glockenspiel) เดินทำนองในอัตราจังหวะที่ค่อนข้างเร็วเล็กน้อย และใช้โมทีฟง่ายๆ ผสมผสานกับสีสั่น และเอกลักษณ์ของ Vibraphone ที่มีช่วงเสียงที่กว้างพาเหมาะ และสามารถเล่นใน



รูปแบบของ โพลีโฟนี ได้อย่างลงตัว จับคู่กับเสียงเล็กๆ สูงๆ จาก Glockenspiel เล่นทำนองบนสุดคู่กันกับเสียงไวบราโฟน ให้ออกมาเหมือนเสียงเพลงกล่อมเด็ก (lullaby)



ภาพที่ 3 ตัวอย่างการเดินทำนองในท่อนที่ 132 ในเครื่องไวบราโฟน
ที่มา ผู้วิจัย



ภาพที่ 4 ตัวอย่างการเดินทำนองในท่อนที่ 132 ในเครื่อง Glockenspiel
ที่มา ผู้วิจัย

ต่อมา ในช่วงกลางเพลง ที่มีการเปลี่ยนแปลงอัตราจังหวะให้เร็วขึ้น รวมถึงเปลี่ยนแปลงลักษณะการบรรเลง ในแต่ละเครื่องดนตรี ให้มีความกระชับ สนุกขึ้น โดยนำเสนอการเดินทำนองแบบ โพลีโฟนีประกอบด้วยโน้ต Staccato เดินอยู่รอบๆ ประดับให้เพลงมีเนื้อหาที่น่าสนใจ

ในส่วนของบริษัทท่อนนี้ ตั้งใจกล่าวถึง เสียงเด็กๆ การวิ่งเล่น พุดคุยที่สนุกสนาน โดยให้การเดินทำนองแบบ โพลีโฟนี แทน ประโยคพุดคุยกัน ถามตอบกัน ในหลายๆเครื่องดนตรี สื่อถึงเด็กๆหลายๆคน ที่มารวมตัวกันเล่นสนุกสนานเป็นต้น

ภาพที่ 5 ตัวอย่างการเดินทำนองในท่อนที่ 138 ในกลุ่มเครื่องเป่าลมไม้ (Woodwinds)
ที่มา ผู้วิจัย



5. การเลือกใช้เครื่องดนตรี ในช่วงต่างๆ

เครื่องดนตรีแต่ละชนิดนั้น มีเสียง และเอกลักษณ์ที่แตกต่างกันออกไป รวมถึงเทคนิคต่างๆ ที่ใช้กับเครื่องดนตรีนั้นๆ ล้วนแล้วแต่ให้สีสันที่แตกต่างกันออกไป^[1] เช่น การเลือกใช้เครื่องดนตรีประกอบจังหวะ ที่มีระดับเสียง (Pitch Percussion) อย่าง ไซโลโฟน (Xylophone)^[7] ที่มีลักษณะเป็นแผ่นไม้ และใช้ไม้ตี (Mallet) ให้สีสันเหมือนกับเสียงเครื่องดนตรีตะวันตก ผสมผสานอยู่ในบทเพลง ตามขนบ ของดนตรีตะวันตกเป็นต้น การเลือกใช้

ไวบราโฟน (Vibraphone) ที่ให้เสียงใสๆ ก้องกังวาน ด้วยลักษณะของแผ่นโลหะ เมื่อใช้ไม้ (Mallet) ตีลงไป ให้ความรู้สึก สบายหรือเหมือนตกอยู่ในห้วงความฝัน โดยเฉพาะการเลือกใช้เครื่องดนตรีชนิดนี้ เมื่อทำเป็นโพลีโฟนี (Polyphony) จะให้ความรู้สึกที่ ไม่สับสนวุ่นวาย แต่กลับให้ความรู้สึกที่สงบ เย็นเป็นต้น



ภาพที่ 6 ตัวอย่างจากห้องที่ 172 การใช้ Glockenspiel Xylophone และ Vibraphone
ที่มา ผู้วิจัย

ห้องที่ 172 การใช้ Glockenspiel Xylophone และ Vibraphone เล่นทำนองที่มีความสนุกสนาน ในส่วนโน้ตที่ค่อนข้างสั้น โดยมีแนวทำนองหลักปรากฏ ล้อกันไปเรื่อยๆ ให้ความรู้สึกที่ตื่นเต้น สนุกสนาน และการเคลื่อนที่ของเสียง ที่ไปข้างหน้า รวมถึงให้รู้สึกถึงการผสมผสานกันระหว่างดนตรีตะวันตก และกลิ่นอายของดนตรีตะวันออก



ภาพที่ 7 ตัวอย่างจากห้องที่ 257 การใช้เสียงไวบราโฟน
ที่มา ผู้วิจัย



ห้องที่ 257 การใช้เสียงไวบราโฟน เดินทำนองในลักษณะของโพลีโฟนี ร่วมกับการลากเสียงยาวของกลุ่มเครื่องสาย ในอัตราจังหวะที่ไม่เร็วไม่ช้า ช่วยนำเสนอความรู้สึกที่สงบ เย็น

6. การกำหนดท่อน

ในการกำหนดท่อน ในแต่ละช่วงโดยใช้ Rehearsal Mark เป็นตัวกำหนดฉากต่างๆ เป็นรูปแบบที่พัฒนาอย่างอิสระ อ้างอิงจากอารมณ์เพลงในแต่ละเรื่องราว ที่ถูกเล่าผ่านบทประพันธ์นี้ เป็นรูปแบบอิสระ (Free Form)^{[1][5][6]} เรื่องราวที่ถูกกล่าวถึงในบทประพันธ์นี้

7. ประเภทของบทประพันธ์ และเนื้อหาของบทประพันธ์

ประเภทของบทประพันธ์นี้ คือดนตรีบรรยายเรื่องราว (Program music)^[1] เป็นการเล่าเรื่องสมุดบันทึกของตัวละครหนึ่ง ที่ได้บันทึกถึงเหตุการณ์สำคัญมากมาย ทั้งดีและร้าย และปิดท้ายด้วยความรู้สึกของตัวละครที่เขียนบันทึกเล่มนี้ถึงการเริ่มต้นใหม่ที่มาพร้อมความหวัง และความกลัว

สมุดบันทึกเล่มนี้บรรยายถึงเหตุการณ์ที่เป็นไป จากความเรียบง่าย ของการดำเนินชีวิต แทนด้วยบันไดเสียงซีเมเจอร์ (C Major) ซึ่งเป็นบันไดเสียงที่ไม่มีเครื่องหมายชาร์ป หรือแฟลตใดๆ เป็นบันไดเสียงเริ่มแรก ให้เป็นสัญลักษณ์ของจุดเริ่มต้น และความเรียบง่าย ไม่หือหาว ต่อมา เริ่มเข้าสู่บันไดเสียง ซีไมเนอร์ (C minor) ซึ่งเป็นคีย์คู่ขนาน(Parallel Key) ของบันไดเสียง ซีเมเจอร์ (C Major) เดิม

ลักษณะของบันไดเสียงไมเนอร์ (minor) โดยธรรมชาติ จะให้ความหม่น และบรรยากาศที่ค่อนข้างไม่สดใส^[1] แตกต่างกับฝั่งเมเจอร์ (Major) เหมาะกับการเดินเรื่องราวเข้าสู่ช่วงเวลาที่ไม่ได้ราบรื่น และเดินทางไปเจอเรื่องราวที่ตึงเครียดขึ้น ทำให้ถึงช่วงเวลาสนุกสนาน โดยแทนด้วยบันไดเสียง จีเมเจอร์ (G Major) โดยค่อยๆ ใสความสนุกสนานเข้ามา ผ่านจังหวะ และสีสนของเครื่องดนตรี^[1] นำโดยกลุ่มเครื่องสาย (String Section) ที่ใช้เทคนิคการดีด (Pizzicato) และเครื่องประกอบจังหวะ แบบมีระดับเสียง (Pitch Percussion) ในการสร้างสีสนและบรรยากาศ ที่สนุกสนาน เมื่อกำลังวิ่งเล่นอยู่ในสวนสนุก ในบรรยากาศเก่าๆ ที่ถูกเล่าผ่านเสียง ที่ได้ตอบกันของประโยคเพลง ต่อมา ใช้การดึงจังหวะให้ค่อยๆ ช้าลง (Ritard) เพื่อนำเข้าสู่ช่วงก่อนสุดท้ายของบทเพลง บรรยายถึงความเป็นจริงโดยสรุปเรื่องราว ที่ในชีวิต มักจะมีทั้งเรื่องราวที่สนุกสนาน และเศร้ารวมกันอยู่ในทุกช่วงเวลาของชีวิต การยอมรับ และเดินต่อไปข้างหน้าอีกครั้ง ใช้การค้างเสียง (Pause) เล็กน้อย ก่อนคัท และเริ่มทำนองใหม่ ในบันไดเสียง จีเมเจอร์ (G Major) โดยเริ่มจากการใช้ กลุ่มเครื่องสาย 4 เครื่อง ฟลูต และ ไวบราโฟน ในการนำเข้าสู่ช่วงสรุป จากนั้นปิดท้ายด้วยทำนองที่เงียบสงบ



ภาพที่ 8 ตัวอย่างจากห้องที่ 180 (การค้างเสียง และหยุดเล็กน้อย)

ที่มา ผู้วิจัย



ห้องที่ 180 (การค้างเสียง และหยุดเล็กน้อย) และนำเสนออารมณ์ใหม่ ด้วยทำนองสงบ ในห้องที่ 181 เป็นต้นไป

ภาพที่ 9 ตัวอย่างจากห้องที่ 138 ที่ใช้กลุ่มเครื่องสาย ดัด สาย (Pizzicato)
ที่มา ผู้วิจัย



ห้องที่ 138 ที่ใช้กลุ่มเครื่องสาย ตีต สาย (Pizzicato) และการใช้กลุ่มเครื่องเป่าทองเหลือง ในการเล่น Staccato เพิ่มสีสันให้มีความสนุกสนาน โดยมีเครื่องเป่าลมไม้ เดินทำนองล้อกัน

เอกสารอ้างอิง

- ณรุทธ์ สุทธิจิตต์. (2555). *สังคีตนิยม: ความซาบซึ้งในดนตรีตะวันตก* (พิมพ์ครั้งที่ 9). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศศิ พงศ์สรายุทธ. (2553). *ดนตรีตะวันตก: ยุคบาโรกและยุคคลาสสิก* (พิมพ์ครั้งที่ 1). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ABRSM Grade 8 Trinity. (2023, September 3). *Borrowed chords and parallel keys*.
<https://mymusictheory.com/harmony/borrowed-chords-and-parallel-keys/>
- Hanna Kendall. (n.d.). *What is form in music*. Hoffman Academy. <https://www.hoffmanacademy.com/blog/what-is-form-in-music>
- Music Tutor UK. (n.d.). *Music analysis*. <https://musicteachers.co.uk/music/music-analysis>
- Yousician Team. (n.d.). *What is an overture?* <https://yousician.com/blog/overture>



การอนุรักษ์พื้นที่พลวัตหมู่บ้านโบราณเร้าหนาน: รูปแบบการจัดการชุมชนเชิงพลวัตแบบมีส่วนร่วมผ่านความร่วมมือพหุภาคี

The Conservation of the Dynamic Spatiality of Raonan Ancient Village: A Participatory Approach to Dynamic Community Governance through Multi-Stakeholder Collaboration

ลู่อ้วน เฟิง¹, เกียงศักดิ์ เขียวมั่ง², ชุศักดิ์ สุวิมลเสถียร³

Luyuan Feng¹, Kriangsak Khiaomang², Chusak Suvimolstien³

หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการศิลปะและวัฒนธรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

Doctor of Philosophy Program in Art and Cultural Management, Faculty of Fine and Applied Arts, Burapha University

E-mail : ¹luoyituan@hotmail.com, ²kriangsak_k@yahoo.com, ³chusaks@go.buu.ac.th

(Received : Sep 25, 2025 Revised : Nov 11, 2025 Accepted : Nov 25, 2025)

บทคัดย่อ

หมู่บ้านเร้าหนานในอำเภอฝูเหลียง เมืองจิ่งเต๋อเจิ้น เป็นแหล่งมรดกทางวัฒนธรรมที่มีประวัติศาสตร์ยาวนานเกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเซรามิก แต่ปัจจุบันกำลังเผชิญปัญหาการสูญเสียแรงงาน การลดลงของประชากรในพื้นที่ และการเสื่อมถอยของประเพณีท้องถิ่น ทำให้เกิดความเสี่ยงต่อการสูญหายของทั้งมรดกที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ จึงจำเป็นต้องมีแนวทางจัดการชุมชนที่สร้างดุลยภาพระหว่างการอนุรักษ์และการพัฒนา เพื่อให้หมู่บ้านสามารถดำรงอยู่ได้อย่างยั่งยืน การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการจัดการชุมชนเชิงพลวัตแบบมีส่วนร่วมผ่านความร่วมมือพหุภาคีในหมู่บ้านเร้าหนาน เพื่อพัฒนาแนวทางการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมที่ยั่งยืนโดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ โดยเก็บข้อมูลจากเอกสาร การสัมภาษณ์เชิงลึก และการสำรวจภาคสนาม เพื่อวิเคราะห์บทบาทของผู้มีส่วนร่วมในกระบวนการอนุรักษ์ ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการจัดการชุมชนเชิงพลวัตแบบมีส่วนร่วมผ่านความร่วมมือพหุภาคีในหมู่บ้านเร้าหนาน ตั้งอยู่บนหลักการ "ชุมชนนำ สถานศึกษาสนับสนุน ชาวบ้านลงมือ และสังคมร่วมขับเคลื่อน" ซึ่งก่อให้เกิดกลไกการจัดการที่ยืดหยุ่นและครอบคลุม สามารถกระตุ้นพลวัตจากภายใน พื้นมรดกวัฒนธรรมให้กลับมามีชีวิตชีวา และเชื่อมโยงการอนุรักษ์เข้ากับการพัฒนาเศรษฐกิจท้องถิ่นอย่างสมดุล รูปแบบดังกล่าวสามารถใช้เป็นต้นแบบในการบริหารจัดการหมู่บ้านโบราณอื่น ๆ เพื่อให้เกิดการอนุรักษ์และสืบต่อมรดกทางวัฒนธรรมอย่างมีชีวิต และผลักดันการฟื้นฟูชุมชนด้วยมรดกทางวัฒนธรรมได้อย่างยั่งยืนในระยะยาว

คำสำคัญ : การส่งเสริมการฟื้นฟูชุมชนด้วยมรดกทางวัฒนธรรม, ความร่วมมือพหุภาคี, พลวัตชุมชนจากภายใน

Abstract

Raonan Village in Fuliang County, Jingdezhen City, is a cultural heritage site with a long-standing history associated with the ceramic industry. However, the village is currently facing challenges such as labor migration, population decline, and the erosion of local traditions, leading to the risk of losing both tangible and intangible cultural heritage. Therefore, it is essential to establish a community management approach that balances cultural preservation with sustainable development. This study aims to examine the participatory dynamic community management process through a multi-stakeholder collaboration model in Raonan Village, with the objective of developing sustainable strategies for cultural heritage conservation. A qualitative research methodology was employed, incorporating document analysis, in-depth interviews, and field observations to investigate the roles of stakeholders in the conservation process. The findings reveal that the participatory dynamic community management model in Raonan Village is based on the principle of "community-led, academia-supported, villager-driven, and socially-coordinated" governance. This flexible and inclusive mechanism stimulates internal vitality, revitalizes cultural heritage, and creates a balanced integration between conservation and local economic development. The proposed model can serve as a

reference framework for managing other traditional villages, enabling the living transmission of cultural heritage and promoting rural revitalization through sustainable heritage-based development.

Keywords : Cultural Heritage-Driven Rural Revitalization, Multilateral Cooperation, Internal Community Dynamics.

บทนำ

จังหวัดจันทบุรี นครหลวงแห่งเครื่องเคลือบพันปี เป็นนครระดับจังหวัดในมณฑลเจียงซี ในสมัยโบราณเคยอยู่ภายใต้อำเภอฟุเหลียง ก่อนที่ในปี 1958 จะเปลี่ยนเป็นอำเภอฟุเหลียงอยู่ภายใต้จังหวัดจันทบุรี โดยภายในอาณาเขตของจังหวัดจันทบุรีมีหมู่บ้านโบราณตั้งกระจายอยู่หลายแห่ง รวมถึงหมู่บ้านแหล่งเตาโบราณที่มีประวัติศาสตร์ยาวนานและเกี่ยวข้องกับเซรามิกอย่างลึกซึ้ง ด้วยเหตุผลด้านความต้องการวัตถุดิบและการขนส่ง เวิร์กช็อปทำกระเบื้องเคลือบในยุคแรกเริ่มของจังหวัดจันทบุรีจึงมักตั้งอยู่ริมแม่น้ำบริเวณภูเขารอบ ๆ เป็นส่วนใหญ่ พื้นที่ลุ่มแม่น้ำตงเหอเป็นแหล่งวัตถุดิบสำคัญในการผลิตกระเบื้องเคลือบจังหวัดจันทบุรีในสมัยโบราณ ดินเผาที่มีชื่อเสียงโด่งดังไปทั่วโลกก็ผลิตจากที่นี่ ปัจจุบันมีการค้นพบร่องรอยการทำเหมืองหินพอร์ซเลน การเลี้ยงแร่ และการขนส่งในสมัยโบราณเป็นจำนวนมากในบริเวณลุ่มแม่น้ำตงเหอ และหมู่บ้านเร้าหนานก็เป็นหนึ่งในนั้น

หมู่บ้านเร้าหนานสร้างขึ้นในสมัยราชวงศ์ถัง โดยประวัติศาสตร์การทำกระเบื้องเคลือบของหมู่บ้านเร้าหนานเริ่มต้นขึ้นในช่วงปลายราชวงศ์ถัง ที่นี่เป็นหมู่บ้านที่มีทั้งรากเหง้าการผลิตเซรามิกมาแต่โบราณ ร่องรอยแหล่งเตาโบราณ และทักษะการผลิตเคลือบด้วยครกกระเบื้องพลังน้ำอันเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ เป็นแหล่งผลิตเซรามิกยุคโบราณที่สำคัญในลุ่มแม่น้ำตงเหอจังหวัดจันทบุรี โดยหมู่บ้านเร้าหนานสร้างอยู่บริเวณลำน้ำสาขาทอนใต้ของแม่น้ำตงเหอ สองฝั่งมีภูเขาโอบล้อม ทั้งหมู่บ้านตั้งเรียงรายเป็นเส้นตรง ทิศนัยภาพงดงาม ทรัพยากรธรรมชาติอุดมสมบูรณ์ การพัฒนาอุตสาหกรรมเซรามิกในจังหวัดจันทบุรีมีอิทธิพลอย่างลึกซึ้งต่อการพัฒนาของหมู่บ้านเร้าหนาน รวมถึงวิถีชีวิตและการผลิตของชาวบ้าน ภายในหมู่บ้านยังคงมีร่องรอยการผลิตเซรามิกโบราณจากสมัยราชวงศ์ถัง หยวน และหมิง เช่น ครกกระเบื้องพลังน้ำ ถ้ำเหมืองแร่ เตาเผาเครื่องเคลือบ เป็นต้น ทั้งยังมีบ้านเรือนเก่าแก่ดั้งเดิมที่ได้รับการอนุรักษ์ไว้เป็นบริเวณกว้าง หมู่บ้านแห่งนี้สืบสานทักษะดั้งเดิมอย่างหนึ่งที่ต้องอาศัยการพัฒนาของอุตสาหกรรมเซรามิกจังหวัดจันทบุรี นั่นคือ การสร้างครกกระเบื้องพลังน้ำและการใช้ครกกระเบื้องผลิตเคลือบ ทักษะนี้เป็นเครื่องยืนยันของวัฒนธรรมท้องถิ่น ทั้งยังเป็นหลักอ้างอิงสำคัญในการศึกษาอุตสาหกรรมเซรามิกจังหวัดจันทบุรี รวมถึงวิถีชีวิตและการผลิตของผู้คนในหมู่บ้าน โดยทักษะนี้ได้รับการบรรจุในบัญชีรายชื่อมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ระดับชาติชุดที่ 5 เมื่อปี 2021 แหล่งที่มาหลักของรายได้ในหมู่บ้านเร้าหนานได้แก่การผลิตและการออกปอทำงานต่างถิ่น ในแง่ของสภาพแวดล้อมทางสังคม เร้าหนานเป็นหมู่บ้านที่ก่อตัวขึ้นตามธรรมชาติ อยู่ภายใต้อำนาจปกครองของตำบลเหย้าหลี่ อำเภอฟุเหลียง เมืองจังหวัดจันทบุรี มีคณะกรรมการประจำหมู่บ้านทำหน้าที่บริหารจัดการงานทั่วไป ปัจจุบันหมู่บ้านเร้าหนานมีประชากร 80 กว่าครัวเรือน กว่าครึ่งในนั้นไปทำงานในเมืองใหญ่และแทบไม่ได้กลับมาเล่นนอกจากช่วงตรุษจีน นับเป็นการสูญเสียบุคลากรและแรงงานชั้นร้ายแรง ขณะเดียวกัน ประเพณีพื้นบ้านก็ถูกละทิ้งและสูญหาย อย่างเช่นการจัดเทศกาลโคมไฟและมหรสพท้องถิ่นของหมู่บ้านถูกเว้นว่างมา 21 ปีแล้ว ธรรมเนียมพื้นบ้าน ทักษะดั้งเดิม และประเพณีท้องถิ่นอันล้ำค่า ล้วนจำเป็นต้องได้รับการอนุรักษ์และสืบทอดอย่างเร่งด่วน

ปัญหาของหมู่บ้านเร้าหนานสะท้อนให้เห็นถึงความท้าทายที่หมู่บ้านโบราณทั่วโลกต้องเผชิญ นั่นคือ จะกระตุ้นพลวัตของชุมชนจากภายในไปพร้อมกับการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมทั้งที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ รวมถึงบรรลุการสืบทอดแบบมีชีวิตและการพัฒนาอย่างยั่งยืนได้อย่างไร ภายใต้แนวคิดการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมทั่วโลกที่มุ่งเน้นการเสริมสร้างความแข็งแกร่งให้ชุมชนและการบริหารแบบพหุภาคีมากขึ้นเรื่อย ๆ การศึกษารูปแบบการบริหารจัดการชุมชนอย่างมีประสิทธิภาพนั้นมีความสำคัญอย่างยิ่งยวด

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาทรัพยากรทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของหมู่บ้านเร้าหนาน
2. เพื่อวิเคราะห์ความร่วมมือพหุภาคีและพึ่งพาอาศัยกันระหว่างชุมชน ชาวบ้าน สถานศึกษา และพิพิธภัณฑ์
3. เพื่อออกแบบแผนการจัดการพื้นที่พลวัตในบริเวณหมู่บ้านเร้าหนาน เพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชนและสังคม สืบทอดทักษะ อนุรักษ์มรดกวัฒนธรรมและพัฒนาเศรษฐกิจ



ระเบียบวิธีวิจัย

ในงานวิจัยนี้แบ่งขั้นตอนการวิจัยเป็น 2 ส่วน คือ

1. การรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยใช้การวิจัยภาคสนามและการวิจัยแบบสหวิทยาการในการรวบรวมข้อมูล โดยลงพื้นที่สำรวจหมู่บ้านเร่หนานอย่างเป็นระบบ สังเกตลักษณะทางกายภาพ ร่องรอยการผลิตเซรามิก และวิถีชีวิตชาวบ้าน พร้อมทั้งสัมภาษณ์ชาวบ้าน คณะกรรมการหมู่บ้าน ผู้มีทักษะมรดกวัฒนธรรม สถานศึกษา พิพิธภัณฑ์ และเจ้าหน้าที่รัฐ เพื่อเข้าใจพื้นฐานและความต้องการของแต่ละภาคส่วน นอกจากนี้ยังผสานความรู้จากหลายศาสตร์ เช่น โบราณคดี มานุษยวิทยา และคติชนวิทยา เพื่อให้เข้าใจบริบทของชุมชนในหลายมิติ

2. การวิเคราะห์ข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูลเน้นการวิเคราะห์เชิงคุณภาพ โดยใช้กรณีศึกษาและการเปรียบเทียบกับพื้นที่อื่นทั้งในและต่างประเทศ เพื่อนำมาสังเคราะห์แนวทางอนุรักษ์ที่เหมาะสมกับบริบทของหมู่บ้านเร่หนาน ข้อมูลจากการสัมภาษณ์และภาคสนามถูกนำมาวิเคราะห์ร่วมกันเพื่อสร้างแบบจำลอง “การจัดการชุมชนเชิงพลวัตแบบมีส่วนร่วมผ่านความร่วมมือพหุภาคี” ที่กำหนดบทบาทของชุมชน สถานศึกษา ชาวบ้าน และสังคมไว้อย่างชัดเจน อันเป็นแนวทางที่สามารถประยุกต์ใช้กับหมู่บ้านโบราณอื่นได้ในอนาคต

ผลการงานวิจัย

1. ทรัพยากรทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของหมู่บ้านเร่หนาน

หมู่บ้านเร่หนาน ตั้งอยู่บนลุ่มน้ำสายตะวันออกในตำบลเหยาหลี่ อำเภอฝูเหลียง เมืองจิ่งเต๋อเจิน อัตลักษณ์ของพื้นที่ก่อรูปขึ้นจากพลวัตของ “วัฒนธรรมเครื่องเคลือบ ภูมิทัศน์น้ำ สถาปัตยกรรมฮุยโจว วิถีชีวิต” ที่สืบเนื่องยาวนานตั้งแต่สมัยถัง ช่ง หยวน หมิง จนถึงชิง โดยมีบริบทระดับภูมิภาคของจิ่งเต๋อเจินในฐานะ “เมืองหลวงเครื่องเคลือบ” เป็นฉากหลังทางเศรษฐกิจ สังคม และเทคโนโลยีที่รองรับการดำรงอยู่ของห่วงโซ่การผลิตเซรามิกอย่างต่อเนื่องมาจนถึงปัจจุบัน

1.1 ทรัพยากรพื้นที่ทางวัฒนธรรมเซรามิก

จากการลงพื้นที่สำรวจหมู่บ้านเร่หนาน ผู้วิจัยพบหลักฐานเชิงวัตถุในพื้นที่ที่สะท้อนประวัติศาสตร์เทคโนโลยีเครื่องเคลือบเร่หนานอย่างชัดเจน โดยพบแหล่งวัตถุดิบเหมืองแร่หินพอร์ซเลนบริเวณภูเขารอบหมู่บ้านเร่หนาน ซึ่งแร่หินเหล่านี้ถือเป็นวัตถุดิบหลักในการผลิตเซรามิก ทั้งนี้ ยังพบแหล่งโบราณคดีที่จัดเตรียมวัตถุดิบทำเซรามิกโบราณ เช่น บ่อร่อนดิน บ่อตกตะกอนและบ่อทำให้ดินชั้นเหนียว ซึ่งเผยให้เห็นความรู้ด้านวัสดุและกระบวนการเตรียมน้ำเคลือบแบบดั้งเดิมที่เป็นระบบ นอกจากนี้ยังพบ ซากเตามังกรหลายแห่งที่มีขนาดและองค์ประกอบครบถ้วน ทั้งห้องไฟ ฐานเตาและปล่องควัน ซึ่งพื้นที่เหล่านี้สามารถแสดงศักยภาพการผลิตเซรามิกระดับอุตสาหกรรมตั้งแต่ในสมัยโบราณ สอดคล้องกับภูมิทัศน์ทรัพยากรของฝูเหลียงซึ่งอุดมด้วยดินขาวเกาลินคุณภาพสูงและตั้งอยู่บนโครงข่ายการคมนาคมทางน้ำที่เอื้อต่อการลำเลียงวัตถุดิบ เชื้อเพลิง ผลิตภัณฑ์เซรามิกมาตั้งแต่อดีต

ตารางที่ 1 ทรัพยากรพื้นที่ทางวัฒนธรรมเซรามิกของหมู่บ้านเร่หนาน

ลำดับ	รายการ	ตำแหน่งที่ตั้ง	จำนวน	รูป
1	แหล่งโบราณคดีถ้ำเหมืองแร่หินพอร์ซเลน	ภูเขารอบหมู่บ้านเร่หนาน	21 แห่ง	



ลำดับ	รายการ	ตำแหน่งที่ตั้ง	จำนวน	รูป
2	แหล่งโบราณคดีที่จัดเตรียมวัตถุบ ทำเซรามิกโบราณ	ภายในหมู่บ้านเร้าหนาน	26 แห่ง	
3	แหล่งเตามังกรสมัยราชวงศ์ซ่ง	ภายในหมู่บ้านเร้าหนาน	3 แห่ง	
4	เวิร์กช็อปทำกระเบื้องเคลือบด้วย ครกกระตือรือร้นพลังน้ำเร้าหนาน	ภายในหมู่บ้านเร้าหนาน	3 แห่ง	

ที่มา : ผู้วิจัย

นอกเหนือจากทรัพยากรพื้นที่ทางวัฒนธรรมเซรามิก หมู่บ้านเร้าหนานยังมีทุนทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ซึ่งหลอมรวมความรู้เชิงช่างเข้ากับภูมิปัญญาท้องถิ่นอย่างแนบแน่น โดยเฉพาะ “ครกกระตือรือร้นพลังน้ำ” และกระบวนการทำน้ำเคลือบด้วยครกกระตือรือร้นซึ่งเป็นเทคนิคเฉพาะและดั้งเดิมของหมู่บ้านเร้าหนานที่มีมายาวนานนับพันปี ครกกระตือรือร้นพลังน้ำจะสร้างตามแม่น้ำและประกอบด้วยตัวของท่อส่งน้ำและกังหันน้ำ โดยอาศัยพลังงานจากกระแสน้ำที่หมุนกังหัน เพื่อขับเคลื่อนคานกระตือรือร้นให้ตำและบดดินพอร์ซเลนและผลิตวัตถุดิบเคลือบ ซึ่งเป็นส่วนสำคัญในกระบวนการทำเครื่องเคลือบ ภูมิปัญญาพื้นบ้านนี้ถือเป็นระบบการผลิตที่พัฒนาที่สัมพันธ์กับอุตสาหกรรมเครื่องเคลือบเมืองจิ่งเต๋อเจิน สะท้อนให้เห็นถึงลักษณะเฉพาะของวัฒนธรรมท้องถิ่นในภูมิภาค และยังเป็นหลักฐานสำคัญในการศึกษาวิถีการผลิตและวิถีชีวิตของช่างเครื่องเคลือบในสมัยโบราณ ซึ่งสะท้อนภูมิปัญญาและความชาญฉลาดของช่างโบราณที่ไม่เพียงมีคุณค่าด้านการผลิต แต่ยังมีคุณค่าทางศิลปะและวัฒนธรรมอย่างลึกซึ้ง จากบันทึกทางประวัติศาสตร์พบว่า ในช่วงรุ่งเรืองที่สุด หมู่บ้านเร้าหนานเคยมีครกกระตือรือร้นพลังน้ำมากถึง 149 แห่ง แต่ในปัจจุบัน เหลืออยู่เพียง 3 แห่งเท่านั้นที่ยังคงอยู่ในสภาพใช้งานจริง ความรู้ดังกล่าวไม่เพียงยืนยันความต่อเนื่องของห่วงโซ่การผลิตเซรามิกในระดับชุมชน หากยังสะท้อน “วิศวกรรมพื้นบ้าน” ที่ผสมผสานศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และสุนทรียศาสตร์ของการทำงานช่างเข้าด้วยกัน แม้ว่าจำนวนผู้สืบทอดจะลดลง แต่เนื้อแท้ของทักษะยังคงเป็นฐานความรู้เพื่อการเรียนรู้ การสาธิต และการตีความมรดกเชิงเทคโนโลยีในบริบทปัจจุบันได้อย่างมีพลัง



ภาพที่ 1 ครกกระตือรือร้นพลังน้ำของหมู่บ้านเร้าหนาน

ที่มา: ลู่หยวน เฟิง (2564)



ภูมิทัศน์ทางธรรมชาติของหมู่บ้านเร่หนาน ภูเขา ป่าไม้ ไร่ชา และลำน้ำสาขาที่ไหลผ่านกลางหมู่บ้านทำหน้าที่เป็น “ระบบนิเวศวัฒนธรรม” ที่หล่อเลี้ยงเศรษฐกิจพื้นฐานและกิจกรรมชุมชนให้ดำเนินควบคู่กับมรดกเครื่องเคลือบมาตลอด พื้นที่ชาคุณภาพดี สิ่งแวดล้อมอากาศที่บริสุทธิ์ ตลอดจนการจัดการน้ำฝนและผังเรือนแบบดั้งเดิมล้วนเชื่อมโยงกับรูปแบบการตั้งถิ่นฐานและการใช้ทรัพยากรอย่างยั่งยืนในระยะยาว

ด้านสถาปัตยกรรม หมู่บ้านเร่หนานสะท้อนลักษณะเด่นของสถาปัตยกรรมฮุยโจวอย่างชัดเจน ทั้งผนังสีขาวกระเบื้องเขียว กำแพงหัวม้า และองค์ประกอบตกแต่งหิน แกะสลักไม้ และอิฐ ซึ่งยังพองดงามตัวอย่างอาคารเก่าสมัยราชวงศ์หมิงและชิงไว้ให้เห็นโครงสร้างเรือนที่ล้อมลานกลางและระบบระบายน้ำสู่สระภายใน แสดงถึงภูมิปัญญาการจัดการพื้นที่และการใช้สอยที่สัมพันธ์กับภูมิอากาศและวิถีชีวิต อันเป็นศักยภาพสำคัญต่อการอนุรักษ์เชิงใช้สอยและการตีความสถาปัตยกรรมเพื่อการเรียนรู้

ตารางที่ 2 ทรัพยากรภูมิทัศน์ทางธรรมชาติและสถาปัตยกรรมของหมู่บ้านเร่หนาน

ลำดับ	รายการ	ตำแหน่งที่ตั้ง	จำนวน	รูป
1	ชาภูเขา	ภูเขารอบหมู่บ้านเร่หนาน	200 หมู่	
2	ศาลบรรพชนและบ้านโบราณสมัยราชวงศ์หมิงและชิง	ภายในหมู่บ้านเร่หนาน	45 แห่ง	

ที่มา : ผู้วิจัย

กล่าวโดยสรุป ทรัพยากรพื้นที่ทางประวัติศาสตร์ ธรรมชาติและวัฒนธรรมของหมู่บ้านเร่หนานครอบคลุมทั้งมิติทางโบราณคดี เทคโนโลยีสมัยเก่า มรดกจับต้องไม่ได้ ภูมิทัศน์นิเวศและสถาปัตยกรรมดั้งเดิม ทั้งหมดนี้เชื่อมร้อยเป็นระบบนิเวศวัฒนธรรมเขรามิกที่ยังมีชีวิต ทำหน้าที่เป็นฐานรองรับการออกแบบการอนุรักษ์และการใช้ประโยชน์ร่วมสมัยที่ยึดโยงวิถีชุมชน อัตลักษณ์ท้องถิ่นและการเรียนรู้ของสาธารณะอย่างสมดุล

1.2 ทรัพยากรมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้และวัฒนธรรมพื้นบ้านของหมู่บ้านเร่หนาน

หมู่บ้านเร่หนานเป็นชุมชนโบราณที่สืบทอดวัฒนธรรมและประเพณีพื้นบ้านมาอย่างต่อเนื่องหลายชั่วอายุคน ปัจจุบันมีประชากรราว 270 คน รวม 88 ครัวเรือน ส่วนใหญ่เป็นคนจากตระกูลจางซึ่งอพยพมาจากเมืองอู๋หยวนตั้งแต่สมัยราชวงศ์ถัง และตั้งรกรากยาวนานกว่าพันปี ชาวบ้านส่วนใหญ่ประกอบอาชีพทำเครื่องเคลือบ เกษตรกรรมและปลูกชา โดยยังคงรักษาโครงสร้างทางสังคมและวัฒนธรรมดั้งเดิมไว้อย่างเหนียวแน่น

ในแง่ของวัฒนธรรมพื้นบ้าน หมู่บ้านเร่หนานยังคงมีพิธีกรรมและเทศกาลที่สะท้อนความเชื่อ ความสามัคคี และวิถีชีวิตดั้งเดิมของชาวบ้าน เช่น เทศกาลโคมไฟ และเทศกาลไหว้พระจันทร์ ซึ่งจะมีการจัดระบำมังกรฟางข้าว อันเป็นประเพณีบูชาบรรพบุรุษและขอความอุดมสมบูรณ์ ชาวบ้านจะร่วมกันผูกมังกรฟาง จุดธูปเทียน และแห่มังกรไปทั่วหมู่บ้าน สื่อถึงการเฉลิมฉลอง ความสามัคคี และความ

เชื่อว่าพิธีนี้จะนำความสงบและความเจริญมาสู่หมู่บ้าน นอกจากนี้ยังมีการทำแป้งเจียนสุ่ยปาในเทศกาลแข่งเรือมังกร เพื่อรำลึกถึงตำนานหญิงสาวผู้สร้างสรรคอาหารในยามยากลำบาก ซึ่งต่อมากลายเป็นสัญลักษณ์แห่งความกตัญญูและความมั่นคงทางจิตใจของชุมชน

เทศกาลสำคัญอื่น ๆ เช่น เทศกาลล่าป่า ซึ่งเป็นการบูชาบรรพบุรุษในเดือนสิบสองตามจันทรคติ เทศกาลตรุษจีนที่มีการเซ่นไหว้และการแสดงมหรสพท้องถิ่น และเทศกาลเก็บชา ซึ่งมีการขับร้องเพลงพื้นบ้านเกี่ยวกับการเก็บชาใหม่ในฤดูใบไม้ผลิ ล้วนเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตที่ผูกพันกับการเกษตรและวัฒนธรรมชาวฮั่นที่สืบทอดยาวนาน

ในด้านมรดกที่จับต้องไม่ได้ ได้แก่ การใช้ครกกระต๋องพลังน้ำในการผลิตผงเคลือบ ซึ่งสะท้อนภูมิปัญญาด้านเทคโนโลยีเซรามิกที่ผสมผสานธรรมชาติกับการผลิตอย่างลงตัว งานหัตถกรรมเซรามิก ที่ยังคงดำรงอยู่ในระดับครัวเรือน เป็นร่องรอยของอุตสาหกรรมเครื่องเคลือบดินเผาที่เคยรุ่งเรืองในอดีต การปลูกและผลิตใบชา ซึ่งเชื่อมโยงกับภูมิอากาศและระบบนิเวศในพื้นที่ การทำหุ่นมังกรฟางและการเซตมังกร อันเป็นศิลปะการแสดงพื้นบ้านที่ผูกโยงกับความเชื่อเรื่องความอุดมสมบูรณ์ การแสดงมหรสพท้องถิ่น เช่น จั้วพื้นบ้าน และการทำอาหารท้องถิ่นแบบดั้งเดิม ที่สะท้อนเอกลักษณ์รสชาติและวัฒนธรรมการกินของภูมิภาค

จากการลงพื้นที่ภาคสนามและการสัมภาษณ์หัวหน้าหมู่บ้านเร่หนาน และชาวบ้านในพื้นที่ พบว่า ปัจจุบันยังคงมีผู้สืบทอดทักษะเหล่านี้ในหมู่บ้าน ได้แก่ ผู้ทำครกกระต๋องพลังน้ำ 3 คน ช่างหัตถกรรมเซรามิก 4 คน ผู้ปลูกและผลิตใบชา 90 คน ผู้เซตมังกรฟาง 25 คน ผู้แสดงมหรสพ 16 คน และผู้ทำอาหารพื้นบ้าน 29 คน ซึ่งแสดงให้เห็นว่าหมู่บ้านเร่หนานยังคงรักษาโครงสร้างวิถีชีวิตเชิงวัฒนธรรมไว้อย่างมีพลวัต แม้จะได้รับผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและแรงงานข้ามถิ่น อย่างไรก็ตาม การย้ายถิ่นของแรงงานรุ่นใหม่และการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา ทำให้กิจกรรมพื้นบ้านบางอย่างเริ่มลดลงและมีแนวโน้มขาดผู้สืบทอด แต่แกนของวัฒนธรรมที่สืบทอดมา ความร่วมมือของชุมชน ความเชื่อในบรรพบุรุษและศิลปะการแสดงพื้นบ้านยังคงเป็นทุนทางสังคมสำคัญที่สามารถนำไปใช้ในการอนุรักษ์และพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในอนาคตได้อย่างยั่งยืน



ภาพที่ 2 มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้และทรัพยากรวัฒนธรรมพื้นบ้านหมู่บ้านเร่หนาน

ที่มา: ลู่หยวน เฟิง (2564)

2. ความร่วมมือพหุภาคีและพึ่งพาอาศัยกันระหว่างชุมชน ชาวบ้าน สถานศึกษา และพิพิธภัณฑ์

จากการลงพื้นที่ภาคสนามและการสัมภาษณ์ผู้คนในชุมชนจะเห็นได้ว่า หมู่บ้านเร่หนานมีแรงขับเคลื่อน และมีโครงสร้างการรวมตัวของชาวบ้านที่เอื้อต่อการระดมการมีส่วนร่วม ขณะเดียวกันยังได้รับการสนับสนุนนโยบายฟื้นฟูชนบท เลขานุการหมู่บ้าน เศรษฐกิจแพลตฟอร์มหลังโควิด ทำให้ “การอนุรักษ์ควบคู่การใช้ประโยชน์” เป็นความต้องการร่วมของชุมชน และให้ความสำคัญกับ การคงภูมิปัญญาวัฒนธรรมท้องถิ่น (ทักษะครกกระต๋อง น้ำเคลือบ วัฒนธรรมชา ธรรมเนียมตระกูล) การกระจายผลประโยชน์อย่างเป็นธรรม (หลีกเลี่ยงการผูกขาด) และการยกระดับโครงสร้างพื้นฐานและคุณภาพชีวิตควบคู่การควบคุมผลกระทบจากการท่องเที่ยว โดยการที่บรรลุความต้องการเหล่านี้จำเป็นต้องอาศัยความร่วมมือเชิงพลวัต “ชุมชน ชาวบ้าน สถานศึกษา ภาครัฐ และพิพิธภัณฑ์” แต่ละภาคส่วนซึ่งมีบทบาทหน้าที่แตกต่างกันต้องร่วมมือและดำเนินกลยุทธ์ร่วมกัน เพื่อให้เกิดการอนุรักษ์และการพัฒนาหมู่บ้านโบราณที่ดีและมีประสิทธิภาพ จึงจำเป็นต้องจัดสรรทรัพยากรหมู่บ้านและรับประกันผลประโยชน์ของทุกภาคส่วนอย่างเหมาะสมและเป็นวิทยาศาสตร์ (Liang & Duan, 2024) ภายใต้การอนุรักษ์แบบมีชีวิตของหมู่บ้านเร่หนาน จำเป็นต้องประสานสถานการณ์จริงเข้ากับเป้าหมายการพัฒนาของหมู่บ้าน เพื่อ



ชี้แจงบทบาทและหน้าที่รับผิดชอบของแต่ละภาคส่วนให้ชัดเจน สร้างกลไกการอนุรักษ์ รูปแบบการพัฒนา กลยุทธ์การวางแผน และแนวทางการดำเนินการที่เหมาะสมยิ่งขึ้น ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสรุปกรอบความร่วมมือพหุภาคีและพึ่งพาอาศัยกันระหว่างชุมชน ชาวบ้าน สถานศึกษา และพิพิธภัณฑ์ของหมู่บ้านเร้าหนาน ได้ดังนี้

ตารางที่ 3 กรอบความร่วมมือพหุภาคี

ประเด็น	ชุมชน	สถานศึกษาภายใต้ความร่วมมือ	สมาชิกในหมู่บ้าน	ภาครัฐ	พิพิธภัณฑ์
บทบาท	นำ	ช่วยเหลือ	ลงมือ	สนับสนุน	มีส่วนร่วม
หน้าที่หลัก	ตัดสินใจประเด็นสำคัญ บริหารจัดการและประสานงาน	สนับสนุนด้านเทคโนโลยี คู่มือการสืบทอดทักษะและบ่มเพาะบุคลากร ช่วยเหลือด้านการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์	ลงมือดำเนินการ รับหน้าที่ผู้สืบทอดวัฒนธรรมแบบมีชีวิต	สนับสนุนเชิงนโยบาย สนับสนุนด้านการเงิน	ประชาสัมพันธ์และจัดแสดงวัฒนธรรม จัดกิจกรรมพื้นบ้าน
รูปแบบความร่วมมือ	ร่วมกันก่อตั้ง “คณะกรรมการความร่วมมือเพื่ออนุรักษ์และพัฒนามรดกทางวัฒนธรรมหมู่บ้านเร้าหนาน”				
กลไกปรับเปลี่ยนเชิงพลวัต	แบ่งปันข้อมูล ประเมินเป็นประจำ ปรับเปลี่ยนตามข้อคิดเห็น				

ที่มา : ผู้วิจัย

ในกระบวนการอนุรักษ์และพัฒนาหมู่บ้านเร้าหนาน ชุมชนทำหน้าที่เป็นแกนกลางของการบริหารจัดการ โดยมีบทบาทในการประสานความคิดเห็นของชาวบ้าน วางแผนการอนุรักษ์ เชื่อมโยงกับทรัพยากรภายนอก พัฒนาการท่องเที่ยวและเศรษฐกิจท้องถิ่น รวมถึงจัดการกองทุนสาธารณะเพื่อกระจายผลประโยชน์อย่างเป็นธรรม ขณะที่สถานศึกษาให้การสนับสนุนด้านวิชาการ บุคลากร และเทคโนโลยี ถ่ายทอดทักษะวัฒนธรรมท้องถิ่นผ่านแนวทางการเรียนรู้เชิงปฏิบัติ และบูรณาการทักษะมรดกวัฒนธรรมเข้ากับหลักสูตรการศึกษา ในด้านประชาชน ชาวบ้านมีส่วนร่วมโดยตรงทั้งในกระบวนการตัดสินใจ การอนุรักษ์ การถ่ายทอดทักษะ และกิจกรรมเศรษฐกิจ พร้อมทั้งได้รับแรงจูงใจจากรายได้และการยอมรับคุณค่าทางวัฒนธรรม ส่วนภาครัฐสนับสนุนในระดับนโยบาย โครงสร้างพื้นฐาน และการวางแผนภาพรวมโดยไม่แทรกแซงรายละเอียดระดับพื้นที่ ขณะเดียวกันพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางในการจัดแสดง ให้ความรู้ ส่งเสริมการอนุรักษ์ และสนับสนุนการนำวัฒนธรรมเข้าสู่ตลาดผ่านผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบและมีอาชีพ

3. แผนการจัดการพื้นที่พลวัตในบริเวณหมู่บ้านเร้าหนาน เพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชนและสังคม

3.1 การอนุรักษ์พื้นที่และจัดสรรประโยชน์ใช้สอยของพื้นที่มรดกวัฒนธรรมใหม่

- โชนอนุรักษ์หลัก (แหล่งเตาโบราณ ครัวกระเบื้องปลั่งน้ำ): สร้างโซนจัดแสดงแบบมีชีวิต โดยให้ผู้สืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้และชาวบ้านท้องถิ่นสาธิตกระบวนการทำผกเคลือบ สถานศึกษาภายใต้ความร่วมมือออกแบบเส้นทางสัมผัส “ประสบการณ์เวิร์กช็อปเซรามิกโบราณ” นักศึกษาสามารถเรียนรู้ทักษะได้ในสถานที่จริง ส่วนนักท่องเที่ยวก็ได้ชมการจัดแสดงวัฒนธรรมเซรามิกและการผลิตเซรามิกแบบมีชีวิต โดยพิพิธภัณฑ์จัดทำคำอธิบายประกอบและให้บริการนำชมแบบดิจิทัล

- โชนอนุรักษ์และบูรณะบ้านโบราณ: ชาวบ้านสามารถใช้บ้านเก่าที่ไม่มีคนอยู่อาศัยแทนการลงหุ้น ขณะที่พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นอาจารย์กับนักศึกษาสาขาการอนุรักษ์และบูรณะโบราณวัตถุจากสถานศึกษาภายใต้ความร่วมมือ ร่วมกันเป็นเจ้าภาพโครงการ “บูรณะให้เหมือนเก่า” สร้างศูนย์สืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ (จัดแสดงการผลิตเซรามิก การผลิตใบชา การทำอาหารท้องถิ่น เช่น แป้งเจียนสุ่ยปา เป็นต้น) สร้างสหกรณ์หมู่บ้าน (จำหน่ายผลิตภัณฑ์จากการผลิตผกเคลือบ ชา แป้งเจียนสุ่ยปา) โฮมสเตย์สำหรับการทัศนศึกษา

- โชนินเวศวัฒนธรรมภูเขาไร่ชาและหุบเขาแม่น้ำ: สถานศึกษาภายใต้ความร่วมมือออกแบบเส้นทางศึกษาวัฒนธรรมชาชาวบ้านรับบทเป็น “ครูสอนศาสตร์แห่งชาติ” พานักศึกษาไปเก็บยอดชาและทำใบชา ขณะเดียวกันก็ออกแบบเส้นทางเที่ยวชมธรรมชาติที่ผสมผสานศักยภาพชุมชนเข้ากับลำน้ำสาขาตอนใต้ของแม่น้ำตงเหอในหมู่บ้าน สร้างระเบียบวัฒนธรรมและ “เส้นทางอารยธรรมเซรามิก-ชา” เลียบแม่น้ำขึ้น ตั้งจุดเผยแพร่ความรู้ทางโบราณคดีเกี่ยวกับแหล่งเตาฝังกรสมัยราชวงศ์ซ่ง บ่อเลี้ยงแร่ที่บูรณะขึ้นใหม่ และ ระบบให้สัญญาณท่าเรือขนส่งฝงเคลือบในสมัยราชวงศ์หมิงและชิง เพื่อประกอบกันเป็นแนวเส้นแกนเล่าประวัติศาสตร์

3.2 การดำเนินการและการจัดการแพลตฟอร์มแบบ "ออนไลน์+ออฟไลน์"

3.2.1 การจัดการแบบออฟไลน์ผ่านความร่วมมือพหุภาคีกระตุ้นการมีส่วนร่วมของคนทั้งชุมชน

ตารางที่ 4 การจัดการและการดำเนินกิจกรรมแบบออฟไลน์ภายใต้ความร่วมมือพหุภาคี

ลำดับ	รายการ	การออกแบบเส้นทาง	ภาคส่วนต่าง ๆ
1.	เส้นทางศึกษาวัฒนธรรมเซรามิก	ถ้ำเหมืองแร่โบราณ (เรียนรู้การรวบรวมวัตถุดิบเซรามิก) - แหล่งโบราณคดีเวิร์กช็อปวัตถุเซรามิก (เรียนรู้การเตรียมวัตถุดิบสำหรับทำเซรามิกในสมัยโบราณ) - เวิร์กช็อปฝงเคลือบจากครกกระต๋องพลังงาน (เรียนรู้การทำฝงเคลือบด้วยครกกระต๋องพลังงาน) - เวิร์กช็อปเซรามิกโบราณ (เรียนรู้การทำเซรามิกด้วยมือ) - แหล่งเตาฝังกรสมัยราชวงศ์ซ่ง (เรียนรู้การเผาผลิเซรามิกในสมัยโบราณ) - ทำน้ำขนส่งที่แม่น้ำตงเหอในหมู่บ้าน (เรียนรู้เกี่ยวกับการขนส่งและการส่งออกเซรามิกในสมัยโบราณ) - สหกรณ์หมู่บ้าน (จำหน่ายเครื่องเซรามิก ชา แป้งเจียนสุ่ยปา และผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้อง)  ภาพ (เที่ยวชมถ้ำเหมืองแร่ เรียนรู้การทำฝงเคลือบด้วยครกกระต๋องพลังงาน เรียนรู้การทำเซรามิกด้วยมือ เที่ยวชมแหล่งเตาฝังกรสมัยราชวงศ์ซ่ง)	- ภาครัฐปรับปรุงโครงสร้างพื้นฐาน - ชุมชนจัดการและประสานงานทั่วไป รวมถึงต้อนรับและให้บริการนักท่องเที่ยว - สถานศึกษาภายใต้ความร่วมมือออกแบบเส้นทางทัศนศึกษา นำคณะนักศึกษาไปทัศนศึกษา และช่วยในการออกแบบผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์ - ชาวบ้านรับบทเป็นเจ้าหน้าที่นำชมและอาจารย์ด้านมรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ - พิพิธภัณฑ์ทำหน้าที่จัดการความรู้เฉพาะทางและผลิตสินค้าวัฒนธรรมสร้างสรรค์



ลำดับ	รายการ	การออกแบบเส้นทาง	ภาคส่วนต่าง ๆ
2.	เส้นทางศึกษา วัฒนธรรมชา	ภูเขาไร่ชาหมู่บ้านแร่หนาน (เรียนรู้และทดลองปลูกชากับเก็บยอดชา) - ศูนย์สืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ภายในหมู่บ้าน (เรียนรู้และทดลองคั่วกับผลิตใบชา) - งานชุมนุมชากลางแจ้งริมแม่น้ำในหมู่บ้าน (เรียนรู้และสัมผัสพิธีชงชากับวัฒนธรรมชา) - สหกรณ์หมู่บ้าน (จำหน่ายเครื่องเซรามิก ชา แป้งเจียนสุ่ยปา และผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้อง)  ภาพ (เก็บยอดชาบนภูเขาไร่ชาแร่หนาน การคั่วและผลิตใบชาที่ศูนย์สืบทอดฯ งานชุมนุมชากลางแจ้ง)	
3.	เส้นทางศึกษา วัฒนธรรม พื้นบ้าน	เวทีในหมู่บ้าน (เรียนรู้และสัมผัสสมหรสพท้องถิ่น) - จัดรีสหมู่บ้าน (เรียนรู้และทดลองทำหุ่นมังกรจากฟางข้าว เรียนรู้ความหมายของพิธีแห่มังกรฟางข้าว) - ศูนย์สืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ประจำหมู่บ้าน (เรียนรู้และทดลองทำแป้งเจียนสุ่ยปา) - ศาลบรรพชนเก่าและบ้านโบราณในหมู่บ้าน (เรียนรู้วัฒนธรรมตระกูลในท้องถิ่น) - สหกรณ์หมู่บ้าน (จัดจำหน่ายเครื่องเซรามิก ชา แป้งเจียนสุ่ยปา และผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้อง)  ภาพ (มหรสพ มังกรฟางข้าว แป้งเจียนสุ่ยปา เทียวชมศาลบรรพชนและบ้านโบราณ)	



ลำดับ	รายการ	การออกแบบเส้นทาง	ภาคส่วนต่าง ๆ
4.	จัดตลาดนัดในหมู่บ้านเร้าหนาน	รวบรวมชาวบ้านและจัดตลาดนัดขึ้นในหมู่บ้านเร้าหนาน เพื่อจัดแสดงและจำหน่ายพืชผลทางการเกษตรและผลิตภัณฑ์แปรรูปต่าง ๆ เช่น เครื่องเซรามิก ใบชา น้ำมันชา แป้งเจียนสุ่ยปา และผักท้องถิ่น จัดการแสดงทักษะที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ ละครและอุปรากร การแสดงโคมไฟ เป็นต้น เพื่อประชาสัมพันธ์และดึงดูดนักท่องเที่ยวต่างถิ่นให้มาเที่ยวชมหมู่บ้านเร้าหนานกันมากขึ้น  ภาพ (ตลาดนัดหมู่บ้านเร้าหนาน)	- ภาครัฐจัดกิจกรรมตลาดนัดและการแสดงมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ - ชาวบ้านสาธิตทักษะที่เป็นมรดกวัฒนธรรมถ่ายทอดทักษะให้นักศึกษา และจำหน่ายสินค้าของดีในท้องถิ่น - พิพิธภัณฑ์ช่วยชาวบ้านในการจัดพื้นที่ - สถานศึกษาภายใต้ความร่วมมือสามารถเชิญผู้เชี่ยวชาญทักษะมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้มาสอนบรรยาย หรือจัดกิจกรรมอื่น ๆ ในสถานศึกษา
5.	กิจกรรม "ส่งตรงจากหมู่บ้านเร้าหนาน" เพื่อเผยแพร่วัฒนธรรมและจัดแสดงมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้	นำผู้สืบทอดมรดกวัฒนธรรมและชาวบ้านหมู่บ้านเร้าหนาน พร้อมด้วยของดีและวัฒนธรรมท้องถิ่นเดินทางไปยังภูมิภาคอื่น ร่วมกิจกรรมตลาดมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้และงานจัดแสดงการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเพื่อทำการประชาสัมพันธ์  ภาพ (ทักษะการผลิตผงเคลือบด้วยครกกระเดื่องพลังน้ำเร้าหนานในตลาดมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ ใบชาเร้าหนานเข้าร่วมงานจัดแสดงทักษะดั้งเดิมอันเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้แห่งประเทศไทย)	



ลำดับ	รายการ	การออกแบบเส้นทาง	ภาคส่วนต่าง ๆ
6.	กิจกรรม "ปรมาจารย์มรดกวัฒนธรรมเปิดชั้นเรียน"	นำผู้สืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้จากหมู่บ้านเรา หนานเดินทางไปยังสถานศึกษาภายใต้ความร่วมมือ เข้าสู่ชั้นเรียน ทำการสอนและบรรยาย เพื่อให้นักศึกษารู้จักวัฒนธรรมท้องถิ่น และสืบสานทักษะอันเป็นมรดกวัฒนธรรมมากขึ้น  ภาพ (เชิญผู้สืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้จากหมู่บ้านเรา หนานไปยัง สถานศึกษาเพื่อทำการสอนและบรรยายให้นักศึกษา)	

ที่มา : ผู้วิจัย

3.3.2 กิจกรรมแบบออนไลน์ภายใต้ความร่วมมือพหุภาคีกระตุ้นความมีชีวิตชีวาให้แก่ชุมชน

ตารางที่ 5 การจัดการและการดำเนินกิจกรรมแบบออนไลน์ของหมู่บ้านเร้าหนาน

ลำดับ	รายการ	รายละเอียด	ภาคส่วนต่าง ๆ
1.	การเผยแพร่ประชาสัมพันธ์วัฒนธรรมเซรามิกออนไลน์	1. ไลฟ์สตรีมโบราณวัตถุเซรามิกในหมู่บ้านเร้าหนาน อธิบายวัฒนธรรมเซรามิกของหมู่บ้าน 2. ให้ปรมาจารย์มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ไลฟ์สตรีมการทำผงเคลือบด้วยครกกระต๋องพลังน้ำและการทำเซรามิก 3. สร้างคลังดีเอ็นเอเซรามิกหมู่บ้านเร้าหนาน บันทึกร่องรอยประวัติศาสตร์และชิ้นส่วนตัวอย่างเซรามิกโบราณด้วยวิดีโอเทคโนโลยี VR เป็นต้น เพื่อเป็นคลังข้อมูลสำหรับสืบค้นต้นกำเนิดวัฒนธรรมเซรามิกออนไลน์ 4. ถ่ายทำและผลิตวิดีโอประชาสัมพันธ์หมู่บ้านเร้าหนาน แล้วเผยแพร่ผ่านแพลตฟอร์มอย่าง “ติ๊กต็อก” และ “ช่องวิดีโอวีแชต” เพื่อให้หมู่บ้านเร้าหนานเป็นที่รู้จักในวงกว้างขึ้นและผู้ชมเกิดความคิดอยากมาเยือนด้วยตัวเอง  ภาพ (ไลฟ์สตรีมการทำผงเคลือบด้วยครกกระต๋องพลังน้ำ ไลฟ์สตรีมการทำงานหัตถกรรมเซรามิก การถ่ายทำและเผยแพร่แหล่งเตามังกรโบราณในเร้าหนาน)	1. ชาวบ้านเล่าประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของหมู่บ้าน สาธิตทักษะที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ 2. สถานศึกษาภายใต้ความร่วมมือออกแบบเนื้อหาไลฟ์สตรีมและการถ่ายทำวิดีโอ ให้การสนับสนุนด้านเทคโนโลยีในการถ่ายทำ และช่วยเหลือการไลฟ์ขายผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น 3. พิพิธภัณฑ์ช่วยเหลือด้านการจัดฉากถ่ายทำและเนื้อหาต่าง ๆ เช่น โบราณสถาน โบราณวัตถุ บ้านโบราณ เป็นต้น



ลำดับ	รายการ	รายละเอียด	ภาคส่วนต่าง ๆ
2.	ภาพ (ไลฟ์สตรีม การเก็บยอดชาบนภูเขาไร่ชาเร่ชาหนานไลฟ์สตรีมการคั่วและผลิตใบชา ถ่ายทำและผลิตวิดีโอศิลปะชาเพื่อประชาสัมพันธ์ชาเร่ชาหนาน)		4. ชุมชนประสานการดำเนินงานและงานทั่วไปด้านการประชาสัมพันธ์ออนไลน์ 5. ภาครัฐสร้างเวิร์กเวอร์สำหรับแพลตฟอร์มและสนับสนุนแบนด์วิดท์ รวมถึงช่วยประชาสัมพันธ์กิจกรรมออนไลน์
3.	ภาพ (ไลฟ์สตรีม การสดมหรสพท้องถิ่น ไลฟ์สตรีมการแสดงเชิดหุ่นมังกรฟางข้าว ถ่ายทำวิดีโอประชาสัมพันธ์กรรมวิธีการทำแปงเจี้ยนสุ่ยปา)		
4.	กิจกรรมขายสินค้าออนไลน์ภายใต้ความร่วมมือระหว่างสถานศึกษากับหมู่บ้าน	อาจารย์และนักศึกษาสาขาธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์ (อี-คอมเมิร์ซ) จากสถานศึกษาภายใต้ความร่วมมือเดินทางไปหมู่บ้านเร่ชาหนาน และดำเนินการ “ไลฟ์ขายสินค้า” เพื่อช่วยชาวบ้านในหมู่บ้านเร่ชาหนานจำหน่ายผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น เช่น ชา เครื่องเซรามิก และอาหารแห้ง เป็นการเพิ่มรายได้ให้แก่ชาวบ้าน  ภาพ (อาจารย์และนักศึกษาจากสถานศึกษาภายใต้ความร่วมมือเดินทางไปหมู่บ้านเร่ชาหนานเพื่อไลฟ์ขายสินค้า)	

ที่มา : ผู้วิจัย



หลังจากลงพื้นที่สำรวจ วิเคราะห์เชิงลึกและออกแบบการจัดการพื้นที่ทางวัฒนธรรม ผู้วิจัยได้ผลการวิจัยและข้อสรุปดังต่อไปนี้

เมื่อมีชุมชนเป็น “จุดเชื่อมประสาน” ด้วยการปรึกษาหารือ การให้ความรู้เรื่องการยอมรับคุณค่า และกลไกเชิงจิตทางเศรษฐกิจในหมู่บ้าน (เช่น ใช้บ้านเก่าที่ไม่มีคนอยู่อาศัยแทนการลงทุน การแบ่งปันปันส่วนรายได้จากการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม) สมาชิกในหมู่บ้านก็สามารถเปลี่ยนจาก “ผู้ดูแลเชิงตั้งรับ” ไปเป็น “ผู้สืบทอดแบบมีชีวิตและร่วมรับผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจ” ซึ่งช่วยกระตุ้นความมั่นใจในวัฒนธรรมและการมีส่วนร่วมของชาวบ้านได้ การจัดสรรและใช้ประโยชน์พื้นที่มรดกวัฒนธรรม (การจัดแสดงแบบมีชีวิตในโซนหลัก เวิร์กช็อปมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ที่ดัดแปลงมาจากบ้านเรือนจริง และการพัฒนาเชิงนิเวศวัฒนธรรม) สามารถเปลี่ยนแหล่งโบราณคดีเซรามิก ทักษะดั้งเดิม และวัฒนธรรมชาให้กลายเป็น “กำลังการผลิตเชิงวัฒนธรรม” ที่สัมผัสและบริโภคได้ รวมถึงเปลี่ยน “วัฒนธรรมที่มีอยู่” ให้กลายเป็น “พัฒนาการที่เพิ่มขึ้น” ได้สำเร็จ ความร่วมมือระหว่างสถานศึกษากับหมู่บ้านสามารถนำไปสู่การสร้างช่องทางสองทิศทาง “พามรดกวัฒนธรรมเข้าโรงเรียน + ห้องเรียนภาคสนาม” ผลักดันการบันทึกทักษะอย่างเป็นระบบ การฝึกอบรมผู้สืบทอดและการประยุกต์ใช้ในวัดกรรม รวมถึงแก้ไขปัญหาละเลยในการสืบทอด แนวทางการบริหารที่ผสมผสานการจัดการแบบออฟไลน์เข้ากับการประชาสัมพันธ์แบบออนไลน์ ช่วยขยายขอบเขตการเผยแพร่วัฒนธรรมและการจำหน่ายผลิตภัณฑ์ทางการเกษตร ทลายข้อจำกัดด้านภูมิศาสตร์ และสร้างความมีชีวิตชีวาให้แก่ชุมชนอย่างต่อเนื่อง การจัดการชุมชนเชิงพลวัตแบบมีส่วนร่วมผ่านความร่วมมือพหุภาคี ได้ใช้แนวทาง “การส่งเสริมการฟื้นฟูชนบทด้วยมรดกทางวัฒนธรรม” ใช้ดีเอ็นเอวัฒนธรรมมากระตุ้นธุรกิจต่าง ๆ (การทัศนศึกษาเซรามิก การท่องเที่ยวผสมผสานวัฒนธรรม) ขับเคลื่อนการจ้างงานและเพิ่มรายได้ ทั้งยังช่วยหมู่บ้านรื้อฟื้น “ร่างผู้คน” ให้ “ฟื้นฟูจากภายใน” ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดตาม “กฎบัตรระหว่างประเทศว่าด้วยเรื่องการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม” โดยสภาพหุภาคีระหว่างประเทศ และเน้นย้ำความสำคัญของการเสริมสร้างความแข็งแกร่งของชุมชน ในการอนุรักษ์มรดกวัฒนธรรมด้วย

อภิปรายผล

ผลการศึกษาพบว่า “การจัดการชุมชนเชิงพลวัตแบบมีส่วนร่วมผ่านความร่วมมือพหุภาคี” ของหมู่บ้านรื้อฟื้นสามารถยืนยันได้ว่า การอนุรักษ์มรดกวัฒนธรรมที่ยั่งยืนต้องอาศัยการมีส่วนร่วมของหลายภาคส่วน โดยเฉพาะชุมชนที่เป็นเจ้าของมรดกวัฒนธรรมจริง กลไกที่ชุมชน สถานศึกษา ภาครัฐ และพหุภาคีทำงานร่วมกันภายใต้ระบบการบริหารแบบพหุภาคีนี้สอดคล้องกับแนวคิดการจัดการชุมชนแบบมีส่วนร่วม (Participatory Community Governance) ซึ่งเน้นการ “เสริมพลัง” ให้ชาวบ้านจากผู้รักษากลายเป็นผู้สร้างและผู้ได้รับผลประโยชน์ร่วม ขณะเดียวกันยังสะท้อนแนวคิดการอนุรักษ์เชิงพลวัต (Dynamic Conservation) ที่มองว่ามรดกทางวัฒนธรรมต้องดำรงอยู่และพัฒนาไปพร้อมกับวิถีชีวิตร่วมสมัย

เมื่อเปรียบเทียบกับงานวิจัยของ Tang (2023) ที่ทำการศึกษาการมีส่วนร่วมของชาวบ้านในการพัฒนาโครงการท่องเที่ยวเชิงประสบการณ์แบบมีส่วนร่วม โดยอธิบายว่าการพัฒนาแบบมีส่วนร่วมจะเกิดประสิทธิภาพสูงสุดเมื่อชุมชนมีอำนาจตัดสินใจและได้รับผลตอบแทนอย่างเป็นธรรม ซึ่งหมู่บ้านรื้อฟื้นก็ใช้แนวทางเดียวกันผ่านการมีส่วนร่วมแบบพหุภาคี (ชุมชน ชาวบ้าน สถานศึกษา และพหุภาคี) ซึ่งเปิดให้ชุมชนร่วมบริหารและแบ่งปันผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจอย่างเท่าเทียม นอกจากนี้ยังใกล้เคียงกับผลการศึกษาของ Yang (2023) ซึ่งเสนอว่า การจัดการพื้นที่มรดกวัฒนธรรมแบบยืดหยุ่นและเน้นการใช้งานจริงในชีวิตประจำวันช่วยให้เกิดความสมดุลระหว่างคุณค่าทางวัฒนธรรมและการพัฒนาเมือง ซึ่งเป็นหลักการเดียวกับการปรับสถาปัตยกรรมโบราณในหมู่บ้านรื้อฟื้นให้เป็นเวิร์กช็อปสาธิตการทำเซรามิกโดยไม่สูญเสียเอกลักษณ์ดั้งเดิม

เมื่อเปรียบเทียบกับกรณีศึกษาอื่น ๆ งานของ Pan (2021) ได้แสดงให้เห็นถึงพลังของการมีส่วนร่วมของชุมชนที่ถูกกระตุ้นอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งมีลักษณะคล้ายคลึงกับรูปแบบการจัดการชุมชนเชิงพลวัตแบบมีส่วนร่วมของหมู่บ้านรื้อฟื้น อย่างไรก็ตาม รูปแบบการจัดการเชิงพลวัตแบบมีส่วนร่วมของหมู่บ้านรื้อฟื้นได้พัฒนาก้าวหน้าไปอีกขั้นโดยจัดตั้ง “คณะกรรมการประสานงานเพื่อการอนุรักษ์และพัฒนามรดกวัฒนธรรมหมู่บ้านรื้อฟื้น” ซึ่งทำหน้าที่กำหนดและแยกแยะหน้าที่ความรับผิดชอบของแต่ละภาคส่วนอย่างเป็นระบบ ขณะเดียวกันยังสอดคล้องกับแนวคิดของ Cao (2021) เรื่อง “พหุภาคีเชิงนิเวศ” ที่มองว่าการอนุรักษ์ไม่ควรหยุดนิ่ง แต่ต้องสร้างเครือข่ายของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและขยายผลไปสู่กลุ่มวัฒนธรรมโดยรอบ เพื่อให้มรดกอยู่รอดได้ในระบบนิเวศวัฒนธรรมจริง

กล่าวโดยสรุป การอนุรักษ์หมู่บ้านรื้อฟื้นแสดงให้เห็นการบูรณาการทฤษฎีและปฏิบัติได้อย่างสมบูรณ์ จาก “การอนุรักษ์เชิงรับ” ไปสู่ “การพัฒนาแบบมีชีวิต” ผลลัพธ์ของงานวิจัยนี้จึงสอดคล้องกับงานศึกษาก่อนหน้าในแง่ของการให้ชุมชนเป็นศูนย์กลาง แต่มีความโดดเด่นตรงการสร้างกลไกความร่วมมือที่ยืดหยุ่นและต่อยอดได้ ซึ่งเชื่อมโยงเศรษฐกิจ วัฒนธรรม และสังคมเข้าด้วยกันอย่างยั่งยืน



ข้อเสนอแนะ

1. **สร้างกลไกการกระจายอำนาจเชิงระบบเพื่อเสริมสร้างบทบาทนำของชุมชน** กำหนดบทบาทและอำนาจหน้าที่ระหว่างภาครัฐ ชุมชน และสถาบันการศึกษาให้ชัดเจน โดยจัดทำเอกสารข้อกำหนดสิทธิและหน้าที่ของผู้เกี่ยวข้องในการอนุรักษ์มรดกชุมชน. พร้อมกันนี้จัดตั้งระบบกำกับดูแลสองรูปแบบได้แก่ (1) การกำกับดูแลภายใน ให้ชาวบ้านเลือกตั้ง “คณะผู้ดูแลมรดก” ขึ้นมาตรวจสอบการใช้ทรัพยากรทางวัฒนธรรมและการจัดสรรรายได้ในชุมชน (2) การกำกับดูแลภายนอกดึงหน่วยงานประเมินอิสระ (เช่น ศูนย์อนุรักษ์มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม) เข้าร่วมตรวจสอบผลการดำเนินงานประจำปี. กลไกนี้จะสร้างสมดุลให้ “รัฐสนับสนุนโดยไม่ล้ำเส้น และชุมชนนำโดยไม่สูญเสียบทบาท”

2. **ใช้กลยุทธ์การแยกเชิงเวลาและพื้นที่เพื่อสมานความขัดแย้งระหว่างความแท้จริงกับการค้า** แยกการจัดกิจกรรมทางวัฒนธรรมออกตามเวลาและพื้นที่ให้เหมาะสมกับสาระของกิจกรรมและกลุ่มเป้าหมาย กำหนดพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์ (Sacred Field) สำหรับพิธีกรรมสำคัญที่ต้องการอนุรักษ์อย่างแท้จริง เช่น พิธีม้งกรพาง (จัดปีละสองครั้งในช่วงฤดูใบไม้ผลิและฤดูใบไม้ร่วง) โดยนำเสนอพิธีกรรมอย่างครบถ้วนตามแบบโบราณสำหรับผู้สืบทอดวัฒนธรรมและนักวิชาการ พร้อมระบบจองล่วงหน้าและจำกัดจำนวนรอบการจัดงานเพื่อคงไว้ซึ่งบรรยากาศศักดิ์สิทธิ์ ส่วนพื้นที่เชิงประสบการณ์ (Experiential Field) สำหรับนักท่องเที่ยวไป สามารถปรับรูปแบบการแสดงให้กระชับหรือเพิ่มลักษณะความเป็นละครมากขึ้น โดยไม่บิดเบือนสาระสำคัญของสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรม เพื่อให้ตอบโจทก์นักท่องเที่ยวในหลากหลายกลุ่มได้อย่างลงตัว

3. **ออกแบบกรอบการปรับตัวแบบพลวัต เพื่อเพิ่มโอกาสการนำรูปแบบไปใช้ในพื้นที่อื่น** เนื่องจากพื้นที่ต่าง ๆ อาจมีเงื่อนไขเบื้องต้นไม่เหมือนหมู่บ้านเร้าหนาน จึงต้องออกแบบกรอบการปรับใช้โมเดลที่ยืดหยุ่นและปรับเปลี่ยนได้ตามบริบท โดยมี 3 ขั้นตอนหลักดังนี้

(1) ประเมินองค์ประกอบสำคัญของพื้นที่เป้าหมาย – ใช้เครื่องมือวิเคราะห์ศักยภาพชุมชนใน 3 มิติ ได้แก่ ทุนทางสังคมของชุมชน, ชีตความสามารถในการปกครองตนเองของชุมชน, และ ศักยภาพของมรดกวัฒนธรรมในพื้นที่.

(2) จัดกลุ่มหมู่บ้านตามผลการประเมิน – จำแนกหมู่บ้านออกเป็นประเภทกลุ่มต่าง ๆ ตามระดับศักยภาพและเงื่อนไขที่ได้จากการประเมิน เพื่อให้ทราบแนวทางที่เหมาะสมกับแต่ละกลุ่ม.

(3) ออกแบบเส้นทางดำเนินงานเฉพาะสำหรับแต่ละกลุ่ม – กำหนดแนวทางการพัฒนาและกลไกสนับสนุนระยะยาวที่สอดคล้องกับบริบทของหมู่บ้านในแต่ละกลุ่มโดยเฉพาะ.

เอกสารอ้างอิง

- Cao, Y. (2021) Protection of Nanjing industrial heritage from the perspective of the eco-museum: A case study of Jinling Shipyard. *Architectural Journal*, ((10, .49–44
- Liang, T., & Duan, W. (2024) Research on Landscape Protection and Revitalization of Anyi Ancient Village with the Participation of Multiple Subjects. *Residential District*, ((5, .44–32
- Pan, G. (2021) Mechanisms and paths of spatial activation and ancient village revitalization: Reflections based on Wuzhen in Zhejiang, Songkou in Fujian, and Fengjian in Guangdong. *Xinjiang State Farm Economy*, ((4, –24 .33
- Tang, X. (2023) *Research on villagers' participation in the promotion of participatory experiential tourism projects* [Master's thesis, Central China Normal University]. <https://doi.org/10.27159d.cnki.ghzsu.2023.004421>
- Yang, M. (2023). *Research on the temporary landscape optimization of idle land in the Han Chang'an City ruins area* [Master's thesis, Chang'an University]. <https://doi.org/10.26976/d.cnki.gchau.2023.000914>

การเรียนการสอนทักษะการอิมโพรไวส์แซกโซโฟนแจ๊สในระดับปริญญาบัณฑิต

The Instruction of Jazz Saxophone Improvisation Skill for Undergraduate Students

ธวาทิต เกิดศรี¹, ภัทรภร พลิตากุล²

Thawatit Kerd Sri¹ Pattaraporn Plitakul²

^{1,2}มหาวิทยาลัยศิลปากร

^{1,2}Silpakorn University

E-mail : ¹note.su.jazz@gmail.com

(Received : Aug 26, 2025 Revised : Nov 21, 2025 Accepted : Nov 24, 2025)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพการเรียนการสอนทักษะการอิมโพรไวส์แซกโซโฟนแจ๊ส ในระดับปริญญาบัณฑิต ผู้วิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ สำหรับการเก็บข้อมูลใช้เครื่องมือวิจัยคือ แบบสัมภาษณ์และแบบสังเกตการณ์การเรียนการสอนในการเก็บรวบรวมข้อมูล กลุ่มผู้ให้ข้อมูลในการวิจัยเลือกแบบเจาะจง แบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม 1) อาจารย์ประจำหลักสูตร 2) อาจารย์ผู้สอนเครื่องเอกแซกโซโฟน และ 3) ผู้เรียนเครื่องเอกแซกโซโฟน โดยสัมภาษณ์แบบเจาะลึกรายบุคคล วิเคราะห์ข้อมูลแบบอุปนัย ผลการวิจัยพบว่าการศึกษาค้นคว้าประกอบการเรียนการสอนทักษะการอิมโพรไวส์แซกโซโฟนแจ๊สในระดับปริญญาบัณฑิต แบ่งออกเป็น 4 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) ผู้สอนมีความรู้ ทักษะ ทั้งด้านการสอนและศาสตร์เฉพาะทางด้านวิชาชีพดนตรี รวมถึงจรรยาบรรณวิชาชีพครู 2) ผู้เรียนเกิดความรู้ ทักษะ จริยธรรม และลักษณะบุคคล ซึ่งสอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาบัณฑิต สำเร็จการศึกษาออกไปประกอบอาชีพดำเนินชีวิตอยู่ในสังคมอย่างปกติ 3) เนื้อหาสาระประกอบด้วย การกำหนดวัตถุประสงค์ การกำหนดเนื้อหาสาระ และการจัดลำดับเนื้อหาสาระ มุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียนในด้านความรู้และทักษะเป็นทิศทางในการกำหนดเป้าหมายของการจัดการเรียนการสอน และ 4) การเรียนการสอนประกอบด้วย กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อการสอน และการวัดและประเมินผล เป็นสภาพการจัดการเรียนการสอนที่ส่งผลให้เกิดเป็นกระบวนการของการจัดการศึกษา

คำสำคัญ : การเรียนการสอน, อิมโพรไวส์, แซกโซโฟน, ปริญญาบัณฑิต

Abstract

This research aims to examine the teaching and learning condition of jazz saxophone improvisation skill. This study employed a qualitative research design, using purposive sampling to select informants. The participants were organized into three groups, each consisting of three individuals: program faculty members, jazz saxophone performance instructor, and undergraduate students majoring in saxophone. Data were collected through interviews and classroom observation, and subsequently analyzed using inductive methods.

The results of this research are as follows: The teaching and learning of jazz saxophone improvisation skills are influenced by four key components: 1) instructors' knowledge, skills, and professional ethics; 2) learners' knowledge, skills, ethics, and personal attributes in line with undergraduate learning outcomes; 3) the content, including objective, material selection, and sequencing; and 4) the teaching process, encompassing instructional activities, learning resources, and assessment methods.

Keywords : Instruction, Improvisation, Saxophone, Undergraduate



บทนำ

ดนตรีแจ๊สได้เข้ามามีบทบาทในประเทศไทยช่วงสมัยรัชกาลที่ 7 โดยวง “เรนโบว์” ก่อตั้งโดย หลวงสุขุมมนัยประดิษฐ์ ซึ่งเป็นที่นิยมของผู้ที่ชอบในการฟังเพลงและการเต้นรำในเปียร์ฮอลล์ (พูนพิศ อมาตยกุล, เอกสารอัตสำเนา 2549) อ้างถึงใน ญัฐยา นัจจนาวากุล, 2555) การเรียนรู้ดนตรีแจ๊สเริ่มจากแผ่นเสียงของศิลปินแจ๊สที่มีชื่อเสียงผ่านบทเพลงแจ๊สมาตรฐานตามความนิยมในเวลานั้น เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ถ่ายทอดระหว่างนักดนตรีที่มีความสามารถ และประสบการณ์ใช้แนวคิดจากการบรรเลงต้นฉบับและการบรรเลงอิมโพรไวส์จากศิลปินที่มีชื่อเสียง ในปี พ.ศ. 2541 มีการเปิดสอนหลักสูตรดนตรีแจ๊สและจัดการเรียนการสอนสาขาวิชาดนตรีแจ๊สเป็นแห่งแรก โดยวิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยมหิดล ต่อมาในปี พ.ศ. 2543 คณะดุริยางคศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร และวิทยาลัยดนตรี มหาวิทยาลัยรังสิต ในปี พ.ศ. 2547 ซึ่งเนื้อหาสาระดนตรีของหลักสูตรวิชาดนตรีแจ๊สนั้นจะครอบคลุมในส่วนของปฏิบัติเครื่องดนตรี การรวมวงทั้งวงเล็กและวงใหญ่ การเรียนสไตล์ทักซ์ ประวัติดนตรีแจ๊ส การประพันธ์เพลงแจ๊ส และทฤษฎีดนตรีแจ๊ส ในช่วงเวลาต่อมายังพบว่ามหาวิทยาลัยอื่น ๆ ได้ปรับปรุงหลักสูตรโดยเพิ่มกลุ่มวิชาดนตรีแจ๊สและแขนงดนตรีแจ๊สเข้าเป็นส่วนหนึ่งของสถาบัน แต่การจัดการเรียนการสอนยังเน้นหลักสูตรดนตรีคลาสสิกเป็นหลัก โดยเนื้อหาสาระดนตรีของหลักสูตรเปิดสอนรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับดนตรีแจ๊ส เช่น วิชาทฤษฎีดนตรีแจ๊ส วิชาหลักการอิมโพรไวส์ เป็นต้น เพื่อเป็นพื้นฐานสำคัญแก่ผู้เรียนและเป็นรากฐานในการประกอบอาชีพในอนาคต (กมลธรรม เกื้อบุตร, 2564) วิชาดนตรีแจ๊สจัดอยู่ในสาขาศิลปกรรมศาสตร์กลุ่มวิจิตรศิลป์กลุ่มสาขาวิชาดุริยางคศิลป์ โดยโครงสร้างของหลักสูตรวิชาดนตรีแจ๊สของแต่ละมหาวิทยาลัยถูกจัดทำขึ้นภายใต้กรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ มาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์โดยมุ่งเน้นมาตรฐานผลการเรียนรู้ของบัณฑิต (Program Learning Outcomes) เพื่อประกันคุณภาพในกระบวนการผลิตบัณฑิตโดยมีผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิ 4 ด้าน ได้แก่ 1. ความรู้ 2. ทักษะ 3. จริยธรรม และ 4. ลักษณะบุคคล (ประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา, 2565) การจัดการเรียนการสอนดนตรีแจ๊สในประเทศไทยมีรูปแบบเนื้อหาหลักสูตรของตะวันตกมาปรับใช้โดยประกอบด้วย รายวิชาทฤษฎีดนตรีแจ๊ส (Jazz Theory) วิชาหลักการอิมโพรไวส์แจ๊ส (Jazz Improvisation) วิชาปฏิบัติเครื่องดนตรีเอก (Major Instrument) และ วิชารวมนวงแจ๊ส (Jazz Ensemble) (กิตติธัช สำเภาทอง, 2555) ซึ่งการเรียนการสอนมีองค์ประกอบแบ่งออกเป็น 4 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) ผู้สอน 2) ผู้เรียน 3) เนื้อหาสาระ และ 4) การเรียนการสอน (ทิศนา ขัมมณี, 2564; สุพิน บุญชูวงศ์, 2543; อาภรณ์ ใจเที่ยง, 2553; Steiner, 1988; Tyler, 1949 อ้างถึงใน Madaus and Stufflebeam, 1989)

แซกโซโฟนมีบทบาทสำคัญในยุคบีบ๊อบจากกลุ่มนักดนตรีแจ๊สที่นำความนิยมในสมัยใหม่มาพัฒนารูปแบบของการบรรเลงดนตรีแจ๊สให้มีการอิมโพรไวส์ที่ชัดเจนและโดดเด่น ซึ่งเกิดจากการร่วมบรรเลงด้วยกันหลังจากที่เลิกงานในคลับเต้นรำ (Afterhours jam sessions) ของนักดนตรีที่มาจากวงบิ๊กแบนด์ มีลักษณะการบรรเลงอิมโพรไวส์ในทำนองที่รวดเร็ว นักดนตรีจะต้องมีการฝึกฝนทักษะการอิมโพรไวส์อย่างชำนาญ (Gioia, 2011) การเรียนการสอนทักษะการอิมโพรไวส์แซกโซโฟนแจ๊สในระดับปริญญาบัณฑิต เป็นการพัฒนาความรู้ ความสามารถ เพื่อส่งเสริมความเป็นนักดนตรีแจ๊สของผู้เรียน หรือสามารถนำองค์ความรู้ในสาขาวิชาที่ได้ศึกษามานั้นไปประกอบอาชีพเป็นตามบริบทของตนเอง เช่น ครูผู้สอนดนตรี นักประพันธ์เพลง และศิลปิน เป็นต้น ในการเรียนการสอนในระดับปริญญาบัณฑิตจึงมีความสำคัญต่อผู้เรียนกับการดำเนินชีวิตในการประกอบอาชีพต่อสาขาวิชาที่สำเร็จการศึกษา ในระดับปริญญาบัณฑิตเป็นการศึกษาระดับที่สาม (Tertiary Education) หรือการศึกษาระดับหลังมัธยมศึกษา (Post-Secondary Education) ผู้เรียนจะเริ่มต้นเรียนรู้ในระดับนี้ตั้งแต่อายุประมาณ 17-18 ปีเป็นต้นไป (ไพฑูรย์ สีนลารัตน์, 2562) ซึ่งในช่วงวัยนี้เป็นระยะเวลาในการวางรากฐานชีวิตผู้เรียนจะต้องรับผิดชอบกับการเรียนดนตรีอย่างจริงจังในฐานะวิชาชีพของตนเอง สามารถเรียนรู้และฝึกทักษะทางด้านดนตรีได้อย่างมีความหมายโดยครูผู้สอน (ณรุทธิ์ สุทธิจิตต์, 2541) ผู้ที่เลือกเรียนดนตรีในระดับปริญญาบัณฑิตจึงต้องมีความสามารถทักษะทางด้านดนตรีที่ดี มีการฝึกซ้อมอย่างสม่ำเสมอเพื่อพัฒนาการที่โดดเด่นและสามารถปฏิบัติทักษะดนตรีได้อย่างสมบูรณ์

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้น มหาวิทยาลัยหลายแห่งได้จัดการเรียนการสอนหลักสูตรดนตรีแจ๊สเพื่อพัฒนาผู้เรียนทางด้านทักษะและผลิตบัณฑิตสู่วงการดนตรีแจ๊ส การศึกษางานวิจัยพบว่ามีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับดนตรีแจ๊สในประเทศไทย การศึกษาทำนองอิมโพรไวส์แซกโซโฟนในรูปแบบ “แจ๊สไทย” ของศิลปินชาวไทย (สมพงษ์ ทองคำ, 2544) การพัฒนารอบมาตรฐานคุณวุฒิสาขาวิชาดนตรีแจ๊สระดับอุดมศึกษา (ศักดิ์ระพี รักตประจิต, 2558) งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษา เพื่อพัฒนาทักษะการอิมโพรไวส์และกระบวนการเรียนการสอนกีตาร์แจ๊ส (ปองภพ สุกิตติวงศ์, 2556; วิพุธ ตั้งแตง, 2562) เกณฑ์การประเมินทักษะการอิมโพรไวส์ในดนตรีแจ๊ส (ศิวกร หัตถกิจวิโร, 2562) รวมถึงงานวิจัยที่นำเสนอแนวทางจัดการเรียนรู้การอิมโพรไวส์แบบอิสระ (ฐาณิศร์ สีนธรัตน์, 2563) ที่เป็นงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาดนตรีแจ๊สและการอิมโพรไวส์ แต่ปัจจุบันงานวิจัยในการศึกษาการเรียนการสอนทักษะการอิม

โพรไวส์แชกโซโฟนแจ๊สยังมีจำนวนน้อย ซึ่งงานวิจัยที่นำเสนอผู้วิจัยเห็นว่าการเรียนการสอนทักษะอิมโพรไวส์แชกโซโฟนแจ๊สในระดับปริญญาบัณฑิต จะเป็นองค์ความรู้เพื่อเป็นประโยชน์ต่อวงการการศึกษาดนตรีแจ๊สในประเทศไทย เพื่อเป็นประโยชน์ต่อครูผู้สอนที่จะนำเอาวิจัยนี้ใช้เป็นแนวทางในการดำเนินการสอนทักษะการอิมโพรไวส์แชกโซโฟนแจ๊สในระดับปริญญาบัณฑิต

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาสภาพการเรียนการสอนทักษะการอิมโพรไวส์แชกโซโฟนแจ๊สในระดับปริญญาบัณฑิต

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยใช้วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์และแบบสังเกต จากผู้เชี่ยวชาญในด้านการสอนทักษะการอิมโพรไวส์แชกโซโฟนแจ๊สในระดับปริญญาบัณฑิต ลักษณะคำถามปลายเปิดมีข้อกำหนดที่ชัดเจน โดยสัมภาษณ์และเก็บข้อมูลแบบเจาะลึกรายบุคคล รวมถึงศึกษาเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง โดยมีขั้นตอนดำเนินการวิจัย 6 ขั้นตอน ได้แก่

1. การศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ศึกษาวรรณกรรมเพื่อนำมาอธิบายในเชิงทฤษฎีที่สอดคล้องกับการวิจัยครั้งนี้ โดยแบ่งออกเป็น 1) การอิมโพรไวส์และดนตรีแจ๊ส 2) องค์ประกอบการจัดการเรียนการสอน 3) หลักสูตรดนตรีในระดับปริญญาบัณฑิต 4) การศึกษา 4.0 5) การวัดและประเมินผล การเรียนรู้ และ 6) งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2. ผู้ให้ข้อมูล

ผู้วิจัยกำหนดกลุ่มผู้ให้ข้อมูล แบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ 1. อาจารย์ประจำหลักสูตร จำนวน 3 คน 2. อาจารย์สอนเครื่องเอกแซกโซโฟน จำนวน 3 คน และ 3. ผู้เรียนในระดับปริญญาตรีเครื่องเอกแซกโซโฟน จำนวน 3 คน ซึ่งมีเกณฑ์คุณสมบัติดังนี้

2.1 อาจารย์ประจำหลักสูตร ที่มีคุณสมบัติตรงหรือสัมพันธ์กับสาขาวิชาดนตรีแจ๊ส มีภาระหน้าที่ในการบริหารและพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอน มีประสบการณ์ทางด้านการเรียนการสอนวิชาดนตรีแจ๊ส มีผลงานทางวิชาการ บทความ ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับดนตรีแจ๊สหรือทักษะการอิมโพรไวส์ อย่างน้อย 1 รายการ ในรอบ 5 ปีย้อนหลัง

2.2 อาจารย์สอนปฏิบัติเครื่องเอกแซกโซโฟน สอนในมหาวิทยาลัยที่เปิดทำการเรียนการสอนสาขาหรือวิชาเอกดนตรีแจ๊สในระดับปริญญาตรี เป็นอาจารย์ประจำมีประสบการณ์ด้านการสอนไม่น้อยกว่า 6 ปี และมีผลงานทางวิชาการและผลงานสร้างสรรค์ 1 รายการ ในรอบ 5 ปีย้อนหลัง

2.3 ผู้เรียนในระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 1-4 เป็นผู้เรียนในชั้นเรียนของอาจารย์ผู้สอนวิชาปฏิบัติเครื่องเอกแซกโซโฟนที่ผู้วิจัยคัดเลือกเป็นผู้ให้ข้อมูล

3. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลในการเก็บข้อมูลเพื่อทำการวิจัย ผู้วิจัยได้แบ่งเครื่องมือในการเก็บข้อมูลออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ 1. แบบสัมภาษณ์ผู้สอนและผู้เรียน และ 2. แบบสังเกตการเรียนการสอน

3.1 แบบสัมภาษณ์อาจารย์ผู้สอนและผู้เรียน ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอน ข้อคำถามได้มาจากการศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง เป็นแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างลักษณะคำถามปลายเปิดมีข้อคำถามที่ชัดเจน ใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกรายบุคคล โดยผู้วิจัยเก็บข้อมูลแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่

3.1.1) ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้ข้อมูล แสดงให้เห็นถึงข้อมูลและหน้าที่รับผิดชอบสอดคล้องตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี ประกอบด้วย ชื่อผู้ให้ข้อมูล ประวัติการศึกษา ประวัติการทำงาน และผลงานทางวิชาการ



3.1.2) ข้อมูลเกี่ยวกับการเรียนการสอนทักษะการอิมโพรไวส์แซกโซโฟนแจ๊ส และการเรียนการสอนเกี่ยวกับดนตรีแจ๊ส โดยกำหนดประเด็นในการเก็บข้อมูลที่ผู้วิจัยได้สังเคราะห์องค์ประกอบการเรียนการสอนออกเป็น 4 ด้าน ได้แก่ 1) ผู้สอน 2) ผู้เรียน 3) เนื้อหาสาระ และ 4) การเรียนการสอน

3.2 แบบสังเกตการเรียนการสอน ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลด้านพฤติกรรมร่วมกับแบบสัมภาษณ์ เพื่อสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียนขณะทำการเรียนการสอน มีการกำหนดโครงสร้างในการเก็บรวบรวมข้อมูล จากการศึกษาองค์ประกอบทางการศึกษา ทฤษฎีการเรียนรู้ แนวคิดการจัดการเรียนการสอน การวัดและประเมินผลนำมาสร้างแบบสังเกตการเรียนการสอน โดยบันทึกวิดีโอร่วมเพื่อให้เห็นถึงการแสดงออกทางพฤติกรรมอย่างเป็นธรรมชาติ

หลังจากนั้นผู้วิจัยนำเครื่องมือวิจัยที่สร้างขึ้นให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 คน ตรวจสอบในด้านประเด็นคำถามและเวลาที่ใช้ในการเก็บข้อมูลให้มีความสอดคล้องตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย และนำเครื่องมือวิจัยไปเก็บข้อมูลจากผู้ให้ข้อมูลที่มีคุณสมบัติใกล้เคียงกับผู้ให้ข้อมูลจริง ต่อมานำข้อบกพร่องเข้าพบอาจารย์ที่ปรึกษารับข้อเสนอแนะในการปรับแก้ไข เพื่อให้เครื่องมือวิจัยมีความตรงและสอดคล้องก่อนจะนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มผู้ให้ข้อมูลจริง

4. การขอรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์

ผู้วิจัยรวบรวมเอกสารที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยครั้งนี้จัดทำโครงร่าง สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเพื่อเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์ ให้มีความสมบูรณ์ เพื่อยื่นขอรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ สำนักงานมาตรฐานการวิจัยในคน

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล

5.1 ระยะเตรียมการ ผู้วิจัยติดต่อผู้ให้ข้อมูลเป็นการส่วนตัว เมื่อผู้ให้ข้อมูลตอบรับผู้วิจัยชี้แจงวัตถุประสงค์ของการวิจัย และทำหนังสือขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลแก่ผู้ให้ข้อมูลเพื่อดำเนินการวิจัยในครั้งนี้ หลังจากนั้นทำการนัดหมาย วัน เวลา สถานที่ในการเข้าสัมภาษณ์ และตารางวันที่ผู้ให้ข้อมูลทำกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน

5.2 ระยะเข้าถึงข้อมูล ผู้วิจัยเริ่มเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์เป็นระยะเวลา 1 เดือน ตามวันเวลาที่ได้ทำการนัดหมายกับผู้ให้ข้อมูล และขอลงนามยอมรับการเข้าร่วมการวิจัย โดยเก็บข้อมูลผ่านการพูดคุยเพื่อให้ได้ข้อมูลจากอาจารย์และนักศึกษาอย่างเป็นธรรมชาติเกิดความผ่อนคลายเพื่อบรรยากาศที่ดีในระหว่างทำการสัมภาษณ์ ไม่ทำให้ผู้ถูกสัมภาษณ์เกิดความอึดอัดหรือไม่สบายใจในการให้ข้อมูล โดยแต่ละครั้งใช้เวลา 1 ชั่วโมง ซึ่งผู้วิจัยขอทำการบันทึกวิดีโอระหว่างการสัมภาษณ์ และการสังเกตการเรียนการสอน

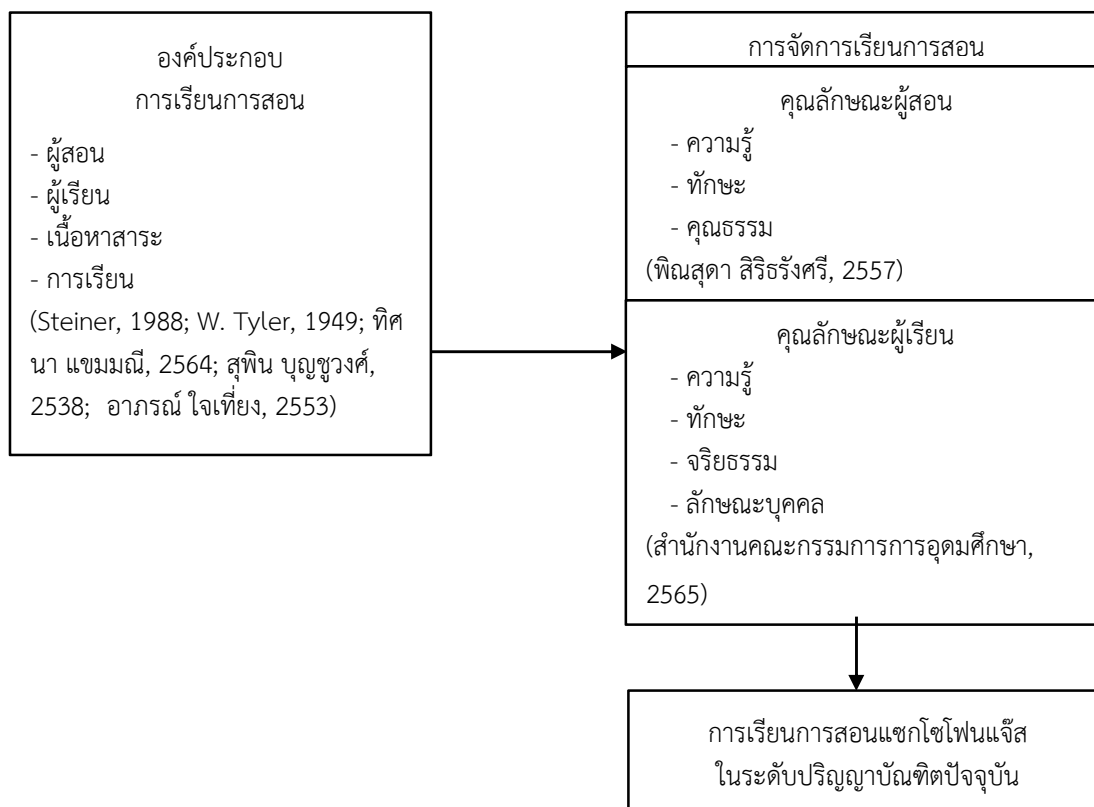
5.3 ระยะจัดกระทำข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการควบคุมกับระยะเข้าถึงข้อมูล โดยผู้วิจัยทำการถอดความจากข้อมูลแบบวนซ้ำจำนวนหลายรอบ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่มีความละเอียดมากที่สุด รวมทั้งการสังเกตออกทางพฤติกรรม คำพูดที่ใช้ในการสื่อสารสนทนา สภาพแวดล้อมที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเรียนการสอน และการตอบคำถามในการสัมภาษณ์ หลังจากนั้นจัดระเบียบข้อมูลให้ตรงกับประเด็นที่กำหนดไว้ และคัดเลือกข้อมูลที่สำคัญเพื่อนำไปใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

6. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูลควบคู่ไปพร้อมกับเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์รายบุคคลจากอาจารย์ นักศึกษา และแบบสังเกตการเรียนการสอนวิชาชีพปฏิบัติเครื่องเอกแซกโซโฟนแจ๊ส วิเคราะห์ข้อมูลแบบอุปนัยโดยการถอดความแบบวนซ้ำหลายรอบ แยกข้อมูลให้ตรงกับประเด็นที่กำหนด และนำข้อมูลสำคัญมาวิเคราะห์เพื่อนำไปสู่การตีความให้ความหมายอย่างพินิจพิเคราะห์เพื่อตอบคำถามการวิจัยในครั้งนี้



กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

ที่มา : ผู้วิจัย

ผลการงานวิจัย

จากการศึกษาองค์ประกอบการเรียนการสอนทักษะการอิมโพรไวส์แซกโซโฟนแจ๊สในระดับปริญญาบัณฑิต ผู้วิจัยได้นำเสนอข้อมูลแบ่งออกเป็น 4 องค์ประกอบ คือ 1) ผู้สอน 2) ผู้เรียน 3) เนื้อหาสาระ และ 4) การเรียนการสอน มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. ผู้สอน

ผู้วิจัยได้นำเสนอประเด็นของผู้สอนแบ่งออกเป็น 3 ประเด็น มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1.1 ด้านความรู้ ผู้สอนมีความรู้ประกอบด้วย

1) การวิเคราะห์ผู้เรียน รู้จักผู้เรียนของตนเองเป็นรายบุคคลวิเคราะห์ผู้เรียนทั้งด้านความรู้และทักษะการปฏิบัติ เรียนรู้บทเพลงแจ๊สในแต่ละยุคสมัย เข้าใจในลักษณะของเสียงและวิธีการอิมโพรไวส์ของนักแซกโซโฟนแจ๊ส มีเทคนิคการเล่นแซกโซโฟนในทักษะการตัดสินใจให้มีความสัมพันธ์กับการใช้นิ้วให้ตรงกับจังหวะและให้ความรู้สึกสวิง เพื่อให้การอิมโพรไวส์แซกโซโฟนเกิดสำเนียงภาษาของดนตรีแจ๊ส รวมถึงความพร้อมที่ครอบคลุมทั้งด้านกายภาพ จิตใจ และแรงจูงใจในการเรียนรู้ เป็นปัจจัยหลักที่ผลักดันภายในต่อการเรียนรู้ดนตรีแจ๊ส 2) รู้ เข้าใจ และมีประสบการณ์ในการจัดทำหลักสูตร ผู้สอนมีประสบการณ์ในการจัดทำหลักสูตรที่มีรากฐานจากองค์ความรู้ทางประวัติศาสตร์ดนตรีแจ๊ส เข้าใจวัตถุประสงค์ของเนื้อหาสาระที่สอน จัดวางลำดับให้สอดคล้องกับพัฒนาการการอิมโพรไวส์ ตั้งแต่ดนตรีบลูส์ที่มีลักษณะการอิมโพรไวส์แบบถาม-ตอบ พัฒนาสู่ยุคบีบอัดที่มีความซับซ้อนในด้านเสียงประสาน มีการใช้คอร์ด ii-V นอกทฤษฎีเสียง เพิ่มบันไดเสียงอัลเทอร์ และโมดัลแจ๊ส ที่มีลักษณะการอิมโพรไวส์โดยใช้โหมดตามการดำเนินคอร์ดของบทเพลง นำมาจัดทำเป็นหลักสูตรเพื่อใช้ในการเรียนการสอน 3) วิธีการสอน ผู้สอนจะใช้แนวทางการจัดการเรียนการสอนแบบวินิฉัยผู้เรียนเป็นรายบุคคล โดยใช้วิธีการบรรยายบอกกล่าว อธิบายข้อมูลในเชิงทฤษฎีดนตรี วิธีการสาธิตในการปฏิบัติ เพราะผู้สอนต้องคอยแนะนำการซ่อมเทคนิคแซกโซโฟน การวางนิ้วในการเล่นโน้ต แพทเทิร์นบันไดเสียง อาปาจิโอ และลักษณะของเสียงที่ทำให้เกิดความรู้สึกสวิงสัมพันธ์กับแนวคิดในการอิมโพรไวส์ และใช้



วิธีการสอนแบบร่วมมือเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการกำหนดเนื้อหาสาระหรือสื่อการสอนที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน และ 4) บริบทและความเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงของโลก ผู้สอนมีแนวทางการพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอนตั้งอยู่บนความร่วมมือของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย และให้ความสำคัญกับรายวิชาฝึกประสบการณ์โดยมีเป้าหมายเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากสถานการณ์จริง และยังเป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาการเรียนการสอนให้ตอบสนองต่อความต้องการของการจ้างงาน ซึ่งแสดงให้เห็นถึงองค์ความรู้ในตัวผู้สอนทั้งศาสตร์การสอนและศาสตร์ทางวิชาชีพ

1.2 ด้านทักษะ ผู้สอนมีทักษะประกอบด้วย 1) ทักษะการปฏิบัติแซกโซโฟน เป็นการปฏิบัติทักษะเทคนิคเฉพาะของแซกโซโฟน การควบคุมคุณภาพเสียงและมีเสียงที่ตรง การเล่นบันไดเสียง การเล่นอาปาลิโอ การตัดลิ้น และการวางนิ้ว เทคนิคการเล่นโน้ตประดับ รวมไปถึงการฝึกซ้อมแบบฝึกหัด และแพทเทิร์น เพื่อพัฒนาทักษะ ความคล่องตัว ฝึกซ้อม “ลิกค์” รูปแบบประโยค วลี ในทำนองที่เป็นภาษาแจ๊ส เพื่อนำไปสู่วิธีคิดในการสร้างทำนองการอิมโพรไวส์ 2) ทักษะการอิมโพรไวส์ การเล่นจังหวะสวิง การเล่นโน้ตไตรแอดตามประเภทของคอร์ด เมเจอร์ ไมเนอร์ ดิมีนิช หรืออ็อกเมนเท็ด การเชื่อมโยงเสียงเข้ากับทฤษฎีเกิดทักษะการได้ยินทิศทางการดำเนินคอร์ดตามเสียงประสาน นำเสนอแนวคิดการอิมโพรไวส์จากการดำเนินคอร์ด การเลือกใช้บันไดเสียงและโหมด การใช้ “ลิกค์” บนการดำเนินคอร์ด การสร้างประโยคจากเสียงประสานในบทเพลง เลือกใช้แพทเทิร์นตามบริบทของบทเพลง รวมถึงสอนการเชื่อมโยงกับอารมณ์ความรู้สึกซึ่งเข้าถึงจิตวิญญาณของความเป็นดนตรีแจ๊ส สภาวะภายในที่ได้ทั้งความรู้สึก การเชื่อมโยงกับอารมณ์ และความรู้สึกซึ่งทางจิตวิญญาณ 3) ทักษะการสอน ผู้สอนได้จัดวางโครงสร้างการฝึกซ้อมทักษะพื้นฐานอย่างเป็นระบบ เช่น การเล่นโน้ตไตรแอด หรือเซเวนคอร์ดในเพลงบลูส์และบทเพลงแจ๊ส เป็นโน้ตตัวดำเพื่อเกิดการได้ยินเสียงประสานในคอร์ดเพลง เล่นอาปาลิโอเป็นโน้ตเข้ตหนึ่งขึ้นต่อเนื่องกันทั้งเพลง เพื่อให้เกิดความคล่องตัวและสามารถนำไปสู่การอิมโพรไวส์ และการเลือกใช้บันไดเสียงหรือโหมดเพื่อเป็นการสร้างแนวทำนองจากการดำเนินคอร์ดของบทเพลง

1.3 ด้านคุณธรรม ผู้สอนมีความเมตตา เอาใจใส่ ส่งเสริมผู้เรียน ในการจัดการเชิงนโยบายเชิงโครงสร้างหลักสูตรที่มองถึงประโยชน์ของผู้เรียนเป็นสำคัญ เข้าใจในปัญหาและความต้องการของผู้เรียนและยังส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ ทักษะ ที่ถูกต้องตามบทบาทหน้าที่ของผู้สอนอย่างเต็มความสามารถและความตั้งใจ สะท้อนถึงจรรยาบรรณวิชาชีพครู เป็นแบบอย่างที่ดีและเหมาะสมแก่ผู้เรียน

2. ผู้เรียน

ผู้วิจัยได้นำเสนอประเด็นของผู้เรียนแบ่งออกเป็น 4 ประเด็น มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

2.1 ความรู้ ผู้เรียนมีความเข้าใจโครงสร้างพื้นฐานของเพลง มีความรู้ในเชิงทฤษฎีใส่ใจในรายละเอียดของบทเพลงที่ตนเองกำลังศึกษา ซึ่งความเข้าใจในโครงสร้างของบทเพลงจะเป็นรากฐานที่สำคัญในการฝึกซ้อมเพื่อให้เกิดทักษะการบรรเลงอิมโพรไวส์แซกโซโฟน มีความรู้ที่จำเป็นเพียงพอต่อการนำไปปฏิบัติ เข้าใจและสามารถประยุกต์ต่อยอดปรับใช้ความรู้ในการทำงานและการพัฒนาทักษะของตนเองอย่างเป็นระบบ

2.2 ทักษะ ความสามารถในการเล่นแซกโซโฟน การฝึกซ้อมบันไดเสียง อาปาลิโอ โหมด และแพทเทิร์น เกิดความคล่องตัวระหว่างการวางนิ้วและการตัดลิ้นให้สัมพันธ์กันเป็นสิ่งสำคัญในการจดจำของกล้ามเนื้อให้เกิดความแม่นยำในการเล่นโน้ต การฝึกเล่นโน้ตไตรแอดในลักษณะเบสไลน์และการเล่นเซเวนคอร์ดอย่างต่อเนื่องเป็นเข้ตหนึ่งขึ้นตามการดำเนินคอร์ด เช่น ii-V-I และ iib5-Vb9-i ซึ่งเป็นกระบวนการพื้นฐานในการอิมโพรไวส์ การฝึกซ้อม “ลิกค์” ในการดำเนินคอร์ด ii-V-I ทั้ง 12 คีย์ ที่เป็นวลีภาษาแจ๊ส เกิดความชำนาญในการปฏิบัติที่นำไปประยุกต์ใช้กับสถานการณ์ต่าง ๆ มีความคิดสร้างสรรค์ การเรียนรู้ด้วยตนเอง ทักษะการทำงานที่หลากหลาย และทักษะการใช้เทคโนโลยี ไม่ว่าจะเป็นการบรรเลงอิมโพรไวส์ในดนตรีประเภทอื่น ๆ หรือการประพันธ์เพลงในรูปแบบที่มีความเฉพาะของตนเอง

2.3 จริยธรรม การมีวินัยและความรับผิดชอบต่องานถึงบทบาทของตนเอง ครอบคลุมทั้งความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะนิสัย ประพฤติปฏิบัติตามกฎระเบียบของสังคม มีความซื่อสัตย์สุจริตในการทำงาน เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ต่อเพื่อนร่วมงาน และหลีกเลี่ยงการกระทำสิ่งที่ไม่ถูกต้องกาของสังคมและกฎหมาย การละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาของบุคคลอื่น การกระทำผิดต่อสัญญาจากผู้จ้างงาน



2.4 ลักษณะบุคคล ผู้เรียนมีค่านิยมในตนเอง แสดงถึงคุณค่าของตนเอง มีนิสัยใฝ่รู้ใฝ่เรียนสามารถพัฒนาตัวตนผ่าน การอิมโพรไวส์แซกโซโฟนได้อย่างอิสระ กล้าแสดงออกในความเป็นเอกลักษณ์ สำเนียงการบรรเลง การสร้างสรรค์ทำนองการอิมโพรไวส์ ที่ เกิดจากการสังสมจากการได้ยินภายในและตกผลึกจากการฝึกซ้อมอย่างสม่ำเสมอ สร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปะการแสดงเพื่อการ ดำรงชีวิตในการประกอบอาชีพผู้สอยงานอาชีพของตนเอง

3. เนื้อหาสาระ

ผู้วิจัยได้นำเสนอประเด็นของเนื้อหาสาระแบ่งออกเป็น 3 ประเด็น มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

3.1 การกำหนดวัตถุประสงค์ ประกอบด้วย 1) ด้านพุทธิพิสัย คือการเข้าใจโครงสร้างในบทเพลงแจ๊สทั้งการดำเนิน คอร์ดและเสียงประสาน สามารถนำวิธีการฝึกซ้อมไปใช้กับบทเพลงอื่น และ 2) ด้านทักษะพิสัย การให้ผู้เรียนเกิดทักษะการอิมโพรไวส์ และ ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้เชื่อมโยงไปสู่แวดวงดนตรีอื่น ๆ ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในการเป็นนักดนตรีอาชีพในยุคปัจจุบัน

3.2 การกำหนดเนื้อหาสาระ ประกอบด้วย 1) รายวิชาบังคับ ผู้เรียนจำเป็นต้องผ่านการเรียนรู้และฝึกซ้อมในเนื้อหา สาระของรายวิชานี้อย่างเข้มข้น ที่เริ่มจากสิ่งที่ย่างไปจนถึงสิ่งที่มีความซับซ้อนในการอิมโพรไวส์ ที่มีรากฐานจากดนตรีบลูส์และมีการพัฒนา ต่อเนื่องตามรูปแบบแต่ละยุคสมัย และ 2) รายวิชาปฏิบัติ เป็นเนื้อหาสาระที่เน้นการพัฒนา ทักษะแซกโซโฟน ทักษะการอิมโพรไวส์ และ การเข้าถึงจิตวิญญาณความเป็นดนตรีแจ๊สไปพร้อมกันอย่างสมดุล โดยยึดตัวบทเพลงที่ใช้สอนในรายวิชาปฏิบัติเครื่องเอกแซกโซโฟนเป็น เป้าหมายหลักในการฝึกซ้อม

3.3 การจัดลำดับเนื้อหาสาระ ประกอบด้วย 1) รายวิชาปฏิบัติ มีการลำดับเนื้อหาสาระมุ่งเน้นการฝึกทักษะปฏิบัติทาง ดนตรี บทเพลงที่จะต้องเรียนรู้ การเล่นบันไดเสียง อาปาลิโอ การถอดเสียงจากคิลปินแจ๊สเพื่อศึกษาแนวคิดวิธีการบรรเลงอิมโพรไวส์ และ 2) รายวิชาทฤษฎี การจัดลำดับความรู้เชิงทฤษฎีในบทเพลง เช่น บลูส์ บีบ๊อบ หรือโมดัลแจ๊ส เป็นส่วนสำคัญในการฝึกซ้อมเพื่อพัฒนา ทักษะการอิมโพรไวส์แก่ผู้เรียน เกิดความรู้ ความเข้าใจ ควบคู่ไปสู่การปฏิบัติฝึกซ้อม ในลักษณะของการอิมโพรไวส์มันจำเป็นต้องสร้างสรรค์ เสียงของการเล่นในลักษณะของตัวเองได้ เช่น สำเนียง สไตร์ ของตัวเอง

4. การเรียนการสอน

ผู้วิจัยได้นำเสนอประเด็นของการเรียนการสอนแบ่งออกเป็น 3 ประเด็น มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

4.1 กิจกรรมการเรียนการสอน ประกอบด้วย 1) การฟัง เป็นกระบวนการที่เกิดจากการสังสมข้อมูลหรือประสบการณ์ การฟังอย่างลึกซึ้ง ผู้เรียนจำเป็นต้องมีกระบวนการเรียนรู้จากการฟัง การสังเกต และการซึมซับ 2) การร้องและปฏิบัติเครื่อง โดยเริ่มจาก การร้องทำนอง ร้องเสียงเบส แล้วจึงค่อยฝึกซ้อมไดรแอดโน้ตกับแซกโซโฟนเพื่อให้ผู้เรียนเชื่อมโยงเสียงกับทฤษฎี 3) การถอดโน้ตจากคิลปิน เป็นกระบวนการเรียนรู้เชิงลึกเพื่อให้เข้าใจว่าคิลปินท่านนั้นมีแนวคิด เทคนิค และการใช้เสียงอย่างไร 4) การประชุมเชิงปฏิบัติการ กิจกรรม “Workshop” และ “Masterclass” การได้เห็นตัวอย่างจริงจากผู้เชี่ยวชาญมืออาชีพและได้เรียนรู้ผ่านการสาธิต อธิบาย และมีส่วนร่วมใน การปฏิบัติ 5) การประชุมเชิงวิชาการ ซึ่งครอบคลุมทั้งการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ แนวปฏิบัติ เป็นการสร้างแรงบันดาลใจระหว่างผู้สอน ผู้เรียน และวิทยากรรับเชิญ และ 6) กิจกรรมส่งเสริมนอกชั้นเรียน การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรงในสถานการณ์จริง การออกไปแสดงกับ วงดนตรีจริงคือสิ่งที่หล่อหลอมความเข้าใจและทักษะอย่างแท้จริง

4.2 สื่อการสอน ประกอบด้วย 1) หนังสือแบบฝึกหัด เป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนเข้าถึงองค์ความรู้ได้อย่างเป็น ระบบและมีหลักการ ช่วยกำหนดกรอบความรู้ ลำดับการเรียนรู้ ใช้ประกอบในการจัดการเรียนการสอนอย่างเป็นทางการ และเป็น แหล่งข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือ และ 2) สื่อดิจิทัล แหล่งข้อมูลทางออนไลน์มีความหลากหลายและเข้าถึงได้ง่าย มีบทบาทสำคัญช่วยให้ ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น และเพิ่มแรงจูงใจในการฝึกซ้อมเชิงบวกแก่ผู้เรียน

4.3 การวัดและประเมินผล ประกอบด้วย 1) วิธีการประเมินผล ยึดบริบทการเรียนรู้เชิงปฏิบัติของผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยวัดและประเมินผลตามสภาพจริง และมีการกำหนดข้อตกลงร่วมกันระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนเพื่อเกิดความเข้าใจตรงกันในเกณฑ์การ ประเมิน 2) ทักษะการประเมินผล ทักษะและประสบการณ์ในการฟังและวิเคราะห์และการใช้เกณฑ์ ทั้ง “เกณฑ์ที่จับต้องได้” และ “การ รับรู้เชิงประสบการณ์” 3) การวัดและประเมินผลก่อนเรียน เป็นกระบวนการประเมินผู้เรียนก่อนจะเข้าทำการเรียนการสอนดนตรี ประเมิน ศักยภาพ ทักษะพื้นฐาน หรือความเหมาะสมของผู้เรียน 4) การวัดและประเมินผลระหว่างเรียน ผ่านการมอบหมายการบ้านเชิงปฏิบัติ



ความรับผิดชอบในการเรียนรู้ และทักษะพื้นฐานทางเทคนิคที่เป็นรากฐานสำคัญของการเรียนดนตรี ยังแสดงให้เห็นถึงการให้ความสำคัญกับกระบวนการเรียนรู้และฝึกทักษะปฏิบัติระยะยาวของผู้เรียน และ 5) การวัดและประเมินผลหลังเรียน เป็นการประเมินเมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอน โดยมีกำหนดหัวข้อเกณฑ์ คือ วัดการตีความและอิมโพรไวส์บทเพลง วัดทักษะเทคนิคพื้นฐานการปฏิบัติทักษะบันไดเสียงและอาปจีโอ วัดความสามารถการถอดโน้ตและวิเคราะห์จากการทำทรานสคริปชัน และวัดความสามารถในการอ่านโน้ตแบบฉับพลัน เป็นเกณฑ์สำคัญในการตัดสินผลการเรียน

อภิปรายผล

ผลการวิจัยการศึกษาองค์ประกอบการเรียนการสอนทักษะการอิมโพรไวส์แซกโซโฟนแจ๊สในระดับปริญญาบัณฑิต แบ่งออกเป็น 4 ประเด็น สามารถอภิปรายผลตามประเด็นได้ดังต่อไปนี้

ประเด็นที่ 1 ผู้สอน จากผลการวิจัยพบว่า คุณลักษณะของผู้สอนประกอบด้วย ความรู้ ทักษะ และคุณธรรม จัดการเรียนการสอนโดยมีการจัดลำดับเนื้อหาสาระจากพื้นฐานไปสู่ขั้นสูง วิเคราะห์ผู้เรียนเป็นรายบุคคลทั้งข้อดีและข้อจำกัดของผู้เรียน เพื่อใช้ในการทำแผนการสอนให้แก่ผู้เรียนเฉพาะเป็นรายบุคคล ซึ่งคล้อยกับการจัดการเรียนการสอนตามเอกัตภาพ (Karin & Berger, 1974) เป็นการจัดการเรียนการสอนแบบยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในชั้นเรียนโดยผ่านกิจกรรมการเรียนการสอนทั้งด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติ โดยใช้วิธีการสอนโดยการสาธิตการบรรเลงอิมโพรไวส์ให้ผู้เรียนได้สังเกต และการใช้วิธีการสอนโดยกรณีตัวอย่างจากศิลปินแจ๊ส เรียนรู้แนวคิดจากมุมมองของศิลปินเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ผ่านกิจกรรมการเรียนการสอนปรับใช้ให้เหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละบุคคล ซึ่งผู้วิจัยมีความเห็นว่า การจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียน เรียนรู้ด้วยตนเองเป็นการกระตุ้นทั้งด้านความคิดและทักษะที่จำเป็นต่อการใช้งานจริง การวิเคราะห์ผู้เรียนรายบุคคลเป็นแนวทางสำคัญที่ผู้สอนวางแผนการสอนให้เหมาะสมกับผู้เรียน เป็นวิธีการช่วยลดช่องว่างระหว่างผู้เรียนที่มีพื้นฐานต่างกันและส่งเสริมศักยภาพของผู้เรียนได้อย่างเต็มที่

ประเด็นที่ 2 ผู้เรียน จากผลการวิจัยพบว่า คุณลักษณะของผู้เรียนประกอบด้วย ความรู้ ทักษะ จริยธรรม และลักษณะบุคคล ซึ่งผู้เรียนมีความรู้ในเชิงทฤษฎีดนตรีสามารถนำสู่การฝึกซ้อมให้เกิดชำนาญในการอิมโพรไวส์แซกโซโฟน ประพฤติตนเป็นผู้มีคุณธรรม จริยธรรม ปฏิบัติตามกฎระเบียบของสังคม เกิดค่านิยมที่บ่งบอกถึงลักษณะบุคคลและมีทักษะการอิมโพรไวส์แซกโซโฟนแจ๊สเฉพาะของตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ ประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา (2565) กล่าวว่า ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่ได้จากการศึกษา การอบรม หรือประสบการณ์ที่เกิดขึ้นจากการฝึกปฏิบัติ หรือการเรียนรู้จริงในที่ทำงานระหว่างการศึกษามีความสอดคล้องกับอัตลักษณ์ของหลักสูตร สถาบัน วิชาชีพ ประเทศ และบริบทโลก เพื่อแสดงให้เห็นถึงคุณวุฒิเป็นมาตรฐานระดับปริญญาตรีที่สามารถผลิตบัณฑิตออกสู่สังคมการทำงาน ตอบโจทย์ต่อผู้ว่าจ้างได้อย่างมีคุณภาพ ซึ่งผู้วิจัยมีความเห็นว่า ตามมาตรฐานคุณวุฒิ เป็นแนวทางที่ช่วยหล่อหลอมให้ผู้เรียนเติบโตเป็นพลเมืองที่ดีมีคุณธรรมและสามารถปรับตัวได้ดีในสังคมปัจจุบัน มีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 ทั้งด้านการคิดเชิงวิเคราะห์ ความรับผิดชอบ และการทำงานร่วมกับผู้อื่น ให้ผู้เรียนสามารถตอบโจทย์ความต้องการของสังคมและตลาดแรงงานในอนาคตได้อย่างยั่งยืน

ประเด็นที่ 3 เนื้อหาสาระ จากผลการวิจัยพบว่า เนื้อหาสาระมุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียนให้เกิดทักษะการอิมโพรไวส์ตามยุคสมัยของวัฒนธรรมดนตรีแจ๊ส มีวัตถุประสงค์ของเนื้อหาสาระเป็นตัวกำหนดทิศทางของการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้สอนกำหนดเนื้อหาสาระได้อย่างเหมาะสม ใช้วิธีการสอนตรงตามเป้าหมายทั้งด้านความรู้และทักษะปฏิบัติ จัดทำแผนการสอนให้มีความครอบคลุมของเนื้อหาสาระและเป็นไปตามระยะเวลา ซึ่งสอดคล้องกับ กิตติธัช สำเภาทอง (2555) กล่าวว่า เนื้อหาหลักสูตรดนตรีแจ๊สในประเทศไทยเป็นการนำรูปแบบการจัดการเรียนการสอนของทางตะวันตกมาปรับใช้ โดยประกอบด้วยเนื้อหาวิชาทฤษฎีดนตรีแจ๊ส วิชาหลักการอิมโพรไวส์แจ๊ส วิชาปฏิบัติเครื่องดนตรีเอก และวิชารวมวงแจ๊ส เป็นรายวิชาหลักในระบบการศึกษาโดยกำหนดเนื้อหาและจัดลำดับความสำคัญในสิ่งที่ผู้สอนใช้ถ่ายทอดให้แก่ผู้เรียน ซึ่งผู้วิจัยมีความเห็นว่า การจัดการเนื้อหาสาระที่ครอบคลุมทั้งความรู้เชิงทฤษฎีและปฏิบัติจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ไปสู่การปฏิบัติได้จริง การวางแผนการสอนที่ชัดเจนเป็นไปตามลำดับขั้นเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของเนื้อหาสาระได้อย่างเป็นรูปธรรม การบูรณาการระหว่างเนื้อหาสาระกับวิธีสอนที่เหมาะสมสามารถยกระดับคุณภาพของการจัดการเรียนการสอนสอดคล้องกับเป้าหมายของหลักสูตรระดับชาติ



ประเด็นที่ 4 การเรียนการสอน จากผลการวิจัยพบว่า ผู้สอนใช้วิธีการสอนที่เหมาะสมกับเนื้อหาสาระผ่านกิจกรรมการเรียนการสอน ซึ่งสอดคล้องกับ ทิศนา ขัมมณี (2564) วิธีการสอนเพื่อให้เกิดความสอดคล้องและเหมาะสมในการจัดการเรียนการสอนได้ตรงตามความต้องการของผู้เรียนอย่างเป็นลำดับคือ เตรียมการสอน ก่อนการสอน การสอน และการอภิปรายสรุป ใช้สื่อการสอนเป็นเครื่องมืออำนวยความสะดวกช่วยส่งเสริมการเรียนรู้แก่ผู้เรียน แบบฝึกหัด และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้สะดวกทั้งด้านเทคนิคการปฏิบัติ การฟัง และการเข้าใจในเสียงประสานการดำเนินคอร์ส การถอดเสียงจากศิลปินแจ๊ส รวมถึงการเรียนรู้เชิงประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของดนตรีแจ๊ส การวัดและประเมินผลเป็นบทสรุปทั้งหมดของการจัดการเรียนการสอน สะท้อนถึงการบรรลุตามผลลัพธ์การเรียนรู้ได้มากน้อยเพียงใด เป็นการวัดและประเมินผลตามสภาพจริงทั้งระหว่างเรียน – หลังเรียนควบคู่กัน ผู้เรียนจะต้องผ่านกระบวนการฝึกซ้อมเพื่อเกิดทักษะการอิมโพรไวส์แซกโซโฟน การวัดและประเมินผลควรมีเกณฑ์การให้คะแนนอย่างชัดเจน สอดคล้องกับ งามจิตต์ (2010) ผู้สอนควรมีวิธีการที่หลากหลาย เช่น แบบมาตรฐานประเมิน แบบรายการสำรวจ และเกณฑ์การประเมินแบบรูบริก งามจิตต์ (2560) กล่าวว่า ดนตรีเป็นการแสดงออกทางศิลปะจำเป็นต้องวัดและประเมินทั้งเชิงปริมาณและคุณภาพ ซึ่งผู้วิจัยมีความเห็นว่าการเรียนรู้ผ่านกระบวนการและประสบการณ์ตรงเป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดทักษะการคิดวิเคราะห์ ความเข้าใจเชิงลึก และสามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง บรรยายภาคในชั้นเรียนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและตอบสนองต่อความแตกต่างระหว่างบุคคล ควบคู่ไปกับการประเมินผลที่เหมาะสมทั้งระหว่างเรียนและหลังเรียนเพื่อสะท้อนถึงพัฒนาการผู้เรียน ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนที่ใช้กิจกรรมเป็นฐานควรได้รับการส่งเสริมอย่างต่อเนื่อง พร้อมทั้งมีการวัดและประเมินผลที่มีคุณภาพ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและนำไปสู่การพัฒนาผู้เรียนอย่างยั่งยืน

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเชิงวิชาการ

1.1 จากผลการวิจัยองค์ประกอบการเรียนการสอนทั้ง 4 องค์ประกอบ ผู้สอนและผู้เรียนเป็นองค์ประกอบด้านบุคคลที่เกิดปฏิสัมพันธ์ทางพฤติกรรม โดยอาจเกิดการพูดคุยโต้ตอบ การตั้งคำถาม และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ผ่านเนื้อหาสาระและการเรียนการสอนที่มีความเชื่อมโยงกันส่งต่อไปยังผู้เรียน เพื่อเกิดกระบวนการเรียนรู้ตามบริบทในเชิงทฤษฎีการเรียนรู้และวิธีการสอน ที่ผู้สอนเลือกใช้ในการจัดการเรียนการสอนตามความเหมาะสมเพื่อเป็นประโยชน์สูงสุดที่ผู้เรียนจะได้รับ ซึ่งเป็นการเชื่อมโยงระหว่างองค์ประกอบ ผู้สอน ผู้เรียน เนื้อหาสาระ และการเรียนการสอน เป็นความสัมพันธ์เป็นกระบวนการที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ เป็นไปอย่างเหมาะสมและสอดคล้องตามเป้าหมายของการจัดการศึกษา

1.2 การนำผลการวิจัยไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน ผู้สอนควรคำนึงถึงเป้าหมายของหลักสูตรและเนื้อหาสาระรายวิชา ในรายวิชาที่มุ่งเน้นการพัฒนาด้านทักษะปฏิบัติผู้สอนควรเน้นในการลงมือปฏิบัติ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการพัฒนาตนเองจนเกิดความชำนาญ มอบหมายการบ้านเป็นโจทย์ให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติตามเป้าหมายเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ ผู้สอนสามารถนำแนวทางในการจัดการเรียนการสอนไปปรับใช้ให้สอดคล้องกับบริบทของหลักสูตรและเนื้อหาวิชาของตนเองได้อย่างเหมาะสม

2. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 การวิจัยนี้เป็นการศึกษาการจัดการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นทักษะการอิมโพรไวส์แซกโซโฟนแจ๊สของผู้เรียนในระดับปริญญาบัณฑิต ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญของการบรรเลงดนตรีแจ๊สจึงควรศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับการปฏิบัติรวมวงแจ๊ส หรือรายวิชาพัฒนาทักษะการอิมโพรไวส์ของเครื่องดนตรีชนิดอื่น เช่น การพัฒนาทักษะการอิมโพรไวส์เปียโนแจ๊ส หรือการพัฒนาทักษะการปฏิบัติแซกโซโฟน เพื่อตอบโจทย์การประกอบอาชีพในยุคสมัยปัจจุบัน เป็นต้น

2.2 การศึกษาวิจัยในครั้งนี้เป็นการเก็บข้อมูลจากอาจารย์และนักศึกษาจากมหาวิทยาลัยที่เปิดการเรียนการสอนสาขาและวิชาเอกดนตรีแจ๊ส ผู้สนจึงควรมีการเก็บข้อมูลจากนักดนตรีแจ๊สที่มีชื่อเสียงเพื่อให้ได้ข้อมูลรายละเอียดเพิ่มเติมในการพัฒนาทักษะการอิมโพรไวส์จากประสบการณ์การทำงานจริง

2.3 การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาสภาพของการเรียนการสอน โดยผลการศึกษาที่ได้รับออกมาแสดงให้เห็นถึงคุณลักษณะและกระบวนการที่ใช้จัดการศึกษาให้สอดคล้องต่อเนื้อหาหลักสูตรของสาขาและวิชาเอก ผู้ที่สนใจควรนำผลของการวิจัยและวิธีการจัดการเรียนการสอนนำไปศึกษาและจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องเหมาะสมกับเนื้อหาสาระของตนเองต่อไป



2.4 ผู้วิจัยศึกษาการเรียนการสอนทักษะการอิมโพรไวส์แซกโซโฟนแจ๊สในระดับปริญญาบัณฑิต ซึ่งเป็นการจัดการศึกษาของผู้เรียนในระดับปริญญาตรี ซึ่งเป็นช่วงวัยที่กำลังจะเข้าสู่สังคมของการทำงานหลังสำเร็จการศึกษา การจัดการเรียนการสอนมุ่งพัฒนาทักษะให้ผู้เรียนนำไปประกอบอาชีพในสังคม หากผู้ที่สนใจผลการวิจัยนี้ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนควรคำนึงถึงช่วงวัยของผู้เรียนเพื่อที่จะเกิดพัฒนาการเรียนรู้อย่างเหมาะสม เพราะทักษะการอิมโพรไวส์สามารถพัฒนาได้กับผู้เรียนได้ทุกช่วงวัย

เอกสารอ้างอิง

- กิตติธัช สำเภาทอง. (2555). พัฒนาการของไทยแลนด์แจ๊สคอมแพททิซันและผลกระทบต่อสังคมดนตรีแจ๊สในประเทศไทยระหว่าง พ.ศ. 2548 – 2554. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศิลป์, มหาวิทยาลัยศิลปากร].
- กมลธรรม เกื้อบุตร. (2564). พัฒนาการดนตรีแจ๊สในบริบทการศึกษาไทย. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม*, 15(2), 428-442.
- ณัฐชา นัจจนาวากุล. (2555). ดนตรีฝรั่งในกรุงเทพฯ : พัฒนาการดนตรีตะวันตกในสังคมไทย ระหว่าง พ.ศ. 2384 – 2484. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศิลป์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย].
- ฐานิศร์ สินธราธนะ. (2563). *สาระและแนวทางการจัดการเรียนรู้การอิมโพรไวส์แบบอิสระในระดับอุดมศึกษา*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศิลป์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย].
- ณรุทธ์ สุทธจิตต์. (2541). *จิตวิทยาการสอนดนตรี*. (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ณรุทธ์ สุทธจิตต์. (2560). *วิธีวิทยาการสอนดนตรี*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทศนา ขมมณี. (2564). *ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. (พิมพ์ครั้งที่ 25). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา เรื่อง รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565. (2565, 11 พฤษภาคม). *ราชกิจจานุเบกษา*. เล่ม 139 ตอนพิเศษ 212 ง. หน้า 35-36.
- ปองภพ สุกติติวังศ์. (2556). *การนำเสนอแนวทางการจัดการเรียนการสอนดนตรีเพื่อพัฒนาทักษะคิดปฏิภาณดนตรีแจ๊สในคิกลักษณะบุคลิกลักษณะของนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศิลป์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย].
- ไพฑูรย์ สินลารัตน์. (2562). *หลักและพื้นฐานการอุดมศึกษา*. (พิมพ์ครั้งที่ 3). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พินสุดา สิริธรรณี. (2557). *การยกระดับคุณภาพครูไทยในศตวรรษที่ 21*. สำนักงานส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และคุณภาพเยาวชน.
- วิพุธ ตั้งแต่ง. (2562). *กระบวนการเรียนการสอนกีตาร์แจ๊สระดับปริญญาบัณฑิตในประเทศไทย*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศิลป์, มหาวิทยาลัยศิลปากร].
- ศักดิ์ระพี รักตประจิต. (2558). *การพัฒนากรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาวิชาดนตรีแจ๊สตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศิลป์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย].
- สุพิน บุญชูวงศ์. (2543). *หลักการสอน*. กรุงเทพฯ : แสงสุทธิการพิมพ์.
- สมพงษ์ ทองคำ. (2544). *แจ๊สในประเทศไทย : กรณีศึกษาทำนองอิมโพรไวส์เซชันของเทวัญ ทรัพย์แสนยากร*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศิลป์, มหาวิทยาลัยมหิดล].
- องอาจ นัยพัฒน์. (2010). *การวัดประเมินในชั้นเรียน*. วิวัฒนาการและแนวคิดใหม่เพื่อพัฒนาการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ. *วารสารศรีนครินทรวิโรฒ วิจัยและพัฒนา (สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)*, 2(3).
- อาภรณ์ ใจเที่ยง. (2553). *หลักการสอน*. (พิมพ์ครั้งที่ 5). โอเดียนสโตร์.
- Madaus, G. F., & Stufflebeam, D. L. (1989). *Educational Evaluation: Classic Works of Ralph W. Tyler*. Kluwer Academic Publishers.
- Gioia, T. (2011). *The history of jazz* (2nd ed.). Oxford University Press.

Karlin, M. S., & Berger, R. (1974). Individualizing instruction: A complete guide for diagnosis, planning, teaching and evaluation. Parker Publishing Company.

Steiner, E. (1988). *Methodology of theory building*. Educology Research Associates.



การตีความบากในบริบทข้ามวัฒนธรรม: แนวทางของนักเปียโนไทยผ่านมุมมองข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์และอัตลักษณ์ร่วมสมัย

Interpreting Bach Across Cultures:

A Thai Pianist's Approach to Historical Performance and Contemporary Identity

กันต์ ล้อมสมบุญ¹, วีรชาติ เปรมานนท์², จงสรวง อิศรางกูร ณ อยุธยา³

kant lormsomboon¹, weerachat premananda², tongsuang israngkun na ayudhya³

^{1,2,3}ศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

^{1,2,3}Doctoral of Fine and Applied Arts, Faculty of Fine and Applied Arts. Chulalongkorn University

E-mail : ¹6581002035@student.chula.ac.th

(Received : Jun 27, 2025 Revised : Jul 30, 2025 Accepted : Aug 6, 2025)

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเสนอแนวทางการแสดงดนตรี ที่เปิดโอกาสให้ผู้แสดงสามารถถ่ายทอดอัตลักษณ์ทางดนตรีของตนเอง ผ่านการผสมผสานความรู้ทางประวัติศาสตร์เข้ากับประสบการณ์และรากวัฒนธรรมของผู้แสดง โดยใช้บทเพลงคอนแชร์โตสำหรับฮาร์ปซิคอร์ดสามเครื่อง ในบันไดเสียงดีไมเนอร์ (Concerto for Three Harpsichords in D minor, BWV 1063) และ คอนแชร์โตสำหรับฮาร์ปซิคอร์ดสี่เครื่อง ในบันไดเสียงเอไมเนอร์ (Concerto for Four Harpsichords in A minor, BWV 1065) ของโยฮันน์ เซบาสเตียน บาค (Johann Sebastian Bach) เป็นกรณีศึกษาแนวทางการวิจัยประกอบด้วย 3 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การศึกษารูปแบบการเล่นคีย์บอร์ดจาก Essay on the True Art of Playing Keyboard Instruments ของ คาร์ล ฟิลิป เอมานูเอล บาค (Carl Philipp Emanuel Bach) โดยเน้นการประดับเสียง (ornamentation), การจัดวลิตดนตรี (phrasing), และการควบคุมน้ำหนักเสียง (voicing/articulation) 2) การเชื่อมโยงกับแนวคิดเนื้อเสียงแบบเฮเทอโรโฟนี (heterophonic texture) ที่พบในดนตรีไทย โดยใช้เป็นกรอบอ้างอิงเชิงสุนทรีย์ 3) การนำแนวคิดทั้งสองมาประยุกต์ใช้ในการฝึกซ้อมและการแสดงจริง เพื่อพัฒนารูปแบบการตีความที่สะท้อนอัตลักษณ์ของผู้แสดง ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่า นักเปียโนในบริบทข้ามวัฒนธรรม สามารถสร้างแนวทางการตีความที่เชื่อมโยงเสียงดนตรีของบาคเข้ากับเสียงจากวัฒนธรรมของตนเอง ทำให้การแสดงดนตรีไม่ถูกจำกัดอยู่เพียงกรอบสไตล์แบบตะวันตก แต่กลายเป็นพื้นที่ ที่เปิดกว้างสำหรับการสร้างความหมายใหม่และตั้งคำถามต่อบทบาทของผู้แสดงในโลกดนตรีคลาสสิกยุคปัจจุบัน

คำสำคัญ: การตีความร่วมสมัย, การแสดงดนตรีข้ามวัฒนธรรม, คีย์บอร์ดบาโรก, บาค, อัตลักษณ์ทางดนตรี

ABSTRACT

The headline of this article is to develop an approach to musical performance that enables performers to articulate their unique musical personas. This is achieved by bringing together the performer's own background, their cultural roots, and insights from historical practice. The scope of the study is based on Concerto for Three Harpsichords in D minor, BWV 1063, and Concerto for Four Harpsichords in A minor, BWV 1065 both pieces composed by Johann Sebastian Bach. The research framework contains three main components: 1. Precursor research of keyboard performance: This is concerned with Carl Philipp Emanuel Bach's ornamentation, phrasing, voicing/articulation and the relative essays on 'pulses' in 'Essay on the True Art of Playing Keyboard Instruments' 2. The integration to

¹ นิสิตหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 6581002035@student.chula.ac.th.

² อาจารย์ที่ปรึกษา สาขาวิชาดุริยางคศิลป์ตะวันตก คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

³ อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม สาขาวิชาดุริยางคศิลป์ตะวันตก คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

heterophonic texture in Thai music: The integration of the heterophonic texture of Thai traditional music is utilized here as an aesthetic reference framework. 3. Application in practice and performance: The results from these two phases are applied to practical rehearsal and performance, trying to construct an interpretative approach that embodies creativity and individual identity. The conclusions of this research indicate that pianists particularly in the cross-cultural contexts have ways of constructing interpretations that richly integrate contextual features meaningfully.

Keywords: Bach, Baroque Keyboard, Contemporary Interpretation, Cross-cultural Performance, Musical Identity

บทนำ

บทความนี้มุ่งศึกษาการตีความคอนแชร์โตสำหรับฮาร์ปซิคอร์ดหลายเครื่องของโยฮันน์ เซบาสเตียน บาค (Johann Sebastian Bach: ค.ศ. 1685-1750) ได้แก่ คอนแชร์โตสำหรับฮาร์ปซิคอร์ดสามเครื่อง ในบันไดเสียงดีไมเนอร์ (Concerto for Three Harpsichords in D minor, BWV 1063) และคอนแชร์โตสำหรับฮาร์ปซิคอร์ดสี่เครื่อง ในบันไดเสียงเอไมเนอร์ (Concerto for Four Harpsichords in A minor, BWV 1065) จากมุมมองของนักเปียโนไทย โดยผสมผสานแนวทางการแสดงดนตรีเชิงประวัติศาสตร์เข้ากับสุนทรียะและอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมไทย BWV 1063 มีโครงสร้างแบบลำดับขั้นของบทบาทนักแสดงเดี่ยว ขณะที่ BWV 1065 เรียบเรียงจากวียาลดี (Antonio Vivaldi: ค.ศ. 1678-1741) มีเนื้อเสียงสมดุลงว่า

แนวทางการตีความอิงจาก Essay on the True Art of Playing Keyboard Instruments ของคาร์ล ฟิลิป เอมานูเอล บาค (Carl Philipp Emanuel Bach: ค.ศ. 1714-1788)⁴ ซึ่งเน้นวาทศิลป์ทางดนตรี การประดับเสียงที่มีผลต่ออารมณ์ และการประยุกต์ใช้หลักการเหล่านี้ บนเปียโนสมัยใหม่ในบริบทข้ามวัฒนธรรม โดยอาจพิจารณาถึง Affektenlehre และการใช้หลักการของ C.P.E. Bach เป็นสะพานเชื่อมสู่การตีความที่ได้รับอิทธิพลจากไทย เช่น การใช้ "ลูกเอื้อน" หรือ "ความนิ่ง"

หัวใจสำคัญ คือ การนำแนวคิดเฮเทอโรโฟนี (heterophonic texture) จากดนตรีไทยมาเป็นกรอบอ้างอิงเชิงสุนทรียะ² เพื่อเสริมความลึกทางการตีความ โดยอาจปรับใช้แนวคิด "idiomatic heterophony" และ "กรอบความคิดแบบเฮเทอโรโฟนี" (heterophonic mindset) เพื่อสร้างความแตกต่างและบุคลิกให้แนวโพลีโฟนีของบาค คล้ายกับการสร้าง "การซ้อนชั้นเสียง" ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากคุณค่าสุนทรียะไทย รวมถึงการนำแนวคิด "ความนิ่ง" หรือ "การเว้นวรรคเชิงศิลป์" ของไทยมาใช้ในการตีความ บทความนี้เสนอว่าผู้แสดงคือผู้สร้างสรรค์ความหมายใหม่ เชื่อมโยงประวัติศาสตร์กับอัตลักษณ์วัฒนธรรมของตน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อนำเสนอแนวทางการแสดงดนตรีที่เปิดโอกาสให้ผู้แสดงถ่ายทอดอัตลักษณ์ทางดนตรีของตนเอง ผ่านการบูรณาการข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์เข้ากับบริบททางวัฒนธรรมร่วมสมัย
2. เพื่อสำรวจบทบาทของนักเปียโนชาวไทยในการตีความผลงาน Concerto for Three Harpsichords in D minor, BWV 1063 และ Concerto for Four Harpsichords in A minor, BWV 1065 ของโยฮันน์ เซบาสเตียน บาค ในฐานะผู้สร้างสรรค์ความหมายทางดนตรีในบริบทข้ามวัฒนธรรม

⁴ C. P. E. Bach, *Essay on the True Art of Playing Keyboard Instruments*, trans. and ed. William J. Mitchell (New York: W. W. Norton, 1949; originally published 1753).



ขอบเขตการวิจัย

งานวิจัยนี้มุ่งเน้นการศึกษาและประยุกต์ใช้เทคนิคการเล่นเปียโน โดยอ้างอิงแนวทางการแสดงดนตรีเชิงประวัติศาสตร์จากตำรา Essay on the True Art of Playing Keyboard Instruments ของ C.P.E. Bach เป็นแกนหลักในการตีความผลงานของ J.S. Bach บทเพลงที่ใช้คือ BWV 1063 และ BWV 1065 ซึ่งเปิดโอกาสให้สำรวจมิติของ "อัตลักษณ์ทางดนตรี" ของผู้แสดง ขอบเขตการวิจัยยังรวมถึงการบูรณาการแนวคิดสุนทรียะจากดนตรีไทย โดยเฉพาะเนื้อเสียงแบบเฮเทอโรโฟนี เพื่อเป็นกรอบอ้างอิงในการพัฒนาการตีความ โดยเน้นการวิเคราะห์เชิงคุณภาพ ไม่เปรียบเทียบโครงสร้างโดยตรง แต่ศึกษาการประยุกต์ใช้แนวคิดจากดนตรีไทยเพื่อเสริมมิติการตีความและสะท้อนอัตลักษณ์วัฒนธรรม

วิธีการดำเนินงานวิจัย

งานวิจัยนี้ใช้วิธีวิจัยเชิงคุณภาพ แบ่งเป็น 3 ขั้นตอน:

1. **การศึกษาเอกสารและข้อมูลพื้นฐาน:** รวบรวมและวิเคราะห์เอกสารเกี่ยวกับ BWV 1063 และ BWV 1065 ศึกษาตำราของ C.P.E. Bach เกี่ยวกับการประดับเสียง การจัดวลี และการควบคุมน้ำหนักเสียง และศึกษาแนวคิด "เฮเทอโรโฟนี" และ "การซ้อนชั้นเสียง" ในดนตรีไทย
2. **การวิเคราะห์ ตีความ และพัฒนารูปแบบการแสดง:** วิเคราะห์และตีความบทเพลงของบาค ผสานบริบทประวัติศาสตร์กับสุนทรียะไทย ออกแบบแนวทางการประดับเสียง การเว้นวรรค และการควบคุมน้ำหนักเสียงที่สะท้อนอัตลักษณ์ผู้แสดง และทดลองฝึกซ้อมจริงบนเปียโนร่วมสมัย
3. **การจัดแสดงและการสังเคราะห์ผลการวิจัย:** จัดแสดงผลงานในวันที่ 1 มีนาคม 2568 บันทึกผลการฝึกซ้อม ข้อสังเกต และผลตอบรับ รวบรวม วิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูลทั้งหมดเพื่อจัดทำเป็นบทความวิจัย

การทบทวนวรรณกรรม

Polyphony & Ornamentation

แนวคิดโพลิโฟนีและการใช้น้ตประดับเป็นองค์ประกอบสำคัญในดนตรียุคบาโรก งานวิจัยนี้ประยุกต์ใช้แนวทางจากตำราของ C.P.E. Bach กับคอนแชร์โต BWV 1063 และ BWV 1065³

1.1 การใช้น้ตประดับ (Ornamentation) C.P.E. Bach ให้ความสำคัญกับน้ตประดับในการถ่ายทอดอารมณ์ เช่น appoggiatura ในท่อนซ้ำของ BWV 1063 ควรมีความยาวครึ่งหนึ่งของโน้ตหลักเพื่อเพิ่มความลึกซึ้งทางอารมณ์ แม้ในท่อนเร็วอย่าง Finale ของ BWV 1065 ก็ควรคงค่าความยาวน้ตประดับเพื่อรักษาความชัดเจนในการสื่ออารมณ์

1.2 การควบคุมลักษณะเสียง (Articulation) C.P.E. Bach เสนอให้ใช้การควบคุมการสัมผัส (touch) ที่หลากหลาย เน้น "โน้ตหลัก" มากกว่า "โน้ตรอง" และใช้เทคนิค "silent finger substitution" เพื่อความต่อเนื่องของทำนองในเพลงหลายแนวเสียงอย่าง BWV 1065 การเลือกใช้ลักษณะการออกเสียงที่แตกต่างกันในแต่ละแนวทำนองเป็นสิ่งสำคัญเพื่อสร้าง "เอกลักษณ์" ให้แต่ละทำนอง

1.3 การเว้นวรรคและการกำหนดวลี (Phrasing) C.P.E. Bach อธิบายว่าการเว้นวรรคดนตรี (phrasing) คือการจัดจังหวะและการหยุดพักให้เหมือนเครื่องหมายวรรคตอน เพื่อสื่อสารความหมายและอารมณ์ โดยมีจุดพักหายใจ (cadential breath) เพื่อการเปลี่ยนอารมณ์ที่เป็นธรรมชาติ ซึ่งเชื่อมโยงกับ Empfindsamer Stil ตัวอย่างเช่น ใน BWV 1063 ท่อน Allegro ใช้เทคนิค Fortspinnung (การต่อยอดทำนอง) และ Diminishing echo (การเล่นซ้ำเบาลง) เพื่อถ่ายทอดอารมณ์อย่างนุ่มนวล

1.4 การตีความในรูปแบบเพลงหลายแนวเสียง (Polyphonic Interpretation) ใน BWV 1065 ซึ่งมี 4 คีย์บอร์ด C.P.E. Bach เสนอ stream segregation หรือการ "แยกแนวเสียงให้ชัดเจน" โดยใช้ articulation ที่ต่างกันในแต่ละแนว เพื่อให้ผู้ฟังแยกแยะ

บทบาทของแต่ละคีย์บอร์ดได้ แม้นดนตรีของ J.S. Bach มีโครงสร้างชัดเจน แต่ก็เปิดพื้นที่ให้ผู้เล่นออกแบบน้ำเสียงและอารมณ์ของแต่ละแนวได้⁵

1.5) การเปรียบเทียบโพลีโฟนีในดนตรีบาโรกกับดนตรีไทย และการสังเคราะห์ข้ามวัฒนธรรมดนตรีบาโรกและดนตรีไทยต่างสร้างความหลากหลายทางเสียงที่ซับซ้อน แต่มีแนวคิดและวิธีการต่างกัน ดนตรีของบาโรกเน้นความสัมพันธ์เชิงระบบและโครงสร้างที่แน่นอน ขณะที่ดนตรีไทยเน้นการแปรท่วงอย่างอิสระ การเปรียบเทียบนี้เปิดมุมมองใหม่ การอภิปรายถึง "ความตึงเครียดเชิงสร้างสรรค์" เช่น แรงขับเคลื่อนสู่การคลี่คลายในบาโรกเทียบกับการพัฒนาแบบวนซ้ำในดนตรีไทย สามารถให้ข้อมูลเชิงลึก "ประชาธิปไตยแบบพหุเสียง" ใน BWV 1065 เชื่อมต่อแนวทางเฮเทอโรโฟนี โดยแต่ละเสียงสามารถมีบุคลิกที่ได้รับอิทธิพลจากเครื่องดนตรีไทย ปรัชญาดนตรีทั้งสองสามารถเสริมคุณค่ากัน โดยใช้สุนทรียศาสตร์ไทย "เสริมความลึกซึ้งทางจิตวิญญาณ" ผ่านการประยุกต์ใช้กระบวนการแปรผันแบบเฮเทอโรโฟนีไทยกับโครงสร้างโพลีโฟนี ของบาโรก แนวคิด "ความนิ่ง" ของไทยอาจนำเสนอมุมมองใหม่ในการแบ่งวลีหรือรูบาโตในบาโรก

1.5.1) รูปแบบของโพลีโฟนีหลากหลายแนว: Contrapuntal vs. Stratified Heterophony โพลีโฟนีของบาโรกคือแนวทำนองหลายแนวอิสระที่เชื่อมโยงกันตามกฎฮาร์โมนีและแคนเตอร์พอยต์ ดนตรีไทย (เช่น วงปี่พาทย์) มีทำนองหลักเดี่ยวที่แต่ละเครื่องดนตรีนำไปแปรผันในสไตล์ของตนเอง ประสานกันแบบ "การขับร่วม" ดนตรีบาโรกมีแนวเสียงแยกกัน แต่ประสานอย่างมีระบบ ส่วนดนตรีไทยมีแนวเสียงใกล้เคียงกัน ประสานอย่างเป็นธรรมชาติโดยเน้นการแปรท่วง⁵

1.5.2) การจัดระเบียบเชิงโครงสร้างและจุดมุ่งหมายทางดนตรี ดนตรีไทยมีทำนองหลักเดี่ยวให้เครื่องดนตรี "แปรท่วง" ขณะที่โพลีโฟนีของบาโรกแต่ละแนวทำนองอิสระ สัมพันธ์กันตามหลักเสียงประสาน การพัฒนาทำนองในดนตรีไทยใช้การแปรท่วง (variation) ขณะที่บาโรกใช้เทคนิคทางทฤษฎี (Inversion, Imitation, Modulation) จังหวะดนตรีไทยยืดหยุ่น อิงจังหวะหลักจากฉิ่ง/ฆ้อง ส่วนบาโรกมีจังหวะกำหนดชัดเจน การประสานเสียงดนตรีไทยเกิดจากการบรรเลงพร้อมกัน อาจเกิดการซ้อนเสียงโดยบังเอิญ บาโรกควบคุมเสียงแนวดิ่งด้วย harmonic progression เครื่องดนตรีไทยมีบทบาทเฉพาะในการแปรท่วงเดียวกัน ขณะที่ดนตรีบาโรกเครื่องดนตรีอาจมีบทบาทหน้าที่ต่างกัน (บรรเลงทำนองหลัก/บรรเลงสอดประสาน/บรรเลงแนวเบส)

1.5.3) ปรัชญาเบื้องหลังการสร้างเสียงประสาน ดนตรีไทยเน้นการแปรท่วงจากทำนองหลัก (cyclical variation) เป็นวงจรหมุนเวียน สร้างความต่อเนื่อง ดนตรีบาโรกของบาโรกมีลักษณะการพัฒนาสู่จุดหมาย (teleological development) แนวทำนองและเสียงประสานพัฒนาไปข้างหน้าสู่จุดคลี่คลาย (resolve) หรือเคเดนซ์ (cadence)

1.5.4) บทสรุปการเปรียบเทียบ ดนตรีไทยเน้น "ความหลากหลายที่ยังคงเป็นหนึ่งเดียว" ดนตรีบาโรกของบาโรก เน้น "ความต่างที่มีระเบียบ" การเปรียบเทียบนี้เปิดโอกาสให้นำแนวคิดไทยมาตีความดนตรีบาโรก เช่น การออกแบบ voicing หรือใช้ "สีสันทันของเสียง" (tone color) เพื่อให้แต่ละแนวเสียงชัดเจนขึ้น เป็นการต่อยอดจากรากฐานวัฒนธรรม

1.6) การวิเคราะห์ดนตรีเชิงลึกและการประยุกต์ใช้แนวคิดข้ามวัฒนธรรม

1.6.1) การระบุท่อนเพลงที่เฉพาะเจาะจงเพื่อการอภิปราย ตัวอย่างเช่น ใน BWV 1065 ที่มีลักษณะ "polyphonic democracy" การวิเคราะห์อาจสำรวจว่าวิธีการเล่นของเปียโนสามารถนำบุคลิกคล้ายเครื่องดนตรีไทย (ระนาดเอก, ฆ้องวงใหญ่, ปี่ใน, ซอด้วง) ได้อย่างไร โดยใช้เทคนิคการบรรเลงเปียโนที่ยังให้ความสำคัญเคารพตามโน้ตของบาโรก

1.6.2) การขยายความเกี่ยวกับกลยุทธ์เชิงปฏิบัติสำหรับนักเปียโน ดังที่เริ่มมีการกล่าวถึงในปัจจุบันว่าในฐานะ นักเปียโนในศตวรรษที่ 21 ควรทำความเข้าใจและตระหนักถึงการ เปลี่ยนแปลงรายละเอียดของส่วน (section) ในบทเพลง ให้ความสำคัญกับความแตกต่างในส่วนโน้ตที่ต้องการนำเสนอความตึงเบา และการควบคุมลักษณะเสียง (articulation) ในรูปแบบต่างๆ เพื่อทำให้สิ่งที่เราต้องการนำเสนอมีความเด่นชัดมากขึ้น อีกทั้งยังควรศึกษาแนวความคิดของนักประพันธ์ที่มีผลต่อเทคนิคการบรรเลงเพื่อเป็นแนวทางการตีความบทเพลงอย่างเหมาะสม ซึ่งจะสามารถนำมาประยุกต์กับการแสดงของนักเปียโนไทยในแบบเดี่ยวหรือหลายคน ให้สามารถบรรลุ "การแบ่งชั้นแบบเฮเทอโรโฟนี" โดยใช้เทคนิคการบรรเลงเปียโนเฉพาะ อันประกอบไปด้วย:

- **การสัมผัส (Touch):** articulation การสัมผัสที่หลากหลาย (staccato, legato, portato)
- **น้ำหนักเสียง (Dynamics):** น้ำหนักของการบรรเลงตัวโน้ตเพื่อสร้างความตึง-เบา
- **การใช้เพดัล (Pedaling):** เทคนิคการใช้เพดัลที่ซับซ้อนเพื่อสร้างความชัดเจนและสีสันทันของเสียง

⁵ David Morton, "Thai Traditional Music: Hot-House Plant or Sturdy Stock," *Journal of the Siam Society* 58, no. 2 (1970): 1–44.



- **ความยืดหยุ่นทางจังหวะ (Rhythmic Flexibility):** agogic accents, rubato ที่ละเอียดอ่อน โดยรักษาโครงสร้างจังหวะของบาค
- **การประดับเสียง (Ornamentation):** การปรับรูปแบบการประดับเสียงไทยให้เข้ากับบาค แนวคิด "การแทนนิ้วแบบไร้เสียง" (silent finger substitution) สามารถอภิปรายร่วมกับแนวทางที่ได้รับแรงบันดาลใจจากไทย นักเปียโนต้องใช้ความรู้ความเข้าใจโดยรวมทั้งหมด เพื่อจำลองความแตกต่างของเสียงแบบวงปี่พาทย์ไทย

1.6.3) ตารางเปรียบเทียบลักษณะทางดนตรี

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบลักษณะเด่นของดนตรีบาโรกโพลีโฟนี ดนตรีไทยเฮเทอโรโฟนี และแนวทางการประยุกต์ใช้ในการตีความผลงานของบาค

ลักษณะ (Characteristic)	ดนตรีบาโรกโพลีโฟนี (Baroque Polyphony - based on Bach's concertos)	ดนตรีไทยเฮเทอโรโฟนี (Thai Heterophony)	แนวทางการประยุกต์ใช้ในการตีความของนักเปียโนไทย (Proposed Application for Thai Pianist's Interpretation)
โครงสร้างเนื้อเสียง (Texture)	หลายแนวทำนองอิสระ สอดประสานกันตามหลักแคนเตอร์พอยต์และฮาร์โมนี	หลายแนวเสียงแปรผันจากทำนองหลักเดียว บรรเลงพร้อมกันอย่างมีอิสระในรายละเอียดแต่ยึดโยงกับทำนอง	การใช้สัมผัส นิ้ว น้ำหนัก และการเหยียบเพดัลที่หลากหลายเพื่อสร้าง "อัตลักษณ์" ที่แตกต่างให้กับแต่ละแนวเสียงของบาค ให้เสมือนเป็น "เครื่องดนตรี" ต่างชนิดในวงดนตรีไทย
บทบาทของแต่ละแนวเสียง (Role of each voice/line)	แต่ละแนวเสียงมีความสำคัญในตัวเอง มีบทบาทชัดเจนในการสร้างโครงสร้างรวม	ทุกแนวเสียงมีความสำคัญเท่าเทียมกันในการสร้างสรรค์ความหลากหลายรอบทำนองหลัก	ใน BWV 1065 ("polyphonic democracy") : เน้นความเป็นอิสระและการตอบโต้ของแต่ละคีย์บอร์ดโดยใช้สีเสียงที่ต่างกัน ใน BWV 1063: สร้างความแตกต่างระหว่างบทบาทหลักและสนับสนุนแนวคิดผ่านการออกเสียงและลีลาที่ได้แรงบันดาลใจจากเครื่องดนตรีไทย
การประดับเสียง (Ornamentation)	กำหนดรูปแบบชัดเจนตามขนบปฏิบัติยุคบาโรก	ยืดหยุ่น สร้างสรรค์เฉพาะตัวตามลักษณะเครื่องดนตรีและผู้เล่นบรรเลง	ผสมผสานการประดับเสียงแบบบาโรกเข้ากับลีลาการเอื้อนหรือการสร้างลูกเล่นแบบไทยที่สอดคล้องกับทำนองและอารมณ์เพลงของบาค
การดำเนินจังหวะ (Rhythmic treatment)	จังหวะสม่ำเสมอ มีแบบแผนชัดเจน	มีความยืดหยุ่นรอบจังหวะหลัก	การใช้ agogic accent หรือ rubato ที่ละเอียดอ่อนเพื่อเน้นวลีหรือสร้างความรู้สึกล้ำการ "หายใจ" ของดนตรีไทย โดยไม่ทำลายโครงสร้างจังหวะของบาค
การแบ่งวลี (Phrasing)	เน้นความชัดเจนของโครงสร้างและ	เน้นความลื่นไหลต่อเนื่องและการ	การนำแนวคิด "การเว้นวรรคเชิงศิลป์" ของไทยมาปรับใช้ในการกำหนดจุดพักหายใจหรือการเปลี่ยนอารมณ์ในบทเพลงของบาค



	กา ร นั้ า เสน อ แนวคิดทางดนตรี	แสดงออกทางอารมณ์ที่ เป็นธรรมชาติ	
เป้าหมายทางสุนทรียะ (Aesthetic Goal)	ความสมดุล ความ ชัดเจน การพัฒนา แนวคิดทางดนตรี ไปสู่จุดหมาย	ความกลมกลืนในความ หลากหลาย ความ ต่อเนื่อง การแปรผันที่ ไม่สิ้นสุด	การสร้างประสบการณ์การฟังที่ผสมผสานความงาม สง่าของดนตรีเข้ากับชีวิตชีวาและความเป็น ธรรมชาติของสุนทรียะไทย สร้าง "อัตลักษณ์" ใหม่ในการแสดง

ที่มา : ผู้วิจัย

1.7) การยกระดับผลงานทางวิชาการและผลกระทบ

1.7.1) การขยายการอภิปรายเกี่ยวกับอัตลักษณ์ของผู้แสดง อำนาจการตัดสินใจ และ "ความถูกต้อง" จากเป้าหมายของบทความในการช่วยให้ผู้แสดง "ถ่ายทอดอัตลักษณ์ทางดนตรีของตนเอง" สอดคล้องกับข้อสงสัยในปัจจุบันที่เกี่ยวกับอำนาจผู้แสดงและอัตลักษณ์วัฒนธรรมในดนตรีคลาสสิก อาจเปรียบเทียบกับนักประพันธ์เพลงเอเชียร่วมสมัย เช่น โทนี ปราโบโว (Tony Prabowo) และชินารี อัง (Chinary Ung) ที่สร้าง "ดนตรีลูกผสม" การกระทำของนักเปียโนไทยที่ตีความภาค ผ่านเลนส์วัฒนธรรมเป็นการโต้เถียงทางวัฒนธรรมและการสร้างอัตลักษณ์ที่คล้ายกัน การรับทราบถึงบริบทของนักดนตรีคลาสสิกเอเชีย รวมถึงทัศนคติเหมารวมหรือการถกเถียงเรื่อง "การตีความทางศิลปะ" กับ "ความสมบูรณ์แบบของรูปแบบ" สามารถเน้นความสำคัญของแนวทางการตีความที่เน้นอัตลักษณ์วัฒนธรรม

1.7.2) ประวัติศาสตร์การแสดงดนตรีของภาคแสดงให้เห็นว่า "ความถูกต้อง" (authenticity) ไม่ใช่แนวคิดที่หยุดนิ่ง การตีความที่ได้รับอิทธิพลจากไทยสามารถเป็นวิวัฒนาการที่ถูกต้องอีกขั้นหนึ่ง ทำลายแนวคิด "ความถูกต้อง" ที่มีศูนย์กลางอยู่ที่ยุโรป การตีความของนักเปียโนไทยเป็นการยืนยันอำนาจทางวัฒนธรรมและการเจรจาต่อรองใหม่เกี่ยวกับแบบแผนดนตรีคลาสสิกตะวันตก ก้าวข้ามการมุ่งเน้นความเชี่ยวชาญทางเทคนิคไปสู่คำแถลงทางศิลปะและวัฒนธรรมที่ลึกซึ้ง

อภิปรายผล

การตีความผลงานของภาคโดยนักเปียโนไทย สามารถพัฒนาสู่แนวทางการแสดงที่เปิดพื้นที่ให้ผู้แสดงถ่ายทอดอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม โดยอิงแนวคิดจาก C.P.E. Bach และการประยุกต์ "เนื้อเสียงแบบเฮเทอโรโฟนี" จากดนตรีไทย สรุปได้ดังนี้:

1. **ความเข้าใจสุนทรียะบาโรกผ่านมุมมองประวัติศาสตร์:** การนำหลักการของ C.P.E. Bach มาใช้ ช่วยให้นักเปียโนไทยเข้าใจโครงสร้างดนตรีบาโรกและแสดงออกถึงอารมณ์ได้สอดคล้องกับเจตนารมณ์ทางประวัติศาสตร์
2. **การขยายกรอบการตีความด้วยภูมิปัญญาดนตรีไทย:** การเชื่อมโยงกับ "การซ้อนชั้นเสียง" (heterophonic layering) ของดนตรีไทย ช่วยขยายกรอบวิธีคิดการจัดเสียงบนคีย์บอร์ด ทำให้แต่ละแนวเสียงชัดเจนและมีอัตลักษณ์เฉพาะตัวโดดเด่นมากขึ้น
3. **การสร้างสรรค์อัตลักษณ์ผ่านการแสดงจริง:** การฝึกซ้อมและการแสดงจริง (1 มีนาคม 2568) ยืนยันว่าแนวทางผสมผสานนี้ใช้ได้จริง ทำให้ผู้แสดงสามารถผสมผสานความรู้ประวัติศาสตร์กับรากฐานวัฒนธรรมของตนเองได้
4. **ศักยภาพในการพัฒนาวาทกรรมทางดนตรีข้ามวัฒนธรรม:** การประยุกต์แนวคิดเฮเทอโรโฟนีไทยในการตีความบทเพลงของภาค เป็นการบุกเบิกวาทกรรมใหม่ ทำลายแนวคิดดั้งเดิม และเพิ่มมิติให้สุนทรียศาสตร์ดนตรีตะวันตก
5. **แนวทางสำหรับการศึกษาและการปฏิบัติในอนาคต:** เป็นรากฐานสำหรับการศึกษานในอนาคตเกี่ยวกับการประยุกต์แนวคิดดนตรีข้ามวัฒนธรรมในการตีความดนตรีตะวันตกและดนตรีประจำท้องถิ่น



ข้อเสนอแนะ

1. การศึกษาเปรียบเทียบข้ามวัฒนธรรมอย่างลึกซึ้ง: ขยายการเปรียบเทียบไปยังดนตรีภูมิภาคอื่น (จีน, ญี่ปุ่น, อินเดีย) เพื่อวิเคราะห์ความสัมพันธ์กับโพลีโฟนีตะวันตก สร้างองค์ความรู้ใหม่ในดนตรีวิทยา จากการนำมาศึกษาอย่างลึกซึ้งและพิจารณาความท้าทายในการนิยามของเฮเทอโรโฟนี
2. การพัฒนาการสอนสำหรับนักเปียโนร่วมสมัย: พัฒนาหลักสูตรเปียโนที่ส่งเสริมการบูรณาการมรดกทางวัฒนธรรมของผู้เรียนเข้ากับการตีความดนตรีคลาสสิก สอดคล้องกับแนวคิด "แบบเรียนตามภูมิหลังผู้เรียน (multicultural)"
3. การส่งเสริมเวทีสำหรับการตีความร่วมสมัย: สนับสนุนเวทีแสดงดนตรี เวิร์กช็อป หรือมาสเตอร์คลาส และกิจกรรมแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมร่วมสมัย เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกัน
4. ข้อเสนอเชิงทฤษฎีและการทบทวนแนวคิดความถูกต้องทางประวัติศาสตร์: ทบทวนแนวคิด "ความถูกต้องทางประวัติศาสตร์" ให้ความยืดหยุ่นมากขึ้น โดยคำนึงถึงบริบทวัฒนธรรมและอัตลักษณ์ผู้แสดงปัจจุบัน เชื่อมโยงกับการถกเถียงในขบวนการ HIP และทฤษฎีการปฏิบัติทางศิลปะข้ามวัฒนธรรม
5. การบูรณาการแนวคิดข้ามวัฒนธรรมในการวิเคราะห์ดนตรี: บูรณาการแนวคิดจากดนตรีวิทยาชาติพันธุ์ (Ethnomusicology) เข้ากับการวิเคราะห์ดนตรีตะวันตก เพื่อความเข้าใจที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น
6. การส่งเสริมการประพันธ์เพลงใหม่: ส่งเสริมการประพันธ์เพลงใหม่ที่ผสมผสานองค์ประกอบดนตรีไทยและบาโรกตะวันตกอย่างชัดเจน

เอกสารอ้างอิง

- ไชยวรุณ โกศล, อาเชนิโย นิโคลัส, และมานพ วิสุทธิแพทย์. (2562). ปี่ใน ในวงปี่พาทย์ชาวบ้าน. *วารสารดนตรีวิจัยมหาวิทยาลัย รังสิต*, 14(1), 53-67. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/rmj/article/view/167647/120799>
- พรศิริ นรบาล และวีรชาติ เปรมานนท์. (2560). ดุษฎีนิพนธ์การแสดงเปียโน : บูรณาการแห่งภาพสะท้อนของเสียงเปียโนในศตวรรษที่ 21. *วารสารศิลปปริทัศน์*, 5(2), 5-16. <https://far.ssru.ac.th/useruploads/files/20180119/fe3be5d3ad25715253cca318c03afe9a37cd34f5.pdf>
- ราชบัณฑิตยสภา. (2561). *พจนานุกรมศัพท์ดนตรีสากล ฉบับราชบัณฑิตยสภา*. สำนักพิมพ์ราชบัณฑิตยสภา.
- Bach, C. P. E. (1949). *Essay on the True Art of Playing Keyboard Instruments*. (W. J. Mitchell, Trans. & Ed.). W. W. Norton. (Original work published 1753).
- Butt, J. (2002). *Playing with History: The Historical Approach to Musical Performance*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Cooke, P. (2001). Heterophony. In S. Sadie (Ed.), *The New Grove Dictionary of Music and Musicians*. (2nd ed., vol. 11, pp. 465–466). Macmillan.
- Davis, S. (2011). Stream Segregation and Perceived Syncopation: Analyzing the Rhythmic Effects of Implied Polyphony in Bach's Unaccompanied String Works. *Music Theory Online*, 17(1). <https://mtosmt.org/issues/mto.11.17.1/mto.11.17.1.davis.pdf>
- Heller, K., & Eller, R. (Eds.). (1975). *Concerto for Three Harpsichords, Strings and Basso continuo in D minor, BWV 1063*. (Neue Bach-Ausgabe, Series VII, Volume 6.). Bärenreiter.
- Heller, K., & Eller, R. (Eds.). (1975). *Concerto for Four Harpsichords, Strings and Basso continuo in A minor, BWV 1065: After the Concerto for Four Violins, Strings and Basso continuo in B minor, Op. 3 No. 10 by Antonio Vivaldi* [Urtext ed.]. (Neue Bach-Ausgabe, Series VII, Volume 6). Bärenreiter.
- Koay, K. K., & LeDee, M. (2013). Crossed Boundaries in Musical Culture between Asia and the West. *CLCWeb: Comparative Literature and Culture*, 15(2). Article 2229.

<https://docs.lib.purdue.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=2229&context=clweb>

- Komkhum, P., & Pornprasit, K. (2015). Thai Classical Music Composition: Pleng Ruang Puja Nakhon Nan. *Journal of Urban Culture Research*. 10(5). 53-63. <https://digital.car.chula.ac.th/jucr/vol10/iss1/5>
- Morton, D. (1970). Thai Traditional Music: Hot-House Plant or Sturdy Stock. *Journal of the Siam Society*, 58(2). 1-44.
- Schulenberg, D. (2001). *The Keyboard Music of J. S. Bach*. Routledge.
- Taruskin, R. (1995). *Text and Act: Essays on Music and Performance*. Oxford: Oxford University Press.



วิเคราะห์ความเชื่อสัตว์มงคลไทยสู่การสร้างสรรคจินตนาการเชิงอุดมคติใหม่ Analysis of Thai Auspicious Animal Beliefs for the Creation of New Idealized Imagination

ณฐภัทร นาเมือง¹, ไชยพจน์ หวลมานพ² และ สมพร ฐี³

Nathaphat Narmueng¹, Chaipoth Hualmanop² and Somporn Turee³

^{1,2,3}สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

^{1,2,3}Department of Visual Arts and Design, Faculty of Fine and Applied Arts, Rajamangala University of Technology Thanyaburi

E-mail : ¹nathaphat_n@mail.rmutt.ac.th, ²Chaipoth_h@mail.rmutt.ac.th, ³Somporn_t@yahoo.ac.th

(Received : Apr 22, 2026 Revised : Jun 1, 2026 Accepted : Jun 5, 2026)

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่องการวิเคราะห์ความเชื่อสัตว์มงคลไทยสู่การสร้างสรรคจินตนาการเชิงอุดมคติใหม่ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาวิเคราะห์ฐานคติความเชื่อเกี่ยวกับสัตว์มงคลในบริบทสังคมไทย เพื่อสร้างสรรคผลงานจิตรกรรมร่วมสมัยที่มีอัตลักษณ์เฉพาะตน วิจัยใช้กระบวนการวิจัยสร้างสรรค เริ่มจากการรวบรวมข้อมูลปฐมภูมิและทฤษฎีด้านคติสัญลักษณ์สัตว์มงคล เข้าสู่กระบวนการวิเคราะห์และตีความเชิงสัญลักษณ์ โดยการคัดสรรคุณลักษณะเด่นของสัตว์มงคลมาสังเคราะห์ร่วมกับทฤษฎีสี และรูปร่างตามหลักปรัชญาฮวงจุ้ยสู่รูปแบบงานศิลปะเหนือจริง ผ่านเทคนิคสื้อะคริลิกบนผืนผ้าใบ

ผลการวิจัยพบว่า การสร้างสรรคจินตนาการเชิงอุดมคติใหม่ผ่านรูปทรงสัตว์ผสม เป็นการเชื่อมโยงความเชื่อดั้งเดิมเข้ากับบริบทสังคมร่วมสมัยได้อย่างมีนัยสำคัญ เกิดเป็นองค์ความรู้ใหม่คือ กระบวนการสร้างรูปสัญลักษณ์มงคลร่วมสมัย ซึ่งประกอบด้วยการจัดวางองค์ประกอบศิลป์ ที่เน้นความเชื่อพลังงานด้านบวกตามหลักฮวงจุ้ย และการลดทอน ควบรวมรูปทรงทางกายภาพ ของสัตว์มงคล เพื่อให้เกิดสัญลักษณ์สัตว์มงคลแบบใหม่ เป็นแนวทางการประยุกต์ใช้วัฒนธรรมความเชื่อ เพื่อสร้างสรรคผลงานผ่านจินตนาการที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตและมีความร่วมสมัย

คำสำคัญ : จินตนาการเชิงอุดมคติใหม่, สัตว์มงคลไทย, สัตว์ผสม, รูปแบบเหนือจริง

Abstract

This research aims to analyze the fundamental beliefs surrounding auspicious animals within the context of Thai society to create contemporary paintings with a unique personal identity. The study employs a creative research methodology, beginning with the systematic collection of primary and secondary data regarding the symbolic ideologies of these creatures. This information is integrated into a process of analysis and symbolic interpretation, where the prominent characteristics of the animals are selected and synthesized with color theory and spatial forms rooted in Feng Shui philosophy. These elements are then translated into a Surrealist artistic style, executed through the technique of acrylic on various geometric shaped canvases.

The research findings reveal that the creation of a "new idealistic imagination" through hybrid animal forms serves as a significant bridge, linking traditional beliefs with the contemporary social landscape. This synthesis gives rise to a new body of knowledge: the creative process of contemporary auspicious iconography. This process is characterized by an artistic composition that prioritizes the flow of positive energy as dictated by Feng Shui principles, alongside the reduction and merging of physical animal forms to generate entirely new symbolic representations. Ultimately, this research provides a guideline for the application of cultural heritage and beliefs, transforming them into creative works through an imaginative lens that resonates with contemporary lifestyles.

Keywords : New Idealized Imagination, Thai Auspicious Animals, Hybrid Creatures, Surrealist.



บทนำ

“สัตว์มงคล” ในสังคมไทยเป็นระบบสัญลักษณ์ที่สะท้อนความเชื่อเรื่องความเจริญรุ่งเรือง การปกป้องคุ้มครอง และอำนาจศักดิ์สิทธิ์ โดยเกิดจากการคัดเลือกคุณลักษณะของสัตว์ตามธรรมชาติแล้วแปลความหมายเป็นคุณค่าทางสังคม เช่น ความมั่นคง ความอุดมสมบูรณ์ และบารมี (ศิริพร ณ ถลาง, 2550) ทั้งยังเชื่อมโยงกับโครงสร้างจักรวาลวิทยาและศาสนา เช่น นาค ครุฑ หรือสิงห์ ซึ่งสะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ ธรรมชาติ และสิ่งศักดิ์สิทธิ์ (อรศรี งามวิทย์ทางค์, 2549) ปรากฏการณ์ดังกล่าวตั้งอยู่บนฐานของความเชื่อ ซึ่งเป็นโครงสร้างทางความคิดที่มนุษย์ใช้ตีความโลกและกำหนดวิถีชีวิตเป็นระบบความหมาย ที่หล่อหลอมโลกทัศน์ และพฤติกรรมของสังคม (Geertz, 1973) ในบริบทสังคมไทย ความเชื่อพัฒนาภายใต้การผสมผสานของ ศีพราหมณ์ พุทธ และอิทธิพลจากวัฒนธรรมอื่น โดยเฉพาะจีน ทำให้สัตว์มงคลปรากฏในศิลปกรรม พิธีกรรม และวิถีชีวิตประจำวัน (สุจิตต์ วงษ์เทศ, 2554; นิธิ เอียวศรีวงศ์, 2543)

ในเชิงสัญลักษณ์ สัตว์มงคลโดยปกติเป็นรูปแทนของสัตว์ตามธรรมชาติ แต่เมื่อผ่านกระบวนการสร้างความหมายแล้ว จะเกิดความหมายใหม่เชิงวัฒนธรรม กลายเป็นสัญลักษณ์ของอำนาจ ความมั่นคง หรือความอุดมสมบูรณ์ ความศักดิ์สิทธิ์ ซึ่งจะถูกรับรู้ผ่านพิธีกรรมและวัตถุแทนความเชื่อ สัตว์มงคลถูกนำมาผลิตเป็นงานศิลปะในรูปแบบต่าง ๆ เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม ลวดลายประดับ และเครื่องราง เพื่อใช้สื่อสารความหมายเชิงสัญลักษณ์ สร้างความศรัทธา และเสริมความเป็นสิริมงคลในชีวิตและพื้นที่อยู่อาศัย (Anderson, 1983; ชยันต์ วรรธนะภูติ, 2544)

แม้สัญลักษณ์ของสัตว์มงคลจะปรากฏอย่างแพร่หลาย แต่ส่วนใหญ่มักเป็นการผลิตซ้ำตามรูปแบบจารีตดั้งเดิม ผู้วิจัยจึงมุ่งนำเสนอ “จินตนาการเชิงอุดมคติใหม่ ด้วยการสังเคราะห์รูปทรงสัญลักษณ์มงคลขึ้นใหม่ผ่านกระบวนการลดทอนและควรรวม (Hybridization) คุณลักษณะของสัตว์หลากหลายชนิดเข้าด้วยกันโดยใช้เรขาคณิตในมิติของฮวงจุ้ยเป็นฐานในการแบ่งประเภท เพื่อสร้างอัตลักษณ์ทางทัศนธาตุที่ร่วมสมัย แต่ยังคงไว้ซึ่งนัยยะเชิงอำนาจและสิริมงคลตามความเชื่อดั้งเดิม การสร้างสรรค์จิตรกรรมในรูปแบบเหนือจริง (Surrealism) โดยใช้เทคนิคสีอะคริลิกบนผืนผ้าใบ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษา วิเคราะห์ ตีความฐานคติความเชื่อเกี่ยวกับสัตว์มงคลไทย
2. เพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่ ในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมร่วมสมัยมีอัตลักษณ์เฉพาะตน
3. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมโดยใช้แรงบันดาลใจจากความเชื่อสัตว์มงคลไทย

ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “วิเคราะห์ความเชื่อสัตว์มงคลไทยสู่การสร้างสรรค์จินตนาการเชิงอุดมคติใหม่” เป็นการศึกษาฐานคติความเชื่อเกี่ยวกับสัตว์มงคลในบริบทสังคมไทย เพื่อนำมาสู่การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมร่วมสมัยที่มีอัตลักษณ์เฉพาะตน โดยผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของการวิเคราะห์ข้อมูลไว้ดังนี้

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา

- 1.1 บริบทสังคมและวิถีชีวิตความเชื่อเรื่องสัตว์มงคลไทยในปัจจุบัน
- 1.2 ผลงานสร้างสรรค์ของศิลปินที่เป็นแรงบันดาลใจ
- 1.3 แนวคิดทฤษฎีที่ใช้ในการสร้างสรรค์

2. ขอบเขตการสร้างสรรค์ผลงาน มีทั้งหมด 5 ผลงาน

- 2.1 รูปแบบผลงาน เป็นการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม 2 มิติ รูปแบบเหนือจริง
- 2.2 เทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยใช้เทคนิคสีอะคริลิกบนผ้าใบ มีขนาดผลงานดังนี้
 - 2.2.1 ผลงานชิ้นที่ 1 เฟรมรูปร่างวงกลม ขนาด 100 X 100 เซนติเมตร
 - 2.2.2 ผลงานชิ้นที่ 2 เฟรมรูปร่างสี่เหลี่ยมผืนผ้า ขนาด 180 X 120 เซนติเมตร



- 2.2.3 ผลงานชิ้นที่ 3 เฟรมรูปร่างสามเหลี่ยม ขนาด 150 X 150 เซนติเมตร
2.2.4 ผลงานชิ้นที่ 4 เฟรมรูปร่างสี่เหลี่ยมจัตุรัส ขนาด 150 X 150 เซนติเมตร
2.2.5 ผลงานชิ้นที่ 5 เฟรมรูปร่างสี่เหลี่ยมข้าวหลามตัด ขนาด 150 X 150 เซนติเมตร
2.3 แนวความคิด จากการศึกษาบริบทสังคมและวิถีชีวิตความเชื่อเรื่องสัตว์มงคลไทยในปัจจุบัน

กรอบแนวคิดของการวิจัย

ผู้วิจัยวางกรอบแนวคิดในการวิจัยไว้ 4 กระบวนการดังนี้

- 1. ที่มาตัวป้อน (input)** ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อสัตว์มงคลไทย ทั้งจากการสังเกตพฤติกรรม การแสดงออกทางด้านความเชื่อ การหาข้อมูลจากหนังสือ ศึกษาข้อมูลผลงานของศิลปิน รวมทั้งการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อ เรื่องสัตว์มงคลไทย และงานวิจัยเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมรูปแบบเหนือจริง
- 2. กระบวนการ (process)** นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษา ค้นคว้า มาวิเคราะห์ข้อมูล และตีความหมาย ทั้งด้านพฤติกรรม การแสดงออกทางด้านความเชื่อ ผลงานศิลปิน แนวคิดทฤษฎีทางศิลปะ เพื่อเป็นการกำหนดรูปแบบ เทคนิค เนื้อหาในการวิจัย เกิดเป็นกระบวนการและวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน
- 3. ที่ไปผลผลิต (output)** เกิดงานวิจัยที่เป็นการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม ฐานคติความเชื่อเกี่ยวกับสัตว์มงคลไทย มีอัตลักษณ์เฉพาะตน โดยได้รับข้อเสนอแนะและคำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษาและคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิในการพัฒนางาน

กรอบแนวคิดทฤษฎี

1. ทฤษฎีนิยมจินตนาการ (Imaginationalism Theory)

ทฤษฎีนิยมจินตนาการ (Imaginationalism Theory) ให้คุณค่าศิลปะที่การแสดงออกและจินตนาการของมนุษย์โดยตรง ไม่ใช่การเลียนแบบความจริง โดยเน้นความคิดสร้างสรรค์และการแสดงออกภายใน เช่น งานลัทธิเหนือจริง (Surrealism) ที่ใช้รูปทรงเหมือนจริง แต่จัดวางอย่างผิดธรรมชาติ ซึ่งในทางปรัชญาศิลปะ จินตนาการแบ่งเป็น 2 ลักษณะ ได้แก่ จินตภาพทางสมอง (Image Mental) ซึ่งเกิดจากความฝันหรือความจำ และจินตภาพในความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thought) ซึ่งเกี่ยวข้องกับ การสร้างงานศิลปะโดยตรง นอกจากนี้ “Image” ยังหมายถึงภาพลักษณ์หรือจินตภาพที่เราประสาห์สัมผัสและก่อให้เกิดความหมายในจิตใจผู้รับสาร (กำจร สุนพงษ์ศรี, 2556, น. 160–161) ดังนั้น จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์จึงเป็นองค์ประกอบสำคัญ ในการสร้างสรรค์งานศิลปะ และเป็นกลไกหลักในการถ่ายทอดความหมายที่เกินกว่าความเป็นจริง

2. ทฤษฎีสัญวิทยาและภาพแทนความในงานศิลปะ สัญวิทยา (Semiology)

ทฤษฎีสัญวิทยา (Semiology) เป็นการศึกษาความหมายของสิ่งที่ปรากฏในสังคม โดยช่วยให้เข้าใจว่าความหมายต่าง ๆ ถูกสร้างและสื่อสารอย่างไร ซึ่งสามารถนำไปใช้ในการสร้างสรรค์งานศิลปะได้ โดย Ferdinand de Saussure อธิบายว่า “สัญญาณ” ประกอบด้วย 2 ส่วน คือรูปสัญญาณ (Signifier) และความหมายสัญญาณ (Signified) ซึ่งสัมพันธ์กันเป็นระบบเดียวกันและไม่อาจ แยกออกจากกัน (Saussure, 1983) ความสัมพันธ์ของสัญญาณสามารถแบ่งได้เป็น 3 ลักษณะ ได้แก่ “ภาพเหมือน” ที่อาศัยความคล้ายคลึง เช่น ภาพถ่าย “ตรรกะ” ที่สัมพันธ์แบบเหตุ ผล เช่น ควีนกับไฟ และ “สัญลักษณ์” ที่เกิดจากการยอมรับร่วมของสังคม (ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร, 2555) นอกจากนี้ในลักษณะของ สัญลักษณ์ ยังมีแนวคิดการให้ความหมายแฝงสากลและความหมายแฝงเฉพาะเรื่อง โดยแบ่งระดับการให้ความหมายแฝงย่อยลงไปอีกคือ ในระดับกลุ่มคนที่มีประสบการณ์ร่วมกันและให้ความหมายต่อสัญญาณนั้นร่วมกันและในระดับบุคคลที่ให้ความหมายเฉพาะกับสัญญาณนั้นอย่างเป็นปัจเจก (ฐานชน จันทรเรือง, 2563) ดังนั้น สัญวิทยาจึงเป็นกรอบสำคัญในการวิเคราะห์และสร้างความหมายในงานศิลปะ โดยชี้ให้เห็นว่าสิ่งต่าง ๆ ไม่ได้มีความหมายโดยตัวเอง แต่เกิดจากการกำหนดและการยอมรับในสังคม (Peirce, 1958)

3. ทฤษฎีการรับรู้ความงามทางศิลปะ

การรับรู้ทางศิลปะเกิดจากการรวบรวมประสบการณ์ผ่าน การสังเกตรูปแบบของวัตถุและสิ่งต่าง ๆ เพื่อนำไปสู่ การถ่ายทอดเป็นภาพบนพื้นระนาบ การรับรู้จึงเป็นกระบวนการต่อเนื่องจากการมองเห็นสู่ความเข้าใจ โดยมีไม่ใช่เพียงการใช้สายตาในระดับพื้นฐาน แต่เป็นการพิจารณารูปทรงอย่างลึกซึ้ง เพื่อทำความเข้าใจองค์ประกอบทางศิลปะที่ปรากฏ เช่น รูปร่าง รูปทรง เส้น สี แสงเงา และลักษณะผิว ซึ่งล้วนเป็นผลจากการจัดองค์ประกอบให้เกิดความเด่นชัดและความหมาย (กัจจกร สุนพงษ์ศรี, 2556) มนุษย์สามารถรับรู้และสัมผัสความงามได้โดยทั่วไป โดยความงามเป็นสิ่งที่ก่อให้เกิดความพึงพอใจและความสุข ทั้งนี้ การรับรู้ ความงามสามารถแบ่งออกเป็น 3 ลักษณะ ได้แก่ 1) การรับรู้จากคุณสมบัติภายในของวัตถุหรือผลงานศิลปะ เช่น ความเหมาะสมของสัดส่วน รูปทรง และองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ 2) การรับรู้จากจิตใจของผู้รับรู้ ซึ่งขึ้นอยู่กับรสนิยม อารมณ์ และบริบท ทางสังคมวัฒนธรรม ทำให้คุณค่าความงามมีลักษณะไม่ตายตัว 3) การรับรู้จากความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุกับจิตใจ ซึ่งเกิดขึ้นเมื่อทั้งผลงานและสภาวะจิตของผู้รับรู้มีความพร้อม โดยอาศัยเกณฑ์หรือกรอบในการพิจารณา จึงจะเกิดการรับรู้คุณค่าความงาม อย่างสมบูรณ์ (อารี สุทธิพันธ์, 2545)

กล่าวโดยสรุปแนวคิดจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ทำหน้าที่เป็นฐานของการสร้างรูปแบบใหม่ ขณะที่สัญวิทยา ช่วยให้การอ่านความหมายของภาพและสัญลักษณ์เป็นระบบ และการรับรู้ความงามทางศิลปะทำให้แนวคิดถูกถ่ายทอดเป็น งานทัศนศิลป์อย่างมีเอกภาพ ทั้งสามส่วนจึงเป็นกรอบสำคัญในการพัฒนาสัตว์มงคลไทยสู่ “จินตนาการเชิงอุดมคติใหม่” ที่สื่อสารได้ทั้งเชิงสุนทรีย์และวัฒนธรรม งานวิจัยเรื่องนี้จึงใช้ความเชื่อสัตว์มงคลเป็นฐานในการถ่ายทอดแนวคิดเรื่องอำนาจและความเจริญรุ่งเรือง ผ่านการตีความเชิงสัญลักษณ์โดยอาศัยจินตนาการเป็นแรงขับเคลื่อน ควบคู่กับกรอบสัญวิทยา ที่อธิบาย สัตว์มงคลในฐานะสัญลักษณ์หลายระดับ ก่อนแปรเป็นภาพแทนร่วมสมัยที่มีการรับรู้ความงามทางศิลปะผ่านเอกภาพทางหลักองค์ประกอบศิลป์ และสามารถสื่อความหมายได้อย่างชัดเจนในบริบทสังคมไทยปัจจุบัน

กรอบแนวคิดการสร้างสรรค์



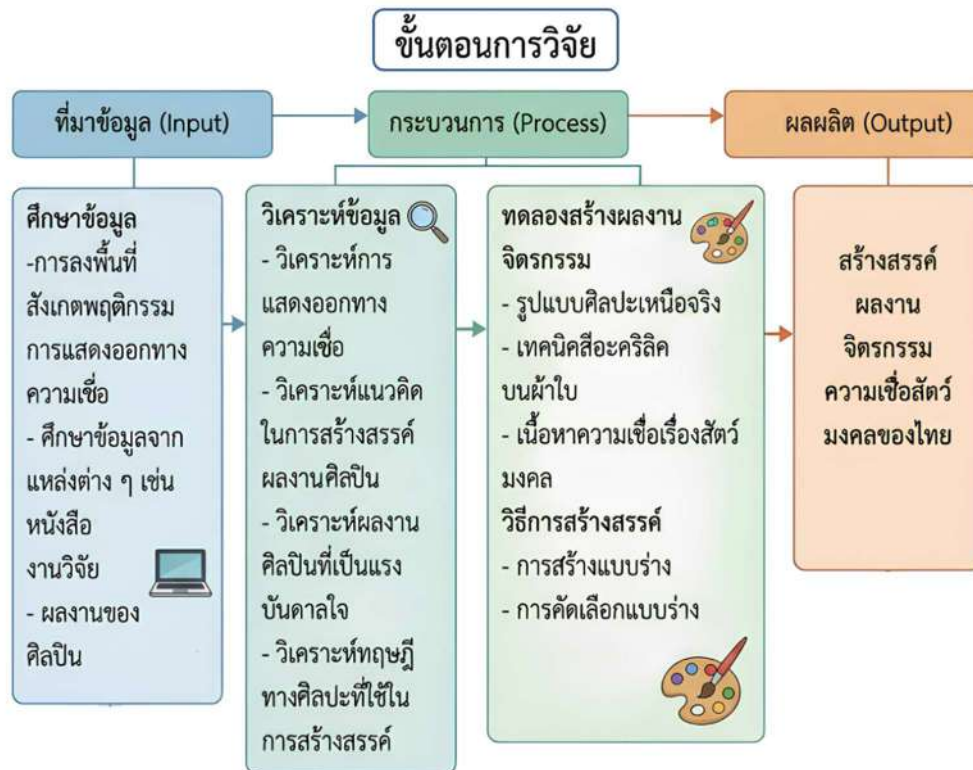
ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการสร้างสรรค์

ที่มา: ผู้วิจัย (2568)



ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่องวิเคราะห์ความเชื่อสัจธรรมคนไทยสู่การสร้างสรรคจินตนาการเชิงอุดมคติใหม่ ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยสร้างสรรค์ดังต่อไปนี้



ภาพที่ 2 ขั้นตอนดำเนินงานวิจัย
ที่มา: ผู้วิจัย (2568)

1. แผนการวิจัย

1.1 การรวบรวมข้อมูล

1.1.1 ข้อมูลที่ได้จากการออกสำรวจพื้นที่ ผู้วิจัยได้ลงพื้นที่ในร้านค้า บ้านจัดสรร วัด ศาลเจ้า ร้านจำหน่ายวัตถุมงคล ตลาดนัดพระเครื่องต่าง ๆ และสถานที่ที่มีประติมากรรมรูปเคารพสัตว์มงคล โดยได้สังเกตและสอบถามบุคคล ที่มีรูปสัญลักษณ์สัตว์มงคลไว้สักการบูชา ในบริเวณกรุงเทพมหานครและจังหวัดปทุมธานี

1.1.2 ข้อมูลที่ได้จากการรวบรวมศึกษาค้นคว้าจากหนังสือเกี่ยวกับคติความเชื่อสัตว์มงคล เนื้อหาของข้อมูลทำให้ทราบเกี่ยวกับที่มา สัญลักษณ์ และความหมายเชิงวัฒนธรรมของสัตว์มงคลชนิดต่าง ๆ

1.1.3 เว็บไซต์อินเทอร์เน็ต ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับความเชื่อในเรื่องสัตว์มงคล ที่เคารพนับถือสืบต่อกันมา และข้อมูลที่มีผู้คนบางกลุ่มมีการบูชาหรือการครอบครองสัญลักษณ์สัตว์มงคลในออนไลน์

1.1.4 งานวิจัยและงานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้อง

1.2 การเก็บข้อมูลภาคสนาม ผู้วิจัยใช้วิธีการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ ดังนี้

1.2.1 การสังเกตการณ์ ผู้วิจัยใช้วิธีการสังเกตการณ์แบบไม่มีส่วนร่วม เพื่อบันทึกพฤติกรรม การครอบครอง การสักการะ รูปแบบการจัดวาง และปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกับสัญลักษณ์สัตว์มงคล

1.2.2 กลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญ กำหนดจำนวนผู้ให้ข้อมูลรวม 15-20 คน

1.2.3 เครื่องมือและวิธีตั้งคำถาม ใช้การสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง โดยตั้งชุดคำถามที่เน้นความรู้สึกนึกคิด เช่น “เหตุใดจึงเลือกสัตว์มงคลชนิดนี้” “สัญลักษณ์นี้ส่งผลต่อจิตใจอย่างไร” และใช้คำถามปลายเปิดเพื่อกระตุ้นให้ผู้ให้ข้อมูลแสดงทัศนคติเชิงลึกได้อย่างอิสระ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลและสร้างสรรค์ผลงาน

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลผ่านการสร้างสรรค์ผลงานผลงานจิตรกรรม 2 มิติ เทคนิคสีอะคริลิกบนผ้าใบ รูปแบบเหนือจริง ทั้งหมด 5 ชิ้นงาน โดยผู้วิจัยแบ่งการวิเคราะห์ข้อมูล และการสร้างสรรค์งานได้ดังต่อไปนี้

1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1.1 การวิเคราะห์ข้อมูล จากการสังเกตพฤติกรรมการแสดงออกทางด้านความเชื่อ และสอบถามผู้ที่เป็นเจ้าของหรือครอบครองรูปภาพ หรือรูปปั้น สัตว์มงคลตามสถานที่ต่าง ๆ สรุปว่า การได้ครอบครองรูปสัญลักษณ์สัตว์มงคล ทั้งในบริบทที่อยู่อาศัย และสถานประกอบการ เพื่อความสวยงาม และตอบสนองความเชื่อของตน ทั้งในเรื่องทางเศรษฐกิจ ที่ความต้องการความเจริญรุ่งเรือง ความมั่งคั่ง ยั่งยืน คำขายดี ในทางสังคม ที่ความต้องการแสดงออกถึง อำนาจ บารมี สถานะ และความปลอดภัยของพื้นที่ ผ่านกลไกการปกป้องคุ้มครอง ในทางจิตวิทยา ที่รู้สึกถึงความปลอดภัย ความต้องการการปกป้องคุ้มครอง และความรู้สึกมั่นคงในจิตใจ

1.2 การวิเคราะห์ผลงานศิลปินที่เป็นแรงบันดาลใจ ผู้วิจัยได้คัดเลือกแบบเจาะจงกลุ่มตัวอย่าง ทำให้ได้ข้อมูลของกระบวนการคิดและการทำงานสร้างสรรค์ของศิลปิน เพื่อนำองค์ความรู้ที่ได้จากการวิเคราะห์ผลงานมาใช้เป็นแนวทาง ในการสร้างสรรค์ผลงานของผู้วิจัย โดยการเชื่อมโยงข้อมูลทั้งเนื้อหาเรื่องราว แนวความคิด รูปแบบ และ องค์ประกอบทางศิลปะ เข้าด้วยกัน จนทำให้เกิดผลงานสร้างสรรค์ที่เป็นอัตลักษณ์ของผู้วิจัย

2. สร้างสรรค์ผลงาน

จากการวิเคราะห์องค์ความรู้ข้างต้น นำไปสู่การกำหนดแนวทางในการพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงาน สัตว์มงคลไทย จินตนาการแห่งอุดมคติใหม่ ในรูปแบบเหนือจริง โดยมุ่งเน้นการสร้างสรรค์รูปทรงที่แปลกใหม่ ผ่านกระบวนการผสมผสานลักษณะสัตว์ที่มีความหมายมงคล เกิดเป็นผลงานที่มีอัตลักษณ์เฉพาะตน เพื่อถ่ายทอดแนวคิดและจินตนาการ ผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอน การสร้างสรรค์ผลงานรวมทั้งสิ้น 5 ผลงาน

2.1 ขั้นตอนการนำองค์ประกอบเชิงสัญลักษณ์ไปใช้ในการสร้างสรรค์

2.1.1 การกำหนดกรอบเนื้อหาด้วยธาตุทั้ง 5 ใช้แนวคิดเรื่องธาตุพื้นฐาน ได้แก่ ดิน น้ำ ไฟ ไม้ และทอง เป็นแกนหลักในการกำหนดทิศทาง รูปทรง และอารมณ์ความรู้สึกรวมของผลงาน

2.1.2 การคัดเลือกสัตว์มงคลตามความหมายของธาตุ ทำการคัดเลือกสัตว์มงคลที่มีความหมายทางสัญลักษณ์สอดคล้องกับคุณลักษณะของแต่ละธาตุ เพื่อใช้เป็นตัวแทนในการสื่อสารเนื้อหา

2.1.3 การสร้างสรรค์รูปทรงผ่านกระบวนการผสมผสาน นำสัตว์มงคลที่คัดเลือกไว้มาดำเนินการผสมผสานรูปลักษณะและลักษณะเด่นเข้าด้วยกัน จนก่อเกิดเป็นสัตว์ในอุดมคติใหม่ที่มีความแปลกและมีความหมายเชิงสัญลักษณ์

2.2 รูปแบบแนวคิดทางการสร้างสรรค์

2.2.1 การสร้างสรรค์บนรากฐานคติความเชื่อ ผลงานทั้งหมดสร้างสรรค์จากความเชื่อและคตินิยมเกี่ยวกับ สัตว์มงคล เป็นตัวนำในการกำหนดเนื้อหาและสัญลักษณ์

2.2.2 การนำเสนอผ่านสุนทรียภาพทัศนธาตุ และหลักการจัดองค์ประกอบ มุ่งเน้นการสร้างสรรค์รูปแบบทางทัศนศิลป์ที่สมบูรณ์แบบ ผ่านการจัดองค์ประกอบของทัศนธาตุ ที่ประสานกลมกลืน

2.2.3 การสร้างสรรค์รูปทรงเหนือจริง โดยการนำรูปลักษณะของสัตว์มงคลมาผ่านกระบวนการเพิ่มเติมและตัดทอน ลักษณะทางกายภาพเพื่อสร้างรูปทรงสัตว์ที่ผสมผสานเข้าด้วยกัน

2.2.4 การสะท้อนจิตวิญญาณและความแปลกใหม่ สร้างสรรค์ผลงานด้วยความสวยงามทางทัศนศิลป์ และสื่อถึงจิตวิญญาณ นำเสนอความแปลกใหม่ทางความคิด

การที่ไทยรับอิทธิพลมาความเชื่อมาจากทางตะวันออกเด่นชัด คือสืบทอดมาจากชาวไทยเชื้อสายจีน มีหลักฐานแน่ชัดในประวัติศาสตร์เรื่องการเข้ามาค้าขาย และได้นำแนวคิดการปรับภูมิทัศน์เพื่อความลงตัวของสภาพแวดล้อม ของทำเลที่ตั้งให้เหมาะสมกับกิจการ จึงเริ่มเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของปรัชญาการออกแบบสิ่งปลูกสร้าง ตลอดจนการแก้สิ่งกีดขวาง เพื่อเพิ่มกระแสพลังงานการใช้ชีวิตให้ผู้อยู่มีความสำเร็จ เสริมอำนาจบารมี ผู้วิจัยจึงเลือกใช้หลักความเชื่อศาสตร์แห่งรูปทรงเสริมความมงคล ว่าถ้าหากมีธาตุทั้ง 5 อย่างสมดุล ประกอบด้วยดิน น้ำ ไฟ ไม้ และทอง แต่ละรูปทรงจะเสริมพลังธาตุ และมีความมงคลในด้านต่าง ๆ (มานพ ศรีขลิต, 2552)



ตารางที่ 1 กระบวนการพัฒนาแนวคิดสู่การสร้างสรรค้แบบร่างสัตว์ผสมจากจินตภาพสมมุติ

แนวคิด คติความเชื่อ	การคัดเลือกประเภท ของสัตว์มงคล ตามความหมาย เชิงสัญลักษณ์	กระบวนการผสมผสาน อัตลักษณ์ และลักษณะเด่น เป็นรูปลักษณะใหม่	ผลลัพธ์ การสร้างสรรค้ สัตว์ผสมจาก จินตภาพสมมุติ
1. รูปทรงสามเหลี่ยม เป็นรูปทรงประจำธาตุไฟ ที่มีฐานรากเป็นดิน และ เปลวไฟยอดขึ้น สู่ถึง ความสำเร็จและการพุ่งทะยาน สู่เป้าหมาย พลังดังไฟที่ลุกโชติ ช่วงเปรียบเสมือนแสงสว่าง ที่ช่วยนำทาง และกระตุ้นให้เกิด ความกระตือรือร้น	นกอินทรี คือสัตว์บินสูง สายตาเฉียบคม จิงสูงส่ง มีอำนาจบารมี มองการณ์ไกล หงส์แดง เป็นเจ้าแห่ง ปักษา เป็นสัญลักษณ์ประจำ ธาตุไฟ มังกร เป็นสัญลักษณ์แห่ง อำนาจ พลังที่ไม่มีขีดจำกัด ความสำเร็จความยิ่งใหญ่	นำส่วนหัวและจะงอย ปากนกอินทรี ที่แข็งแรง และแหลมคม ผสมเข้ากับ ของแพนของหงส์แดง ที่พริ้วไหวเหมือนเปลวไฟ และมังกรใช้ปีกและเกล็ด ลำตัวมีความโค้งมนยาว ต่อเนื่อง	สัตว์ สัญลักษณ์แห่ง ความโชติช่วง
2. รูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า เป็นรูปทรงประจำ ธาตุไม้ เนื่องจากรูปทรงมีมุมแหลมและ กรอบ ให้ความรู้สึกแข็งแรง มั่นคง เปรียบเสมือน ธรรมชาติ ของไม้ที่เจริญเติบโต เป็นผู้นำ ความด้านสร้างสรรค้สร้าง นวัตกรรมแปลกใหม่อยู่เสมอ เสริมความมงคลให้มีความ รุ่งเรืองเจริญก้าวหน้า	ม้า สัญลักษณ์ของความมี มานะ อุดมคติ ยึดหยัด ว่องไว วิ่งไปสู่เป้าหมายความสำเร็จ มังกรคราม หรือ มังกรฟ้า มีความเชื่อมโยงกับธาตุไม้ เป็นสัญลักษณ์ ของ พลัง ธรรมชาติ มีความอุดมสมบูรณ์ บริวาร ยิ่งใหญ่ เจริญรุ่งเรือง	นำส่วนหัวและแผงคอ ขณะกำลังควบทะยาน สู่ถึงความรวดเร็ว ว่องไว และความไม่หยุดนิ่ง ผสม เข้ากับ ลำตัวส่วนล่าง มี เกล็ดละเอียดและขดเคี้ยว	สัตว์ สัญลักษณ์แห่ง ความสำเร็จ
3. รูปทรงสี่เหลี่ยม ข้าวหลามตัด มีลักษณะคล้ายคลึง กับรูปทรงของเพชร อัญมณี แข็งแกร่งที่สุด ช่วยส่งเสริม ด้านอำนาจบารมี ศัตรูและ ผู้ใต้บังคับบัญชา ให้ความ เคารพยำเกรง ที่มีความคิด เด็ดขาด กล้าคิด มีความเป็น ผู้นำสูง	เสือ เจ้าแห่งสัตว์ป่าทั้งมวล เป็นธาตุทอง มีสีขาว เสือขาว เป็นเทพเจ้าแห่งศึกสงคราม และการล่าสังหาร สิงโต/สิงโตจีน ปกป้อง ปัดเป่าสิ่งไม่ดี และ เสริมโชคลาภด้านอำนาจและ การงาน	นำใบหน้าของเสือมี ลายจุดสีดำบนพื้นผิวที่ดู สว่าง ผสมเข้ากับแผงคออัน ส่วนที่เด่นที่สุดของสิงโตคือ ขนรอบคอที่พริ้วไหวคล้าย เปลวเพลิง	สัตว์ สัญลักษณ์แห่ง พลังอำนาจ



แนวคิด คติความเชื่อ	การคัดเลือกประเภท ของสัตว์มงคล ตามความหมาย เชิงสัญลักษณ์	กระบวนการผสมผสาน อัตลักษณ์ และลักษณะเด่น เป็นรูปลักษณ์ใหม่	ผลลัพธ์ การสร้างสรรค สัตว์ผสมจาก จินตภาพสมมุติ
4. รูปทรงวงกลม แทนธาตุ น้ำ รูปทรงมี ลักษณะโค้งมน ไม่มีมุมแหลม จึงให้ความรู้สึกอ่อนโยน ไหลเวียน ไม่มีที่สิ้นสุดเหมือน ดังทำให้มีดวงโดดเด่นด้าน การพูด ผู้คนเชื่อถือ มีคนคอย อุปถัมภ์ คำจูน	ปลา ชีวิตอิสระตั้งใจ เอา ตัวรอดเก่ง เอาชนะอุปสรรค วางไข่ครั้งละมาก ๆ สื่อถึงการ เติบโต ความมั่งคั่ง กวาง สัตว์สง่างามสื่อถึง ความมั่งคั่ง ร่ำรวย เขากวาง แทนความยิ่งใหญ่ มีเกียรติยศ ได้ทุกอย่างตามปรารถนา	นำเกล็ดปลา ลำตัวส่วน ท้อง และครีบที่พริ้วไหว ไหลเวียน ผสมเข้ากับ ส่วนหัวของกวาง เขาและ แผงคอ ช่วงไหลให้มี ความหนา สง่าผ่าเผย	สัตว์ สัญลักษณ์แห่ง ความสม ปรารถนา
5. รูปทรงสี่เหลี่ยมจัตุรัส เป็นรูปทรงประจำธาตุดิน มีด้านทุกด้านเท่ากันแล้วนั้น ให้ความรู้สึกมั่นคง มีระเบียบ วินัย เถลิงธาตุดินที่มีลักษณะ เด่นเรื่องการวางแผน มีความ ละเอียดรอบคอบ จึงทำให้ มีความคิดวางแผนในเรื่องต่าง ๆ ตลอดจนการวางแผนด้าน การเงินที่ดี	ช้าง ถือเป็นสัญลักษณ์ของ สติปัญญา ความฉลาดหลัก แหลม และโชคลาภวาสนา เต่าดำ สัตว์เทพที่มีปัญญา หยั่งรู้ภัยพิบัติชีวิตจึงยืนยาว เป็นพิเศษ	นำส่วนหัวของโครงสร้าง ส่วนหน้าที่มีความหนา งวง งา ที่โค้งมนพุ่งออกมา ผสมเข้ากับ เต่าดำ ลำตัว ที่วางอย่างมั่นคง กระดอง ที่แข็งแกร่ง	สัตว์ สัญลักษณ์แห่ง ความสุขุมและ สติปัญญา

ที่มา : ผู้วิจัย

2.3 วิธีการสร้าง และการคัดเลือกแบบร่าง

ผลจากการประเมินสัตว์มงคลไทยสู่การสร้างสรรคจินตนาการเชิงอุดมคติใหม่ จากการประเมินของ
ผู้เชี่ยวชาญ 6 ท่าน ได้ทำการประเมินในศาสตร์ทางด้านศิลปะ และในศาสตร์ทางด้านความเชื่อ ดังมีรายนามต่อไปนี้ ศ.ดร.สมพร ฐิติ, รศ.
ดร.ไชยพจน์ หวลมานพ, รศ.ดร.รุ่งนภา สุวรรณศรี ทำการประเมินตามแบบประเมินคุณค่าทางผลงานศิลปะ
ผศ.ดร.ภูวรินทร์ วาดเขียน, ดร.สิตางค์ เจริญวงศ์, ดร.ดีพร้อม เทพหัสดิน ณ อยุธยา ทำการประเมินตามแบบประเมินคุณค่า ทางเนื้อหา
ความเชื่อ และผู้เชี่ยวชาญได้คัดเลือกจากผลงานภาพร่างจำนวน 15 ชิ้นงาน ผ่านการพิจารณาผลงานตามเกณฑ์คุณค่าทางศิลปกรรมและ
เนื้อหาความเชื่อ โดยมุ่งเน้นความลงตัว ความงามที่สมบูรณ์ สอดคล้องสื่อถึงความหมายสัตว์มงคลซึ่งผลงานที่มีความพร้อมนำไปพัฒนาสู่
การสร้างสรรคในขั้นต่อไป จำนวนทั้งสิ้น 5 ชิ้นงาน โดยมีรายละเอียดความเหมาะสมดังนี้



ภาพที่ 3 แบบร่างผลงานชิ้นที่ 1 สัตว์สัญลักษณ์แห่งความโชติช่วง
ที่มา: ผู้วิจัย (2568)



ภาพที่ 4 แบบร่างผลงานชิ้นที่ 2 สัตว์สัญลักษณ์แห่งความมีวิสัยทัศน์
ที่มา: ผู้วิจัย (2568)



ภาพที่ 5 แบบร่างผลงานชิ้นที่ 3 สัตว์สัญลักษณ์แห่งพลังอำนาจ
ที่มา: ผู้วิจัย (2568)



ภาพที่ 6 แบบร่างผลงานชิ้นที่ 4 สัตว์สัญลักษณ์แห่งความสมปรารถนา
ที่มา: ผู้วิจัย (2568)



ภาพที่ 7 แบบร่างผลงานชิ้นที่ 5 สัตว์สัญลักษณ์แห่งความสุขและสติปัญญา
ที่มา: ผู้วิจัย (2568)

3. วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์

ตารางที่ 2 วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์

ผลงานสร้างสรรค์	แนวคิดในการสร้างสรรค์	ทฤษฎีทางศิลปะที่ใช้ในการสร้างสรรค์
1. สัตว์สัญลักษณ์แห่งความโชติช่วง 	พลังงานแห่งความโชติช่วง และความรุ่งโรจน์ ผสานกับนกอินทรีที่มีความสูงส่ง สายตากว้างไกล เข้ากับหงส์แดง เจ้าแห่งปักษา และพลังของมังกร ใช้สัญลักษณ์ธาตุไฟ สีแดง จัดวางในโครงสร้างสามเหลี่ยมเป็นสัญลักษณ์สื่อถึงความพุ่งทะยานสู่ความสำเร็จ เปรียบเสมือนลูกศรชี้ขึ้น ส่งเสริมบารมีและการเลื่อนตำแหน่งงาน	การใช้ลวดลายและโทนสีแดงที่สอดคล้องกันทั่วตัวสัตว์ ช่วยสร้างความเป็นเอกภาพและดุลยภาพแบบอสมมาตร โดยอาศัยความยาวของหางและทิศทางการหันหัวช่วยถ่วงน้ำหนักให้ภาพดูเคลื่อนไหว เส้นสายของขนนกที่พลิ้วไหว คล้ายเปลวเพลิงยังช่วยสร้างจังหวะต่อเนื่อง นำสายตาให้รู้สึกถึงการโฉบขึ้นสู่ที่สูงอย่างทรงพลัง
2. สัตว์สัญลักษณ์แห่งความมีวิสัยทัศน์ 	การดึงความสง่างามของม้า บริเวณส่วนหัวและแผงคอ มาผสานกับความน่าเกรงขามของ มังกรคราม เป็นสัญลักษณ์ที่สร้างตัวแทนของความสำเร็จที่รวดเร็วและยิ่งใหญ่ ใช้ โทนสีของธาตุไม้เป็นแกนหลัก จัดวางในโครงสร้างที่มั่นคง เปรียบเสมือน สื่อถึงความรุ่งเรือง เจริญก้าวหน้า ความมีวิสัยทัศน์ก้าวไกล และความมั่นคงแข็งแรง	การใช้ลวดลายที่สอดคล้องกันทั่วทั้งตัวสัตว์และการคุมโทนสีทองน้ำตาลเขียวคราม ถ่วงน้ำหนักด้วยส่วนหางที่ยาวไปทางด้านขวา การสลับของแผงคอและหนวดที่มีลักษณะคล้ายเปลวไฟและสายน้ำ สร้างจังหวะที่ต่อเนื่อง นำสายตาให้รู้สึกถึงความพลิ้วไหว



ผลงานสร้างสรรค์	แนวคิดในการสร้างสรรค์	ทฤษฎีทางศิลปะที่ใช้ในการสร้างสรรค์
3. สัตว์สัญลักษณ์แห่งพลังอำนาจ 	รูปลักษณะของ เสือขาว เจ้าแห่งสัตว์ป่า ประจำทิศตะวันตก ที่สื่อถึงความน่าเกรงขามและการทหาร ผสานเข้ากับ สิงโตจีน เป็นสัญลักษณ์แห่งการปิดเป่าสิ่งชั่วร้าย เน้นย้ำความเป็นธาตุทองด้วยการใช้ รูปทรงสี่เหลี่ยมข้าวหลามตัด หรือรูปทรงเพชร ซึ่งเป็นอัญมณี ที่แข็งแกร่งที่สุด สื่อถึงความเด็ดขาด ความกล้าหาญ และเป็นผู้นำที่ผู้ใต้บังคับบัญชา ให้ความยำเกรง	การใช้เส้นในส่วนของแผงคอและหนวด สื่อถึงความเด็ดขาด ใช้สีทองเพื่อสะท้อนถึงความมั่งคั่ง ใช้โครงสร้างสี่เหลี่ยมข้าวหลามตัดวางเส้นลวดลายให้ผสมผสานกันอย่างกลมกลืน ทั้งสี่ซีกมีพลังที่เป็นหนึ่งเดียว โดยให้ส่วนหัวมีขนาดใหญ่และตั้งตระหง่านเพื่อแสดงบารมี ใช้เส้นส่วนโค้งตัววัดเพื่อให้ภาพไม่แข็งกระด้าง สร้างจังหวะของอำนาจที่สงบนิ่งแต่พร้อมเคลื่อนไหว
4. สัตว์สัญลักษณ์แห่งความสมปรารถนา 	ความอ่อนโยน และทิศทางการเคลื่อนไหวที่ลื่นไหลของปลา ผสานพลังเข้ากับ เขาของกวาง เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงเกียรติยศ และการสมปรารถนาในชีวิต ทำให้ภาพเป็นตัวแทนของโชคลาภที่ล้นหลามอย่างต่อเนื่อง จัดวางในโครงสร้างที่ รูปทรงวงกลมหรือความโค้งมน สื่อถึงธาตุน้ำที่ไหลลื่นไม่มีที่สิ้นสุด เสริมมงคลด้านการเจรจา มีเสน่ห์เมตตามหานิยม และการมีผู้อุปถัมภ์ค้ำจุน	ใช้การเคลื่อนไหวของปลาและกวางที่ดูนุ่มนวลแต่ทรงพลัง ใช้สีทองแทรกในจุดเด่นตัดกับ สีน้ำเงิน สีฟ้า ที่เป็นสัญลักษณ์ของธาตุน้ำ และ สีแดง ส้ม ช่วยเพิ่มพลังงานความมีชีวิตชีวา ใช้เส้นจากส่วนหัวจนถึงหาง ใช้ความโค้งของลำตัวเพื่อสร้างน้ำหนักที่สมดุล จังหวะการกวัดของส่วนหางและแผงคอ
5. สัตว์สัญลักษณ์แห่งความสุขและสติปัญญา 	ส่วนหัวของช้าง สัญลักษณ์ของสติปัญญา ผสานเข้ากับ เต่าดำ สัตว์เทพประจำทิศเหนือ เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงความอดทน ปกป้องรอดจากภัยอันตราย และอายุที่ยืนยาว เพื่อสร้างตัวแทนความสำเร็จ มาจากการวางแผนที่รอบคอบใช้รูปทรงสี่เหลี่ยมจัตุรัส เป็นโครงสร้าง ที่มั่นคงแข็งแรง มั่นคง ช่วยเสริมส่งด้านการวางแผนการเงินและชีวิตที่รอบคอบ ใช้สีเหลืองและสีน้ำตาลของธาตุดิน เพื่อเน้นความอุดมสมบูรณ์ ความสมดุล และพลังความสุข	การใช้รูปทรงที่ดูหนาแน่น สื่อถึงพลังและความอดทน ตามลักษณะธาตุดิน โดยมี สีน้ำตาล เป็นตัวเชื่อมโทนสี ให้ดูเคร่งขรึมและทรงพลัง ความรู้สึกรวบยอดเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน จุดเด่น เน้นไปที่ส่วนยอดของหัว ที่มีการใช้แสงเรืองรองสีทองสื่อถึงพลัง มีจังหวะของลวดลายที่ซ้ำกันอย่างสม่ำเสมอ

ที่มา : ผู้วิจัย



อภิปรายผล

งานวิจัยเรื่อง วิเคราะห์ความเชื่อสัตว์มงคลไทยสู่การสร้างสรรค์จินตนาการเชิงอุดมคติใหม่ มุ่งเน้นศึกษาการแสดงออกทางด้านความเชื่อของคนไทยตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสัตว์และพลังงานมงคลที่ส่งผลต่อ ความเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีของชีวิต ผู้วิจัยได้ศึกษาปัญหาสภาพเศรษฐกิจ สภาพแวดล้อม วัฒนธรรมของชาวตะวันตก และอิทธิพลจากสื่อที่ส่งผลต่อความเชื่อเรื่องสัตว์มงคลของผู้นับ สรุปลงได้ว่า การมีสัญลักษณ์สัตว์มงคลไว้ในครอบครองทำให้ชีวิตมีการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้นตามความเชื่อเฉพาะบุคคล เพราะความเครียดและความกดดันในสภาวะสังคมทุนนิยมปัจจุบันที่ต้องแข่งขันและอยู่บนความไม่แน่นอน การมีพื้นที่ที่ปลอดภัยมั่นคงแม้จะเป็นพื้นที่ในจินตนาการแต่ก็สามารถให้ความมั่นคงทางจิตใจได้มากกว่าพื้นที่ทางสังคมในชีวิตจริง ผู้วิจัยจึงได้นำข้อมูลที่ได้ศึกษามาสร้างสรรค์เป็นแนวทางของตนเอง เพื่อต่อยอดความเชื่อสัตว์มงคลของไทยและต้องการให้คนในสังคมได้ตระหนักถึงความหวังและความดีในการใช้ชีวิต สร้างพื้นที่ปลอดภัยมั่นคงในจินตนาการให้เป็นรูปลักษณ์ที่ชัดเจนขึ้นด้วยภาพของสัตว์มงคล ช่วยให้คนได้งัดขึ้นเมื่อจินตนาการ ซึ่งรูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงานนั้นเป็นผลงานจิตรกรรม 2 มิติ เทคนิคสีอะครีลิคบนผืนผ้าใบ ใช้สัญลักษณ์รูปลักษณ์ของสัตว์มงคลแต่ละชนิดมาผสมเพื่อสื่อ ความหมายความเป็นมงคล

และจากวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ที่มุ่งเพื่อศึกษา วิเคราะห์ ศึกษาค้นคว้าความเชื่อเกี่ยวกับสัตว์มงคลไทย ผลการวิจัยพบว่า ความเชื่อดังกล่าวเป็นระบบความหมายที่ฝังรากอยู่ในวิถีชีวิตของคนไทยมาอย่างต่อเนื่อง โดยสะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ และสิ่งศักดิ์สิทธิ์ สัตว์มงคลถูกใช้เป็นสัญลักษณ์แทนคุณค่าที่พึงปรารถนา เช่น อำนาจ ความมั่นคง ความเจริญรุ่งเรือง และการคุ้มครอง แม้บริบทสังคมร่วมสมัยจะเปลี่ยนแปลงไปตามกระแสโลกาภิวัตน์และวัฒนธรรมสมัยนิยมจะส่งผลให้รูปแบบของความเชื่อเปลี่ยนแปลงไป แต่แก่นของ “ความเป็นมงคล” ยังคงทำหน้าที่เป็นกลไกที่สร้างความมั่นคงในจิตใจให้กับผู้คนในพื้นที่ความคิดความเชื่อหรือแม้แต่จินตนาการ

ในวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 ที่มุ่งพัฒนาองค์ความรู้ใหม่ ในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมร่วมสมัยมีอัตลักษณ์เฉพาะตน ผู้วิจัยได้นำผลการวิเคราะห์ความเชื่อสัตว์มงคลมาสังเคราะห์ร่วมกับแนวคิดทางศิลปะ โดยเฉพาะแนวคิดจินตนาการและศิลปะเหนือจริง ส่งผลให้เกิดแนวทางการสร้างสรรค์ที่เน้นการผสมรูปทรงของสัตว์ และการเพิ่มเติมรูปทรงให้ต่างจากความเป็นจริง เพื่อสร้าง ภาพแทนใหม่ที่มีลักษณะเฉพาะตน องค์ความรู้ที่เกิดขึ้นจึงอยู่ในรูปของกระบวนการสร้างสรรค์ที่ผสมผสานระหว่างจินตนาการและจินตภาพที่เร้าประสาทสัมผัสและก่อให้เกิดความหมายในจิตใจผู้รับสาร (กัจจกร สุนพงษ์ศรี, 2556, น. 160-161) การใช้สัญลักษณ์ และการจัดองค์ประกอบศิลป์เพื่อถ่ายทอดความหมายในเชิงนามธรรมและเชิงวัฒนธรรมอย่างเป็นระบบ และเกิดข้อค้นพบใหม่คือจากเดิมที่พลังมงคลของสัตว์มงคลต่าง ๆ แต่ละตัวมีความหมายเพียงอย่างเดียว แต่เมื่อมีการผสมสัตว์มงคลขึ้นมาใหม่ ได้นำพลังของอีกตัวมาเพิ่มให้สัตว์มงคลตัวใหม่ที่ประกอบสร้างขึ้นมีพลังมงคลมากขึ้น สร้างความรู้สึกรับรู้มั่นคงให้ผู้ครอบครองมากขึ้น

สำหรับวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 ที่มุ่งสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมโดยใช้แรงบันดาลใจจากความเชื่อสัตว์มงคลไทย ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่างานจิตรกรรมที่สร้างขึ้นสามารถถ่ายทอด “ความเชื่อสัตว์มงคล” ในรูปแบบใหม่ ที่ผสมสัตว์มงคลหลายชนิดร่วมกับรูปทรงเรขาคณิตและความเชื่อเรื่องธาตุทั้ง 5 โดยใช้สัตว์เป็นสัญลักษณ์ หลักในการสื่อความหมาย ผ่านรูปแบบศิลปะเหนือจริง ที่ผสมผสานความเหมือนจริงกับจินตนาการ สามารถก่อให้เกิดจินตนาการเชิงอุดมคติใหม่ได้จริง

ในเชิงทฤษฎี การใช้สัญลักษณ์สัตว์มงคลดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดสัญวิทยา ซึ่งมองว่าสัญลักษณ์เป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นจากข้อตกลงทางสังคมเพื่อสื่อความหมาย (ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร, 2555) โดยสัตว์มงคลในงานจิตรกรรมทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์ที่เชื่อมโยงระหว่างรูปทรงที่ปรากฏกับความหมายเชิงวัฒนธรรมที่ผู้ชมรับรู้ ส่งผลให้ผลงานสามารถสื่อสารได้ทั้งในระดับการมองเห็นและการตีความทางความคิดและจินตนาการ

กล่าวโดยสรุป ผลการวิจัยสะท้อนให้เห็นว่า แม้บริบทสังคมร่วมสมัยจะเปลี่ยนแปลงไปตามกระแสโลกาภิวัตน์และวัฒนธรรมสมัยนิยม แต่ “สัตว์มงคล” ยังคงดำรงสถานะเป็นสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่ทำหน้าที่สร้างความมั่นคงทางจิตใจ ความหวังให้กับผู้คนในสังคมไทย ทั้งนี้เป็นเพราะความเชื่อดังกล่าวมิได้ทำหน้าที่เพียงเชิงพิธีกรรม หากยังทำหน้าที่เป็นกลไกทางจิตวิทยาและสังคมในการเยียวยาความไม่มั่นคงของชีวิตร่วมสมัย และเมื่อมีการผสมสัตว์มงคลหลายชนิดร่วมกับรูปทรงเรขาคณิต และความเชื่อเรื่องธาตุทั้ง 5 ที่มีความหมายเชิงจิตวิทยาตามหลักปรัชญาฮวงจุ้ย ก็สามารถสร้างเป็น “สัญลักษณ์ใหม่” ขึ้นมาได้เพราะทำให้สัตว์มงคลมีความหมายใหม่ขึ้นจากเดิมทั้งในด้านรูปลักษณ์



และในด้านพลังมโนทัศน์ที่นำมาผสมผสานสร้างความรู้สึกร่วมกันมีพลังมโนทัศน์มากขึ้น เป็นการใช้ศิลปะเหนือจริงทำให้ความเชื่อดั้งเดิมสื่อสารกับคนรุ่นใหม่ได้

เอกสารอ้างอิง

- กัจจกร สุนพงษ์ศรี. (2556). *สุนทรียศาสตร์: หลักปรัชญาศิลปะ ทฤษฎีทัศนศิลป์ ศิลปะวิจารณ์* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ขยันต์ วรรณะภูติ. (2544). ความเชื่อและอำนาจเชิงสัญลักษณ์ในสังคมไทย. *วารสารสังคมศาสตร์*, 16(3), 1–22.
- ฐานชน จันทรเรือง. (2563). *ปรัชญาในภาพยนตร์* (พิมพ์ครั้งที่ 5). ปักกิ่ง: สำนักพิมพ์.
- นิธิ เอียวศรีวงศ์. (2543). *ความเชื่อกับสังคมไทย*. กรุงเทพฯ: มติชน.
- มานพ ศิริขลิ. (2552). *แก้ปัญหาธุรกิจและชีวิตด้วยฮวงจุ้ย* (พิมพ์ครั้งที่ 1). โอเดซี อินโฟ ดิสทริบิวเตอร์ เซ็นเตอร์.
- ศิริพร ณ ถลาง. (2550). *คติชนวิทยา: ทฤษฎีและวิธีวิทยา*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุจิตต์ วงษ์เทศ. (2554). *ผี พราหมณ์ พุทธ ในสังคมไทย*. กรุงเทพฯ: มติชน.
- อรศรี งามวิทย์พงศ์. (2549). *สัญลักษณ์ในศิลปกรรมไทย*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- อารี สุทธิพันธ์. (2545). *ความคิดสร้างสรรค์กับงานศิลปะ*. กรุงเทพฯ: [ม.ป.พ.].
- ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร. (2555). *สัญวิทยา: การอ่านความหมายของสังคม*. กรุงเทพฯ: [ม.ป.พ.].
- Anderson, B. (1983). *Imagined communities: Reflections on the origin and spread of nationalism*. London: Verso.
- Geertz, C. (1973). *The interpretation of cultures*. New York: Basic Books.
- Peirce, C. S. (1958). *Collected Papers of Charles Sanders Peirce (Vols. 1–8)*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Saussure, F. de. (1983). *Course in General Linguistics*. Lo



การสังเคราะห์ทฤษฎีการรับรู้ตัวอักษรและการต่อยอดการออกแบบสื่อในงานนิเทศศิลป์ Synthesis of Letter Perception Theories and Their Implications for Visual Communication Design

ฟาริดา วิรุณหพล¹, มารุต พิเชษฐวิทย์², กริธา ธรรมเจริญสถิตย์³, พีระพล ชัชวาลย์⁴,
นวภรณ์ ศรีสรารกุลวงศ์⁵, ภาณุวัฒน์ กาฬลิป⁶, นิชานันท์ เสริมศรี⁷, เตือนตา
พรมุตตาวรงค์⁸ และ ปฏินญาณ์ แสงอรุณ⁹

Farida Virunhaphol¹, Marut Pichetvit², Kreetha Thumcharoensathit³, Peerapol Chatchawan⁴,
Nawaporn Srisarakullawong⁵, Panuwat Kalip⁶, Nichanant Sermsri⁷, Tuenta Pornmuttawarong⁸
and Patinya Sang-Aroon⁹

¹⁻⁶ สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

⁷⁻⁸ สาขาวิชาการออกแบบแฟชั่นและสไตลิ่ง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

⁹ สาขาวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ นวัตกรรม คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

¹⁻⁶ Visual Communication Design Department, Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University

⁷⁻⁸ Fashion and Styling Design Department, Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University

⁹ Product Packaging and Innovation Design, Faculty of Engineering and Industrial Technology, Suan Sunandha Rajabhat University

E-mail : ¹farida.vi@ssru.ac.th

(Received : Apr 16, 2026 Revised : Jun 16, 2026 Accepted : Jun 17, 2026)

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อสังเคราะห์ทฤษฎีการรับรู้ตัวอักษรจากวรรณกรรมด้านจิตวิทยาการรู้คิด 2) เพื่อวิเคราะห์นัยของทฤษฎีการรับรู้ตัวอักษรที่มีต่อการออกแบบสื่อในงานนิเทศศิลป์ และ 3) เพื่อเสนอแนวทางการประยุกต์ใช้ความรู้ด้านการรับรู้ตัวอักษรในการปฏิบัติงานออกแบบ รูปแบบการวิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงเอกสาร (Documentary Research) โดยมีแนวคิดด้านการออกแบบ การมองเห็น และจิตวิทยาการออกแบบเป็นกรอบแนวคิดการวิจัย ทั้งนี้ข้อมูลถูกรวบรวมจากงานวิจัยและบทความวิชาการระดับนานาชาติที่ตีพิมพ์ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1886 ถึงปัจจุบัน ครอบคลุมทั้งสิ้น 15 รายการ จากวารสารวิชาการที่ผ่านการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญและสำนักพิมพ์วิชาการที่น่าเชื่อถือ การรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลดำเนินการจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีการจับคู่แม่แบบ (Template Matching Theory) ทฤษฎีการเปรียบเทียบลักษณะเด่น (Feature Comparison Theory) ทฤษฎีต้นแบบ (Prototype Theory) และแนวคิดเรื่องการแทนค่าตัวอักษรในเชิงนามธรรม (Abstract Letter Identities: ALIs) ผลการสังเคราะห์พบว่า กระบวนการรับรู้ตัวอักษรเป็นกระบวนการที่ซับซ้อนและไม่สามารถอธิบายได้ด้วยทฤษฎีใดทฤษฎีหนึ่งเพียงอย่างเดียว แต่จำเป็นต้องอาศัยการทำงานร่วมกันระหว่างกระบวนการแบบบนลงล่าง (top-down) และล่างขึ้นบน (bottom-up) ข้อค้นพบดังกล่าวมีนัยสำคัญต่อนักออกแบบนิเทศศิลป์ในการเลือกและออกแบบตัวพิมพ์สำหรับกลุ่มเป้าหมายที่แตกต่างกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับเด็กและผู้เรียนภาษาต่างประเทศ ซึ่งการแทนค่าความจำยังอยู่ในระหว่างการพัฒนาและยังไม่สมบูรณ์ ผลการวิจัยนำไปสู่แนวทางปฏิบัติ 3 ประการ ได้แก่ (1) การออกแบบตัวพิมพ์ที่มีลักษณะเด่นชัดเจนเพื่อลดภาระในกระบวนการรับรู้ (2) การสร้างความสม่ำเสมอในการใช้ตัวพิมพ์เพื่อส่งเสริมการพัฒนา ALIs และ (3) การคำนึงถึงบริบทโดยรอบตัวอักษรในการออกแบบเลย์เอาต์

คำสำคัญ : การรับรู้ตัวอักษร; การแทนค่าตัวอักษรเชิงนามธรรม; นิเทศศิลป์; ตัวพิมพ์; จิตวิทยาการรู้คิด

Abstract

This article aims to: (1) synthesize letter perception theories from cognitive psychology literature, (2) analyze the implications of these theories for media design in visual communication, and (3) propose guidelines for applying letter perception knowledge in design practice. The research employs a documentary research methodology, using design concepts, visual perception, and design psychology as the theoretical framework. Data were collected and analyzed from studies related to Template Matching Theory, Feature Comparison Theory, Prototype Theory, and the

concept of Abstract Letter Identities (ALIs). The synthesis findings reveal that the process of letter recognition is complex and cannot be fully explained by any single theory alone, but requires the interaction of both top-down and bottom-up processing. These findings carry significant implications for visual communication designers in selecting and designing typefaces for diverse target audiences — particularly for children and foreign language learners, whose memory representations are still in the process of developing and have not yet fully matured. The research proposes three practical design guidelines: (1) designing typefaces with high feature distinctiveness to reduce cognitive load in letter perception, (2) maintaining typographic consistency to support ALIs development, and (3) considering contextual surroundings of letterforms in layout design.

Keywords : Letter Perception; Abstract Letter Identities; Visual Communication Design; Typography; Cognitive Psychology

บทนำ

ตัวอักษรเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญที่สุดในงานนิเทศศิลป์ทุกรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อดิจิทัล งานออกแบบกราฟิก หรืองานประชาสัมพันธ์ นักออกแบบนิเทศศิลป์จำเป็นต้องตัดสินใจเกี่ยวกับตัวพิมพ์ในทุกโปรเจกต์ ทั้งในแง่ของการเลือกแบบตัวอักษร การกำหนดขนาด การจัดระยะห่าง และการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตัวพิมพ์กับองค์ประกอบทางภาพอื่น คำถามสำคัญในแวดวงวิชาการและวิชาชีพออกแบบคือ อะไรทำให้ตัวพิมพ์หนึ่งสื่อสารได้มีประสิทธิภาพกว่าอีกแบบหนึ่ง และสมองของผู้รับสารทำงานอย่างไรในการรับรู้และถอดรหัสตัวอักษร การศึกษาด้านการอ่านและการรับรู้ตัวอักษรที่มีประวัติยาวนานในแวดวงจิตวิทยาการรู้คิด ย้อนกลับไปได้ตั้งแต่คริสต์ศตวรรษที่ 19 เมื่อ Cattell (1886) ทำการทดลองเพื่อศึกษาว่าสมองรับรู้คำในฐานะหน่วยรวมหรือรับรู้ตัวอักษรแต่ละตัว ผลการทดลองแสดงให้เห็นว่าผู้ร่วมการทดลองสามารถจดจำคำได้แม่นยำกว่าการจดจำตัวอักษรแยกกัน ข้อค้นพบนี้นำไปสู่แนวคิด Word Shape Model ที่เชื่อว่าโครงร่างภายนอกของคำมีความสำคัญมากกว่าตัวอักษรแต่ละตัวในกระบวนการอ่าน แนวคิดดังกล่าวได้รับความนิยมในแวดวงการออกแบบตัวพิมพ์มาเป็นเวลานาน อย่างไรก็ตาม งานวิจัยสมัยใหม่จำนวนมากได้ท้าทายแนวคิดนี้โดยชี้ให้เห็นว่าตัวอักษรแต่ละตัวมีบทบาทสำคัญในกระบวนการรับรู้คำ (Finkbeiner & Coltheart, 2009)

ดังที่ Zapf (1970) ได้กล่าวไว้ว่าดวงตาเป็นเพียงเครื่องมือเดียวสำหรับการอ่าน ความเข้าใจในกลไกที่ดวงตาและสมองทำงานร่วมกันในการรับรู้ตัวอักษรจึงเป็นความรู้พื้นฐานที่นักออกแบบนิเทศศิลป์ควรมี งานวิจัยด้านนี้ส่วนใหญ่ดำเนินการในสาขาจิตวิทยาการรู้คิดและภาษาศาสตร์ ซึ่งมักไม่ถูกนำมาประยุกต์ใช้ในงานออกแบบนิเทศศิลป์อย่างเป็นระบบ ช่องว่างดังกล่าวทำให้นักออกแบบส่วนใหญ่ยังคงพึ่งพาสัญชาตญาณและประสบการณ์ส่วนตัวเป็นหลัก มากกว่าจะอาศัยรากฐานทางวิทยาศาสตร์ในการตัดสินใจออกแบบ

นอกจากนี้ แม้ว่าการวิจัยด้านการอ่าน (Reading Research) จะมีความก้าวหน้าอย่างมากในช่วงหลายทศวรรษที่ผ่านมา แต่ Finkbeiner และ Coltheart (2009) ชี้ให้เห็นว่างานวิจัยส่วนใหญ่มุ่งเน้นไปที่ระดับคำและระดับประโยค โดยละเลยกระบวนการรับรู้ตัวอักษรซึ่งเป็นรากฐานที่สำคัญที่สุด ช่องว่างดังกล่าวส่งผลให้นักออกแบบตัวพิมพ์ขาดแนวทางที่ชัดเจนในการออกแบบตัวพิมพ์ที่เหมาะสมสำหรับกลุ่มเป้าหมายที่แตกต่างกัน ด้วยเหตุนี้ งานวิจัยนี้จึงมุ่งสังเคราะห์องค์ความรู้จากทฤษฎีการรับรู้ตัวอักษรที่สำคัญเพื่อเชื่อมโยงไปสู่การปฏิบัติงานออกแบบนิเทศศิลป์อย่างเป็นระบบ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสังเคราะห์ทฤษฎีการรับรู้ตัวอักษรจากวรรณกรรมด้านจิตวิทยาการรู้คิด
2. เพื่อวิเคราะห์นัยของทฤษฎีการรับรู้ตัวอักษรที่มีต่อการออกแบบสื่อในงานนิเทศศิลป์
3. เพื่อเสนอแนวทางการประยุกต์ใช้ความรู้ด้านการรับรู้ตัวอักษรในการปฏิบัติงานออกแบบ



ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยนี้ครอบคลุมทฤษฎีการรับรู้ตัวอักษรหลัก 4 แนวทาง ได้แก่ Template Matching Theory, Feature Comparison Theory, Prototype Theory และแนวคิด Abstract Letter Identities (ALIs) และทฤษฎีพัฒนาการของ ALIs ในสองแนวทางหลัก คือ Common Letter Name และ Common Contexts โดยเน้นวิเคราะห์ขั้นตอนการออกแบบนิเทศศิลป์เป็นสำคัญ ขอบเขตด้านเวลาครอบคลุมงานวิจัยที่ตีพิมพ์ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1886 ถึง ปัจจุบัน ซึ่งเป็นช่วงที่มีการพัฒนาทฤษฎีและองค์ความรู้สำคัญในสาขานี้อย่างต่อเนื่อง แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วยงานวิจัยต้นฉบับ บทความวิชาการ และหนังสือเฉพาะทางด้านจิตวิทยาการรู้คิด และการออกแบบตัวพิมพ์ที่ได้รับการตีพิมพ์ในวารสารวิชาการที่ผ่านการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ (peer-reviewed) หรือโดยสำนักพิมพ์วิชาการที่น่าเชื่อถือ วารสารวิชาการหลักที่ใช้เป็นแหล่งข้อมูล ได้แก่ Cognitive Neuropsychology, Psychonomic Bulletin & Review, The Quarterly Journal of Experimental Psychology, Perception & Psychophysics และ Cognitive, Affective, & Behavioral Neuroscience นอกจากนี้ยังรวมถึงหนังสือเฉพาะทางด้านการออกแบบตัวพิมพ์และจิตวิทยาการรู้คิด ที่มีการอ้างอิงอย่างกว้างขวางในสาขา อาทิ Reading Letters: Designing for Legibility ของ Beier (2012) และ Principles of Cognitive Psychology ของ Eysenck (1993)

เกณฑ์การคัดเลือกเอกสาร เพื่อทราบถึงแนวคิด หลักการ ความเป็นมา รูปแบบ ความสัมพันธ์ กระบวนการสร้างกรอบแนวคิด เพื่อนำไปสู่การพัฒนาองค์ความรู้ทางนิเทศศิลป์ ดังนี้

(1) ต้องเป็นเอกสารที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีการรับรู้ตัวอักษรหรือการรับรู้รูปแบบ (Pattern Recognition) โดยตรง โดยนำเสนอหลักฐานเชิงทดลองหรือกรอบทฤษฎีที่สามารถนำมาวิเคราะห์และสังเคราะห์ได้

(2) ต้องตีพิมพ์ในวารสารวิชาการที่ผ่านการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญหรือโดยสำนักพิมพ์วิชาการที่น่าเชื่อถือ เพื่อรับประกันคุณภาพและความน่าเชื่อถือของข้อมูล

(3) ต้องมีความเกี่ยวข้องกับการออกแบบตัวพิมพ์หรือสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในงานนิเทศศิลป์ได้ โดยมีนัยสำคัญต่อการตัดสินใจออกแบบในเชิงปฏิบัติ

(4) ต้องเป็นงานวิจัยที่ได้รับการอ้างอิงอย่างกว้างขวางในวงวิชาการด้านจิตวิทยาการรู้คิดหรือการออกแบบตัวพิมพ์ แสดงให้เห็นถึงการยอมรับและอิทธิพลในสาขาวิชา

การวิเคราะห์เอกสารใช้วิธีการสังเคราะห์เนื้อหา (Content Synthesis) โดยดำเนินการเป็น 3 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การระบุแนวคิดหลักและข้อค้นพบสำคัญโดยผู้วิจัยอ่านและวิเคราะห์เอกสารแต่ละชิ้นอย่างละเอียด โดยระบุแนวคิดหลัก ข้อค้นพบสำคัญ และข้อจำกัดของแต่ละทฤษฎี รวมถึงหลักฐานเชิงทดลองที่สนับสนุนหรือโต้แย้งทฤษฎีนั้น ๆ

ขั้นตอนที่ 2 การเปรียบเทียบและหาความสัมพันธ์ ผู้วิจัยดำเนินการเปรียบเทียบทฤษฎีต่าง ๆ หาความสัมพันธ์ระบุความขัดแย้ง และค้นหาจุดเชื่อมโยงระหว่างทฤษฎีที่ต่างกันอย่างชัดเจน กระบวนการนี้ช่วยให้เห็นภาพรวมของพัฒนาการทางความคิดในสาขานี้อย่างเป็นระบบ

ขั้นตอนที่ 3 การสรุปนัยสำคัญ ผู้วิจัยสรุปนัยสำคัญที่มีต่อการออกแบบนิเทศศิลป์ในเชิงปฏิบัติ โดยเชื่อมโยงข้อค้นพบทางวิทยาศาสตร์กับการตัดสินใจออกแบบที่นักออกแบบนิเทศศิลป์ต้องเผชิญในการทำงานจริง

นิยามศัพท์

(1) การรับรู้ตัวอักษร (Letter Perception / Letter Identification) หมายถึง กระบวนการที่สมองและระบบสายตาทำงานร่วมกันในการถอดรหัสและระบุตัวอักษรที่ปรากฏต่อสายตา ซึ่งเป็นกระบวนการพื้นฐานที่สุดในทักษะการอ่าน กระบวนการนี้เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์ลักษณะทางสายตาของตัวอักษร (visual feature analysis) และการเปรียบเทียบกับข้อมูลที่จัดเก็บไว้ในความจำระยะยาว

(2) การแทนค่าตัวอักษรเชิงนามธรรม (Abstract Letter Identities: ALIs) หมายถึง ความสามารถของสมองในการระบุตัวอักษรที่มีรูปแบบต่างกันอย่างชัดเจนว่าเป็นตัวอักษรเดียวกัน เช่น การรับรู้ว่า "a" และ "A" คือตัวอักษรตัวเดียวกัน โดยอัตโนมัติโดยไม่ต้องวิเคราะห์รูปแบบทางสายตา ความสามารถนี้แสดงให้เห็นว่าสมองมีระบบการแทนค่าตัวอักษรในระดับนามธรรมที่เป็นอิสระจากรูปแบบทางกายภาพของตัวอักษร

(3) งานนิเทศศิลป์ (Visual Communication Design) หมายถึง สาขาวิชาที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารข้อมูลและความคิดผ่านองค์ประกอบทางภาพ รวมถึงตัวพิมพ์ ภาพ สี และเลย์เอาต์ ครอบคลุมตั้งแต่การออกแบบกราฟิก สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อดิจิทัล ไปจนถึงการ



ออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ การออกแบบนิเทศศิลป์ที่มีประสิทธิภาพต้องอาศัยความเข้าใจทั้งในด้านสุนทรียะและหลักการทางจิตวิทยาการรับรู้ของมนุษย์

ผลการวิจัย

จากการสังเคราะห์วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง สามารถแบ่งผลการวิจัยออกเป็น 3 ส่วนหลัก ได้แก่ ทฤษฎีการรับรู้ตัวอักษรสามทฤษฎีหลัก แนวคิด Abstract Letter Identities (ALIs) และพัฒนาการของ ALIs ในผู้เรียน ซึ่งล้วนมีนัยสำคัญต่อการออกแบบนิเทศศิลป์ในแง่มุมที่แตกต่างกัน

1. ทฤษฎีการรับรู้ตัวอักษร

1.1 ทฤษฎีการจับคู่แม่แบบ (Template Matching Theory)

ทฤษฎีการจับคู่แม่แบบเป็นทฤษฎีแรกที่ถูกเสนอขึ้นเพื่ออธิบายกระบวนการรับรู้รูปแบบ (Eysenck, 1993) ทฤษฎีนี้ตั้งอยู่บนความเชื่อว่ากระบวนการรับรู้เกิดขึ้นเมื่อสิ่งเร้าทางสายตาสอดคล้องกับแม่แบบภายในที่เรียนรู้มาจากการประสบการณ์ในอดีต ในความจำระยะยาวของมนุษย์นั้นมีความจำแนกส่วนหรือแม่แบบของทุกสิ่งที่เคยพบเห็นเก็บอยู่ เมื่อพบสิ่งเร้าใหม่ สมองจะดำเนินการเปรียบเทียบสิ่งเร้านั้นกับแม่แบบทั้งหมดในความจำระยะยาวเพื่อค้นหาแม่แบบที่ตรงกัน หากพบคู่ที่ตรงกัน กระบวนการรับรู้จะเกิดขึ้น แต่หากไม่พบ สมองจะไม่สามารถรับรู้วัตถุนั้นได้เนื่องจากไม่มีข้อมูลเดิมเกี่ยวกับสิ่งนั้น

ทฤษฎีนี้มีข้อจำกัดพื้นฐานที่สำคัญคือ ไม่สามารถอธิบายความสามารถของมนุษย์ที่รับรู้วัตถุชนิดเดียวกันแม้จะมีรูปร่างและรูปแบบที่แตกต่างกันได้ ตัวอย่างที่ชัดเจนในบริบทของการออกแบบตัวพิมพ์คือ ตัวอักษร "A" ในฟอนต์ที่แตกต่างกัน ไม่ว่าจะเป็น serif, sans-serif, ตัวเอียง หรือตัวประดิษฐ์ ล้วนถูกรับรู้ว่าเป็นตัวอักษรเดียวกัน หากทฤษฎีการจับคู่แม่แบบถูกต้อง ตัวอักษร A ในฟอนต์ที่แตกต่างกันควรจับคู่กับแม่แบบที่แตกต่างกันและถูกรับรู้ว่าเป็นตัวอักษรคนละตัว ซึ่งขัดแย้งกับประสบการณ์จริงของมนุษย์อย่างชัดเจน

นอกจากนี้ หากทฤษฎีนี้ถูกต้อง จำนวนแม่แบบที่ต้องเก็บไว้ในสมองจะมีมากจนเกินความสามารถของสมองมนุษย์ที่จะจัดเก็บได้ เพราะต้องมีแม่แบบสำหรับตัวอักษร A ในทุกฟอนต์ ทุกขนาด ทุกน้ำหนัก และทุกรูปแบบที่เคยพบเห็น (Eysenck, 1993) ปัญหาอีกประการหนึ่งของทฤษฎีนี้คือ การอธิบายกระบวนการรับรู้โดยอาศัยกระบวนการ top-down เพียงอย่างเดียว ในขณะที่หลักฐานทางวิทยาศาสตร์ชี้ให้เห็นว่ากระบวนการรับรู้ตัวอักษรที่แท้จริงต้องอาศัยทั้งกระบวนการ top-down และ bottom-up ทำงานควบคู่กัน

อย่างไรก็ตาม ทฤษฎีนี้ยังคงมีคุณค่าในฐานะจุดเริ่มต้นของการศึกษาด้านการรับรู้รูปแบบ และในมิติของงานนิเทศศิลป์ ทฤษฎีนี้มีนัยสำคัญต่อการออกแบบสื่อสำหรับกลุ่มที่ยังไม่คุ้นเคยกับรูปแบบตัวพิมพ์ใดเป็นพิเศษ การนำเสนอตัวพิมพ์รูปแบบเดิมซ้ำ อย่างสม่ำเสมอจะช่วยสร้างแม่แบบในความจำของผู้รับสาร ทำให้การรับรู้ตัวอักษรรูปแบบนั้นเป็นไปอย่างรวดเร็วและอัตโนมัติมากขึ้นในระยะยาว

1.2 ทฤษฎีการเปรียบเทียบลักษณะเด่น (Feature Comparison Theory)

ทฤษฎีการเปรียบเทียบลักษณะเด่นถูกเสนอขึ้นเพื่อแก้ข้อจำกัดของทฤษฎีการจับคู่แม่แบบ ทฤษฎีนี้เสนอว่าสมองไม่ได้รับรู้ตัวอักษรในฐานะหน่วยรวมทั้งหมดในคราวเดียว แต่ดำเนินการสกัดองค์ประกอบหรือลักษณะเด่น (Features) ของตัวอักษรออกมาทีละชิ้น แล้วจึงนำมาเปรียบเทียบกับข้อมูลที่มีอยู่ในความจำระยะยาวเพื่อหาคู่ที่ตรงกัน (Beier, 2012)

กระบวนการทำงานของทฤษฎีนี้อธิบายได้ดังนี้ เมื่อสมองพบตัวอักษร A สมองจะสกัดลักษณะเด่นออกมา เช่น เส้นทแยง 2 เส้น และเส้นขวาง 1 เส้น จากนั้นจะนำไปเปรียบเทียบกับตัวอักษรอื่น ๆ ที่มีลักษณะคล้ายคลึงกัน เช่น ตัว V ซึ่งมีเส้นทแยง 2 เส้นเช่นกัน กระบวนการกำจัดจะเกิดขึ้นเมื่อลักษณะเด่นของตัวอักษรไม่ตรงกับสิ่งเร้า และในที่สุดก็จะเหลือเพียงตัวอักษรที่มีลักษณะเด่นครบถ้วนที่สุดซึ่งตรงกับสิ่งเร้า กระบวนการรับรู้ตัวอักษรจึงเกิดขึ้นหลังจากการเปรียบเทียบพบคู่ที่ตรงกันในความจำระยะยาว

ทฤษฎีนี้สอดคล้องกับแนวคิด Parallel Letter Recognition ซึ่งเน้นความสำคัญของการรับรู้ตัวอักษรในการกระตุ้นการรับรู้คำ (Finkbeiner & Coltheart, 2009) หลักฐานสำคัญอีกชุดหนึ่งที่สนับสนุนทฤษฎีนี้มาจากงานวิจัยของ Pritchard (1961) ซึ่งพบว่าเมื่อนำเสนอภาพที่ทับจนจอภาพแก่ผู้ร่วมการทดลอง ภาพสามารถหายไปและปรากฏขึ้นใหม่ได้เป็นส่วน ๆ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าสมองกำลังประมวลผลข้อมูลทีละชิ้น สอดคล้องกับกลไกการสกัดลักษณะเด่นตามทฤษฎีนี้



ทฤษฎีการเปรียบเทียบลักษณะเด่นยังชี้ให้เห็นว่าความซับซ้อนของรูปแบบตัวอักษรส่งผลโดยตรงต่อกระบวนการรับรู้ งานวิจัยของ Ibrahim และคณะซึ่ง Carreiras, Perea และ Mallouh (2012) ได้อ้างถึง พบว่าผู้พูดภาษาอาหรับสามารถระบุตัวอักษรฮีบรูได้เร็วกว่าตัวอักษรอาหรับ ทั้งนี้เนื่องจากความซับซ้อนของรูปแบบตัวอักษรอาหรับที่ชะลอกระบวนการสกัดลักษณะเด่น ทำให้ผู้ร่วมการทดลองไม่สามารถเข้าถึงการแทนค่าเชิงนามธรรมได้ จึงต้องพึ่งพาการวิเคราะห์รูปแบบทางสายตาตามที่ทฤษฎีนี้เสนอ

สำหรับงานนิเทศศิลป์ ทฤษฎีนี้มีนัยสำคัญอย่างยิ่งต่อการออกแบบตัวพิมพ์ เพราะชี้ให้เห็นว่าความชัดเจนของลักษณะเด่นแต่ละส่วนของตัวอักษรส่งผลโดยตรงต่อความเร็วและความแม่นยำในการรับรู้ ตัวพิมพ์ที่มีลักษณะเด่นชัดเจนและแตกต่างกันระหว่างตัวอักษรที่มีรูปร่างใกล้เคียงกัน จะช่วยลดภาระในกระบวนการเปรียบเทียบของสมองและเพิ่มประสิทธิภาพการสื่อสาร

1.3 ทฤษฎีต้นแบบ (Prototype Theory)

ทฤษฎีต้นแบบเสนอว่าในความจำระยะยาวมีหมวดหมู่ของสิ่งต่าง ๆ เก็บอยู่ในสมองในรูปแบบของ "ต้นแบบ" (Prototype) ซึ่งเป็นตัวแทนทั่วไปของสิ่งของในหมวดหมู่นั้น ๆ วัตถุแต่ละชิ้นต้องอยู่ในกลุ่มของประเภทหนึ่งซึ่งมีลักษณะร่วมกันในหมวดหมู่ และกระบวนการรับรู้จะเกิดขึ้นเมื่อสิ่งเร้าทางสายตาสอดคล้องกับต้นแบบของหมวดหมู่นั้นในความจำระยะยาว (Eysenck, 1993)

ข้อได้เปรียบของทฤษฎีต้นแบบเมื่อเทียบกับทฤษฎีการจับคู่แม่แบบคือ จำนวนต้นแบบที่ต้องเก็บไว้ในสมองมีปริมาณที่สมเหตุสมผล เพราะแทนที่จะต้องมีแม่แบบสำหรับตัวอักษร A ทุกรูปแบบ สมองเพียงแค่มียอดต้นแบบของ "ตัวอักษร A" ที่เป็นแนวคิดทั่วไปและสามารถเปรียบเทียบตัวอักษรที่พบใหม่กับต้นแบบนี้ได้

อย่างไรก็ตาม ทฤษฎีต้นแบบยังมีข้อจำกัดสำคัญสองประการ ประการแรก ทฤษฎีต้นแบบไม่สามารถอธิบายได้ว่าทำไมบริบทที่ล้อมรอบสิ่งเร้าถึงมีผลต่อกระบวนการรับรู้ เช่น ลูกกอล์ฟสามารถรับรู้ได้เร็วกว่าเมื่อวางอยู่ในสนามกอล์ฟมากกว่าในลานจอดรถ (Eysenck, 1993) ซึ่งมีนัยสำคัญมากต่อการออกแบบสื่อในงานนิเทศศิลป์ที่ต้องคำนึงถึงบริบทการรับชมของผู้รับสาร ประการที่สอง ทฤษฎีต้นแบบไม่ชัดเจนในการอธิบายกลไกที่แน่นอนของกระบวนการจับคู่ระหว่างสิ่งเร้าและต้นแบบ

งานวิจัยของ Pritchard (1961) เกี่ยวกับ Stabilized Images on the Retina ให้หลักฐานที่สนับสนุนทั้งทฤษฎีต้นแบบและทฤษฎีการเปรียบเทียบลักษณะเด่น Pritchard พบว่าเมื่อนำเสนอภาพที่คงที่แก่ผู้ร่วมการทดลอง ภาพสามารถหายไปและปรากฏขึ้นใหม่ได้ทั้งในรูปแบบเป็นส่วนใหญ่ หรือเป็นหน่วยทั้งหมด ข้อค้นพบนี้ชี้ให้เห็นว่าไม่มีทฤษฎีใดที่สามารถอธิบายกระบวนการรับรู้รูปแบบได้ครบถ้วนเพียงทฤษฎีเดียว เพราะการหายไปทั้งหน่วยสอดคล้องกับทฤษฎีการจับคู่แม่แบบ ในขณะที่การหายไปเป็นส่วนใหญ่ สอดคล้องกับทฤษฎีการเปรียบเทียบลักษณะเด่น (Beier, 2012)

นอกจากนี้ Pritchard (1961) ยังพบว่าภาพที่มีความหมายหรือเกี่ยวข้องกับประสบการณ์ของผู้ทดลองจะปรากฏอยู่นานกว่าภาพที่ไม่มีความหมาย และมีแนวโน้มที่จะจัดระเบียบตัวเองเป็นหน่วย ขณะที่ภาพที่ไม่มีความหมายมีแนวโน้มจะปรากฏและหายไปอย่างไม่เป็นระเบียบ เมื่อผู้ทดลองได้รับการสัมผัสกับภาพที่ไม่มีความหมายซ้ำ ๆ กระบวนการเรียนรู้จะเกิดขึ้น และภาพเหล่านั้นจะค่อย ๆ จัดระเบียบตัวเองกลายเป็นส่วนประกอบภาพจำที่มีความหมาย (meaningful perceptual elements) ข้อค้นพบนี้เน้นย้ำความสำคัญของความหมายและประสบการณ์ในกระบวนการรับรู้ทางสายตา ซึ่งมีนัยสำคัญมากต่อการออกแบบสื่อในงานนิเทศศิลป์

ใน Monogram Test Pritchard (1961) ยังพบหลักฐานสนับสนุนทฤษฎีต้นแบบด้วย เมื่อนำเส้นขาของตัวอักษร H และเส้นซ้ายของตัวอักษร B มาต่อกันเป็นรูปร่างใหม่ รูปร่างนั้นถูกรับรู้ว่ามี ความหมายเพราะผู้ทดลองคุ้นเคยกับทั้ง H และ B ซึ่งแสดงให้เห็นว่าต้นแบบที่สะสมในความจำมีบทบาทสำคัญในการให้ความหมายกับรูปร่างที่พบเห็น ในมิติของงานนิเทศศิลป์ ทฤษฎีต้นแบบมีนัยสำคัญต่อการเลือกและออกแบบตัวพิมพ์อย่างน้อย 2 ประการ ประการแรก เนื่องจากสมองเปรียบเทียบสิ่งเร้าทางสายตากับต้นแบบที่สะสมในความจำ ตัวพิมพ์ที่มีรูปแบบใกล้เคียงกับต้นแบบที่ผู้รับสารคุ้นเคยจึงได้รับการรับรู้ได้รวดเร็วและแม่นยำกว่า นักออกแบบควรระมัดระวังการเลือกใช้ตัวพิมพ์ที่มีรูปแบบแหวกแนวหรือซับซ้อนมากเกินไปในสื่อที่ต้องการความเร็วในการรับรู้ ประการที่สอง บริบทการใช้งานมีผลต่อการเรียกใช้ต้นแบบจากความจำ เช่นเดียวกับที่ลูกกอล์ฟถูกรับรู้ได้ดีกว่าในบริบทสนามกอล์ฟ การออกแบบตัวพิมพ์ในสื่อศิลปกรรมจึงต้องพิจารณาบริบทการรับชมของกลุ่มเป้าหมายเสมอ เพื่อให้ตัวพิมพ์สอดคล้องกับต้นแบบที่ผู้รับสารมีอยู่และส่งเสริมกระบวนการรับรู้ที่มีประสิทธิภาพ



2. การแทนค่าตัวอักษรในเชิงนามธรรม (Abstract Letter Identities: ALIs)

การแทนค่าตัวอักษรในเชิงนามธรรม หรือ Abstract Letter Identities (ALIs) คือภาพตัวอักษรในการรับรู้ทางสายตาซึ่งแยกออกจากรูปแบบเริ่มต้น (Polk et al., 2009) ALIs เกิดขึ้นในระหว่างกระบวนการรับรู้ตัวอักษร เมื่อสมองสามารถระบุตัวอักษรที่มีรูปแบบต่างกันว่าเป็นตัวอักษรเดียวกันได้โดยอัตโนมัติ ตัวอย่างที่ชัดเจนที่สุดคือ ความสามารถของสมองในการรับรู้ว่าตัวพิมพ์เล็ก "a" และตัวพิมพ์ใหญ่ "A" คือตัวอักษรเดียวกัน แม้ทั้งสองจะมีรูปแบบที่แตกต่างกันโดยสิ้นเชิง

หลักฐานสำคัญที่สนับสนุนการมีอยู่ของ ALIs มาจากการทดลองของ Mozer ในปี 1989 ซึ่ง Polk et al. (2009) ได้อ้างถึง ผู้ร่วมการทดลองถูกขอให้แนบจำนวนตัวอักษรที่ปรากฏซึ่งผสมกันระหว่างตัวพิมพ์ใหญ่และพิมพ์เล็ก ผลพบว่าผู้ร่วมการทดลองมีแนวโน้มที่จะนับตัวอักษรผิด โดยนับตัวอักษรเดียวกันที่เขียนต่างรูปแบบว่าเป็นตัวเดียวกัน เช่น เมื่อนำเสนอ "BEC" และ "bec" ผู้ร่วมการทดลองมักจะนับจำนวนตัวอักษรต่ำกว่าความเป็นจริง ซึ่งแสดงให้เห็นว่าระบบสายตาสามารถจับโยงแนวคิดของตัวอักษรที่มีรูปแบบต่างกันและแปลผลว่าเป็นหมวดหมู่เดียวกัน

กระบวนการทำงานของ ALIs เชื่อกันว่าเกิดขึ้นโดยอัตโนมัติโดยไม่ต้องใช้ข้อมูลใด ๆ จากสิ่งเร้า กระบวนการนี้ยังเกี่ยวข้องกับปรากฏการณ์ทางจิตวิทยาที่เรียกว่า Priming ซึ่งผู้คนมีแนวโน้มที่จะรับรู้วัตถุที่เคยพบมาก่อนได้เร็วกว่า แม้จะไม่ได้รู้สึกตัวก็ตาม (Gauthier, 2000) แนวคิดนี้ขัดแย้งกับแนวทางการออกแบบตัวพิมพ์แบบดั้งเดิมที่เชื่อว่ารูปแบบของตัวอักษรมีความสำคัญสูงสุด หากสมองสามารถรับรู้ตัวอักษรได้โดยไม่ต้องพึ่งพารูปแบบทางสายตาเมื่อ ALIs พัฒนาสมบูรณ์แล้ว ก็ย่อมมีนัยสำคัญต่อการเลือกตัวพิมพ์ในงานนิเทศศิลป์

2.1 หลักฐานจากการทดลอง Masked Priming

เพื่อทดสอบการทำงานของ ALIs ในกระบวนการรับรู้ตัวอักษร Kinoshita และ Kaplan (2008) ได้ใช้วิธี Masked Priming ซึ่งเป็นการนำเสนอสัญลักษณ์เพื่อบดบัง prime ก่อนนำเสนอตัวอักษรที่ต้องการทดสอบ เพื่อให้ผู้ร่วมการทดลองต้องตัดสินใจโดยไม่รู้ตัวก่อนที่ข้อมูลจะขึ้นสู่ระดับสำนึก ในการทดลอง ผู้ร่วมการทดลองได้รับการนำเสนอตัวอักษรอ้างอิง (Reference) ตามด้วยสัญลักษณ์บดบัง (Mask) นาน 750 มิลลิวินาที จากนั้น prime นาน 53 มิลลิวินาที และสุดท้าย target นาน 2,000 มิลลิวินาที โดยผู้ร่วมการทดลองต้องตัดสินใจว่า reference และ target เป็นตัวอักษรเดียวกันหรือต่างกัน

ผลการทดลองของ Kinoshita และ Kaplan (2008) แสดงให้เห็นว่า ALIs ครองกระบวนการตอบสนองแบบ Priming มากกว่าการเปรียบเทียบลักษณะเด่น การตอบสนองในการทดลองที่ 1 และ 2 มีความคล้ายคลึงกัน ซึ่งเห็นว่า ALIs ไม่ใช่การเปรียบเทียบลักษณะเด่นที่เป็นปัจจัยหลักในกระบวนการ Priming นอกจากนี้ในการทดลองที่ 3 ผู้ร่วมการทดลองสามารถเปรียบเทียบ target ที่นำเสนอหลัง control prime ได้เร็วกว่าหลัง prime ที่เกี่ยวข้องกับ reference ซึ่งแสดงให้เห็นว่ามีการแทรกแซงจาก prime หรือผลกระทบของ ALIs ที่ชะลอการตอบสนองของผู้ร่วมการทดลองในการระบุตัวอักษรว่าต่างกัน

2.2 หลักฐานจาก Friedman (1980)

งานวิจัยของ Friedman (1980) ให้หลักฐานอีกชุดหนึ่งที่สนับสนุนการมีอยู่ของ ALIs ในการทดลอง ผู้ร่วมการทดลองถูกขอให้เขียนตัวอักษรที่เห็นลงไป ซึ่งอาจนำเสนอเป็นตัวอักษรเดี่ยวหรือคำเทียม (pseudo word) และอาจเป็นตัวพิมพ์ใหญ่ทั้งหมด ตัวพิมพ์เล็กทั้งหมด หรือผสมกัน ผลการทดลองแสดงให้เห็นว่าในทั้งการทดสอบคำเทียม และตัวอักษรเดี่ยว ความแม่นยำในการระบุตัวอักษรอยู่ในระดับสูง ในขณะที่ความแม่นยำในการระบุรูปแบบ (case) ต่ำกว่า

ซึ่งหมายความว่าผู้ร่วมการทดลองสามารถระบุตัวอักษรได้โดยไม่สามารถแยกแยะรูปแบบตัวพิมพ์ใหญ่และตัวพิมพ์เล็กออกจากกันได้ ปรากฏการณ์นี้เรียกว่า Case Effect และพบมากกว่าในการทดสอบ pseudo word มากกว่าตัวอักษรเดี่ยว (Polk et al., 2009) ซึ่งสนับสนุนแนวคิดว่าตัวอักษรที่ล้อมรอบมีความสำคัญในการพัฒนา ALIs ยิ่งไปกว่านั้น เมื่อความแม่นยำในการระบุตัวอักษรและรูปแบบไม่มีความสัมพันธ์กัน สามารถสรุปได้ว่าอัตลักษณ์เชิงนามธรรมของตัวอักษรมีความแข็งแกร่งกว่าการวิเคราะห์รูปแบบในกระบวนการเข้ารหัส

หลักฐานจากระดับประสาทวิทยาได้รับการยืนยันเพิ่มเติมจาก Mitra และ Coch (2009) ซึ่งใช้วิธี Event-Related Potential (ERP) บันทึกกิจกรรมสมองและพบว่าสมองใช้ส่วนที่แตกต่างกันในการถอดรหัสข้อมูลเมื่อทดสอบการระบุตัวอักษรและการระบุรูปแบบ (case) ข้อค้นพบนี้แสดงให้เห็นว่ากระบวนการระบุตัวอักษรและการวิเคราะห์รูปแบบเป็นกระบวนการที่แยกจากกันในสมอง ซึ่งสนับสนุนการมีอยู่ของ ALIs ในฐานะกลไกการรับรู้ที่เป็นอิสระจากการวิเคราะห์ลักษณะเด่นของตัวอักษร



2.3 ความเป็นสากลของ ALIs

แม้ว่างานวิจัยส่วนใหญ่เกี่ยวกับ ALIs จะดำเนินการกับอักษรโรมัน Carreiras, Perea และ Mallouh (2012) ได้ทำการศึกษา ALIs ในภาษาอาหรับเพื่อทดสอบว่า ALIs เป็นปรากฏการณ์สากลหรือไม่ อักษรอาหรับแตกต่างจากอักษรโรมันในแง่ที่ว่าตัวอักษรอาหรับไม่มีการแบ่งตัวพิมพ์ใหญ่และพิมพ์เล็ก แต่รูปแบบของตัวอักษรแต่ละตัวเปลี่ยนแปลงตามตำแหน่งภายในคำ ตัวอักษรหนึ่งตัวอาจมีรูปแบบที่แตกต่างกันอย่างสิ้นเชิงหรือคล้ายคลึงกันมาก ขึ้นอยู่กับตำแหน่งและตัวอักษรที่อยู่ข้างเคียง

ในการทดลอง Carreiras และคณะใช้กระบวนการจับคู่แบบเหมือน-ต่าง (Same-Different Matching Task) เพื่อกำกวดิทธิพลของตัวแปรทางเสียง-การออกเสียงในการระบุชื่อตัวอักษร ผู้ร่วมการทดลองถูกขอให้ระบุ target ว่าเหมือนหรือต่างจาก reference โดยไม่คำนึงถึงรูปแบบ ผลการทดลองแสดงให้เห็นว่าเมื่อตัดสินใจว่าตัวอักษรเหมือนกัน การตอบสนองเร็วกว่าเมื่อ prime สอดคล้องกับ target stimulus ซึ่งแสดงให้เห็นว่า ALIs ทำงานในภาษาอาหรับด้วย (Carreiras, Perea & Mallouh, 2012)

ผลนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ Kinoshita และ Kaplan (2008) ที่ใช้อักษรโรมัน ซึ่งชี้ให้เห็นว่าการแทนค่าตัวอักษรเชิงนามธรรมเป็นกระบวนการสากลที่ไม่ขึ้นอยู่กับระบบการเขียนใดระบบหนึ่งโดยเฉพาะ ข้อค้นพบนี้มีนัยสำคัญต่องานนิเทศศิลป์ระดับนานาชาติ เพราะชี้ให้เห็นว่านักออกแบบที่ทำงานกับระบบการเขียนหลากหลายสามารถใช้กรอบทฤษฎีเดียวกันในการเข้าใจกระบวนการรับรู้ตัวอักษรของผู้รับสารได้

3. พัฒนาการของ ALIs ในผู้เรียน

ประเด็นสำคัญที่มีนัยต่องานนิเทศศิลป์อย่างยิ่งคือ ลำดับและกระบวนการพัฒนาของ ALIs ในผู้เรียน Thompson (2009) เสนอว่าหน่วยตัวอักษรเชิงนามธรรมจะได้รับการเรียนรู้อย่างสมบูรณ์โดยเด็กเมื่ออายุ 11 ปี ซึ่งหมายความว่าในช่วงก่อนอายุดังกล่าว เด็กอาจยังต้องการข้อมูลทางสายตาเป็นข้อมูลอ้างอิงในการระบุตัวอักษร เพราะ ALIs ยังพัฒนาไม่สมบูรณ์ ในช่วงนั้นเด็กอาจยังไม่สามารถเข้าใจรูปแบบตัวพิมพ์ที่แตกต่างกันในระดับนามธรรมได้

นอกจากนี้ Thompson (2009) ยังสังเกตเห็นว่าเด็กก่อนวัยเรียนสามารถระบุตัวพิมพ์ใหญ่ได้ดีกว่าตัวพิมพ์เล็ก เหตุผลที่เสนอคือตัวพิมพ์ใหญ่ต้องการพื้นที่บนหน้ากระดาษมากกว่า ทำให้มีรูปแบบทางสายตาที่โดดเด่นกว่า นอกจากนี้ หนังสือสำหรับเด็กก่อนวัยเรียนส่วนใหญ่เน้นการใช้ตัวพิมพ์ใหญ่เป็นตัวนำในทุกหน้า การครอบงำของตัวพิมพ์ใหญ่เหนือตัวพิมพ์เล็กนี้ดำเนินต่อไปจนกว่าการเรียนรู้การอ่านในโรงเรียนจะเริ่มขึ้น เมื่อเด็กส่วนใหญ่ได้รับการสัมผัสกับตำราเรียนซึ่งใช้ตัวพิมพ์เล็กเป็นหลัก

3.1 ทฤษฎี Common Letter Name

ทฤษฎีแรกที่อยู่เบื้องหลังการพัฒนาของ ALIs คือ Common Letter Name เสนอโดย Jackson และ Coltheart ในปี 2001 ซึ่ง Polk et al. (2009) ได้อ้างถึง ทฤษฎีนี้เชื่อว่า ALIs พัฒนาขึ้นเมื่อเด็กได้รับการสอนให้เชื่อมโยงชื่อของตัวอักษรกับตัวอักษรนั้น เมื่อชื่อของตัวพิมพ์ใหญ่และตัวพิมพ์เล็กของตัวอักษรตัวเดียวกันเหมือนกัน เด็กจะเรียนรู้รูปแบบที่แตกต่างของตัวอักษรนั้นและสร้างหน่วยการแทนค่าเชิงนามธรรมของตัวอักษรขึ้นมา

ทฤษฎีนี้ยังเชื่อกันว่าเด็กต้องมีความสามารถในการตั้งชื่อตัวอักษรทั้งสองรูปแบบก่อน จึงจะสามารถสร้างการแทนค่า orthographic ของคำได้ ทฤษฎีนี้ทำนายว่ากระบวนการเรียนรู้ ALIs พัฒนาขึ้นในช่วงเวลาสั้น ๆ เมื่อการแทนค่าชื่อของตัวอักษรทั้งหมดได้รับการเรียนรู้ครบถ้วน โดยทั่วไปเด็กจะได้รับการสอนให้เชื่อมโยงตัวพิมพ์ใหญ่และพิมพ์เล็กของตัวอักษรกับชื่อภายในเก้าเดือนของการเรียนการสอนการอ่านในโรงเรียน

อย่างไรก็ตาม หลักฐานจากการวิจัยพบว่าความล่าช้าในการระบุตัวพิมพ์เล็กยังคงมีอยู่จนถึงอายุ 11 ปี (Thompson, 2009) ซึ่งแสดงให้เห็นว่าแม้การสอนชื่อตัวอักษรทั้งสองรูปแบบได้ดำเนินการแล้ว ALIs ยังคงพัฒนาไม่สมบูรณ์ ข้อค้นพบนี้ชี้ให้เห็นว่าทฤษฎี Common Letter Name อาจอธิบายได้เพียงส่วนหนึ่งของกระบวนการพัฒนา ALIs เท่านั้น

3.2 ทฤษฎี Common Contexts

ทฤษฎีที่สองและได้รับการสนับสนุนจากหลักฐานมากกว่าคือ Common Contexts เสนอโดย Polk และ Farah ในปี 1997 (Polk et al., 2009) ทฤษฎีนี้เชื่อว่า ALIs เรียนรู้ผ่านการเปรียบเทียบบริบทที่คล้ายกัน เมื่อผู้เรียนพบตัวอักษรเดียวกันในรูปแบบต่างกันในบริบท

ภาพเดียวกัน เช่น "cap", "CAP", "Cap" ผู้เรียนจะค่อย ๆ เชื่อมโยงรูปแบบตัวอักษรที่ต่างกันว่าเป็นตัวเดียวกัน โดยไม่จำเป็นต้องมีครูเป็นแหล่งการเรียนรู้ภายนอก

หลักฐานสำคัญมาจากการทดลองที่ใช้ผู้ร่วมการทดลองชาวอเมริกันที่ไม่มีความรู้ภาษาญี่ปุ่น ผู้ร่วมการทดลองถูกนำเสนอคำของสตริงตัวอักษรคาตากานะ โดยมีตัวอักษรที่เลือกไว้ซึ่งปรากฏร่วมกับอักขระโดยรอบเดียวกันอย่างสม่ำเสมอ ผลพบว่าเมื่อผู้ร่วมการทดลองได้รับการนำเสนอตัวอักษรญี่ปุ่นในบริบทร่วมกันซ้ำ ๆ พวกเขาแยกแยะตัวอักษรที่เลือกไว้ได้ช้ากว่าตัวอักษรอื่น ๆ ซึ่งยืนยันว่าบริบทมีอิทธิพลต่อการพัฒนา ALIs (Polk et al., 2009)

ทฤษฎี Common Contexts ยังได้รับการสนับสนุนจากผลการทดลองของ Friedman (1980) ที่พบว่า Case Effect เกิดขึ้นมากกว่าใน pseudo word มากกว่าตัวอักษรเดี่ยว ซึ่งแสดงให้เห็นว่าบริบทที่ล้อมรอบตัวอักษรมีส่วนสำคัญในการพัฒนา ALIs นอกจากนี้ทฤษฎีนี้ยังสอดคล้องกับข้อค้นพบของ Pritchard (1961) ที่พบว่าการสัมผัสกับสิ่งเร้าซ้ำ ๆ ทำให้ภาพไม่มีความหมายค่อย ๆ กลายเป็น meaningful perceptual elements ซึ่งเป็นกระบวนการเดียวกับที่ทฤษฎี Common Contexts อธิบายในบริบทของการพัฒนา ALIs

อภิปรายผล

จากการสังเคราะห์ทฤษฎีทั้งหมด ชัดเจนว่าทฤษฎีการรับรู้ตัวอักษรแต่ละทฤษฎีต่างก็มีจุดแข็งและข้อจำกัดของตัวเอง และไม่มีทฤษฎีใดที่สามารถอธิบายกระบวนการรับรู้ตัวอักษรได้ครบถ้วนสมบูรณ์เพียงอย่างเดียว งานวิจัยของ Pritchard (1961) ซึ่งพบว่าภาพสามารถหายไปทั้งในแบบเป็นส่วนใหญ่ หรือเป็นหน่วยทั้งหมด ชี้ให้เห็นอย่างชัดเจนว่าทั้งทฤษฎีการเปรียบเทียบลักษณะเด่นและทฤษฎีการจับคู่แม่แบบสามารถเกิดขึ้นพร้อมกันได้ ในกระบวนการรับรู้ทางสายตา ดังที่ Beier (2012) สรุปว่าทฤษฎีเดียวไม่สามารถอธิบายกระบวนการรับรู้รูปแบบได้ เมื่อเปรียบเทียบข้อดีและข้อจำกัดของทฤษฎีทั้งสามอย่างวิพากษ์จะพบว่า ทฤษฎีการจับคู่แม่แบบมักจะถูกต้องในแง่ความครอบคลุม แต่ยังคงมีคุณค่าในการอธิบายว่าเหตุใดการสัมผัสซ้ำกับตัวพิมพ์แบบเดิมจึงช่วยเร่งกระบวนการรับรู้ ทฤษฎีการเปรียบเทียบลักษณะเด่นมีความแข็งแกร่งในการอธิบายความแตกต่างระหว่างตัวอักษร แต่ไม่สามารถอธิบายปรากฏการณ์บางอย่างได้ เช่น เหตุใดสมองจึงสามารถรับรู้ตัวอักษรที่ถูกบิดเบือนอย่างมากได้อย่างรวดเร็ว ในขณะที่ทฤษฎีต้นแบบให้คำอธิบายที่ยืดหยุ่นกว่า แต่ยังคงขาดความชัดเจนในโลกที่แน่ชัด ข้อขัดแย้งระหว่างทฤษฎีเหล่านี้ชี้ให้เห็นว่าการออกแบบตัวพิมพ์ที่ดีจำเป็นต้องพิจารณาทั้งสามมิติพร้อมกัน ได้แก่ ลักษณะเด่น ความสม่ำเสมอ และบริบท แทนที่จะเน้นมิติใดมิติหนึ่งเพียงอย่างเดียว

Eysenck (1993) เสนอแนวคิดเรื่อง Parallel Processing ซึ่งระบุว่าทั้งกระบวนการ top-down และ bottom-up ทำงานพร้อมกันในกระบวนการรับรู้ ทฤษฎีการจับคู่แม่แบบและทฤษฎีต้นแบบนั้นเน้นกระบวนการ top-down ที่ใช้ความรู้และประสบการณ์เดิมเป็นตัวนำ ในขณะที่ทฤษฎีการเปรียบเทียบลักษณะเด่นเน้นกระบวนการ bottom-up ที่เริ่มจากข้อมูลทางสายตาที่ได้รับ แนวคิด ALIs อาจเป็นกลไกที่ช่วยเชื่อมโยงทั้งสองกระบวนการเข้าด้วยกัน โดยเมื่อ ALIs พัฒนาสมบูรณ์แล้ว สมองสามารถข้ามผ่านกระบวนการวิเคราะห์รูปแบบโดยละเอียดและเข้าถึงการแทนค่าในระดับนามธรรมโดยตรง

ความเข้าใจว่าทั้งสองกระบวนการทำงานควบคู่กันนี้มีความสำคัญต่อการออกแบบนิเทศศิลป์ เพราะหมายความว่านักออกแบบต้องคำนึงถึงทั้งคุณภาพทางสายตาของตัวพิมพ์ซึ่งส่งผลต่อ bottom-up processing และบริบทการใช้งานซึ่งส่งผลต่อ top-down processing ในการตัดสินใจออกแบบทุกครั้ง ทั้งนี้ ดังที่ Finkbeiner และ Coltheart (2009) ชี้ให้เห็น กระบวนการรับรู้ตัวอักษรเป็นรากฐานที่สำคัญที่สุดของทักษะการอ่าน การละเลยความเข้าใจในกระบวนการนี้จึงเป็นช่องว่างที่นักออกแบบนิเทศศิลป์ไม่ควรมองข้าม

ข้อค้นพบจากทฤษฎีพัฒนาการของ ALIs มีนัยสำคัญอย่างยิ่งต่อการออกแบบนิเทศศิลป์สำหรับกลุ่มเป้าหมายที่แตกต่างกัน สามารถแบ่งออกได้เป็น 3 กลุ่มหลักดังนี้

กลุ่มแรกคือ เด็กอายุต่ำกว่า 11 ปี ซึ่ง ALIs ยังพัฒนาไม่สมบูรณ์ตามที่ Thompson (2009) เสนอ สำหรับกลุ่มนี้ รูปแบบตัวพิมพ์มีความสำคัญอย่างยิ่ง

นักออกแบบนิเทศศิลป์ควรเลือกตัวพิมพ์ที่มีลักษณะเด่นชัดเจนและสามารถแยกแยะตัวอักษรที่มีรูปร่างใกล้เคียงกันได้ง่าย เช่น b, d, p, q ซึ่งทราบกันดีว่าทำให้เด็กสับสน การออกแบบสื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กควรให้ความสำคัญกับความชัดเจนของลักษณะเด่นแต่ละ



ส่วนของตัวอักษรมากกว่าความสวยงามของรูปแบบตัวพิมพ์ที่ออกแบบมาเพื่อการอ่านของเด็กควรมีความแตกต่างที่ชัดเจนระหว่างตัวอักษรที่มีรูปร่างใกล้เคียงกัน

กลุ่มที่สองคือผู้เรียนภาษาต่างประเทศ ซึ่ง ALIs สำหรับภาษาใหม่นั้นยังต้องพัฒนาใหม่ตั้งแต่ต้น แม้ว่า ALIs ในภาษาแม่จะพัฒนาสมบูรณ์แล้วก็ตาม สำหรับกลุ่มนี้ การออกแบบสื่อการเรียนรู้ควรเริ่มจากตัวพิมพ์ที่มีลักษณะเด่นชัดเจนก่อน แล้วค่อยขยายไปสู่รูปแบบที่หลากหลายมากขึ้นเมื่อผู้เรียนมีความคุ้นเคยมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎี Common Contexts ของ Polk และ Farah (1997) ที่ระบุว่า การพบตัวอักษรในบริบทซ้ำ ๆ ช่วยพัฒนา ALIs นอกจากนี้ การออกแบบควรหลีกเลี่ยงการใช้ตัวพิมพ์หลายรูปแบบในสื่อเดียวกัน เพราะอาจทำให้ผู้เรียนสับสนในช่วงที่ยังพัฒนา ALIs ไม่สมบูรณ์

กลุ่มที่สามคือผู้อ่านที่มีทักษะสูง ซึ่ง ALIs พัฒนาสมบูรณ์แล้ว สำหรับกลุ่มนี้ รูปแบบตัวพิมพ์มีผลน้อยกว่าต่อความสามารถในการรับรู้ตัวอักษร เนื่องจากสมองสามารถรับรู้ตัวอักษรได้โดยอัตโนมัติในระดับนามธรรม ดังที่ Carreiras, Perea และ Mallouh (2012) พบในกลุ่มผู้พูดภาษาอาหรับที่มีทักษะสูง อย่างไรก็ตาม รูปแบบตัวพิมพ์ยังคงส่งผลกระทบต่อความเร็วในการอ่านและประสิทธิภาพโดยรวม โดยเฉพาะในกรณีที่ตัวพิมพ์มีความซับซ้อนสูงจนขัดขวางกระบวนการ ALIs สำหรับกลุ่มผู้อ่านที่มีทักษะสูง นักออกแบบสามารถมุ่งเน้นไปที่คุณสมบัติด้านสุนทรียะและความเหมาะสมกับบริบทการใช้งาน

จากการสังเคราะห์ทฤษฎีทั้งหมด สามารถสรุปแนวทางการออกแบบนิเทศศิลป์ที่มีรากฐานทางวิทยาศาสตร์ได้ 3 แนวทางหลักดังนี้

แนวทางที่ 1 การออกแบบตัวพิมพ์ที่มีลักษณะเด่นชัดเจน (High Feature Distinctiveness) ซึ่งสนับสนุนทั้งกระบวนการ Feature Comparison ในผู้อ่านที่ ALIs ยังพัฒนาไม่สมบูรณ์ และลดภาระในการประมวลผลสำหรับทุกกลุ่ม ดังที่ Larson (2004) เสนอว่าความสามารถในการรับรู้ตัวอักษรมีความสำคัญต่อกระบวนการอ่านโดยรวม การออกแบบที่ส่งเสริมการรับรู้ตัวอักษรที่แม่นยำจึงเป็นรากฐานของสื่อที่มีประสิทธิภาพ ในทางปฏิบัติ หมายความว่านักออกแบบควรเลือกตัวพิมพ์ที่มีความแตกต่างชัดเจนระหว่างตัวอักษรที่มีรูปร่างใกล้เคียงกัน หลีกเลี่ยงตัวพิมพ์ที่มีรายละเอียดซับซ้อนจนทำให้ลักษณะเด่นสำคัญถูกบดบัง

แนวทางที่ 2 การสร้างความสม่ำเสมอในการใช้ตัวพิมพ์ (Typography Consistency) ซึ่งสนับสนุนการพัฒนา ALIs ตามทฤษฎี Common Contexts เมื่อผู้รับสารพบตัวพิมพ์แบบเดิมซ้ำ ๆ ในบริบทเดียวกัน การรับรู้ตัวอักษรจะเป็นไปอย่างอัตโนมัติมากขึ้น ลดภาระในกระบวนการรับรู้และเพิ่มประสิทธิภาพการสื่อสาร นี่เป็นเหตุผลทางวิทยาศาสตร์ที่สนับสนุนหลักการออกแบบที่เน้นความสม่ำเสมอของระบบตัวพิมพ์ในสื่อองค์กรและสื่อการเรียนรู้

แนวทางที่ 3 การคำนึงถึงบริบทโดยรอบตัวอักษร (Contextual Design) ซึ่งสนับสนุนโดยทั้งทฤษฎีต้นแบบและทฤษฎี Common Contexts งานวิจัยของ Pritchard (1961) แสดงให้เห็นชัดเจนว่าบริบทและความหมายที่สะสมในความจำมีผลต่อกระบวนการรับรู้ทางสายตาอย่างลึกซึ้ง การออกแบบเลย์เอาต์และการจัดวางตัวอักษรในสื่อนิเทศศิลป์จึงไม่เพียงแต่เป็นเรื่องของสุนทรียะ แต่ส่งผลโดยตรงต่อกระบวนการรับรู้ของผู้รับสาร นักออกแบบควรพิจารณาว่าตัวพิมพ์ที่เลือกจะปรากฏในบริบทใด และผู้รับสารมีประสบการณ์เดิมกับตัวพิมพ์นั้นอย่างไร

โดยสรุปงานวิจัยเชิงเอกสารนี้ได้สังเคราะห์ทฤษฎีการเรียนรู้ตัวอักษรหลัก 4 แนวทาง ได้แก่ Template Matching Theory, Feature Comparison Theory, Prototype Theory และแนวคิด Abstract Letter Identities (ALIs) รวมถึงทฤษฎีพัฒนาการ ALIs ทั้งสองแนวทาง คือ Common Letter Name และ Common Contexts เพื่อวิเคราะห์นัยสำคัญต่อการออกแบบสื่อในงานนิเทศศิลป์ ผลการสังเคราะห์ยืนยันข้อสรุปหลัก 3 ประการ

ประการแรก กระบวนการรับรู้ตัวอักษรเป็นกระบวนการที่ซับซ้อนและต้องอาศัยการทำงานร่วมกันระหว่างกระบวนการ top-down และ bottom-up สอดคล้องกับแนวคิด Parallel Processing ของ Eysenck (1993) ไม่มีทฤษฎีใดที่สามารถอธิบายกระบวนการนี้ได้ครบถ้วนโดยลำพัง ซึ่งหมายความว่านักออกแบบนิเทศศิลป์ไม่ควรพึ่งพาทฤษฎีใดทฤษฎีเดียวในการตัดสินใจออกแบบ แต่ควรพิจารณากระบวนการรับรู้ตัวอักษรอย่างองค์รวม

ประการที่สอง ALIs เป็นกระบวนการสากลที่เกิดขึ้นในระบบการเขียนหลายรูปแบบ ดังที่ Carreiras, Perea และ Mallouh (2012) พิสูจน์ในภาษาอาหรับ ซึ่งมีนัยสำคัญต่อการออกแบบนิเทศศิลป์ระดับสากล เพราะชี้ให้เห็นว่ากรอบทฤษฎีเดียวกันสามารถใช้ได้กับ

ระบบการเขียนที่ต่างกัน อย่างไรก็ตาม ควรระมัดระวังในการนำข้อสรุปนี้ไปใช้อย่างไม่มีเงื่อนไข เนื่องจากหลักฐานที่มีอยู่ยังคงจำกัดอยู่เพียงอักษรโรมันและอาหรับ ซึ่งเป็นระบบตัวอักษรที่มีความแตกต่างระหว่างรูปแบบตัวอักษรในลักษณะที่แตกต่างจากอักษรไทยหรืออักษรเอเซียอื่น ๆ คำถามว่า ALIs จะทำงานในลักษณะเดียวกันในระบบอักขรวิธีที่ไม่มีความแตกต่างระหว่างตัวพิมพ์ใหญ่และพิมพ์เล็ก เช่น อักษรไทย ยังคงต้องการการศึกษาเพิ่มเติม ความเข้าใจข้อจำกัดนี้มีนัยสำคัญต่อนักออกแบบที่ทำงานกับสื่อหลายภาษา เพราะการออกแบบตัวพิมพ์ที่มีประสิทธิภาพสำหรับแต่ละระบบการเขียนอาจต้องอาศัยกรอบทฤษฎีที่ปรับให้เหมาะกับบริบทนั้น ๆ

ประการที่สาม พัฒนาการของ ALIs มีผลกระทบโดยตรงต่อความต้องการในการออกแบบตัวพิมพ์ที่ต่างกันตามกลุ่มเป้าหมายเด็กอายุต่ำกว่า 11 ปีและผู้เรียนภาษาใหม่ยังต้องพึ่งพาการวิเคราะห์รูปแบบทางสายตาในการรับรู้ตัวอักษร จึงต้องการตัวพิมพ์ที่มีลักษณะเด่นชัดเจน ในขณะที่ผู้อ่านที่มีทักษะสูงสามารถรับรู้ตัวอักษรได้โดยอัตโนมัติในระดับนามธรรมมากกว่า

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 1 พบว่าควรมีการศึกษาเชิงทดลองที่ตรวจสอบผลของตัวแปรการออกแบบตัวพิมพ์เฉพาะ เช่น ความสูงของ x-height น้ำหนักเส้น และระยะห่างระหว่างตัวอักษร ต่อความเร็วและความแม่นยำในการรับรู้ตัวอักษรในกลุ่มอายุต่าง ๆ เพื่อสร้างแนวทางการออกแบบที่มีหลักฐานทางวิทยาศาสตร์รองรับ

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 2 พบว่าควรมีการศึกษาว่าทฤษฎี Common Contexts ของ Polk และ Farah (1997) สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบสื่อดิจิทัลได้อย่างไร โดยเฉพาะในบริบทที่ใช้พบตัวพิมพ์หลากหลายรูปแบบบนหน้าจอเดียวกัน เนื่องจากสภาพแวดล้อมดิจิทัลในปัจจุบันมีความซับซ้อนมากกว่าสื่อสิ่งพิมพ์แบบดั้งเดิม

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 3 พบว่าควรมีการศึกษาเชิงเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มผู้เรียนที่ ALIs พัฒนาในระดับต่างกัน เพื่อตรวจสอบว่าการออกแบบตัวพิมพ์ที่เหมาะสมสำหรับแต่ละกลุ่มแตกต่างกันอย่างไรในเชิงปฏิบัติ โดยอาศัยกรอบทฤษฎีที่สังเคราะห์ในงานวิจัยนี้เป็นแนวทาง

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

ควรมีการสำรวจว่าแนวคิด ALIs มีนัยอย่างไรต่อการออกแบบตัวพิมพ์ดีสเพลย์ (Display Type) ซึ่งมักได้รับการออกแบบให้มีรูปแบบที่แปลกใหม่และซับซ้อนกว่าตัวพิมพ์สำหรับการอ่านต่อเนื่อง (Text Type) เพื่อทำความเข้าใจว่าระดับความซับซ้อนของรูปแบบตัวอักษรเท่าใดที่เริ่มส่งผลเสียต่อกระบวนการรับรู้ ควรมีการศึกษาว่า ALIs ในอักษรไทยพัฒนาในลักษณะเดียวกับอักษรโรมันหรือไม่ เนื่องจากอักษรไทยมีลักษณะเฉพาะที่แตกต่างจากอักษรโรมันและอักษรอาหรับ ทั้งในแง่ของโครงสร้างตัวอักษรและระบบการเขียน การศึกษาดังกล่าวจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการออกแบบตัวพิมพ์ไทยที่มีประสิทธิภาพ

เอกสารอ้างอิง

- Beier, S. (2012). *Reading letters: Designing for legibility*. BIS Publishers.
- Carreiras, M., Perea, M., & Mallouh, R. A. (2012). Priming of abstract letter representations may be universal: The case of Arabic. *Psychonomic Bulletin & Review*, 19, 685–690.
- Cattell, J. M. (1886). The time taken up by cerebral operations. *Mind*, 11, 277–282, 524–538.
- Eysenck, M. W. (1993). *Principles of cognitive psychology*. Psychology Press.
- Finkbeiner, M., & Coltheart, M. (2009). Letter recognition: From perception to representation. *Cognitive Neuropsychology*, 26, 1–6.
- Friedman, R. B. (1980). Identity without form: Abstract representations of letters. *Perception & Psychophysics*, 28, 53–60.
- Gauthier, I. (2000). Visual priming: The ups and downs of familiarity. *Current Biology*, 10, R753–R756.

- Kinoshita, S., & Kaplan, L. (2008). Priming of abstract letter identities in the letter match task. *The Quarterly Journal of Experimental Psychology*, 61, 1873–1885.
- Larson, K. (2004). *The science of word recognition*. Advanced Reading Technology.
- Mitra, P., & Coch, D. (2009). A masked priming ERP study of letter processing using single letters and false fonts. *Cognitive, Affective, & Behavioral Neuroscience*, 9, 216–228.
- Polk, T. A., & Farah, M. J. (1997). A simple common contexts explanation for the development of abstract letter identities. *Neural Computation*, 9, 1277–1289.
- Polk, T. A., Lacey, H. P., Nelson, J. K., Newman, E. D., Krauss, D. A., Raheja, A., & Farah, M. J. (2009). The development of abstract letter representations for reading: Evidence for the role of context. *Cognitive Neuropsychology*, 26, 70–90.
- Pritchard, R. M. (1961). Stabilized images on the retina. *Scientific American*, 204, 72–78.
- Thompson, G. B. (2009). The long learning route to abstract letter units. *Cognitive Neuropsychology*, 26, 50–69.
- Zapf, H. (1970). *About alphabets*. The M.I.T. Press.

การรับมือกับการถูกกลั่นแกล้งทางสังคม : การสร้างสรรค์ศิลปะการแสดงสดจากเรื่องเล่า การรับมือกับการถูกกลั่นแกล้งประสบการณ์ส่วนตัว

Writing a Coping With Social Bullying : Creating Performance Art From Narratives of Personal Experience

จุฑาพิชญ์ อุสาหะ¹ และ พรรัตน์ ดำรุง²

Jutaphit Usaha and Pornrat Damrhung

^{1,2}ภาควิชาศิลปะการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

^{1,2}Department of Dramatic Arts, Faculty of Arts, Chulalongkorn University

E-mail : ¹jpusaha.bber@gmail.com

(Received : Nov 12, 2024 Revised : Dec 12, 2024 Accepted : Dec 12, 2024)

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยทางศิลปะที่บูรณาการข้ามศาสตร์ระหว่างศิลปะการแสดงสด กับศิลปะการละคร โดยมีวัตถุประสงค์ที่จะสร้างผลงาน “ศิลปะการแสดงสด” ด้วยสื่อศิลปะหลายรูปแบบ และประยุกต์ใช้กลวิธีของศิลปะการละคร ได้แก่ การเล่าเรื่อง และการแสดง เพื่อนำเสนอผลงาน ศิลปะการแสดงสด จากเรื่องเล่าส่วนตัวและความทรงจำ โดยกำหนดประเด็นหลักที่จะสื่อสาร ได้แก่ การกลับไปทบทวนสิ่งที่เกิดขึ้น ได้ทำความเข้าใจกับอดีต การเยียวยาและการรับรู้บริบทของ “ครอบครัว” ที่เป็นส่วนสำคัญในการสร้างพื้นที่ปลอดภัยเพื่อก้าวผ่านผ่านเวลาที่ยากลำบาก

ผู้วิจัยคาดหวังว่าผลงาน “ศิลปะการแสดงสด” ที่ใช้หลักของการเล่าเรื่องและการแสดงทางศิลปะการละคร จะสามารถสื่อสารและสร้างประสบการณ์การรับรู้ในการรับมือกับเหตุการณ์ร้าย ๆ ที่เกิดขึ้นจากการถูกกลั่นแกล้งทางสังคมให้กับผู้ชมแต่ละบุคคลในขณะชมการแสดง ทำให้เกิดแรงบันดาลใจและ จะเป็นประโยชน์สำหรับผู้ชมในการรับรู้เรื่องราวที่เป็นประเด็นทางสังคมนำไปสู่การก้าวผ่านความรู้สึกอันเป็นทุกข์ของตนได้ทั้งในปัจจุบันและอนาคต

คำสำคัญ : วิจัยทางศิลปะ บูรณาการข้ามศาสตร์ ศิลปะการแสดงสด , ศิลปะการละคร , การรับมือกับการถูกกลั่นแกล้งทางสังคม

Abstract

This Artistic research is an interdisciplinary study integrating live performance art with theatre arts. Its objective is to create a live performance art piece using diverse artistic mediums and applying theatrical techniques such as storytelling and acting. The work will present a live performance art, based on personal narratives and memories, focusing on the themes of revisiting past experiences, understanding the past, healing, and recognizing the context of "family" as a crucial element in creating a safe space to overcome difficult times.

The researcher anticipates that the live performance art piece, utilizing storytelling and theatrical acting principles, will effectively communicate and create an empathetic experience for audience members regarding the negative impacts of social bullying. The performance art aims to inspire and empower viewers to understand this social issue, leading them to overcome their suffering, both presently and in the future.

Keyword: Artistic Research, Interdisciplinary Study, Performance Art, Theatre Arts, Coping with Social Bullying



บทนำ

การถูกกลั่นแกล้งในสังคมไทยยุคปัจจุบันยังเป็นปัญหาสำคัญที่ยังปรากฏอยู่ เหตุการณ์หรือสถานการณ์การถูกกลั่นแกล้งกลายเป็นประสบการณ์ความทรงจำที่เลวร้ายอันก่อให้เกิดบาดแผลภายในจิตใจของผู้คนที่เป็นผู้ถูกกระทำ ความรู้สึกเจ็บปวดจากการถูกด้อยค่าและความทุกข์จะยังคงอยู่กับผู้ถูกกระทำแม้เวลาผ่านไป

ความทรงจำอันเลวร้ายดังกล่าวจึงต้องใช้ความเข้มแข็ง พลังร่างกาย แรงใจ ความเข้าใจทั้งจากตัวบุคคลผู้ถูกกระทำรวมถึงบุคคลที่ใกล้ชิดเพื่อจัดการ ดูแลสถานะและความรู้สึกเชิงลบที่แตกต่างกันเฉพาะบุคคล ปรับไปในทิศทางเชิงบวกมากยิ่งขึ้น เพราะผู้วิจัยเชื่อว่าผู้คนย่อมมีความเข้มแข็งในการรับมือสภาวะยากลำบากได้แตกต่างกัน ดังนั้นผู้วิจัยจึงเล็งเห็นถึงความสำคัญของช่วงชีวิตที่พยายามก้าวผ่านความรู้สึกเลวร้ายเหล่านั้น ด้วยการที่ต้องเผชิญหน้ากับความรู้สึกเจ็บปวด การถูกด้อยค่า และขณะเดียวกันการไม่ยอมแพ้ต่อสถานการณ์การถูกกลั่นแกล้งที่ตนเองเผชิญในช่วงเวลาดังกล่าวทำให้เข้าใจความสำคัญของการก้าวข้ามสถานการณ์ ว่าการโอบกอดให้กำลังใจตนเอง รับรู้ถึงความห่วงใยของผู้คนใกล้ชิด แรงบันดาลใจที่อบอุ่น ที่มาของปัญหา และการเยียวยาอย่างมีขั้นตอน นำไปสู่การก้าวผ่านของตนเองในการรับมือต่อเหตุการณ์นั้น ๆ เพื่อดำรงชีวิตต่อไปทั้งในปัจจุบันและอนาคต

ผู้วิจัยในฐานะศิลปินที่เคยสร้างสรรค์ผลงานแบบศิลปะแสดงสดและสำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาตรีในสาขานี้ เมื่อได้มาศึกษาต่อในระดับปริญญาโทในสาขาศิลปะการละคร ผู้วิจัยได้พบว่าศาสตร์ศิลปะการละครให้ความสำคัญกับการสื่อสารและสามารถนำเสนอสาระสำคัญผ่านการสร้างผลงานการแสดง ซึ่งเป็นกลวิธีที่น่าจะนำมาปรับใช้ในการพัฒนาศิลปะแสดงสด เพื่อสื่อสารสาระหรือประเด็นที่ต้องการได้ความชัดเจนขึ้น

ในหนังสือเรื่อง การแสดง / Performance: ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเพอร์ฟอร์แมนซ์ (2563) ธนัชร กิตติกิจ ได้กล่าวถึง ศิลปะแสดงสด (Performance Arts)* ว่าเป็น “ศิลปะที่มีรากฐานเชื่อมโยงและพัฒนาจากสาขาวิชาทัศนศิลป์ (Visual Art) ที่อาศัยการแสดงเป็นองค์ประกอบในการถ่ายทอดหรือสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะ” (2563, หน้า91) นอกจากนี้ปริญญาภัทร์ นิธิภทรอนันต์ (2560, หน้า 50) ยังกล่าวเพิ่มเติมว่าศิลปะสื่อการแสดงสด** นั้นมักจะเน้นสื่อสารกับผู้ชมโดยตรงในช่วงเวลาขณะที่มีการนำเสนอหรือให้ผู้ชมมีส่วนร่วม ทั้งนี้เพื่อสื่อสารความคิด (Idea) และ กระบวนทัศน์ (Paradigm) ของศิลปินผู้สร้างงาน การแสดงในรูปแบบนี้จึงมี “ลักษณะของการวิพากษ์อยู่ในตัว” บ่อยครั้งที่จะถูกนำมาใช้ในการเรียกร้องประเด็นต่าง ๆ ในสังคม

ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะสร้างสรรค์ “ศิลปะแสดงสด” ด้วยสื่อทางศิลปะหลายรูปแบบ และประยุกต์ใช้กลวิธีของศิลปะการละครเพื่อเล่าเรื่องจากความทรงจำ กำหนดประเด็นหลักที่จะสื่อสาร โดยคาดหวังว่าผลงาน “ศิลปะแสดงสด” ที่พัฒนาขึ้น จะสามารถสื่อสารประเด็นสำคัญจากเรื่องเล่าส่วนตัวในความทรงจำหลายชิ้นที่ผู้วิจัยคัดเลือกไว้ ตลอดจนประสบการณ์การรับมือกับเหตุการณ์ร้าย ๆ ที่เกิดขึ้นจนสามารถก้าวผ่านช่วงเวลาเหล่านั้นมาได้ ซึ่งผู้วิจัยมองว่าผลงาน “การแสดงสด” ที่สร้างขึ้นนี้จะเป็ประโยชน์สำหรับผู้ชมในการรับรู้เรื่องราวที่เป็นประเด็นทางสังคมนำไปสู่การก้าวผ่านของตนเองในความรู้สึกอันเป็นทุกข์ โดยการรับมือต่อเหตุการณ์นั้น ๆ เพื่อดำรงชีวิตต่อไปทั้งในปัจจุบันและอนาคตซึ่งมีความสำคัญยิ่งในปัจจุบัน

นิยามศัพท์เฉพาะ

การแสดงสด	หมายถึงตัวผลงานการแสดงในสาขาศิลปะแสดงสด ที่ในงานวิจัยนี้ เป็นผลงานการแสดงสด ที่เป็นผลงานวิจัย ที่ประกอบด้วย กระบวนการทำงานสร้างบท รวบรวมประสบการณ์ ส่วนตัวและคัดสรรคำมาใช้เพื่อ นำเสนอเป็งานการแสดงสด และรวบรวมข้อมูลที่สังเคราะห์จากการเสวนาหลังการแสดงแบบสอบถามจากผู้ชม มาใช้ในการเขียนรายงานวิจัย
ศิลปะแสดงสด	เป็นคำที่ผู้วิจัยเลือกใช้ในงานวิจัยนี้ เนื่องจากยังไม่มีนิยามคำศัพท์ นี้ที่มีการยอมรับกันอย่างกว้างขวาง ในวงวิชาการด้าน ทัศนศิลป์ ผู้วิจัยเลือกใช้คำนี้ เนื่องจากมีหนังสือ



การแสดง / Performance: ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเพอร์ฟอร์แมนซ์ ของธนัชพร กิตติ
ก้อง เขียนถึง การแสดง ทั้งที่เป็น ศิลปะการแสดงสด (Performance Art) และศิลปะการแสดง
(Performing Arts) เป็นเล่มแรกและผู้วิจัยใช้ หนังสือเล่มนี้ในการอ้างอิง

วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1. ค้นคว้ารูปแบบศิลปะการแสดงสด (Performance Arts) และทฤษฎีทางด้านศิลปะการละครเกี่ยวข้อง
2. กลวิธีเล่าเรื่องทางศิลปะการละครและการนำมาใช้สร้างสรรค์การแสดงสดจากเรื่องเล่าประสบการณ์ส่วนตัวที่มีประเด็นการกลั่น
แกล้งทางสังคม

ระเบียบวิธีวิจัย

โครงการวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ ที่บูรณาการข้ามศาสตร์ระหว่าง ศิลปะการแสดงสด แบบทัศนศิลป์ กับศิลปะการละคร ที่
เน้นการปฏิบัติเป็นกระบวนการทำงานวิจัย ในกรอบแนวคิดการวิจัยทางศิลปะ (Artistic Research) งานวิจัยชิ้นนี้ ใช้หลักคิดด้านการสร้าง
บท และ พัฒนาโครงสร้างการแสดง ของศิลปะการละคร มาปรับใช้ในการสร้างผลงานแบบศิลปะการแสดงสด (Performance Art)

แต่ในกระบวนการสร้างงาน ผู้วิจัยสร้างบทจากบันทึกความทรงจำจากเรื่องเล่าส่วนตัว โดยนำความทรงจำหลายช่วงมาเรียงร้อย
กัน และสื่อสารเป็นบทกวีทั้งที่เป็นการแสดงสด และ ทำงานผ่านคลิป ผู้วิจัยหยิบยืมหลักการแสดง-ละครเล่าเรื่อง (Story Theatre) การ
ใช้ “สิ่งของและภาพถ่าย-คลิปในอดีต” มานำเสนอเพื่อสื่อเรื่องราว และเชื่อมต่อ ด้วยบทสนทนา ระหว่างศิลปิน กับ ตัวละครในความทรง
จำเกี่ยวกับ “คุณยาย” ผู้เป็นแรงบันดาลใจในการรับมือกับภาวะที่มีความทุกข์ใจ อันเนื่องมาจากการถูกกลั่นแกล้งทางสังคม

ผลงาน ศิลปะการแสดงสด My Wonderful Little Wei Po เปิดแสดงที่ 1559 จำนวน 3 รอบ ในวันที่ 21 กันยายน 2567 และ วันที่
22 กันยายน 2567 มีผู้ชม 39 คน และ หลังการแสดง มีการเสวนา โดย ผู้ทรงคุณวุฒิ ได้แก่ รอบที่ 1 นิกรแซ่ตั้ง ศิลปินศิลปาธร อาจารย์
พิเศษภาควิชาศิลปะการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย รอบที่ 2 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุขุมล นิสิตถรณ์นันท
อาจารย์หัวหน้าภาคโครงการจัดตั้งภาควิชาสื่อผสม คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร และรอบที่ 3 ผู้ช่วย
ศาสตราจารย์ ดร. วรศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ อาจารย์ประจำแขนงวิชาศิลปะการละครและความเป็นผู้ประกอบการ สร้างสรรค์ ภาควิชา
ศิลปกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ทั้ง 3 รอบมีผู้ชม รอบละ 20-22 คน เพื่อการประเมินผล รวบรวมข้อมูล จากการะบวนการ
ซ้อม ปัญหาในการพัฒนาบท การทำคลิป ปัญหาในการแสดง และกระบวนการแก้ปัญหา รวบรวมข้อมูล จาก แบบสอบถาม ของผู้ชม และ
การเสวนา หลังการแสดง นำมาประมวล เพื่อวิเคราะห์ สังเคราะห์ เป็นรายงานวิจัย

ผลการงานวิจัย

ผลงานสร้างสรรค์ ได้แก่ บทสำหรับการแสดง My Wonderful Little Wei Po และ ตัว ศิลปะการแสดงสด ที่เกิดขึ้นแต่ละรอบ การ
เรียนรู้จากการพัฒนาผลงาน การสร้างบท และ การแสดง เป็นผลงานที่เกิดขึ้น สื่อสาร กับผู้ชมในเวลาชั่วขณะ ที่ทำการแสดง เป็น
ประสบการณ์ ร่วม ระหว่าง ผู้แสดง กับผู้ชม เช่นเดียวกับ การเสวนา โดยผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้แสดง และ ผู้ชม ได้ร่วมแสดงทัศนะ วิพากษ์
ผลงาน และ แสดงความคิดเห็น

จากผลการทำแบบสอบถามในคำถามทั้งสามหัวข้อ จะเห็นได้ว่าผลตอบรับแต่ละข้อนั้นสอดคล้องกันในความคิดเห็นที่ตรงกันไป
ในทิศทางเดียวกัน แต่ก็มีผู้ชมบางคนได้รับสาร การตีความ ความเข้าใจ หรือการแสดงความคิดเห็นที่แตกต่างหลากหลาย ทำให้สิ่งที่ผู้วิจัย
ต้องการนำเสนอเป็นไปตามคาดหวัง และทำให้เกิดการสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยเป็นไปตามรูปแบบเนื้อหา การแสดง
ประเด็น และการใช้สื่อที่ต้องการแสดงออกผ่านการแสดงในหัวข้อ การรับมือกับการถูกกลั่นแกล้งทางสังคม : การสร้างสรรค์
ศิลปะการแสดงสดจากเรื่องเล่าประสบการณ์ส่วนตัว

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะการแสดงสดของผู้วิจัย สามารถหาคำตอบได้ในระหว่างช่วงพัฒนาผลงานและผ่านการแสดง จากมุมมอง
ตนเองและผู้ชม ในหัวข้อ “การรับมือการถูกกลั่นแกล้งในสังคม : การสร้างสรรค์ศิลปะการแสดงสดจากเรื่องเล่าประสบการณ์ส่วนตัว” ได้
ชัดเจน การลงมือปฏิบัติงานในช่วงพัฒนาบท และการแสดงทำให้ต้องไตร่ตรองเรื่องราวในความทรงจำ เกิดการตระหนักรู้เกี่ยวกับสิ่งที่

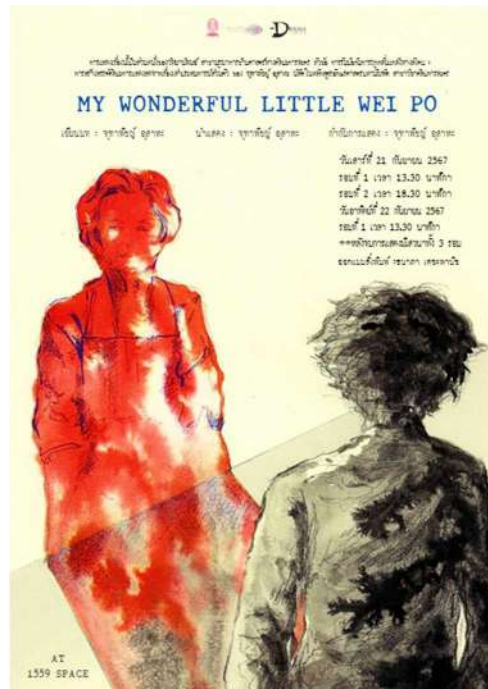


เกิดขึ้นในช่วงต่างๆ และนำมาเล่าเรียงเรียงใหม่ สร้างเป็นประสบการณ์สำหรับผู้วิจัยและผู้ชมการแสดง ก่อให้เกิดการรับรู้เกี่ยวกับสมรรถนะในการเขียน การสร้างบทกวีจากภาวะ และความรู้สึกต่างๆ มองเห็นคุณค่าในตนเองในฐานะศิลปินผู้สร้างบท และกล้าท้าทายตนเองการออกแบบพัฒนารูปแบบการนำเสนอผลงานผ่านโครงสร้างของบทกวี เรื่องเล่า และการเคลื่อนไหวที่ถูกขยายเป็นภาพศิลปะการจัดวางลำดับเรื่องเล่าด้วยสื่อเสียง ภาพถ่าย คลิปวิดีโอในแต่ละช่วงที่ถ่ายทอด

การผสมผสานรูปการแสดงสดกับการเล่าเรื่อง และการแสดงในแบบศิลปะการละคร ทำให้การการวัดผลของงานนี้มีไม่เพียงการวัดผลจากความคิดเห็นผู้ชมเพียงเท่านั้น แต่เป็นการประเมินจากการแลกเปลี่ยนทัศนะในวงเสวนากับผู้ทรงคุณวุฒิ จากศิลปินศิลปินอาจารย์ทางสาขาศิลปะ และ ศิลปะการแสดง สำหรับผู้วิจัยการวัดผลมีความสมบูรณ์ และประสบความสำเร็จในการผนวกวิธีการโครงสร้างที่วางและออกแบบการแสดง ทำให้อย้อนกลับไปทบทวนเพื่อตักตะกองผลงานที่ผ่านมาในฐานะผู้สร้างสรรค์ผลงาน วิธีการสื่อสารนำผลประกอบการมาอธิบายประมวลผล การสร้างสรรค์ผลงานก่อนที่จะเริ่มสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์มีความแตกต่างอย่างชัดเจนทั้ง การสื่อสาร แนวการนำเสนอและการสร้างเรื่องเล่าที่ต้องปรากฏในการแสดง เนื้อหาการออกแบบการแสดง อาทิ การสื่อสารในความเป็นบทกวีที่มีความนามธรรมเน้นการตีความมากกว่าความเข้าใจในความตรงไปตรงมา เน้นการปฏิบัติการแสดงจากการกำกับเป็นห่วงของวงค์สัญญา ไม่เป็นตอนที่ปะติดปะต่อเชื่อมโยงกัน การสร้างเหตุการณ์ฉับพลัน ตัวละครเป็นบุคคลหรือสภาวะที่ไม่สามารถจับต้องได้ แต่ในการสร้างสรรค์การแสดงในวิทยานิพนธ์นี้ ต้องมีส่วนสามารถสร้างเรื่องเล่าให้มีความเข้าใจง่ายแบบหนึ่ง ถอดเรื่องราวจากกวีผสมผสานการวางการกระทำที่เป็นรูปธรรม ตรงไปตรงมาในการสื่อสารให้เกิดการถกคิด การวาดโครงสร้างของตัวละครที่นำแนวทางศิลปะการแสดงเข้ามาเป็นขั้นตอนอย่างชัดเจนเชื่อมโยงเรื่องราวและตัวละครสิ่งหนึ่งไปสู่สิ่งหนึ่งเข้าด้วยกัน แต่ยังคงความเป็นทัศนศิลป์ ศิลปะการแสดงสดในการนำเสนอสื่อ การจัดวาง ลวดลายและคลิปวิดีโอที่สร้างขึ้น

การสร้างสรรค์การแสดงนี้ตลอดระยะเวลาแต่ละรอบการแสดงทั้งหมด 3 รอบ ระหว่างการแสดงเกิดเหตุการณ์ในแต่ละช่วงการแสดงที่มีความแตกต่างกันเป็นอย่างมาก ความสดใหม่ในการแสดงถึงแม้จะมีการวางแผนแต่ละจุดการแสดงให้เป็นในทิศทางเดียวกันของการสื่อสาร แต่ก็เกิดความแตกต่างขึ้นในแต่ละรอบที่ไม่เหมือนกัน แล้วแต่เหตุ ปัจจัยและช่วงเวลา

ความรู้สึกในการเตรียมตัวก่อนแสดงจนกระทั่งออกไปยืนอยู่หน้าพื้นที่การแสดง มวลอารมณ์ความรู้สึกต่อนื้อหาที่เพิ่มมากขึ้นจากเรื่องเล่าที่มาจากประสบการณ์ของตนเอง บางครั้งมีความประหม่า บางครั้งมีความรู้สึกจมดิ่ง การร้องให้ที่ตึงตึงพุงให้สามารถแสดงจนจบ และ ต้องการที่จะสื่อสารความต้องการของตัวละคร จากเรื่องไปยังผู้ชมได้รับสารทั้งหมด ในช่วงความแตกต่างของแต่ละการเกิดขึ้นนั้น ทั้ง 3 รอบจะมีจุดที่สร้างการสื่อสารสูงสุดของการแสดงแตกต่างกันไป ในแต่ละรอบและไม่ใช่ช่วงเดียวกัน ทำให้ต้องมีสติในการหาจุดสำคัญในแต่ละช่วงที่สร้างความหมายในแต่ละวรรคตอน การอยู่กับเรื่องราว การสื่อสารกับผู้ชม



ภาพที่ 1 ภาพโปสเตอร์การแสดงเรื่อง My Wonderful Little Wei Po
ที่มา : ธนาภา เตชะพานิช)



ภาพที่ 2 ภาพการแสดงครั้งที่หนึ่ง ช่วงที่ 1 ลาก่อนผ่อ วันที่ 21 กันยายน 2567
ที่มา: นางสาวสมหญิง ทองคำ



ภาพที่ 3 ภาพการแสดงครั้งที่สอง ช่วงที่ 2 ความทรงจำที่เจ็บปวด: การต่อสู้ในใจฉัน วันที่ 21 กันยายน 2567
ที่มา : นางสาวสมหญิง ทองคำ



ภาพที่ 4 ภาพการแสดงครั้งที่สอง ช่วงที่ 2 ความทรงจำที่เจ็บปวด: การต่อสู้ในใจฉัน วันที่ 21 กันยายน 2567
ที่มา : นางสาวสมหญิง ทองคำ



ภาพที่ 5 การแสดงครั้งที่สอง ช่วงที่ 3 ผ่อในความทรงจำ ผ่อในจินตนาการ วันที่ 22 กันยายน 2567

ที่มา : นางสาวสมหญิง ทองคำ

อภิปรายผล

การสร้างสรรคผลงานศิลปะแสดงสดของผู้วิจัย เป็นการปฏิบัติงานวิจัยทางศิลปะ โดยผู้วิจัยใช้การลงมือสร้างงานศิลปะ ตั้งแต่การท่าบทรในลักษณะต่างๆ การออกแบบการแสดง การฝึกทักษะการแสดงและการเล่าเรื่องในแบบศิลปะการละคร การใช้ทักษะในสายศิลปะแสดงสดในการออกแบบ และสร้างบรรยากาศ และพัฒนามีเดีย คลิปสั้น คลิปเสียง และการใช้ร่างกายในการเล่าเรื่องราว ความรู้สึกต่างๆ ในรูปแบบลีลา การเคลื่อนไหว

กระบวนการทำงานที่เน้นการสร้างศิลปะต่างรูปแบบ สามารถหาคำตอบระหว่างการพัฒนาผลงานและผ่านผลงานการแสดง โดยมีการนำเสนอ การแสดงในพื้นที่ที่ผู้วิจัยเป็นผู้แสดงและมีผู้ชมเป็นผู้ร่วมประสบการณ์การรับรู้ งานวิจัยในหัวข้อ “การรับมือการถูกกลั่นแกล้งในสังคม : การสร้างสรรค์ศิลปะแสดงสดจากเรื่องเล่าประสบการณ์ส่วนตัว” ได้ชัดเจนในรูปแบบหนึ่ง

จากการตระหนักรู้ผ่านประสบการณ์ของผู้วิจัยและผู้ชมการแสดง ทำให้ผู้วิจัยสามารถรับรู้ถึงความรู้ความสามารถของตนเอง ในฐานะผู้สร้างบทการแสดง จากบทกวี บทบันทึก และคลิปการแสดง ผู้วิจัยสามารถออกแบบและพัฒนาการนำเสนอผลงานผ่าน การแสดง การพูดบทกวี เรื่องเล่าผ่านการเคลื่อนไหวที่ถูกขยายเป็นภาพศิลปะการสื่อสารหลายลักษณะ ลำดับขั้นตอนในเรื่องเล่าไม่ได้ต่อเนื่อง แต่ย้อนอดีต ต่างเวลา เชื่อมด้วยสื่อเสียง ภาพถ่าย คลิปวิดีโอ ในแต่ละช่วงที่ทำการแสดง

การสร้างสรรคการแสดงนี้ใช้รูปแบบจากสมมติฐานข้างต้น การผสมผสานรูป ศิลปะแสดงสดและการเล่าเรื่องจากศิลปะการละคร ใช้การฝึกซ้อม การเตรียมตัวของผู้แสดง ให้รู้ตัวทั่วพร้อม และต้องการสื่อสารความหมายมีความจริงใจในทุกคำพูด ในฐานะผู้เล่า และในฐานะตัวละครในแบบศิลปะการละคร

การสร้างสรรคผลงานก่อนการทำวิทยานิพนธ์ มีความแตกต่างอย่างชัดเจน ทั้งในวิถีของการสื่อสาร วิธีการเตรียมตัวในการแสดง และการสร้างบท และเนื้อหาที่ปรากฏในการแสดง อาทิ ในวิถีของศิลปะแสดงสด การสื่อสารผ่านบทกวีที่มีความเป็นนามธรรม การกำกับชิ้นงานเป็นห่วงของภวังค์ สัญญะ และไม่ปะติดปะต่อ การสร้างเหตุการณ์ฉับพลัน ตัวละครเป็นบุคคลหรือสภาวะที่ไม่สามารถจับต้องได้

แต่ในการสร้างสรรคการแสดงในวิทยานิพนธ์นี้ แม้จะแบ่งเป็นช่วงๆ แต่การสร้างเรื่องเล่า มีการตีความ สื่อความหมายให้เกิดการสื่อสารกับผู้ชม ถอดเรื่องราวจากบทกวีทุกช่วง เพื่อสื่อความ สื่อสารให้เกิดการถกคิด การพัฒนาจุดมุ่งหมายของตัวละคร ใช้หลักของศิลปะ



การละครเข้ามา เพื่อเชื่อมเรื่องราวและตัวละคร จากช่วงหนึ่งไปสู่อีกช่วงหนึ่ง แต่ยังคงความเป็นทัศนศิลป์และศิลปะการแสดงสดในการนำเสนอ การออกแบบจัดวาง ลวดลายรายละเอียดและศิลป์วิทัศน์ที่สร้างขึ้น

การสร้างสรรคผลงานการแสดงนี้ เป็นการสร้างสรรค์จากจุดเริ่มต้นของการบันทึกหรือ “Journal” ที่มีเรื่องราว เหตุการณ์ สะท้อนใจที่ผู้วิจัยได้ประสบพบเจอ หลังจากที่ได้สร้างสรรค์ผลงาน ผู้วิจัยได้ทำความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง พบว่า ความเป็นจริงของสังขารม บาดแผลที่เกิดขึ้นต่อตัวเราเองนั้นไม่มีทางจางหายไปได้หมด มีเพียงวิธีการรับมือในรูปแบบต่าง ๆ ยอมรับที่จะก้าวผ่านช่วงเวลานั้นไปได้ แต่ประสบการณ์ที่เกิดขึ้นจะยังคงอยู่ในความทรงจำที่สามารถรู้พื้นได้ตลอด เพียงแต่เพราะทุกคนหรือผู้วิจัยได้เติบโตขึ้น บาดแผลก็ได้ เลื่อนกลางลงผ่านการหาเหตุผลและทำความเข้าใจ เชื่อมั่นในตนเอง รวมถึงความรักจากบุคคลสำคัญในชีวิต การไม่จางหายจากชีวิตอย่างถาวรนี้ ผู้วิจัยได้เห็นความจริงที่ว่า ตลอดช่วงเวลาของแต่ละช่วงอายุนั้น บางส่วนก็หลีกเลี่ยงไม่ได้ การกระทบกระเทือนจิตใจ เป็นส่วนหนึ่งของการมีชีวิต การสร้างเกราะป้องกันแบบใดแบบหนึ่งจนหลอมรวมเป็นตัวตนอย่างแท้จริง หากยอมรับสิ่งที่เกิดขึ้น และกล้าที่จะละทิ้งออกไปย่อมสามารถพบแนวทางในการดำเนินชีวิตไปยังปัจจุบันข้างหน้าได้

ในมุมมองทัศนคติของผู้ชมต่อเนื้อหาการแสดงหลังชมและมีการพูดคุยแสดงความคิดเห็นแตกต่างกัน ผู้ชมได้เดินทางร่วมกับการแสดง มีทั้งอารมณ์รู้สึกปลอบใจตนเอง คิดคำนึงถึงบุคคลสำคัญ เข้าใจประเด็นเหตุการณ์ที่ประสบพบเจอไปในทิศทางที่ตั้งคำถาม เช่น ใครกันเป็นแรงผลักดันในชีวิต คนเราสามารถผ่านเรื่องราวความทุกข์มาได้อย่างไหนดังจริงหรือไม่

งานวิจัยนี้สามารถนำเสนอผลงานการสร้างสรรคของผู้วิจัยที่มีทัศนคติการมองที่แสดงให้เห็นถึงวิธีการรับมือกับประเด็นปัญหาจากการถูกกลั่นแกล้งในสังคม ผ่านวิธีนำเสนอการเล่าเรื่องและการแสดง การผสมผสานศิลปะแสดงสดกับการเล่าเรื่องทางศิลปะการละครผ่านประสบการณ์ส่วนตัวที่ผู้สร้างสรรค์สามารถเชื่อมต่อกับความทรงจำในอดีตกับความรู้สึกในปัจจุบัน รวมถึงสร้างการสื่อสาร “เรื่องราว” โดยใช้การสำรวจผ่านอัตชีวประวัติและความสำคัญของครอบครัวผ่านเส้นเรื่องความรักหลักจากกาย เชื่อมไปถึงความสัมพันธ์ของครอบครัว ทำให้ผู้ชมเกิดการรับรู้และสามารถเทียบเคียงประสบการณ์ส่วนตัวที่อาจมีความใกล้เคียงกัน เพื่อสื่อสารประเด็นการถูกกลั่นแกล้งในสังคม รวมถึงการรับมือกับบาดแผลทางจิตใจที่เกิดขึ้นด้วยงานแสดงนี้ ทำให้ผู้ชมได้สัมผัสและร่วมรู้สึกถึงประสบการณ์การเผชิญหน้าและการเยียวยาตนเอง ซึ่งเกิดจากการรู้จักและยอมรับคุณค่าของตัวเอง โดยใช้ศิลปะการแสดงเป็นเครื่องมือในการเปิดมุมมองใหม่เกี่ยวกับปัญหาทางสังคม และสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้ชมในการรับมือกับความเจ็บปวดในชีวิตได้

จากการค้นคว้าข้อมูลผู้วิจัยได้นำวิธีการของศาสตร์การแสดงทั้ง 2 สาขาได้แก่ ศิลปะแสดงสด และศิลปะการแสดง ในที่นี้คือ มีเชื่อมโยงผสมผสานกันในการสร้างสรรค์ผลงานการแสดง อ้างอิงจากตารางข้างต้นตามข้อแตกต่างของคุณสมบัติ 2 สาขา ผู้วิจัยได้เครื่องมือดังนี้

1. เน้นการผสมผสานระหว่างตัวบทพูด ลักษณะวรรณกรรมผ่านการถอดความจากบทกวีที่สร้างห้วงภาวะการแสดงในแต่ละช่วงให้เกิดความรู้สึกในการสร้างการรับรู้และเทียบเคียงประสบการณ์ที่เกิดขึ้นในการแสดง
2. การผลิตการแสดงจากความรู้ข้ามศาสตร์ร่วมกันระหว่างศิลปะแสดงสดและศิลปะการแสดง/การละคร เพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ของผลงาน กระบวนการสร้างเรื่องเล่า การสร้างตัวละคร ความต้องการที่ต้องการสื่อ การจัดวางพื้นที่ การให้ความหมายต่อเรื่องราว เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ที่นำมาใช้เล่าและสื่อความรู้สึกนึกคิดในการแสดง และกระบวนการประสานความรู้ของทั้งสองส่วนทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกร่วม และเข้าใจสารที่ต้องการสื่อได้มากขึ้น
3. ความสัมพันธ์ระหว่าง “พื้นที่ และ เวลา” ในขณะทำการแสดง และเวลาที่เกิดขึ้นในศิลปะแสดงสด เป็นพื้นที่ และ เวลา ช่วงขณะการแสดงที่เป็นปัจจุบัน ณ ขณะ ระหว่างความสัมพันธ์ของผู้เล่าเรื่อง/ตัวละคร สิ่งที่เกิดขึ้น-ความหมาย-ความรู้สึก และการอยู่ร่วมกันกับผู้ชมที่กำลังมีประสบการณ์-ร่วมรู้สึกในพื้นที่การแสดง ผ่านเรื่องเล่าแห่งความทรงจำ บทกวี การแสดง สัญลักษณ์ การเคลื่อนไหว และ คลิปสั้น ทั้งที่เป็นเสียงและภาพ และ คลิปเสียงที่ออกแบบ ร้อยเรียงกัน
4. ผู้วิจัยนำวิธีการถอดความหมายในสิ่งที่ต้องการสื่อสารในการแสดงละครมาใช้เข้าร่วมกับการสร้างสภาพแวดล้อมที่ให้ผู้ชมใกล้ชิดเป็นหนึ่งในผู้สังเกตการณ์มีส่วนร่วมในศิลปะแสดงสดครั้งนี้ เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลง นึกคิด ตั้งคำถามที่มาของเนื้อหา ความหมาย ประสบการณ์ร่วมที่มีผลต่อความรู้สึก นึกคิด รับรู้ในการแสดงและหาคำตอบไปพร้อมกันในการแสดง

จากเครื่องมือและวิธีการที่ผู้วิจัยนำมาใช้ทั้งหมดนี้ในการสร้างสรรค์การเล่าเรื่องผ่านประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัย และได้นำเสนอ ผลงานการแสดงที่ผสมผสานแนวทางของศาสตร์สาขาศิลปะแสดงสดทางด้านทัศนศิลป์กับศาสตร์สาขาศิลปะการละครหลาย



ขั้นตอนโดยยึด การสร้างผลงานผ่านการเล่าเรื่องและตีความทางการแสดงละครเป็นหลัก ทำให้ศิลปะแสดงสดชิ้นนี้แตกต่างแต่สามารถสื่อสาร ความรู้สึกนึกคิดของผู้วิจัย สื่อสาร สร้างการรับรู้ แก่ผู้ชมจากประสบการณ์การรับมือต่อการถูกกลั่นแกล้งทางสังคมของผู้วิจัย

เอกสารอ้างอิง

ธนัพร กิตติก่อ. (2563). *การแสดง / Performance: ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเพอร์ฟอร์แมนซ์*. ขอนแก่น : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยของแก่น.
ธนพล สามทองกล้า สรร ถวัลย์วงศ์ศรี. (2563). การสร้างสรรค์สตรีทแดนซ์ร่วมสมัย “เดี่ยวเพชร”. *วารสารศิลปปริทัศน์*, 8(2), 87-98.
ปริญญาภัทร์ นิธิภัทรอนันต์. (2560). *อารมณ์ เทวนารี : อำนาจแห่งอัตถิภาวะ*. วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ ปริญญา
ดุษฎีบัณฑิตคณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.



การสร้างสรรค์จิตรกรรมสื่อผสมเทคนิคการฉายภาพเคลื่อนไหว เพื่อนำเสนอความหลากหลายทางชีวภาพลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา

The Creation of Paintings Utilizing Projection Mapping to Present Biodiversity in Songkhla Lake Basin

เกรียงศักดิ์ รักษาเดช

Kriangsak Raksadeja

สาขาวิชาทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

Visual Arts Program, Faculty of Fine Arts, Songkhla Rajabhat University

E-mail : kriangsak.ru@skru.ac.th

(Received : Nov 18, 2024 Revised : Dec 14, 2024 Accepted : Dec 19, 2024)

บทคัดย่อ

งานวิจัย “การสร้างสรรค์จิตรกรรมสื่อผสมเทคนิคการฉายภาพเคลื่อนไหวเพื่อนำเสนอความหลากหลายทางชีวภาพลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา” มีวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1) ศึกษาข้อมูลพื้นที่ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา 2) ศึกษาแนวคิดส่งเสริมการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมผ่านศิลปะร่วมสมัย 3) สร้างสรรค์จิตรกรรมสื่อผสมเทคนิคฉายภาพเคลื่อนไหวบนระนาบจิตรกรรม โดยการศึกษาแนวคิดและทฤษฎีต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องเพื่อสร้างสรรค์จิตรกรรมสื่อผสมจากขยะและวัสดุเหลือใช้ที่รวบรวมจากการสำรวจพื้นที่ นำผลงานจิตรกรรมมาบันทึกภาพเพื่อสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม Adobe After Effect ในขั้นตอนหลังการผลิตงาน (Post-production) เป็นการตัดต่อและนำเสนอเสียงธรรมชาติที่บันทึกไว้มาลงเสียงให้สัมพันธ์ภาพเคลื่อนไหว สามารถสรุปผลการสร้างสรรค์ได้ดังนี้ 1) ผลงานศิลปะร่วมสมัยที่มีส่งเสริมการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม 2) จิตรกรรมสื่อผสมที่ถ่ายทอดความงามของธรรมชาติและการกระทำของมนุษย์ที่ส่งผลต่อระบบนิเวศ 3) เทคนิคฉายภาพเคลื่อนไหว (Projection mapping) บนระนาบจิตรกรรมที่เปลี่ยนการรับรู้ภาพนิ่งเป็นภาพเคลื่อนไหวที่แสดงเรื่องราวความสัมพันธ์ของระบบนิเวศและการกระทำของมนุษย์ที่ส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม

คำสำคัญ: การฉายภาพเคลื่อนไหวบนวัตถุ, ความหลากหลายทางชีวภาพ, จิตรกรรมสื่อผสม, ระบบนิเวศลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา

Abstract

The research “The Creation of Paintings Utilizing Projection Mapping to Present Biodiversity in Songkhla Lake Basin” aims to study ecological systems and biological diversity in Songkhla Lake Basin. The following steps are: 1) Study the relevant knowledge of Songkhla Lake Basin's ecological system and biodiversity to promote environmental awareness through art. 2) Create mixed-media paintings with projection mapping on 2D paintings. The research methodology is to study various concepts and theories involved in creating mixed media paintings from waste materials collected from field surveys. The completed work is photographed to create a moving image using After Effects. In the post-production step, recorded natural sounds are added to the sound to match the moving image. The summary of creativity found that 1) contemporary artworks that contribute to promoting environmental conservation. 2) Mixed-media paintings with various materials and techniques that depict the beauty of natural ecosystem 3) The augmented reality is overlaid on the 2D painting to change the perception of the still images into moving images. 4) The artworks emphasize content value: the importance of the environment, relationships between living things in nature, and human actions that affect the environment.

Keywords: Biodiversity, Mixed-media painting, Projection mapping, Ecological system in Songkhla Lake Basin



บทนำ

ทะเลสาบสงขลาเป็นทะเลสาบเปิด (Lagoon) ขนาดใหญ่ มีเนื้อที่ประมาณ 1,000 ตารางกิโลเมตร ครอบคลุมพื้นที่จังหวัด พัทลุง สงขลา และนครศรีธรรมราช กระแสน้ำจืด น้ำกร่อย และน้ำเค็มที่ไหลมารวมกัน เรียกว่า “ทะเลสาบสามน้ำ” ก่อให้เกิดระบบนิเวศผสมผสานของป่าชายเลน ป่าพรุ และทะเลสาบ ฯลฯ ที่ประกอบด้วยสิ่งมีชีวิตทั้งสังคมพืชและสังคมสัตว์ ซึ่งหลายชนิดอาศัยอยู่ในแหล่งอาหารที่สมบูรณ์เท่านั้น จึงเป็นตัวชี้วัดความอุดมสมบูรณ์ของระบบนิเวศได้เป็นอย่างดี เช่น แกมมาริดแอมฟิพอด (Gammarid Amphipod) ฯลฯ มีการค้นพบสิ่งมีชีวิตใหม่ ๆ หลายชนิด เช่น Kamaka appendiculata, Kamaka Songkhlaensis และ Birdotanaia Songkhlaensis ที่เป็นอาหารของสัตว์น้ำชนิดต่าง ๆ ที่เป็นอาหารของมนุษย์และมีส่วนช่วยในการรักษาสมดุลของระบบนิเวศ (กรมทรัพยากรทางทะเลและชายฝั่ง, 2555)

ปัจจุบัน กลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา กำลังประสบปัญหาด้านสิ่งแวดล้อมจาก 2 ปัจจัยหลัก คือ การเปลี่ยนแปลงทางธรรมชาติและที่เกิดจากกิจกรรมของมนุษย์ ตัวอย่างเช่น 1) การตื้นเขินของทะเลสาบสงขลาจากการทับถมของตะกอนในพื้นที่ลุ่มน้ำที่มีชุมชนอาศัยอย่างหนาแน่น 2) การใช้เครื่องมือประมงผิดกฎหมาย โดยเฉพาะประมงเชิงพาณิชย์ 3) มลพิษทางน้ำ เนื่องจากทะเลสาบสงขลา มีทางเปิดออกทะเลเพียงทางเดียวทำให้การระบายลงสู่ทะเลเป็นไปได้ช้า 4) การรุกล้ำของน้ำเค็มในพื้นที่ป่าต้นน้ำที่ถูกบุกรุกทำลาย ปัจจัยดังกล่าวข้างต้นส่งผลต่อการสูญเสียความหลากหลายทางชีวภาพอย่างต่อเนื่อง สัตว์หลายชนิดมีจำนวนลดน้อยลง บางชนิดชนิดพันธุ์กลายเป็นสัตว์หายากหรือถูกคุกคาม เช่น โลมาอิรวดี ฯลฯ บางชนิดเชื่อกันว่าสูญพันธุ์ไปแล้ว หลายชนิดอยู่ในสภาพเสี่ยงต่อการสูญพันธุ์ ในช่วงหลายทศวรรษที่ผ่านมา ภาครัฐมีความพยายามในการแก้ไขปัญหาอย่างต่อเนื่อง มีการกำหนดแผนแม่บทหรือแผนยุทธศาสตร์และแผนแม่บทลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา ที่ให้ความสำคัญในการฟื้นฟูและพัฒนาพื้นที่อย่างต่อเนื่อง อย่างไรก็ตาม การดำเนินงานไม่บรรลุเป้าหมายเนื่องจากหน่วยงานภาครัฐขาดเอกภาพในด้านนโยบายและการบริหารงบประมาณ ความขัดแย้งระหว่างพรรคการเมือง และขาดการมีส่วนร่วมของประชาชน ฯลฯ (กองจัดการความหลากหลายทางชีวภาพ, ม.ป.ป.) ทำให้ปัญหาต่าง ๆ ยังไม่ได้รับการแก้ไขอย่างถูกต้อง

สิ่งแวดล้อมได้กลายเป็นปัญหาระดับโลกนับตั้งแต่การปฏิวัติอุตสาหกรรม (Industrial Revolution) ในช่วงปลายศตวรรษที่ 19 ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและอุตสาหกรรมได้ส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมอย่างต่อเนื่อง ภัยพิบัติทางธรรมชาติที่เกิดขึ้นบ่อยครั้งส่งเสียงเตือนให้มนุษย์หันมาสนใจสิ่งแวดล้อมมากขึ้น รวมถึงวงการศิลปะร่วมสมัย ในช่วงทศวรรษ 1960-1970 ขบวนการเคลื่อนไหวศิลปะเพื่อสิ่งแวดล้อม (Environmental art) ถือกำเนิดขึ้นในสหรัฐอเมริกา (TATE, n.d.) แนวคิดหลักคือ 1) ส่งเสริมการอนุรักษ์และสร้างความตระหนักถึงอันตรายที่โลกกำลังเผชิญ 2) นำเสนอข้อมูลและการมีส่วนร่วมของประชาชนในการอนุรักษ์ธรรมชาติ และ 3) สนับสนุนแนวทางทางการเมืองเพื่อต่อสู้กับภาวะโลกร้อนและผลกระทบที่เกิดขึ้น ศิลปินตรวจสอบความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อมผ่านศิลปะโดยนำวัสดุจากธรรมชาติเป็นส่วนหนึ่งของงาน ก่อนจะผุพังและย่อยสลายคืนสู่ธรรมชาติที่เป็นแหล่งกำเนิด มีเพียงภาพถ่ายหรือวิดีโอที่เป็นหลักฐานการมีอยู่ของผลงานนั้น ๆ (The Art Story, n.d.)

ขณะเดียวกัน ในช่วงศตวรรษที่ 20 วงการศิลปะร่วมสมัยมีการพัฒนาเทคโนโลยีที่ทันสมัยมากขึ้น เช่น การฉายภาพเคลื่อนไหวบนวัตถุ (Projection mapping) หรือความจริงเสมือนเชิงพื้นที่ (Spatial augmented reality) ที่พัฒนามาจากการแสดงแสงสีเสียงกลางแจ้งในสถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ในช่วงทศวรรษ 1950 ที่เรียกว่า *Son et lumière* (sound and light) ก่อนจะพัฒนาโปรแกรมซอฟต์แวร์ที่สามารถสร้างภาพเสมือนบนระนาบอาคารหรือวัตถุที่มีรูปทรงไม่สม่ำเสมอ เช่น ผลงานวิดีโอจิตตาวงของที่เปลี่ยนประติมากรรม 3 มิติ ให้กลายเป็นภาพเคลื่อนไหว แนวคิดหลักที่สำคัญคือการสร้างประสบการณ์ที่น่าตื่นตาตื่นใจและน่าจดจำให้กับผู้ชม

การวิจัยครั้งนี้เป็นการสร้างสรรค์ศิลปะวิจัย (Art practice-based research) ที่มีจุดมุ่งหมายในการสำรวจแนวคิดและรูปแบบศิลปะเพื่อสิ่งแวดล้อมที่ผสมผสานเทคโนโลยีสมัยใหม่และสื่อมัลติมีเดีย (Multimedia) เพื่อให้ผลงานมีความน่าสนใจและสื่อสารแนวคิดสิ่งแวดล้อมได้ตรงประเด็นขึ้น โดยการสร้างสรรค์งานจิตรกรรมสื่อผสมที่ซ้อนทับภาพเคลื่อนไหว แสงสี และเสียง เพื่อถ่ายทอดทั้งความงดงามของธรรมชาติและสะท้อนปัญหาด้านสิ่งแวดล้อมให้กับผู้ชมไปพร้อมกัน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาข้อมูลระบบนิเวศผสมผสานและความหลากหลายทางชีวภาพลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา

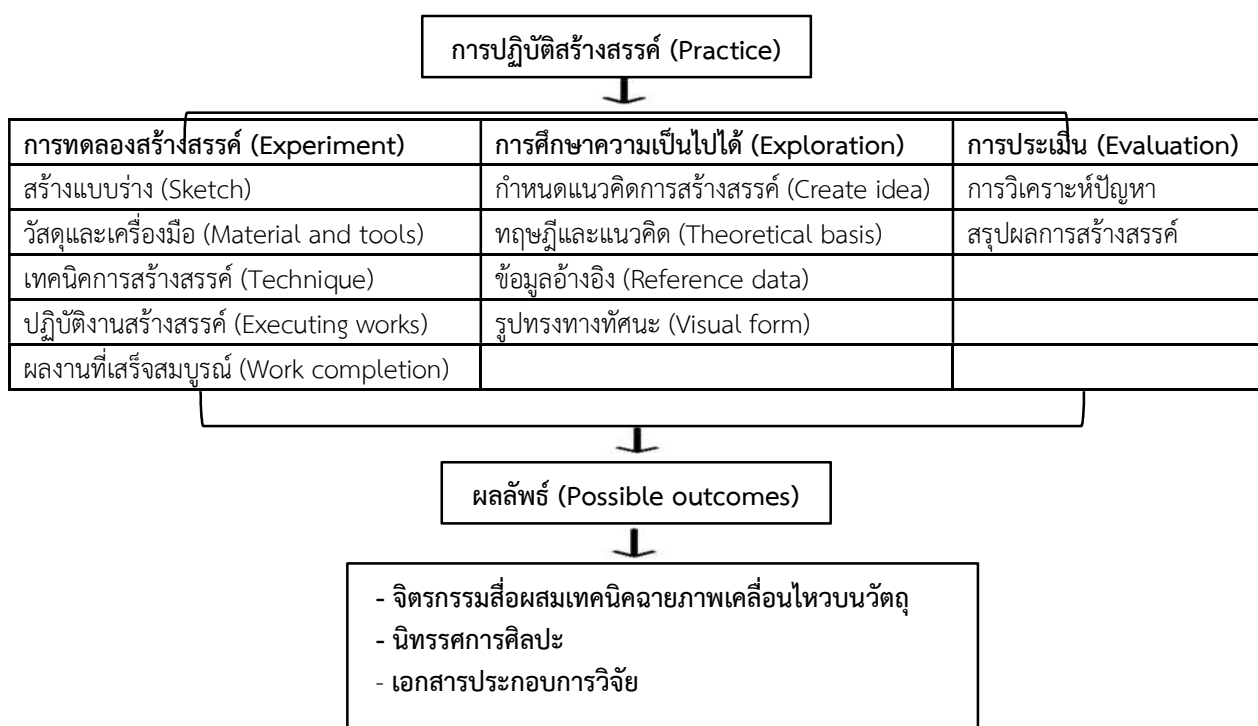


2. สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมเทคนิคการฉายเคลื่อนไหวนบนระนาบจิตรกรรมที่นำเสนอโครงเรื่องความงามของธรรมชาติและสะท้อนปัญหาด้านสิ่งแวดล้อม

3. เพื่อศึกษาเทคนิคจิตรกรรมสื่อผสมและการสร้างภาพเคลื่อนไหวนบนระนาบ 2 มิติ เพื่อขยายขอบเขตการรับรู้สุนทรียะทางศิลปะผ่านสื่อมัลติมีเดีย

กรอบแนวคิดการวิจัย

1.1 ผู้วิจัยใช้กรอบแนวความคิดการสร้างสรรคศิลปะ-วิจัย (Practice-based research) (Prasetyo and Sayahdikumullah, 2021 cited in Ramlan Abdullah, 2021) ประกอบด้วย 3 ขั้นตอนหลัก คือ 1) การทดลองสร้างสรรค์ (Experiment) ในรูปแบบต่างๆ เพื่อค้นหาความเป็นไปได้ของแนวคิดหรือเทคนิคใหม่ ๆ ที่สามารถนำไปใช้ในงานสร้างสรรค์ 2) การศึกษาความเป็นไปได้ (Exploration) เพื่อสำรวจและศึกษาความเหมาะสมแนวทางที่ทดลอง การประเมิน (Evaluation) กระบวนการสร้างสรรค์เพื่อตรวจสอบคุณค่าของผลงานและหาทางปรับปรุงหรือพัฒนา



แผนภูมิที่ 1 แผนภาพความคิดกระบวนการสร้างสรรค์
ที่มา: เกรียงศักดิ์ รักษาเดช

2. ขอบเขตการวิจัย

2.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา ศึกษาทฤษฎีแนวคิดและข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับระบบนิเวศผสมผสานและความหลากหลายทางกายภาพลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา เช่น ชนิดพันธุ์ (Species) สายพันธุ์ (Genetic) ทั้งสังคมพืชและสังคมสัตว์ และระบบนิเวศ (Ecosystem) ในพื้นที่ 4 ส่วนหลัก คือ 1) ทะเลน้อย จังหวัดพัทลุง 2) ทะเลสาบตอนบนหรือทะเลหลวง 3) ทะเลสาบตอนกลาง 4) ทะเลสาบตอนล่างที่เชื่อมต่อกับอ่าวไทย

2.2 ขอบเขตด้านรูปแบบ กำหนดแนวความคิดการสร้างสรรคจิตรกรรมสื่อผสม (Mixed-media painting) จากแนวคิดศิลปะเพื่อสิ่งแวดล้อม (Environmental art) เพื่อสร้างรูปทรงทางทัศนะต่าง ๆ ด้วยสื่อศิลปะ (Art medium) และวัสดุเก็บตก (Found object) ที่เก็บรวบรวมจากพื้นที่ต่าง ๆ รอบลุ่มน้ำทะเลสาบ เพื่อเป็นข้อมูลในการสร้างเคลื่อนไหวนบนระนาบจิตรกรรม

2.3 ขอบเขตด้านเทคนิค ศึกษาเทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหว (Projection mapping) บนระนาบจิตรกรรม 2 มิติ จากสื่อมัลติมีเดีย (Multimedia) เช่น วิดีโอ ภาพเคลื่อนไหว และเสียง เพื่อสร้างการรับรู้ทางศิลปะที่หลากหลาย

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ฝนได้ศึกษาทฤษฎีและแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมผ่านงานศิลปะร่วมสมัย รูปแบบผลงานศิลปะและศิลปินที่เกี่ยวข้อง มีรายละเอียดดังนี้

1. ศิลปะเพื่อสิ่งแวดล้อม (Environmental art)

แนวคิดเรื่องธรรมชาติปรากฏในงานศิลปะตั้งแต่ยุคหินเก่า (Paleolithic) ที่จำลองธรรมชาติแบบเหมือนจริง ต่อมาในยุค โรแมนติก (Romanticism) ศิลปินได้ถ่ายทอดความงามและความยิ่งใหญ่ของธรรมชาติในบรรยากาศชวนฝันแบบอัตวิสัย (Subjective) และในช่วงศตวรรษที่ 19 ผลพวงของการพัฒนาในยุคปฏิวัติอุตสาหกรรม (Industrial Revolution) ทำทลายศิลปินอิมเพรสชันนิสม์ (Impressionism) ให้ออกไปบันทึกความงดงามของธรรมชาตินอกสถานที่ ก่อนจะพัฒนาไปสู่กระบวนการเคลื่อนไหวศิลปะเพื่อสิ่งแวดล้อม (Environmental art) ในช่วงปลายทศวรรษ 1960 - 1970 ศิลปินสำรวจภูมิทัศน์และนำวัสดุจากธรรมชาติมาเป็นวัสดุในการถ่ายทอดความงามหรือความเสื่อมโทรมของธรรมชาติเพื่อกระตุ้นให้มนุษย์หันมาสนใจสิ่งแวดล้อม

ศิลปะเพื่อสิ่งแวดล้อม (Environmental art) เป็นขบวนการเคลื่อนไหวทางศิลปะที่มีแนวคิดในการนำเสนอประเด็นทางสังคมและการเมืองที่เกี่ยวข้องกับสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติและชุมชนเมือง วัตถุประสงค์หลัก คือ 1) ส่งเสริมการอนุรักษ์และสร้างความตระหนักถึงอันตรายจากปัญหาสิ่งแวดล้อมที่โลกกำลังเผชิญ การปฏิบัติทางศิลปะที่หลากหลายที่มุ่งเน้นการเป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติ 2) ส่งเสริมการสื่อสารและการมีส่วนร่วมของประชาชนในการอนุรักษ์ธรรมชาติโดยเน้นการวิจัยแบบสหวิทยาการ เช่น การทดลองในห้องปฏิบัติการ เพื่อสร้างความเข้าใจปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ และ 3) กระตุ้นให้เกิดความมุ่งมั่นทางการเมืองในการต่อสู้กับผลกระทบจากภาวะโลกร้อน กระบวนการสร้างสรรค์เน้นวัสดุธรรมชาติที่ย่อยสลายได้และเป็นมิตรสิ่งแวดล้อม (Iberdrola, n.d.) ศิลปินนำแรงบันดาลใจและวัสดุจากธรรมชาติเพื่อถ่ายทอดความงามในรูปแบบ 1) ศิลปะภูมิทัศน์ (Land art) ที่สร้างขึ้นในพื้นที่ภูมิทัศน์นั้น ๆ โดยตรง 2) ศิลปะแบบจัดวางขนาดใหญ่ (Installation art) ที่อยู่ห่างไกลจากชุมชนเมือง 3) ประติมากรรมวัสดุสำเร็จรูป (Readymade object) ที่ผลิตด้วยเครื่องจักรในระบอุตสาหกรรมและเป็นสาเหตุสำคัญของปัญหามลพิษ และ 4) จิตรกรรมเชิงนิเวศ (Ecological painting) ที่อธิบายความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ ศิลปินให้ความเคารพต่อธรรมชาติโดยเน้นวัสดุชีวภาพที่ผสมผสานกับงานศิลปะเป็นหนึ่งเดียวโดยไม่ก่อให้เกิดความเสียหายต่อสิ่งแวดล้อม ก่อนจะปล่อยให้เสื่อมสลายตามกาลเวลาและคืนสู่ธรรมชาติ แต่เนื่องจากความไม่คงทนของวัสดุ ศิลปินจะใช้วิดีโอ เสียง ภาพถ่าย หรือแผนที่ เพื่อบันทึกผลงานนั้น ๆ

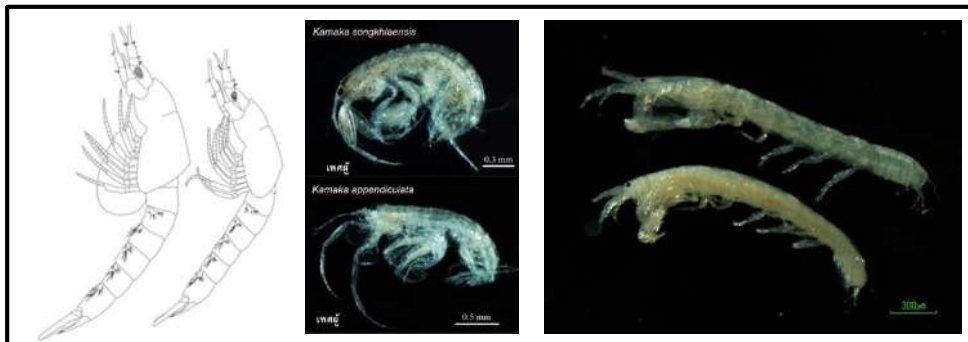
องค์ประกอบจากธรรมชาติยังรวมถึง ‘เสียง’ ที่จับต้องไม่ได้ เช่น แนวคิดภูมิทัศน์ทางเสียง (Soundscape) ที่บันทึกสภาพแวดล้อมทางเสียงที่มนุษย์รับรู้ ประกอบด้วย เสียงที่เกิดจากสัตว์ (Biophony) เสียงที่สร้างโดยมนุษย์ (Anthropophony) และเสียงจากปรากฏการณ์ทางธรรมชาติและสภาพอากาศ (Geophony) เช่น เสียงลมและเสียงคลื่นทะเล (Eclipse soundscapes, n.d.) จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้นพบว่า แนวคิดศิลปะเพื่อสิ่งแวดล้อม (Environmental art) มีความสัมพันธ์กับแนวคิดภูมิทัศน์ทางเสียง (Soundscape) ในเรื่องการสำรวจความอุดมสมบูรณ์ของธรรมชาติ มลพิษที่เกิดกับสิ่งแวดล้อมหรือสภาพเสียงที่ผิดปกติอาจแสดงให้เห็นถึงปัญหามลพิษทางเสียงเช่นเดียวกัน การดำเนินการวิจัยครั้งนี้จะเป็นการสร้างสรรคผลงานศิลปะที่มีแนวเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมในหลายมิติ ทั้งการมองเห็นและการได้ยิน สร้างรับรู้ทางศิลปะที่หลากหลายผ่านภาพและเสียง เพื่อให้ผู้ชมได้เห็นความสำคัญของปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น



ภาพที่ 3 สภาพแวดล้อมต่าง ๆ ในพื้นที่ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา
ที่มา: เกรียงศักดิ์ รักษาเดช

2. รูปทรงทางทัศนะ (Visual form)

เนื่องจากงานวิจัยครั้งนี้มีความเชื่อมโยงกับสิ่งมีชีวิต ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาและรวบรวมรูปทรงอินทรีย์ (Organic form) สิ่งมีชีวิตต่าง ๆ ที่ปรากฏในลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา ทั้งสังคมพืชและสังคมสัตว์ โดยเน้นสายพันธุ์ที่เสี่ยงต่อการสูญพันธุ์ นำโครงสร้างทางชีวภาพจากข้อมูลเอกสารทางวิชาการและภาพถ่ายจากการลงพื้นที่มาวิเคราะห์และสรุปผลเพื่อสร้างแบบร่างและองค์ประกอบที่ให้ความรู้สึกของการเคลื่อนไหว (Movement) ความสมดุล (Balance) และความหลากหลาย (Variety) ของระบบนิเวศที่ผสมผสานเป็นเอกภาพ (Unity) ตามหลักการทางทัศนธาตุ (Visual element)



ภาพที่ 4 กุ้งเคยและสัตว์คล้ายกุ้งจำพวก Amphipod สายพันธุ์ใหม่ที่ค้นพบในทะเลสาบสงขลา
ที่มา: จาก <https://www.sanook.com/campus/1057315/>

3. ศิลปะสื่อผสม (Mixed-media art)

ศิลปะสื่อผสม คือ การผสมผสานสื่อศิลปะ (Art medium) วัสดุ (Material) และเทคนิคทางศิลปะที่หลากหลายในผลงานหนึ่งชิ้น ผู้วิจัยได้ทดลองนำสื่อเปียกและสื่อแห้ง (Wet and dry media) ได้แก่ สีอะคริลิกและสีสเปรย์มาใช้ร่วมกับสื่อแห้ง เช่น ปากกามาร์คเกอร์สี และวัสดุเก็บตก (Found object) โดยรวบรวมขยะและวัสดุเหลือใช้ในพื้นที่ที่เป็นวัตถุจากโลกแห่งความจริงมาเพิ่มความหมายให้กับโลกแห่งจินตนาการในงานจิตรกรรม สร้างความหมายเชิงสัญลักษณ์ที่สัมพันธ์กับแนวคิด



ภาพที่ 5 สื่อเปียกและสื่อแห้ง (Wet and dry media) และวัสดุเหลือใช้ (Found object)

ที่มา: เกรียงศักดิ์ รักษาเดช

4. สื่อมัลติมีเดีย (Multimedia)

เทคโนโลยีที่ควบคุมด้วยคอมพิวเตอร์ในการนำข้อความ (Text) ภาพนิ่ง (Image) เสียง (Audio) วิดีโอ (Video) และภาพเคลื่อนไหว (Animation) มาใช้เพื่อสื่อสารความคิด สามารถจัดเก็บไฟล์ ส่งต่อ และประมวลผลแบบดิจิทัลได้ ต่างจากข้อความ กราฟิก ภาพลายเส้น และภาพวาดที่เป็นสื่อแบบดั้งเดิม สื่อมัลติมีเดียสามารถประยุกต์เข้ากับการสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้มากขึ้น (Ambryx1, 2011) ด้วยคุณสมบัติดังกล่าว งานวิจัยครั้งนี้ได้นำผลงานจิตรกรรมสื่อผสมมาทดลองร่วมกับสื่อมัลติมีเดียแบบดิจิทัล เพื่อสร้างองค์ประกอบของการเคลื่อนไหว (Motion) ที่มีระยะเวลา (Duration) ในการปรากฏให้เห็นทีละส่วน ๆ ตามเวลาจริง (Real-time) แตกต่างจากงานจิตรกรรมต้นแบบที่เป็น 2 มิติ มองเห็นทั้งหมดได้ในครั้งเดียว

5. การฉายภาพเคลื่อนไหวบนวัตถุ (Projection mapping)

เทคนิคพื้นฐานหนึ่งในความจริงเสริม (Augmented reality) ที่ผู้ใช้สามารถมองเห็นได้โดยไม่ต้องใช้อุปกรณ์เสริมหรือแว่นตา 3 มิติ (Virtual Reality Headset) งานวิจัยครั้งนี้ได้นำคุณสมบัติของสื่อมัลติมีเดียดังกล่าวข้างต้น คือ องค์ประกอบแบบคงที่ (Static element) ได้แก่ ภาพนิ่ง (Image) งานจิตรกรรม ที่รับรู้ได้ในครั้งเดียว นำมาสร้างองค์ประกอบแบบเคลื่อนไหว (Dynamic element) ได้แก่ วิดีโอ (Video) ภาพเคลื่อนไหว (Animation) รวมทั้งเสียง (Audio) ที่มีเงื่อนไขด้านเวลา (Time-based media) ในการรับรู้ตามลำดับเนื้อหาที่กำหนด (ภาพที่ 7) ปัจจุบันเทคนิคดังกล่าวนิยมใช้ในงานอีเวนต์ งานเปิดตัวสินค้า และเทศกาลทางวัฒนธรรม รวมถึงศิลปะ เช่น ผลงาน “Rubens Cupid” (Skullmapping, 2021) ที่คิวปิดโบนออกมาจากภาพและเคลื่อนไหวไปรอบท่าอากาศยานบรัสเซลส์ และ “Mono Amor: Visionary Art Brought to Life” ที่ศิลปินใช้แสงสีและภาพกราฟิกเคลื่อนไหวไปบนงานจิตรกรรมนามธรรมอย่างมีชีวิตชีวาราวกับการวาดภาพด้วยแสง (Siggard, 2014)



ภาพที่ 6 “Rubens Cupid” และ “Mono Amor: Visionary Art Brought to Life”

ที่มา: <https://skullmapping.com/project/rubens-cupid/>



ภาพที่ 7 แผนภาพการสร้างภาพเคลื่อนไหวบนระนาบจิตรกรรม
ที่มา: เกรียงศักดิ์ รักษาเดช

ขั้นตอนการสร้างสรรค์

1. สร้างแบบร่าง (Sketch) โดยการศึกษาโครงสร้างพืชพันธุ์ไม้และสัตว์ต่าง ๆ จากข้อมูลหนังสือในโครงการศึกษารวบรวมข้อมูลสารสนเทศ และแผนที่ความหลากหลายทางชีวภาพและทรัพยากรทางทะเล กลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา จำนวน 5 เล่มคือ 1) พรรณไม้ 2) แพลงก์ตอน 3) สัตว์ไม่มีกระดูกสันหลัง 4) สัตว์มีกระดูกสันหลัง 5) ปลา เพื่อเป็นแนวทางในการสืบค้นเพิ่มเติมจากฐานข้อมูลอินเทอร์เน็ต ขั้นตอนต่อไป สร้างแบบร่างด้วยโปรแกรม Procreate ในอุปกรณ์ iPad

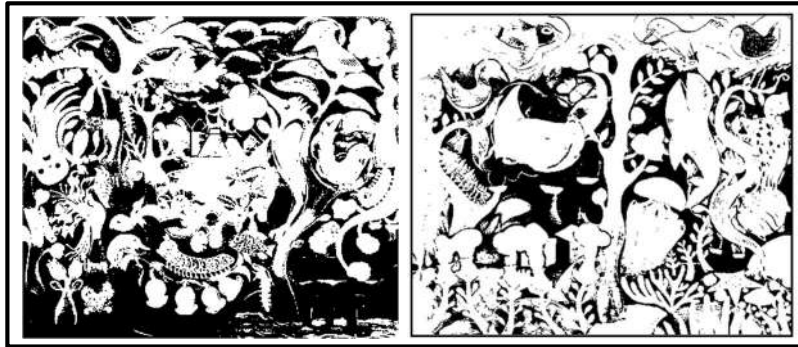


ภาพที่ 8 ภาพลายเส้นการศึกษาโครงสร้างพืชและสัตว์ชนิดต่าง ๆ
ที่มา: เกรียงศักดิ์ รักษาเดช

ผลงานชิ้นที่ 1 “ความหลากหลายทางชีวภาพกลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา” (Biodiversity in the Songkhla Lake Basin) ขนาด 98 x 126 เซนติเมตร เทคนิคสื่อนคริลิกและปากกามาร์กเกอร์ นำเสนอภาพระบบนิเวศผสมผสานที่อุดมสมบูรณ์ก่อให้เกิดความหลากหลายทางชีวภาพของพืชพันธุ์ไม้และสัตว์ต่าง ๆ ความสัมพันธ์ในระบบห่วงโซ่อาหารที่มีการถ่ายทอดพลังงานของสิ่งมีชีวิตเป็นทอด ๆ ด้วยการใช้ภาพประกอบ ๆ กัน จากผู้ผลิตสู่ผู้บริโภค ห่วงโซ่อาหารประกอบไปด้วยผู้ผลิต (Producer) ผู้บริโภค (Consumer) และผู้ย่อยสลาย (Decomposer) ความสำคัญของห่วงโซ่อาหารคือการเป็นตัวชี้วัดความอุดมสมบูรณ์ของระบบนิเวศนั้น ๆ ยิ่งโซ่ยาวมากแสดงว่ามีสิ่งมีชีวิตหลากหลายชนิดอาศัยอยู่ในแหล่งที่อยู่นั้น ๆ



ผลงานชิ้นที่ 2 “ระบบนิเวศผสมผสานลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา” (Ecosystems of Songkhla Lake Basin) ขนาด 98 x 126 เซนติเมตร เทคนิคสื่อนะคริลิกและสีสเปรย์ แนวความคิดการสร้างสรรค์คือ ทะเลสาบสงขลาเป็นทะเลสาบ 3 น้ำ น้ำจืด น้ำเค็ม และน้ำกร่อย เป็นที่อยู่ของสิ่งมีชีวิตทั้งสังคมพืชและสัตว์นานาชนิด ปัญหามลพิษในทะเลสาบสงขลาได้ส่งผลกระทบต่อระบบนิเวศอย่างรุนแรง สัตว์หลายชนิดพันธุ์กำลังถูกคุกคามหรือเสี่ยงต่อการสูญพันธุ์ เช่น โลมาอิรวดี ฯลฯ ในตอนท้ายของภาพเคลื่อนไหวผลงานทั้ง 2 ชิ้นนำเสนอภาพปัญหาพิษต่าง ๆ ที่เกิดจากการกระทำของมนุษย์ เช่น ควันและน้ำเสียจากโรงงานอุตสาหกรรม



ภาพที่ 9 ภาพแบบร่างผลงานชิ้นที่ 1 และ 2

ที่มา: เกรียงศักดิ์ รักษาเดช

เนื่องจากการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วยคุณสมบัติของภาพเคลื่อนไหวซ้อนทับบนภาพนิ่ง ผู้วิจัยได้นำองค์ประกอบของภาพยนตร์คือ การสร้างเรื่อง (Story) และโครงเรื่อง (Plot) ลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นตั้งแต่จุดเริ่มต้นไปสู่จุดสูงสุดของเรื่องในตอนจบ การรับรู้ของผู้ชมไม่ถูกจำกัดในกรอบภาพวาด 2 มิติ แต่สามารถสร้างจินตนาการไปกับเสียงและภาพที่กำลังเคลื่อนไหว



ภาพที่ 10 โครงเรื่องการสร้างภาพเคลื่อนไหวบนระนาบจิตรกรรมผลงานชิ้นที่ 1 และ 2

ที่มา: เกรียงศักดิ์ รักษาเดช



2. สร้างจิตรกรรมสื่อผสม วัสดุและอุปกรณ์ ได้แก่ สีอะคริลิก สีสเปรย์ ปากกามาร์คเกอร์ และวัสดุเก็บตกหรือวัสดุเหลือใช้ (Found object) ที่รวบรวมเศษขยะชนิดต่าง ๆ เช่น เศษโลหะ กระดาษ ตะแกรงโลหะ ตะกร้าพลาสติก ฯลฯ จากพื้นที่ต่าง ๆ ในแถบลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา สร้างร่องรอยและพื้นผิวด้วยสีสเปรย์เพื่อเป็นสื่อถึงปัญหามลพิษและสิ่งแวดล้อม การสร้างพื้นผิว (Texture) จากวัสดุที่ผลิตในระบบอุตสาหกรรม เช่น พลาสติก บับเบิ้ล ทำให้ผลงานดูเป็นจริงมากขึ้นเมื่อสายตาสัมผัสพื้นผิวที่แตกต่างจากพื้นผิวที่เรียบของสี ดึงดูดให้ผู้ชมต้องการสำรวจรายละเอียดต่าง ๆ ในภาพมากขึ้น เพิ่มมิติความรู้สึกที่หลากหลาย ทั้งในแง่ของความงาม อารมณ์ และแนวคิดที่ผู้วิจัยต้องการถ่ายทอดไปยังผู้ชม



ภาพที่ 11 การสร้างร่องรอยพื้นผิว (Texture) ด้วยเทคนิคสีสเปรย์จากเศษขยะเหลือใช้
ที่มา: เกรียงศักดิ์ รักษาเดช



ภาพที่ 12 ภาพแสดงความสัมพันธ์ของสิ่งมีชีวิตในระบบนิเวศ เทคนิคสีอะคริลิกและปากกามาร์คเกอร์
ที่มา: เกรียงศักดิ์ รักษาเดช



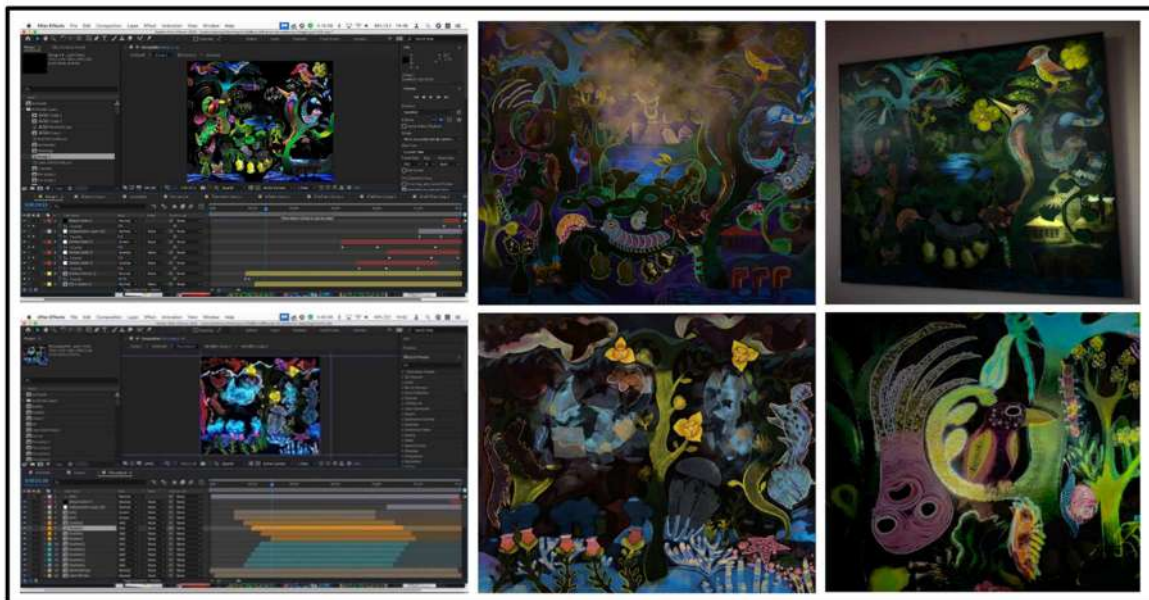
(VDO ชั้นที่ 1)

ภาพที่ 13 ผลงานจิตรกรรมสื่อผสมชั้นที่ 1 และ 2 ที่เสร็จสมบูรณ์
ที่มา: เกรียงศักดิ์ รักษาเดช



(VDO ชั้นที่ 2)

3. สร้างวิดีโอภาพเคลื่อนไหวบนระนาบจิตรกรรม (Projection mapping) เป็นขั้นตอนการเปลี่ยนภาพจิตรกรรมให้เป็นจอแสดงผลสำหรับฉายภาพวิดีโอ ขั้นตอนแรก นำผลงานทั้ง 2 ชั้นบันทึกภาพด้วยกล้องดิจิทัล ปรับแต่งรายละเอียดต่าง ๆ ด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop ก่อนนำมาสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม Adobe After Effects ตามโครงเรื่องที่กำหนด



ภาพที่ 14 ขั้นตอนการสร้างภาพเคลื่อนไหวและการทดลองฉายบนผลงานชั้นที่ 1 และ 2
ที่มา: เกรียงศักดิ์ รักษาเดช

4. ภูมิทัศน์ทางเสียง (Soundscape) การสำรวจพื้นที่กลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา 4 ส่วนหลัก คือ 1) ทะเลน้อย จังหวัดพัทลุง 2) ทะเลสาบตอนบนหรือทะเลหลวง 3) ทะเลสาบตอนกลาง และ 4) ทะเลสาบตอนล่างที่เชื่อมต่อกับอ่าวไทย ผู้วิจัยได้บันทึกเสียงต่าง ๆ เช่น

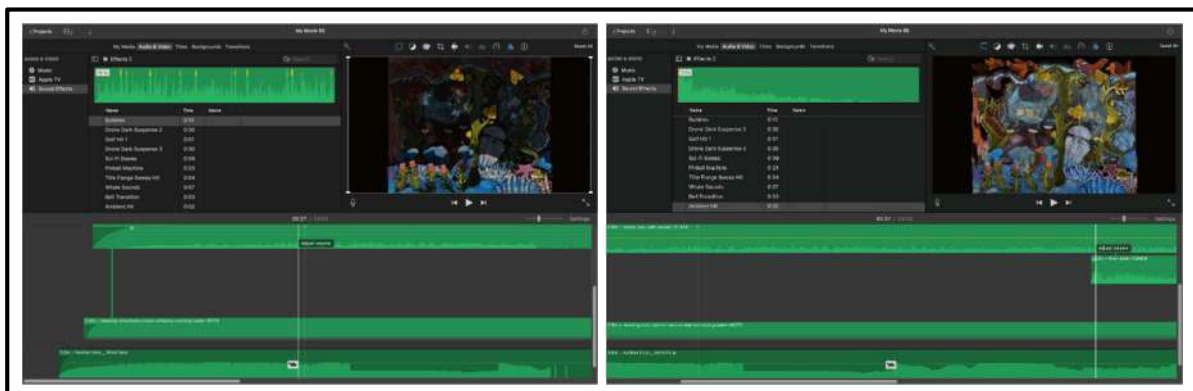


ฝนตก เสียงคลื่น เสียงสัตว์ และเสียงจากการกิจกรรมต่าง ๆ ของมนุษย์ด้วยเครื่องบันทึกเสียงแบบพกพา (Portable audio field recorder รวมถึงการบันทึกเสียงลมที่นำแนวคิดพิณลมโบราณ (Aeolian harp) ที่สร้างจากขวดพลาสติกเหลือใช้ขนาดต่าง ๆ ที่เก็บรวบรวมไว้ นำมาเจาะช่องสี่เหลี่ยมขนาดต่าง ๆ เพื่ออาศัยลมทะเลในการสร้างการกำทอนของเสียง (Resonance) ทำให้เกิดเสียงประสาน (Harmonic) ขึ้นคู่เสียงต่าง ๆ ตามธรรมชาติ (Britannica, n.d.) ผู้วิจัยสร้างเสียงพิณลมเพื่อเป็นสัญลักษณ์การเรียกร้องและการสะท้อนกลับจากธรรมชาติถึงปัญหาที่กำลังเผชิญ



ภาพที่ 15 ขั้นตอนการบันทึกภูมิทัศน์ทางเสียงด้วยพิณลม (Aeolian harp) จากขวดพลาสติกเหลือใช้
ที่มา: เกรียงศักดิ์ รักษาเดช

5. ขั้นตอนหลังการผลิตงาน (Postproduction) เป็นการทำงานเบื้องหลังขั้นตอนสุดท้ายก่อนเผยแพร่ผลงาน เช่น การตัดต่อวิดีโอ ลำดับภาพเคลื่อนไหว กราฟิก การลงเสียง และเสียงประกอบ (Sound effect) ด้วยโปรแกรม iMovie



ภาพที่ 16 ขั้นตอนหลังการผลิตงานตัดต่อและลงเสียงวิดีโอ
ที่มา: เกรียงศักดิ์ รักษาเดช

ธรรมชาติและศิลปะสามารถสร้างอารมณ์ความรู้สึกให้กับมนุษย์ได้ไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง ศิลปินแต่ละยุคสมัยนำแรงบันดาลใจจากธรรมชาติมาถ่ายทอดความงดงามผ่านมุมมองที่เป็นปัจเจก แต่ศิลปะเพื่อสิ่งแวดล้อมคือการสะท้อนทั้งภาพความงดงามและปัญหาของยุคสมัย Zou (2022) อธิบายว่า ศิลปินสร้างการเชื่อมโยงศิลปะกับธรรมชาติผ่านการรับรู้ทางสายตาเพื่อสร้างจิตสำนึกที่ดีให้มนุษย์หันมาสนใจสิ่งแวดล้อมมากขึ้น นอกเหนือจากการให้ความรู้และสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับปัญหาสิ่งแวดล้อม แต่ยังสร้างความตระหนักให้ผู้ชมได้คิดว่า จะมีส่วนร่วมในสร้างความเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้นได้อย่างไร



ภาพที่ 17 รวมแสดงผลงานในโครงการ “สงขลาธรรมสมัย” ณ หอศิลป์ Medova Art Space กรุงเทพฯ
ที่มา: เกรียงศักดิ์ รักษาเดช

สรุปผลการวิจัยสร้างสรรค์

ข้อค้นพบและองค์ความรู้ที่เกิดจากการวิจัย มีผลการศึกษาข้อมูล การดำเนินงาน และการสร้างสรรค์ ดังนี้

1. ผลงานวิจัยแสดงความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ (Visual art) ทั้ง 4 ส่วน คือ 1) ผู้วิจัยในฐานะศิลปิน (Artist) ผลิตผลงานศิลปะผ่านกระบวนการสร้างสรรค์เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมกับผู้ชม 2) ผลงานศิลปกรรม (Artwork) สะท้อนประเด็นปัญหาสิ่งแวดล้อมผ่านรูปทรงทางศิลปะ วัสดุ และเทคนิคต่าง ๆ ในบริบทศิลปะร่วมสมัย 3) ผลงานศิลปะนำเสนอประเด็นร่วมสมัยเกี่ยวกับสถานการณ์สิ่งแวดล้อมโลกผ่านประสบการณ์และมุมมองของผู้วิจัย 4) ผู้ชม (Audience) สะท้อนความคิดเห็นที่มีต่อผลงานเพื่อให้ผู้วิจัยนำคำแนะนำและคำติชมมาพัฒนาผลงานในโอกาสต่อไป

2. การวิจัยครั้งนี้สามารถนำเสนอระบบนิเวศผสมผสานและความหลากหลายทางชีวภาพลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลาเพื่อส่งเสริมการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมผ่านงานศิลปะเพื่อสร้างความตระหนักด้านสิ่งแวดล้อม (Environmental awareness) ให้กับผู้ชม

3. การสร้างสรรค์จิตรกรรมสื่อผสม (Mixed-media painting) จากสื่อศิลปะ (Art medium) และวัตถุเหลือใช้ (Found object) เมื่อนำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาผสมผสานสามารถเปลี่ยนการรับรู้ภาพนิ่งเป็นภาพเคลื่อนไหว สามารถเพิ่มความหมายในผลงานและกระตุ้นความสนใจของผู้ชมได้มากขึ้น

4. ผลงานวิจัยครั้งนี้มีการรับรู้ด้วยประสาทสัมผัสที่มากกว่าหนึ่ง เสียงจากธรรมชาติไว้เป็นส่วนหนึ่งของแนวคิดภูมิทัศน์ทางเสียง (Soundscape) ที่สัมพันธ์กับแนวคิดศิลปะเพื่อสิ่งแวดล้อม (Environmental art) ทำให้ผลงานมีความหมายที่ลึกซึ้งขึ้น

อภิปรายผล

1. เทคนิคการสร้างสรรคของผลงานวิจัยนี้ที่สอดคล้องกับผลงาน “Mono Amor: Visionary Art Brought to Life” ที่นำภาพเคลื่อนไหวมาฉายซ้อนทับบนภาพจิตรกรรมด้วยเครื่องโปรเจคเตอร์ทั่วไป ในขณะที่ “Rubens Cupid” มีจุดเด่นในการสร้าง



ภาพเคลื่อนไหวจากภาพเขียนยุคบาโรก (Baroque art) ด้วยโมเดล 3 มิติ (3D Model) แอนิเมชัน (Animation) และอุปกรณ์เทคโนโลยีที่ซับซ้อนขึ้น ทำให้ภาพศิลปะเคลื่อนไหวได้อย่างมีชีวิตชีวา ผลงานทั้ง 3 ชิ้นมีการใช้เทคโนโลยีการฉายภาพเคลื่อนไหวบนระนาบวัตถุ (Projection Mapping) ที่ผสมผสานระหว่างศิลปะดั้งเดิมและสื่อสมัยใหม่ สามารถสร้างความสนใจให้กับกลุ่มเป้าหมายได้ แต่มีความแตกต่างในเรื่องวัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์ เนื้อหาทางศิลปะ เทคนิคการนำเสนอ และการตีความ

2. ผลงานวิจัยนี้และ “Mono Amor: Visionary Art Brought to Life” มีเนื้อหาเรื่องราวที่ถูกสร้างขึ้นใหม่เฉพาะ เน้นการใช้แสงและภาพเคลื่อนไหวที่ปรับให้เข้ากับรูปทรงต่าง ๆ บนระนาบจิตรกรรม ข้อจำกัดคือเน้นการนำเสนอในพื้นที่ทางศิลปะ เช่น หอศิลป์ ในขณะที่ “Rubens Cupid” ภาพคิวปิดสามารถทะลุออกจากรูปแบบและขอบเขตไปรอบ ๆ สนามบินที่เป็นบริบทด้านพื้นที่ในการนำเสนอ ทำให้เกิดการผสมผสานระหว่างศิลปะร่วมสมัยและสถานที่สมัยใหม่

ข้อเสนอแนะ

1. การสร้างสรรค์ศิลปะเพื่อสิ่งแวดล้อมสามารถนำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาประยุกต์ใช้ในรูปแบบการสร้างสรรค์อื่น ๆ เช่น ศิลปะแบบจัดวาง (Installation art) หรือศิลปะเชิงปฏิสัมพันธ์ (Interactive art) ฯลฯ เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมและประสบการณ์ทางศิลปะที่ลึกซึ้งขึ้น

2. บทบาทหนึ่งของศิลปะร่วมสมัย คือ แนวคิดที่บทบาทของศิลปะอยู่ในฐานะการเคลื่อนไหว เช่น สังคม การเมือง วัฒนธรรม การเรียกร้องสิทธิเสรีภาพ (Art as Activism) ที่ศิลปินสร้างการมีส่วนร่วมรับผิดชอบต่อสิ่งแวดล้อมโดยใช้ศิลปะเป็นแนวทาง ซึ่งการวิจัยครั้งนี้สามารถต่อยอดสร้างโครงการวิจัยแบบมีส่วนร่วม (Participatory research) เพื่อสร้างเจตคติที่ดีด้านสิ่งแวดล้อมให้กับชุมชน

เอกสารอ้างอิง

- กรมทรัพยากรทางทะเลและชายฝั่ง. (2555). ศาสตราจารย์ ดร.เสาวภา อังสุวานิช ภาควิชาวาริชศาสตร์ คณะทรัพยากรธรรมชาติ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ แจ้งพบสัตว์สกุล (genus)... Facebook. <https://www.facebook.com/DMCRTH/photos/a.240910415956463.57283.190912654289573/420881991292637/>
- กองจัดการความหลากหลายทางชีวภาพ. (ม.ป.ป.). ระบบนิเวศทะเลสาบสงขลา. กองจัดการความหลากหลายทางชีวภาพ. https://chm-thai.onep.go.th/?page_id=2613
- Ambryx1. (2011). *What is multimedia art*. Movement for Hope. <http://www.movementforhope.org/what-is-multimedia-art/>
- Britannica. (n.d.). *Aeolian harp*. Britannica. <https://www.britannica.com/art/Aeolian-harp>
- Eclipse soundscapes. (2020, November 23). *What is soundscape*. Eclipse Soundscapes. <https://eclipsesoundscapes.org/science-of-soundscapes/>
- Iberdrola. (n.d.). *What is environmental art, environmental artists, a sustainable trend*. Iberdrola. <https://www.iberdrola.com/culture/environmental-art>
- PHS Visual Arts Faculty. (n.d.). *Essay task: Modern art - rebels and revolutionaries*. Prairiewood High School. https://prairiewood-h.schools.nsw.gov.au/content/dam/doe/sws/schools/p/prairiewood-h/assessment-tasks/2020/2020_PHS_Year_11_Visual_Arts_Assessment_Task_Notification_Essay_Task_1b_-_The_Rise_of_Modernism_-_Rebels_and_Revolutionaries.pdf
- Prasetyo, M.A. & Sayahdikumullah, D. (2021). Art installation of farmer's plant guardian. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 625, 183-189.
- Sanook (2555). <https://www.sanook.com/campus/1057315/>
- Siggard, N. (2014, November, 14). Mono Amor - Projection mapped paintings [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=a4770Jesqgc>
- Skullmapping. (2021). *Rubens cupid*. Skullmapping. <https://skullmapping.com/project/rubens-cupid/>

TATE. (n.d.). *Environmental art*. TATE. <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/e/environmental-art>

The Art Story. (n.d.). *Environmental art*. The Art Story.

<https://www.theartstory.org/movement/environmental-art/>

Zou, X. (2022). *Promoting environmental protection through art: The feasibility of the concept of environmental protection in contemporary painting art*. Wiley Online Library.

<https://www.hindawi.com/journals/jeph/2022/3385624>

The Contemporary Dilemma, Opportunity Andcountermeasure of Chinese Traditional Qin Song

Xu Zhaoqun¹, Nataporn Rattanaichaiwong²

¹Master's student in Performing Art, Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University.

²Doctor and Assistant Professor, Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University.

E-mail: ¹s66563806005@ssru.ac.th, ²nataporn.ra@ssru.ac.th

(Received : Jun 11, 2025 Revised : Jun 15, 2026 Accepted : Jun 15, 2026)

Abstract

This article aims to explore the resistance, opportunities and countermeasures faced by traditional Chinese Qin song 琴歌 (Singing poems accompanied by the Guqin 古琴) in contemporary times. The author looks at tradition from a developmental perspective, viewing the past and the present as a whole, rather than as two opposites. The article mainly uses documentary and comparative methods to conduct research, and discusses the current changes in the audience of Qin song, the limitations of Qin song's creative form and singing method, the feasibility of Qin song absorbing Western music experience, and the necessity of integrating into contemporary aesthetics. The author believes that only by fully taking into account the aesthetic needs and cultural climate of contemporary society, and realizing the positive significance of both in developing the tradition of Qin song, can Qin song get out of the current predicament it faces. The results of this study will help readers re-examine the contemporary revival and development of traditional Chinese Qin song from a more comprehensive perspective.

Keywords: Guqin; Qin song; Qin players; Tradition; Contemporary aesthetics

Introduction

Qin song is a form of poetry chanting accompanied by the guqin. Its musical style is simple and unadorned, with singers often improvising and adding personal touches to the melodic lines based on their dialectal tone. Traditionally, Qin song was an artistic way for scholars to express their emotions, thoughts, and moods. It was mainly performed by self-playing and singing, and sometimes appeared at cultural gatherings of literati, offering both enjoyment and personal cultivation. However, its simple style of creation and performance has become a limiting factor in today's diverse and evolving cultural landscape. Qin song is now considered an important part of guqin culture, with its performance seen as a way to preserve and promote ancient Chinese music, language, and literature. Reflecting on the contemporary challenges of Qin song and exploring ways to address these challenges is therefore of great significance.

This article takes into account both the historical and contemporary context of Qin song, that is, relying on the historical understanding of Qin song to examine the contemporary dilemma of Qin song in order to seek countermeasures. In other words, the author will examine the development of Qin song from both diachronic and synchronic perspectives. The diachronic perspective refers to placing the plight of Qin song in the context of dynamic historical development to reveal the differences between ancient and modern audiences and the resulting changes in aesthetic vision; the synchronic perspective refers to a "slicing" observation of the plight of Qin song (which means taking it out of its historical context) in order to reveal the limitations of its own creative form and performance style.

Such a research perspective allows us to thoroughly examine the deep roots of Qin song's current predicament in order to remove the obstacles facing Qin song's development.

Research Objectives

This article aims to explore the contemporary challenges of Qin song, its underlying causes, and propose feasible solutions.

Research Methodology

This study primarily employs literature research, analyzing relevant books, journal articles, theses, and conference papers from platforms such as CADAL (China Academic Digital Associative Library) and CNKI (China National Knowledge Infrastructure). Using inductive and deductive methods, it synthesizes the findings to draw conclusions.

Research Results and Suggestions

1. Dilemma and its causes

The Qin (Guqin) is the earliest plucked string instrument of the Han nation, with a history of more than 3,000 years. It is a treasure of Han culture. It was the musical instrument with the highest cultural status in ancient China and was regarded by literati as a symbol of elegant sentiment. Traditional Qin music mainly has three performance forms: Guqin solo, ensemble of the Qin and the vertical bamboo flute 琴箫合奏, and Qin song. As an important performance form of Qin art, the Qin song has gone through several ups and downs in its historical development and was on the verge of being lost by the end of the 19th century. Fortunately, it has been preserved and passed on with the joint efforts of modern Qin masters such as Zha Fuxi 查阜西 and Wang Di 王迪. However, it still faces the problems of slow development and low public acceptance.

Wei Xiaoyuan 韦晓远 the scholar mentioned in the article “Analysis of the Development Current Situation and Communication Strategies of Contemporary Qin song” that when he listened to a special concert of Qin song at the Shenzhen Grand Theater, he found that many people started chatting or falling asleep after a few songs, which made him realize that Qin song has its own special audience. This phenomenon also confirms Jin Wei 金蔚's point of view: without the corresponding cultural context, it is impossible to appreciate Qin songs. (Wei Xiaoyuan, 2019, 8) The author also agrees with this. Cultural context is crucial to appreciating any art. So, should we allow modern people to return to the traditional cultural context, or should we allow traditional art to enter the contemporary cultural context? Such a question is worthy of our deep thought. The reasons that hinder the development of Qin song must be complicated. To solve this problem, we not only need to distinguish the priorities, but also need to seize the opportunities provided by the current era. Before discussing the current opportunities, it is best to examine several issues facing contemporary Qin song.

1. Expansion of audience groups and diversification of aesthetic styles

Historically, the Qin song were mainly circulated among the literati class. They were an intimate form of chamber music used to express personal emotions and cultivate the sentiments of literati. They were either played and sung by the Qin players themselves without an audience, or one person played the Qin and another person chanted. The cooperative method of singing was appreciated by a small group of people who were familiar with each other in the literati gathering. The Qin was a status symbol of ancient literati, so it was known as “a scholar who would not withdraw his Qin without any reason” (from “Book of Rites: Qu Li Xia 《礼记·曲礼下》”). The audience of Qin

song is naturally mainly composed of the literati class, and they are mainly male. In contemporary times, the audience for Qin has expanded. Although it is still mainly spread among the intellectual class, this group is already a large and heterogeneous group with highly diverse aesthetic orientations. Its notable characteristics include:

First, professional Qin players appear. The majority of ancient Qin players were literati. They were usually either public officials serving in the officialdom, elegant scholars living in seclusion, or scholars seeking fame. They were not professionals. Playing the Qin and singing were just their leisure entertainment. In modern times, professional Qin players have appeared. They take Qin as their major and career, working in higher art colleges or professional performing arts groups, or making a living teaching private students. Such professional behavior will inevitably have an impact on the creation and spread of the Qin song.

Second, the number of Qin players who are proficient in poetry and poetry has decreased significantly. Ancient literati often recited poems and composed poems. Communication activities using Qin songs were of literary interest to a large extent and was an important way for literati to exchange poetry skills. With the modern subject system completely dividing literature and music into two disciplines, many Qin players who are proficient in music are not good at poetry creation, and the meaning of Qin song to them is naturally different from before.

Third, there are more and more female Qin players. In ancient times, only women from well-off families had the opportunity to receive education. Women from ordinary families were often not literate, and naturally did not have the opportunity to get close to literary genres such as Qin song and Qin music. In modern times, women's social status and family status have been significantly improved, and they have already entered the intellectual class. Therefore, the number of female Qin players has naturally increased sharply.

Fourth, passive consumer groups among Qin song audiences are becoming more and more common. Ancient Qin songs were circulated for self-pleasure or appreciation at gatherings, and the cultural and artistic levels of their audience groups were relatively similar. The singing and listening of Qin songs were an equal exchange. However, many audiences of modern Qin song are pure consumers who cannot play the Qin and are not good at singing, and cannot participate in communication activities like previous audiences.

The expansion of the audience for Qin music will inevitably lead to the diversification of the aesthetic style of Qin music. Many potential audiences of Qin song today, such as passive consumers, are unaware of its tradition. It is undeniable that the current survival situation of Qin song depends on the overall acceptance of the above groups of people, rather than the preferences of any one of them.

1.2. Monotony in creative form

Traditional Chinese music advocates “monophonic” thinking. Affected by this, although traditional Qin song include both Qin and Song, the vocal melody often fits the instrumental melody. The two are generally in a synchronous and repetitive relationship, and there is a lack of change in texture. Especially when compared with Western Lute Songs, which are known for their polyphonic textures, this characteristic is very obvious. Comparing a set of musical examples, one can intuitively see the difference in texture between a monophonic Qin song and a polyphonic Lute Song. Ex. 1 is the famous traditional Chinese Qin song Yang Guan San Die 《阳关三叠》. There is only one melody part, which is played by the Qin and sung by the human voice. The two overlap and have no priority, which will weaken each other in sound effects, result in each having no independent space of its own, and the sparse

rhythm cannot provide more dynamic factors for the emotional development of the song, making it sound rather monotonous.

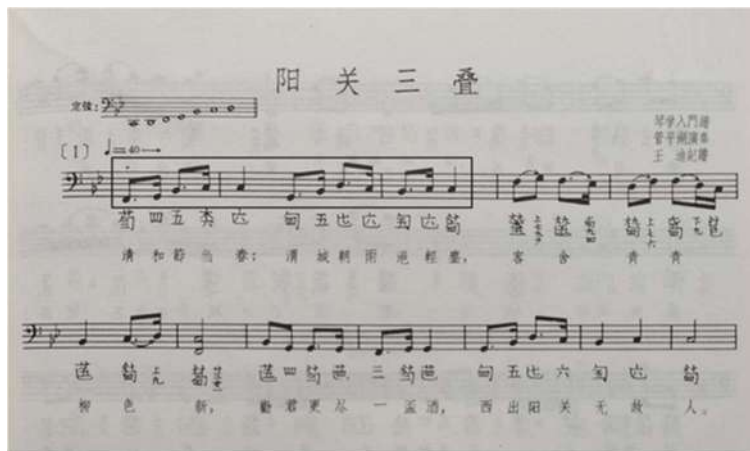


Figure 1 Traditional Qin Song Yang Guan San Die (Excerpt) Showing that the voice and the instrument share a single melody.

Source: Author

Ex. 2 is a lute song from the Western Renaissance. The melody above the lyrics (see the oval part) is sung by the human voice, and the melody below is played by the lute (see the box part). There is a clear difference between the instrumental music and the vocal music here, and the harmony can set it off well. The human voice is rich in color and thickness, and the contrast between vocal and instrumental music in range, timbre, and rhythm makes the entire music sound rich and smart.



Figure 2 Lied Isbruck, ich muss dich lassen by Heinrich Isaac (1450—1517) performed in the form of lute song (Excerpts)

Source: Author

In terms of the relationship between words and music, traditional Chinese Qin song also suffer from the same monotony. According to Tao Ran 陶冉's research, the concept of “one word, one note” “一字一音” is reflected in the Qin songs of the Ming Dynasty, which is the Ming people's persistence in the tradition of Qin song. (Tao Ran, 2022, 128, 130) It can be seen from this that in the Ming Dynasty and before, the relationship between words and music in Qin songs basically used the “one word, one note” method (see Ex. 3). It can be seen from the music scores from the Ming Dynasty to modern times that although there are sometimes “one word for multiple notes”, most of



these notes are still limited to one beat position and have not fundamentally broken away from the traditional mode of relationship between words and music. (Ex. 3).

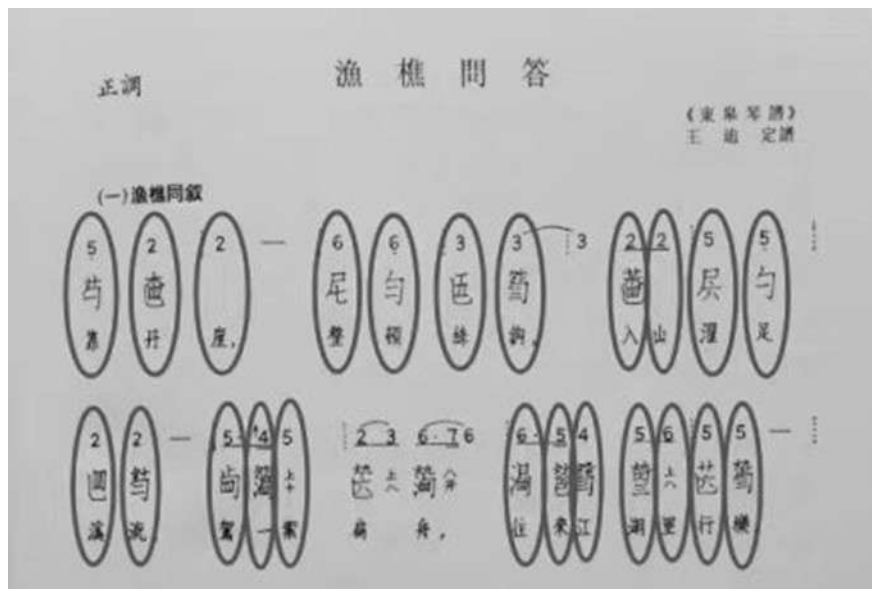


Figure 3 Example of the words-music relationship “one word, one note”, excerpt from the traditional Qin song Yu Qiao Wen Da 《渔樵问答》

Source: Wang Di.

The words of Qin songs are mostly derived from poetry. The actual effect of singing Qin songs is “one word, one note”, which is more like recitation. The advantage is that it highlights the linguistic nature of poetry and can better convey the message of the words; the disadvantage is that there is less space for music to be displayed and the musicality is weak. In an era when scholars composed and recited poems as their daily routine, this kind of Qin song could help people find a balance between the two interests of poetry appreciation and music appreciation, so as to play a role in cultivating sentiment. However, today, composing and reciting poems is no longer generally available to the intellectual class (which is the main audience group of contemporary Qin songs). The audience's ability to appreciate the taste of poetry has obviously declined; at the same time, people's musical “taste buds” have been blended by various “flavors” such as Western music, world music, and popular music., etc. Therefore, the traditional Qin song “one word, one note” can no longer enable the listener to find a balance between the two interests of appreciating poetry and appreciating music. People generally feel “insufficient in musicality”, and this “insufficiency” is difficult to make up for (for the above reasons) by experiencing the interest from “appraising poems”, so it has become an important obstacle to the development of the Qin song.

1. 3. Limitations of singing methods

The singing method of traditional Qin song still mainly relies on the exploration and understanding of the original appearance of ancient tunes, and adheres to the concepts of some modern Qin song masters. Wang Di believes that “the Qin song is a combination of ancient Qin music and poetry that is played and sung at the same time. It is different from the bel canto singing method of Western vocal music, and also different from folk singing. The ancient rhyme and the natural sound of Qin music can best reflect the charm of the art of Qin song.” (Wang Wenzhang) , 2007, 3) Zha Fuxi emphasizes that the traditional singing of Qin song adheres to the concept of “nuance in native

dialect” “乡谈折字”, that is, during the singing process, the melodic line recorded on the Qin score is slightly altered to match the tonal characteristics of the singer's native dialect. (Shen Dehao, 1986, 7-8)

Whether it is “ancient rhymes” or “nuance in native dialect”, they are valuable experiences and achievements of predecessors in exploring and studying the singing methods of traditional Qin songs. They are important references for future generations to learn Qin songs and understand their traditions. We should respect them. At the same time, we should also interpret and apply these concepts objectively and dialectically based on the cultural context of the times, and should not over-interpret or even misinterpret. Some modern scholars have misinterpreted Wang Di's view that the singing style of Qin song is different from Western bel canto singing and folk singing, and believe that neither bel canto nor folk singing is suitable for singing Qin song. (Chen Yao, 2018, 80) The author believes that this interpretation of the original document is not rigorous and will mislead readers.

Wang Di's two daughters believe that their mother is not limited to ancient musical notation and makes necessary corrections and additions to some problems discovered during the notation process to make it easier to perform, sing and pass on. In addition, some of Wang Di's original Qin songs are also her artistic innovations and attempts to create new sounds of ancient rhymes and new Qin songs. (Deng Ying, Deng Hong, 2007, 266)

2. Opportunities

Today, the degree of cultural diversity, integration, and coercion, the enrichment of musical genres, forms, languages, and techniques, as well as the rapidity, multimedia, and time-traveling of music dissemination are all unprecedented. The above factors can bring unprecedented benefits to Qin song.

The Qin art was included in the second batch of the World's Representative List of Human Intangible Cultural Heritage by UNESCO in 2003, and was included in the first batch of National Intangible Cultural Heritage by the People's Republic of China in 2006. Being selected into the world's “intangible cultural heritage” list further confirms the superiority of Qin music as an advanced representative of human culture and its iconic status as an important representative of Chinese traditional culture. As a result, this musical instrument has a greater appeal in the hearts of Chinese people. This is due to the relevant national policy support and the strong help from relevant people in society. Many wealthy and ambitious people have invested in the Qin industry to run schools, providing basic conditions for the spread of Qin music. In addition, the innovation in teaching methods of contemporary Qin music has also provided favorable factors for the development of Qin music. With the assistance of modern communication media, the situation of Qin music on the verge of extinction has been greatly improved, and Qin songs also began to enter the public eye with the development of Qin music.

However, external opportunities seem to promote Qin song more at the symbolic level. That is, although many people regard Qin song as a symbol of traditional Chinese elegant art, they do not really love this art. The reason is that on the one hand, the Qin song has shifted from the literati class to a larger and more diverse group. Before its original profound cultural connotation was understood by the public, it was difficult to appreciate Qin songs; On the other hand, Qin song did not take contemporary aesthetics into full consideration during its development. Therefore, in order to make Qin song bloom with vitality in the new era rather than continue rigidly, it is also crucial to explore the inherent opportunities it faces from the ontological level of music. This requires Qin players to expand

their artistic horizons and actively seek inspiration from more artistic musical forms to enrich their textural interest, rhythmic vitality and relationship between words and music.

3. Countermeasures

The modern transformation and revival of traditional music is an important cultural topic that contemporary Chinese people are exploring. The effective advancement of this topic cannot be separated from the joint effects of concepts and practice. It also requires us to view “the traditional” and “the contemporary” from a dialectical and unified perspective. “Tradition” has had “contemporary” attributes in every period it has experienced in its development process, and what is now called “contemporary” will one day be classified as “traditional”. Therefore, we should not regard “the traditional” and “the contemporary” as separate opposites, but as two interacting elements in a development process. The dialectical and unified relationship between the two helps us think about how to solve the problems of inheritance and development of Chinese traditional music in contemporary times. As far as the appreciation and understanding of traditional Chinese Qin song are concerned, it is equally important to be familiar with the traditional cultural context and to examine the contemporary cultural context. The former helps to understand why traditional Qin song became classics in their era and what artistic value they have. The latter helps to make the Qin song tradition better adapt to the aesthetic needs of contemporary society, and develop while rejuvenating it with new vitality.

When examining the contemporary cultural context, we must pay attention to the fact that Western art music has penetrated and spread widely in modern China. As a strong foreign culture, Western music not only poses a challenge to traditional Chinese music (including the Qin song), but also provides experience and inspiration for the development of the latter - in particular, it is good at absorbing external supplies and integrating contemporary aesthetics to develop its own tradition. When discussing this characteristic of Western music, scholar Sun Hongjie 孙红杰 said, “Strong foreign culture can become an effective supply for local music traditions to strengthen themselves”, “Maintaining and developing local traditions requires a generous and inclusive open gesture and the independent attitude of self-examination”, “The revitalization and development of local music traditions should be combined with the current cultural context, value system and practical needs”, “The advantageous recognition and potential exploration of foreign cultures and local traditions are favorable conditions for creating music classics”, “The relationship between strong foreign culture and local music tradition is in the process of dynamic evolution and needs to be viewed from a developmental perspective.” (Sun Hongjie, 2022, 28-33) While inheriting the tradition, Chinese traditional Qin songs should also actively absorb high-quality foreign music experience to strengthen themselves in order to achieve more substantial development.

3. 1. Introduce Western music experience into the creation of traditional Qin songs

Western classical music is oriented toward artistry, rationality, and systematization, and part of this is reflected in counterpoint, harmony and other texture elements. Texture is an important technique that reflects the artistic ingenuity of musical works. Just like weaving works of art, through clever weaving combinations, composers can process the Qin, human voice and other instrumental parts into colorful musical works. In Western music, homophonic and polyphonic are the most representative texture types. Both of them can be used in the creation of Qin songs to solve the problem of this traditional genre. The use of polyphonic textures eliminates the monotony problem, thus improving the musicality of the music.

Counterpoint techniques can enable music to maintain the independence of multiple parts in the horizontal dimension, as well as the contrast and connection between the parts, and can also produce harmonious effects in the vertical dimension. Introducing it into the creation of Qin songs can make the Qin and the human voice independent, and at the same time can set off each other to increase the contrast, change and layering in the music.

Harmony is often likened to the composer's palette. For major, minor, augmented, and diminished chords can help express emotional colors and make the music full of personality. Although the harmonic expressiveness of the Qin is relatively limited, it is not entirely unfeasible. In addition, it can also be combined with the human voice or other instruments to build rich harmonies, so that the Qin songs can present more diverse colors.

Take the modern Qin song written by the Host of Yue Yi Zhai 乐颐斋 as an example, the composer added a contrapuntal vocal part to the traditional Qin song “Canghai Longyin” 《沧海龙吟》. The vocal melody is almost completely independent of the Qin part (see Ex. 4):

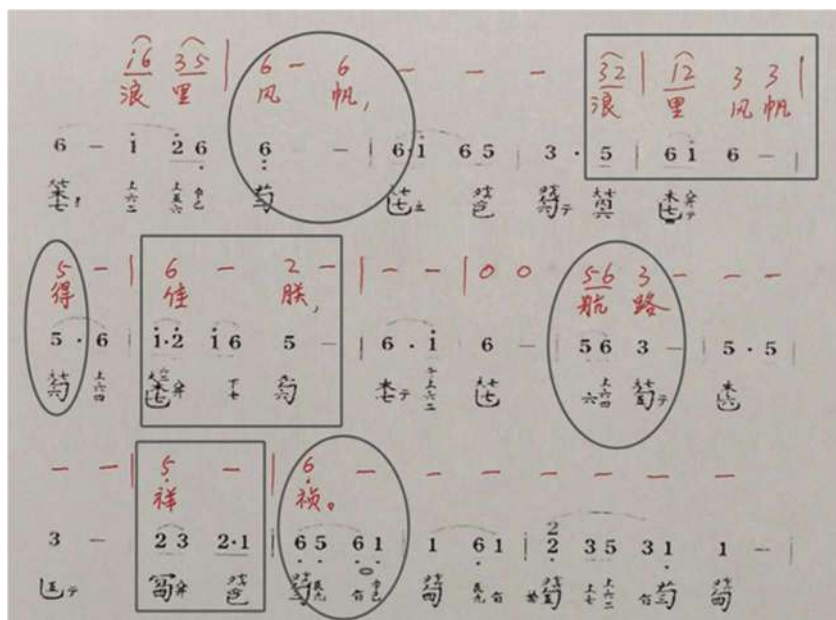


Figure 4 A modern Qin song composed by the Host of Yue Yi Zhai 乐颐斋主 in contrapuntal texture to the traditional Qin song Cang Hai Long Yin (2022) 《沧海龙吟》 The music is based on the Qin Qu Xie Sheng 《琴曲谐声》 (1820), Wang Di noted the score according to Yue Ying 乐瑛’s playing

Source: Author

As shown in the box in the music example, the two voices form a sharp contrast in pitch, range and rhythm; minor thirds, perfect fifths, perfect fourths, etc. also appear many times in the example. In the harmonic interval, there are even three sounds sounding at the same time in the last bar (an octave on the Qin plus a long sustained tone in the human voice); and in the part shown in the oval, there is a sound between the two parts. It also reflects a certain overlap in pitch, paying tribute to the monophonic texture of traditional Chinese Qin songs. It can be seen that it is feasible to integrate Western counterpoint techniques and Chinese tradition in Qin songs.

3. 2. Adapt the singing style of Qin song to contemporary aesthetics

Although the concept of ancient rhyme and opera dominates the singing of Qin song, some scholars have put forward different views. Wu Wenguang 吴文光 believes that there has always been no set rules for the singing method of Qin songs. It can be sung loudly or lowly, and looking at today, traditional Chinese or western vocal style is also suitable for people and passed down from time to time. (Wu Wenguang, 2021, 38) Some scholars believe that “so far there has been no signs of the ancients' discussion of how Qin song should be performed.” (Yao Lan, 2005, 178) Objectively speaking, our understanding of the original appearance of traditional music is based on the study of texts, and there is no intuitive sound data for reference. Although there is an oral tradition of inheritance among Qin players, it seems difficult to define what the original form is in the long historical evolution.

Exploring the singing styles used in traditional Qin songs in history has its indisputable academic value; however, from the perspective of developing and disseminating Qin songs, the auditory aesthetic preferences of the contemporary audience are also an important factor worthy of consideration. It is of practical significance to explore the singing style which accords with the contemporary aesthetic and the natural quality of Qin music. As mentioned above, if a tradition is to be developed, it needs to keep pace with the times, and it must be good at facing the needs of contemporary society, absorbing supplies from contemporary society, integrating them with the tradition, and enriching this tradition. The author believes that modern Mandarin (the standard common Chinese that has been promoted nationwide since the middle of the last century) should be used to sing Qin songs in contemporary times. This is one of the important ways to keep the tradition of Qin songs advancing with the times and taking into account contemporary aesthetics. Of course, when singing traditional poems in Mandarin, sometimes you will encounter problems that do not conform to the traditional pronunciation rules. In this case, one can follow the concept of “nuance” “折字” in the tradition of Qin song to try to achieve a balance between the melody and the lyrics.

As mentioned earlier, the contemporary diversified audience of Qin song, which means, the development of Qin song can no longer rely solely on a single group, but needs to adapt to diversified aesthetic needs. Since ancient times, Qin song has been characterized by its beauty of honest, genuine, and natural expressions. Calling for a diversified aesthetic of Qin song is not to deviate from this tradition, but to say that those musical audiences who have great differences in career type, knowledge structure, and musical interest may be different from each other in the recognition of honest, genuine and natural expression. In other words, such identifications are “self-adaptive” rather than “universal”. Therefore, it is not appropriate to use a fixed singing style to frame all Qin songs. Only diverse singing styles can meet the needs of contemporary aesthetics.

Conclusions

The expansion of the audience, the diversification of aesthetic styles, the monotony of creative forms, and the limitations of singing methods are the main reasons why traditional Chinese Qin songs are facing difficulties in the contemporary era. All these call for conceptual innovation, especially the awareness of the dialectical unified relationship between the traditional and the contemporary, as well as persistence and transformation. Bai Juyi 白居易, a representative of ancient Chinese literati and a poet of the Tang Dynasty, believed that the Qin had no lowbrow charm and was different from other popular instruments. The literati class regarded the Qin as a spiritual sustenance because of its noble sentiments. (Bo Keli, 2013, 86) However, if we look at it from a developmental perspective, the exchanges and influences between refined and popular culture have never been cut off. The separation and rejection of the two are temporary phenomena, and their mutual absorption, reference and fusion is the eternal norm.

“To suit both the refined and the popular” is a common pursuit of Chinese and foreign artists of all ages. However, how to make the two compatible at what scale is an opportunity for artists to show their talents. The author believes that as of the specific genre of Qin song, it is best to take “elegance” as the basis to accommodate “vulgar” elements, rather than the other way around. There are many such cases in Western classical music. Classical music masters represented by Joseph Haydn (1732—1809) did not reduce the elegant character of their own music, while incorporating some streetwise or rural music elements (e.g., folk tunes, rhythms of folk dances, sound effects of characteristic folk instruments, etc.) guide the public to move closer to them, thus achieving the stylistic achievement of “appreciation for both refined and popular people”. Taking this as a lesson, adapting traditional music to the current cultural context will not pose a threat to this tradition.

Qin song not only has the charm of elegant style, but also is an excellent way to show personal free will. The player resonates with the lyrics and melody to express his or her inner feelings. It can be seen from this that Qin song should have the character of detachment rather than restraint. However, can the singing style of ancient tunes express the inner emotions of modern people and arouse resonance? It is not difficult to find the answer from the difficulties faced by Qin song in contemporary times. Music is valuable in stimulating spiritual resonance. Rigid copying of traditional elements can easily cause Qin songs to lose their spirituality. Only by breaking through traditional concepts, absorbing external resources, and adapting to contemporary aesthetics can Qin song be guided out of its predicament and reborn.

References

- Wei Xiaoyuan. (2019). Analysis of the Development Current Situation and Communication Countermeasures of Contemporary Qin Song. *Xi Ju Zhi Jia*, 5, 8.
- Yao Younan. (2017). Vocal Characteristics and Survival Value of Guqin Songs in the Vocal Context. *Yin Yue Chuang Zuo*, 10, 112.
- Peng Ye. (2021). On the Division of the Development History of Ancient Chinese Qinge. *Xi Ju Zhi Jia*, 30, 60
- Tao Ran. (2022). Sound and Text: Lyrics and Music of Ming Dynasty Qin Songs. *Wen Xue Yi Chan*, 4, 128-130.
- Wang Wenwen. (2007). *Preface to Xian Ge Ya Yun*. Wang Di (ed). Beijing: Zhonghua Book Company.
- Shen Dehao. (1986). The emotions, sounds, words and tunes of Qin song: Teacher Fuxi's insights into learning Qin song. *Jin Yu Qin Ge. Jin Yu Qin Society*, 7-8.
- Chen Yao. (2018). Study on the Techniques of Qin song Singing in Xian Ge Ya Yun. *Bei Fang Yin Yue*, 24, 80.
- Deng Ying and Deng Hong. (2007). *Postscript to Xian Ge Ya Yun*, Wang Di (ed). Beijing: Zhonghua Book Company.
- Sun Hongjie. (2022). *Strong Foreign Culture and Local Music Tradition. Preface to French Baroque Music by James Anthony* (Yin Shi, trans.). Chongqing: Southwest University Press.
- Wu Wenguang. (2022). Qinge Zongshuo. *Chinese Music*, 3, 38.
- Yao Lan. (2005). A Preliminary Study of Qin Songs in the Art of Qin Music. *Zhong Guo Yin Yue*, 2, 178.
- Bo Keli. (2013). *History of the Development of Chinese Qinge*. Tianjin: Bai Hua Wen Yi Publishing House.

A Study on The Cultural Inheritance of The Yi Ethnic Original Ecological Dance “A Mei Qi Tuo”

He Yuan¹, Supavadee Potiwetchakul²

¹Master's student in Performing Art, Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University.

²Doctor and Assistant Professor, Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University.

E-mail: ¹s65563806003@ssru.ac.th, ²supavadee.po@ssru.ac.th

(Received : Sep 15, 2025 Revised : Oct 2, 2025 Accepted : Oct 9, 2025)

Abstract

This Paper aims to analyzes the dilemma of the cultural inheritance of the Yi dance “A Mei Qi Tuo” in the context of modern society, and proposes corresponding inheritance improvement strategies. Two research methods were used n literature method and survey method. The study found that the problem of cultural inheritance is caused by the small scope of inheritance theme, insufficient funds, and the dilution of inheritance awareness, and measures should be taken to change these three problems. The research shows that the inheritance mechanism is improved and the theme of inheritance is expanded. increase fiscal revenue and optimize inheritance conditions; Increase publicity and education to enhance the awareness of inheritance. In conclusion, through the joint efforts of the government, society, educational institutions, and individuals, the precious cultural heritage of “Aimei Qituo” can be effectively protected and inherited. This not only contributes to the prosperity and development of the Yi ethnic culture, but also makes a positive contribution to the protection of global cultural diversity. Only through collaborative efforts from all parties can the “Aimei Qituo” culture regain its new vitality and vigor in the new era, and continue to add brilliance to the cultural treasury of the Yi people and all humanity.

Keywords: A Mei Qi Tuo Culture; Inheritance dilemma; Inheritance strategy

Introduction

The original ecological dance of the Yi ethnic group, “A Mei Qi Tuo”, is an important form of dance that carries the historical memory, cultural inheritance, and emotional expression of the Yi people. This dance originated from the life and labor scenes of the Yi people, showcasing their attitudes towards life and emotional expression through dance movements and rhythms. In Yi society, dance is an important social activity, as well as an important way to express emotions and showcase Yi culture. However, in the context of modern society, with the development of modernization and urbanization, the inheritance of traditional culture is facing challenges, and the cultural inheritance of the Yi ethnic original ecological dance “A Mei Qi Tuo” is facing some difficulties. Many young people are more exposed to and accept modern culture, resulting in a decrease in their interest and identification with traditional culture, which hinders the inheritance of traditional dance.

The “A Mei Qi Tuo” is rooted in the production and life of the Yi people, and is related to the livelihood of the Yi people. It is an important component of the traditional culture of the Yi people, reflecting the ancient historical and cultural information of the Yi people and the local culture of the Yi people. It is the crystallization of the wisdom of the Yi people. The cultural inheritance of the “A Mei Qi Tuo” dance is an important task. By strengthening the protection, inheritance, and promotion of “A Mei Qi Tuo” culture, we can further enhance its development opportunities and conditions, which is of great significance for protecting and promoting Yi culture and promoting the

development of cultural diversity. Through research on the current status and problems of inheritance, we can draw the following conclusions:

Firstly, the inheritance of the Yi ethnic dance “A Mei Qi Tuo” faces many challenges. This includes a reduction in the number of inheritors, a shortage of inheriting funds, and a weakening of traditional consciousness. These issues require the joint attention and efforts of the government, society, and individuals to take effective measures to solve them. Secondly, important strategies for improving the inheritance of the “A Mei Qi Tuo” dance of the Three Yi ethnic groups include improving the inheritance mechanism, expanding the inheritance subject, increasing financial investment, optimizing inheritance conditions, increasing publicity and education, and enhancing inheritance awareness. By holding dance exhibitions, producing promotional materials, and offering dance courses, we will gradually enhance the awareness and protection of the inheritance and protection of the Yi dance “A Mei Qi Tuo”, promote its inheritance and development, and make positive contributions to the inheritance and development of Yi culture.

This study takes the Yi folk dance “A Mei Qi Tuo” in Qinglong County, Guizhou Province as the research object, and the regional scope is Sanbao Yi Township, Qinglong County, Guizhou Province, and the time range is from hundreds of years ago to the present.

The cultural inheritance research of the original ecological dance “A Mei Qi Tuo” of the Yi ethnic group requires multiple research methods to comprehensively and deeply understand its historical, cultural, and artistic characteristics. Firstly, using the literature review method, collect, organize, and analyze historical literature, folk legends, songs, and other materials related to “A Mei Qi Tuo” dance to understand its origin and development process. Secondly, the survey method can be used to observe and record the regional distribution, performance forms, dance movements, and postures of the Yi “A Mei Qi Tuo” dance, in order to gain a deeper understanding of its artistic characteristics and forms of expression. Through the comprehensive application of various research methods mentioned above, it is possible to gain a comprehensive and in-depth understanding of the history, culture, and artistic characteristics of the Yi “A Mei Qi Tuo” dance, providing theoretical and practical support for its cultural inheritance.

The original ecological dance “A Mei Qi Tuo” of the Yi ethnic group is an important component of Yi culture, and its unique dance form and performance style have profound historical and cultural heritage and artistic value.

Research Objectives

This Paper aims to analyzes the dilemma of the cultural inheritance of the Yi dance “A Mei Qi Tuo” in the context of modern society, and proposes corresponding inheritance improvement strategies.

Research Methodology

This study used species qualitative research method: literature research method, field investigation method and oral interview recording method

1. Literature research method: Literature research method is to collect, identify and organize literature, and form research results through the study of literature

method. Among them, the ecological analysis of the "A Mei Qi Tuo" dance is mainly concluded through the literature research method.

2. Fieldwork and oral interview recording: Fieldwork and oral interview are research methods in the field of anthropology. Part of this paper is completed on the basis of the fieldwork of "Mei Qi Tuo".

Research Results and Suggestions

1. Overview of the Cultural Inheritance of the Yi Dance "A Mei Qi Tuo"

1.1 The Origin and Development of "A Mei Qi Tuo" Dance

The "A Mei Qi Tuo" dance of the Yi ethnic group in Qinglong, Guizhou is a folk dance that means "girl's wedding dance" and is commonly known as "foot dance". There is currently no accurate record of its origin in literature. According to legend, hundreds of years ago, Wang Apu and Xie Gaga from a wealthy family in Yunnan had two daughters. When their eldest daughter got married, the creation of "foot dancing" was not completed, resulting in a lack of dance at the wedding and appearing desolate. In order to enrich the wedding, Wang Apo convened a group of people to discuss and create several dance segments based on the inspiration of daily activities such as transplanting rice seedlings, feeding dogs, and kicking cockscomb in agricultural activities. Eventually, the 12 movements were merged. On the eve of Wang Apu's second daughter's wedding, the dance had already been created. Family and friends gathered at Wang Apu's home to dance to express their wishes, and from then on, "foot dancing" became popular. With the passage of time and people's migration, "foot dancing" spread to Sanbao Yi Township in Qinglong County and has continued to this day, becoming a unique folk dance in the local area. It is called "A Mei Qi Tuo" in Yi language. The Qinglong County Annals record the migration history of the Yi ethnic group in Qinglong, Guizhou, which has lived for hundreds of years. The life of the Yi ethnic group is closely related to the "A Mei Qi Tuo", and after centuries of inheritance, this dance still retains its unique dance elements.



Figure 1 Yi "Ah Mei Qi Tuo" dance performance

Source: Xinhua Photo, 2020

1.2 The use of dance costumes and props

The dance costumes and props of "A Mei Qi Tuo" are very unique, reflecting the characteristics of Yi culture. One is clothing: Dancers wear traditional colored clothing of the Yi ethnic group, while women often wear Yi characteristic robes, jackets, and skirts, which are bright and full of ethnic characteristics. Men often wear traditional Yi

long shirts, pants, and headscarves. The second is headwear: dancers wear traditional Yi ethnic wreaths or wreaths, adorned with flowers and colorful ribbons, adding to the beauty of the dance. The third is accessories: dancers wear silver bracelets and bracelets on their arms, and colorful ribbons wrap around their ankles, creating a wonderful sound effect when dancing. Fourthly, masks: Some dancers will wear masks with Yi ethnic characteristics, with colorful patterns painted on them, representing different mythological stories and legends. Fifth, props: Yi ethnic characteristic props are often used in dance, such as holding colorful ropes and ribbons, to dance and add visual effects to the dance. Through the use of these unique costumes and props, “A Mei Qi Tuo” dance showcases the unique charm and ethnic characteristics of Yi culture.

1.3 The Performance Form and Structure of “A Mei Qi Tuo”

“A Mei Qi Tuo” is a strictly regulated form of performance that requires dance performances to be performed in the bride’s alley. Performers must form a formation of even numbers of people, with each group consisting of different numbers of people, such as eight, twelve, or sixteen. The main form of expression of this dance is based on the feet as the main carrier, emphasizing the kicking, swaying, stepping, crotch and other movements on the feet. The performers are presented in a straight or circular formation, singing while hitting the ground with their feet, or hitting each other with their soles, emitting a clear and pleasant “pa, pa, pa” sound. Through the rhythm of dance, performers can feel their own existence, experience the meaning of life, and achieve the unity of body and mind. At the same time, this form of performance can also make the performer physically and mentally happy, and generate emotional expressions that are not usually present. Therefore, people refer to “A Mei Qi Tuo” as “Eastern tap dance”.

1.4 The Function of “A Mei Qi Tuo” in Social Culture

1.4.1 Entertainment aesthetic function

The “A Mei Qi Tuo” dance has rich entertainment and aesthetic functions in social culture. It is not only a form of dance performance, but also an important component of Yi culture, playing a positive role in the cultural inheritance, social communication, and aesthetic experience of society. The lively and cheerful rhythm and movements of dance can bring joy and joy to the audience. The songs and music in dance, as well as the performances of dancers, can stimulate the audience’s emotions and make people feel happy and relaxed while watching. The “A Mei Qi Tuo” dance of the Yi ethnic group showcases the unique charm and ethnic characteristics of Yi culture with its unique dance movements, costumes, and props. Viewers can feel the beauty and aesthetic value of Yi culture, enhancing their understanding and respect for multiculturalism. In Yi society, the “A Mei Qi Tuo” dance is often used as a part of social activities to celebrate important occasions such as festivals, weddings, and funerals. By participating in dance performances and watching, people can enhance emotional communication and social connections between each other, and strengthen community cohesion.

1.4.2 Cultural inheritance function

The “A Mei Qi Tuo” dance, as a traditional dance of the Yi ethnic group, maintains the integrity and purity of the dance through generations. By learning and performing dance, the Yi people can deepen their identification and understanding of their cultural traditions. The “A Mei Qi Tuo” dance of the Yi people is a cultural heritage passed down from generation to generation. Through oral traditions and practical exercises, dance techniques and repertoire can be passed down. This inheritance method ensures the integrity and purity of dance, enabling dance to represent the characteristics and traditions of Yi culture. By learning and performing the “A Mei Qi Tuo” dance, the Yi people can deepen their identification and understanding of their cultural traditions. The costumes, props, and movements

in dance reflect the values and aesthetic values of the Yi people. Through the inheritance of dance, the Yi people can better maintain their cultural identity.



Figure 2 Yi children “Ah Mei Qi Tuo” dance performance

Source: China Baidu Encyclopedia, 2019

1.4.3 Guiding educational function

By learning and performing the “A Mei Qi Tuo” dance, the younger generation of the Yi ethnic group can understand and learn about the traditional culture of the Yi ethnic group. The songs and music in dance, as well as the movements and performances of dancers, can convey the values and ideas of Yi culture. Through the inheritance of dance, the younger generation can better understand and inherit the cultural heritage of the Yi ethnic group. Specifically, first of all, by learning and practicing the “A-Mei Qituo” dance, the younger generation can cultivate good physical fitness and coordination skills. Dance requires dancers to have good physical control and flexibility. By repeatedly practicing dance movements, young people can exercise their bodies, improve their coordination and flexibility. Secondly, “A Mei Qi Tuo” dance can also cultivate young people’s sense of teamwork and communication skills. In dance performances, dancers need to closely cooperate, coordinate movements and rhythms, and demonstrate overall beauty and harmony. Through cooperation and communication with dance partners, young people can learn to listen, communicate, and support each other, cultivating a spirit of teamwork. In addition, “A Mei Qi Tuo” dance can also cultivate young people’s confidence and expression ability. In dance performances, dancers need to demonstrate their individuality and expressive power, conveying emotions and stories through dance movements and expressions. Through learning and performing dance, young people can gradually overcome shyness and tension, cultivate self-confidence and self-expression ability.

In short, as a traditional dance of the Yi ethnic group, the “A Mei Qi Tuo” dance can cultivate the physical fitness, teamwork awareness, communication skills, self-confidence, and expression abilities of the younger generation through learning and performing. These abilities are not only beneficial for dance performances, but also have a positive impact on the growth and development of young people

2. The Dilemma of the Cultural Inheritance of the Yi Dance “A Mei Qi Tuo” in the Context of Modern Society

2.1 The scope of inheritance subject is relatively small

In the context of modern society, the cultural inheritance of the Yi ethnic dance “A Mei Qi Tuo” faces various difficulties, and the small scope of the inheritance subject is a prominent issue. It is understood that most of the inheritors of “A Mei Qi Tuo” are elderly and unable to engage in inheritance. In addition, with the fast-paced life of modern society and the acceleration of urbanization, many Yi young people have left their hometown to work and

live in cities or other places. These people often do not have the opportunity to receive the influence of traditional culture, nor do they have the opportunity to learn and inherit the skills and knowledge of the Yi dance “A Mei Qi Tuo”, resulting in a small scope of inheritance subjects and the risk of inheritance being disconnected.

2.2 Serious shortage of inheritance funds

After entering modern society, “A Mei Qi Tuo” has not received sufficient attention, and the inheritance of “A Mei Qi Tuo” is more of a folk and spontaneous nature, with very limited funding for inheritance. Due to a shortage of funds, the inheritance and development of “A Mei Qi Tuo” are facing difficulties. The serious shortage of inheritance funds is one of the main difficulties faced by the cultural inheritance of the Yi ethnic dance “A Mei Qi Tuo”. Due to the need for financial support for the inheritance of traditional culture, including expenses for dance teaching, performances, training, research, etc., in the context of modern society, the inheritance funds are often difficult to guarantee. On the one hand, the government and relevant institutions have limited funding for traditional culture, often focusing more on economic development and modernization construction, while neglecting the protection and inheritance of traditional culture. On the other hand, due to the difficulties in commercial performance and market demand of the Yi ethnic dance “A Mei Qi Tuo”, it is difficult to obtain sufficient economic income through commercial means to support its inheritance work.

2.3 Gradually fading awareness of inheritance

With the advancement of modernization and the acceleration of social change, many young people’s awareness of identification and inheritance of traditional culture is gradually weakening.

Firstly, the fast-paced and competitive pressures of modern life have led people to pay more attention to economic interests and personal development, while their interest and attention to traditional culture are relatively low. In this situation, many young people have a low level of interest and understanding in the Yi ethnic dance “A Mei Qi Tuo”, and lack awareness and motivation for its inheritance.

Secondly, the modern education system and media environment have also had a certain impact on the dilution of inheritance awareness. The status of traditional culture in school education is relatively low, and many students have limited understanding of traditional cultures such as the Yi dance “A Mei Qi Tuo”. At the same time, the commercialization and popularity of media have led to a relatively low status of traditional culture in public entertainment, and the awareness of inheritance has gradually weakened.

3. Improving the Cultural Inheritance Strategy of Yi Ethnic Dance “A Mei Qi Tuo”

3.1 Improve the inheritance mechanism and expand the main body of inheritance

Establish a sound inheritance mechanism, including formulating relevant laws, regulations, and policies, clarifying inheritance responsibilities and rights, providing financial support and resource protection. At the same time, establish inheritance archives and databases to record and preserve relevant information about traditional culture, providing reference and support for inheritance. In addition to traditional inheritors and families, more institutions and organizations should also be encouraged to participate in inheritance work. For example, specialized inheritance colleges or cultural centers can be established to attract young people and professionals to participate in inheritance activities. At the same time, we can also collaborate with schools, communities, and enterprises to carry out traditional cultural education and training, and cultivate more Yi people’s “A Mei Qi Tuo” dance inheritance talents. Traditional oral transmission methods may not meet the needs of modern society, and modern technological means such as

videos and online platforms can be used to record and disseminate traditional skills and knowledge. In addition, traditional cultural exhibitions, performances, and exchange activities can also be carried out to attract more young people to participate and enhance their interest and identification with traditional culture. Through publicity and education, strengthen the promotion and promotion of the spirit of inheritance, encourage people to recognize the importance and significance of the inheritance of the Yi ethnic dance “A Mei Qi Tuo”, and stimulate their love and participation in traditional culture.

3.2 Increase financial investment and optimize inheritance conditions

In order to solve the problem of insufficient inheritance funds, measures such as increasing government support, appealing for social donations, developing cultural industries, and establishing inheritance funds can effectively solve the problem of insufficient inheritance funds, provide more economic support and guarantees for the inheritance of traditional culture such as Yi dance “A Mei Qi Tuo”, promote the development and prosperity of the cultural industry, and inject new vitality and momentum into social and economic development. Specifically, it includes the following aspects: firstly, increase government support. The government can increase funding for traditional culture and establish special funds to support the inheritance of the Yi dance “A Mei Qi Tuo”, including expenses for dance teaching, performance, training, research, and other aspects. Secondly, we call on society to donate and encourage all sectors of society and enthusiasts to support the inheritance of the Yi ethnic dance “A Mei Qi Tuo” through donations, sponsorships, and other forms. Thirdly, by developing the cultural industry, we will combine the Yi dance “A Mei Qi Tuo” with tourism, entertainment, cultural and creative industries to create more economic value and provide economic support for its inheritance. Finally, establishing a inheritance fund is an effective way to ensure the inheritance of the Yi ethnic dance “A Mei Qi Tuo”. Through specialized institutional management and use of the fund, it can be used to support expenses in dance teaching, performance, training, research, and other aspects, providing economic support and guarantee for inheritance work.

3.3 Increase publicity and education to enhance inheritance awareness

In response to the issue of gradually fading awareness of inheritance, the following measures can be taken: firstly, pay attention to cultural education, strengthen education on traditional cultures such as the Yi dance “A Mei Qi Tuo” in school education, improve students’ awareness and understanding of traditional culture, and cultivate inheritance awareness. The second is to promote traditional culture. Relevant departments can carry out various forms of activities to expand the promotion of “A Mei Qi Tuo”, stimulate the enthusiasm of the masses to participate in “A Mei Qi Tuo”, and enhance the awareness of inheritance and protection of traditional ethnic folk culture; By organizing various cultural activities, exhibitions, and performances, we aim to promote traditional culture such as the Yi dance “A Mei Qi Tuo” to the public and increase people’s interest and understanding of it; Strengthen cooperation with the media, guide the media to pay attention to traditional culture such as the Yi dance “A Mei Qi Tuo”, enhance its position in public entertainment, and increase awareness of inheritance. The third is to establish an exchange platform, organize dance exchange activities, seminars, etc., invite experts, scholars, inheritors, and enthusiasts to jointly explore the inheritance of Yi dance “A Mei Qi Tuo”, and promote the exchange and sharing of experience and knowledge.

Conclusions

The “A Mei Qi Tuo” is rooted in the production and life of the Yi people, and is related to the livelihood of the Yi people. It is an important component of the traditional culture of the Yi people, reflecting the ancient historical and cultural information of the Yi people and the local culture of the Yi people. It is the crystallization of the wisdom

of the Yi people. The cultural inheritance of the “A Mei Qi Tuo” dance is an important task. By strengthening the protection, inheritance, and promotion of A Mei Qi Tuo culture, we can further enhance its development opportunities and conditions, which is of great significance for protecting and promoting Yi culture and promoting the development of cultural diversity.

References

- Chang Qing. (2022). The Planning and Development Path of Art Villages in the Context of “Post relocation Poverty Alleviation and Relocation” - Taking Ami Qituo Town in Qinglong County as an Example [J]. *Journal of Yunnan Academy of Arts*, (01), 109-115.
- Li Zhu, Wang Xiaoxiao & Zhang Ke. (2018). The Relocation Story of Ami Qituo Town [J]. *Contemporary Guizhou*, (32), 26-27.
- Luo Guo Xiong. (2011). On the Relationship between Cultural Heritage Protection and Economic and Social Development [J]. *Theoretical Research on Urban Construction (in Chinese sub version)*, (29), 34-45.
- Luo Liang Liang. (2023). Ami Qituo Town: A Miracle of Whole Township Relocation [J]. *Contemporary Guizhou*, (03), 18-19.
- Ma Chen Yuan. (2016). The Changes of Jing Ethnic Ha Festival Dance [J]. *Journal of Beijing Dance Academy*, (5), 93-97
- Mao Kan. (2020). From “Field” to “Stage” - On the Cultural Changes of Tea Picking Dance in Gannan [J]. *Jilin Art Journal of the College*, (5), 81-855
- Wan Ting. (2020). Exploration of the Origin and Cultural Implication of the Yi Ethnic Music and Dance “A Mei Qi Tuo” in Guizhou [J]. *Gehai*, (06), 91-97.
- Wang Guo Ping. (2014). Research on the Sports Value of Yi Dance “A Mei Qi Tuo” [J]. *Liaoning Sports Science and Technology*, (04), 2.
- Wang Li Bei. (2022). *Research on the Changes of Yi Ethnic “A Mei Qi Tuo” Dance* [D]. Guizhou University.
- Xu Ya Lin. (2019). A Preliminary Study on the Style Characteristics of the Yi Ethnic Dance “A Mei Qi Tuo” in Guizhou [J]. *Charming China*, (18), 291-292.
- Yang Wen. (2016). Research on Social and Cultural Changes and Innovation in Chinese Ethnic Dance Art Education [J]. *Popular Literature and Art*, (6), 241.
- Zhang Bing Qian. (2019). Social Work Intervention in the Construction of Poverty Alleviation and Relocation Communities in Yidi: A Case Study of Ami Qituo Town [J]. *Theory and Contemporary*, (10), 22-25.
- Zhang Xian. (2020). Wang Adoo: To maintain cultural roots and soul in poverty alleviation and relocation in relocation areas [J]. *National People’s Congress Forum*, (01), 53.
- Zhang Xian. (2020). Wang Adoo: To maintain cultural roots and soul in poverty alleviation and relocation in relocation areas [J]. *National People’s Congress Forum*, January 53, 2020.
- Zhang Yi Ke. (2020). On Dance Creation in the Context of Media Change [J]. *Beijing Dance Academy Journal*, (06), 110-114.



Generative Curation: Applying AIGC Technologies to Create Dynamic Foshan Lion Dance Learning Exhibitions for Art Students

Shi Li

Doctoral Student of Philosophy Program in Visual Arts and Design, Faculty of Fine and Applied Arts,

Suan Sunandha Rajabhat University

E-mail: s65584948034@ssru.ac.th

(Received : Nov 25, 2025 Revised : Dec 13, 2025 Accepted : Dec 15, 2025)

Abstract

This study examines the use of Artificial Intelligence Generated Content (AIGC) in curating a dynamic learning exhibition of the Foshan Lion Dance as intangible cultural heritage for art students. Grounded in embodied cognition and constructivist learning theory, the study conceptualizes AIGC as a human-in-the-loop generative curation tool that supports participatory learning and cultural co-creation.

The research aims to: (1) explore how AIGC can be applied in immersive exhibition design for performance-based heritage; (2) evaluate its educational impact on student engagement, creativity, and cultural understanding; and (3) identify challenges related to cultural authenticity and ethical implementation. A qualitative case-study approach was adopted, based on student participation and thematic analysis of learning experiences.

The results indicate that AIGC-enhanced exhibitions improve cultural visualization, interactive engagement, and creative learning, while also increasing accessibility through adaptive and multimodal features. At the same time, limitations concerning authenticity control and long-term sustainability are identified. The study demonstrates that, when guided by appropriate learning theory and ethical frameworks, AIGC can function as both an educational medium and a cultural preservation strategy. It contributes to digital heritage and art education by proposing generative curation as a concise and applicable framework linking traditional performance heritage with contemporary learning environments.

Keywords : Foshan Lion Dance, Generative Artificial Intelligence (AIGC), Intangible Cultural Heritage, AIGC Cultural and Creative Design Exhibition Design

Introduction

1. Background

The Southern Lion Dance in Guangdong province is considered as a major representation of Lingnan culture and is commonly known to have originated in the city of Foshan. This folk performance is a mix of martial arts/music/and symbolic movement which is often performed during celebrations in order to banish bad luck and bring success. Another outstanding feature about the Foshan lion is its expressive design that is lightweight, has bright colors, and is movable so that performers use it to express themselves by tightly synchronizing with other percussion instruments (Yap, 2017). Being one of the national Intangible Cultural Heritage of China since 2006, Foshan Lion Dance is an active type of living heritage. Yet, current essays in schools and museums can have the limit of costumes overheads or videos. These forms do not have the performative density and sensation-experience that contemporary art students need. With education being reified to fit more expressive and interactional learning, there is a subsequent demand to deliver cultural heritage more dynamically (Hooper-Greenhill, 2007).

The solution is Artificial Intelligence Generated Content (AIGC). AIGC technologies have potential to produce visuals, narratives, and immersive spaces, to allow responses and interactions with exhibitions. In similar way, Lei et al. (2025) demonstrated that AI-assisted spatial optimization can help increase consumer engagement through layout adaptations to their movements. Suiçmez (2025) also showed that AI would allow the personalization of museums according to the interests of users in the storytelling. After the Exploratorium in San Francisco and others have embraced AIGC to create audience-based, interactive shows (Spadoni et al., 2022). Even with such developments, the cultural specificity and instrumental version of heritage like the Foshan Lion Dance with regard to art education has not been filled. This paper fills that gap and examines how AIGC can design interactive, educational exhibits that capture the essence of a student's culture and how it connects to the student experience, be creative and enhance student engagement.

The cultural experiences are already starting to change in the wake of digital innovation. According to the International Council of Museums, more than 60 percent of the world's museums have implemented AR or VR technologies since 2020 due to the need to provide experiences (ICOM, 2023). Similarly, a survey of Chinese university students found that more than 55 percent of them found traditional cultural exhibitions dull in comparison to interactive exhibitions (China Education Daily, 2024). Such processes point to the immediate necessity to reconsider heritage transmission to the digital era. Artificial Intelligence Generated Content (AIGC) is a solution in good time. Through the creation of visuals, stories, and adaptive space, AIGC has the opportunity to bring the heritage back to life and convert the lifeless exhibition space into an active cultural learning platform. In the past, AI storytelling and space optimization have been demonstrated to increase visitor engagement in museums (Lei et al., 2025; Suiucmez, 2025). However, there is scant literature on AIGC applications to intangible cultural heritage, particularly applications that integrate cultural conservation and student learning in art schools.

2. Problem Statement

Although rich in culture, the Foshan Lion Dance is still mostly single-dimensional and passive in the educational setting. The existence of traditional exhibitions limits their effectiveness as learning tools because they do not reflect the rhythm, symbolism, and performance nature of the dance. This lack of interest undermines student interactions, cultural sympathy, and artistic voyage. Simultaneously, as museums around the globe turn to the applications of AR and VR to communicate with their audiences, only a small number of studies examine the potential of integrating AIGC towards culturally specific and student-centered exhibitions of heritage. This research fills this gap by exploring how AIGC can be used to organize dynamic interactive exhibitions of Foshan Lion Dance. Its aims include the exploration of the potential of AIGC tools in the field of exhibition design, assessment of their effects on student engagement and learning, and issues of authenticity, ethics, and sustainability. In this way, AIGC can serve as an educational resource and a cultural preservation measure that positively addresses the increasing demand in immersive and meaningful heritage education.

3. Research Questions

- How can AIGC tools (e.g., text-to-image, video synthesis, interactive storytelling) be effectively integrated in the design and curation of a Foshan lion dance exhibition?
- What impact does the AIGC-based exhibition have on art students' engagement, cultural comprehension, and creative ideation?
- What are the key limitations including ethical considerations, technological constraints, and cultural sensitivity in deploying generative curation within heritage-focused educational exhibitions?

4. Significance of the Study

The study also matters since it proposes a unique combination of AI generative applications, intangible cultural heritage, and art education, which has not been well explored yet. Although past research has discussed digital heritage preservation or the influence of AR/VR in a museum, limited literature has been produced on how AIGC can be integrated into performance-based and culturally oriented traditions, such as the Foshan Lion Dance, to directly impact the student learning process. This study addresses a critical gap in the literature by both positioning AIGC as a means of cultural visualization and as an interactive medium of co-creation and pedagogy. The results also have great practical implications. As a teacher, AIGC exhibits may be incorporated into art and design classes as a way to combine theoretical and practical knowledge, thereby making heritage learning more interactive and immersive. In the case of cultural institutions, the framework indicates how generative technologies can transform fixed displays into immersive, student-centered experiences that both maintain tradition and evolve to meet the demands of the contemporary world. Multilingual translation, remote access, and adaptive learning modes are among the features that demonstrate the potential of AIGC to facilitate inclusive education, so that heritage learning can be made available to a wide range of students with a variety of linguistic, geographic, and cultural backgrounds.

Research Objective

1. To explore how AIGC technologies can be applied to develop a dynamic, interactive exhibition centered around Foshan lion dance for art students.
2. To evaluate the educational and engagement outcomes of such an exhibition on art students' cultural understanding, creativity, and learning experience.
3. To identify both opportunities and challenges including issues of cultural authenticity, pedagogical value, and technical implementation in deploying generative curation in this context.

Literature Review

1. The Lion Dance as Dynamic Cultural Heritage

Southern Lion Dance of Foshan is a representative of Lingnan culture in martial art as shown in figure 1, rhythmic movement, and visual art, which has become an abundant source of local identity and intergenerational memory (Zhang et al., 2024). The development of the Guangdong Lion Dance in history occurs due to the evolutions in the transmission techniques of this dance as the master-apprentice approach to learning to the vocational way which emphasizes the dynamism of its heritage (Qiu et al., 2024). Traditional exhibition mode, in the form of stationary exhibits of lion head or video performance cannot fully capture the embodied energy and performative subtlety of the tradition. UNESCO asserts that dynamic participatory existence of the intangible cultural heritage is best rather than fixed conservation (UNESCO, 2003). Educational programs where young people participated in the process of learning and lion dance indicate greater cultural proximity and better-grounded knowledge when the learning process is not passive and centered on observation only (Yu, 2024). However, these hands-on pedagogies have proven to have limitations in scalability as well as integration with immersive technology, curbing the wider access and educational value.



Figure 1 Southern Lion Dance of Foshan

Source: Author

2. Digital and Immersive Technologies for Cultural Transmission

The emerging studies emphasize the need of embedded learning of the intangible cultural heritage by means of immersive technology. As an example, a recent study on FloraJing and Traditional Chinese Flower Arrangement is based on VR and shows how a culturally enhanced virtual reality environment can facilitate continual practice via reflective, multisensory surroundings. This method will not only promote technical expertise, but it will also improve cultural symbolism knowledge in learners (Wang et al., 2025). Devoted to a non-performance craft, the research shows the design potential of the VR systems involving skill learning and cultural connotation. In the context of lion dance performances, researchers suggest the inclusion of AR and VR gesture-based interfaces to improve the experience of visitors that would allow simulating the dance of lions or traditional drum playing in order to appreciate the culture (Ouyang et al., 2024). Such proposals however, tend to stay at the conceptual level, involving no adaptive, generatively responsive interaction. The development of immersive generative exhibit models, therefore, is an almost untapped area that has to offer a lot.



Figure 2 Chinese Festival

Source: Author

3. Generative AI in Cultural Heritage and Creative Education

The generative AI (AIGC) is being used more and more in museum innovations, enriched learning, and creative production. According to Lei et al. (2025), spatial optimization powered by AI increases the flow and engagement of the visitors. Museums are also starting to change the experience of visitors and narrative directly through human-centered AI models (Derda & Predescu, 2025). The world of intangible heritage In this domain, such studies as Cheng et al., (2025) demonstrate how generative AI within VR world allows museums to show textile heritage in an adaptive, immersive form and respond to user response. The usage of DeepSeek made in another study in conjunction with MidJourney notes how AI-produced depictions of Yangliuqing woodblock prints as shown in fig 3 could re-ignite cultural curiosity and activation and still be stylistically precise (Yang et al., 2025). In addition, Fu et al., (2024) stated that ACM research demonstrates how visions co-created via participation in participatory AI systems can allow visitors to experience co-creation to exert influence over the ways that cultural heritage is narratively represented, replacing passive consumption.



Figure 3 Yangliuqing woodblock prints
Source: Author

4. Ethical, Inclusive, and Cultural Considerations in AIGC Deployment

Ethical frameworks of culturally grounded AI design underscore the significance of ensuring truthfulness and non-misrepresentation. The innovations such as The Voice of Art within Pinacoteca in Sao Paulo apply AI in order to introduce responsive narration based on the knowledge made by curators demonstrating that generative technologies enable enriching experiences without disregarding cultural context (Avlonitou, 2025). The studies on other topics, like digital repatriation, also underline the importance of user agency, giving back the digital pieces of cultural heritage to the people who created them, in order to secure cultural sovereignty and curation in context (Rauhala, 2024). Responsible uses of AI in museums require such practices as culturally sensitive metadata, community contribution, and universal design criteria.

5. Insights from Immersive and AI-led Cultural Experiences

Current development makes the idea of immersive shows useful among different people. A commentary by the Financial Times also emphasises the way in which immersive installations, such as those combining art and environmental immersion, e.g., the TeamLabs environmental art installation, and immersive art displays, e.g., the immersive Lowry 360 immersive environment at the Lowry in Manchester, can be used to support emotional engagement with a diverse audience including neurodiverse visitors (Fawcett, 2025). AI survivor holograms that interact with visitors in the real-time are also featured in interactive exhibitions in the U.S, which prove the ability of AI to make

context-sensitive and empathetic storytelling (Wolff, 2023). The emergence of generative AI can also be represented by such projects as Dataland the first AI art museum in the world opening soon in Los Angeles that allows placing the machine collaboration in the role of an artistic collaborator within the museums (Beckett, 2024). The technology of generative AI can also accept environmental data to produce evolving soundscapes, as in one of Björks major AI art installations that show how its use can merge art with environment and heritage in immersive forms.

6. Cultural Heritage and Immersive Technologies

An essential reflection of the culture of Lingnan, the Southern Lion Dance of Foshan, is the fusion of martial arts, music, and symbolic movement into a living practice of identity and intergenerational memory (Zhang, Li, & Wang, 2024). It remains central in the expression of culture, being proclaimed as a national Intangible Cultural Heritage in 2006. However, fixed heritage values like costumes or video recordings cannot convey the participatory richness and symbolic richness of the dance as UNESCO (2003) stresses that it needs to be preserved by participation instead of conservation. Research also indicates that cultural proximity and appreciation during the practice of lion dances are better in conditions of youth involvement than passivity (Yu, 2024). In order to overcome this shortcoming of the static display, immersive technologies have been embraced in a heritage setting, including VR and AR. Wang et al. (2025) revealed that VR based cultural environment can be used in increasing the level of technical skill and symbolic learning with the help of multi-sensory involvement. In the same vein, Ouyang et al. (2024) demonstrated that the simulated lion dance and drumming using tactile AR devices resulted in greater cultural appreciation in participants. Extensive tourism and museum studies also validate that VR and AR reinforce visitor interest, concentration, and retention (Jung, tom Dieck, Lee, & Chung, 2021). Even with all these advances, the majority of applications are still very conceptual, and are not adaptive and generative enough to respond dynamically to the input of learners.

7. Generative AI, Ethics, and Research Gaps

Generative AI (AIGC) has already become a significant instrument of cultural preservation and creative education. According to Lei et al. (2025), AI-based spatial optimization enhances visitor experience in museums by adjusting exhibitions in relation to visitor flow. Cheng et al. (2025) reported the way AI-driven VR exhibitions contribute to adaptive storytelling and immersive learning, and Yang, Wei, and Xian (2025) showed the potential of AI-based tools like DeepSeek and MidJourney to revitalize classical Yangliuqing woodblock prints without losing its stylistic essence. These works demonstrate that AIGC has the potential to connect cultural visualization, co-creation, and education, but they have not yet been applied to performance-based traditions, such as lion dance. Meanwhile, the application of AI in heritage environments becomes an ethical, inclusion, and authenticity concern. According to Avlonitou, Papadaki, and Apostolakis (2025), AI in museums should focus on being true to the facts and not promoting the distortion of a culture, whereas Rauhala (2024) asserts the need of digital repatriation as a tool to uphold cultural sovereignty. Inclusivity is also an important factor: Chrysanthi et al. (2021) discovered that multimodal digital storytelling eliminates language and cognitive barriers, which expands delivery to more diverse learners. However, researchers warn that unless used with a keen eye to context, generative outputs can simplify traditions or degrade their symbolic value (Shi, Inkuer, Mayusoh, & Puntien, 2025). Based on this review, it is possible to identify a research gap. Cultural heritage studies record the Foshan Lion Dance, immersive technologies research the idea of interactivity, and AIGC shows the possibility of museums, but these fields have not been mixed. To fill this void, the current research paper postulates generative curation as a new model to integrate tradition, online innovation, and pedagogy and allow students to take a more active role in producing heritage experiences, rather than merely being their viewers.

To further operationalize this approach and respond to ethical and methodological concerns, the process for applying AIGC in exhibition management is clarified as follows. First, cultural data related to the Foshan Lion Dance - including historical documentation, performance records, symbolic elements, and expert interpretations are systematically collected and curated to establish a culturally grounded knowledge base. Second, generative AI tools are employed to assist in the creation of exhibition content, such as visual narratives, interactive scenarios, and adaptive media elements, with human curators maintaining control over prompt design, content selection, and validation to ensure cultural accuracy and ethical integrity. Third, the generated outputs are integrated into immersive exhibition environments through technologies such as VR, AR, and multimodal interfaces, enabling embodied, participatory engagement rather than passive observation. Finally, visitor interaction data and user feedback are incorporated into an iterative refinement process, allowing both exhibition content and AIGC parameters to be adjusted over time. Through this structured workflow, AIGC functions as a supportive curatorial mechanism that enhances adaptability, inclusivity, and educational value while preserving cultural authenticity.

Research Methodology

1. Research Design

This paper chose a qualitative case study design to investigate the opinions and experiences of undergraduate art students who attended an AIGC-powered Foshan Lion Dance show. It is research based on a constructivist-interpretivist paradigm, meaning that the focus of the study was on meaning-making and cultural interaction as the key to learning about the intangible heritage in education. Qualitative approach is the most appropriate since the study is about how lived experiences, their subjective meanings, and reflections on the part of learners are to be interpreted. Such a method will make it possible to have a detailed and rich description of the cultural perceptions, creative interpretation, and interaction with factors of the AI-curated content, as well as factors that are not readily measured by using quantitative tools (Creswell & Poth, 2018).

2. Research Paradigm

The research rationale rests on constructivist-interpretivist paradigm where it believes that human interaction and culture constructs knowledge. The paradigm is also congruent with the research aims, which aims at gaining insights into the process through which students make sense of the intangible cultural heritage in the context of generative technologies. Interpretivism also substantiates a study of the subjectivity of a student and emotional reactions, which play the key roles in cultural learning and artistic creativity (Schwandt, 2015).

3. Participants and Sampling

The selection of the participants has been made using purposive sampling in order to ensure that people who have experience in cultural heritage and digital design were recruited. A group of 5 art and design students, who had previously received training in cultural heritage and digital design, were selected on purpose within the framework of Southern Chinese universities. The qualitative inquiry was suitable due to the small sample size, which allowed exploring the experiences in detail. The fifth participant was the point of data saturation once no new information was received, and it was clear that the identified themes are consistent and enough to address the research objectives. All respondents were actively studying Art and Design or other cultural studies disciplines and prior exposure to learning through exhibitions was in their studies. This provided a common academic foundation, allowed a mix of perspectives to better integrate how cultural preservation can, and should be combined with AI-generated

content. Demographically, the participants demonstrated different age groups and sexes that were undergraduate, postgraduate students. The recruitment continued till data saturation, and at this stage, there were no new insights that emerged making the process both deep and credible in terms of the identification of consistent themes.

4. Data Collection: Semi-Structured Interviews

The primary method of data collection was semi-structured interviews because they enable the interviewers to obtain rich and reflective accounts and be flexible in allowing them to explore themes as they surface (Kallio et al., 2016). The creation of an interview guide was based on the critical areas of the research, such as perceptions on authenticity, the level of engagement with AIGC content and emotional binding, exploration of artistic ideas, and the perception of learning consequences. The open-ended questions allowed participants to submit their ideas in their own words, which allowed exploring experience through a participant, led process. The semi structured interviews were done in two steps. The initial round was an introduction of the participants to the AIGC exhibition, and the second round was an exploration of the reflective thoughts of the participants on the interaction. Each interview was 45-60 minutes long and was audio-recorded and transcribed word-to-word. To achieve credibility, transcripts were sent back to the participants to be member checked.

5. Data Analysis: Reflexive Thematic Analysis

Reflexive thematic analysis as stated by Braun and Clarke (2006) has been used in analyzing the data gathered in the interview. This approach has been selected due to the theoretical flexibility that it possesses and its ability to uncover the complexity of meaning patterns that cut across qualitative data. Reflexive thematic analysis acknowledges the active role of the researcher in the development of themes and conceptualising interpretation as an interactive and interactive process. The data analysis commenced with a stage of familiarization where transcripts were read and reread in order to thoroughly understand the material and background. Interpretation was done through reflexive thematic analysis (Braun and Clarke, 2006). Transcripts were read and familiarized with several times prior to the production of initial codes. The coding was done in two sets: in the first set, open coding was done to define descriptive patterns and then the coding was reiterated in the second set, where the connections between categories were refined through axial coding. Cultural preservation, interactivity, co-creation, pedagogy and inclusiveness were then grouped together under themes. The manual coding has been performed without NVivo to ensure close contact with data. Reflexivity was a focus of the process and the researcher repeatedly returned to transcripts to maintain consistency and richness in theme development.

6. Ethical Considerations

The research has been conducted under well laid down guidelines regarding ethics in a research involving human beings. The study was purely voluntary and everyone was made well aware of their rights to participate in it by anyone and could at any time, refuse to participate without reason or punishment. Before data was collected informed consent was approved and the participants had the knowledge on the purpose of the research, procedure to be performed as well as how their responses would be utilized. The issue of cultural sensitivity was considered with the Foshan Lion Dance, as special attention was paid to the influential representation of its traditions, in a respectful way.

Research Results

1. Codes

The recognised codes used in this study to analyse the responses are as follows:

Table 1 Identified Codes and their Description

Codes	Description
Cultural Preservation through AI	Focuses on how AIGC technologies can digitally document, recreate, and preserve Foshan lion dance traditions for future generations while ensuring authenticity.
Student Engagement and Interactivity	Examines how AI-powered interactive tools (e.g., VR/AR, generative media) can enhance art students' participation, motivation, and immersive learning in exhibitions.
Creative Co-Creation	Captures how students can collaborate with AIGC tools to generate artistic interpretations of lion dance (visuals, sounds, narratives), encouraging innovation while respecting cultural roots.
Pedagogical Value	Relates to how AIGC-based exhibitions can support art and design curriculum goals, skill development, and critical thinking in cultural heritage education.
Accessibility and Inclusivity	Concerns how AIGC exhibitions make Foshan lion dance more accessible to diverse learners (e.g., remote participation, adaptive learning modes) while broadening cultural reach.

Source: Author

1.1 Code 1: Cultural Preservation through AI

Code Cultural Preservation through AI reflects students' views on AIGC's role in safeguarding Foshan lion dance traditions, highlighting opportunities and limitations in dynamic, interactive cultural representation.

"The AI generative design tool in the exhibition allowed me to create my own lion head with cultural patterns. Using the algorithm gave me freedom, but I also noticed how much symbolism is embedded in the traditional designs...." (Participant 2)

"While the digital tools make it easy to see the performance repeatedly, I sometimes wonder if too much AI interpretation might change the cultural meaning. The lion dance is not just movement; it is spirit and history" (Participant 4)

"The AI-driven animation module helped me visualize the lion dance more vividly than photos. The motion synthesis wasn't flawless, but it captured enough rhythm to make me curious about its cultural origins" (Participant 5)

The findings indicate that students regard AIGC as a powerful tool for enhancing cultural preservation through visualization, repetition, and interactivity. Participant 2 noted that AI has the ability to animate static heritage, thereby fostering curiosity and deeper engagement. However, Participant 4 expressed concerns about authenticity, warning against an over-reliance on AI that could risk diminishing the cultural spirit and context of the Foshan lion dance. Conversely, Participant 5 emphasized the creative and educational potential of AIGC, particularly in enabling students to explore symbolic elements through design experimentation. These insights resonate with Khamis et al., (2024), who observed that while immersive digital heritage initiatives strengthen cultural engagement, they may also risk oversimplification if not carefully contextualized. Overall, students valued AIGC's role but stressed the importance of balancing innovation with cultural authenticity.

1.2 Code 2: Student Engagement and Interactivity

The code Student Engagement and Interactivity reflects how students experienced participation and immersion in the AIGC-powered Foshan lion dance exhibition, emphasizing the role of interactivity in sustaining attention, curiosity, and active learning.

“The VR-based lion dance simulation made me feel like part of the performance. I was not just watching I was moving with the rhythm, and that kept me focused longer than a normal exhibition” (Participant 1)

“The interactive storytelling feature gave me choices in how to explore the lion dance history. It felt more personal, like I was guiding my own learning journey instead of just reading museum panels” (Participant 3)

“Using the AI motion capture demo to mimic lion dance steps was both fun and challenging. It turned learning into a game, which made me stay engaged and want to practice more” (Participant 5)

The findings indicate that interactivity is central to student engagement in AIGC-powered cultural exhibitions. Participant 1 stressed immersion via VR simulation, enhancing focus and emotional connection. Participant 3 valued AI-driven storytelling, turning passive reception into self-directed learning. Participant 5 noted gamified motion capture, which boosted motivation through challenge and creativity. These insights echo Romanelli (2021), who argue that interactive technologies enhance learning by shifting visitors to experiential participation, and Jung et al. (2021), who highlight how interactivity in heritage contexts strengthens attention and recall. Overall, students viewed interactivity as a decisive factor making exhibitions more engaging and impactful than static displays.

1.3 Code 3: Creative Co-Creation

Creative Co-Creation captures students’ experiences of collaborating with AIGC tools to generate cultural content, where participatory design enhanced creativity, ownership, and deeper cultural learning. Student’s responses during interview were:

“The AI generative design platform let me create my own lion head patterns. It felt like a collaboration between me and the machine, and it helped me think differently about cultural symbols....” (Participant 2)

“I enjoyed customizing the lion dance visuals with the AI image generation tool. It gave me freedom to experiment with styles, but I also had to respect the traditional forms.” (Participant 4)

“The interactive co-creation module was inspiring it made me feel like an artist contributing to the exhibition rather than just a visitor.” (Participant 5)

Students’ responses revealed that creative co-creation with AIGC tools promoted active cultural engagement. Participant 2 emphasized that using AI encouraged innovative reinterpretations of traditional motifs, showing how technology can open new pathways for cultural storytelling. Participant 4, however, highlighted the need to balance creative freedom with authenticity, indicating that cultural integrity remains a key concern in digital co-production. Participant 5 described the transition from observer to contributor, gaining a sense of artistic ownership. Together, these insights suggest that co-creation with AI fosters creativity and agency while demanding careful negotiation of cultural authenticity.

1.4 Code 4: Pedagogical Value

The code Pedagogical Value reflects students' perspectives on the educational benefits of engaging with the AIGC-powered Foshan lion dance exhibition, particularly in relation to cultural learning, critical thinking, and artistic development.

"The exhibition helped me connect theory to practice. We often learn about heritage in class through readings, but the AI-based simulations made the lion dance feel tangible and relevant to my coursework" (Participant 2)

"As an art student, I felt the generative design platform encouraged me to think critically about symbolism in the lion head patterns. It wasn't just copying tradition, but learning how meaning is embedded in visual details" (Participant 4)

"The AI-curated storytelling sequence gave me historical context in a way that was easy to remember. I retained more knowledge compared to reading static texts because it combined narrative with visuals and interactivity" (Participant 5)

The results indicate that the AIGC-powered exhibitions may be said to have high pedagogical value as learning about culture becomes a practice-oriented and dynamic process. Participant 2 emphasized the role of AI simulations in connecting theoretical learning and practice with their commingling of classroom and interactive heritage education. Participant 4 focused on critical reasoning supported by generative design wherein the students do not ingest information passively instead, they examine cultural symbolism. Participant 5 emphasized the worth of AI-generated storytelling in helping to memorize and fully understand via multidimensional learning. Such insights find support in the Laurillard (2012) framework of digital technologies in education that suggests that interactive media can build on more advanced conceptual knowledge. Similarly, Economou and Meintani (2011) highlight that digital heritage tools promote constructivist learning by linking knowledge acquisition with active participation. Overall, students perceived AIGC exhibitions not just as cultural showcases, but as valuable pedagogical tools that enhance cultural literacy, creative practice, and knowledge retention in art education contexts.

1.5 Code 5: Accessibility and Inclusivity

The code Accessibility and Inclusivity reflects how students perceived the potential of AIGC-powered exhibitions to broaden participation in Foshan lion dance heritage, making cultural knowledge more approachable, equitable, and adaptable to diverse learning needs.

"The AI-driven translation tool let me access parts of the exhibition in English, which really helped since I struggle with some of Chinese terminology. It made the whole experience less intimidating." (Participant 2)

"I liked how the exhibition app could be used remotely. Even though I could not visit the full installation again, I could still interact with the lion dance models from home. It made learning more flexible." (Participant 4)

"The adaptive media features, like subtitles and simplified explanations, made it easier for people with different backgrounds to understand the dance. I felt it was designed for everyone, not just experts." (Participant 5)

The results point to the fact that accessibility and inclusivity were the main advantages of exhibition created with the help of AIGC. Participant 2 emphasized the importance of the AI translation tools due to eliminating the communication barrier and the subsequent expansion of understanding. Participant 4 placed the focus on remote access either by mobile applications to facilitate mobile engagement above and beyond the bricks and mortar space which comprises the museum. Participant 5 remarked that adaptive content like subtitles and simplified storyline helped adapt to inclusiveness and accommodate cultural and educational diversity. Taken together, these reactions show how AIGC can achieve damage control by democratising access to intangible heritage, with the potential to allow participation over linguistic, geographic and educational boundaries. These observations correspond to the findings carried out by Chrysanthi et al., (2021) that supporting the digital cultural heritage project enhances

inclusiveness through multimodal and adaptive learning platforms. Overall, students viewed inclusivity as a distinguishing benefit of AIGC, in that cultural preservation does not belong to a small cluster of people but rather is available to different communities.

Table 2 Summary of Themes, Evidence, and Interpretation

Theme (Code)	Supporting Evidence (Student Quotes)	Interpretation
1. Cultural Preservation through AI	“The AI animation helped me visualize the lion dance more vividly...” (P5)	AIGC can reanimate cultural practices, though overuse risks diluting authenticity.
2. Student Engagement & Interactivity	“The VR simulation made me feel like part of the performance...” (P1)	Interactivity sustains attention and emotional connection, shifting students from observers to participants.
3. Creative Co-Creation	“The AI design tool let me create my own lion head patterns...” (P2)	Co-creation fosters innovation and ownership, but requires careful negotiation of cultural integrity.
4. Pedagogical Value	“The simulations made the lion dance relevant to my coursework...” (P2)	Exhibitions function as pedagogical tools, linking classroom theory with immersive practice.
5. Accessibility & Inclusivity	“The adaptive media made it easier for different people to understand...” (P5)	Translation, remote access, and adaptive modes democratize access, ensuring broader cultural participation.

Source: Auhot

Conclusions & Discussions

1. Conclusions

This paper has discussed the ways in which Artificial Intelligence Generated Content (AIGC) can be transformed into dynamic and interactive exhibitions of Foshan lion dance with specific interests about learning, engagement, and creativity of the art students. The participants responses were analyzed and five main themes could be identified; cultural preservation by AI, engagement and interactivity, creative co-creation, pedagogical value, and accessibility and inclusivity. Results demonstrate that AIGC technologies have the potential to revitalize the traditional heritage through the reanimation of the Foshan lion dance that can be visualized in such a manner that it embodies rhythm, symbolism, etc. The opportunity to play with generative design and synthesize motion was appreciated by participants, with some expressing fear of inauthenticity, defining the need to find the mantra of balance in the interaction between innovation and cultural faithfulness. Interactivity was also found to be key to engagement, with VR, motion capture and storytelling making this experience change students who were merely viewers to active agents. Creative co-creation also allowed the learners to reinterpret traditional motifs and made cultural exploration their own, whereas accessibility features through translation, subtitles, and mobile platforms also allowed taking the learning process to wider backgrounds.

2. Discussions

This chapter discusses the findings of the study on how AIGC technologies can be applied to develop a dynamic, interactive exhibition centered on the Foshan lion dance for art students.

2.1 Objective 1: To explore how AIGC technologies can be applied to develop a dynamic, interactive exhibition centered around Foshan lion dance for art students

The research showed that learners, students saw AIGC as a force of transformation of the classical exhibition. Innovative animations, VR simulations and interactive story telling applications enabled the Foshan lion dance to be illustrated in ways that signified its vibrancy, rhythm and the symbolism. Participant 2 explained that the generative design tool AI provided an opportunity to make patterns on lion heads because she realized that traditional designs represent deeper symbolism. Participant 5 also pointed to the worth of animation based on AI use in demonstrating the rhythm of lion dance that prompted curiosity about their origins.

Nevertheless, Participant 4 also provided important reservations, cautioning against the importance of leaving room in the practice to ensure that the cultural meaning of the forms does not shift, as the problem of going too far with the AI interpretation of the app could sever the spiritual nature of the practice and the community spaces associated with it. This underlines the schizophrenic quality of AIGC: on the one hand, the concept offers new avenues to cultural preservation; on the other, it presents a hazard of misrepresentation unless used judiciously. Students, who were worried that AI might water down the spirit of the tradition, repeated the issue of authenticity. This is in line with Shi et al. (2025), who lay a heavy importance on cultural pedigree in digital expression, and UNESCO (2003), which lays a big importance on the preservation of intangible heritage to contextual respect.

2.2 Objective 2: To evaluate the educational and engagement outcomes of such an exhibition on art students' cultural understanding, creativity, and learning experience

The second goal presented clear indicators that the exhibitions based on AIGC can be an effective way to promote learning and interactivity. Compared to a natural experience, participant 1 focused on saying that the simulation of the VR lion dance was an embodied experience that enhanced focus and feelings. Participant 3 valued AI-based narrations because it made the learning process more individual and Participant 5 further described gamified motion capture that transformed learning into a fun and practice-oriented activity. This confirms the conclusion of Jung et al. (2021) in that interactivity in immersive heritage enhances the motivation, attention, and recollection.

Co-creation further fostered the students sense of creative development as well, including tasks like lion head design using AI to generate digital experimentation alongside symbolic learning. This reaffirms the view of Hooper-Greenhill (2007) that museums are supposed to be pedagogical landscapes where learners do the active construction of their meaning as opposed to being mere recipients of knowledge. It also echoes with Laurillard (2012) who stresses on the idea of technology being a design science which scaffolds creativity and reflective learning.

Interestingly, the issue of inclusivity became a valuable asset of education. AI translation, subtitles, and adaptive media helped to remove linguistic and cultural aspects of barriers, and the students found it helpful. This result correlates with the study by Roussou et al. (2021), who emphasize participatory museum technologies as a method of ensuring social inclusion. Practically, this implies that the AIGC exhibitions can expand the accessibility to the intangible heritage to different groups of students, even limited in previous knowledge in this field.

2.3 Objective 3: To identify both opportunities and challenges including issues of cultural authenticity, pedagogical value, and technical implementation in deploying generative curation

Although potentials on engagement, creativity, and accessibility were identified, the challenges remained. Most important of all was the problem of authenticity. Participant 2 regarded AI-assisted design as a collaborative experience that brought about innovativeness and Participant 5 believed that co-creation turned them into an artist as opposed to being a visitor. These experiences highlight how generative tools can be used to enable the audience to access the heritage as co participants and not mere recipients (Ray, 2024). But, authenticity was a continuing issue. The implication of this contradiction of innovation and preservation is evident in the stress of participant 4 on the necessity of respecting traditional forms as we customize AI generated visuals. This difficulty echoes with Hooper-Greenhill (2007), who states the idea that pedagogy in the museum should have the right balance between experimentation and obedience to cultural knowledge.

The inclusivity and accessibility came out as major opportunities as well. Participant 2 liked translation tools of AI that decreased language differences, Participants 4 and 5 liked remote access through their apps and mobile devices, and Participants 5 liked the adaptability of media tools that met the needs of learners with diverse cultural and educational backgrounds. These results correspond to the works by Chrysanthi et al. (2021), who emphasize that digital storytelling and multimodal interfaces widen access to heritage knowledge. Meanwhile, adoption requires assuring usability and bypassing technical barriers to adoption, including the costs of equipment and the problem of digital infrastructural lacks that was alluded to by participants who mentioned the demands of VR and motion capture systems on resources mentioned by respondents.

2.4 Based on codes

- The findings support the idea that interaction is at the heart of engagement, which is consistent with Jung et al. (2021), who showed that VR/AR applications enhance attention and recall in cultural tourism. Nonetheless, this work builds upon those results by demonstrating that generative AI facilitates gamified education and adaptive narratives that allow learners to control their cultural experience instead of absorbing a pre-determined virtual surrounding. This implies that AIGC could be more personalized than previous VR museum models that tended to focus more on spectacle than on long-term learning.

- Participants appreciated AIGC as a partner in the production of culture. This is in line with other results by Yang, Wei, and Xian (2025) who demonstrated that traditional woodblock prints could be revitalized with AI tools without sacrificing the style of traditional prints. However, in contrast to the earlier research on artifact reproduction, the current study emphasizes on student-led co-design, in which the learners perceived ownership and artistic control. What is new here is that creativity is connected to cultural empathy, which is not as evident in VR-based heritage initiatives.

- The reported pedagogical advantages such as connecting theory to practice, promoting critical thinking, and improving retention are consistent with the framework of design science as developed by Laurillard (2012), which involves the purpose of technology in scaffolding reflective learning. Although previous research on digital heritage tended to assess visitor experience (Economou & Meintani, 2011), this research paper illustrates direct curricular integration where AIGC exhibitions serve as continuations of classroom education. This makes generative curation at once an exhibition model and a pedagogical approach.

- Functionalities like translation, subtitles as well as distance access bring heritage learning to other communities. This aligns with that of Chrysanthi et al. (2021), who discovered multimodal storytelling expanded the participation in

digital heritage projects. The current investigation, however, goes an extra mile to prove the fact that inclusivity is not an additional quality of AIGC but also a fundamental benefit of the concept, particularly, the applications: international and multilingual classrooms.

Recommendations

Based on the findings, the following recommendations are proposed, with explicit consideration of the study's limitations and directions for improvement.

1. Balance Innovation with Cultural Authenticity

While the results demonstrate that AIGC enhances engagement and creative participation, the study also reveals a limitation in controlling the cultural accuracy of generative outputs. To address this shortcoming, developers and educators should collaborate closely with Foshan Lion Dance practitioners throughout the design and generation process. Cultural experts should participate in dataset curation, prompt formulation, and content validation to ensure that AI-generated materials preserve the symbolic, spiritual, and artistic integrity of the tradition. This procedure allows creative innovation to occur without distorting cultural meaning.

2. Integrate AIGC into Pedagogy through Structured Co-Creation

Although AIGC-supported exhibitions improved student participation, the findings indicate that learning outcomes vary depending on students' prior cultural knowledge and digital literacy. To improve consistency, AIGC should be systematically embedded into art and design curricula through scaffolded co-creation modules. These modules should combine theoretical instruction, guided design tasks, and reflective evaluation, enabling students to move from passive consumption to active cultural storytelling while maintaining academic and cultural rigor.

3. Promote Accessibility and Inclusivity while Addressing Participation Gaps

The study identifies accessibility as a strength of digital exhibitions, yet also notes limitations in reaching audiences with restricted technological access or diverse cognitive needs. Future exhibitions should incorporate multilingual translation, subtitles, remote participation options, and adaptive learning interfaces. Such procedures can reduce linguistic, geographic, and educational barriers, ensuring that digital heritage learning remains inclusive and equitable.

4. Ensure Ethical, Technical, and Cultural Sustainability

A key limitation identified in the findings concerns long-term sustainability, particularly the dependence on rapidly evolving technologies. To mitigate this risk, institutions should adopt UNESCO-aligned ethical safeguards for participatory heritage protection while investing in affordable VR/AR platforms and open-source AI tools. Establishing long-term partnerships with technology providers and cultural communities will support technical maintenance, ethical accountability, and cultural legitimacy over time.

Overall, this study suggests that AIGC can be effectively incorporated into education and exhibition practices through co-creation-oriented courses that foster creativity without undermining cultural originality, in line with

UNESCO's (2003) principles of participatory heritage safeguarding. By explicitly addressing limitations related to authenticity control, learner diversity, accessibility, and sustainability, these recommendations provide actionable pathways for improving future applications of AIGC in cultural education and museum contexts.

Limitations and Future Scope

1. Limitations

There are a few limitations to this study. The results rest on a small sample of five art students in Southern China and hence make sense only in the context of the Foshan Lion Dance. Though the results are insightful, they might not be quite applicable to other intangible heritage contexts where cultural, social, or pedagogical dynamics are different. The use of qualitative interviews also restricts the possibility of measuring the results of greater numbers of people. The gaps could be closed in future research through the use of quantitative techniques e.g. controlled experiments or survey based research to determine the extent to which AIGC exhibitions affect learning outcomes in a broader context. It might also be possible to test the flexibility of generative curation frameworks in a range of contexts through comparative studies across several cultural traditions. Further, more coherent mixed-method outcomes should be offered through the use of ethnographic fieldwork with merging measurable learning outcomes to offer greater validation and have a more holistic view on the role of AIGC in teaching heritage.

2. Future Scope

The limitations could be addressed in the future by employing mixed-methods strategies such as a survey study, interviews, and ethnographic work with art students, educators, and cultural custodians to generate better empirical evidence on the integration of AIGC into heritage approaches. It is essential to discuss ethical and governance systems to ensure the preservation of cultural authentic products and avoid oversimplification or commodification. Future mash-ups of technologists, anthropologists, and heritage professionals might forge culturally minded frameworks where innovation and preservation variant. Going beyond Foshan lion dance, it will be necessary to subsequently investigate the functionality of AIGC exhibitions in other types of cultural heritage around the world and make it at least possible, preferably scalable and inclusive. Moreover, joint ventures with governments, cultural institutions, and educational institutions might allow the sustainable inclusion, and the AR/VR and AIGC work in harmony: the potential of engaging and immersive cultural regeneration would be present.

References

- Avlonitou, C. C., Papadaki, E., & Apostolakis, A. (2025). *A Human-AI Compass for Sustainable Art Museums: Navigating Opportunities and Challenges in Operations, Collections Management, and Visitor Engagement*.
- Beckett, L. (2024). *World's first AI art museum to explore "creative potential of machines" in LA*. The Guardian. <https://www.theguardian.com/us-news/2024/sep/25/ai-art-museum-los-angeles-dataland>.
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- Cheng, A., Zhang, W., Feng, A., Wu, Y., & Li, W. (2025). Exploring psychological dimensions of augmented reality in education: a study on learning motivation and achievement in museums. *Frontiers in Psychology*, 16, 1514117.
- Chrysanthi, A., Katifori, A., Vayanou, M., & Antoniou, A. (2021, June). *Place-based digital storytelling: the interplay between narrative forms and the cultural heritage space*. In *International conference on emerging technologies and the digital transformation of museums and heritage sites* (p. 127-138). Cham: Springer International Publishing.



- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Derda, I., & Predescu, D. (2025). Towards human-centric AI in museums: practitioners' perspectives and technology acceptance of visitor-centered AI for value (co-) creation. *Museum Management and Curatorship*, 1-23.
- Economou, M., & Meintani, E. (2011). Promising beginnings? Evaluating museum mobile phone apps. *Museum Management and Curatorship*, 26(4), 385-400. <https://doi.org/10.1080/09647775.2011.603927>
- Fawcett, J. (2025). *Immersive art is much more than a digital light show*. Financial Times. <https://www.ft.com/content/5e3d986e-afc5-49d6-b783-489b94351a76>.
- Hooper-Greenhill, E. (2007). *Museums and education: Purpose, pedagogy, performance*. Routledge.
- Jung, T., tom Dieck, M. C., Lee, H., & Chung, N. (2021). Effects of virtual reality and augmented reality on visitor engagement and learning in cultural tourism. *Tourism Management*, 84, 104286.
- Kallio, H., Pietilä, A. M., Johnson, M., & Kangasniemi, M. (2016). Systematic methodological review: Developing a framework for a qualitative semi-structured interview guide. *Journal of Advanced Nursing*, 72(12), 2954–2965. <https://doi.org/10.1111/jan.13031>
- Khamis, H., Khairudin, M., Jantan, A. H., Roslan, N. A., & Abdullah, L. N. (2024). Systematic Review of Adapting Immersive Technology in Enhancing Teaching and Learning for Students in Higher Education. *Journal of Advanced Research in Applied Sciences and Engineering Technology*, 130-145.
- Laurillard, D. (2012). *Teaching as a design science: Building pedagogical patterns for learning and technology*. Routledge.
- Lei, L. (2025). The artificial intelligence technology for immersion experience and space design in museum exhibition. *Scientific Reports*, 15, Article 27317.
- Ouyang, J., Ma, J., Peng, B., & Zhang, X. (2024). Research on the cultural experience of lion dance through tactile interactive devices: A case study of Foshan Ancestral Temple. *Proceedings of the 2024 3rd International Conference on Comprehensive Art and Cultural Communication (CACC 2024)*, 137–146. Atlantis Press. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-287-3_17
- Qiu, L., Rahman, A. R. A., & Dolah, M. S. bin. (2024). Exploring the Evolution and Cultural Significance of Guangdong Lion Dance in Chinese Traditional Culture. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 14(2), 2131–2143
- Rauhala, P. (2024). *Exploring Three-Dimensional Technologies for Repatriation of Indigenous Cultural Heritage: The Case of the RUOKTOT Exhibition* (Master's thesis, UiT Norges arktiske universitet).
- Ray. (2024). *Moreover, ACM research showcases how participatory AI systems co-created visions enable visitors to influence the narrative representation of cultural heritage, moving beyond passive consumption*.
- Romanelli, M. (2021). Becoming Social Museums by Being Virtual-Oriented and Technology-Driven Organisations. *Culture. Society. Economy. Politics (Culture-SEP)*, 1(1).
- Schwandt, T. A. (2015). *The Sage dictionary of qualitative inquiry* (4th ed.). SAGE Publications.
- Spadoni, E., Porro, S., Bordegoni, M., Arosio, I., Barbalini, L., & Carulli, M. (2022). Augmented reality to engage visitors of science museums through interactive experiences. *Heritage*, 5(3), 1370-1394.
- Suiçmez, İ. (2025). AI in museums. *Smart Learning Environments*, 12(1). <https://slejournal.springeropen.com>.
- UNESCO. (2003). *Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage*. <https://ich.unesco.org>.
- Wang, Y., Liu, Q., Wei, X., & Fan, M. (2025). Facilitating daily practice in intangible cultural heritage through virtual reality: A case study of Traditional Chinese Flower Arrangement. *Proceedings of the CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '25)*. ACM. <https://doi.org/10.1145/3706598.3713409>

- Wolff, S. (2023). *Illinois Holocaust Museum & Education Center has a more visceral experience*. American Alliance of Museums. <https://www.aam-us.org/2023/03/06/a-more-visceral-experience/>.
- Yang, R., Wei, Z., & Xian, L. (2025). *Innovating China's Intangible Cultural Heritage with Deep Seek+ MidJourney: The Case of Yangliuqing theme Woodblock Prints*. arXiv preprint arXiv:2506.14104.
- Yap, J. (2017). *The Art of Lion Dance* (Vol. 1). Joey Yap Research Group.
- Yu, Z. (2024). *Innovating worship and craft: Youth engagement with Foshan lion dance heritage*. NewsGD. https://www.newsgd.com/node_5c070fdd03/d60053d52f.shtml.
- Zhang, L., Li, S., & Wang, X. (2024). Culture pedigree and digital expression in Foshan Lion Dance. *PMR Journal*. <https://so09.tci-thaijo.org/index.php/PMR/article/download/6680/4111/34119>.