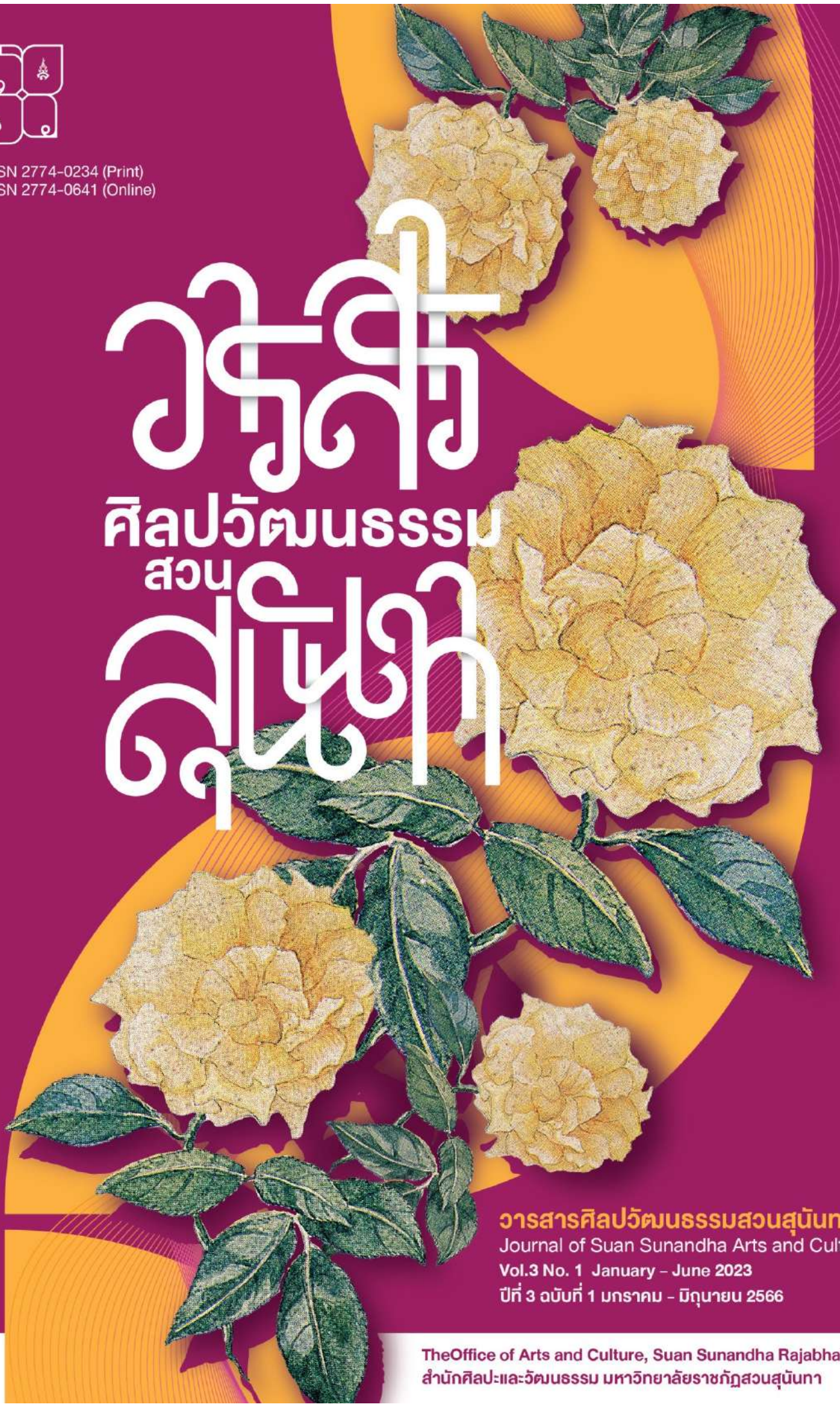
ISSN 2774-0234 (Print)
ISSN 2774-0641 (Online)

วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา



วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา
Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
Vol.3 No. 1 January – June 2023
ปีที่ 3 ฉบับที่ 1 มกราคม – มิถุนายน 2566

TheOffice of Arts and Culture, Suan Sunandha Rajabhat University
สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา

ปีที่ 3 ฉบับที่ 1 (มกราคม – มิถุนายน 2566)

Vol.3 No.1 (January – June 2023)

ISSN 2774 – 40234

เจ้าของ

สำนักศิลปะและวัฒนธรรม

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

1 ถนนอู่ทองทอง แขวงวชิรพยาบาล เขตดุสิต

กรุงเทพมหานคร 10300

โทรศัพท์ 0 2160 1216 อีเมล artsjournal@ssru.ac.th

เว็บไซต์ https://so01.tci-thaijo.org/index.php/artsjournal_ssru/about

ภาพหน้าปก : ดอกพุดตาน บนพื้นสีเหลืองสลับสีชมพูบานเย็น พร้อมด้วยอักษรวิจิตรประดิษฐ์เป็นข้อความ วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา ซึ่งถอดรหัสมาจากตราสัญลักษณ์ของสำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ผลงาน อาจารย์ภาณุวัฒน์ กาหลิบ

วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา

สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ปีที่ 3 ฉบับที่ 1 ปีพ.ศ.2566 Vol.3 No.1 2023

ISSN 2774-0234 (Print) ISSN 2774-0641 (Online)

วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา เป็นวารสารวิชาการราย 6 เดือน กำหนดออกปีละ 2 ฉบับ (ฉบับที่ 1 มกราคม ถึง มิถุนายน ฉบับที่ 2 กรกฎาคม ถึง ธันวาคม) มีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นสื่อกลางในการนำเสนอผลงานวิชาการอย่างกว้างขวางและลึกซึ้ง ทั้งผลงานการวิจัย และผลงานปริทัศน์ที่มีคุณภาพ มีความคิดสร้างสรรค์ มีประโยชน์ต่อสังคม โดยเฉพาะด้านศิลปะและวัฒนธรรมทุกแขนง อันจะทำให้เกิดการสืบสาน รักษา ต่อยอด ตลอดจนก่อให้เกิดการเรียนรู้ เข้าใจสังคมและวัฒนธรรมที่หลากหลาย

วารสารนี้เปิดรับผลงานวิชาการ ประเภทบทความวิชาการ บทความวิจัย บทปริทัศน์หนังสือ และกรณีศึกษา เนื้อหาทั้งหมดที่ปรากฏในวารสารฉบับนี้ ได้ผ่านการพิจารณากลั่นกรองจากผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาที่เกี่ยวข้อง ไม่น้อยกว่าบทความละ 3 ท่าน และกองบรรณาธิการได้พิจารณาเห็นชอบให้เผยแพร่ได้ โดยเนื้อหาที่ปรากฏในวารสารถือเป็นความคิดเห็นส่วนบุคคลของผู้เขียน มิใช่ความคิดเห็น และไม่ถือเป็นความรับผิดชอบของบรรณาธิการและกองบรรณาธิการ ในกรณีที่ตรวจสอบภายหลังพบว่าผู้เขียนบทความได้คัดลอกผลงาน หรือลิขสิทธิ์ของผู้ใด รวมถึงการอ้างอิงที่ไม่ถูกต้อง ให้ถือเป็นความรับผิดชอบของผู้เขียนทั้งสิ้น

ที่ปรึกษา

รองศาสตราจารย์ ดร.ชุติกาญจน์ ศรีวิบูลย์	อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
รองศาสตราจารย์ดร.บัณฑิต ผังนิรันดร์	รองอธิการบดีฝ่ายวิจัยและพัฒนา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรีชา พงษ์เพ็ง	รองอธิการบดีฝ่ายบริหาร
อาจารย์ ดร.พีระพล ชัชวาลย์	ผู้อำนวยการสำนักศิลปะและวัฒนธรรม

บรรณาธิการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ	รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการและกิจกรรม

กองบรรณาธิการ

ศาสตราจารย์เกียรติคุณปรีชา เถาทอง	มหาวิทยาลัยศิลปากร
ศาสตราจารย์ ดร.ศุภกร ดิษฐพันธ์	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ศาสตราจารย์พรรัตน์ ดำรุง	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ศาสตราจารย์ ดร.ปานฉัตท์ อินทร์คง	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
ศาสตราจารย์ ว่าที่ร้อยโท ดร.พิชัย สดภิบาล	มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี
Prof. Dr.Yuko Kurahashi	Kent State University
รองศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย จันทร์สุวรรณ์	ศิลปินแห่งชาติ
รองศาสตราจารย์ ดร.พรประพิตร์ เผ่าสวัสดิ์	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
รองศาสตราจารย์ ดร.สมพล ดำรงเสถียร	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
รองศาสตราจารย์ ดร.เกรียงไกร เกิดศิริ	มหาวิทยาลัยศิลปากร
รองศาสตราจารย์ ดร.ปาริชาติ จึงวิวัฒนาภรณ์	มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
รองศาสตราจารย์ ดร.เก่งกิจ กิติเรียงลาภ	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
รองศาสตราจารย์ ดร.จารุพรรณ ทรัพย์ปรุง	ข้าราชการบำนาญ
รองศาสตราจารย์เสาวภา ไพทยวัฒน์	ข้าราชการบำนาญ
อาจารย์ ดร.นันทิดา โอฐกรรม	มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินบทความ

รองศาสตราจารย์ฤทธิรงค์ จิวากานนท์	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
รองศาสตราจารย์สุภาวดี โพธิเวชกุล	มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อนรรฆ จรัณยานนท์	มหาวิทยาลัยมหิดล
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติศักดิ์ เกิดอรุณสุขศรี	มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนัชพร กิตติก้อง	มหาวิทยาลัยขอนแก่น

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มนัสสวาส กุลวงศ์	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุขุมาล นิธิภัทรอนันต์	มหาวิทยาลัยศิลปากร
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระวีวัฒน์ ไทยเจริญ	มหาวิทยาลัยทักษิณ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาวิณี บุญเสริม	มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พรยุพรรณ พรสุขสวัสดิ์	มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัตนพล ชื่นค้า	มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมบูรณ์ เวสน์	มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สรร ถวัลย์วงศ์ศรี	มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์เสริมศรี สงเนียม	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
อาจารย์ ดร.สาวิตรี สุวรรณโณ	มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
ดร.นฤพนธ์ ด้วงวิเศษ	ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร
Assoc. Prof. Jeffrey Marc Rockland	Kent State University
Dr. Lowell Skar	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ฝ่ายประสานงาน

พรรษภรณ์	เฉลิมลอย
รวิโรจน์	สิงห์ลำพอง
ชนะภพ	วัณณโอฬาร
วณิชยา	บุษบงส์
วิมลฉัตร์	เลิศคชสีห์

ที่ปรึกษาศิลปกรรม

อาจารย์กรีธา ธรรมเจริญสถิต	รองผู้อำนวยการฝ่ายบริหารและแผนงาน

จัดรูปเล่ม เรียงพิมพ์

ชุตินันท์ มาลาธรรม

ออกแบบปก

อาจารย์ภาณุวัฒน์ กาหลิบ

บทบรรณาธิการ

วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา มีปณิธานให้วารสารฯเป็นแหล่งรวบรวมงานวิชาการทางด้านศิลปะและวัฒนธรรมที่หลากหลายเพื่อสะท้อนให้เห็นว่าองค์ความรู้ด้านนี้มีมิติที่ลึกซึ้ง ซึ่งผู้นิพนธ์ต้องใช้แนวคิด ทฤษฎี ตลอดจนการศึกษาเชิงปฏิบัติการมาวิเคราะห์และสังเคราะห์แล้วนำเสนอผลของการศึกษาในลักษณะที่แตกต่างกันออกไป ดังนั้นปลายทางของการศึกษาวิจัยจึงใช้การเผยแพร่ข้อมูลบนวารสารวิชาการ เพื่อสร้างคุณประโยชน์ให้กับสังคมซึ่งวารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทามีมาตรฐานกลั่นกรองพิจารณาผลงานโดยกองบรรณาธิการและผู้ประเมินบทความจำนวน 3 ท่าน ที่มีความเชี่ยวชาญในศาสตร์นั้น ๆ

วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1 (มกราคม–มิถุนายน 2566) มีบทความวิชาการและบทความวิจัยที่น่าสนใจด้านศิลปะการแสดง สื่อสมัยใหม่ และงานหัตถกรรม ประกอบด้วยบทความ 6 บทความ ได้แก่ บทความวิชาการ จำนวน 2 เรื่อง และบทความวิจัย จำนวน 4 เรื่อง ดังนี้

บทความวิชาการเรื่อง *ถอดรหัสวิชาชีพการแสดง: ใหม่ เจริญปุระ* โดย สุรินทร์ เมทะนี แสดงให้เห็นแนวคิดในการทำงาน การบริการจัดการการทำงานในวิชาชีพการแสดงของใหม่ เจริญปุระ อันจะเป็นแนวทางปฏิบัติที่ดีในวิชาชีพนักแสดง

บทความวิชาการเรื่อง *readAwrite: การสื่อสารผ่านแพลตฟอร์มนิยายออนไลน์* โดย นิตยา พรมศรี และดุษฎี นิลดำ อธิบายให้เห็นพัฒนาการของแพลตฟอร์มนิยายออนไลน์ยอดนิยม readAwrite สู่การสร้างและธำรงวัฒนธรรมของกลุ่มแฟนคลับแพลตฟอร์มนิยายออนไลน์

บทความวิจัยเรื่อง *“หัวนายแรง” : การสื่อสารเชิงสังคมผ่านวรรณกรรมพื้นบ้าน* โดย วีรินทร์ภัทร์ บูรณะสระกวี และคณะ ศึกษาวิเคราะห์การสื่อสารเชิงสังคมผ่านวรรณกรรมพื้นบ้านภาคใต้ เรื่อง หัวนายแรง โดยการเก็บข้อมูลภาคสนามเรื่องเล่า ความเชื่อเรื่องนายแรง และพิธีกรรมประเพณีบูชาหัวนายแรงที่ชุมชนเก้าเส้ง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา

บทความวิจัยเรื่อง *การสร้างสรรค์ศิลปะการแสดงร่วมสมัยชุด“ยอมรับหรือยอมแพ้”* โดย ศักดิ์ชัย เอี่ยมกระสินธุ์ เป็นการศึกษาข้อมูลของโรค Covid-19 แล้วนำมาประยุกต์กับวิธีการนำเสนอศิลปะการแสดงชุด “การฟ้อนดาบร่วมสมัย” ร่วมกับทฤษฎีสัญญะศาสตร์ ผ่านกลวิธีการสร้างละครแบบมีส่วนร่วม เพื่อสร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัยชุด “ยอมรับหรือยอมแพ้” เพื่อสื่อสารเรื่องการปรับตัวของมนุษย์เพื่อให้สามารถมีชีวิตรอดในภาวะวิกฤติการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา

บทความวิจัยเรื่อง*“บั้งบูเจืองอิ้นหม่วนไต้” : การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากวิถีชีวิตและการละเล่นบั้งบูของกลุ่มชาติพันธุ์ไทดำ* โดย ศริยา หงส์ยี่สิบเอ็ด และไกรลาส จิตร์กุล เป็นการสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์จากการศึกษาประวัติความเป็นมา วิถีชีวิต และวัฒนธรรมของ

กลุ่มชาติพันธุ์ไทดำ บ้านนาป่าหนาด ตำบลเขาแก้ว อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย เพื่อเผยแพร่วัฒนธรรมการละเล่น “บั้งบู” เครื่องดนตรีของกลุ่มชาติพันธุ์ไทดำ ซึ่งอาจจะเป็นแนวทางในการนำไปใช้ประโยชน์ในการส่งเสริมการท่องเที่ยวต่อไป

และบทความวิจัยเรื่อง *การพัฒนาบายศรีจากผ้าสปันบอนด์* โดย ศักรินทร์ หงส์รัตนาวรกิจ และดิเรก กรีเทพ ศึกษากระบวนการพัฒนาบายศรีจากผ้าสปันบอนด์ และสำรวจความพึงพอใจของกลุ่มประชากรที่มีต่อการพัฒนาบายศรีจากผ้าสปันบอนด์ ข้อมูลเชิงสถิติยังทำให้เห็นความนิยมด้านวัสดุ รูปแบบ ตลอดจนความนิยมของผู้ซื้อในภาคอีสานอีกด้วย

ในโอกาสนี้ หวังเป็นอย่างยิ่งว่า วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทาฉบับนี้จะเป็นประโยชน์สำหรับการศึกษาวิจัย และช่วยต่อยอดองค์ความรู้ในแวดวงวิชาการต่อไป

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ
บรรณาธิการ

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566

สารบัญ

หน้า

<u>บทความวิชาการ</u>

DECODE PROFESSION ACTING: MAI CHAROENPURA 1

ถอดรหัสวิชาชีพการแสดง: ใหม่ เจริญปุระ

SURIN MEDHANEE (สุรินทร์ เมทะนี)

READAWRITE: POPULAR ONLINE NOVEL PLATFORM 17

INFLUENCE FANCLUB CULTURAL CONSTRUCTION

readAwrite: จากแพลตฟอร์มนิยายออนไลน์ยอดนิยม

สู่การสร้างวัฒนธรรมแฟนคลับ

DUSADEE NILDUM (ดุษฎี นิลดำ)

NIDTAYA PROMSRI (นิตยา พรมศรี)

<u>บทความวิจัย</u>

“HUA NAI RANG”: SOCIAL COMMUNICATION THROUGH FOLK LITERATURE 29

“หัวนายแรง” : การสื่อสารเชิงสังคมผ่านวรรณกรรมพื้นบ้าน

WEERINPHAT BOORANASAKAWEE (วีรินทร์ภัทร์ บูรณะสระกวี)

UDOMWIT NAKDONTREE (อุดมวิทย์ นักดนตรี)

CHIRAPA SUPA (จิราภา สุภา)

TANIYABHORN SRIHATA (ธนิยาภรณ์ ศรีหาตา)

THE CREATION OF A CONTEMPORARY PERFORMANCE “ACCEPT OR SURRENDER” 47

การสร้างสรรค์ศิลปะการแสดงร่วมสมัยชุด “ยอมรับหรือยอมแพ้”

ศักดิ์ชัย เอี่ยมกระสินธุ์ (SAKCHAI IAMKRASIN)

BANG BOO CHUANG YIN MUAN TAI: 67

A CREATIVE DANCE INSPIRED BY FOLKWAYS AND BANG BOO PLAY

OF THE THAI DUM ETHNICS

บั้งบูเจืองอิ้นหม่วนไต๊:

การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากวิถีชีวิตและการละเล่นบั้งบูของกลุ่มชาติพันธุ์ไทดำ

SARIYA HONGYEESIBED (ศริยา หงษ์ยี่สิบเอ็ด)

KRAILAS CHITKUL (ไกรลาส จิตร์กุล)

THE DEVELOPMENT OF BAI SRI FROM SPUNDBOND FABRIC 83

การพัฒนาบายศรีจากผ้าสปันบอนด์

SAKARIN HONGRATTANAVORAKIT (ศักรินทร์ หงส์รัตนาวรกิจ)

DIREK KREETEP (ดิเรก กรีเทพ)

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566

บทความวิชาการ

ถอดรหัสวิชาชีพการแสดง: ใหม่ เจริญปุระ

DECODE PROFESSION ACTING: MAI CHAROENPURA

สุรินทร์ เมทะนี (SURIN MEDHANEE)*

วันที่รับบทความ 4 พฤศจิกายน 2564
วันที่แก้ไขบทความ 8 มิถุนายน.2565
วันที่ตอบรับบทความ 1 ธันวาคม 2565

บทคัดย่อ

ใหม่ เจริญปุระ เป็นศิลปินนักร้องนักแสดงที่เริ่มเข้าสู่อุตสาหกรรมบันเทิงด้วยความสามารถและความตั้งใจของตนเองตั้งแต่อายุ 15 ปี มีประสบการณ์การทำงานทุกรูปแบบของการแสดงเช่น ภาพยนตร์ ละครทีวี ละครเวที คอนเสิร์ต มิวสิกวิดีโอ พิธีกร นางแบบ นักเขียน ผู้ผลิตหนังสั้น ในบทความนี้ได้สังเคราะห์ วิเคราะห์วิธีคิด การบริหารจัดการ การทำงานในวิชาชีพของคุณใหม่ เจริญปุระ จากการมาบรรยายในโครงการเรียนกับมืออาชีพ และการสัมภาษณ์เชิงลึก เพื่อนำมาบูรณาการประสบการณ์วิชาชีพกับทักษะสำคัญของการเป็นนักแสดงเพื่อหาข้อสรุปแนวทางที่ดีของอาชีพนักแสดงในวงการวิชาชีพอุตสาหกรรมบันเทิง

แนวคิดในการทำงานของคุณใหม่ประกอบด้วย 1) พิจารณาเลือกบทบาทและประเภทการแสดงที่ต้องการแสดง 2) การเตรียมตัวก่อนการถ่ายทำ 3) ศึกษาและวิเคราะห์ตัวละครจากการอ่านบท / ท่องบท 4) จรรยาบรรณในวิชาชีพ สามารถบูรณาการกับกับทักษะพื้นฐานที่นักแสดงควรมี คือ 1) การแสดงด้านอารมณ์ 2) จินตนาการ 3) ความคิดสร้างสรรค์ 4) การคิดวิเคราะห์ 5) การเคลื่อนไหว 6) พลังในการแสดง 7) สมาธิในการแสดง 8) การสื่อสาร 9) การใช้เสียง

ใหม่ เจริญปุระ ได้แสดงให้เห็นถึงความสามารถในการเป็นนักแสดง นักร้อง ศิลปินที่ได้รับการยอมรับถึงผลงานคุณภาพมาโดยตลอด จากความตั้งใจ วินัย ความรักในอาชีพ จนเกิดเป็นแนวทางการปฏิบัติที่ดีในวิชาชีพที่นักแสดงทุกคนตลอดจนผู้ที่สนใจในอาชีพนักแสดง ควรนำมาใช้เป็น

* ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., คณะอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต, E-mail. bird20@hotmail.com
Assistance Professor, Ph.D., Faculty of Creative Industry Rattanabundit University

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566

บรรทัดฐานในการทำงานเพื่อสร้างมาตรฐานของนักแสดงที่ดี เพื่อให้เกิดผลงานที่ดี อันนำไปสู่การสร้างมาตรฐานวิชาชีพของนักแสดงไทยต่ออุตสาหกรรมบันเทิงไทยต่อไป

คำสำคัญ: การแสดง / นักแสดง / วิชาชีพ

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566

Abstract

Mai Charoenpura, an artist, singer–actress began to enter the entertainment industry with her own talent and determination at the age of 15. She has experience working in all forms of acting such as movies, TV series, stage plays, concerts, female models, short film producer. In this article synthesized and analyze the way of her management working in the profession career path of Miss Mai Charoenpura from lectures in a study program by in–depth interviews to collected data from experience with the essential skills of being an actor to find best practice in the entertainment industry.

Her career path ideas to work include 1) considering the role and type of acting to perform 2) preparing for the shoot 3) studying and analyzing the characters from script reading 4) professional ethics and integrate with basic skills that actors should have: 1) emotional performance 2) imagination 3) creativity 4) analytical thinking 5) movement 6) energy of acting 7) concentration 8) communication 9) Voice skills

Mai Charoenpura has demonstrated her ability to be an actor, and artist who has always been recognized for her quality work due to her determination, discipline, passionate of her profession until becoming a good practice guideline in the profession for all actors and interested in the career of an actor used as a benchmark in the work to create a standard of good actors. to produce good results. This leads to the creation of professional standards of Thai actors for the Thai entertainment industry.

Keywords: Acting / Actress / Profession

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566

บทนำ

ใหม่ เจริญปุระ เริ่มต้นอาชีพการแสดงด้วยความรักในการร้อง เล่น เต้น แสดง มาตั้งแต่เด็ก ด้วยตัวของเธอเองโดยไม่มีความเกี่ยวข้องกับอาชีพในวงการบันเทิงของคุณพ่อรุจน์ รณภพ นักแสดงและผู้กำกับที่มีผลงานเป็นที่ยอมรับในวงการภาพยนตร์ไทยในขณะนั้น เธอขอให้คุณพ่อพาเธอเข้าวงการบันเทิงเช่นกัน สุดท้ายเธอเขียนจดหมายไปสมัครเป็นนักแสดงเองกับคุณไพจิตร ศุภวารี ผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์ไทยและนักปั้นดาราที่มีชื่อเสียงคนหนึ่งในวงการภาพยนตร์ไทย จากนั้นเป็นต้นมาชื่อและผลงานของใหม่ สิริวิมลในตอนนั้นได้เป็นที่รู้จักและยอมรับของประชาชนไทยตลอดมา เธอฝากผลงานไว้มากมายทั้งภาพยนตร์ไทย ละครทีวี ละครเวที เป็นศิลปินนักร้องที่ได้รับการยอมรับว่าเป็น Queen of Pop Rock ในยุค 90 ของเมืองไทยจนถึงปัจจุบันเธอยังมีผลงานคุณภาพอย่างต่อเนื่อง รวมถึงการเป็นนักธุรกิจและการช่วยเหลือสังคมไทยในวิกฤตการณ์ต่างๆ เรื่อยมา

จากผลงานการแสดงของคุณใหม่ เจริญปุระที่ผ่านมาจนถึงปัจจุบันแสดงให้เห็นถึงความสามารถในการพัฒนาทักษะด้านการแสดงมาโดยตลอดจนเป็นที่ยอมรับของผู้ชม และผู้สร้างงานที่มอบบทบาทในการแสดงที่หลากหลายท้าทายมีมิติในการนำเสนออยู่ตลอดเวลา ทำให้มีผลงานปรากฏต่อสาธารณะชนมาโดยตลอด จนเป็นที่ชื่นชอบและยอมรับจากผู้ชม ในบทความนี้ได้นำเสนอวิธีการทำงาน การพัฒนาฝึกฝน ทักษะการแสดงตลอดจนการทำงานในอุตสาหกรรมบันเทิงไทยจากการสัมภาษณ์เชิงลึก คุณใหม่ เจริญปุระในการเป็นวิทยากรบรรยายเรื่องประสบการณ์วิชาชีพในการแสดง นำบทสัมภาษณ์เชิงลึกมาถอดความด้วยวิธีการเทียบเคียงกับแนวคิดทักษะสำคัญที่นักแสดงควรมีและทฤษฎีสื่อสารการแสดง

คุณสมบัติของนักแสดงที่ดี

นักแสดง คือบุคคลที่ปรากฏตัวบนเวที แสดงบทบาทเป็นตัวละครตามเรื่องราวในละครนับเป็นองค์ประกอบที่สำคัญประการแรกของการจัดแสดงละคร เนื่องจากการแสดงนั้นคือหัวใจของการจัดแสดงละคร การแสดงนั้นผู้แสดงจำเป็นจะต้องมีทักษะ พรสวรรค์ และความสามารถในการแสดงเป็นอย่างดี นักแสดงจะต้องผ่านการฝึกฝนการใช้น้ำเสียง และร่างกายของตน ในการถ่ายทอดมาเป็นอย่างดี สามารถควบคุมทุกส่วนในร่างกายเพื่อการแสดงได้อย่างยืดหยุ่น เหมาะสมและสื่อความหมายได้ดีที่สุด นอกจากนี้ผู้แสดงจะต้องสร้างความน่าเชื่อในการแสดง รวมถึงการแสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกอันสมจริงของตัวละคร ซึ่งจะทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกร่วมและเชื่อว่าตัวละครผู้นั้นคิดและรู้สึกเช่นนั้นจริง ๆ (ชุติมา มณีวัฒนา, 2559: 46)

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566

การทำงานด้านการแสดงของคุณใหม่ เจริญปุระเริ่มจากการแสดงภาพยนตร์ ละครเวที และพัฒนาไปสู่รูปแบบการแสดงที่หลากหลาย จนเกิดเป็นประสบการณ์วิธีการในการทำงานแต่ละประเภทจากจุดเริ่มต้นจนเสร็จงานสามารถสรุปจากบทสัมภาษณ์ได้ ดังนี้

ภาพที่ 1 คุณใหม่ เจริญปุระกับรางวัลนักแสดงนำหญิงจากละครทีวีเรื่อง “กรงกรรม”
ที่มา: https://www.siammaya.com/content.php?id=4589
https://www.newtv.co.th/news/50366
https://gossipstar.com/news/thai/260344.html
https://www.thairath.co.th/entertain/news/1906759
https://www.bangkokbiznews.com/lifestyle/962689

วิธีการทำงานของใหม่ เจริญปุระ

1) พิจารณาเลือกบทบาทและประเภทการแสดงที่ต้องการแสดง

การตัดสินใจรับแสดงในบทบาทที่ได้รับการเสนอจากผู้จัดและทีมงาน คุณใหม่จะพิจารณาเลือกจากความชอบ ความรัก ความอยากที่จะแสดงในบทนั้นและประเภทของการทำงาน เช่น เป็นการแสดงละครทีวี ภาพยนตร์ หรือ ละครเวที ถ้าเป็นละครเวทีจะต้องมีการเตรียมตัวที่มากกว่าปกติเนื่องจากต้องใช้ทักษะที่จำเป็นรอบตัว และเมื่อตัดสินใจรับแสดงแล้วจะมีการบริหารจัดการ

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566

การทำงานนั้นต่อไปจนเสร็จสิ้นการถ่ายทำ โดยการทำงานทุกครั้งจะกลายเป็นส่วนหนึ่งของการประเมินการพัฒนาวิชาชีพของตัวเองในการทำงานครั้งต่อไป

2) การเตรียมตัวก่อนการถ่ายทำ ในขั้นตอนนี้คือการเตรียมตัวทั้งร่างกายและจิตใจก่อนการถ่ายทำคือการเตรียมตัวทางด้านร่างกายด้วยการออกกำลังกาย การกินอาหารที่มีประโยชน์ อยู่ในสภาพแวดล้อมที่ดี การมีจิตใจที่สงบเป็นการพักผ่อนร่างกาย และเตรียมพร้อมร่างกายเพื่อเข้าสู่กระบวนการปรับเปลี่ยนในการทำงานที่ไม่เป็นเวลา การทำใจกับสิ่งที่จะเปลี่ยนแปลงได้เสมอ การปรับสภาพร่างกายให้ตื่นเช้าและปรับเวลานอนให้ตรงเวลา พักผ่อนให้มากขึ้น และการปรับสภาพจิตใจกับการทำงานและเตรียมพร้อมรับปัญหาที่จะเกิดขึ้นในการถ่ายทำได้ตลอดเวลา

3) ศึกษาและวิเคราะห์ตัวละครจากการอ่านบท / ท่องบท วิเคราะห์ลักษณะทางกายภาพ และความคิดของตัวละครจากการอ่านบทและท่องบทจนขึ้นใจด้วยวิธีการ ถ้าท่องบทผิดแม้แต่คำเดียวจะย้อนกลับไปจุดเริ่มต้นใหม่ทุกครั้งเป็น การลงโทษตัวเอง ระหว่างนั้นจะตีความ ทดลองแสดง การเคลื่อนไหว การใช้ร่างกาย น้ำเสียง การถ่ายทอดการแสดง ด้วยการเป็นตัวละครนั้นให้มากที่สุดและหากไม่เข้าใจหรือต้องการความชัดเจนเพิ่มเติม จะสื่อสารกับทีมงานผู้กำกับเพื่อหาข้อตกลงร่วมกันในการสื่อสารการแสดงตามความต้องการของผู้กำกับและนักแสดงให้ลงตัวที่สุด หากมีความจำเป็นต้องหาข้อมูลเพิ่มเติมมีการศึกษาดูงานภาคสนามก่อนการถ่ายทำ เช่นการไปศึกษาดูพฤติกรรมเฉพาะของตัวละครที่ต้องการแสดง ในบทคนวิกลจริต หรือ อาชีพในสถานบันเทิง

4) จรรยาบรรณในวิชาชีพ

4.1 ไปก่อนเวลานัดหมายหรือตรงเวลานัดเสมอเพื่อสร้างความมั่นใจให้กับทีมงานและผู้ร่วมแสดง

4.2 รับผิดชอบหน้าที่ของตัวเอง คือการท่องบทและสมาธิกับการเป็นตัวละคร รวมถึงการแต่งกาย การแต่งหน้าทำผม การเตรียมพร้อมร่างกาย การวอร์มเสียง และการยืดหยุ่นกล้ามเนื้อเพื่อพร้อมในการแสดงอยู่เสมอ การฝึกซ้อมในส่วนที่ต้องรับผิดชอบ เช่น การร้อง การเต้น การเคลื่อนไหวในส่วนต่าง ๆ ของการแสดง จนเสร็จสิ้นการถ่ายทำนั้น ๆ

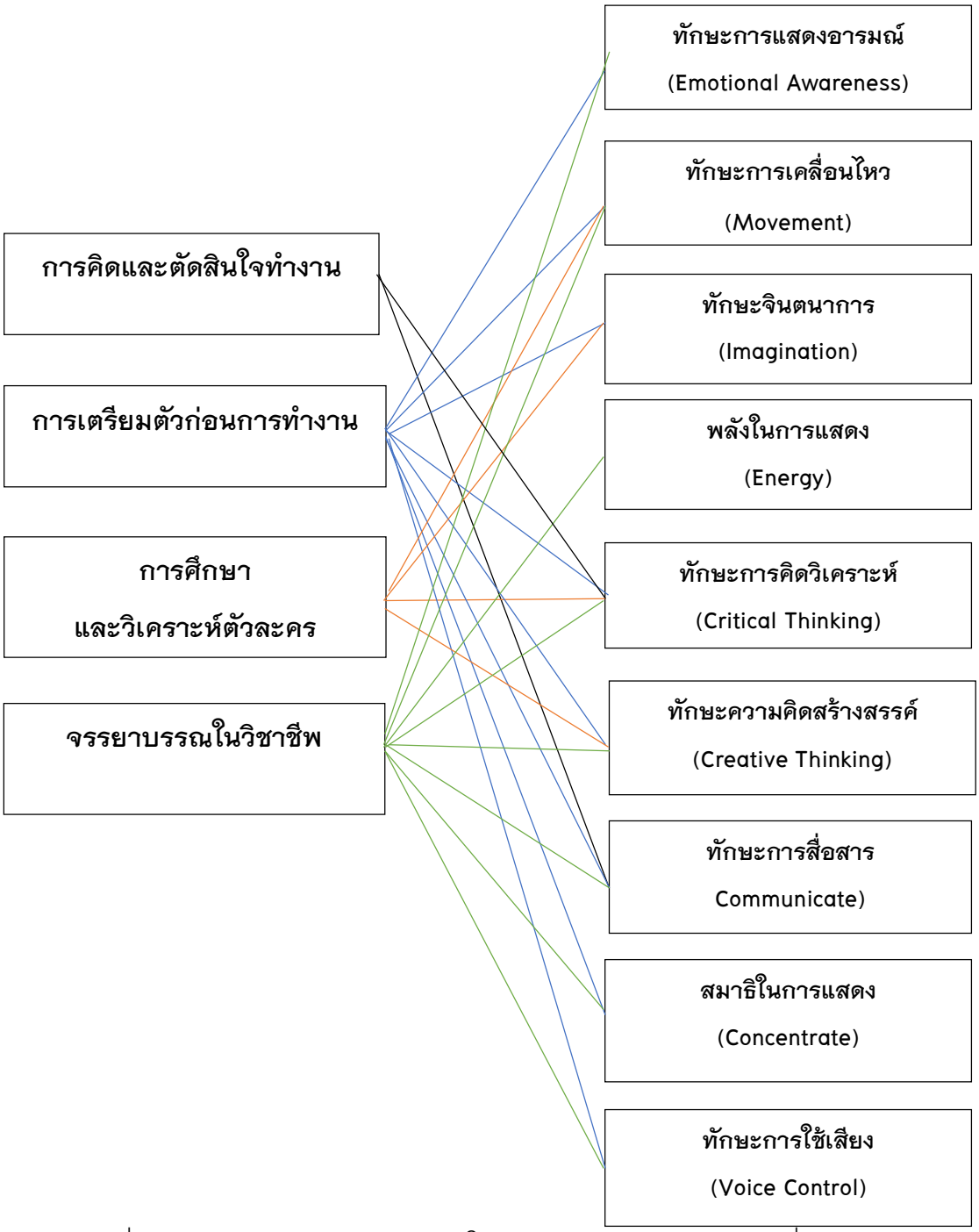
4.3 สร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้ร่วมงาน โดยใช้หลักการอ่อนน้อมถ่อมตน การแสดงความเคารพการให้เกียรติผู้ร่วมงานทุกคน ทุกตำแหน่ง

4.4 เมื่อจบการถ่ายทำในแต่ละวันหรือเสร็จสิ้นการถ่ายทำจะต้องปรับตัวเองให้กลับมาเป็นตัวตนเองให้เร็วที่สุด ด้วยการใช้หลักธรรมะในเรื่องทุกสิ่งมีเกิดขึ้น ตั้งอยู่ ดับไป

หลักคิดดังกล่าวเกิดขึ้นจากการทำงานในอุตสาหกรรมบันเทิงกว่า 35 ปีเป็นประสบการณ์วิชาชีพที่ต้องใช้การเรียนรู้จากการทำงานที่หลากหลาย นอกจากนี้ยังต้องมีการประสานสัมพันธ์กับผู้ร่วมงานในฝ่ายต่างๆ จากแนวคิดวิธีการทำงานของคุณใหม่ เจริญปุระ สามารถอธิบายเป็น

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566

รายละเอียดถึงแนวทางการปฏิบัติที่ดีของอาชีพนักแสดงโดยนำวิธีการปฏิบัติที่ดีมาเชื่อมโยงแนวคิดของทักษะสำคัญที่นักแสดงควรมีดังนี้



แผนผังที่ 1 การบูรณาการการทำงานของใหม่ เจริญปุระกับทักษะสำคัญที่นักแสดงควรมี

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566

1) ทักษะการแสดงอารมณ์ (Emotional Awareness)

คือการแสดงออกของสัญชาตญาณความเป็นมนุษย์ (Human Instincts) นักแสดงที่ดีควรมีปฏิกิริยาทางอารมณ์ (Emotional Responses) ที่หลากหลายสามารถควบคุมและผ่อนคลายการแสดงออกภายใต้จิตใต้สำนึก และจิตสำนึกอย่างเป็นธรรมชาติ อารมณ์เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจากเหตุภายนอกและภายในร่างกายมนุษย์มากระทบประสาทสัมผัส ทำให้เกิดปฏิกิริยาตอบโต้(Response) ทางกาย วาจา ความคิด จิตใจ ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงจากสภาพปกติธรรมดา ไปสู่สภาพไม่ธรรมดา ผลของการเปลี่ยนแปลงนี้มีทั้งด้านดีทำให้สภาวะจิตใจดีขึ้นเกิดความพึงพอใจ หรือเลวลง เกิดการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายเช่นหายใจถี่ ตื่นเต้น เหงื่อแตก มือสั่น เป็นต้น การแสดงอารมณ์ในลักษณะที่ต่างกันให้ผู้ชมได้รับรู้ มี 2 วิธีคือ1) แสดงออกภายนอก (External) 2) แสดงออกจากภายใน (Internal)

การแสดงอารมณ์สามารถพัฒนาขึ้นหรือลงได้ ด้วยการฝึกปฏิบัติวิธีแสดงละครสด (Improvisation) คือ การฝึกฝนขั้นพื้นฐานของการแสดงโดยใช้วิธีสมมติเหตุการณ์ สถานการณ์ สถานที่ เวลาและลักษณะของตัวละครโดยสังเขป ผู้แสดงจะใช้จินตนาการ (Imagination) ของตนแสดงการเคลื่อนไหวบนเวที (Movement) การกระทำ (Action) ที่แสดงออกด้วยท่าทางคำพูด เสียงร้องสด ด้วยความรู้สึกนึกคิด เป็นอารมณ์ที่เกิดขึ้นจากการผลักดันจากภายใน (Motivation) (มัทนี รัตนิน, 2546: 145)

คุณใหม่ เจริญปุระกล่าวว่า ในชีวิตการเป็นนักแสดงจะพยายามรับแสดงละครเวทีสลับกับการแสดงประเภทอื่น เพราะการแสดงละครเวทีจะเป็นการฝึกฝนตัวเองและพัฒนาการแสดงทั้งร่างกายและจิตใจได้อย่างดี อีกทั้งยังได้รับพลังจากผู้ชม โดยสังเกตุจากนักแสดงระดับฮอลลีวูดถ้ามีโอกาส จะพัฒนาตนเองด้วยการไปเล่นละครเวทีเพื่อสร้างประสบการณ์ของการพัฒนาอารมณ์ด้วยการแสดงละครเวทีหนึ่งเรื่องสลับกับการแสดงแสดงภาพยนตร์ อารมณ์ในการแสดงเกิดขึ้นจากการเตรียมตัวของนักแสดงด้วยการวิเคราะห์ตัวละคร หลายครั้งที่ในบทเขียนให้แสดงอารมณ์สะเทือนใจอย่างรุนแรง แต่เมื่อคุณใหม่ได้วิเคราะห์และอ่านบทตลอดจนทดลองแสดงแล้วรู้สึกว่าการแสดงในช่วงนี้ไม่สามารถแสดงอารมณ์แบบที่ต้องการในบทได้ ก็จะมีการพูดคุยปรึกษากับผู้กำกับ มีการตีความร่วมกันและหาข้อสรุปที่ดีร่วมกัน คุณใหม่บอกว่า ถ้ารู้สึกไม่อยากร้องไห้ ก็คือไม่อยากร้องไห้ ไม่ต้องฝืนแต่อาจมีการแสดงหรืออารมณ์บางอย่างของความเป็นตัวละครนั้นเกิดขึ้นแทนการร้องไห้ได้เช่นกัน

2) ทักษะการเคลื่อนไหว (Stage Movement)

คือการเคลื่อนไหวร่างกายของนักแสดงในขณะที่แสดงและเคลื่อนไหวจากจุดหนึ่งไปอีกจุดหนึ่ง ด้วยจุดมุ่งหมายของตัวละคร โดยมีความสัมพันธ์ทั้งสิ่งเข้าด้วยกันคือ ตำแหน่งบนเวที ทิศทางที่จะเคลื่อนไหว และตำแหน่งของร่างกาย การเคลื่อนไหวของนักแสดงควรคำนึงถึงตำแหน่งพื้นที่ (Stage areas) และตำแหน่งบนเวที (Stage positions) องค์ประกอบศิลป์ (Composition) ซึ่งมีความสมดุล

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566

(Balance) เหมาะกับบทบาท (Role) และแรงผลักดัน จูงใจ (Motivations) ถ้าเป็นบทบาทสำคัญก็จะอยู่ในตำแหน่งที่มีน้ำหนักมากและเด่น เช่น อยู่ใน Stage Area (Downstage center) เวทีหน้าตรงกลาง หรือ C (Center) กลาง ถ้าบทบาทน้อย น้ำหนักน้อย ก็จะอยู่ UR หรือ UL (Upstage right และ upstage left) ถ้าเดินจากจุดที่มีความสำคัญน้อยไปสู่จุดที่มีความสำคัญมาก ก็แสดงว่าการแสดงนั้นจะมีความสำคัญเพิ่มขึ้น ในทางตรงกันข้าม หากเดินจากจุดที่มีน้ำหนักมากไปสู่จุดที่มีน้ำหนักน้อย บทบาทจะลดลง ในการแสดงละครแต่ละเรื่องผู้กำกับการแสดงจะเป็นคนกำหนดทิศทางตำแหน่งและกิจกรรมต่าง ๆ ที่ตัวละครจะต้องกระทำโดยให้ประสานสัมพันธ์กับบทพูด (Dialogue) ตามความหมายที่ผู้กำกับได้ตีความ (Interpret) และวิเคราะห์ไว้ เพื่อสร้างขึ้นมาเป็นองค์ประกอบศิลป์ (Composition) ปรากฏภาพบนเวที ซึ่งจะสื่อความหมายให้ผู้ชมได้เข้าใจละครนั้นดีขึ้น กระบวนการนี้เรียกว่า บลอกกิง (Blocking) (มัทนี รัตนิน, 2559: 73–94)

คุณใหม่ เจริญปุระได้ให้ความคิดเห็นของการเคลื่อนไหวในการแสดงไว้ว่า หากเป็นการแสดงละครเวทีนักแสดงต้องจดจำการเคลื่อนไหวบนเวทีให้แม่นยำทุกจุดด้วยตนเอง จุดที่ไม่ตกแสง การยืน เดิน สนทนามุมในการสื่อสารกับนักแสดงร่วม การเต้น แม้แต่การเข้าออกเวที การยืนรอเพื่อแสดงฉากต่อไป ต้องจดจำทุกการเคลื่อนไหว ทุกตำแหน่งด้วยตนเอง เพราะเมื่อถึงเวลาแสดงจะไม่มีใครคอยสั่งคัทแล้วแก้ไขได้ เนื่องจากเป็นการแสดงสด จึงต้องใช้วินัยในการเป็นนักแสดงอย่างมาก แม้แต่ฉากที่ต้องนั่ง นอน หรือฉากที่ต้องแสดงอารมณ์สะเทือนใจ ก็จะต้องจดจำการเคลื่อนไหวที่ซ้อมไว้ ให้กลมกลืมไปกับการแสดงไม่ให้ผิดตำแหน่งที่ซ้อมไว้ และหากเป็นการแสดงละครทีวี และเป็นฉากที่ต้องใช้พลังในการแสดงหรือมีฉากแสดงอารมณ์สะเทือนมาก ส่วนตัวคุณใหม่จะมีวิธีการตกลงกับผู้กำกับว่า จะขอเป็นภาพครึ่งตัวค่อนข้างใกล้เพื่อให้เห็นอารมณ์ของนักแสดงในการถ่ายทอดตัวละครนั้น และต้องการเล่นทีเดียวให้ผ่านเลย เพราะไม่ต้องการทำให้นักแสดงท่านอื่นเสียเวลา การแสดงที่ดีถ้าหากแสดงได้แล้ว แต่ติดขัดที่ภาพหรือเทคนิคในฐานะนักแสดงต้องแสดงซ้ำ ก็ต้องทำให้ได้ ส่วนการแสดงภาพยนตร์นักแสดงต้องช่วยทีมงานจดจำตำแหน่งในการแสดงไว้ทุกฉาก เพราะบางฉากถ่ายยังไม่เสร็จต้องมีการถ่ายซ้ำ หรือ หยุดการถ่ายทำไปช่วงระยะเวลาหนึ่งการยืนการเดิน การเคลื่อนไหวและการเชื่อมต่ออารมณ์ในการแสดง เป็นหน้าที่สำคัญที่นักแสดงต้องจดจำไว้ว่าเป็นหน้าที่ของนักแสดงด้วย

3) ทักษะจินตนาการ (Imagination)

ในการฝึกการแสดงโดยวิธีแสดงสดนั้น จินตนาการ (Imagination) เป็นสิ่งสำคัญที่สุด นักแสดงจะต้องสมมติสถานการณ์ (Situation) บทบาทของตัวละคร อุปนิสัยใจคอของตัวละครและสิ่งแวดล้อมอย่างละเอียดโดยใช้จินตนาการสร้างสรรค์จากการที่เคยสังเกตการณ์ (Observation) ชีวิตจริง และสมมติตัวเองเข้าไปอยู่ในสถานการณ์หรือสภาพชีวิตนั้น ให้รู้สึกสำนึกได้ทาง

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566

ประสาทสัมผัสร่างกายภายนอก และความคิดจิตใจภายในเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันจึงจะเกิดเป็นแรงผลักดัน (Motivations) ที่แสดงออกมาเป็นบทบาทอย่างจริงจังประหนึ่งว่าเป็นชีวิตจริงของตน ผู้แสดงจะต้องเชื่อและศรัทธาในสิ่งที่ตนสมมตนั้น จึงจะกลายสภาพเป็นตัวละครนั้นได้อย่างสมจริง

การสมมติเปรียบเสมือนเวทมนตร์ที่เสกให้เราเป็นอะไรไปได้ต่าง ๆ บนเวทีสตานิสลาฟสกีเรียกว่า (The magic “If”) ในการแสดงสดเราจะพูดว่า “If” ถ้าฉันเป็นต้นไม้ ถ้าฉันเป็นกษัตริย์ ถ้าฉันหลงอยู่ในทะเลทราย เราจะปลดปล่อยจินตนาการให้เป็นอิสระ และเสกตัวเราและสิ่งแวดล้อมบนเวทีให้กลายเป็นอีกโลกหนึ่งที่เราสัมผัสได้ด้วย “ตาใน” (Inner eyes) “หูใน” (Inner ears) และ “สัมผัสใน” (Inner feelings) ที่มีพลังส่งกลับออกมาในบทบาทที่แสดงบนเวที ทั้งนี้ผู้แสดงจะต้องใช้สมาธิ (Concentration) แน่วแน่อยู่ที่จุดสนใจร่วม (Focus) ซึ่งเป็นเป้าหมายของตนไม่ว่าจุดสนใจนั้นจะเป็นบุคคล วัตถุ สถานที่ หรือการกระทำก็ตาม (มัทนี รัตนิน, 2559: 36–37)

คุณใหม่ได้กล่าวถึงการมีจินตนาการในการเป็นนักแสดงเป็นสิ่งที่จำเป็น หลายครั้งที่คุณใหม่ได้รับบทบาทที่ไกลความเป็นตัวเองเช่นการเป็นเจ้าหญิง หรือเป็นผู้หญิงหากิน สิ่งแรกที่นักแสดงต้องทำคือการจินตนาการว่าตัวละครนั้นควรจะมีวิธีคิดมีชีวิตการพูด การเดิน การแต่งตัวอย่างไรในชีวิตของตัวละครนั้น เมื่อมีจินตนาการแล้วหากยังไม่เพียงพอก็จะหาข้อมูลและทำงานร่วมกันกับทีมงานเพื่อสร้างตัวละครนั้นให้เป็นจริงขึ้นมาตามความต้องการของผู้กำกับเพื่อให้ตัวละครนั้นมีชีวิตจริงออกมาจากจินตนาการด้วยการไปศึกษาภาคสนาม ไปดูชีวิตจริง การเป็นอยู่ของอาชีพหรือบุคคลที่มีลักษณะใกล้เคียงกับตัวละครนั้น ๆ

4) พลังในการแสดง (Energy)

พลัง ในการแสดง คือ คลื่นความคิดความรู้สึกที่นักแสดงส่งต่อไปถึงผู้ชม ดังนั้นนักแสดงที่มีพลัง คือ นักแสดงที่สามารถส่งคลื่นความคิดอารมณ์ความรู้สึก ภาพพจน์ จินตนาการตลอดจนทุกสิ่งทุกอย่างที่เขาต้องการให้ผู้ชมได้รับมาสู่ผู้ชมได้ดีกว่าคนอื่น นักแสดงที่ขาดพลัง คนดูจะไม่สนใจที่จะติดตาม และจะหันเหความสนใจไปสู่ที่อื่นในที่สุด (สดใส พันธุมโกมล, 2542: 22)

พลังหมายถึงแรงที่ตัวละครใช้ในการเคลื่อนไหว ซึ่งทำให้เกิดพลังของการกระทำ ถ้าตัวละครมีความกดดันสูง การกระทำ ความคิด ความรู้สึก สีหน้า แววตา ท่าทางของเขาก็จะรุนแรง การมีพลังมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับ แรงจูงใจ พฤติกรรม อุปนิสัย อารมณ์ และสถานการณ์ในตอนนั้นด้วย ผู้แสดงจะต้องเคราะห์จากบทพูด (Dialogue) ว่าแสดงแรงมากน้อยเพียงไร แล้วจึงเคลื่อนไหว หรือส่งความรู้สึกออกมา (มัทนี รัตนิน, 2559: 77)

คุณใหม่ เจริญปุระกล่าวว่า พลังในการแสดงเกิดขึ้นจากความจริงใจในการแสดง การแสดงโดยการคิดอย่างที่มนุษย์คนหนึ่งคิดและแสดงออกถึงการกระทำ การคิด การรู้สึก สิ่งเหล่านี้จะทำให้การเคลื่อนไหวทุกอย่างมีพลังของการแสดงขึ้นมาทั้งสีหน้า แววตา คำว่าพลังไม่ใช่การแสดง

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566

อารมณ์รุนแรงหรือเสียงดัง แต่เป็นการแสดงออกที่ทำให้ผู้ชมสัมผัสได้ถึงความเป็นตัวละครนั้นจากการแสดงของนักแสดง จึงเกิดเป็นพลังในการแสดงที่สามารถดึงดูดให้ผู้ชมมีความเชื่อและคล้อยตามบทบาทของตัวละครนั้นไปตลอดเรื่องราวจนจบการแสดง

5) ทักษะการคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking)

ทักษะการคิดวิเคราะห์มีความสำคัญต่อผู้เรียนด้านศิลปะการแสดงเป็นอย่างมาก เพราะ ประโยชน์ของการวิเคราะห์นั้นช่วยให้นักแสดงมีความเข้าใจกลไกของธรรมชาติและสามารถนำไปใช้ให้เกิดผลทางการแสดงได้ การศึกษาวิเคราะห์ แยกแยะ พิจารณา ทำความเข้าใจกับบทบาทและวิธีการแสดงนั้นต้องเป็นสิ่งที่นักแสดงทำเป็นการบ้าน คือ เตรียมไว้ล่วงหน้าไม่ใช่สิ่งที่ต้องมาทำในขณะที่กำลังแสดง (สดใส พันธุมโกมล, 2542: 72)

กระบวนการคิดวิเคราะห์ของคุณใหม่ เจริญปุระเกิดขึ้นตั้งแต่การตัดสินใจรับงานแสดง มีการวิเคราะห์ถึงบทบาทที่ได้รับว่ามีความเหมาะสมใกล้ตัว หรือไกลจากความเป็นตัวเอง สำคัญที่สุดคือความพร้อมของร่างกายและจิตใจในการรับงานนั้น ๆ และเมื่อตัดสินใจรับงานแล้ว จะเป็นกระบวนการวิเคราะห์บทบาทที่ได้รับ ลักษณะทางกายภาพทั้งภายนอกและภายในวิเคราะห์เพื่อหาความเป็นตัวละครนั้น หากขาดสิ่งใดไปก็จะไปศึกษาเพิ่มเติมจนกว่าจะเข้าใจบทบาทในการแสดงทุกบททุกฉากที่ต้องแสดง และในวันถ่ายทำ หากการวิเคราะห์บทบาทในการแสดงนั้นตีความไม่ตรงกับบทประพันธ์หรือบทที่เขียนมาก็จะปรึกษาหาข้อตกลงร่วมในการวิเคราะห์การแสดงนั้น ๆ เช่น บทของย้อยในกรงกรรม คุณใหม่บอกว่ามีบางฉากที่รู้สึกว่า ร้องไห้ไม่ออกเป็นความทุกข์ของตัวละครที่รู้สึกว่าเกินกว่าจะร้องไห้ได้ ผู้กำกับก็อนุญาตให้คุณใหม่วิเคราะห์และตีความถึงการเศร้าและสูญเสียเกินกว่าจะร้องไหได้ เป็นต้น หลังจากจบการถ่ายทำในแต่ละครั้ง การวิเคราะห์บทบาทและผลงานในการแสดงของตนเองจะเป็นลักษณะของการวิเคราะห์ประมินผลการทำงานของตัวเอง เพื่อนำไปปรับปรุงและพัฒนาการทำงานในครั้งต่อไป การวิเคราะห์ของคุณใหม่จึงเกิดขึ้นตลอดเวลาตั้งแต่เริ่มต้นตัดสินใจรับงานแสดงจนจบการทำงานนั้น ๆ

6) ทักษะความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking)

ความคิดสร้างสรรค์ อาจเกิดขึ้นโดยบังเอิญหรือโดยความตั้งใจ ซึ่งสามารถทำได้ด้วยการศึกษา การอบรมฝึกฝน การระดมสมอง (brain–storming) มากกว่าครึ่งหนึ่งของการค้นพบที่ยิ่งใหญ่ของโลก เกิดจากการค้นพบโดยบังเอิญ (serenity) หรือการค้นพบสิ่งหนึ่งซึ่งใหม่ ในขณะที่กำลังต้องการค้นพบสิ่งอื่นมากกว่า การคิดเชิงสร้างสรรค์ (Creative thinking) หมายถึง ความสามารถในการมองเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ การขยายขอบเขตความคิดออกไปจากกรอบความคิดเดิมที่มีอยู่สู่ความคิดใหม่ ๆ ที่ไม่เคยมีมาก่อน เพื่อค้นหาคำตอบที่ดีที่สุดให้กับปัญหาที่เกิดขึ้น เป็นการสร้างสรรค์

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566

สิ่งใหม่ที่แตกต่างไปจากเดิม เป็นความคิดที่หลากหลาย คิดได้กว้างไกล หลายแง่หลายมุม เน้นทั้งปริมาณและคุณภาพ องค์ประกอบของความคิด สร้างสรรค์ ได้แก่ ความคิดนั้นต้องเป็นสิ่งใหม่ไม่เคยมีมาก่อน (New Original) ใช้การได้(Workable) และมี ความเหมาะสม (Appropriate) การคิดเชิงสร้างสรรค์จึงเป็นการคิดเพื่อการเปลี่ยนแปลงจากสิ่งเดิมไปสู่สิ่งใหม่ที่ดีกว่า (วัชราภรณ์ หาสะศรี, 2564: ออนไลน์)

ความคิดสร้างสรรค์ของคุณใหม่ เจริญปุระเกิดขึ้นจากการตั้งคำถามกับตัวเองและกระตุ้นให้ตอบ คุณใหม่ยกตัวอย่าง เมื่อได้รับบทบาทให้แสดงเป็น ท้าวศรีสุดาจันทร์ ในภาพยนตร์เรื่องสุริโยทัย คุณใหม่ต้องศึกษาลักษณะบุคคลและกระบวนการคิดสร้างสรรค์ ด้วยการศึกษาประวัติบุคคลสำคัญทั้งในแง่ลักษณะพฤติกรรมและกระบวนการคิด ตลอดจนวิธีการและประสบการณ์ของบุคคลนั้น ในตอนนั้นเกิดความกังวลและตีความการเป็นท้าวศรีสุดาจันทร์ ด้วยความเชื่อแบบเดิม คือ การเป็นราชวงศ์จะต้องวางตัวสูงศักดิ์ ต้องเป็นเจ้าหญิง แต่สุดท้ายจากการตีความใหม่ การออกแบบการแสดงของตัวละครด้วยวิธีการศึกษาลักษณะบุคคลจากการเปลี่ยนแปลงความเชื่อ เกิดเป็นความคิดสร้างสรรค์ร่วมกับการวิเคราะห์ในการแสดงเป็นท้าวศรีสุดาจันทร์ คือการแสดงที่เกิดจากความรัก โลภ โกรธ หลง ของมนุษย์ผู้หญิงคนหนึ่งเท่านั้นเอง โดยไม่จำเป็นต้องสร้างกรอบหรือทำตามความเชื่อเดิม

7) ทักษะการสื่อสาร Communicate)

ในการแสดงจะต้องสื่อสารและมีปฏิกิริยาตอบโต้กับคู่แสดง เป็นการรับส่งบทบาทให้แก่กัน คำพูดทุกคำหรืออิริยาบถของแต่ละคนล้วนมีอิทธิพลต่อการกระทำหรือคำพูดของอีกคนหนึ่ง นักแสดงจะต้องมีการสื่อสารและสัมพันธ์กับสำนึกและปฏิกิริยาตอบโต้ต่อทุกสิ่งที่อยู่รอบตัว นอกจากนี้เรายังสามารถสื่อสารกันด้วยท่าทางและเราต่างก็เรียนรู้วิธีที่จะตีความหมายท่าทางของคนอื่นได้จากประสบการณ์ที่เราได้ผ่านมา การแสดงออกของเราจะต้องมีการเคลื่อนไหวเพื่อปรับสภาพให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมอยู่ตลอดเวลา ดังนั้นเพื่อที่จะทำให้นักแสดง แสดงได้อย่างสมจริงคือ มีการสื่อสารสัมพันธ์ที่เคลื่อนไหวไม่หยุดนิ่งอยู่กับที่กับคู่แสดงและเหตุการณ์แวดล้อมในละครนักแสดงจะต้องเข้าใจว่าการแสดงละครนั้นไม่ใช่การแสดงเพียงอย่างเดียว แต่เป็นการแสดงปฏิกิริยาตอบโต้ (Reacting) ต่อผู้อื่นอยู่เสมอการแสดงคือปฏิกิริยา (Acting is Reacting) นักแสดงที่ดีจะบอกให้เรารู้ได้จากการแสดงของเขาว่า เขากำลังอยู่ในที่ใด เช่นการเดินเข้ามาในห้องเรียนหรือห้องทำงาน ด้วยปฏิกิริยาที่นักแสดงคนนั้นมีต่อสิ่งแวดล้อมรอบตัวนอกจากจะมีปฏิกิริยาต่อสิ่งแวดล้อมแล้วสิ่งสำคัญที่สุดที่จะทำให้การแสดงสมบูรณ์ก็คือ การมีปฏิกิริยาต่อคู่แสดง การสื่อสาร–สัมพันธ์ ระหว่างตัวละครจะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อนักแสดงรับส่งปฏิกิริยาให้แก่กัน ในขณะเดียวกันก็ปรับตัวให้ได้รับผลดีที่สุดจากสถานการณ์นั้น ๆ นักแสดงจะต้องปรับตัวเข้าหากัน ตลอดเวลาที่มีการสื่อสาร–สัมพันธ์ต่อกัน

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566

เช่นเดียวกับคนในชีวิตจริง หลักปฏิบัติที่จะนำไปสู่การมีปฏิกิริยาต่อคู่แสดงและสถานการณ์แวดล้อมในละคร ได้แก่ 1) มองให้เห็น 2) ฟังให้ได้ยิน 3) พูดให้สื่อความหมาย (สดใส พันธุมโกมล, 2542: 22)

การสื่อสารในการแสดงของคุณใหม่เกิดจากการวิเคราะห์ทำความเข้าใจตัวละครเข้าใจไปถึงความคิด ความรู้สึก ภูมิหลังจนเกิดเป็นการเคลื่อนไหวที่เป็นธรรมชาติของตัวละครนั้น ทำให้เกิดการสื่อสารทางกาย ไม่ว่าจะอยู่ในช่วงอารมณ์ไหน การสื่อสารทางกายจะออกมาเป็นธรรมชาติโดยที่นักแสดงไม่ต้องกังวลว่าจะยืน จะเดิน จะคิด จะมองอย่างไรอีก เพราะแก่นกลางของผู้แสดงมีความเป็นตัวละครนั้นแล้ว ทุกอย่างก็จะเคลื่อนไหวเป็นธรรมชาติ รวมไปถึงการพูด การแสดงอารมณ์

8) สมาธิในการแสดง (Concentrate)

สมาธิเป็นสิ่งสำคัญที่สุดในการฝึกซ้อมและแสดงจริง สมาธิของนักแสดงนั้นจะต้องกระทำในสถานที่มีคนอื่นและสิ่งต่าง ๆ ที่แวดล้อมอยู่บนเวที เหมือนในชีวิตจริง ผู้แสดงจะต้องตั้งสมาธิในบทบาทที่ตนจะกระทำ สาเหตุที่กระทำ สถานที่ เวลา โดยสมมติข้อมูลต่าง ๆ เหล่านี้ในความคิดและจินตนาการและเชื่อในสิ่งที่ตนสมมตินั้นว่าเป็นความจริง สามารถเห็นภาพของสถานที่ และรายละเอียดต่าง ๆ ของสิ่งที่ประกอบฉาก ทั้งที่เป็นการสมมติ (มัทนี รัตนิน, 2559: 18)

เมื่อพูดถึงการฝึกสติ มักนึกเชื่อมโยงไปถึงการปฏิบัติธรรม มันคือสิ่งเดียวกัน และสามารถนำมาใช้ด้วยกันได้ ด้วยการตระหนักรู้ ในปัจจุบัน อยู่กับการแสดง และสิ่งแวดล้อม ด้วยการเปิดประสาทสัมผัสรับรู้จริง ๆ จากการฟัง การมอง การรับสัมผัส จากสิ่งแวดล้อม ในขณะนั้นจริง ๆ จะทำให้เราสามารถควบคุมร่างกาย อารมณ์ ความรู้สึก ตลอดจน ยับยั้ง หรือแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้อย่างทันท่วงที สมาธิและความเชื่อสมาธิคือความมั่นคงของนักแสดง ที่แน่วแน่ต่อเหตุผล และกระบวนการกระทำของตัวละคร เมื่อนักแสดงมีความมั่นคงไม่กังวล การแสดงเพื่อสื่อสารอารมณ์ความรู้สึกจะชัดเจนขึ้น หากนักแสดงยังกังวลและวิตกอยู่แสดงว่ายังไม่มีสมาธิในการแสดง แต่ถ้าเมื่อไหร่นักแสดงลืมสิ่งต่าง ๆที่กังวลและอยู่กับขณะนั้น กับตัวละครนั้น กับสถานการณ์นั้น นั่นคือ “สมาธิ” เมื่อมีสมาธิ ความเชื่อในตัวละครจะตามมาโดยอัตโนมัติ เพราะเราอยู่กับขณะที่ตัวละครคิดอยู่กับความต้องการของตัวละครตามเหตุผลในรูปแบบที่ตัวละครคิด เรียกว่าความเชื่อหลายครั้งที่พูดเรื่องสมาธิมักโยงไปถึงศาสนา แต่เรามักลืมไปว่า สมาธิคือการอยู่กับปัจจุบันขณะอยู่ที่การโฟกัสให้ตรงจุดเวลานั้น ๆ ซึ่งเราทำได้ง่ายมากแค่พักสิ่งต่าง ๆ ไว้ แล้วกระโจนลงไป สังเกตตัวเราเอง ว่าเราจดจ่ออยู่กับมันได้นานแค่ไหน หรือแค่ชั่วขณะเดียวก็คิดเรื่องอื่นแล้วฝึกให้เราจดจ่ออยู่กับสถานการณ์หรือสิ่งที่เรากำลังทำตรงหน้าบ่อยๆ และลงมือทำ สังเกตการควบคุมร่างกาย ตามความต้องการสังเกตตัวเราบ่อย ๆ และปรับเรื่อย ๆ จนเกิดความนิ่ง นั่นคือ “สมาธิ”

การใช้สมาธิในการแสดงของคุณใหม่ เจริญปุระ คือ การได้ฝึกแบบฝึกหัดในการแสดงและการนำธรรมะเข้ามาปรับใช้ในวิชาชีพ กล่าวคือการฝึกแบบฝึกหัดในการแสดงในเรื่องของการไม่มี

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566

ตัวตน ผ่อนคลายกล้ามเนื้อมวลทั้งหมดที่ทำให้เกิดเป็นรูปร่าง ละทิ้งทั้งหมดจนไม่เหลืออะไร และการนำหลักธรรมะมาใช้ในการคิดคือ ทุกสิ่งเกิดขึ้น ตั้งอยู่และดับไป เป็นสัจธรรมที่มนุษย์ทุกคนต้องเจอทุกครั้งที่ได้รับบทบาทในการแสดงมักจะเป็นบทที่ต้องใช้อารมณ์จากภายในสื่อสารถึงความรู้สึกในการแสดงออกมาให้ผู้ชมได้เห็น สมาธิในการแสดงเกิดจากตัวเองเป็นหลัก หลังจากนั้นก็จะสมาธิกับบท กับผู้ร่วมแสดง องค์ประกอบต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัว สถานที่ เสื้อผ้า สิ่งของประกอบฉาก สมาธิทำให้เราเป็นตัวละครนั้น ในขณะเดียวกันเมื่อเลิกการถ่ายทำเราก็ต้องสมาธิกลับมาที่ความเป็นจริงตามแบบฝึกหัดการแสดงคือ การก่อร่างสร้างมวลของร่างกายจิตใจขึ้นมาใหม่หลังจากจบการแสดงนั้น ๆ แล้ว

9) ทักษะการใช้เสียง (Voice Control)

เสียงมีความสำคัญมากสำหรับนักแสดงเท่า ๆ กันกับร่างกาย เพราะเสียงเป็นสื่อที่จะแสดงความรู้สึกนึกคิดและอารมณ์ออกมาให้ผู้อื่นเข้าใจความหมายและความต้องการ บทละครพูดและบทละครร้อง ต้องใช้เสียงมาก การพูดและการร้องใช้เทคนิคเสียงต่างกัน การพูดในละครจะต่างกับการพูดในชีวิตจริง เพราะมีผู้ชมฟังเป็นจำนวนมาก เสียงพูดต้องชัดเจน ดังกังวาน ไพเราะน่าฟัง เหมาะกับบทบาทของตัวละคร และต้องแสดงความรู้สึก อารมณ์ที่เป็นธรรมชาติ น่าเชื่อ สมจริง ทำให้ผู้ฟังประทับใจ การพูดเป็นศิลปะชั้นสูง ผู้ชมที่มาจะตั้งใจฟังศิลปะการพูดของนักแสดง นักแสดงควรให้สนใจฝึกซ้อมในเรื่องของการใช้เสียง การเปล่งเสียง และการพัฒนาคุณภาพของเสียงปัจจัยสำคัญเกี่ยวกับการใช้เสียงในละคร 1) การหายใจ ลมหายใจเป็นสิ่งสำคัญในการผลิตเสียงพูดและเสียง 2) คุณภาพของเสียง นักแสดงหลายคนมีความบกพร่องทางเสียง เช่น เสียงแหบ หรือเสียงสูง กระด้าง แบน เสียงออกจากจมูก เหน่อ ไม่น่าฟัง สามารถพัฒนาให้นักแสดงผู้นั้นมีคุณภาพของเสียงที่ดีขึ้นด้วยการทำแบบฝึกหัดการออกเสียงควบคู่ไปกับแบบฝึกหัดทางการแสดง 3) ความก้องกังวาน (Resonance) เสียงที่เปล่งออกมาด้วยการหายใจที่เต็มปอดถูกวิธี จะทั้งดังและกังวาน ความกังวานนั้นเกิดจากลำเสียงกระทบเพดานอ่อนด้านในคอ โพรงปากที่เปิดกว้างเป็นเหมือนถ้ำหรือลำโพง 4) เสียงสูงต่ำ (Pitch) คุณภาพเสียงพูดที่ดีจะเป็นเสียงในระดับปานกลาง แต่ละคนมีความกว้างของเสียง (Range) ต่างกัน บางคนแคบ บางคนกว้าง วัดโดยการร้องตามโน้ตเปียโนไล่จากต่ำไปสูง ในการขับร้องจะจัดแบ่งเสียงตามระดับและช่องกว้างของเสียง 5) การออกเสียง สระ พยัญชนะ ชัดเจน (Enunciation) และออกเสียงคำต่าง ๆ ให้ถูกต้อง (Pronunciation) สำหรับคนไทย ข้อบกพร่อง มักเกิดจากการออกเสียงไม่ชัดในพยัญชนะควบกล้ำที่มีตัว “ร ล ว” เสียงสระผสม พยัญชนะที่บางคนพูดไม่ชัด ใช้ลิ้นไม่ถูก เช่น “ร ล ส ศ ษ” หรือนักแสดงบางคนติดภาษาถิ่นของตนเอง ข้อบกพร่องเหล่านี้สามารถแก้ได้ด้วยวิธีการศึกษาแหล่งกำเนิดของเสียงและทำแบบฝึกหัดซ้ำบ่อย ๆ 6) การเปล่งเสียงหรือส่งเสียง

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566

ออกไปสู่ผู้ชม การพูดในละครเวที ผู้แสดงจะต้องสามารถเปล่งเสียงให้ดังกังวานและส่งไปให้ผู้ชมที่อยู่แถวหลัง และที่นั่งชั้นบนของโรงละคร โดยไม่ต้องตะเบ็งเสียงหรือตะโกน (มัทนี รัตนิน, 2559: 131–141)

คุณใหม่ เจริญปุระ มีเทคนิคในการใช้เสียงคือ 1) ต้องพักผ่อนให้เพียงพอ 2) กินอาหารที่มีประโยชน์ต่อสุขภาพ และอาหารที่ไม่ทำลายกล่องเสียง 3) อยู่ในอากาศและสภาพแวดล้อมที่ดีเพื่อให้ปอดสะอาด 4) ออกกำลังกายบริหารปอดอยู่เสมอ ด้วยการเดิน ว่ายน้ำ วอร์มเสียง และต่อเพลงใหม่ ๆ เพื่อท้าทายตนเองในการใช้เสียงที่พัฒนาขึ้น สิ่งเหล่านี้จะช่วยให้มีเทคนิคในการใช้เสียงในการแสดง เทคนิคในการใช้เสียงคือ อารมณ์ของการแสดงจะต้องมีหนัก เบา ดัง ค่อย ไปตามธรรมชาติของมนุษย์แต่ในการแสดงต้องพูดบทให้ชัดเจน กล้ามเนื้อ รูปปาก การเปล่งเสียง การใช้เสียงจากอกและท้อง เป็นสิ่งจำเป็นที่นักแสดงจะต้องรู้จักเลือกใช้ รวมไปถึงประเภทของการแสดงที่แตกต่างกันย่อมใช้พลังเสียงที่แตกต่างกันด้วย ระหว่าง ละครทีวี ละครเวที และภาพยนตร์ สิ่งที่ดีที่สุดคือการฝึกฝนเสียงของตนเองไว้ให้พร้อมเสมอกับการแสดงทุกประเภท

จากประสบการณ์วิชาชีพในการแสดงของคุณใหม่ เจริญปุระ เมื่อเทียบเคียงกับแนวคิดทักษะสำคัญที่นักแสดงควรมี จนกลายเป็นแนวทางในการปฏิบัติที่ดีของวิชาชีพการแสดงจะเห็นได้ว่าการเป็นนักแสดงเป็นอาชีพที่ต้องใช้ร่างกายและจิตใจในการสื่อสารรอบตัว ไม่ว่าจะเป็นการสื่อสารกับตนเอง กับผู้ร่วมแสดง ทีมงาน ผู้ชม ฉาก แสง เครื่องแต่งกาย อุปกรณ์ประกอบฉาก การแต่งหน้าทำผม เหล่านี้ เป็นวิชาชีพที่ต้องมีวินัย ความตั้งใจ ความทุ่มเท ความรักในวิชาชีพไม่แตกต่างจากอาชีพอื่น จากบทความนี้ทำให้เห็นว่า ใหม่ เจริญปุระเป็นนักแสดงคนหนึ่งที่สร้างมาตรฐานวิชาชีพที่ดีไว้ให้กับอุตสาหกรรมบันเทิงไทย

รายการอ้างอิง

การแสดงเรียนแล้วได้อะไร. สืบค้น 17 ตุลาคม 2564, จาก https://storylog.co/story/56bf3c8d3c6195db3ccc7af6.

วัชราภรณ์ หาสะศรี. ความคิดสร้างสรรค์. สืบค้น 17 ตุลาคม 2564, จาก https://www.novabizz.com/NovaAce/Intelligence/ Creative_Thinking.htm, 2564.

ชุติมา มณีวัฒนา. *ความรู้เกี่ยวกับศิลปะการละคร: เอกสารประกอบการสอนรายวิชาการกำกับการแสดง 1.* กรุงเทพฯ: คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, 2559.

มัทนี รัตนิน. *ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับศิลปะการกำกับการแสดงละครเวที*. (กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2546.

_____. *ศิลปะการแสดงละคร (Acting) หลักการเบื้องต้นและการฝึกซ้อม*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2559.

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566

ใหม่ เจริญปุระ. สัมภาษณ์, 15 กันยายน 2564.

สดใส พันธุมโกมล. *ศิลปะของการแสดง (ละครสมัยใหม่)*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2542.

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566

บทความวิชาการ

readAwrite:
จากแพลตฟอร์มนิยายออนไลน์ยอดนิยมสู่การสร้างวัฒนธรรมแฟนคลับ

READAWRITE:
POPULAR ONLINE NOVEL PLATFORM INFLUENCE FANCLUB CULTURAL CONSTRUCTION

ดุษฎี นิลดำ (DUSADEE NILDUM)*
นิตยา พรมศรี (NIDTAYA PROMSRI)**

วันที่รับบทความ 29 พฤษภาคม 2566
วันที่แก้ไขบทความ 14 มิถุนายน 2566
วันที่ตอบรับบทความ 14 มิถุนายน 2566

บทคัดย่อ

บทความนี้ต้องการอธิบายถึงพัฒนาการของแพลตฟอร์มนิยายออนไลน์ยอดนิยม readAwrite สู่การสร้างวัฒนธรรมแฟนคลับ readAwrite ทั้งการมีส่วนร่วม การสร้างอัตลักษณ์ การสื่อสาร และการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เขียนกับผู้อ่าน ซึ่งล้วนแต่ส่งผลต่อการธำรงวัฒนธรรมของกลุ่มแฟนคลับ readAwrite และความนิยมต่อแพลตฟอร์มนิยายออนไลน์ readAwrite

คำสำคัญ: แพลตฟอร์มนิยายออนไลน์ / วัฒนธรรมแฟนคลับ / readAwrite

* อาจารย์วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
Senior Lecturer, Advertising and Marketing Communication, College of Communication Arts, Suan Sunandha Rajabhat University Nakhon Pathom Campus, E–mail: dusadee.ni@ssru.ac.th *Corresponding author
**นักศึกษาปริญญาโท วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
Master Degree Student College of Communication Arts, Suan Sunandha Rajabhat University.

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566

Abstract

This article aims to describe development of readAwrite; online novel platform that brings readAwrite; fanclub culture alive. All acts of readAwrite fan club, namely engagement, identity construction, communication and interaction between authors and readers affect fan club cultural preservation and online novel platform appreciation.

Keywords: Online novel platform / Fan club / readAwrite

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566

บทนำ

หากมองย้อนกลับไปในช่วงเวลาก่อนศตวรรษที่ 20 มนุษย์เราบริโภคข่าวสารผ่านสื่อโทรทัศน์ วิทยุ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร แผ่นพับ ป้ายโฆษณา ฯลฯ ทำให้การบริโภคข้อมูลข่าวสารจำกัดอยู่ในวงแคบ แต่ในช่วง10 ปีที่ผ่านมา ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว เข้ามามีบทบาทในการดำเนินชีวิตของบุคคลในสังคมเพิ่มขึ้นทุกวัน สร้างความสะดวกสบายในการใช้ชีวิตให้ง่ายมากขึ้น เป็นเหตุผลให้มนุษย์เริ่มสนใจการบริโภคข้อมูลข่าวสารผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์มากขึ้น อินเทอร์เน็ต (Internet) จึงกลายเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้การรับรู้ข้อมูลข่าวสารมีความรวดเร็วมากขึ้น ส่งผลต่อรูปแบบของการอ่านหนังสือที่มีพัฒนาการและปรับเปลี่ยนรูปแบบเพื่อให้เข้ากับยุคสมัยมากขึ้น จากการการอ่านหนังสือในรูปแบบที่เป็นกระดาษเป็นรูปเล่ม กลายเป็นการอ่านหนังสือในรูปแบบของสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (E-book) และในรูปแบบของแอปพลิเคชัน (Application) บนสมาร์ตโฟนมากขึ้น โดยเฉพาะการอ่านนิยายจากรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์ที่ปรับเป็นรูปแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (อารดา ปรีชาปัญญา, 2553)

การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตอย่างแพร่หลาย ทำให้การอ่านหนังสือในรูปแบบช่องทางออนไลน์เพิ่มขึ้น เป็นการสร้างพื้นที่เปิดโอกาสให้นักเขียนได้แสดงผลงานแบบอิสระและนักอ่านเข้าถึงการอ่านนิยายได้สะดวกขึ้น เริ่มจากการอ่านนิยายบนเว็บไซต์จนมาถึงการอ่านนิยายผ่านแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน การอ่านนิยายออนไลน์สามารถอ่านได้ทุกที่ทุกเวลาที่มีสัญญาณอินเทอร์เน็ต โดยที่นักอ่านไม่จำเป็นต้องพกหนังสือในรูปแบบเล่ม ขอเพียงมีอุปกรณ์ที่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตก็สามารถเข้าไปเลือกนิยายที่ชื่นชอบได้ทันที และยังสามารถเลือกอ่านเนื้อหาได้หลากหลาย ต่างจากการอ่านนิยายรูปแบบเล่มที่ต้องเฉพาะเจาะจงเพียงเรื่องใดเรื่องหนึ่งเท่านั้น นอกจากนี้ ผู้อ่านที่ติดตามอ่านนิยายออนไลน์ยังสามารถรับรู้การอัปเดตของนิยายที่ตนชื่นชอบได้ในทันที

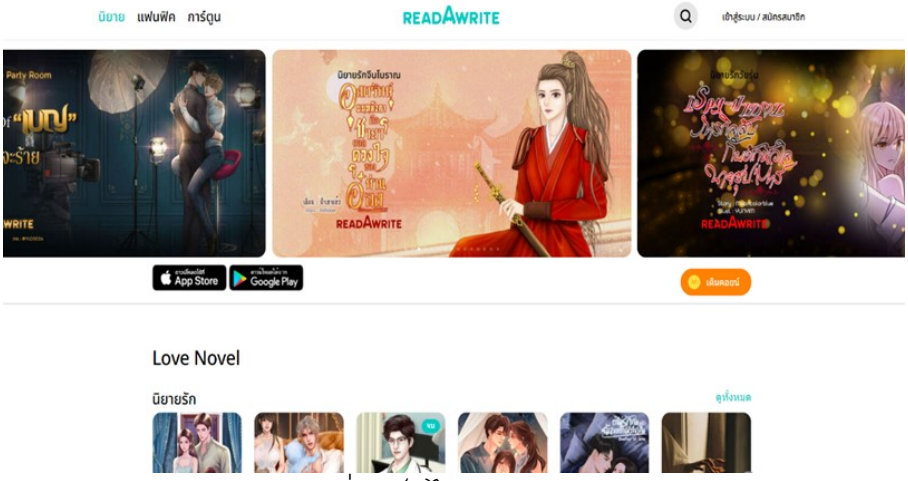
แพลตฟอร์มนิยายออนไลน์ที่ได้รับความนิยม อาทิ จอยลดา (Joylada) ธัญวลัย Fictionlog เด็กดี (Dek-D) รวมถึง readAwrite จึงกลายเป็นพื้นที่ที่เปิดกว้างขึ้นของวงการนิยายซึ่งนักอ่านสามารถเข้าถึงได้ง่าย สะดวก และมีทางเลือกในการอ่านมากขึ้น ขณะที่นักเขียนก็มีรายได้และมีอิสระในการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบที่ตนเองต้องการ ดังนั้น แพลตฟอร์มนิยายออนไลน์จึงได้กลายเป็นสังคม (Community) ขนาดย่อม ๆ ของเหล่านักอ่านนักเขียนที่มีการรวมกลุ่มติดต่อสัมพันธ์กัน แบ่งปันประสบการณ์ร่วมกัน จากพื้นฐานความชื่นชอบในเรื่องเดียวกัน

readAwrite แพลตฟอร์มนิยายออนไลน์ยอดนิยม

readAwrite เป็นแพลตฟอร์มนิยายออนไลน์ที่ได้รับความนิยมสูงสุดจากนักอ่านทุกเพศทุกวัย และตอบโจทย์มากที่สุดสำหรับนักเขียนมือใหม่ (SME Thailand, 2564) และเป็นธุรกิจบริการที่ดำเนินการโดยบริษัท Meb Corporation (Mobile E-Books: Meb) ซึ่งประสบความ สำเร็จและมีผลกำไร

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566

สูงสุดในธุรกิจร้านหนังสือแบบอิเล็กทรอนิกส์ โดยมีต้นกำเนิดมาจากการเปิดสำนักพิมพ์เล็ก ๆ ของคุณรวิวร มะหะสิทธิ์ แต่ปัญหาที่ Meb ประสบ คือ การวางจำหน่ายหนังสือในร้านที่มักจะเลือกหนังสือเล่มที่ขายดี วางไว้ในจุดที่เด่นและอยู่ในร้านได้นาน ขณะที่หนังสือเล่มไหนไม่ดัง ขายไม่ดี ก็จะถูกวางในจุดที่ไม่ดี และวางขายได้ไม่นาน ด้วยความที่สำนักพิมพ์ของคุณรวิวรมีขนาดเล็กและหนังสือส่วนมากเป็นเรื่องเฉพาะ ส่งผลให้หลังจากวางจำหน่ายหนังสือไม่นาน สุดท้ายก็ถูกถอดออกจากแผงไป ส่งผลให้คุณรวิวรต้องดำเนินกลยุทธ์ใหม่ในการทำร้านหนังสือแบบอิเล็กทรอนิกส์ ปัจจุบัน Meb มีรายได้ประมาณ 1,000 ล้านบาท มีกำไรสูงสุดในธุรกิจร้านหนังสือแบบอิเล็กทรอนิกส์ และกลายเป็นแพลตฟอร์มขาย E-Books ที่ใหญ่สุดในประเทศไทย (ลงทุนแมน, 2564)



ภาพที่ 1 เว็บไซต์ ReadAWrite

ที่มา: https://www.readawrite.com/

สำหรับ readAwrite ก่อตั้งในปี พ.ศ. 2560 เป็นธุรกิจบริการที่ต่อยอดจากธุรกิจร้านหนังสือแบบอิเล็กทรอนิกส์เพื่อสร้างแหล่งให้นักเขียนได้เขียนและเผยแพร่งานสู่นักอ่านโดยตรง แพลตฟอร์มประกอบด้วยเนื้อหา 3 ประเภทหลัก ๆ ได้แก่ 1.นิยาย 2.การ์ตูน และ 3. แฟนฟิก (วรรณกรรมออนไลน์ที่ถูกสร้างขึ้นโดยกลุ่มผู้ติดตาม โดยการนำบุคคลจริงหรือตัวละครในวรรณกรรมมาถ่ายทอดเรื่องราวตามจินตนาการของตน: ผู้วิจัย) แต่ละประเภทจะมีหมวดหมู่ย่อยเพิ่มเติม ที่นักอ่านสามารถเลือกอ่านได้ตามความสนใจและความพึงพอใจของแต่ละบุคคล

ผู้ใช้งาน readAwrite จึงสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 รูปแบบหลัก ได้แก่ 1. Guest read only ซึ่งเป็นนักอ่านอย่างเดียวโดยสามารถอ่านได้ผ่าน Web Browser เท่านั้น และ 2. User read + write แบบที่เป็นทั้งนักอ่านและผู้เขียน โดยนักอ่านสามารถติดตั้งหมวดที่สนใจและติดตามนักเขียนได้ และในการอ่านนิยายแต่ละเล่ม หรือแต่ละบทนักอ่านสามารถแสดงความคิดเห็นและโดเนทหรือจ่ายเหรียญ (Meb

coin) แทนจำนวนเงินจริงตามความพึงพอใจโดยไม่มีขั้นต่ำ หรือสามารถซื้อนิยายในรูปแบบเล่ม หรือแต่ละบทของนักเขียนได้ เพื่อสนับสนุนผลงานของนักเขียนที่ตนเองชื่นชอบ (Sisunmay, 2063)

ที่สำคัญ readAwrite ยังเป็นพื้นที่สำหรับนักเขียนทั้งมือใหม่และมืออาชีพในการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบต่าง ๆ โดยนักเขียนจะเป็นผู้กำหนดเองว่าจะให้ผู้อ่านอ่านได้ฟรีหรือเสียเงินก็ได้ รวมทั้งยังมีกระทู้ให้เขียนเรื่องสัพเพเหระ พร้อมระบบตรวจคำผิด ระบบจัดหน้าเนื้อหาที่สวยงาม สามารถซ่อนคอมเมนต์ (การแสดงความคิดเห็น) ที่ไม่พึงประสงค์ และการเพิ่มยอดผู้ติดตามรับชมที่ง่าย เพื่ออำนวยความสะดวกให้กับนักเขียนที่ต้องการลงผลงานในแพลตฟอร์ม และเมื่อนิยายเขียนจบแล้ว นักเขียนยังสามารถสร้างรายได้ด้วยการเสนอขายในรูปแบบหนังสือแบบอิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ได้ด้วย ทำให้ readAwrite สามารถดึงดูดนักเขียนเข้ามาสรรค์สร้างผลงานได้มากมายและกลายเป็นแพลตฟอร์มยอดนิยมสำหรับวัยรุ่นที่รักการอ่านในปัจจุบัน โดยมีรายได้ 937.2 ล้านบาท และมีผลกำไรสูงถึง 166 ล้านบาท (ลงทุนแมน, 2564)

จากบทสัมภาษณ์ของคุณ รวิวร มะหะสิทธิ์ กรรมการผู้จัดการใหญ่ บริษัท Meb Corporation (มหาชน) มีเนื้อหาโดยสรุปว่า readAwrite นอกจากจะเป็นแพลตฟอร์มสำหรับนักอ่านนักเขียนที่ได้รับความนิยม ยังเป็นจุดสนใจของสำนักพิมพ์ในการมองหาต้นฉบับซึ่งมีจำนวนมหาศาลในคลังข้อมูล ดังนั้นสิ่งที่ readAwrite ทำอยู่เสมอ คือ การแสดงระบบข้อมูลที่ถูกต้องและเท่าเทียมให้นักเขียนทุกคน เพื่อให้นักอ่านหรือสำนักพิมพ์สามารถนำไปพิจารณาได้ตามความต้องการ (Capital better business for good life) (สุชานาถ กิตติสุรินทร์ และสรรพัชญ์ วัฒนสิงห์, 2565)

จากงานวิจัยของกฤติมาพร กวีวรลักษณ์ และนิตยา เจรียงประเสริฐ (2564) ที่ได้ศึกษาพฤติกรรมการอ่านนวนิยายออนไลน์ของเจเนอเรชันวายในประเทศไทย พบว่า นิยมอ่านนวนิยายออนไลน์บนสมาร์ทโฟนผ่านช่องทาง Dek-d และ readAwrite โดยให้เหตุผลว่า ต้องการอ่านนวนิยายเพราะต้องการหาสิ่งบันเทิงและคลายความเครียด การอ่านแบบออนไลน์สามารถอ่านได้ในทันที ซึ่ง readAwrite สามารถตอบโจทย์ความต้องการของนักอ่านได้ ทั้งในด้านเนื้อหาความบันเทิง เพราะมีนวนิยายที่หลากหลายมากกว่า 100,000 เรื่อง อีกทั้งยังมีราคาไม่แพง โดยมีค่าใช้จ่ายในระยะเวลา 3 เดือน ไม่เกิน 300 บาท readAwrite จึงเป็นแพลตฟอร์มนิยายออนไลน์ที่น่าจับตามองการเติบโตที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยสามารถพิจารณาได้จากรายงานของบริษัท Meb Corporation (มหาชน) ที่ระบุว่า readAwrite มีจำนวนผู้ใช้บริการเฉลี่ยต่อเดือน (Monthly Active User: MAU) เพิ่มขึ้นจาก 4.64 ล้านราย/เดือน ในปี 2564 เป็น 5.64 ล้านราย/เดือน ในปี 2565 ซึ่งเป็นผลมาจากการจัดกิจกรรมทางการตลาด และรายการส่งเสริมการขาย รวมถึงผลจากการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของผู้บริโภคที่สนใจการอ่านวรรณกรรมออนไลน์มากยิ่งขึ้น

รายได้จากการขายและบริการ	ปีบัญชีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม						รอบระยะเวลาเก้าเดือน สิ้นสุดวันที่ 30 กันยายน	
	2562		2563		2564		2565	
	ล้านบาท	ร้อยละ	ล้านบาท	ร้อยละ	ล้านบาท	ร้อยละ	ล้านบาท	ร้อยละ
หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book)[1]	593.97	96.69	960.47	95.96	1,373.65	95.10	1,153.75	92.16
- นิยาย/วรรณกรรม (Fiction)	533.76	86.89	829.16	82.84	1,145.35	79.29	952.94	76.12
- หมวดอื่นๆ[2]	60.21	9.80	131.31	13.12	228.31	15.81	200.81	16.04
แพลตฟอร์ม readAwrite[3]	2.58	0.42	23.63	2.36	45.77	3.17	60.10	4.80
อื่นๆ[4]	17.75	2.89	16.76	1.67	25.04	1.73	38.07	3.04
รวมรายได้จากการขายและบริการ	**614.30**	**100.00**	**1,000.86**	**100.00**	**1,444.46**	**100.00**	**1,251.92**	**100.00**

หมายเหตุ:

(1) รายได้จากการขายหนังสืออิเล็กทรอนิกส์บนแพลตฟอร์ม meb Hytexts และ Hibrary โดยเป็นรายได้ก่อนหักส่วนแบ่งให้กับเจ้าของผลงาน ทั้งนี้ บริษัทฯ รับรู้รายได้ก่อนหักส่วนแบ่งให้กับเจ้าของผลงาน เนื่องจากบริษัทฯ เป็นผู้ดำเนินการจัดทำ พัฒนา ดูแลรักษา Application และเว็บไซต์ต่างๆ เพื่อเผยแพร่งานวรรณกรรมไปยังลูกค้า รวมถึงมีส่วนเกี่ยวข้องกับกิจกรรมในการขายวรรณกรรมออนไลน์

(2) เช่น การ์ตูน ไลท์โนเวล นิตยสาร และหนังสือพิมพ์ เป็นต้น

(3) รายได้จากแพลตฟอร์ม readAwrite เป็นรายได้สุทธิหลังหักส่วนแบ่งให้กับเจ้าของผลงาน โดยรายได้ดังกล่าวรวมรายได้จากการขายนิยายเป็นตอน และนิยายแชท เป็นต้น ทั้งนี้ บริษัทฯ รับรู้รายได้สุทธิหลังหักส่วนแบ่งให้กับเจ้าของผลงาน เนื่องจากบริษัทฯ เป็นผู้ดำเนินการจัดทำ พัฒนา ดูแลรักษา Application และเว็บไซต์ต่างๆ เพื่อเผยแพร่งานวรรณกรรมไปยังลูกค้า เพื่อให้เจ้าของผลงานสามารถโพสต์คอนเทนต์หรือเนื้อหาได้ด้วยตัวเอง (User Generated Content หรือ "UGC") โดยไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับกิจกรรมในการขายวรรณกรรมออนไลน์

(4) ได้แก่รายได้จาก E-Buffet หนังสือเสียง (Audio Book) และ E-Reader เป็นต้น

ภาพที่ 2 รายได้จากการขายและบริการหลังหักส่วนแบ่งให้กับเจ้าของผลงาน

ที่มา: https://www.set.or.th/th/market/news-and-alert/newsdetails?id=16762425835041

วัฒนธรรมแฟนคลับ readAwrite

การศึกษาเรื่องวัฒนธรรมแฟนคลับได้รับความสนใจในแวดวงวิชาการไทยมานานแล้ว ดังจะเห็นได้จากปรากฏการณ์วัฒนธรรมการอุปถัมภ์ของแม่ยก / พ่อยกลิเกในยุคของสื่อพื้นบ้าน(กาญจนา แก้วเทพ, 2555) การศึกษาวัฒนธรรมแฟนจึงเป็นการศึกษางานทางวัฒนธรรมในประเด็นที่วัฒนธรรมแฟนสามารถสร้างวัฒนธรรมการมีส่วนร่วม และวัฒนธรรมการสื่อสาร รวมถึงการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้ผลิตเนื้อหากับแฟนคลับ (พัน ฉัตรไชยยันต์, 2563)

จากงานวิจัยของกนกวรรณ ปิ่นสิรานนท์ และอดิพล เอื้อจรัสพันธุ์ (2564) ที่ได้ศึกษามอง "แฟนคลับ" ผ่านงานวิจัยในประเทศไทย พบว่า งานวิจัยเรื่องแฟนคลับในประเทศไทยมีการศึกษาใน 2 ประเด็นหลัก คือ การสื่อสารระหว่างกลุ่มแฟนคลับ และอัตลักษณ์ของกลุ่มแฟนคลับ โดยผลการวิจัยสะท้อนให้เห็นความเป็นแฟนคลับใน 3 แง่มุม ได้แก่ 1. บทบาทหน้าที่ของแฟนคลับ 2. การธำรงอยู่ของเครือข่ายแฟนคลับที่เข้มแข็งและยั่งยืน และ 3. ความสำคัญของแฟนคลับที่มีอิทธิพลต่ออุตสาหกรรมบันเทิง โดยเฉพาะในประเด็นสุดท้ายที่ผลการวิจัยทุกชิ้นแสดงถึงบทบาทและอิทธิพลของแฟนคลับในประเทศไทยที่สนับสนุน ส่งเสริม และผลักดันให้บุคคล/ สิ่งที่ชื่นชอบได้มีชื่อเสียงและเป็นที่นิยมชมชอบภายใต้ปฏิสัมพันธ์ของเครือข่ายการสื่อสารของกลุ่มแฟนคลับ

รวมทั้งงานวิจัยของดุษฎี นิลดำ (2559) ที่ได้หยิบยกกรณีศึกษาของกลุ่มแฟนคลับชาวไทยจำนวน 4 เรื่อง ได้แก่ แฟนคลับวงดนตรี (EXO-L) แฟนคลับของทีมฟุตบอลแมนเชสเตอร์ยูไนเต็ด

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566

(RAFC) แฟนคลับของมอเตอร์ไซค์ Zoomer-X และ แฟนคลับของกางเกงยีนส์ Nudie Jeans โดยมีข้อสรุปว่า (กลุ่ม) แฟน ก็คือ ผู้บริโภคที่กำลังแสดงบทบาทเชิงรุกในฐานะของผู้ให้การสนับสนุนอย่างชัดแจ้ง (advocate) ที่เกิดจากความผูกพัน (engagement) ของพวกเขาที่มีต่อแบรนด์ / สินค้า / บริการ / บุคคลนั้น ๆ โดยกลุ่มแฟนคลับจะมีปฏิสัมพันธ์ด้วยการบูรณาการสื่อเพื่อใช้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น การนำเสนอข้อมูลข่าวสาร การให้คำแนะนำ ให้ความช่วยเหลือ หรือร่วมกันทำกิจกรรมเพื่อสื่อสารอุดมการณ์ในการธำรงวัฒนธรรมของกลุ่ม ดังนั้น องค์กร / แบรนด์ / ผู้ผลิตสื่อจึงควรทำความเข้าใจเพราะการรักษาวัฒนธรรมแฟนคลับ ย่อมส่งผลต่อความยั่งยืนของแบรนด์/ สินค้า/ บริการ/ บุคคลในระยะยาว

1. การสร้างกลุ่มแฟนคลับ readAwrite

การรวมกลุ่มของแฟนถือเป็นปรากฏการณ์ทางสังคมวัฒนธรรม (Sociocultural phenomenon) ในการรวมกลุ่มที่สำคัญประการหนึ่งในยุคปัจจุบัน โดยกาญจนา แก้วเทพ (2555) อธิบาย “แฟนด้อม” (Fandom) หรือ ภาษาที่ใช้กันโดยทั่วไปคือ “แฟนคลับ” ว่า ชุมชนของแฟน เป็นการรวมกลุ่มของคนที่มีความสนใจร่วมกัน และมีความกระตือรือร้นเป็นอย่างมากในการรับสารจากสื่อ แฟนเป็นทั้งผู้รับสารและผู้ผลิตที่สร้างวัฒนธรรมที่มีลักษณะพิเศษของตัวเอง เป็นการรวมกลุ่มคนคอเดียวกันเพื่อพูดคุยและแสดงความชื่นชมเกี่ยวกับสิ่งที่ตนชื่นชอบ

เช่นเดียวกับ ภัทรนันท์ หนุนภักดี (2550) ที่อธิบายแฟนด้อมว่า เป็นกลุ่มย่อยของบุคคลที่มีความชื่นชอบในตัวบุคคล กลุ่มบุคคล งานศิลปะ ความคิดเห็นหรืออุดมการณ์โดยมีการแบ่งปันความสนใจความชื่นชอบในตัวบุคคล กลุ่มบุคคล หรือสิ่ง ๆ นั้นร่วมกัน บ่อยครั้งที่สมาชิกจะรู้จักกันในกิจกรรมพบปะสังสรรค์ของกลุ่ม แต่ในปัจจุบัน ส่วนใหญ่จะรู้จักกันทางอินเทอร์เน็ต

เมื่อพิจารณาในส่วนแฟนคลับของ readAwrite จะพบว่าเกิดจากการรวมกลุ่มซึ่งเป็นกลุ่มเฉพาะบุคคลที่มีความสนใจในนิยายออนไลน์และแพลตฟอร์ม readAwrite โดยใช้ชื่อกลุ่มว่า “readAwrite” ในเฟซบุ๊กเช่นเดียวกับแพลตฟอร์มนิยายออนไลน์ โดยเป็นกลุ่มที่มีการติดต่อสื่อสารระหว่างนักเขียนกับนักอ่าน และนักอ่านกับนักอ่าน ปัจจุบันมีสมาชิกในกลุ่มมากกว่า 37,000 คน ก่อตั้งขึ้นในเดือนธันวาคม พ.ศ.2561 โดยภายในกลุ่มจะมีไว้สำหรับการแบ่งปัน แนะนำนิยาย แฟนฟิก หรือแจ้งเรื่องต่าง ๆ เกี่ยวกับแพลตฟอร์ม เช่น แพลตฟอร์มค้างไม่สามารถใช้งานได้ การขอคำปรึกษาเมื่อต้องการเติมเงินเพื่ออ่านนิยาย

นอกจากนี้ยังมีกลุ่ม “readAwrite – ความฝันนักเขียนรุ่นใหม่” บนเฟซบุ๊กเช่นเดียวกันก่อตั้งเมื่อสิงหาคม พ.ศ.2559 มีสมาชิกในกลุ่มกว่า 28,000 คน มีจุดประสงค์ในการก่อตั้ง คือ เพื่อเปิดพื้นที่ให้แก่กลุ่มคนที่มีความฝันอยากก้าวเข้าสู่วงการงานเขียนได้เข้ามาพูดคุย แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ขอคำปรึกษาและให้ความช่วยเหลือแก่กันและกัน โดยมีกฎที่สมาชิกต้องปฏิบัติร่วมกัน

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566

เช่น ต้องปฏิบัติต่อกันอย่างสุภาพมีมารยาท หลีกเลี่ยงการใช้คำหยาบ เคารพความหลากหลาย หากฝ่าฝืน จะมีการตักเตือนและบทลงโทษ เป็นต้น จะเห็นได้ว่ากลุ่มที่เกิดขึ้นนั้นเป็นพฤติกรรมการรวมกลุ่มของผู้รับสารจากสื่อหรือกลุ่มคนที่แสดงออก ความสนใจ ความชื่นชอบเป็นพิเศษต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ดังนั้น กลุ่มที่เกิดขึ้นบนเครือข่ายสารสนเทศซึ่งได้รับอิทธิพลจากแพลตฟอร์ม readAwrite เป็นการรวมกลุ่มแฟนคลับเพื่อสนับสนุนนักเขียน นักอ่าน และนำไปสู่การสนับสนุนแพลตฟอร์ม โดยมีลักษณะสำคัญของความเป็นแฟนที่สำคัญตามลักษณะที่ Jenkins (1992 อ้างถึงใน จุฑามาศ เกลี้ยงเกลา, 2556) ได้อธิบายลักษณะสำคัญของความเป็นแฟนไว้ 4 ลักษณะ ดังนี้

1) แฟนสามารถนำแนวทางที่ตนเองเปิดรับจากสื่อไปปฏิบัติได้ แฟนเลือกสื่อต่าง ๆ เพื่อการบริโภคอย่างตรงไปตรงมา กล่าวคือ หลายครั้งที่แฟนรับชมและพูดคุยเกี่ยวกับรายการบันเทิงใด ๆ ทำให้แฟนเหล่านั้นปฏิบัติต่อไปได้ในภายหลัง กลุ่มแฟนของ readAwrite จะมีการนำเสนอนิยายใหม่ภายในกลุ่มเพื่อให้กลุ่มทราบว่ามีนิยายใหม่เป็นแนวอะไรบ้าง เนื้อเรื่องเป็นอย่างไร ถ้าสมาชิกภายในกลุ่มสนใจ จะเข้าไปติดตามและเริ่มอ่านนิยายเรื่องดังกล่าวจากแพลตฟอร์มออนไลน์โดยตรงหรือบนเว็บไซต์แล้วแต่ความถนัดของบุคคล หรือบางครั้งการตั้งคำถามภายในกลุ่ม การให้กำลังใจจากบุคคลที่ไม่รู้จักกัน แต่มีความชอบในสิ่งเดียวกัน เหมือนเป็นการเติมพลังให้กันและกันได้

2) ความเป็นแฟนสามารถสร้างกลุ่มพิเศษขึ้นมาได้หมายถึงความเป็นแฟนเป็นพื้นฐานของการแสวงหาสังคมที่ปรากฏในลักษณะต่าง ๆ เช่น สโมสร ระเบียบแบบแผนต่าง ๆ สิ่งตีพิมพ์ การพูดคุยต่าง ๆ เพื่อแบ่งปันความคิดเห็นต่าง ๆ ในแฟนด้วยกันเอง เป็นต้น ดังที่เกิดการรวมตัวของกลุ่มนักอ่านและนักเขียนในเฟซบุ๊ก เพื่อรวมตัวกันในการพูดคุย แสดงความคิดเห็น หรือแบ่งปันข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับแพลตฟอร์มและนิยาย

3) ความเป็นแฟนสามารถสร้างโลกศิลปะที่พิเศษขึ้นมา หมายถึงความเป็นแฟน สร้างมาตรฐานของการให้เหตุผล การร่วมมือ การประเมิน และอื่น ๆ ที่แสดงออกมาในลักษณะของวัฒนธรรมที่แปลกต่างจากที่มีอยู่ในสังคม (Counterculture) ดังเช่นการเข้าเป็นสมาชิกกลุ่ม readAwrite ต้องยอมรับเงื่อนไข กฎ ระเบียบ ข้อบังคับของกลุ่มก่อนที่แอดมินกลุ่มจะรับเข้าเป็นสมาชิกกลุ่ม และหากพบว่ามีการกระทำผิดเกิดขึ้น แอดมินสามารถลบคุณออกจากกลุ่มได้ทันที และบางครั้งการเป็นกลุ่มทำให้เกิดนักเขียนหน้าใหม่ เมื่อมีกลุ่มบุคคลที่ชอบในสิ่งเดียวกันคอยให้คำปรึกษา กำลังใจ อย่างเช่น นักเขียนที่แต่งแนวแฟนฟิกชั่น (Fanfiction) ที่เกิดจากการชื่นชอบในศิลปิน เป็นแรงบันดาลใจให้สามารถทำสิ่งใหม่ ๆ ได้ หรือ การวาดแฟนอาร์ต (Fanart) จากนิยายหรือศิลปินที่สนใจ

4) ความเป็นแฟนสามารถสร้างกลุ่มชุมชนทางสังคม หมายถึง การสร้างทางเลือกใหม่ให้กับชนกลุ่มน้อยหรือบุคคลที่สนใจในการรวมตัวกันจากความสนใจที่คล้ายคลึงกัน นั้นก็คือการรวมตัวของนักอ่านและนักเขียนจนนำไปสู่การรวมกลุ่มกัน เพื่อสามารถพูดคุยสื่อสารกันได้ง่าย

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566

มากขึ้น แม้ไม่ได้เป็นกลุ่มบุคคลที่รวมตัวกันบนโลกแห่งความเป็นจริง แต่เป็นกลุ่มบุคคลที่มีตัวตนบนโลกเสมือนจริง เป็นกลุ่มสังคมบนโลกออนไลน์ พูดคุย สื่อสาร โต้ตอบได้ เสมือนกับโลกความเป็นจริง

เห็นได้ว่าพฤติกรรมการรับสารแบบรวมกลุ่มลักษณะนี้เกิดขึ้นมาเป็นระยะเวลานาน “กลุ่มแฟนคลับ” (Community) จึงถือว่าเป็นกลุ่มชนย่อยกลุ่มหนึ่ง ในสังคมที่รวมตัวกันเพื่อจุดประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่ง โดยมีจุดเริ่มต้นมาจาก ความชื่นชอบที่มีร่วมกันมารวมตัวกันเพื่อพบปะพูดคุย แลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งที่ตนมีความสนใจอยู่ให้แก่กันและกัน ทำกิจกรรมรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งร่วมกัน โดยเฉพาะการสื่อสารระหว่างนักเขียนและนักอ่านที่เกิดขึ้น เป็นประเด็นสำคัญที่ทำให้เห็นว่าความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและการสื่อสารระหว่างบุคคลที่ดี มีอิทธิพลที่ทำให้เกิดกลุ่มแฟนคลับที่คอยสนับสนุนทั้งนักเขียนและแพลตฟอร์ม คอยอัปเดตข้อมูลข่าวสาร กิจกรรมต่างๆ แนะนำนิยาย พูดคุยปรึกษา และนำไปสู่การสนับสนุนในการซื้อ–ขาย ทั้งนิยายออนไลน์ผ่านแพลตฟอร์มและซื้อฉบับที่ได้รับการตีพิมพ์เป็นรูปเล่มหนังสือ สนับสนุนผลงานเก่าและผลงานใหม่ เป็นตัวสร้างรายได้ให้ทั้งนักเขียนและแพลตฟอร์มที่สนับสนุนช่องทางการนำเสนอผลงานให้เป็นที่รู้จักในยุคที่มีการแข่งขันสูงบนโลกยุคดิจิทัล กลุ่มแฟนคลับเป็นกลุ่มที่ทำให้การสร้างฐานแพลตฟอร์มมีความมั่นคงมากขึ้น

2. การสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักอ่านและนักเขียน

ในสมัยก่อนนักเขียนและนักอ่าน อาจแยกจากกันอย่างชัดเจน โดยมีสำนักพิมพ์เป็นตัวกลางที่นำเสนอผลงานของนักเขียนมาผลิตเป็นหนังสือ และนำเสนอให้นักอ่านได้ติดตามแค่เพียงตัวหนังสือ ไม่ได้มีปฏิสัมพันธ์กับนักเขียน แต่ปัจจุบันเมื่อมีการพัฒนาทางเทคโนโลยี นักเขียนไม่จำเป็นต้องอยู่ภายใต้การดำเนินงานของสำนักพิมพ์ นักเขียนเป็นอิสระ สามารถลงผลงานของตัวเองได้ในแพลตฟอร์มต่าง ๆ ตลอดจนการผลิตหนังสือทำมือ โดยไม่ผ่านสำนักพิมพ์ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ทำให้นักเขียนและนักอ่านมีพื้นที่ในการสนทนา แลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน นักเขียนสามารถรับปฏิกิริยาตอบกลับ (Feedback) จากนักอ่านได้โดยตรง เป็นการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักอ่านและนักเขียนสอดคล้องกับที่ วิเวียน และซัดวีคส์ (Vivian and Sudweeks, 2003 อ้างถึงใน ธีรพงศ์ พงศ์ฑีฆายุ, 2556) ได้ให้ความหมายไว้ว่า เว็บไซต์หรือเครือข่ายทางสังคมเป็นรูปแบบของเว็บไซต์ที่กำลังได้รับความนิยมในปัจจุบัน เน้นการใช้งานเพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล โดยมองข้ามขอบเขต ความสัมพันธ์แบบพื้นฐาน เช่น ความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนบ้าน เพื่อนในที่ทำงาน หรือบุคคลในครอบครัว ช่วยให้ผู้ใช้สามารถเชื่อมโยงข้อมูลระหว่างสมาชิกบนเครือข่าย ความสามารถโดยทั่วไปของเว็บไซต์เครือข่ายทางสังคม ได้แก่ การจัดการผู้ใช้ การจัดประวัติย่อ การจัดการความคิดเห็นและการส่งข้อความระหว่างผู้ใช้

readAwrite เป็นแพลตฟอร์มในการเปิดพื้นที่เพื่อให้นักเขียนและนักอ่านได้ใกล้ชิด มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันในระดับที่มีความเหมาะสม เช่น การติชมผลงาน การเสนอความคิดเห็นในแต่ละ

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566

บทของนิยาย เพื่อให้นักเขียนได้รับปฏิกิริยาตอบกลับจากนักอ่านได้ทันที สามารถนำความคิดเห็นไปปรับปรุงได้ นักอ่านสามารถกดติดตามนักเขียนที่ชื่นชอบหรือเก็บข้อมูลนิยายที่สนใจเพิ่มเข้าในชั้นหนังสือของตัวเอง เพื่อติดตามการแจ้งเตือนนิยายหรือติดตามผลงานใหม่ ๆ ของนักเขียนที่ชื่นชอบได้ ทำให้ช่องว่างระหว่างนักเขียนและนักอ่านน้อยลงไป เสมือนเป็นการสร้างกำลังใจในพื้นที่เล็ก ๆ ให้แก่กันและกัน

ดังเช่น คุณฟอส นักเขียนนามปากกา “Fosphyl” เป็นนักเขียนนิยายวายในแพลตฟอร์ม readAwrite ได้ให้สัมภาษณ์กับ SME Startup (SME THAILAND, 2564) เกี่ยวกับเคล็ดลับการสร้างรายได้จากงานเขียน โดยจุดประสงค์แรกของการเป็นนักเขียน คือ แค่อยากลงงานเขียนเพื่อให้คนอื่นอ่าน เปรียบเหมือนเป็นการแต่งเพื่อสนองความต้องการของตนเอง ซึ่งได้รับความสนใจจากนักอ่านที่ชื่นชอบอ่านนิยายในทิศทางเดียวกัน โดยนักอ่านส่วนใหญ่ได้ตอบกลับจากการสื่อสารว่าถ้าชอบอ่านนิยายที่มีฉากเรทจะคิดถึงผลงานของ Fosphyl ซึ่งในตอนพิเศษเหล่านี้จะติดเหรียญ ให้นักอ่านซื้อเหรียญเพื่อสามารถเข้าไปอ่านนิยายในแต่ละบทที่ติดเหรียญ เพื่อเป็นการสร้างรายได้ให้กับนักเขียน โดยเริ่มจากการให้อ่านฟรีก่อน แล้วถ้าชื่นชอบก็สามารถซื้อเหรียญเพื่ออ่านบทต่อไปได้ และสิ่งสำคัญคือ ต้องมีการสื่อสารกับนักอ่าน โดยจะมีการตอบการแสดงความคิดเห็นของนักอ่าน เพื่อไม่ให้เกิดความรู้สึกห่างเหินกับนักอ่าน โดยที่ยึดเป็นหลักสำคัญคือ งานกับความเป็นกันเองของนักเขียน

ดังนั้น นักเขียนควรให้ความสำคัญและไม่ละเลยการมีปฏิสัมพันธ์กับนักอ่าน ผ่านการแสดงความคิดเห็นในช่องทางต่าง ๆ และการให้ความสำคัญกับการแสดงความคิดเห็นทั้งด้านบวกและด้านลบเท่า ๆ กัน และโต้ตอบกับการแสดงความคิดเห็นให้เหมาะสมกับสถานการณ์ต่าง ๆ ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะส่งผลให้ผู้บริโภคชื่นชอบ เพราะรู้สึกเหมือนได้รับความจริงใจกลับมาจากการที่เลือกบริโภคและสนับสนุนแพลตฟอร์ม จนนำไปสู่การสร้างเครือข่ายเป็นกลุ่มที่สนับสนุนแพลตฟอร์มและนักเขียน โดยลักษณะในการรวมกลุ่มเหมือนกับกลุ่มแฟนคลับ ผ่านการใช้เทคโนโลยีการสื่อสารออนไลน์ ในการเอื้ออำนวยการรวมกลุ่มของแฟนซึ่งเกิดขึ้นในรูปแบบต่าง ๆ เช่น บนเว็บไซต์สื่อสังคมหรือชุมชนออนไลน์ต่าง ๆ ที่มีผู้คนจำนวนมาก ที่อาจมีความหลากหลายด้านอายุ เพศและวัย แต่กลับมารวมกลุ่มเพราะความชื่นชอบและความสนใจในสิ่งเดียวกัน แฟนคลับจึงเป็นสิ่งที่ผู้ผลิตสื่อต้องให้ความสนใจ เนื่องจากเมื่อแฟนคลับชื่นชอบสิ่งใด ก็จะทุ่มเททั้งแรงงาน จิตใจ และกำลังทรัพย์เพื่อที่จะแสดงความชื่นชอบหรือชื่นชมในสิ่งนั้น ผู้ผลิตสื่อจึงมักจะต้องรับฟังความคิดเห็นและตอบสนองข้อเรียกร้องของแฟนคลับ ส่งผลให้(กลุ่ม) แฟนคลับ ได้กลายเป็น (กลุ่ม) บุคคลที่มีอำนาจต่อรองกับผู้ผลิตสื่อในยุคนี้อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ (พัน ฉัตรไชยยันต์, 2563)

บทสรุป

readAwrite เป็นแพลตฟอร์มนิยายออนไลน์ที่เอื้ออำนวยต่อพฤติกรรมการสื่อสารของผู้บริโภคที่เปลี่ยนแปลงไป การสื่อสารโดยใช้เทคโนโลยีเป็นสื่อกลางช่วยให้เกิดการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเขียนกับนักเขียน นักเขียนกับนักอ่าน นักอ่านกับนักอ่าน ลดช่องวางการสื่อสารระหว่างนักเขียนกับนักอ่าน สำหรับนักอ่านสามารถเข้าถึงนิยายออนไลน์ได้หลากหลายรูปแบบ ไม่จำกัด เพศ อายุ เลือกบริโภคได้ตามความต้องการของนักอ่าน สำหรับนักเขียนได้รับการเปิดโอกาสให้มีพื้นที่ในการนำเสนอผลงานได้ ทั้งนักเขียนมืออาชีพและมือใหม่ได้อย่างไม่จำกัด เป็นแพลตฟอร์มที่สร้างรายได้ และเป็นต้นน้ำในการนำเสนอผลงานให้นักเขียนได้มีโอกาสตีพิมพ์ผลงาน โดยบริษัทที่ดำเนินธุรกิจร้านหนังสือแบบอิเล็กทรอนิกส์อันดับหนึ่งของประเทศไทย แพลตฟอร์มดังกล่าวได้สร้างวัฒนธรรมแฟนคลับ readAwrite ที่มีบทบาทสำคัญต่อการสร้างวัฒนธรรมการมีส่วนร่วม วัฒนธรรมการสื่อสาร และการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้ผลิตเนื้อหากับแฟนคลับที่ส่งผลต่อการธำรงวัฒนธรรมของ readAwrite และกลุ่มแฟนคลับให้มีความยั่งยืนในระยะยาว

รายการอ้างอิง

กนกวรรณ ปิ่นสิรานนท์ และอดิพล เอื้อจรัสพันธุ์. มอง “แฟนคลับ” ผ่านงานวิจัยในประเทศไทย. *วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม*, 9(1), 2564. (22–31)

กฤติมาพร กวีวรลักษณ์ และนิตยา เจรียงประเสริฐ. “พฤติกรรมการอ่านนวนิยายออนไลน์ของเจเนอเรชันวายในประเทศไทย.” วิทยานิพนธ์บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2564.

กาญจนา แก้วเทพ. *สื่อที่ใช่ ของใครที่ชอบ: การ์ตูน โทรทัศน์ท้องถิ่น แฟนคลับ*. กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัดภาพพิมพ์, 2555.

กาญจนา แก้วเทพ และนิคม ชัยขุนพล. *คู่มือสื่อใหม่ศึกษา*. ห้างหุ้นส่วนจำกัดภาพพิมพ์, 2555.

จุฑามาศ เกลี้ยงเกลา. “การศึกษาภาพลักษณ์ของกลุ่มศิลปินนักร้องเกาหลีใต้ผ่านสื่อใหม่และพฤติกรรมแฟนคลับ.” วิทยานิพนธ์มนุษยศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2556.

ดุษฎี นิลดำ. “แฟนศึกษา: กรณีศึกษา EXO–L, RAFC, Zoomer–X และ Nudie Jeans.” ใน *เอกสารประกอบการประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาติ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ครั้งที่ 3 (ICMSIT 2016) (น.92–101)*. คณะวิทยาการจัดการ. มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, 2559.

ธีรพงศ์ พงศ์ฑีฆายุ. “พฤติกรรมการใช้งาน Facebook ของนักศึกษาระดับการศึกษาปริญญาโท มหาวิทยาลัยศิลปากร.” วิทยานิพนธ์บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2556.

พัน ฉัตรไชยยันต์. “วัฒนธรรมแฟน: กรณีศึกษาเชิงชาติพันธุ์วรรณา เป๊ก ผลิตโชค แฟนคลับ.” *วารสารนิเทศศาสตร์*, 38(2), 2563. (35–51).

ภัทรนันท์ หนุนภักดี. “แฟนคลับ: กระบวนการกลุ่มและพฤติกรรมสมาชิก.” วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2550.

สุชานาถ กิตติสุรินทร์ และสรรพัชญ์ วัฒนสิงห์. (2565, 28 มกราคม). READING IS EVERYWHERE: คุยกับ รวิวร มะหะสิทธิ์ พ่อบ้านแห่ง readAwrite เรื่องการเติบโตของเว็บอ่านเขียนนิยายออนไลน์. Capital. จาก https://capitalread.co/entreplanner–readawrite/.

อารดา ปรีชาปัญญา. “การวิเคราะห์อัตลักษณ์ นวนิยายไทยบนอินเทอร์เน็ต.” วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2553.

ลงทุนแมน. (2564, 2 พฤศจิกายน). Meb แพลตฟอร์มขายอีบุ๊กของไทยที่โตระเบิด. จาก https://web.facebook.com/longtunman/photos/Meb.

readAwrite. (2554). ข้อตกลงและการจ่ายเงิน. https://www.readawrite.com/?action = agreement_of_payment.

Sisunmay. (2563, 3 กุมภาพันธ์). วิเคราะห์ readAwrite (Group Linkedin). จาก https://dev.to/sisunmay/readawrite–group–linkedin–f2d.

SME Thailand. (2564, 3 สิงหาคม). เปลี่ยนแพสชั่นให้เป็นเงิน 4 แพลตฟอร์มนักเขียนออนไลน์ สร้างรายได้แบบไม่จำกัด. จาก https://www.smethailandclub.com/index.php/startup–qlife/7271.html

SME Thailand. (2564, 30 มิถุนายน). หนทางสร้างรายได้หลักแสนจากงานเขียน ทำยังไง! คุยกับนักเขียนออนไลน์มาแชร์ประสบการณ์จริง. จาก https://www.smethailandclub.com/startup–startingabusiness/8223.htm

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566

บทความวิจัย

หัวนายแรง :การสื่อสารเชิงสังคมผ่านวรรณกรรมพื้นบ้าน

HUA NAI RANG :SOCIAL COMMUNICATION THROUGH FOLK LITERATURE

วีรินทร์ภัทร์ บูรณะสระกวี (WEERINPHAT BOORANASAKAWEE)*
อุดมวิทย์ นักดนตรี (UDOMWIT NAKDONTREE)**
จิราภา สุภา (CHIRAPA SUPA)***
ธนิยาภรณ์ ศรีหาตา (TANIYABHORN SRIHATA)****

วันที่รับบทความ 4 มกราคม 2565
วันที่แก้ไขบทความ 31 กรกฎาคม 2565
วันที่ตอบรับบทความ 19 สิงหาคม 2565

บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัยเรื่องหัวนายแรง : การสื่อสารเชิงสังคมผ่านวรรณกรรมพื้นบ้าน มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาวิเคราะห์การสื่อสารเชิงสังคมผ่านวรรณกรรมพื้นบ้านภาคใต้ เรื่อง หัวนายแรง เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยเก็บข้อมูลภาคสนาม จากการสัมภาษณ์และสังเกตุการณ์ ซึ่งมีกลุ่มผู้ให้ข้อมูล คือ คนในชุมชน คนที่เข้าร่วมพิธีกรรม และปราชญ์ชาวบ้าน แล้วรวบรวมข้อมูล นำมาวิเคราะห์และสังเคราะห์ มาเรียบเรียงเชิงพรรณนา ผลการวิจัยพบว่า การสื่อสารในหลากหลายบริบททางสังคมของชุมชนผ่านวรรณกรรม ดังนี้ 1. ความเชื่อและความศรัทธาปรากฏในรูปแบบพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์ สัญลักษณ์รูปปั้นจำลอง “ทวดนายแรง” และอนุสรณ์ในทางสถาปัตยกรรม “หินหัวนายแรง” เพื่อเป็นการระลึกถึง

* ดร., สาขาวิชานิเทศศาสตร์บูรณาการ, คณะศิลปศาสตร์, มหาวิทยาลัยแม่โจ้, E-mail: ajratchakorn.p@gmail.com
Ph.D., Program in Integrated Communication, Faculty of Arts, Maejo University
** ดร., สาขาวิชานิเทศศาสตร์บูรณาการ, คณะศิลปศาสตร์, มหาวิทยาลัยแม่โจ้
Ph.D., Program in Integrated Communication, Faculty of Arts, Maejo University
*** อาจารย์ประจำสาขาวิชานิเทศศาสตร์บูรณาการ, คณะศิลปศาสตร์, มหาวิทยาลัยแม่โจ้
Lecturer, Program in Integrated Communication, Faculty of Arts, Maejo University
**** อาจารย์ประจำสาขาวิชานิเทศศาสตร์บูรณาการ, คณะศิลปศาสตร์, มหาวิทยาลัยแม่โจ้
Lecturer, Program in Integrated Communication, Faculty of Arts, Maejo University

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566

วีรบุรุษ และเป็นหลักฐานที่สะท้อนความเชื่อความศรัทธาของคนในชุมชน 2. ขนบธรรมเนียม (พิธีกรรม) ในรูปแบบการบนบาน และการบวงสรวง จนก่อให้เกิดขนบธรรมเนียมปฏิบัติสืบต่อกันมา มีลักษณะของการผสมผสานระหว่างความเชื่อเรื่องผี และความเชื่อของพระพุทธศาสนาดำรงอยู่ด้วยกัน สร้างความคาดหวัง สัญลักษณ์ และพลังในเชิงบวกให้กับคนในชุมชน วรรณกรรมพื้นบ้านภาคใต้เรื่องนี้ยังสอดแทรกความเข้มแข็งทางด้านวัฒนธรรมและวิถีชีวิตชุมชน รวมไปถึงสัญลักษณ์ ขนบ และอัตลักษณ์ของความเป็นภาคใต้ไว้อย่างชัดเจน

คำสำคัญ: หัวนายแรง / สื่อสารเชิงสังคม / วรรณกรรมพื้นบ้าน

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566

Abstract

A research study on Hua Nai Rang : Social Communication through Folk Literature have a purpose To study and analyze social communication through southern folk literature titled Hua Nai Rang. This is a qualitative research. by collecting field data From interviews and observations There is a group of informants, namely people in the community, people who participated in the ritual. and local philosophers then collect information be analyzed and synthesized to compile descriptively The results showed that Communicating in a variety of social contexts through literature as follows: 1. Beliefs and beliefs which appears in the form of a sacred space The symbol of the sculpture "Great-grandfather Mr. Rang" and monuments in architecture "Hin Hua Nai Rang" to commemorate the heroes and is evidence that reflects the beliefs and beliefs of the people in the community and sacrifice until causing the traditions and practices to continue There are characteristics of a combination of animism. and the beliefs of Buddhism live together Create expectations, symbols and positive energy for people in the community. This southern folk literature also inserts the strength of the culture and the way of life of the community. including the symbols, traditions and identity of the South clearly

Keywords: Hua Nai Rang / Social communication / Folk literature

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566

บทนำ

มนุษย์เป็นสัตว์สังคมที่ดำรงอยู่ร่วมกัน โดยใช้ประโยชน์ซึ่งกันและกัน มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ความรู้ หรือทัศนคติผ่านกระบวนการแสดงความสัมพันธ์หรือการสื่อความหมายในรูปแบบของการสื่อสาร ซึ่งอาจจะมีลักษณะที่แตกต่างกันไปของแต่ละบุคคล เพื่อให้ดำรงอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข ดังนั้น การสื่อสารจึงถือว่าเป็นกิจกรรมสำคัญของมนุษย์ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันอย่างหนึ่ง เมื่อมนุษย์อยู่ร่วมกันในสังคมจำนวนมากจะต้องหาวิธีการสื่อสารโดยผ่านสื่ออันเป็นตัวกลางในหลากหลายรูปแบบ เช่น เพลง เรื่องเล่า นิทาน ตำนาน วรรณกรรม เป็นต้น แล้วสื่อนั้นจะทำหน้าที่เปรียบเสมือนสาร ในการบอกเล่าวิถีชีวิตความเป็นมาอันเด่นชัดจนกลายเป็นอัตลักษณ์ของปัจเจกบุคคลและสังคม หากต้องการให้การสื่อสารเกิดประสิทธิภาพสูงสุดอาจจะต้องคำนึงถึงปัจจัยในองค์ประกอบของการสื่อสาร อันได้แก่ ผู้ส่งสาร ผู้รับสาร ช่องทางการสื่อสาร และตัวสาร โดยพิจารณาทั้งทักษะการสื่อสารของผู้ส่งสาร ทัศนคติ ความรู้ ระบบทางสังคม วัฒนธรรมของคู่สื่อสาร เนื้อหาสาระ รวมไปถึงช่องทางการสื่อสารที่เหมาะสม

วรรณกรรมพื้นบ้านเองก็เป็นส่วนหนึ่งของเครื่องมือการสื่อสารที่ใช้การบอกเล่าประวัติศาสตร์และสะท้อนวิถีชีวิตเรื่องราวและเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคม ซึ่งมีการเล่าสืบต่อกันมาจากรุ่นสู่รุ่น และจะเกิดขึ้นเฉพาะในแต่ละพื้นที่ อาจเกิดจากเรื่องจริงหรือเรื่องสมมุติก็ได้ ทำให้วรรณกรรมพื้นบ้าน รับใช้ชีวิตหลากหลายแง่มุมมาจากการเล่านิทาน ตำนาน ขับร้อง เสภา เป็นต้น ในบางเรื่องก็ให้คติธรรมและสาระที่เป็นประโยชน์ ทำให้ปฏิเสธไม่ได้ว่าวรรณกรรมพื้นบ้านเป็นเครื่องมือสะท้อนสภาพวิถีชีวิต ค่านิยม และความเชื่อของคนในสังคมนั้น ๆ อย่างมากตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน พบว่าวรรณกรรมทั้งที่เป็นมุขปาฐะเรื่องเล่า หรือการบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษรในประเทศไทยนั้นปรากฏอยู่มาก

วรรณกรรมพื้นบ้านทางภาคใต้ เรื่อง นายแรง เป็นอีกหนึ่งเรื่องราวที่เล่าขานกันจนเป็นนิทานที่บอกเล่าการสร้างพื้นที่ภาคใต้ ปรากฏในรูปแบบของนิทานบอกเล่าความเป็นมาของท้องถิ่นจังหวัดสงขลา ซึ่งได้ถูกนำมาศึกษาในหลากหลายแง่มุม เช่น มุมมองทางด้านคติธรรมของตัวละครหลักที่มีความศรัทธาต่อพระพุทธศาสนาอันแรงกล้าจนสามารถทำอัตวิบาตกรรม การแสดงสัญลักษณ์สถานที่ในพื้นที่ต่าง ๆ ของจังหวัด อีกทั้งยังเชื่อมโยงถึงลักษณะภูมิประเทศและภูมินามทางภาคใต้ เพื่อให้คนในชุมชนได้เข้าใจ ศึกษาและเรียนรู้ อันจะก่อให้เกิดความรัก หวงแหน และความภาคภูมิใจในท้องถิ่น โดยเฉพาะการเน้นย้ำคติธรรมเรื่องความเสียสละ รู้จักการช่วยเหลือบุคคลอื่นที่อ่อนแอกว่า ปลูกฝังความรักแผ่นดิน มีความกล้าหาญ พลังความแข็งแกร่ง ความเป็นผู้นำ ความมุ่งมั่นและความศรัทธาในพระพุทธศาสนาเยี่ยงบรรพบุรุษ ชื่อ นายแรง

อิทธิพลของวรรณกรรมพื้นบ้านเรื่องนี้ ส่งผลต่อวัฒนธรรม ความเชื่อ และการดำเนินชีวิตของคนในท้องถิ่น เช่น สัญลักษณ์ของหินริมหน้าผาที่สอดคล้องกับตำนานของการตัดศีรษะของนายแรง มี

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566

การปรากฏของสัญลักษณ์หินริมหน้าผา ซึ่งมีรูปทรงคล้ายศีรษะของนายแรง อยู่ในพื้นที่ตามวรรณกรรมดังกล่าว ส่งผลให้มีผู้คนจำนวนมากเดินทางมาเคารพ สักการะ จนหลายเป็นพื้นที่แห่งความศักดิ์สิทธิ์ และความเชื่อของคนในชุมชนว่านายแรงยังคงเป็นผู้ที่ปกปักษ์รักษาและดูแลพื้นที่ในเขตชุมชนเก้าเส้งให้อยู่ดีมีสุข ในอีกมุมหนึ่งสัญลักษณ์หินดังกล่าวยังเป็นเสมือนสัญลักษณ์ให้กับชาวประมงในพื้นที่ในการกำหนดพื้นที่ในการสังเกตทิศทางของการเดินเรืออีกด้วย

อย่างไรก็ตาม เรื่องหัวนายแรง ได้มีการนำมาบอกเล่าและบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษรในรูปแบบของวรรณกรรมพื้นบ้านส่งต่อจากรุ่นสู่รุ่น รวมไปถึงมีการนำมาศึกษาและวิจัยเพื่อนำไปสู่งานศิลปะในหลากหลายรูปแบบ เช่น การนำตำนานเรื่องหัวนายแรงมาสร้างสรรค์เป็นตัวละคร เรื่องการออกแบบตัวละครนายแรงสำหรับสื่ออินโฟกราฟิก การแต่งเพลงบอกเล่าเรื่องราวของตำนานหัวนายแรง และชุดการสอนเรื่องเล่าแดนใต้ รายวิชา วรรณกรรมถิ่นใต้ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เล่มที่ 2 เรื่องนายแรง ไว้สำหรับให้นักเรียนได้ศึกษาไว้เช่นกัน เป็นต้น

จากข้อมูลข้างต้นดังกล่าว ผู้วิจัยเล็งเห็นถึงวรรณกรรมพื้นบ้านภาคใต้ เรื่องหัวนายแรงนี้ เป็นเครื่องมือสำคัญในการสื่อสารเชิงสังคมในแง่มุมของวิถีชีวิต ความคิด ความเชื่อ รวมไปถึงอัตลักษณ์ของวิถีชีวิตภายในชุมชน อันจะนำไปสู่การสร้างมูลค่าของพื้นที่ในเชิงการท่องเที่ยว และสินค้าอันเป็นอัตลักษณ์ของชุมชน เพื่อให้ก่อเกิดรายได้ภายใต้บริบทของพื้นที่อีกด้วย

วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

เพื่อศึกษาวิเคราะห์การสื่อสารเชิงสังคมผ่านวรรณกรรมพื้นบ้านภาคใต้ เรื่อง หัวนายแรง

ขอบเขตของงานวิจัย

ด้านพื้นที่ในการศึกษา งานวิจัยชิ้นนี้ได้กำหนดพื้นที่ในการศึกษา คือ ตำบลเก้าเส้ง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลาเพียงเท่านั้น

ด้านเนื้อหาในการศึกษา ผู้วิจัยได้กำหนดเนื้อหาด้านเนื้อเรื่องวรรณกรรมพื้นบ้าน ศึกษาเฉพาะวรรณกรรมพื้นบ้านเรื่อง หัวนายแรง และนายแรง ที่เกิดขึ้นเฉพาะในพื้นที่เก้าเส้ง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา เท่านั้น

วิธีการดำเนินการศึกษา

การศึกษาวิจัยเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยมีการรวบรวมข้อมูล เพื่อศึกษาวิเคราะห์สังเคราะห์ ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง และเก็บข้อมูลภาคสนามจากการสัมภาษณ์ ซึ่งใช้กรณีศึกษาของ

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566

วรรณกรรมพื้นบ้านภาคใต้ เรื่องหัวนายแรง ตำบลเก้าเส้ง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา นำมาเรียบเรียงเชิงพรรณนา มีขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นค้นคว้ารวบรวมข้อมูล ศึกษาข้อมูลเบื้องต้นจากเอกสาร บทความ หนังสือ วิทยานิพนธ์ บทสัมภาษณ์ และสิ่งพิมพ์ที่เกี่ยวข้องกับวรรณกรรมพื้นบ้านภาคใต้ เรื่องหัวนายแรง จากแหล่งข้อมูล ได้แก่ วารสารสื่อออนไลน์ ห้องสมุดทักษิณคดีศึกษา

2. ขั้นเก็บข้อมูลภาคสนาม ใช้ข้อมูลภาคสนามโดยการสัมภาษณ์และสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม และไม่มีส่วนร่วมเป็นหลัก โดยดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้ สัมภาษณ์ปราชญ์ชาวบ้าน สัมภาษณ์คนในพื้นที่ สัมภาษณ์ผู้เข้าร่วมงานพิธีกรรมต่าง ๆ และบูชาในพื้นที่ ซึ่งแบบสัมภาษณ์ และมีการสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง และไม่มีโครงสร้าง เป็นแบบสัมภาษณ์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเองตามกรอบแนวความคิด และร่วมสังเกตการณ์ในพิธีกรรม ซึ่งแบบสังเกต ประกอบด้วยสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม และไม่มีส่วนร่วม รวมไปถึงการเข้าร่วมพิธีกรรม โดยมีอุปกรณ์ที่ใช้การเก็บข้อมูลภาคสนาม ดังนี้ เครื่องบันทึกเสียง กล้องถ่ายรูป และกล้องวีดีโอ (ถ่ายภาพเคลื่อนไหว)

3. ขั้นศึกษาข้อมูลจากเอกสารและภาคสนาม พร้อมตรวจสอบความน่าเชื่อถือจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ เรียบเรียงข้อมูลการสัมภาษณ์ให้เป็นลายลักษณ์อักษร เรียบเรียงภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวและสำรวจเบื้องต้น การสัมภาษณ์และการสังเกต

4. ขั้นวิเคราะห์ข้อมูล จำแนกข้อมูลจากเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการสัมภาษณ์ การสังเกตการณ์ การสนทนากลุ่ม และวิเคราะห์ปรากฏผลเป็นองค์รวม

5. ขั้นสรุปข้อมูล ใช้การวิจัยเชิงคุณภาพ นำเสนอผลโดยรูปแบบพรรณนา เรียบเรียงทำ บทสรุปจากการศึกษา อภิปรายผลและเสนอแนะ

ทบทวนวรรณกรรม

แนวคิดการเล่าเรื่อง

การเล่าเรื่องถือกำเนิดมาพร้อมกับสังคม และความเป็นมนุษย์ กล่าวคือ เรื่องเล่าเป็นเสมือนกับต้นแบบหรือสิ่งที่มนุษย์ถือกำเนิดมาด้วย สังเกตได้จากการที่มนุษย์ในหลายยุค ล้วนแต่มีการ บริโภคหรือสนใจเรื่องเล่ากันมาแต่โบราณ เรื่องเล่าปรากฏผ่านสื่อหลากหลายรูปแบบ เช่น ภาพเขียนบนผนัง เรื่องสั้น นวนิยาย สารคดี ภาพยนตร์ นิทานปรัมปรา งานศิลปะประเภทต่าง ๆ รวมถึงเรื่องเล่าความฝันของแต่ละคน ซึ่งสิ่งที่ปรากฏในฝันนั้น ๆ ก็มีลักษณะของเรื่องราวที่สามารถนำมาเล่าเป็นเรื่องได้เช่นเดียวกัน สรณัฐ ไตลังคะ (2560) ได้สรุปเรื่องศาสตร์และศิลป์ของการเล่าเรื่องไว้ ดังนี้

เรื่องเล่ามีความหมายต่าง ๆ ตามแต่ยุคสมัย ตามหลักโครงสร้างนิยมมีความซับซ้อนในเรื่องเล่า กล่าวคือ เรื่องเล่าต้องแยก ตัวเรื่อง (Story) ออกจาก โครงเรื่อง (Plot) เพราะตัวเรื่องหมายถึง

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566

เหตุการณ์ตามเวลา แต่โครงเรื่องหมายถึงวิธีในการนำเสนอตัวเรื่องนั้น ๆ ซึ่งในการเล่าเรื่องหนึ่งเรื่องนั้นสามารถเล่าได้หลากหลายวิธี หรือเล่าได้ต่างกันทำให้เรื่องมีความซับซ้อนขึ้น นำไปสู่การตีความที่ต่างกันด้วย

วิธีการดำเนินงานของการเล่าเรื่อง มี 2 วิธี ได้แก่

1) การเชื่อมโยงการกระทำหรือเหตุการณ์เข้าด้วยกันตามลำดับเหตุการณ์หรือตามหลักของเหตุและผล

2) การจัดหาองค์ประกอบอื่น ๆ มาเสริมให้เกิดความเข้มข้นขึ้นหรือก่อให้เกิดความเข้าใจที่ปะติดปะต่อจากสิ่งที่เห็นได้ทันที ไม่ว่าจะเป็นองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับตัวละคร และฉาก เป็นต้น

ในงานวิจัยเกี่ยวกับเรื่องเล่าเพื่อนำมาสร้างอัตลักษณ์ของชุมชน เช่น เรื่ององค์ความรู้เกี่ยวกับเรื่องเล่าชุมชนเพื่อสร้างจุดเด่นของแหล่งท่องเที่ยว ในจังหวัดลำปาง ของ สุจิรา หาผล และคณะ (2556) สามารถค้นหาความเป็นตัวตนของจังหวัดที่เชื่อมโยงกับอัตลักษณ์ของเมือง สถานที่ศักดิ์สิทธิ์ สัญลักษณ์ของจังหวัด รวบรวมตำนานเรื่องเล่าจาก 13 อำเภอ ได้ 81 เรื่อง มีตำนานเรื่องเล่า 4 เรื่อง ซึ่งเรื่องราวดังกล่าวนั้น ได้เชื่อมโยงอัตลักษณ์ ประวัติความเป็นมาของเมืองลำปางกับตำนานจามเทวีวงศ์ อันเป็นภูมิหลัง ภูมวงศ์ ส่วนที่เชื่อมโยงกับพุทธตำนาน เป็นภูมิธรรม และส่วนที่เชื่อมโยงกับวัฒนธรรม จารีต ประเพณี เป็นภูมิวัฒนธรรม ภูมิปัญญา และเรื่อง การสร้างเรื่องเล่าของแหล่งท่องเที่ยวเชิงสุขภาพในจังหวัดเชียงราย ของ กรกนก นิลดำ (2563) โดยการนำศาสตร์ในการดูแลสุขภาพ อันเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นมาให้บริการ เพื่อส่งเสริมและบำบัดทางสุขภาพร่างกาย จิตใจ และจิตวิญญาณ นำมาสร้างการเล่าเรื่องด้วยวิธีการเล่าเรื่องที่น่าสนใจผสมผสานกับเรื่องราวของชุมชน/สินค้า/บริการ วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพเข้าไว้ด้วยกัน โดยการเพิ่มมูลค่าเพิ่มให้กับแหล่งท่องเที่ยว

การเล่าเรื่อง จึงเป็นเครื่องมือหนึ่งซึ่งใช้ในการจัดการความรู้ สามารถนำมาประยุกต์ใช้กับการสร้างความรู้ด้วยตนเอง เพื่อค้นหาบทเรียนและปัจจัยความสำเร็จจากเรื่องราวที่ถ่ายทอดผ่านการเล่าเรื่อง ซึ่งอาจจะเป็นเทคนิคในการดึงความรู้ที่ฝังลึกในตัวตน (Tacit Knowledge) นำมาอธิบายและแปลงเป็นข้อมูลเชิงปริมาณหรือเรื่องราวที่เข้าใจได้ยาก ให้กลายเป็นความรู้ที่ชัดแจ้ง (Explicit Knowledge) สกัดเป็นความรู้ที่สามารถบันทึกและเก็บรวบรวมหรือถ่ายทอดได้ โดยทั่วไปมักเลือกเรื่องราวที่เป็นความสำเร็จ (Success Story) เพื่อสร้างแรงบันดาลใจ สร้างบรรยากาศความคิดเชิงบวกและกระตุ้นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การสร้างคุณค่าให้สิ่งหนึ่งสิ่งใดได้ดีอีกด้วย

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566

ผลการศึกษา

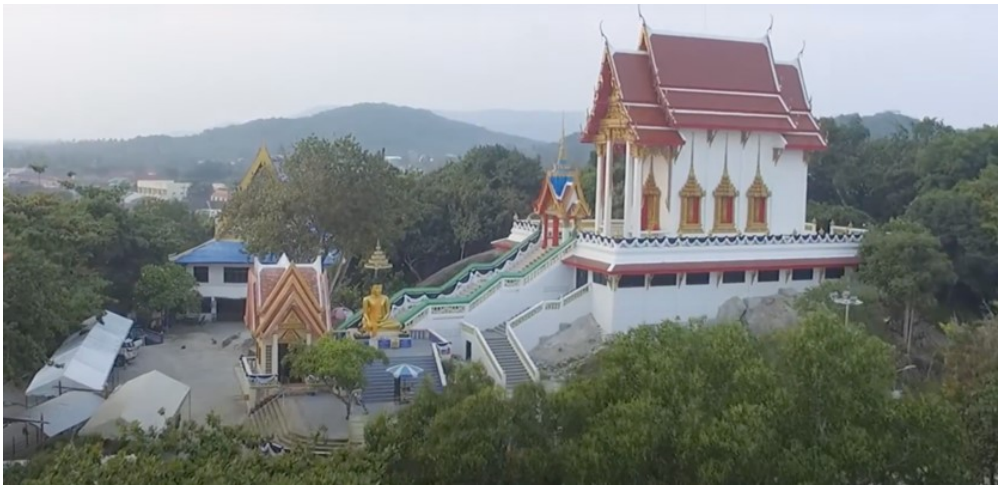
วรรณกรรมพื้นบ้านภาคใต้ เรื่องหัวนายแรง เป็นเรื่องราวที่เล่าสืบต่อกันมา ซึ่งปรากฏทั้งในรูปแบบของลายลักษณ์อักษร ซึ่งไม่มีหลักฐานระบุแน่ชัดได้ว่าเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริงหรือไม่ และเกิดขึ้นในช่วงรัชสมัยใด หากแต่มีหลักฐานการบอกเล่าเรื่องราวถึงสถานที่ที่เชื่องโยงกับนามเมืองของจังหวัดสงขลาและพัทลุงอยู่หลากหลายพื้นที่ ทั้งนี้ ปัจจุบันตำนานเรื่องนายแรง ได้นำมารังสรรค์ขึ้นมาในหลากหลายรูปแบบ อันได้แก่ หนังสือ**วรรณกรรมท้องถิ่น** ของสนิท บุญฤทธิ์ ในรูปแบบนิทานประกอบภาพ ประเภทร้อยกรอง มีการใส่เรื่องราวเป็นภาพวาด เล่าเรื่องด้วยสำนวนภาษาท้องถิ่นภาคใต้ ป้ายโฆษณาประชาสัมพันธ์ในบริเวณพื้นที่หัวนายแรง รูปแบบบทร้อยแก้ว ของ กิตติธัช มณีโชติ ประเภทร้อยแก้ว กลอนแปด ซึ่งใช้สำนวนสอดแทรกของคำพื้นบ้านภาคใต้ การบอกเล่าจากปราชญ์ชาวบ้าน รวมไปถึงรูปแบบป้ายโฆษณาประชาสัมพันธ์ในบริเวณพื้นที่ จากการบอกเล่าเรื่องราววรรณกรรมดังกล่าว ในบริบทของสังคม วรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่องหัวนายแรงนี้ ยังได้สะท้อนให้เห็นการสื่อสารในหลากหลายบริบทวิถีชีวิตทางสังคมของภาคใต้ ดังนี้

1. ความเชื่อและความศรัทธา เรื่อง หัวนายแรง เป็นเรื่องราวการระลึกถึงวีรบุรุษของชุมชนที่ชื่อนายแรง ผ่านการบอกเล่า และเป็นหลักฐานที่สอดคล้องกันพื้นที่ในปัจจุบัน ในมุมมองสะท้อนความเชื่อและความศรัทธา ดังต่อไปนี้

1.1 พื้นที่ศักดิ์สิทธิ์ (Sacred Space) จากคำบอกเล่าของชาวบ้านที่ดูแลพื้นที่ ได้กล่าวถึงความศักดิ์สิทธิ์ของพื้นที่นี้ เช่น ช่วงที่พายุปาบึกเข้ามาในภาคใต้ กรมอุตุนิยมวิทยาประกาศเตือนให้อพยพ เพราะจะเข้าเก้าเส้งเต็ม ๆ ผมดูแลพื้นที่ที่หัวนายแรง วันนั้นผมก็อยู่ที่นี่ เชื่อไหมว่า พายุพัดผ่านเก้าเส้งไปอย่างไม่น่าเชื่อ บริเวณพื้นที่ใกล้ ๆ เขาโดนกันหมด เก้าเส้งรอดอยู่ที่เดียว ผมเชื่อว่า นายแรงช่วยพวกเราไว้ (เปี้ยน สุวรรณทวี, สัมภาษณ์, 12 มิถุนายน 2562) ปกติผมเป็นคนดูแลพื้นที่นี้ วันหนึ่งผมทาสีโบสถ์ พลาดพลั้งตกลงมาเกือบตาย อยู่โรงพยาบาลหมอบอกว่าอาจจะเป็นอัมพฤกษ์ ระหว่างที่ผมอยู่โรงพยาบาลผมนึกถึงนายแรง กล่าวขอโทษที่อาจจะไปลบลู่โดยไม่รู้ตัว และไหว้ขอให้ท่านช่วยให้หายด้วย คืนนั้นผมฝันถึงนายแรง ท่านมาบอกว่าถ้าช่วยจะทำอะไรให้ ผมตอบไปว่าจะดูแลพื้นที่ให้ตลอดชีวิต ประมาณสามสัปดาห์ผมเริ่มเดินได้ และหายเป็นปกติเหมือนปัจจุบัน แล้วยังมีหลายคนมาบนบาน ขอลูก ขอความสำเร็จทางด้านการทำงาน ขอคู่ครอง แล้วได้กันเยอะ ก็กลับมาแก้บนกัน (ศรายุทธ สุขศรีราช, สัมภาษณ์, 12 มิถุนายน 2562)

จากคำสัมภาษณ์ของคนในชุมชน จะเห็นได้ว่า พื้นที่หัวนายแรง เป็นสถาปัตยกรรมทางธรรมชาติ ตามหลักฐานที่ปรากฏอยู่ในวรรณกรรมพื้นบ้าน คำบอกเล่า หรือหลักฐานจากป้ายประชาสัมพันธ์ในพื้นที่ชุมชน ลักษณะเด่นชัดของหินหัวนายแรงคล้ายคลึงกับศีรษะของนายแรง ตามเนื้อเรื่องว่า สั่งให้ลูกน้องตัดและให้ปิดปากถ้ำ เพื่อคอยเฝ้าทรัพย์สินของตนเองที่จะนำไปร่วมสร้าง

พระบรมธาตุเจดีย์ตามความเชื่อของคนในชุมชน และมีการทำพิธีกรรมบูชาบวงสรวงทุกปี คนในชุมชนยังเคารพ เลื่อมใส และเป็นที่พึ่งทางจิตใจ เพราะต่างมีความเชื่อว่า นายแรงยังคงปกป้องพื้นที่นี้ ทำให้พื้นที่หินหัวนายแรงกลายเป็นพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์ยิ่งขึ้น ทั้งยังมีการสร้างกรอบของพื้นที่ทางด้านศาสนาในรูปแบบของวัดเขาเก้าแสน ซึ่งพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์ตามความเชื่อทางด้านศาสนา จัดได้เป็นสองรูปแบบ คือ ทางโลกสามัญ (Profane World) และทางโลกศักดิ์สิทธิ์ (Sacred World) เพื่อสัมผัสหรือเข้าถึงมนุษย์จึงสร้างพื้นที่เฉพาะสำหรับเชื่อมโยงระหว่างโลกสามัญของผู้คนกับโลกความเชื่อของอำนาจเหนือธรรมชาติหรือวิญญาณ เพื่อประกอบพิธีกรรม หรือที่เรียกว่า พื้นที่ศักดิ์สิทธิ์ โดย ศรีศักร วัลลิโภดม (2544) ได้กล่าวถึงวิธีการสังเกตลักษณะของพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์ อันได้แก่ ลักษณะเชิงพื้นที่มักอยู่ในตำแหน่งภูมิประเทศที่โดดเด่น มีความเกี่ยวข้องกับเรื่องเล่าของชุมชน สร้างความหมายหรือความสำคัญให้กับพื้นที่ในชุมชนจนถึงปัจจุบัน และมีร่องรอยกิจกรรมทางศาสนาที่ถูกทำให้เชื่อว่า เป็น ร่องรอยศักดิ์สิทธิ์ปรากฏอยู่ โดยมีความเกี่ยวข้องกับเรื่องเล่าในพื้นที่ชุมชน จากการประกอบสร้างพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์หัวนายแรง จะประกอบสร้างผ่านตำนาน และเรื่องเล่า ที่แตกต่างกันออกไป โดยชาวบ้านเชื่อว่านายแรงยังคงปกปักษ์รักษาพื้นที่เก้าเส้งให้คงอยู่ ด้วยปรากฏการณ์จากธรรมชาติหรือนอกเหนือธรรมชาติ อีกทั้งยังมีการปลูกสร้างวัดเขาเก้าแสน (ภาพที่ 1) เพื่อสร้างกรอบ ขอบเขต สนับสนุนและตอกย้ำพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์ ให้กลายเป็นที่ยึดเหนี่ยวทางจิตใจของชาวบ้าน



ภาพที่ 1 สภาพพื้นที่โดยรวมบริเวณวัดเขาเก้าแสน จ.สงขลา

ที่มา : https://www.youtube.com/watch?v=NSU1z9wAKOY

1.2 การสร้างสัญลักษณ์รูปปั้นจำลอง “ทวดนายแรง” (ภาพที่ 2) จากความเชื่อและความศรัทธาจากวรรณกรรมพื้นบ้านเรื่องนี้ จึงทำให้เกิดการสร้างรูปจำลองตามจินตภาพของผู้สร้างและคนในชุมชน โดยศรายุทธ สุขศรีราช (สัมภาษณ์, 12 มิถุนายน 2562) เล่าว่า เราให้ช่างมาปั้นทวดตามที่เขาเล่ากันมาและความฝันของลุงเปี้ยน แกบอกว่าทวดเป็นคนชวาที่รูปร่างกำยำ แข็งแรง สูงใหญ่

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566

มีหนวดเครายาวเหมือนฤาษี แล้วแกเป็นนายหัวเรือ จึงต้องมีไม้พายประจำตัวเสมือนเป็นผู้นำ ใส่กางเกงแบบชาวเล และที่สำคัญทวดชอบสีแดง การแต่งกายหรือสีผิวเลยเป็นสีตามที่ทวดชอบ รูปปั้นทวดเลยมีหน้าตาตามที่เห็น ดังนั้น วรรณกรรมพื้นบ้านเชิงวีรบุรุษ จึงอาจจะเป็นเหตุของการสร้างรูปเคารพ (Object of Worship) อันเป็นวัตถุที่สร้างขึ้นเพื่อใช้เป็นตัวแทน (Representation) ของความเชื่อทางศาสนา เป็นเครื่องหมาย หรือสัญญะ ในการนำมาแสดงออกซึ่งความเชื่อและความศรัทธาของคนในชุมชนหรือสังคม มีการร่วมกันคิดร่วมกันทำ สร้างให้มีรูปร่าง ลักษณะตามความเชื่อ หลักฐานและรสนิยมของท้องถิ่น ผสมผสานกับประวัติ ตำนาน เรื่องเล่า เพื่อให้การสร้างรูปเคารพมีเหตุผลมากพอให้สังคมยอมรับว่าจะเกิดประโยชน์ต่อตนเองและสังคม ซึ่งตำนานเหล่านั้นล้วนมีความเกี่ยวข้องกับความศักดิ์สิทธิ์ และปาฏิหาริย์เกินความเป็นปกติของมนุษย์ ปรากฏในรูปแบบเหนือธรรมชาติ สะท้อนให้เห็นว่าสังคมไทยยังคงเชื่อในตำนาน ประวัติความเป็นมา ว่าเป็นความจริง และเป็นสิ่งที่ถูกต้อง ยิ่งมีอภินิหารเท่าไรก็ยิ่งมีความศักดิ์สิทธิ์มากเท่านั้น การสร้างรูปเคารพจำลอง “ทวดนายแรง”

จึงอาจกล่าวได้ว่า เป็นการแสดงออกถึงสัญลักษณ์แทนบุคคลในตำนานตามจินตนาการและจินตภาพที่สร้างขึ้นของคนในชุมชน ในการเคารพและประกอบพิธีกรรมตามความเชื่อเป็นสัญญะอย่างหนึ่งที่ทำหน้าที่เปรียบเสมือนสื่อแสดงความปรารถนา ความเชื่อ ความศรัทธาต่อบุคคลที่นำเสนอมา รวมไปถึงการทำซ้ำหรือกล่าวซ้ำ ๆ เพื่อยืนยันประวัติความเป็นมา ทั้งยังช่วยเติมพลังความศักดิ์สิทธิ์ให้กับวีรบุรุษที่มีการกล่าวถึงในวรรณกรรมพื้นบ้านภาคใต้อย่างหัวนายแรง

ภาพที่ 2 รูปปั้นจำลองทวดนายแรง
ที่มา : วีรินทร์ภัทร์ บูรณะสระกวี

1.3 การสร้างอนุสรณ์ในทางสถาปัตยกรรม “หินหัวนายแรง” (ภาพที่ 3) ในพื้นที่บริเวณตำบลเก้าเส้ง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา มีลักษณะภูมิประเทศเป็นภูเขาที่ยื่นออกมาจากฝั่งไปสู่ทะเล เป็นแหลม ซึ่งบริเวณยอดเขามีหินที่มีลักษณะคล้ายศีรษะของมนุษย์ ซึ่ง มนัสสวาส กุลวงศ์

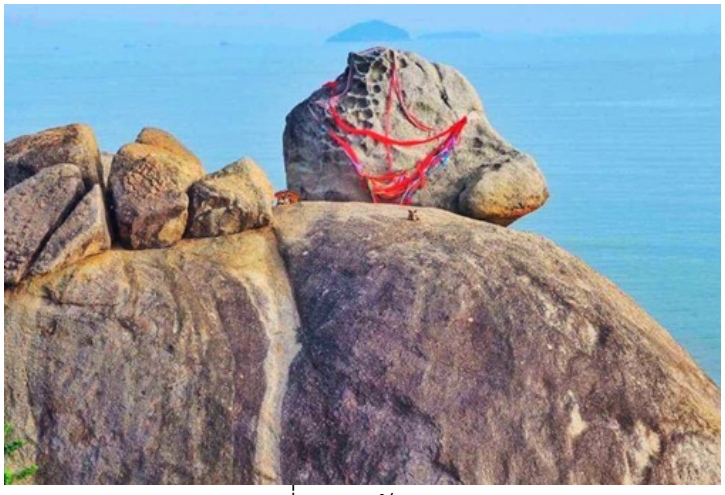
Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566

(สัมภาษณ์, 14 มิถุนายน 2562) กล่าวถึงหินหัวนายแรงว่า น่าจะเกิดมาตามธรรมชาติของการกัดกร่อนลม ฝน หรืออาจจะเป็นการเคลื่อนที่ของวัตถุผนวกกับธรรมชาติรังสรรค์ ผนวกกับเรื่องเล่าของชุมชน ลักษณะของหินที่คล้ายกับหัวของนายแรง จึงเกิดเป็นสัญญะของตำนาน ถึงจะยังไงก็แล้วแต่มันก็ทำให้เกิดเป็นแหล่งท่องเที่ยวใหม่ในชุมชนเก้าเส้ง บริเวณเขาเก้าแสน ประจวบเหมาะกับพื้นที่หัวนายแรงอยู่บนเขามันเด่นเป็นสง่าอยู่ทรงแหลมเล็ก ๆ สามารถมองเห็นความสวยงามของทะเลได้ ทำให้เป็นสถานที่สำคัญ (Landmark) ของจังหวัดได้อีกด้วย

หินนายแรงจึงมีลักษณะเป็นรูปแบบสถาปัตยกรรมอย่างหนึ่ง หากจะกล่าวถึงงานสถาปัตยกรรม อันเป็นตัวสะท้อนให้เราเข้าใจในเนื้อหาสาระหรือแก่นที่มาของงาน ผ่านสิ่งที่เรามองเห็นหรือกายภาพของสถาปัตยกรรม ซึ่งอาจจะเกิดจากปัจจัยแวดล้อมหลายอย่างที่ผลักดันและกำหนดลักษณะการแสดงออกในแบบที่มองเห็นและมองไม่เห็น ให้เราสามารถตีความ รับรู้และเข้าใจได้ ทั้งนี้สถาปัตยกรรมจะแสดงออกมามากน้อยเพียงใด ก็ขึ้นอยู่กับลักษณะแนวคิดในการสร้างสรรค์วัตถุประสงค์ ตามความต้องการ และความเหมาะสม ตลอดจนการยอมรับในกลุ่มผู้สร้างสรรค์เอง ว่าจะให้เป็นไปในทิศทางใด อะไรคือปัจจัยสำคัญและเงื่อนไข สถาปัตยกรรมในช่วงแรกนั้น ถูกสร้างเพื่อตอบสนองความต้องการของมนุษย์เป็นหลัก และมักจะสัมพันธ์กับบริบท (Context) หรือกิจกรรมในพื้นที่ เน้นสะท้อนออกมาในตัววัสดุ (Materials) และ รูปลักษณ์ (Form) จนถึงลักษณะโครงสร้าง เทคนิควิธีการก่อสร้างในการสร้างสรรค์ ต่อมาในยุคแห่งความเชื่อความศรัทธา มนุษย์เชื่อเรื่องวิญญาณจึงเกิดการผสมผสานกับแนวคิดของวิถีชีวิตและความเป็นอยู่ มีการถ่ายทอดสื่อสารผ่านการแสดงออกให้เห็นแบบสัมผัสได้ อาจเกิดจากเพียงแค่ความคิด จินตนาการ หรือความกลัวแฝงอยู่ในใจ ความเชื่อเหล่านั้นสะท้อนออกมาให้เห็นในเชิงสถาปัตยกรรม ซึ่งรูปแบบก็จะแตกต่างกันออกไปตามแนวคิด หรือเรื่องราวของชุมชนหรือสังคมนั้น ๆ ที่มีต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์เคารพนับถือบูชา

ทั้งนี้ บริบทแวดล้อมก็จะผลักให้เกิดรายละเอียดที่แตกต่างกันออกไปด้วย ซึ่งในบางครั้งตำนานก็แต่งขึ้นเพื่อให้สอดคล้องกับท้องถิ่น หรือสภาพภูมิประเทศพื้นที่นั้น หรือบางครั้งสร้างเพื่อให้คนในท้องถิ่นรู้จัก ให้เกิดความภาคภูมิใจกับอัตลักษณ์ท้องถิ่นของตัวเอง ดังนั้น ไม่อาจจะตอบได้ว่าตำนานนี้มีจริงหรือไม่จริง (ธรรมนิตย์ นิยมรัตน์, สัมภาษณ์, 12 มิถุนายน 2562) เรื่องราววรรณกรรมพื้นบ้านภาคใต้ เรื่องหัวนายแรงนี้ ยังปรากฏสะท้อนผ่านสถาปัตยกรรมริมหน้าผา เป็นรูปหิน ซึ่งกล่าวได้ว่า มีลักษณะสัมพันธ์สอดคล้องกับบริบทสภาพแวดล้อม ไม่ว่าจะเป็นภูมิอากาศ ภูมิประเทศ และบริบทที่เป็นนามธรรมอย่างความเชื่อความศรัทธา ผนวกกับกระบวนการสร้างตำนานวรรณกรรม ให้เห็นเป็นรูปธรรมที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น จึงเกิดการประกอบสร้าง และก่อรูปของสถาปัตยกรรมที่เชื่อมโยงกับวรรณกรรมพื้นบ้านภาคใต้ของชุมชนเก้าเส้ง เรื่อง หัวนายแรง ได้เช่นกัน

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566



ภาพที่ 3 หินหัวนายแรง

ที่มา : https://www.museumthailand.com/th/2423/storytelling/หัวนายแรง/

2. สร้างขนบธรรมเนียม (พิธีกรรม) วรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่องหัวนายแรง ก่อร่างสร้างความเชื่อและความศรัทธาให้กับคนในชุมชน จนเกิดขนบธรรมเนียมปฏิบัติสืบต่อกันมาจากรุ่นสู่รุ่นจนเรียกว่าเป็น “พิธีกรรม” ซึ่งมีลักษณะเด่นของการผสมผสานระหว่างความเชื่อเรื่องภูตผี และความเชื่อของพระพุทธศาสนาดำรงอยู่ด้วยกัน สร้างความคาดหวัง สัญลักษณ์ และพลังในเชิงบวกให้กับคนในชุมชนนำไปสู่ผลของความเชื่อ หากแต่กระทำไม่ดีหรือขาดซึ่งการประกอบพิธีกรรม อาจจะเป็นพลังในเชิงลบได้ ซึ่งพิธีกรรมที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อและความศรัทธาของวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่องหัวนายแรง ก่อให้เกิดพิธีกรรม ดังต่อไปนี้

2.1 การบนบาน ด้วยความเชื่อที่ว่า นายแรงยังคงสิงสถิต ปกปักษ์ ดูแลรักษา อยู่ ณ เขาเก้าแสน ตำบลเก้าเส้ง จังหวัดสงขลา ทำให้มีผู้ที่มีความเชื่อและความศรัทธาเข้ามากราบขอพรและบนบาน เพื่อบันดาลใจตามปรารถนาของผู้เข้ามา เช่น ขอบุตรธิดา ขอให้สำเร็จทางด้านการงาน ขอเรื่องสุขภาพที่แข็งแรงสมบูรณ์ หายจากโรคภัยไข้เจ็บ เป็นต้น ตามที่ ศรายุทธ สุขศรีราช (สัมภาษณ์, 12 มิถุนายน 2562) กล่าวว่า ครั้งหนึ่งตกจากทางลาดของวัดเขาเก้าแสน แขนหัก เลือดคั่งในสมอง หมอบอกอาจจะเดินไม่ได้ ตนจึงตั้งจิตอธิษฐานบนบานให้หาย แล้วจะอยู่ดูแลวัดไปตลอดจนชีวิตจะหาไม่ หลังจากนั้นเกิดปาฏิหาริย์ อยู่ ๆ ก็หายดี เดินได้ พูดได้ จึงเอาผ้าแดง น้ำตาลเมา มาถวายและบอกกับทวดนายแรงในการจะมาดูเขาเก้าแสน ภายในพื้นที่เก้าเส้งนี้ ซึ่งจากเหตุการณ์ปาฏิหาริย์ที่เกิดขึ้น และความสมหวังจากการบนบานของผู้คนในชุมชนและนอกชุมชนได้ประสบตามความสำเร็จของตน ก่อให้เกิดการเดินทางกลับมากราบไหว้ หรือการแก้บนกับสิ่งที่ได้ให้สัจจะวาจาไว้ในก่อนครั้งที่มา

สิ่งของที่นำมาแก้บนนั้น ล้วนแต่มีลักษณะเฉพาะอันโดดเด่นด้วยสีแดงเป็นสำคัญ (ภาพที่ 4) ตามคำบอกเล่าของคนในชุมชนว่าทวดนายแรง หรือนายแรงมีความเชื่อว่า ท่านชื่นชอบสีแดง

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566

ของที่มาแก้บน จึงเป็นสีแดง เช่น น้ำแดง ผ้าสีแดง เป็นต้น ซึ่งในพิธีกรรมทางภาคใต้มักปรากฏผ้าแดงในการประกอบพิธีกรรมอยู่เสมอ

ความเชื่อเกี่ยวกับผ้าแดงมีอยู่หลากหลาย ในสมัยก่อนนั้นเชื่อว่าเลือดเป็นกำลังของมนุษย์ ถ้าเลือกตกก็จะอ่อนกำลัง และถ้าออกไม่หยุดก็จะตายได้ เมื่อเห็นเลือดมีลักษณะคล้ายสีแดง จึงเชื่อว่าสีแดงอาจจะทำให้เกิดกำลังจึงมักเอาดินแดงทาตัวเพื่อเป็นเครื่องป้องกันอันตรายและเหมือนทายาบำรุงกำลัง ชาวฮินดูเชื่อว่าสีแดงเป็นสีสวรรค์ ความเชื่อชาวจีนใช้ผ้าแดงหรือด้ายแดงแจกแขกในงานศพ หรือผ้าแดงชิ้นเหลี่ยมเล็กผูกกับเครื่องดนตรีไทยในพิธีไหว้ครูเพื่อความเป็นสิริมงคล ชาวไทใหญ่เรียกผ้าแดงตามภาษาพื้นเมืองว่า หมั่นคง หมั่น หรือ ผ้า หมายถึงความมั่นคง สีแดงยังสื่อถึงสีชาติ มีศิลปินหลากหลายท่าน ก็เชื่อว่าสีแดงเป็นสื่อของพลังแสงอาทิตย์ เมื่อใช้ในพิธีกรรมจะทำให้เกิดความขลัง มีพลัง มีกำลังแรงกล้า (บุษกร บิณฑสันต์, 2554: 381) ทั้งนี้ สีแดงของการแก้บนนายแรงหรือทวดนายแรง จึงอาจจะเปรียบเสมือนสื่อสัญญะของการมีอำนาจในการปกป้องดูแลพื้นที่ และความมั่นคง เฉกเช่นหินนายแรงริมหน้าผา เขาเก้าแสนได้เช่นกัน

ภาพที่ 4 เครื่องแก้บน

ที่มา : https://www.museumthailand.com/th/2423/storytelling/หัวนายแรง/

2.2 การบวงสรวง การก่อเกิดเป็นพิธีกรรมประจำปี (ภาพที่ 5) ถือว่าเป็นสิ่งสำคัญที่จะต้องมีเพื่อบูชานายแรง ซึ่ง ธรรมนิตย์ นิยมรัตน์ (สัมภาษณ์, 12 มิถุนายน 2562) ครั้งหนึ่งประมาณปี พ.ศ. 2545 เคยไปรำโนราถวายบูชาทวดนายแรงอยู่ 2-3 ปี ในช่วงวันพิธีกรรมบวงสรวง เพราะถือว่าโนราเป็นมหรสพทางพิธีกรรมมานาน ยุคแรก ๆ ที่ไม่มีถนนเข้าไปก็รำโนราอยู่ที่ตีนเขา เพราะทางขึ้นรกร้างและลำบาก ไม่มีอะไรเลย ตอนนี้มีวัดชัดเจน พิธีกรรมก็ชัดเจนตามสถานที่ที่ประกอบสร้างกันขึ้นมาเพิ่มด้วยอัน โดยพิธีบวงสรวง มีกระบวนการคล้ายกับพิธีบวงสรวงทั่วไป กล่าวคือ มีบทสวดชุมนุมเทวดา สวดสรรเสริญ และพิธีการลอยสะเดาะเคราะห์

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566

ในวันที่ 19–20 มีนาคม 2562 ที่ผ่านมา สิ่งของที่บวงสรวงก็จะเป็นสิ่งที่คาดว่านายแรงจะชื่นชอบ ได้แก่ ขนมโค อาหารทะเล (กุ้ง หอย ปู ปลา) น้ำตาลเมา โนรา หนังตะลุง ฯลฯ ทั้งนี้ เปี้ยน สุวรรณทวี (สัมภาษณ์, 12 มิถุนายน 2562) กล่าวถึง สิ่งเดียวที่ขาดไม่ได้เลย คือ ขนมโค ซึ่งจะต้องเพิ่มจำนวนตามแต่ละปีนั้น ๆ เช่น ปี 2562 ที่ผ่านมาก็จะต้องมีขนมโค จำนวน 2562 ลูก แบ่งใส่จานสามที่ คือ ที่หน้าผาหินนายแรง ที่ศาลทวดนายแรง และในโบสถ์ของวัดเก้าแสน แบ่งไปเฉลี่ยเท่า ๆ กัน หากปีไหนมีเงินทำบุญมากก็จ้างโนรามารำ แต่ปีที่แล้วเงินน้อยก็จ้างหนังกลางแปลงมาฉายโนราแทน และเมื่อกล่าวถึงขนมโค อันมีนัยแฝงตามความเชื่อของคนภาคใต้อาจหมายถึง ความกลมเกลียว เป็นปึกแผ่น ดังเช่นรูปทรงกลมอีกด้วย

ดังนั้น จากมูลเหตุข้างต้น จึงเป็นที่มาความเชื่อและความศรัทธาจนก่อเกิดเป็นพิธีกรรมดังกล่าว สืบต่อกันมาจนปัจจุบัน รวมถึงความปรารถนาของคนในชุมชน เพื่อให้อยู่รอดปลอดภัย มีความเป็นอยู่ที่ดี ห่างไกลจากความเจ็บป่วยหรือความตาย ดังนั้น หากมีเหตุที่เกิดจากสิ่งเหนือธรรมชาติที่ไม่สามารถสัมผัสได้ ย่อมทำให้คนในชุมชนให้ความสำคัญกับความเชื่อ โดยเฉพาะพิธีกรรมมากเป็นพิเศษ ทั้งนี้ พิธีกรรมยังส่งผลให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ และความสามัคคีกันในชุมชนได้ดีอีกด้วย

ภาพที่ 5 แผ่นป้ายประชาสัมพันธ์งานสมโภชน์ทวดตาแรง

ที่มา : วีรินทร์ภัทร์ บูรณะสระกวี

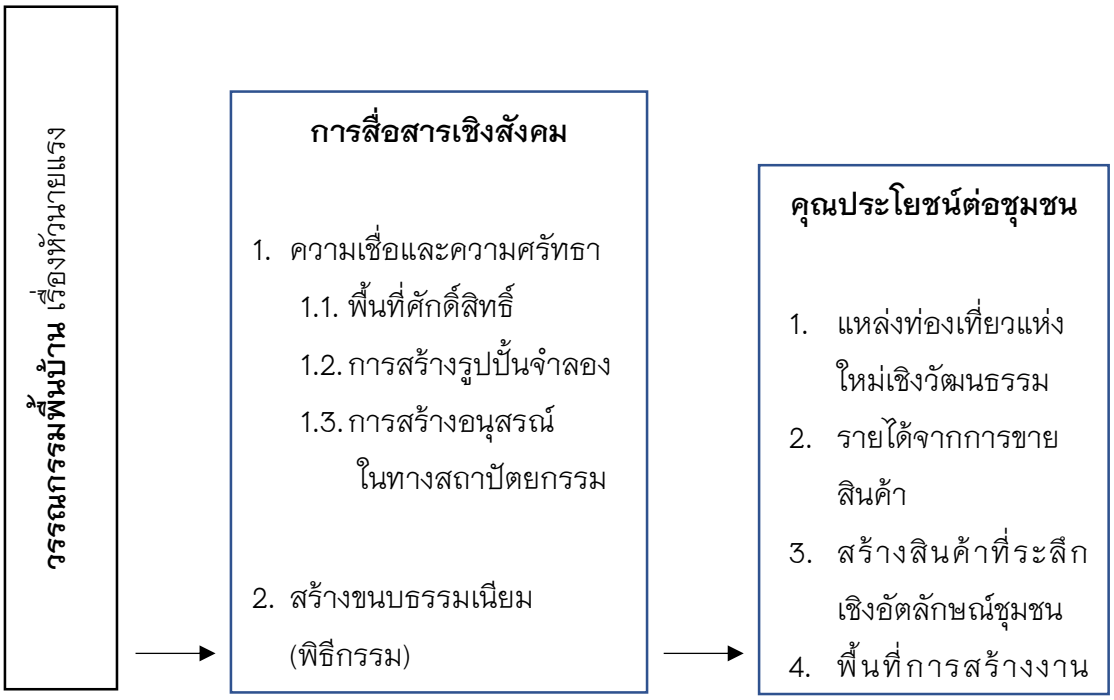
อภิปรายผล

จากการวิเคราะห์วรรณกรรมพื้นบ้านภาคใต้ เรื่องหัวนายแรง พบว่า วรรณกรรมดังกล่าวได้ทำหน้าที่สื่อสารเชิงสังคมในแง่มุมต่าง ๆ แสดงให้เห็นเด่นชัดในเรื่องนี้มีความเข้มแข็งทางด้านวิถีชีวิตกับชุมชน ทั้งด้านสถาปัตยกรรม รูปปั้นจำลอง และพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์ วรรณกรรมพื้นบ้านเรื่องนี้ยังมุ่งสอนคติธรรม สอดคล้องกับการดำเนินชีวิตของสังคมปัจจุบัน ถึงแม้ว่าจะเกิดการปรับเปลี่ยนทางด้านสภาพ

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566

สังคม และการเข้ามาของเทคโนโลยีสมัยใหม่มากขึ้น ดังนั้น การประกอบสร้างและการสร้างความหมายของพื้นที่ตามวรรณกรรมพื้นบ้านภาคใต้ เรื่องหัวนายแรง สามารถสร้างความเชื่อมโยงและความสอดคล้องในพื้นที่เชิงสภาวะแวดล้อมของสังคม เพื่อรองรับความเชื่อความศรัทธาของคนในชุมชน ดังเช่น ดวงมน จิตร์จำนงค์ (2523: 56) กล่าวว่า วรรณกรรมเป็นเครื่องมือหนึ่งที่สะท้อนสภาพวิถีชีวิตและสังคม เพราะสังคมมีอิทธิพลต่อการสร้างจินตนาการและความรู้สึกของผู้รังสรรค์วรรณกรรม ซึ่งความคิดเห็นของผู้รังสรรค์อาจเป็นเสมือนตัวแทนความคิดของคนในสังคม อาจจะเป็นความคิดที่คล้อยตามหรือความคิดที่คัดค้านสังคมของผู้รังสรรค์เองก็ได้ หรือผู้รังสรรค์อาจสร้างสรรค์ความคิดใหม่จากความคิดหรือประสบการณ์ของผู้รังสรรค์เอง หรือได้รับอิทธิพลทางด้านความคิดจากสังคมหรือวัฒนธรรมอื่นก็ได้เช่นกัน วรรณกรรมจึงมีความสัมพันธ์ และรับใช้ชีวิตในแง่มุมที่หลากหลายของสังคม ซึ่งไม่ได้ทำหน้าที่ใดหน้าที่หนึ่งทางสังคม แต่วรรณกรรมทำหน้าที่สื่อสารสังคมอย่างชัดเจน ตามที่ เจตนา นาควัชระ (2514: 15) ถ้าเราไม่รู้จักวรรณกรรมแล้ว เราก็ไม่อาจที่จะรู้จักลักษณะที่แท้จริงของสังคม เพราะวรรณกรรมชี้ให้เห็นถึงสังคมทั้งในส่วนกว้างและส่วนลึก แสดงให้เห็นถึงชีวิตในแง่มุมต่าง ๆ และในขณะเดียวกันก็สามารถที่จะสกัดเอาแก่นแท้ของสังคมนั้นออกมาให้เห็นได้อีกด้วย

ดังนั้น วรรณกรรมพื้นบ้านกับสังคมจึงไม่สามารถแยกออกจากกันได้ เนื่องจากผู้เขียนหรือผู้สร้างสรรค์วรรณกรรมมักสะท้อนและถ่ายทอดเรื่องราว เหตุการณ์ ความคิด ความรู้สึกออกมาในรูปแบบเรื่องเล่า ตำนาน หรือวรรณกรรมอย่างมีศิลปะ ซึ่งทั้งหมดล้วนอาศัยวัตถุดิบที่มาจากสังคมในช่วงขณะนั้น ทำให้วรรณกรรมในแต่ละเรื่องที่สร้างสรรค์ขึ้นในแต่ละยุคสมัยจึงสะท้อนให้เห็นภาพของวิถีชีวิต อัตลักษณ์ของคนในสังคม รวมไปถึงภาษาและวัฒนธรรม จึงปฏิเสธไม่ได้ว่า วรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง หัวนายแรงนี้ เปรียบเสมือนเครื่องมือที่สื่อสารเชิงสังคมของชุมชนทางภาคใต้ ตามบทบาทของวิถีชีวิตการเป็นอยู่ในรูปแบบชาวเล ค่านิยม และความเชื่อความศรัทธาที่มีต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์ในรูปแบบสถาปัตยกรรมริมหน้าผา จนก่อเกิดเป็นรูปปั้นจำลองแล้วนำไปสู่การบนบานและบวงสรวง จนก่อเกิดเป็นพิธีกรรมตามแบบวัฒนธรรมภาคใต้ ส่งผลให้เกิดการสร้างมูลค่าเพิ่มและการต่อยอดทางด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมให้กับพื้นที่ชุมชน นำมาซึ่งรายได้จากผลผลิตต่าง ๆ ต่อไปได้ดีอีกด้วย ดังเช่น แผนผัง 1: กระบวนการสื่อสารเชิงสังคมจากวรรณกรรมพื้นบ้าน



แผนผัง 1 กระบวนการสื่อสารเชิงสังคมจากวรรณกรรมพื้นบ้าน

ข้อเสนอแนะ

ในปัจจุบันมีการพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลกำลังเข้ามาสู่สังคมโลก และมีการก้าวกระโดดอย่างรวดเร็ว ก่อให้เกิดการเชื่อมโยงของข้อมูลในหลายมิติ รวมไปถึงเครือข่ายที่ไร้พรมแดน ทำให้สามารถส่งผ่านข้อมูลได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ดังนั้น เพื่อให้การดำรงคงอยู่ของวรรณกรรมพื้นบ้านไปยังกลุ่มคนรุ่นหลัง จึงอาจจะต้องมีการผลิตซ้ำ เปลี่ยนแปลงหรือพัฒนาสื่อเพื่อส่งเสริมการสื่อสารให้ทันสมัยอยู่เสมอ เช่น หนังสือวรรณกรรมพื้นบ้านในรูปแบบออนไลน์ (E-book) การนำวรรณกรรมพื้นบ้านมาสร้างสรรค์ในรูปแบบลักษณะของละครโทรทัศน์ ละครเวที หรือรูปแบบอื่น ๆ รวมไปถึงการนำแก่นของเรื่องมาตีความเพื่อสื่อความหมายสะท้อนสังคมในปัจจุบัน เป็นต้น ทั้งนี้วรรณกรรมพื้นบ้านจะต้องมีการปรับตัวอยู่เสมอ เพื่อสืบทอดให้สามารถดำรงอยู่ได้ท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงของวิถีชีวิตสมัยใหม่ของคนในสังคมปัจจุบัน

รายการอ้างอิง

กรกนก นิลดำ. การสร้างการเล่าเรื่องของแหล่งท่องเที่ยวเชิงสุขภาพในจังหวัดเชียงราย. *วารสารนิเทศศาสตร์ธุรกิจบัณฑิตย์*, 14(2), (109-135), 2563.

เจตนา นาควัชระ. “วรรณคดีวิจารณ์และการศึกษาวรรณคดี.” ใน *วรรณไวทยากร*. กรุงเทพฯ : โครงการตำราสังคมศาสตร์และมนุษย์ศาสตร์, 2514.

ดวงมน จิตร์จำนงค์. *สุนทรียภาพในภาษาไทย*. กรุงเทพฯ : เคล็ดไทย, 2523.

ธรรมนิตย์ นิยมรัตน์. สัมภาษณ์. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วิชาเอกโนรา สาขาศิลปะการแสดง มหาวิทยาลัยทักษิณ, 12 มิถุนายน 2562.

บุษกร บิณฑสันต์. *ดนตรีภาคใต้ ศิลปิน การถ่ายทอดความรู้ พิธีกรรมและความเชื่อ*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2554.

เปี้ยน สุวรรณทวี. สัมภาษณ์. ปราชญ์ชาวบ้าน, 12 มิถุนายน 2562.

มนัสสวาส กุลวงศ์. สัมภาษณ์. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีศรีวิชัย, 14 มิถุนายน 2562.

สรณัฐ ไตลังคะ. *ศาสตร์และศิลป์แห่งการเล่าเรื่อง*. กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้ง, 2560.

สุจิรา หาผล และคณะ. องค์ความรู้เกี่ยวกับเรื่องเล่าชุมชนเพื่อสร้างจุดเด่นของแหล่งท่องเที่ยวในจังหวัดลำปาง. รายงานการวิจัย: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย, 2556.

ศรายุทธ สุขศรีราช. สัมภาษณ์. ผู้ก่อตั้งชมรมบ้านเขาออก, 12 มิถุนายน 2562.

ศรีศักร วัลลิโภดม. *พัฒนาการทางสังคม–วัฒนธรรมและพิธีกรรม*. กรุงเทพฯ : อัมรินทร์พริ้นติ้ง, 2544.

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566

บทความวิจัย

การสร้างสรรค์ศิลปะการแสดงร่วมสมัยชุด “ยอมรับหรือยอมแพ้”

THE CREATION OF A CONTEMPORARY PERFORMANCE “ACCEPT OR SURRENDER”

ศักดิ์ชัย เอี่ยมกระสินธุ์ (SAKCHAI IAMKRASIN)*

วันที่รับบทความ 19 พฤษภาคม.2566
วันที่แก้ไขบทความ 19 มิถุนายน 2566
วันที่ตอบรับบทความ 22 มิถุนายน. 2566

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัยชุด “ยอมรับหรือยอมแพ้” เพื่อสื่อสารในเรื่องการปรับตัวของมนุษย์เพื่อให้สามารถมีชีวิตรอดในภาวะวิกฤติการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา หรือโรค Covid-19 โดยการศึกษาข้อมูลของโรค Covid-19 มาประยุกต์กับวิธีการนำเสนอศิลปะการแสดงชุด “การฟ้อนดาบร่วมสมัย” ร่วมกับทฤษฎีสัญญะศาสตร์ ผ่านกลวิธีการสร้างละครแบบมีส่วนร่วม หรือ Devising Theatre ได้แก่ 1) การเลือกสรรประเด็นในการนำเสนอ ผู้วิจัยได้ทำงานร่วมกับอาจารย์ที่ปรึกษาชิ้นงาน เพื่อคัดเลือกประเด็นที่น่าสนใจและมีผลต่อการสร้างการตระหนักรู้แก่ผู้ชมในเรื่องความร้ายแรงและการป้องกันตัวเองจากเชื้อไวรัสโคโรนา โดยได้คัดเลือกประเด็นสภาวะเศรษฐกิจที่ประชาชนอยู่ในภาวะที่ต้องดิ้นรนจากจำนวนรายได้ที่ลดลงแต่รายจ่ายเพิ่มมากขึ้น ในช่วงการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส แต่กลับไม่ได้รับการพูดถึงอย่างเป็นรูปธรรมมาใช้นำเสนอในงานชิ้นนี้ 2) การเปิดพื้นที่รับฟังความคิดเห็นเพื่อใช้ในการสร้างสรรค์รูปแบบการนำเสนอ ผู้วิจัยเปิดพื้นที่ให้นักแสดงทั้ง 2 คนมีส่วนร่วมในการออกแบบและนำเสนองานสร้างสรรค์ในมุมมองของตนเองเพื่อสร้างความรู้สึกมีส่วนร่วมในงาน เช่น การฟ้อนดาบร่วมสมัยที่มีการประยุกต์ศาสตร์ของศิลปะการป้องกันตัว

* นักศึกษาศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, E-mail. s65584947001@ssru.ac.th
student of Performing Arts Program, Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566

โดยการใช้ดาบแบบไทยเดิมผ่านท่าทางการเคลื่อนไหวที่สอดแทรกสัญญะเพื่อแสดงออกถึงความหมายแบบมีนัยยะ และทำการร้อยเรียงท่าทางผ่านการแสดงในรูปแบบ Contemporary Dance รวมถึงการดำเนินเรื่องของตัวละครหลัก (Plot) ที่ออกแบบให้สอดคล้องกับบริบทของชีวิตจริงของนักแสดงทั้ง 2 คนที่มีอาชีพศิลปินการแสดงอิสระ เป็นต้น

ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์การแสดงชิ้นนี้ในรูปแบบของภาพยนตร์สั้นที่มีความยาวตลอดเนื้อหาไม่เกิน 5 นาที และไม่มีการใช้บทสนทนาใด ๆ ของตัวละคร จากนั้นจึงได้ดำเนินการเผยแพร่อย่างเป็นสาธารณะผ่านเว็บไซต์ www.youtube.com เมื่อวันที่ 26 เมษายน 2563 ที่ผ่านมา

คำสำคัญ: โควิด-19 / เชื้อไวรัสโคโรนา / การแสดงอย่างมีส่วนร่วม / ศิลปะการแสดง / สัญญะศาสตร์ / การแสดงสร้างสรรค์

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566

Abstract

The purpose of this article is to create a contemporary performance The Creation of a Contemporary Performance “Accept or Surrender” for communicate about human adaptation to survive in a crisis “COVID-19” The creative work of art, this piece has brought scientific knowledge to apply the presentation method by using performing arts "Contemporary sword dance" and the use of The Semiotics Theory. In which the researcher studied and selected the concepts and methods of The Devising Theatre as follow; 1) Selection of issues in presentation. In which the researcher worked with the work piece advisor to select issues of interest and affecting awareness among viewer, in the matter of seriousness and protecting yourself from Corona virus. By selecting economic issues that people are struggling with falling incomes but increasing expenses. During the spread of the virus but has not received concrete talks to present in this work. 2) Opening up the listening space for use in creating presentations. The researcher provided space for both actors to participate in the design and creative presentation in their own perspective to create a sense of participation in the work example Contemporary sword dance with the application of martial arts by using the Traditional Thai sword through the movement of the symbol, which implies the meaning and compose gestures through acting in the form of Contemporary Dance Including the progression of the main characters (Plot) Designed in accordance with the real life context of both actors who are professionals, independent actors.

The researcher created this performance in the form of short movies, that are no longer than 5 minutes in length and does not use any dialogue of the characters After that it has been publicized through the website www.youtube.com on the 26th of April 2020.

Keywords: COVID-19 / Corona Virus / The Devising Theatre / Performance Arts / Creative Arts

บทนำ

ภายใต้สภาวการณ์การแพร่ระบาดของโรค COVID-19 ส่งผลกระทบต่อทุกภาคส่วน รวมไปถึงทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงต่อการดำเนินชีวิตของผู้คนและสังคมไปเป็นวิถีใหม่อย่างสิ้นเชิง รัฐบาลไทยมีการออกมาตรการเฝ้าระวังและขอความร่วมมือประชาชนจากทุกภาคส่วนในการรักษาระยะห่างระหว่างกัน (Social Distancing) (BBC, 2563) โดยนับตั้งแต่การแพร่ระบาดของโรคอุบัติใหม่ การรักษาระยะห่างระหว่างกันได้กลายเป็นวิถีการดำเนินชีวิตแบบใหม่ของประชาชน ขณะเดียวกันการสื่อสารแบบไร้สายหรืออินเทอร์เน็ตก็เติบโตขึ้นอย่างรวดเร็ว เนื่องจากต้องมีการสื่อสารและเผยแพร่ให้กับประชาชนได้มีความรู้ ความเข้าใจ ตระหนักถึงอันตรายและความร้ายแรงของโรคระบาดครั้งนี้

ผู้วิจัยเห็นถึงความสำคัญและช่องทางการสื่อสารดังกล่าวที่ทำให้ผู้คนเข้าถึงข้อมูลเรื่องโรค Covid-19 เพื่อเตรียมพร้อมรับมือกับและติดตามสถานการณ์ได้อย่างทันท่วงที ประกอบกับปัจจุบันแวดวงศิลปะการแสดงมีศิลปินที่ใช้ช่องทางออนไลน์ในการเผยแพร่งานได้อย่างน่าสนใจ รวมถึงสร้างสรรค์ศิลปะการแสดงร่วมสมัยอย่างสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรค Covid-19 อาทิ การแสดงชุด CORONAVIDEO ของนักเต้นกลุ่ม RB Dance Company (2520, ออนไลน์) ซึ่งเป็นตัวอย่างที่แสดงให้เห็นว่าศิลปะการแสดงไม่ได้ถูกจำกัดช่องทางการนำเสนอไปยังผู้รับสาร ผู้วิจัยจึงเห็นความเป็นไปได้ในการสร้างสรรค์งานศิลปะการแสดงและเผยแพร่สู่สาธารณชนโดยใช้ช่องทางดังกล่าวเช่นกัน

ผู้วิจัยจึงได้ศึกษา ค้นคว้าการกำเนิด รวมถึงการแพร่ระบาดของโรค Covid-19 การแพร่กระจายของโรค รวมถึงวิธีการป้องกันตนเองที่ถูกต้องตามสุขอนามัย นอกจากนี้ ผู้วิจัยสนใจกระบวนการทำงานละครแบบ Devising Theatre ซึ่งเป็นกระบวนการที่เน้นการเปิดรับฟังความคิดเห็นจากผู้ร่วมสร้างสรรค์งานอย่างกว้างขวาง มีผลการวิจัยที่แสดงให้เห็นว่ากระบวนการทำงานละครแบบ Devising Theatre นั้น นอกจากสามารถช่วยให้เกิดการสร้างสรรค์ละครที่มีเนื้อหาสาระในการนำเสนอที่น่าสนใจและตรงประเด็นแล้ว ยังมีส่วนช่วยให้ผู้ร่วมสร้างสรรค์การแสดงได้เรียนรู้ทักษะและประเด็นต่าง ๆ ไปพร้อม ๆ กับการสร้างสรรค์ละครด้วย (ปวลักษิ์ สุรัสวดี, 2561; เพียงไพฑูรย์ สาตราวาหะ, 2554) ผนวกกับผู้วิจัยมีแนวคิดในการผสมผสานความรู้ในเรื่องของทฤษฎีสัญญะศาสตร์ในการเล่าสื่อความหมายผ่านนัยยะต่าง ๆ เพื่อเป็นการสื่อให้ผู้รับสารเห็นถึงความหมายที่เชื่อมโยงในระดับที่ลึกซึ้งมากกว่าการรับรู้ด้วยสายตาจากภาพที่ปรากฏในชิ้นงานเพียงเท่านั้น (กาญจนา แก้วเทพ และคณะ, 2555)

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงเกิดแนวคิดที่จะนำความรู้เรื่องโรค Covid-19 และการใช้สัญญะในการสื่อความหมาย ผ่านกระบวนการทำงานแสดงแบบมีส่วนร่วม (Devising Theatre) มาประกอบสร้างศิลปะการแสดงสร้างสรรค์ชุด “ยอมรับหรือยอมแพ้” เพื่อสื่อสารและเผยแพร่สู่สาธารณชนเรื่อง

การปรับตัวของมนุษย์เพื่อให้สามารถมีชีวิตรอดในภาวะวิกฤติการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา หรือโรค Covid-19

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อสร้างสรรค์งานศิลปะการแสดงที่มีการนำความรู้เรื่องโรค Covid-19 ผนวกกับการออกแบบการนำเสนอโดยใช้ทฤษฎีสัญญะศาสตร์ ผ่านการประยุกต์ใช้หลักการ Devising Theatre ในขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน

วิธีการดำเนินวิจัย

1. การศึกษาข้อมูลด้านเอกสารที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ 1) โรค Covid-19 2) กระบวนการทำงานละครแบบมีส่วนร่วม หรือ Devising Theatre และ 3) ทฤษฎีสัญญะศาสตร์

2. ดำเนินการสร้างโครงเรื่องและวางแผนการนำเสนอ โดยการนำข้อมูลที่ศึกษามาทั้งหมดและคัดสรรประเด็นที่น่าสนใจและออกแบบวิธีการนำเสนอ

3. การสร้าง Story Board เพื่อการสื่อสารที่ตรงกันและนำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบหาคุณภาพในการนำเสนองานศิลปะการแสดงสร้างสรรค์

4. ลงพื้นที่ภาคสนาม เพื่อเตรียมความพร้อมของสถานที่ ไฟ และอุปกรณ์ประกอบฉากต่าง ๆ

5. การสร้างสรรค์งานแสดง (ขั้นที่ 1) เป็นขั้นตอนการเตรียมการถ่ายทำงานแสดง การจัดทำ Story Board การคัดเลือกนักแสดง การหาสถานที่ถ่ายทำ การเตรียมความพร้อมของฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก แสง ตลอดจนการถ่ายทำ

6. การสร้างสรรค์งานแสดง (ขั้นที่ 2) การตัดต่อ ลำดับภาพ และสร้างงาน Computer Graphic

7. ตรวจสอบเพื่อหาคุณภาพและทำการเผยแพร่ โดยดำเนินการหลังมีการตรวจสอบคุณภาพจากอาจารย์ที่ปรึกษาเรียบร้อยแล้ว

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร รวบรวมข้อมูล และทำการวิเคราะห์ รวมถึงประยุกต์แนวคิด ตลอดจนสังเคราะห์ข้อมูลที่ได้ เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานชุด “ยอมรับหรือยอมแพ้” โดยผู้วิจัยได้ทำการสรุปเนื้อหาต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องโดยมีรายละเอียด ดังนี้

โรค COVID-19

ไวรัสโคโรนาที่แพร่กระจายไปทั่วโลก ณ ช่วงเวลานั้น มีทั้งหมด 7 สายพันธุ์ ซึ่งไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ที่กำลังระบาดนับเป็นสายพันธุ์ที่ 7 เบื้องต้นสันนิษฐานว่าเชื่อมโยงกับตลาดขายส่งปลา

และอาหารทะเลขนาดใหญ่ในเมืองอู่ฮั่น ประเทศจีน ปัจจุบันไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ได้แพร่ระบาดไปแล้วไม่น้อยกว่า 185 ประเทศทั่วโลกและมีผู้ติดเชื้อกว่า 3,344,435 คน มีผู้เสียชีวิตไปมากกว่า 238,788 คน ข้อมูล ณ วันที่ 12 พฤษภาคม 2563 (BBC Thai, 2563) ในขณะที่ประเทศไทยมีรายงานทั้งจำนวนผู้ติดเชื้อ จำนวนผู้ที่รักษาหาย และจำนวนผู้เสียชีวิตสะสมจากศูนย์บริหารสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 หรือ ศบค. ซึ่งจำนวนตัวเลขมีแนวโน้มสูงขึ้น แสดงให้เห็นถึงอันตรายและความร้ายแรงของโรคระบาดที่อยู่ในสภาวะวิกฤติ

นพ.โอภาส การย์กวินพงศ์ (อ้างถึงใน Hfocus, 2563) อธิบดีกรมวิทยาศาสตร์การแพทย์ ได้อธิบายถึงสายพันธุ์เชื้อไวรัสโคโรนาที่เกิดการระบาดในประเทศไทยว่าพบเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่ม B ที่เกิดการกลายพันธุ์จากกลุ่ม A ซึ่งพบมากในเมืองอู่ฮั่น ประเทศจีน และการระบาดเป็นไปอย่างรวดเร็วนอกประเทศจีน โดยในประเทศไทยพบถึงร้อยละ 85 และกลุ่ม C ที่เกิดการกลายพันธุ์จากกลุ่ม B โดยเริ่มพบการระบาดในยุโรปและสิงคโปร์ ในประเทศไทยพบร้อยละ 15 สายพันธุ์โควิด-19 พบว่ากลุ่ม B และ C ที่ระบาดในไทย มี 3 สายพันธุ์หลัก คือ S G และ V โดยสายพันธุ์ S พบมากที่สุด รองลงมาเป็น G และ V ตามลำดับ ซึ่งทั้งหมดนี้ยังไม่มีข้อมูลทางวิชาการแสดงผลที่แน่ชัดในสาเหตุของการก่อโรค

นพ.ประสิทธิ์ วัฒนาภา (อ้างถึงใน มหาวิทยาลัยมหิดล คณะวิทยาศาสตร์, 2563) ได้กล่าวถึงมาตรการการป้องกันที่มีชื่อว่า Shelter in Place ซึ่งเป็นการป้องกันและลดการแพร่ระบาดไว้ว่าเป็นนโยบายที่ยังอนุญาตให้ประชาชนสามารถออกจากบ้านได้ เช่น การออกไปซื้ออาหาร แต่ถึงอย่างไรขอให้มีการออกจากบ้านให้น้อยที่สุด ระยะเวลาใกล้ที่สุด ระยะทางสั้นที่สุด เพื่อลดความเสี่ยงในการรับและแพร่กระจายเชื้อ และที่สำคัญคือการรักษาระยะห่างระหว่างกัน (Social Distancing) และอย่าเข้าไปใกล้ชิดกับบุคคลอื่นเพราะการพูดคุยกันในระดับปกติจะมีละอองฝอยขนาดเล็กกว่า 5 ไมครอนที่ออกมากับน้ำลาย จำนวน 3,000 ละอองในระยะ 1 เมตรหรือมากกว่านั้น (BBC Thai, 2563)

“กระบวนการประกอบสร้าง” หรือ Devising Theatre

กระบวนการทำงานละครรูปแบบ Devising Theatre เป็นกระบวนการทำงานที่มีความมุ่งหวังให้เกิดความมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์งานละครของทุกฝ่าย ทั้งนักแสดง ฝ่ายออกแบบ ผู้กำกับ โดยมีแนวคิดในการลดทอนอำนาจเบ็ดเสร็จของผู้กำกับ และเปิดโอกาสให้ทุกคนมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์งาน นอกจากนี้ยังเป็นการเปิดพื้นที่ให้ทีมงานการสร้างสรรค์ได้แสดงความสามารถ ดึงศักยภาพและประสบการณ์ส่วนตัวที่แต่ละคนมีอยู่มาร่วมกันสร้างสรรค์งานศิลปะทางด้านการแสดงโดยมีจุดมุ่งหมายเดียวกันและสื่อสะท้อนออกไปสู่สายตาผู้ชม

ธีระวัฒน์ มุลวิไล หนึ่งในผู้ร่วมก่อตั้งคณะละคร B-Floor และเป็นศิลปินที่ได้รับรางวัลศิลปาธร ปี 2561 ให้คำนิยามของคำว่า Devising Theatre ว่าเป็นกระบวนการเริ่มต้นการทำงานจากแนวคิดหรือการเห็นภาพที่เป็นเป้าหมายชัดเจนร่วมกันของทีมผู้สร้างงาน จากนั้นตัวกระบวนการละครจะเปิด

โอกาสให้ผู้เข้าร่วมการสร้างสรรค์งานได้แลกเปลี่ยน เรียนรู้ เสนอแนะในแง่มุมของตนเองซึ่งแตกต่างกันไปตามแต่ประสบการณ์การใช้ชีวิตของแต่ละบุคคล และผ่านการคัดเลือกเพื่อนำไปสะท้อนสิ่งที่ได้จากการร่วมมือสร้างสรรค์งานนั้นออกสู่สายตาและการตีความของผู้ชม (พันธวัฒน์ เศรษฐวิไล, 2562) สอดคล้องกับ ธนุพล ยินดี (2562) นักการละครและเจ้าหน้าที่กลุ่มมะขามป้อม และหนึ่งในผู้จัดและริเริ่มเทศกาลละครเพื่อการเปลี่ยนแปลง ครั้งที่ 1 ได้อธิบายว่าเป็นกระบวนการละครที่เน้นการค้นหาประเด็นหรือคำถามที่ซ่อนอยู่ภายในใจหรือเป็นที่สนใจของกลุ่มผู้สร้างสรรค์งานละคร และเมื่อได้ประเด็นที่เป็นจุดร่วมกันในการนำเสนอแล้วจึงหาจุดเชื่อมโยงกับสังคม ซึ่งจะทำให้ทุกคนในกระบวนการได้เกิดความรู้สึกมีส่วนร่วมและมีความเป็นเจ้าของชิ้นงานไปพร้อม ๆ กัน (ณิชากร ศรีเพชรดี, 2562)

ปวลักษ์ สุรัสวดี (2561) ยังได้ชี้ให้เห็นถึงกระบวนการละครอย่างมีส่วนร่วม ระหว่างนักแสดงและผู้กำกับ ทำให้ค้นหาประเด็นและข้อมูลการนำเสนอ โดยมีเป้าหมายสูงสุดร่วมกันต่อการรับรู้ของผู้ชม ซึ่งยังสอดคล้องกับการศึกษาการสร้างบทละครใบ้ด้วยการ Devising Theatre ของเพียงไพฑูรย์ สาตราวาหะ (2544) ที่มุ่งเน้นให้ผู้เข้าร่วมกระบวนการสร้างละครได้มีส่วนร่วมทั้งในเรื่องของการเลือกเรื่อง การเขียนบทละคร การหาประเด็นในการนำเสนอ การแสดง การกำกับการแสดง หรือแม้แต่การออกแบบองค์ประกอบต่าง ๆ โดยที่ผู้เข้าร่วมในกระบวนการประกอบสร้างนั้น จำเป็นที่จะต้องมีความเข้าใจมีจุดมุ่งหมายเดียวกัน และใช้ความรู้ ความสามารถ ประสบการณ์และสัญชาตญาณของแต่ละคน ร่วมกันสร้างสรรค์และประกอบสร้างให้ชิ้นงานนั้นได้สำเร็จลง โดยไม่ได้ลดทอนเอกลักษณ์หรือภาพลักษณ์ของผู้ชมที่มีต่อละครใบ้แต่อย่างใด

จากการทบทวนข้อมูลที่เกี่ยวกับ Devising Theatre ผู้วิจัยได้วิเคราะห์และสรุปกระบวนการที่คาดว่าจะสามารถนำมาปรับใช้ในผลงานสร้างสรรค์ชุด “ยอมรับหรือยอมแพ้” ดังนี้

1. การทำงานร่วมกันภายใต้จุดมุ่งหมายเดียวกัน
2. การเปิดโอกาสให้ผู้อื่นได้แสดงความคิดเห็น
3. การยอมรับในศักยภาพ ตัวตน และประสบการณ์
4. การมีความรู้สึก “เป็นเจ้าของ” ผลงานสร้างสรรค์ร่วมกัน

ทั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อจำกัดในการเลือกการทำงานในรูปแบบ Devising Theatre มาใช้ได้เพียงบางส่วน เนื่องจากการทำงานในช่วงเวลาการแพร่ระบาดของโรคอยู่ภายใต้ข้อจำกัดหลายประการ อาทิ ระยะเวลาในการทำงาน นโยบายการเว้นระยะห่างระหว่างกัน (Social Distancing) แต่อย่างไรก็ดี กระบวนการ Devising Theatre ยังเป็นกระบวนการสำคัญที่มีบทบาทในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566

สัญญะศาสตร์ : การสื่อสารเพื่อเติมเต็มความหมาย

สัญญะศาสตร์คือศาสตร์ความรู้ที่ว่าด้วยเรื่องการทำงานของสัญญะ และทำการสำรวจกระบวนการที่ได้มาซึ่งความหมายภายในกระบวนการนี้ สัญญะมีส่วนประกอบที่สำคัญสองส่วน คือ รูปสัญญะและความหมายสัญญะ การแบ่งรูปสัญญะและความหมายสัญญะเป็นแนวคิดที่ได้มาจากปรัชญาของเพลโตที่จำแนกระหว่างรูปแบบและเนื้อหา ซึ่งการแบ่งแยกระหว่างสองส่วนนี้ เฟอร์ดินันด์ เดอ โซซูร์ ได้แบ่งประเภทของความหมายที่อยู่ในสัญญะทุกอย่างว่ามี 2 ความหมาย คือ **ความหมายโดยอรรถ** หรือความหมายโดยตรง คือ ความหมายที่เข้าใจกันตามตัวอักษรเป็นความหมายที่เชื่อมโยงความสัมพันธ์ระดับแรกระหว่างตัวหมาย และตัวหมายถึง คนส่วนใหญ่จะเข้าใจตรงกัน เป็นที่ยอมรับกันทั่วไป หรือเป็นความหมายที่ระบุในพจนานุกรม **ความหมายโดยนัย** คือ ความหมายทางอ้อมที่เกิดจากการตกลงของกลุ่ม หรือเกิดจากประสบการณ์เฉพาะของบุคคล เป็นความหมายที่ถูกสร้างให้เชื่อมโยงลงไปอีกชั้นหนึ่งการที่จะถอดความหมายโดยนัยออกมาได้นั้นจะต้องมีความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมของแต่ละแห่ง เพราะจะทำให้เข้าใจความหมายได้อย่างกว้างขวางและลึกซึ้ง (กาญจนา แก้วเทพและคณะ, 2555)

ขณะที่สัญญะตามแนวคิดของเพียร์ซ (C. Peirce) (จอห์นนพดล วศินสุนทร, 2557) ให้ความสนใจในความสัมพันธ์ระหว่างตัวสัญญะกับวัตถุจริง โดยจัดแบ่งประเภทของสัญญะ ออกเป็น 3 แบบ คือ ไอคอน (Icon) เป็นสัญญะที่มีรูปร่างหน้าตาคล้ายกับวัตถุมากที่สุด เช่น ภาพถ่าย รูปปั้น รูปวาด โดยการถอดรหัสของ Icon เพียงแค่เห็นก็สามารถถอดความหมายถึงตัววัตถุได้ง่าย อินเด็คส์ (Index) เป็นสัญญะที่มีความเกี่ยวพันแบบเป็นเหตุเป็นผลโดยตรงกับวัตถุที่มีอยู่จริงเช่น ควันไฟเป็น Index ของไฟหรือรอยเท้าสัตว์ก็จะเชื่อมโยงถึงสัตว์ การถอดรหัสของ Index จึงจำเป็นจะต้องอาศัยเหตุผลเชื่อมโยงเพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่าง Index กับวัตถุจริง ซิมโบว์ (Symbol) เป็นสัญญะที่ไม่มีความเกี่ยวพัน เชื่อมโยงอันใดเลยระหว่างตัวสัญญะกับวัตถุจริง หากแต่ความหมายเกิดจากการตกลงร่วมกันในหมู่ผู้ใช้สัญญะเช่น ตัวอักษร หรือโลโกต่าง ๆ ที่สร้างขึ้น การถอดรหัสจึงจำเป็นต้องอาศัยการเรียนรู้ร่วมกันของผู้ใช้สัญญะ

ในการประยุกต์ใช้ทฤษฎีเรื่องสัญญะเข้าสู่งานศิลปะการแสดงนั้น แพรว ธนิกุล (2560) ได้กล่าวถึงการศึกษาเกี่ยวกับการใช้สัญญะในละครโทรทัศน์ : กรณีศึกษาละคร นาคี ไว้อย่างน่าสนใจว่า สัญญะที่ให้ความหมายโดยนัยเป็นการสื่อความหมายที่เข้าใจยาก เพราะบางสัญญะจะทราบและเข้าใจได้เฉพาะบุคคลเท่านั้น ทั้งนี้ในบทละครเรื่องดังกล่าวผู้ประพันธ์บทละครเรื่องนาคีมีการใช้สัญญะสำคัญคือพญานาคที่นำมาเชื่อมโยงสู่ความเชื่อทางพุทธศาสนา ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของทั้งโซซูร์ในเรื่องความหมายโดยนัยของสัญญะและสอดคล้องกับลักษณะทั้ง 3 แบบของเพียร์ซที่ว่าด้วยเรื่องของไอคอน อินเด็คส์ และซิมโบว์

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566

งานศิลปะการแสดงสร้างสรรค์ของผู้วิจัยชิ้นนี้ได้นำแนวคิดเรื่องสัญญะที่ว่าเรื่องความหมายโดยนัยของสัญญะของโซซูร์ และแนวคิด 3 ประการของเพียร์ซมาสอดแทรกไว้ในงานด้วย เพราะงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้ไม่มีการใช้บทสนทนาผ่านตัวละคร และผู้วิจัยได้เล็งเห็นว่าการใช้สัญญะในการสื่อความหมายแบบมีนัยยะจะเป็นอีกหนึ่งเครื่องมือทางการแสดงที่เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้มีส่วนร่วมในงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้ในด้านของการตีความและการให้ความหมายที่ส่งผลต่อเนื้อเรื่องอีกด้วย เช่น การใช้ดาบแทนความอันตรายของเชื้อไวรัสโควิด–19 การใช้ท่าทางและลักษณะการนุ่งผ้าแดงและมัดเชือกของตัวละครมาใช้สื่อแทนการถูกผูกมัดในหน้าที่ที่ต้องรับผิดชอบ เป็นต้น

สรุปและวิเคราะห์ผลการวิจัย

จากการศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์งานศิลปะการแสดงโดยใช้ข้อมูลเรื่องโรค Covid–19 นำเสนอผ่านภาพยนตร์สั้นที่มีการใช้สัญญะในการเล่าเรื่อง ซึ่งงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้ได้ดำเนินการผ่านกระบวนการทำงานละคร Devising Theatre โดยผู้วิจัยได้แบ่งกระบวนการสร้างสรรค์การทำงานออกเป็นหัวข้อได้ ดังนี้

กระบวนการสร้างสรรค์งาน

ผู้วิจัยได้จัดทำหนังสือขออนุญาตใช้พื้นที่ศูนย์จิตตปัญญาศึกษา มหาวิทยาลัยมหิดล เพื่อขอเข้าใช้พื้นที่ในการถ่ายทำ โดยได้ทำการสังเคราะห์ข้อมูลที่ได้ศึกษาทั้งหมดทั้งในรูปแบบของเอกสารทางวิชาการ ตำรา หนังสือและบทความที่เผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ต และเลือกข้อมูลที่จำเป็นมาจำแนกออกเป็นหัวข้อ ดังนี้

1. องค์ความรู้ที่สังเคราะห์ได้เพื่อนำมาใช้ในงานศิลปะการแสดงสร้างสรรค์

1.1 เชื้อไวรัสโคโรนา การป้องกันตัวเองจากเชื้อไวรัส อาทิ การใส่หน้ากากอนามัยของนักแสดง การใช้สเปรย์แอลกอฮอล์พ่นฆ่าเชื้อ การใช้ชุด PPE เพื่อป้องกันไวรัสและการแพร่ระบาด การเว้นระยะห่างระหว่างบุคคล (Social Distancing) รวมถึงความอันตรายของเชื้อไวรัสที่ปรากฏในแง่ของความกังวลและความกลัวจะติดเชื้อไวรัสในตัวละครหลักของเรื่อง

1.2 กระบวนการทำงานละคร Devising Theatre คือ กระบวนการการทำงานงานละครอย่างมีส่วนร่วมของทั้งอาจารย์ที่ปรึกษา ผู้สร้างสรรค์งาน และนักแสดงทั้ง 2 คน โดยเริ่มตั้งต้นในกระบวนการคัดเลือกประเด็นที่น่าสนใจในสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสเพื่อนำเสนอ (อาจารย์ที่ปรึกษา / ผู้สร้างสรรค์) กระบวนการสร้างและปรับปรุงเนื้อหาของการนำเสนอ (อาจารย์ที่ปรึกษา / ผู้สร้างสรรค์ / นักแสดง) การนำเสนอสัญญะและรูปแบบการแสดงแบบไทยร่วมสมัย (ผู้สร้างสรรค์ / นักแสดง)

1.3 สัญญะศาสตร์ ผู้วิจัยใช้สัญญะในด้านการกระทำ (Action) ของตัวละคร อาทิ การล้างมืออย่างจริงจังพร้อมกับการฟังข่าวการแพร่ระบาด การมัดเชือกขณะนุ่งผ้าแดงเพื่อเตรียมการแสดง การใช้สเปรย์แอลกอฮอล์พ่นฆ่าเชื้อ ท่าทางการแสดงฟ้อนดาบแบบไทยประยุกต์ การปิดตายประตูห้องที่ทำการแสดงโดยใช้เทปกั้นพื้นที่ การใช้สัญญะในด้านภาพ เช่น ป้ายทางออกฉุกเฉิน แสงสว่างที่ปรากฏที่มีความ Contrast กัน เป็นต้น การใช้สัญญะในวัตถุที่ปรากฏในงาน เช่น ดาบเพื่อสื่อถึงความอันตรายของเชื้อไวรัสโคโรนา เชือกคาดเอวเพื่อสื่อแทนการผูกมัด เป็นต้น

2. หลักการทำงานสร้างสรรค์

2.1 การตีความโจทย์หรือเงื่อนไขในการสร้างสรรค์งานศิลปะการแสดง ได้แก่ การเลือกประเด็นเพื่อสะท้อนแง่มุมที่สนใจในสถานการณ์ Covid-19 ซึ่งผู้วิจัยได้เลือกนำเสนอเรื่องราวผ่านแง่มุมของตัวละครที่เป็นศิลปินที่ทำงานด้านการแสดงที่มีความรับผิดชอบในฐานะหัวหน้าครอบครัวที่ต้องหารายได้เพื่อดูแลคนในครอบครัว แต่ตัวละครพบกับอุปสรรคในการตัดสินใจดำเนินชีวิตซึ่งต้องเลือกระหว่างความจำเป็นในการหารายได้มาจุนเจือครอบครัวและจัดการรายจ่ายและความกังวลใจต่อสถานการณ์การแพร่ระบาดและโอกาสในการที่ตัวละครจะกลายเป็นผู้ติดเชื้อ และท้ายที่สุดตัวละครจึงตัดสินใจเลือกที่จะทำการแสดงผ่านการเผยแพร่ในรูปแบบออนไลน์ เพื่อแสดงถึงการยอมรับและปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ที่ยากลำบากนี้ หลังจากนั้นจึงเข้าสู่กระบวนการคิด การสร้างสรรค์การแสดงไทยแบบร่วมสมัย โดยผู้วิจัยเลือกการนำเสนอผ่านภาพยนตร์สั้น ความยาวไม่เกิน 5 นาที และใช้การเล่าเรื่องผ่านภาพโดยไม่ใช้บทสนทนาของตัวละคร รวมถึงการเลือกใช้การแสดงฟ้อนดาบแบบร่วมสมัย (Contemporary Dance) มาเป็นสื่อกลางในการสะท้อนสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง และขั้นตอนสุดท้ายคือ การหาจุดเชื่อมโยงในการใช้เพลงประกอบการแสดง ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาดนตรีประกอบการแสดง ได้แก่ “เพลงแสนหลวง ตึ่งโนงร่วมสมัย” และหาจุดเชื่อมโยงตลอดจนความเป็นไปได้ในการใช้เพลงดังกล่าวซึ่งเป็นเพลงบรรเลง มีจังหวะสม่ำเสมอมาใช้ในการนำเสนอผลงาน

2.2 การพิจารณาและประเมินทรัพยากรและศักยภาพของผู้วิจัย ผู้วิจัยได้ทบทวนและแตกประเด็นปลีกย่อยที่ผู้วิจัยสามารถกระทำได้ด้วยตนเอง เนื่องจากข้อจำกัดโรคระบาด ดังนั้นการลดจำนวนผู้ร่วมงานให้ได้มากที่สุด รวมถึงผู้วิจัยจำเป็นต้องดึงศักยภาพทุกด้านของทั้งตนเอง นักแสดง รวมถึงทรัพยากรรอบตัวที่มีอยู่เพื่อใช้ในการสร้างสรรค์ชิ้นงานให้ได้ตามเป้าหมายที่ตั้งไว้

2.3 การเปิดพื้นที่ให้นักแสดงได้แสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ ผู้วิจัยได้คัดเลือกนักแสดงจำนวน 2 คน โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกดังนี้

2.3.1) นักแสดงคนที่ 1 ต้องมีทักษะของการแสดงศิลปวัฒนธรรมไทย เช่น การฟ้อน โดยมีทักษะในการผสมผสานรูปแบบการแสดงร่วมสมัย (Contemporary Dance) และสามารถประยุกต์การรำฟ้อนแบบจารีตเดิมตามแบบของไทยและการเต้นสมัยใหม่เข้าไว้ด้วยกัน

2.3.2) นักแสดงคนที่ 2 ต้องมีทักษะและมีความเข้าใจในการใช้มุมกล้องเพื่อเป็นผู้ช่วยผู้วิจัยในการถ่ายทำและเตรียมอุปกรณ์ประกอบฉาก (Props) ในการถ่ายทำจากการเปิดพื้นที่ของการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในสิ่งที่นักแสดงทั้ง 2 ท่านต้องการร่วมนำเสนอผ่านงานสร้างสรรค์ รวมถึงคัดเลือกความคิดเห็นของนักแสดงให้มีส่วนปรากฏในชิ้นงานสร้างสรรค์ ทำให้เกิดการเรียบเรียงองค์ความรู้ ออกแบบการนำเสนอ และใช้กระบวนการ Devising Theatre ร่วมกันระหว่างอาจารย์ที่ปรึกษา ผู้วิจัย และนักแสดง จึงได้สรุปวิธีการและการเลือกภาพรูปแบบการนำเสนอ แสดงออกเป็น Story Board และทำให้เกิดการสร้างสรรค์ศิลปะการแสดงชุด “ยอมรับหรือยอมแพ้” โดยผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้ที่ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องและที่ปรึกษา ก่อนดำเนินการเผยแพร่สู่สาธารณะ ในวันที่ 26 เมษายน 2563 ตามที่อยู่เว็บไซต์ URL : https://youtu.be/YrgS3TDkMSI โดยมีคำอธิบายประกอบการนำเสนอผลงานในเว็บไซต์ ดังนี้ *“ในภาวะที่ทุกคนต้องเรียนรู้และปรับตัว ธรรมชาติยังคงมีบทบาทและอำนาจที่ยิ่งใหญ่กว่าเราเสมอ ในฐานะ “มนุษย์” สิ่งที่เราจะทำได้ มีเพียงแค่เราจะยอมรับหรือจะยอมแพ้ อย่าให้คำว่าความจำเป็นของคุณ ทำร้ายคนที่คุณรัก”*

ผู้วิจัยได้จัดทำตารางแสดงการเชื่อมโยงและใช้องค์ความรู้ทั้ง 3 ด้านซึ่งปรากฏในงานสร้างสรรค์ “ยอมรับหรือยอมแพ้” ได้ ดังตารางที่ 1

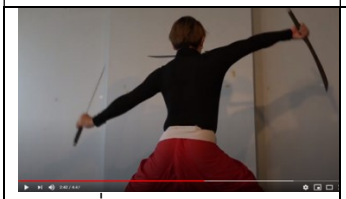
ตารางที่ 1 แสดงตัวอย่างการจัดหมู่และอธิบายการนำองค์ความรู้มาใช้ในการสร้างสรรค์ชิ้นงาน
ที่มา : ศักดิ์ชัย เอี่ยมกระสินธุ์

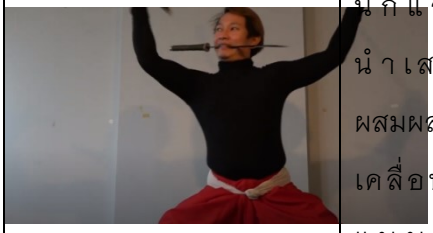
ภาพที่ปรากฏในงานสร้างสรรค์	**การนำองค์ความรู้ที่ศึกษามาประยุกต์ใช้**		
	Devising Theatre	**สัญญะศาสตร์**	**COVID-19**
 ภาพที่ 1 การใช้สเปรย์พ่นยาฆ่าเชื้อ ที่มา : ศักดิ์ชัย เอี่ยมกระสินธุ์	-	ผู้วิจัยได้ใช้ภาพของการพ่นสเปรย์แอลกอฮอล์ลงบนดาบ ซึ่งเป็นอุปกรณ์การฟ้อน และให้ดาบแทนสัญญะที่หมายถึงเชื้อไวรัสโคโรนาที่เป็นเรื่องของความอันตราย แต่ในท้ายที่สุดแล้ว ตัวละครยังคงต้องเลือกที่จะฟ้อนโดยการใช้ดาบ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการอยู่	การใช้สเปรย์แอลกอฮอล์พ่นฆ่าเชื้อและป้องกันการสัมผัสเชื้อโดยตรงปรากฏในฉากของการเตรียมการแสดงของตัวละครหลัก

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566

ภาพที่ปรากฏในงานสร้างสรรค์	การนำองค์ความรู้ที่ศึกษามาประยุกต์ใช้		
	Devising Theatre	สัญญะศาสตร์	COVID-19
		ในภาวะจำยอมและปรับตัวเพื่อให้อยู่รอดได้โดยมีเชื้อไวรัสเป็นส่วนหนึ่งของชีวิต ในขณะที่ภาพการฟุ้งกระจายของแอลกอฮอล์สื่อถึงภาวะการแพร่กระจายของเชื้อไวรัสที่ฟุ้งกระจายไปในอากาศของไวรัส	
 ภาพที่ 2 การฟ้อนดาบแบบดั้งเดิม ที่มา : chananrog2015 chananrog2015.wordpress.com ภาพที่ 3 การเลือกใช้ดาบในการแสดงสร้างสรรค์ ที่มา : ศักดิ์ชัย เอี่ยมกระสินธุ์	นักแสดงทั้ง 2 ท่าน เสนอให้ผู้วิจัยเลือกใช้การฟ้อนดาบในการเล่าเรื่อง เพื่อเป็นสัญญะที่สื่อถึงความอันตรายของเชื้อไวรัส รวมถึงการเลือกใช้ดาบจำนวน 3 เล่ม โดยทั่วไปการใช้ดาบอาจใช้เพียง 1-2 เล่มในการแสดง นักแสดงทั้ง 2 ท่าน เสนอว่า การใช้ดาบ 3 เล่มนั้น จะทำให้ตัวละครจำเป็นที่ต้องใช้ปากคาบดาบ 1 เล่มไว้ตลอดการแสดง เพื่อสื่อให้เห็นถึงความอันตรายที่	ดาบสื่อถึงความอันตราย และการใช้ดาบ 3 เล่ม สื่อถึงการดำรงชีวิตที่ไม่คุ้นเคย ซึ่งต่างจากการใช้มือถือดาบเพียงข้างละเล่มโดยปกติ	-

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566

ภาพที่ปรากฏในงานสร้างสรรค์	การนำองค์ความรู้ที่ศึกษามาประยุกต์ใช้		
	Devising Theatre	สัญญะศาสตร์	COVID-19
	อยู่ใกล้ตัวรวมถึงภาวะของความกลืนไม่เข้าคายไม่ออกของตัวละคร		
 ภาพที่ 4 การแสดงฟ้อนดาบแบบไทยร่วมสมัย ที่มา : ศักดิ์ชัย เอี่ยมกระสินธุ์	เป็นสัญญะที่ผู้วิจัยได้รับจากกระบวนการ Devising Theatre ซึ่งนักแสดงเป็นผู้นำเสนอด้วยตนเอง ทั้งในส่วนการเลือกใช้ดาบเพื่อเป็นอุปกรณ์หลักในการฟ้อน ท่ารำการฟ้อนดาบที่นักแสดงคาบดาบไว้ในปากตลอดการแสดงเพื่อแสดงให้เห็นถึงการใช้ชีวิตที่อยู่ใกล้กับอันตรายมากและอยู่ในภาวะที่กลืนไม่เข้าคายไม่ออก สะท้อนถึงการที่ตัวละครไม่สามารถเลือกจะปฏิเสธการใช้ชีวิตร่วมกับความอันตราย (ดาบ) แต่ในทางกลับกันตัวละครกลับเลือกที่จะใช้ชีวิตร่วมกับความอันตรายนี้ต่อไป	ท่ารำของการวาดมือซ้ายและขวาออกไปด้านข้างตัวจนสุดมือเพื่อสื่อถึงการดิ้นรนต่อสู้และการพยายามเอาชีวิตรอดจากภาวะที่ถูกบีบคั้น รวมถึงการคาบดาบที่แสดงให้เห็นถึงสภาวะความอันตรายที่อยู่ใกล้ตัวและความรู้สึกกลืนไม่เข้าคายไม่ออกของตัวละคร	-

ภาพที่ปรากฏในงานสร้างสรรค์	การนำองค์ความรู้ที่ศึกษามาประยุกต์ใช้		
	Devising Theatre	สัญญะศาสตร์	COVID-19
 ภาพที่ 5 การแสดงฟ้อนดาบแบบไทยร่วมสมัย ที่มา : ศักดิ์ชัย เอี่ยมกระสินธุ์	นักแสดงคนที่ 1 นำเสนอท่ารำที่ผสมผสานระหว่างการเคลื่อนไหวร่างกายแบบ Contemporary Dance และการใช้ลักษณะของขาและแขนที่กางออก คล้ายท่าทางของตัวยักษ์ในศิลปะการแสดงโขนแบบไทย	การเคลื่อนไหวโดยใช้การฉีกขาเหลี่ยมแบบตัวยักษ์ของไทยประกอบกับการควงดาบ 2 มือ และการเคลื่อนไหวจากหันหลังเป็นหันหน้า สื่อให้เห็นถึงสภาวะการตัดสินใจเผชิญหน้าอย่างเอาจริงเอาจังของตัวละครที่มีต่อความอันตรายที่อยู่รอบตัว	-

อภิปรายผล

ศิลปะการแสดงสร้างสรรค์ชุด “ยอมรับหรือยอมแพ้” นี้ใช้องค์ความรู้ทั้ง 3 ส่วน ประกอบด้วย 1) ความรู้เรื่องเชื้อไวรัส โควิด-19 ในการสร้างเส้นเรื่องและการวางโครงเรื่องหลัก ตลอดจนแรงจูงใจและอุปสรรคที่ตัวละครต้องพบเจอ 2) การใช้กระบวนการ Devising Theatre เพื่อสร้างสรรค์งานศิลปะการแสดงที่มีส่วนร่วมกันระหว่างผู้วิจัย อาจารย์ที่ปรึกษา และนักแสดงทั้ง 2 ท่าน เพื่อหารูปแบบและแง่มุมในการนำเสนอที่น่าสนใจและสร้างความมีส่วนร่วมของทุกคนในกระบวนการสร้างสรรค์งาน และ 3) การใช้สัญญะศาสตร์ ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่ผู้วิจัยใช้เพื่อสื่อสารความหมายที่เป็นนัยยะซ่อนไว้ในส่วนต่าง ๆ ของเรื่อง ทั้งในการกระทำของตัวละคร ภาพ แสง วัตถุต่าง ๆ ทั้งนี้ การใช้สัญญะในด้านการสื่อสารทางศิลปะการแสดงนี้ได้ถูกใช้กันอย่างแพร่หลายทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ อาทิ การใช้สัญญะในภาพยนตร์โฆษณาของการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย สำหรับนักท่องเที่ยวชาวไทย (รักจิต มั่นพลศรี, 2545) ได้มีการใช้สัญญะต่าง ๆ ที่สร้างสื่อความหมายหลักของการเที่ยวเพื่อทั้งในมุมของผู้ท่องเที่ยวเอง ซึ่งนำไปสู่ความหมายที่แสดงถึง การปลดปล่อย ผ่อนคลาย และความสนุกสนาน มีชีวิตชีวา ในขณะที่สัญญะต่าง ๆ ในการสร้างสื่อความหมายหลักของการเที่ยวเพื่อชาติ นำไปสู่ความหมายที่แสดงถึง ความภูมิใจและความเป็นชาตินิยมอย่างเห็นได้ชัด ซึ่งในงาน

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566

ศิลปะการแสดงสร้างสรรค์ของผู้วิจัยนั้นได้มีการหยิบยกสัญญะต่าง ๆ ที่เป็นสากลมาใช้ในการสื่อสารความหมายเช่นกัน อาทิ ป้ายทางออกฉุกเฉิน การใช้ดาบเพื่อสื่อความหมายถึงความอันตราย เป็นต้น

ผู้วิจัยได้เห็นถึงความสำคัญในการใช้สัญญะหลักในการสื่อความหมายให้กับการสร้างสรรค์งานชิ้นนี้ โดยเฉพาะเรื่องของการใช้ดาบ เพื่อเป็นอุปกรณ์ประกอบการแสดงการฟ้อนร่วมสมัยที่สามารถตีความได้ในมุมที่หลากหลาย ทั้งในแง่ของความอันตราย การโยงถึงสภาวะกลืนไม่เข้าคายไม่ออก ตัวละครจะหลีกหนีก็ไม่สามารถทำได้ ในขณะเดียวกันตัวละครก็ไม่สามารถที่จะใช้ชีวิตร่วมกับความอันตรายหรือดาบได้อย่างเป็นปกติสุขนัก เช่นเดียวกับ “ก้อนหินนำโชค” ที่ปรากฏเป็นสัญญะสำคัญในภาพยนตร์สัญชาติเกาหลีเรื่อง Parasite ซึ่งก้อนหินได้ถูกตีความหมายเป็นวัตถุนำโชคของครอบครัวคนจน เพราะหลังจากที่ตัวละครในครอบครัวคนจนได้หินมา ภาพยนตร์สื่อให้เห็นว่าทั้งครอบครัวดูคล้ายกับจะพบเจอแต่สถานการณ์ที่ดีขึ้น ซึ่งฉากน้ำท่วมบ้านในเรื่อง Parasite นั้น เป็นฉากที่สมาชิกทุกคนล้วนเข้าไปหยิบสิ่งสำคัญของตัวเองเป็นอย่างแรก และสิ่งเดียวที่ตัวละครเอกหยิบมาและนอนกอดอยู่ในโรงยิมคือก้อนหินนำโชค จากฉากดังกล่าวอาจตีความได้ว่าครอบครัวคนจนมักจะหวังพึ่งโชคชะตาสิ่งยึดเหนี่ยวจิตใจก่อนจะลงมือทำ และมียังหลายฉากที่ตัวละครคนรวยและคนจนเข้าฉากร่วมกัน ที่ผู้กำกับ บง จุนโฮ ตั้งใจใส่เส้นแบ่งความรวยและจนของตัวละครออกจากกัน ไม่ว่าจะเป็น รอยต่อกระจก รอยมุมต่อผนังบ้าน หรือการถ่ายทำมุมมองที่บอกถึงชนชั้นต่ำและชนชั้นสูงโดยถ่ายจากมุมก้มหรือมุมเงย เป็นต้น (SabuySmile, 2563) ซึ่งการใช้แสงและมุมกล้องเพื่อสื่อความหมายนี้ งานสร้างสรรค์ “ยอมรับหรือยอมแพ้” ของผู้วิจัย ได้นำแนวคิดนี้มาใช้เพื่อแสดงให้เห็นถึงแง่มุมของความหวังและทางออกที่เป็นแสงสว่างปลายทางของตัวละครหลักและสังคมไทยในเรื่องของการแพร่ระบาดของโรค Covid–19 เช่นกัน

วนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ (2560) ได้กล่าวไว้ในการสร้างสรรค์ผลงานการแสดง “ไล่ล่า” ซึ่งเป็นการสร้างสรรค์งานแสดงโนราร่วมสมัย โดยการใช้แนวคิดของสตานิสลาฟสกี ที่มีแนวคิดหรือกลวิธีการแสดงของสตานิสลาฟสกีคือเครื่องมือทางการแสดงที่เสริมสร้างการทำงานเพื่อการสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบ 3 ประการ คือ สมมติภาวะ สถานการณ์จำลอง จินตนาการ ใช้การเชื่อมโยงหรือเทียบเคียงประสบการณ์ของตนเองในเงื่อนไขสถานการณ์สมมติและความต้องการของตัวละคร ซึ่งนักแสดงต้องตระหนักว่าตัวละครเป็นใคร อยู่ที่ไหน และการกระทำเหล่านั้นมีวัตถุประสงค์อย่างไร โดยผลการวิจัยคือนักแสดงจากเรื่อง “ไล่ล่า” สามารถเชื่อมโยงประสบการณ์ชีวิตของตนเองมาสร้างกระบวนการเข้าถึงตัวละครได้ ทำให้การสื่อสารการแสดงมีความสมจริง ผ่านกรอบแนวคิดการสร้างสรรค์ที่อยู่บนพื้นฐานของการแสดงโนราผนวกกับการใช้สื่อพื้นบ้านและการสร้างสรรค์ศิลปะการแสดงร่วมสมัย สอดคล้องกับสิ่งที่ผู้วิจัยได้ใช้ “การฟ้อนดาบแบบร่วมสมัย” ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะการแสดงและนำเสนอในรูปแบบของภาพยนตร์เงียบที่อาศัยการสื่อสารผ่านภาพ

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566

มุมกล้อง และสะท้อนนัยยะผ่านวัตถุและการกระทำต่าง ๆ ของตัวละคร โดยถึงแม้ว่าในงานสร้างสรรค์เรื่อง “ยอมรับหรือยอมแพ้” ของผู้วิจัยนั้น ไม่ได้มีการใช้กลวิธีการแสดงของ สตานิสลาฟสกี แต่ใช้กระบวนการ Devising Theatre ซึ่งเป็นการทำงานร่วมกันของผู้ที่อยู่ร่วมในกระบวนการสร้างสรรค์งานชิ้นนี้ ผู้วิจัยพบว่า นักแสดงทั้ง 2 ท่านยังสามารถเชื่อมโยงประสบการณ์ชีวิตส่วนตัวเข้าสู่การเล่าเรื่องและสามารถแสดงความรู้สึกด้านใน (Inner) ออกมาได้เป็นอย่างดี ซึ่งผู้วิจัยสันนิษฐานว่าส่วนหนึ่งอาจเป็นเพราะโครงเรื่องที่นำเสนอในผลงานนั้นมีความใกล้เคียงกับชีวิตจริงของนักแสดงทั้ง 2 ท่านในหลายจุด เช่น การเป็นศิลปินการแสดงอิสระ การประสบภาวะยากลำบากในการหารายได้ในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรค Covid-19 หรือแม้กระทั่งการเป็นบทบาทหัวหน้าครอบครัวที่เป็นผู้หารายได้หลักในการหาเลี้ยงคนทั้งครอบครัว เป็นต้น

ผู้วิจัยได้สรุปและจำแนกกระบวนการทำงานสร้างสรรค์ “ยอมรับหรือยอมแพ้” โดยแสดงในรูปแบบของแผนภูมิภาพรวมทั้งได้ดังปรากฏในภาพที่ 6 ได้ ดังนี้

ภาพที่ 6 แผนภูมิแสดงการสร้างสรรค์งาน “ยอมรับหรือยอมแพ้”

ที่มา : ศักดิ์ชัย เอี่ยมกระสินธุ์

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์และเทียบเคียงงานแสดงสร้างสรรค์ “ยอมรับหรือยอมแพ้” กับงานศิลปะสร้างสรรค์/ บทความ/ งานวิจัยอื่น ๆ โดยจำแนกออกในตารางที่ 2 ได้ดังนี้

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566

ตารางที่ 2 การวิเคราะห์และเทียบเคียงงานแสดงสร้างสรรค์ “ยอมรับหรือยอมแพ้” กับงานศิลปะสร้างสรรค์/ บทความ/ งานวิจัยอื่น ๆ

<table>
<tr><th>งานศิลปะสร้างสรรค์/บทความ/งานวิจัยอื่น ๆ</th><th>สิ่งที่ใช้เทียบเคียง</th><th colspan="2">ผลการเทียบเคียง (สอดคล้อง/ ขัดแย้ง)</th><th>งานศิลปะการแสดงสร้างสรรค์ “ยอมรับหรือยอมแพ้”</th></tr>
<tr><td>การใช้สัญญะในภาพยนตร์โฆษณาของการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทยสำหรับนักท่องเที่ยวชาวไทย</td><td>การใช้สัญญะเพื่อ “สื่อ” สาร (อารมณ์/ความหมาย)</td><td colspan="2">สอดคล้อง</td><td>การใช้สัญญะต่าง ๆ ผ่านการกระทำของตัวละคร ภาพ แสง วัตถุต่าง ๆ เช่น ป้ายทางออกฉุกเฉิน ตลอดจนอารมณ์ของการเล่าเรื่อง</td></tr>
<tr><td>สัญญะในภาพยนตร์เรื่อง Parasite</td><td>การใช้สัญญะศาสตร์เพื่อ “แทน” ความหมาย (ก้อนหินนำโชค/ มุมกล้อง)</td><td colspan="2">สอดคล้อง</td><td>การใช้ดาบเพื่อสื่อความหมายถึงความอันตราย การใช้เชือกมัดเอว การใช้สเปรย์พ่นฆ่าเชื้อ</td></tr>
<tr><td rowspan="2">“ไล่ล่า” การสร้างสรรค์การแสดงโนราร่วมสมัยตามแนวคิดกลวิธีการแสดงของสตานิสลาฟสกี</td><td rowspan="2">การประยุกต์ศิลปะการแสดงดั้งเดิมผ่านกระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะการแสดง (โนรา/ การตีท่ารำกระบี่)</td><td colspan="2">สอดคล้อง</td><td rowspan="2">การเลือกใช้การฟ้อนดาบแบบร่วมสมัยและการออกแบบท่าทางการเคลื่อนไหวผ่านกระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะการแสดง</td></tr>
<tr><td>“ไล่ล่า”
⬇
กลวิธีการแสดงของสตานิสลาฟสกี</td><td>“ยอมรับหรือยอมแพ้”
⬇
กระบวนการ Devising Theatre</td></tr>
</table>

กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบคุณความร่วมมือจากทุกฝ่าย ประกอบด้วย

1. ผศ.ดร.วนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ อาจารย์ที่ปรึกษาชิ้นงานศิลปะการแสดงสร้างสรรค์ “ยอมแพ้หรือยอมรับ” และอาจารย์ประจำรายวิชาศิลปะการแสดงสร้างสรรค์ หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

2. คุณศุภชัย ดนตรี (นักแสดงคนที่ 1)

3. คุณเอกลักษณ์ เลี่ยมทอง (นักแสดงคนที่ 2)

4. ศูนย์บริหารความปลอดภัย อาชีวอนามัย และสภาพแวดล้อมในการทำงาน (COSHEM) มหาวิทยาลัยมหิดล สำหรับความเอื้อเฟื้อในด้านองค์ความรู้ทางด้านความปลอดภัยทางชีวภาพและความรู้ที่เกี่ยวกับโรค Covid-19 ตลอดจนอุปกรณ์ป้องกันต้นเองเบื้องต้นจากเชื้อไวรัสเพื่อใช้ในประกอบการถ่ายทำและสร้างสรรค์งาน และศูนย์จิตตปัญญาศึกษา มหาวิทยาลัยมหิดล ที่เอื้อเฟื้ออุปกรณ์โสตทัศนูปกรณ์และสถานที่ในการถ่ายทำ

รายการอ้างอิง

กาญจนา แก้วเทพ และคณะ. “สื่อเก่า – สื่อใหม่ : สัญญะ อัตลักษณ์ อุดมการณ์.” *วารสารวิทยาการจัดการมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย,* 2555.

มหาวิทยาลัยมหิดล คณะวิทยาศาสตร์, การคาดการณ์การระบาดของไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19), 2563, จาก https://stang.sc.mahidol.ac.th/kb/?p=766.

จอห์นนพดล วศินสุนทร, สรุปแนวคิดสัญวิทยาและการสร้างความหมาย (Semiology and Signification), 2557, จาก http://johnnopadon.blogspot.com/2014/02/semiology-and-signification.html.

ณิชากร ศรีเพชรดี. ธนุพล ยินดี นักการละครที่ชวนศิลปินเชียงใหม่ลุกขึ้นมา ACT UP ส่งสารเรื่องคับข้องใจในสังคม, 2562, จาก https://thepotential.org/2019/11/27/thanupol-yindee-interview/

ปวลักขิ์ สุรัสวดี. ““เจ้าผีเสื้อ” ละครประยุกต์ประเด็นความฝันและความหวัง.” *วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, 2561, (44-68).

พันธวัฒน์ เศรษฐวิไล. 20 ปี ‘B-Floor’: คุยกับ ธีระวัฒน์ มุลวิไล ว่าด้วยละครใต้ดินและศิลปะแห่งความเป็นมนุษย์, 2562, จาก https://www.the101.world/kage-mulvilai-interview/

เพียงไพฑูรย์ สาตราวาหะ. ไทยจ๋า : การศึกษาการสร้างบทละครใบ้ด้วยการ Devising Theatre. *วารสารวิเทศศึกษา คณะวิเทศศึกษา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์*, 2554, (5-35).

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566

แพรว ธนิกุล. *ศึกษาสัญญะในละครโทรทัศน์ : กรณีศึกษาละคร นาคี*. กรุงเทพมหานคร: คณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ มหาวิทยาลัยนิด้า, 2560.

Hfocus. นักวิจัยไทยถอด ‘รหัสพันธุกรรมโควิด 19’ ระบาดในไทย พบกลุ่ม B มากที่สุด, 2563, จาก https://www.hfocus.org/content/2020/04/19177

รักจิต มั่นพลศรี. *การใช้สัญญะในภาพยนตร์โฆษณาของการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย สำหรับนักท่องเที่ยวชาวไทย*. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545.

วนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ. ““ไล่ล่า” การสร้างสรรค์การแสดงโนราร่วมสมัยตามแนวคิดกลวิธีการแสดงของสตานิสลาฟสกี.” *วารสารอักษรศาสตร์*, 46(2), 2560, (105–170).

BBC Thai, โควิด–19 : แผนที่ อินโฟกราฟิก ยอดผู้ติดเชื้อทั่วโลกมีกว่า 3.38 ล้านราย ในสหรัฐฯ ยอดผู้เสียชีวิตทะลุ 6.5 หมื่นคน, 2563, สืบค้นจาก https://www.bbc.com/thai/thailand–52090088

SabuySmile, ชวนตีความกับ 8 สัญญะ ใน “Parasite ชนชั้นปรสิต” หนังดีที่ต้องซื้อเก็บ บอกได้เลยว่าดูครั้งเดียวคงไม่พอ, 2563, จาก https://news.thaiware.com/18601.html

RB Dance Company. CORONAVIDEO [วิดีโอ]. (2020, 8, มีนาคม), จาก https://www.youtube.com/watch?v=okt0CJZqhjo.

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566

บทความวิจัย

บั้งบูเจืองอิ้นหม่วนไต๋: การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากวิถีชีวิตและการละเล่นบั้งบูของกลุ่มชาติพันธุ์ไทดำ

BANG BOO CHUANG YIN MUAN TAI: A CREATIVE DANCE INSPIRED BY FOLKWAYS AND BANG BOO PLAY OF THE THAI DUM ETHNICS

ศริยา หงษ์ยี่สิบเอ็ด (SARIYA HONGYEESIBED)*
ไกรลาส จิตร์กุล (KRAILAS CHITKUL) **

วันที่รับบทความ 16 พฤศจิกายน 2564
วันที่แก้ไขบทความ 12 เมษายน.2565
วันที่ตอบรับบทความ 22 เมษายน 2565

บทคัดย่อ

งานวิจัยสร้างสรรค์นี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์จากการศึกษาประวัติความเป็นมา วิถีชีวิต และวัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์ไทดำ บ้านนาป่าหนาด ต.เขาแก้ว อ.เชียงคาน จ.เลย และเพื่อเผยแพร่วัฒนธรรมการละเล่น “บั้งบู” เครื่องดนตรีของกลุ่มชาติพันธุ์ไทดำ โดยใช้วิธีวิจัยเชิงคุณภาพในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสารทางวิชาการ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การสัมภาษณ์ และจากสื่อสารสนเทศต่าง ๆ นำมาวิเคราะห์และสังเคราะห์จนเกิดองค์ความรู้ที่นำไปสู่การออกแบบสร้างสรรค์ผลงานการแสดง ชุด บั้งบูเจืองอิ้นหม่วนไต๋ ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มชาติพันธุ์ไทดำ บ้านนาป่าหนาด ต.เขาแก้ว อ.เชียงคาน จ.เลย ได้อพยพเข้ามาจากแคว้นสิบสองจุไทในช่วงสมัยรัชกาลที่ 5 มีเอกลักษณ์ที่โดดเด่น ทั้งทางด้านการแต่งกาย นาฏศิลป์ และดนตรี โดยเฉพาะอย่างยิ่ง

* ดร., คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่, E-mail. Sariya_hon@cmru.ac.th
Ph.D., Faculty of Humanities and Social Sciences, Chiang Mai Rajabhat University

** ดร., คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่, E-mail. Krailas_chi@cmru.ac.th
Ph.D., Faculty of Humanities and Social Sciences, Chiang Mai Rajabhat University

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566

เครื่องดนตรีไม้ไผ่ที่สืบทอดกันมาอย่างยาวนาน เรียกว่า “บั้งบู” แต่ปัจจุบันได้รับความนิยมลดน้อยลง และอาจสูญหายไปในอนาคต คณะผู้วิจัยจึงเกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์การแสดงชุดนี้ขึ้น โดยมีแนวคิดหลักคือการนำเสนอเอกลักษณ์ของเครื่องดนตรีบั้งบูในรูปแบบนาฏศิลป์อีสานร่วมสมัยที่ยังคงไว้ซึ่งอัตลักษณ์ของกลุ่มชาติพันธุ์ไทดำ การแสดงแบ่งเป็น 3 ช่วง ได้แก่ ช่วงที่ 1 วิถีชีวิตของชาวไทดำ ช่วงที่ 2 เอกลักษณ์ของเครื่องดนตรีบั้งบู และช่วงที่ 3 การรวมตัวกันของกลุ่มชาติพันธุ์ไทดำ ด้านกระบวนท่ารำเป็นการผสมผสานระหว่างต้นแบบท่ารำในพิธีแซปางของชาวไทดำและท่ารำที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่โดยใช้เทคนิคลีลาของนาฏศิลป์อีสาน ทางด้านเครื่องแต่งกายยึดรูปแบบดั้งเดิมและดัดแปลงบางส่วนโดยไม่กระทบต่อจารีตการแต่งกายดั้งเดิมของชาวไทดำ เพลงที่ใช้ประกอบการแสดงเป็นทำนองเพลงอีสานที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ ด้านอุปกรณ์ประกอบการแสดงมีการใช้บั้งบู 4 ชนิด ได้แก่ บั้งบูตัวผู้ บั้งบูตัวเมีย บั้งบูกะเทย และบั้งบูลาย การแสดงนี้สามารถนำไปใช้ในการแสดงเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวและในงานรื่นเริงต่าง ๆ ได้

คำสำคัญ: ไทดำ / บั้งบู / นาฏศิลป์

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566

Abstract

This creative research was conducted to create a performance from study of history, lifestyle and culture of Tai Dam ethnic group, Ban Na Pa Nat, Khao Kaew Subdistrict, Chiang Khan District, Loei Province, and to disseminate the "bang boo" culture, a tribal musical instrument of the Tai Dam ethnic group. The study used qualitative research method to collect data from academic documents, related research, interviews, and from various information media, to analyze and synthesize until the body of knowledge to the creative design of the performance, called "Bang Boo Chuang Yin Muan Tai". The results showed that Tai Dam ethnic group Ban Na Pa Nad, Khao Kaeo Subdistrict, Chiang Khan District, Loei Province, migrated from Sipsong Chutai Province during the reign of King Rama V. They have a distinctive identity in terms of costume, dance and music, especially the long-standing bamboo musical instrument known as "Bang Boo". Has become less popular and is at eminent risk of becoming lost from the record. The research team was inspired by those ideas to represent the identity of "Bang Boo" in form of contemporary Isan dance that still maintains and preserves the identity of the Tai Dam ethnic group. The performance is divided into 3 parts: 1) the way of life of the Tai Dam people, 2) the identity of the Bang Bu musical instrument, and 3) the gathering of the Tai Dam ethnic groups. The dance movement and patterns are a combination of traditional dance postures in the Sae Pang ceremony of the Tai Dam people and using the style of contemporary Isan dance techniques. The costume design retains its original form and is partially modified without affecting the traditional dress codes of the Tai Dam people. The music used in the performance is a newly created from Isan melody. Finally, the props, there are 4 types of Bang Boo namely Bang Boo Toi Pu, Bang Boo Toi Mear, Bang Boo Kaa-taey and Bang Boo Lai. This show can be used for promoting tourism in events as appropriate.

Keywords: Thai Dam ethnic / Bang Boo / Creative Dance

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566

บทนำ

กลุ่มชาติพันธุ์ไทดำ เป็นชนกลุ่มหนึ่งที่มีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับคนพื้นเมืองเลย โดยตั้งถิ่นฐานอยู่ปะปนกันอยู่ในเขตอำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย เดิมมีถิ่นกำเนิดอยู่ในแคว้นสิบสองจุไท ชาวไทดำที่อาศัยอยู่บริเวณบ้านนาป่าหนาด ตำบลเขาแก้ว อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลยนั้น เป็นชาวไทดำที่เคยตั้งรกรากอยู่บริเวณลุ่มแม่น้ำดำและแม่น้ำแดงในเขตเวียดนามเหนือ เมื่อปี พ.ศ.2425 สมัยสงครามฮ่อและสงครามยุติลง กลุ่มชาติพันธุ์ไทดำกลุ่มหนึ่งได้อพยพเข้ามาสู่ประเทศไทย (สุรดิษ ภาคสุชล, 2553: 224) ชาวไทดำมีวิถีชีวิตที่เปลี่ยนไปตามยุคสมัยเหมือนชุมชนทั่วไปโดยในชนบทวัยรุ่นแต่งกายตามสมัยนิยม ถึงกระนั้นชาวไทดำยังคงเป็นกลุ่มชาติพันธุ์ที่มีความเข้มแข็งทางด้านวัฒนธรรมสูง มีแบบอย่างเฉพาะตน เช่น ภาษา การแต่งกาย ประเพณี เครื่องดนตรี และการละเล่นต่าง ๆ (รัตนาพร เศรษฐกุล, 2540: 1–2) ซึ่งกลุ่มเหล่านี้ยังคงอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมประเพณีของตนไว้ได้เป็นอย่างดี

วิถีชีวิตของชาวไทดำ มีระเบียบแบบแผนเป็นของตนเองเห็นได้จากเอกลักษณ์ทางด้านวัฒนธรรมการแต่งกายของกลุ่มชาติพันธุ์ไทดำ ผู้หญิงชาวไทดำจะนิยมใส่เสื้อสีดำแขนยาวทรงกระบอก คอจีนนิยมติดกระดุมเป็นเลขคี่และกระดุมมี 2 ชนิด คือ กระดุมปีกแมลงทับ และกระดุมลายผีเสื้อ ส่วนผู้ชายจะแต่งกายเสื้อแขนยาวสีดำทรงกระบอก คอจีน กระดุมเลขคี่ปัดข้างขวา ใส่สร้อยคอเป็นห่วงวงกลม กระเป๋าคาดเอว สวมใส่กางเกงสะดอสีดำ ในขณะที่วัฒนธรรมทางด้านดนตรี นอกเหนือจากดนตรีพื้นบ้านอีสานทั่วไปยังมีเครื่องดนตรีชนิดหนึ่งที่มีความโดดเด่น คือ บั้งบู เป็นเครื่องดนตรีที่ใช้ในการประกอบพิธีแซปาง วัสดุทำจากไม้ไผ่ วิธีการละเล่นเป็นการนำบั้งบูมากระแทกลงกับพื้นเพื่อให้เกิดเสียง บั้งบูมีทั้งหมดอยู่ 4 ชนิด คือ บั้งบูตัวผู้ บั้งบูตัวเมีย บั้งบูกะเทย และบั้งบูลาย บั้งบูแต่ละชนิดจะมีขนาดและมีเสียงความแตกต่างกันไป (เพชรตะบอง ไพศูนย์, 2562: สัมภาษณ์) ตลอดจนทางด้านนาฏศิลป์ยังมีการฟ้อนรำที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว ซึ่งชาวไทดำจะเรียกการฟ้อนกันว่า “การแซ” ที่จัดแสดงในงานเฉลิมฉลอง พิธีกรรม หรือกิจกรรมสำคัญต่าง ๆ ของชาวไทดำ

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้น กลุ่มชาติพันธุ์ไทดำมีศิลปวัฒนธรรมโดดเด่นในเรื่องของดนตรีของกลุ่มชาติพันธุ์ไทดำ นาฏศิลป์ การแต่งกาย และโดยเฉพาะอย่างยิ่งบั้งบูเป็นเครื่องดนตรีที่น่าสนใจและสามารถนำมาพลิกแพลงได้ ส่วนใหญ่นำมาใช้บรรเลงประกอบการละเล่นและประกอบพิธีกรรมแซปาง ยังไม่มีการนำบั้งบูมาใช้เป็นส่วนหนึ่งในการแสดงนาฏศิลป์ ผนวกกับในปัจจุบันการละเล่นของกลุ่มชาติพันธุ์ไทดำเริ่มพบเห็นได้น้อยลง เนื่องจากกระแสนิยมการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคม หากไม่อนุรักษ์ไว้จะทำให้ศิลปวัฒนธรรมเหล่านี้สูญหายไป คณะผู้วิจัยได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของการละเล่นบั้งบูของกลุ่มชาติพันธุ์ไทดำ เกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏศิลป์ เพื่อเผยแพร่แนวคิด กระบวนการและกรรมวิธีในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากวิถีชีวิตและวัฒนธรรมการละเล่นบั้งบู ได้แก่ บั้งบูตัวผู้ บั้งบูตัวเมีย บั้งบูกะเทย และบั้งบูลาย ซึ่งเป็นเครื่องดนตรีของ

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566

กลุ่มชาติพันธุ์ไทดำ อีกทั้งเพื่อให้ศิลปิน นักศึกษา เยาวชนหรือบุคคลที่สนใจทางด้านการออกแบบสร้างสรรค์สามารถนำองค์ความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานในอนาคตได้

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์จากการศึกษาประวัติความเป็นมา วิถีชีวิต และวัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์ไทดำ บ้านนาป่าหนาด ต.เขาแก้ว อ.เชียงคาน จ.เลย

2. เพื่อเผยแพร่วัฒนธรรมการละเล่น “บั้งบู” ผ่านการแสดงนาฏศิลป์อีสานร่วมสมัยชุด “บั้งบูเจืองอิ้นหม่วนไต๊”

วิธีการดำเนินการศึกษา

งานวิจัยนี้ใช้วิธีวิจัยเชิงคุณภาพและวิจัยเชิงสร้างสรรค์ ดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 การเก็บและวิเคราะห์ข้อมูลประวัติความเป็น วิถีชีวิตด้านต่าง ๆ และวัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์ไทดำ บ้านนาปาหนาด ต.เขาแก้ว อ.เชียงคาน จ.เลย เพื่อค้นหาแรงบันดาลใจและนำข้อมูลไปใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์การแสดงในรูปแบบนาฏศิลป์อีสานร่วมสมัย ชุด “บั้งบูเจืองอิ้นหม่วนไต๊”

ขั้นตอนที่ 2 การคัดเลือกข้อมูลเพื่อนำมาออกแบบสร้างสรรค์องค์ประกอบการแสดง 5 ด้าน 1) การออกแบบบทการแสดง 2) การออกแบบท่ารำ 3) การออกแบบเครื่องแต่งกาย 4) การออกแบบเพลง และ 5) การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง

ขั้นตอนที่ 3 การเผยแพร่ผลงานการแสดงต่อสาธารณชนและสรุปผลงานวิจัยเป็นรูปเล่มเพื่อเผยแพร่ต่อไป

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วยมีทั้งหมด 2 ชนิด ได้แก่

1) การสัมภาษณ์ ผู้วิจัยได้ใช้การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ร่วมสมัย ผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์อีสานและผู้เชี่ยวชาญทางด้านดนตรีของกลุ่มชาติพันธุ์ไทดำ ตลอดจนมีการสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย โดยเลือกสัมภาษณ์แบบรายบุคคล ในลักษณะการสัมภาษณ์ทั้งแบบมีโครงสร้างและไม่มีโครงสร้าง ใช้คำถามแบบปลายเปิดและปลายปิด

2) การใช้สื่อสารสนเทศ ซึ่งเป็นคลิปวิดีโอบนสื่อสังคมออนไลน์ ได้แก่ YouTube และ Facebook ซึ่งเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับประวัติความเป็นมา ดนตรี นาฏศิลป์ ศิลปะการแสดง และการละเล่นต่าง ๆ ของกลุ่มชาติพันธุ์ไทดำที่ได้รับการเผยแพร่บนสื่อสังคมออนไลน์

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566

การวิเคราะห์ผล เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา โดยใช้ข้อมูลที่ได้จากการลงภาคสนามและการสัมภาษณ์บุคคลที่เกี่ยวข้องในงานวิจัยเป็นหลัก และใช้ข้อมูลจากเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาสนับสนุนข้อมูลการวิจัย โดยการตรวจสอบข้อมูลแบบสามเส้า จากนั้นวิเคราะห์เนื้อหาและนำผลข้อมูลที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานการแสดง ตลอดจนวิเคราะห์แนวทางและรูปแบบผลงานสร้างสรรค์

ผลการศึกษา

กลุ่มชาติพันธุ์ไทดำ มีรากฐานวัฒนธรรมมาจากแคว้นสิบสองจุไทหรือสิบสองเจ้าไท ในอดีตตั้งอยู่ในประเทศลาว บริเวณแขวนหัวพันพงสาลีและเชียงขวาง กลุ่มชาติพันธุ์ไทดำที่อพยพเข้ามาประเทศไทย บริเวณบ้านนาป่าหนาด ตำบลอำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย ตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 5 ในสมัยที่ไทยทำสงครามปราบฮ่อในดินแดนเชียงขวางและสิบสองจุไท ซึ่งปัจจุบันนี้อยู่ในประเทศสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาวและสาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม เนื่องจากมีเหตุการณ์พวกฮ่อยกกำลังมาตีเมืองเชียงขวาง ซึ่งเป็นหัวเมืองสำคัญในแคว้นพวน ทางหลวงพระบางขอให้ฝ่ายไทยส่งกองทัพไปช่วยเหลือ โดยมีพระยาภูธราภัยเป็นแม่ทัพคุมกองทัพไปปราบฮ่อเมื่อเหตุการณ์สงบไทยได้ใช้นโยบายอพยพผู้คนจากแคว้นพวน เข้ามายังประเทศไทยด้วย ชาวไทดำจึงได้อพยพมาถึงกรุงเทพมหานคร โดยทำมาหากินตามพื้นที่ต่าง ๆ เช่น เพชรบุรี ราชบุรี ลพบุรี สุพรรณบุรี และพิษณุโลก

ภายหลังพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว โปรดเกล้าโปรดกระหม่อมให้ไปตั้งหลักแหล่งที่บ้านหมี่ คลองสนามแจง จังหวัดลพบุรี หลังจากนั้นประมาณ 8 ปี เจ้าเมืองบริขันธ์ มาทูลขอราษฎรกลับไปยังเมืองเชียงขวางตามเดิม โดยเริ่มอพยพลงมาตามเส้นทางเรื่อย ๆ จนได้มาพักที่บ้านน้ำกอใหญ่ อำเภอหล่มเก่า จังหวัดเพชรบูรณ์ ในขณะเดียวกันฝรั่งเศสก็เข้าครอบครองดินแดนล้านช้าง และได้ขอให้ไทยส่งคนอพยพคืนสู่ภูมิลำเนาเดิม ชาวไทดำบางส่วนเห็นว่าต้องบุกป่าฝ่าดง จึงขอหยุดตั้งหลักแหล่งที่บ้านนาป่าหนาด อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย ส่วนชาวไทดำอีกกลุ่มหนึ่งได้เดินทางข้ามแม่น้ำโขงไปยังบ้านน้ำกุ่ม แขวงเวียงจันทน์ แต่ในขณะนั้นเขตเวียงจันทน์มีปัญหาการเจรจากับฝรั่งเศส ชาวไทดำจึงข้ามแม่น้ำโขงย้อนกลับมาตั้งหมู่บ้านที่ตาดซ้อ ตำบลเขาแก้ว อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย ได้ระยะหนึ่งจึงอพยพมาตั้งถิ่นฐานที่บ้านนาเบน แต่ภูมิประเทศไม่เหมาะแก่การดำรงชีพ จึงได้อพยพมาตั้งหลักแหล่งถาวรที่หมู่บ้านนาป่าหนาด ตำบลเขาแก้ว อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลยด้วยกัน เพราะสภาพเป็นที่ดอนน้ำท่วมไม่ถึง มีป่าเขาลำเนาไพรคล้ายถิ่นฐานเดิม (สโรชา สิงห์รักษ์, 2558: ออนไลน์)

ชาวไทดำ มีวิถีชีวิตที่เรียบง่ายเกี่ยวข้องกับธรรมชาติ มีความเป็นอยู่แบบพอเพียง แต่กระนั้นในปัจจุบันสังคมวัฒนธรรมของชาวไทดำก็ยังการเปลี่ยนไปตามยุคสมัย บ้านเรือนมีการเปลี่ยนรูปลักษณ์

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566

เหมือนชุมชนทั่วไป การใช้ชีวิตของชาวไทดำก็เปลี่ยนไปตามวิถีกระแสสังคมและเทคโนโลยี แต่อีกส่วนหนึ่งของชาวไทดำก็ยังคงอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมประเพณีไว้ได้เป็นอย่างดี ชาวไทดำส่วนใหญ่ยังคงธำรงความเชื่อ วัฒนธรรม ประเพณีที่สำคัญ เช่น ปีใหม่ของชาวไทดำ จะจัดขึ้นในเดือนสิบเรียกประเพณีปาตดง นอกจากนั้น ไทดำยังมีการละเล่นที่สืบทอดกันมาช้านานเป็นการแสดงความเคารพต่อ “ผีมด” ประจำหมู่บ้าน ซึ่งมีเครื่องดนตรีประกอบด้วย ปี่ บั้งบู ผางฮาด เรียกการละเล่นนี้ว่า “แซปาง” มักมีการแสดงในวันแรม 1 ค่ำ เดือน6

ด้านหัตถกรรมภูมิปัญญา ชาวไทดำมีศิลปะการทอผ้าที่สวยงาม และมีผ้าฝ้ายซึ่งเป็นผ้าพื้นเมืองที่สืบทอดกันมาตั้งแต่บรรพบุรุษ ปัจจุบันชาวไทดำยังคงใช้ศิลปะการทอผ้าแบบดั้งเดิมทุกกระบวนการผลิต อาหารของชาวไทดำ ประกอบด้วยผักและน้ำพริก คือ แจ่วทำจากใบบอนคันไม่ค่อยนิยมกินเนื้อสัตว์ ชาวไทดำจึงคงมีวิถีชีวิตแบบดั้งเดิม

นอกจากความโดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ดังกล่าวแล้ว ชาวไทดำยังคงมีปฏิทินเป็นของตนเอง ซึ่งในหนึ่งสัปดาห์ในปฏิทินทั่วไปจะมี 7 วัน แต่ของชาวไทดำมี 10 วัน ชนชาวไทดำจะนับถือและบูชาพระยาแถน บรรพบุรุษและผีต่าง ๆ มาก และมีความเชื่อว่า นอกจากทุกคนจะประกอบไปด้วยร่างกายแล้ว ยังประกอบไปด้วยอีกส่วนหนึ่งก็คือขวัญ (วิญญาณหรือจิต) และเชื่อว่าคนที่เจ็บไข้ได้ป่วยนั้น เกิดจากการที่ขวัญไม่อยู่กับตัวเองหรือขวัญได้หนีหายไป จะต้องมีพิธีตามหาขวัญหรือเรียกขวัญให้กลับคืนมา ในพิธีการเรียกขวัญนี้ ต้องอาศัยหมอผีซึ่งชาวไทดำ เรียกว่า “มด” โดยหมอผีจะเชิญผีต่าง ๆ ให้ไปตามหาขวัญกลับมา ในการเชิญผีชนิดใดนั้น ต้องขึ้นอยู่กับว่าขวัญนั้นไปตกอยู่ที่ใด เช่น ขวัญไปอยู่ตามป่าตามเขา ก็จะอัญเชิญผียะวาย ซึ่งเป็นผีเจ้าป่าเจ้าเขาเป็นผู้ตามหาขวัญให้กลับมา แต่ถ้าขวัญตกน้ำก็จะเชิญผีกองกอยตามหาขวัญ ซึ่งเมื่อตามหาขวัญกลับมาได้แล้วคนไข้ก็จะหายจากการเจ็บป่วย เมื่อรักษาหายก็จะเป็นลูกเลี้ยงของหมอผีไป เมื่อครบรอบ 4 ปี หมอผีจะจัดพิธีเลี้ยงผีขึ้นซึ่งชาวไทดำเรียกพิธีนี้ว่า “การแซปาง หรือ ชมปาง” โดยหมอผีจะอัญเชิญเทพเจ้าต่าง ๆ ที่ชาวไทดำนับถือลงมาชมปางก่อนแล้วค่อยอัญเชิญผีชนิดต่าง ๆ ลงมาชมปาง ในพิธีนี้ชาวไทดำทุกคนจะต้องมาเข้าร่วมพิธี ซึ่งมีการจัดหาเครื่องดนตรี มีการจัดเลี้ยงและฟ้อนรำกันอย่างสนุกสนานกินเวลาข้ามวันข้ามคืน

วัฒนธรรมการแต่งกายของชาวไทดำ มีลักษณะเฉพาะของตนเองที่สืบทอดกันมาตั้งแต่ครั้งยังอยู่ในแคว้นสิบสองจุไท แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ เสื้อผ้าสำหรับใช้ในชีวิตประจำวันและสำหรับใส่ในงานประเพณีหรืองานบุญต่าง ๆ ซึ่งส่วนใหญ่ทั้งชายและหญิงมักนิยมใช้ผ้าฝ้ายทอมือย้อมคราม สำหรับเสื้อผ้าที่ใส่ในพิธีกรรมจะจัดทำขึ้นเป็นพิเศษ มีสีดำตกแต่งด้วยผ้าไหมชิ้นเล็ก ๆ ส่วนใหญ่มีเครื่องประดับเป็นเงิน ผู้หญิงมี “ผ้าเปียว” คล้องคอ ส่วนเด็ก ๆ จะมีหมวกคล้ายถุงผ้าปักไหม หรือด้ายสวยงาม เรียกว่า “มู” วัฒนธรรมทางด้านดนตรีที่เป็นเอกลักษณ์ของชาวไทดำ คือ บั้งบูและผางฮาด เป็นเครื่องดนตรีที่ใช้ในการแซปางมาตั้งแต่สมัยช่วงที่อาศัยอยู่ที่สิบสองจุไท แต่เนื่องจากเหตุเกิด

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566

สงครามโลกครั้งที่ 2 ชาวไทดำจึงอพยพเพื่อหนีเอาชีวิตรอดจากสงครามครั้งนั้น และได้นำสิ่งของที่สำคัญติดตัวมาเพียงเล็กน้อยเพื่อความสะดวกในการหลบหนี และเมื่ออพยพมาถึงไทย ก็ตั้งถิ่นฐาน สร้างบ้านเรือน และสร้างเครื่องดนตรีชนิดต่าง ๆ ขึ้นมาทดแทนเพื่อใช้ในการประกอบพิธีกรรมต่าง ๆ ของชาวไทดำ โดยเครื่องดนตรีบั้งบูมีทั้งหมด 4 ตัว คือ บั้งบูตัวผู้ บั้งบูตัวเมีย บั้งบูกะเทย และบั้งบูลาย โดยบั้งบูแต่ละตัวนั้นจะมีลักษณะ และเสียงที่แตกต่างกัน (เพชรตะบอง ไพศูนย์, 2562 : สัมภาษณ์)

อีกทั้งการฟ้อนรำของชาวไทดำ ซึ่งเรียกกันว่า “การแซ” ซึ่งจัดแสดงในโอกาสและพิธีกรรมที่สำคัญ เช่น ฟ้อนแซไต (ไท) และฟ้อนแซแกน (แคน) ในงานเฉลิมฉลองและงานการกุศล ฟ้อนแซติ่งเต้า ฟ้อนแซผ้า และฟ้อนแซวี ในงานต้อนรับผู้มาเยือน และฟ้อนแซปางในพิธีกรรมเสนมด หรือเสนตั่งบั้งหน่อ และฟ้อนแซแกน ต้อนรับผู้มาเยือนและแสดงในงานบุญประจำปีเพื่อความสนุกสนาน (เพชรตะบอง ไพศูนย์, 2549: 16–17)

นอกจากนี้มีการละเล่น ซึ่งไทดำเรียกว่า “การอิ้น” ในโอกาสต่าง ๆ อีกมากมาย เช่น อิ้นกอน อิ้นมะแล้แป้น อิ้นอี่ก่อย อิ้นโยนขุม อิ้นมะจ้างคอม ขี่แจงแจ้ อิ้นจั้นจา อิ้นขี่ม้า อิ้นสะหล่ามป้ามปา อิ้นมะส่าง อิ้นละหวาย อิ้นฟ้อนแถน การอิ้นเหล่านี้นิยมเล่นกันในงานเลี้ยง และงานบุญประจำปี (เพชรตะบอง ไพศูนย์, 2548: 23)

นอกจากการฟ้อนรำและการละเล่นแล้ว กลุ่มชาติพันธุ์ไทดำยังมีการขับร้องเป็นลำนำเพลงด้วยทำนองอันอ่อนหวาน เพื่อบอกเล่าเรื่องราวทั้งความสุข ความทุกข์ ความรัก ความเศร้าโศก และการพลัดพรากได้อย่างกินใจ ดังตัวอย่างเพลงไทดำรำพันที่รู้จักกันดี การขับร้องของไทดำมีหลายอย่าง เช่น ขับสายนิ่งสายแนน เพื่อพรรณนาถึงความรักความผูกพันของคนไทดำในอดีต ขับบ่าวขับสาวเป็นการเกี้ยวกันของหนุ่มสาว ขับให้พร ขับลา ขับสายหล้าสายแปงเป็นการขับถึงความรักความผูกพันที่มีต่อกัน ขับยามปี่ยามน้อง ถามข่าวคราวเมื่อมีผู้มาเยือน ขับหาบ้านเก่าเมืองเดิม รำพึงรำพันถึงบ้านเก่าในสิบสองจุไท ขับหาฮัตหาคองบอกกล่าวให้รู้ถึงจารีตประเพณีของไทดำ และขับอิ้นเป็นการขับเล่นสนุกสนาน เป็นต้น (เพชรตะบอง ไพศูนย์, 2548: 24)

จากข้อมูลทางด้านประวัติความเป็นมา วิถีชีวิต และวัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์ไทดำข้างต้น คณะผู้วิจัยจึงเกิดเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ชุด “บั้งบูเจืองอิ้นหม่วนไต๊” ในรูปแบบนาฏศิลป์อีสานร่วมสมัยที่ยังคงไว้ซึ่งอัตลักษณ์ของกลุ่มชาติพันธุ์ไทดำ มีหลักการออกแบบสร้างสรรค์การแสดง ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. การออกแบบบทการแสดง บทการแสดง ถือเป็นโครงสร้างสำคัญที่จะนำพาให้ไปในทิศทางที่ถูกต้องตรงตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ (นราพงษ์ จรัสศรี, 2562: สัมภาษณ์) ในงานวิจัยนี้ คณะผู้วิจัยได้กำหนดแนวคิดหลักในการสร้างสรรค์การแสดง คือ การสะท้อนวิถีชีวิตความเป็นอยู่ที่เกี่ยวข้องกับการนำไม้ไผ่มาใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการนำไปสร้างเครื่องดนตรี

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566

ที่เรียกกันว่า “บั้งบู” เป็นเครื่องดนตรีที่ทำจากไม้ไผ่ของกลุ่มชาติพันธุ์ไทดำ บ้านนาป่าหนาด ตำบลเขาแก้ว อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย มีทั้งหมด 4 ชนิด ประกอบไปด้วย บั้งบูตัวผู้ บั้งบูตัวเมีย บั้งบูกะเทย และบั้งบูลาย จนกลายเป็นการละเล่นที่เป็นอัตลักษณ์สำคัญของกลุ่มชาติพันธุ์ไทดำ โดยบทการแสดงเป็นลักษณะขนบนิยมที่ประกอบด้วยต้น กลาง และปลาย เล่าเรื่องเป็นไปตามลำดับและเชื่อมโยงสิ่งต่าง ๆ ให้เกิดความสอดคล้องสัมพันธ์กัน โดยในการแสดงชุดนี้ ได้แบ่งออกเป็น 3 ช่วง ได้แก่

ช่วงที่ 1 สินซางตำหูก เป็นการนำเสนอถึงวิถีชีวิตของชาวบ้านกลุ่มชาติพันธุ์ไทดำที่จะเริ่มต้นในตอนเช้าตรู่ โดยผู้ชายจะเข้าป่าไปตัดไม้ไผ่เพื่อนำมาทำเป็นเครื่องดนตรีบั้งบู หลังจากตัดไม้ไผ่เสร็จก็จะกลับเข้ามาในหมู่บ้าน โดยภายในหมู่บ้านจะมีผู้หญิงที่กำลังทำกิจวัตประจำวัน เช่น ทอผ้า ปั่นฝ้าย ดัดฝ้าย เป็นต้น

ช่วงที่ 2 หลิ้นซาง เป็นการนำเสนอถึงเอกลักษณ์ของเครื่องดนตรีบั้งบูในแต่ละชนิด โดยการใช้นักแสดงเป็นตัวสื่อ ได้แก่ บั้งบูตัวผู้ (ใช้ผู้ชายแสดง) เพื่อสื่อถึงความแข็งแรงของไม้ไผ่ และเสียงที่มีความทุ้ม บั้งบูตัวเมีย (ใช้ผู้หญิงแสดง) เพื่อสื่อถึงความนิ่มนวล อ่อนหวาน แต่มีเสน่ห์ของผู้หญิง และเสียงที่มีความนุ่มนวล และบั้งบูตัวกะเทย (ใช้ผู้ชายแสดงแต่เป็นลีลาผู้หญิง) เพื่อสื่อถึงความเข้มแข็ง แต่แฝงไปด้วยความอ่อนหวานและเสน่ห์ของผู้หญิง และเสียงที่มีความทุ้มกังวาน

ช่วงที่ 3 ม่วนซื่นตุ้มโฮม เป็นการนำเสนอถึงการรวมตัวกันของกลุ่มชาย-หญิง ของชาวบ้านกลุ่มชาติพันธุ์ไทดำบ้านนาป่าหนาด ต.เขาแก้ว อ.เชียงคาน จ.เลย ที่ได้นำเครื่องดนตรีบั้งบูลายมาทำเป็นการแสดง เพื่อความสนุกสนานหลังจากเสร็จสิ้นจากการทำงาน

2. การออกแบบท่ารำ คณะผู้วิจัยได้ศึกษาท่ารำดั้งเดิมของชาวไทดำและสร้างสรรค์ท่ารำขึ้นใหม่ โดยท่ารำดั้งเดิมได้มีการศึกษาจากท่ารำต้นแบบที่ปรากฏในพิธีกรรมแซปาง ซึ่งแซปางเป็นการฟ้อนรำของหมอมดเพื่อให้เวทมนต์ขลังขึ้น เป็นพิธีกรรมที่แสดงความเคารพต่อหมอมดประจำหมู่บ้าน จัดขึ้นในเดือน 6 มีหมอมดหมอมนต์เป็นผู้นำในพิธี ผู้วิจัยได้เลือกท่ารำหลักซึ่งมาจากพิธีแซปาง 4 ท่า ประกอบด้วย “ท่าแซอิ้น” เป็นการฟ้อนรำเล่นเพื่อเชิญผี “ท่าแซตอกกล้วยเสี้ยน” เป็นการฟ้อนรำที่หยอกล้อกันระหว่างหญิงและชาย “ท่าแซส้า” เป็นการฟ้อนรำแบบผีผู้ส่า และท่าแซต้าว เป็นการฟ้อนรำส่งผีกลับ เนื่องจากกระบวนท่าเหล่านี้เป็นการฟ้อนรำที่เป็นการฟ้อนแบบดั้งเดิมของชาวไทดำที่มักจะฟ้อนรำเป็นประจำในพิธีกรรมสำคัญ

ในการสร้างสรรค์ครั้งนี้ผู้วิจัยยังคงธำรงรักษาท่าฟ้อนดั้งเดิมทั้งที่ 4 ไว้ โดยอาศัยโครงสร้างของกระบวนท่ารำแบบดั้งเดิม จากนั้นปรับปรุงให้ทันสมัยมากยิ่งขึ้น ยังคงใช้เทคนิคลีลาที่แสดงถึงความเป็นอีสาน ดังเช่น การย่ำเท้าแบบอีสาน การใช้สะโพก การตีไหล่ และการใช้แม่ท่าท่ารำของนาฏศิลป์อีสาน โดยในการออกแบบสร้างสรรค์การแสดงชุดนี้ สร้างสรรค์ท่ารำขึ้นใหม่โดยใช้ท่ารำที่ปรากฏในพิธีแซปางข้างต้นมาผสมผสานกับลีลาการละเล่นบั้งบูแต่ละชนิด ได้แก่ “บั้งบูตัวผู้” ใช้ลีลาท่ารำที่แสดงถึง

ความแข็งแรง “บั้งบูตัวเมีย” ใช้ลีลาท่ารำที่แสดงถึงความนิ่มนวล อ่อนหวาน และเสน่ห์ของผู้หญิง “บั้งบูกะเทย” ใช้ลีลาท่ารำที่แสดงถึงความเข้มแข็ง แต่แฝงไปด้วยความอ่อนหวานและเสน่ห์ของผู้หญิง และ “บั้งบูลาย” ใช้ลีลาท่ารำที่แสดงถึงความสมัครสมานสามัคคีปรองดองของชาวไทดำ นำเสนอในรูปแบบการแสดงร่วมสมัยผ่านลักษณะองค์ประกอบทางด้านการเคลื่อนไหว การแปรแถว การใช้ทิศทางของเวที

ภาพที่ 1 ท่ารำที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ จากท่าแซอิ้น

ที่มา : คณะผู้วิจัย

จากภาพข้างต้น ท่าแซอิ้น (ภาพซ้าย) เป็นลักษณะท่าไหว้บรรพบุรุษ ใช้ในการเดินเข้าสู่บริเวณลานพิธีและขอขมาลักษณะท่า ชายและหญิงก้าวเข้าสู่ลานพิธี โค้งคำนับและฝ่ายหญิงกางผ้าเปียวหรือผ้าโพกศีรษะสลับขึ้นลงซ้ายขวา ในขณะที่ท่ารำที่สร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่จากท่าแซอิ้น ได้มีการเปลี่ยนจากการถือผ้าเปียวเป็นการถือบั้งบู โดยผู้ชายถือบั้งบูตัวผู้ และผู้หญิงถือบั้งบูตัวเมีย ท่ารำยังคงใช้การเคลื่อนไหวและโครงสร้างท่ารำคล้ายคลึงแบบดั้งเดิมแต่มีการพัฒนาท่ารำให้มีความน่าสนใจสนุกสนานรื่นเริงมากยิ่งขึ้น ใช้การแปรแถวที่หลากหลาย และมีการประยุกต์ใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดงใช้สอดคล้องกับลีลาท่ารำ

ภาพที่ 2 ท่ารำที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ จากท่าแซส้า

ที่มา : คณะผู้วิจัย

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566

จากภาพข้างต้นท่าแซส้า เป็นท่าแสดงความเคารพกันและกันของฝ่ายชาย ฝ่ายหญิง ลักษณะท่า ชายและหญิงโค้งคำนับทางด้านหน้า ด้านซ้าย ด้านขวา และการส่งบั้นเอวด้านหลังเป็นจังหวะ ๆ ในขณะที่ท่ารำที่สร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่จากท่าแซส้า ได้มีการใช้วิธีการโค้งคำนับและส่งบั้นเอวด้านหลังเช่นเดิมแต่มีการออกแบบใหม่ให้น่าสนใจ โดยใช้การแปรแถวในรูปแบบใหม่ที่แปลกตา ใช้การเคลื่อนไหวร่างกาย การเคลื่อนที่ และการใช้ท่ารำที่แปลกใหม่สนุกสนานรื่นเริงไปตามจังหวะของเพลงและจังหวะเคาะไม้ไผ่ที่เรียกกันว่า “บั้งบูลาย”

การแสดงชุด บั้งบูเจืองอิ้นหม่วนไต๊ มีท่ารำหลัก 86 ท่าและท่าเชื่อม 16 ท่า รวมทั้งหมด 102 ท่า ซึ่งแบ่งเป็นการแสดงแต่ละช่วง ได้ดังนี้

ช่วงที่ 1 ประกอบด้วย 11 ท่า ได้แก่ ท่ามองหาต้นไม้ ท่าทักทาย ท่าคุยเจรจา ท่าเรียกเพื่อนมาตัดต้นไผ่ ท่าเดินเข้าป่า ท่าไหว้ขอเจ้าป่า ท่าตัดไม้ไผ่ ท่าเดินกลับเข้าหมู่บ้าน ท่าเดินเข้าหมู่บ้าน (ผู้หญิง) และท่าวิถีชีวิต ซึ่งการออกแบบท่ารำในช่วงที่ 1 ผู้วิจัยนำเสนอเกี่ยวกับวิถีชีวิตของชาวบ้านกลุ่มชาติพันธุ์ไทดำที่จะเริ่มต้นในตอนเช้าตรู่ โดยผู้ชายจะเข้าป่าไปตัดไม้ไผ่เพื่อนำมาทำเป็นเครื่องดนตรีบั้งบู

ช่วงที่ 2 ประกอบด้วย 3 ท่า ได้แก่ ท่าโชว์บั้งบูตัวผู้ ท่าโชว์บั้งบูตัวเมีย และท่าโชว์บั้งบูกะเทย ซึ่งการออกแบบท่ารำในช่วงที่ 2 ผู้วิจัยนำเสนอเกี่ยวกับเอกลักษณ์ของเครื่องดนตรีบั้งบู ได้แก่ บั้งบูตัวผู้ (ใช้ผู้ชายแสดง) บั้งบูตัวเมีย (ใช้ผู้หญิงแสดง) และบั้งบูตัวกะเทย (ใช้ผู้ชายแสดงแต่เป็นลีลาผู้หญิง)

ช่วงที่ 3 ประกอบด้วย 4 ท่า ได้แก่ ท่าวาดลวดลาย ท่ามอบบั้งบูลาย ท่าลีลาบั้งบูลาย ท่าวิถีไทดำ (ท่าจบ) ท่าออกบั้งบูลาย และท่าออกบั้งบูตัวผู้ บั้งบูตัวเมีย และบั้งบูกะเทย ซึ่งการออกแบบท่ารำในช่วงที่ 3 ผู้วิจัยนำเสนอเกี่ยวกับการรวมตัวกันของกลุ่มชาย–หญิง ของชาวบ้านกลุ่มชาติพันธุ์ไทดำบ้านนาป่าหนาด ตำบลเขาแก้ว อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย โดยการประยุกต์ใช้เครื่องดนตรีบั้งบูลายมาประกอบการแสดงถึงความรัก ความสนุกสนาน และความสมัครสมานสามัคคีของชาวไทดำ

3. การออกแบบเครื่องแต่งกาย คณะผู้วิจัยต้องการอนุรักษ์เครื่องแต่งกายแบบดั้งเดิมของชาวไทดำตามจารีตประเพณี ทั้งนี้ผู้วิจัยได้มีการดัดแปลงเครื่องแต่งกายบางส่วนให้เหมาะสมกัน เพื่อให้เกิดความสวยงามและความน่าสนใจมากขึ้น ได้แก่ การนำลวดลายผ้าของชาวไทดำที่มีสีสันมาประดับตกแต่งในส่วนต่าง ๆ เช่น ในส่วนแขนของเสื้อผู้หญิง กระเป๋าเสื้อของผู้ชาย ดัดแปลงเป็นผ้าโพกศีรษะ เนื่องจากแบบดั้งเดิมชาวไทดำจะนิยมการใช้สีพื้นคือสีดำ ไม่ค่อยตกแต่งด้วยสีสันผ้าที่แปลกตามากนัก รวมถึงเพิ่มเครื่องประดับตกแต่ง เช่น กำไลคอ กำไลข้อมือ ตุ้มหู และกุ๊ดเปียวของชาวไทดำ

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566

ภาพที่ 3 การแต่งกายชาวไทดำแบบดั้งเดิม (ภาพซ้าย)
และการแต่งกายชาวไทดำแบบสร้างสรรค์ใหม่ (ภาพขวา)
ที่มา : คณะผู้วิจัย

การแสดงชุดบั้งบูเจืองอิ้นหม่วนไต๊ มีรายละเอียดของการออกแบบสร้างสรรค์เครื่องแต่งกาย ได้แก่ ผู้หญิงจะคลุมศีรษะด้วยผ้าเปียว เน้นตัวเสื้อเป็นโทนสีดำแต่งลวดลายแขนซ้ายด้วยผ้าเปียว ติดกระดุมลายผีเสื้อ 13 เม็ด ส่วนผ้าซิ่นจะมีลวดลายที่เป็นเอกลักษณ์ของกลุ่มชาติพันธุ์ไทดำบ้านนาป่าหนาด คือ ผ้าซิ่นลายนางหาญ คาดเอวด้วยผ้าสีเขียวซึ่งเป็นสีของบ้านนาป่าหนาด ตกแต่งด้วยกุ๊ดเปียวของชาวไทดำและสวมเครื่องประดับ ได้แก่ ต่างหู และกำไลข้อมือ ในขณะที่ผู้ชายจะโพกศีรษะด้วยผ้าเปียว สวมเสื้อฮีสีดำ ติดกระดุม 17 เม็ด แต่งขอบแขนและกระเป๋าเสื้อด้วยผ้าเปียว นุ่งกางเกงสะดอและสวมกำไลคอ

4. การออกแบบเพลงประกอบการแสดง คณะผู้วิจัยได้ออกแบบเพลงโดยมุ่งเน้นแนวเพลงอีสานร่วมสมัย ได้ใช้เครื่องดนตรีพื้นเมืองของอีสานและเครื่องดนตรีสากล เพื่อให้สอดคล้องกับรูปแบบการแสดงนาฏศิลป์อีสานร่วมสมัย โดยมีเครื่องดนตรีทั้งหมด 13 ชนิด ประกอบด้วย พิณโปร่ง พิณไฟฟ้า เบส แคน โหวด กลองหาง รำมะนา กะลอ ฉิ่ง ฉาบเล็ก ฉาบใหญ่ แฉ และกลอง ตะโพน ซึ่งเป็นเพลงที่แต่งขึ้นใหม่ ประพันธ์โดย นายวิทวัส แสนเริง ทำนองเพลงได้แรงบันดาลใจมาจากการสะท้อนถึงวิถีชีวิตและกระบวนการนำไม้ไผ่มาทำเป็นเครื่องดนตรีบั้งบูประกอบจังหวะของกลุ่มชาติพันธุ์ไทดำที่สื่อถึงความสนุกสนานผ่านเครื่องดนตรีบั้งบู

5. การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง คณะผู้วิจัยได้ใช้บั้งบู ซึ่งเป็นเครื่องดนตรีประเภทกระทก (Stamping) ที่ทำจากไม้ไผ่ยาวประมาณ 1–1.5 เมตร ปลายด้านหนึ่งจะทำเป็นที่จับสำหรับให้ผู้บรรเลงจับเวลากระแทกของกลุ่มชาติพันธุ์ไทดำ บ้านนาป่าหนาด ตำบลเขาแก้ว อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย มีทั้งหมด 4 ชนิด ประกอบไปด้วย บั้งบูตัวเมื่อกระแทกมีเสียงแข็งและทุ้ม บั้งบู

ตัวเมียเมื่อกระแทกมีเสียงนุ่มนวล บั้งบูกะเทยเมื่อกระแทกมีเสียงทุ้มกังวาน และบั้งบูลาย ผู้แสดงจะถือจำนวน 2 ชิ้น เมื่อกระแทกจะมีเสียงแหลม

ภาพที่ 4 เครื่องดนตรีบั้งบู (บั้งบูตัวผู้, บั้งบูตัวเมีย, บั้งกระเทย, บั้งบูลาย)
ที่มา : คณะผู้วิจัย

จากภาพข้างต้น 1) บั้งบูตัวผู้ มีลักษณะเป็นลำไม้ไผ่ยาวไม่มีลวดลาย ความสูงประมาณ 1.20 เมตร หรือขนาดพอเหมาะกับขนาดตัวของผู้เล่น 2) บั้งบูตัวเมีย มีลักษณะเป็นลำไม้ไผ่ยาว ด้านบนจะมีหูจับสองข้าง ความสูงประมาณ 1.20 เมตรหรือขนาดพอเหมาะกับขนาดตัวของผู้เล่น 3) บั้งบูตัวกระเทย มีลักษณะเป็นลำไม้ไผ่ยาว ด้านบนจะเจาะเป็นวงกลมหนึ่งด้านและอีกด้านจะเจาะเป็นลักษณะตัวยู (U) ความสูงประมาณ 1.20 เมตรหรือขนาดพอเหมาะกับขนาดตัวของผู้เล่นและ 4) บั้งบูลาย มีลักษณะเป็นลำไม้ไผ่สั้น และมีขนาดเล็ก ความยาวประมาณ 40 เซนติเมตร จำนวน 2 ชิ้น

สรุปและข้อเสนอแนะ

งานวิจัยสร้างสรรค์ ชุด “บั้งบูเจืองอิ้นหม่วนไต๊” เป็นงานวิจัยที่ต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมของชาติพันธุ์ไทดำ บ้านนาป่านาด ต.เขาแก้ว อ.เชียงคาน จ.เลย ไปสู่นวัตกรรมการแสดงที่นำเสนออัตลักษณ์ด้านวิถีชีวิต วัฒนธรรมการแต่งกาย วัฒนธรรมการเคลื่อนไหว และวัฒนธรรมดนตรีดั้งเดิมในรูปแบบการแสดงร่วมสมัย เพื่อเผยแพร่ เพิ่มคุณค่าและมูลค่าของวัฒนธรรมดั้งเดิม ให้ยังคงสืบสานต่อยอดได้ต่อไป ดังนั้นงานวิจัยชิ้นนี้อาจจะเป็นตัวอย่างอีกชิ้นหนึ่งที่ขับเคลื่อนกระแสการนำเอาทุนทางวัฒนธรรมมาใช้ต่อยอด ซึ่งสามารถขยายผลไปสู่การเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจได้ หากมีการร่วมมือขยายผลกับหน่วยงานที่สนับสนุนการท่องเที่ยวหรือพัฒนาชุมชนในท้องที่ เพราะสิ่งที่สร้างสรรค์ออกมา เช่น เสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย และอุปกรณ์ประกอบการแสดง สามารถนำไปต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์ชุมชน ในการสนับสนุนให้ชุมชนมีรายได้ และมีเนื้อหาเรื่องราวในการสร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมได้

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566

อภิปรายผล

บั้งบูเจืองอิ้นหม่วนไต๊ เป็นการแสดงสร้างสรรค์ในรูปแบบนาฏศิลป์อีสานร่วมสมัย ชื่อของการแสดงแปลมาจากภาษาของชาวไทดำซึ่งคำว่า “บั้งบู” หมายถึง อุปกรณ์ไม้ไผ่ใช้เคาะจังหวะใช้ในการละเล่นของชาวไทดำ “เจืองอิ้น” หมายถึง เครื่องเล่นประกอบดนตรี และคำว่า “ม่วนไต๊” หมายถึง เล่นได้อย่างสนุกสนาน ฉะนั้น คำว่า “บั้งบูเจืองอิ้นหม่วนไต๊” ในงานวิจัยนี้จึงหมายถึง การแสดงบั้งบูซึ่งเป็นอุปกรณ์ไม้ไผ่ใช้เคาะจังหวะให้เกิดความสนุกสนาน แรงบันดาลใจและข้อมูลการออกแบบการแสดง

จากการศึกษาค้นคว้าประวัติความเป็น วิถีชีวิต และวัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์ไทดำ บ้านนาป่าหนาด ต.เขาแก้ว อ.เชียงคาน จ.เลย ซึ่ง พัชร วังทะพันธ์ กิ่งกาญจน์ จันทร์ศิริ และปิยพร โฆสิต (2561: ออนไลน์) ได้สร้างสรรค์แสดงชุด “ตุ้มปาง” เป็นการแสดงรูปแบบนาฏศิลป์อีสานได้รับแรงบันดาลใจมาจากเครื่องรางของขลังของชาวไทดำที่เรียกว่า “ตุ้มนกตุ้มหนู” ที่ประกอบกันจนเป็นตุ้มปาง รวมถึงความสำคัญของตุ้มนกตุ้มหนูในพิธีกรรมแซปางของชาวไทดำบ้านนาป่าหนาด ต.เขาแก้ว อ.เชียงคาน จ.เลย การแสดงแบ่งออกเป็น 3 ช่วง ได้แก่ พิธีกรรม ขั้นตอนการทำตุ้มนกตุ้มหนู และการเอาตุ้มนกตุ้มหนูไปประกอบกันเป็นตุ้มปางและฟ้อนรำกันอย่างสนุกสนาน ดังจะเห็นได้ว่าการวางแนวคิดมีความสนใจในกลุ่มชาติพันธุ์ไทดำเช่นเดียวกับผู้วิจัยแตกต่างกันที่ผู้วิจัยมุ่งนำเสนอวิถีชีวิตและการละเล่นบั้งบูของชาวไทดำ โดยมีการนำท่ารำหรือท่าฟ้อนต้นแบบจากพิธีกรรมแซปางมาใช้ในการออกแบบท่ารำใหม่เท่านั้น ลักษณะของการแต่งกายยังคงรักษาขนบดั้งเดิมของชาวไทดำ อาจมีการปรับเปลี่ยนบ้างบางส่วนเพื่อความสวยงาม นอกจากนี้จากผลการวิจัยมีประเด็นที่น่าสนใจ ดังนี้

1) ในการสร้างสรรค์งานด้านศิลปะการแสดงที่เกี่ยวกับวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของคนกลุ่มต่าง ๆ นั้น มีรายละเอียดและข้อมูลจำนวนมาก ดังนั้นผู้วิจัยจึงควรวิเคราะห์และคัดเลือกเอาข้อมูลที่เป็นจุดเด่น ของกลุ่มคนนั้น ๆ หรืออาจจะเป็นลักษณะไม่มีในกลุ่มอื่นหรืออาจจะเป็นวัฒนธรรมที่คล้ายกันแต่มีความพิเศษของกลุ่มคนที่เข้าไปศึกษา ดังนั้นจากการค้นคว้าและลงพื้นที่สำรวจข้อมูลทางคณะผู้วิจัยจึงได้วิเคราะห์และเลือกการละเล่นใน “พิธีแซปาง” อันเป็นประเพณีในการจัดงานเฉลิมฉลอง พิธีกรรม หรือกิจกรรมสำคัญต่าง ๆ ของชาวไทดำ ซึ่งมีความโดดเด่นในการนำเครื่องดนตรีดั้งเดิมของกลุ่มชาติพันธุ์ไทดำที่เรียกว่า “บั้งบู” มาใช้ในการประกอบการละเล่นและพิธีกรรมต่าง ๆ รวมทั้งได้นำเอาขั้นตอนกระบวนการในการทำ “พิธีแซปาง” ท่าทางประกอบการทำพิธี วิธีการเคาะไม้บั้งบู รวมถึงลักษณะการแต่งกายของกลุ่มชาติพันธุ์ไทดำ มาออกแบบใหม่ให้มีความร่วมสมัยแบบอีสานเน้นอัตลักษณ์ของลวดลายผ้าซิ่นและลวดลายผ้าโพกประดับศีรษะให้ชัดเจนขึ้น โดยยังอยู่ในรูปแบบการแต่งกายที่ไม่ขัดกับจารีตประเพณีดั้งเดิม อันเป็นสิ่งสำคัญของการสร้างสรรค์การแสดงจากวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของกลุ่มคนชาติพันธุ์ต่าง ๆ ซึ่งจะก่อให้เกิดการยอมรับและพัฒนารูปแบบจากจารีตนิยมไปสู่ความร่วมสมัยซึ่งสอดคล้องกับความต้องการของสังคมและเป็นการต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมไปสู่

มูลค่าทางเศรษฐกิจในลักษณะของการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยอาจการหยิบการแสดงสร้างสรรค์เหล่านี้มาเป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดวิถีชีวิต วัฒนธรรม และศิลปะท้องถิ่นให้กับนักท่องเที่ยวได้ชม

2) คุณค่าของการแสดงชุดนี้คือ การที่ผู้วิจัยได้เข้าไปทำความรู้จักกับวัฒนธรรมของชาติพันธุ์ไทดำ และได้นำเอาทุนทางวัฒนธรรมของกลุ่มคนนี้มาต่อยอดกับมุมมองแนวคิดและวิธีการนำเสนอการแสดงแบบร่วมสมัย ทำให้เกิดนวัตกรรมในการออกแบบท่าทางการแสดงที่สะท้อนวิถีชีวิตจากท่าทางการเคลื่อนไหวดั้งเดิมในพิธีแซปาง ได้ออกแบบเสื้อผ้าที่ขยายจุดเด่นของลวดลายที่มีความเป็นเอกลักษณ์ในความเป็นชาติพันธุ์ไทดำ รวมถึงการออกแบบเพลงให้มีความร่วมสมัยและกลิ่นอายความเป็นอีสานผสมกับเสียงของ “บั้งบู” อันเป็นรากเหง้าแห่งวัฒนธรรมเสียงของชาติพันธุ์ไทดำ เพื่อเผยแพร่ให้กับนักท่องเที่ยวและคนรุ่นหลังได้ซึมทราบความงดงามแห่งวัฒนธรรมไทดำผ่านศิลปะการแสดงชุด “บั้งบูเจืองอิ้นหม่วนไต๊” ต่อไป

รายการอ้างอิง

นราพงษ์ จรัสศรี. สัมภาษณ์. ศาสตราจารย์ ประจำภาควิชานาฏยศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 20 ธันวาคม 2562.

พัชร วังทะพันธ์ กิ่งกาญจน์ จันทร์ศิริ และปิยพร โฆสิต. ตุ้มปาง. สืบค้นวันที่ 15 ตุลาคม 2562, จาก https://www.youtube.com/watch?v=Gmdw0LtjW4s, 2561.

เพชรตะบอง ไพศูนย์. *หมู่บ้านไทดำ.* เลย: เมืองเลยการพิมพ์, 2548.

_____. *ไทดำ ความเป็นคนชายขอบในกระแสการเปลี่ยนแปลงโลกาภิวัตน์.* เชียงใหม่: มูลนิธิโครงการตำราสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์, 2549.

_____. สัมภาษณ์. ผู้ดูแลพิพิธภัณฑ์ไทดำบ้านนาป่าหนาด ตำบลเขา แก้ว อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย, 7 เมษายน 2562.

รัตนาพร เศรษฐกุล. “อิทธิพลของคติความเชื่อทางสังคมและวัฒนธรรมต่อพัฒนาการของรัฐ : กรณีศึกษาไทดำ ลื้อ และยวน.” ปริญญามหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยศรีนครินทร์วิโรฒ, 2540.

สโรชา สิงห์รักษ์. ประวัติหมู่บ้านวัฒนธรรมไทดำบ้านนาป่าหนาด. สืบค้น 11 ตุลาคม 2562, จาก https://sites.google.com/site/sarochasingrak7 7 / hmu-ban-ywathnthrrm-thi-da-banna-pa-hnad, 2558.

สุรดิษ ภาคสุชล. “ดนตรีในพิธีกรรมแซปางของชาวไทดำ”. *วารสารศรีนครินวิโรฒวิจัยและพัฒนา (สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์).* no.2 (ฉบับพิเศษที่ 1 มกราคม 2553), (223-229).

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566

บทความวิจัย

การพัฒนาบายศรีจากผ้าสปันบอนด์

THE DEVELOPMENT OF BAI SRI FROM SPUNDBOND FABRIC

ศักรินทร์ หงส์รัตนาวรกิจ (SAKARIN HONGRATTANAVORAKIT)*

ดิเรก กรีเทพ (DIREK KREETEP)**

วันที่รับบทความ 23 ตุลาคม 2564
วันที่แก้ไขบทความ 25 พฤษภาคม. 2565
วันที่ตอบรับบทความ 1 ธันวาคม 2565

บทคัดย่อ

งานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการพัฒนาบายศรีจากผ้าสปันบอนด์ และเพื่อสำรวจความพึงพอใจของกลุ่มประชากรที่มีต่อการพัฒนาบายศรีจากผ้าสปันบอนด์ โดยออกแบบร่างความคิดโครงบายศรีจากผ้าสปันบอนด์ จำนวน 3 รูปแบบ และทดลองประดิษฐ์ตัวบายศรี ตัวแทรก และทัดหู ชนิดละ 3 รูปแบบเพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาเลือกรูปแบบที่เหมาะสม จากนั้นนำรูปแบบที่ผู้เชี่ยวชาญเห็นชอบมากที่สุดมาพัฒนาบายศรีจากผ้าสปันบอนด์ จากนั้นสำรวจความพึงพอใจของกลุ่มประชากรทั่วไปจำนวน 50 คน โดยนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์โดยใช้ ค่าความถี่ ค่าเฉลี่ย และค่าร้อยละ นำเสนอในรูปแบบของตารางประกอบความเรียง ผลการวิเคราะห์พบว่า

1. ผู้เชี่ยวชาญส่วนใหญ่เลือกภาพร่างความคิดที่ 1 โดยให้เหตุผลว่ามีสัดส่วนที่เหมาะสมในการนำมาประดิษฐ์เป็นบายศรี ส่วนตัวบายศรี เลือกรูปแบบที่ 2 โดยให้เหตุผลว่ามีรายละเอียดที่สร้างสรรค์ตอบโจทย์งานแนวคิดของผู้ศึกษาได้ดี ตัวแทรก เลือกรูปแบบที่ 3 โดยให้เหตุผลว่ามีความสวยงาม มีความคิดสร้างสรรค์ และทัดหูเลือกรูปแบบที่ 3 โดยให้เหตุผลว่ามีรูปแบบอ่อนช้อยสวยงาม และดูมีมิติ

2. ความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อการพัฒนาบายศรีจากผ้าสปันบอนด์ พบว่า ด้านผลิตภัณฑ์ พึงพอใจในความประณีตอยู่ในระดับมากที่สุด ที่ค่าเฉลี่ย 4.42 ด้านคุณค่าและการนำไปใช้

* อาจารย์, คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร, E-mail.sakkarin.ho@rmutp.ac.th
Lecturer, Faculty of Home Economics Technology, Rajamangala University of Technology Phra Nakhon

**นักศึกษา คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
student, Faculty of Home Economics Technology, Rajamangala University of Technology Phra Nakhon

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566

พึงพอใจในการนำไปใช้ในงานพิธีต่างๆ อยู่ในระดับมากที่สุด ที่ค่าเฉลี่ย 4.36 ด้านวัสดุ พึงพอใจในความเหมาะสมของวัสดุ อยู่ในระดับมากที่สุด ที่ค่าเฉลี่ย 4.88 และด้านสถานที่จัดจำหน่าย พึงพอใจในร้านจำหน่ายสินค้า OTOP ภาคอีสานอยู่ในระดับมาก ที่ค่าเฉลี่ย 4.24

คำสำคัญ: การออกแบบ / การพัฒนา / บายศรี / ผ้าสปันบอนด์

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566

Abstract

The objective of this research is to study the process of handicraft of Bai Sri from spundbond fabric and surveying the satisfaction of the target group for the development of Bai Sri from spunbond fabric. By designing the idea of a Bai Sri frame from spunbond fabric in 3 models and experimenting Bai Sri, Bai Sri insert and Thad Hu 3 of each types for the experts consider choosing the right model. Then we used the model that the majority of our experts have chosen to develop the baisri from the spunbond fabric. The product was later surveyed for the satisfaction of the target group consisting of 50 participants. The data was then analyzed by employing frequency, median and percentage. The result of the analysis was found that

1. Most of the specialists selected the sketch design 1 for the reason that it had the appropriate proportion for taking into making the Bai Sri. The format 2 was selected for the body of Bai Sri for the reason that it made the differently eye-catching feeling with creative details which suited well with the authors'concept. The format 3 was selected for the Mangda for the reason that it was beautiful and creative in making additional details with the Thai workpiece. Majority of the specialist selected the format 3 for the Tadhoo for the reason that it was delicately beautiful and looked more dimensional.

2.The satisfaction of the target group affecting the development of Bai Sri from spundbond fabric was found that in terms of the product, they were satisfied with the meticulousness at the highest level with the median of 4.42. In terms of the value and the use in various ceremonies, they were satisfied at the highest level with the median of 4.36. In terms of the materials, they were satisfied with the appropriateness at the highest level with the median of 4.88. Eventually, in terms of the distribution outlets, they were satisfied with the OTOP shops in the northeastern region at the high level with the median of 4.24.

Keywords: Design / The Development / Bai sri / Spunbond Fabric

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566

บทนำ

บายศรี ทำด้วยใบตองรูปคล้ายกระทงเป็นชั้น ๆ มีขนาดใหญ่เล็กสอบขึ้นไปตามลำดับเป็น 3 ชั้น 5 ชั้น 7 ชั้นหรือ 9 ชั้น มีเสาปักตรงกลางเป็นแกน มีเครื่องสังเวยวางอยู่ในบายศรี และมีไข่ขวัญเสียบอยู่บนยอด บายศรีมีหลายอย่าง เช่น บายศรีตอง บายศรีปากชาม บายศรีใหญ่ (พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554, 2556) บายศรีเป็นของสูงเป็นสิ่งมีค่าสำหรับชาวไทยตั้งแต่โบราณมาจนถึงปัจจุบัน (มณีรัตน์ จันทนะผลิน, 2540) ในพิธีการเรียกขวัญ เพราะมนุษย์มีความเชื่อในเรื่องขวัญว่ามนุษย์ต้องมีทุกคน จึงได้สร้างพิธีกรรมเพื่อเรียกหรือเชิญขวัญเอาใจขวัญให้อยู่กับเนื้อกับตัว หรือเรียกขวัญให้กลับมาหรือแม้ในพิธีไหว้ครูก็มีบายศรีเป็นส่วนประกอบในพิธีด้วย บายศรีประดิษฐ์ขึ้นจากใบตอง และดอกไม้สดมีอายุการใช้งานที่สั้นการเก็บรักษามีขั้นตอนที่ยุ่งยาก มีอายุการใช้งานเพียงชั่วครั้งคราวแล้วก็เสียไป (ภัทราวุธ ทองแย้ม, 2548) ในปัจจุบันมีการนำวัสดุต่าง ๆ นอกจากใบตองดอกไม้สดมาประดิษฐ์งานบายศรีมากมาย ไม่ว่าจะเป็นผ้าตาดเงิน ผ้าตาดทอง ผ้าไหม ริบบิ้น และวัสดุอื่น ๆ ที่เหลือใช้ เช่น ถุงนม ซองบะหมี่กึ่งสำเร็จรูป เป็นต้น

ผ้าสปันบอนด์ ได้รับความนิยมนำมาทำเป็นถุงผ้า และยังได้รับความนิยมนำมาใช้ผลิตเป็นผลิตภัณฑ์ เช่น ผ้าซับอยู่ด้านในงานกระเป๋าผ้า ผ้ารองปักบรรจุภัณฑ์ห่อดอกไม้ ถุงหูรูดกันฝุ่น ถุงใส่รองเท้า ซับในผ้าอ้อมของเด็กและผู้ใหญ่ กระดาษผ้าเช็ดหน้า ผ้าเช็ดมือ หน้ากากอนามัย หมวกคลุมอนามัย จากการผลิตเป็นผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ทำให้มีเศษผ้าสปันบอนด์เหลือทิ้งจากการตัดเย็บจากโรงงานอุตสาหกรรม นอกจากนั้นยังมีการนำเศษผ้าสปันบอนด์มาใช้ในงานศิลปประดิษฐ์ ได้แก่ ภัสสรา ทาแท่งทอง และธีรวุฒิ สีสิน (2560) ประดิษฐ์พานธูปเทียนแพจากผ้า สปันบอนด์ด้วยเทคนิคโอริงามิ วัชระ อุปรัง และอัษฎาวุธ โกพิมาย (2557) ประดิษฐ์พานพุ่มจากผ้าสปันบอนด์ และจิตติมา กาญจนปาน (2556) ประดิษฐ์พานดอกไม้ธูปเทียนแพจากผ้าสปันบอนด์ เป็นต้น

จากการศึกษาค้นคว้าผู้วิจัยจึงเกิดแนวคิดที่จะนำผ้าสปันบอนด์เหลือจากการตัดเย็บจากโรงงานอุตสาหกรรมมาประดิษฐ์เป็นบายศรี เพื่อช่วยลดการใช้ทรัพยากรธรรมชาติโดยการนำผ้าสปันบอนด์มาเคลือบเจลาตินให้ผ้าแข็งเพื่อง่ายต่อการพับขึ้นรูป แล้วนำมาประดิษฐ์ส่วนประกอบต่าง ๆ ของบายศรี เช่น กรวยใบตอง ตัวบายศรี ตัวแทรก ด้วยเทคนิคการพับใบตอง ส่วนตกแต่ง เช่น มาลัย เฟื่อง อุบะ ด้วยเทคนิคการประดิษฐ์ดอกไม้แบบไทย ซึ่งงานวิจัยยังเป็นการส่งเสริมเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรม และเป็นแนวทางในการนำไปพัฒนาเพื่อประกอบอาชีพ

วัตถุประสงค์และขอบเขตของงานวิจัย

วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1. เพื่อศึกษากระบวนการพัฒนาบายศรีจากผ้าสปันบอนด์
2. เพื่อสำรวจความพึงพอใจของกลุ่มประชากรที่มีต่อการพัฒนาบายศรีจากผ้าสปันบอนด์

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566

ขอบเขตของงานวิจัย

1. ขอบเขตด้านประชากร ที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ บุคคลทั่วไปจำนวน 50 คน

2. ขอบเขตด้านเนื้อหา ประกอบด้วย ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับบายศรี ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับผ้าสปันบอนด์ ผลิตภัณฑ์จากผ้าสปันบอนด์ในงานศิลปประดิษฐ์ เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและการพัฒนาบายศรีจากผ้าสปันบอนด์ ซึ่งการพัฒนาในครั้งนี้จะพัฒนาเฉพาะสามชั้น

วิธีการดำเนินการศึกษา

การพัฒนาบายศรีจากผ้าสปันบอนด์ผู้วิจัยได้มีการวางแผนและค้นคว้ารวบรวมข้อมูลต่าง ๆ โดยมีวิธีการดำเนินงานตามขั้นตอน ดังนี้

1. ศึกษาและรวบรวมข้อมูล ที่เกี่ยวข้องการพัฒนาบายศรีจากผ้าสปันบอนด์

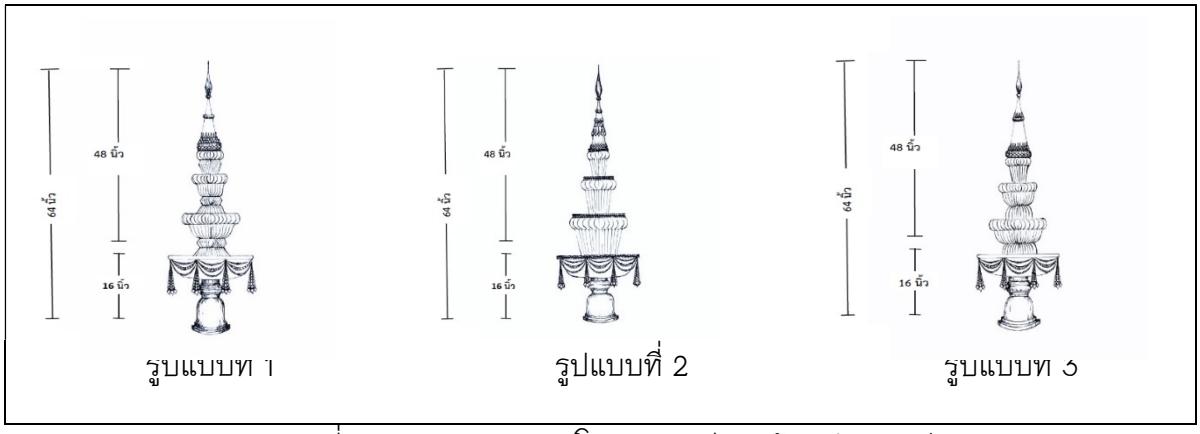
2. การออกแบบภาพร่างความคิดบายศรีจากผ้าสปันบอนด์ ในการพัฒนาบายศรีโดยใช้ผ้าสปันบอนด์เป็นวัสดุทดแทนใบตองและดอกไม้สด เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาเลือกรูปแบบที่เหมาะสม เพื่อนำมาพัฒนาบายศรีจากผ้าสปันด์บอน ดังนี้

2.1 ภาพร่างความคิดโครงบายศรีจากผ้าสปันบอนด์ จำนวน 3 รูปแบบ

1) ภาพร่างความคิดที่ 1 เป็นการจำลองภาชนะรูปทรงพาน แบบพานรัฐธรรมนูญ วางซ้อนลดหลั่นกัน 3 ชั้น ความสูง 64 นิ้ว กว้าง 17 นิ้ว มีเครื่องตกแต่งได้แก่ กรวย มาลัย เฟื่อง และอุบะ

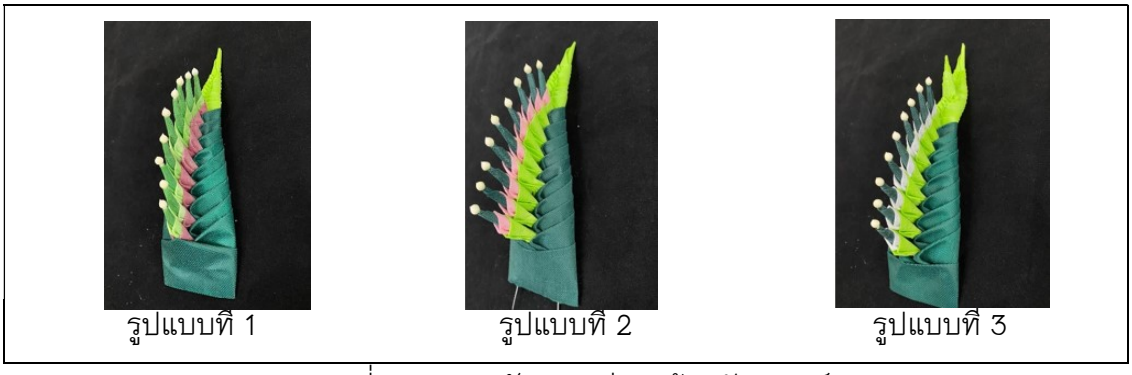
2) ภาพร่างความคิดที่ 2 เป็นการจำลองภาชนะรูปทรงกระบอกวางซ้อนลดหลั่นกัน 3 ชั้น ความสูง 64 นิ้ว กว้าง 17 นิ้ว มีเครื่องตกแต่งได้แก่ กรวย มาลัย เฟื่อง อุบะ และกลีบผีเสื้อ

3) ภาพร่างความคิดที่ 3 เป็นการจำลองภาชนะรูปทรงพานแบบไม่มีคอพานวางซ้อนลดหลั่นกัน 3 ชั้น ความสูง 64 นิ้ว กว้าง 17 นิ้ว มีเครื่อตกงแต่ง ได้แก่ กรวย มาลัย เฟื่อง และอุบะ



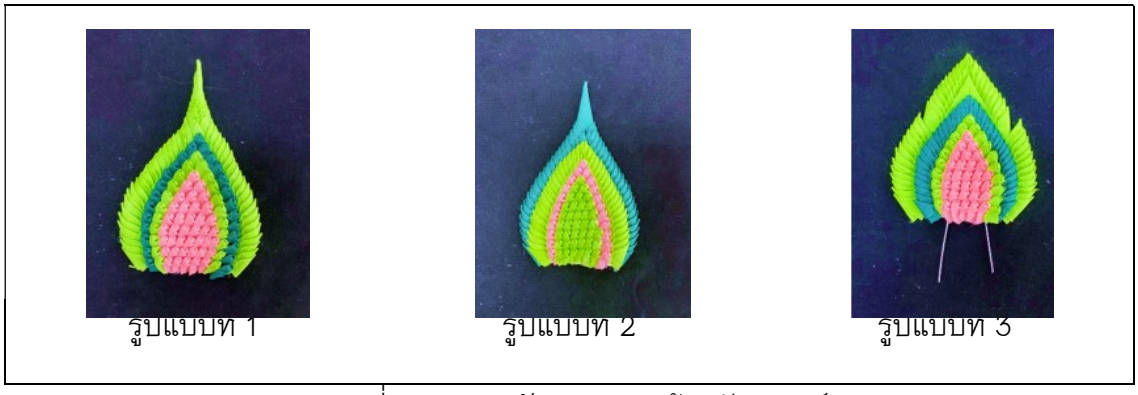
ภาพที่ 1 ภาพร่างความคิดโครงบายศรีจากผ้าสปันบอนด์

2.2 ตัวบายศรี ประดิษฐ์ขึ้นมาจำนวน 3 รูปแบบ ดังนี้ รูปแบบที่ 1 ตัวบายศรีโทนสีแดง–เขียว รูปแบบที่ 2 ตัวบายศรีโทนสีชมพู–เขียว รูปแบบที่ 3 ตัวบายศรีพญานาคโทนสีขาว–เขียว



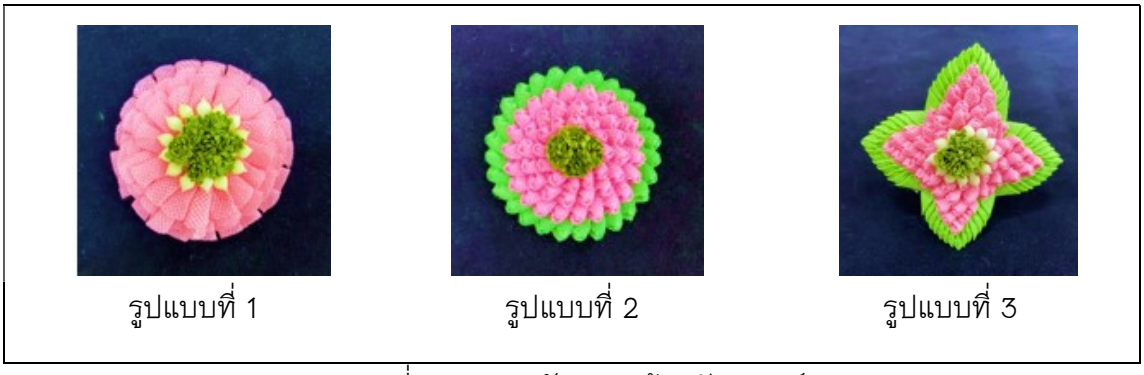
ภาพที่ 2 รูปแบบตัวบายศรีจากผ้าสปันบอนด์

2.3 ตัวแทรก ประดิษฐ์ขึ้นจำนวน 3 รูปแบบ ดังนี้ รูปแบบที่ 1 ตัวแทรกชั้นเดียว รูปแบบที่ 2 ตัวแทรกสองชั้น รูปแบบที่ 3 ตัวแทรกแบบกนก



ภาพที่ 3 รูปแบบตัวแทรกจากผ้าสปันบอนด์

2.4 ทัดหู ประดิษฐ์ขึ้นจำนวน 3 รูปแบบ ดังนี้ รูปแบบที่ 1 ทัดหูดอกบานชื่น รูปแบบที่ 2 ทัดหูทรงกลม รูปแบบที่ 3 ทัดหูแบบประจำยาม



ภาพที่ 4 รูปแบบทัดหูจากผ้าสปันบอนด์

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566

3. การประเมินภาพร่างความคิด ผู้วิจัยได้กำหนดกลุ่มผู้เชี่ยวชาญทางด้านการประดิษฐ์บายศรี ด้านงานศิลปะประดิษฐ์และงานดอกไม้ใบตองจากสถาบันการศึกษาและสถานประกอบการต่าง ๆ ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง จำนวน 5 คน

4. สร้างแบบสอบถาม ผู้วิจัยได้จัดทำเครื่องมือ คือแบบสอบถามใช้ในการรับความคิดเห็น เรื่อง การพัฒนาบายศรีจากผ้าสปันบอนด์ จากผู้เชี่ยวชาญโดยแบ่งคำถามดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้เชี่ยวชาญ

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นที่มีต่อการออกแบบบายศรีจากผ้าสปันบอนด์

5. พัฒนาบายศรีจากผ้าสปันบอนด์จากรูปแบบที่ผู้เชี่ยวชาญเห็นชอบมากที่สุด

6. การสำรวจความพึงพอใจของกลุ่มประชากรที่มีต่อการพัฒนาบายศรีจากผ้าสปันบอนด์ ได้แก่บุคคลทั่วไปโดยเลือกตัวอย่างแบบบังเอิญ จำนวน 50 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาคือ แบบสอบถาม โดยแบ่งคำถามเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 คำถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามมีลักษณะเป็นข้อคำถามแบบตรวจสอบรายการ (Check List) จำนวน 5 ข้อ ประกอบไปด้วย เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ และรายได้ / เดือน

ตอนที่ 2 คำถามเกี่ยวกับความพึงพอใจที่มีต่อการพัฒนาบายศรีจากผ้าสปันบอนด์ มีลักษณะเป็นข้อคำถามแบบมาตราส่วน (Rating Scale) ศึกษาครอบคลุมใน 4 ด้าน ประกอบด้วย ด้านผลิตภัณฑ์ ด้านคุณค่าและการนำไปใช้ ด้านวัสดุ ด้านสถานที่จำหน่าย และข้อเสนอแนะ

การแบ่งช่วงระดับความพึงพอใจ

ค่าคะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.80 หมายถึง ระดับความพึงพอใจ น้อยที่สุด

ค่าคะแนนเฉลี่ย 1.81 – 2.60 หมายถึง ระดับความพึงพอใจ น้อย

ค่าคะแนนเฉลี่ย 2.61 – 3.40 หมายถึง ระดับความพึงพอใจ ปานกลาง

ค่าคะแนนเฉลี่ย 3.41 – 4.20 หมายถึง ระดับความพึงพอใจ มาก

ค่าคะแนนเฉลี่ย 4.21 – 5.00 หมายถึง ระดับความพึงพอใจ มากที่สุด

ผลการศึกษา

1. กระบวนการพัฒนาบายศรีจากผ้าสปันบอนด์

1.1 สรุปความคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้

1.1.1 ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อภาพร่างความคิดโครงบายศรีจากผ้าสปันบอนด์ ส่วนใหญ่เห็นว่า รูปแบบที่ 1 มีความเหมาะสมที่จะนำมาประดิษฐ์บายศรีจากผ้า

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566

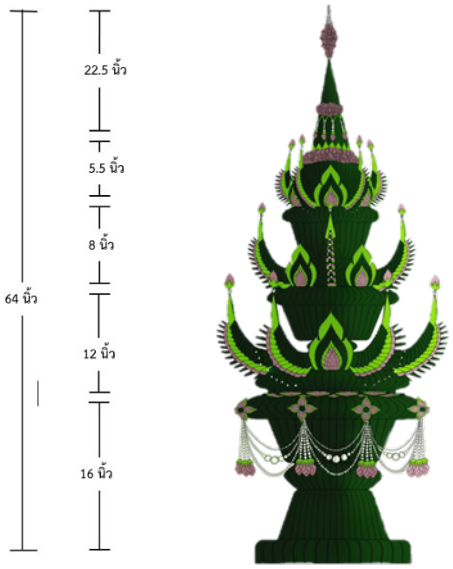
สปันบอนด์ โดยให้เหตุผลว่ามีสัดส่วนที่เหมาะสมในการนำมาประดิษฐ์เป็นบายศรี รูปแบบบายศรีมีความคิดสร้างสรรค์แปลกใหม่ไปจากสมัยโบราณ เหมาะแก่การใช้งานได้จริง

1.1.2 ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อตัวบายศรีส่วนใหญ่เห็นว่ารูปแบบที่ 2 มีความเหมาะสมที่จะนำมาประดิษฐ์บายศรีจากผ้าสปันบอนด์ โดยให้เหตุผลว่า แปลกตามองแล้วมีรายละเอียดที่สร้างสรรค์ มีสีที่สวยงามลงตัว มีความประณีต สวยงาม

1.1.3 ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อตัวแทรกส่วนใหญ่เห็นว่ารูปแบบที่ 3 มีความเหมาะสมที่จะนำมาประดิษฐ์บายศรีจากผ้าสปันบอนด์ โดยให้เหตุผลว่า มีความสวยงาม มีความคิดสร้างสรรค์ สามารถนำไปต่อยอดเพิ่มรายละเอียดให้กับชิ้นงาน

1.1.4 ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อทัดหูส่วนใหญ่เห็นว่า รูปแบบที่ 3 มีความเหมาะสมที่จะนำมาประดิษฐ์บายศรีจากผ้าสปันบอนด์ โดยให้เหตุผลว่า มีรูปแบบอ่อนช้อยสวยงาม และดูมีมิติ มีเทคนิคสร้างสรรค์

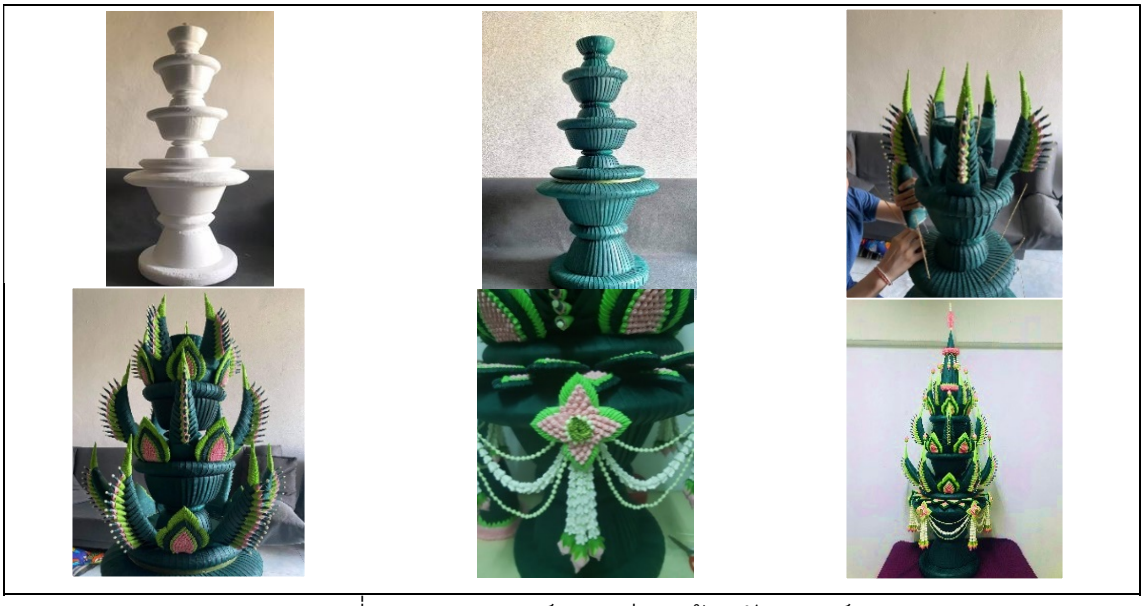
1.1.5 ข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญควรเพิ่มการเย็บแบบกลีบบัวเพื่อจะทำให้บายศรี ดูมีความสวยงาม และน่าสนใจ



ภาพที่ 5 ภาพร่างความคิดบายศรีจากผ้าสปันบอนด์ที่ปรับตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

1.2. การประดิษฐ์บายศรีจากผ้าสปันบอนด์ ในการพัฒนาบายศรีจากผ้าสปันบอนด์ประกอบด้วยกระบวนการประดิษฐ์ 3 กระบวนการ คือ การเตรียมโครงบายศรี การประดิษฐ์เครื่องตกแต่งบายศรี และการประกอบบายศรีดังภาพ

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566



ภาพที่ 6 การประดิษฐ์บายศรีจากผ้าสปันบอนด์

2. ความพึงพอใจของกลุ่มประชากรที่มีต่อการพัฒนาบายศรีจากผ้าสปันบอนด์

2.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 50 คน พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 80 เพศชายร้อยละ 20 ส่วนใหญ่อยู่ในช่วง อายุ 50 – 59 ปี คิดเป็นร้อยละ 52 รองลงมาคือช่วงอายุ 20 – 29 ปี คิดเป็นร้อยละ 34 ช่วงอายุ 40 – 49 ปี คิดเป็นร้อยละ 6 อายุ 60 ปี ขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 4 ช่วงอายุ ต่ำกว่า 20 ปี และช่วงอายุ 30 – 39 ปี คิดเป็นร้อยละ 2 ส่วนใหญ่มีระดับการศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 72 รองลงมาอยู่ในระดับปริญญาโท คิดเป็นร้อยละ 20 ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย / ปวช. คิดเป็นร้อยละ 6 และระดับปริญญาเอก คิดเป็นร้อยละ 2 ส่วนใหญ่มีอาชีพนักเรียน / นักศึกษา คิดเป็นร้อยละ 34 รองลงมาพนักงานบริษัทเอกชน และธุรกิจส่วนตัว คิดเป็นร้อยละ 22 อื่น ๆ คิดเป็นร้อยละ 12 รับราชการ / พนักงานของรัฐ คิดเป็นร้อยละ 6 และรัฐวิสาหกิจ คิดเป็นร้อยละ 4 ส่วนใหญ่มีรายได้ ต่ำกว่า 10,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 30 รองลงมามีรายได้ 50,001 บาท ขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 24 รายได้ 10,001 – 20,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 16 รายได้ 20,001 – 30,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 14 รายได้ 40,001 – 50,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 12 และรายได้ 30,001 – 40,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 4

2.2 ความพึงพอใจที่มีต่อการพัฒนาบายศรีจากผ้าสปันบอนด์ ทั้ง 4 ด้าน ประกอบไปด้วย ด้านผลิตภัณฑ์ ด้านคุณค่าและการนำไปใช้ ด้านวัสดุ ด้านสถานที่จำหน่าย และข้อเสนอแนะ ดังนี้

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566

ตารางที่ 1 แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบียงแบนมาตรฐาน
และระดับความพึงพอใจที่มีต่อการพัฒนาบายศรีจากผ้าสปันบอนด์ ด้านผลิตภัณฑ์

ข้อมูลด้านผลิตภัณฑ์	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ขนาด สัดส่วน	4.00	0.81	มาก
ความสวยงาม	4.30	0.81	มากที่สุด
ความประณีต	4.42	0.95	มากที่สุด
ความแข็งแรงทนทาน	4.28	0.92	มากที่สุด
ความเสมือนจริง	4.24	0.79	มากที่สุด
รวม	**4.24**		**มากที่สุด**

จากตารางที่ 1 แสดงให้เห็นว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจในด้านผลิตภัณฑ์ โดยรวมอยู่ในระดับ มากสุด มีค่าเฉลี่ย 4.24 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีความพึงพอใจ ด้านความประณีต อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.42 รองลงมาคือ ความสวยงาม อยู่ในระดับมากที่สุดมีค่าเฉลี่ย 4.30 ความแข็งแรงทนทาน อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.28 ความเสมือนจริง อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.24 และขนาด สัดส่วน อยู่ในระดับมากมีค่าเฉลี่ย 4.00 ตามลำดับ

ตารางที่ 2 แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบียงแบนมาตรฐาน
และระดับความพึงพอใจที่มีต่อการพัฒนาบายศรีจากผ้าสปันบอนด์ ด้านคุณค่าและการนำไปใช้

ข้อมูลด้านคุณค่า และการนำไปใช้	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ใช้เป็นสื่อการสอน	4.30	0.91	มากที่สุด
ใช้ในงานพิธีต่าง ๆ	4.36	0.82	มากที่สุด
ใช้ประดับสถานที่เพื่อเพิ่มบรรยากาศความเป็นไทย	4.24	1.00	มากที่สุด
รวม	**4.30**		**มากที่สุด**

จากตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจในด้านคุณค่าและการนำไปใช้ โดยรวมอยู่ในระดับมากสุด มีค่าเฉลี่ย 4.30 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีความพึงพอใจด้านใช้ในงานพิธีต่าง ๆ อยู่ในระดับมากสุด มีค่าเฉลี่ย 4.36

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566

ใช้เป็นสื่อการสอน อยู่ในระดับมากสุด มีค่าเฉลี่ย 4.30 และใช้ประดับสถานที่เพื่อเพิ่มบรรยากาศความเป็นไทย อยู่ในระดับมากสุด มีค่าเฉลี่ย 4.24 ตามลำดับ

ตารางที่ 3 แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงแบนมาตรฐาน
และระดับความพึงพอใจที่มีต่อการพัฒนาบายศรีจากผ้าสปันบอนด์ ด้านวัสดุ

ข้อมูลด้านวัสดุ	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ความเหมาะสมของวัสดุ	4.88	0.94	มากที่สุด
อายุการใช้งานวัสดุ	4.30	0.91	มากที่สุด
ความคิดสร้างสรรค์ในการนำวัสดุมาใช้	4.38	1.07	มากที่สุด
รวม	**4.52**		**มากที่สุด**

จากตารางที่ 3 แสดงให้เห็น ผู้ตอบแบบสอบถามความพึงพอใจในด้านวัสดุ โดยรวมอยู่ในระดับมากสุด มีค่าเฉลี่ย 4.52 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในความเหมาะสมของวัสดุ อยู่ในระดับมากสุด มีค่าเฉลี่ย 4.88 รองลงมาคือความคิดสร้างสรรค์ในการนำวัสดุมาใช้ อยู่ในระดับมากสุด มีค่าเฉลี่ย 4.38 และอายุการใช้งานของวัสดุ อยู่ในระดับมากสุด มีค่าเฉลี่ย 4.30 ตามลำดับ

ตารางที่ 4 แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงแบนมาตรฐาน
และระดับความพึงพอใจที่มีต่อการพัฒนาบายศรีจากผ้าสปันบอนด์ ด้านสถานที่จัดจำหน่าย

ข้อมูลด้านสถานที่จัดจำหน่าย	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ตลาดนัดสวนจตุจักร	3.78	0.69	มาก
ร้านสังฆภัณฑ์	3.92	0.73	มาก
ตลาดออนไลน์	4.18	0.95	มาก
ร้านจำหน่ายสินค้า OTOP ภาคอีสาน	4.24	0.95	มากที่สุด
รวม	**4.03**		**มาก**

ตารางที่ 4 แสดงให้เห็น ผู้ตอบแบบสอบถามความพึงพอใจในสถานที่จัดจำหน่าย โดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.03 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีความพึงพอใจ ในร้านจำหน่ายสินค้า OTOP ภาคอีสาน อยู่ในระดับมากสุด มีค่าเฉลี่ย 4.24 รองลงมา

คือตลาดออนไลน์ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.18 ร้านสังฆภัณฑ์ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.92 และตลาดนัดสวนจตุจักร อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.78 ตามลำดับ

สรุปและอภิปรายผล

การพัฒนาบายศรีจากผ้าสปันบอนด์ ผู้วิจัยอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ได้ดังนี้

1 เพื่อศึกษากระบวนการพัฒนาบายศรีจากผ้าสปันบอนด์ ในการออกแบบร่างความคิดส่วนประกอบบายศรีจากผ้าสปันบอนด์ ผู้เชี่ยวชาญส่วนใหญ่เลือกภาพร่างความคิดที่ 1 โดยให้เหตุผลว่ามีสัดส่วนที่เหมาะสมในการมาประดิษฐ์เป็นบายศรีมีความคิดสร้างสรรค์แปลกใหม่ต่างจากสมัยโบราณ เหมาะแก่การใช้งานได้จริง ตัวบายศรี ผู้เชี่ยวชาญส่วนใหญ่ เลือกรูปแบบที่ 2 โดยให้เหตุผลว่าให้ความรู้สึกแปลกตามองแล้วมีรายละเอียดที่สร้างสรรค์ มีสีที่สวยงามลงตัว มีความประณีต สวยงาม ตอบโจทย์ตามแนวคิดของผู้ศึกษาได้ดี ตัวแทรก ผู้เชี่ยวชาญส่วนใหญ่ เลือกรูปแบบที่ 3 โดยให้เหตุผลว่า มีความเหมาะสมที่จะนำมาพัฒนาบายศรีจากผ้าสปันบอนด์ โดยให้เหตุผลว่า มีความสวยงาม มีความคิดสร้างสรรค์ สามารถนำไปต่อยอดเพิ่มลายละเอียดให้กับชิ้นงานไทย และทัดหู ผู้เชี่ยวชาญส่วนใหญ่ เลือกรูปแบบที่ 3 โดยให้เหตุผลว่า มีความเหมาะสมที่จะนำมาพัฒนาบายศรีจากผ้าสปันบอนด์ โดยให้เหตุผลว่า มีรูปแบบอ่อนช้อยสวยงาม ดูมีมิติ มีรูปแบบสร้างสรรค์ และไม่ทำให้งานดูเรียบ รูปแบบที่ 3 มีความเหมาะสมที่จะนำไปพัฒนาบายศรี ซึ่งสอดคล้องกับมณีรัตน์ จันทนะผลิน (2540) กล่าวว่า ลักษณะของบายศรีที่ดีประกอบด้วย รูปทรงดี ขนาดสัดส่วน สีสันสวย มีความประณีต

2 เพื่อสำรวจความพึงพอใจของกลุ่มประชากรที่มีต่อการพัฒนาบายศรีจากผ้าสปันบอนด์

ด้านผลิตภัณฑ์ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีความพึงพอใจใน ความประณีตของบายศรีจากผ้าสปันบอนด์ อยู่ในระดับมากที่สุด ที่มีค่าเฉลี่ย 4.42 เนื่องมาจาก ความละเอียดในการประดิษฐ์ กรวยบายศรี ตัวบายศรี ตัวแทรก และส่วนประกอบต่าง ๆ มีการประดิษฐ์อย่างวิจิตร บรรจง มีการเก็บลายละเอียดเรียบร้อย เมื่อนำทุกส่วนมาประกอบกันจึงทำให้เกิดความประณีต จึงทำให้ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจในข้อนี้มากที่สุด

ด้านคุณค่าและการนำไปใช้ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในการนำไปใช้ในงานพิธีต่าง ๆ อยู่ในระดับมากที่สุด ที่มีค่าเฉลี่ย 4.36 ทั้งนี้เนื่องมาจากบายศรีจากผ้าสปันบอนด์มีการประดิษฐ์เหมือนของสด ดังนั้นสามารถนำไปใช้ทดแทนงานใบตองดอกไม้สด ในงานบวช งานแต่ง งานบวงสรวงต่าง ๆ ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาโครงงานพิเศษของ วุฒิชัย พรหมมณี (2553) เรื่องการประดิษฐ์บายศรีอีสานจากซองบะหมี่กึ่งสำเร็จรูป ที่สามารถนำผลิตภัณฑ์บายศรีอีสานจากซองบะหมี่กึ่งสำเร็จรูป ไปใช้งานได้จริง มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากสุดเช่นกัน

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566

ด้านวัสดุ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีความพึงพอใจใน ความเหมาะสมของวัสดุ อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.88 เนื่องมาจากการนำผ้าสปันบอนด์ซึ่งเป็นวัสดุที่มีเนื้อบาง น้ำหนักเบา สีสันสวยงามเมื่อนำมาประดิษฐ์บายศรี จึงทำให้ตัวบายศรี แมงดา และส่วนประกอบต่าง ๆ เหมือนงานใบตอง และดอกไม้สด ซึ่งสอดคล้องกับ วัชระ อุปรัง และอัษฎาวุธ โกพิมาย (2557) ได้ศึกษาเรื่องการประดิษฐ์พานพุ่มจากผ้าสปันบอนด์ มีความพึงพอใจในความเหมาะสมของวัสดุ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากสุดเช่นกัน

ด้านสถานที่จัดจำหน่าย พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีความพึงพอใจตลาดออนไลน์และร้านจำหน่ายสินค้า OTOP ภาคอีสาน อยู่ในระดับมากที่สุด ที่มีค่าเฉลี่ย 4.24 เนื่องมาจากบายศรีเป็นสัญลักษณ์ของพิธีกรรมของชาวอีสาน ซึ่งชาวอีสานมีการสู่ขวัญกันแทบทุกโอกาส ดังนั้นจึงทำให้ผู้ตอบแบบสอบถามพึงพอใจในสถานที่จำหน่ายสินค้า OTOP ภาคอีสาน มากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยเรื่องการพัฒนาบายศรีจากผ้าสปันบอนด์ ผู้วิจัยขอได้ให้ข้อเสนอแนะ เพื่อเป็นแนวทางให้กับผู้สนใจในการศึกษาครั้งนี้

1. การเคลือบเจลาตินลงบนผ้าควรเคลือบและตากในช่วงเวลาที่แดดจัดเนื้อผ้าจะไม่เป็นคราบขาว
2. การเข้าตัวบายศรีผ้าควรตัดกระดาษรองด้านในผ้านุ่งก่อน เพื่อจะให้ตัวบายศรีอวบอ้วน
3. การใช้ปืนกาวควรระวังอย่าให้ติดผ้ามากเกินไปเพราะจะทำให้ผ้าเป็นคราบ
4. การประกอบบายศรีควรกะระยะห่างของช่องไฟ

รายการอ้างอิง

จิตติมา กาญจนปาน. “การประดิษฐ์พานดอกไม้ธูปเทียนแพจากผ้าสปันบอนด์”. โครงงานพิเศษคหกรรมศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร, 2556.

ราชบัณฑิตยสถาน. *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2554* เฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว เนื่องในโอกาสพระราชพิธีมหามงคลเฉลิมพระชนมพรรษา 7 รอบ 5 ธันวาคม 2556. กรุงเทพฯ: ศิริวัฒนาอินเตอร์พริ้นท์ จำกัด, 2554.

ภัทราวุธ ทองแย้ม. *บายศรีของสูงที่ทรงคุณค่า.* กรุงเทพฯ: แม่บ้าน จำกัด, 2548.

ภัสสรา ทาแท่งทอง และธีรวุฒิ สีสิน. “การประดิษฐ์พานธูปเทียนแพจากผ้าสปันบอนด์ ด้วยเทคนิคโอริงามิ”. โครงงานพิเศษคหกรรมศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร, 2560.

Journal of Suan Sunandha Arts and Culture
วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 3 ฉบับที่ 1/2566

มณีรัตน์ จันทนะผลิน. *งานใบตอง*. กรุงเทพฯ: บริษัท อัมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน), 2540.

วุฒิชัย พรหมมณี. “การประดิษฐ์บายศรีอีสานจากซองบะหมี่กึ่งสำเร็จรูป”. โครงงานพิเศษคหกรรมศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร, 2553.

วัชระ อุปรัง และอัษฎาวุธ โกพิมาย. “การประดิษฐ์พานพุ่มจากผ้าสปันบอนด์”. โครงงานพิเศษคหกรรมศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร, 2557.

คำแนะนำสำหรับผู้เขียนบทความ เพื่อเสนอตีพิมพ์ในวารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

จุดมุ่งหมายและขอบเขต

สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา เป็นหน่วยงานที่มีบทบาทสำคัญในการอนุรักษ์ พัฒนา ส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม มีเป้าหมายสร้างองค์ความรู้ด้านศิลปะและวัฒนธรรม บันทึกและเผยแพร่องค์ความรู้ในศาสตร์สาขาที่เกี่ยวข้อง โดยได้กำหนดให้มีวารสารวิชาการด้านศิลปวัฒนธรรมขึ้นฉบับหนึ่ง คือ “วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา” เพื่อส่งเสริม สนับสนุน การเผยแพร่ผลงานวิชาการและผลงานสร้างสรรค์ที่มีคุณภาพด้านศิลปวัฒนธรรมทุกแขนง ตลอดจนสาขาวิชาอื่น ๆ ที่มีความเชื่อมโยงกัน

วารสารเปิดรับผลงานวิชาการจากนักวิชาการ อาจารย์ นิสิตนักศึกษา และผู้สนใจทั่วไป โดยเป็นผลงานวิชาการประเภทบทความวิชาการ (academic articles) บทความวิจัย (research articles) บทปริทัศน์หนังสือ (book review) และผลงานสร้างสรรค์ ด้านศิลปวัฒนธรรมและมนุษยศาสตร์ กล่าวคือ ศิลปกรรมศาสตร์ ศิลปศาสตร์ ภาษาศาสตร์ ดนตรี นาฏศิลป์ นาฏยศิลป์ แฟชั่น เครื่องแต่งกาย มานุษยวิทยา วัฒนธรรมศึกษา คติชนวิทยา ภาษาและวรรณคดี โบราณคดี พิพิธภัณฑสถานวิทยา สถาปัตยกรรมศาสตร์และการผังเมือง เพศวิถี และอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง วารสารมีกำหนดออกปีละ 2 ครั้ง (ราย 6 เดือน) ฉบับที่ 1 (กรกฎาคม – ธันวาคม) ฉบับที่ 2 (มกราคม –มิถุนายน)

หลักเกณฑ์

1. บทความที่เสนอต้องไม่อยู่ระหว่างการส่งเสนอพิจารณาตีพิมพ์ในวารสารอื่น และต้องไม่เคยตีพิมพ์เผยแพร่ที่ใดมาก่อน

2. ในกรณีที่บทความที่เสนอเป็นบทความภาษาอังกฤษ จะต้องไม่เป็นบทความที่แปลจากงานนิพนธ์ที่ตีพิมพ์ในภาษาไทยหรือภาษาต่างประเทศอื่น ๆ มาก่อน และต้องผ่านการตรวจสอบความถูกต้องจากผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาก่อนส่งบทความที่เสนอมายังกองบรรณาธิการ

3. บทความที่เสนอต้องเป็นบทความวิชาการ (academic articles) บทความวิจัย (research articles) หรือ บทปริทัศน์หนังสือ (book review) ที่ตรงตามวัตถุประสงค์และขอบเขตของวารสาร และถูกต้องตามหลักวิชาการของสาขาวิชานั้น ๆ

4. บทความที่เสนอต้องมีบทคัดย่อทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ มีความยาวรวมกันไม่เกิน 1 หน้ากระดาษ A4

5. บทความที่เสนอต้องมีความยาว 10–15 หน้ากระดาษ A4

6. ในกรณีที่มีภาพประกอบบทความ ต้องเป็นภาพที่เป็นผลงานของผู้เขียนเอง หรือผู้เขียนได้รับอนุญาตตามกฎหมายให้ตีพิมพ์ได้ โดยส่งไฟล์ภาพแยกจากเนื้อหาบทความ จัดทำเป็นไฟล์รูปภาพนามสกุล .jpg หรือ .tiff ความละเอียด 300–350 dpi และต้องระบุชื่อเป็นไฟล์ภาพที่ชัดเจน และเรียงไฟล์ภาพตามลำดับในเนื้อหาบทความ

7. บทความวิจัยที่มีการดำเนินงานหลังวันที่ .....เป็นต้นไป ต้องแนบเอกสารรับรองการผ่านการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยจากสถาบันที่ดำเนินการมาด้วย

การจัดรูปแบบบทความต้นฉบับ

1. ผู้เขียนจะต้องพิมพ์บทความลงในแบบฟอร์มบทความที่จัดเตรียมไว้ในรูปแบบของเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ (Word Document ไฟล์สกุล .doc หรือ .docx หรือไฟล์เอกสาร PDF) ในรูปแบบพร้อมพิมพ์ลงบนกระดาษ โดยมีความยาวไม่น้อยกว่า 10 หน้ากระดาษ A4 และไม่เกิน 15 หน้ากระดาษ A4 ตั้งค่าหน้ากระดาษด้านบน 1.5 นิ้ว ด้านซ้าย ด้านล่างและด้านขวา 1 นิ้ว ใช้อักษรมาตรฐานราชการไทยนิรมิต (TH Niramit AS) ตลอดทั้งบทความ ใช้ระยะห่างระหว่างบรรทัด (Line Space) 1 บรรทัด พร้อมทั้งจัดเนื้อหาให้อยู่ในลักษณะกระจายแบบไทย (Thai distributed) โดยมีส่วนประกอบของบทความที่สำคัญ ดังนี้

1.1 **ชื่อบทความ** ใช้ตัวอักษรตัวหนาขนาด 18 point ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ สำหรับภาษาอังกฤษใช้ตัวพิมพ์ใหญ่ทั้งหมด จัดแนวพิมพ์แบบกึ่งกลางหน้ากระดาษ

1.2 **ชื่อผู้เขียนบทความ** ใช้ตัวอักษรตัวหนาขนาด 16 point ระบุชื่อ–นามสกุล ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ไม่ต้องระบุคำนำหน้าชื่อหรือตำแหน่งทางวิชาการ สำหรับชื่อภาษาอังกฤษใ ช้ตัวพิมพ์ใหญ่ทั้งหมด จัดแนวพิมพ์แบบกึ่งกลางหน้ากระดาษ

1.3 **ตำแหน่งทางวิชาการ ต้นสังกัด และจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E–mail)** ใช้ตัวอักษรปกติขนาด 14 point ในรูปแบบเชิงอรรถใต้บทคัดย่อ กำกับด้วยเครื่องหมาย (*) โดยระบุการศึกษาขั้นสูงสุดหรือตำแหน่งทางวิชาการ (ถ้ามี) และสังกัดของผู้เขียนบทความ ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ พร้อมระบุจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E–mail) ที่ใช้ในการติดต่อที่เป็นทางการ หากมีผู้ร่วมเขียนบทความจะต้องระบุข้อมูลให้ครบถ้วนเช่นเดียวกับผู้เขียนบทความหลัก และกำกับด้วยเครื่องหมาย (**)

– กรณีที่เป็นนักศึกษา ใช้รูปแบบดังนี้

ภาษาไทย นักศึกษาหลักสูตร.....มหาบัณฑิต / ดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชา..... คณะ..... มหาวิทยาลัย .....

ภาษาอังกฤษ Master of ..... , Faculty of ....., ... University

– กรณีที่เป็นอาจารย์ ใช้รูปแบบดังนี้

ภาษาไทย ตำแหน่งทางวิชาการ, อาจารย์ประจำสาขาวิชา..... สาขาวิชา..... คณะ..... มหาวิทยาลัย .....

ภาษาอังกฤษ Professor / Associate Professor / Assistant Professor / Lecturer, Department of ..... , Faculty of ....., ... University

1.4 **บทคัดย่อ** ใช้ตัวอักษรปกติขนาด 16 point ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ จัดแนวพิมพ์แบบกระจายบรรทัด ไม่เกิน 1 หน้ากระดาษ สำหรับบทความวิจัย บทคัดย่อต้องประกอบด้วยความสำคัญของปัญหา วัตถุประสงค์ การดำเนินการ และผลการวิจัย

1.5 **คำสำคัญ** ระบุคำสำคัญที่เกี่ยวข้องกับบทความ 3 – 5 คำ ใช้ตัวอักษรปกติขนาด 16 point ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ จัดแนวพิมพ์แบบชิดซ้าย โดยใช้เครื่องหมายทับ (/) คั่นระหว่างคำ

1.6 **หัวเรื่อง** ใช้ตัวอักษรตัวหนาขนาด 16 point จัดแนวการพิมพ์แบบชิดซ้าย

1.7 **เนื้อหาบทความ** ใช้ตัวอักษรปกติขนาด 16 point จัดแนวพิมพ์แบบกระจายบรรทัด หากเป็นบทความวิจัย ควรมีหัวข้อและเนื้อหาประกอบด้วยบทนำ วัตถุประสงค์ วิธีการศึกษา ผลการศึกษา สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

1.8 **ตารางและภาพประกอบ** (ถ้ามี) ในกรณีที่มี ตาราง แผนผัง แผนที่ แผนภาพ โน้ตเพลง ภาพประกอบ ฯลฯ จัดเรียงตามลำดับที่ปรากฏในบทความ ระบุชื่อหรือคำอธิบาย พร้อมทั้งระบุแหล่งที่มาให้ครบถ้วน

– ตาราง ให้ระบุชื่อตาราง ใช้ตัวอักษรปกติขนาด 16 point และระบุแหล่งที่มาให้ครบถ้วน ใช้ตัวอักษรปกติขนาด 14 point ไว้เหนือตาราง จัดแนวพิมพ์แบบกึ่งกลางหน้ากระดาษ ดังตัวอย่าง

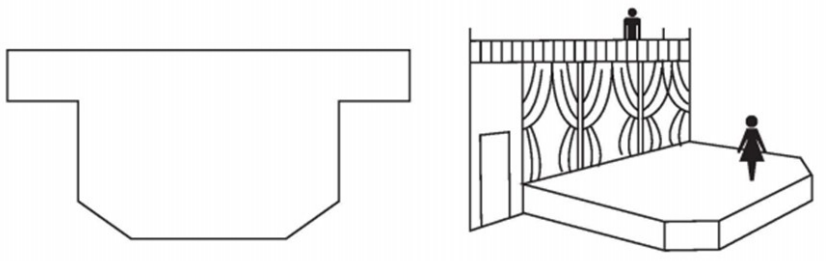
ตารางที่ 1 ระบุชื่อตาราง..... (ขนาดตัวอักษร 16)

ที่มา (ถ้ามี): ..... (ขนาดตัวอักษร 14)

– แผนผัง แผนที่ แผนภาพ โน้ตเพลง ภาพประกอบ ฯลฯ ให้ระบุชื่อหรือคำบรรยาย ใช้ตัวอักษรปกติขนาด 16 point และระบุแหล่งที่มาให้ครบถ้วน ใช้ตัวอักษรปกติขนาด 14 point ไว้ใต้แผนผัง แผนที่ แผนภาพ โน้ตเพลง ภาพประกอบ ฯลฯ จัดแนวพิมพ์แบบกึ่งกลางหน้ากระดาษ ดังตัวอย่าง

แผนที่ที่ 1 แผนที่มามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา (ขนาดตัวอักษร 16)

ที่มา: https://ssru.ac.th/contact_ssru-map-direction.php (ขนาดตัวอักษร 14)



ภาพที่ 1 รูปแบบเวที แอมฟิเธียร์เตอร์ (Amphitheatre) (ขนาดตัวอักษร 16)

ที่มา: มัทนี รัตนิน. *ศิลปะการแสดงละคอน (Acting): หลักเบื้องต้นและการฝึกซ้อม*. กรุงเทพฯ: ธรรมศาสตร์, สนพ. ม., หน้า 69. (ขนาดตัวอักษร 14)

ภาพที่ 2 ฟ้อนเล็บ (ขนาดตัวอักษร 16)

ที่มา : http://www.lannacorner.cmu.ac.th/lanna2016/view.php?id=00379&group=1 (ขนาดตัวอักษร 14)

ภาพที่ 3 ศาลเจ้าแม่สามมุข (ขนาดตัวอักษร 16)

ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้เขียน เมื่อวันที่ 12 ตุลาคม 2563 (ขนาดตัวอักษร 14)

1.8 **กิตติกรรมประกาศ** (ถ้ามี) ระบุแหล่งทุน หรือผู้มีส่วนสนับสนุนการศึกษาวิจัย ใช้ตัวอักษรปกติขนาด 16 point จัดแนวพิมพ์แบบกระจายบรรทัด

1.9 **การอ้างอิง** ใช้รูปแบบดังนี้

1) **การอ้างอิงในเนื้อหา** ให้อ้างอิงด้วยระบบนามปี (ชื่อ–นามสกุลผู้แต่ง, ปีพิมพ์: เลขหน้า) เช่น (พูนพิศ อมาตยกุล, 2532: 25)

– ถ้าชื่อผู้แต่งเป็นส่วนหนึ่งของบทความ ให้ระบุปีพิมพ์ในวงเล็บต่อจากชื่อผู้แต่ง เช่น พูนพิศ อมาตยกุล (2532: 25)

– ถ้ามีผู้แต่งมากกว่า 1 คน ให้ระบุทุกคนโดยใช้เครื่องหมายจุลภาค (,) คั่น และใช้คำว่า และ/and หน้าชื่อ–นามสกุลผู้แต่งคนสุดท้าย เช่น (ศรีศักร วัลลิโภดม, วลัยลักษณ์ ทรงศิริ และรัชนีบูล ตังคณะสิงห์, 2556: 25)

– ถ้าเป็นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต ให้อ้างอิงด้วยนามปีและวันที่สืบค้น (ชื่อ–นามสกุลผู้แต่ง, ปีที่เผยแพร่: วันเดือนปีที่สืบค้น) เช่น (สิทธิพร เนตรนิยม, 2563: 28 มิถุนายน 2564)

2) **การอ้างอิงในรายการอ้างอิง** ใช้ตัวอักษรปกติขนาด 16 point ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ เรียงตามลำดับตัวอักษร เรียงรายการภาษาไทยขึ้นก่อน ตามด้วยรายการภาษาอังกฤษ จัดแนวพิมพ์ชิดด้านซ้าย ถ้ารายละเอียดของรายการมีความยาวมากกว่า 1 บรรทัด บรรทัดแรกให้จัดแนวการพิมพ์ชิดซ้าย ในบรรทัดต่อมาของรายการเดียวกัน ย่อหน้าเข้าไป 7 ตัวอักษร โดยอ้างอิงตามรูปแบบ Chicago Style ศึกษาเพิ่มเติมได้จาก https://www.chicagomanualofstyle.org/tools_citationguide/citation-guide-1.html ดังตัวอย่างต่อไปนี้

รายการอ้างอิง

หนังสือ

ชื่อผู้แต่ง. *ชื่อหนังสือ.* พิมพ์ครั้งที่. เมืองที่พิมพ์: สำนักพิมพ์, ปีพิมพ์.

บทความในหนังสือ

ชื่อผู้แต่ง. “ชื่อบทความ.” ใน *ชื่อหนังสือ*, บรรณาธิการโดย ชื่อบรรณาธิการ, เลขหน้า. เมืองที่พิมพ์: สำนักพิมพ์, ปีพิมพ์.

บทความในวารสาร

ชื่อผู้แต่ง. “ชื่อบทความ.” *ชื่อวารสาร*, ปีที่ (ฉบับที่), ปีพิมพ์, (เลขหน้า).

ในกรณีที่อ้างอิงจากต้นฉบับออนไลน์ ให้ระบุ URL พร้อมวันที่ที่ผู้เขียนเข้าถึงข้อมูลนั้นๆ

ชื่อผู้แต่ง. “ชื่อบทความ.” *ชื่อวารสาร*, ปีที่ (ฉบับที่), ปีพิมพ์, (เลขหน้า). สืบค้น วัน เดือน ปี, จาก URL.

วิทยานิพนธ์

ชื่อผู้แต่ง. “ชื่อวิทยานิพนธ์.” วิทยานิพนธ์ปริญญา... สาขา... คณะ... มหาวิทยาลัย..., ปีพิมพ์.

แหล่งข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต

ชื่อผู้แต่ง. ชื่อเรื่อง (ปีที่เผยแพร่), ชื่อรูปภาพ [รูปภาพ], สืบค้น วัน เดือน ปี, จาก URL.

(*หมายเหตุ: หากไม่มีข้อมูลวันเดือนปีที่เผยแพร่ข้อมูล ให้อ้างอิงวันที่เข้าถึงข้อมูล)

สัมภาษณ์

ชื่อผู้ให้สัมภาษณ์. สัมภาษณ์. ตำแหน่ง. หน่วยงานที่สังกัด, วัน เดือน ปีที่สัมภาษณ์.

รูปภาพ

ชื่อเจ้าของผลงาน (ปีที่เผยแพร่), ชื่อผลงาน [รูปภาพ], สืบค้น วัน เดือน ปี, จาก URL.

ตัวอย่างรายการอ้างอิง

มัทนี รัตนิน. *ศิลปะการแสดงละคอน (Acting): หลักเบื้องต้นและการฝึกซ้อม.* กรุงเทพฯ: ธรรมศาสตร์, สนพ. ม., 2559.

สุกัญญา สุจฉายา. “พิธีขอฝนของชนชาติไท.” *คติชนคนไทในวัฒนธรรมข้าว,* บรรณาธิการโดย ประคอง นิมมานเหมินท์ และคณะ, 231–279. กรุงเทพฯ: สถาบันไทยศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2560.

วราภรณ์ เชิดชู. “การวิเคราะห์อัตลักษณ์ทำนองหลักเพลงเชิดจีน.” *วารสารศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,* 7 (2) กรกฎาคม – ธันวาคม, 2563, (134–150). สืบค้น 29 มิถุนายน 2564, จาก https://so02.tci-thaijo.org/index.php/faa/issue/view/16685/3970.

ธนีพรรณ โชติกเสถียร. “ไหว้ : ประติมากรรมร่วมสมัย.” วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2560

การแสดงพื้นเมืองภาคเหนือ (2562), ฟ้อนเล็บ [รูปภาพ], สืบค้น 3 มีนาคม 2564, จาก http://www.lannacorner.cmu.ac.th/lanna2016/view.php?id=00379&group=1.

ชมัยภร บางคมบาง. สัมภาษณ์โดย... . ศิลปินแห่งชาติ สาขาวรรณศิลป์ ปีพุทธศักราช 2557, 25 มกราคม 2560.

Suggestions for Article Authors

For Publication in The Journal of Suan Sunandha Arts and Culture, The Office of Arts and Culture, Suan Sunandha, Rajabhat University

Objectives and Scope

The Office of Arts and Culture, Suan Sunandha, Rajabhat University plays an important role in preserving, developing, and supporting art and culture. Its aim is to build the conceptual knowledge of art and culture, document, and publish knowledge in relatable fields. Therefore, "The Journal of Suan Sunandha Arts and Culture" has been decisively created to encourage and support the publication of academic papers and qualified creative work in all fields of arts and culture, as well as other relatable subjects.

The journal opens for academic work from scholars, professors, university students, and general individuals. The academic work includes academic articles, research articles, book reviews, and creative work in the field of art and culture and humanities. For example, Fine and Applied Arts, Liberal Arts, Linguistics, Music, Dancing Arts, Fashion and Costumes, Anthropology, Cultural Studies, Folkloristics, Languages and Literatures, Archaeology, Museum Science, Architecture and Urban Design, Sexual Orientation, and other relatable subjects. The journal is due to publish twice a year (a 6– month period). The first issue covers from July – December, and the second issue covers from January – June.

Criteria

1. The presented articles must not be under consideration for publishing in other journals, and must not have been published in any journal before.

2. For presented articles written in English, the articles must not be translated from compositions published in Thai or other foreign languages before. The presented articles must have been reviewed for correction from a language expert before submission to the editorial team.

3. The presented articles must be academic articles, research articles, or book reviews which conform to the journal's objectives and scope. The presented articles must be correct according to the academic criteria in a specific field.

4. The presented articles must contain abstracts both in Thai and English, with the total length of not longer than 1 page of an A4–size paper.

5. The length of the presented articles must be 10–15 pages of an A4–size paper.

6. If there are illustrations included in the presented articles, the author must be the owner of the illustrations, or the author is legally allowed to publish the illustrations. The illustration files must be submitted separately from the article content. The format of the illustration files must be .jpg or .tiff, with the resolution of 300–350 dpi. The illustration files' names must be clearly identified and organized according to the sequence in the article content.

7. Research articles which are processed after the date of ..... onwards, the certificate of research ethics approval from the agent institute must be attached.

Article Manuscript Formatting

1. The author must publish the article in the article form prepared in an electronic document form (.doc, .docx, or in PDF file) which is ready to be printed on paper. The article must be in the minimum length of 10 pages, and maximum length of 15 pages of an A4–size paper. The page margin must be set as 1.5 inches at the top, and 1 inch for the left side, the bottom side, and the right side of a paper. The Thai font format for the whole article must be the standard official Thai font which is the TH Niramit AS. The line spacing format must be a single space. The content line format must be set as Thai distributed. The important components of the article are as follows:

1.1 The title of the article must be in the font size of 18 point in bold, both in Thai and English. Use all capitals for English. The title must be set at the center of the page.

1.2 The author's name must be in the font size of 16 point in bold. The name and surname must be identified in both Thai and English without specifying the name prefix or academic position. Use all capitals for the English name. The author's name must be set at the center of the page.

1.3 The academic position, the agent organization, and e-mail address must be in the font size of 14 point in regular in the form of footnote under the abstract with the use of a (*) symbol. Identify the highest academic background or academic position (if available) and the author's affiliated agency in both Thai and English, together with the e-mail address for an official contact. If there is a co-author, the information must be identified as completely as of the main author's, with the use of a (**) symbol.

– For university students, use the form as follows.

In Thai The student in the curriculum of ..... Master's Degree / Doctoral Degree Major in ....., Faculty of ....., ... University

In English Masterof ....., Faculty of....., ... University

– For university professors, use the form as follows.

In Thai Academic position, Department of ....., Major in ....., Faculty of ....., ... University

In English Professor / Associate Professor / Assistant Professor / Lecturer, Department of ....., Faculty of ....., ... University

1.4 Abstract must be in the font size of 16 point in regular, both in Thai and in English. The line format must be set as distributed. The abstract's length must not be longer than 1 page of an A4-size paper. For research articles, the abstract must contain significance of the problem, objectives, methods, and results.

1.5 Keywords (3-5 words that are relatable to the article) are in the font size of 16 point in regular, both in Thai and English. The line format is set as align left. Use a slash symbol (/) to separate each keyword.

1.6 Topics are in the font size of 16 point in bold. The line format is set as align left.

1.7 Article contents are in the font size of 16 in regular. The line format must be set as distributed. For research articles, there should be topics and contents consisting

of an introduction, objectives, methods, results, a conclusion, and a discussion and suggestion part.

1.8 Tables and illustrations (if available) – Tables, diagrams, maps, charts, musical notations, illustrations, etc. must be organized due to the sequence appeared in the article. Titles, descriptions, information sources must be completely identified.

– Tables' titles are in the font size of 16 in regular. Sources must be identified above the table in the font size of 14 point in regular. The line format is set as the center of the page as the example .

Table no. 1 Title of the Table ..... (Font size 16)
Source (if available): ..... (Font size 14)

– Diagrams, maps, charts, musical notations, illustrations, etc. – Titles or descriptions must be identified in the font size of 16 point in regular. The information sources must be identified completely below the diagrams, maps, charts, musical notations, illustrations, etc. in the font size of 14 point in regular. The line format must be set as center of the page as the example below.

Map 1: Direction to Suan Sunandha Rajabhat University Map (Font size 16)
Source: https://ssru.ac.th/contact_ssru–map–direction.php (Font size 14)

Picture 1 Amphitheatre Stage Format (Font size 16)
Source: Mattani Rutnin. Acting: Basic Principles and Practices. Bangkok: Thammasat, Publisher. University., Page 69. (Font size 14)

Picture 2: Thai Nail Dance (Font size: 16)
Source: http://www.lannacorner.cmu.ac.th/lanna2016/view.php?id=00379&group=1 (Font Size: 14)

Picture 3 Chaomae Sam Muk Shrine (Font size 16)
Source: The photo was taken by the author on 12 October, 2020 (Font size 14)

1.9 Acknowledgement (if available) – Scholarship sources or supporters for the researches and studies are identified in the font size of 16 point in regular. The line format is set as distributed.

1.10 Reference formats are as follows.

1) References in contents: Reference is in an Author–Date format (Author's name, Year of publication: Page number) For example, (Phunphit Amattayakun, 1989: 25).

– When the author's name is a part of the article, identify the year of publication in the parentheses following the author's name. For example, Phunphit Amattayakun (1989: 25).

– When there are more than one author, use the comma (,) to separate each author's name. Use the word 'and' before the name of the last author. For example (Sisak Wanliphodom, Walailak Songsiri and Ratchanibul Tangkanasingha, 2013: 25).

– When the information is retrieved from the internet, the reference is in Author–Date format following with the retrieval date (Author's name, Year of publishing on the internet: retrieval date). For example, (Sitthiporn Netniyom, 2020: 28 June, 2021).

2) References in citations are in the font size of 16 point in regular, both in Thai and English. The references are arranged in alphabetical order. Thai references must appear before English references. The line format is set as align left. When the reference's detail is longer than one line, the first line is set as align left, the following line of the same reference is indented by a 7–letter spacing, according to the Chicago style. Followhttps://www.chicagomanualofstyle.org /tools_citationguide/citation–guide–1.html for more information. The examples are as follows.

Citations

Books

Author's name. Book's Title. Edition. City of publication: Publisher, Year of publication.

Book Articles

Author's name. "Title of article". In Book's title, Editorial by Editor's name, Page number.

City of publication: Publisher, Year of publication.

Journal Articles

Author's name. "Title of article. Title of journal, Volume (Issue number), Year of publication,

(Page number).

When citing from online sources, identify URLs with a retrieval date.

Author's name. "Title of article." Title of journal, Volume (Issue number), Year of publication,

(Page number). Retrieval date, URL.

Thesis

Author's name. "Thesis title." Master's/Doctoral thesis... Major... Faculty... University..., Year of publication.

Sources from the internet

Author's name. Title (Year of publishing on the internet), Illustration's title [Illustration],

Retrieval date, URL

(*Note: if the date of information publishing is not available, refer to the retrieval date.)

Interviews

Interviewee's name. Interviewer's name. Position. Affiliated agency, Date of interview.

Illustrations

The owner's name (Year of publishing), Illustration's title [Illustration], Retrieval date, URL.

Example of references

Mattani Rutnin. Acting: Basic Principles and Practices. Bangkok: Thammasat, Publisher.,

2016.

Sukanya Suchaya. "Rain Praying Rituals of the Tai Peoples." Thai Folklore in Rice Culture, Edited by Prakong Nimmanhaemin et al., 231–279. Bangkok: Institute of Thai Studies Chulalongkorn University, 2017.

Waraporn Cherdchoo. “An Analysis of Characteristics of the Principle Melodies of Cherd–jeen.” Journal of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University, 7 (2) July – December, 2020, (134–150). Retrieval date 29 June 2021, Retrieved from https://so02.tci–thaijo. org/index. php/faa/issue/view/16685/3970.

Thaneepan Jotikasthira. “Wai: Contemporary Sculpture.” Thesis of Doctor of Philosophy in Fine and Applied Arts, Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University, 2017

Folk Northern Performance (2019), Thai Nail Dance [Illustration], Retrieval date 3 March 2021,Retrieved from http://www.lannacorner.cmu. ac.th/lanna2016 /view.php?id =00379& group =1.

Chamaiporn Bangkombang. Interviewed by.... 2014 National Artist in Literature, 25 January 2017.

สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

เลขที่ 1 ถนนอู่ทองนอก แขวงดุสิต เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร 10300

02-160-1216 aco@ssru.ac.th https://culture.ssru.ac.th/