

วารสารศิลปกรรมบูรพา

ปีที่ 25 ฉบับที่ 1 : มกราคม – มิถุนายน 2565



ที่ปรึกษาและคณะกรรมการกลั่นกรองบทความทางวิชาการ

ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ดร.สันติ เล็กสุขุม
ศาสตราจารย์เกียรติคุณ อรศิริ ปาณินท์

ศาสตราจารย์เกียรติคุณ เสริมศักดิ์ นาคบัว
ศาสตราจารย์เกียรติคุณ สุชาติ เกาทอง
ศาสตราจารย์เกียรติคุณ พิษณุ ศุภนิมิตร

ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ปริญญา ตันติสุข

ศาสตราจารย์กิตติคุณ วัฒน์ จุฑะวิภาค
ศาสตราจารย์ ดร.พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง

ศาสตราจารย์ ดร.ศักดิ์ชัย สายสิงห์

ศาสตราจารย์ ดร.ศุภกรณ์ ดิษฐพันธ์

ศาสตราจารย์ ดร.ชาญณรงค์ พรุ่งใจ
ศาสตราจารย์ เดชา วาซุน
ศาสตราจารย์ปรีชา เกาทอง

ศาสตราจารย์สุวิทย์ วีระศาสตร์

ศาสตราจารย์เอกชาติ จันอุไรรัตน์
ศาสตราจารย์พรรัตน์ ดำรุ่ง

ศาสตราจารย์ ว่าที่ร้อยโท พิชัย สดพิบาล

รองศาสตราจารย์ ดร.สาธิต ทิมวัฒน์บรรเทิง

รองศาสตราจารย์ ดร.ชัยยศ อธิวัชรพันธ์

รองศาสตราจารย์ ดร.วรลัญจ์ บุญยสุรัตน์

ราชบัณฑิต สำนักศิลปกรรม ราชบัณฑิตยสภา
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์

นักวิชาการอิสระ

ภาควิชาภาพพิมพ์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรม
และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ศิลปินแห่งชาติ พุทธศักราช ๒๕๖๑

สาขาทัศนศิลป์ ประเภทจิตรศิลป์ (จิตรกรรม)

มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

ภาควิชาอนุมิตศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาควิชาประวัติศาสตร์ศิลปะ

คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร

ภาควิชาอนุมิตศิลป์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

นักวิชาการอิสระ

ศิลปินแห่งชาติ พุทธศักราช 2550 สาขาทัศนศิลป์

ภาควิชาศิลปะไทย คณะจิตรกรรม ประติมากรรม

และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

มหาวิทยาลัยขอนแก่น

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ภาควิชาศิลปการละคร

คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาควิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรมและการออกแบบ

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

สาขาวิชาศิลปะจินตทัศน์ คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร

คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์

มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

รองศาสตราจารย์ ดร.สมพร ภูรี

รองศาสตราจารย์ ดร.นิยม วงศ์พงศ์คำ
รองศาสตราจารย์ ดร.รุ่งโรจน์ ธรรมรุ่งเรือง

รองศาสตราจารย์ ดร.เฉลิมศักดิ์ พิบูลศรี
รองศาสตราจารย์ ดร. ณรงค์ชัย ปิฎกัรชต์

รองศาสตราจารย์ ดร.เนื่ออ่อน ขวัญทองเขียว

รองศาสตราจารย์ ดร.รงค์กร อนันตตานต์
รองศาสตราจารย์ ดร.สกนธ์ ภู่งามดี
รองศาสตราจารย์ ดร.พัชชา อุทิศวรรณกุล

รองศาสตราจารย์จิระพัฒน์ พิตรปรีชา

รองศาสตราจารย์กมล เผ่าสวัสดิ์

รองศาสตราจารย์เทพศักดิ์ ทองนพคุณ
รองศาสตราจารย์ภารดี มหาขันธ์
รองศาสตราจารย์ปรีชา ปั่นกล้า
รองศาสตราจารย์สถาพร ดีบุญมี ณ ชุมแพ

รองศาสตราจารย์แสงอรุณ กนกพงษ์ชัย
รองศาสตราจารย์อุดมศักดิ์ สารีบุตร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิศักดิ์ สีนฤภาค

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วัฒนพันธุ์ ครูทะเลน
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นงนุช ภูมาลี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อชิรัชฎ์ ไชยพจน์พานิช

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
ภาควิชาประวัติศาสตร์ศิลปะ คณะโบราณคดี
มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
ภาควิชาดนตรีวิทยา

วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยมหิดล

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต

คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม

ภาควิชาอนุมิตศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คณะศิลปกรรมศาสตร์ ภาควิชาทัศนศิลป์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาควิชาทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

นักวิชาการอิสระ

นักวิชาการอิสระ

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต

คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยหัวเฉียว

ภาควิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรมและการออกแบบ

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยี

พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ภาควิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรมและการออกแบบ

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยี

พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

ภาควิชาประวัติศาสตร์ศิลปะ คณะโบราณคดี

มหาวิทยาลัยศิลปากร

บรรณาธิการที่ปรึกษา

ศาสตราจารย์ภรดี พันธุ์ภากร

รองศาสตราจารย์ ดร. เสกสรรค์ ตันยาภิรมย์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

สาขาการออกแบบเซรามิกส์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

บรรณาธิการ

ผศ. ดร. ภาวษา เรืองชีวิน

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

กองบรรณาธิการ

ผศ.ดร.ผกามาศ สุวรรณนิภา

ผศ.ดร.ภาณุ สรวัยสุวรรณ

รศ.ดร.ฉลองเดช คุณานูมาต

รศ. กัญจนดา คำโสภี

ผศ. ดร. เขมพัทธ์ พัชรวิษญู

ผศ.ดร.ธนธร กิตติกาญจน์

ผศ.ดร.ไรพัทธ์ ภูชีสส์ชวกรณ์

ผศ.ดร. นฤมล ศิลปชัยศรี

ผศ. ดร. ปรีชาวุฒิ อภิระติง

ผศ. ชัยวุฒิ ร่วมฤดีกุล

ผศ.ดร.อดิเทพ แจ็ดนาลาว

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า ลาดกระบัง

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า ลาดกระบัง

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

วิทยาลัยเพาะช่าง

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

กองบรรณาธิการฝ่ายศิลปกรรม

ผศ.จักรกริศน์ บัวแก้ว

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

เจ้าของ : สำนักงานคณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

169 ถนนนงนาทบางแสน ตำบลแสนสุข อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี 20131

โทรศัพท์. 038 102 222, 038 391 042 ต่อ 2510, 2511, 2516

โทรสาร 038 391042

website : www.journal.fineartbuu.orgemail : puvasa@go.buu.ac.th

บทบรรณาธิการ

ในปีพุทธศักราช 2565 เป็นปีที่วารสารศิลปกรรมบูรพาครบรอบปีที่ 25 และมีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบจากวารสารที่มีการตีพิมพ์เป็นเล่มมาสู่รูปแบบของการเป็นวารสารแบบออนไลน์ เนื่องจากเทคโนโลยีการสื่อสารในปัจจุบัน ในสังคมยุคดิจิทัล ทำให้ต้องมีการปรับและพัฒนา โดยทางวารสารได้ปรับปรุงให้เป็นรูปแบบของวารสารในลักษณะ E-book และสามารถดาวน์โหลดข้อมูลวารสารฉบับสมบูรณ์ได้ใน 2 ช่องทาง คือในเว็บไซต์ของคณะศิลปกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยบูรพาที่ <https://fineartbuu.org/journals> และเว็บไซต์ของระบบฐานข้อมูลวารสารอิเล็กทรอนิกส์กลางของประเทศไทย Thai Journals Online (ThaiJO) ที่ <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/buraphaJ> ซึ่งในฐานะของ Thai jo นั้นระบบกำลังอยู่ระหว่างการปรับปรุงข้อมูลต่าง ๆ โดยทางกองบรรณาธิการคาดว่าจะสามารถเปิดให้ใช้ระบบสมบูรณ์ภายในเดือนสิงหาคมนี้

ในวารสารฉบับนี้ทางกองบรรณาธิการได้เพิ่มจำนวนการตีพิมพ์ของวารสารเป็น 14 บทความ และมีการตรวจสอบคุณภาพของบทความโดยผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบบทความ (Peer Reviewer) โดยตั้งแต่วันที่ 25 ฉบับที่ 1 (มกราคม-มิถุนายน 2565) วารสารได้ปรับหลักเกณฑ์การส่งบทความให้ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาเป็นบุคคลภายนอกจากหลากหลายสถาบัน อย่างน้อย 3 คน เพื่อให้สอดคล้องกับประกาศก.พ.อ. เรื่องหลักเกณฑ์และวิธีการพิจารณาแต่งตั้งบุคคลให้ดำรงตำแหน่งผู้ช่วยศาสตราจารย์ รองศาสตราจารย์ และศาสตราจารย์ (ฉบับที่ 4) พ.ศ. 2564 ลงวันที่ 5 กรกฎาคม 2564 เพื่อให้ผู้นิพนธ์สามารถนำผลงานไปใช้ในการยื่นขอตำแหน่งทางวิชาการได้ตามประกาศ http://www.ratchakitcha.soc.go.th/DATA/PDF/2564/E/149/T_0019.PDF ซึ่งทางกองบรรณาธิการตั้งใจจะให้วารสารศิลปกรรมบูรพาเป็นสื่อกลางและมุ่งประโยชน์อย่างมีคุณภาพของการเผยแพร่งานวิชาการและงานวิจัยสร้างสรรค์อย่างต่อเนื่อง

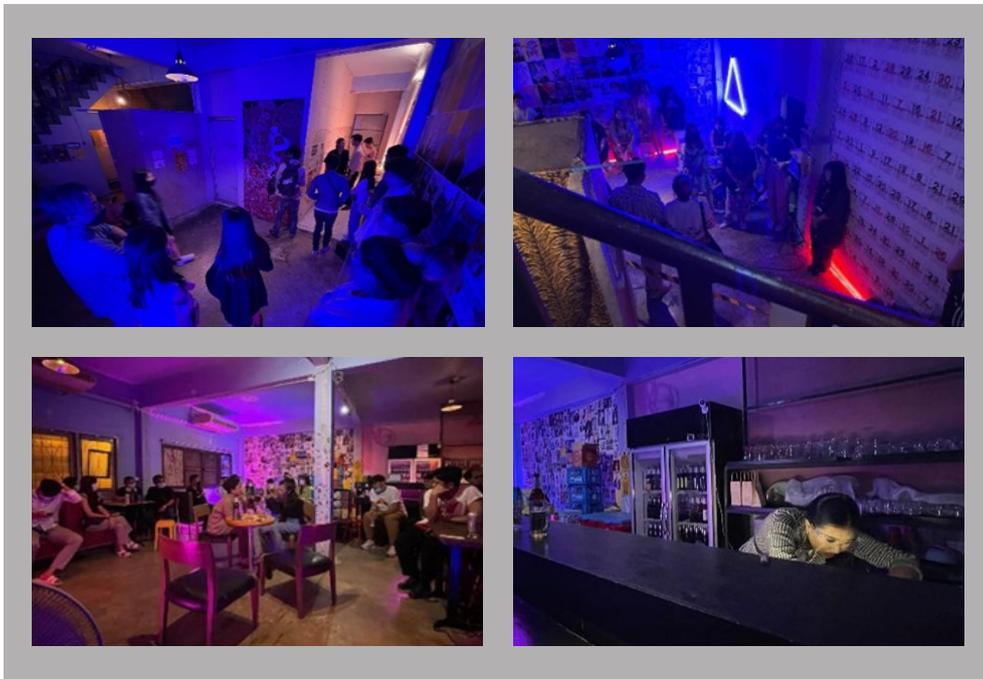
บรรณาธิการ



สารบัญ

LOOP : การสร้างสรรค์ละครแนวสืบสวนสอบสวน ในรูปแบบอิมเมจซีพ เทียเตอร์	9
ชัญญาณินท์ ชัชวาลย์ / พรพิชญ์ วงษ์หาแก้ว สัจจาวุธ สุริยะดง / ธนัชพร กิตติก้อง	
การออกแบบตราสัญลักษณ์และบรรจุภัณฑ์อย่างมีส่วนร่วม กรณีศึกษา วิสาหกิจชุมชน กลุ่มแม่บ้านแสงตะวัน อำเภอสามโคก จังหวัดปทุมธานี	35
ธันง์ ชาญกิจชญัญญ	
ความงดงามของความเครียด : เส้น สี ความรู้สึก จากอัตราการเต้นของชีพจรสู่ความงามบนผืนผ้า	53
ธนิกา หุดะกมล / ปิติวรรณ สมไทย / ภาวษา เรืองชีวิน	
การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากข้อมูลประวัติศาสตร์ เมืองศรีฟโล	65
นพพล จำเจริญทอง	
การพัฒนาเศษวัสดุเซรามิกอย่างสร้างสรรค์ เพื่อการออกแบบผลิตภัณฑ์ อัปไซคลิ่ง (Upcycling) ด้วยแนวคิดการออกแบบเพื่อสิ่งแวดล้อม	85
ฝนทิพย์ รังสิตสวัสดิ์	
“ลำปางยังหวานอยู่” : ผลงานสร้างสรรค์ด้านวรรณกรรม สารคดีเชิงวัฒนธรรมเพื่อสร้างสำนึกรักท้องถิ่น	113
ไพโรจน์ ไชยเมืองชื่น	
การสร้างสรรค์นาฏศิลป์แบบข้ามวัฒนธรรม ชุด ลาแพร มิติ เติง โฟน	133
ภัชภรชา แก้วพลอย	

<p>โน้ตเพลงในฐานะสื่อการเรียนรู้ดนตรีล้านนา สงกรานต์ สมจันทร์</p>	151
<p>การศึกษาอัตลักษณ์การท่องเที่ยวในอดีต : กรณีศึกษาพิพิธภัณฑ์ วัฒนธรรมท้องถิ่น และหอจดหมายเหตุแห่งชาติจันทบุรี สุภาวีย์ เถาว์วงศ์ษา</p>	167
<p>การศึกษาอัตลักษณ์เชิงวัฒนธรรมเพื่อการออกแบบตราสินค้า : กรณีศึกษากลุ่มหัตถกรรมพื้นบ้านบ้านธารปราสาทใต้ สุวิพัชร ไสวภาค / ภัทรศักดิ์ สิมโฮง</p>	189
<p>มังกรลายกนก : วิจัยสร้างสรรค์ศิลปะข้ามวัฒนธรรมด้าหลี่-สุโขทัย Liping Li / ภรดี พันธุ์ภากร / เสกสรรค์ ตันยาภิรมย์</p>	213
<p>ก้าวเดียวเรือรังสิต : พื้นที่ความทรงจำ อัตลักษณ์และ บริบทที่เปลี่ยนแปลง จังหวัดปทุมธานี รัฐ ชมภูพาน / ณัฐพงษ์ ปัญญาธิคุณ</p>	231
<p>Transformation from a Tourist Destination to a City of Contemporary Art for the Inclusiveness of the Local Community: Thailand Biennale Krabi 2018 Suppakorn Disatapundhu / Vimolluck Chuchat Patcha Utiswannakul / Pibool Waijitrugum Chakkrit Buakaew</p>	247
<p>ตำนาน ประเพณี และวัฒนธรรมท้องถิ่นชลบุรีในนวนิยาย อิงประวัติศาสตร์ของปิยะพร ศักดิ์เกษม อภิรักษ์ ชัยปัญญา</p>	259



LOOP: การสร้างสรรค์ละครแนวสืบสวนสอบสวนในรูปแบบอิมเมอร์ซีฟ เจียเตอร์¹

LOOP: The Creation of Immersive Theatre on Whodunit

ชญญาณินท์ ชัชวาลย์²

พรพิพย์ วงษ์หาแก้ว³

สัจจาวัธ สุริยะดง⁴

ธนัชพร กิตติก่อ⁵

บทคัดย่อ

บทความนี้เป็นการสะท้อนและถอดองค์ความรู้จากกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานละครในรูปแบบอิมเมอร์ซีฟเรื่อง “LOOP: The Immersive Theatre” ที่มีประเด็นตั้งต้นตั้งกับการรับรู้ทางสังคมและการตัดสินคนจากภายนอก โดยอาศัยลักษณะและรูปแบบของละครแนวอิมเมอร์ซีฟ ที่ให้ความสำคัญกับบรรยากาศ สถานที่เฉพาะ ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับเหตุการณ์รอบตัวในฐานะของเรื่องราวหรือการแสดง กระตุ้นให้ผู้ชมได้มีปฏิกริยาทางอารมณ์และความรู้สึกร่วมกับเหตุการณ์นั้น ๆ ให้สามารถตอบสนองต่อสถานการณ์ตามสัญชาตญาณของตนเอง และเป็นผลงานที่เอื้อให้ผู้ชมได้มีส่วนร่วมผ่านการค้นหาด้วยตนเองด้วย โดยเล่าเรื่องผ่านสถานการณ์การฆาตกรรมในบาร์ลับแห่งหนึ่งในรูปแบบสืบสวนสอบสวนคลาสสิก (Classical Detective Story) หรือ Whodunit มีเป้าหมายเพื่อที่จะศึกษาและถอดองค์ความรู้จากกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงทั้งด้านการจัดการและการอำนวยความสะดวก (Production Management) การสร้างสรรค์บทและกำกับการแสดง (Directing) และการแสดง (Acting) ในละครแนวอิมเมอร์ซีฟ

คำสำคัญ : การแสดงและกำกับการแสดง, งานสร้างสรรค์, อิมเมอร์ซีฟ เจียเตอร์, ศิลปะการแสดง, การอำนวยความสะดวกการผลิต

¹ บทความจากงานสร้างสรรค์ ศิลปะการแสดงนิพนธ์หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิตสาขาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

² นักศึกษาระดับปริญญาตรี หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิตสาขาศิลปะการแสดง แขนงวิชาการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

³ นักศึกษาระดับปริญญาตรี หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิตสาขาศิลปะการแสดง แขนงวิชาการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

⁴ นักศึกษาระดับปริญญาตรี หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิตสาขาศิลปะการแสดง แขนงวิชาการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

⁵ อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., อาจารย์ประจำหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิตสาขาศิลปะการแสดง แขนงวิชาการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น



Abstract

The article reflects on a creative practice and lesson learned from immersive theatre - “LOOP: The Immersive Theater”. This performance’s concept originates with questions upon social perception and judgment of others in the society. Immersive theatre appears as one of many popular techniques in engaging audience with performance. It focuses on atmosphere, emphasizes on site-specific, blurs boundaries between audience and actors, offers audience experience of events around them as a story. This immersive form encourages the audience to interact, engage and immerse with the events emotionally and physically by allowing them to respond to the situations based on their own instincts and interests, letting them choose and search for answers as well as how to perceive the stories. ‘LOOP’ brings out that experiences through a murder situation in a secret bar as in the classical detective story or Whodunit. The goal of this article is to study and extract knowledge from making an immersive theatre in three areas of production management, script creation and directing, and acting in immersive theatre.

KEYWORDS : Acting and Directing, Creative Practice, Immersive theatre, Performance, Production Management

บทนำ

LOOP เป็นศิลปะการแสดงนิพนธ์ระดับปริญญาตรีทางด้านศิลปะการแสดงที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับการฆาตกรรมในบาร์ลับ เล่าเรื่องในแนวสืบสวนคลาสสิก (Classical Detective Story) หรือ Whodunit จัดแสดงในสถานที่เฉพาะ (site-specific) และนำเสนอในรูปแบบอิมเมอร์ซีฟ เธียเตอร์ (Immersive Theatre) โดยกลุ่มผู้สร้างสรรค์ ได้แก่ ชัญญานิษฐ์ ชัชวาล (ผู้อำนวยการผลิต) ศัจจาวุธ สุริยะดง (ผู้เขียนบทและกำกับการแสดง) และพรพิพย์ วงษ์หาแก้ว (นักแสดง) ได้รับแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานละครขึ้นมาใหม่จากประเด็นใกล้ตัว เรื่องการตัดสินผู้อื่นและการรับรู้ทางสังคมที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน โดยมีวัตถุประสงค์หลัก คือ การสร้างสรรค์การแสดงในรูปแบบอิมเมอร์ซีฟ เธียเตอร์ (Immersive Theatre) ที่สามารถสะท้อนให้เห็นถึงการรับรู้และการตัดสินผู้อื่นของคนในสังคมได้

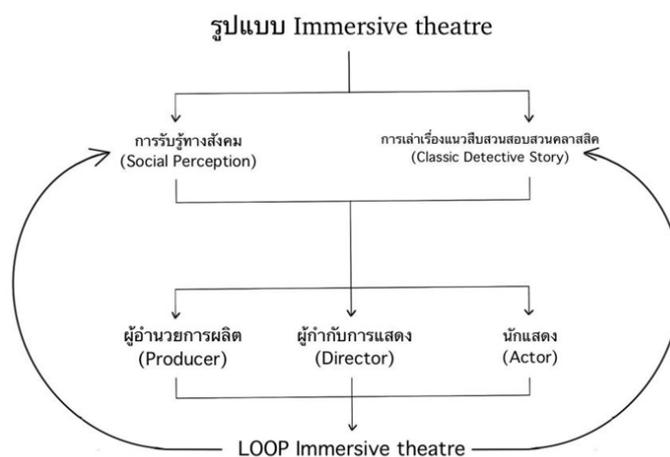
การสร้างสรรค์การแสดง LOOP จึงมีแนวคิดสำคัญเกี่ยวข้องกับการรับรู้ทางสังคม (Social Perception) ที่มักจะถูกตีความผ่านประสบการณ์และการรับรู้เฉพาะของแต่ละบุคคล อิมเมอร์ซีฟ เธียเตอร์ จึงเป็นรูปแบบที่สำคัญและเหมาะสม เนื่องจาก อิมเมอร์ซีฟ เธียเตอร์ มีลักษณะสำคัญ คือ ทหลายกำแพงระหว่างนักแสดงและผู้ชม ทหลายความเป็นละครให้กลายเป็นสถานการณ์ที่นักแสดง

และผู้ชมอยู่ร่วมกัน เป็นเทคนิคหนึ่งในการสร้างการมีส่วนร่วมของผู้ชม เน้นให้ผู้ชมได้รับประสบการณ์จากการแสดงด้วยตนเอง รับรู้เรื่องราวประหนึ่งอยู่ร่วมในเหตุการณ์ผ่านมุมมองของตนเอง เอื้อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ กระตุ้นการมีส่วนร่วม และเปิดรับการตอบสนองของผู้ชมต่อการแสดงในฐานะสถานการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นตรงหน้า โดยในการแสดง LOOP นั้นผู้ชมสามารถเลือกและค้นหาคำตอบได้ตามการรับรู้ของตนเอง ใช้สัญชาตญาณของตนเองในการเลือกติดตามตัวละครที่สนใจ และสังเกตพฤติกรรมของตัวละครผ่านพื้นที่ของเหตุการณ์ ณ สถานที่จริง (บาร์ลับ) และได้ตัดสินใจตัวละครที่คาดว่าจะกระทำผิดในครั้ง นี้ เพื่อร่วมกันค้นหาความจริงของเรื่องที่เกิดขึ้นและตัดสินใจใครคือฆาตกรตัวจริง

กรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

LOOP มีกรอบแนวคิดสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงาน ได้แก่ อิมเมอร์ซีฟ เธียเตอร์ (Immersive Theatre) และรูปแบบของงาน การรับรู้ทางสังคม (Social Perception) และการเล่าเรื่องในแนวสืบสวนสอบสวน (Detective Story) โดยแนวคิดทั้ง 3 นี้ส่งผลต่อการสร้างสรรค์การแสดงใน 3 มิติ ได้แก่

- การผลิตและการจัดการแสดงในรูปแบบอิมเมอร์ซีฟ เธียเตอร์ (Producing Immersive Theatre)
- การเขียนบทและการกำกับการแสดงแนวอิมเมอร์ซีฟ เธียเตอร์ (Writing & Directing Immersive Theatre)
- การแสดงในรูปแบบ อิมเมอร์ซีฟ เธียเตอร์ (Performing in Immersive Theatre)



ภาพที่ 1: แผนภูมิกรอบแนวคิดการสร้างสรรค์ LOOP Immersive theatre



การสร้างสรรค์ผลงาน LOOP ในฐานะผลงานศิลปะการแสดงนี้ดำเนินการในรูปแบบวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Practice as Research) หมายถึง การวิจัยที่ใช้การบันทึกและสังเคราะห์ องค์ความรู้ผ่านประสบการณ์ตรงของผู้สร้างสรรค์ไม่ว่าจะเป็นการผลิตและการจัดการแสดง การเขียนบทและการกำกับการแสดง และการแสดง มีการวิเคราะห์และสะท้อนผลในระหว่างที่พัฒนาแนวคิดและวิธีวิจัยไปพร้อม ๆ กับการปฏิบัติ (ธนัชพร กิตติก้อง, 2563, 189-190) โดยมีวัตถุประสงค์สำคัญ คือ การถอดองค์ความรู้เรื่องเทคนิคและวิธีการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะการแสดงในรูปแบบอิมเมอร์ซีฟ เธียเตอร์ ในมิติการจัดการแสดง การเขียนบท การกำกับ และการแสดง ละครในรูปแบบอิมเมอร์ซีฟ โดยการเรียบเรียงนำเสนอข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูลนี้เขียนขึ้นในลักษณะการบรรยายปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นร่วมไปกับการสะท้อนประสบการณ์ของผู้สร้างสรรค์ และการวิเคราะห์กระบวนการและประสบการณ์ของผู้สร้างสรรค์ไปพร้อม ๆ กัน เพื่อเน้นย้ำให้เห็นถึงความสำคัญของการปฏิบัติการทางศิลปะที่ต้องสะท้อนและสังเคราะห์อยู่เสมอในระหว่างการปฏิบัติ

Immersive Theatre

Gareth White (2012, 221-222) ได้พยายามให้ความหมายของคำว่า Immerse (แปลภาษาไทยว่า ดำดิ่ง แซ่ หรือ จม) โดยความหมายของรูปแบบการแสดงที่เรียกว่า “อิมเมอร์ซีฟ” (Immersive) นี้ หมายถึง การที่ผู้ชมได้เข้าไป “ร่วมอยู่ใน” (immerse) สถานการณ์ของการแสดงด้วยวิธีการใดวิธีการหนึ่ง อย่างไรก็ดี รูปแบบการแสดงที่ต้องการการมีส่วนร่วมของผู้ชมนั้นไม่ถือเป็นเรื่องใหม่สักทีเดียว ละครแนวอิมเมอร์ซีฟนั้นอยู่ภายใต้แนวคิดเดียวกับกับ อินเทอร์แอคทีฟ เธียเตอร์ (Interactive Theatre) ของ Augusto Boal หรือ พาร์ทิซิพาทอรี เพอร์ฟอร์แมนซ์ (Participatory Performance) ของ Richard Schechner โดยจะมีลักษณะที่เอื้อให้เกิดการมีส่วนร่วมของผู้ชม เป็นการจัดเรียงความสัมพันธ์ระหว่างผู้แสดงและผู้ชมขึ้นใหม่ การใช้คำว่า อิมเมอร์ซีฟ (Immersive) จึงเป็นเทคนิคหนึ่งในการสร้างการมีส่วนร่วมของผู้ชม เน้นให้ผู้ชมได้รับประสบการณ์จากการแสดงด้วยตนเอง รับรู้เรื่องราวประหนึ่งอยู่ร่วมในเหตุการณ์ผ่านมุมมองของตนเอง ผ่านการเคลื่อนที่ของตนเองภายใต้โครงสร้างหลักคือ การเดินทาง การสังเกตการณ์ และการรับรู้ ยิ่งไปกว่านั้น Adam Alston (2016, 1-11) เห็นว่า อิมเมอร์ซีฟ เธียเตอร์ (Immersive Theatre) มุ่งให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ระหว่างผู้ชม กับ บรรยากาศและเหตุการณ์รอบตัวในฐานะของเรื่องราวหรือละคร กระตุ้นให้ผู้ชมได้มีปฏิกริยาทางอารมณ์และความรู้สึกร่วมกับเหตุการณ์นั้น ๆ ให้ตอบสนองต่อสถานการณ์ตามสัญชาตญาณของตนเอง และเป็นผลงานที่เอื้อให้ผู้ชมได้มีส่วนร่วมผ่านการค้นหาด้วยตนเองด้วย

การจัดการแสดงละครเวทีในรูปแบบอิมเมอร์ซีฟ (Immersive Theatre) ในประเทศไทยยังถือเป็นเรื่องใหม่ จากการสำรวจผลงานการแสดง (Theatre and Performance) ย้อนหลัง 10 ปี (2010-2020)^๖ มีผลงานที่นิยามว่าเป็น หรือมีลักษณะของอิมเมอร์ซีฟ เธียเตอร์ (Immersive Theatre/Performance) ดังนี้

^๖ สืบจากถึง เดือน มีนาคม 2564

1) 6 ตุลาปาร์ตี้ (2555) เมื่อผู้ชมเดินเข้างานจะให้ความรู้สึกเป็นเหมือนงานปาร์ตี้ศิลปะ ที่มี การจัดแสดงงานศิลปะและภาพเคลื่อนไหวอื่น ๆ ผู้ชมเป็นเพียง Observer เท่านั้นคอยสังเกตการณ์ ตัวละครที่เป็นตัวดำเนินเรื่องไปจากต้นถึงจุดจบ สร้างสรรค์โดย เบสท์ วิชย อาทมาท จัดแสดง ณ ชั้น 2 บ้านจอหงวนใจ (ปากซอยรางน้ำ) อนุสาวรีย์ชัยสมรภูมิ กรุงเทพมหานคร วันที่ 27 กันยายน - 6 ตุลาคม 2555 (คันฉัตร รัชชีกาญจน์ส่อง, 2555)

2) “Unless” Immersive Theatre (2562) ผู้ชมจะได้กลายเป็นตัวเอกในการรับชมการแสดง เดินชมการแสดงไปพร้อมกับนักแสดงที่เป็นตัวดำเนินเรื่อง ในบรรยากาศแสง สี เสียง สัมผัส และ กลิ่นไอของย่านนางเลิ้ง สร้างสรรค์โดย Bangkok 1889 และ Single Thread Theatre Co. จัดแสดง ณ ไซน่าทาวน์ กรุงเทพมหานคร วันที่ 30 พฤศจิกายน 1, 7- 8 ธันวาคม พ.ศ.2562 ภายใต้เทศกาลละครกรุงเทพ (Bangkok Theatre Festival 2018) ระยะเวลาทำการแสดง 4 ชม. 30 นาที (Bangkok 1889, 2561)

3) Zombies, Tour Guides, Korean Drama (2562) เป็นการแสดงที่ผู้ชมสามารถเดินชมการแสดงไปในแต่ละห้องและรับประสบการณ์ที่คล้ายกับสถานที่จริง ๆ การแสดงมีเนื้อหาเกี่ยวกับ Zombie เรื่องราวคล้ายกับซีรีส์ Kingdom จาก Netflix สร้างสรรค์โดย MasterClass Studio จัดแสดง ณ Exhibition Room MasterClass Studio กรุงเทพมหานคร ในเดือนกุมภาพันธ์ 2562 (Robin Schrorter, 2019)

4) Save For Later (2563) เป็นการแสดง ‘ชมเดี่ยว’ ที่ผู้ชมต้องเดินดูปรากฏการณ์ต่าง ๆ พร้อมฟังเสียงบรรยายผ่านหูฟังเท่านั้น การแสดงเล่าเรื่องเกี่ยวกับการใช้พลังงานและสภาพแวดล้อม ในสังคม สร้างสรรค์โดย FULLFAT Theatre จัดแสดง ณ ห้องอเนกประสงค์ ชั้น 1 หอศิลป์ กรุงเทพมหานคร ในวันที่ 17-19 กรกฎาคม 2563 (FULLFAT Theatre, 2563)

5) Siam Supernatural Tour 2021 (2564) เป็นการแสดงที่ให้ผู้ชมเดินทัวร์สำรวจทุกซอกทุกมุมของโรงละครเคแบงก์สยามพิฆเนศในยามวิกาล เส้นทางเดินทัวร์จะมีทั้งหมด 3 เส้นทาง ในแต่ละเส้นทางจะมีไกด์พาทัวร์ซึ่งในแต่ละเส้นทางนั้นเรื่องราวที่เกิดขึ้นจะแตกต่างกัน การแสดงเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคมที่เราใช้ชีวิตอยู่ สร้างสรรค์โดย FULLFAT Theatre จัดแสดง ณ โรงละครเคแบงก์สยามพิฆเนศ ห้างสรรพสินค้าสยามสแควร์วัน ชั้น 7 ในวันที่ 17 มีนาคม - 9 เมษายน 2564 (FULLFAT Theatre, 2564)

รูปแบบของอิมเมอร์ซีฟ เธียเตอร์ที่ผู้สร้างสรรค์เลือกใช้ จะนำเสนอเหตุการณ์ต่าง ๆ ผ่านการเคลื่อนที่ของตัวละครภายในบาร์ลับ การสนทนาระหว่างตัวละคร โดยสถานการณ์เหล่านี้จะเกิดขึ้นไปพร้อมกันในแต่ละมุมของบาร์ลับนั้น เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้ร่วมติดตามและเดินตามตัวละครได้ เอื้ออำนวยให้ผู้ชมและนักแสดงอยู่ในพื้นที่เดียวกันโดยไม่ต้องแบ่งแยกส่วน ใช้ประสาทสัมผัสและประสบการณ์ของตนเองในการเลือกชมได้ รับรู้ถึงมุมมองเฉพาะของแต่ละตัวละคร รวมถึงการรับรู้ว่ามีเหตุการณ์อื่น ๆ ที่เกิดขึ้นในเวลาเดียวกันด้วย ผู้ชมสามารถเลือกใช้เวลามากหรือน้อย ใกล้หรือไกล กับสถานการณ์ตรงหน้านั้น ๆ เพื่อติดตามเรื่องราวจากสิ่งที่ปรากฏขึ้นตรงหน้า



การรับรู้ทางสังคม

การรับรู้ทางสังคม (Social Perception) เป็น “กระบวนการรับรู้และเข้าใจบุคคลรอบตัว เป็นความพยายามที่จะเข้าใจผู้อื่น เพื่อที่จะมีปฏิสัมพันธ์อย่างถูกต้อง การรับรู้ทางสังคมมักจะถูกตีความผ่านประสาทสัมผัสภายใต้ประสบการณ์ส่วนบุคคลของละคนซึ่งแตกต่างกัน การรับรู้ที่แตกต่างกันทำให้เกิดมุมมองความทุกข์และความสุขหรือพฤติกรรมที่แตกต่างกัน” (ดวงกมล ทองอยู่, 2559, 140)

ในกระบวนการสร้างสรรค์ LOOP นั้น ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ทางสังคม 3 ด้าน ได้แก่ ลักษณะประจำตัวของบุคคลต่อสิ่งเร้า สถานการณ์แวดล้อมของบุคคลที่เป็นสิ่งเร้า และคุณลักษณะของผู้รับรู้ (สิทธิโชค วรรณสันติกุล, 2546, 81-88) เพื่อใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์บทละคร ตัวละคร และการแสดง โดยมีรายละเอียดดังนี้

1) ลักษณะประจำตัวของบุคคลต่อสิ่งเร้า หมายถึง ลักษณะประจำตัวของบุคคลที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ทางสังคม แบ่งออกได้ 2 ลักษณะ คือ แฮโร เอฟเฟค (Halo Effect) และ ฮอร์น เอฟเฟค (Horns Effect) โดย แฮโร เอฟเฟค (Halo Effect) เป็นการรับรู้ในทางบวก บุคคลที่มีลักษณะเช่นนี้จะมีบุคลิกภาพภายนอกที่มีความสวย ความหล่อ ความน่ารัก รวมไปถึงความน่าเชื่อถือ ซึ่งนำไปสู่การอคติ (Bias) ให้รับรู้แต่เชิงบวกจากบุคคลที่มีลักษณะนี้ ในทางกลับกัน ฮอร์น เอฟเฟค (Horns Effect) เป็นการรับรู้ในทางลบ เป็นบุคคลที่มีลักษณะภายนอกที่แตกต่างจากปกติหรือไม่ถูกใจ ไม่เป็นที่พอใจ เกิดเป็นอคติเชิงลบต่อกลุ่มบุคคลลักษณะนี้ นำไปสู่การถูกตัดสินเชิงลบโดยที่ยังไม่ได้พิจารณาองค์ประกอบอื่นอย่างถี่ถ้วน

2) สถานการณ์แวดล้อมของบุคคลที่เป็นสิ่งเร้า หมายถึง สิ่งแวดล้อมหรือสถานการณ์แวดล้อมที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ทางสังคม เช่น บุคคลที่เป็นคนดีแต่อยู่ท่ามกลางคนไม่ดีหรือสถานที่รวมตัวของกลุ่มคนที่ถูกมองว่าไม่ดีมักจะถูกมองว่าเป็นคนไม่ดีไปด้วย หรือบุคคลที่ไม่ดีแต่ปะปนอยู่กับกลุ่มคนที่ถูกมองว่าเป็นคนดีหรือสถานที่รวมตัวของกลุ่มคนที่ดีของสังคมก็มักจะถูกมองว่าเป็นคนดี โดย จูซาร์ตน์ เอื้ออำนวย (2553, 58) ให้นิยามปัจจัยการรับรู้ทางสังคมลักษณะนี้ว่า บุคคลมักจะมีการใช้ภาพในความคิดหรือลักษณะร่วม (Stereotype) เพื่อเป็นแนวทางในการคาดเดาบุคคลว่ามีลักษณะเช่นไร ผ่านจากสิ่งที่มีลักษณะคล้ายคลึงว่าจะต้องมีเหมือนกันทุกคน ซึ่งอาจจะเป็นเช่นนั้นหรือไม่เป็นเช่นนั้นก็ได้

3) คุณลักษณะของผู้รับรู้ หมายถึง คุณลักษณะของผู้รับรู้ที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ทางสังคม เนื่องจากแต่ละบุคคลมี ทัศนคติ ความคิด ความสนใจ รวมไปถึงประสบการณ์ที่แตกต่างกันออกไป จึงส่งผลต่อการรับรู้ของบุคคลนั้น ๆ

จะเห็นได้ว่า ปัจจัยการรับรู้ทางสังคมนั้นส่งผลทั้งข้อดีและข้อเสีย ข้อดี คือ การตัดสินใจโดยใช้ประสบการณ์ที่เกิดขึ้นจากสิ่งเร้า นั้น ๆ อาจทำให้เราไม่ประมาท หรือระมัดระวังตัวจากบุคคลที่อาจเป็นอันตรายได้ ข้อเสีย คือ การตัดสินใจโดยอาศัยสิ่งเร้าโดยเร็ว นั้น อาจส่งผลต่อการตีค่าหรือให้ความเป็นมนุษย์ของผู้อื่นให้ต่ำลงได้ด้วยเช่นกัน

การเล่าเรื่องในแนวสืบสวนคลาสสิก

ผู้สร้างสรรค์เลือกนำเสนอเรื่องราวของ LOOP เล่าเรื่องในแนวสืบสวนคลาสสิก (Classical Detective Story) หรือ Whodunit ซึ่งเป็นการติดตามเรื่องราวเพื่อตามหาความจริงเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น อังคณา สุขวิเศษ (2554, 9) กล่าวว่า “Whodunit เป็นการเล่าเรื่องแนวสืบสวนสอบสวนคดีฆาตกรรม เรื่องราวจะเน้นการเกิดขึ้นในสถานที่เดียว โดยในสถานที่นั้นจะรวมผู้ต้องสงสัยไว้จำนวนหนึ่งเพื่อเป็นการยากต่อการคาดเดาว่าใครคือฆาตกร โดยวิธีการค้นหาความจริงจะเกิดขึ้นผ่านการกระทำของตัวละครที่ผู้ชมจะได้รับรู้ข้อมูลไปพร้อม ๆ กันกับเรื่องราว เทียบได้ว่าผู้ชมทำหน้าที่เป็นนักสืบ”

อังคณา สุขวิเศษ (2554, 19-22) ยังอธิบายอีกว่า นวนิยายสืบสวนสอบสวน มักจะเล่าผ่านมุมมองของตัวละครตัวใดตัวหนึ่งที่ร่วมอยู่ในเหตุการณ์ มีการความเห็นของตัวละครที่จะทำการชักนำให้เข้าใจเหตุการณ์และสงสัยตัวละครอื่นในเรื่อง และขมวดปมในตอนท้าย นำไปสู่การจบที่ไม่คาดคิด (Surprise Ending) ลักษณะเด่นของนวนิยายสืบสวนสอบสวน ประกอบไปด้วย ตัวละคร โครงเรื่อง และสถานที่ และลักษณะตัวละครจะประกอบไปด้วย นักสืบ คนร้าย เพื่อนนักสืบ เหี้ย และผู้ต้องสงสัย โดยผู้สร้างสรรค์เลือกหยิบตัวละคร 3 ลักษณะมาใช้ในการสร้างสรรค์ตัวละคร ดังนี้

คนร้าย คนร้ายมักจะมีเหตุจูงใจในการก่อคดี แต่ผู้เขียนจะไม่ชี้ให้ผู้อ่านเห็นถึงรายละเอียดความคิดและอุปนิสัยของตัวคนร้ายเท่ากับตัวละครอื่น ตัวละครของผู้ร้ายจึงเป็นตัวละครที่ซับซ้อน แต่สามารถอธิบายได้ด้วยเหตุผล

เหี้ย เป็นตัวละครที่ได้รับผลกระทบจากการกระทำของผู้ร้ายมากที่สุด เหี้ยที่ถูกฆาตกรรมจะถูกพูดถึงน้อยมาก เนื่องจากการฆาตกรรมจะเกิดขึ้นตั้งแต่ต้นเรื่อง ดังนั้นบทบาทของเหี้ยจะมีน้อย โดยจะแนะนำความสัมพันธ์ของตัวละครผ่านตัวละครอื่น ๆ เพื่อให้เห็นภูมิหลังของตัวละคร รวมถึงสาเหตุและความน่าจะเป็นในการก่อคดี โดยเหี้ยนั้นอาจจะเสียชีวิตไปแล้ว แต่สามารถรู้จักเหี้ยจากคำให้การของตัวละครอื่น

ผู้ต้องสงสัย มักจะเป็นตัวละครที่ใกล้ชิดกับตัวเหี้ยมากที่สุด หลักฐานต่าง ๆ รวมไปถึงความคิดของตัวละครอื่น ๆ นั้นจะมุ่งประเด็นไปยังผู้ต้องสงสัย ทำให้เกิดความกดดัน โดยตัวละครนั้นไม่มีความผิดใด ๆ แต่ไม่มีข้อจำกัดบางอย่างที่ทำให้ไม่สามารถบอกความจริงหรือปรึกษากับใครได้ ทำให้ตัวละครผู้ต้องสงสัยมีลักษณะที่หวาดกลัวและถูกกดดันกว่าตัวละครอื่น ๆ

ดังนั้น การเล่าเรื่องในแนวสืบสวนคลาสสิกนี้จึงเป็นแนวทางที่เหมาะสมและสอดคล้องกับรูปแบบอิมเมจซีฟเธียเตอร์ โดยผู้ชมจะทำหน้าที่เสมือนนักสืบและเพื่อนนักสืบ โดยมีโจทย์สำคัญที่ต้องติดตามตัวละครเพื่อสืบหาความจริง ผ่านมุมมองของผู้ชมเอง

การจัดแสดง LOOP และการอำนวยความสะดวกละครอิมเมอร์ซีฟเธียเตอร์

ในฐานะผู้อำนวยการผลิตผลงานศิลปะการแสดงมีความต้องการที่จะเพิ่มพื้นที่ในการแสดงผลงานศิลปะการแสดงให้มากขึ้น โดยเฉพาะในพื้นที่จังหวัดขอนแก่น โดยยึดหลักความคิดและความสนใจของตนเองว่า ศิลปะสามารถอยู่ได้ทุกที่และละครไม่จำเป็นต้องอยู่ในโรงละคร โดยในช่วงเดือนกุมภาพันธ์ - มีนาคม 2563 กลุ่มผู้สร้างสรรค์ได้ทำการทดลองรูปแบบของผลงานละครแบบอิมเมอร์ซีฟครั้งแรก เรื่อง Talk of the town⁷ และออกจากพื้นที่ของโรงละครและสตูดิโอของมหาวิทยาลัย ไปยังพื้นที่บาร์จริงในจังหวัดขอนแก่น ถือเป็นทำการทดลองรูปแบบละครอิมเมอร์ซีฟครั้งแรกในครั้งนั้นได้รับเสียงตอบรับที่ดีจากผู้ชมที่สนใจและเป็นเหตุให้ผู้สร้างสรรค์ต้องการพัฒนาผลงานต่อกระทั่งกลายเป็น LOOP: The Immersive Theatre

ในกระบวนการการอำนวยความสะดวกละครในรูปแบบอิมเมอร์ซีฟนั้น จำเป็นต้องจัดการและวางแผนอย่างละเอียด และมีความแตกต่างจากการบริหารจัดการละครเวทีทั่วไป โดยมีเรื่องที่จะต้องคำนึงถึง ได้แก่ การจัดการพื้นที่และการประสานงาน การให้ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับรูปแบบงาน และการจัดประสบการณ์ของผู้ชม ดังนี้

1. เรื่องจัดการพื้นที่และประสานงาน

การแสดงรูปแบบอิมเมอร์ซีฟ เธียเตอร์ (Immersive Theatre) แตกต่างจากการแสดงที่จัดแสดงในโรงละคร โดยถือว่าเป็น “การแสดงในสถานที่เฉพาะ” (Site Specific) โดยพื้นที่ บรรยากาศในพื้นที่ เป็นองค์ประกอบสำคัญของงาน โดยเฉพาะบรรยากาศนั้นเป็นสิ่งแรกๆ ที่ผู้ชมจะรับรู้ได้ บรรยากาศสามารถสร้างประสบการณ์เฉพาะและสร้างความแตกต่างให้พื้นที่นั้นหรือเหตุการณ์ ณ ตอนนั้นได้ (ธนชพร กิตติก้อง, 2563, 143) ดังนั้น ทีมผู้สร้างสรรค์จึงเลือกแสดงในสถานที่จริง พื้นที่จริง ที่ให้บรรยากาศบาร์จริง คือ ร้านประพนธ์ บาร์



ภาพที่ 2: ลักษณะภายนอกของประพนธ์ บาร์
(ที่มา: ชัญญาณินท์ ชัชวาลย์, 2564)

⁷ การแสดง เรื่อง Talk of the town @ ประพนธ์ บาร์ เป็นการแสดงภายใต้รายวิชา FA403901 การวิจัยทางศิลปะการแสดง เพื่อทดลองรูปแบบการแสดงเท่านั้น โดยเปิดให้บุคคลทั่วไปที่สนใจเข้าชมได้

ผู้สร้างสรรค์ผลงานเลือกจัดแสดงผลงานที่ ร้าน ประพนธ์ บาร์ ซึ่งตอบโจทย์กับรูปแบบงาน และเนื้อเรื่อง เนื่องจากลักษณะของร้าน ประพนธ์ บาร์ เป็นบาร์ลับที่เข้ากับแนวคิดของผลงาน เมื่อพิจารณาจากภายนอกแล้วจะเห็นว่าเป็นเพียงห้องแถวติดถนนใหญ่ธรรมดา ตัวอาคารนั้นแบ่งออกทั้งหมดเป็น 3 ชั้น การแสดงจะเกิดขึ้นในชั้นที่ 1 และชั้นที่ 2 ทั้งด้านนอกอาคารและในบรรยากาศชั้น 1 ให้ความรู้สึกความลึกลับและไม่ได้สะดุดตาเหมือนบาร์ที่อื่น ๆ เมื่อขึ้นไปชั้นที่ 2 จึงจะเริ่มเห็นพื้นที่บาร์และที่นั่ง ทำให้เหมาะกับการสร้างประสบการณ์การชมการแสดงที่แปลกใหม่ แต่เนื่องจาก ประพนธ์ บาร์ เป็นพื้นที่บาร์จริงที่มีลูกค้าเข้าออก มีเวลาเปิด-ปิด การจัดแสดงผลงานไม่ว่าจะเป็น ตอนซ้อมหรือระหว่างการแสดงจริง จึงต้องแบ่งทีมงานต้อนรับไว้คอยแยกผู้ชมจากลูกค้าของร้าน โดยมีการจัดแบ่งพื้นที่ออกเป็น

1) พื้นที่ต้อนรับ : ใช้พื้นที่ชั้น 1 เป็นที่ต้อนรับและให้ข้อมูลต่าง ๆ กับผู้ชม และเพื่อที่จะแยกผู้ชมและลูกค้า

2) พื้นที่ใช้จัดแสดง : ใช้พื้นที่ทั้งชั้น 1 และชั้น 2 เมื่อเริ่มการแสดง ทีมงานจะปรับหน้างานให้เป็นบาร์เหมือนเดิม และรอให้ข้อมูลกับลูกค้าที่เข้ามาระหว่างการแสดง

การประสานงานและการสื่อสารถือเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยให้งานดำเนินไปอย่างราบรื่น ประสานเรื่องเวลาและสถานที่กับเจ้าของร้านประพนธ์ บาร์ และประสานงานกับทีมงานวันแสดง ให้สามารถต้อนรับได้ทั้งลูกค้าและผู้ชม และด้วยสถานที่ค่อนข้างจำกัดและสถานการณ์ COVID-19 ผู้สร้างสรรค์จึงจำกัดผู้ชมเพียงรอบละ 20 คนเท่านั้น เป็นจำนวนที่เหมาะสมกับพื้นที่ ทำให้การเคลื่อนไหวของนักแสดงและผู้ชมเป็นไปได้อย่างคล่องตัว

2. การให้ความรู้เกี่ยวกับรูปแบบของงาน

เนื่องจากละครแนวอิมเมอร์ซีฟยังคงเป็นรูปแบบใหม่ในประเทศไทย อีกทั้งไม่เคยมีการจัดแสดงละครรูปแบบนี้มาก่อนในจังหวัดขอนแก่น จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องสื่อสารและให้ความรู้เกี่ยวกับรูปแบบของผลงานกับผู้ชมในเบื้องต้น โดยเน้นการนำเสนอว่า เป็นละครที่ผู้ชมจะได้เลือกเดินตามตัวละครและร่วมเผชิญหน้าอยู่ในเหตุการณ์เดียวกันกับตัวละคร ตัวละครจะเป็นผู้นำผู้ชมไปยังสถานที่หรือสถานการณ์ต่าง ๆ และรับรู้ถึงเรื่องราวที่เกิดขึ้น ดังนั้นรูปแบบการประชาสัมพันธ์จะเน้นการสื่อสารด้วยบรรยากาศการซ้อมในสถานที่จริงเพื่อให้เห็นถึงวิธีการชมผลงานที่แตกต่างออกไปจากละครเวที การให้ข้อมูลที่ด้านหน้างาน รวมถึงกฎกติกาสำหรับผู้ชมด้วย ดังนี้

กฎกติกาสำหรับผู้ชม LOOP

1) ผู้ชมเป็นเพียงผู้สังเกตการณ์ (Observer) เท่านั้น สามารถพูดคุยกับนักแสดงได้ต่อเมื่อนักแสดงพูดคุยด้วย

2) เหตุการณ์สำคัญของ LOOP จะทำการแสดงทั้งหมด 2 รอบ รอบละ 25 นาที พัก 10 นาที โดยในการแสดงรอบที่ 1 ผู้ชมจะต้องติดตามดูตัวละครที่ผู้ชมเลือกเท่านั้น ไม่สามารถตามตัวละครอื่นได้ (โดยสามารถเลือกได้จากการฟังคลิปเสียงคำให้การของตัวละครแต่ละตัวก่อนงานจะเริ่ม) และในการแสดงรอบที่ 2 ผู้ชมสามารถเลือกติดตามตัวละครใดก็ได้อย่างอิสระ

3) ในการแสดงรอบที่ 1 และรอบที่ 2 เหตุการณ์ที่เริ่มต้นและดำเนินไปเช่นเดิม มีเพียงช่วงท้ายของรอบ 2 ที่การดำเนินเรื่องจะขมวดปมให้ชัดเจน เพื่อให้คนดูได้ข้อมูลประกอบการตัดสินใจ



<https://1th.me/S71F7>

ภาพที่ 3: QR code คลิปและPoster ประชาสัมพันธ์การแสดง

3. การจัดการประสบการณ์ของผู้ชม

เมื่อผู้ชมมาถึงสถานที่จัดแสดง (ร้านประพนธ์ บาร์) ผู้ชมจะได้รับความรู้สึกเหมือนการมาบาร์ลับ ในวันจัดแสดงทางร้านยังคงให้บริการตามปกติ (ในชั้น 3) เมื่อผู้ชมเข้ามาที่ชั้น 1 จะพบกับทีมต้อนรับที่จะให้ข้อมูลเบื้องต้น มี QR Code ใต้รูปภาพตัวละครทั้ง 7 ให้ผู้ชมสแกนเพื่อฟังเสียงคำให้การของตัวละคร โดยผู้ชมสามารถใช้ประสบการณ์ขั้นต้นผ่านการมองภาพหรือฟังเสียงและทำการตัดสินใจตัวละครในเบื้องต้น ผู้ชมต้องเลือกตัวละครที่ตนสนใจจะติดตามเพียง 1 ตัวละคร และได้รับริสแบนด์ ที่มี QR Code ของสูจิบัตรและกฎกติกาของการชมการแสดง รวมถึงโจทย์สำคัญ คือ ผู้ชมจะต้องโหวตแสดงความคิดเห็นว่าใครเป็นฆาตกรภายหลังจากการแสดงเสร็จสิ้น



ภาพที่ 4: บรรยากาศด้านหน้างาน
(ที่มา: ชัยพฤกษ์ วาอภัย, 2564)



<https://1th.me/ZwHjl>

ภาพที่ 5: QR code สูจิบัตร ภาพตัวละคร และคำให้การของตัวละคร

ผู้สร้างสรรค์ต้องการสร้างประสบการณ์ผู้ชมในการแสดงครั้งที่สองให้ต่างออกไปจากการแสดงครั้งแรก โดยการที่ผู้ชมได้เลือกตัวละครจากคำให้การและรูปภาพของตัวละคร และติดตามเรื่องราวจากมุมมองของตัวละครตัวนั้นอาจตัดสินใจตัวละครนั้น ๆ หรือ ตัวละครอื่นไปแล้ว จึงเป็นที่มาของการแสดงครั้งที่สองโดยเป็นเหตุการณ์เดิมที่เกิดขึ้นซ้ำอีกครั้ง เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้เลือกตามตัวละครอย่างอิสระและได้มองผ่านมุมมองอื่น ๆ และได้รับข้อมูลอื่น ๆ ด้วย เปิดโอกาสให้ผู้ชมได้ขยายมุมมองที่มีต่อตัวละครที่ตนเลือกไว้หรือกับตัวละครอื่น ๆ ให้ผู้ชมได้ทวนระลึกถึงสิ่งที่ได้รับรู้จากรอบแรกและเปรียบเทียบการรับรู้นั้นอีกครั้งในรอบที่ 2 หรือแม้แต่เก็บรายละเอียดการกระทำของตัวละครที่ตนสงสัยหรือติดตามและเนื่องจากเหตุการณ์เกิดขึ้นพร้อมกันใน 3 สถานที่ ฉะนั้นผู้ชมจะไม่สามารถติดตามตัวละครและได้รับข้อมูลของเรื่องราวได้อย่างครบถ้วน ในตอนท้ายนั้นไม่ได้มีการเฉลยตัวฆาตกร แต่จะเป็นการให้ผู้ชมรวมใจหาตัวฆาตกรจาก 7 ตัวละครที่ตกเป็นผู้ต้องสงสัยแทน จากการสัมภาษณ์ผู้ชมนั้น มีทั้งผู้ที่มีมั่นใจและกล้าตัดสินใจว่าใครเป็นฆาตกรตัวจริง ผู้ที่ยังสงสัยและยังคงสืบหาความจริงโดยการแลกเปลี่ยนข้อมูลกับผู้ชมคนอื่น ๆ และผู้ชมที่ไม่ยอมตัดสินตัวละครด้วยเหตุผลที่ว่ายังไม่ได้ติดตามครบทุกตัวละคร

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานกำกับการแสดงและการแสดง

กระบวนการสร้างสรรค์ LOOP นั้น ผ่านการทดลองหลากหลายรูปแบบโดยสามารถสรุปเป็นขั้นตอนการสร้างสรรค์ที่ประกอบเป็นผลงานสมบูรณ์ขึ้นนี้ได้ 2 ด้าน คือ ด้านการเขียนบทและกำกับการแสดงและด้านการแสดง ดังนี้

1. การสร้างบทและกำกับการแสดง



<https://1th.me/NqJPs>

ภาพที่ 5: QR code บทละคร

ในกระบวนการสร้างสรรค์บทละคร LOOP ได้อาศัยโครงสร้างของกลวิธีการเล่าแบบนวนิยายสืบสวนสอบสวนข้างต้น โดยสามารถสรุปกระบวนการสร้างสรรค์ ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1: การสร้างสรรค์ตัวละครและโครงเรื่อง

1.1 กำหนดพื้นที่ ผู้กำกับการแสดงเริ่มต้นจากการทำงานกับ พื้นที่ คือ ร้าน ประพนธ์ บาร์ เนื่องจากเป็นร้านที่ค่อนข้างรู้เฉพาะกลุ่มคน ไม่ได้โดดเด่นสะดุดตามากนัก เป็นสถานที่โดดเดี่ยวแยกออกจากสังคมทั่วไป แต่สามารถเป็นพื้นที่รองรับกลุ่มคนจำนวนมากได้ เพราะการที่มีจำนวนคนเยอะทำให้การสืบสวนยากมากยิ่งขึ้น (อังคณา สุขวิเศษ, 2554, 21)



1.2 กำหนดโครงเรื่องคร่าว ๆ ว่ามีการฆาตกรรมอย่างไรบริศนาภายในบาร์ลับแห่งนี้ โดยใช้โครงสร้างของ whodunit คือ คนร้าย เหยื่อ และผู้ต้องสงสัย ซึ่งผู้ต้องสงสัย คือ กลุ่มเพื่อนที่มาเลี้ยงฉลองและสังสรรค์วันเรียนจบ ผู้กำกับเลือกช่วงอายุของตัวละครให้ใกล้เคียงกับ ช่วงอายุจริงของนักแสดง เพื่อจะช่วยให้สามารถนำเอาประสบการณ์ส่วนตัวต่าง ๆ มาใช้ได้

1.3 กำหนดบุคลิกและลักษณะของตัวละคร เริ่มต้นจากการสังเกตการแต่งกายและลักษณะของลูกค้ำที่เข้ามาใช้บริการของร้านจริง บุคลิกภาพของนักแสดงทั้งจากภายนอก เช่น รูปร่าง หน้าตา ผิวพรรณ การแต่งกาย และภายใน เช่น ความเป็นผู้นำ ความซื่อสัตย์ หรือความใจร้อน ประสบการณ์ของนักแสดงที่เคยถูกตัดสินจากภายนอก ผสมผสานกับจินตนาการของผู้กำกับ เพื่อนำมากำหนดลักษณะของตัวละคร

1.4 กำหนดภูมิหลังของตัวละคร ในการสร้างสรรค์ภูมิหลังตัวละครทั้ง 8 ตัว อาศัยการค้นหาคำสัมภาษณ์ของตัวละครที่ได้มาจากมุมมองของนักแสดงและการสัมภาษณ์ตัวละคร (Hot seat) เพื่อให้เกิดเป็นตัวละครขึ้น กลายเป็นตัวละครทั้ง 8 ตัว ได้แก่ ผู้เสียชีวิต คือ เจษฎ์ หนุ่มนักแข่งรถ ที่มาฉลองเรียนจบและฉลองวันเกิดตนที่บาร์แห่งนี้ และผู้ต้องสงสัย 7 คน ประกอบไปด้วย มาย เฟลีน น้ำผึ้ง เบลล์ เตโช เบส และปิ่น ซึ่งผู้ต้องสงสัยทั้งหมดนั้น คือ กลุ่มคนที่อยู่ภายในร้าน

ขั้นตอนที่ 2: การทำงานกับโครงเรื่องใหญ่และโครงเรื่องย่อย

โครงเรื่องแบ่งออกได้เป็น 2 ลักษณะ ได้แก่ โครงเรื่องใหญ่ (Main plot) คือ แนวทางที่ผู้เขียนต้องการให้เรื่องดำเนินไป มีการผูกปมเรื่องเพื่อความซับซ้อน และโครงเรื่องย่อย (Sub plot) คือ เรื่องที่แทรกอยู่ในโครงเรื่องใหญ่เพื่อสร้างความสนุกให้แก่เรื่อง (สุพรรณิ วราพร, 2519, 4)

2.1 กำหนดโครงเรื่องใหญ่ เป็นเรื่องการฆาตกรรมที่เกิดขึ้นในบาร์ลับแห่งหนึ่ง โดยปมของเรื่อง การที่หญิงสาวคนหนึ่งในกลุ่มเพื่อน (เบลล์) ต้องการแก้แค้นกลุ่มคน (เจษฎ์ เฟลีน เตโช) ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการตายของแม่ตนเมื่อ 4 ปีก่อน (เจษฎ์ขับรถชนแม่ของหญิงสาวเสียชีวิต เฟลีนและเตโชพยายามปกปิดและบิดเบือนคดีด้วยอำนาจของเงิน) โดยตลอด 4 ปีที่ผ่านมา หญิงสาวคนนี้ไม่ได้รับความเป็นธรรมและถูกกดขี่จากชนชั้นผู้มีอำนาจทำให้เบลล์ต้องพยายามหาวิธีการแทรกซึมเข้ามาอยู่กับกลุ่มเพื่อนกลุ่มนี้เพื่อชำระแค้นด้วยตนเอง

2.2 กำหนดโครงเรื่องย่อย เรื่องย่อยประกอบไปด้วยปมปัญหาของตัวละครที่ถูกตกเป็นผู้ต้องสงสัย โดยมีทั้งคนที่ได้ผลประโยชน์โดยตรงหากเจษฎ์ตาย (เตโช มาย น้ำผึ้ง) หรือ ได้ผลประโยชน์โดยอ้อม (เฟลีน ปิ่น เบส) ปมเหล่านี้จะถูกสอดแทรกเข้าไปในความต้องการของตัวละครที่ผสมกับความต้องการเอาตัวรอดจากการเป็นผู้ต้องสงสัย เป็นสิ่งที่ทำให้ผู้ชมได้รับรู้และให้เหตุผลในการเลือกตัดสินต่างกันอย่างออกป โดยมี่เรื่องย่อยดังนี้

- เฟลีน พี่สาวของผู้ตาย พยายามปิดบังเรื่องการทำร้ายคนเพิ่มเพื่อบิดเบือนคดี
- เตโช แฟนหนุ่มของผู้ตาย ต้องการแต่งงานกับเฟลีน แต่ผู้ตายไม่ยินยอม
- น้ำผึ้ง คู่หมั้นของผู้ตาย แต่งงานเพื่อเงินและมรดก และมักโดนผู้ตายทำร้ายร่างกายเสมอ

- เบส เพื่อนของพี่สาวผู้ตาย ต้องการให้การแต่งงานถูกขัดขวาง และพยายามพิษในที่เกิดเหตุ
- ปิ่น เพื่อนของผู้ตาย ร้อนเงิน และไม่มีเงินคืนเจษฎ์
- มาย เพื่อนร่วมธุรกิจของผู้ตาย ธุรกิจที่กำลังรุ่งโรจน์จะตกเป็นของเขทั้งหมดหากเจษฎ์ตาย
- เบลล์ แฟนของมายเพื่อนผู้ตาย เพื่อนคนใหม่ในกลุ่ม

ขั้นตอนที่ 3: การสร้างสถานการณ์และบทสนทนา

การสร้างบทสนทนาในละครนั้นได้มาจากการด้นสด (Improvisation) ภายใต้เงื่อนไขของสถานการณ์ที่กำหนด โดยระหว่างกระบวนการทดลองผู้สร้างสรรค์พบว่า นอกเหนือจากโครงสร้างแบบสืบสวนสอบสวนแล้ว สิ่งที่สำคัญในการสร้างสถานการณ์และบทสนทนาที่เกิดขึ้นในอิมเมจซีฟเธียเตอร์ คือ สถานที่ และ เวลา

3.1 กำหนดสถานที่เกิดเหตุ สถานที่ช่วยทำให้เห็นว่าเรื่องราวและการกระทำที่เกิดขึ้นได้ในเหตุการณ์นั้น ๆ ควรลดทอนหรือเพิ่มอย่างไร และรวมถึงมีผลต่อการใช้เวลาในการเคลื่อนที่ของนักแสดงไปพร้อมกับการเคลื่อนเรื่องราวอีกด้วย ในการแสดง LOOP มีสถานที่ที่ใช้ในการแสดงดังนี้

- ห้องน้ำชั้นที่ 1 เป็นพื้นที่ว่าง มีลักษณะเป็นชอก ตรอก ก่อนขึ้นบันไดไปยังพื้นที่บาร์ประดับตกแต่งไปด้วยโปสเตอร์คอนเสิร์ตต่าง ๆ ภาพนิตยสาร หรือปฏิทิน มีห้องน้ำ



ภาพที่ 6: ห้องน้ำชั้นที่ 1 (ที่มา: ชัยพฤกษ์ วางอภัย, 2564)

- ระเบียงชั้นที่ 2 เมื่อขึ้นบันไดมาจากชั้น 1 ระเบียงจะอยู่ทางด้านขวามือก่อนจะเข้าไปภายในตัวร้าน สามารถมองเห็นรถไฟวิ่งผ่านได้



ภาพที่ 7: ระเบียงชั้นที่ 2 (ที่มา: ชัยพฤกษ์ วางอภัย, 2564)



- ภายในร้านของเตโช อยู่ชั้นที่ 2 ของตึก ตรงข้ามกับพื้นที่ระเบียงชั้น 2 เป็นพื้นที่รับลูกค้าได้ประมาณ 20 คน มีโต๊ะ 7-8 โต๊ะ มีพื้นที่หน้าบาร์ มีประตูทางเข้า ภายในตกแต่งด้วยไฟนีออนหลากสี มีโปสเตอร์ต่าง ภาพการ์ตูน รวมไปถึงนิตยสารต่าง ๆ



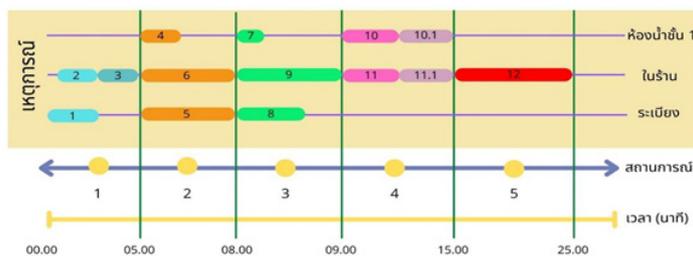
ภาพที่ 8: ภายในร้านของเตโช (ที่มา: ชัยพฤกษ์ วางอภัย, 2564)

3.2 การกำหนดเวลาในเหตุการณ์และการสร้างเงื่อนไขของบทสนทนา

เมื่อเทียบกับองค์ประกอบของบทละครนั้น ในที่นี้ องค์กร จึงหมายถึง สถานการณ์ (event) และ ฉาก หมายถึง เหตุการณ์ (Situations) สถานการณ์หนึ่งนั้นมีมากกว่า 1 เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นพร้อม ๆ กันแต่ต่างสถานที่ เวลาจึงเป็นสิ่งสำคัญหนึ่งในการกำหนดความเข้มข้นของเหตุการณ์ เวลา มีผลต่อการดำเนินเรื่องและสถานการณ์ที่กระชับและสนุก การใช้เวลาตามที่กำหนดนั้นทำให้เหตุการณ์ใหม่เริ่มต้นขึ้นและทำให้เหตุการณ์เก่าจบลงไปได้อย่างเป็นธรรมชาติ ซึ่งการกำหนดเงื่อนไขของบทสนทนา จะต้องสอดคล้องกับความเป็นไปในเหตุการณ์และสถานการณ์ของเรื่องรวมถึงระยะเวลาด้วย เพื่อเป็นโจทย์ให้นักแสดงในการสร้างบทสนทนาต่อไป

ก่อนการแสดงจะเริ่มขึ้น ตัวละครทั้ง 8 ตัวจะพูดคุยกับผู้ชมเพื่อทลายกำแพงระหว่างผู้ชมกับตัวละคร โดยนักแสดงจะเป็นตัวละคร และผู้ชมจะเป็นเสมือนคนรู้จักของแต่ละตัวละครนั้น ๆ ตามสีของริสแบนด์ เช่น ปิ่น จะเข้าหาผู้ชมที่แต่งตัวดูดีเพื่อเข้าไปตีสนิทและขอยืมเงิน หรือมายที่ภูมิ หลังเป็นคนอัยยาศัยจึงสามารถเดินทักทายผู้ชมได้ทั่วทั้งร้าน เป็นต้น

LOOP ประกอบไปด้วย 5 สถานการณ์ โดยมีเหตุการณ์ทั้งสิ้น 12 เหตุการณ์ เกิดขึ้นทั้งหมด 3 สถานที่ ใช้ระยะเวลาทั้งสิ้น ประมาณ 25 นาที โดยมีรายละเอียดดังนี้



ภาพที่ 9: แผนภาพแสดงสถานการณ์ เหตุการณ์ ระยะเวลา และสถานที่ของ LOOP

3.2.1 สถานการณ์ที่ 1: เตโชขอเพลินแต่งงาน

ตารางที่ 1 : ตารางแสดงเหตุการณ์ เวลา สถานที่ ตัวละคร เงื่อนไขของบทสนทนาในสถานการณ์ที่ 1

เหตุการณ์ เวลา	สถานที่	ตัวละคร	เหตุการณ์	เงื่อนไขของบทสนทนา
เหตุการณ์ที่ 1 (00:00-03:30)	ระเบียงชั้นที่ 2	เจษฎ์ เบลล์	เบลล์แยกตัวออกมาจากกลุ่มเพื่อนในร้าน เพื่อที่จะเอาเครื่องดื่มผสมยาพิษไปให้เจษฎ์	เบลล์จะต้องดูเป็นมิตรที่ดีต่อตัวเจษฎ์ให้มากที่สุด คุยกันถูกคอ เลือกลงโทษเรื่องที่เจษฎ์สนใจ
เหตุการณ์ที่ 2 (0:00-03:30)	ภายในร้าน เตโช	มาย เบส น้ำผึ้ง ปิ่น เพลิน เตโช	เตโชเริ่มการขอเพลินแต่งงาน (หลังจากเบลล์แยกออกไป)	กำหนดไว้ว่าต้องการเห็นความสัมพันธ์ของกลุ่มคนเหล่านี้
เหตุการณ์ที่ 3 (03:30-05:00)	ภายในร้าน เตโช	ทุกคน	เจษฎ์และเตโชทะเลาะกัน เจษฎ์ทำร้ายน้ำผึ้งต่อหน้าเพื่อน	เจษฎ์แฉเตโชว่าทำไม่ยอมให้เตโชและเพลินแต่งงานกัน และความสัมพันธ์ระหว่างเขากับน้ำผึ้ง

3.2.2 สถานการณ์ที่ 2: ผจญม

ตารางที่ 2 : ตารางแสดงเหตุการณ์ เวลา สถานที่ ตัวละคร เงื่อนไขของบทสนทนาในสถานการณ์ที่ 2

เหตุการณ์ เวลา	สถานที่	ตัวละคร	เหตุการณ์	เงื่อนไขของบทสนทนา
เหตุการณ์ที่ 4 (05:00-07:00)	ห้องน้ำชั้นที่ 1	มาย เจษฎ์	มายตามมาคุยกับเจษฎ์ และกลับขึ้นไป	มายคุยให้สติและตำหนิเจษฎ์ว่าสิ่งที่ทำไม่ดียังไง
เหตุการณ์ที่ 5 (05:00-07:30)	ระเบียงชั้นที่ 2	เตโช เพลิน เบส	เบสพาเตโชออกมาสงบสติอารมณ์และเพลินตามมาดู	เตโชและเพลินคุยเรื่องความลับบางอย่างที่ซ่อนไว้
เหตุการณ์ที่ 6 (05:00-08:00)	ภายในร้านของ เตโช	น้ำผึ้ง เบลล์ ปิ่น	ปิ่นและเบลล์ช่วยน้ำผึ้งสงบสติอารมณ์	น้ำผึ้งเล่าเรื่องที่เธอโดนเจษฎ์ทำร้าย ปิ่นพยายามยืมเงินเพื่อน

3.2.3 สถานการณ์ที่ 3: เจษฎ์เสียชีวิต

ตารางที่ 3 : ตารางแสดงเหตุการณ์ เวลา สถานที่ ตัวละคร เงื่อนไขของบทสนทนาในสถานการณ์ที่ 3

เหตุการณ์ เวลา	สถานที่	ตัวละคร	เหตุการณ์	เงื่อนไขของบทสนทนา
เหตุการณ์ที่ 7 (08:00-09:00)	ห้องน้ำชั้นที่ 1	ปิ่น เพลิน เจษฎ์	เพลินคุยกับเจษฎ์ยังไม่ทันไร เจษฎ์ก็ล้มลงน้ำลายฟูมปาก ต่อหน้าเธอ เพลินเลือกกลับขึ้นไปหาเตโช โดยไม่ปรึกษา ปิ่นแอบเห็นเธอลงมาดูเจษฎ์ และขโมยของเจษฎ์ก่อนจะวิ่ง ขึ้นไปบอกทุกคน	เพลินลงมาเพื่อบอกความจริง เรื่องที่ตนปกปิดไว้กับเจษฎ์
เหตุการณ์ที่ 8 (08:00-09:00)	ระเบียงชั้นที่ 2	เตโช เพลิน	เพลินมาบอกเตโชว่าเจษฎ์ ตาย	เตโชพยายามควบคุมอารมณ์ ของเพลิน
เหตุการณ์ที่ 9 (08:00-09:00)	ภายในร้านของ เตโช	เบส น้ำผึ้ง เบลล์ มาย	เบสและเบลล์เฝ้าพิชไปใส่ ไว้ในบาร์ของเตโช ปิ่นแจ้งข่าวเจษฎ์เสียชีวิต	เบลล์กดดันเบส

3.2.4 สถานการณ์ที่ 4: ใครฆ่าเจษฎ์

ตารางที่ 4 : ตารางแสดงเหตุการณ์ เวลา สถานที่ ตัวละคร เงื่อนไขของบทสนทนาในสถานการณ์ที่ 4

เหตุการณ์ เวลา	สถานที่	ตัวละคร	เหตุการณ์	เงื่อนไขของบทสนทนา
เหตุการณ์ที่ 10 (09:00-12:00)	ห้องน้ำชั้นที่ 1 (ก่อนเตโช กลับขึ้นมา)	เบส เพลิน เตโช มาย น้ำผึ้ง เบลล์	ทุกคนลงมาดูศพเจษฎ์ น้ำผึ้ง ร้องไห้เสียใจอดศพและพบ บางสิ่งตกอยู่ เตโชสั่งให้เบส พาเพลินออกไป เตโชขัดขวางไม่ให้เบลล์โทร แจ้งรกรงพยาบาล มายพยายามควบคุม สถานการณ์	เบลล์แสร้งเป็นคนดี มายปกป้องเบลล์ เพลินพยายามถามหาคนฆ่า เจษฎ์ เบสใส่ร้ายเตโช
เหตุการณ์ที่ 10.1 (09:00-15:00)	ห้องน้ำชั้นที่ 1 (หลังจากเต โชกลับขึ้นมา)	มาย น้ำ ผึ้ง เบลล์	น้ำผึ้งนำเอากล่องแหวนของ เตโชที่ตกอยู่ข้างศพของเจษฎ์ มาปรึกษามายและเบลล์	มายและเบลล์คุยกับน้ำผึ้งและ คาดการณ์ว่าเตโชและเพลินมี ส่วนรู้เห็นการตายครั้งนี้

เหตุการณ์ เวลา	สถานที่	ตัวละคร	เหตุการณ์	เงื่อนไขของบทสนทนา
เหตุการณ์ที่ 11 (09:00-12:00)	ภายในร้านของ เดโช (ก่อนเต โชกลับขึ้นมา)	ปิ่น เบส เฟลิน	ปิ่นเข้าไปขโมยของในบาร์ของ เดโช แต่เจอของยาพิษ เบสบอกกับเฟลินเรื่องขงยาพิษ	เบสใส่ร้ายเดโชเรื่องยาพิษ
เหตุการณ์ที่ 11.1 (09:00-15:00)	ภายในร้านของ เดโช (หลังจาก เดโชกลับขึ้น มา)	ปิ่น เบส เฟลิน เดโช	เดโชโมโหที่เบสกล่าวหาเขา เรื่องยาพิษ ปิ่นออกจากบาร์พร้อมขงยา พิษ เดโชค้นตัวปิ่นและเจอ นาฬิกาของเจษฎูอยู่เธอ	เดโชทะเลาะกับเบส เดโชพยายามค้นเอาความ จริงจากปิ่น

3.2.5 สถานการณ์ที่ 5: เธอฆ่าเจษฎู

ตารางที่ 5 : ตารางแสดงเหตุการณ์ เวลา สถานที่ ตัวละคร เงื่อนไขของบทสนทนาในสถานการณ์ที่ 5

เหตุการณ์ เวลา	สถานที่	ตัวละคร	เหตุการณ์	เงื่อนไขของบทสนทนา
เหตุการณ์ที่ 12 (15:00-25:00)	ภายในร้าน ของเดโช	ปิ่น เบส เฟลิน เดโช มาย น้ำผึ้ง เบลล์	ทุกคนพยายามค้นความจริง จากเบสและปิ่น น้ำผึ้ง มาย เบลล์ เข้ามาถาม ถึงเรื่องกล่องแหวนกับเฟลิน เดโชชี้ให้เห็นถึงนาฬิกาของ เจษฎูที่ปิ่นขโมย ทุกคนเริ่มสงสัยกันและกัน	เบสยังคงยืนยันว่าเดโชเป็นคนวางยา ปิ่นยอมสารภาพว่าเธอขโมยแต่เธอไม่ ได้ฆ่าเจษฎู น้ำผึ้งคุมสติไม่อยู่เลยพาลมายเรื่อง ธุรกิจที่เขามีปัญหาเกี่ยวกับเจษฎู เบลล์กล่าวหาว่าเดโชเป็นคนทำ เฟลินสังเกตเห็นพิรุณของเบส มายช่วยพูดปกป้องเบส

ขั้นตอนที่ 4 : การฝึกซ้อมและกำกับการแสดง

การกำกับการแสดงละครในรูปแบบอิมเมซิฟแตกต่างจากการกำกับละครเวทีทั่วไปคือ การที่มีเหตุการณ์เกิดขึ้นพร้อม ๆ กันในหลายสถานที่และในแต่ละเหตุการณ์มีผลซึ่งกันและกันด้วย ดังนั้นการซ้อมการแสดงตั้งแต่ต้นจนจบหรือรันท루 (Run-through) ผู้กำกับและทีมงานจะต้องทดลอง เป็นผู้ชมที่ติดตามตัวละครไปด้วย โดยแบ่งทีมงานติดตามออกเป็น 7 คนเพื่อติดตามตัวละคร 7 ตัว โดยการซ้อมการรันทลูในแต่ละวันนั้นประมาณ 4 - 5 รอบ เพื่อให้ผู้กำกับสามารถติดตามตัวละครได้ อย่างน้อย 4 ตัวละครต่อวัน และมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับทีมที่ติดตามทั้ง 7 คนในตอนท้าย เป็นการเก็บรายละเอียดในแต่ละฉาก และเพื่อสะท้อนให้เห็นว่าเมื่อผู้ชมเลือกติดตามตัวละครแต่ละตัว ผู้ชมจะได้รับสารจากแต่ละตัวละครที่แตกต่างกันออกไปอย่างไร

กระบวนการฝึกซ้อมนั้นแบ่งออกได้ 3 ช่วง คือ

4.1 ช่วงทดลองหาบทสนทนาและภูมิหลังตัวละคร ในช่วงแรกจะเป็นการซ้อมรวมด้วยกัน



ทุกตัวละคร เพื่อหาลักษณะบางอย่างของตัวละครจากนักแสดงเพื่อทำงานต่อ ระหว่างนั้นมีการแบ่ง
ซ้อมทั้งแบบคู่และแบบเดี่ยว ส่วนใหญ่เป็นไปเพื่อสร้างภูมิหลังให้กับตัวละคร

4.2 ช่วงทดลองตัวละครกับโครงเรื่อง จะเป็นการทดลองกับนักแสดงร่วมกันทั้งหมด เพื่อ
ว่าตัวละครทั้งหมดนั้นสามารถขับเคลื่อนเรื่องราวไปตามโครงเรื่องที่กำหนดได้หรือไม่ ในกระบวนการนี้
ผู้กำกับให้นักแสดงและทีมงานมีส่วนร่วมในการออกความคิดเห็นด้วย

4.3 ช่วงฝึกซ้อมก่อนการแสดง เป็นช่วงที่นักแสดงได้ลงซ้อมกับสถานที่จริง และได้เลือกสรร
สิ่งต่าง ๆ จากการทดลองในช่วงก่อนหน้านี้และกลายเป็นบทการแสดง โดยผู้กำกับได้ให้นักแสดง
อ่านบทร่วมกันเพื่อสร้างความเข้าใจที่ตรงกัน เนื่องจากในระหว่างการฝึกซ้อมนักแสดงไม่เห็นหรือ
ทราบเหตุการณ์ที่เกิดกับตัวละครตัวอื่น ๆ โดยจะมีเก็บรายละเอียดในแต่ละเหตุการณ์และทดลอง
จับเวลา สุดท้ายเป็นการซ้อมตั้งแต่ต้นจนจบ หรือ รันทรู (Run-through)

ถึงแม้ว่าการสร้างสรรค์ผลงานอยู่บนฐานการค้นหาโดยการค้นหาค้นหาโดยการค้นหาค้นหา แต่บทการแสดงก็ยัง
เป็นส่วนที่สำคัญมากซึ่งมีผลต่อทั้งนักแสดงและผู้กำกับการแสดง นอกจากบทเป็นตัวช่วยมองเห็น
ทิศทางการแสดงให้แก่ผู้กำกับและนักแสดงแล้ว บทยังเป็นตัวช่วยให้เห็นการทำงานกับระยะเวลาใน
การแสดงได้อีกด้วย เนื่องจากการแสดงใช้สถานที่จริง ดังนั้น การเปลี่ยนแปลงของตัวละครจึงกลาย
เป็นการเปลี่ยนสถานที่ในการเข้าออกเหตุการณ์ของแต่ละตัวละคร จึงมีเรื่องของเวลาเข้ามาเกี่ยวข้อง
การมีบทจึงทำให้นักแสดงสามารถใช้ในการกำหนดคิวของการเข้าออกของตนเองได้ เนื่องจากรูปแบบ
ของการแสดงทำให้ทีมงานไม่สามารถบอกคิวการเข้าออกให้แก่นักแสดงได้ และหากคิวการเข้าออก
ของนักแสดงคลาดเคลื่อนจะส่งผลกระทบต่อการดำเนินเรื่องทั้งหมด

การแสดงในรูปแบบอิมเมจซีพี เรียดอร์ เป็นรูปแบบการแสดงที่เอื้อต่อการเปลี่ยนแปลง
เนื่องจากเปิดโอกาสให้ผู้ชมมีส่วนร่วมกับการแสดง ซึ่งเป็นสิ่งที่ท้าทายอย่างมากสำหรับผู้กำกับ
สิ่งสำคัญที่สุดสำหรับการกำกับการแสดงในรูปแบบอิมเมจซีพี เรียดอร์ คือ ความมั่นคงกับแนวคิด
ที่ต้องการนำเสนอโดยยึดหลักความหลากหลายในการรับรู้ของผู้ชม ฝึกมองให้เห็นรอบด้านทั้งในฐานะ
ผู้กำกับและในฐานะผู้ชม หมั่นทบทวนสิ่งที่ทดลอง พร้อมปรับเปลี่ยนและแก้ปัญหา ให้ความสำคัญ
กับรายละเอียดต่าง ๆ ที่อาจส่งผลต่อการสร้างประสบการณ์การรับรู้ให้แก่ผู้ชม ทั้งบทสนทนา
การแสดงออก การแต่งกาย อุปกรณ์ รวมไปถึงสถานที่ โดยจะต้องทลายความเป็นละครให้กลายเป็น
เป็นสถานการณ์ที่นักแสดงและผู้ชมอยู่ร่วมกันและดำเนินเรื่องไปร่วมกัน

2. การแสดง

กระบวนการสร้างสรรค์ตัวละครในฐานะนักแสดงเป็นการทำงานร่วมกันกับผู้กำกับการแสดง
และนักแสดงร่วม ผสมผสานประสบการณ์ของนักแสดงกับโครงเรื่อง ทดลองค้นหาสิ่งที่อาจจะเกิดขึ้น
ในเหตุการณ์ต่าง ๆ เพื่อสร้างสรรค์ทั้งลักษณะของตัวละคร บทสนทนา และการแสดง โดยสามารถ
สรุปวิธีการทำงานของนักแสดงได้ดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1: การสร้างความต้องการของตัวละคร

นักแสดงจะต้องค้นหาความต้องการของตัวละครและพัฒนาความต้องการให้ชัดเจนโดยเริ่มจากสร้างภูมิหลังของตัวละคร การเข้าใจโครงเรื่องหลัก โครงเรื่องย่อย สถานการณ์ เหตุการณ์ และโจทย์ที่ผู้กำกับกำหนดมาให้ เช่น

ตัวอย่างการทำงานที่ 1

เหตุการณ์ที่ 1: เบลล์แยกตัวออกมาจากกลุ่มเพื่อนในร้าน เพื่อที่จะเอาเครื่องดื่มผสมยาพิษไปให้เจษฎ์

เจ็อนไฮของผู้กำกับ: เบลล์จะต้องดูเป็นมิตรที่ดีต่อตัวเจษฎ์ให้มากที่สุด คุณกันถูกคอก เลือกสนทนาเรื่องที่เจษฎ์สนใจ

ความต้องการหลักตัวละคร: เบลล์ต้องการฆาตกรรมเจษฎ์

การกระทำของตัวละคร: เบลล์ใส่ใส่ยาพิษลงในเครื่องดื่มแล้วเอาไปให้เจษฎ์

เจ็อนไฮของนักแสดง: ห้ามให้ตัวละครเจษฎ์และตัวละครตัวอื่นจับได้ว่าเบลล์นำ

เครื่องดื่มมาให้เพื่อฆาตกรรมเจษฎ์

วิธีการ: นำเครื่องดื่มออกไปให้เจษฎ์เพื่ออวยพรวันเกิด

การแสดง: เบลล์ออกไปหาเจษฎ์พร้อมกับแก้วเครื่องดื่มที่มียาพิษผสมอยู่

โดยเริ่มบทสนทนาด้วยการถามไถ่เจษฎ์ว่าทำไมออกมาเย็นข้างนอกคนเดียว จากนั้นชวนคุยเรื่องการแข่งรถของเจษฎ์ โยงเข้าไปถึงปมในอดีตของเบลล์ และชวนแก้วพร้อมกับอวยพรวันเกิดเพื่อให้เจษฎ์ได้ดื่มเครื่องดื่มที่ผสมยาพิษ

นักแสดงต้องเข้าใจความต้องการของตัวละครให้ชัดเจนเพราะความต้องการของตัวละครหรือการกระทำของตัวละครมีเหตุผลรองรับเสมอ ซึ่งการทำงานครั้งนี้ต่างจากการแสดงละครเวทีทั่วไปเนื่องจากความต้องการของตัวละครต้องพัฒนาขึ้นให้สอดคล้องกับโครงเรื่อง รวมถึงวิธีการแสดงออกที่จะต้องค้นหาและสร้างขึ้นใหม่โดยไม่มีกระบวนการแสดงออกอย่างชัดเจน

ขั้นตอนที่ 2: การสร้างสรรคบทสนทนาด้วยการค้นสด

ผู้กำกับให้โจทย์ในแต่ละเหตุการณ์ เพื่อให้ตัวละครได้ค้นหาพร้อมกัน และสร้างบทสนทนาขึ้นจากการค้นสด นักแสดงทำงานกับโจทย์ที่ได้รับโดยอาศัยภูมิหลัง ความสัมพันธ์ เหตุการณ์ ความต้องการ คำสำคัญ เจ็อนไฮ โจทย์ต่าง ๆ ที่นำมาใช้ค้นหาให้เกิดบทสนทนา จนกว่าบทสนทนาในเหตุการณ์นั้น ๆ จะมีเหตุและผลและสอดคล้องกับความต้องการและโครงเรื่อง และปรับให้บทสนทนานั้นเป็นคำพูดที่สอดคล้องกับลักษณะของตัวละคร ระหว่างการทดลองและค้นหานักแสดงต้องรู้จักยืดหยุ่นเนื่องจากการเปลี่ยนแปลงโครงเรื่อง ความต้องการ และเจ็อนไฮนั้นเกิดขึ้นเสมอในระหว่างกระบวนการ

ตัวอย่างการทำงานที่ 2.1 : การพัฒนาบทสนทนาและความชัดเจนขึ้นของความต้องการ

เหตุการณ์ที่ 10: เตโชซัดขวางไม่ให้เบลล์โทรแจ้งรถโรงพยาบาล

เจ็อนไฮของผู้กำกับ: เบลล์แสร้งเป็นคนดี

(การค้นหาช่วงสัปดาห์ที่ 5)

เบลล์ เดี่ยวเราโทรเรียกรถโรงพยาบาลเอง
(ความต้องการ: เรียกรถโรงพยาบาล)

(การค้นหาช่วงสัปดาห์ที่ 7)

เบลล์ เดี่ยวเราโทรเรียกรถโรงพยาบาลเอง เธอดูเพื่อนไปก่อน
(ความต้องการ: แสดงให้ผู้อื่นเห็นว่าตนบริสุทธิ์ใจ)

(การค้นหาช่วงสัปดาห์ที่ 10)

เบลล์ เราโทรเรียกรถโรงพยาบาลกับแจ้งตำรวจเอง พวกเธอดูเจษฎ์ไปก่อนนะ
เรื่องนี้เดียวเราจัดการให้ ไม่ต้องเป็นห่วง
(ความต้องการ: เพื่อที่จะปกปิดไม่ให้ผู้อื่นรู้ว่าตนเองคือฆาตกรและเบี่ยงเบนไม่ให้
ผู้อื่นมาสนใจตน)

ตัวอย่างการทำงานที่ 2.2 : การพัฒนาการแสดงออกที่ชัดเจนขึ้นระหว่างการค้นหา

เหตุการณ์ที่ 1: เบลล์แยกตัวออกมาจากกลุ่มเพื่อนในร้าน เพื่อที่จะเอาเครื่องดื่มผสมยาพิษ
ไปให้เจษฎ์

เงื่อนไขของผู้กำกับ: เบลล์จะต้องดูเป็นมิตรที่ดีต่อตัวเจษฎ์ให้มากที่สุด คุยกันถูกคอ
เลือกสนทนาเรื่องที่เจษฎ์สนใจ

(การค้นหาช่วงสัปดาห์ที่ 11)

เบลล์ สุขสันต์วันเกิดนะ หมดแก้วนะ
(ความต้องการ: ฆาตกรรมเจษฎ์)
(การแสดงออก: อวยพรวันเกิดเจษฎ์ในฐานะคนรู้จัก)

(การค้นหาช่วงสัปดาห์ที่ 12)

เบลล์ สุขสันต์วันเกิดนะเจษฎ์ หมดแก้วนะมึง ฉลองวันเกิดกัน
(ความต้องการ: ฆาตกรรมเจษฎ์)
(การแสดงออก: พูดคุยแสดงออกถึงความจริงใจต่อกันเสมือนเพื่อน)

(การค้นหาช่วงสัปดาห์ที่ 13)

เบลล์ หมดแก้ว!
(ความต้องการ: ฆาตกรรมเจษฎ์ เพื่อแก้แค้นปมในอดีตที่ฝังใจ)
(การแสดงออก: ชวนเจษฎ์ชนแก้วเสมือนเพื่อนสนิทเพื่อให้เจษฎ์ไว้วางใจ)

จะเห็นได้ว่าตัวอย่างการทำงานทั้งสองนั้นมีความแตกต่างกัน ตัวอย่างที่ 2.1 มีการพัฒนา
บทขึ้นอยู่เสมอและมีความต้องการชัดเจนมากขึ้นระว่างการพัฒนา และตัวอย่างที่ 2.2 มีการพัฒนา
บทอยู่เสมอเช่นกันแต่ความต้องการเดิม แต่ลักษณะและวิธีการแสดงออกและความสัมพันธ์ระหว่าง
ตัวละครชัดเจนขึ้น เมื่อได้บทสนทนาจากการค้นหาแล้ว ผู้กำกับจะทำการถอดบทออกมาเป็นลายลักษณ์

และให้นักแสดงอ่านอีกครั้ง ทำให้สามารถมองเห็นทิศทางและความสอดคล้องของเรื่องในสถานการณ์ต่าง ๆ ไปในทิศทางเดียวกัน เข้าใจสถานการณ์มากขึ้น รวมถึงได้ทราบว่า เกิดเหตุการณ์ใดขึ้นในสถานการณ์อื่น ๆ ที่ตนไม่ได้รับรู้

ขั้นตอนที่ 3: การแสดงจริง

ระหว่างการแสดงจริงนักแสดงค้นพบว่าปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อการแสดง นั้นแตกต่างจากการทำงานละครเวทีทั่วไป ได้แก่ พื้นที่ เวลา และผู้ชม โดยมีรายละเอียดดังนี้

3.1 พื้นที่ นักแสดงต้องสามารถจัดการตนเองในการใช้พื้นที่ให้ดี โดยดูพื้นที่ว่างจากคู่แสดง เพื่อที่สามารถแทรกตัวจากผู้ชมเข้าไปสนทนากับคู่แสดงของตนได้ หากพื้นที่ไม่ว่างจริง ๆ ก็ต้องขอความร่วมมือกับผู้ชมให้ผู้ชมขยับเพื่อให้เกิดพื้นที่ว่างและตัวนักแสดงสามารถแทรกเข้าไปอยู่ตรงนั้นได้ นักแสดงควรรู้จักพื้นที่ใช้แสดงทั้งหมด มีความคุ้นชินในพื้นที่นั้น ๆ เพื่อให้เกิดความผิดพลาดในเวลาทำการแสดงน้อยที่สุด

3.2 เวลา บางรอบการแสดงมีการดำเนินเรื่องที่ซ้ำเร็วต่างกัน เนื่องจากบางครั้งการเข้าออกของนักแสดงไม่ได้สอดคล้องกันทั้งหมด ทำให้บางฉากดำเนินเรื่องไม่กระชับเพราะนักแสดงใช้เวลานานเกินไป และต้องยืดบทสนทนาหรือด้นสดเพื่อรอให้คิวของนักแสดงคนอื่นเข้ามา ถือเป็นกรแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า และอาจส่งผลทำให้กลายเป็นการดึงเรื่องให้ช้าลงในเหตุการณ์นั้น หรือหากบางฉากนักแสดงมาเร็วเกินไป ก็จะทำให้ข้อมูลหรือการแสดงบางอย่างหายไปด้วยเช่นกัน

3.3 ผู้ชม การมีผู้ชมอยู่ร่วมในสถานการณ์ของผู้ชมนั้นมีผลต่อนักแสดงดังนี้

3.3.1 การที่ผู้ชมมีส่วนร่วมในละครถือเป็นเรื่องที่สำคัญในการแสดงรูปแบบอิมเมอร์ซีฟในการแสดงนั้นผู้ชมสามารถเดินตามตัวละครได้และสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับตัวละครได้ และบางสถานการณ์ผู้ชมต้องได้พูดคุยตอบโต้กับนักแสดง หากผู้ชมเข้ามาอยู่ในสถานการณ์และมีความรู้สึกร่วมไปกับเรื่องมากเกินไป ก็อาจส่งผลให้นักแสดงทำงานยากขึ้น ที่จะคงแนวทางและพัฒนาการของการแสดงไว้ตามที่ผู้กำกับต้องการ ดังนั้น นักแสดงต้องมีวิธีรับมือกับผู้ชมหลากหลายรูปแบบ เช่น ในจากนั้นตัวละครจะลงมือฆาตกรรมและผู้ชมกำลังติดตามและสังเกตพฤติกรรมของตัวละครนี้อยู่ นักแสดงจึงต้องแก้ไขปัญหาคือเฉพาะหน้าโดยการสร้างสถานการณ์อื่น เช่น พูดกับคู่แสดง หรือเปลี่ยนแปลงการกระทำไม่ให้เป็นที่โจ่งแจ้งมากเกินไป เปลี่ยนน้ำเสียงหรือท่าทีเพื่อที่จะให้ผู้ชมสงสัยน้อยที่สุด หากผู้ชมมีส่วนร่วมน้อยเกินไป นักแสดงทำงานยากเช่นกัน เพราะการแสดงและนักแสดงต้องอาศัยให้ผู้ชมได้อยู่กับสถานการณ์และเหตุการณ์ในเรื่องเพื่อนักแสดงจะได้ดำเนินเรื่องไปสู่สิ่งที่ต้องการจะนำเสนอ

3.3.2 การกระทำของผู้ชมที่เข้ามามีส่วนร่วมนั้น อาจทำให้นักแสดงไม่อยู่กับสถานการณ์ เนื่องจากต้องให้ความสำคัญกับหลายสิ่งมากเกินไป วิธีการแก้ไขปัญหาคือ นักแสดงต้องมีสติ นึกถึงสถานการณ์ที่ผู้กำกับกำหนดให้ ดึงตัวเองกลับมาในเรื่อง บางช่วงนักแสดงต้องมีปฏิสัมพันธ์กับคนดูเพื่อที่จะดึงคนดูเข้ามาอยู่ในเหตุการณ์แต่บางช่วงนักแสดงต้องปล่อยให้คนดูเป็นเพียงผู้สังเกตการณ์เพื่อคงความตึงเครียดของสถานการณ์การแสดง



จึงอาจสรุปได้ว่า การทำงานในฐานะนักแสดงละครแนวอิมเมจซีพีเรื่อง LOOP เป็นการทำงานที่แตกต่างจากการทำงานละครเวทีทั่วไป เนื่องจาก LOOP มีปัจจัยสำคัญ ได้แก่

- เป็นการแสดงในสถานที่เฉพาะ (Site Specific)
- มีการเคลื่อนที่ของตัวละครผ่านผู้ชมเสมอ
- การแสดงดำเนินไปตลอดเวลาไม่มีเข้าจากออกฉาก
- การเปลี่ยนฉากของตัวละครคือการเปลี่ยนสถานที่หรือเหตุการณ์
- การเข้าออกเหตุการณ์ของตัวละครมีผลต่อการดำเนินเรื่องทั้งหมด
- ผู้ชมสามารถเดินตามตัวละครได้และยังเป็นส่วนหนึ่งของเหตุการณ์อีกด้วย

เพราะฉะนั้น การแสดงละครแนวอิมเมจซีพีจึงถือเป็นการแสดงที่มีความสมจริงอย่างมาก นักแสดงต้องสามารถแสดงออกในฐานะตัวละครที่รับรู้ถึงสถานการณ์โดยรอบได้ ใช้ไหวพริบในการค้นคว้าได้ และต้องรักษาโครงสร้างในการดำเนินเรื่องไว้ได้เช่นกัน นักแสดงต้องมีสมาธิอยู่กับเหตุการณ์รวมถึงสถานการณ์โดยรอบเพื่อจะสามารถดำเนินเรื่องไปได้อย่างราบรื่น นักแสดงยังจะต้องรับรู้ถึงบรรยากาศและปฏิกิริยาของคู่แสดงและผู้ชมเพื่อที่จะแสดงออกได้อย่างสมจริงในเหตุการณ์นั้น ๆ แก้ปัญหาได้ และรักษาวัตถุประสงค์ของผลงานด้วย คุณสมบัติของนักแสดงอิมเมจซีพี เจียเตอร์ จึงต้องมีไหวพริบสติ สมาธิในการแสดง แก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้ตลอดการแสดง รู้ว่าความต้องการของตัวละครคืออะไร และดำเนินการกระทำเพื่อไปสู่ความต้องการของตัวละครได้อย่างยืดหยุ่น เนื่องจากผู้แสดงไม่สามารถทราบได้ว่าผู้ชมในรอบการแสดงนั้น ๆ จะมีลักษณะการรับชมผลงานอย่างไร ดังนั้นผู้แสดงนอกจากจะเต็มที่กับบทบาทที่ตนได้รับ ในฐานะนักแสดง การสร้างตัวละครและการค้นหาความต้องการของตัวละครให้มีความน่าสนใจนั้นเป็นสิ่งสำคัญในการทำงานอิมเมจซีพี เจียเตอร์ เพราะผู้ชมจะติดตามตัวละครอย่างใกล้ชิด นักแสดงจึงต้องทำงานกับตัวละครอย่างละเอียด

บทส่งท้าย

เทคนิคและวิธีการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะการแสดงในรูปแบบอิมเมจซีพี เจียเตอร์ ในมิติ การเขียนบทและการกำกับการแสดงจะต้องคำนึงถึงการรับรู้ที่หลากหลายของผู้ชมและให้ความสำคัญกับรายละเอียดต่าง ๆ ที่อาจส่งผลกระทบต่อสร้างประสบการณ์การรับรู้ที่แตกต่างให้แก่ผู้ชม ทั้ง บทสนทนา การแสดงออก การแต่งกาย อุปกรณ์ รวมไปถึงสถานที่ ในมิติของการแสดง นักแสดงอิมเมจซีพี เจียเตอร์ จะต้องมีความไหวพริบ สติ สมาธิในการแสดง ระลึกรู้ว่ามีผู้ชมสังเกตการณ์อยู่ตลอดเวลา มีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมประหนึ่งลูกค้าของร้าน แก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้ ยืดความต้องการของตัวละครแต่ต้องยืดหยุ่นในการแสดงออก และในมิติของการอำนวยการผลิต ผู้อำนวยการผลิตจะต้องคำนึงถึงการจัดการพื้นที่ให้เหมาะสมกับเรื่องราวและรูปแบบที่นำเสนอโดยเน้นการสร้างบรรยากาศให้สมดุลระหว่างการแสดงและสถานการณ์ในชีวิตจริงเพื่อให้ผู้ชมได้ดื่มด่ำกับบรรยากาศและมีปฏิกิริยาตอบสนองตามสัญชาตญาณของแต่ละบุคคล



<https://1th.me/TLQiS>

ภาพที่ 10: QR code บันทึกการแสดงสด LOOP

กิตติกรรมประกาศ

งานสร้างสรรค์ชิ้นนี้ได้รับการสนับสนุนจากกองทุนวิจัยคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น กลุ่มผู้สร้างสรรค์ขอขอบพระคุณอาจารย์ที่ปรึกษา ผศ.ดร.ธนัชพร กิตติก้อง คณาจารย์แขนงวิชาการละคร มหาวิทยาลัยขอนแก่น ร้านประพนธ์ บาร์ จังหวัดขอนแก่น ร้านหม่าล่าห้าอี้ ครอบครัวยุริยะดง ครอบครัวยุริยะดง ครอบครัวยุริยะดง ครอบครัวยุริยะดง นักแสดง ทีมงาน และผู้ชมทุกท่าน

เอกสารอ้างอิง

- คันฉัตร รัชฎาญจน์ส่อง. (2555). Immersive Theatre in Thailand. สืบค้นวันที่ 5 มีนาคม 2564, จาก <https://www.facebook.com/203076159740854/photos/a.328942443820891/428700880511713/?type=3>
- จุฑารัตน์ เชื้ออำนาจ. (2553). จิตวิทยาสังคม. (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ดวงกมล ทองอยู่. (2559). การรับรู้ทางสังคมกับความเป็นจริงทางสังคม: ความต่างที่พึงระวัง. วารสารวไลยอลงกรณ์ปริทัศน์ (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์), 6(1), 140.
- ธนัชพร กิตติก้อง. (2563). การแสดง/PERFORMANCE: ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเพอร์ฟอร์แมนซ์. ขอนแก่น : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- สิทธิโชค วรานุสันติกุล. (2546). จิตวิทยาสังคม ทฤษฎีและการประยุกต์. กรุงเทพฯ: เม็ดทรายพริ้นติ้ง
- สุพรรณิ วราทร. (2519). ประวัติการประพันธ์นวนิยายไทยตั้งแต่เริ่มจนถึง พ.ศ.2475. กรุงเทพฯ: มูลนิธิโครงการตำราสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์.
- อังคณา สุขวิเศษ. (2554). นวนิยายสืบสวน:อิทธิพลของชุดเซอร์ลึคโกล์มส์ที่มีต่อชุดปัวโรต์และนิทานทองอิน. วิทยานิพนธ์ปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวรรณคดีเปรียบเทียบ ภาควิชาวิชาวรรณคดีเปรียบเทียบคณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Adam Alston. (2016). Beyond Immersive Theatre: Aesthetics, Politics and Productive Participation. London: Palgrave Macmillan



- Bangkok 1889. (2561). Unless: An immersive theatre experience. สืบค้นวันที่ 23 กุมภาพันธ์ 2563,
จาก <http://bangkok1899.org/projects/curated-programs/unless-a-theatre-piece>
- FULLFAT Theatre. (2563). SAVE FOR LATER (สูจิบัตร). 18 กรกฎาคม 2563,
Bacc หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร
- _____. (2564). Siam Supernatural Tour 2021. สืบค้นวันที่ 31 มีนาคม 2564,
จาก <https://www.facebook.com/fullfattheatre/posts/1774065646100975>
- Gareth White. (2012). On Immersive Theatre. Theatre Research International, 37(3), 221-235.
- Robin Schrorter, (2019). Directing an Immersive Theatre Show in Bangkok.
สืบค้นวันที่ 23 กุมภาพันธ์ 2564, จาก <http://actors-thailand.com/2019/02/14/directing-an-immersive-theatre/>





การออกแบบตราสัญลักษณ์และบรรจุภัณฑ์อย่างมีส่วนร่วม กรณีศึกษา วิทยาลัยชุมชน
กลุ่มแม่บ้านแสงตะวัน อำเภอสามโคก จังหวัดปทุมธานี



การออกแบบตราสัญลักษณ์และบรรจุภัณฑ์อย่างมีส่วนร่วม กรณีศึกษา วิสาหกิจชุมชน กลุ่มแม่บ้านแสงตะวัน อำเภอสามโคก จังหวัดปทุมธานี

An Engaging Logo and Packaging Design: The Case Study of Sang Tawan Community Enterprise Group, Sam Khok District, Pathum Thani Province

ธันย์ ซาญกิชัญญ์¹

บทคัดย่อ

งานวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาประเภทผลิตภัณฑ์จากกระดาษฟางข้าว และทำการคัดเลือกเพื่อนำไปออกแบบบรรจุภัณฑ์ 2) เพื่อออกแบบตราสัญลักษณ์และบรรจุภัณฑ์วิสาหกิจชุมชนกลุ่มแม่บ้านแสงตะวัน 3) เพื่อประเมินความพึงพอใจต่อตราสัญลักษณ์และบรรจุภัณฑ์วิสาหกิจชุมชนกลุ่มแม่บ้านแสงตะวัน โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ ตัวแทนกลุ่มผู้ผลิต ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ผู้เชี่ยวชาญด้านการตลาด นักพัฒนาชุมชน ผู้ผลิต และผู้บริโภค รวมจำนวน 110 ท่าน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสัมภาษณ์ แบบประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ แบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิจัย คือ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ผลจากการวิจัยพบว่า การออกแบบตราสัญลักษณ์และบรรจุภัณฑ์อย่างมีส่วนร่วม กรณีศึกษา วิสาหกิจชุมชนกลุ่มแม่บ้านแสงตะวัน อำเภอสามโคก จังหวัดปทุมธานี ประกอบด้วย 3 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 ประเภทผลิตภัณฑ์จากกระดาษฟางข้าว และการคัดเลือกเพื่อนำไปออกแบบบรรจุภัณฑ์ ได้จากการสำรวจ และสัมภาษณ์ ตัวแทนกลุ่ม และนำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์โดยการสนทนาแบบกลุ่ม (Focus Group) เพื่อให้ได้ผลิตภัณฑ์ที่มีความเหมาะสมต่อการนำไปออกแบบบรรจุภัณฑ์ ส่วนที่ 2 การออกแบบตราสัญลักษณ์และบรรจุภัณฑ์วิสาหกิจชุมชนกลุ่มแม่บ้านแสงตะวัน ในส่วนนี้ผู้วิจัยได้นำประเด็นที่ต้องการพัฒนา รวมถึงความต้องการของชุมชนไปทำการสนทนาแบบกลุ่ม (Focus Group) และนำข้อมูลที่ได้นำมาสรุปในรูปแบบ Mood Board ส่วนที่ 3 การประเมินความพึงพอใจต่อตราสัญลักษณ์และบรรจุภัณฑ์วิสาหกิจชุมชนกลุ่มแม่บ้านแสงตะวัน ผู้วิจัยได้แบ่งการประเมินออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านการใช้งาน 2) ด้านการปกป้อง 3) ด้านการส่งเสริมการขาย โดยภาพรวมของการประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.43$) (S.D.= 0.82)

คำสำคัญ: 1.การออกแบบ 2.ตราสัญลักษณ์ 3.บรรจุภัณฑ์

¹ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระราชูปถัมภ์

Abstract

This research aims to 1) study the types of products made of straw paper and integrate them into the packaging design process, 2) design the logo and packaging for Sang Tawan Community Enterprise Group, and 3) measure the satisfaction towards the logo and packaging designed for Sang Tawan Community Enterprise Group. A total of 110 group representatives, design experts, marketing experts, community developers, producers, and consumers join this study as a sample group. The research methods employed here are the interview, the evaluation form designed by an expert, and the questionnaire. The statistical results are calculated in percentage, mean (X), and standard deviation. The study of an Engaging Logo and Packaging Design: The Case Study of Sang Tawan Community Enterprise Group, Sam Khok District, Pathum Thani Province consists of three parts. First, the types of products made of straw paper and the selection of products for a packaging design are decided by a survey and an interview with group representatives. The results from the survey are analyzed by employing a focus group method in order to select the eligible product to continue to the packaging design phase. The second is a logo and packaging design for Sang Tawan Community Enterprise Group. In this part, the researcher conducts a focus group, taking the needs of the community in mind. The results are translated into a mood board. For the third part, the satisfaction survey on the logo and packaging design for Sang Tawan Community Enterprise Group is divided into three aspects which are 1) the practicality, 2) the protection, and 3) the marketing value. The overall result of the satisfaction survey is high ($X=4.43$) ($S.D.= 0.82$).

KEYWORDS: 1. Design 2. Logo 3. Packaging

บทนำ

โครงการอนุรักษ์พันธุกรรมพืชอันเนื่องมาจากพระราชดำริ ของสมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดา เจ้าฟ้ามหาจักรีสิรินธร มหาวชิราลงกรณวรราชภักดี สิริกิจการิณีพิร ยพัฒน์ รัฐสีมาคุณากรปิยชาติ สยามบรมราชกุมารี (อพ.สธ) เป็นอีกหนึ่งโครงการที่เกิดจากพระราช ปณิธานของพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร (ในหลวงรัชกาลที่ 9) ที่ทรงมีสายพระเนตรอันยาวไกล และทรงเล็งเห็นถึงความสำคัญของการอนุรักษ์ พันธุกรรมพืชและทรัพยากรต่าง ๆ ทางธรรมชาติ ที่มีอยู่ภายในประเทศ ทั้งยังทรงพระราชทานแนวทาง

ในการอนุรักษ์พันธุกรรมพืช และทรัพยากรทางธรรมชาติต่าง ๆ ผ่านโครงการในพระราชดำริ เช่น การทดลองปลูกป่าสาธิตในปี พ.ศ. 2504 โดยพระองค์ทรงได้นำเมล็ดต้นยางนาซึ่งเก็บได้จากอำเภอท่ายาง จังหวัดเพชรบุรี ไปเพาะเมล็ดในเขตพระราชฐานพระตำหนักเปี่ยมสุข วังไกลกังวล จากนั้นทรงได้นำต้นยางนาดังกล่าวที่ได้จากการเพาะเมล็ด ไปทรงทดลองปลูกในแปลงป่าสาธิต จำนวน 1,250 ต้น ใกล้กับพระราชตำหนักเรือนต้นสวนจิตรลดา

ต่อมาเกิดวิกฤตการณ์ทำให้ต้นยางในอำเภอท่ายาง จังหวัดเพชรบุรี เกิดการสูญพันธุ์ แต่ด้วยการทดลองปลูกป่าสาธิตของพระองค์ทำให้ต้นยางนาดังกล่าวยังคงถูกอนุรักษ์ไว้ในแปลงป่าสาธิตภายในสวนจิตรลดา ต่อมาพระองค์ทรงได้มีพระราชดำริ โดยให้นำพรรณไม้จากทั่วทุกภูมิภาคของประเทศ มาปลูกไว้ภายในสวนจิตรลดา เพื่อเป็นการอนุรักษ์และเป็นแหล่งเรียนรู้ให้กับนิสิตนักศึกษา นอกจากการปลูกป่าสาธิต พระองค์ยังมีพระราชดำริเกี่ยวกับการอนุรักษ์และการพัฒนาทรัพยากรธรรมชาติที่มีอยู่ในประเทศ เช่น การพัฒนาแหล่งน้ำ การพัฒนาดิน และการอนุรักษ์ทรัพยากรป่าไม้ เป็นต้น โครงการอนุรักษ์พันธุกรรมอันเนื่องมาจากพระราชดำริ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี แผนแม่บท อพ.สร ระยะ 5 ปีที่ 6 ตุลาคม พ.ศ.2559 – กันยายน 2564 (2560 : 1-22) นอกจากนี้โครงการอนุรักษ์พันธุกรรมพืชอันเนื่องมาจากพระราชดำริยังมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างจิตสำนึกในการอนุรักษ์ให้กับประชาชนชาวไทย และเข้าใจหลักใช้ประโยชน์จากทรัพยากรทางธรรมชาติอย่างมีวิจารณญาณซึ่งจะนำไปสู่ความมั่นคงทางด้านทรัพยากรทางธรรมชาติสืบต่อไป

และเพื่อให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์และเป้าหมายที่ตั้งไว้ของโครงการ จึงได้มีการจัดทำแผนการดำเนินงานตามแผนแม่บท อพ.สร ระยะ 5 ปีที่ 6 โดยมีกิจกรรม 8 กิจกรรม ที่อยู่ภายใต้ 3 กรอบการดำเนินงาน และ 3 ฐานทรัพยากร ได้แก่ ทรัพยากรกายภาพ ทรัพยากรชีวภาพ และทรัพยากรวัฒนธรรมและภูมิปัญญา และในกิจกรรมที่ 4 ของแผนงานได้มีการจัดกิจกรรมการอนุรักษ์และใช้ประโยชน์ทรัพยากร โดยให้ อพ.สร เป็นที่ปรึกษาประสานงาน ร่วมมือส่งเสริมและทำหน้าที่เป็นแกนกลางในการดำเนินงานด้านวิชาการและการวิจัย ร่วมกับหน่วยงานที่สนองพระราชดำริ เช่นมหาวิทยาลัยต่าง ๆ กรมวิชาการเกษตร กรมประมง กรมป่าไม้ ศูนย์พันธุวิศวกรรมและเทคโนโลยีชีวภาพแห่งประเทศไทย สถาบันวิจัยวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งประเทศไทย กรมพัฒนาการแพทย์แผนไทยและการแพทย์ทางเลือก ฯลฯ จากนั้นหน่วยงานดังกล่าวได้กระจายแนวคิดของโครงการลงสู่ชุมชน เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจ และใช้เป็นแนวทางในการอนุรักษ์ทรัพยากรทางธรรมชาติที่มีอยู่ภายในชุมชน วิสาหกิจชุมชนกลุ่มแม่บ้านแสงตะวัน อำเภอสามโคก จังหวัดปทุมธานี เป็นหนึ่งในวิสาหกิจชุมชนที่ได้รับเอาแนวคิดจากโครงการดังกล่าวมาปรับใช้ เนื่องจากผลิตภัณฑ์ของทางกลุ่มส่วนใหญ่ทำจาก “ฟางข้าว” ซึ่งเป็นวัสดุจากธรรมชาติที่ได้จากกระบวนการการแยกเมล็ดข้าวออกจากต้น จากนั้นทางกลุ่มได้นำฟางข้าวไปผ่านกรรมวิธีเพื่อแปรรูปเป็นผลิตภัณฑ์กระดาษ และได้นำไปประดิษฐ์เป็นดอกไม้ประเภทต่าง ๆ โดยดอกไม้ประเภทแรกที่ทางกลุ่มได้ประดิษฐ์ขึ้นคือ “ดอกดารารัตน์” ซึ่งเป็นดอกไม้ที่ในหลวงรัชกาลที่ 9 ทรงโปรด ปัจจุบันทางกลุ่มได้พัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์ที่ได้จากกระดาษจากฟางข้าวให้มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น รวมถึงได้พัฒนากระบวนการให้เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม

แต่ทางกลุ่มยังขาดซึ่งตราสัญลักษณ์และบรรจุภัณฑ์ที่เป็นสิ่งสำคัญต่อการสร้างความน่าเชื่อถือให้กับผู้บริโภค ซึ่งสอดคล้องกับ ชลธิศ ดาราวงษ์ (2558: 96) กล่าวไว้ว่า คำว่า “ตราสินค้า (Brand Identity)” หมายถึงการมีตัวตนให้คนจดจำได้มองเห็นรู้สึกถึงความแตกต่างเมื่อเปรียบเทียบกับสินค้าและบริการที่มีรูปแบบคล้ายกันของคู่แข่งในตลาด เอกลักษณ์ตราสินค้าจึงเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการสร้างตราสินค้าเพื่อจะให้มีจุดเด่นที่สำคัญที่สุดเพียงจุดเดียว ทั้งยังสอดคล้องกับ แนวคิดการออกแบบบรรจุภัณฑ์ (2552: 1) กล่าวไว้ว่า ปัจจุบันการแข่งขันทางการตลาดของสินค้าต่าง ๆ สูงมาก สินค้าชนิดเดียวกันคุณสมบัติเหมือนกัน ราคาใกล้เคียงหรือเท่ากัน แต่ยอดขายอาจต่างกัน ซึ่งความแตกต่างนี้มีปัจจัยที่สำคัญประการหนึ่ง คือ ความโดดเด่นของแพ็คเกจของสินค้านั้น ๆ

จากประเด็นดังกล่าวทำให้ผู้วิจัยมีแนวคิดที่จะพัฒนาตราสัญลักษณ์และบรรจุภัณฑ์ เพื่อใช้ในการประชาสัมพันธ์สัมพันธ์กลุ่ม และส่งเสริมการขาย เนื่องจากทั้งตราสัญลักษณ์และบรรจุภัณฑ์ที่ดีจะช่วยสร้างความน่าเชื่อถือให้กับตัวผลิตภัณฑ์ซึ่งมีผลต่อการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภค นอกจากนี้การออกแบบตราสัญลักษณ์ที่แสดงออกถึงเอกลักษณ์ชุมชนยังสามารถนำไปใช้เพื่อการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวให้กับชุมชนได้อีกทางหนึ่ง ทั้งนี้ผู้วิจัยมีความมุ่งหวังว่าองค์ประกอบต่าง ๆ ที่ได้กล่าวมาจะยกระดับให้กับผลิตภัณฑ์จากกระดาษฟางข้าวของวิสาหกิจชุมชนกลุ่มแม่บ้านแสงตะวัน อำเภอสามโคกจังหวัดปทุมธานี ให้สามารถแข่งขันต่อไปได้ในระดับสากล

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาประเภทผลิตภัณฑ์จากกระดาษฟางข้าว และทำการคัดเลือกเพื่อนำไปออกแบบบรรจุภัณฑ์
2. เพื่อออกแบบตราสัญลักษณ์และบรรจุภัณฑ์วิสาหกิจชุมชนกลุ่มแม่บ้านแสงตะวัน
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจต่อตราสัญลักษณ์และบรรจุภัณฑ์วิสาหกิจชุมชนกลุ่มแม่บ้านแสงตะวัน

กรอบแนวคิด

การออกแบบตราสัญลักษณ์และบรรจุภัณฑ์อย่างมีส่วนร่วมวิสาหกิจชุมชนกลุ่มแม่บ้านแสงตะวัน อำเภอสามโคก จังหวัดปทุมธานี ใช้กรอบแนวคิดซึ่งเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยดังนี้

1. การคัดเลือกผลิตภัณฑ์เพื่อนำไปออกแบบบรรจุภัณฑ์ ผู้วิจัยได้นำกรอบแนวคิดในการคัดเลือกผลิตภัณฑ์เพื่อทำการออกแบบบรรจุภัณฑ์ของ ชูชัย สมितिไกร (2557: 109) กล่าวไว้ว่า หากผู้บริโภคเกิดความพึงพอใจหลังจากได้ใช้สินค้าหรือบริการหนึ่ง ๆ ก็มีความเป็นไปได้สูงที่จะมีการซื้อซ้ำ (Repeat Purchase) เกิดขึ้น และหากการซื้อซ้ำต่อมามากครั้งยังนำไปสู่ความพึงพอใจ

ก็เป็นไปได้สูงที่ผู้บริโภคจะเกิด “ความภักดีต่อตราสินค้า (Brand Loyalty)”

2. การออกแบบตราสัญลักษณ์และบรรจุภัณฑ์ ผู้วิจัยแบ่งกรอบแนวคิดออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่

2.1 การออกแบบตราสัญลักษณ์ ผู้วิจัยได้ใช้กรอบแนวคิดของ อารยะ ศรีภักดิ์ยานบุตร (2550 : 61) กล่าวไว้ว่า องค์ประกอบที่นักออกแบบสามารถสร้างหรือเลือกใช้ได้นั้นแบ่งได้เป็น 3 ประเภทใหญ่ ๆ ได้แก่ 1) องค์ประกอบพื้นฐานด้านการออกแบบ 2) องค์ประกอบที่เป็นตัวอักษร 3) องค์ประกอบที่เป็นภาพและองค์ประกอบอื่น ๆ

2.2 การออกแบบบรรจุภัณฑ์ ผู้วิจัยได้ใช้กรอบแนวคิดของ สุดาพร กุลทลบุตร (255 7: 149-151) กล่าวไว้ว่า ปัจจุบันหีบห่อไม่ได้มีหน้าที่เพียงแค่ปกป้องสินค้าเพียงอย่างเดียว แต่มีหน้าที่ดังต่อไปนี้ 1) บรรจุและปกป้องผลิตภัณฑ์ (Contain and Protect items) 2) สื่อสารเนื้อหาที่เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ (Communicate contain of the product) 3) ช่วยให้เกิดความสะดวกต่อการใช้งาน (Make the product convenient to use) 4) ช่วยในด้านการกระบวนการจัดจำหน่าย (Assist to selling process) 5) ป้องกันการใช้ผิดประเภทหรือวัตถุประสงค์ (Protect against misuse) 6) ไม่ทำลายสภาพแวดล้อม (Protect Environment) 7) สร้างความสวยงามและดึงดูดใจผู้บริโภค (Beautiful and Attractive) 8) ให้ข้อมูลที่จำเป็นและเหมาะสม (Provide necessary information)

3. การประเมินความพึงพอใจต่อตราสัญลักษณ์และบรรจุภัณฑ์ ผู้วิจัยได้ใช้กรอบแนวคิดของ พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง (2550: 176-179) มาสรุปเพื่อประเมินความพึงพอใจทั้ง 3 ด้านได้แก่ 1) การใช้ผลิตภัณฑ์ 2) ลักษณะทางกายภาพในการใช้งาน 3) ความเป็นเอกลักษณ์ในหมู่คู่แข่ง

วิธีการดำเนินการวิจัย

การออกแบบตราสัญลักษณ์และบรรจุภัณฑ์อย่างมีส่วนร่วมวิสาหกิจชุมชนกลุ่มแม่บ้านแสงตะวัน อำเภอสามโคก จังหวัดปทุมธานี ในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Quality Research) โดยผู้วิจัยใช้การสัมภาษณ์และการสนทนาแบบกลุ่ม (Focus Group) เพื่อรับฟังความคิดเห็นจากบุคคลที่มีส่วนร่วมในการพัฒนา และร่วมกันวิเคราะห์ถึงความเป็นไปได้ในด้านการออกแบบตราสัญลักษณ์และบรรจุภัณฑ์อย่างมีส่วนร่วม โดยผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนการดำเนินการวิจัยไว้ ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยได้แบ่งกลุ่มประชากรออกเป็น 3 กลุ่ม ดังนี้

1.1 กลุ่มผู้ผลิตผลิตภัณฑ์วิสาหกิจชุมชนกลุ่มแม่บ้านแสงตะวัน อำเภอสามโคก จังหวัดปทุมธานี จำนวน 2 ท่าน ได้แก่ ประธานกลุ่ม และสมาชิกกลุ่ม

1.2 ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ 2 ท่าน/ผู้เชี่ยวชาญด้านการตลาด 2 ท่าน/นักพัฒนาชุมชน 1 ท่าน /ผู้บริโภค 2 ท่าน /ผู้ผลิต 1 ท่าน

1.3 กลุ่มผู้ประเมินความพึงพอใจ ได้แก่ กลุ่มผู้บริโภคสินค้าหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ภายในจังหวัดปทุมธานีและพื้นที่ใกล้เคียง จำนวน 100 คน

2. ขอบเขตของการวิจัย

การออกแบบตราสัญลักษณ์และบรรจุภัณฑ์อย่างมีส่วนร่วมวิสาหกิจชุมชนกลุ่มแม่บ้าน
แสงตะวัน อำเภอสามโคก จังหวัดปทุมธานี ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของการวิจัยไว้ ดังนี้

2.1 เพื่อศึกษาประเภทผลิตภัณฑ์จากกระดาษฟางข้าวและทำการคัดเลือกเพื่อนำ
ไปออกแบบบรรจุภัณฑ์ ในการศึกษาผลิตภัณฑ์จากกระดาษฟางข้าวที่มีความเหมาะสมต่อการนำไป
ออกแบบบรรจุภัณฑ์ ผู้ให้ข้อมูล ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ 2 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านการ
ตลาด 2 ท่าน นักพัฒนาชุมชน 1 ท่าน ผู้บริโภค จำนวน 2 ท่าน และตัวแทนกลุ่ม 2 ท่าน

2.2 เพื่อออกแบบตราสัญลักษณ์และบรรจุภัณฑ์วิสาหกิจชุมชนกลุ่มแม่บ้านแสง
ตะวัน ในการออกแบบตราสัญลักษณ์และบรรจุภัณฑ์วิสาหกิจชุมชนกลุ่มแม่บ้านแสงตะวัน อำเภอ
สามโคก จังหวัดปทุมธานี ซึ่งถูกประเมินโดย ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบจำนวน 2 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญ
ด้านการตลาดจำนวน 2 ท่าน นักพัฒนาชุมชน 1 ท่าน ผู้บริโภค จำนวน 2 ท่าน ผู้ผลิต 1 ท่าน และ
ตัวแทนกลุ่ม 2 ท่าน

2.3 เพื่อประเมินความพึงพอใจต่อตราสัญลักษณ์และบรรจุภัณฑ์วิสาหกิจชุมชน
กลุ่มแม่บ้านแสงตะวัน กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ กลุ่มผู้บริโภคสินค้าหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ในจังหวัด
ปทุมธานีรวมถึงพื้นที่ใกล้เคียง จำนวน 100 คน

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยได้แบ่งประเภทของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยไว้ดังนี้

3.1 แบบสัมภาษณ์ เพื่อคัดเลือกรูปแบบตราสัญลักษณ์และบรรจุภัณฑ์ที่ได้รับ
การออกแบบขึ้นมาใหม่ ผู้วิจัยได้ใช้แบบสัมภาษณ์กับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ 2 ท่าน/ผู้เชี่ยว
ชาญด้านการตลาด 2 ท่าน/นักพัฒนาชุมชน 1 ท่าน/ผู้บริโภค 2 ท่าน/ผู้ผลิตจำนวน 1 ท่าน และตัวแทน
กลุ่ม 2 ท่าน

3.2 แบบประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาและปรับปรุง
ตราสัญลักษณ์และบรรจุภัณฑ์ที่ได้รับการออกแบบขึ้นมาใหม่ ประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน (ผู้ทรง
คุณวุฒิด้านการตลาด 2 ท่าน ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบบรรจุภัณฑ์และตราสัญลักษณ์ 1 ท่าน)

3.3 แบบสอบถาม ในการศึกษาความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อรูปแบบตราสัญลักษณ์
และบรรจุภัณฑ์ใหม่ของวิสาหกิจชุมชนกลุ่มแม่บ้านแสงตะวัน อำเภอสามโคก จังหวัดปทุมธานี
ผู้วิจัยใช้แบบสอบถามเพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้บริโภค ได้แก่ ด้านการใช้งาน ด้านการปกป้อง
และด้านส่งเสริมการขาย โดยข้อคำถามทั้ง 9 ข้อ ได้ถูกสรุปค่าความพึงพอใจแบบสอบถาม โดย
ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการตลาด และผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบบรรจุภัณฑ์และตราสัญลักษณ์ จำนวน
3 ท่าน มีค่า IOC = 0.78 และกลุ่มที่ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ กลุ่มผู้บริโภคสินค้าหนึ่งตำบลหนึ่ง
ผลิตภัณฑ์ในจังหวัดปทุมธานีรวมถึงพื้นที่ใกล้เคียง จำนวน 100 คน (Accidental Sampling)

4. การวิเคราะห์ข้อมูล ในการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อรูปแบบตราสัญลักษณ์
และบรรจุภัณฑ์ใหม่ของวิสาหกิจชุมชนกลุ่มแม่บ้านแสงตะวัน อำเภอสามโคก จังหวัดปทุมธานี ผู้วิจัย
ใช้หลักการวิเคราะห์ทางเลขคณิต เพื่อหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

และทำการสรุปผลการวิเคราะห์โดยการบรรยายและนำเสนอผลในรูปแบบความเรียง โดยให้ผู้สอบถามเลือกตอบจากความต้องการ และกำหนดการแปลความตามค่าเฉลี่ยดังนี้

4.51-5.00	หมายถึง	เหมาะสมมากที่สุด
3.51-4.50	หมายถึง	เหมาะสมมาก
2.51-3.50	หมายถึง	เหมาะสมปานกลาง
1.51-2.50	หมายถึง	เหมาะสมน้อย
1.00-1.50	หมายถึง	เหมาะสมน้อยที่สุด

5. การออกแบบตราสัญลักษณ์และบรรจุภัณฑ์ ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาการสัมภาษณ์และการสนทนาแบบกลุ่ม (Focus Group) มาวิเคราะห์และสรุปเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบตามลำดับขั้นตอนดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 รวบรวมข้อมูลวิสัยทัศน์ชุมชนกลุ่มแม่บ้านแสงตะวัน อำเภอสามโคก จังหวัดปทุมธานี จากการศึกษาประเภทผลิตภัณฑ์ที่ได้จากกระดาษฟางข้าวรวมถึงการศึกษาอัตลักษณ์ชุมชนร่วมกับการลงพื้นที่สำรวจ

ขั้นตอนที่ 2 นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาประเภทผลิตภัณฑ์ที่ได้จากกระดาษฟางข้าวรวมถึงข้อมูลด้านอัตลักษณ์วิสัยทัศน์ชุมชนกลุ่มแม่บ้านแสงตะวันอำเภอสามโคกจังหวัดปทุมธานี นำมาทำการวิเคราะห์ โดยการสนทนาแบบกลุ่ม (Focus Group) ซึ่งประกอบไปด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ 2 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านการตลาด 2 ท่าน ท่าน นักพัฒนาชุมชน 1 ท่าน ผู้บริโภค 2 ท่าน และตัวแทนกลุ่ม 2 ท่าน เพื่อทำการคัดเลือกผลิตภัณฑ์ที่มีความเหมาะสมต่อการนำไปออกแบบบรรจุภัณฑ์

ขั้นตอนที่ 3 ผู้เชี่ยวชาญด้านออกแบบสร้างภาพองค์ประกอบด้านการออกแบบตราสัญลักษณ์และบรรจุภัณฑ์ และนำไปสนทนาแบบกลุ่ม (Focus Group) ซึ่งประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ 2 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านการตลาด 2 ท่าน นักพัฒนาชุมชน 1 ท่าน ผู้บริโภค 2 ท่าน และตัวแทนกลุ่ม 2 ท่าน เพื่อหาแนวทางในการออกแบบตราสัญลักษณ์และบรรจุภัณฑ์ซึ่งอยู่ในรูปแบบ (Mood Board)

ขั้นตอนที่ 4 นำผลสรุปจากการสนทนาแบบกลุ่ม (Focus Group) มาใช้ในการทำแบบร่างตราสัญลักษณ์และบรรจุภัณฑ์ (Sketch Design)

ขั้นตอนที่ 5 นำแบบร่างตราสัญลักษณ์และบรรจุภัณฑ์ (Sketch Design) ไปทำการวิเคราะห์และคัดเลือกโดยการสนทนาแบบกลุ่ม (Focus Group) ซึ่งประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ 2 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านการตลาด 2 ท่าน นักพัฒนาชุมชน 1 ท่าน ตัวแทนกลุ่ม 2 ท่าน ผู้บริโภค 2 ท่าน และผู้ผลิต 1 ท่าน

ขั้นตอนที่ 6 ทำการผลิตตราสัญลักษณ์และบรรจุภัณฑ์ต้นแบบ

ขั้นตอนที่ 7 นำต้นแบบตราสัญลักษณ์และบรรจุภัณฑ์ไปประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน (ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการตลาด 2 ท่าน ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบตราสัญลักษณ์และบรรจุภัณฑ์ 1 ท่าน) ทำการปรับแก้ตามข้อเสนอแนะ

ขั้นตอนที่ 8 ทำการผลิตตราสัญลักษณ์และบรรจุภัณฑ์วิสาหกิจชุมชนกลุ่มแม่บ้านแสงตะวัน

ขั้นตอนที่ 9 ประเมินความพึงพอใจต่อบรรจุภัณฑ์และตราสัญลักษณ์วิสาหกิจชุมชนกลุ่ม
แม่บ้านแสงตะวัน

ขั้นตอนที่ 10 สรุปและอภิปรายผล

ผลการวิจัย

1. **ประเภทผลิตภัณฑ์จากกระดาษฟางข้าวและการคัดเลือกเพื่อนำไปออกแบบบรรจุภัณฑ์**
จากการลงพื้นที่สำรวจเพื่อเก็บข้อมูลผลิตภัณฑ์จากกระดาษฟางข้าววิสาหกิจชุมชนกลุ่มแม่บ้าน
แสงตะวัน อำเภอสามโคก จังหวัดปทุมธานี ควบคู่ไปกับการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปทำการสนทนา แบบกลุ่ม (Focus Group) ซึ่งมีผู้เข้าร่วมในการสนทนาทั้งหมด
9 ท่าน ได้แก่ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ 2 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านการตลาด 2 ท่าน นักพัฒนาชุมชน
1 ท่าน ผู้บริโภค 2 ท่าน และตัวแทนกลุ่ม 2 ท่าน เพื่อทำการคัดเลือกผลิตภัณฑ์ที่มีความเหมาะสมต่อ
การนำไปออกแบบบรรจุภัณฑ์ จากการสนทนาดังกล่าวพบว่าผลิตภัณฑ์จากกระดาษฟางข้าวกลุ่ม
วิสาหกิจชุมชนกลุ่มแม่บ้านแสงตะวัน มีจำนวน 7 ประเภท ได้แก่ พานบายสี, พานแว่นฟ้า, พานพุ่ม
บูชาพระ, พานรูปเทียนแพ, พวงหรีดสำหรับงานพิธี, ดอกไม้สำหรับประดับตกแต่งสถานที่ และ
ดอกไม้จันทร์ และการวิเคราะห์ด้วยการสนทนาดังกล่าวพบว่าผลิตภัณฑ์จากกระดาษฟางข้าวทั้ง 7
ประเภทไม่มีการผลิตเพื่อรอจำหน่าย (made-to-stock) แต่เป็นการผลิตแบบตามคำสั่งซื้อ (made-to-order)
และจากการนำข้อมูลยอดคำสั่งซื้อมาวิเคราะห์ร่วมกับข้อมูลด้านด้านการผลิตพบว่า “ดอกไม้จันทร์”
เป็นผลิตภัณฑ์ที่มียอดคำสั่งซื้อสูงกว่าผลิตภัณฑ์ประเภทอื่นของทางกลุ่ม จากข้อมูลดังกล่าวผู้ร่วม
สนทนาแบบกลุ่มจำนวน 9 ท่าน เห็นพ้องกันว่า “ดอกไม้จันทร์” เป็นผลิตภัณฑ์ที่มีความเหมาะสมทั้ง
ในด้านยอดขายและกระบวนการผลิต รวมถึงวัสดุที่ใช้ยังสามารถทำได้ภายในชุมชนซึ่งช่วยลดต้นทุน
ในการผลิต จากที่กล่าวในข้างต้นทำดอกไม้จันทร์มีความเหมาะสมต่อการนำไปออกแบบบรรจุภัณฑ์มาก
ที่สุด



ภาพที่ 1 ดอกไม้จันทร์กลุ่มวิสาหกิจชุมชน กลุ่มแม่บ้านแสงตะวัน อำเภอสามโคก จังหวัดปทุมธานี
ที่มา : ธนัง ชาญกิจชญญ, 2564

2. การออกแบบตราสัญลักษณ์และบรรจุภัณฑ์วิสาหกิจชุมชนกลุ่มแม่บ้านแสงตะวัน
ผู้วิจัยได้แบ่งผลการวิจัยออกเป็น 2 ส่วนคือ

1) การออกแบบตราสัญลักษณ์ ผู้เชี่ยวชาญด้านออกแบบได้สร้างภาพองค์ประกอบในการออกแบบตราสัญลักษณ์เพื่อใช้ในการสนทนาแบบกลุ่ม (Focus Group) ซึ่งประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ 2 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านการตลาด 2 ท่าน นักพัฒนาชุมชน 1 ท่าน ผู้บริโภค 2 ท่าน และตัวแทนกลุ่ม 2 ท่าน ซึ่งได้ข้อสรุปดังนี้ ตราสัญลักษณ์ของวิสาหกิจชุมชนกลุ่มแม่บ้านแสงตะวัน ควรนำเอาเอกลักษณ์ของท้องถิ่นรวมถึงเอกลักษณ์ของวัดไก่เตี้ยซึ่งเป็นสถานที่ตั้งของกลุ่มแม่บ้านแสงตะวันมาใช้ในการออกแบบ และควรนำเอา “รูปพระอาทิตย์” ซึ่งเคยถูกใช้ครั้งแรกในปี 2544 โดยคุณชม บุญบัวหลวง ซึ่งเป็นผู้ก่อตั้งกลุ่มแม่บ้านแสงตะวันและโดยได้นำเอา “รูปพระอาทิตย์” และคำว่า “แสงตะวัน” ซึ่งเป็นชื่อของหลานสาว มาใช้เป็นตราสัญลักษณ์และนำไปติดบนตัวผลิตภัณฑ์ของชุมชน ต่อมาเมื่อกลุ่มแม่บ้านแสงตะวันได้จดทะเบียนเป็นวิสาหกิจชุมชนในปี 2548 ทางกลุ่มได้ยกเลิกการใช้ “รูปพระอาทิตย์” และใช้เพียงแต่คำว่า “แสงตะวัน” แทนตราสัญลักษณ์มาจนถึงปัจจุบัน จากข้อมูลดังกล่าวผู้วิจัยได้นำมาทำการสรุปอยู่ในรูปแบบของ Mood Broad ดังภาพที่ 3 ที่แสดงถึงความต้องการที่มีต่อตราสัญลักษณ์ ซึ่งสอดคล้องกับ ศิริพรรณ ปีเตอร์ (2549 : 205) ที่ได้กล่าวไว้ว่า กระบวนการออกแบบมีความสอดคล้องกับกระบวนการความคิดสร้างสรรค์เพื่อมุ่งค้นหาแนวทางแก้ปัญหาที่เหมาะสมที่สุดและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการออกแบบ ภายใต้เงื่อนไขที่จำกัด



ภาพที่ 2 การสนทนาแบบ (Focus Group) เพื่อหาแนวทางในการออกแบบตราสัญลักษณ์และบรรจุภัณฑ์
ที่มา : ธนัง ชาญกิจชัยบุญ, 2564

Mood Broad			
Concept : Nature and Contemporary			
Support Concept : ความเป็นอยู่ที่ดีของชุมชนและวิถีชีวิตที่กลมกลืนกับธรรมชาติและวัฒนธรรมท้องถิ่น			
Mood&Toon	Modern	Identities	Simple
Eiment of desing	Front	Picture	Color
	สี ว		

ภาพที่ 3 Mood Broad แสดงแนวคิดเบื้องต้นที่ได้จากการสนทนาแบบกลุ่ม (Focus Group)
ที่มา : ธนัง ชาญกิจชัยบุญ, 2564



รูปแบบที่ 1



รูปแบบที่ 2



รูปแบบที่ 3

ภาพที่ 4 ต้นแบบตราสัญลักษณ์ จำนวน 3 แบบ
ที่มา : ธนิง ชาญกิจชัยโย, 2564

จากข้อมูลที่ได้จากการสรุปโดยการสนทนาแบบกลุ่มซึ่งอยู่ในรูปแบบของ Mood Broad ดังภาพที่ 3 ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบได้นำข้อมูลดังกล่าวมาเข้าสู่กระบวนการออกแบบ (Sketch Design) ซึ่งทำให้ได้ต้นแบบตราสัญลักษณ์ จำนวน 3 รูปแบบ ดังภาพที่ 4 และนำต้นแบบตราสัญลักษณ์ดังกล่าวไปสนทนาแบบกลุ่ม (Focus Group) ซึ่งประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ 2 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านการตลาด 2 ท่าน นักพัฒนาชุมชน 1 ท่าน ผู้บริโภค 2 ท่าน ตัวแทนกลุ่ม 2 ท่าน และผู้ผลิต 1 ท่าน เพื่อคัดเลือกต้นแบบที่มีความเหมาะสมมากที่สุด จากการสนทนาดังกล่าว ผู้ร่วมสนทนา มีความคิดเห็นตรงกันว่าต้นแบบตราสัญลักษณ์รูปแบบที่ 3 มีความเหมาะสมมากที่สุด เนื่องจากองค์ประกอบภายในตราสัญลักษณ์ของรูปแบบที่ 3 เป็นไปตามข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูล ดังภาพที่ 3 (Mood Broad) ทั้งยังได้นำเอาเจดีย์รูปทรงมอญของวัดไก่เตี้ยที่ตั้งอยู่ทางซ้ายมาเป็นส่วนหนึ่งในตราสัญลักษณ์ รวมถึงการนำเอาเรือกระแซงซึ่งเป็นยานพาหนะที่แสดงถึงเอกลักษณ์ประจำถิ่นมาใช้ในการออกแบบตราสัญลักษณ์ อีกทั้งตำแหน่ง ขนาด และรูปแบบของตัวอักษรยังมีขนาดที่เหมาะสม อยู่ในตำแหน่งที่ชัดเจน รวมถึงรูปทรงของตราสัญลักษณ์ยังสามารถผลิตได้ง่าย และเหมาะสมต่อการนำไปใช้งาน ผู้เชี่ยวชาญได้นำต้นแบบตราสัญลักษณ์ รูปแบบที่ 3 ไปทำการประเมิน โดยผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน ซึ่งได้ให้ข้อเสนอแนะว่าควรเพิ่มขนาดของคำว่า “Sang-Twan Group” เพื่อให้ผู้บริโภคซึ่งเป็นกลุ่มชาวต่างชาติสามารถเห็นได้ชัด เพื่อเป็นการรองรับกลุ่มค้าจากต่างประเทศ จากข้อเสนอแนะดังกล่าวผู้วิจัยได้นำมาทำการสรุปเพื่อใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุงแก้ไขตราสัญลักษณ์ ก่อนนำเข้าสู่กระบวนการผลิตในลำดับต่อไป

2) การออกแบบบรรจุภัณฑ์ผู้เชี่ยวชาญด้านออกแบบได้สร้างภาพองค์ประกอบในการออกแบบตราสัญลักษณ์เพื่อใช้ในการสนทนาแบบกลุ่ม (Focus Group) ซึ่งประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ 2 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านการตลาด 2 ท่าน นักพัฒนาชุมชน 1 ท่าน ผู้บริโภค 2 ท่าน และตัวแทนกลุ่ม 2 ท่าน ซึ่งได้ข้อสรุปดังนี้ ปัจจุบันบรรจุภัณฑ์ที่ใช้สำหรับบรรจุดอกไม้จันทร์และผลิตภัณฑ์ประเภทอื่นของกลุ่มแม่บ้านแสงตะวันได้จากการนำกล่องเค้กขนาด 5 ปอนด์ มาใช้ และสามารถมองเห็นผลิตภัณฑ์ที่อยู่ภายในได้จากด้านบน แต่จากการศึกษาพบว่ากล่องดังกล่าวไม่อำนวยความสะดวกต่อการเคลื่อนย้ายเนื่องจากบรรจุภัณฑ์ไม่มีหูจับและตัวกล่องมักจะเกิดการความเสียหายจากการขนส่งจากปัญหาดังกล่าวผู้วิจัยได้นำมาทำการสรุปเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบซึ่งอยู่ในรูปแบบของ

Mood Broad ดังภาพที่ 5 ที่แสดงถึงความต้องการต่อการพัฒนารูปแบบบรรจุภัณฑ์ ซึ่งสอดคล้องกับ ณธกร อุไรรัตน์ (2560: หน้า 193) ได้กล่าวไว้ เกณฑ์ในการเลือกผลงานการออกแบบบรรจุภัณฑ์ ดังนี้ 1. ทำหน้าที่รองรับสินค้า (Contain) เพื่อให้สินค้าให้อยู่รวมกันเป็นกลุ่มก้อนหรือตามรูปร่างของภาชนะ 2. ทำหน้าที่ปกป้อง (Protect) บรรจุภัณฑ์ จะทำหน้าที่ป้องกันสินค้าที่บรรจุอยู่ภายในไม่ให้บุบสลาย เสียรูป หรือเสียหายอันเกิดจากสภาพแวดล้อม 3. ทำหน้าที่รักษา (Preserve) โดยบรรจุภัณฑ์สามารถรักษาคุณภาพสินค้าให้คงเดิม ตั้งแต่ผู้ผลิตจนถึงมือผู้บริโภค ทนทานต่อการขนย้าย

Mood Broad			
Concept : Strong and easy to use.			
Support Concept : ออกแบบให้เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อมที่ปลอดภัยจากผู้บริโภคทั้งในและนอกจังหวัดปทุมธานี หากกลุ่มจริงมีความจำเป็นต้องใช้บรรจุภัณฑ์ที่มีความแข็งแรงเพื่อปกป้องผลิตภัณฑ์ที่อยู่ในใน จึงมีต้องง่ายต่อการใช้งานรวมทั้งวัสดุที่ใช้จะต้องเป็นผลิตภัณฑ์ที่ปลอดภัย			
Mood&Toon	Efficiency	Structure	Modern
Eliment of desing	Convenient to transport and easy to use.	Strong	Material
			

ภาพที่ 5 Mood Broad แสดงแนวคิดซึ่งได้จากการสนทนาแบบกลุ่ม (Focus Group)
ที่มา : ธนัง ชาญกิจชัยบุญ, 2564



รูปแบบที่ 1

รูปแบบที่ 2

รูปแบบที่ 3

ภาพที่ 6 ต้นแบบบรรจุภัณฑ์ จำนวน 3 แบบ

ที่มา : ธนัง ชาญกิจชัยบุญ, 2564

จากข้อมูลที่ได้จากการสรุปโดยการสนทนาแบบกลุ่มซึ่งอยู่ในรูปแบบของ Mood Broad ดังภาพที่ 5 ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบได้นำข้อมูลดังกล่าวมาเข้าสู่กระบวนการออกแบบ (Sketch Design) ซึ่งทำให้ได้ต้นแบบบรรจุภัณฑ์ จำนวน 3 รูปแบบ ดังภาพที่ 6 และนำต้นแบบบรรจุภัณฑ์ดังกล่าวไปสนทนาแบบกลุ่ม (Focus Group) ซึ่งประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ 2 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านการตลาด 2 ท่าน นักพัฒนาชุมชน 1 ท่าน ผู้บริโภค 2 ท่าน ตัวแทนกลุ่ม 2 ท่าน และผู้ผลิต 1 ท่าน เพื่อคัดเลือกต้นแบบที่มีความเหมาะสมมากที่สุดจากการสนทนาดังกล่าวได้ข้อสรุปว่า บรรจุภัณฑ์ รูปแบบที่ 1 มีความเหมาะสมมากที่สุด ทั้งในเรื่องของการขนย้าย รวมถึงรูปทรงของบรรจุภัณฑ์ยังสามารถป้องกันความเสียหายที่เกิดจากการขนส่ง และวัสดุที่ใช้ในการผลิตบรรจุภัณฑ์

ยังไม่ก่อให้เกิดผลเสียต่อสิ่งแวดล้อม ผู้เชี่ยวชาญได้นำต้นแบบบรรจุภัณฑ์ รูปแบบที่ 1 ไปทำการประเมิน โดยผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน ซึ่งได้ให้ข้อเสนอแนะว่าควรมีการเสริมความแข็งแรงตรงกันบรรจุเพื่อ ป้องกันความเสียหายที่อาจเกิดจากการใช้งาน และยังเป็น การเสริมความแข็งแรงให้กับบรรจุภัณฑ์จาก ข้อเสนอแนะดังกล่าวผู้วิจัยได้นำมาทำการสรุปเพื่อใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุงแก้ไขบรรจุภัณฑ์ ก่อนนำเข้าสู่กระบวนการผลิตในลำดับต่อไป



ภาพที่ 7 ตราสัญลักษณ์และบรรจุภัณฑ์กลุ่มแม่บ้านแสงตะวันที่ได้พัฒนาขึ้นมาใหม่
ที่มา : ธนัง ชาญกิจชัยบุญ, 2564

3. การประเมินความพึงพอใจต่อตราสัญลักษณ์และบรรจุภัณฑ์วิสาหกิจชุมชนกลุ่มแม่บ้าน
แสงตะวัน ผลการประเมินผลความพึงพอใจที่มีต่อตราสัญลักษณ์และบรรจุภัณฑ์ โดยกลุ่มผู้บริโภค
สินค้าหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ จังหวัดปทุมธานี จำนวน 100 คน ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

ตารางที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานผู้ตอบแบบสอบถาม

ข้อมูลพื้นฐานผู้ตอบแบบสอบถาม	ความถี่	ร้อยละ
1. เพศ		
- ชาย	48	48
- หญิง	52	52
รวม	100	100
2. อายุ		
- ต่ำกว่า 20 ปี	3	3
- 21 ปี - 30 ปี	21	21
- 31 ปี - 40 ปี	51	51
- 41 ปี - 50 ปี	16	16
- 50 ปีขึ้นไป	9	9
รวม	100	100
3. การศึกษา		
- น้อยกว่าปริญญาตรี	56	56
- ปริญญาตรี	42	42
- มากกว่าปริญญาตรี	2	2
รวม	100	100

รวม	100	100
4. รายได้ - ต่ำกว่า 10,000	2	2
- 10,001-15,000	19	19
- 15,001-20,000	32	32
- 20,000 ขึ้นไป	47	47
รวม	100	100
5. ความถี่ในการบริโภคผลิตภัณฑ์		
- ซื้อเป็นประจำ	26	26
- ซื้อเป็นครั้งคราว	63	63
- ไม่เคยซื้อเลย	11	11
รวม	100	100

จากตารางที่ 1 แสดงข้อมูลพื้นฐานผู้ตอบแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 100 คน ซึ่งจำแนกผู้ตอบแบบสอบถามออกเป็นทั้งหมด 5 ด้านได้แก่ 1) ด้านเพศ โดยเพศชายคิดเป็นร้อยละ 48 เพศหญิงคิดเป็น ร้อยละ 52 2) ด้านอายุ อายุต่ำกว่า 20 ปี คิดเป็นร้อยละ 3 อายุอยู่ระหว่าง 21-30 ปี คิดเป็นร้อยละ 21 อายุอยู่ระหว่าง 31-40 ปี คิดเป็นร้อยละ 51 อายุอยู่ระหว่าง 41-50 ปี คิดเป็นร้อยละ 16 อายุอยู่ 50 ปี ขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 9 3) ด้านการศึกษา น้อยกว่าปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 56 ปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 42 มากกว่าปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 2 4) ด้านรายได้ ต่ำกว่า 10,000 คิดเป็นร้อยละ 56 รายได้ 10,001-15,000 คิดเป็นร้อยละ 19 รายได้ 15,001-20,000 คิดเป็นร้อยละ 32 รายได้ 20,000 ขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 47 5) ด้านความถี่ในการบริโภคผลิตภัณฑ์ ซื้อเป็นประจำ คิดเป็นร้อยละ 26 ซื้อเป็นครั้งคราว คิดเป็นร้อยละ 63 ไม่เคยซื้อเลย คิดเป็นร้อยละ 11

ตารางที่ 2 ประเด็นการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อตราสัญลักษณ์และบรรจุภัณฑ์ที่พัฒนาขึ้นมาใหม่

รายการประเมิน	N=100		ระดับความพอใจ
	\bar{X}	S.D.	
1. ด้านการใช้งาน			
1.1 ง่ายต่อการใช้งาน	4.45	0.78	มาก
1.2 สะดวกต่อการเก็บรักษา	4.44	0.77	มาก
1.3 สะดวกต่อการขนส่ง	4.51	0.71	มากที่สุด
ผลรวมด้านการใช้งาน	4.47	0.75	มาก
2. ด้านการปกป้อง			
2.1 วัสดุที่ใช้เหมาะสมต่อการใช้งาน	4.42	0.80	มาก
2.2 โครงสร้างบรรจุภัณฑ์มีความแข็งแรง	4.47	0.75	มาก
2.3 ขนาดบรรจุภัณฑ์มีความเหมาะสม	4.45	0.78	มากที่สุด
ผลรวมด้านการปกป้อง	4.48	0.78	มาก

รายการประเมิน	N=100		ระดับความ พอใจ
	\bar{X}	S.D.	
3. ด้านการส่งเสริมการขาย			
3.1 ตราสัญลักษณ์แสดงถึงเอกลักษณ์ชุมชน	4.33	0.92	มาก
3.2 บรรจุภัณฑ์ที่มีสีสันสวยงาม	4.35	0.92	มาก
3.3 รูปทรงบรรจุภัณฑ์มีความร่วมสมัย	4.37	0.91	มาก
ผลรวมด้านการส่งเสริมการขาย	4.35	0.92	มาก
รวม	4.43	0.82	มาก

จากตารางที่ 2 แสดงประเด็นการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อตราสัญลักษณ์และบรรจุภัณฑ์ที่พัฒนาขึ้นมาใหม่ โดยภาพรวมของบรรจุภัณฑ์อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.43$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.= 0.82) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าด้านการใช้งานอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.47$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.= 0.75) ด้านการปกป้องอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.48$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.= 0.78) ด้านการส่งเสริมการขาย ($\bar{X}=4.35$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.= 0.92)

สรุปและอภิปรายผล

ข้อมูลจากการพัฒนาตราสัญลักษณ์และบรรจุภัณฑ์วิสาหกิจชุมชนกลุ่มแม่บ้านแสงตะวัน อำเภอสามโคก จังหวัดปทุมธานี ผู้วิจัยได้นำมาอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัยซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ข้อ ดังนี้

1. การศึกษาประเภทผลิตภัณฑ์จากกระดาษฟางข้าวและทำการคัดเลือกเพื่อนำไปออกแบบบรรจุภัณฑ์ มณฑล ศาสนนันท์ (2550 : 29) ได้กล่าวว่า วิธีการเลือกแนวคิดที่ดีที่สุดมีหลายวิธี ได้แก่ ให้ลูกค้าหรือบุคคลภายนอกเลือกให้หัวหน้าทีมออกแบบเป็นผู้เลือก เลือกตามความรู้สึก เลือกโดยการลงคะแนนเสียง จากการรวบรวมข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมถึงการสัมภาษณ์กลุ่มวิสาหกิจชุมชนกลุ่มแม่บ้านแสงตะวัน และนำข้อมูลของผลิตภัณฑ์ที่ถูกผลิตขึ้นจากกระดาษฟางข้าวทั้ง 7 ประเภท ไปทำการวิเคราะห์และแปลผลโดยการสนทนาแบบกลุ่ม (Focus Group) ซึ่งประกอบไปด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ 2 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านการตลาด 2 ท่าน นักพัฒนาชุมชน 1 ท่าน ผู้บริโภค 2 ท่าน และตัวแทนกลุ่ม 2 ท่าน จนทำให้ได้ผลิตภัณฑ์ดอกไม้จันทน์ที่มีความเหมาะสมทั้งในเรื่องของยอดการสั่งซื้อรวมทั้งได้ยังได้รับคำแนะนำจากผู้ร่วมสนทนา มากกว่าผลิตภัณฑ์ประเภทอื่น ๆ นอกจากนี้การสนทนาดังกล่าวยังแสดงให้เห็นถึงการทำงานกันอย่างมีส่วนร่วมระหว่างชุมชน และมหาวิทยาลัย ซึ่งส่งผลให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการปฏิบัติงาน ซึ่งนำไปสู่การบรรลุเป้าหมายร่วมกันตามวัตถุประสงค์ที่ได้กำหนดเอาไว้

2. การออกแบบตราสัญลักษณ์และบรรจุภัณฑ์วิสาหกิจชุมชนกลุ่มแม่บ้านแสงตะวัน ผู้วิจัย

ได้แบ่งผลการวิจัยออกเป็น 2 ส่วน 1) การออกแบบตราสัญลักษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านออกแบบได้สรุปข้อมูลจากการสนทนาแบบกลุ่ม (Focus Group) ซึ่งประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ 2 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านการตลาด 2 ท่าน นักพัฒนาชุมชน 1 ท่าน ผู้บริโภค 2 ท่าน ตัวแทนกลุ่ม 2 ท่าน และผู้ผลิต 1 ท่าน โดยผู้วิจัยได้นำข้อมูลดังกล่าวมาทำการสรุปอยู่ในรูปแบบของ Mood Board ซึ่งเป็นสิ่งที่ช่วยในการกำหนดทิศทางในการออกแบบตราสัญลักษณ์ ซึ่งสอดคล้องกับ เอลเลน ลัปตัน (2560 : 14) ได้กล่าวไว้ว่า การทำเท็มเพลตนั้น จะช่วยรวบรวมสิ่งที่เป็นแรงบันดาลใจได้เป็นอย่างดี และยังช่วยพัฒนามุมมอง ไอเดียที่ใช้ในงานออกแบบ นักออกแบบจะใช้เท็มเพลตนี้ในการตรวจสอบสิ่งที่รวบรวมมา ไม่ว่าจะเป็งานวิจัยการคิดแบบภาพ, ภาพร่าง, บทสัมภาษณ์, รูปแบบองค์ประกอบ, วัสดุที่จะใช้ การนำมาจัดเรียงเป็นคอลัมน์นั้น เป็นการช่วยสรุปความคิดในการออกแบบเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบ จนทำให้ได้ตราสัญลักษณ์ที่สื่อถึงเอกลักษณ์ของกลุ่มแม่บ้านแสงตะวันอย่างครบถ้วน รวมถึงสีสันทันที่ใช้อย่างมีสวยงาม นอกจากนี้ตราสัญลักษณ์ที่ไ้ยังเป็นสิ่งที่แสดงความน่าเชื่อถือให้กับตัวผลิตภัณฑ์ซึ่งมีผลต่อการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภค ทั้งนี้รูปทรงของตราสัญลักษณ์ที่ไ้ยังสามารถนำไปปรับใช้กับงานประเภทต่าง ๆ ของชุมชนได้เป็นอย่างดี 2) การออกแบบบรรจุภัณฑ์ผู้เชี่ยวชาญด้านออกแบบได้ทำการสรุปข้อมูลที่ได้จากการสนทนาแบบกลุ่ม (Focus Group) ซึ่งประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ 2 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านการตลาด 2 ท่าน นักพัฒนาชุมชน 1 ท่าน ผู้บริโภค 2 ท่าน ตัวแทนกลุ่ม 2 ท่าน และผู้ผลิต 1 ท่าน ผู้วิจัยได้นำข้อมูลดังกล่าวมาทำการสรุปอยู่ในรูปแบบของ Mood Board ซึ่งทำให้เห็นถึงภาพปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนาบรรจุภัณฑ์ ซึ่งสอดคล้องกับ ภาวนา อรัญญิก และบัณฑิต โชคสิทธิกร (2551 : 151) ได้กล่าวไว้ว่า โดยพื้นฐานบรรจุภัณฑ์จะทำหน้าที่ในการตอบใจห้ของผู้บริโภค ทั้งด้านความสะดวกสบาย ทั้งด้านการใช้งาน การพกพา การเก็บรักษา ทั้งนี้ Mood Board ยังแสดงให้เห็นถึง ภาพปัจจัยที่ได้นำมาพัฒนาในตัวบรรจุภัณฑ์ ทั้งยังแสดงให้เห็นถึงลำดับขั้นตอนในการพัฒนาบรรจุภัณฑ์กันอย่างมีส่วนร่วม จนทำให้ได้บรรจุภัณฑ์ที่มีความเหมาะสมทั้งในเรื่องความสวยงาม ขนาด รูปทรง การใช้งาน และการขนส่ง ซึ่งเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดเอาไว้

3.การประเมินความพึงพอใจต่อตราสัญลักษณ์และบรรจุภัณฑ์วิสาหกิจชุมชนกลุ่มแม่บ้านแสงตะวันอำเภอสามโคก จังหวัดปทุมธานี ที่ได้พัฒนาขึ้นมาใหม่โดยกลุ่มผู้ประเมิน ได้แก่ กลุ่มผู้บริโภคสินค้าหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ภายในจังหวัดปทุมธานีรวมถึงพื้นที่ใกล้เคียง จำนวน 100 คน โดยเป็นการประเมินความพึงพอใจ ทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการใช้งาน ด้านการปกป้อง และด้านการส่งเสริมการขาย ซึ่งสอดคล้องกับ สมพงษ์ เพื่ออารมณ (2550 : 9) กล่าวไว้ว่า การบรรจุภัณฑ์ (Packaging) คือกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นตลอดกระบวนการตลาด ในการวัสดุชนิดใดใดชนิดหนึ่ง มาสร้างสรรค้ภาชนะบรรจุภัณฑ์หรือหีบห่อให้กับผลิตภัณฑ์ เพื่อให้ปกป้องความเสียหายของผลิตภัณฑ์รักษาคุณภาพเกิดความสะดวกในการใช้สอย สะดวกในการขนส่งและเพื่อการสื่อสารต่าง ๆ การตลาด ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีความพึงพอใจ โดยรวมอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 4.43) และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ด้านการใช้งาน อยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 4.47) รองลงมาคือ

ด้านการปกป้อง อยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 4.48) และด้านการส่งเสริมการขายอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 4.35)

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะและแนวทางการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1. ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย ในส่วนการออกแบบบรรจุภัณฑ์ให้กับกลุ่มแม่บ้านแสงตะวัน อำเภอสามโคก จังหวัดปทุมธานี ผู้วิจัยพบว่าหากทางกลุ่มสามารถพัฒนาเนื้อกระดาษฟางข้าวให้มีความแข็งแรงจนสามารถนำไปขึ้นรูปเป็นบรรจุภัณฑ์ไว้ใช้ภายในกลุ่มได้จะสามารถช่วยลดต้นทุนในการผลิตในกับทางกลุ่มได้อีกทางหนึ่ง

2. ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยในครั้งต่อไป เนื่องจากวัตถุประสงค์หลักของกลุ่มแม่บ้านแสงตะวัน คือกระดาษฟางข้าว ควรศึกษาวิธีการนำตราสัญลักษณ์ที่ได้ทำการออกแบบขึ้นมาใหม่มาปรับใช้กับกระดาษฟางข้าวเพื่อสร้างเป็นเอกลักษณ์ให้กับกระดาษฟางข้าว นอกจากนี้ควรศึกษาด้านการตลาด และช่องทางการจัดจำหน่ายเพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์จากกระดาษฟางข้าวของกลุ่มแม่บ้านแสงตะวันต่อไป

3. การส่งมอบตราสัญลักษณ์และบรรจุภัณฑ์ใหม่ให้กับกลุ่มแม่บ้านแสงตะวัน อำเภอสามโคก จังหวัดปทุมธานี เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ในทั้งด้านการค้า และด้านการประชาสัมพันธ์ต่อไป

กิตติกรรมประกาศ

ขอบพระเจ้าน้ำที่ ๆ มีส่วนร่วมกับงานวิจัยในครั้งนี้ และขอบพระคุณกลุ่มวิสาหกิจชุมชน กลุ่มแม่บ้านแสงตะวันที่ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีจนงานวิจัยในครั้งนี้ประสบผลสำเร็จ

เอกสารอ้างอิง

กองบรรณธิการ เพชรกระรัต. (2552). แนวคิดการออกแบบบรรจุภัณฑ์, กรุงเทพฯ : เพชรกระรัต

โครงการอนุรักษ์พันธุกรรมอันเนื่องมาจากพระราชดำริ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ

สยามบรมราชกุมารี (อพ.สธ). (2560). แผนแม่บท โครงการอนุรักษ์พันธุกรรมอันเนื่องมาจากพระราชดำริ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี (อพ.สธ) ระยะ 5 ปีที่ 6 (ตุลาคม พ.ศ.2559 – กันยายน 2564), กรุงเทพฯ : สยามพริ้นท์.

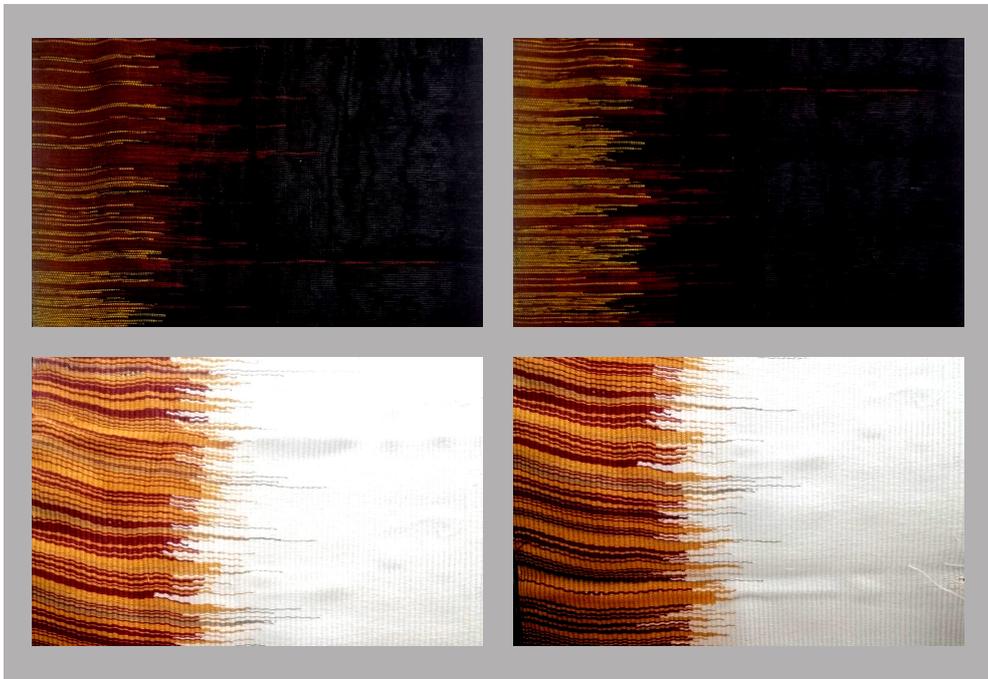
ชลธิศ ดาราวงษ์. (2558). การจัดการผลิตภัณฑ์และการพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่, กรุงเทพฯ : ธนาเพลส.

ชูชัย สมितिไกร. (2557). พฤติกรรมผู้บริโภค, กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ณธกร อุไรรัตน์. (2560). การออกแบบบรรจุภัณฑ์ สำหรับข้าวเจ้ากขย เสาให้จังหวัดสระบุรี, วารสาร

วิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, ปีที่ 8 ฉบับที่ 1 (มกราคม – มิถุนายน 2560), หน้า 193.
ภาวนา อรัญญิก และบัณฑิต ไชคสิทธิกร. (2551). marketing & strategy. กรุงเทพฯ :
สำนักพิมพ์มติชน
มณฑล ศาสนนันท์. (2550). การออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อสร้างนวัตกรรมและวิศวกรรมยั่งยืน,
กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
สมพงษ์ เฟื่องอารมย์. (2550). บรรจุภัณฑ์กับการส่งออก, กรุงเทพฯ : จามจุรีโปรดักท์.
สุดาพร กุลชลบุตร. (2557). หลักการตลาดสมัยใหม่, กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.
อารยะ ศรีกัลยาณบุตร. (2550). การออกแบบสิ่งพิมพ์, กรุงเทพฯ : วิสคอมเซ็นเตอร์.
เอลเลน ลีปตัน. (2560). GRAPHIC DESIGN THE NEW BASICS. แปลโดย สหัทศน์ วชิระนภาศุล.
นนทบุรี : ไอดีซีฯ

ความงดงามของความเครียด : เส้น สี ความรู้สึก
จากอัตราการเต้นของชีพจรสู่ความงามบนผืนผ้า



ความงามของความเครียด : เส้น สี ความรู้สึก จากอัตราการเต้นของชีพจรสู่ความงามบนผืนผ้า

The Beauty of Stress: Lines Colors Feelings from Pulse Rate to the Beauty of the Fabric

ธนิกา หุตะกมล¹

ปิติวรรณ สมไทย²

ภวษา เรืองชีวิน³

บทคัดย่อ

ปัจจุบันมนุษย์ได้พบเจอกับเรื่องราวและปัญหาต่าง ๆ มากมายที่ผ่านเข้ามาในชีวิต ทั้งเรื่องราวที่ตื่น่าจดจำหรืออาจเป็นเรื่องราวที่ร้ายแรงและน่าหดหู่ เรื่องราวเหล่านั้นสามารถสร้างสภาวะทางอารมณ์แก่มนุษย์ที่แตกต่างกันออกไป ซึ่งในสังคมปัจจุบันมนุษย์ต้องเผชิญต่ออุปสรรค ปัญหา การดิ้นรน และเรื่องราวต่าง ๆ ของชีวิต ทำให้เกิดสภาวะทางอารมณ์และการสะสมก่อให้เกิดภาวะความเครียดขึ้น ซึ่งปัจจุบันประชาชนมีภาวะของความเครียดและซึมเศร้าเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องส่งผลระยะยาวที่ทำให้เกิดการฆ่าตัวตาย โดยองค์การอนามัยโลก (WHO) ระบุว่าปัจจุบัน 1 ใน 20 ของประชากรโลกกำลังป่วยเป็นโรคซึมเศร้าและป่วยซ้ำสูงถึงร้อยละ 50-70 และด้วยเหตุนี้ทางผู้วิจัยจึงเห็นถึงสภาวะดังกล่าวจึงนำความเครียดของตนมาวิเคราะห์และแปรเปลี่ยนความเครียดที่มีนำมาสร้างสรรค์ลวดลายบนสิ่งทอเพื่อให้เห็นความงามในรูปแบบของความเครียดของผู้วิจัย โดยการเก็บข้อมูลจากอัตราการเต้นของชีพจรตนเองด้วยนาฬิกา Smart Watch จำนวน 9 เดือน ในช่วงเวลาตั้งแต่ 08.30-20.30 น. ของแต่ละวัน จากการเก็บข้อมูลพบว่าอัตราการเต้นของชีพจรสามารถนำมาพัฒนาลวดลายบนสิ่งทอให้เกิดความงามทางศิลปะได้ ผลที่ได้จากความเครียดคือ การสร้างลวดลายบนผืนผ้าโดยใช้สี แดง เหลือง ส้ม และสีเทา แทนความรู้สึกของอารมณ์จากการเต้นของชีพจร และทำให้พบว่า ความเครียด สี และเส้น สามารถถ่ายทอดเป็นผลงานทางศิลปะบนผืนผ้าได้

คำสำคัญ : ความรู้สึก, เส้นและสี, ผืนผ้า

¹ นิสิตบัณฑิตศึกษา หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

² รองศาสตราจารย์, ที่ปรึกษาหลัก สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

³ ผู้ช่วยศาสตราจารย์, ดร., ที่ปรึกษาร่วม สาขาการบริหารศิลปะและวัฒนธรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

Abstract

The current humans encounter a lot of stories and problems that come through their lives, either a memorable or possibly a serious and depressing story. In those stories can create different emotional conditions for human beings, and in today's society, humans are confronted with obstacles, struggles, and stories in life, causing emotional states and accumulation to stress. Currently, it is found that people are continually experiencing increased stress and long-term effects of suicide, and for this reason, the researcher realizes the condition and analyzes their stress and transforms the stress that has been applied to create patterns on textiles to achieve beauty from their stress. The data from the pulse rate is collected with the Smart Watch for 9 months from 8.30 am to 8.30 pm each day. The result of stress is that creating patterns on the fabric using red, yellow, orange and gray colors represents the mood of the pulse and thus the stress, color and lines can be conveyed as artistic works on the fabric.

KEYWORDS: Stress, Line and Colors, Fabrics

บทนำ

การเผชิญความเครียดในยุคปัจจุบันเป็นสิ่งสำคัญในการจัดการความเครียดของคนในสังคม และด้วยสถานการณ์ต่าง ๆ ที่แต่ละบุคคลพบเจอก็ทำให้มีระดับความเครียดแตกต่างกันออกไปตามการรับรู้และความรู้สึก ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับปัจจัยความแตกต่างของแต่ละบุคคลด้วย การแก้ปัญหาหรือการกำจัดและการจัดการความเครียดเพื่อให้ตนเองรู้สึกผ่อนคลายหรือให้ความเครียดบรรเทาลงเพื่อให้กลับเข้าสู่ภาวะปกติของชีวิตนั้น ก็ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของแต่ละบุคคล อาทิ การคลายความเครียดด้วยการอ่านหนังสือ ดูหนัง ฟังเพลง เล่นดนตรี เดินห้างสรรพสินค้า หรือหาสิ่งต่าง ๆ ทำเพื่อให้ความเครียดบรรเทาลง เป็นต้น ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความชอบของแต่ละบุคคลด้วยเช่นกัน

ในภาวะปัจจุบันพบว่ามนุษย์ทั่วโลกมีการตื่นตัวและตื่นรับต่อการดำรงชีพของตน ทำให้เกิดภาวะความเครียด โดยพบว่าอัตราการความเครียดที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง จากงานวิจัยของ ควิน ดิน โต้ และ ปรีดา ทศนประดิษฐ์ (2551) พบว่า การศึกษาความชุกของความซึมเศร้าและความเครียดในนักศึกษาปีที่หนึ่งคณะแพทยศาสตร์ มหาวิทยาลัยไฮจิเมินท์ โดยใช้แบบวัดความซึมเศร้าของศูนย์ระบาดวิทยาด้านความซึมเศร้า (CES-D) ซึ่งคะแนนตัดแบ่งว่า มีความซึมเศร้ามีคะแนนมากกว่า 22 คะแนน สำหรับความเครียดวัดโดยแบบสำรวจความเครียดในนักศึกษา (SSS) กลุ่มตัวอย่าง 351 คน พบว่าร้อยละ 39.6 ของกลุ่มตัวอย่างมีความซึมเศร้า ในเครื่องความเครียด พบว่า 5 ลำดับสำคัญ

ที่เป็นสาเหตุของความเครียด คือ ลักษณะภายในของตนเอง การศึกษา สิ่งแวดล้อม ศักยภาพในการทำกิจกรรมต่าง ๆ การทำกิจกรรมในเวลาว่าง ความสัมพันธ์กับครอบครัว และกับเพื่อน งานวิจัยจะเห็นได้ว่า ความเครียดมีผลกระทบต่อสภาพร่างกายและจิตใจ เมื่อสะสมเป็นเวลานานสามารถทำให้เกิดโรคซึมเศร้าได้ในที่สุด หรือ อ้อยทิพย์ บัวจันทร์ และคณะ (2563) อ้างใน กรมสุขภาพจิต, 2560 ว่าปัจจัยที่ทำให้เกิดความเครียดมีอยู่หลายประการ ซึ่งส่งผลเสียต่อร่างกายและจิตใจ ซึ่งถ้าบุคคลที่มีความเครียดในระดับสูงบางคนอาจคิดสั้นถึงฆ่าตัวตายได้ หรือเปรียบเสมือนเพชรฆาต “ฆาตกรเงียบ” (Silent Killer) ที่สามารถบั่นทอนร่างกายและจิตใจก่อให้เกิดความสูญเสียอื่น ๆ ตามมาซึ่งปัจจัยที่ส่งผลต่อความเครียดนั้น อาทิ การปรับตัวในสังคม การเรียน ที่อยู่อาศัย เศรษฐกิจ ครอบครัว และกลุ่มเพื่อน การเตรียมความพร้อมการทำงาน ความรับผิดชอบที่มากขึ้น เป็นต้น จึงเป็นสาเหตุที่ทำให้เกิดภาวะความเครียดขึ้น

จากที่กล่าวมาข้างต้นแล้วนั้นการกำจัดความเครียดในแต่ละบุคคลก็มีวิธีที่แตกต่างกันออกไป ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับลักษณะความชอบของแต่ละบุคคลด้วย วันทนา เนาววัน และ อารมณีย์ เอี่ยมประเสริฐ, (2563) ได้สรุปการปฏิบัติเพื่อลดความเครียด โดยการฝึกเจริญสติและคลายกล้ามเนื้อ การหายใจสมาธิ การใช้เทคนิคความเงียบ การควบคุมความเครียดในการทำงานซึ่งประกอบไปด้วย การออกกำลังกาย การพักผ่อนให้เพียงพอ การพูดคุยปรึกษาปัญหากับคนใกล้ชิด การรู้จักปรับเปลี่ยนความคิด เป็นต้นที่จะสามารถช่วยลดภาวะความเครียดได้ นอกจากการจัดการความเครียดด้วยวิธีข้างต้นแล้วนั้น ในการจัดการความเครียดที่หลายคนลองใช้ก็คือการนำดนตรีและศิลปะเข้ามาช่วยในการผ่อนคลายความเครียดและการบำบัดด้วย จากการศึกษาวิจัยของ ซลิดา (2554) ได้ศึกษาวิจัยที่เกี่ยวข้องกับศิลปะและปัจจัยที่เกี่ยวข้องในศิลปะบำบัดที่มีผลต่อการลดภาวะซึมเศร้าในผู้สูงอายุ ผลการวิจัยพบว่า การออกแบบสื่อศิลปะบำบัดเพื่อลดภาวะซึมเศร้าในผู้สูงอายุ ก่อนพบแพทย์ สามารถลดภาวะซึมเศร้าระดับต้นในผู้สูงอายุได้ ผลการออกแบบกล่องระบายใจ ผู้สูงอายุมีความพึงพอใจในระดับมาก ส่วนผลการออกแบบสื่อศิลปะบำบัดกิจกรรมระบายสี กิจกรรมวาดหน้าตนเอง กิจกรรมสร้างภาพจากภายในใจ กิจกรรมกล่องแห่งความสุข ผู้สูงอายุมีระดับความพึงพอใจในระดับมากที่สุด หรือ สายอักษร รักคง, (2563) กล่าวว่า จากสภาวะการณ์ในปัจจุบัน วิถีชีวิตมนุษย์ย่อมมีโอกาสพบกับความเสี่ยง ความสูญเสีย ความสะเทือนใจที่ได้รับจากประสบการณ์ในชีวิตที่ยากเกินกว่าจะคาดเดาซึ่งก่อให้เกิดความเครียด ความกดดันต่อจิตใจ ทำให้พบว่าในปัจจุบันมีผู้ป่วยภาวะทางจิตเพิ่มขึ้นเป็นจำนวนมาก รวมถึงตัวผู้วิจัยด้วย จึงได้ใช้ศิลปะบำบัดด้วยวิธีการผ่อนคลายและปลดปล่อยในลักษณะของการสร้างสรรค์ผลงานในเชิงศิลปะต่าง ๆ อาทิ การวาด การปั้น การติด ถักทอเส้นใย เป็นต้น โดยพบว่า การแสดงออกเชิงสร้างสรรค์ในกระบวนการดังกล่าวสามารถปรับสมดุลทางอารมณ์ได้ดีในบุคคลที่มีสภาวะอาการทางจิต ช่วยให้บุคคลรู้เท่าทันอารมณ์ต่าง ๆ และสามารถควบคุมอารมณ์ได้ดีขึ้น เสริมสร้างสมาธิ และสามารถลดความตึงเครียดได้ หรือ สุนันทา ผาสมวงศ์, (2562) ได้กล่าวถึงงานวิจัยหัวข้อ สภาวะของความทุกข์ (การบำบัดจิต) เป็นงานวิจัยที่มีเนื้อหาสะท้อนทัศนคติของผู้สร้างสรรค์ที่มีต่อประสบการณ์อันเลวร้ายจากการพลัดพรากจากบุคคลอันเป็นที่รักยิ่งในชีวิต เป็น

เวลาอันยาวนาน ถ่ายทอดอารมณ์ผ่านทัศนธาตุ เส้น ที่มีลักษณะหมุนวน ทับซ้อน คล้องเกี่ยวพัน ราวกับเป็นสายใยผูกมัด ยึดเหนี่ยว ดึงรั้งความรู้สึกให้ตรึงไว้ ก่อให้เกิดรูปทรง คล้ายอวัยวะมนุษย์ รูปทรงที่สะท้อนความเป็นเพศสภาพ ที่ราวจะแข็งแรงแต่ก็เปราะบาง ผันแปรตามห้วงของอารมณ์ และความรู้สึก ซึ่งสิ่งที่ปรากฏนั้นเรียกว่า “ความทุกข์” ดังนั้นเมื่อสร้างสรรค์ผลงานผ่านทัศนศิลป์ ด้วยกระบวนการนี้ ทำให้มีความรู้สึกกระบายซึ่งความทุกข์ ความอัดอั้น เกิดซึ่งความสุข ผ่อนคลาย ดังนั้น ศิลปะสำหรับผู้วิจัยนั้นคือพลังที่บำบัดจิตใจ เปลี่ยนซึ่งความเครียดให้กลายเป็นความงาม และความรู้สึกทุกข์ให้กลายเป็นความสุขได้ด้วยศิลปะบำบัดนั่นเอง เนื่องจากความเครียดหรือโรคซึมเศร้า นั้นสามารถแสดงออกมาจากทางอารมณ์จิตใจ และในทางพฤติกรรมทางร่างกาย อาทิ การเหม่อลอย การแยกตัวจากสังคม อารมณ์โมโหร้าย หรือเจ็บขลิ้ม เป็นต้น นอกจากพฤติกรรมที่ปรากฏออกมาแล้วนั้น ภาวะเครียดหรือซึมเศร้าก็ยังสามารถแสดงออกจากร่างกาย ความดันโลหิต คลื่นสมอง หรือ การเต้นของชีพจรได้อีกด้วย

ความเครียดนั้นสามารถแสดงออกมาผ่านพฤติกรรมของมนุษย์ ที่เห็นและพบได้บ่อย อาทิ คำพูด น้ำเสียง การเจ็บขลิ้ม การเก็บตัว การแปลกแยกจากสังคม พฤติกรรมก้าวร้าว อารมณ์รุนแรง อ่อนไหว ทำร้ายตัวเองหรือคนรอบข้าง จนไปถึงการฆ่าตัวตาย เป็นต้น นอกจากความเครียดจะแสดงออกมาทางพฤติกรรมแล้วนั้นยังสามารถแสดงออกมาได้จากทางความดัน คลื่นไฟฟ้าที่สมอง การเปลี่ยนแปลงอุณหภูมิของร่างกาย หรือแม้แต่อัตราการเต้นของชีพจรได้ด้วยเช่นกัน อัตราการเต้นของชีพจรในผู้ชายและผู้หญิงจะมีค่าที่แตกต่างกันทั้งนี้ขึ้นอยู่กับระดับ ฮอริโมน และค่ามวลต่าง ๆ ของร่างกาย ซึ่งอัตราการเต้นของชีพจรโดยค่าเฉลี่ย จะอยู่ที่ 70-72 ครั้งต่อนาที โดยในปัจจุบันนี้มีเทคโนโลยีในการตรวจวัดความดันโลหิตหรือแม้แต่กระทั่งการวัดอัตราการเต้นของชีพจรนอกจากเครื่องวัดในโรงพยาบาลแล้วนั้น คือ นาฬิกา Smart Watch ซึ่งมีรูปแบบในการตรวจวัดระหว่างวันที่สามารถเก็บรวบรวมข้อมูลในแต่ละวันได้ ซึ่งเป็นเทคโนโลยีที่คนในปัจจุบันให้ความสนใจในการสวมใส่เพื่อตรวจเช็คสุขภาพของตนเองได้ในเบื้องต้นอีกด้วย

จากข้อมูลเบื้องต้นเนื่องจากตัวผู้วิจัยมีภาวะความเครียดสะสมเป็นระยะเวลานานและก่อให้เกิดภาวะโรคซึมเศร้าตามมาจึงได้หาทางบำบัดให้ตนหายจากภาวะเครียดและซึมเศร้านั้นด้วยวิธีการต่าง ๆ อาทิ การพบจิตแพทย์ การกำหนดลมหายใจ การเปลี่ยนทัศนคติ การเปลี่ยนสถานที่ในการใช้ชีวิต การเปลี่ยนเพื่อนหรือสังคม เป็นต้น แต่ยังไม่ได้นำศิลปะมาใช้ในการบำบัด ทางผู้วิจัยจึงตัดสินใจนำงานทางด้านศิลปะมาปรับใช้เพื่อจัดการความเครียดและนำมาสร้างเป็นงานวิจัยในครั้งนี้เพื่อแปลเปลี่ยนความเครียด ซึมเศร้า ให้กลับมาสู่ภาวะปกติ โดยวิเคราะห์และเก็บรวบรวมข้อมูลภาวะความเครียดโดยการจับภาวะการเต้นของชีพจร โดยใช้นาฬิกา Smart Watch เมื่อเก็บรวบรวมผลที่ได้แล้วนำมาวิเคราะห์และนำมาสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะเพื่อแปรเปลี่ยนความเครียดสู่ความงามต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาและเข้าใจภาวะความเครียดที่นำไปสู่โรคซึมเศร้าและวิเคราะห์ผลของความเครียดที่ส่งผลกระทบต่อสภาพจิตใจเพื่อเชื่อมโยงไปสู่การบำบัด
2. เพื่อศึกษามาระการเต้นของชีพจร โดยเก็บข้อมูลจากนาฬิกา Smart Watch เป็นเวลา 9 เดือน โดยการนำผลของเส้นที่เกิดขึ้นจากการเต้นของชีพจรมาวิเคราะห์และคัดสรรเส้นที่ส่งผลให้เกิดความงามและนำไปสู่ลวดลายของผ้าทอ
3. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานการทอผ้าที่ได้จากการเก็บข้อมูลจากความเครียด โดยการใช้เส้นจากการเต้นของชีพจรนำเสนอในรูปแบบของความงามที่เกิดจากศิลปะของผ้าทอ

วิธีการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้จัดทำขึ้นเพื่อศึกษาแนวทางการสร้างงานศิลปะที่ได้จากภาวะความเครียดของผู้วิจัยที่มีอายุช่วงอายุ 30-40 ปี ใช้การวิจัยแบบเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยการเก็บข้อมูลจากการเก็บค่าการวัดการเต้นของชีพจรในแต่ละวัน โดยใช้นาฬิกา Smart Watch ในช่วงเวลาทำงานจำนวนทั้งสิ้น 9 เดือน ร่วมกับการวิจัยโดยวิธีพรรณนาวิเคราะห์ (Descriptive Analysis) เพื่อศึกษาและทำความเข้าใจภาวะอารมณ์ของความเครียดที่ได้จากการเก็บข้อมูลนำมาวิเคราะห์เพื่อนำมาสร้างสรรคงานทางศิลปะในการทอผืนผ้าโดยผ่านเส้นด้ายและสีที่ได้นำมาสร้างสรรคซึ่งการวิจัยครั้งนี้นำเสนอวิธีการดำเนินการศึกษาตามหัวข้อดังต่อไปนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรกลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้วิจัยที่มีอายุ 30-40 ปี อาชีพพนักงานมหาวิทยาลัย (อาจารย์)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการเก็บอัตราการเต้นของชีพจรที่ใช้คือนาฬิกา Smart Watch โดยเก็บรวบรวมข้อมูลตั้งแต่วันที่ 08.30-20.30 น. รวมระยะเวลาทั้งสิ้น 9 เดือน

3. การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

4. การเก็บรวบรวมข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

5. ระยะเวลาการเก็บรวบรวมข้อมูล

6. การสร้างสรรคงานศิลปะจากการทอผ้าที่ได้ผลการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผลการวิจัย

ผลจากการเก็บรวบรวมข้อมูลอัตราการเต้นชีพจรของผู้วิจัย จำนวนทั้งสิ้น 9 เดือน พบว่าอัตราการเต้นของชีพจรในแต่ละวันมีอัตราการเปลี่ยนแปลงในภาวะของอารมณ์แตกต่างกันออกไป ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสิ่งเร้าภายนอก และภายในจิตใจในแต่ละช่วงเวลาระหว่างวัน โดยตัวอย่างข้อมูลอัตราการเต้นของชีพจรดังแสดงในภาพดังนี้

เดือน เมษายน 2561																														
เวลา	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
8	84	81	76	82	76	63	69	65	70	54	59	65	71	65	67	75	82	65	80	82	105	65	100	85	85	91	85	94	70	74
8.3	76	85	80	62	88	75	67	71	66	78	85	78	65	69	80	67	82	74	75	79	69	67	82	76	84	85	83	85	85	84
9	82	85	90	82	79	68	69	68	77	93	65	72	85	77	82	80	95	96	82	75	82	101	85	82	83	73	63	81	77	79
9.3	79	76	91	71	82	68	71	66	76	75	79	78	92	83	72	80	76	69	79	89	74	74	83	67	79	83	90	79	72	82
10	71	71	84	89	80	75	65	69	100	89	83	71	57	82	85	88	81	83	69	80	124	79	85	62	77	79	79	73	80	72
10.3	95	82	84	90	81	83	87	110	78	72	78	64	57	95	80	63	81	97	69	79	88	78	91	100	81	80	74	71	105	83
11	90	85	79	81	71	84	68	90	78	88	92	77	82	73	77	79	91	90	70	67	73	68	87	75	86	68	90	82	92	93
11.3	81	83	83	77	79	55	75	85	82	82	85	61	80	64	86	78	85	81	62	80	108	66	81	85	79	77	91	71	78	46
12	77	76	98	82	91	67	105	97	92	73	66	76	66	80	94	98	76	78	74	77	102	83	79	74	71	93	89	69	76	79
12.3	108	89	110	77	91	62	83	79	64	92	86	79	77	92	90	82	80	80	87	81	103	77	79	68	99	78	85	71	87	66
13	95	93	95	79	76	84	85	85	87	69	78	72	132	88	87	74	84	94	97	99	91	80	74	74	66	71	70	63	79	88
13.3	81	95	98	83	100	55	89	74	85	87	85	79	76	84	84	87	81	84	78	75	78	81	96	108	68	81	85	68	68	89
14	86	89	76	64	62	67	74	78	77	93	75	75	75	80	82	109	84	76	66	70	80	77	86	90	83	64	94	66	74	75
14.3	90	95	86	75	98	62	78	81	102	86	71	61	104	87	86	96	97	105	91	65	81	95	78	84	90	73	75	80	89	70
15	88	86	87	69	59	69	75	85	88	71	67	62	81	77	75	87	91	80	65	60	100	83	68	86	84	90	85	72	88	82
15.3	65	73	95	88	81	76	79	80	88	76	75	63	86	68	74	80	84	80	72	59	96	86	77	81	79	66	72	79	88	78
16	74	78	74	80	77	101	72	74	62	72	73	84	80	62	71	79	77	73	83	70	79	85	69	88	52	90	85	83	71	83
16.3	82	94	68	102	77	75	95	74	79	56	70	70	66	79	86	106	65	71	92	85	76	92	81	79	76	76	94	84	84	83
17	95	80	98	87	74	72	118	82	88	91	92	77	94	72	71	72	76	67	85	80	85	76	103	97	95	84	77	78	82	85
17.3	79	81	85	71	78	70	79	79	73	77	92	75	89	79	94	85	81	72	80	85	77	81	74	92	83	84	66	77	80	82
18	85	89	107	83	102	79	80	65	72	86	82	89	78	89	88	103	71	67	83	87	65	63	82	85	78	91	74	81	73	93
18.3	77	115	120	61	150	70	85	79	70	65	86	82	78	65	86	124	65	93	109	98	79	72	95	86	75	71	76	84	54	79
19	92	98	105	83	80	63	81	65	80	76	74	79	85	92	75	96	92	109	98	118	95	92	98	90	79	79	78	80	95	87
19.3	106	97	98	67	80	78	100	78	76	92	95	83	78	98	92	85	88	124	84	94	86	115	96	98	87	81	81	84	74	87
20	93	85	86	81	85	73	77	73	74	76	83	89	76	105	85	69	76	96	65	82	85	93	100	95	92	98	93	95	83	85

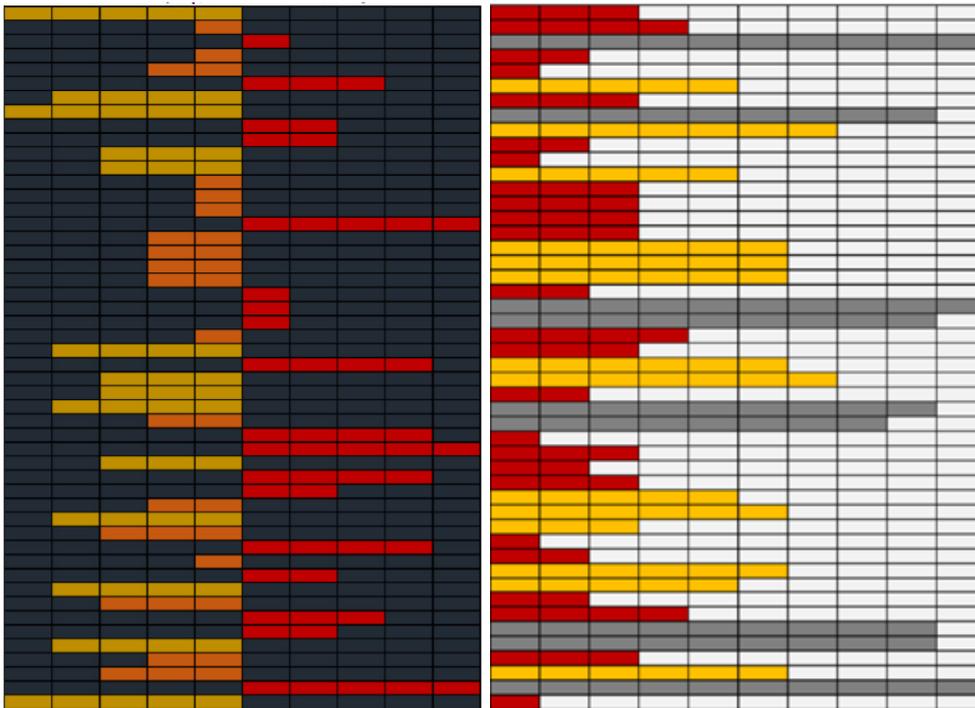
ภาพที่ 1 ตัวอย่างแสดงการเก็บข้อมูลการเต้นของชีพจรในเดือนเมษายน 2561

เดือน พฤษภาคม 2561																																
เวลา	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	
8	77	77	82	82	79	78	87	86	90	74	77	65	79	85	83	65	100	82	68	69	76	79	96	93	87	82	82	76	89	95	65	
8.3	81	79	85	86	82	64	95	83	82	73	74	64	85	79	85	78	80	104	84	74	79	73	81	98	82	71	77	79	95	87	75	
9	65	85	83	84	71	83	83	79	82	89	82	62	80	83	76	85	84	77	81	79	83	88	84	75	84	77	75	82	88	82	89	
9.3	93	82	78	73	102	68	84	75	86	76	75	72	81	77	78	92	86	81	84	72	89	81	87	82	92	82	71	85	76	76	93	
10	63	92	73	77	84	66	95	83	75	86	76	70	81	82	89	79	70	91	79	94	95	80	96	89	98	72	79	92	78	77	79	
10.3	66	95	75	87	87	72	84	84	84	94	80	45	85	72	72	76	90	85	71	76	65	87	96	93	94	75	92	88	82	77	82	
11	71	89	81	95	99	65	87	76	83	90	82	83	103	92	92	93	83	81	85	86	83	97	88	77	78	84	80	86	69	79	76	
11.3	70	76	92	87	84	82	103	82	69	97	82	73	86	87	85	91	73	79	91	98	82	80	103	91	97	74	68	92	71	80	67	
12	62	69	78	84	67	70	82	82	71	102	82	92	76	76	76	84	94	64	91	74	77	78	87	104	82	72	79	67	64	85	68	
12.3	80	80	69	95	92	94	78	93	66	79	76	78	79	77	77	68	75	82	85	86	91	76	88	80	87	76	88	88	69	77	84	
13	81	88	85	83	79	78	88	81	71	81	79	100	81	95	95	87	64	103	78	75	75	82	100	93	85	86	89	88	77	73	71	
13.3	73	80	75	85	69	87	94	67	58	74	82	85	79	92	72	94	75	79	97	71	66	80	84	97	77	76	80	88	75	71	74	
14	83	73	76	83	93	80	79	80	83	88	83	70	74	59	59	89	94	75	92	76	83	56	83	70	70	99	75	71	106	81	78	
14.3	85	72	77	78	71	80	91	87	78	69	75	82	75	72	72	85	69	71	89	93	64	63	78	77	68	92	72	76	95	116	80	
15	82	84	69	68	98	82	74	90	62	77	88	92	65	101	101	71	95	74	90	76	71	94	79	87	72	85	77	90	73	86	65	
15.3	80	80	61	71	85	78	64	89	77	74	80	70	57	86	86	90	89	69	77	86	76	84	60	66	72	79	77	66	80	83	88	
16	77	86	78	64	81	81	71	62	77	74	73	76	91	84	84	75	80	70	99	86	92	74	74	64	73	65	93	90	76	91	67	61
16.3	168	75	78	64	65	68	91	72	77	70	70	90	60	72	72	91	78	66	100	60	88	80	88	77	73	76	87	70	75	70	75	
17	97	88	76	83	113	115	72	64	69	98	77	83	76	89	89	69	82	70	88	74	75	92	71	102	86	64	65	87	97	74	89	
17.3	85	85	88	90	107	74	72	79	72	77	81	72	75	71	71	94	79	79	76	76	81	89	75	75	68	65	75	71	67	92	79	
18	80	75	70	74	81	82	68	69	89	78	80	74	68	80	80	79	81	62	69	77	76	65	77	85	82	124	83	74	76	88	78	
18.3	87	86	98	75	86	86	73	75	77	85	73	75	76	75	83	81	75	81	107	78	73	90	70	80	87	82	91	89	87	84	64	
19	92	78	65	67	73	73	82	92	79	91	77	81	79	83	82	70	79	85	114	119	75	76	76	84	61	99	92	61	68	85	77	
19.3	104	100	75	80	89	80	83	91	91	80	66	82	90	90	97	114	80	90	101	85	79	84	85	60	77	76	80	73	75	84	95	
20	98	92	74	75	76	76	73	78	82	69	68	87	77	95	71	79	86	90	91	66	80	89	90	82	85	73	83	90	78	74	75	

ภาพที่ 2 ตัวอย่างแสดงการเก็บข้อมูลการเดินของชีพจรในเดือนพฤษภาคม 2561

จากภาพการเก็บข้อมูลตัวอย่างอัตราการเดินชีพจรของผู้วิจัยนั้น มีการเก็บข้อมูลโดยใช้นาฬิกา Smart Watch ใช้ในการเก็บข้อมูลในแต่ละวันโดยเก็บตั้งแต่เวลา 08.30-20.30 น. โดยเก็บข้อมูลทุก ๆ ครึ่งชั่วโมง รวมระยะเวลาทั้งสิ้น 9 เดือน จากการเก็บข้อมูลอัตราการเดินของชีพจรต่ำสุดมีค่าการเดินของชีพจรอยู่ที่ 48 ครั้งต่อนาที และค่าที่สูงที่สุดมีค่าอยู่ที่ 163 ครั้งต่อนาที ทั้งนี้อัตราการเดินชีพจรของบุคคลทั่วไปมีอัตราการเดินอยู่ที่ 70-72 ครั้งต่อนาที ซึ่งเป็นตัวเลขการเดินของชีพจรปกติของมนุษย์ เมื่อเปรียบเทียบแล้วอัตราการเดินชีพจรของผู้วิจัยมีอัตราการเดินที่ผิดปกติต่างจากคนทั่วไป โดยจะมีค่าการเดินที่ต่ำกว่ามาตรฐาน และสูงกว่ามาตรฐาน ซึ่งมีผลมาจากภาวะความเครียดในแต่ละช่วงเวลาของการดำเนินชีวิต ดังนั้นเมื่อผู้วิจัยเก็บข้อมูลการเดินของชีพจรครบทั้ง 9 เดือนแล้วจึงนำมาวิเคราะห์เพื่อแปลเปลี่ยนจากข้อมูลความเครียดให้เกิดผลงานทางศิลปะต่อไป โดยวิเคราะห์ผลดังนี้ สีที่ได้จากความเครียดของผู้วิจัย เปรียบได้เป็นสีแดง สีเหลือง และสีน้ำเทา โดยแทนการใช้ในทิศทางของเส้นด้ายพุ่ง ที่แปลความหมายคือการมีสิ่งรอบข้างหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ เข้ามากระทบต่อจิตใจ ร่างกาย และความคิด ที่ส่งผลต่อการเดินของชีพจร โดยเรื่องราวต่าง ๆ เปรียบเสมือนสีที่แตกต่างกันออกไป จากการวิเคราะห์ผลจากการเก็บข้อมูลมาสู่

การสร้างสรรคงานศิลปะจากการทอผ้า โดยมีการกำหนดของเส้นด้ายยืนที่มีสีขาวแทนชีวิตที่ไม่ได้ถูกการแต่งแต้มจากสิ่งเร้า หรือสิ่งที่เข้ามากระทบต่อจิตใจและร่างกายเปรียบเสมือนผ้าขาวในวัยเด็ก และเส้นด้ายยืนสีดำ แทนความรู้สึกถึงความเครียด มีสิ่งเร้าแทรกซึมเข้ามาสู่ร่างกายและจิตใจ จากภาวะความกดดันทางสังคมสะสมก่อให้เกิดภาวะความเครียดและความหม่นหมองตามมาในชีวิต โดยมีการออกแบบภาพร่างในรูปแบบของการทอผ้าที่ 3



ภาพที่ 3 แสดงตัวอย่างภาพร่างลวดลายโดยใช้ด้ายยืนสีดำ
และสีขาวจากการเก็บอัตราการเต้นของชีพจร

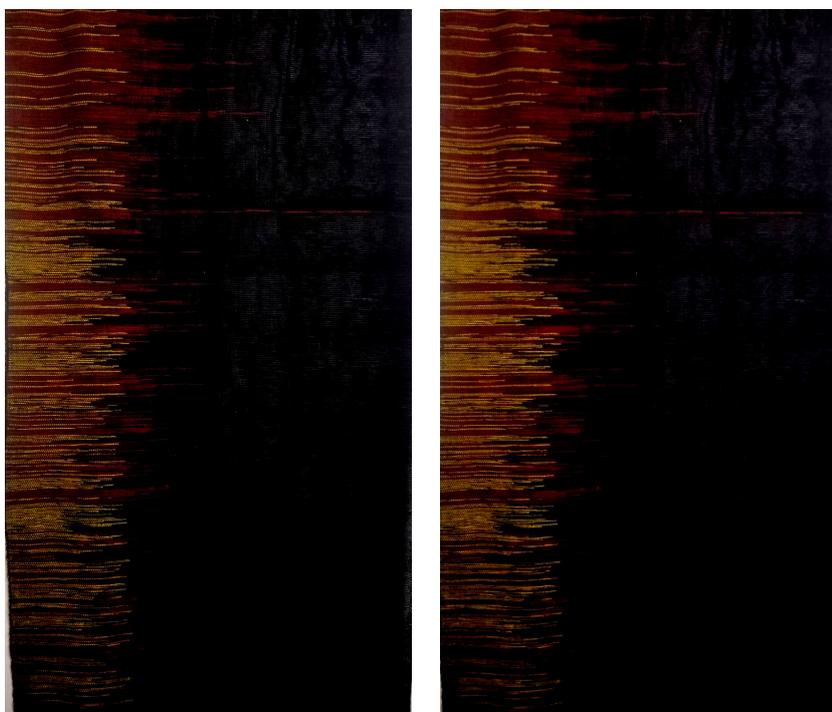
อภิปรายและสรุปผลการวิจัย

1. การใช้นาฬิกา Smart Watch มีการเปรียบเทียบค่าความเที่ยงตรงอัตราการเต้นของชีพจรกับเครื่องวัดมาตรฐานที่ใช้ในโรงพยาบาล พบว่า ค่าที่ได้จากอัตราการเต้นของชีพจรมีค่าไม่แตกต่างกัน เมื่อเปรียบเทียบกันในช่วงเวลาเดียวกัน จึงนำมาใช้ในการเก็บรวบรวมการเต้นของชีพจรเป็นเวลาทั้งสิ้น 9 เดือน
2. จากการเก็บรวบรวมข้อมูลอัตราการเต้นของชีพจรของผู้วิจัยด้วยนาฬิกา Smart Watch จำนวน 9 เดือน พบว่า ในช่วงที่มีการเก็บข้อมูลผู้วิจัยมีภาวะความเครียดและซึมเศร้า โดยภาวะปกติ

ของอัตราการเต้นของชีพจรของคนปกติ อยู่ที่ 70-72 ครั้งต่อนาที ซึ่งอัตราการเต้นของชีพจรที่ต่ำกว่ามาตรฐานของผู้วิจัยมีค่าเฉลี่ย อยู่ที่ 65 ครั้งต่อนาที และเกณฑ์ที่สูงกว่ามาตรฐานอยู่ที่ 117 ครั้งต่อนาที ซึ่งค่าที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลมีผลมาจากความเครียดของผู้วิจัย

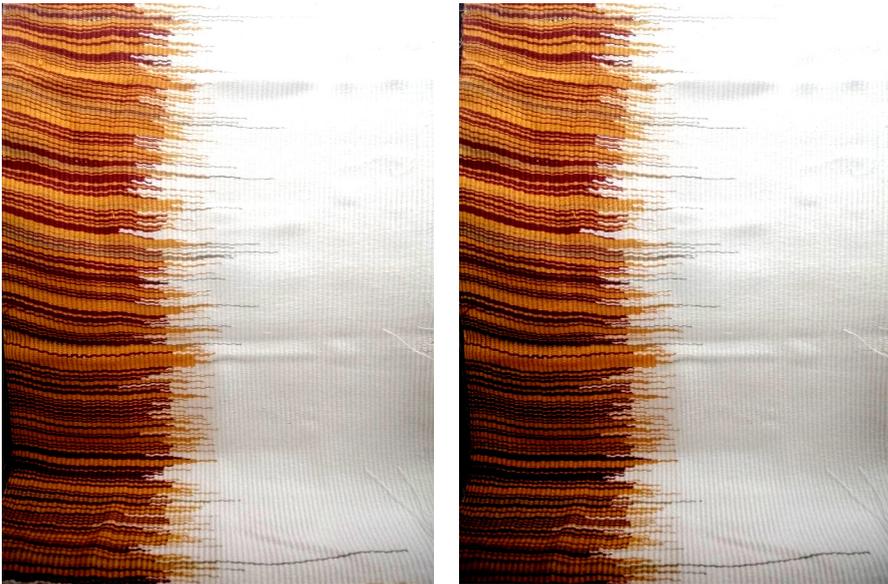
3. จากการวิเคราะห์ค่าที่ได้จากอัตราการเต้นของชีพจร โดยแบ่งช่วงของอัตราการเต้นชีพจร 2 ช่วงด้วยกัน โดยผู้วิจัยสามารถแบ่งสีออกเป็น 2 สีแทนค่าการเต้นของชีพจร คือ สีเหลือง มีค่า 0-100 ที่แสดงถึงภาวะชีวิตปกติ สีแดง แทนค่าตั้งแต่ 100 ขึ้นไป ที่แสดงถึงความไม่ปลอดภัยต่อชีวิต โดยแปรเปลี่ยนค่าอัตราการเต้นของชีพจรจากความเครียดให้เป็นการศิลปะผ่านการทอให้เกิดลวดลาย โดยใช้การขึ้นเส้นด้ายยืนเป็นสีดำดังภาพที่ 4

4. จากการวิเคราะห์ค่าที่ได้จากอัตราการเต้นของชีพจร โดยแบ่งช่วงของอัตราการเต้นชีพจร 3 ช่วงด้วยกัน โดยผู้วิจัยสามารถแบ่งสีออกเป็น 3 สีแทนค่าการเต้นของชีพจร คือ สีแดง มีค่า 0-60 ที่แสดงถึงภาวะที่บ่งบอกถึงอันตราย สีเหลือง แทนค่าตั้งแต่ 61-100 ขึ้นไป ที่แสดงถึงความสภาวะปกติ และสีเทา แทนค่าตั้งแต่ 101 ขึ้นไป แสดงถึงการมีชีวิตอยู่ในภาวะเครียดสะสม โดยแปรเปลี่ยนค่าอัตราการเต้นของชีพจรจากความเครียดให้เป็นการศิลปะผ่านการทอให้เกิดลวดลายโดยใช้การขึ้นเส้นด้ายยืนเป็นสีดำดังภาพที่ 4



ภาพที่ 4 ภาพแสดงการเก็บอัตราการเต้นของชีพจรแปรเปลี่ยนเป็นลวดลายบนสิ่งทอด้วยการขึ้นเส้นด้ายยืนสีดำ

จากภาพที่ 4 แสดงการออกแบบให้เกิดความงามบนผืนผ้าที่ได้จากการเก็บข้อมูลอัตราการเต้นของชีพจรทั้งสิ้น 9 เดือน ตั้งแต่เวลา 8.30-20.30 น. นั้นทำให้ผู้วิจัยได้วิเคราะห์จากข้อมูลตัวเลขจากการเก็บอัตราการเต้นของชีพจร พบว่า ความเครียดของผู้วิจัยส่งผลต่ออัตราการเต้นของชีพจรที่ต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐาน จากคนทั่วไป จึงนำค่าที่ได้มาแปลความหมายในเชิงการออกแบบลวดลายบนสิ่งทอ โดยค่าตัวเลขที่ได้จากการเก็บข้อมูลอัตราการเต้นของชีพจร ตั้งแต่ 0-100 ภาวะของการดำรงชีพที่ปกติ และ 101 ครั้งต่อนาทีขึ้นไป เป็นภาวะที่อันตรายต่อความเครียดที่ส่งผลต่อการเต้นของชีพจร



ภาพที่ 5 ภาพแสดงการเก็บอัตราการเต้นของชีพจรแปรเปลี่ยนเป็นลวดลายบนสิ่งทอ ด้วยการขึ้นเส้นด้ายยืนสีขาว

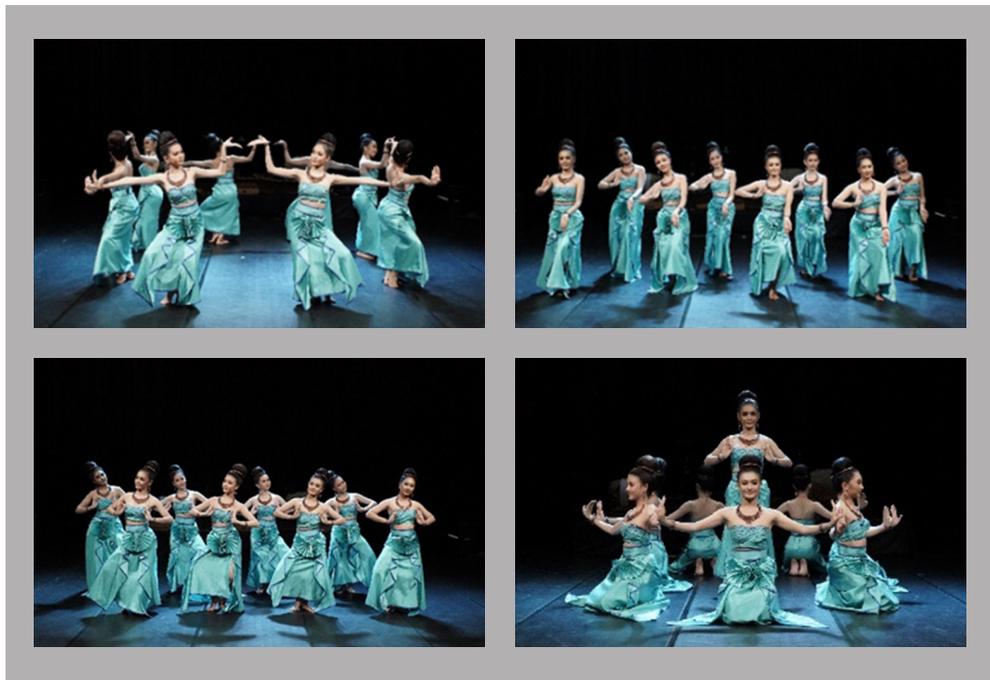
จากภาพที่ 5 การเก็บชีพจรระหว่างช่วงเวลา 08.30-20.30 น. เป็นเวลาทั้งสิ้น 9 เดือน โดยพบว่าอัตราการเต้นของชีพจร มีอัตราการเต้นที่ต่ำกว่ามาตรฐาน ซึ่งและสูงกว่ามาตรฐาน โดยการแทนค่าสีโดยให้สีแดงแทนค่าความรู้สึกที่อันตรายเสี่ยงต่อการดำรงตนอยู่ โดยแทนค่าของชีพจร ตั้งแต่ 0-60 ครั้งต่อนาที สีเหลือง แทนค่าความปลอดภัยของการดำรงตนอยู่ หรือชีวิตที่ปกติ โดยมีค่าที่ 61-100 ครั้งต่อนาที และสีเทา ภาวะการตื่นตระหนก แต่สามารถดำรงตนอยู่ได้ โดยอัตราการเต้นของชีพจรอยู่ที่ 101 ครั้งขึ้นไป

จากการเก็บรวบรวมข้อมูลจากอัตราการเต้นของชีพจรในช่วงระหว่างวันของผู้วิจัย จากการสรุปผลที่ได้ ไม่ว่าจะเป็นการเต้นของชีพจรที่ต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐานและสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานก็สามารถบ่งบอกได้ว่าความเครียดสามารถส่งผลต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์ทั้งในส่วนของร่างกายและจิตใจ แต่ไม่ว่าการดำรงชีวิตของมนุษย์จะเกิดขึ้นอย่างไร ความเครียดก็ยังสามารถปรับเปลี่ยนอารมณ์และความรู้สึกของมนุษย์ได้ไม่มากนักน้อย หากแต่ว่าบุคคลนั้นจะสามารถกำจัดความเครียด

ออกมาในรูปแบบใด สามารถมีมุมมองและหาแนวทางการกำจัดและแก้ปัญหาของตนเองได้ ใ้ส่วนของผู้วิจัยเล็งเห็นว่า ความเครียดนั้นสามารถกำจัดออกมาในรูปแบบของงานศิลปะ ที่สามารถถ่ายทอดออกมาในรูปแบบของการสร้างสรรค์ลวดลายเป็นผลงานการทอผ้า การสร้างลวดลายให้รู้สึกผ่อนคลายและแปรเปลี่ยนให้เกิดความงามบนผืนผ้าได้

เอกสารอ้างอิง

- กฤติยา แก้วมณี และเฟื่องอรุณ ปรีดีติติก. (2563.) แนวทางการจัดกระบวนการเรียนรู้เพื่อแก้ปัญหาความเครียดด้านการเรียนของนักเรียนมัธยมศึกษาในกรุงเทพมหานคร. *An Online Journal of Education*, 15(1), OJED1501004-12.
- จรัสพิมพ์ วังเย็น. (2556.) สุนทรียศาสตร์ (aesthetics) มุมมองความคิดนักออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอ. *วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม (The Journal of Social Communication Innovation)*, 1(1), 66-72.
- วันทนา เนาว์วัน และอารมณีย์ เขี่ยมประเสริฐ. (2563.) การจัดการความเครียดและปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการคุณภาพชีวิตในการทำงาน. *Journal of Management Science Review*, 22(1), 223-232.
- สายอักษร รักคง. (2563.) การเยียวยาสภาวะทางจิตด้วยศิลปะบำบัด. *วารสารศิลป์พีระศรี*, 7(2), 65-84.
- สุนันทา ผาสมวง ค. (2562.). สภาวะของความทุกข์ (ศิลปะ บำบัด). *มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี*, 10(2), 42-57.
- อนุชา ทัพยอม. (2563.) ผลกระทบของความสามารถในการจัดการความเครียดและทักษะการติดต่อสื่อสารระหว่างบุคคลต่อประสิทธิภาพการทำงานของนักบัญชี. *Executive Journal*, 40(1), 31-43.
- Buajun, A., Chotchai, T., Phadungphol, S., Taearak, K., and Songsri, C. (2020). ความเครียดและวิธีเผชิญความเครียดของนักศึกษาสาธารณสุข. *Journal of Graduate MCU khonkaen Campus*, 7(2).
- Do, Q. D., and Tasanapradit, P. (2008). Depression and Stress among the First Year Students in University of Medicine and Pharmacy, Hochiminh city, Vietnam. *ความซึมเศร้าและความเครียดในนักศึกษาปีที่หนึ่งใน คณะแพทยศาสตร์ มหาวิทยาลัยโฮจิมินห์ ประเทศเวียดนาม*. *Journal of Health Research*, 22(Suppl.), 1-4.



การสร้างสรรคนาฏศิลป์จากข้อมูลประวัติศาสตร์ เมืองศรีพโล¹

The Creation of Dance Performance From the Historical Evidences of Sriphalo

นพพล จำเริญทอง²

บทคัดย่อ

บทความวิจัยฉบับนี้เป็นการนำเสนอผลการสร้างสรรคจากงานวิจัยเรื่อง การสร้างสรรคนาฏศิลป์ จากข้อมูลประวัติศาสตร์ เมืองศรีพโล การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรคการแสดงนาฏศิลป์ ไทยรูปแบบระบำจากแหล่งประวัติศาสตร์ภาคตะวันออก เมืองศรีพโลโดยการใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิง คุณภาพและการสร้างสรรคทางนาฏศิลป์ ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลและเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสารและ ผลงานทางวิชาการ การสัมภาษณ์และการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการวิจัยภาคสนามแหล่งโบราณคดี โบราณวัตถุ พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติปราจีนบุรีและพิพิธภัณฑสถานชุมชนวัดศรีพโลทัย จังหวัดชลบุรีแล้ว นำผลการศึกษาประวัติศาสตร์โบราณคดีเมืองศรีพโลเป็นข้อมูลในการสร้างสรรคระบำ ผลการวิจัย พบว่าเมืองศรีพโลในอดีตเป็นเมืองท่าเล็ก ๆ ติดชายฝั่งทะเล มีประวัติทางโบราณคดีที่ได้รับอิทธิพล ตั้งแต่ตั้งสมัยทวารวดี ขอม สุโขทัยจนกระทั่งสมัยอยุธยาตอนปลาย ผู้วิจัยกำหนดจินตภาพของการ แสดงให้ตัวละครหรือผู้แสดงนั้นเป็นผู้หญิงซึ่งเป็นสัญลักษณ์จากตุ๊กตาเสียบกาล โดยกำหนดโครงสร้าง ของระบำไว้ 4 ช่วงได้แก่ ช่วงก่อร่างสร้างเมือง ช่วงการเผยแพร่พุทธศาสนา ช่วงความเชื่อในเทพเจ้า และช่วงรุ่งเรืองการค้าขาย โดยใช้ลักษณะทางภูมิศาสตร์ โบราณสถาน โบราณวัตถุ พระพุทธรูป เทวรูปและทำรำจากระบำชาติพันธุ์ตามชนบ ผู้วิจัยค้นพบทำรำใหม่จำนวน 3 ทำคือ จีบละไว้ จีบ คู่ทอง และทำรำพระคเณศชูงวง เครื่องแต่งกายได้แรงบันดาลใจตามศิลปะแบบสุโขทัยโดยเลือกใช้ ีทรงผมแบบมวยสูง ผ้ารัดอก ผ้าถุงชั้นในยาวกรอมเท้าสีเขียวเข้าตามสีเครื่องเคลือบดินเผา เครื่อง ประดับได้รับแรงบันดาลใจจากสำริดที่ขุดพบสมัยอยุธยา ดนตรีประกอบการแสดงเป็นทำนองเพลง ที่ประพันธ์ใหม่โดยอ้างอิงแนวคิดการประพันธ์เพลงจากเพลงชุดระบำโบราณคดีของกรมศิลปากร บรรเลงด้วยวงปี่พาทย์ไม้นวมตามข้อมูลทางประวัติศาสตร์และวัตถุประสงคที่ตั้งไว้

คำสำคัญ : นาฏศิลป์สร้างสรรค, เมืองศรีพโล, ระบำศรีพโล

¹ งานวิจัยทุนอุดหนุนการผลิตผลงานทางวิชาการจากเงินรายได้ของคณะดนตรีและการแสดง มหาวิทยาลัยบูรพา ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2562

² อาจารย์ประจำสาขาวิชาดนตรีและการแสดง คณะดนตรีและการแสดง มหาวิทยาลัยบูรพา



Abstract

This article is part of research entitled “The Creation of Dance Performance from the Historical Evidence of Sriphalo”, aimed to create Thai dances from historical sources from the East of Thailand. The Qualitative research methods were conducted by in-depth interviews, field trips, and creative research methodology was formulated to examine new choreography of Thai Archaeology Dance (Rabam Borankadee). The study was revealed that Sriphalo was a small ancient seaport community. The culture-historical archaeology had been influenced by the Dhavaravadi era, Khom era, Sukhothai era until the late Ayutthaya era in order. The dancing character was inspired by female ritual dolls (Sia-Ka-Ban) which were found in Sukhothai era. The performance structure has 4 parts: the establishment of Sriphalo, the spreading of Buddhism, the belief in Hindu Gods, and the Glory of Trading city. The Choreography was employed by geography, historic site, antiques, buddha image, a graven image, and the authentic ethnical dance, therefore the 3 new dance positions were discovered in the dance piece consists of Jeeb Lavo, Jeeb U-Thong, and Pra Ganesha Shu Guang. The Costume design was inspired by Sukhothai art forms including the hair bun, chest strap fabric, green sarong (coloring by Sukhothai era porcelain), and bronze accessories (from Ayuthdhaya era). The music was composed by using traditional resources from The Rabam Borankadee and finding a strong potentiality of historical evidence that relates to dance.

KEYWORDS: Creative dance, Sriphalo, Sriphalo dance

ความสำคัญและที่มาของปัญหา

ภาคตะวันออกของประเทศไทยเป็นภาคที่มีขนาดเล็กที่สุดประกอบด้วย 8 จังหวัดคือ ปราจีนบุรี สระแก้ว นครนายก ฉะเชิงเทรา ชลบุรี ระยอง จันทบุรีและตราดโดยมีลักษณะพื้นที่เป็นเทือกเขา มีที่ราบลูกฟูก เนิน เขาเตี้ย ๆ แต่ตอนล่างของภาคมีแนวชายฝั่งทะเลตั้งแต่ปากแม่น้ำบางปะกง อำเภอบางปะกง จังหวัดฉะเชิงเทราทอดยาวไปถึงทางใต้จนถึงอำเภอคลองใหญ่ จังหวัดตราดมีความยาว 515 กิโลเมตร (สุชาติ เถาทอง, 2561:1) ภาคตะวันออกมีประวัติศาสตร์ยาวนานตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์ดังที่ ภารดี มหาขันธ์อ้างถึงในสัณห์ไชญ์ เคื้อศิลป์ (2544: 15) ได้อธิบายไว้ว่าด้วยลักษณะที่ตั้งที่อุดมสมบูรณ์ทำให้บริเวณนี้เป็นที่ตั้งถิ่นฐานของมนุษย์มากกว่าหมื่นปีตั้งแต่กลุ่มมนุษย์ที่อยู่ตามถ้ำและเพิงผา (เขาชะอามคร่อมคลอง ชลบุรี) กลุ่มที่อยู่เนินดินที่ราบเชิงเขา (แหล่งโบราณคดี

โคกมะกอก) และยุคก่อนประวัติศาสตร์ก่อนสมัยราชอาณาจักรไทยซึ่งได้พบการ พัฒนาของชุมชนต่าง ๆ ที่มีการพัฒนาเป็นเมืองบริเวณลุ่มน้ำบางปะกงเช่น ชุมชนเมืองพระรถเมืองพญาเร่ เมืองศรีพโล ชุมชนเมืองเกาะขนุน เป็นต้น

เมืองศรีพโล เป็นเมืองท่าอยู่บนเส้นทางเดินเรือพาณิชย์หรือเส้นทางการค้าทะเลตั้งอยู่ในเขตบ้านศรีพโล ตำบลหนองไม้แดง อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี สันนิษฐานว่าชื่อศรีพโลมาจากนิทานพื้นบ้านเรื่องเศรษฐีพาลอ ตัวเมืองตั้งอยู่บนเขาดินก่อนจะข้ามไปยังเขาบางทรายทางตะวันออกเฉียงใต้ ด้านตะวันตกและด้านเหนือของเมืองนี้ติดต่อกับที่ราบลุ่มชั้นแฉะริมทะเลเป็นขอบของอ่าวบางปะกง ตำแหน่งทางภูมิศาสตร์อยู่ระหว่างเส้นรุ้งที่ 13 องศา 25 ลิปดาเหนือ และเส้นแวงที่ 101 องศาตะวันออก ตำแหน่งของตัวเมืองขณะนี้อยู่ห่างจากทะเลประมาณ 700 เมตร เมืองศรีพโล มีผังเมืองเป็นรูปสี่เหลี่ยม เคยมีกำแพงดินสูงจากพื้น 3 เมตรโอบรอบ ไม่มีคูน้ำเพราะตั้งอยู่บนที่สูง กำแพงนี้ถูกทำลายไปเมื่อมีการสร้างถนนสุขุมวิท จากโบราณสถานกำแพงเมืองซึ่งเมื่อประมาณปี พ.ศ. 2482 ยังปรากฏให้เห็นอยู่ ปัจจุบันถูกเกลี่ยเป็นพื้นเรียบหมดแล้ว เมื่อมีการสร้างถนนสายสุขุมวิท (ศรีศักร วัลลิโภดม, 2545) ปรากฏการณ์สำคัญที่ทำให้พบร่องรอยของโบราณสถานของเมืองคือการสร้างสนามกีฬาประจำจังหวัดชลบุรีทั้งนี้ ประยูร อุลุชาฎะ (2522: 53-57) ได้กล่าวไว้ว่ามีการขุดค้นพบโบราณวัตถุเมืองศรีพโล ได้แก่เครื่องปั้นดินเผาซึ่งมีทั้งชนิดเคลือบและไม่เคลือบที่ชาวบ้านและทางวัดศรีพโลทยักเก็บรักษาไว้ บริเวณเมืองศรีพโลส่วนที่ยังไม่มีการสร้างสิ่งก่อสร้างขึ้นทับยังมีเศษเครื่องปั้นดินเผาแบบจีนสมัยราชวงศ์หมิง (เคลือบสีน้ำเงินขาว) ที่วัดศรีพโลทยัก ซึ่งตั้งอยู่บนชายฝั่งทะเลเป็นบริเวณที่พบเศษเครื่องปั้นดินเผาเป็นจำนวนมาก เช่น กระปุกถ้วยชามเคลือบแบบสุโขทัย แบบจีนสมัยราชวงศ์หมิง ตุ๊กตาเคลือบสมัยสุโขทัย (ตุ๊กตาเสียบาลตุ๊กตาหญิงเปลือยอกอุ้มเด็ก) กำไลสำริด พระพุทธรูปดินเผาแบบอุทอง เศษหม้อทะนนวนมีลวดลายประดับและที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งคือ ชามเคลือบบาง ๆ ของญวนที่พบในเรือจมที่อ่าวไทย บริเวณวัดศรีพโลทยักนี้คาดว่าเคยมีวัดเก่าตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยาขึ้นไปตั้งอยู่ เพราะพบเศษปูน ใบเสมา หินทรายที่ปักเขตเหลื่ออยู่ มีผู้ประมาณอายุของเมืองศรีพโลตามหลักฐานจากโบราณวัตถุที่พบในเขตเมืองว่า เมืองศรีพโลมีความเจริญรุ่งเรืองอยู่ในสมัยกรุงศรีอยุธยาตอนต้น หรือประมาณต้นพุทธศตวรรษที่ 20 หรือเก่าไปกว่านั้นอีกเล็กน้อย จากโบราณวัตถุที่พบและตำแหน่งที่ตั้งของเมืองรวมทั้งนิทานพื้นบ้านเรื่องเศรษฐีพาลอ ทำให้เกิดความเข้าใจว่าศรีพโลคงเป็นชุมชนเมืองที่เกี่ยวข้องกับการค้า

จากแนวคิดของนายธนิต อยู่โพธิ์ อธิบดีอธิบดีกรมศิลปากร ซึ่งได้พบภาพเขียน ภาพปั้น และภาพจำหลักตามโบราณสถาน และโบราณวัตถุสมัยต่าง ๆ ทั้งที่พบในประเทศไทย และประเทศใกล้เคียง จึงได้นำมาประกอบแนวคิดประดิษฐ์สร้างเครื่องดนตรี และทำนาฏศิลป์แต่ละสมัยขึ้น เมื่อปี พ.ศ. 2510 ตามวัตถุประสงค์จะเผยแพร่ความรู้ทางด้านศิลปะโบราณวัตถุที่พบบนผืนแผ่นดินไทยให้สามารถเคลื่อนไหวได้ในรูปแบบของระบำ ซึ่งจะช่วยให้ผู้ชมปรารถนาที่จะเดินทางไปศึกษาหาความรู้ในแหล่งโบราณสถานต่าง ๆ จัดเป็นระบำโบราณคดี แบ่งตามยุคสมัยต่าง ๆ 5 สมัย ดังนี้ 1.ระบำทวารวดี 2.ระบำศรีวิชัย 3.ระบำลพบุรี 4.ระบำเชียงแสน 5.ระบำสุโขทัย



ผู้วิจัยจึงมีความสนใจสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์จากการศึกษาแหล่งโบราณคดี โบราณวัตถุเพื่อสร้างการตระหนักรู้ในจิตวิญญาณชุมชนภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ประกอบกับมหาวิทยาลัยบูรพาที่มีวิสัยทัศน์เพื่อเป็น “ชุมชนปัญญาตะวันออก” งานสร้างสรรค์งานใหม่ชิ้นนี้จึงเป็นการเชื่อมโยงประวัติศาสตร์สร้างคุณค่าให้กับชุมชน และเผยแพร่การแสดงอันเป็นอัตลักษณ์สู่ชุมชนอื่นได้อย่างภาคภูมิใจ

วัตถุประสงค์

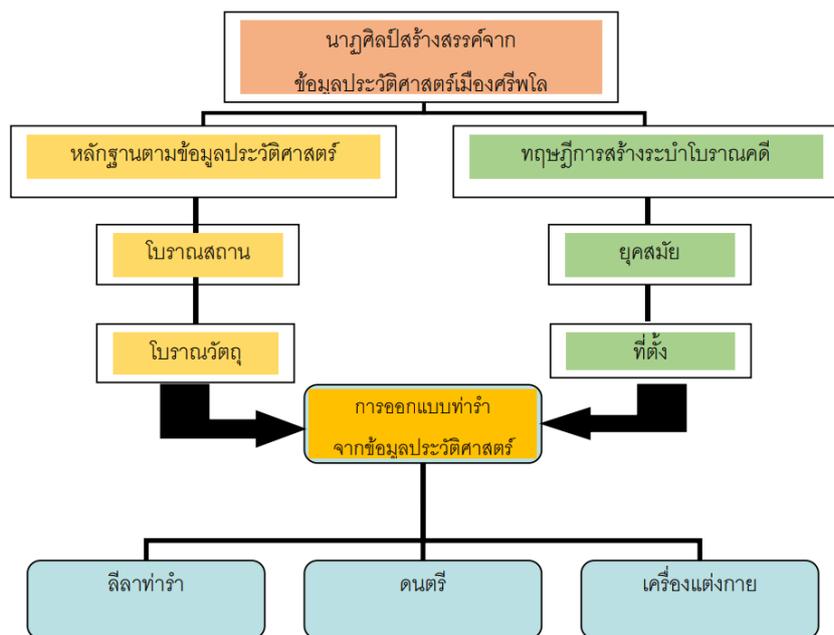
เพื่อสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์ไทย รูปแบบระบำจากแหล่งประวัติศาสตร์ภาคตะวันออกเฉียงเหนือเมืองศรีพโล

ขอบเขตของการวิจัย

งานวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากข้อมูลประวัติศาสตร์ เมืองศรีพโล ผู้วิจัยกำหนดขอบเขตในการศึกษาและรวบรวมข้อมูลโบราณคดีในยุคทวารวดีถึงสมัยอยุธยา

กรอบแนวคิดของการวิจัย

แผนผังที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย



ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยฉบับนี้ผู้วิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพและการสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์โดยดำเนินการศึกษาค้นคว้า รวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาวิเคราะห์และนำมา สร้างสรรค์ตามวัตถุประสงค์การวิจัยตามรายละเอียดดังนี้

4.1 การรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลจากเอกสารวิชาการในสิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาวิเคราะห์ข้อมูล โดยศึกษาทฤษฎีด้านออกแบบการแสดง การสร้างงานจากแหล่งประวัติศาสตร์ โบราณคดี สื่อออนไลน์ หอสมุดแห่งชาติ จ.ชลบุรี หอสมุด มหาวิทยาลัยบูรพา และหอสมุดแห่งชาติพระนคร โดยลงพื้นที่ภาคสนามเพื่อสืบค้นข้อมูลจากแหล่งโบราณคดี โบราณวัตถุ วัดเขาบางทราย อ.เมือง จ.ชลบุรี สถาบันพลศึกษา จ.ชลบุรี พิพิธภัณฑ์วัดศรีพโลทัย พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติปราจีนบุรี และพิพิธภัณฑ์ หอศิลป์และวัฒนธรรมภาคตะวันออก มหาวิทยาลัยบูรพา นอกจากนี้ศึกษาข้อมูลด้านประวัติศาสตร์ ภาคตะวันออกจาก รองศาสตราจารย์ภรดี มหาจันทร์ ผู้เชี่ยวชาญด้านประวัติศาสตร์ภาคตะวันออก

4.2 การวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล เพื่อสร้างสรรค์ผลงาน

ผู้วิจัยวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลตามลำดับความสำคัญของหัวเรื่องและกรอบแนวคิด ทฤษฎีตามทีผู้วิจัยศึกษา ดังนี้

- 4.2.1 การวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสาร ตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 4.2.2 การวิเคราะห์ข้อมูลจากการทดลองสร้างสรรค์
- 4.2.3 การวิเคราะห์ข้อมูลจากการอภิปรายผลงานการแสดง

4.3 การสร้างสรรค์และการฝึกซ้อม

ผู้วิจัยใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพทำงานแบบมีส่วนร่วมกับนักแสดงและดนตรี แบ่งตามรายละเอียดดังนี้

- 4.3.1 การวิเคราะห์ออกแบบการแสดง
- 4.3.2 การกำหนดแนวคิดการสร้างสรรคดีนตรีประกอบการแสดง
- 4.3.3 การคัดเลือกนักแสดง
- 4.3.4 การฝึกซ้อม อาทิตย์ละ 1 ครั้ง ครั้งละ 3 ชั่วโมง
- 4.3.5 การนำเสนอต่อสาธารณชน
- 4.3.6 การอภิปรายหลังจบการแสดง

4.4 การเปิดการแสดงต่อสาธารณชน

ผู้วิจัยกำหนดจัดการแสดงต่อสาธารณชนในวันอังคารที่ 15 ธันวาคม ธันวาคม พ.ศ.2563 เวลา 13.00 น. ณ ห้องแสดงนิทรรศการหมุนเวียน (AC 2) หอศิลป์และวัฒนธรรมภาคตะวันออก มหาวิทยาลัยบูรพา

4.5 การจัดการอภิปรายผลงานหลังจบการแสดงผลงาน

โดยเชิญผู้ทรงคุณวุฒิร่วมประเมินผลงานและอภิปรายแนวทางการสร้างสรรค์ได้แก่ รองศาสตราจารย์ภรดี มหพันธ์ ผู้เชี่ยวชาญประวัติศาสตร์ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ดร. ไพโรจน์ ทองคำสุกร ราชบัณฑิต สาขานาฏกรรมไทย นักวิชาการละครดนตรีชำนาญการ สำนักการสังคีต กรมศิลปากร และดร. สันติชัย เอื้อศิลป์ ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ไทยร่วมสมัยจากชนบจารีต คณบดีคณะดนตรีและการแสดง มหาวิทยาลัยบูรพา

ผลการวิจัย

5.1 การศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลทางประวัติศาสตร์

เมืองศรีโกลในอดีตเป็นเมืองท่าเล็ก ๆ ติดชายฝั่งทะเล มีประวัติทางโบราณคดีตั้งแต่สมัยทวารวดีจนกระทั่งถึงสมัยอยุธยาตอนปลายก่อนที่จะสูญเสียดังกล่าวการเป็นเมืองท่าไปด้วยอิทธิพลทางภูมิศาสตร์ (ดินตะกอนชายฝั่งต้นเนิน ไม่สะดวกต่อการค้าทางทะเล) ในอดีตเมื่อเมืองท่าเล็ก ๆ เจริญเติบโตจนเป็นเมืองใหญ่ การก่อสร้างเมืองรับอิทธิพลอารยธรรมทวารวดีแผ่ขยายเข้ามาจากภาคตะวันตก แนวคันดินสูงรูปทรงสี่เหลี่ยมของเมืองตามคติการสร้างเมืองแบบทวารวดี รวมทั้งพระพุทธรูปศาสนาที่แผ่ขยายเข้ามาเช่นเดียวกับเมืองอื่นในภูมิภาคเดียวกันที่มีขนาดใหญ่โตกว่าคือ เมืองพระรถ เมืองศรีมหาสมุทรและเมืองพญาแร่ เมื่ออิทธิพลของขอม ละโว้แผ่ขยายมาถึง ความเชื่อในเรื่องเทพเจ้าตามคติพราหมณ์ จึงได้เข้ามาสู่ดินแดนแห่งนี้ ดังประติมากรรมพระพนัสบดี พระวิษณุสี่กร และพระคเณศ เมื่อการค้าขายเจริญรุ่งเรืองอาณาจักรใหญ่ทางเหนืออาณาจักรสุโขทัยมีการติดต่อกับการค้าขายกับชาวเรือต่างชาติคือจีนและญวน ทำให้มีสินค้ามากมายอยู่ในเมืองศรีโกล จวบจนกระทั่งเมื่อถึงยุคสมัยอยุธยาเป็นยุคสุดท้ายที่เข้ามามีอิทธิพล ก่อนที่เมืองศรีโกล หมดความสำคัญของการเป็นเมืองท่าอีกต่อไป

แผนผังที่ 2 แผนภูมิลำดับอารยธรรมประวัติศาสตร์เมืองศรีโกล



ลักษณะผังเมืองศรีโกลเป็นรูปสี่เหลี่ยม ตั้งอยู่ริมอ่าวชลบุรีตอนบน ส่วนของโบราณวัตถุที่พบได้แก่เครื่องปั้นดินเผา ซึ่งมีทั้งชนิดเคลือบและไม่เคลือบเศษเครื่องปั้นดินเผาแบบจีนสมัยราชวงศ์หมิง (เคลือบสีน้ำเงินขาว) กระปุกถ้วยชามเคลือบแบบสุโขทัย แบบจีนสมัยราชวงศ์หมิง ตุ๊กตาเคลือบสมัยสุโขทัย (ตุ๊กตาเสียบบาลตุ๊กตาหญิงเปลือยอกอุ้มเด็ก) กำไลสำริด พระพุทธรูปดินเผาแบบอู่ทอง เศษหม้อทะนมนี่ลวดลายประดับและที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งคือ ชามเคลือบบาง ๆ ของญวนที่พบในเรือจมที่อ่าวไทย เศษปูนโบเสมาหินทราย กระเบื้องดินเผาเชิงชายหลังคารูปเทพนมอยู่ในขุมเรือนแก้ว

5.2 การสร้างสรรค์ระบำศรีพโลจากแหล่งข้อมูลทางประวัติศาสตร์

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบวิธีการวิจัยเพื่อสร้างสรรค์ระบำจากแหล่งข้อมูลทางประวัติศาสตร์เมืองศรีพโล โดยกำหนดกรอบการทำงานสร้างสรรค์ระบำไว้ 3 องค์ประกอบ คือ 1. ลีลาท่ารำ 2. ดนตรี 3. เครื่องแต่งกาย ผลจากการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลทางประวัติศาสตร์ และข้อมูลจากโบราณสถานและโบราณวัตถุของเมืองศรีพโล ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดสร้างสรรค์การแสดงชุดระบำศรีพโลโดยกำหนดระยะเวลาความยาว 10 นาที ใช้นักแสดงหญิงจำนวน 8 คน โดยสรุปแนวทางการสร้างสรรค์ได้ดังนี้

5.2.1 การออกแบบท่ารำ

จากการศึกษาข้อมูลจากหลักฐานทางประวัติศาสตร์เมืองศรีพโลผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลจากการออกเก็บข้อมูลภาคสนาม การสัมภาษณ์และเอกสารทางวิชาการโดยพบว่าเมืองศรีพโลมีผังเมืองเป็นรูปสี่เหลี่ยม โบราณวัตถุที่ค้นพบได้แก่เครื่องปั้นดินเผา เศษเครื่องปั้นดินเผา สมัยราชวงศ์หมีง กระปุกถ้วยชามเคลือบแบบสุโขทัย ตุ๊กตาเคลือบสมัยสุโขทัย (ตุ๊กตาเสียบาล ตุ๊กตาหญิงเปลือยอกอุ้มเด็ก) กำไลสำริด พระพุทธรูปดินเผาแบบอุ้มทอง พระเนื้อชินปางลีลา เศษหม้อ ทะนนั้นมีลวดลายประดับ ใบเสมา หินทรายและเศษกระเบื้องดินเผาเชิงชายหลังคารูปเทพพนมอยู่ใน ชุ่มเรือนแก้ว การข้อมูลดังกล่าวผู้วิจัยนำมาทำการวิเคราะห์และกำหนดจินตภาพของการแสดงโดยกำหนดให้ตัวละครหรือผู้แสดงนั้นเป็นผู้หญิงที่เป็นสัญลักษณ์แทนตุ๊กตาเสียบาลตุ๊กตาหญิงเปลือยอกอุ้มเด็กโดยได้กำหนดโครงสร้างการแสดงไว้จำนวน 4 ช่วง ดังนี้

5.2.1.1 ช่วงที่ 1 ช่วงก่อร่างสร้างเมืองจากชุมชนเมืองท่าเล็ก ๆ สู่ชุมชนใหญ่ อยู่ที่ อ่าวชลบุรีตอนบนการออกแบบท่ารำโดยตีความจากคลื่นทะเล อ่าวเมืองชลบุรี การเดินทางของคลื่น น้ำในอ่าว

- ท่ารำที่ได้แรงบันดาลใจจากการออกแบบท่ารำจากธรรมชาติ คลื่นน้ำในอ่าว เมืองชลบุรีตอนบน การเดินทางของคลื่นน้ำในอ่าวเมืองชลบุรี การใช้ท่ารำที่อ่อนช้อยต่อดัดกัน การเอียงโย้ตัวในการเคลื่อนไหวที่ การจัดรูปแบบแถวเป็นวงโค้งรูปอ่าว



ภาพที่ 1 ท่ารำคลื่นน้ำทะเล
ที่มา: ศุภาคินี บุญเกาะ (2563)



ภาพที่ 2 อ่าวเมืองชลบุรีตอนบน
ที่มา: นพพล จำเจริญทอง (2562)



5.2.1.2 ช่วงที่ 2 การเผยแพร่พระพุทธศาสนา การเข้ามาของอิทธิพลอารยธรรม ทวารวดีประติมากรรม พระพุทธรูป จากหลักฐานรอยพระพุทธรูปบาท

- ทำรำจากการออกแบบท่ารำที่ได้แรงบันดาลใจจากโบราณสถาน เนินดินกำแพง เมืองศรีฟโล การเคลื่อนที่และการจัดระเบียบร่างกายเป็นแนวตั้งฉากกับพื้น การวางเท้าแบบรูปปั้น สมัยทวารวดี การจัดแถวรูปสี่เหลี่ยมตามแบบผังเมือง



ภาพที่ 4 ท่ารำรูปผังเมือง
ที่มา: ศุทธาศินี บุญเกาะ (2563)



ภาพที่ 5 เนินดินบริเวณสถาบันพลศึกษา จ.ชลบุรี
ที่มา: นพพล จำเจริญทอง (2562)

- ทำรำจากการออกแบบท่ารำที่ได้แรงบันดาลใจจากการออกแบบท่ารำจากโบราณวัตถุ กระเบื้องดินเผาเชิงชายหลังคารูปเทพพนมอยู่ในซุ้มเรือนแก้ว ตึกตาเสียบบาลอุ้มลูก



ภาพที่ 6 ท่ารำเข้าซุ้มในท่าเทพพนม
ที่มา: ศุทธาศินี บุญเกาะ (2563)



ภาพที่ 7 กระเบื้องดินเผาเชิงชายหลังคารูปเทพพนม
ที่มา : www.finearts.go.th (2562)



ภาพที่ 8 ท่ารำตึกตาเสียบบาล
ที่มา: ศุทธาศินี บุญเกาะ (2563)



ภาพที่ 9 ตึกตาเสียบบาลอุ้มลูก
ที่มา : พัฒนาการทางประวัติศาสตร์ชลบุรี (2552)

- ทำรำจากการออกแบบท่ารำที่ได้แรงบันดาลใจจากการออกแบบท่ารำจากประติมากรรม พระพุทธรูป จากการเข้ามาของพระพุทธศาสนา อิทธิพลอารยธรรมทวารวดี สุโขทัยและอู่ทอง พระคันธารราษฎร์, พระพุทธรูปปางมารวิชัยสมัยทวารวดี พระพุทธรูปปางแสดงธรรม พระเนื้อชินปางลีลา สมัยสุโขทัย พระพุทธรูปปางมารวิชัยแบบอู่ทอง



ภาพที่ 10 ทำรำพระคันธารราษฎร์
ที่มา: ศุภาศินี บุญเกาะ (2563)



ภาพที่ 11 พระคันธารราษฎร์
ที่มา : สรรสาระอารยธรรมทวารวดี (พ.ศ.2506)



ภาพที่ 12 ทำรำพระพุทธรูปปางมารวิชัยสมัยทวารวดี
ที่มา: ศุภาศินี บุญเกาะ (2563)



ภาพที่ 13 ลายปูนปั้นพระพุทธรูป สมัยทวารวดี
ที่มา: นพพล จำเจริญทอง (2562)



ภาพที่ 14 ทำรำพระพุทธรูปปางแสดงธรรม
ที่มา: ศุภาศินี บุญเกาะ (2563)



ภาพที่ 15 พระพุทธรูปปางแสดงธรรมสมัยทวารวดี
ที่มา: นพพล จำเจริญทอง (2562)



ภาพที่ 16 ทำรำพระปางลีลา
ที่มา: สุชาติณี บุญเกาะ (2563)



ภาพที่ 17 พระเนื้อชินปางลีลา
ที่มา : www.Y7oAhUx6nMBHWFjCcUQ (2563)



ภาพที่ 18 ทำรำพระปางมารวิชัยแบบอุททอง
ที่มา: สุชาติณี บุญเกาะ (2563)



ภาพที่ 19 พระพุทธรูปปางมารวิชัยแบบอุททอง
ที่มา : <http://nkr.mcu.ac.th> (2563)

5.2.2.3 ช่วงที่ 3 ความเชื่อในเทพเจ้า การเข้ามาของอิทธิพลอารยธรรมละโว้ พระวิษณุ พระคเณศ พระพนัสบดี

- ทำรำจากการออกแบบท่ารำที่ได้แรงบันดาลใจจากการออกแบบท่ารำจากประติมากรรม เทวรูป อิทธิพลอารยธรรมละโว้พระวิษณุสี่กร พระคเณศ พระพนัสบดี ผสมผสานระหว่างท่ารำการเคลื่อนไหวแบบนาฏศิลป์ไทยและแบบเขมร



ภาพที่ 20 ทำรำพระวิษณุสี่กร
ที่มา: สุชาติณี บุญเกาะ (2563)



ภาพที่ 21 พระวิษณุสี่กร
ที่มา: นพพล จำเจริญทอง (2562)



ภาพที่ 22 ทำรำพระคเณศ
ที่มา: ศุทธาศินี บุญเกาะ (2563)



ภาพที่ 23 พระคเณศ
ที่มา: นพพล จำเริญทอง (2562)



ภาพที่ 24 ทำรำพระพนัสบดี
ที่มา: ศุทธาศินี บุญเกาะ (2563)



ภาพที่ 25 พระพนัสบดี
ที่มา: ภาณุพงศ์ อนันต์ชัยพัทธนา (2564)

- ทำรำจากการออกแบบท่ารำที่ได้แรงบันดาลใจจากการออกแบบท่ารำจากชาติพันธุ์ชนชาติมอญกลุ่มชาติพันธุ์แรกที่ได้รับอารยธรรมทวารวดีและแผ่ขยายสู่ดินแดนภาคพื้นเอเชียอาคเนย์ ลีลาการไหว้ การถัดท่าตามแบบท่ารำของชาวมอญ



ภาพที่ 26 ทำรำพนมมือไหว้
ที่มา: ศุทธาศินี บุญเกาะ (2563)



ภาพที่ 27 การใช้ท่ารำมอญ
ที่มา: บันทึกการแสดง ศูนย์วัฒนธรรมมอญ บ้านวังกะ อ.สังขละบุรี จ.กาญจนบุรี (2562)



5.2.2.4 ช่วงที่ 4 รุ่งเรืองการค้าขาย การติดต่อกับชาวต่างชาติ อาณาจักรสุโขทัย อาณาจักรอยุธยาเพื่อแลกเปลี่ยนสินค้าและค้าขาย

- ทำรำจากการออกแบบท่ารำที่ได้แรงบันดาลใจจากการออกแบบท่ารำจากยานพาหนะ เรือสำเภาจีนและ ญวน โครงสร้างของลำ ส่วนหัวเรือ ส่วนท้ายเรือ และเสากระโดงเรือ



ภาพที่ 28 ท่ารำรูปเรือสำเภา
ที่มา: ศุภาศินี บุญเกาะ (2563)



ภาพที่ 29 เรือสำเภาจำลอง
ที่มา: นพพล จำเจริญทอง (2562)

5.2.2 การออกแบบดนตรี

เพลงระบำศรีพโล เป็นทำนองเพลงที่ประพันธ์ขึ้นใหม่ โดยอ้างอิงแนวคิดในการประพันธ์เพลงชุดระบำโบราณคดีของกรมศิลปากร ที่ใช้อิทธิพลของงานศิลปกรรมที่แบ่งตามยุคสมัย ดังนั้น ทวารวดี ลพบุรี สุโขทัยและอยุธยา ประกอบกับข้อมูลทางประวัติศาสตร์และพื้นที่ของผลการวิจัย ทำนองเพลงมีสำเนียงและลีลาแตกต่างกันออกไปในแต่ละท่อน กำหนดรูปแบบของทำนองเพลงขึ้นต้นด้วยรั้ว เพลงช้า เพลงเร็ว และท้ายเพลงลงจบให้สอดคล้องกับแนวคิดและลีลาของท่ารำ โดยใช้วงปี่พาทย์ไม้นวมบรรเลงประกอบการแสดง

ช่วงเพลงช้า เริ่มต้นด้วยเพลงสำเนียงมอญ

ท่อน 1

(ก)

----	--- ดุ	----	--- ซุ	----	--- ดุ	----	--- ซุ
- ล - ซุ	- ฟ - ม	ร ด ร ม	ร ม ฟ ซุ	----	--- ดุ	----	--- ซุ
----	--- ดุ	----	--- ซุ	- ล - ซุ	- ฟ - ม	ร ด ร ม	- ร ร ร

(ข)

----	- รุ รุ รุ	- มุ - รุ	- ดุ - รุ	- มุ - รุ	- ดุ - ทุ	ล ซ ล ทุ	- ดุ - รุ
----	- รุ รุ รุ	- มุ - รุ	- ดุ - รุ	- มุ - รุ	- ดุ - ทุ	- ทุ ล ทุ	ด ร - ซุ

ท่อน 2

(ก)

----	---ช	----	---ร	----	---ช	----	---ร
- มร	ร - ร	- ด - ท	- ล - ท	- มร	ร ท ล ช	- ร - ช	- ช ล ท
- ล - ร	- ล - ท	ล ช ล ท	ล ท ด ร	----	----	----	----

(ข)

----	- ช ช ช	- ล - ช	- ฟ - ช	- ล - ช	- ฟ - ม	ร ด ร ม	ร ม ฟ ช
----	- ช ช ช	- ล - ช	- ฟ - ช	- ล - ช	- ฟ - ม	ร ด ร ม	- ร ร ร

เพลงสำเนียงเขมร

ท่อนที่ 3

----	---ร	----	---ช	----	- ล - ท	- มร	- ล - ช
----	---ร	----	---ช	----	- ล - ท	ล ท ร ท	ล ช - ล
----	(ร ม ช ล	-- ท ล	ช ม --)	- ร ร ร	- ม - ช	- ม - ช	----
----	(ร ม ช ล	-- ท ล	ช ม --)	- ร ร ร	- ม - ช	- ม - ช	----
----	ร ม ช ล	ท ล ช ล	ท ร - ท	- ร ร ร	- ท ท ท	- ล ล ล	- ช ช ช
----	ร ม ช ล	ท ล ช ล	ท ร - ท	- ร ร ร	- ท ท ท	- ล ล ล	- ช ช ช

ช่วงเพลงเร็ว ช่วงทำเพลงสำเนียงไทย

ท่อน 1

---ร	- ช - ร	- ท ล ท	ล ช - ล	---ร	- ช - ร	- ท ล ท	ล ช - ล
- ร - ท	- ล - ช	-- ท ล	ร ท --	- ช ช ช	- ล - ท	ร ท ล ท	ร ม - ร
- มร	ร ---	- ช - ร	- ม - ช	- ท ล ท	ล ช --	ล ช ร ช	ล ท - ล
-- ล ล	ล ---	ร ม ช ล	ท ล ช ม	-- ม ม	ม ---	- ร - ม	- ช - ล
-- ร ม	ร ล --	ร ม ร ล	ท ล ร ท	- ร - ท	- ล - ช	- ม - ม	ช ล - ช
-- ร ม	ร ล --	ร ม ร ล	ท ล ร ท	- ร - ท	- ล - ช	- ม - ม	ช ล - ช

ท่อน 2

---ล	- ร - ล	- ม ร ม	ช ล - ช	----	- ร - ล	- ม ร ม	ช ล - ช
-- ด ด	ด ---	- ร - ม	- ช --	-- ด ล	ช ม - ช	---ม	- ช --
-- ด ล	ช ม - ช	- ช ช ช	ล ท - ล	- ร - ท	- ล - ท	- ช - ล	----
----	ช ล ท ร	- ท ล ท	ช ล --	-- ท ล	ท ช ล ม	ช ร ช ม	ล ช ท ล



-- ร ม	ร ล --	ร ม ร ล	ท ล ร ท	- ร - ท	- ล - ช	- ม - ม	ช ล - ช
-- ร ม	ร ล --	ร ม ร ล	ท ล ร ท	- ร - ท	- ล - ช	- ม - ม	ช ล - ช

กลับต้น

--- ร	--- ท	--- ล	- ท - ร	- ช - ม	- ร - ท	--- ล	--- ช
-------	-------	-------	---------	---------	---------	-------	-------

5.2.3 การออกแบบเครื่องแต่งกาย

ผู้วิจัยได้รับแนวคิดและแรงบันดาลใจจากตุ๊กตาเสียดอกบาลอุมลูก ซึ่งเป็นศิลปะแบบสุโขทัย โดยผู้วิจัยเลือกใช้ทรงผมแบบมวยสูง ผ้ารัดอก ผ้านุ่งชั้นในยาวกรอมเท้า ผ้าชั้นนอกคลุมปล่อยชาย ทั้งสองข้าง บริเวณหน้าขา โดยผ้ารัดอกและผ้านุ่งใช้สีเขียวในการตัดเย็บตามสีของเครื่องเคลือบดินเผาที่ค้นเจอในบริเวณอ่าวชลบุรี ซึ่งสมัยนั้นนิยมใช้สีโทนสีเขียว สีเขียวไข่กา และสีน้ำเงินขลิบตามลายผ้า ซึ่งสีน้ำเงินเป็นสีของเครื่องถ้วยชามของจีนสมัยราชวงศ์หมิงที่ค้นเจอและนิยมในสมัยนั้นเช่นกัน รวมถึงลายจีบของผ้าจากหม้อทะนน



ภาพที่ 30 ตุ๊กตาเคลือบสมัยสุโขทัย

ที่มา: พัฒนาการทางประวัติศาสตร์ชลบุรี (2563)



ภาพที่ 31 หม้อทะนน

ที่มา: นพพล จำริญทอง (2563)



ภาพที่ 32 เครื่องถ้วยชามของจีน สมัยราชวงศ์หมิง

ที่มา: นพพล จำริญทอง (2563)

เครื่องประดับประกอบด้วย สร้อยคอ ต่างหู กำไลข้อมือและกำไลข้อเท้า โดยจินตนาการจากกำไลสำริดที่ขุดพบและเครื่องประดับสมัยอยุธยาที่มีความเจริญทางด้านศิลปะเป็นต้นแบบในยุคต่อ ๆ มา ดังภาพที่ปรากฏ



ภาพที่ 33 เครื่องแต่งกายระบำศรีพโล
ที่มา: นพพล จำเริญทอง (2563)

สรุปผลการวิจัย

ผู้วิจัยพบว่าการสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์จากข้อมูลประวัติศาสตร์ เมืองศรีพโล และจากการศึกษาประวัติศาสตร์ของภาคตะวันออกเฉียงเหนือสามารถนำมาบูรณาการด้วยการสร้างสรรค์ผ่านการเล่าเรื่องในรูปแบบระบำ ทำให้ผู้วิจัยและผู้ชมสามารถเชื่อมโยงกับพื้นที่โดยใช้ศิลปะการแสดงเป็นเครื่องมือ นำพาให้เกิดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ของชุมชนได้เป็นอย่างดี ผู้วิจัยใช้ความรู้ความสามารถทางด้านทฤษฎี หลักทางนาฏศิลป์ไทยจากการเรียนการสอนและนำมาพัฒนาต่อยอดอันเป็นประโยชน์ ต่อตัวนักศึกษา และชุมชน มาปรับให้มีลำดับขั้นตอนตามขนบแบบแผนการสร้างระบำไทยตรงตามวัตถุประสงค์ในการวิจัยคือการสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์จากข้อมูลประวัติศาสตร์ เมืองศรีพโล สามารถสรุปเป็นประเด็นสำคัญ ดังนี้

1. ข้อมูลหลักฐานทางประวัติศาสตร์

ชุมชนเมืองศรีพโล (ศรีพะโล) เป็นเมืองท่าอยู่บนเส้นทางการเดินเรือพาณิชย์หรือเส้นทางการค้าทะเลตั้งอยู่ในเขตบ้านศรีพโล ตำบลหนองไม้แดง อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี สันนิษฐานว่าชื่อ ศรีพโลมาจากนิทานพื้นบ้านเรื่องเศรษฐีพาลโถมึงเมืองเป็นรูปสี่เหลี่ยม โบราณวัตถุที่พบได้แก่เครื่องปั้นดินเผา ซึ่งมีทั้งชนิดเคลือบและไม่เคลือบ เศษเครื่องปั้นดินเผาแบบจีนสมัยราชวงศ์หมิง กระปุกถ้วยชามเคลือบแบบสุโขทัย ตุ๊กตาเคลือบสมัยสุโขทัย (ตุ๊กตาเสียดบาลตุ๊กตาหญิงเปลือยอกกุ่มเด็ก) กำไลสำริด พระพุทธรูปดินเผาแบบอุทอง พระเนื้อชินปางลีลา เศษหม้อทะนมนีลวดลายประดับ ชามเคลือบบาง ๆ ของญวน เศษปูน ใบเสมา หินทรายและเศษกระเบื้องดินเผาเชิงชายหลังคารูปเทพพนมอยู่ในขุมเรือนแก้ว นำมาสร้างโครงเรื่องเพื่อออกแบบการแสดง

2. การสร้างสรรค์ระบำศรีพโลจากหลักฐานทางประวัติศาสตร์

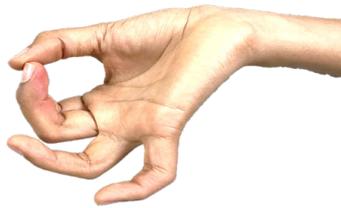
2.1 การออกแบบท่ารำ

โครงสร้างท่ารำที่เน้นภาพต้นแบบจากโบราณวัตถุที่พบ ได้แก่พระพุทธรูปเทวรูป ตุ๊กตาเคลือบ ท่ารำจากนาฏศิลป์ไทย จากธรรมชาติ (ท่าเคลื่อนไหวที่ของน้ำ) ยานพาหนะ ผู้แสดงปฏิบัติเป็นกลุ่มโดยพร้อมเพรียงกัน มีความหลากหลายในเรื่องของการแปรแถวหมู่ระบำในลักษณะต่าง ๆ



เช่น แถวเจียง แถวหน้ากระดาน แถววงกลม ฯลฯ นอกจากนี้ยังใช้ลักษณะชาติพันธุ์ มาเป็นองค์ประกอบในการออกแบบระบำในช่วงอารยธรรมทวารวดีเข้ามาแพร่หลาย มีลักษณะการถักเท้าตามแบบลีลาท่ารำของชาวมอญด้วย ระบำศรีโปลมีการเคลื่อนที่ไป ตามตำแหน่งทิศทางต่าง ๆ บนเวที เพื่อสร้างความตื่นตาให้กับผู้ชม ในการสร้างสรรคงานขึ้นนี้ปรากฏท่ารำขึ้นใหม่อีก 3 ท่า คือ

- จีบมือ (จีบแบบละไว้) ได้รูปแบบมาจากลักษณะนิ้วของเทวรูปพระวิษณุมีลักษณะดังนี้ คือ ปลายนิ้วหัวแม่มือจรดปลายนิ้วชี้และนิ้วกลาง นิ้วที่เหลืออเข้าหาฝ่ามือ



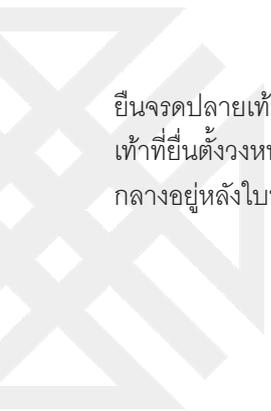
ภาพที่ 34 จีบมือแบบละไว้
ที่มา: นพพล จำเริญทอง (2563)

- จีบมือ (แบบคู่ทอง) ได้รูปแบบมาจากลักษณะนิ้วของพระพุทธรูปแบบคู่ทอง ลักษณะดังนี้คือปลายนิ้วหัวแม่มือจรดข้อนิ้วชี้และนิ้วกลาง ข้อแรกนิ้วที่เหลือเหยียดตั้ง



ภาพที่ 35 จีบมือแบบคู่ทอง
ที่มา: นพพล จำเริญทอง (2563)

- พระคเณศขูวง ผู้วิจัยได้แรงบันดาลใจจากเทวรูปพระคเณศมีลักษณะดังนี้ คือ ยืนจรดปลายเท้าข้างใดข้างหนึ่งออกไปด้านหน้า เท้าที่เหลือวางเต็มเท้า ย่อตัวลง มือด้านเดียวกับเท้าที่ยืนตั้งวงหน้า ข้อมืออยู่ระดับหน้าผาก มือที่เหลือตั้งวงจีบมือแบบทวารวดี ตั้งวงข้างปลายนิ้วกลางอยู่หลังใบหู





ภาพที่ 36 ทำรำพระคณศูรุงวง
ที่มา: สุธาศินี บุญเกาะ (2563)

2.2 การออกแบบดนตรี

ประพันธ์ขึ้นใหม่โดยนายกิตติภรณ์ ชิตเทพ ใช้อิทธิพลของงานศิลปกรรมที่แบ่งตามยุคสมัย ดังนี้ ทวารวดี ลพบุรี สุโขทัยและอยุธยา ทำนองเพลงมีสำเนียง ลีลาแตกต่างกันออกไปในแต่ละท่อน กำหนดให้มี 2 ช่วง คือช่วงเพลงช้าและช่วงเพลงเร็ว ใช้วงปี่พาทย์ไม้ نرمบรรเลงประกอบการแสดง โดยใช้โครงสร้างทางดนตรีที่ปรากฏคือ เริ่มต้นด้วยเพลงช้า (เพลงสำเนียงมอญ, เพลงสำเนียงเขมร) เพลงเร็ว และจบด้วยเพลงสำเนียงไทยช่วงเพลงช้า

2.3 การออกแบบเครื่องแต่งกาย

การออกแบบเครื่องแต่งกายระบำศรีพโลผู้วิจัยกำหนดแนวคิดและแนวทางการสร้างสรรค์จากจินตนาการของผู้วิจัยบนพื้นฐานจากการศึกษาข้อมูลทางประวัติศาสตร์โดยมีนายโสพล ชินรัต เป็นผู้ออกแบบและตัดเย็บ โดยสร้างสรรค์ให้ตัวละครตุ๊กตาเสียบกลตุ๊กตาทาหญิงเปลือยอกคู้มเด็กโดยกำหนดการสร้างสรรค์ให้ตัวละครวิกรมยวมทรงกลม ทรงผมแบบมวยสูง สวมต่างหูโลหะแบบห้อยลายกนก สร้อยคอโลหะคุณลาย กำไลข้อมือโลหะคุณลายทรงกลม กำไลข้อเท้าโลหะหัวบัวทรงกลม สวมใส่ผ้ารัดอกสีเขียวไขกามีผ้าสีน้ำเงินขลิบตามลายผ้า ใส่ผ้าถุงสีเขียวไขก่า ผ้าถุงชั้นในยาวกรอมเท้าผ้าชั้นนอกคลุมปล่อยชายทั้งสองข้างมีผ้าสีน้ำเงินขลิบตามลายผ้า

อภิปรายผล

การวิจัยเพื่อสร้างสรรค์ระบำศรีพโลโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาประวัติศาสตร์เมืองศรีพโลจังหวัดชลบุรีซึ่งเป็นเมืองประวัติศาสตร์ภาคตะวันออกที่ผู้วิจัยต้องการเชื่อมโยงพื้นที่ด้วยงานสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ผ่านการออกแบบลีลาท่ารำและองค์ประกอบการแสดงเพื่อใช้ศาสตร์ของการเล่าเรื่องค้นหาและสร้างอัตลักษณ์ของเมืองศรีพโล ตามหลักฐานทางประวัติศาสตร์และจินตภาพของผู้วิจัย ผลงานการวิจัยครั้งนี้ยังต้องการการพัฒนาการออกแบบลีลาท่ารำ ดนตรีประกอบการแสดงและเครื่องแต่งกาย การสร้างสรรค์ระบำจากหลักฐานทางประวัติศาสตร์จำเป็นต้องรวบรวมข้อมูลให้ชัดเจนเพื่อนำข้อมูลมาสังเคราะห์และจำแนกความเป็นไปได้ในการนำมาเล่าเรื่อง สร้างสัญลักษณ์



เพราะต้องสร้างความเชื่อชุดใหม่ของเมืองศรีฟโลให้ปรากฏนักแสดงเป็น “ภาพแทน” ของมนุษย์ในยุคนั้นและเชื่อได้ว่ากับว่าเป็นมนุษย์ในยุคนั้นปรากฏตัวออกมาให้รู้จักด้วยการีฟโลเป็นระบำที่การสร้างสรรคระบำเพื่อสะท้อนประวัติศาสตร์หรือแหล่งโบราณคดีได้แก่ ดนตรี ทำรำ และเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย การเก็บรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยมีความต้องการค้นหาข้อมูลประวัติศาสตร์ของเมืองศรีฟโลที่สามารถนำมาสร้างสรรคเป็นสัญลักษณ์เพื่อสร้างการรับรู้และสัญลักษณ์ทางการแสดงโดยสนใจสร้างตัวละคร “ตุ๊กตาหญิงเปลือยอกอุ้มเด็ก” นำมาสร้างจินตนาการทำให้เกิดชีวิต สร้างการรับรู้และประสบการณ์ให้เกิดความรู้สึกและจินตภาพของเมืองศรีฟโล การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้มีโอกาสเปิดให้ผู้ชมและผู้ทรงคุณวุฒิได้อภิปรายผลงานที่เป็นประโยชน์ต่อโจทย์และปัญหาในการวิจัย จากการอภิปรายหลังจบการแสดงทำให้เห็นแนวทางการสร้างทำรำเพื่อนำมิติของตัวละครจากศิลปะวัตถุ ผู้ทรงคุณวุฒิแนะนำให้เห็นถึงการสร้างทำรำและการเคลื่อนไหวเฉพาะเพื่อสร้างเป็นภาพแทนและสัญลักษณ์ให้เชื่อมโยงกับพื้นที่ประวัติศาสตร์ ระบำศรีฟโลเป็นระบำที่สร้างขึ้นรวมกัน 4 ยุคสมัย ซึ่งแตกต่างจากการสร้างสรรคระบำจากข้อมูลประวัติศาสตร์อื่น ๆ ที่นิยมสร้างขึ้นเพียงยุคสมัยเดียว

ข้อเสนอแนะ

- 8.1 จัดให้มีการแสดงระบำศรีฟโลขึ้นอีก เพื่อพัฒนาลีลาทำรำ การออกแบบกระบวนแถวให้ดียิ่งขึ้น
- 8.2 จัดแสดงได้ในโรงเรียนเพื่อให้นักเรียนในโรงเรียนมัธยมต่าง ๆ ในภูมิภาคตะวันออกเฉียงเหนือสามารถนำไปใช้ในการแสดงในโรงเรียนเพื่อเสริมทักษะทางวิชาการ ด้วยศิลปะทางด้านนาฏศิลป์ในโรงเรียนต่าง ๆ
- 8.3 สามารถถ่ายทอดกระบวนทำรำให้กับผู้ที่สนใจและตระหนักรู้ประวัติศาสตร์ภาคตะวันออกเฉียงเหนือเพื่อเผยแพร่ต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- ตุ๊กตาเสียดบาลแม่อุ้มลูก. สืบค้นเมื่อ 2 กุมภาพันธ์ 2563 เข้าถึงได้จาก <https://www.google.com>.
- พระเนือชินปางลีลา. สืบค้นเมื่อ 23 มกราคม พ.ศ.2563 เข้าถึงได้จาก <http://www.certificatpra.com>.
- พระพุทธรูปแบบอุทอง. สืบค้นเมื่อ 21 มกราคม พ.ศ.2563 เข้าถึงได้จาก <https://www.m-culture.go.th>.
- พระพุทธรูปปางมารวิชัยแบบอุทอง. สืบค้นเมื่อ 23 มกราคม พ.ศ.2563 เข้าถึงได้จาก <http://nkr.mcu.ac.th/buddhasil>.
- พระพุทธรูปสมัยทวารวดี. สืบค้นเมื่อ 21 มกราคม พ.ศ.2563 เข้าถึงได้จาก <https://www.m-culture.go.th>.

พิพิธภัณฑ์ชุมชนวัดศรีพโลทัย. สืบค้นเมื่อ 9 มกราคม พ.ศ.2563 เข้าถึงได้จาก

<http://oldweb.nongmaidaeng.go.th/picplace1.html>.

ภารดี มหาขันธ์. (2552). พัฒนาการทางประวัติศาสตร์ชลบุรี. นนทบุรี : หจก.องศาสบายดี.

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม ศูนย์การเรียนรู้ทวารวดี. (2552). ธรรมชาติอารยธรรมทวารวดี.

กรุงเทพฯ : เพชรเกษม. พิมพ์ กฤษป์ จำกัด.

วัฒนธรรม พัฒนาการทางประวัติศาสตร์ เอกลักษณ์และภูมิปัญญาจังหวัดชลบุรี.(2542).

พิมพ์ครั้งที่ 1 : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว

ศรีศักร วัลลิโภดม. (2545). อารยธรรมฝั่งทะเลตะวันออก. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มติชน

สันหิไชญ์ เอื้อศิลป์. (2559). การเล่าเรื่องประวัติศาสตร์และโบราณคดีภาคตะวันออกผ่านการ

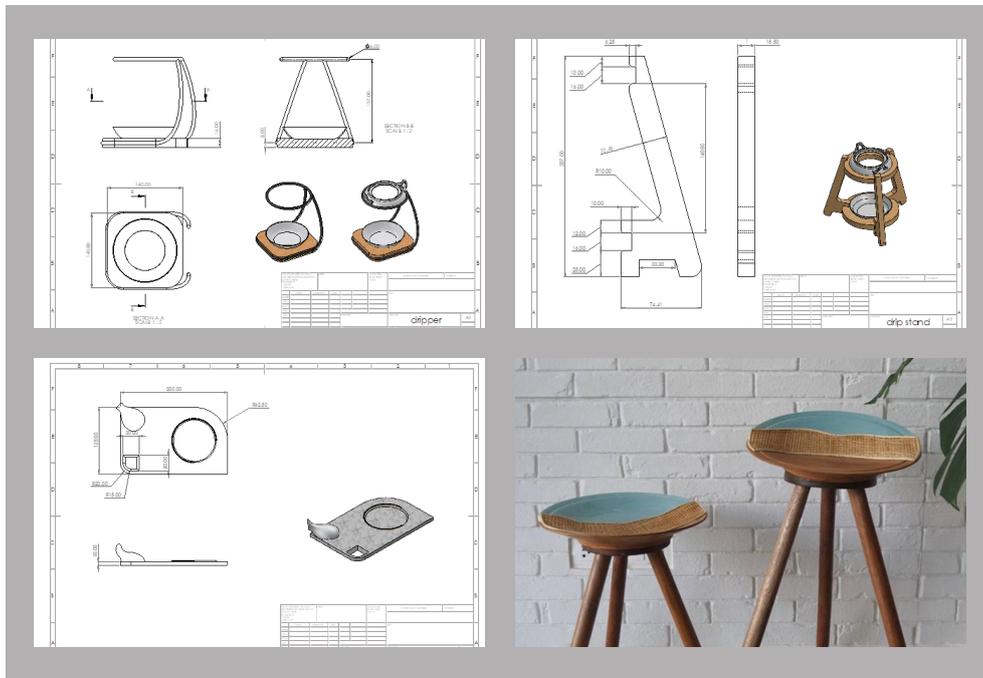
สร้างบทและกำกับละครเพลงเรื่อง เจ้าหญิงโคกพนมดี (รายงานการวิจัย). มหาวิทยาลัยบูรพา.

สุชาติ เกาทอง. (2544). ศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาพื้นถิ่นภาคตะวันออก. กรุงเทพฯ :

สำนักพิมพ์ โอเดียน.

_____. (2561). ภูมิบูรพา พลังแผ่นดินวิถีทัศน์. คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา.

การพัฒนาเศษวัสดุเซรามิกอย่างสร้างสรรค์เพื่อการออกแบบ
ผลิตภัณฑ์อัพไซคลิง (Upcycling) ด้วยแนวคิดการออกแบบเพื่อสิ่งแวดล้อม



การพัฒนาเศษวัสดุเซรามิกอย่างสร้างสรรค์ เพื่อการออกแบบผลิตภัณฑ์ อัพไซคลิ่ง (Upcycling) ด้วยแนวคิดการออกแบบเพื่อสิ่งแวดล้อม

The Upcycling Product Design from Waste Ceramic Materials through
Environmental Design Concept

ฝนทิพย์ รั้งลิตส์สวัสดิ์¹

บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่อง การพัฒนาเศษวัสดุเซรามิกอย่างสร้างสรรค์เพื่อการออกแบบผลิตภัณฑ์ upcycling ด้วยแนวคิดการออกแบบเพื่อสิ่งแวดล้อม มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบเพื่อสิ่งแวดล้อม และแนวคิด upcycling ที่จะเป็นประโยชน์ในการพัฒนาและออกแบบผลิตภัณฑ์จากเศษวัสดุเซรามิก 2) เพื่อศึกษาและทดลองเทคนิคในการแปรรูปเศษวัสดุเซรามิกที่จะนำมาซึ่งข้อค้นพบเกี่ยวกับข้อดี ข้อเสีย ของเทคนิคต่าง ๆ ที่สามารถนำไปใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ upcycling และ 3) เพื่อพัฒนาและออกแบบผลิตภัณฑ์จากเศษวัสดุเซรามิกด้วยแนวคิดการออกแบบเพื่อสิ่งแวดล้อมที่จะเป็นทางเลือกใหม่ ชะลอการเกิดขยะ และสามารถเพิ่มมูลค่าของเศษวัสดุเซรามิกได้

จากการศึกษาพบว่า การออกแบบผลิตภัณฑ์ด้วยแนวคิดการออกแบบเพื่อสิ่งแวดล้อมที่ใช้เศษวัสดุเซรามิกเหลือทิ้งจากกระบวนการผลิต ผ่านกระบวนการที่ทำให้มีคุณภาพและประโยชน์เพิ่มมากขึ้น แนวคิดที่สอดคล้องกับการ Upcycle ซึ่งการพัฒนาและออกแบบผลิตภัณฑ์จะใช้ความคิดสร้างสรรค์ เพื่อสร้างความสวยงาม และคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอย โดยใช้แนวคิดสำคัญ 3 ส่วน คือ 1) หลักการ 4R (Reduce, Reuse, Recycle และ Repair) 2) การยืดอายุการใช้งานผลิตภัณฑ์และวัสดุ และ 3) การปรับเปลี่ยนรูปแบบการใช้งาน และในงานวิจัยนี้มีผลการพัฒนาและออกแบบผลิตภัณฑ์ต้นแบบ จำนวน 5 ชิ้น ในประเภทผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์ ซึ่งเป็นผลิตภัณฑ์ที่เจาะจงเฉพาะบุคคลหรือกลุ่ม ไม่เหมารวมแบบทุกเพศทุกวัย แต่จะผลิตขึ้นเพื่อตอบสนองต่อคนที่มีลักษณะรูปแบบการใช้ชีวิตแบบนั้น ๆ สอดคล้องกับการใช้งานของกลุ่มเป้าหมายเฉพาะ เข้ากับยุคสมัยปัจจุบัน ซึ่งผลิตภัณฑ์ต้นแบบประกอบด้วย ที่ดริปกาแฟ จำนวน 2 รูปแบบ ถาดรอง จำนวน 1 รูปแบบ และเก้าอี้ จำนวน 2 รูปแบบ ด้วยการเลือกเทคนิคจากทดลองประสาน 2 วัสดุ โดยการร้อยสาน และเขาวงไม้ และการประสานเศษเซรามิกและไม้ด้วยยางรัก เพื่อให้ได้ผลิตภัณฑ์ที่เหมาะสมกับการใช้งาน เกิดรูปแบบที่น่าสนใจ เป็นการผสมผสานการใช้ภูมิปัญญาในการสร้างสรรค์ผลงาน เพิ่มคุณค่าให้กับผลิตภัณฑ์ อีกทั้งเป็นการจำกัดหรือลดการใช้วัสดุให้น้อยที่สุดในงานออกแบบ เนื่องจากการใช้วัสดุหลายประเภททำให้กระบวนการทำลาย คัดแยกขยะ ต้องใช้พลังงานและทรัพยากรเพิ่มมากขึ้น ซึ่งจะเป็นผลเสียต่อสิ่งแวดล้อม ผลจากการพัฒนาและออกแบบผลิตภัณฑ์ Upcycling จากเศษวัสดุเซรามิกด้วยแนวคิดการออกแบบเพื่อสิ่งแวดล้อมนี้ เป็นทางเลือกใหม่ให้กับผู้ใช้งานที่ต้องการความแปลกใหม่รูปแบบที่แตกต่าง เป็นการชะลอการเกิดขยะ และสามารถเพิ่มมูลค่าของเศษเซรามิกเหลือทิ้งจากกระบวนการผลิตได้ ซึ่งตรงตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัยที่กำหนดไว้

คำสำคัญ: 1. การออกแบบเพื่อสิ่งแวดล้อม, เศษวัสดุเซรามิก

¹ดร. อาจารย์ประจำสาขาออกแบบผลิตภัณฑ์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

Abstract

The study of The Upcycling Product Design from Waste Ceramic Materials through Environmental Design Concept has the objective following this; 1) To study the concepts of environmental design and the concept of Upcycling that will be useful in the development and design of products from ceramic waste; 2) To study and experiment on the techniques for enhancing the ceramic waste materials that discovering the advantages and disadvantages of various techniques, which applied in upcycling product design; and 3) to develop and design products from ceramic waste with an environmental design concept that will be a new alternative method, reducing a waste ceramics while can value-added them.

The study found that the product design of waste ceramic from the manufacturing process through an environmental design concept for increases the quality and benefits is consistent with upcycling. It is the development and design with creativity to create the aesthetic product and functional consideration. There is 3 keys consisted concepts: 1) the 4R principle (Reduce, Reuse, Recycle and Repair), 2) consideration of the life-long of products and materials, and 3) modifying the usage and functions. Additionally, there are 5 prototypes in the lifestyle category, corresponding to the target group. The prototypes consist of 2 designs of coffee drippers, 1 design of tray, and 2 designs of chairs through techniques from the experimental process which is the combination of 2 materials by weaving, grooving and lacquer gluing. It is a combination of using wisdom to create works, adding value to the product and minimizing the uses of materials.

Finally, the development and design of upcycling products from waste ceramic with an environmental design concept is a new alternative, showing different styles and reducing waste ceramic while adding -value to answer the objectives of this established research.

KEYWORDS: Environmental Design, Waste Ceramic Upcycle

ความสำคัญและที่มาของปัญหา

ช่วงหลายปีที่ผ่านมาสถานการณ์ด้านสิ่งแวดล้อมถูกกล่าวถึงอย่างต่อเนื่องและมีแนวโน้มส่งผลกระทบต่อทั่วโลกจนกลายเป็นประเด็นปัญหาสำคัญหลักอย่างหนึ่ง ผลจากกิจกรรมต่าง ๆ ของมนุษย์ส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมและขยายขอบเขตการทำลายสิ่งแวดล้อมมากขึ้น ในทางกลับกันการเปลี่ยนแปลงของสภาพอากาศซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากปัญหาสิ่งแวดล้อมดังกล่าวก็ส่งผลกระทบต่อมนุษย์ โดยข้อมูลจาก World Health Organization (2021) รายงานว่า การเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศส่งผลกระทบต่อปัจจัยทางสังคมและสิ่งแวดล้อมด้านสุขภาพของมนุษย์ในหลากหลายวิธี เป็นภัยคุกคามสำคัญที่ส่งผลกระทบต่อการมีสุขภาพที่ดี อากาศบริสุทธิ์ น้ำดื่มที่ปลอดภัย แหล่งอาหารที่มีคุณค่าทางโภชนาการและที่พักอาศัยที่ปลอดภัย นอกจากนี้ ผลกระทบจากปัญหาสิ่งแวดล้อมยังมีความสามารถที่จะบ่อนทำลายความก้าวหน้าด้านสุขภาพทั่วโลก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในประเทศกำลังพัฒนาซึ่งเป็นพื้นที่ที่มีโครงสร้างพื้นฐานด้านสุขภาพที่อ่อนแอ ทำให้ไม่สามารถในการรับมือกับปัญหาดังกล่าวได้น้อยหากไม่ได้รับความช่วยเหลือในการเตรียมตัวและรับมือกับสถานการณ์นี้

ในปัจจุบันทั้งองค์กรภาครัฐและเอกชนเริ่มหันมาจริงจังกับปัญหาสิ่งแวดล้อมมากขึ้น ผ่านระบบเศรษฐกิจหมุนเวียนและการออกแบบเพื่อสิ่งแวดล้อมซึ่งเป็นแนวคิดที่เชื่อมโยงกันระหว่างการพัฒนาผลิตภัณฑ์กับการจัดการด้านสิ่งแวดล้อมที่พิจารณาผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมตลอดวงจรชีวิตของผลิตภัณฑ์ โดยมีเป้าหมายในการผลิตและบริโภคอย่างรับผิดชอบ ทั้งการปรับปรุงประสิทธิภาพในการผลิต การส่งเสริมการใช้พลังงานหมุนเวียน การออกแบบที่ชาญฉลาด การเลือกใช้วัสดุทางเลือก เพื่อให้มีการใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพและเกิดความยั่งยืนอย่างแท้จริง

Upcycle เป็นการนำวัสดุที่ไม่สามารถใช้งานได้แล้วมาทำให้มีมูลค่าหรือใช้ได้ดีกว่าเดิม (Braungart & McDonough, 2002) เป็นกระบวนการที่ทำให้ผลิตภัณฑ์เก่ามีคุณค่าเพิ่มขึ้น ไม่ใช่ลดลง (Thornton, 1994) ซึ่งแตกต่างจากกระบวนการ Recycle ที่เป็นการลดคุณภาพของวัสดุลงและอาจจะเสียค่าใช้จ่ายมากกว่าการผลิตวัสดุชิ้นใหม่ เนื่องจากผลิตภัณฑ์เหล่านั้นถูกผลิตขึ้นจากวัสดุที่ไม่ได้ออกแบบให้สามารถนำกลับมาใช้ใหม่ได้ง่ายตามแนวคิดของ Recycle (จักรสิน น้อยไร่ ภูมิ และ สิงห์ อินทรชูโต, 2560 : 50) โดยการพัฒนาวัสดุด้วยแนวคิด Upcycle เป็นกระบวนการที่สามารถพัฒนาวัสดุได้อย่างหลากหลาย สามารถนำไปออกแบบเป็นผลิตภัณฑ์ที่ออกสู่ตลาดเชิงพาณิชย์และนำไปใช้งานจริงได้แล้วจำนวนมาก

อุตสาหกรรมเซรามิกเป็นอุตสาหกรรมพื้นฐานที่มีความสำคัญต่อเศรษฐกิจไทยมาตั้งแต่ในอดีต เนื่องจากมีการใช้วัตถุดิบในประเทศเป็นส่วนใหญ่ มีการจ้างแรงงานจำนวนมากในกระบวนการผลิต โดยผลิตภัณฑ์ในกลุ่มเซรามิกที่มีการส่งออกสูงสุด ได้แก่ เครื่องใช้บนโต๊ะอาหาร เครื่องสุขภัณฑ์ และกระเบื้องปูพื้นผนังตามลำดับ และประเทศญี่ปุ่นเป็นตลาดส่งออกผลิตภัณฑ์เซรามิกหลักที่สำคัญของไทย (พชรวรรณ สนธิมูล, 2563) นอกจากนี้ ประเทศไทยยังผลิตและส่งออกผลิตภัณฑ์เซรามิกไปยังสหรัฐฯ เป็นอันดับ 2 รองจากญี่ปุ่นอีกด้วย (แนวโน้มธุรกิจและอุตสาหกรรมไทย ปี 2564-2566,



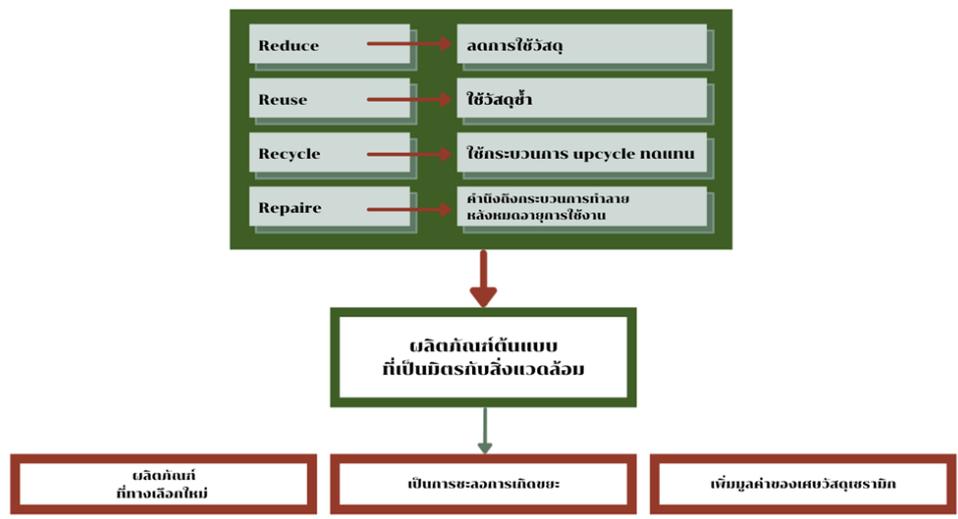
2564) ดังนั้น อุตสาหกรรมเซรามิกจึงเป็นอีกหนึ่งในอุตสาหกรรมที่ทำให้เกิดปัญหามลภาวะไม่ว่าจะเป็นเรื่องความร้อน ฝุ่น เสียง น้ำเสีย ตะกอนจากกระบวนการ แบบพลาสติกที่หมดอายุ ซากแผ่นรองเผา Ceramic roller รวมทั้งผลิตภัณฑ์ที่ผ่านการเผาเคลือบแล้วจำนวนมากที่ยากแก่การย่อยสลาย

จากที่มาและความสำคัญของปัญหาข้างต้น จึงนำมาซึ่งแนวคิดในการนำเศรษฐกิจสีเขียวมาพัฒนาอย่างสร้างสรรค์เพื่อการออกแบบผลิตภัณฑ์ Upcycling ด้วยแนวคิดการออกแบบเพื่อสิ่งแวดล้อม เนื่องจากอุตสาหกรรมเซรามิกเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เกิดปัญหาสิ่งแวดล้อม โดยเซรามิกที่ผ่านกระบวนการเผาเคลือบแล้วนั้นยากต่อการนำกลับมาใช้ใหม่ได้ เพราะจำเป็นต้องผ่านกระบวนการที่ใช้พลังงานและเสียค่าใช้จ่ายสูง งานวิจัยนี้จึงมุ่งหวังที่จะช่วยลดปัญหาด้านสิ่งแวดล้อมและสร้างที่ยั่งยืนผ่านกลไกการพัฒนาวัสดุที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมให้มากที่สุด

วัตถุประสงค์

- 2.1 เพื่อศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบเพื่อสิ่งแวดล้อม และแนวคิด upcycling ที่จะ เป็นประโยชน์ในการพัฒนาและออกแบบผลิตภัณฑ์จากเศรษฐกิจสีเขียว
- 2.2 เพื่อศึกษาและทดลองเทคนิคในการแปรรูปเศรษฐกิจสีเขียวที่จะนำมาซึ่งข้อค้นพบ เกี่ยวกับข้อดี ข้อเสีย ของเทคนิคต่าง ๆ ที่สามารถนำไปใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ upcycling
- 2.3 เพื่อพัฒนาและออกแบบผลิตภัณฑ์จากจากเศรษฐกิจสีเขียวด้วยแนวคิดการออกแบบ เพื่อสิ่งแวดล้อมที่จะเป็นทางเลือกใหม่ ชะลอการเกิดขยะ และสามารถเพิ่มมูลค่าของเศรษฐกิจสีเขียวได้

กรอบแนวคิดการวิจัย



สมมติฐานการวิจัย

การพัฒนาและออกแบบผลิตภัณฑ์ Upcycling จากเศษวัสดุเซรามิก ด้วยแนวคิดการออกแบบเพื่อสิ่งแวดล้อม โดยหลักการ 4R ส่วนหนึ่งในการลดปัญหาสิ่งแวดล้อม สามารถการยืดอายุวัสดุเหลือทิ้ง เป็นทางเลือกใหม่ และเพิ่มมูลค่าให้เศษวัสดุได้

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การพัฒนาเศษวัสดุเซรามิกอย่างสร้างสรรค์เพื่อการออกแบบผลิตภัณฑ์ Upcycling ด้วยแนวคิดการออกแบบเพื่อสิ่งแวดล้อม เป็นการศึกษาวิจัยแนวคิดของการออกแบบเพื่อสิ่งแวดล้อม และศึกษาทดลองเศษวัสดุเซรามิก ที่จะเป็นประโยชน์ในการพัฒนาและออกแบบผลิตภัณฑ์ Upcycling ที่เป็นทางเลือกใหม่ ชะลอการเกิดขยะ และสามารถเพิ่มมูลค่าให้กับเศษวัสดุเซรามิกได้ โดยการศึกษาวิจัยนี้จะต้องจะต้องค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ดังต่อไปนี้

1 แนวคิดการออกแบบเพื่อสิ่งแวดล้อม

การออกแบบเพื่อสิ่งแวดล้อมเป็นแนวคิดที่เชื่อมโยงกันระหว่างการพัฒนาผลิตภัณฑ์กับการจัดการด้านสิ่งแวดล้อม โดยพิจารณาผลกระทบของผลิตภัณฑ์ที่มีต่อสิ่งแวดล้อมตลอดวงจรชีวิตผลิตภัณฑ์ ตั้งแต่การสกัดแยกวัตถุดิบจากทรัพยากรธรรมชาติ เพื่อนำไปใช้ในการผลิตจนถึงการทิ้งซากผลิตภัณฑ์ ซึ่งผลกระทบเหล่านี้รวมถึงการปลดปล่อยสารเคมีที่เป็นพิษ การใช้ทรัพยากรที่ไม่สามารถนำกลับมาใช้ใหม่ได้ และการใช้พลังงานที่เกินความจำเป็น (ฉัตรชัย จันทร์เด็นดวง, 2558)

การออกแบบเพื่อสิ่งแวดล้อม (Design for Environment, DfE) เป็นการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่คำนึงถึงหลักการด้านเศรษฐศาสตร์และผลกระทบของผลิตภัณฑ์ที่มีต่อสิ่งแวดล้อมหรือระบบนิเวศน์เป็นสิ่งสำคัญ แนวคิดนี้รู้จักกันในอีกชื่อหนึ่งว่าการออกแบบเชิงนิเวศเศรษฐกิจ (Eco-design) ซึ่งมีบทบาทที่จะนำไปสู่ระบบการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development) เนื่องจากเป็นการป้องกันและลดปัญหาสิ่งแวดล้อมที่ต้นเหตุอย่างแท้จริง โดยพิจารณาผลกระทบที่มีต่อสิ่งแวดล้อมตลอดวัฏจักรของผลิตภัณฑ์ (Product Life Cycle) ตั้งแต่ขั้นตอนการวางแผนการผลิต ช่วงการออกแบบ ช่วงการผลิต ช่วงการนำไปใช้ และช่วงการกำจัดหลังการใช้งานหรือการนำกลับมาใช้ใหม่ สถาบันวิทยาการ สวทช. ได้กล่าวถึงบทบาทสำคัญของแนวคิดการออกแบบเพื่อสิ่งแวดล้อมว่าเป็นแนวความคิดของการออกแบบที่สำคัญต่อการผลิตสินค้าและบริการที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม โดยเป็นกระบวนการที่ผนวกแนวคิดด้านเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อมเข้าไปในขั้นตอน ซึ่งจะช่วยลดต้นทุนในแต่ละขั้นตอนของการพัฒนาผลิตภัณฑ์และลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมไปพร้อม ๆ กัน โดยส่งผลดีต่อธุรกิจ ชุมชน และสิ่งแวดล้อม ซึ่งเป็นแนวทางนำไปสู่การพัฒนาอย่างยั่งยืน (Sustainable Development) ต่อไป



นอกจากนี้หลักการพื้นฐานของการออกแบบเพื่อสิ่งแวดล้อมยังเป็นการประยุกต์ใช้หลักการ 4R ได้แก่ การลดการใช้ทรัพยากรและพลังงาน (Reduce) การใช้ซ้ำ (Reuse) การนำกลับมาใช้ใหม่ (Recycle) และการซ่อมบำรุง (Repair) ในทุกช่วงของวัฏจักรชีวิตผลิตภัณฑ์ และจากการศึกษาจากการศึกษา (ไอเอชเอ็ม, ม.ป.ป.) สามารถอธิบายหลักการ 4R ได้ ดังนี้

1) การลดการใช้ทรัพยากรและพลังงาน (Reduce) คือ ลดการใช้ทรัพยากรต่าง ๆ ให้น้อยลง โดยลดการใช้ทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัด ทรัพยากรที่หมดไปและทรัพยากรทดแทน วิธีนี้เป็นขั้นตอนแรก เพราะทำได้ง่ายที่สุดและดีที่สุด ซึ่งจะช่วยประหยัดทรัพยากรลงได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด

2) การใช้ซ้ำ (Reuse) คือ การนำของที่ยังใช้ได้กลับมาใช้ซ้ำอีกครั้งหรืออีกหลาย ๆ เช่น การใช้ถุงพลาสติกใส่ของที่ได้มาจากร้านสะดวกซื้อไปใส่ใส่ขยะ การนำขวดน้ำพลาสติกกลับมาใส่น้ำใช้อีกครั้ง วิธีนี้จะช่วยให้ลดการสิ้นเปลืองทรัพยากรได้ การบริโภคซ้ำเป็นการลดการใช้ทรัพยากรและพลังงาน ลดการปล่อยมลพิษสู่สภาพแวดล้อมไม่มีการเปลี่ยนแปลงรูปทรง

3) การนำกลับมาใช้ใหม่ (Recycle) คือ การนำสิ่งที่เราไม่สามารถที่จะใช้ซ้ำได้แล้ว ซึ่งอาจจะฉีกขาด แตกหัก กลับไปเข้ากระบวนการแปรรูปให้เป็นวัตถุดิบ เพื่อนำกลับมาผลิตของขึ้นมาเป็นสินค้าใหม่ เช่น การนำเอาขวดน้ำพลาสติกมาผ่านกระบวนการย่อยให้กลายเป็นเม็ดพลาสติกแล้วนำกลับมาหลอมขึ้นเป็นเส้นใย นำไปถักเป็นเสื้อยืด หรือการหลอมแก้ว การนำเอากระดาษใช้แล้วมาปั่นทำเป็นกระดาษอีกครั้ง วิธีนี้เป็นวิธีที่อยู่ในขั้นสุดท้าย เพราะวิธีนี้จำเป็นต้องใช้พลังงานในการแปรรูป ซึ่งก็จะทำให้ต้องใช้ทรัพยากรอย่างเช่นน้ำมันอีกอยู่ดี

4) การซ่อมบำรุง (Repair) คือ การซ่อมแซมใช้ซ้ำเป็นการนำสิ่งของเครื่องใช้เก่า ๆ และของมีค่าที่ยังมีค่ามาซ่อมแซมดัดแปลงให้ใช้งานได้ดังเดิม ดีกว่าที่จะต้องทิ้งแล้วซื้อใหม่ ซึ่งจะเป็นการสิ้นเปลืองทรัพยากรของโลกมากขึ้น

แนวคิดการออกแบบเพื่อสิ่งแวดล้อมเป็นส่วนหนึ่งที่ถูกนำมาพิจารณาในการออกแบบในกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ นอกเหนือจากปัจจัยอื่น ๆ ในการออกแบบซึ่งได้แก่ ความคุ้มค่าของผลิตภัณฑ์ (Product economics) ความต้องการของลูกค้า (Customer requirements) ความสามารถในการผลิต (Manufacturability) และทำงานที่ต้องการของผลิตภัณฑ์ (Required product functions) (ฉัตรชัย จันทร์เดนมวง, 2558) โดยแนวคิดนี้จะเป็นหลักการที่นักออกแบบนำไปใช้ในกระบวนการพัฒนาและออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อตอบรับกับวิกฤตการณ์ด้านสิ่งแวดล้อมโลกที่กำลังเกิดขึ้นอยู่ในปัจจุบัน

2. แนวคิด Upcycle

คำว่า “Upcycling” ถูกใช้ครั้งแรกโดย ไรเนอร์ พิลซ์ (Reiner Pilz) จาก Pilz GmbH & Co. ซึ่งเป็นบริษัทเทคโนโลยีระบบอัตโนมัติของเยอรมัน จากการสัมภาษณ์ในบทความ Salvo ปี ค.ศ. 1994 อธิบายว่า ไรเนอร์ พิลซ์ สามารถจัดการวัสดุดั้งเดิมที่มีจำนวนจำกัดได้ ในขณะที่นั้นกระบวนการ Downcycling เป็นการทุบอิฐและทำลายทุกสิ่ง แต่สิ่งที่จำเป็นสำหรับ คือ อีพีไซเคิล (Upcycle) ซึ่งเป็นการนำของเก่ามาทำให้มีมูลค่ามากขึ้นไม่ใช่ลดลง (Lovelyady, n.d, 2021)

ต่อมาในปี ค.ศ. 2002 กระบวนการ Upcycle เป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลายมากขึ้นจากหนังสือ Cradle to cradle: Remaking the way we make things ที่เขียนโดย ไมเคิล บรอนการ์ท (Michael Braungart) และ วิลเลียม แม็คดอนาฮู (William McDonough) โดยได้ให้คำจำกัดความว่า “การนำวัสดุที่ไม่สามารถรีไซเคิลได้แล้วมาทำให้มีมูลค่าหรือใช้ได้ดีกว่าเดิม” (Braungart and McDonough, 2002) ในขณะที่ ลิงห์ อินทรชุต ได้ให้คำจำกัดความไว้ว่าเป็นกระบวนการแปลงสภาพวัสดุเหลือใช้หรือการทำให้วัสดุหรือผลิตภัณฑ์ที่ไม่สามารถใช้งานตามหน้าที่เดิมให้กลายเป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ที่มีคุณภาพและมูลค่าสูงขึ้น อีกทั้งยังเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม (ลิ่งห์ อินทรชุต, 2556)

ในปัจจุบันแนวคิด Upcycle ได้ถูกกล่าวมากขึ้น โดยมีการให้คำนิยามที่คล้ายคลึงกันว่า Upcycle มาจากคำว่า Upgrade และ Recycling คือ การนำขยะหรือวัสดุที่ไม่ได้ใช้แล้วมาผลิตให้เป็นของใช้ที่มีมูลค่าและใช้ประโยชน์ได้มากกว่าเดิม เข้าข่ายการนำกลับมาใช้ใหม่ (Reuse) ด้วย แต่ทั้งหมดไม่ต้องผ่านกระบวนการแปรรูปทางอุตสาหกรรมเหมือนกับการรีไซเคิล (Recycle) (กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ, 2562) มากไปกว่านั้น เมื่อ Upcycle หรือ Upcycling มาจากคำว่า Upgrade ที่หมายถึง การทำให้ดีขึ้นหรือพัฒนาให้ดีขึ้น รวมกับคำว่า Recycling/Cycle ที่หมายถึง การนำวัสดุที่ไม่ใช้แล้วมาผ่านกระบวนการต่าง ๆ เพื่อกลับเข้าสู่วงจรการใช้อีกครั้ง ซึ่งรวมแล้วจะหมายถึง การนำวัสดุที่ไม่ใช้แล้วหรือของที่จะถูกทิ้งเป็นขยะมาแปลงให้เป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ที่มีคุณภาพที่ดีขึ้นและกลับมาใช้ประโยชน์ได้ หรือออกแบบให้มีความสวยงามเพื่อให้มีมูลค่าเพิ่มมากขึ้น โดยไม่ทำให้คุณภาพและส่วนประกอบของวัสดุนั้นลดลง ทั้งนี้ จะไม่ผ่านกระบวนการแปรรูปทางอุตสาหกรรมและไม่ผ่านกระบวนการทางเคมีที่มีผลเสียต่อสิ่งแวดล้อมหรือใช้เคมีน้อยที่สุด (สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน), 2564)

การ Upcycle คือ การใช้วัสดุจากผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ที่ถูกใช้งานแล้ว เพื่อสร้างสิ่งใหม่ซึ่งแตกต่างจากการ Recycle เพราะเมื่อผ่านการ Upcycling หรือ Upcycled ผลิตภัณฑ์ที่ได้จะไม่ใช้ผลิตภัณฑ์เดียวกันอีก เป็นการขยายระยะเวลาการใช้งานผลิตภัณฑ์ในรูปแบบที่แตกต่างออกไปจากเดิม โดยหากมองกันผิวเผินแล้ว Upcycle อาจดูคล้ายคลึงกับ Recycle แต่ในรายละเอียดนั้นทั้งสองคำนี้มีวิธีการและวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกัน โดยการ Upcycle นั้น ใช้การออกแบบเข้ามาช่วยเพิ่มมูลค่าให้ผลิตภัณฑ์ โดยมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อการยืดอายุวัสดุให้เป็นขยะช้าลง ชะลอการเกิดขยะโดยเพิ่มมูลค่าให้กับของเหลือใช้ ให้สามารถใช้ต่อไปได้และเป็นได้มากกว่าขยะเหลือทิ้ง รวมถึงช่วยลดการใช้ผลิตภัณฑ์ใหม่ ในขณะที่การ Recycle นั้น เป็นการนำวัสดุจากผลิตภัณฑ์ที่ไม่สามารถยืดอายุการใช้งานได้ อาจอยู่ในสภาพแตกหัก เสียหาย มาผลิตเป็นวัสดุเดิมซ้ำ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อลดต้นทุนการผลิตให้น้อยลง แทนที่จะผลิตจากการใช้วัสดุใหม่ทั้งหมด หรือนำมาผลิตเป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ที่ยังใช้วัสดุเดิม แต่ได้คุณภาพและมูลค่าต่อยกกว่าเดิม โดยที่ต้องอาศัยการแปรสภาพ ซึ่งส่วนใหญ่จะใช้การหลอม ซึ่งต้องใช้พลังงานหรือใช้สารเคมีในกระบวนการแปรสภาพ ทำให้สิ้นเปลืองพลังงานมากขึ้นนั่นเอง (กรีนเน็ตเวิร์คไทยแลนด์, 2562) นอกจากนี้ ข้อมูลจากสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน, 2564) ได้อธิบายว่า Upcycle จะใช้การออกแบบเข้ามาช่วยเพื่อให้ผลิตภัณฑ์มี

มูลค่าสูงขึ้น และเป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ที่มีคุณภาพดีขึ้น โดยมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อการยืดอายุวัสดุ และในกระบวนการจะต้องไม่เกิดผลเสียต่อสิ่งแวดล้อม ซึ่งในการออกแบบนั้น มีฐานคิดมาจากแนวคิด Eco-Design (Economic & Ecological Design) หรือแนวคิดการออกแบบเชิงนิเวศเศรษฐกิจ เพื่อมุ่งเน้นการลดขยะของเสีย ยืดอายุการใช้งาน และเพิ่มประสิทธิภาพในการนำกลับมาใช้ใหม่ ลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมในภายหลังตั้งแต่ขั้นตอนการออกแบบ การผลิต การนำไปใช้ ไปจนถึงการทำลายหลังเสร็จสิ้นการใช้งานหรือหมดอายุ เช่นเดียวกันกับที่กรีนเน็ตเวิร์คไทยแลนด์ (2562) ได้กล่าวว่าการกระบวนการ Upcycle ใช้การออกแบบเป็นเครื่องมือสำคัญ ทำให้มีแบรนด์สินค้าต่าง ๆ สามารถนำไปใช้เพื่อพัฒนาสินค้า และผลิตภัณฑ์ที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมและคำนึงถึงความรับผิดชอบต่อสังคม ในต่างประเทศมีการนำวัสดุที่ไม่มีค่ามาสร้างสินค้าด้วยการใช้ดีไซน์เข้าไปช่วย เช่น การนำเสื้อกันฝน เสื้อแจ็กเก็ต หรือผ้าห่มเบาะที่นั่งในรถไฟความเร็วสูงแบบใช้แล้วทิ้ง ไปผลิตเป็นกระเป๋าและสินค้าใหม่ แล้วนำกลับมาใช้ในบริษัทอีกครั้ง หรือนำออกจำหน่าย และนำรายได้ไปบริจาคเพื่อการกุศล เป็นการส่งเสริมวิถีคิดเพื่อการดูแลสังคมและสิ่งแวดล้อมอีกทางหนึ่ง ดังนั้น กระบวนการ Upcycle จึงมีความสำคัญมาก เพราะไม่เพียงแต่ลดปริมาณของเสียที่ถูกโยนทิ้งไปเท่านั้น แต่ยังเป็นการหยุดความต้องการการผลิตที่ไร้ประโยชน์มากขึ้นอีกด้วย (Lovelady, n.d, 2021)

3. ข้อมูลเกี่ยวกับอุตสาหกรรมเซรามิกและเศษเหลือทิ้ง

3.1 เซรามิก (อังกฤษ: Ceramic) มีรากศัพท์มาจากภาษากรีก Keramos ซึ่งมีความหมายว่า สิ่งที่ถูกเผา ในช่วงแรกผลิตภัณฑ์ประเภทนี้ถูกเรียกว่า “ไชน่าแวร์” เพื่อเป็นเกียรติให้กับคนจีนซึ่งเป็นผู้บุกเบิกการผลิตเครื่องปั้นดินเผารุ่นแรก ๆ ในปัจจุบันเซรามิก หมายถึง ผลิตภัณฑ์ที่ทำจากวัตถุดิบในธรรมชาติ เช่น ดิน หิน ทอ และแร่ธาตุต่าง ๆ นำมาผสมกันแล้วทำเป็นสิ่งประดิษฐ์ หลังจากนั้นจึงนำไปเผาเพื่อเปลี่ยนเนื้อวัตถุให้แข็งแรง สามารถคงรูปอยู่ได้ (ณภัช พิมพิดี, 2560)

เซรามิก คือ วัสดุที่เกิดจากการรวมกันของสารอนินทรีย์ (Inorganic) ที่อุณหภูมิสูง และสำหรับค่าจำกัดความตาม ASTM คือ วัสดุที่เริ่มต้นจากสารอนินทรีย์มาประกอบกันเกิดปฏิกิริยาที่อุณหภูมิสูง เกิดการ Sintering ซึ่งเป็นการที่อนุภาคของวัสดุเกิดการรวมชิดติดกันจนเกิดเป็นอนุภาคขนาดเปลี่ยนไป และทำให้โครงสร้างผลึกเปลี่ยนไปจากเดิม (คชินท์ สายอินทวงศ์, ม.ป.ป.)

รักเร่ เกลี่ออนเมฆ (2547) ได้อธิบายถึงเซรามิกว่าเป็นวัสดุหรือผลิตภัณฑ์ที่ทำขึ้นจากสิ่งที่เกิดขึ้นโดยธรรมชาติในพื้นที่ดิน โดยในอดีตมนุษย์นำดินมาขึ้นรูปเป็นผลิตภัณฑ์แล้วนำไปเผาให้เกิดความแข็งแรง ดังนั้น ในระยะแรก ๆ เซรามิกจึงหมายถึงเฉพาะเครื่องปั้นดินเผา (Pottery) ซึ่งได้แก่ ผลิตภัณฑ์กระเบื้อง (Tile) อิฐ (Brick) ท่อดินเผา (Sewer pipe) อิฐทนไฟ (Refractory) เครื่องสุขภัณฑ์ (Sanitary ware) ถ้วยชาม (Table ware) เป็นต้น ต่อมาเมื่ออิฐทนไฟซิลิกา (Silica Refractory) ได้ถูกผลิตขึ้นในปี ค.ศ. 1822 แม้ไม่ได้มีดินเป็นส่วนผสมหลักเช่นเดียวกับเซรามิก แต่ใช้กรรมวิธีเหมือนกัน คือการขึ้นรูปจากส่วนผสมที่ต้องมีน้ำปนอยู่ด้วย อบให้แห้งและนำไปเผา ดังนั้น เซรามิกจึงมีความหมายที่กว้างขึ้นและครอบคลุมถึงผลิตภัณฑ์อีกหลายชนิด เช่น ชิ้นส่วนหรืออุปกรณ์เครื่องใช้ไฟฟ้า (Electronic

parts) อุปกรณ์ที่ใช้ในเครื่องปฏิกรณ์ปรมาณู (Nuclear) และวัสดุทนความร้อนสูง (High temperature materials)

ในปี ค.ศ. 1920 สมาคมเซรามิกอเมริกัน (American Ceramic Society) ได้เสนอเพิ่มเติมว่าเนื่องจากดินมีส่วนประกอบทางเคมีเป็นพวกซิลิกา ฉะนั้นเซรามิกจึงต้องรวมถึงผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมที่ทำจากวัตถุดิบพวก Silicate ด้วย ดังนั้น แก้ว (Glass) โลหะเคลือบ (Enamel) และซีเมนต์ (Cement) เป็นผลิตภัณฑ์ที่อยู่ในกลุ่มเซรามิก ดังนั้น เซรามิก คือการนำเอาสารอนินทรีย์ที่เป็นพวกอโลหะ ได้แก่ แร่ หิน ดิน ที่เกิดตามธรรมชาติมาเป็นวัตถุดิบหลักที่ผ่านกรรมวิธีการผลิตที่ต้องใช้ความร้อนสูง มีความแข็งแรงหรืออาจนำไปใช้ในอุณหภูมิสูง โดยไม่ต้องผ่านกระบวนการเผาในอุณหภูมิสูงได้

3.2 ประเภทของอุตสาหกรรมเซรามิก

อุตสาหกรรมเซรามิก สามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

1) เซรามิกแบบดั้งเดิม (Traditional Ceramics) เป็นกลุ่มเซรามิกที่ใช้แรงงานในการผลิตสามารถพึ่งตนเองได้ทั้งในเรื่องของวัตถุดิบที่ส่วนใหญ่พบได้ในท้องถิ่นและเทคโนโลยีการผลิต โดยผลิตภัณฑ์เซรามิกประเภทนี้ ได้แก่ กระเบื้อง สุขภัณฑ์ ถ้วยชาม ของชำร่วย เครื่องประดับ และลูกถ้วยไฟฟ้า เป็นต้น

2) เซรามิกสมัยใหม่ (New Ceramics/ Fine Ceramic/ Advance Ceramic) เริ่มเกิดขึ้นในศตวรรษที่ 20 ถูกพัฒนาและออกแบบขึ้นมาโดยใช้เทคโนโลยีขั้นสูงในการผลิต ใช้วัตถุดิบที่ผ่านกระบวนการมาแล้วเพื่อให้มีความบริสุทธิ์สูง ได้รับการควบคุมองค์ประกอบทางเคมีและโครงสร้างจุลภาค (Microstructure) อย่างแม่นยำ

ความแตกต่างระหว่างเซรามิกแบบดั้งเดิมและเซรามิกสมัยใหม่ซึ่งมีคุณสมบัติเฉพาะทางนั้นเนื่องมาจากกระบวนการเตรียมวัตถุดิบเบื้องต้นที่ต้องการความบริสุทธิ์ที่ต่างกัน สารเซรามิกยุคใหม่จะเตรียมจากวัตถุดิบที่มีความบริสุทธิ์สูง ผ่านกระบวนการทำให้บริสุทธิ์โดยวิธีการทางเคมี ส่วนสารเซรามิกแบบดั้งเดิมนั้นเตรียมจากวัตถุดิบธรรมชาติ นำมาบดเพื่อลดขนาดและผ่านกระบวนการการคัดแยกโดยวิธีการทางกายภาพ กระบวนการบดผสม การขึ้นรูป และการเผา โดยสารเซรามิกยุคใหม่จะใช้หลักการเช่นเดียวกับการเตรียมเซรามิกดั้งเดิม แต่มีการควบคุมตัวแปรในแต่ละขั้นตอนการผลิตที่ละเอียดและรัดกุมมากกว่า เพื่อสามารถกำหนดคุณสมบัติของการใช้งานได้ตามความต้องการ

จากการศึกษาข้างต้น งานวิจัยนี้จะมุ่งเน้นศึกษาค้นคว้ากลุ่มเซรามิกแบบดั้งเดิมที่อยู่ในกลุ่มเซรามิกเครื่องใช้บนโต๊ะอาหารเป็นหลัก เนื่องจากอัตราการขยายตัวของเศรษฐกิจทำให้แนวโน้มของปริมาณการใช้งานเซรามิกนั้นเพิ่มขึ้น อีกทั้งการแข่งขันของผลิตภัณฑ์เครื่องใช้เซรามิกบนโต๊ะอาหารยังมีการแข่งขันอย่างต่อเนื่อง เพื่อสนองความต้องการของลูกค้าที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา นอกจากนี้กลยุทธ์ที่ผู้ประกอบการใช้ในการขยายตลาดสินค้าทำให้ผลิตภัณฑ์ประเภทยังคงได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่อง (มูลนิธิสถาบันสิ่งแวดล้อมไทย, 2555)

3.3 มลพิษและการกำจัดของเสียในอุตสาหกรรมเซรามิก

ในกระบวนการผลิตเซรามิกไม่ว่าจะเป็นผลิตภัณฑ์ประเภทใดล้วนก่อให้เกิดปัญหา มลภาวะทั้งสิ้น โดยมูลนิธิสถาบันสิ่งแวดล้อมไทย (2555) แบ่งมลภาวะเหล่านี้ออกเป็น 7 ประเภท คือ กากของเสียที่เป็นวัตถุแข็ง ฝุ่นจากระบวนการผลิต ตะกอนจากระบวนการผลิต น้ำเสีย มลพิษทางอากาศ พลังงานความร้อน มลพิษทางเสียง

การศึกษาวิจัยนี้กำหนดขอบเขตของการศึกษาเกี่ยวกับของเสียจากผลิตภัณฑ์ที่ผ่านการเผาแล้ว ซึ่งเป็น Scrap ที่มีค่าที่ไม่อาจขายได้ โดยทั่วไปแล้วทางโรงงานจะของเสียไปฝังกลบในพื้นที่ต่าง ๆ เกิดเป็นค่าใช้จ่ายที่สูง และหากกระบวนการในการจัดเก็บและจัดการกากของเสียไม่เพียงพอต่อปริมาณของเสียที่เกิดขึ้น หรือการจัดเก็บที่ไม่มีประสิทธิภาพจะส่งผลโดยตรงต่อชุมชนโดยรอบโรงงาน รวมทั้งเกิดปัญหาด้านสุขอนามัยและด้านอื่น ๆ ของชุมชน (คชินท์ สายอินทวงศ์, ม.ป.ป.)

การผลิตเซรามิกมักเกิดผลิตภัณฑ์ที่มีตำหนิซึ่งสาเหตุสามารถเกิดขึ้นได้จากทุกกระบวนการ ตั้งแต่การตรวจรับวัตถุดิบ การเตรียมเนื้อดิน การเตรียมน้ำเคลือบ การขึ้นรูปและตกแต่ง การเคลือบ และการเผา โดยตำหนิที่จะเกิดขึ้นมีหลากหลายรูปแบบ เช่น การเผาผลิตภัณฑ์ที่อุณหภูมิต่างจากที่กำหนดไว้ ทำให้น้ำขนาดของผลิตภัณฑ์เล็กหรือใหญ่กว่ามาตรฐาน การเกิดแกนดำขึ้นภายในเนื้อผลิตภัณฑ์ ซึ่งจะทำให้ความแข็งแรงลดลง การเกิดรอยร้าวที่เกิดขึ้นหลังจากการเผา การเกิดตำหนิรูเข็มและฟองอากาศในกระบวนการเคลือบ เป็นต้น (คชินท์ สายอินทวงศ์, ม.ป.ป.)

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. ศิลปะแบบ Kintsugi

ศิลปะแบบ Kintsugi (คินสิจิ) เป็นเทคนิคโบราณของญี่ปุ่นที่พบตั้งแต่ศตวรรษที่ 15 สมัยโชกุนคนที่ 8 แห่งโชกุนตระกูลอาชิกางะ ซึ่งได้ส่งถ้วยชามที่เสียหายไปยังประเทศจีนเพื่อซ่อมแซมและมันก็ถูกส่งกลับมาในสภาพที่มีตัวเย็บเหล็กที่ไม่สวยงาม จึงทำให้เกิดการคิดค้นหาวิธีที่ดีกว่าอย่างคินสิจิขึ้น (นริศา สุมะมานนท์, 2562) โดยช่างฝีมือในท้องถิ่นคิดวิธีแก้ปัญหาด้วยการเติมรอยร้าวด้วยแล็กเกอร์สีทอง ทำให้ชามมีเอกลักษณ์และมีคุณค่ามากขึ้น การซ่อมแซมนี้ทำให้เกิดรูปแบบศิลปะใหม่ทั้งหมด (Mantovani, 2019) ศิลปะแบบ Kintsugi (คินสิจิ) คือ เทคนิคซ่อมแซมเซรามิก ซึ่งในภาษาญี่ปุ่นมีความหมายดังนี้ คิน แปลว่าทอง และ ซิจิ แปลว่าต่อ เชื่อม ส่วนวิธีการนั้น คือการซ่อมแซมภาชนะด้วยการนำรัก หรือ อูรุชิ (urushi) ที่สกัดมาจากยางของต้นอูรุชิของญี่ปุ่นผสมเข้ากับทอง แล้วนำมาซ่อมแซมภาชนะส่วนที่แตกหรือบิ่นให้กลับมาใช้งานได้ดังเดิม ส่วนเหตุผลที่นำยางรักมาใช้ก็เพราะว่า ยางรักมีความทนทานและปลอดภัยในการใช้งานเกี่ยวกับอาหารนั่นเอง (นริศา สุมะมานนท์, 2562)

ศิลปะแบบ Kintsugi มีแนวคิดที่สะท้อนถึงนิยายเซ็น ในวิถีแห่ง วะบิ-ซะบิ (Wabi-sabi) วิถีแห่งความไม่สมบูรณ์แบบ ความเรียบง่าย และการยอมรับตัวตนและความผิดพลาด เป็นศิลปะที่

ทำให้มองเห็นถึงความสวยงามจากสิ่งที่ไม่สมบูรณ์แบบ การที่สิ่ง ๆ หนึ่งแตกสลายไปแล้วแต่ถูกนำกลับมาซ่อมแซมใหม่ให้แลดูมีชีวิตชีวาอีกครั้งจึงกลายเป็นเสน่ห์ของศิลปะนี้ (บริษัท บาร์โธ จำกัด, ม.ป.ป.) นอกจากนี้ ข้อมูลจาก The Momentum อธิบายเกี่ยวกับศิลปะ Kintsugi ว่า เทคนิคศิลปะแบบโบราณที่ซ่อมแซมเครื่องดินเผาหรือเซรามิกด้วยการใช้ยางไม้มาเชื่อมส่วนต่าง ๆ เข้าด้วยกัน แล้วนำทองมาเขียนตกแต่งลงบนรอยเชื่อมนั้น เกิดเป็นความงามอีกรูปแบบที่มาจากความบอบสลายของวัตถุ ผลที่ออกมาคือภาชนะชิ้นนั้นกลับมาใช้ได้เหมือนเก่า แต่แสดงร่องรอยสีทองที่พื้นผิวซึ่งทำให้สวยไปอีกแบบ แสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่าความงามนั้นไม่ใช่ความสมบูรณ์แบบเพียงอย่างเดียว แต่กลับโดดเด่นด้วยเส้นสีทองที่ไหลไปตามเส้นทางของรอยร้าว รอยแตกหักที่เคยเกิดขึ้นกับชีวิตของภาชนะใบนั้น (ปอ เปรมสำราญ, 2561)

วิธีการหลักของการซ่อมแซมแบบ Kintsugi คือ การนำรักมาผสมกับแป้งสาเล่ให้มีลักษณะเหนียวเหมือนกาว เพื่อใช้เชื่อมชิ้นส่วนต่าง ๆ เข้า หลังจากนั้นก็จะมีกรรมกรักเข้ากับดินให้เหลวแล้วนำมาอุดช่องว่างของภาชนะ โดยก่อนที่จะแห้งก็จะนำผงทองมาทาไว้ที่ผิวเพื่อความสวยงาม วัสดุที่ใช้ในการเชื่อมภาชนะแบบคินสิจิงประกอบด้วยรักเป็นสัดส่วน 99% นอกจากทองแล้วจึงมีการตกแต่งด้วยเงิน ดีบุก และทองเหลืองอีกด้วย นอกจากนี้ ยังมีการนำภาชนะจากคนละชิ้นส่วน ต่างสีส้น ต่างลวดลายแต่มีความเข้ากันได้ มาซ่อมแซมด้วยศิลปะแบบ Kintsugi จนกลายเป็นผลงานชิ้นใหม่ที่มีความสวยงามแปลกตา และมีเอกลักษณ์เป็นของตัวเอง รวมไปถึงยังมีการใช้ทองพันธ์ที่เป็นลวดลายต่าง ๆ ที่นอกเหนือจากแค่นำมาปิดยารักเท่านั้น (บริษัท บาร์โธ จำกัด, ม.ป.ป.)

วิธีการดำเนินการวิจัย

1 เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

การวิจัยนี้เลือกใช้การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ซึ่งมีทั้งข้อมูลปฐมภูมิและข้อมูลทุติยภูมิโดยมีเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ การสังเกตการณ์ การสัมภาษณ์ และการทดลอง มีรายละเอียด ดังนี้

1.1 การทบทวนวรรณกรรม (Literature Review) เป็นการศึกษาค้นคว้าเอกสาร งานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องจากข้อมูลทุติยภูมิข้อมูล ซึ่งเป็นข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดการออกแบบเพื่อสิ่งแวดล้อมแนวคิด upcycle อุตสาหกรรมเซรามิกและเศษเหลือทิ้ง รวมถึงเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องที่รวบรวมผลงานออกแบบและแนวคิด ซึ่งเป็นประโยชน์สำคัญต่อขั้นตอนการออกแบบ

1.2 การสังเกตการณ์ (Observation) เป็นการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับกระบวนการและขั้นตอนในการผลิตผลิตภัณฑ์เซรามิก ซึ่งเป็นการสังเกตแบบไม่ได้เข้าไปมีส่วนร่วม ผู้วิจัยเลือกศึกษาและสังเกตการณ์ ณ บริษัท สยาม โทซู เซรามิก จำกัด เพื่อศึกษาขั้นตอนการผลิตและกำจัดวัสดุจากการผลิตผลิตภัณฑ์เซรามิก

1.3 การสัมภาษณ์ (Interview) เป็นกรรวบรวมข้อมูลไปพร้อม ๆ กับการสังเกตการณ์ โดย

ประเภทของการสัมภาษณ์เป็นการสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้างแน่นอน (Unstructured Interview) ที่ไม่ได้กำหนดคำถามและคำตอบไว้ล่วงหน้า ลำดับของคำถามจึงเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม แต่ยังคงสอดคล้องกับจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ คือ การศึกษาขั้นตอนการผลิตและกำจัดวัสดุจากการผลิตผลิตภัณฑ์เซรามิกภายในโรงงาน นอกจากนี้ การสัมภาษณ์ยังเป็นแบบไม่จำกัดคำตอบ โดยการเกริ่นนำเพียง 2-3 ประโยค แล้วเปิดโอกาสให้ผู้ถูกสัมภาษณ์นำเสนอข้อมูลและแนวคิดจนกว่าจะครบคลุมเนื้อหาที่ต้องการ ซึ่งระหว่างการสัมภาษณ์มีการบันทึกข้อมูลพร้อมกับการถ่ายภาพอีกด้วย

1.4 การทดลอง (Experiment) เป็นเครื่องมือหลักในการรวบรวมข้อมูลวิจัยนี้ โดยทดลองเทคนิคในการแปรรูปเศษวัสดุเซรามิกที่ นำผลมาวิเคราะห์ข้อดีและข้อเสียของเทคนิคต่าง ๆ ที่สามารถนำไปใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ upcycling เพื่อสามารถที่จะพัฒนาสู่การออกแบบผลิตภัณฑ์ต่อไป

2. การเก็บรวบรวมข้อมูล

เมื่อได้กลุ่มตัวอย่างที่เหมาะสม ผู้วิจัยจึงดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการสังเกตการณ์ การสัมภาษณ์และการทดลอง โดยมีขั้นตอนดังนี้

2.1 การสังเกตการณ์



ภาพที่ 2 : การสังเกตการณ์ ณ บริษัท สยาม โทซู เซรามิก จำกัด เพื่อศึกษาขั้นตอนการผลิต



ภาพที่ 3 : ตัวอย่างเศษเซรามิกที่เป็นของเสียจากการผลิตของ บริษัท สยาม โทซู เซรามิก จำกัด



ภาพที่ 4 : การจัดการของเสียจากการผลิตผลิตภัณฑ์เซรามิก ของ บริษัท สยาม โทซู เซรามิก จำกัด

2.2 การสัมภาษณ์



ภาพที่ 5 : การสัมภาษณ์นักออกแบบและผู้ควบคุมกระบวนการผลิต
ของ บริษัท สยาม โทซู เซรามิก จำกัด

2.3 การทดลอง

นอกจากการลงพื้นที่เพื่อสังเกตการณ์และสัมภาษณ์ ณ บริษัท สยาม โทซู เซรามิก จำกัด แล้ว ผู้วิจัยยังได้รับความอนุเคราะห์ในการนำเศษวัสดุที่เหลือทิ้งจากโรงงานมาใช้ในการทดลองอีกด้วย การทดลองแปรรูปผลิตภัณฑ์ทำด้วยเทคนิคที่เป็นไปได้ที่แตกต่างกัน เพื่อหาข้อดี ข้อเสีย และข้อค้นพบในการนำเศษวัสดุเซรามิกมาใช้เพื่อพัฒนาเป็นงานออกแบบผลิตภัณฑ์ Upcycle ตามกระบวนการออกแบบต่อไป



ภาพที่ 6 : ตัวอย่างเศษเซรามิกเหลือทิ้ง จาก บริษัท สยาม โทซู เซรามิก จำกัด

3 การวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 ข้อมูลจากการทบทวนวรรณกรรม

การวิเคราะห์ข้อมูลจากการทบทวนวรรณกรรมเป็นการวิเคราะห์เนื้อหา เพื่อหาข้อสรุปที่ตอบวัตถุประสงค์การวิจัย โดยข้อสรุปที่ได้จากการทบทวนวรรณกรรมนั้นจะต้องครอบคลุมประเด็นของการศึกษา ซึ่งประกอบด้วย แนวคิดการออกแบบเพื่อสิ่งแวดล้อม แนวคิด Upcycle ข้อมูลเกี่ยวกับอุตสาหกรรมเซรามิกและเศษเหลือทิ้ง และงานวิจัย งานออกแบบที่เกี่ยวข้อง ซึ่งสามารถสรุปได้ ดังนี้

(1) แนวคิดการออกแบบเพื่อสิ่งแวดล้อม เป็นแนวที่บูรณาการความรู้ทั้งด้าน เศรษฐศาสตร์ สังคม การจัดการด้านสิ่งแวดล้อม และการออกแบบ โดยประเด็นสำคัญที่ใช้ในการพิจารณา คือ ผลกระทบของผลิตภัณฑ์ที่มีต่อสิ่งแวดล้อมตลอดวงจรชีวิตผลิตภัณฑ์ ตั้งแต่การสกัดแยกวัตถุดิบจากทรัพยากรธรรมชาติ เพื่อนำไปใช้ในการผลิตจนถึงการทิ้งซากผลิตภัณฑ์ ซึ่งผลกระทบเหล่านี้รวมถึงการปลดปล่อยสารเคมีที่เป็นพิษ การใช้ทรัพยากรที่ไม่สามารถนำกลับมาใช้ใหม่ได้ และการใช้พลังงานที่เกินความจำเป็น

นอกเหนือจากปัจจัยในการออกแบบ เช่น ความคุ้มค่าของผลิตภัณฑ์ ความต้องการของลูกค้า ความสามารถในการผลิต และงานที่ความต้องการของผลิตภัณฑ์ แนวคิดการออกแบบเพื่อสิ่งแวดล้อมจะเป็นส่วนหนึ่งที่น่ามาพิจารณาในกระบวนการพัฒนาและออกแบบผลิตภัณฑ์ เพื่อนำไปสู่การพัฒนาอย่างยั่งยืนที่จะทำร้ายโลกให้น้อยลงที่สุดและใช้ทรัพยากรให้เกิดประโยชน์ขึ้นมากที่สุด

(2) แนวคิด Upcycle เป็นการใช้วัสดุต่าง ๆ ที่ถูกใช้งานแล้วมาผ่านกระบวนการที่ทำให้มีมูลค่า มีคุณภาพและประโยชน์เพิ่มมากขึ้น รวมทั้งใช้ความคิดสร้างสรรค์ สร้างความสวยงาม พร้อมทั้งคำนึงถึงประโยชน์ที่ต่างไปจากเดิม ซึ่งกระบวนการเหล่านี้จะผ่านความคิดที่คำนึงถึงผลเสียที่มีต่อสิ่งแวดล้อมให้น้อยที่สุด โดยวัตถุประสงค์หลักสำคัญของกระบวนการ Upcycle คือ เพื่อยืดอายุวัสดุให้เป็นระยะช้าลง ชะลอการเกิดขยะ ทำให้สามารถใช้เป็นผลิตภัณฑ์ต่อไปได้ รวมถึงช่วยลดการใช้ผลิตภัณฑ์ใหม่ด้วย

แนวคิด Upcycle จะใช้การออกแบบเข้ามาช่วยเพื่อให้ผลิตภัณฑ์มีมูลค่าสูงขึ้น และเป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ที่มีคุณภาพดีขึ้น ซึ่งในการออกแบบนั้นมุ่งเน้นการลดขยะของเสีย ยืดอายุการใช้งาน และเพิ่มประสิทธิภาพในการนำกลับมาใช้ใหม่ ลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมในภายหลัง ตั้งแต่ขั้นตอนการออกแบบ การผลิต การนำไปใช้ ไปจนถึงการทำลายหลังเสร็จสิ้นการใช้งานหรือหมดอายุ

(3) เซรามิกเป็นผลิตภัณฑ์ที่พบได้โดยทั่วไปและมีประโยชน์อย่างกว้างขวาง ทำให้ผลิตภัณฑ์ เซรามิกเป็นอุตสาหกรรมที่มีความสำคัญอย่างหนึ่ง และในทุกกระบวนการผลิตผลิตภัณฑ์ เซรามิกไม่ว่าจะกลุ่มประเภทใด ทำให้เกิดของเสียและมลภาวะที่เป็นส่วนหนึ่งในการทำลายสิ่งแวดล้อมทั้งสิ้น ในงานวิจัยนี้มุ่งเน้นการศึกษาเศรษฐกิจชีวเศรษฐกิจซึ่งจัดว่าเป็นอีกหนึ่งของเสียที่มีปริมาณมากที่เกิดขึ้นในกระบวนการผลิต โดยแนวทางการกำจัดของเสียประเภทนี้ส่วนมากใช้การฝังกลบในพื้นที่

ต่าง ๆ ที่จะเกิดเป็นค่าใช้จ่ายที่สูง ส่วนการทำลายทิ้งเป็นอีกกระบวนการที่เป็นการทำลายสิ่งแวดล้อม และใช้พลังงานที่สูงเช่นกัน

นอกจากนี้ ในกระบวนการการผลิตผลิตภัณฑ์เซรามิกเริ่มต้นด้วยการขึ้นรูปผลิตภัณฑ์นั้น ผ่านการเผาเพื่อขึ้นรูปมา การจัดการของเสียจากกระบวนการผลิตด้วยการ Recycle จึงจำเป็นต้อง บดวัสดุเซรามิกให้มีสภาพเป็นผงละเอียดเสียก่อน วัสดุเซรามิกที่ผ่านการเผามาแล้วจะมีโครงสร้าง และคุณสมบัติแตกต่างจากวัตถุดิบตั้งต้นมาก จึงเป็นเหตุให้ไม่นิยมนำมาทำการ Recycle เพราะมี ต้นทุนสูงและต้องใช้พลังงานมาก ดังนั้น แนวคิดการออกแบบเพื่อสิ่งแวดล้อม โดยแนวคิด Upcycle สามารถเป็นกระบวนการหนึ่งในการลดปัญหาดังกล่าวที่เกิดขึ้นได้ เพราะเป็นการยืดอายุขยะที่มีอยู่ และสามารถสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับขยะเซรามิกเหลือทิ้ง

3.2 ข้อมูลการสังเกตการณ์และการสัมภาษณ์

ข้อมูลจากการสังเกตการณ์กระบวนการผลิตผลิตภัณฑ์เซรามิกประเภทของใช้บนโต๊ะอาหาร โดย บริษัท สยาม โทซู เซรามิก จำกัด พบว่า กระบวนการผลิตเป็นกระบวนการที่ใช้แรงงานคนและ ฝีมือ เป็นกระบวนการที่เศษวัสดุเซรามิกเหลือทิ้งจำนวนมาก ทั้งแบบที่เคลือบเผาแล้วและยังไม่ผ่าน การเคลือบเผา ซึ่งผลิตภัณฑ์ที่ผ่านการเคลือบเผาแล้วนั้น หากผลิตภัณฑ์เซรามิกไม่ผ่านการตรวจสอบ คุณภาพจะถูกคัดทิ้ง ไม่สามารถนำออกขายสู่ท้องตลาดได้ ทำให้ปริมาณของขยะมีจำนวนมาก ถึงแม้ว่าจะมีวิธีการกำจัดของเสียตามกระบวนการเพื่อลดปริมาณขยะแล้วก็ตาม



ภาพที่ 7 : การวิเคราะห์แนวทางการนำเศษเซรามิกเหลือทิ้งไปใช้ในกระบวนการออกแบบ



3.4 ข้อมูลจากการทดลอง

เมื่อศึกษาเศษวัสดุเหลือทิ้งจากระบวนการผลิตแล้ว รูปแบบประเภทความเสียหายหรือมีตำหนิที่น่าสนใจมี 3 รูปแบบ คือ บิดเบี้ยว แตกร้าว เคลือบไม่สมบูรณ์ ดังนั้น ลักษณะความผิดพลาดและเสียหายที่เกิดขึ้นระหว่างกระบวนการผลิตทำให้เกิดของเหลือทิ้งที่ต้องใช้การสังเกตในการพิจารณาความเสียหาย และมองเห็นได้ด้วยตาเปล่าได้ไม่ชัดเจน กระบวนการจัดการส่วนใหญ่จะเป็นการนำออกไปขายต่อในราคาที่ถูกลง อย่างไรก็ตาม ปริมาณการกำจัดทิ้งด้วยวิธีนี้จะมีไม่มากนัก ขณะที่เหลือทิ้งจึงยังคงมีปริมาณที่มาก ในขณะที่ความเสียหายที่เกิดจากรอยแตกร้าวเกิดขึ้นชัดเจน และเป็นส่วนใหญ่ของเศษขยะเหลือทิ้งที่ไม่สามารถนำไปขายต่อหรือสามารถใช้งานได้อีก เศษเซรามิกประเภทนี้จึงมีปริมาณมากและยากต่อการกำจัดทิ้ง ดังนั้น การทดลองในงานวิจัยนี้ จึงมุ่งเน้นไปที่ประเภทความเสียหายจากรอยแตกร้าวเป็นหลัก เพื่อพัฒนาไปสู่งานออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อสิ่งแวดล้อมด้วยแนวคิด Upcycle เนื่องจากเป็นความเสียหายที่ตรงกับแนวคิดของงานวิจัยนี้

จากการทดลองทั้งในแต่ละชั้น สามารถสรุปผลการทดลองได้ ดังนี้

ตารางที่ 1 : สรุปผลการทดลองวัสดุเซรามิกด้วยวิธีต่าง ๆ

	วิธีการทดลอง	ผลการทดลองและการวิเคราะห์ข้อมูล
การทดลองชั้นที่ 1		
การทดลองที่ 1	การประสานด้วยวัสดุอื่น	การละลายพลาสติกด้วยความร้อนเพื่อประสานวัสดุเซรามิกไม่สามารถทำได้ เมื่อพลาสติกเย็นลง เศษเซรามิกทั้ง 2 ชิ้นแยกออกจากกัน ใช้เวลานาน และสิ้นเปลืองพลังงานไฟฟ้า
การทดลองที่ 2	การใช้เศษเซรามิกขนาดเล็กประสานด้วยพลาสติกละลาย	การละลายพลาสติกเพื่อประสานเศษเซรามิกขนาดเล็กเข้าด้วยกัน สามารถทำได้โดยต้องใช้บล็อกเพื่อขึ้นรูปทรงของผลิตภัณฑ์ใหม่ อาจสิ้นเปลืองมากขึ้น และการพัฒนารูปแบบต้องผ่านกระบวนการคิดที่ซับซ้อน ใช้เวลานาน มีกลิ่นเหม็น และใช้พลังงานไฟฟ้าค่อนข้างมาก หากต้องการผลิตในเชิงพาณิชย์ จะสิ้นเปลืองทรัพยากรมาก
การทดลองชั้นที่ 2		
การทดลองที่ 1	การใช้ความร้อนละลายพลาสติก เพื่อประสานระหว่าง 2 วัสดุ	การละลายพลาสติกเพื่อขึ้นรูปผลิตภัณฑ์ สามารถทำได้ แต่ใช้เวลานาน ต้องใช้บล็อกเพื่อขึ้นรูปผลิตภัณฑ์ อาจสิ้นเปลืองมากขึ้น และการพัฒนารูปแบบต้องผ่านกระบวนการคิดที่ซับซ้อน ใช้เวลานาน มีกลิ่นเหม็น และใช้พลังงานไฟฟ้าค่อนข้างมาก หากต้องการผลิตในเชิงพาณิชย์ จะสิ้นเปลืองทรัพยากรมาก

	วิธีการทดลอง	ผลการทดลองและการวิเคราะห์ข้อมูล
การทดลองขั้นที่ 3		
การทดลองที่ 1	การใช้ความร้อนละลายพลาสติก เพื่อประสานระหว่าง 2 วัสดุ	การละลายพลาสติกเพื่อขึ้นรูปผลิตภัณฑ์ สามารถทำได้ แต่ใช้เวลานาน ต้องใช้บล็อกเพื่อขึ้นรูปผลิตภัณฑ์ อาจสิ้นเปลืองมากขึ้น และการพัฒนารูปแบบต้องผ่านกระบวนการคิดที่ซับซ้อน ใช้เวลานาน มีกลิ่นเหม็น และใช้พลังงานไฟฟ้าค่อนข้างมาก หากต้องการผลิตในเชิงพาณิชย์ จะสิ้นเปลืองทรัพยากรมาก
การทดลองที่ 2	การประสานระหว่าง 2 วัสดุ ด้วยเทคนิคร้อย สาน และ เชาะร่องไม้	การใช้เทคนิคที่หลากหลายเพื่อประสานระหว่างวัสดุไม้และเซรามิกสามารถทำได้ ทำให้เกิดผลิตภัณฑ์ในรูปแบบที่น่าสนใจ เป็นการผสมผสานภูมิปัญญาเพื่อต่อยอดผลิตภัณฑ์ได้
การทดลองที่ 3	การทดลองประสานเศษเซรามิกและไม้ด้วยยางรัก	การใช้ยางรักเพื่อประสานระหว่างวัสดุไม้และเซรามิกสามารถทำได้ ผลิตภัณฑ์มีความแข็งแรงเกิดลวดลายใหม่ ๆ สามารถทำให้ผลิตภัณฑ์มีอัตลักษณ์ที่น่าสนใจ

4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 การออกแบบผลิตภัณฑ์ด้วยแนวคิดการออกแบบเพื่อสิ่งแวดล้อม ที่ใช้เศษวัสดุเซรามิกเหลือทิ้งจากกระบวนการผลิตเป็นวัสดุหลัก ผ่านกระบวนการที่ทำให้มีคุณภาพและประโยชน์เพิ่มมากขึ้น รวมทั้งใช้ความคิดสร้างสรรค์ สร้างความสวยงาม พร้อมทั้งคำนึงถึงประโยชน์ที่สอย เป็นการยืดอายุวัสดุให้เป็นขยะให้ช้าลง ซึ่งเป็นแนวคิดที่สอดคล้องกับการ Upcycle

4.2 เทคนิคจากทดลองที่เลือกใช้ในงานออกแบบ มี 2 รูปแบบ คือ การประสานระหว่าง 2 วัสดุ ด้วยการร้อย สาน และเชาะร่องไม้ และการประสานเศษเซรามิกและไม้ด้วยยางรัก เพื่อให้ได้ผลิตภัณฑ์ที่เหมาะสมกับการใช้งาน เกิดรูปแบบที่น่าสนใจ ผสมผสานการใช้ภูมิปัญญาในการสร้างสรรค์ผลงาน เป็นการเพิ่มคุณค่าให้กับผลิตภัณฑ์ อีกทั้ง เป็นการจำกัดหรือลดการใช้วัสดุให้น้อยที่สุดในงานออกแบบ เนื่องจากการใช้วัสดุหลายประเภท ทำให้กระบวนการทำลาย คัดแยกขยะ ต้องใช้พลังงานและทรัพยากรเพิ่มมากขึ้น ซึ่งจะเป็นผลเสียต่อสิ่งแวดล้อม

4.3 ผลงานต้นแบบจากการวิจัยนี้เป็นการออกแบบผลิตภัณฑ์ประเภทไลฟ์สไตล์ ที่เน้นความสวยงามและสอดคล้องกับการใช้งานของกลุ่มเป้าหมายเฉพาะ เข้ากับยุคสมัยปัจจุบัน

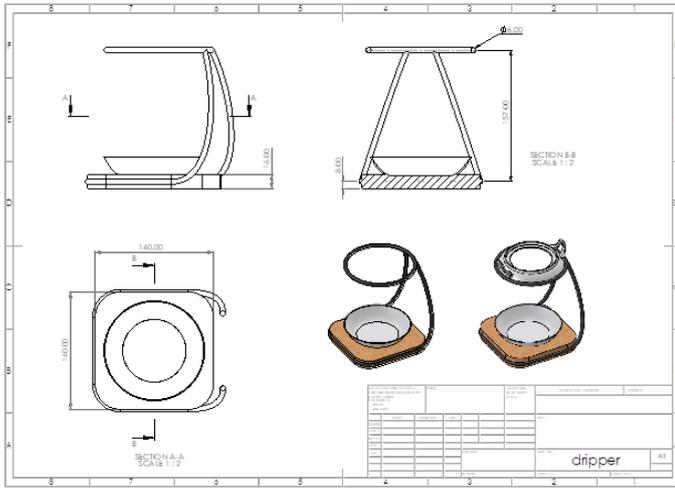
4.4 การกำหนดกลุ่มเป้าหมายเป็นปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อการออกแบบประเภทของผลิตภัณฑ์และวิธีการใช้งาน โดยการกำหนดด้วยลักษณะทางจิตภาพและพฤติกรรมเป็นสำคัญ คือ กลุ่มคนวัยทำงานที่ใส่ใจเรื่องความโดดเด่น ความคิดสร้างสรรค์ และจริยธรรม เป็นกลุ่มคนที่เต็มใจจะจ่ายเงินที่สูงขึ้น เพื่อให้ได้ผลิตภัณฑ์ที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม เป็นกลุ่มที่ชอบลองและลงมือทำสิ่งใหม่ ๆ ที่เป็นการฟื้นฟู



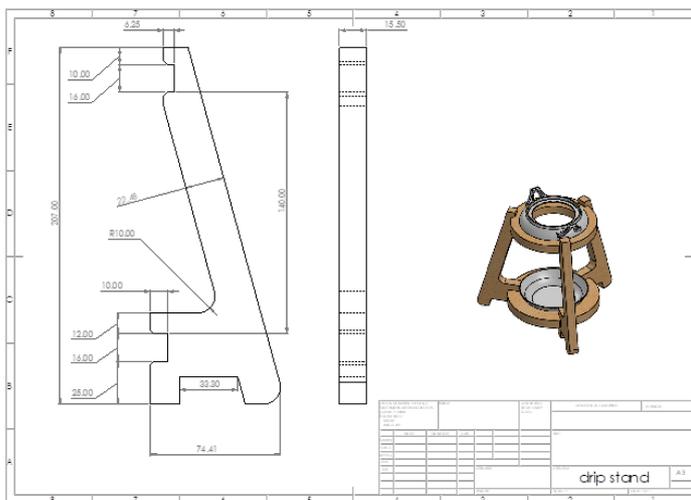
และเชี่ยวชาญจิตใจ และหลีกเลี่ยงการอยู่ในสังคมที่เคร่งครัด แต่ยังคงเป็นกลุ่มคนที่มีความพิถีพิถันในการใช้ชีวิต

5. ผลงานการออกแบบ

ผลงานการออกแบบจากงานวิจัยนี้ ประกอบด้วยผลิตภัณฑ์ต้นแบบ จำนวน 5 ชิ้น ดังนี้ ที่
ดริป กาแฟ จำนวน 2 รูปแบบ และ ถาด จำนวน 1 รูปแบบ และ แก้ว จำนวน 1 รูปแบบ (2 ขนาด)



ภาพที่ 8 : ภาพ 3 มิติ ที่ดริปกาแฟ รูปแบบที่ 1



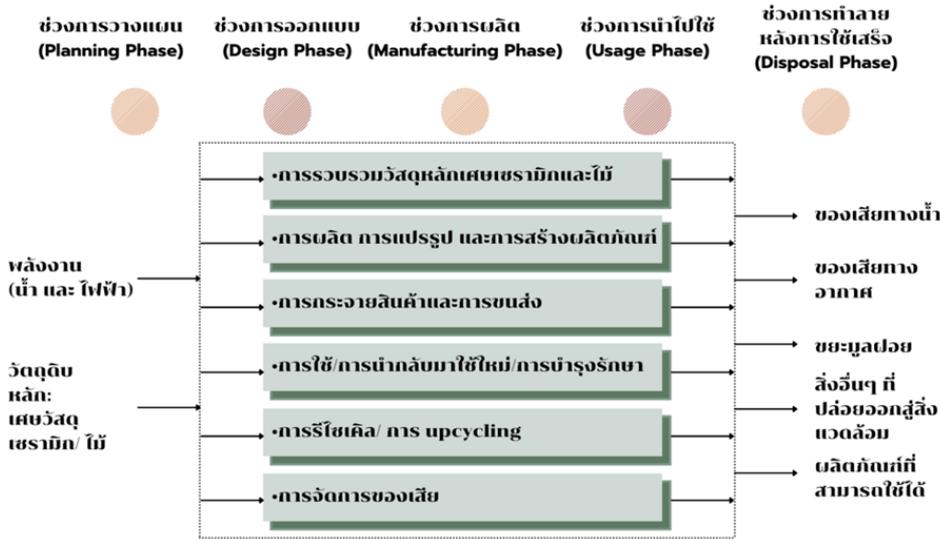
ภาพที่ 9 : ภาพ 3 มิติ ที่ดริปกาแฟ รูปแบบที่ 2





สรุปการวิจัย

1. แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบเพื่อสิ่งแวดล้อม และแนวคิด Upcycling ที่จะเป็นประโยชน์ในการพัฒนาและออกแบบผลิตภัณฑ์จากเศษวัสดุเซรามิก

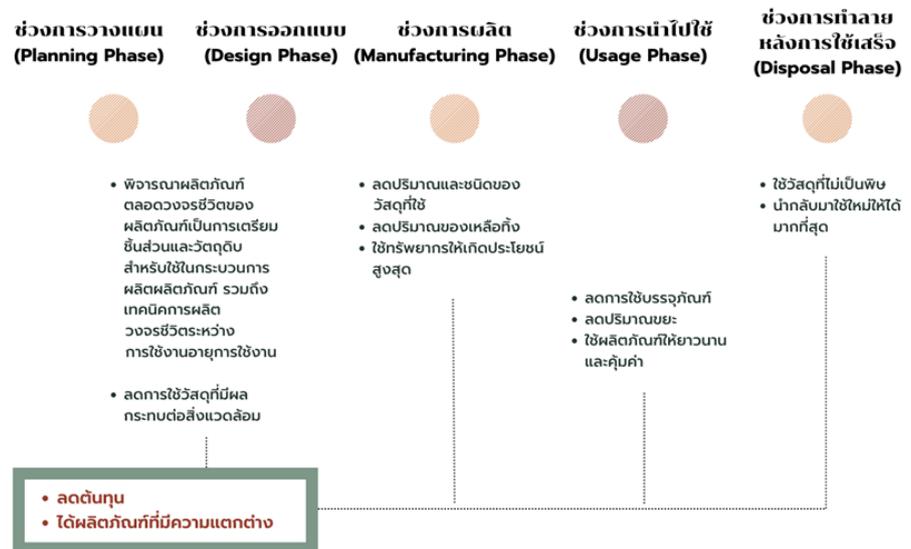


ภาพที่ 11 : วงจรชีวิตของผลิตภัณฑ์เซรามิกเหลือใช้

จากการศึกษา พบว่า แนวคิดการออกแบบเพื่อสิ่งแวดล้อม และการ Upcycling ที่จะเป็นประโยชน์ในการพัฒนาและออกแบบผลิตภัณฑ์จากเศษวัสดุเซรามิก มีองค์ประกอบ ดังนี้

(1) หลักการ 4R

หลักการ 4R ประกอบด้วย การลด (Reduce) การใช้ซ้ำ (Reuse) การนำกลับมาใช้ใหม่ (Recycle) และการซ่อมบำรุง (Repair) จัดเป็นกระบวนการหลักในการใช้เพื่อพัฒนาและออกแบบผลิตภัณฑ์ Upcycling ที่จะคำนึงถึงผลกระทบที่จะเกิดต่อสิ่งแวดล้อมในทุกช่วงวงจรชีวิตของผลิตภัณฑ์ ซึ่งมีแนวคิดที่สอดคล้องกับกระบวนการออกแบบเพื่อสิ่งแวดล้อมและทฤษฎีต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกัน โดยไทยพับลิก้า (2561) ได้กล่าวถึง แนวคิดของระบบเศรษฐกิจหมุนเวียน (Circular Economy) ของโลก ปัจจุบันว่า มีการปรับรูปแบบธุรกิจมาเป็น “การนำกลับมาใช้ใหม่ กลับมาผลิตใหม่ ให้เป็นของใหม่” บนพื้นฐานออกแบบใหม่ โดยมีเป้าหมายเพื่อรักษาและเพิ่มการใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพให้เกิดประโยชน์สูงสุด และลดผลกระทบด้านสิ่งแวดล้อมให้น้อยที่สุด นอกจากนี้ แนวคิดการ Upcycle ก็เป็นอีกแนวทางหนึ่งที่น่าทรัพยากรที่ใช้แล้วกลับมาใช้ให้เป็นวัสดุใหม่หรือผลิตภัณฑ์ใหม่ก็เกิดขึ้น เป็นการแปลงวัสดุที่มีมูลค่าให้กลายเป็นผลิตภัณฑ์ที่มีมูลค่าสูง (ไทยพับลิก้า, 2561)



ภาพที่ 12 : การใช้แนวคิดหลัก 4R ในทุกช่วงชีวิตของผลิตภัณฑ์ upcycling เซรามิกเหลือใช้

(2) การยืดอายุการใช้งานผลิตภัณฑ์และวัสดุ

การยืดอายุของเศษวัสดุเป็นอีกแนวทางหนึ่งที่ใช้ในการพัฒนาและออกแบบ เพื่อทดแทนกระบวนการรีไซเคิลที่ต้องใช้พลังงานและทรัพยากรสูง โดยจักรลิน น้อยไร่ภูมิ และ สิงห์ อินทรชูโต (2563) อธิบายว่า การรีไซเคิลอาจเสียค่าใช้จ่ายมากกว่าการผลิตวัสดุชิ้นใหม่ เพราะผลิตภัณฑ์เหล่านั้นผลิตขึ้นจากวัสดุที่ไม่ได้ถูก ออกแบบมาให้สามารถนำกลับมาผลิตใหม่ได้ง่าย ดังนั้น การ Upcycle จึงเป็นนวัตกรรมผลิตวัสดุแบบใหม่เพื่อลดจุดด้อยของการ Recycle ซึ่งสอดคล้องกันกับบทความจาก The Standard ที่ได้หยิบยกปัญหาจากขยะพลาสติกที่สร้างผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมมาอธิบายเกี่ยวกับกระบวนการ Upcycle ว่า โลกที่ปราศจากการใช้พลาสติก 100% นั้นอาจไม่มีทางเป็นจริงได้ทางแก้ไขและการจัดการขยะที่ถูกวิธีและเป็นการแก้ไขปัญหาได้อย่างยั่งยืน คือ การยืดอายุวัสดุให้เป็นขยะให้ช้าลง ด้วยการเปลี่ยนขยะพลาสติกให้มีมูลค่า หรือเรียกกระบวนการนี้ว่า Upcycle เป็นการใช้ความคิดสร้างสรรค์ โดยผ่านกระบวนการแปรสภาพที่ใช้พลังงานหรือกระบวนการทางเคมีให้น้อยที่สุด (เดอะ สเตนดาร์ด ทีม, 2562)

(3) การปรับเปลี่ยนรูปแบบการใช้งาน

การ Upcycle เป็นกระบวนการแปลงสภาพวัสดุให้มีรูปแบบการใช้งานที่แตกต่างจากเดิม เพิ่มมูลค่าให้กับวัสดุเหลือใช้ ตามที่ สิงห์ อินทรชูโต (2566) ได้อธิบายกระบวนการ Upcycle ว่าเป็นการทำให้วัสดุหรือผลิตภัณฑ์ที่ไม่สามารถใช้งานตามหน้าที่ เดิมให้กลายเป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ที่มีคุณภาพและมูลค่าสูง ขึ้นอีกทั้งยังเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม เช่นเดียวกับ วาไลด อัล ดามิรีย์ ผู้อยู่เบื้องหลัง

แบรนด์ By Walid ในอังกฤษ ได้ให้ความหมายของ Upcycling ว่า “เป็นการ Repurpose นำของที่ใช้ออกไปตัดแปลงเพื่อใช้ประโยชน์ในวัตถุประสงค์อื่น และเป็นการคืนชีวิตให้กับบางสิ่งที่ถูกหลงลืมไป” (ไทยพับลิก้า, 2561)

2. การศึกษาและทดลองเทคนิคในการแปรรูปเศษวัสดุเซรามิกที่จะนำมาซึ่งข้อค้นพบเกี่ยวกับข้อดี ข้อเสีย ของเทคนิคต่าง ๆ ที่สามารถนำไปใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ Upcycling

ในการศึกษาและทดลองเทคนิคต่าง ๆ ในการแปรรูปเศษวัสดุเซรามิกเหลือใช้ พบว่า แต่ละเทคนิคนั้นมีทั้งข้อดี และข้อเสียที่แตกต่างกันไป ดังนั้น วิธีการที่นำมาใช้ประโยชน์ให้สูงสุด จึงต้องพิจารณารอบด้าน โดยมีปัจจัยด้านผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมเป็นสำคัญ สอดคล้องกับข้อมูลจากกรีนเน็ตเวิร์คไทยแลนด์ (2562) อธิบายแนวคิดการนำวัสดุเหลือใช้มาผ่านกระบวนการ Upcycle ว่าเป็นการนำวัสดุกลับมาใช้ใหม่ โดยไม่ทำให้คุณภาพและส่วนประกอบของวัสดุลดลงเพื่อการใช้งานครั้งต่อไป ยกตัวอย่างเช่น ข้อน้ำดื่มพลาสติก ขวดน้ำดื่มพลาสติกถูกนำกลับมาใช้ใหม่ แต่ส่วนใหญ่ มักจะไม่สามารถเปลี่ยนกลับไปเป็นภาชนะที่เกี่ยวข้องกับสิ่งใดก็ตามที่สามารถบริโภคได้ เนื่องจากความเสี่ยงของสิ่งที่ซึมเข้าไปในพลาสติก เป็นผลให้สิ่งเหล่านี้จะถูกนำไป Upcycled เป็นสิ่งของ เช่น พรม ของเล่น ม้านั่ง โคมไฟ แจกัน (กรีนเน็ตเวิร์คไทยแลนด์, 2562) เช่นเดียวกับบทความเรื่อง $\text{ขยะ} + \text{ไอเดีย} = \text{Upcycling}$ นำเสนอว่า Upcycle เน้นการออกแบบเป็นเครื่องมือในการแปรรูปสินค้า ทำให้ธุรกิจต่าง ๆ มีสินค้าที่น่าสนใจและเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมอีกด้วย ดังนั้น แนวความคิด Upcycle เป็นการอนุรักษ์ที่มากกว่าการ Reuse หรือ Recycle แบบเดิม ๆ แต่เป็นการนำมาผลิตเป็นของใหม่ด้วยการใช้นวัตกรรมและการออกแบบ เพื่อมีเป้าหมายในการใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด (อรุณี ศิลปการประดิษฐ์, 2563)

3. การพัฒนาและออกแบบผลิตภัณฑ์จากเศษวัสดุเซรามิกด้วยแนวคิดการออกแบบเพื่อสิ่งแวดล้อม เป็นทางเลือกใหม่ ชะลอการเกิดขยะ และสามารถเพิ่มมูลค่าของเศษวัสดุเซรามิกได้

จากการทดสอบและประเมินผลการพัฒนาและออกแบบผลิตภัณฑ์เซรามิกเหลือใช้ โดยวิธีการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ใช้งาน ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายของการออกแบบ พบว่า ผลิตภัณฑ์จากเศษวัสดุเซรามิกด้วยแนวคิดการออกแบบเพื่อสิ่งแวดล้อม เป็นทางเลือกใหม่ให้กับผู้ใช้งาน ที่ต้องการความแปลกใหม่รูปแบบที่แตกต่าง อีกทั้งเป็นการชะลอการเกิดขยะ และสามารถเพิ่มมูลค่าของเศษเซรามิกเหลือทิ้งจากกระบวนการผลิตได้

ระดับความคิดเห็นโดยรวมเกี่ยวกับการเป็นผลิตภัณฑ์ทางเลือกใหม่ โดยรวมอยู่ในระดับมาก
ระดับความคิดเห็นโดยรวมเกี่ยวกับการชะลอการเกิดขยะ โดยรวมอยู่ในระดับมาก
ระดับความคิดเห็นโดยรวมเกี่ยวกับการเพิ่มมูลค่าของเศษวัสดุเซรามิกได้ โดยรวมอยู่ใน

ระดับมาก



84%E0%B8%A3%E0%B8%87%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3-upcy-
cling-upstyling-%E0%B8%95%E0%B9%88%E0%B8%AD%E0%B8%A2%E0%B8
%AD%E0%B8%94%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%AD%E0
%B8%AD%E0%B8%81%E0%B9%81%E0%B8%9A%E0%B8%9A%E0%B8%9C
%E0%B8%A5%E0%B8%B4%E0%B8%95%E0%B8%A0%E0%B8%B1%E0%B8
%93%E0%B8%91%E0%B9%8C-eco-design

จีซี. (2563ข). เปลี่ยนขยะพลาสติกให้กลายเป็น หลอดกันกระแทก ตอบโจทย์การขนส่งสินค้า
กับโครงการ Upcycling Upstyling. สืบค้นจาก <https://sustainability.pttgcgroup.com/en/newsroom/featured-stories/569/เปลี่ยนขยะพลาสติกให้กลายเป็น-หลอดกัน-กระแทก-ตอบโจทย์การขนส่งสินค้า-กับโครงการ-upcycling-upstyling>

จีซีโซฟต์ผลงานจากขยะพลาสติก ครบทั้งฟังก์ชัน-ดีไซน์. (15 กรกฎาคม 2563). เดลินิวส์.

สืบค้นจาก <https://www.dailynews.co.th/article/784905/>

ฉัตรชัย จันทร์เด่นดวง. (2558). การออกแบบเพื่อสิ่งแวดล้อม. ECO SHOP ศูนย์การเรียนรู้
งานออกแบบที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม.

สืบค้นจาก <http://www.greenscentsorganic.com/article/129>

ณปภัช พิมพดี. (2560). เคมีกับเซรามิกส์. SciMath. สืบค้นจาก

<https://www.scimath.org/lesson-chemistry/item/7140-2017-06-04-08-43-52>

ณัฐจินันท์ นันทสิงห์. (2563). เมื่อรีไซเคิล: การออกแบบหมุนเวียน (Circular Design)

สร้างชีวิตคนเมืองได้อย่างไร?. จาก <https://kindconnex.com/kindworld/circular-design/>

เดอะ สแตนดาร์ด ทิม. (2562). ของเสียแต่ไม่เสียของด้วย 'Upcycle' กระบวนการรีไซเคิลขยะไร้ค่า
ให้กลายเป็นของแต่งบ้านดีไซเนอร์.

สืบค้นจาก <https://thestandard.co/ichitan-green-factory-zero-waste/>

ไทยพับลิก้า. (2561). Upcycling the Ocean วิถีความยั่งยืนของธุรกิจแฟชั่น. สืบค้นจาก

<https://thaipublica.org/2018/08/upcycling-the-ocean-fashion-sustainability-circular-economy/>

นริศ สุมะมานนท์. (2562). 'Kintsugi' ศิลปะแห่งการแตกร้าว ร่องรอยสวยงาม แห่งความบอบช้ำ.

Urban Creature. สืบค้นจาก <https://urbancreature.co/kintsugi/>

แนวโน้มธุรกิจและอุตสาหกรรมไทย ปี 2564-2566. (2564). สืบค้นจาก

<https://www.krungsri.com/th/research/industry/summary-outlook/industry-summary-outlook-2021-2023>

บริษัท บารีโอ จำกัด. (ม.ป.ป.). Kintsugi ศิลปะแห่งความไม่สมบูรณ์. Retrieved from

<https://www.bareo-isyss.com/service/art-culture/kintsugi/>

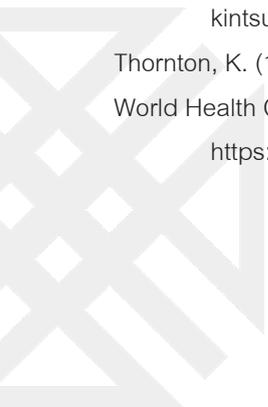
ปอ เปรมสำราญ. (2561). วิถีแห่ง 'วะบิ-ซะบิ' ความงามที่มีรอยตำหนิและกาลเวลา เป็นกัลยาณมิตร.

The Momentum. สืบค้นจาก <https://themomentum.co/wabi-sabi/>

- ปรีดา ศรีสุวรรณ และ พัดชา อุทิศวรรณกุล. (2562). การออกแบบแฟชั่นยั่งยืน THE CREATION OF SUSTAINABLE FASHION. Veridian E-Journal, 12(5), 711–728.
- พชรวรรณ สนธิมูล. (2563). แนวทางการยกระดับศักยภาพอุตสาหกรรมเซรามิกสมัยใหม่ให้ก้าวทันอุตสาหกรรมอนาคต (OIE SHARE ed., Vol. 68). กลุ่มประชาสัมพันธ์และบริการห้องสมุด สำนักงานเลขาธิการกรม สำนักงานเศรษฐกิจอุตสาหกรรม.
- มูลนิธิสถาบันสิ่งแวดล้อมไทย. (2555). คู่มือ Lean Management for Environment สำหรับอุตสาหกรรมเซรามิก.
- รักเร่ เกลิออนเมฆ. (2547). อุตสาหกรรมเซรามิก. สำนักอุตสาหกรรมพื้นฐาน กรมอุตสาหกรรมพื้นฐานและเหมืองแร่.
- วณัศ คະเนเรียว. (2562). อิทธิพลจาก Freitag 'ฟรายดาก' กับเทรนด์ Upcycle ของแบรนด์ไทย. สืบค้นจาก <https://craftnroll.net/craftinsight/insight/freitag-upcycle-thailand/>
- วิมาลี วิวัฒนกุลพาณิชย์. (2561). รีไซเคิลแบบมีสไตล์ FREITAG แบรนด์ขวัญใจคนรักโลก. สืบค้นจาก <https://www.smethailandclub.com/marketing/2858.html>
- ศรุตติ พรหมภิบาล. (2563). เมื่อแฟชั่นไม่ได้เป็นแค่วิถีการแต่งกายแต่หมายถึงอีกชั้นของ ความห่วงใยโลก. สืบค้นจาก <https://kindconnext.com/kindworld/เมื่อแฟชั่นไม่ได้เป็น/>
- สุรศักดิ์ ไวทยวงศ์สกุล. (2560). เคมีกับเซรามิกส์. SciMath. สืบค้นจาก <https://www.scimath.org/lesson-chemistry/item/7140-2017-06-04-08-43-52>
- สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน). (2564). Upcycle เทรนด์ใหม่ของคนสายกรีน. สืบค้นจาก <https://www.okmd.or.th/okmd-kratooktomkit/4396/>
- สำนักงานเศรษฐกิจอุตสาหกรรม. (2557). สรุปภาวะเศรษฐกิจอุตสาหกรรมไตรมาสที่ 2 ปี 2557 (เมษายน - มิถุนายน 2557) (อุตสาหกรรมเซรามิก). สำนักงานเศรษฐกิจอุตสาหกรรม. สืบค้นจาก <https://www.ryt9.com/s/oie/1981746>
- สำนักหอสมุดและศูนย์สารสนเทศวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (ม.ป.ป). การพัฒนาผลิตภัณฑ์เซรามิก. ฐานข้อมูลส่งเสริมและยกระดับคุณภาพสินค้า OTOP. สืบค้นจาก <http://otop.dss.go.th/index.php/en/knowledge/informationrepack/359-2020-01-24-08-42-46?showall=&start=1>
- แสงรวี สานใจวงศ์. (2563). ทรรศนะความยั่งยืนต่อการประยุกต์ใช้เศรษฐกิจหมุนเวียน ในอุตสาหกรรมพลาสติกของประเทศไทย.
- อินโนเวชัน ฮับ เคเคยู (Innovation Hub KKU). (2562). Freitag-แบรนด์กระเป๋าสตริทแฟชั่นที่สร้างจากผ้าใบรถบรรทุก. Retrieved from <https://www.innohubkku.com/content/12456/freitag-แบรนด์กระเป๋าสตริทแฟชั่น-ที่สร้างจากผ้าใบรถบรรทุก>
- อรุณี ศิลปการประดิษฐ์. (2563). ขยะ + ใจเดียว = Upcycling. MGR Online. สืบค้นจาก <https://mgronline.com/mutualfund/detail/9630000080801>
- เอ็มดีไอซี. (2563). Wreck เฟอร์นิเจอร์จากเซรามิกเหลือใช้โดย Bentu Design. Retrieved from <https://hr.tcdc.or.th/en/Articles/Detail/wreck>



- เอสเอ็มอีไทยแลนด์. (2563). เกาะกระแส “Circular Design” ดีไซน์เปลี่ยนโลก เพิ่มโอกาสธุรกิจ
สินค้าออกแบบยุคใหม่. สืบค้นจาก <https://www.smethailandclub.com/design-5979-id.html>
- ไอเชอเบิน. (ม.ป.ป.). Reduce, Reuse, Recycle, Repair และ Upcycle คืออะไร. Retrieved from
<https://www.iurban.in.th/diy/reduce-reuse-recycle-repair-upcycle/>
- Aouf, R.S. (2020). Lucas Muñoz designs Mo de Movimiento restaurant interior
using waste materials. Retrieved from <https://www.dezeen.com/2021/11/18/mo-de-movimiento-sustainable-restaurant-interior-lucas-munoz/>
- Braungart, M., & McDonough, W. (2002). Cradle to cradle: Remaking the way we make
things (2nd ed.). United Kingdom: Vintage books.
- Ermolenko, D. (2020). WHEN HISTORY HAS A FUTURE - LUFTHANSA UPCYCLING COLLECTION
2.0. 50skychades. Retrieved from https://50skychades.com/news/airlines/when-history-has-a-future-lufthansa-upcycling-collection-20#google_vignette
- Grand View Research. (2019). Ceramics Market Size, Share & Trends Analysis Report By
Product (Traditional, Advanced), By Application (Sanitary Ware, Abrasives, Tiles),
By End-Use; By Region, And Segment Forecasts, 2019 - 2025 (No. 978–1-68038-621–9).
Retrieved from <https://www.grandviewresearch.com/industry-analysis/ceramics-market>
- Lovelady, C.H. (n.d.). (2021). Upcycling For a Better World. Retrieved from
<https://www.ncreators.org/upcycling-for-a-better-world/>
- Lufthansa. (n.d.). (2021). The exclusive collection for aviation enthusiasts. Retrieved from
https://www.worldshop.eu/en/lufthansa-aviation/lufthansa-upcycling-collection/?p=GOraa87ZMVI&etcc_cmp_onsite=upcycling&etcc_med_onsite=lp_upcycling_cta_zur_upcycling_cat&etcc_cu=onsite
- Globetrender. (2020). Lufthansa upcycles old aircraft parts into homeware collection.
Retrieved from <https://globetrender.com/2020/10/01/lufthansa-upcycling-collection/>
- Mantovani, A. (2019). KINTSUGI AND THE ART OF REPAIR: life is what makes us.
Medium. Retrieved from <https://medium.com/@andreamantovani/kintsugi-and-the-art-of-repair-life-is-what-makes-us-b4af13a39921>
- Thornton, K. (1994). Reiner pilz, salvo in Germany. UK: SalvoNEWS
- World Health Organization (WHO). (2021). Climate change and health. Retrieved from
<https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/climate-change-and-health>







“ลำปางยังหวานอยู่” : ผลงานสร้างสรรค์ด้านวรรณกรรม สารคดีเชิงวัฒนธรรมเพื่อสร้างสำนึกรักท้องถิ่น

“Lam Pang Yang Wan Yu” (Lampang is still sweet) : A Creative Work of
Cultural Nonfiction Literature to Create a Sense of Local Love

ไพโรจน์ ไชยเมืองชื่น¹

บทคัดย่อ

ผลงานสร้างสรรค์ด้านวรรณกรรมสารคดีเชิงวัฒนธรรมเรื่อง “ลำปางยังหวานอยู่” มีจุดประสงค์เพื่อนำเสนอข้อมูลความรู้เกี่ยวกับเรื่องราวทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของเมืองลำปาง และผสมผสานความคิดเห็นของผู้เขียนตลอดจนความเพลินเพลินไปกับเนื้อหาที่อ่านง่ายและภาพลายเส้นที่ให้ความรู้สึกแห่งสุนทรีย์ทางวัฒนธรรม หนังสือเล่มนี้มีจำนวน 168 หน้าเป็นการรวมความเรียงเชิงสารคดีจำนวน 25 เรื่องที่มีเนื้อหามุ่งเน้นสู่การสร้างตระหนักรู้ถึงคุณค่าความสำคัญของท้องถิ่นให้แก่คนลำปางทั้งที่อยู่ในจังหวัดและคนลำปางที่อาศัยอยู่ต่างถิ่นได้เกิดความรักและความภาคภูมิใจในบ้านเกิดของตน ผลงานสร้างสรรค์เรื่องนี้มีคุณค่าและประโยชน์ต่อการพัฒนาท้องถิ่น โดยเฉพาะการพัฒนาพลเมืองเข้มแข็งบนฐานความรู้ มีจิตสำนึก และความรักในมาตุภูมิเพื่อการพัฒนาสังคมที่ยั่งยืน

คำสำคัญ: ผลงานสร้างสรรค์, สารคดีเชิงวัฒนธรรม, ลำปาง

¹ อาจารย์, หลักสูตรการท่องเที่ยวและการบริการ คณะบริหารธุรกิจและศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา



Abstract

A creative work of cultural nonfiction literature “Lam Pang Yang Wan Yu” (Lampang is still sweet) aims to present knowledge about the historical and cultural stories of Lampang and combines the author’s opinion as well as the enjoyment of easy-to-read content and line drawings that gives a sense of cultural aesthetics. This book has a total of 168 pages, including 25 nonfiction essays. It focuses on raising awareness of the importance of locality to Lampang people both living in the province and those in Lampang who live in other places have made love and pride in their hometown. This creative work is valuable and beneficial to local development especially the development of strong citizens have a knowledge base, public mind and love of the motherland for sustainable social development

KEYWORDS: creative work, cultural documentary, Lampang

บทนำ

ความเปลี่ยนแปลงในสังคมยุคสมัยใหม่ทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรมและเทคโนโลยี ได้ส่งผลกระทบต่อวิถีการดำเนินชีวิตของผู้คนในสังคมอย่างมหาศาล โดยเฉพาะประเทศไทยที่ความเจริญทางเศรษฐกิจกระจุกอยู่เฉพาะในเมืองหลวงหรือเมืองใหญ่เพียงไม่กี่แห่ง ทำให้ผู้คนจากต่างจังหวัดและเมืองเล็กจากทั่วประเทศต้องย้ายถิ่นฐานมาทำงานเพื่อหาเลี้ยงชีพดังจะเห็นว่ามีชาวอีสานจำนวนมากเข้าไปใช้แรงงานในกรุงเทพมหานครจนทำให้มีร้านอาหารและรถเข็นอาหารแนวอีสานกระจายอยู่ทั่วไป การเข้าไปทำงานของคนทั่วทุกภูมิภาคในเมืองหลวงหรือเมืองใหญ่สามารถตอบสนองความต้องการทางเศรษฐกิจ แต่บางครั้งก็รู้สึกโหยหาถึงความต้องการทางจิตวิญญาณและความสุขของบ้านเกิดที่ตนเองได้จากมา สังเกตได้จากในวันหยุดยาวในกรุงเทพมหานครแทบจะกลายเป็นเมืองร้าง ผู้คนต่างพากันกลับบ้านกลับไปหาแผ่นดินเกิดซึ่งเป็นพื้นที่ของความ สุข ความรัก ความอบอุ่นและมิตรภาพที่เมืองใหญ่อันกว้างใหญ่ไม่อาจจะมอบสิ่งเหล่านี้ให้แก่พวกเขาได้ เมื่อมีโอกาสได้กลับมาเยือนบ้านเกิดแม้เพียงชั่วคราว สิ่งที่พวกเขาเหล่านั้นโหยหาคือ “ความเป็นพื้นถิ่น” ที่มีอยู่ในบ้านเกิดและยากจะหาได้จากเมืองกรุงหรือเมืองใหญ่ เช่น อาหารท้องถิ่น สถานที่แห่งความทรงจำ วิถีชีวิตแบบต่างจังหวัด เป็นต้น ด้วยเหตุนี้ความรู้เรื่องราวเกี่ยวกับท้องถิ่นจึงเป็นสิ่งที่ช่วยเพิ่มพูนพลังให้คนที่กลับมาเยือนถิ่นเกิดได้เกิดความสุข ผลงานสร้างสรรค์ด้านวรรณกรรมสารคดีเชิงวัฒนธรรมเรื่อง “ลำปางยังหวานอยู่” เป็นตัวอย่างหนึ่งที่มุ่งหวังให้คนลำปางที่อยู่ภายในจังหวัดและคนลำปางที่อยู่ต่างถิ่นได้รับรู้เรื่องราวของบ้านเกิด หนังสือเล่มนี้ไม่ใช่หนังสือเพื่อแนะนำการท่องเที่ยวหรือเชิงวิชาการ

แต่เป็นหนังสือเพื่อบอกเล่าเรื่องราวในคุณค่าและความสำคัญของเมืองลำปางให้กับคนลำปางได้รับรู้ว่าเมืองลำปางในฐานะบ้านเกิดมีสิ่งดึงดูดใจและควรค่าต่อการรับรู้และการทำความเข้าใจเพื่อสร้างความรักและภูมิใจในบ้านเกิดอันเป็นพลังให้พวกเขาได้กลับไปต่อสู้ในชีวิตประจำวันต่อไปในเมืองหลวงได้อย่างมั่นใจ

เมืองลำปางเป็นถิ่นกำเนิดของผู้เขียนเช่นเดียวกับเมืองต่าง ๆ ที่เป็นแผ่นดินเกิดของผู้คนย่อมจะมีเรื่องราวพื้นถิ่นที่ควรค่าแก่การรับรู้ สร้างความสุข ความรักและความภาคภูมิใจ ในหนังสือสารคดีเล่มนี้จึงเป็นการนำเสนอเรื่องราวของเมืองลำปางในแง่มุมด้านประวัติศาสตร์และศิลปวัฒนธรรม เพราะเมืองลำปางเป็นเมืองเก่าที่มีแหล่งประวัติศาสตร์ มรดกทางวัฒนธรรมและวิถีชีวิตอันงดงาม โดยเฉพาะย่านเมืองเก่านครลำปางซึ่งเป็นพื้นที่ใจกลางเมืองและเป็นที่ตั้งของเมืองเก่ามีเรื่องราวทางประวัติศาสตร์หลายเรื่องที่คนลำปางควรได้เรียนรู้ เช่น เมืองศูนย์กลางแห่งการทำป่าไม้ขนาดใหญ่ของภาคเหนือตอนบนที่มีบริษัทการทำป่าไม้ต่างประเทศเข้ามาเปิดกิจการหลายแห่งและมีผู้คนจากหลากหลายชาติพันธุ์เข้าไปมีบทบาทในกิจการการทำป่าไม้เช่น ชาวตะวันตก ชาวพม่า ชาวไทยใหญ่ ชาวกำมู (ขะมู) เป็นต้นทำให้เมืองลำปางกลายเป็นชุมชนนานาชาติ นอกจากนี้ความเปลี่ยนแปลงของสังคมลำปางในรอบ 100 ปี นับตั้งแต่รถไฟสายเหนือมาถึงเมืองลำปางเมื่อพ.ศ.2459 ที่ได้ทำให้เมืองลำปางเกิดความเปลี่ยนแปลงครั้งสำคัญทางสังคม วัฒนธรรมและเศรษฐกิจ เพราะรถไฟเป็นพาหนะที่นำความเจริญจากกรุงเทพฯ มาสู่เมืองลำปาง (ภิญญพันธ์ พจนานุกรมศัพท์, 2561) ได้ทิ้งเรื่องราว ร่องรอย สถาปัตยกรรมให้คนในปัจจุบันได้ชื่นชม และโครงเรื่องหลักที่กล่าวถึงในหนังสือเล่มนี้ การนำเอาเรื่องราว บุคคล สถานที่มาเล่าใหม่โดยเน้นการทำความเข้าใจให้การเรียนรู้โดยสังเขป ไม่ได้เน้นหนักในการสร้างความรู้แบบจริงจัง และเพิ่มอารมณ์ความรู้สึกนึกคิด จินตนาการ ความรักและความหวังเพื่อให้เรื่องราวเหล่านั้นมีความเป็นสุนทรียภาพไม่แห้งแล้งเป็นเป้าหมายที่สำคัญของผู้เขียนเพื่อให้คนลำปางที่อยู่ภายในจังหวัดและคนลำปางที่อยู่ต่างถิ่นซึ่งอยู่ห่างไกลจากถิ่นกำเนิด โดยเห็นได้จากการเดินทางกลับมายังถิ่นกำเนิดของผู้คนในช่วงวันหยุดยาวต่างวิถีหาความเป็นพื้นถิ่น ทั้งสถานที่ อาหารการกินหรืออัตลักษณ์ท้องถิ่นเพื่อให้เขาเหล่านั้นได้เกิดความรักและความภูมิใจในบ้านเกิดของตนเองนำไปสู่การพัฒนาสังคมท้องถิ่นอย่างยั่งยืน

แนวคิดในการสร้างสรรค์

การเขียนหนังสือสารคดีเชิงวัฒนธรรมเรื่อง “ลำปางยังหวานอยู่” เล่มนี้เป็นผลงานสร้างสรรค์ด้านวรรณกรรมของไพโรจน์ ไชยเมืองขึ้นซึ่งได้นำแนวทางการเขียนมาจากหนังสือ “มาจากล้านนา” ของศาสตราจารย์ ดร.ธเนศวร์ เจริญเมืองแห่งมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ซึ่งเป็นหนังสือรวมความเรียงที่เคยเขียนลงในหนังสือพิมพ์ท้องถิ่นของเมืองเชียงใหม่ ต่อมาได้มีการรวมเล่มเป็นหนังสือโดยบอกเล่าเรื่องราวของความเปลี่ยนแปลงของเมืองเชียงใหม่และให้ข้อคิดเห็นในประเด็นทางสังคมและวัฒนธรรมที่หลากหลาย เช่น เรื่องวัฒนธรรมลุ่มสลาย : ป้อมก่อเมือง แม่ก่อเมือง ลูกอุ้มเมืองบ่อจ้ำง



เรื่องเลื้อยหม้อห้อมไม่ใช่เลื้อยสัญลักษณ์ของคนเมือง เรื่องสงกรานต์ล้านนา เป็นต้น โดยมีจุดประสงค์เพื่อกล่าวถึงบ้านเกิดเชิงใหม่และกระตุ้นให้คนเชียงใหม่มีความสนใจท้องถิ่นเพื่อร่วมกันแก้ไขปัญหาและพัฒนาท้องถิ่นร่วมกัน ธเนศวร์ เจริญเมือง (2538) กล่าวถึงบ้านเกิดของตนไว้อย่างน่าสนใจว่า “บ้านเกิดเมืองนอนของใครใคร่รัก ผมชอบภูเขาที่มีต้นไม้ม้วนล้อมรอบบ้านเมือง เพราะมันให้ความรู้สึกชุ่มชื้น ให้ความรู้สึกมั่นคงปลอดภัยเหมือนมีกำแพงปกป้องเราไว้ ภูเขาเหมือนจะบอกว่าชีวิตของเราต้องต่อสู้ตลอดเวลา และต้องยืนหยัดต้านแดดลมและพายุฝน...” นอกจากนี้ยังมีงานของธีรศักดิ์ วงศ์คำแน่น (2558) ได้เขียนความเรียงเกี่ยวกับวิถีชีวิตชาวลำปางลงในหนังสือพิมพ์สยามโพสต์ เมื่อปี พ.ศ. 2525-2531 และต่อมาได้รวมเล่มเป็นหนังสือชื่อ “ร้อยเรื่องเมืองลำปาง” ที่ให้ข้อมูลในเชิงสร้างความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ สถาปัตยกรรมและวิถีชีวิตของชาวลำปาง แต่อย่างไรก็ตามงานของธีรศักดิ์จะมุ่งเน้นการให้ข้อมูลเป็นหลักซึ่งแตกต่างจากหนังสือของไพโรจน์ ไชยเมืองขึ้นที่เพิ่มความมีสุนทรียะและอารมณ์ความรู้สึกของผู้เขียนลงไปเหมือนการเล่าเรื่องเกร็ดความรู้และสอดแทรกความรู้สึกนึกคิดไปด้วย รวมทั้งยังมีงานเขียนสารคดีของนิพัทธ์พร เพ็งแก้ว (2546) จากหนังสือ “คำบอกเล่าของแผ่นดิน” ซึ่งเป็นงานเขียนสารคดีที่เล่าถึงเรื่องราวของเมืองเพชรบุรี และให้ข้อมูลเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ วิถีชีวิต ภูมิปัญญาท้องถิ่นของเมืองเพชรบุรีที่ทรงคุณค่าควรแก่การที่ชาวเมืองเพชรบุรีรุ่นใหม่และคนทั่วไปได้เรียนรู้โดยได้เก็บรวบรวมข้อมูลมาจากการพูดคุยและสัมภาษณ์ผู้อาวุโสตั้งที่นิพัทธ์พร เพ็งแก้ว (2546) ได้กล่าวว่า “...งานชิ้นนี้รวบรวมมาจากคำบอกเล่าของคนเฒ่าที่รักเคารพนับถือ รู้จักใกล้ชิดราวกับคนในครอบครัวตัวเอง อบอุ่นใจมีความสุขเสมอเมื่อนั่งสืบถามเรื่องราวต่าง ๆ และก็รับรู้ว่ายามถ่ายทอดบอกเล่าชีวิตที่ผ่านมาให้ได้กรุ่นหลังรับรู้ คนเฒ่าทุกคนก็มีความสุขยิ่งนัก...” สิ่งที่คุณเขียนพบจากงานทุกชิ้นที่กล่าวถึงข้างต้นคือ ความเป็นพื้นถิ่นของแต่ละสังคมจะนำมาซึ่งความรัก สุขและความเป็นภาคภูมิใจอันเป็นแนวทางในการพัฒนาท้องถิ่นให้ยั่งยืนโดยมีรากฐานทางสังคมและวัฒนธรรมมาเป็นส่วนสำคัญด้วย จึงเป็นแนวทางให้ผู้เขียนได้สร้างสรรค์ผลงานเล่มนี้ให้เป็นงานสร้างสรรค์ด้านวรรณกรรมสารคดีเชิงวัฒนธรรม

แนวคิดทฤษฎีที่นำมาใช้สร้างสรรค์หนังสือสารคดีเชิงวัฒนธรรมเล่มนี้คือ แนวคิดการโหยหาอดีต (nostalgia) แนวคิดพลเมืองเข้มแข็ง (active citizen) และหลักการเขียนสารคดี ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. แนวคิดการโหยหาอดีต (nostalgia)

ท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงของโลกยุคใหม่ได้เกิดการเปลี่ยนแปลงทั้งทางสังคม วัฒนธรรมและเศรษฐกิจทำให้ผู้คนต่างเกิดความรู้สึกสับสนวุ่นวายในชีวิต การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวได้ก่อให้เกิดสภาพของสังคมปัจจุบันแตกต่างจากในอดีต ผู้คนจำนวนหนึ่งที่ได้รับผลกระทบจึงอยากจะหวนกลับไปหาวิถีชีวิตในอดีตที่แสนงดงามซึ่งอยู่ในความทรงจำของพวกเขา ทั้งที่ความเป็นจริงนั้นไม่อาจจะกลับไปหาสภาพการณ์ในอดีตแบบนั้นได้ จึงกระทำโดยผ่านการสร้างจินตนาการเพื่อย้อนกลับไปหาประสบการณ์ในอดีตที่ผ่านการสร้างและผลิตซ้ำภาพอดีตด้วยสิ่งต่าง ๆ เช่น สถานที่ ในแบบอดีต วิถีชีวิต กิจกรรมหรือเรื่องราวต่าง ๆ ที่หวนกลับไปคิดถึงอดีตอันแสนงดงามที่คนเหล่านั้น

เคยมีประสบการณ์มาก่อน (สกาวรัตน์ บุญวรรโณ และคณะ, 2561) การโยยหาอดีตเป็นการแสดงออกที่ใช้จินตนาการและอารมณ์ความรู้สึกของผู้คน เช่น การไปชมตลาดน้ำโบราณ การไปเยือนตลาดเก่าร้อยปี หรือสัมผัสวิถีที่ถูกต้องให้เสมือนอยู่ในอดีต เป็นต้น การโยยหาอดีตจึงเป็นสิ่งที่ช่วยเติมเต็มพลังความรู้สึกให้แก่มนุษย์ได้เกิดความอิมเมจและความสุขในทุกครั้งที่ได้สัมผัสกับประสบการณ์ในอดีตที่คุ้นเคยเช่นนั้น ในปัจจุบันได้มีการผลิตซ้ำประสบการณ์ในอดีตโดยผ่านงานเทศกาลภาพยนตร์ การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม พิพิธภัณฑ์ เป็นต้น กรณีการกลับไปหาบ้านเกิดหรือถวิลหาความเป็นท้องถิ่นที่คุ้นเคยก็สอดคล้องกับแนวคิดโยยหาอดีตเพื่อให้มนุษย์ได้จินตนาการและใช้อารมณ์ความรู้สึกร่วมเพื่อย้อนกลับไปสู่วันวานอันหวานชื่นอันช่วยสร้างความรู้สึกที่เป็นเสรีเพื่อเติมเต็มพลังให้พวกเขาได้กลับไปใช้ชีวิตอันรื่นรมย์ในสังคมเมืองใหญ่ต่อไปได้อย่างมั่นใจ การหวนกลับไปสู่อุบัติที่แสนหวานจึงเสมือนการ “ซาร์ตแบตเตอร์” ให้กับมนุษย์ให้มีพลังชีวิตต่อไปนั่นเอง

2. แนวคิดพลเมืองเข้มแข็ง (active citizen)

มนุษย์ในทุกสังคมย่อมปรารถนาที่จะใช้ชีวิตอยู่กับสังคมที่สงบสุข ทุกชีวิตดำเนินไปด้วยความปกติสุขและไม่เบียดเบียนกันย่อมเป็นเป้าหมายสูงสุดของทุกสังคม การจะไปถึงเป้าหมายนั้นได้ต้องมีพลเมืองที่มีคุณค่า มีความเสียสละ และความสมบูรณ์ด้วยพลังปัญญา หรือที่เรียกว่า “พลเมืองเข้มแข็ง” หนึ่งในวิธีการสร้างพลเมืองเข้มแข็งคือ การสร้างสังคมอุดมปัญญาหรือสังคมแห่งความรู้ โดยเฉพาะการสร้างวิจักษณ์ญาณให้คนรู้จักคิดเลือกและตัดสินใจบนฐานของความรู้ เท่าทันโลก เพราะคนที่มีดุลยภาพทางความคิดและรู้จักการใช้เหตุผล ย่อมนำไปสู่การดำเนินชีวิตที่ดีและมีความสุขทั้งตนเองและสังคม แนวคิดพลเมืองเข้มแข็งนอกจากการสร้างความรู้ให้กับผู้คนแล้ว ยังให้ความสำคัญกับการมีจริยธรรมที่ต้องพัฒนาให้เขามีความเสียสละเพื่อส่วนรวมโดยทำงานบนพื้นฐานที่มุ่งต่อประโยชน์สุขของคนส่วนใหญ่ สังคมจึงจะเกิดความผาสุกได้อย่างยั่งยืน (ธเนศวร์ เจริญเมือง, 2551) โดยเฉพาะการใช้ท้องถิ่นหรือถิ่นกำเนิดซึ่งเป็นพื้นที่เฉพาะที่ผู้คนมีความผูกพันและมีความใกล้ชิดกันเป็นแหล่งที่ก่อให้เกิดการสร้างพลเมืองที่เข้มแข็งมีปัญญาและความเสียสละอุทิศตนเพื่อส่วนรวม สิ่งสำคัญคือการพัฒนาท้องถิ่นให้เกิดความยั่งยืนได้อย่างแท้จริงต้องอาศัยพลังของคนท้องถิ่นที่มีจิตอาสาจึงจะสามารถนำพาสังคมให้เกิดความสุขได้อย่างมั่นคง

3. หลักการเขียนสารคดี

การเขียนสารคดีเป็นการนำเสนอข้อมูลเพื่อให้ความรู้ในเรื่องราวต่าง ๆ มีลักษณะการเขียนที่ผสมผสานข้อมูลเชิงวิชาการและความคิดเห็นของผู้เขียนโดยนำเสนอด้วยภาษาที่ง่ายต่อการอ่านสำหรับกลุ่มคนที่หลากหลาย ไม่เขียนด้วยภาษาเป็นทางการจนเกินไปเพื่อให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกยืดหยุ่น นอกจากนี้ยังให้ความรู้สึกที่เพลิดเพลินมีอรรถรสทางภาษาเพื่อสร้างความมีชีวิตชีวาและให้ผู้อ่านติดตาม ต่างจากงานเขียนทางวิชาการที่เน้นให้ข้อมูล ข้อเท็จจริงและข้อคิดเห็นอย่างจริงจัง สารคดีจึงเป็นการนำเอาข้อมูลหรือข้อเท็จจริงมานำเสนอโดยผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ ทำให้การเขียน

สารคดีต้องคำนึงถึงข้อมูลและกลวิธีการนำเสนอในสัดส่วนที่เท่ากัน (ธีรภาพ โลหิตกุล, 2552) โดยเริ่มต้นจากการกำหนดประเด็นว่าจะเขียนสารคดีในเรื่องใด เช่น ประวัติศาสตร์ ธรรมชาติ วิถีชีวิต สิ่งแวดล้อม เป็นต้น จากนั้นวางโครงเรื่องที่จะเป็นส่วนประกอบและรายละเอียดของสารคดีเรื่องนั้น และมีกลวิธีการดำเนินเรื่อง เขียนเป็นความเรียง (Essay) ที่ผสมผสานระหว่างข้อมูลและการแสดงความคิดเห็นของผู้เขียนถ่ายทอดด้วยภาษาที่เรียบง่าย แต่ทรงพลัง

วัตถุประสงค์

การสร้างสรรคัวรรณกรรมสารคดีเชิงวัฒนธรรม เรื่อง “ลำปางยังหวานอยู่” มีวัตถุประสงค์เพื่อบอกเล่าเรื่องราว “ความเป็นพื้นถิ่น” ทั้งความรู้สึกรักใคร่หวงแหนของผู้เขียนที่มีต่อเมืองลำปาง เพื่อให้คนลำปางเห็นคุณค่าด้วยภาษาที่อ่านเข้าใจง่ายสำหรับกลุ่มคนที่หลายหลาย ไม่เน้นการเขียนในเชิงวิชาการแต่ประการใด นอกจากนี้ยังเพิ่มอรรถรสด้วยการเล่าเรื่อง เกียรติความรู้ ความรู้สึกนึกคิดของผู้เขียน และมองเมืองลำปางเป็นบ้านเกิดที่ชวนให้คนลำปางทั้งที่อยู่ที่นี่และคนลำปางที่อยู่ต่างถิ่นได้เห็นคุณค่าของความเป็นพื้นถิ่นอันงดงามนำไปสู่ความรักและภาคภูมิใจในท้องถิ่นเพื่อร่วมกันพัฒนาสังคมให้ยั่งยืน

กระบวนการสร้างสรรค์

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานด้านวรรณกรรม โดยจัดทำหนังสือสารคดีเชิงวัฒนธรรมเรื่อง “ลำปางยังหวานอยู่” ประกอบด้วยขั้นตอนต่าง ๆ ตามลำดับดังนี้

1. การเตรียมข้อมูลประกอบการเขียน

ผู้เขียนได้จัดทำวรรณกรรมสารคดีเชิงวัฒนธรรมโดยการเตรียมข้อมูลประกอบการเขียนเริ่มจากการเก็บข้อมูลจากเอกสารท้องถิ่น เช่น หนังสือทั่วไป หนังสืออนุสรณ์งานศพ หนังสือสารคดีการท่องเที่ยว ซึ่งค้นคว้าจากห้องสมุดของมหาวิทยาลัยในจังหวัดลำปาง ห้องสมุดมูลนิธิน้อย เสาวจินดารัตน์ และห้องสมุดในวัดสำคัญของจังหวัดลำปาง เป็นต้น การพูดคุยหรือสัมภาษณ์กับผู้เกี่ยวข้อง เช่น ผู้อาวุโส ผู้รู้ของท้องถิ่นเพื่อให้ได้ข้อมูลเบื้องต้น เมื่อผู้เขียนได้ข้อมูลมาระดับหนึ่งแล้วจะนำไปสู่การกำหนดประเด็นและวางโครงเรื่อง มีกลวิธีการนำเสนอโดยใช้ความรู้ทางวรรณศิลป์มาเขียนความเรียง เช่น การยกตัวอย่างเหตุการณ์หรือเรื่องเล่าประกอบเพื่อให้ผู้อ่านได้รับความสนุกสนาน การสอดแทรกความเพลิดเพลิน เป็นต้น

2. การเขียนงานสารคดีเชิงวัฒนธรรม

2.1. การตั้งชื่อเรื่อง ชื่อเรื่องของความเรียงถือเป็นสิ่งสำคัญที่จะเป็นจุดเริ่มให้ผู้อ่านเกิดความสนใจและชวนให้ติดตามเนื้อหาของความเรียงนั้นต่อไป จึงควรตั้งชื่อเรื่องให้สั้น รัดกุม และตรงจุด ไม่ใช้ภาษาที่ยาวเยิ่นเย้อ หรือเป็นภาษาทางวิชาการเพื่อให้เห็นภาพที่ชัดเจนในเนื้อหา

และกระตุ้นให้ผู้อ่านสนใจติดตามความเรียงนั้น ตลอดจนต้องคำนึงเสมอการเขียนความเรียงมิใช่การเขียนบทความทางวิชาการ ผู้เขียนให้ชื่อหนังสือเล่มนี้ว่า “ลำปางยังหวานอยู่” เพราะต้องการสื่อให้ผู้อ่านเห็นว่า เมืองลำปางในช่วงเวลาหนึ่งยังมีสิ่งที่ดีงามนำค้นหาเพื่อก่อให้เกิดการเรียนรู้และความรักในท้องถิ่นแห่งนี้ เช่น เรื่องราวของคนสำคัญในท้องถิ่น บ้านเก่า อาหารพื้นเมือง ประเด็นที่น่าสนใจของท้องถิ่น เป็นต้น นอกจากนี้คำว่า “วันวาน” ไม่ได้จำกัดว่าเป็นอดีตที่ยาวนานอาจจะเป็นเหตุการณ์หรือช่วงเวลาร่วมสมัยก็ได้

2.2. การเปิดเรื่องหรือการเปิดประเด็นเป็นจุดสำคัญประการหนึ่งที่มีส่วนให้น่าอ่านให้ผู้อ่านเกิดความสนใจในความเรียงนั้น จึงควรเริ่มต้นประโยคให้น่าสนใจโดยอาจจะใช้วิธีการต่าง ๆ เช่น การตั้งคำถามให้ผู้อ่านได้คิด เขียนถ้อยคำที่ดึงดูด เป็นต้น ดังตัวอย่างในความเรียงเรื่อง “คึกฤทธิ์เล่าชีวิตฝรั่ง” ที่ว่า “มีผู้ให้สมญานาม ม.ร.ว.คึกฤทธิ์ ปราโมช อดีตนายกรัฐมนตรีผู้ล่วงลับว่า เป็นเขยลำปาง ทั้งที่ท่านก็ได้มีภริยาเป็นคนลำปางแต่อย่างใด คงแปลกใจนะครับว่า ทำไมถึงเรียกกันอย่างนั้น”

2.3. การลำดับเรื่อง เป็นกลวิธีลำดับการนำเสนอเรื่องราวของความเรียง ควรพิจารณาว่าจะนำเสนอเรื่องใดก่อนหรือเรื่องใดตามมา ในการเขียนความเรียงเชิงสารคดีเกี่ยวกับประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของท้องถิ่นลำปาง ผู้เขียนให้เริ่มจากการให้ข้อมูล ข้อเท็จจริงหรือเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์หรือวัฒนธรรมก่อนซึ่งเป็นข้อมูลที่เกิดจากการค้นคว้าของผู้เขียน เมื่อนำเสนอข้อมูลแล้วจึงจะแสดงความคิดเห็นหรือความรู้สึกของผู้เขียนที่มีต่อเรื่องราวนั้นเพื่อให้ผู้อ่านได้ทราบถึงแนวคิดและทัศนะของผู้เขียน สุดท้ายก็จะสรุปประเด็นหรือการฝากข้อคิด การลำดับเรื่องจึงมีความสำคัญเพื่อให้ความเรียงที่น่าสนใจมีเนื้อหาครบถ้วนและเกิดประสิทธิภาพในการสื่อสารกับผู้อ่าน

2.4. การปิดเรื่องหรือการจบเรื่องเป็นจุดที่มีความสำคัญอย่างมากเพราะความเรียงเป็นการนำเสนอข้อเขียนแบบสั้น มีการนำเสนอเนื้อหาพอสังเขป จึงต้องปิดเรื่องหรือจบเรื่องให้น่าสนใจด้วยเช่นกัน เช่น จบเรื่องแบบฝากข้อคิด จบเรื่องแบบสรุป หรือจบเรื่องแบบตั้งคำถาม ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเรื่องราวที่น่าสนใจและเทคนิควิธีที่ผู้เขียนเห็นว่ามีความเหมาะสมคล้องจองกับเรื่องราวในความเรียงนั้นด้วย ตัวอย่างการปิดเรื่องในความเรียงเรื่อง “ลำปางหวานมากกก...” ที่ว่า “แม้ว่าชวงนี้อากาศจะหนาวเย็นเพียงไร แต่ลำปางก็มีอุณหภูมิอันอบอุ่นละมุนละไมให้กับคนลำปางไว้ด้านทานความหวานในชีวิตอยู่เสมอ”

2.5. วิธีการนำเสนอ การเขียนความเรียงสามารถใช้วิธีการนำเสนอเรื่องราวได้อย่างหลากหลาย ขึ้นอยู่กับวิธีการของผู้เขียน โดยทั่วไปสำหรับการเขียนความเรียงเชิงประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมจะเริ่มต้นจากการเปิดเรื่อง ในส่วนเนื้อหา มักจะให้ข้อมูลหรือเรื่องราวทางประวัติศาสตร์หรือวัฒนธรรมที่ได้จากค้นคว้าของผู้เขียนโดยนำเสนอแบบสั้นและกระชับไม่เป็นภาษาวิชาการมากนัก และสอดแทรกความเพลิดเพลิน ความรู้ที่สะท้อนถึงคุณค่าของท้องถิ่นเพื่อให้น่าสนใจให้ผู้อ่านเกิดความรักและภาคภูมิใจในท้องถิ่นซึ่งมีประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมที่มีคุณค่า และจบเรื่องให้น่าสนใจเพื่อฝากข้อคิดหรือให้เกิดความอยากรจะช่วยกันรักษาสิ่งที่ตั้งถามของท้องถิ่นนั้นต่อไป



2.6 การใช้ภาษา สำหรับการเขียนความเรียงเกี่ยวกับงานสารคดีเชิงประวัติศาสตร์
และวัฒนธรรมมีจุดมุ่งหมายเพื่อสื่อสารกับกลุ่มผู้อ่านในวงกว้างและหลายหลาย ไม่ได้จำกัดเฉพาะ
กลุ่มนักวิชาการเท่านั้น ผู้เขียนจึงไม่ใช้ภาษาวิชาการ แต่เป็นภาษากึ่งทางการหรือภาษาแนวสารคดี
เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายที่เป็นประชากรท้องถิ่นทุกระดับอ่านได้ง่าย ไม่เบื่อหน่าย ดังเช่นตัวอย่างจาก
ความเรียงเรื่องรุ่งอรุณที่กาดเกี๊จาวที่ว่า “ยามเช้าในวันสบาย ๆ อากาศหนาว ๆ แบบนี้ บางคนชอบ
ที่จะออกกำลังกายหรืออาจยังนอนคลุมโปงอยู่บนเตียง แต่สำหรับผมชอบไปเดินจ่ายตลาดเพื่อหา
อะไรมารับประทานอาหารเช้า”

3. การนำเสนอเพื่อตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์ท้องถิ่นและสื่ออิเล็กทรอนิกส์

ผู้เขียนเริ่มเขียนความเรียงสารคดีเชิงวัฒนธรรมเกี่ยวกับเรื่องราวทางประวัติศาสตร์และ
วัฒนธรรมของเมืองลำปางลงตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์ท้องถิ่นของจังหวัดลำปางชื่อ “หนังสือพิมพ์ลำปาง
นิวส์” ระหว่างปี พ.ศ.2552-2553 โดยเริ่มเขียนในคอลัมน์นี้ชื่อ “ช่วงนครลำปาง” ได้เขียนความเรียง
จำนวน 30 เรื่องซึ่งตีพิมพ์เป็นประจำในทุกสัปดาห์ตัวอย่างเช่น วิหารพระเจ้าพันองค์ ผู้คังเรื่องหอ
ศิลป์ ล่องสะพานสายน้ำวัง เยือนบ้านเสานัก เมืองตองคำสาป วันพ่อเจ้าทิพย์ช้าง รถม้าคราหนึ่ง
ศึกพม่าในดงขมิ้น เจ้าสัวแห่งลำปาง บริศนาแห่งคุ้มหลวง คึกฤทธิ์เล่าชีวิตฝรั่ง บุญเพ่งปู่สกา แงะโธะ
ตำหรับแม่แห คนเมืองบ่อแก้วเมือง ถนนยุงทอง ความทรงจำเชียงใหม่-ลำปาง รุ่งอรุณที่กาดเกี๊จาว
ปฏิวัติกาดกองต้า ถาองค์ดำเสด็จลำปางเจ้าคุ้มหลวงนครสุดท้าย เป็นต้น นอกจากนี้ได้ยังรับการ
ติดต่อขอให้นำความเรียงบางส่วนลงเผยแพร่ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ชื่อ on lampang : เปิดโลกลำปาง



ภาพที่ 1 : ตัวอย่างความเรียงตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์ลำปางนิวส์
(ที่มา : ไพโรจน์ ไชยเมืองชื่น. “ผู้คัง...เรื่องหอศิลป์” ลำปางนิวส์.

4,199 (14-20 สิงหาคม 2551) : 12)



4. การรวมความเรียงเพื่อจัดทำเป็นหนังสือเล่ม

เมื่อผู้เขียนได้เขียนความเรียงสารคดีเชิงวัฒนธรรมเกี่ยวกับเรื่องราวทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมลตทิพิมพ์เผยแพร่ในหนังสือพิมพ์ลำปางนิวส์มีจำนวนมากในระดับหนึ่งแล้ว จึงมีแนวคิดที่จะรวมความเรียงเพื่อจัดทำเป็นหนังสือสารคดีเชิงวัฒนธรรมเพื่อเผยแพร่ในวงกว้างมีความยาว 168 หน้า โดยตั้งชื่อหนังสือว่า “ลำปางยังหวานอยู่” ผู้เขียนได้ขอการสนับสนุนจากบริษัท ห้างร้านและบุคคลต่าง ๆ ในจังหวัดลำปางจนได้เงินจำนวนหนึ่งที่เพียงพอต่อการจัดพิมพ์เป็นหนังสือ และได้ขอความอนุเคราะห์ภาพถ่ายเส้นสถาปัตยกรรมจากศาสตราจารย์ชวรงค์ศักดิ์ วงศ์คำแน่น จำนวน 26 ภาพเพื่อนำมาจัดทำเป็นภาพหน้าปกหนังสือและประกอบความเรียงที่ปรากฏในหนังสือด้วย ตลอดจนได้รับความกรุณาจากหม่อมราชวงศ์ถนัดศรี สวัสดิวัตน์ ซึ่งเป็นบุคคลที่มีชื่อเสียงระดับชาติและมีความผูกพันกับเมืองลำปางมากกว่า 60 ปีได้เขียนคำนิยมในหนังสือให้แก่ผู้เขียนอีกด้วยนับเป็นการเพิ่มคุณค่าให้แก่หนังสือเล่มนี้อย่างยิ่ง ผู้เขียนได้จัดพิมพ์ครั้งแรกเมื่อเดือนพฤศจิกายน พ.ศ.2553 จำนวน 2,000 เล่ม



ภาพที่ 2 : หนังสือลำปางยังหวานอยู่ฉบับพิมพ์ครั้งที่ 1 เมื่อเดือนพฤศจิกายน พ.ศ.2553
(ที่มา : ไพโรจน์ ไชยเมืองขึ้น. ลำปางยังหวานอยู่. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ตะวันออก, 2553, ปก)



ภาพที่ 3 : ปกในของหนังสือ
(ที่มา : ไพโรจน์ ไชยเมืองขึ้น. ลำปางยังหวานอยู่. พิมพ์ครั้งที่ 2.
ลำปาง : สำนักงานจังหวัดลำปาง, 2559, ปกใน)



ภาพที่ 4 : ความเรียงและภาพลายเส้น (บางส่วน) ในหนังสือ
(ที่มา : ไพโรจน์ ไชยเมืองชื่น. ลำปางยังหวานอยู่. พิมพ์ครั้งที่ 2.
ลำปาง.: สำนักงานจังหวัดลำปาง, 2559, หน้า 0-1)

5. การเผยแพร่หนังสือ

การเผยแพร่หนังสือดังกล่าวผู้เขียนเห็นว่า วิธีการเผยแพร่ไปยังกลุ่มเป้าหมายที่มีประสิทธิภาพมากที่สุดและไปสู่วงกว้างคือ การจำหน่าย เพราะผู้ที่ตัดสินใจซื้อหนังสือเล่มนี้ต้องเป็นกลุ่มบุคคลที่สนใจในเรื่องราวด้านประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของเมืองลำปาง การจำหน่ายจึงเป็นขั้นตอนที่ช่วยถ่วงดุลกลุ่มเป้าหมายโดยปริยาย และจำหน่ายในราคาที่ย่อมเยาราคาเล่มละ 99 บาท ผู้เขียนได้ติดต่อร้านหนังสือชั้นนำ ร้านกาแฟ ร้านจำหน่ายของที่ระลึก และสถานที่ท่องเที่ยวเพื่อฝากวางจำหน่าย ผลจากการจำหน่ายหนังสือเล่มนี้ที่ได้รับความสนใจจากบุคคลต่าง ๆ ในจังหวัดลำปางอย่างยิ่งและจำหน่ายหมดในเวลาไม่ถึงหนึ่งปี มีเว็บไซต์ของมูลนิธิโยนกได้แนะนำในฐานะหนังสือที่น่าอ่าน และต่อมามีผู้นำไปจำหน่ายในฐานะหนังสือหายากราคากว่า 350 บาท

6. การตีพิมพ์หนังสือเป็นครั้งที่ 2

ในปีพ.ศ.2559 ผู้เขียนได้รับการสนับสนุนงบประมาณกิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์นครลำปาง ในวาระ 100 ปีรถไฟสายเหนือมาถึงนครลำปางภายใต้โครงการส่งเสริมการท่องเที่ยวจังหวัดลำปาง ปีงบประมาณ 2559 โดยสำนักงานจังหวัดลำปางได้จัดพิมพ์หนังสือ “ลำปางยังหวานอยู่” เป็นการพิมพ์ครั้งที่ 2 จำนวน 1,000 เล่ม เมื่อเดือนกันยายน พ.ศ.2559 และเผยแพร่หนังสือไปยังห้องสมุดในมหาวิทยาลัยชั้นนำของประเทศ หน่วยงานภาครัฐ และสถาบันการศึกษาในจังหวัดลำปางตลอดจนบุคคลทั่วไปซึ่งสะท้อนให้เห็นว่า หนังสือเล่มนี้ได้รับการความสนใจจากคนท้องถิ่นและจังหวัดลำปาง ได้สนับสนุนให้มีการจัดพิมพ์เผยแพร่อีกด้วย

ผลการสร้างสรรค์

หนังสือ “ลำปางยังหวานอยู่” เป็นผลงานสร้างสรรค์ด้านวรรณกรรมประเภทสารคดีเชิงวัฒนธรรมว่าด้วยเรื่องราวทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของเมืองลำปางในรูปแบบการเขียนงานสารคดีซึ่งไม่ใช่งานประเภทวิชาการเพื่อศึกษาข้อมูลในเชิงลึกหรือใช้สำหรับการศึกษาค้นคว้า แต่เป็นการเขียนในลักษณะให้ความรู้แก่กลุ่มผู้อ่านในวงกว้างให้ทราบถึงเรื่องราวอันมีคุณค่าของท้องถิ่น โดยเฉพาะเมืองลำปางซึ่งเป็นเมืองเก่าที่มีความสำคัญทางประวัติศาสตร์ วัฒนธรรมและการท่องเที่ยว จุดมุ่งหมายของการเขียนคือการเผยแพร่ในวงกว้างโดยเริ่มจากการลงในหนังสือพิมพ์ท้องถิ่น เว็บไซต์ จนพัฒนามาเป็นหนังสือรวมความเรียงสารคดี ผู้เขียนหนังสือลำปางยังหวานอยู่ เห็นว่า ผลงานสร้างสรรค์นี้มีคุณค่าและประโยชน์ดังนี้คือ

1. การรับรู้คุณค่าและเรื่องราวทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของท้องถิ่น

ผลงานสร้างสรรค์ด้านวรรณกรรมสารคดีเชิงวัฒนธรรมเรื่อง “ลำปางยังหวานอยู่” เล่มนี้ ประกอบด้วยความเรียงแนวสารคดีที่เขียนเกี่ยวกับเรื่องราวของสถานที่ บุคคลสำคัญ วิถีชีวิต อาหาร ท้องถิ่นของเมืองลำปางและอื่น ๆ จำนวน 25 เรื่องซึ่งเป็นการเขียนที่เริ่มจากการให้ข้อมูลเชิงความรู้ และเพิ่มเติมความคิดเห็นและมุมมองของผู้เขียน ตลอดจนกระตุ้นให้ผู้อ่านเห็นคุณค่าของบ้านเกิด เพื่อให้เกิดความรักในแผ่นดินแม่และร่วมกันสร้างสรรค์สิ่งที่ดีงามให้ท้องถิ่นต่อไป โดยมีขั้นตอนการสร้างสรรค์ คือ (1) การแสวงหาข้อมูลด้านประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของท้องถิ่นเมืองลำปาง จากเอกสารทั่วไป หนังสืองานศพของบุคคลสำคัญ และการสัมภาษณ์ผู้อาวุโสในท้องถิ่น (2) เมื่อได้ข้อมูลอย่างเพียงพอจะนำมาวิเคราะห์เพื่อเรียบเรียงเป็นความเรียงโดยใช้ภาษาเชิงสารคดีและเพิ่มเติมแนวคิดหรือความคิดเห็นของผู้เขียน (3) การส่งความเรียงแต่ละเรื่องไปตีพิมพ์เป็นรายสัปดาห์ในหนังสือพิมพ์ลำปางนิวส์ และทำที่สุตรวจรวบรวมความเรียงประมาณ 25 เรื่องรวมเป็นหนังสือ (4) การติดต่อขอคำนิยามจากหม่อมราชวงศ์ถนัดศรี สวัสดิวัตน์ซึ่งเป็นบุคคลที่มีชื่อเสียงระดับประเทศเพื่อให้หนังสือรวมความเรียงเชิงสารคดีดังกล่าวมีคุณค่ามากยิ่งขึ้น (5) การตั้งชื่อหนังสือให้ครอบคลุมความเรียงทั้งหมดว่า “ลำปางยังหวานอยู่” ซึ่งสื่อความหมายว่าเมืองลำปางร่วมสมัยที่มีความงดงามด้วยเรื่องราวทางประวัติศาสตร์และศิลปวัฒนธรรม (6) การเขียนคำนำของผู้ว่าราชการจังหวัดลำปาง จัดทำสารบัญและประวัติผู้เขียนหนังสือ (7) การส่งโรงพิมพ์ตีพิมพ์หนังสือรวมความเรียง (8) การเผยแพร่หนังสือผ่านสื่อออนไลน์และวางจำหน่ายที่ร้านหนังสือ ร้านกาแฟ และสถานที่ท่องเที่ยวซึ่งเป็นที่รู้จักโดยทั่วไปหรือการเผยแพร่ไปยังสถาบันการศึกษาต่าง ๆ

หนังสือเล่มนี้ผู้เขียนได้นำเสนอเรื่องราวหรือเกร็ดความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมท้องถิ่นของเมืองลำปาง ตัวอย่างเช่น ในความเรียงเรื่อง “รุ่งอรุณที่กาดเก้าจาว” บอกถึงความเป็นมาและวิถีของกาดเก้าจาว ตลาดเก่าอายุกว่าหนึ่งร้อยปีที่เติบโตมาพร้อมกับการสร้างเส้นทางรถไฟสายเหนือที่มีเสน่ห์ของอาคารห้องแถวไม้ การจำหน่ายพืชผักและอาหารพื้นเมือง และฝากแนวคิด



การอนุรักษ์ตลาดย้อนยุคให้ดำรงอยู่ต่อไป ความเรียงเรื่อง “เยือนบ้านเสานัก” เป็นเรื่องราวของเรือนไม้พื้นถิ่นแบบลำปางผสมผสานสถาปัตยกรรมยุคอาณานิคมมีเสากว่า 116 ต้นจนได้ชื่อว่า บ้านที่มีเสาเป็นจำนวนมาก และสะท้อนถึงเรื่องราวของกิจการสัมปทานป่าไม้ของบริษัททำป่าไม้จากต่างประเทศซึ่งมาประกอบกิจการในเมืองลำปางเมื่อกว่าหนึ่งร้อยห้าสิบปีที่ผ่านมาและเป็นบ้านเก่าที่มีชื่อเสียงใช้ต้อนรับแขกบ้านแขกเมืองที่มีเยือนเมืองลำปาง ในความเรียงเรื่อง “บุญเพ่ง ปู่สุมภา” กล่าวถึงนักการเมืองอาวุโสของลำปางที่เป็นปูชนียบุคคลทางการเมืองของไทยซึ่งเคยดำรงตำแหน่งประธานสภาผู้แทนราษฎร รองนายกรัฐมนตรี รัฐมนตรีว่าการกระทรวงมหาดไทย และรัฐมนตรีว่าการกระทรวงยุติธรรม ท่านได้เป็นตัวอย่างของคนในแวดวงการเมืองที่ทำงานการเมืองในเชิงสร้างสรรค์ ความเรียงเรื่อง “แกงโฮะ ตำรับแม่แห” กล่าวถึง อาหารพื้นเมืองที่เป็นที่รู้จักของคนทั่วไป แต่มีสูตรเฉพาะของความอร่อยที่หลายคนอาจจะไม่รู้จักรักโดยเฉพาะสูตรของแม่แห รัตนทากุล แม่ค้าอาหารพื้นเมืองที่คนลำปางรุ่นก่อนรู้จักกันเป็นอย่างดี เป็นต้น

ผลงานสร้างสรรค์เล่มนี้ได้ก่อให้เกิดการรับรู้คุณค่าและเรื่องราวด้านประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมท้องถิ่นของเมืองลำปางที่หลากหลายเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญ บุคคลสำคัญในอดีต อาหารพื้นเมือง เรื่องราวสำคัญของท้องถิ่น เป็นต้น สิ่งเหล่านี้อาจจะไม่ใช่สาระทางวิชาการล้วนที่จะนำไปใช้อ้างอิงหรือศึกษาค้นคว้าเรื่องราวด้านประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมท้องถิ่นอย่างเป็นระบบ แต่เป็นเกร็ดความรู้ที่ช่วยสร้างการรับรู้ที่ทำให้เห็นเสน่ห์ของท้องถิ่น ความน่าอยู่ที่รื่นรมย์และความภูมิใจในท้องถิ่นแห่งนี้ตามแนวคิดการโหยหาอดีต (nostalgia) หนังสือลำปางยังหวานอยู่เล่มนี้จึงไม่ใช่ลักษณะหนังสือเชิงวิชาการหรือหนังสือนำการท่องเที่ยวที่สามารถพบเห็นหรือแสวงหาข้อมูลได้โดยทั่วไปทางสื่อสารสนเทศ แต่เป็นการนำข้อมูลด้านประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมท้องถิ่นเหล่านั้นมาผสมผสานกับความคิดและความรู้สึกของผู้เขียนในมุมมองแบบคนใน ซึ่งเป็นการนำเสนอคล้ายกับการเล่าเรื่องในมุมมองของคนท้องถิ่นเกี่ยวกับเรื่องราวของบ้านเกิดสำหรับคนลำปางที่อยู่ปัจจุบันและคนลำปางที่อยู่ต่างถิ่นได้รับรู้เพื่อก่อให้เกิดการศึกษาจากรากฐานเหง้าของท้องถิ่น และภาคภูมิใจในสิ่งที่ดีของเมืองลำปาง แผ่นดินแม่ที่ทรงเสน่ห์และความงดงามด้วยศิลปวัฒนธรรม

2. ความมีสุนทรียะทางวัฒนธรรมและความสุข

ในโลกปัจจุบันที่สังคมมีความซับซ้อนยุ่งยาก ผู้คนจำนวนไม่น้อยอยู่ด้วยสภาวะขาดความมั่นคงทางจิตใจและถูกบีบคั้นด้วยปัญหาทางเศรษฐกิจและสังคม ผู้คนจำนวนหนึ่งโดยเฉพาะคนในต่างจังหวัดต้องไปทำงานในกรุงเทพมหานครหรือเมืองขนาดใหญ่ เด็กหรือเยาวชนยิ่งมีการศึกษาสูงและมีโอกาสไปศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาจะย้ายถิ่นจากถิ่นกำเนิดของตนเองและเมื่อสำเร็จการศึกษาแล้วมักจะไปทำงานในเมืองหลวงหรือเมืองขนาดใหญ่ คนที่มีโอกาสได้กลับมาทำงานยังท้องถิ่นซึ่งเป็นถิ่นกำเนิดของตนเองจึงมีจำนวนน้อย การทำงานในกรุงเทพมหานครหรือเมืองใหญ่ซึ่งเป็นเมืองที่มุ่งการทำมาหากินและเศรษฐกิจเป็นหลักทำให้ผู้คนต้องต่อสู้ในการทำงาน สิ่งที่จะช่วยเยียวยาแก้

เขา คือ การกลับไปสัมผัส “แผ่นดินแม่” หรือบ้านเกิดที่เคยเป็นรากฐานของชีวิตในวัยเยาว์ การที่พวกเราเหล่านั้นได้มีโอกาสทราบถึงประวัติความเป็นมา เรื่องราวของสถานที่และบุคคลสำคัญในบ้านเกิด การเปลี่ยนแปลงวิถีในอดีตที่คลี่คลายมาจนถึงปัจจุบัน ย่อมทำให้พวกเราผู้สัญชาติภาคภูมิใจในคุณค่าของแผ่นดินเกิดที่มีอย่างหลายน่าเรียนรู้และสัมผัสถึงความสุขแบบเรียบง่ายในความมีชีวิตชีวาของท้องถิ่น ซึ่งตรงกับแนวคิดการโหยหาอดีต (nostalgia) ที่ผู้คนที่ต้องการเติมเต็มความรู้สึกให้เกิดความอึดอ้อมใจ และสัมผัสกับความสุขกับประสบการณ์ในอดีตที่ตนเองคุ้นเคย

ความมีสุนทรียะทางวัฒนธรรมของเมืองลำปางในมุมมองของผู้เขียนคือ ความงดงามที่เกิดจากร่องรอยหรือสถานที่เชิงศิลปวัฒนธรรมที่ทำให้ผู้คนได้เกิดความสุขใจมีชีวิตชีวาเมื่อได้มีโอกาสได้รับรู้หรือพบเห็น เนื่องจากเมืองลำปางเป็นเมืองเก่าที่สำคัญแห่งหนึ่งของภาคเหนือตอนบนได้สั่งสมเรื่องราวทางประวัติศาสตร์และมรดกทางวัฒนธรรมอย่างมากมายสามารถนำมาเล่าเรื่องและสร้างการรับรู้ให้เห็นถึงความงดงามโดยเฉพาะเรื่องราวในห้วงหนึ่งร้อยห้าสิบปีที่ผ่านมาในฐานะเมืองอุตสาหกรรมป่าไม้ที่ยังคงทิ้งร่องรอยของเรื่องราวและสถานที่ให้ได้รับรู้และพบเห็นในปัจจุบันที่มีเสน่ห์เป็นอัตลักษณ์เฉพาะท้องถิ่นอัน ตัวอย่างเช่น ในความเรียงเรื่อง “คนเมือง บ่คุ้มกำเมือง” เป็นการเสนอแนวคิดเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคมที่เห็นได้จากภาษาท้องถิ่นที่ผู้คนในปัจจุบันไม่ค่อยเห็นคุณค่า แต่กลับส่งเสริมให้บุตรหลานพูดภาษาไทยกรุงเทพฯ มากกว่า ดังเช่นในครอบครัวที่เป็นชาวเหนือ พ่อแม่มักพูดภาษาไทยกรุงเทพฯ กับลูกหลานแทนการพูดภาษาท้องถิ่น ทั้งที่ภาษาท้องถิ่นนั้นมีเสน่ห์และการที่เด็กและเยาวชนพูดได้หลายภาษาเป็นสิ่งที่ดีสามารถเสริมซึ่งกันและกัน ผู้เขียนได้ฝากข้อคิดถึงการรักษาภาษาถิ่นที่สะท้อนถึงรากเหง้าของผู้คนอีกด้วย ในความเรียงเรื่อง “คึกฤทธิ์เล่าชีวิตฝรั่ง” กล่าวถึง หม่อมราชวงศ์คึกฤทธิ์ ปราโมช อดีตนายกรัฐมนตรีของไทยซึ่งได้มาทำงานในเมืองลำปางนานถึง 8 ปีระหว่างปี พ.ศ.2478-2485 ในฐานะผู้จัดการบริษัทแบงก์สยามกัมมาจล ทุนจำกดสาขา ลำปางหรือธนาคารไทยพาณิชย์ จำกัด (มหาชน) สาขาลำปาง ท่านได้บอกเล่าเรื่องราวของเมืองลำปางในช่วงเวลา 80 ปีที่แล้วที่มีเศรษฐกิจคึกคักจากการทำธุรกิจป่าไม้และการค้าฝิ่น โดยมีชาวตะวันตกเข้ามาเป็นผู้จัดการบริษัททำป่าไม้ในลำปางหลายแห่งและมีเรื่องราวของวิถีชีวิตประจำวันของฝรั่งที่เข้ามาทำกิจการป่าไม้ที่น่าสนใจอีกด้วย ในความเรียงเรื่อง “ก๊วยเตี๋ยบูโย่ง” กล่าวถึงร้านก๊วยเตี๋ยชื่อดังและเก่าแก่คูเมืองลำปางมากกว่า 60 ปี ร้านแห่งนี้มีจุดเด่นที่บรรยากาศของร้านแนวย้อนยุคและมีลูกชิ้นสูตรพิเศษซึ่งได้รับการกล่าวขานถึงความอร่อยมาช้านาน และความเรียงเรื่อง “เจ้าคุ้มหลวงคนสุดท้าย” เป็นเรื่องราวจากการสัมภาษณ์เจ้าบุญศรี สุแก้ว (ณ ลำปาง) ซึ่งมีศักดิ์เป็นหลานสายตรงของเจ้าบุญวาทย์วงษ์มานิต เจ้าผู้ครองนครลำปางคนสุดท้าย เจ้าบุญศรีเป็นเจ้านายฝ่ายเหนือที่เคยอาศัยอยู่ในคุ้มหลวงเมืองลำปาง ท่านได้บอกเล่าเรื่องราวและวิถีชีวิตของผู้คนในคุ้มหลวงเมืองลำปางยุคสุดท้าย เป็นต้น

การที่ผลงานสร้างสรรค์ด้านวรรณกรรมเล่มนี้ได้ให้ข้อมูลและเรื่องราวในเบื้องต้นเกี่ยวกับประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมท้องถิ่นของเมืองลำปางโดยไม่เป็นข้อมูลทางวิชาการมากนักและเพิ่มความเพลิดเพลินเจริญใจและความสุขเหมือนได้กลับเข้าไปสัมผัสกับอดีตที่รื่นรมย์และเสน่ห์ของ



เมืองลำปางจึงเสมือนเป็นการเยียวยาจิตใจให้ผู้คนจำนวนหนึ่งให้ได้สัมผัสถึงความสุขและคุณค่าของเมืองลำปางถิ่นกำเนิดของตนที่ยากจะหาได้ในกรุงเทพมหานครและเมืองใหญ่ที่มีความสับสนวุ่นวายดังข้อความในความเรียงเรื่อง “ลำปางหนาวมากกก...” ที่ว่า “คนลำปางที่ไปทำงานต่างถิ่นพากันกลับบ้าน กลับมาหาแผ่นดินแม่ มาหาความอบอุ่นและความสุขใจที่หาไม่ได้ในเมืองใหญ่ ความเป็นแผ่นดินเกิดมีความงดงามในวิถีของตน มีพลังแห่งสุขที่จะช่วยเติมเต็มกำลังให้พวกเขาได้กลับไปต่อสู้กับความวุ่นวายในเมืองกรุงต่อไปได้อย่างตระหนง” ดังนั้นความมีสุนทรียะทางวัฒนธรรมและความสุขที่ได้จากการสัมผัสเรื่องราวของบ้านเกิดของตนเองที่คุ้นเคยตามแนวคิดการโหยหาอดีต (nostalgia) จะเป็นการเติมพลังให้คนลำปางที่จากบ้านเกิดไปอยู่ต่างถิ่นหรือคนลำปางที่อยู่ที่นี่ได้เกิดความสุขและเป็นพลังใจให้มีความเข้มแข็งเพื่อต่อสู้ชีวิตจริงในสังคมเมืองกรุงต่อไป

3. ความงามของภาพลายเส้นสถาปัตยกรรมเกี่ยวกับเมืองลำปาง

ในผลงานสร้างสรรค์ด้านวรรณกรรมเล่มนี้นอกจากมีข้อเขียนเป็นความเรียงเชิงสารคดีจำนวน 25 เรื่องยังประกอบด้วยภาพลายเส้นเกี่ยวกับสถาปัตยกรรมต่าง ๆ ในเมืองลำปางกว่า 26 ภาพ ภาพลายเส้นเหล่านี้วาดโดยศาสตราจารย์รังสรรค์ วงศ์คำแน่น อดีตอาจารย์ประจำคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา และเป็นชาวลำปางโดยกำเนิดซึ่งปัจจุบันท่านได้ถึงแก่กรรมแล้ว ภาพลายเส้นเหล่านี้ประกอบด้วยภาพสถาปัตยกรรมสำคัญต่าง ๆ เช่น ตึกเก๋าย่านกองต้า บ้านเก่าของชุมชนท่ามะโอ กาดเก๋ากาว อาคารสถานีรถไฟนครลำปาง วัดศรีชุม วัดปงสนุก วัดป่าฝาง เป็นต้น ภาพลายเส้นทั้งหมดให้ความรู้สึกแห่งความรื่นรมย์ มองเห็นเมืองลำปางเป็นเมืองเก่าที่มีชีวิตเต็มไปด้วยสถาปัตยกรรมร่วมสมัยที่สำคัญและทรงความงดงาม ภาพเหล่านี้เป็นภาพที่วาดด้วยปากกาเพียงด้ามเดียว โดยผู้วาดได้เดินทางไปยังสถานที่จริงและวาดภาพในสถานที่แห่งนั้น ความคมอ่อนช้อย นุ่มนวลและพลิ้วไหวของลายเส้นนั้นมีเสน่ห์อย่างมาก หากบางภาพที่มีความพิเศษโดยเป็นภาพเกี่ยวกับสถานที่สำคัญซึ่งมีความโดดเด่นสะท้อนถึงอัตลักษณ์ของเมืองลำปาง เช่น วัดศรีชุม หนึ่งในวัดศิลปะมอญ พม่าและไทใหญ่ อาคารสถานีรถไฟนครลำปางที่มีสถาปัตยกรรมผสมผสานไทยและยุโรป อาคารเก๋าย่านกาดกองต้าซึ่งมีสถาปัตยกรรมอันทรงคุณค่าและมีชื่อเสียงระดับโลก ห้องแถวไม้ในกาดเก๋ากาว เป็นต้น ผู้เขียนก็จะลงสีน้ำเพื่อให้ดูมีสีสันที่สวยงาม ความมีอรรถรสที่ได้มองภาพลายเส้นเหล่านี้ชวนให้ดื่มด่ำในความรื่นรมย์ของเมืองลำปาง เมืองที่รุ่มรวยด้วยศิลปวัฒนธรรมที่มีชีวิตชีวา ภาพลายเส้นเหล่านี้ได้ช่วยปลุกจิตวิญญาณของผู้คนโดยเฉพาะคนในท้องถิ่นหรือคนลำปางที่อยู่ต่างถิ่นได้เห็นคุณค่าของการรักษาให้เมืองลำปางอันเป็นเมืองเก่าที่มีชีวิตชีวาด้วยสถาปัตยกรรมและศิลปวัฒนธรรมที่ทรงความงดงามโดยเฉพาะในช่วงเวลา 20 ปีที่ผ่านมา เมืองลำปางเป็นเมืองหนึ่งที่มีความสำคัญในฐานะเมืองท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมได้มีสถาบันอุดมศึกษาหลายแห่งให้ความสนใจศึกษาค้นคว้าด้านประวัติศาสตร์ การจัดการมรดกทางวัฒนธรรม และการท่องเที่ยว จึงนับได้ว่าอัตลักษณ์ความเป็นพื้นถิ่นของเมืองลำปางมีคุณค่าต่อคนรุ่นหลังได้เกิดพลังและความสุขใจ ตลอดจนภูมิใจในบ้านเกิดแห่งนี้อีกด้วย

4. การปลูกจิตสำนึกรักท้องถิ่น

ความเป็นท้องถิ่นเป็นอัตลักษณ์ที่มีคุณค่าอย่างหนึ่งและเป็นความพิเศษอันมีลักษณะเฉพาะของแต่ละพื้นที่หรือภูมิภาค การพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืนควรเริ่มที่ท้องถิ่นเพราะเป็นพื้นที่ซึ่งอยู่ใกล้ตัวคนมากที่สุด หน้าที่ของการพัฒนาท้องถิ่นให้น่าอยู่และผู้คนมีความสุขตลอดจนอุดมด้วยสังคมปัญญาจึงเป็นหน้าที่ของคนในท้องถิ่นทุกคน ไม่เพียงแต่เฉพาะองค์กรปกครองท้องถิ่นเท่านั้น การที่คนจะร่วมใจกันพัฒนาท้องถิ่นของตนเองได้นั้นต้องมีความรู้ความเข้าใจ ความรักและเห็นถึงคุณค่าของท้องถิ่นตามแนวคิดพลเมืองเข้มแข็ง (active citizen) ที่ผู้คนได้เกิดการพัฒนาตนเองด้วยสังคมแห่งความรู้ มีจิตอาสาและเสียสละมาร่วมกันพัฒนาสังคมให้เกิดความยั่งยืน กรณีของเมืองลำปางผู้เขียนได้นำเสนอถึงความสำคัญของเรื่องราวทางประวัติศาสตร์และศิลปวัฒนธรรมที่ก่อให้เกิดสังคมแห่งความรู้ เมื่อได้รับรู้ถึงอัตลักษณ์ ความสำคัญและคุณค่าของท้องถิ่นอันเป็นแผ่นดินเกิดของตนแล้วเชื่อว่าจะทำให้ผู้คนมีความรักและร่วมใจกันพัฒนาท้องถิ่นของตนเองต่อไปอย่างยั่งยืน ตัวอย่างเช่น ในความเรียงเรื่อง “ถนนยุงทอง” ผู้เขียนได้สื่อสารเรื่องราวในการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและรักษาสมบัติที่เป็นของส่วนรวมว่า “ต้นทางนกกุงเหล่านี้เป็นของหน้าหมู่บ้าน คือสมบัติของพวกเราทุกคนที่ร่วมกันเป็นเจ้าของ มิใช่ของหลวงหรือของสาธารณะตามที่คนะแบบตะวันตก เราไม่ควรมุ่งฝากความหวังให้ภาครัฐที่เกี่ยวข้องเป็นผู้ดูแลเพียงฝ่ายเดียว สังคมชุมชนและเราทุกคนต้องช่วยกันดูแลของหน้าหมู่บ้านนี้ไว้” และความเรียงเรื่อง “ละคร ณ หนา ปากลับหัว” ผู้เขียนได้ฝากข้อคิดในการสร้างสรรค์ของกลุ่มละครขนาดเล็กเพื่อคนท้องถิ่นว่า “เป้าหมายของการทำละครของกลุ่มละคร ณ หนา ไม่ได้อยู่ที่งานแสดงวัฒนธรรมที่เอาไว้ขายแก่นักท่องเที่ยวหรือคนต่างชาติ แต่พุ่งไปที่การเรียนรู้ของผู้คน อยากให้คนลำปางได้มองโลกอย่างสร้างสรรค์ มีจินตนาการและสะท้อนความจริงในสังคม” ผู้เขียนเชื่อว่า ผลงานสร้างสรรค์ด้านวรรณกรรมเล่มนี้จะช่วยทำให้คนท้องถิ่นได้มองเห็นเรื่องราวหรือประเด็นต่าง ๆ ทางด้านประวัติศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรม และที่เกี่ยวข้องก็จะเกิดความรักความภูมิใจและจิตสำนึกที่จะหวงแหนในคุณค่าเหล่านั้นให้ดำรงอยู่อย่างยั่งยืนโดยก่อให้เกิดพลังที่จะร่วมมือกันสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ ให้สังคมท้องถิ่นของตนเองมีความน่าอยู่ผู้คนมีความสุขยิ่งขึ้นต่อไป



ภาพที่ 5 : ความเรียงและภาพลายเส้น (บางส่วน)ในหนังสือ
(ที่มา : ไพโรจน์ ไชยเมืองขึ้น. ลำปางยังหวานอยู่. พิมพ์ครั้งที่ 2.
ลำปาง : สำนักงานจังหวัดลำปาง, 2559, หน้า 12-13)



ภาพที่ 6 : หนังสือลำปางยังหวานอยู่ฉบับพิมพ์ครั้งที่ 2 เมื่อเดือนกันยายน พ.ศ.2553
 จัดพิมพ์โดยสำนักงานจังหวัดลำปาง จำนวน 1,000 เล่ม
 (ที่มา : ไพโรจน์ ไชยเมืองขึ้น. ลำปางยังหวานอยู่. พิมพ์ครั้งที่ 2. ลำปาง :
 สำนักงานจังหวัดลำปาง, 2559, ปก)

สรุปและอภิปรายผล

ผลงานสร้างสรรค์ด้านวรรณกรรมสารคดีเชิงวัฒนธรรมเรื่อง “ลำปางยังหวานอยู่” เป็นเรื่องราวทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมท้องถิ่นของเมืองลำปางเป็นหนังสือรวมความเรียงเชิงสารคดีที่นำเสนอความรู้ ข้อคิดเห็นและการกระตุ้นให้คนในท้องถิ่นตระหนักถึงคุณค่าของเรื่องราวทางประวัติศาสตร์และมรดกทางวัฒนธรรมของเมืองลำปางที่มีความสำคัญและพิเศษไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าที่อื่น เช่น กาดเก้าจาว ตลาดเก่าแก่อายุกว่าหนึ่งร้อยปีที่มีวิถีของตลาดเช้าแบบพอเพียง จำหน่ายอาหารและสินค้าพื้นเมืองและรายรอบด้วยห้องแถวไม้ที่ทรงความงดงาม เรื่องราวความเป็นของรถม้าที่เป็นเอกลักษณ์คู่เมืองลำปางได้เข้ามาในช่วงรถไฟสายเหนือมาถึงลำปางเมื่อกว่าหนึ่งร้อยปีที่ผ่านมาซึ่งต้องเผชิญอุปสรรคเกือบจะต้องล้มเลิกกิจการ แม้ว่ารถม้าในปัจจุบันจะไม่ได้ทำหน้าที่ขนส่งสินค้าแบบในอดีต แต่กลายมาเป็นสินค้าและพาหนะเพื่อการท่องเที่ยว อย่างไรก็ตามรถม้านับเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่สำคัญของเมืองลำปาง หรือความรู้เรื่องปริศนาแห่งคุ่มหลวงอันเป็นเรื่องราวลึกลับของชีวิตเจ้านายฝ่ายเหนือในคุ่มหลวงเมืองลำปางยุคสมัยของเจ้าบุญวาทย์วงษ์มานิต เจ้าผู้ครองนครลำปางคนสุดท้ายภายในคุ่มหลวงลำปางแห่งนี้มีเรื่องราวของความเป็นอยู่ อาหารการกิน การใช้ชีวิตแบบทางการหรือส่วนตัว การลำดับชั้นของเจ้านาย ตลอดจนปริศนาเกี่ยวกับเจ้าหญิงลำปางคนหนึ่งที่สะท้อนให้เห็นวิถีชีวิตและแบบแผนของเจ้านายฝ่ายเหนือในยุคที่ยังคงรุ่งเรือง เป็นต้น การให้ความรู้เหล่านี้ไม่ใช่การให้

ความเชิงวิชาการเพื่อการศึกษาค้นคว้าอย่างจริงจัง แต่มุ่งนำไปสู่การสร้างความตระหนักรู้และจิตสำนึกให้เกิดความรัก ความภาคภูมิใจในท้องถิ่นโดยเฉพาะกลุ่มคนลำปางทั้งที่อยู่ในปัจจุบันและคนลำปางที่อยู่ต่างถิ่นได้สัมผัสถึงเรื่องราวความเป็นพื้นถิ่นเพื่อควมมีสุนทรียะทางวัฒนธรรมและเข้าถึงความสุขอันเกิดจากแผ่นดินบ้านเกิดของตนเอง

อย่างไรก็ตามความเรียงเหล่านี้ก็ได้เป็นเรื่องราวทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมทั้งหมด ผู้เขียนได้เพิ่มเรื่องราวหรือประเด็นร่วมสมัยเพื่อให้แนวคิดแก่ผู้อ่านเช่น เรื่องถนนยางทองที่ต้องการให้ช่วยกันอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม เรื่องพิพิธภัณฑ์นอกกรอบที่มุ่งให้มองเห็นพิพิธภัณฑ์ในความหมายใหม่ที่มีได้หมายถึงสถานที่เก็บของเก่า แต่เป็นแหล่งเรียนรู้ร่วมกันของผู้คนเพื่อความเข้าใจเรื่องราวแบบองค์รวมทั้งประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม เศรษฐกิจ สังคมและการเมือง นอกจากนี้ยังหมายถึงพิพิธภัณฑ์เปิดในพื้นที่กว้างในลักษณะอุทยานการเรียนรู้ซึ่งมีทั้งแหล่งเรียนรู้และกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ต่าง ๆ อีกด้วย ผู้เขียนจึงเห็นว่า การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ด้านวรรณกรรมสารคดีเชิงวัฒนธรรมเล่มนี้มีความสอดคล้องกับแนวคิดการโหยหาอดีต (nostalgia) อันเป็นการสร้างจินตนาการเพื่อเข้าไปสัมผัสถึงความรื่นรมย์แห่งอดีตเพื่อสัมผัสถึงอรรถรสและความสุขที่คุ้นเคย การได้สัมผัสถึงความสุขแห่งอดีตจะทำให้เกิดพลังแห่งความสุขให้พวกเขาได้มีพลังใจที่จะไปต่อสู้ชีวิตจริงได้อย่างองอาจต่อไป นอกจากนี้ยังจุดมุ่งหมายสำคัญคือ การทำให้สังคมลำปางเป็นสังคมอุดมปัญญา ผู้คนมีความสุขซึ่งเกิดจากการมีพลเมืองเข้มแข็ง (active citizen) โดยเป็นผู้ที่มีความรู้เกี่ยวกับเรื่องราวของท้องถิ่นและมีจิตสำนึกที่ดีงามเพื่อมุ่งมั่นร่วมกันพัฒนาท้องถิ่นของตนเองให้เป็นท้องถิ่นที่น่าอยู่ ผู้คนมีความสุขและยั่งยืน

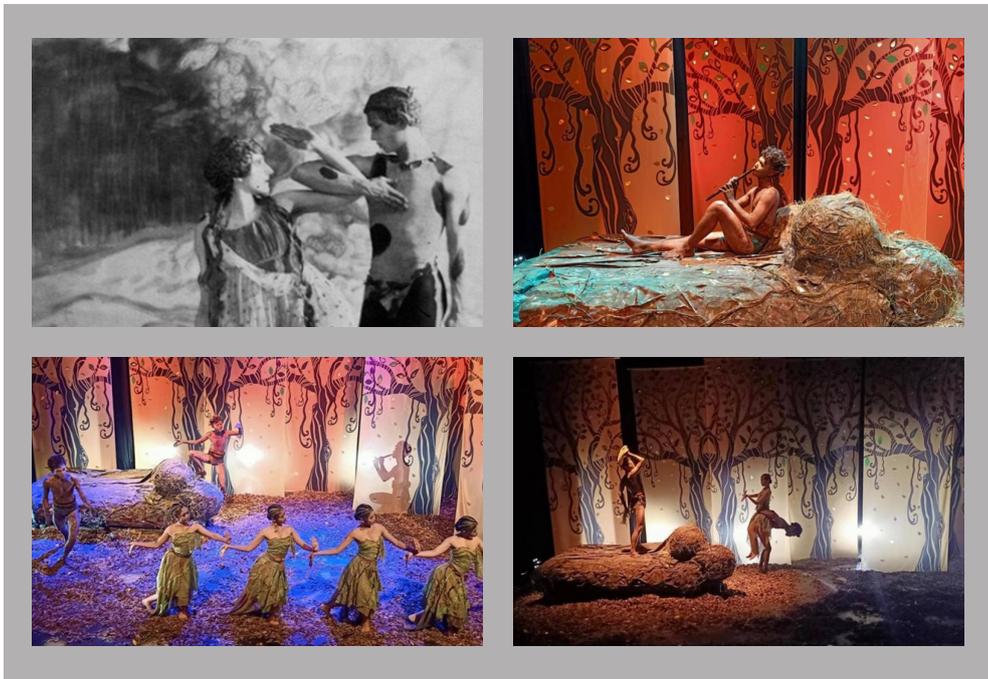
ข้อเสนอแนะ

หนังสือลำปางยังหวานอยู่เล่มนี้เป็นตัวอย่างที่สำคัญของผลงานสร้างสรรค์ด้านวรรณกรรมเพื่อท้องถิ่นในมิติประวัติศาสตร์และศิลปวัฒนธรรม ตลอดจนประเด็นทางสังคมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องซึ่งอาจจะนำเอาข้อมูลหรือความรู้ที่ปรากฏในหนังสือเล่มนี้ไปสู่การพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ในรูปแบบอื่นต่อไป เช่น ถนนศิลปะ (art street) ตลาดนัดศิลปะ งานเทศกาลเชิงสร้างสรรค์ การพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น กิจกรรมการแสดงละครแบบร่วมสมัย การพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ การจัดเส้นทางการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เป็นต้น โดยความรู้และข้อมูลที่ได้จากหนังสือเล่มนี้สามารถนำไปต่อยอดสร้างเป็นกระบวนการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างการพัฒนาคนกับศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นและการท่องเที่ยวเพื่อให้เมืองลำปางหรือท้องถิ่นแห่งอื่น ๆ เป็นสังคมอุดมปัญญาเกิดความสนใจในเรื่องของท้องถิ่น มีความน่าอยู่รื่นรมย์ ผู้คนมีความสุขและก่อให้เกิดผู้มีจิตอาสาเสียสละกลายเป็นพลเมืองเข้มแข็ง (active citizen) เพื่อร่วมกันพัฒนาสังคมท้องถิ่นและประเทศชาติให้ยั่งยืนต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- ธเนศวร์ เจริญเมือง.(2551). พลเมืองเข้มแข็ง. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : วิชาษา.
- ธเนศวร์ เจริญเมือง. (2538) มาจากล้านนา. พิมพ์ครั้งที่ 2. เชียงใหม่ : โรงพิมพ์มิ่งเมือง.
- ธีรภาพ โลหิตกุล. (2552). กว่าจะเป็นสารคดี. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ : อ่านเอาเรื่อง.
- ธีรศักดิ์ วงศ์คำแน่น. (2558). ร้อยเรื่องเมืองลำปาง. กรุงเทพฯ : มุลนิธินิยม ปัทมเสวี.
- นิพัทธ์พร เพ็งแก้ว. (2546). คำบอกเล่าของแผ่นดิน. กรุงเทพฯ : สายธาร.
- ไพโรจน์ ไชยเมืองขึ้น. (2553). ลำปางยังหวานอยู่. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ตะวันออก.
- ไพโรจน์ ไชยเมืองขึ้น. (2559). ลำปางยังหวานอยู่. พิมพ์ครั้งที่ 2. ลำปาง. : สำนักงานจังหวัดลำปาง.
- ภิญญาพันธุ์ พจนะลาวัฒน์. (2561). น้ำวัง รถไฟ ไฮเวย์ : ประวัติศาสตร์ลำปางสมัยใหม่.
- ลำปาง : คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง.
- สกาวัฒน์ บุญวรรณ, เก็ดถวา บุญปรากฏ และวันชัย ธรรมสัจการ. (2561). การโยยหาอดีตกับการกลายเป็นสินค้าในมิติการท่องเที่ยวของสังคมไทย. วารสารวิชาการและวิจัยสังคมศาสตร์. 13, 19 (กันยายน-ธันวาคม), หน้า 1-14.





การสร้างสรรคานาฏศิลป์แบบข้ามวัฒนธรรม ชุด ลาแพร มิติ เดิง โพน

The Creation of Cross Cultural Dance Performance: L'après midi d'un faune

ภัทราภา แก้วพลอย¹

บทคัดย่อ

การแสดงชุด ลา แพร มิติ เดิง โพน หรือ อัจฉนุรุษยามมัธยันท์ เป็นงานวิจัยสร้างสรรค์โดยมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์แบบข้ามวัฒนธรรม 2) เพื่อหาแนวคิดในการสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์แบบข้ามวัฒนธรรม โดยมีรูปแบบการวิจัยเชิงคุณภาพและการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ โดยการศึกษาค้นคว้า เก็บรวบรวมข้อมูลด้านเอกสาร ตำรา สื่อสารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย เพื่อนำมาวิเคราะห์ผล อันได้แก่ แนวคิดศิลปะสมัยใหม่ แนวคิดด้านวัฒนธรรม เทคนิคการเคลื่อนไหว นาฏศิลป์ ตลอดจนองค์ความรู้อื่น ๆ แบบสหวิชา เช่น ภาษาศาสตร์ มนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ เป็นต้น เพื่อนำมาประกอบแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์แบบข้ามวัฒนธรรม และนำเสนอผลงานวิจัยสู่สาธารณชน

ผลวิจัยพบว่า การสร้างสรรค์นาฏศิลป์แบบข้ามวัฒนธรรมนั้น ประกอบไปด้วยแนวคิด 2 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 การสร้างสรรค์นาฏศิลป์แบบข้ามวัฒนธรรม ได้แก่ 1) การกำหนดโครงเรื่องและเหตุการณ์ 2) การสื่อสารข้ามวัฒนธรรมผ่านบทกวีไทย 3) การใช้สัญลักษณ์หรือภาพแทนความ 4) องค์ประกอบการแสดงแบบข้ามวัฒนธรรม และส่วนที่ 2 แนวคิดในการออกแบบและกำกับลีลา ได้แก่ 1) เทคนิคการเคลื่อนไหวนาฏศิลป์ 2) แนวคิดในการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมผ่านการแสดงอริยาบถ 3) ความสัมพันธ์ระหว่างดนตรีกับท่วงท่าลีลา 4) การจัดแสดงเป็นภาพ

งานวิจัยในครั้งนี้แสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่า แนวคิดการสร้างสรรคานาฏศิลป์แบบข้ามวัฒนธรรม นั้นสามารถทำได้โดยการใช้วัฒนธรรมหนึ่งเพื่อสื่อสารถึงวัฒนธรรมหนึ่ง การผสมผสานระหว่างวัฒนธรรม ตลอดจนการสร้างวัฒนธรรมขึ้นมาใหม่เพื่อสื่อสารกับผู้ชมต่างกลุ่มวัฒนธรรมได้อย่างลงตัว ถึงแม้ว่ากรอบแนวคิดจะเกิดเพียงจากวัฒนธรรมใดอย่างหนึ่งก็ตาม แต่ศิลปะการแสดงนั้นไม่อาจอยู่กับที่ได้ ศิลปินจำเป็นต้องพัฒนางาน สร้างสรรค์ให้ทันยุคทันสมัยที่สุด เพื่อให้ศิลปะการแสดงเป็นสื่อกลางหนึ่งในการสื่อสารสังคมเพื่อรักษามรดกทางวัฒนธรรม เพื่อการสร้างสรรคและเพื่อรับใช้สังคมในยุคร่วมสมัยต่อไป

คำสำคัญ : นาฏศิลป์ ข้ามวัฒนธรรม

¹ อาจารย์ประจำสาขาศิลปะการแสดง คณะดนตรีและการแสดง มหาวิทยาลัยบูรพา



Abstract

L'après midi d'un faune or Ashabhurut Yam Matthayanh is creative a research. This research aims to 1) create a cross-cultural dance performance 2) find ideas for creating a cross-cultural dance performance. The research is conducted by using qualitative and creative research methods, collecting data on documents, textbooks, and media information related to the study, to analyze the results, by applying the concept of Modern Art, concept of Cultures, concept of dance technique, including other interdisciplinary knowledge such as linguistics, humanities, social sciences, etc., to be used as a conceptual framework for creating cross-cultural dance performance and present to the public.

The results found that the creation of cross-cultural dance consists of 2 parts: Part 1, The concept of cross-cultural creation: 1) the plot and the sequencing, 2) Communication across cultures through Thai poetry 3) Using of symbols or imagery 4) Performance elements. And part 2, The ideas of choreography 1) techniques of dance movement. 2) The concept of cross-cultural communication through gestures 3) The relationship between music and the style 4) Visualization

This research clearly shows that the concept of creating cross-cultural dance performance can achieve by using one culture to communicate with another culture, Intercultural, and creating new cultures to communicate with audiences of different cultural groups applicably. Although the conceptual framework formed only one of the cultural roots, art never limited. The dance artist needs to develop work to keep up with the modern times the most and make performing arts communicate in society to preserve cultural heritage and the serene society in the contemporary era.

KEYWORDS: Dance Performance Cross-Culture



ความสำคัญของปัญหา

ศิลปะสมัยใหม่ (Modern Art) ถูกนำมาใช้ในช่วงปลายศตวรรษที่ 19 ในช่วงที่ศิลปินรุ่นใหม่ในกรุงปารีส ประเทศฝรั่งเศสนั้นมีแนวคิดที่เป็นปัจเจกบุคคลเพื่อขับเคลือนศิลปะให้มีการนำเสนอในรูปแบบใหม่ด้วยแนวคิดการนำเสนอที่หลากหลายและสลัซซึบซ็อน จึงไม่อาจสามารถไล่เรียงลำดับต่อเนื่องตั้งแต่ต้นจนจบได้ (จันญญา เตรียมอนูร์กีร์, 2554, 16) อย่างไรก็ตาม ผลงานศิลปะสมัยใหม่ถือเป็นหลักฐานสำคัญที่ปรากฏให้เห็นถึงรากฐานทางความคิดและระสนิยมของมนุษย์ ที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วต่อสังคม วิถีชีวิต วัฒนธรรม การต่อยอดทางความคิดและการสร้างสรรค์ ผลงานศิลปะโดยผ่านกระบวนการผสมศาสตร์ด้านศิลปะต่าง ๆ บูรณาการแนวความคิดความสัมพันธ์แบบเป็นองค์รวม เกิดความผันแปรทางความคิดและวัฒนธรรมจนกระทั่งถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานสู่สาธารณชน ไม่เพียงแต่รูปแบบผลงานหลากหลายศาสตร์ทางศิลปะที่เกิดขึ้นเท่านั้น แนวคิดสมัยใหม่นี้ยังสร้างแรงบันดาลใจและยังได้รับความนิยมสืบทอดต่อกันมาจนถึงปัจจุบันอีกด้วย (ทักษิณา พิพิธกุล, 2558, 147) ซึ่งจะเห็นได้จากผลงานจิตรกรรม ประติมากรรม วรรณกรรม นฤมิตรศิลป์ คีตศิลป์และนาฏศิลป์ เป็นต้น

ด้วยอิทธิพลกระแสการขับเคลื่อนทางศิลปะสมัยใหม่ในช่วงปลายศตวรรษที่ 19 นั้น ทำให้นาฏศิลป์อย่างบัลเลต์คลาสสิกซึ่งเคยได้รับความนิยมจนเรียกได้ว่าเป็นยุคทองของบัลเลต์คลาสสิกนั้นได้ถูกลดความสำคัญลงไปกว่าศิลปะประเภทคีตศิลป์ บัลเลต์จึงเป็นเพียงองค์ประกอบหนึ่งที่ทำให้ดนตรีมีความโดดเด่นขึ้นเท่านั้น ด้วยเหตุนี้จึงเป็นภารกิจสำคัญของนักออกแบบก้าบลิลาหัวสมัยใหม่ที่ขับเคลื่อนศิลปะบัลเลต์ให้มีชีวิตชีวาอีกครั้ง ในช่วงปี ค.ศ. 1915 - 1925 เซร์เก ดิอากิลอฟ (Sergi Diaghilev) ผู้อำนวยการคณะบัลเลต์รัสเซียได้นำกลุ่มนักแสดงเข้ามาแสดงในกรุงปารีส ประเทศฝรั่งเศส โดยพัฒนาและยกระดับบัลเลต์คลาสสิกให้เป็นศิลปะสมัยใหม่ ทั้งนี้มีคำอธิบายไว้ว่าผลงานของดิอากิลอฟถือเป็นการแสดงที่นำเอาศาสตร์หลากหลายชนิดมาผสมผสานกันอย่างชาญฉลาด โดยมีการทำงานร่วมกับศิลปินที่เกี่ยวข้องในศาสตร์นั้น ซึ่งประกอบไปด้วย จิตรกร ผู้ประพันธ์เพลง นักออกแบบก้าบลิลาและนักเต้น ยิ่งไปกว่านี้ ดิอากิลอฟยังแสดงให้เห็นถึงคุณสมบัติพิเศษของนักออกแบบก้าบลิลาที่พึงจะมีแนวคิดและจินตนาการกว้างไกล ซึ่งในคณะบัลเลต์รัสเซีย นั้นมีนักออกแบบและก้าบลิลาที่ร่วมงานทั้งหมด 5 คนด้วยกัน ได้แก่ ไมเคิล โฟคิน (Michel Fokine) วาสลาฟ นิจินสกี (Vaslav Nijinsky) เลโอนิด มัชชิน (Leonide Massine) โบรนิสลาวา นิจินสกา (Bronislava Nijinska) และ จอร์จ บาลองซีน (George Balanchine)" (Jack Anderson, 1986, 121-122 อ้างอิงใน นราพงษ์ จรัสศรี, 2548, 77)

โดยเฉพาะวาสลาฟ นิจินสกี (Vaslav Nijinsky) นั้นเป็นนักเต้นและนักออกแบบก้าบลิลาที่มีชื่อเสียงคนหนึ่งในยุคสมัยใหม่ ในขณะที่ร่วมงานกับคณะบัลเลต์รัสเซียนั้น เขาได้สร้างสรรค์ผลงานชิ้นเอกที่มีชื่อเสียงและได้รับความนิยมมาถึงปัจจุบัน ได้แก่ ลาแพร์ มิติ เดิง โฟน (L'après midi d'un faune) ในปี ค.ศ. 1912 เกมซ์ (Jeux) และ เลอ ซัก ดู แพรงท์ตอม (Le Sacre du Printemps) ในปี



ค.ศ. 1913 และทิล เออเลนสปีเกิล (Till Eulenspiegel) ปี ค.ศ. 1916 ตามลำดับ ซึ่งผลงานชุด ลาแพร มิติ เดิง โฟน (L'après midi d'un faune) เป็นการพลิกโฉมหน้าการแสดงบัลเลต์ของโลก โดยมีลักษณะการออกแบบกำกับลีลาที่แปลกออกไปในยุคสมัยนั้น ซึ่งท่วงท่าลีลาและอารมณ์ของการแสดงนั้นจะเน้นไปในทางการแสดงออกทางเพศ (sexuality) อย่างเปิดเผย โดยเรื่องราวโดยย่อจะกล่าวถึงเจ้าฟอนหนุ่ม (สัตว์ในเทพนิยายกรีกมีลักษณะครึ่งคนครึ่งแพะ) นั้นตื่นขึ้นมาพบกับฝูงนางไม้ที่มีรูปโฉมงดงาม แล้วมีความดึงดูดทางเพศ จนไม่อาจทำให้เจ้าฟอนหนุ่มควบคุมอารมณ์จนเกิดความใคร่ ลุ่มหลงในกามรมณีสัมผัสกับรูปลักษณ์ภายนอก แต่ด้วยความแตกต่างของวรรณะที่มีอาจเข้าถึงได้นั้น เจ้าฟอนหนุ่มจึงทำได้เพียงจินตนาการถึงพวกเหล่านางไม้ด้วยกิริยาท่าทางและอารมณ์ทางเพศที่รุนแรงกับผ้าผืนหนึ่งทีนางไม้คนหนึ่งได้ทำตกหล่นไว้ การแสดงชุดนี้โดดเด่นไปด้วยการจัดท่วงท่าลีลาการเคลื่อนไหวแบบเล่าเรื่องตามจินตภาพ (Tableau) คล้ายกับภาพวาด 2 มิติ โดยนักเต้นจะแสดงด้วยเท้าเปล่า เคลื่อนไหวไปในทิศทางแนบขนบข้างซ้ายและขวา ซึ่งนักเต้นนั้นใช้แนวคิดจากการตีความจากบทกวี ลาแพร - มิติ เดิง โฟน ซึ่งประพันธ์ดนตรีโดย โกลด์ เดอบูสซี (Claude Debussy) มานำเสนอเรื่องราวผ่านท่วงท่าลีลาที่เลียนแบบศิลปะกรีกโบราณ ศิลปะอียิปต์ และจิตรกรรมแอสซีเรีย ซึ่งเห็นได้จากการเหยียดข้อมือและข้อเท้าที่มีการเคลื่อนไหวเป็นรูปร่างเรขาคณิต เป็นต้น

ด้วยลักษณะการแสดงชุด ลาแพร มิติ เดิง โฟน ของนักเต้นนั้นเป็นสิ่งใหม่และไม่เคยปรากฏมาก่อน จึงเกิดเป็นกระแสวิพากษ์วิจารณ์ในด้านลบเกี่ยวกับการแสดงออกทางเพศอย่างชัดเจน แต่อย่างไรก็ตามผลงานของเขากลับทำให้วงการบัลเลต์สมัยใหม่นั้นตื่นตัวจนเป็นที่นิยม การแสดงชุด ลาแพร มิติ เดิง ถือเป็นต้นแบบให้กับนักออกแบบกำกับลีลาในรุ่นต่อมา เพื่อการผลิตซ้ำ ปรับปรุง ตัดแปลง ตีความใหม่ หรือปรับเปลี่ยนบริบทในการนำเสนอเพื่อให้เกิดรูปแบบเฉพาะตัวของศิลปินนั้น อาทิ จีโรม ราวบิน (Jerome Robbins) จัดแสดงเมื่อปี ค.ศ. 1953 จอห์น คลิฟฟอร์ด (John Clifford) จัดแสดงเมื่อปี ค.ศ. 1974 เธียร์รี มาลดैन (Thierry Maldain) จัดแสดงเมื่อปี ค.ศ. 1995 ดอมนิก เวลส์ (Domanic Walse) จัดแสดงเมื่อปี ค.ศ. 2010 มารี ชูนาร์ต (Marie Chouinard) จัดแสดงเมื่อปี ค.ศ. 1987 ปรับปรุงใหม่เมื่อปี ค.ศ. 1994 พอล เมจา (Paul Meija) จัดแสดงเมื่อปี ค.ศ. 1998 ซงเชรี กิลส์ (Sonsheree Giles) จัดแสดงเมื่อปี ค.ศ. 2012 ซอลตัน เกรสโซ (Zoltan Grecsós) ซิดี ลาร์บี เชอว์กาอูย (Sidi Larbi Cherkaoui) มาร์ติน เดล อาโม (Martin Del Amo) จัดแสดงเมื่อปี ค.ศ. 2012 เดวิด โบเจอร์ (David Bolger) จัดแสดงเมื่อปี ค.ศ. 2010 ฯลฯ นอกจากนี้ ยังเป็นแรงบันดาลใจแก่ผู้วิจัยในครั้งนี้อีกด้วย

ผู้วิจัยเป็นผู้มีประสบการณ์ทั้งด้านการสอนนาฏศิลป์และเป็นผู้สนใจในผลงานทางนาฏศิลป์ทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ จึงเกิดแรงบันดาลใจ ตามที่กล่าวมาข้างต้นเพื่อพัฒนาระบบการเรียนรู้อะไรและสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ชุดใหม่ “ลาแพร มิติ เดิง โฟน” (L'après midi d'un faune) ในลักษณะข้ามวัฒนธรรม (Cross-Cultural Dance Performance) โดยผู้วิจัยได้นำแรงบันดาลใจจากบทกวีต้นฉบับที่เป็นภาษาฝรั่งเศสชื่อ L'après- midi d'un faune ซึ่งประพันธ์โดยนายสเตฟเฟน มาลล์ลาร์เม (Stéphane Mallarmé) บทเพลงต้นฉบับชื่อ Prélude à l'après midi d'un faune

ซึ่งประพันธ์โดย โกลด์ เดอบูว์ซี (Claude Debussy) รวมถึงการศึกษาแนวทางในการออกแบบกำกับลีลาในการแสดงบัลเลต์สมัยใหม่ต้นฉบับโดยวาสวาฟ นิจินสกี เป็นกรอบแนวคิดเพื่อตีความใหม่ วิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานอันนำไปสู่การค้นหาแนวคิดการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ผ่านบริบทไทยเพื่อให้เกิดเอกลักษณ์เฉพาะตัว (Style) ของผู้วิจัย

นาฏศิลป์แบบข้ามวัฒนธรรม (Cross-Cultural Dance Performance) เป็นแนวคิดในการสื่อสารเนื้อหา ความหมาย นัยยะ โดยผ่านกระบวนการท่วงท่าและลีลาที่เป็นอวัจนภาษา โดยการนำวัฒนธรรมที่ต่างกันมาร้อยเรียงเชื่อมต่อหรือดัดแปลงโดยอาศัยแก่นหลักของเนื้อหาสาระที่เป็นแนวคิดหลักในการออกแบบและกำกับลีลาเพื่อสื่อสารและความเข้าใจในบริบทของวัฒนธรรมที่แตกต่าง ซึ่งการแสดงชุดใหม่ชุดนี้จะแสดงให้เห็นการตีความ การวิเคราะห์ และกลวิธีการนำเสนอเรื่องราว โดยผ่านท่วงท่าลีลานาฏศิลป์ไทยร่วมสมัย ผสมผสานกับศาสตร์ทางศิลปะไทยในแขนงอื่น ๆ เช่นการขับกลอนด้วยลักษณะโดดเด่น ในสำนวนอุปมาอุปไมยตามหลักวรรณกรรมไทย ทำนองเสียงประสานดนตรีไทยที่เข้ามามีส่วนร่วมให้เกิดความน่าสนใจในการนำเสนอผลงานนาฏศิลป์ในครั้งนี้ การแสดงชุด ลานแพรมิติ เติง โฟน ที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ของผู้วิจัยนั้นจะเป็นแนวทางการค้นหากลไกกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ที่เกิดจากการนำนาฏศิลป์ไทยอันเป็นรากวิถีทางวัฒนธรรมของไทยมาพัฒนาให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ เกิดกระบวนการบูรณาการศาสตร์ศิลปะไทย ตลอดจนการสร้างอัตลักษณ์ในการนำเสนอผลงานนาฏศิลป์ อันเป็นเครื่องมือต้นแบบในการขับเคลื่อนวงการศิลปะวัฒนธรรมของประเทศไทยสู่ระดับสากล ภายใต้วิสัยทัศน์ของคณะดนตรีและการแสดง มหาวิทยาลัยบูรพาที่กล่าวไว้ว่า “ขุมปัญญาดนตรีและการแสดงบนรากวิถีไทยในระดับสากล” อย่างแท้จริง

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างสรรค์นาฏศิลป์ชุด ลานแพรมิติ เติง โฟน
2. เพื่อค้นหาแนวคิดในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์แบบข้ามวัฒนธรรม

กรอบแนวคิด

งานวิจัยสร้างสรรค์เรื่อง “การสร้างสรรค์นาฏศิลป์แบบข้ามวัฒนธรรมชุด ลานแพรมิติ เติง โฟน ผู้วิจัยเน้นศึกษา วิเคราะห์ข้อมูลการแสดง ลานแพรมิติ เติง โฟน ซึ่งประกอบด้วยบทกวีภาษาฝรั่งเศสที่เป็นต้นฉบับ บทเพลงประกอบการแสดง แนวคิดศิลปะสมัยใหม่ แนวคิดการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม เทคนิคการเคลื่อนไหวทางนาฏศิลป์ นาฏยศัพท์ไทย ศิลปะการออกแบบและกำกับลีลา เพื่อนำมาเป็นกรอบแนวคิดและในการสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์แบบข้ามวัฒนธรรมชุด ลานแพรมิติ เติง โฟน ขึ้นใหม่ ภายใต้วิสัยทัศน์ของคณะดนตรีและการแสดง มหาวิทยาลัยบูรพาที่ว่า “ขุมปัญญาดนตรีและการแสดงบนรากวิถีไทยในระดับสากล” (Innovation from Tradition)



วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยศึกษาทฤษฎีต่าง ๆ ทั้งในและต่างประเทศ เพื่อรวบรวมข้อมูลไปใช้วิเคราะห์ข้อมูลด้วยตนเอง เพื่อเป็นกรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ชุต ลา แพร มิติ เดิง โฟน ซึ่งประกอบไปด้วยหัวข้อและรายละเอียดดังนี้

1. ศิลปะสมัยใหม่ ความหมาย ศิลปะสมัยใหม่ในไทย และอิทธิพลแนวคิดศิลปะสมัยใหม่ต่องานนาฏศิลป์
2. ข้อมูลเกี่ยวกับการแสดงลา แพร มิติ เดิง โฟน ประวัติการแสดง รูปแบบนาฏศิลป์ที่นำเสนอ บทกวีเรื่องลาแพ มิติ เดิง โฟน ของสเตฟเฟ่น มาร์ลาร์โม่ บทเพลงต้นฉบับชื่อ Prélude à l'après-midi d'un faune ซึ่งประพันธ์โดย โกลด เดอบูว์ซี ตลอดจนแนวคิดในการออกแบบท่ากับลีลาสมัยใหม่ต้นฉบับของไมเคิล โฟคีน
3. แนวคิดการออกแบบและท่ากับลีลา การแสดงเป็นภาพ (Tableau Vivant) ทฤษฎีสัญญาะ (Semiotics) ทฤษฎีการเคลื่อนไหวทางนาฏศิลป์ นาฏศิลป์ร่วมสมัย นาฏยศัพท์และภาษาท่าทางการเต้นสดทางนาฏศิลป์ (Dance Improvisation) การเต้นคู่ (Partnering Dance) และแนวคิดในการคัดเลือกนักแสดง
4. แนวคิดนาฏศิลป์แบบข้ามวัฒนธรรม (Cross-cultural dance performance) ความหมายของวัฒนธรรม แนวคิดเรื่องการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม แนวคิดรากวัฒนธรรม ลักษณะตัวละครฟอน (Faun) หรือ “โฟน” (ออกเสียงตามภาษาฝรั่งเศสตามชื่อชุดการแสดงต้นฉบับ) และนางไม้ (Nymph) ในวัฒนธรรม
5. ขั้นตอนการสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์และการสร้างภาพบนเวที

วิธีการดำเนินวิจัย

งานวิจัยสร้างสรรค์ เรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์แบบข้ามวัฒนธรรมชุต ลาแพร - มิติ เดิง โฟนเป็นการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ผสมผสานกับการวิจัยเชิงคุณภาพ มีขั้นตอนการดำเนินงานโดยแบ่งเป็น 4 ระยะเวลาดังนี้

ระยะที่ 1 เก็บรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยศึกษาทฤษฎีต่าง ๆ เพื่อรวบรวมข้อมูลไปใช้วิเคราะห์ข้อมูลด้วยตนเอง เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ซึ่งประกอบไปด้วยเครื่องมือต่าง ๆ ดังนี้

- 1.1 การศึกษาข้อมูลเชิงเอกสาร หนังสือ ตำรา และบทความวิชาการ ทั้งในและต่างประเทศ
- 1.2 ข้อมูลจากระบบสารสนเทศ และสื่อออนไลน์

ระยะที่ 2 กระบวนการออกแบบและการสร้างสรรค์การแสดง วางโครงเรื่อง และจัดตารางฝึกซ้อมการแสดง

2.1 ดำเนินการวางโครงเรื่องการแสดง และกำหนดองค์ประกอบการแสดงอันได้แก่ การออกแบบลีลา นาฏศิลป์ บทกวีการแสดง บทเพลงประกอบการแสดง อุปกรณ์สำหรับการแสดง สถานที่จัดทำการแสดง เครื่องแต่งกายประกอบการแสดง และเทคนิคแสง ประกอบการแสดง

2.2 คัดเลือกนักแสดงที่มีคุณสมบัติที่เหมาะสม ในด้านทักษะนาฏศิลป์ไทยระดับมาตรฐาน และนักแสดงสมทบที่มีคุณสมบัติเฉพาะด้านเช่นการขับกลอนรวมทั้งหมดใช้นักแสดงจำนวน 9 คน

2.3 จัดตารางการฝึกซ้อม

ระยะที่ 3 การสร้างสรรค์การแสดงและเผยแพร่ข้อมูล ดำเนินการฝึกซ้อมการแสดง ปรับปรุงแก้ไข ลงรายละเอียดการแสดง การซ้อมใหญ่ วางแผนการประชาสัมพันธ์และนำเสนอผลงานวิจัยสู่สาธารณชน

ระยะที่ 4 ประเมินผลและสรุปผลการวิจัย ผู้วิจัยมีวิธีการประเมินผลและสรุปผลงานวิจัยดังนี้

4.1 ผู้วิจัยใช้วิธีเก็บข้อมูลเพื่อสอบถามข้อคิดเห็น ด้วยแบบสอบถามที่มีโครงสร้างและไม่มีโครงสร้าง (Focus Group)

4.1 ผู้วิจัยเก็บข้อมูลการประเมินผลโดยวิธีการวิพากษ์ผลงานการแสดงจากผู้ทรงคุณวุฒิ ทั้ง 3 ท่าน เพื่อให้ข้อคิดเห็น และข้อเสนอแนะในการดำเนินการวิจัย

4.3 จัดทำรูปเล่มรายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์

4.4 เผยแพร่ผลงานวิจัยหรือบทความส่วนหนึ่งของงานวิจัยลงในวารสารวิชาการในระดับชาติหรือนานาชาติ

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ผลการวิจัยขออธิบายเป็น 2 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 แนวคิดการสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์แบบข้ามวัฒนธรรม

1.1 การกำหนดโครงเรื่องและเหตุการณ์ (Plot & Sequencing)

ผู้วิจัยได้กำหนดรูปแบบของการแสดงนาฏศิลป์แบบข้ามวัฒนธรรม ตามทฤษฎีของของ โล และกิลเบิร์ต (Lo, Gilbert, 2002, 32) ที่ได้กล่าวสรุปว่า การข้ามวัฒนธรรม (Cross-Cultural) นั้นสามารถจำแนกเป็น 3 แนวทาง คือ แนวทางที่ 1 พหุวัฒนธรรม (Multicultural) คือการผสมผสานหลากหลายวัฒนธรรม แนวทางที่ 2 แนวคิดแบบหลังอาณานิคม (Postcolonial) แนวทางที่ 3 วัฒนธรรมร่วม (Intercultural) คือวัฒนธรรมที่มีวิธีปฏิบัติระหว่างสองวัฒนธรรมร่วมกัน ทั้งนี้ผู้วิจัยได้วิเคราะห์และสังเคราะห์วัฒนธรรมที่มีความแตกต่างกัน เพื่อนำมาสื่อสารความหมาย นัยยะ สู่สังคมผ่านท่วงท่าลีลาที่เป็นอวัจนภาษา แต่ยังคงรักษาแก่นหลักของเนื้อหาสาระที่เป็นแนวคิดหลักในการออกแบบและกำกับลีลาในการสื่อสารและสร้างความเข้าใจในบริบทของวัฒนธรรมที่แตกต่าง โดยได้วางเรื่องราวว่ามีพอน ตนหนึ่งได้เฝ้ามองเหล่านางไม้ที่กำลังจะเดินทางไปชำระล้างร่างกายที่



แหล่งน้ำ เขาพยายามที่จะสวมกอดนางไม้ตนหนึ่งในนั้น ก่อนที่นางไม้เหล่านั้นจะหนีไป ขณะนั้นนางไม้ตนหนึ่งได้ทิ้งผ้าผืนหนึ่งเอาไว้ ฟอนเห็นดังนั้นจึงเข้ามาหาที่ผ้าแล้วสำเร็จความใคร่ตามใจปรารถนา โดยมีลำดับการแสดงดังนี้ 1) Prologue 2) Faun 4) Nymphs 5) Pas de deux และ 6) Epilogue ภายใต้ชื่อการแสดงชุดใหม่ “อัชชบุรุษยามมัจฉัยน์ห์”

ตารางที่ 1 ตารางการเปรียบเทียบการแสดงต้นฉบับกับการแสดงนาฏศิลป์แบบข้ามวัฒนธรรม

<p>ภาพการแสดงลาแพร มิติ เดิงโฟน ต้นฉบับ ที่มา: Caddy D., (2012), p.70</p>	<p>ภาพการแสดงลาแพร มิติ เดิงโฟน ของผู้วิจัย ที่มา: ผู้วิจัย, (2563)</p>

1.2 การสื่อสารข้ามวัฒนธรรมผ่านบทกวีไทย

ผู้วิจัยพบว่าลักษณะของบทกวีต้นฉบับเรื่อง ลาแพร มิติ เดิง โฟน ของสเตฟาน มาร์ลาเม นั้นเป็นภาษาฝรั่งเศสที่มีสำนวนที่สลับซับซ้อน ด้านความหมาย และแฝงนัยยะสำคัญ มีการใช้สำนวนเปรียบเทียบเชิงอุปมาอุปไมย การจินตนาการและการพรรณนาเกินความเป็นจริง ตามรูปแบบบทกวีแนวสัญลักษณ์นิยม (Symbolism) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้รับฟังนั้นได้เข้าถึงอรรถรส ความงามของภาษา อากัปกริยาเพื่อให้เกิดภาพในจินตนาการที่ชัดเจนขึ้น ด้วยเหตุผลนี้ ผู้วิจัยจึงเกิดแนวคิดว่าการแสดงนั้นควรมีบทกวีมาเป็นส่วนหนึ่งของการแสดง ซึ่งบทประพันธ์ที่เป็นภาษาไทยนั้นมีเอกลักษณ์เฉพาะ มีถ้อยคำ ฉันทลักษณ์ วรรคตอน คำสัมผัสที่ไพเราะ อีกทั้งยังสามารถแฝงสำนวนอุปมาอุปไมยตามแนวสัญลักษณ์นิยมได้จึงทำให้เกิดเอกลักษณ์ของการแสดงแบบข้ามวัฒนธรรมได้ ซึ่งการประพันธ์บทกวีนั้น ผู้วิจัยได้ปรึกษากับ ดร.สายพาน บุริวรรณชนะ นักวิชาการอิสระและผู้เชี่ยวชาญด้านภาษา เพื่อศึกษาค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติม โดยได้ข้อสรุปว่าควรจะมีการนำเสนอด้วยบทกวีที่หลากหลาย ได้แก่ วสันตดิถีกฉันท์ กภาพยานี โคลงสี่สุภาพ กลอนแปด เป็นต้น โดยหลักการประพันธ์นั้นจะไม่คำนึงถึง

ความหมายแบบบรรทัดต่อบรรทัด แต่จะคำนึงถึงอรรถรส คำสัมผัส และแก่นของเรื่องเป็นสำคัญ โดยขอยกตัวอย่างดังนี้

L'après midi d'un faune

Ces nymphes, je les veux perpétuer.

Si clair,

Leur incarnat léger, qu'il voltige dans l'air

Assoupi de sommeils touffus.

Aimai-je un rêve ?

Mon doute, amas de nuit ancienne, s'achève

En maint rameau subtil, qui, demeuré les vrais

Bois même, prouve, hélas ! que bien seul je m'offrais

Pour triomphe la faute idéale de roses. (Mallarmé S., 1914, p. 71)

อชชบุรุษยามมัธยัน्ह์

(วลัันตติลลกันท้อย่างโบราณ)

แลเจ้าเหล่าโลกยะสุรางค์	สอวงศรีศรีศรี
แพรวพราวระหว่างรุกะขะจี	นี่นมีตฤพิศเห็น
ชะรอยข้ามล้อยพลอยเพื่อสวาสดี	สูบินนาฎก็อาจเป็น
คงกาลรติศิริระเย็น	เร้นฤทธิล้งจั้งคั้งครวญ
เพียงฉายพะพรายพฤษะ ณ ไพร	ล้าพึงใจให้รัญจวน
ไอ้จันต์ถวิลปรียะประมวล	แมนกุหลาบกำขาบनुสนธิ์

1.3 การใช้สัญณะ (Semiotics) เพื่อการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม

ผู้วิจัยได้สอดแทรกการนำเสนอการแสดงเพื่อการสื่อสารโดยใช้ “ภาพแทนความ” ซึ่งถือว่าเป็นคติใหม่ที่ได้เกิดขึ้นในช่วงศตวรรษที่ 19 เพื่อการต่อต้านการนำเสนอตามแบบจารีตประเพณี โดยสัญศาสตร์นั้นจะมีความสัมพันธ์กับภาพ (Visual Image) ทัศนธรรม (Visula Culture) และวัตถุธรรม (Material meanings) (เถกิง พัฒโนภาษ, 2551, 35) การกำหนดตัววัตถุของผู้วิจัยด้วยภาพแทนความนั้นมีวัตถุประสงค์เพื่อที่จะสื่อสารความหมายที่บ่งบอกลักษณะทางเพศสัมพันธ์ (Sexual Gesture) ที่ไม่สามารถอธิบายอย่างโจ่งแจ้ง อีกนัยหนึ่งคือ การสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม เปิดโอกาสให้ผู้ชมนั้นได้มีส่วนร่วมในการสังเกต และตีความร่วมกันตลอดการแสดง โดยภาพแทนความนั้น แบ่งออกเป็น 3 ลักษณะคือ 1) ภาพเหมือน (icon) คือลักษณะของรูปร่าง เเง ที่สื่อถึงวัตถุเพศ วาคะของบุรุษเพศ 2) ดัชนี (Index) คือลักษณะของการนำเสนอผ่านท่วงท่าลีลาเชิงเป็นเหตุเป็นผล เช่นการรำว่าที่บ่งบอกถึงอำนาจที่เหนือกว่าของสตรีเพศ ความเชื่อมโยงของการจัดวางองค์ประกอบภาพที่มีความสอดคล้องกัน เสียงขลุ่ยที่ขับกล่อม



สร้างความหมายของความใคร่และรสนิยมทางเพศ และ 3) สัญลักษณ์ คือลักษณะการนำเสนอผ่านการใช้สี แสง และเงา เพื่อเสริมสร้างอารมณ์ ความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร ตลอดจนบรรยากาศการแสดง



ภาพที่ 1: การใช้สัญลักษณ์เหมือน (icon) ที่สื่อถึงวัตถุเพศ ราคะของบุรุษเพศ
ในการแสดงชุดลาแพร มิติ เดิง โฟน
ที่มา: ผู้วิจัย, (2563)

1.4 การออกแบบฉากเวที การแต่งหน้า และเครื่องแต่งกายแบบข้ามวัฒนธรรม

ผู้วิจัยได้กำหนดแนวคิดการสร้างสรรคงานในรูปแบบข้ามวัฒนธรรมของผู้วิจัยโดยต้องการการนำเสนอกลิ่นอาย บรรยากาศ ลักษณะไทยนำเสนออยู่ในการแสดงครั้งนี้ โดยผู้วิจัยขอแบ่งออกเป็นรายละเอียดดังต่อไปนี้

1.4.1 การออกแบบฉากและเวที ผู้วิจัยได้ตระหนักถึงแนวคิดการนำเสนอผลงานการแสดงเป็นภาพ (Tableau) เป็นหลักเช่นกัน ทั้งนี้ภาพบนเวทีนั้นจะประกอบไปด้วยการนำเสนอเชิงสัญลักษณ์ทางเพศ (Sexual Symbol) ผ่านรูปร่างรูปทรงของก้อนหินบนเวที อีกทั้งต้นไม้ ใบไม้ต่าง ๆ ที่แสดงให้เห็นบรรยากาศของป่าตามจินตนาการของผู้วิจัย โดยกำหนดลายเส้นของต้นไม้เป็นเส้นโค้งเป็นหลักตามลักษณะของลายไทย

1.4.2 การแต่งหน้า ผู้วิจัยตระหนักถึงแนวคิดการนำเสนอผลงานการแสดงเป็นภาพ (Tableau) เป็นหลัก ดังนั้นจึงได้แรงบันดาลใจจากภาพเขียนหน้าคน สัตว์ ตามแบบลักษณะไทย ตามที่ปรากฏอยู่ในภาพจิตรกรรมไทยและจะใช้เทคนิคการใช้בודี้ เฟ้นท์ เพื่อเพิ่มความน่าสนใจและความเป็นสมัยใหม่ให้กับผลงานการแสดงต่อสาธารณชน

1.4.3 เครื่องแต่งกาย ได้แรงบันดาลใจมาจากลักษณะของตัวละครฟอน ที่มีลักษณะครึ่งคนครึ่งแพะ ตามลักษณะนิทานปกรณัมกรีกโดยจะใช้ลายไทยเส้นขดกันหอยเป็นเส้นขนของฟอน ซึ่ง

ได้จากลักษณะลายไทยที่เป็นสัตว์ในป่าหิมพานต์ และสำหรับนางไม้ (Nymphs) นั้น ผู้วิจัยได้แนวคิดจากการศึกษาลักษณะนางไม้ในวัฒนธรรมไทยที่มีความแตกต่างทางด้านกายภาพของตะวันตกอย่างสิ้นเชิง ซึ่งวัฒนธรรมไทยนั้นถูกจินตนาการว่าเป็นหญิงสาวผมยาวสลวยประบ่า นุ่งผ้าจีบ ห่มสไบเฉียงสีเขียวและสถิตอยู่ในต้นไม้เพื่อคอยปกปักรักษาป่าไม้ (บุญเลิศ จันทระ, 2544, 20-23) ในขณะที่นางไม้สำหรับวัฒนธรรมชาวตะวันตกนั้นเปลือยกาย ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงได้หยิบยกรสีเขียวและการใช้ผ้าพันตัวในลักษณะคล้ายการสไบ ที่แสดงถึงวัฒนธรรมไทยนำมาเป็นแนวคิดในการออกแบบเครื่องแต่งกายในครั้งนี้ อีกทั้งเพื่อเป็นการหลีกเลี่ยงการเปลือยกายและข้อจำกัดบางอย่างในการเคลื่อนไหวในการเต้นรำอีกด้วย



ภาพที่ 2 : บรรยากาศการแสดงลาแพรมิติดังไฟน
ที่มา : ผู้วิจัย, (2563)

ส่วนที่ 2 แนวคิดในการออกแบบและกำกับลีลาแบบข้ามวัฒนธรรม

2.1 การคัดเลือกนักแสดง

แนวคิดด้านสรีระร่างกายและเทคนิคนาฏศิลป์นั้น เป็นกรอบแนวคิดสำคัญในการทำการคัดเลือกนักแสดงแบบทรายเอาท์ (Tryout) โดยเลือกผู้ที่มีความสามารถตามที่ผู้วิจัยเห็นว่าเหมาะสมที่สุด ผู้วิจัยใช้วิธีสังเกตการณ์จากการฝึกซ้อมพิธีไหว้ครูดนตรี-นาฏศิลป์แห่งภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ประจำปีการศึกษา 2562 ของนิสิตสาขาศิลปะการแสดง คณะดนตรีและการแสดง มหาวิทยาลัยบูรพา เมื่อคัดเลือกกลุ่มนักแสดงที่คิดว่าเหมาะสมแล้ว ผู้วิจัยได้ทำการนัดหมายเพื่อทำการคัดเลือกด้วยวิธีการให้แบบฝึกหัดด้านสดทางนาฏศิลป์และการเคลื่อนไหวแบบตะวันตกอีกครั้งหนึ่งอย่างเป็นระบบ ผู้วิจัยค้นพบว่าศักยภาพของนักแสดงที่เหมาะสมที่สุดคือ การนำเสนอท่วงท่าลีลาผ่านความงามตามวัฒนธรรมซึ่งสอดคล้องกับซูซาน เลนท ฟอสเทอร์ (Susan Leigh Foster, 1997, 241) ที่กล่าวว่า ลักษณะของรูปร่าง และการเคลื่อนไหวนั้นเป็นเครื่องมือสื่อสารทางวัฒนธรรม ที่สามารถนำมาพัฒนาให้เกิดนาฏศิลป์ที่มีความหลากหลายได้ ซึ่งประกอบได้ด้วย 2 ประเด็นคือ 1) การตระหนักรู้ถึงความงามของท่วงท่าในนาฏศิลป์ 2) การตระหนักรู้ถึงความงามในวัฒนธรรม ซึ่งข้อมูลดังกล่าวทำให้ผู้วิจัยได้คัดเลือกนักแสดงที่มีความสามารถด้านนาฏศิลป์ไทย และมีความเข้าใจในการเคลื่อนไหวตามเทคนิค



ตะวันตก เพื่อให้เกิดความท้าทายในการต่อยอดและพัฒนาจากรากวัฒนธรรมของการเคลื่อนไหวแบบนาฏศิลป์ไทย ให้เกิดความแปลกใหม่ได้เช่นกัน

2.2 แนวคิดในการออกแบบและกำกับลีลา

2.2.1 เทคนิคการเคลื่อนไหวทางนาฏศิลป์

ผู้วิจัยได้ออกแบบเทคนิคการเคลื่อนไหวทางนาฏศิลป์ที่มีความแตกต่างจากต้นฉบับของนิจีนส์อย่างสิ้นเชิงซึ่งอาจถือได้ว่าเป็นการนำเสนอในแบบศิลปะสมัยใหม่ การเคลื่อนไหวทางนาฏศิลป์ที่สามารถเห็นได้อย่างชัดเจนคือการใช้ลีลาการเคลื่อนไหวในนาฏศิลป์ไทยเป็นหลักในลักษณะของศิลปะแบบหยิบยืม (Appropriation Art) เพื่อนำมาปรับปรุง เปลี่ยนลักษณะการเคลื่อนไหว ทิศทางจังหวะ เพื่อให้เกิดภาษาท่าใหม่ขึ้นโดยผ่านกระบวนการต้นสดทางนาฏศิลป์ (Improvisation) ผู้วิจัยได้เกิดแนวคิดนี้เพื่อต้องการให้เกิดลีลาลักษณะเฉพาะ (Stylize) ของตัวละครที่เหนือธรรมชาติ จะเห็นได้ว่าท่าทางต่าง ๆ นั้นมักเกิดขึ้นอย่างฉับพลัน มีการเคลื่อนไหวบางบทบาทที่สร้างความพิลึกแปลกประหลาดจากท่าทางนาฏศิลป์ไทยแบบคลาสสิกที่เคยพบเห็น และการนำเทคนิคแบบตะวันตกมาช่วยหนุนเสริม จะแก้ไขจุดบกพร่องเพื่อให้เกิดการเคลื่อนไหวที่เชื่อมต่อกันอย่างเป็นธรรมชาติ ผู้วิจัยสรุปเทคนิคการเคลื่อนไหวนาฏศิลป์ที่ปรากฏในการแสดงดังนี้

1) ใช้การเคลื่อนไหวอย่างช้า ๆ อย่างสม่ำเสมอ และเป็นเส้นโค้ง และวงกลมตามแนวคิดของการเคลื่อนไหวแบบนาฏศิลป์ไทย ทั้งนี้จะนำเสนอเป็นลักษณะ 3 มิติ คือมีโครงสร้างท่าที่เป็นพื้นผิว (Texture) และความซับซ้อนในการเคลื่อนไหว ในขณะที่รูปแบบต้นฉบับที่ใช้การเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติ คือการเดินแบบเส้นขนาน การใช้ท่าในลักษณะเชิงเหลี่ยมและมุม ประกอบกับการเคลื่อนไหวในจังหวะสตัดกาโต (Staccato) กล่าวคือ การเคลื่อนไหวในท่าทางที่บทเพลงที่บรรเลงโน้ตให้สั้นลงจากปกติ

2) ใช้การเปลี่ยนน้ำหนักจากสั้นเท้า ในลักษณะนี้เป็นวิธีการหนึ่งในการถ่ายโอนน้ำหนักในการเคลื่อนไหว โดยมีข้อกำหนดให้ท่าเหล่านี้สัมพันธ์กับอวัยวะส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกาย เช่น สะโพก ไหล่ แขน ศีรษะ คาง เป็นต้น

3) การใช้ท่าย่อ (Plié) หรือการกดตัว และการสืบเท้า (Gliding) ที่นานกว่าปกติ ซึ่งแสดงถึงความสามารถเฉพาะตัวของนักแสดงนาฏศิลป์ไทยที่ต้องผ่านการฝึกฝนมาเป็นอย่างดี

4) การเคลื่อนไหวตามแรงโน้มถ่วง แนวคิดนี้ผู้วิจัยได้นำเทคนิคนาฏศิลป์ร่วมสมัย ซึ่งประกอบไปด้วย การขอลำตัว (Contraction) การยืดขยาย (Release) การล้มตัวและลุกขึ้นอย่างฉับพลัน (Fall and recover) เพื่อนำมาปรับปรุง พัฒนาให้เกิดความโดดเด่น และแก้ไขปัญหาเรื่องจุดเชื่อมต่อ

5) การประยุกต์แนวความคิดรำคู่ในนาฏศิลป์ไทยโดยใช้เทคนิคนาฏศิลป์ตะวันตก จากการศึกษาวิจัยผู้วิจัยพบว่า การรำคู่ในนาฏศิลป์ไทยมีขนบธรรมเนียมปฏิบัติอยู่หลายอย่างโดยเฉพาะอย่างยิ่งการแตะเนื้อต้องตัวกันระหว่างตัวละครชายและหญิง ดังนั้น ผู้วิจัยจึงนำเทคนิคนาฏศิลป์ตะวันตก ได้แก่ ทักษะการยกตัว (Lifting) การถ่ายเทน้ำหนักซึ่งกันและกัน (Balancing) และการหมุน (Turning)

เป็นต้น มาใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์กระบวนการเรียนรู้ในการแสดงนี้

6) การใช้ลักษณะของท่าทางนาฏศิลป์ประกอบการเคลื่อนไหวได้แก่ จีบ วง กระดกเท้า และการงอข้อเท้า (Flex foot) เพื่อสร้างเอกลักษณ์หรือภาพจำ อันเป็นสิ่งที่เห็นได้ชัดในบริบทของนาฏศิลป์ไทย ผู้วิจัยนำมาสร้างสรรค์ให้มีความเชื่อมโยง สอดคล้องกับการเคลื่อนไหวในทิศทางแบบตะวันตก การหมุน การวิ่ง และการยกตัวได้อย่างลงตัว

2.2.2 แนวคิดในการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมผ่านการแสดงอิริยาบถ (Gestures)

ในการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมนั้น สิ่งที่ทำให้เกิดจุดสนใจของการแสดงนาฏศิลป์ นั่นคือการแสดงท่วงท่า อากัปกริยา ที่ลักษณะที่เป็นแบบเฉพาะของตัวละคร (Stylize) การแสดงอิริยาบถนั้นสามารถถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกได้ชัดเจนกว่าท่าทางที่เป็นนามธรรม ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ “ภาษาท่า” ขึ้นใหม่เช่น ท่ารัก ท่ามอง ท่ายิ้ม ท่านอน เป็นต้น ซึ่งท่าเหล่านั้นสร้างความโดดเด่น สะดุดตาแก่ผู้ชม และสามารถถ่ายทอดเรื่องราว ผ่านสีหน้าและอารมณ์ของผู้แสดงให้มีชีวิตชีวาได้ไม่ต่างจากภาษาท่าเดิม ดังมัทนี รัตนิน (Rattarin M., 1996, p.5) ได้กล่าวว่า “การแสดงละครทำตามจารีตประเพณีนั้น นักแสดงต้องเรียนรู้ภาษาท่า การเล่าเรื่อง การตีบทสนทนาได้ดี การแสดงละครทุกรูปแบบจะถูกต้องความด้วยกิริยาท่าทาง ไม่ว่าจะเป็นที่ละคร หรือเป็นวลี การแสดงอารมณ์และความรู้สึกก็จะสอดคล้องไปด้วย”

2.2.3 ความสัมพันธ์ของดนตรีกับท่วงท่าลีลา

บทเพลง Prelude of L'après midi d'un faune ของโกลด เดอบุวซี นั้นเป็นบทเพลงแนวเอกเพลสชันนิส (Expressionist) ซึ่ง คาร์เนีย แคดดี้ (Caddy D., 2012, p.68) ได้แสดงความเห็นว่า ลักษณะของเพลงนั้น ไม่มีความสอดคล้องกับการเคลื่อนไหวและไม่เหมาะสมสำหรับงานนาฏศิลป์ เนื่องจากลักษณะของเพลงนั้นมีท่วงทำนองที่ค่อนข้างจะแปลกประหลาดไม่ลงตัวตามหลักวิชาการ และแน่นอนว่าจะไม่เหมาะสมกับท่วงท่าเชิงมุม เหลี่ยมหรือลักษณะสตั๊กกาโต ในการนี้ ผู้วิจัยได้เกิดแนวคิดในการดำเนินเรื่องราวให้สอดคล้องกับบทเพลง โดยวิธีการนำเสนอบรรยากาศของการแสดงออกมาเป็นภาพ (Tableau Vivant) โดยจะกำหนดแนวคิดของสัญญาณเครื่องดนตรี ทำนองของดนตรีแต่ละชนิดที่มีเสียงที่แตกต่าง เป็นตัวกำหนดการเคลื่อนไหวของนักแสดงในอิริยาบถต่าง ๆ และดำเนินเรื่องไปอย่างสอดคล้องกัน ยกตัวอย่างเช่น ในบางช่วงการเคลื่อนไหวของตัวละครฟอน จะใช้สัญญาณของฟลูต (Flute) เป็นหลัก ซึ่งระดับของเสียงสูง-ต่ำ (Pitch) จะส่งผลต่ออารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร และเคลื่อนไหวออกมาตามสัญญาณเสียงนั้นอย่างสัมพันธ์กัน เป็นต้น

2.2.4 การจัดแสดงเป็นภาพ (Tableau Vivant)

ผู้วิจัยใช้แนวคิดการจัดวางองค์ประกอบของการแสดง ชุด ลา แพร มิติ เติง โฟน นั้นออกมาเป็นภาพ (Tableau Vivant) ดังที่เห็นได้จากการเคลื่อนไหวที่หยุดนิ่งชั่วขณะ และการจัดวางตำแหน่ง



และท่วงท่าของนักแสดงเป็นสัญลักษณ์บางอย่างบนเวที ซึ่งเป็นวิธีการหนึ่งของศิลปะสมัยใหม่ การแสดงเป็นภาพจะถูกนำเสนอเป็นช่วง ๆ โดยอาศัยองค์ประกอบอื่น ๆ ในการส่งเสริมให้ภาพเกิดความหมายชัดเจนขึ้น เช่น การใช้แสงเงา การใช้อุปกรณ์การแสดง เป็นต้น ด้วยแนวคิดเช่นนี้จะทำให้ผู้ชมได้มีส่วนร่วมในการตีความหมายของท่าทางของนักแสดงได้มากขึ้น



ภาพที่ 3: การจัดแสดงเป็นภาพในการแสดงลาแพร มิติ เดิง โฟน
ที่มา: ผู้วิจัย, (2563)

สรุปและอภิปรายผล

การแสดงชุด ลา แพร มิติ เดิง โฟน เป็นการแสดงนาฏศิลป์รูปแบบใหม่ ภายใต้แนวคิดข้ามวัฒนธรรม (Cross-Cultural Performance) การแสดงนั้นได้รับการพัฒนา ปรับปรุง ผ่านกระบวนการตีความ บูรณาการความรู้ในหลายศาสตร์เข้าด้วยกัน ไม่ว่าจะเป็นด้านภาษาศาสตร์ มนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์ เพื่อชี้ให้เห็นถึงวิสัยทัศน์และรสนิยมของงานศิลปะแบบสมัยใหม่ และการก้าวข้ามผ่านวัฒนธรรมหนึ่งสู่อีกวัฒนธรรมหนึ่ง

แนวคิดการออกแบบและกำกับลีลานั้นถือว่ามี การตีความหมายของภาพและเชื่อมโยงกับบทเพลงแนวเอ็กซ์เพรสชันนิส ในแง่มุมของภาพ บรรยากาศ เครื่องแต่งกาย ตลอดจนสุนทรียภาพของการแสดง ทำให้ผู้ชมเข้าถึงจินตนาการของบทเพลง บทกวี อีกรสชาติหนึ่งผ่านบริบทของวัฒนธรรมไทยหรือแบบฉบับตะวันออก (Orientalism) นอกจากนี้การแสดงชุด ลา แพร มิติ เดิง โฟน นั้นสามารถสื่อสารการแสดงผ่านท่วงทำนาฏศิลป์ที่เรียกว่า “ภาษาท่าใหม่” เป็นอวัจนภาษาที่สามารถสื่อสารให้ผู้ชมต่างวัฒนธรรมได้เข้าใจร่วมกัน การสื่อสารโดยใช้ ภาพแทนความ การจัดวางองค์ประกอบภาพบนเวที ตลอดจนแสดงเป็นภาพตั้งจินตนาการ (Tableau Vivant)

สิ่งสำคัญอีกประการหนึ่งของการแสดงนาฏศิลป์ข้ามวัฒนธรรมนั้นคือการเปิดพื้นที่ให้กับผู้ชมในยุคร่วมสมัย การกำหนดให้นักแสดงนั้นมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม การจัดวางภาพในพื้นที่การแสดงจะ

สามารถดึงดูดผู้ชมให้เกิดความรู้สึกนึกคิดและตีความตาม ถึงแม้ว่าบรรยากาศของการแสดงนั้นจะเป็นลักษณะเลอคาโต (Legato) คือมีบรรยากาศที่นิ่งอย่างต่อเนื่อง ไม่มีช่วงอารมณ์ที่ตื่นเต้นเร้าใจ อันเนื่องมาจากลักษณะของบทเพลง และยังคงไว้ซึ่งการเคารพความหมายแฝงของงานต้นฉบับ แต่อย่างไรก็ตาม การวางกรอบศิลปะที่ชัดเจนจะช่วยกำหนดบรรยากาศของการแสดงให้ชัดเจนขึ้น แม้ผู้ชมจะอยู่ในกลุ่มวัฒนธรรมที่แตกต่างกันก็ตาม

สุดท้ายนี้จะเห็นได้ชัดว่าการค้นหาแนวคิดการสร้างสรรคัลปะแบบข้ามวัฒนธรรม นั้นสามารถทำได้โดยการใช้วัฒนธรรมหนึ่งเพื่อสื่อสารถึงวัฒนธรรมหนึ่ง การผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมตลอดจนการสร้างวัฒนธรรมขึ้นมาใหม่เพื่อสื่อสารกับผู้ชมต่างกลุ่มวัฒนธรรมได้อย่างลงตัว ถึงแม้ว่ากรอบแนวคิดจะเกิดเพียงรากวัฒนธรรมใดอย่างหนึ่งเท่านั้น แต่งานวิจัยชิ้นนี้ก็ยังคงแสดงให้เห็นว่าศิลปะการแสดงนั้นไม่อาจอยู่กับที่ได้ ศิลปินจำเป็นต้องพัฒนางาน สร้างสรรคัลปะให้ทันยุคทันสมัยที่สุด เพื่อให้ศิลปะการแสดงเป็นสื่อกลางหนึ่งในการสื่อสารสังคมเพื่อรักษามรดกทางวัฒนธรรม เพื่อการสร้างสรรคัลปะและเพื่อรับใช้สังคมในยุคร่วมสมัยต่อไป

ข้อเสนอแนะ

- 1) การสร้างสรรคัลปะแบบข้ามวัฒนธรรมนั้นมีการบูรณาการองค์ความรู้หลายศาสตร์ ทั้งด้านศิลปะ มนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ ภาษาศาสตร์และวัฒนธรรม อันให้เกิดความท้าทายที่จะพัฒนาและสร้างสรรคัลปะผลงานนาฏศิลป์ได้ต่อไปในอนาคต
- 2) แนวคิดการสร้างสรรคัลปะแบบข้ามวัฒนธรรมของผู้วิจัยนั้นเป็นแนวคิดแบบสูตรสำเร็จสูตรหนึ่งในการสร้างสรรคัลปะ ซึ่งเกิดจากประสบการณ์ของผู้วิจัย ดังนั้นสูตรสำเร็จนี้อาจเป็นแนวทางในการต่อยอดสร้างสรรคัลปะ และผลักดันให้เกิดการทำทนาย ทดลองออกแบบสร้างสรรคัลปะนาฏศิลป์ หรืองานศิลปะแขนงอื่น ๆ เพื่อให้เกิดเป็น “ต้นฉบับใหม่” ของศิลปินนั้น ๆ ต่อไปได้



เอกสารอ้างอิง

- จันัญญา เตรีียมอนุรักษ์. (2554). ศิลปะสมัยใหม่. กรุงเทพฯ. โอเพ่นเวลดส์.
- เถกิง พัฒโนภาษ. (2551). สัจศาสตร์ กับ ภาพแทนความ. วารสารวิชาการ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 01-2551(1), 35-50.
- ทักษิณา พิพิธกุล. (2558). จากสมัยใหม่ (Modernism) สู่หลังสมัยใหม่ (Postmodernism): การขับเคลื่อนทางวัฒนธรรม สู่วัฒนธรรมชาติ. วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา, 23(43).
- นราพงษ์ จรัสศรี. (2548). ประวัตินาฏศิลป์ตะวันตก. กรุงเทพฯ. สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- บุญเลิศ จันทระ. (2544). การศึกษาทางมานุษยวิทยาวัฒนธรรม: กรณีศึกษาประเพณีแต่งงานกับนางไม้ในเขตอำเภอสิงหนคร จังหวัดสงขลา. วิทยานิพนธ์สาขาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาพัฒนาชนบทศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล.
- Caddy D., (2012). The ballet Russes and Beyond: Music and dance in Belle-Epoque Paris. US. Cambridge University Press.
- Foster Leigh Susan. (1992). Dancing Bodies In Incorporations. New York: Zone Book.
- Lo, Gilbert. (2002). Toward a Topography of Cross-Cultural Theatre Praxis. The Drama Review, 46(3), The MIT Press, 31-35.
- Mallarmé S., (1914). Poésies. Paris. Éditions de la Nouvelle revue française
- R. Mattani. (1996). Dance, Drama, and Theatre in Thailand, Chiangmai. Silkworm Book.









3 ลาว ไผ่ยง ไทโยน (2 ท่อน)



เครื่องหมาย ○ คือ กลองทุ้ม, ○ คือ กลองปฐรา, ⊙ คือ พ้องใหญ่
 ๕ คือ พ้องนำ

ขึ้นต้นและลงท้ายเหมือนกันทุกเพลง ดังนี้
 ○ ○ ○ ○ ○ ⊙ 3 ครั้ง

เพลงเสียงทุ้ม
 ○ ○ ๕ ○ ○ ○ ๕ ○ ○ ๕ ○ ○ ○ ๕
 ○ ○ ๕ ○ ○ ○ ๕ ○ ○ ๕ ○ ○ ○ ๕
 > ○ ○ ๕ ○ ○ ๕ ○ ○ ○ ○ ⊙
 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ (จบ) ○ ○ ○ ○

เพลงเสียงทุ้ม "เสียงทุ้มทุ้มก็ปานะ , เสียงขบพระนี่ก็ปานกลอง"



โน้ตเพลงในฐานะสื่อการเรียนรู้ดนตรีล้านนา

Music Notation as an instructional material in Lanna Music

สงกรานต์ สมจันทร์¹

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพัฒนาการของโน้ตเพลงในวัฒนธรรมดนตรีล้านนา ตลอดจนการใช้โน้ตดนตรีในฐานะสื่อการเรียนรู้ดนตรีล้านนา ผลการศึกษาพบว่า ระบบการถ่ายทอดความรู้ดนตรีล้านนาแต่เดิมใช้ระบบมุขปาฐะ มีการบันทึกคำร้องแต่ไม่ปรากฏการบันทึกสัญลักษณ์แทนทำนอง ภายหลังจึงมีการใช้โน้ตเพลงในฐานะสื่อการเรียนรู้ทางดนตรีล้านนาโดยกำหนดสัญลักษณ์ต่าง ๆ เช่น ตัวเลข วงกลม บทสำหรับท่อง หรือใช้โน้ตระบบอักษรไทย อย่างไรก็ตาม โน้ตดนตรีในวัฒนธรรมล้านนาเป็นเพียงเครื่องช่วยการจำของนักดนตรีเท่านั้น ความรู้เกี่ยวกับกลวิธีการบรรเลง ผู้เรียนดนตรีย่อมถูกขัดเคาะจากประสบการณ์ทางวัฒนธรรม โน้ตที่เป็นที่นิยมแพร่หลายในการถ่ายทอดดนตรีล้านนา คือ ระบบโน้ตอักษรไทย

คำสำคัญ : โน้ตเพลง สื่อการเรียนรู้ ดนตรีล้านนา

Abstract

This article aims to study the development of musical notation as well as using for instructional materials in Lanna music. The Lanna musical knowledge was originally transmitted by oral tradition method. The historical evidence showed only song text was literate, no musical notation record. Afterward, musical notation is use of instructional media, assigning symbols such as numbers, circles, words for reciting or using Thai alphabet notation. However, the musical notation in Lanna culture were merely a mnemonic for musicians. The knowledge of instrumental technique, music learners are inevitably refined from their cultural experience. The most popular notation for Lanna music learning is the Thai alphabet notation system.

Keywords: Music notation, Instructional Martials, Lanna Music

¹ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่



บทนำ

ระบบการศึกษาดนตรีในปัจจุบันนิยมใช้โน้ตเพลง (Music Notation) เป็นเครื่องมือสำคัญในการถ่ายทอดความรู้ กล่าวกันว่าโน้ตเพลงเป็น “ภาษา” ภาษาหนึ่งที่ผู้เรียนดนตรีต้องมีความรู้ความเข้าใจเพื่อที่จะนำไปสู่การปฏิบัติได้ แต่ภาษาที่กล่าวมานั้นไม่ใช่ภาษาสากล เพราะในแต่ละสังคมย่อมมีความแตกต่างทางภาษา รวมถึงวัฒนธรรมดนตรีด้วย โน้ตเพลงจึงเป็นระบบภาษาสัญลักษณ์ในวัฒนธรรมจำเพาะหนึ่ง ๆ ซึ่งสามารถนำโน้ตเพลงเหล่านั้นไปปฏิบัติให้ออกมาเป็นเสียงได้ โน้ตเพลงเป็นความพยายามของมนุษย์ที่จะบันทึกหรือถ่ายทอดเสียงออกมาเป็นตัวอักษรหรือสัญลักษณ์เพื่อเป็นที่หมายรู้กันในกลุ่มของผู้เล่นดนตรี พัฒนาการการบันทึกโน้ตเพลงในสังคมตะวันตกกล่าวได้ว่าเป็นผลมาจากความพยายามเผยแพร่คริสต์ศาสนาที่มีการใช้เพลงเป็นเครื่องจูงใจสำคัญที่จะนำไปสู่ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับพระเจ้า ดังนั้นเพลงที่ประพันธ์ขึ้นจึงต้องมีความยิ่งใหญ่ สง่างาม ตลอดจนการที่พื้นที่ต่าง ๆ ที่คริสต์ศาสนาไปถึงนั้นย่อมต้องบรรเลงเพลงในลักษณะเดียวกัน จึงเกิดการบันทึกโน้ตเพลงเพื่อเป็นการสร้างมาตรฐานของเพลงศักดิ์สิทธิ์ ไม่ว่าจะศาสนาจะเผยแพร่ไปไกลเท่าใด เนื้อหาดนตรีของเพลงก็จะไม่ผิดเพี้ยนไปจากเดิมหรือจากศูนย์กลาง จากแนวคิดดังกล่าวเราจะพบได้ว่า โน้ตดนตรีสากลจึงบันทึกเทคนิค กลวิธีการบรรเลง ความซ้ำเร็ว ระบบเสียงลงไปโน้ตเพลงด้วย

การเรียนรู้ดนตรีในสังคมไทยโดยเฉพาะดนตรีล้านนานั้น มีทั้งรูปแบบที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ รูปแบบที่เป็นทางการในที่นี้คือมีการฝากตัวเป็นศิษย์ผ่านพิธีกรรมต่าง ๆ ทั้งการมอบสวดดอก (กรวยดอกไม้รูปเทียน) หรือการขึ้นขันตั้ง (เครื่องกำนลครู) ส่วนรูปแบบที่ไม่เป็นทางการคือรูปแบบที่เรียนกันเองในกลุ่มเพื่อนฝูง เลียนแบบเสียงที่ได้ยินในวัฒนธรรม กล่าวคือ ใช้กระบวนการทางสังคมเป็นตัวขัดเกลา กรณีนี้เห็นได้ชัดจากวัฒนธรรมการอวดสาวในอดีตที่มีการเรียนรู้แลกเปลี่ยนระหว่างกลุ่มชายหนุ่ม เกิดการประสมวงสละและซึ่งอย่างหลวม ๆ ด้วยวิธีการ “เขียนกับกัน” หมายถึงเรียนกันเองในกลุ่มเพื่อน (Dyck, 2009, 133) อย่างไรก็ตาม วิธีการหลักในการถ่ายทอดความรู้ดนตรีล้านนาดนตรีเพลงการต่าง ๆ นั้น ใช้วิธีท่องจำจากครูหรือสิ่งที่ตนได้ยิน หรือที่เรียกว่า วิธีการมุขปาฐะ (Oral Transmission) คือการเรียนรู้ผ่านการจำเป็นหลัก ซึ่งแน่นอนว่าหากไม่มีการทบทวนหรือเล่นดนตรีอย่างเป็นประจำแล้ว อาจทำให้เกิดการลืม นำไปสู่การซ่อมแซมส่วนที่ลืมนั้นด้วยบทประพันธ์หรือท่วงทำนองใหม่ ๆ อยู่เสมอ จึงพบได้ว่า ท่วงทำนองเพลงในดนตรีล้านนาแต่ละท้องถิ่นมีความหลากหลายมาก ซึ่งเป็นเสน่ห์ของวิธีการเรียนรู้ด้วยระบบดังกล่าว

อย่างไรก็ตาม ระบบการศึกษาสมัยใหม่ ได้มีส่วนช่วยในกระบวนการถ่ายทอดดนตรีล้านนาให้สะดวกมากยิ่งขึ้นผ่านโน้ตเพลง การศึกษาดนตรีล้านนาจึงเปลี่ยนผ่านจากระบบมุขปาฐะสู่ระบบลายลักษณ์มากยิ่งขึ้น ผู้ศึกษาดนตรีล้านนาโดยใช้โน้ตเพลงจำต้องมีความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดของการใช้โน้ตเพลงที่แตกต่างกันระหว่างสังคมตะวันตกกับในวัฒนธรรมล้านนาด้วย เพราะโน้ตเพลงในวัฒนธรรมดนตรีล้านนาเป็นเพียง “เครื่องช่วยจำ” หาได้บันทึกกลวิธีการบรรเลงไม่ ซึ่งเรื่องกลวิธีการ

บรรเลงนั้นเป็นเรื่องที่วัฒนธรรมในแต่ละท้องถิ่นจะเป็นตัวขัดเกลาให้นักดนตรีล้านนาเหล่านั้นผ่านประสบการณ์การบรรเลงตลอดจนประสบการณ์การใช้ชีวิตในแต่ละชุมชน

บทความวิชาการนี้ ผู้เขียนมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการใช้โน้ตในวัฒนธรรมดนตรีล้านนาตลอดจนการใช้โน้ตดนตรีในฐานะสื่อการเรียนรู้ดนตรีล้านนาโดยใช้วิธีการทางดนตรีวิทยาประวัติศาสตร์ (Historical Musicology) ดังที่ กุยโด แอดเลอร์ (Mugglestone and Adler, 1885) หนึ่งในบิดาของวิชาดนตรีวิทยาได้อธิบายการศึกษาดนตรีวิทยาประวัติศาสตร์ว่าประกอบไปด้วยความรู้ด้านโน้ตดนตรี (Knowledge of Notations) รูปแบบทางดนตรี (Musical Form) และการศึกษากฎทางดนตรีในช่วงสมัยต่าง ๆ จากงานทางประวัติศาสตร์ดนตรีทั้งหมด เพื่อมองภาพพัฒนาการตลอดระยะเวลาที่ผ่านมาของการใช้โน้ตเพลงในฐานะสื่อการเรียนรู้ดนตรีล้านนา ทั้งนี้ คำว่า โน้ตดนตรี หมายถึง โน้ตเพลงตามชื่อของบทความนี้ และทั้งสองคำในบทความนี้มีความหมายเดียวกัน

โน้ตดนตรีในฐานะสื่อการสอนดนตรี

การสอนเป็นรูปแบบการสื่อสารชนิดหนึ่ง ผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้ส่งสารไปยังผู้เรียนซึ่งเป็นผู้รับสาร ทั้งนี้ สารเป็นเนื้อหาความรู้ที่ผู้สอนอาจใช้สื่อเพื่อประกอบการสื่อความหมายไปยังผู้รับสาร ที่เรียกว่า สื่อการเรียนการสอน (Educational Media) อย่างไรก็ตาม ธรรมชาติการเรียนรู้ของมนุษย์มักเริ่มต้นจากการท่องจำและทำซ้ำ ดังเช่นการที่พ่อแม่พยายามสอนให้ลูกขานชื่อ “พ่อ-แม่” เป็นคำแรกเราจะถูกสอนให้เลียนแบบจากตัวแบบ นั่นคือ การเปล่งเสียงของพ่อและแม่ รูปแบบการเรียนรู้ดังกล่าวอาจเทียบเคียงได้กับแนวคิดการเรียนรู้กลุ่มปัญญาสังคม (Social Cognitive) ที่ให้ความสำคัญกับสภาพแวดล้อมของการเรียนรู้ ทั้งการสังเกต (Observational Learning) และการเรียนจากตัวแบบ (Model) ดังนั้น ผู้สอนจึงมีความสำคัญต่อผู้เรียนมาก ดังปรากฏในการศึกษาดนตรีที่พบว่า หากศิลปินหรือผู้สอนท่านใดที่มีชื่อเสียง มีทักษะการบรรเลงที่ดี ผู้เรียนมักจะติดตามไปขอเรียนที่เรียกว่า “การฝากตัวเป็นศิษย์”

นอกเหนือไปจากตัวผู้สอนที่ต้องมีทักษะและเป็นตัวแบบที่ดีแล้ว การใช้สื่อการสอนนับว่าเป็นเครื่องมือสำคัญในการช่วยสอน เพื่อลดระยะเวลาการเรียนรู้ให้รวดเร็วมากยิ่งขึ้น สำหรับการเรียนการสอนดนตรีในปัจจุบันมีการใช้สื่อที่หลากหลาย เช่น สิ่งตีพิมพ์ (printed materials) ที่เรียกว่าโน้ตดนตรี ตลอดจนถึงชุดถ่ายทอดเสียง (transmission) อาทิ แลบบันทึกลงเสียงจนถึงวิดีโอบนยูทูป (YouTube) แต่ในอดีตนั้น คงใช้เฉพาะโน้ตดนตรีเป็นเครื่องมือสำคัญในการถ่ายทอดความรู้ทางดนตรี สำหรับสังคมตะวันตกนั้น การกำเนิดของโน้ตดนตรีในยุคโบราณมีวัตถุประสงค์เพื่อบันทึกทำนองเพลงสวดในคริสต์ศาสนา มีการใช้สัญลักษณ์ง่าย ๆ ดังปรากฏการขีดเส้นบนคำร้องเพื่อบ่งบอกถึงลักษณะของทำนอง หรือ “นวมส์” (Neumes) ในคริสต์ศตวรรษที่ 9 จนเกิดการเขียนเส้นขึ้นในคริสต์ศตวรรษที่ 10 และพัฒนาสัญลักษณ์แทนเสียงที่เรียกว่า “ตัวโน้ต” เขียนลงบนบรรทัด 5 เส้น ดังปรากฏในปัจจุบัน

อย่างไรก็ตาม การเริ่มเรียนดนตรีโดยเริ่มต้นจากการเรียนโน้ตดนตรีกลับไม่ใช่ธรรมชาติของการเรียนรู้ดนตรี เนื่องจากดนตรีเป็นเรื่องของเสียง เป็นเรื่องของวัฒนธรรม กระบวนการขัดเกลาทางสังคม



และวัฒนธรรมจึงเป็นส่วนสำคัญในการสร้างความรับรู้ที่เชื่อต่อการศึกษาดนตรี สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ของบรูเนอร์ (Jerome S. Bruner) ที่เสนอพัฒนาการการเรียนรู้ของมนุษย์ออกเป็นสามขั้น (Bruner, 1966, 10-11) คือ ขั้นการรับรู้ผ่านการกระทำ (Enactive Representation) ที่ผู้ศึกษาจะเรียนรู้ผ่านลงมือปฏิบัติ เช่น การได้หยิบจับเครื่องดนตรีหรือทดลองเล่นด้วยตนเอง ขั้นคิดจินตนาการหรือสร้างมโนภาพ (Iconic Representation) โดยที่ผู้เรียนสามารถทำความเข้าใจกับสัญลักษณ์ที่ใช้สื่อความหมายได้ เช่น ตัวโน้ต ที่นำไปสู่ขั้นใช้สัญลักษณ์ (Symbolic Representation) ที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ผ่านสื่อสัญลักษณ์ เช่น การเล่นดนตรีผ่านการอ่านโน้ตดนตรี ตลอดจนความสัมพันธ์กับส่วนอื่น ๆ เช่น จังหวะ ความซ้ำเร็ว ตลอดจนพัฒนาความคิดรวบยอดทางดนตรีได้

ณรุทธ์ สุทธจิตต์ (2541, 81) ได้วิจารณ์รูปแบบการเรียนการสอนดนตรีโดยเริ่มต้นจากการอ่านโน้ตว่า การเรียนการสอนดนตรีโดยทั่วไปมักถ่ายทอดเสียงเป็นสัญลักษณ์ดนตรีทันที ทำให้การเรียนรู้ดนตรีขาดขั้นตอนไป เป็นผลทำให้ความเข้าใจทางดนตรีไม่พัฒนาไปเท่าที่ควร นอกจากนี้การจัดการเรียนการสอนดนตรีที่เริ่มต้นด้วยสัญลักษณ์ทางดนตรีก่อน เป็นกระบวนการเรียนที่ไม่เหมาะสม ไม่เป็นไปตามลักษณะของธรรมชาติ สาระดนตรีเป็นเรื่องของเสียง มิใช่เป็นเรื่องของสัญลักษณ์ของเสียงเท่านั้น แนวคิดการเรียนรู้ที่เริ่มต้นจากเสียงและการปฏิบัติดนตรีก่อนจึงปรากฏในวิธีการสอนของนักดนตรีศึกษาหลายท่าน เช่น ดาลโครซ (Emile Jaques-Dalcroze) ที่ให้ผู้เรียนเคลื่อนไหวร่างกายเข้ากับจังหวะของเพลง หรือ ออร์ฟ (Carl Orff) ที่เน้นให้ผู้เรียนดนตรีได้รับประสบการณ์จากการลงมือปฏิบัติ เริ่มต้นจากจังหวะและนำไปสู่ความเข้าใจทางดนตรีส่วนอื่น ๆ นอกจากนี้ โคดาย (Zoltan Kodaly) แม้ว่าจะใช้สัญลักษณ์ก่อนเรียนรู้ตัวโน้ต แต่ได้ใช้วิธีการให้ดนตรีเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตมนุษย์ผ่านการฟังและร้องเพลง ที่จะนำไปสู่การอ่านโน้ตและการบรรเลงในขั้นต่อไป ส่วนซูซูกิ (Shinichi Suzuki) ใช้กระบวนการเลียนแบบก่อนกระบวนการใช้สัญลักษณ์

โน้ตดนตรี จึงเป็นการสร้างระบบสัญลักษณ์เพื่อใช้แทนเสียง โดยที่โน้ตดนตรีได้ทำหน้าที่ในฐานะ “สื่อ” ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน หรือระหว่างผู้ประพันธ์ดนตรีกับผู้บรรเลงดนตรีอยู่นั้น ผ่านการอ่านสัญลักษณ์ที่มีพัฒนาการของการสร้างขึ้นในแต่ละยุคสมัย ซึ่งถูกใช้ในฐานะสื่อการเรียนรู้ทางดนตรีอย่างมีประสิทธิภาพในฐานะ “เครื่องมือ” สำคัญในการเข้าถึงความรู้ทางดนตรี ดังที่ ธวัชชัย นาควงษ์ (2537, 78) กล่าวว่า ความรู้ที่เป็นหลักใหญ่ที่สุดของดนตรีตะวันตกนั้นอยู่ที่ความสามารถในการอ่านโน้ตได้ เพราะเมื่ออ่านโน้ตได้ก็จะสามารถบรรเลงเพลงได้ วิชาการต่าง ๆ เกี่ยวกับดนตรีตะวันตกจะหาได้จากเพลงต่าง ๆ ดังปรากฏในการศึกษาดนตรีตะวันตก ที่มักจะเริ่มต้นจากพื้นฐานทฤษฎีดนตรี มีเนื้อหาเกี่ยวกับการทำความเข้าใจสัญลักษณ์ต่าง ๆ เช่น ตัวโน้ต ค่าของตัวโน้ต บรรทัดห้าเส้น จังหวะ เป็นต้น

สังเขปพัฒนาการของการบันทึกโน้ตดนตรีไทย

แต่เดิม วัฒนธรรมการถ่ายทอดดนตรีไทยเป็นแบบมุขปาฐะ (Oral Transmission) ผู้เรียนเรียนรู้ผ่านการท่องจำและทำซ้ำจากสิ่งที่ครูสอน แม้ว่าจะมีความพยายามในการจดบันทึกชื่อเพลง

ตลอดจนเนื้อร้อง แต่การขาดการบันทึกทำนองดังกล่าวทำให้หลาย ๆ เพลงนั้นสูญหายไป ดังปรากฏในรายงานการประชุมครุฑพิณพาทย์สมัยรัชกาลที่ 7 เมื่อวันที่ 1 สิงหาคม พ.ศ. 2474 ที่มีการศึกษาเปรียบเทียบชื่อเพลงในอดีตและในยุคดีงกล่าว หลายเพลงมีการบันทึกในรายงานการประชุมว่า “ไม่มีผู้ได้” (พงษ์ศิลป์ อรุณรัตน์, 2553, 289-305) กรณีดังกล่าวเป็นปัญหาประการหนึ่งของกระบวนการถ่ายทอดดนตรีในสังคมไทยที่มุ่งเน้นการท่องจำ แต่ขาดเครื่องมือในการบันทึกความทรงจำเหล่านั้น จนทำให้หน่วยงานหลายหน่วยได้บันทึกโน้ตเพลงไทยขึ้นในหลากหลายวาระ เพื่อเป็นการป้องกันไม่ให้บทเพลงสูญหายในประการหนึ่ง เช่น การบันทึกเพลงไทยเป็นโน้ตสากล โดยพระดำริของสมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยาดำรงราชานุภาพ ที่เริ่มดำเนินการระหว่างปี พ.ศ. 2473-2484 (ปัญญา รุ่งเรือง, 2544, 314-319)

หลักฐานการบันทึกโน้ตเพลงในสังคมไทยครั้งแรก เป็นการบันทึกโดยชาวตะวันตก ดังปรากฏในหลักฐานบันทึกการเดินทางของแซร์เวส และจดหมายเหตุลาลูแบร์ ทั้งสองเป็นชาวฝรั่งเศสที่เข้ามากรุงศรีอยุธยาในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระนารายณ์มหาราช โดยนิโกลาส์ แซร์เวส (Nicolas Gervaise) ติดตามคณะเผยแผ่ศาสนาเข้ามาในกรุงศรีอยุธยา ระหว่าง พ.ศ. 2224-2229 ส่วนลาลูแบร์ (Simon de La Loubère) เป็นทูตของพระเจ้าหลุยส์ที่ 14 แห่งฝรั่งเศส ได้เดินทางมายังกรุงศรีอยุธยา เพื่อทูลพระราชสาส์นแก่พระบาทสมเด็จพระนารายณ์มหาราชระหว่างวันที่ 27 กันยายน พ.ศ. 2230 และเดินทางกลับฝรั่งเศสเมื่อวันที่ 3 มกราคม พ.ศ. 2231 จากหลักฐานทั้งสองพบว่ามีกรแทรกโน้ตเพลงในบันทึกการเดินทางดังกล่าว โดยใช้วิธีการบันทึกโน้ตสากล (Western Notation) ได้แก่ เพลงสุุดใจ และเพลงสายสมร ทั้งนี้ วัตถุประสงค์ของการบันทึกโน้ตดนตรีในครั้งนั้นไม่ได้เป็นไปเพื่อวัตถุประสงค์ในการถ่ายทอดดนตรีแต่อย่างใด แต่เป็นการบันทึกความแปลกประหลาดทางวัฒนธรรม (Exotic) ที่ชาวฝรั่งเศสพบเจอสภาพวัฒนธรรมดนตรีในกรุงศรีอยุธยาขณะนั้น ท่วงทำนองที่ปรากฏในโน้ตเพลงทั้งสองดังกล่าวเมื่อฟังแล้วแทบจะไม่มีเค้าโครงของความเป็เพลงไทยอยู่เลย เว้นแต่เนื้อร้องที่สามารถถอดออกมาเป็นภาษาไทยได้

ในช่วงสมัยรัชกาลที่ 5 โรเบิร์ต วาริงตัน สมิธ (Robert Warrington Smith) ได้รับราชการเป็นเจ้ากรมเหมืองแร่คนแรกของสยามระหว่าง พ.ศ. 2434-2440 ได้เดินทางสำรวจพื้นที่ต่าง ๆ ในประเทศไทย อย่างไรก็ตาม สมิธได้บันทึกโน้ตเพลงไทยเป็นโน้ตสากลไว้หลายเพลง เช่น เพลงพญาเดิน เพลงลาว ดังปรากฏในภาคผนวกของหนังสือที่เขาตีพิมพ์ในปี พ.ศ. 2441 (Smyth, 1898, 301-307) นอกจากนี้ ในปี พ.ศ. 2443 คาร์ล สตุมป์ (Carl Stumpf) นักดนตรีวิทยา ชาวเยอรมัน ได้ทำการบันทึกเสียงบนกระบอกเสียงซีลิ่ง (Wax Cylinder) คณะนายบุษยัมหิรินทร์ ซึ่งขณะนั้นทำการแสดงในยุโรป การบันทึกเสียงของสตุมป์ในครั้งนั้นถือได้ว่าเป็นการศึกษาทางดนตรีวิทยาเปรียบเทียบครั้งสำคัญในวงวิชาการดนตรีวิทยา ทั้งในด้านระบบเสียง และทฤษฎีวิเคราะห์เพลง สตุมป์ได้ถอดโน้ต (Transcription) จากเสียงที่บันทึกจากคณะนายบุษยัมหิรินทร์บันทึกเป็นโน้ตสากล (Stumpf, 1901) สำหรับในประเทศไทยนั้น ปี พ.ศ. 2445 พระอภัยพลรบ ได้เขียนหนังสือ “ดนตรีวิทยา” ขึ้น เพื่อใช้เป็นคู่มือสำหรับการเรียนดนตรีในโรงเรียน พระอภัยพลรบได้แนวคิดมาจากรูปแบบการบันทึกโน้ตแบบเซอร์เวย์ โดยใช้อักษร



ไทยแทนอักษรภาษาอังกฤษ ดังนั้นอาจสรุปได้ว่า ในช่วงสมัยรัชกาลที่ 5 เริ่มปรากฏการบันทึกโน้ตเพลงไทยด้วยโน้ตสากล และโน้ตแบบพระอภัยพลรบแล้ว โดยโน้ตของพระอภัยพลรบนั้นมุ่งไปที่การใช้สำหรับการเรียนการสอน แต่ก็ไม่ปรากฏว่าเป็นที่นิยมในระยะเวลาต่อมาแต่อย่างใด

ในระยะเวลาที่พระอภัยพลรบตีพิมพ์หนังสือดนตรีวิทยานั้นเอง ราว พ.ศ. 2454 หลวงประดิษฐไพเราะ (ศร ศิลปบรรเลง) ได้คิดค้นโน้ตตัวเลขจำนวน 9 ตัว เพื่อใช้ในการบันทึกเพลงที่ท่านประพันธ์ขึ้น ตลอดจนใช้สอนศิษย์ในสายสำนักของท่าน อย่างไรก็ตาม ชุนเจริญดนตรีการ (เจริญ โรหิตโยธิน) ได้คิดค้นโน้ตตัวเลขเช่นเดียวกันในปี พ.ศ. 2464 โดยจัดแบ่งห้องเพลงเป็น 8 ห้อง เรียกว่า “โน้ตเลขาสังคีต” (พงษ์ศิลป์ อรุณรัตน์, 2543) โน้ตดังกล่าวเป็นที่แพร่หลายมากเนื่องจากร้านครุฑยบรณเป็นร้านจำหน่ายเครื่องดนตรีไทยและจำหน่ายโน้ตรูปแบบดังกล่าวไปด้วย นอกจากนี้ยังปรากฏการบันทึกโน้ตเพลงไทยโดยชาวต่างชาติเกิดขึ้นอีกครั้งโดยพอล เจ ซีลิกซ์ ซึ่งได้ตีพิมพ์หนังสือ “เพลงสยาม” ในปี พ.ศ. 2475 (Seelig, 1932) ซึ่งเป็นระยะเวลาเดียวกันที่เกิดการบันทึกโน้ตเพลงไทยเป็นโน้ตสากล ในพระดำริของสมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอฯ กรมพระยาดำรงราชานุภาพ นอกจากนี้ยังปรากฏการบันทึกโน้ตสากลในสำนักดนตรีไทย เช่น โน้ตเพลงสำนักบ้านพาทย์โกศลของครูอาจ สุนทร เป็นต้น ทั้งหมดนี้แสดงให้เห็นถึงความพยายามในการบันทึกเพลงโดยใช้โน้ต ตลอดจนเริ่มใช้โน้ตเหล่านั้นในการถ่ายทอดความรู้ดนตรีแล้ว

ปัจจุบัน รูปแบบการบันทึกโน้ตดนตรีไทยที่ได้รับความนิยมมาก คือ โน้ตอักษรไทย ซึ่งเป็นการพัฒนาจากการแบ่งห้องเพลงจากโน้ตแบบเลขาสังคีต และใช้อักษรไทยแทนเสียงโน้ตที่เริ่มต้นมาตั้งแต่โน้ตของพระอภัยพลรบ นอกจากนี้ ครูมนตรี ตราโมท กล่าวว่า การใช้โน้ตแบบอักษรไทยแบบด ร ม ฟ นี้ทราบมาว่าเริ่มมาจากนายไปรษณีย์ท่านหนึ่ง (มนตรี ตราโมท, 2538) สำหรับโน้ตอักษรไทยในปัจจุบันได้รับความนิยมแพร่หลาย จากการเปิดหลักสูตรดนตรีศึกษาเป็นครั้งแรกของประเทศที่วิทยาลัยครูบ้านสมเด็จเจ้าพระยาในปี พ.ศ. 2513 อาจารย์สังัด ภูเขาทอง ได้ใช้ระบบโน้ตดังกล่าวเพื่อเป็นเครื่องมือช่วยสอน (สังัด ภูเขาทอง, 2526, ก) และจากการที่ผู้สำเร็จการศึกษาจากสถาบันดังกล่าวได้กระจายรับราชการทั่วประเทศนั้น ทำให้โน้ตอักษรไทยได้รับความนิยมในการบันทึกเพลงไทยในปัจจุบัน

การถ่ายทอดดนตรีในวัฒนธรรมล้านนา

อาจกล่าวได้ว่า นับตั้งปฐมมังรายสร้างเมืองเชียงใหม่ในปี พ.ศ. 1839 ได้กลายเป็นจุดเริ่มต้นของอาณาจักรล้านนา ที่มีช่วงระยะเวลาทั้งการเป็นรัฐอิสระ (พ.ศ. 1839-2101) การตกเป็นเมืองขึ้นของพม่า (พ.ศ. 2101-2317) และการผนวกเข้ากับสยาม (พ.ศ. 2319-ปัจจุบัน) จากหลักฐานทางประวัติศาสตร์พบว่า ล้านนามีลักษณะเฉพาะทางวัฒนธรรมหลายประการ มีบทบาทในสังคมล้านนาตั้งแต่สมัยรัฐจารีต ปรากฏการกล่าวถึงดนตรีหลายครั้งในหลักฐานทางประวัติศาสตร์ ทั้งดนตรีในบริบทต่าง ๆ ของบ้านเมือง ความรู้ด้านการสร้างเครื่องดนตรี หรือแม้แต่กฎหมายและข้อห้ามในการบรรเลงดนตรี จากการที่ปรากฏบทบาทของดนตรีในสังคมล้านนาดังกล่าว ย่อมต้องมีกระบวนการถ่ายทอดความรู้

ทางดนตรีล้านนาด้วย ซึ่งพบว่า กระบวนการถ่ายทอดดนตรีในวัฒนธรรมล้านนา แบ่งเป็น 2 รูปแบบ รูปแบบแรก คือการเรียนรู้แบบเป็นทางการ และรูปแบบที่ 2 คือ การเรียนรู้ตามอริยาไคย

การเรียนรู้แบบทางการ เป็นรูปแบบการเรียนรู้ดนตรีล้านนาที่มีกระบวนการต่าง ๆ ได้แก่ การฝากตัวเป็นศิษย์ มีเนื้อหาในการเรียนการสอน มีการใช้พิธีกรรมเป็นส่วนหนึ่งของขั้นตอนในการเข้าถึงความรู้ การเรียนรู้แบบทางการผู้เรียนจะศึกษาผ่านสถาบันทางสังคม (social institution) เช่น วัด หรือบ้านของพ่อครูและแม่ครูที่มีชื่อเสียง สำหรับวัดในอดีตเป็นพื้นที่สำคัญทั้งในแง่ของการประกอบพิธีกรรมทางศาสนา หรือเป็นพื้นที่ส่วนกลางของชุมชน ความรู้หลายประเภทมีการถ่ายทอดที่วัด นอกจากคัมภีร์ทางศาสนาแล้ว ยังปรากฏการถ่ายทอดความรู้ทางดนตรีด้วย ดังปรากฏหลักฐานในโอวาทานุสาสนี พ.ศ. 2411 ที่กล่าวถึงวัดในเชียงใหม่ หากไม่สามารถตีกลองปู้จาทำนองเดิมได้ ให้มาศึกษาได้ที่วัดศรีเกิด (เมธี ใจศรี, 2553) ตัวอย่างดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า การปฏิบัติกลองปู้จานั้นมี “เนื้อหา” สำหรับการถ่ายทอดแล้ว ส่วนอีกกรณีศึกษาหนึ่ง คือ ซอ ซึ่งเป็นวัฒนธรรมการขับประกอบปี่จุม ผู้ศึกษาต้องผ่านพิธีกรรมในการฝากตัวเป็นลูกศิษย์ หลังจากนั้นจึงมีการเรียนโดยการท่องจำเนื้อหาที่เรียกว่า “คำซอ” เมื่อผู้เรียนสามารถจดจำถ้อยคำต่าง ๆ ได้ จะสามารถใช้เป็นฐานในการใช้ปฏิภาณกวีของตนต่อไป

สำหรับรูปแบบการเรียนรู้ตามอริยาไคยนั้น เป็นรูปแบบที่พบมากในวัฒนธรรมดนตรีล้านนา หรือที่เรียกว่าการถ่ายทอดแบบมุขปาฐะ (Oral Transmission) แม้ว่าโดยทั่วไปจะเข้าในรูปแบบการถ่ายทอดดังกล่าวว่า เป็นการจดจำแบบปากต่อปาก ไม่มีการจดบันทึกเป็นลายลักษณ์ แต่วิธีการสำคัญสำหรับการเรียนรู้ดังกล่าวคือ การใช้วัฒนธรรมเป็นตัวขัดเกลา ทำให้ผู้เรียนค่อย ๆ ซึมซับเนื้อหาทางดนตรีไปที่ละเล็กทีละน้อย จนในที่สุดสามารถปฏิบัติดนตรีได้ นอกจากนี้ รูปแบบการเรียนรู้ดังกล่าวยังเชื่อต่อการสร้างสรรค์รูปแบบหรือกลวิธีทางดนตรีใหม่ ๆ อีกด้วย ซึ่งสะท้อนภาพสังคมเกษตรกรรมล้านนาในอดีตที่ใช้ดนตรีเป็นสิ่งพักผ่อนหย่อนใจ ดังพบในวัฒนธรรมการแอ้วสาวของชายหนุ่มล้านนาในอดีตที่ปรากฏการเรียนรู้ดนตรีในกลุ่มเพื่อน ลักษณะการเรียนรู้ดังกล่าวได้เกิดพัฒนาการการรวมวงดนตรีหลวม ๆ กลายเป็นวงเครื่องสายล้านนาที่เรียกว่า สะล้อ ซอ ซึ่ง เป็นต้น

แม้ว่าวัฒนธรรมการถ่ายทอดความรู้ดนตรีล้านนาจะสามารถจำแนกออกสองรูปแบบดังกล่าว แต่ไม่ได้ตายตัวหรือมีความแยกขาดจากกัน ตัวอย่างเช่น การศึกษาดนตรีกรณีวงปี่พาทย์ล้านนา (วงปี่ดก้อง) พบว่า ผู้ที่สนใจศึกษาจะถูกให้นั่งฟัง ติดตามวงดนตรี หรือทดลองบรรเลงเครื่องดนตรีง่าย ๆ ก่อน เช่น ฉาบ หรือฉิ่ง หลังจากนั้นจึงถูกให้ทดลองบรรเลงเครื่องดนตรีดำเนินทำนอง ซึ่งเป็นการค่อย ๆ ทำให้ผู้เรียนซึมซับ กล่าวคือ กระบวนการขัดเกลาทางสังคม หลังจากนั้นจึงมีการขึ้นชั้นตั้งหรือจัดทำเครื่องกำนลครุ แต่เนื้อหาของการศึกษาดนตรีประเภทวงปี่พาทย์ล้านนานั้นยังคงเป็นรูปแบบมุขปาฐะ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความเคลื่อนไหวทางวัฒนธรรมดังกล่าว



ตารางที่ 1 ตัวอย่างรูปแบบการเรียนรู้ดนตรีในวัฒนธรรมล้านนาโดยสังเขป

กระบวนการเรียนรู้	การเรียนรู้แบบเป็นทางการ	การเรียนรู้ตามอัธยาศัย
ขั้นเริ่มต้นศึกษา	การฝากตัวเป็นศิษย์ผ่านพิธีกรรม	การติดตามวงดนตรี/นักดนตรีไปในงานต่าง ๆ
วิธีการเรียนรู้	ผู้เรียนจดจำเนื้อร้อง/ทำนอง ตามที่ผู้สอนบอก	ผู้เรียนเริ่มต้นจากเครื่องดนตรีประกอบจังหวะง่าย ๆ แล้วเลื่อนตำแหน่งมาบรรเลงเครื่องดนตรีดำเนินทำนอง
เนื้อหาในการเรียนรู้	ครูถ่ายทอดให้ผ่านการท่องจำ หรือจดบันทึกเป็นลายลักษณ์	เรียนรู้จากประสบการณ์ในการบรรเลงจากสถานการณ์จริง
การประเมินผลการเรียนรู้	ผู้เรียนปฏิบัติดนตรีในสถานการณ์จริง	ผู้เรียนปฏิบัติดนตรีในสถานการณ์จริง

ที่มา: สรุปโดยผู้เขียน

การใช้โน้ตเพลงในฐานะสื่อการเรียนรู้ดนตรีล้านนา

นับตั้งแต่การใช้ดนตรีล้านนาเป็นสินค้าทางวัฒนธรรมที่เห็นได้ชัดจากกรณีการสร้าง “ขันโตกดินเนอร์” โดยอาจารย์ไกรศรี นิมมานเหมินท์ ในปี พ.ศ. 2496 ที่นำไปสู่กระแสการตื่นตัวค้นคว้าหาวัฒนธรรมท้องถิ่น แน่นหนาว่าดนตรีล้านนาได้รับอานิสงส์ดังกล่าวด้วย มีการริเริ่มจัดประกวดดนตรีล้านนาโดยการสนับสนุนจากหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน จนกระทั่งมีการจัดตั้งศูนย์วัฒนธรรมจังหวัดตามนโยบายของรัฐบาลในทศวรรษ 2520 เริ่มเกิดงานวิจัยทางวัฒนธรรมสายคติชนวิทยาในลักษณะ “ศึกษา-จัดเก็บ” ความรู้ทางวัฒนธรรมเหล่านั้น ที่มาพร้อมกับคำกล่าวที่ว่า “ของเก่ากำลังจะสูญหาย ต้องมีการอนุรักษ์เอาไว้” แนวคิดดังกล่าวนำไปสู่กระบวนการศึกษาวิจัยองค์ความรู้ตลอดจนเกิดแนวคิดหลักสูตรการเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยเฉพาะดนตรีล้านนาที่ส่งผลกระทบต่อหลักสูตรการศึกษาในสถาบันการศึกษา มีการนำเนื้อหาทางดนตรีสร้างเป็นหลักสูตรเพื่อใช้สอนในโรงเรียนมากขึ้น

เมื่อดนตรีล้านนาถูกใช้เป็นวัตถุในการศึกษา ทำให้เกิดสื่อการเรียนรู้ดนตรีล้านนาต่าง ๆ ขึ้น เริ่มมีการบันทึกโน้ตเพลง บันทึกเสียงหรือวีดิทัศน์เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้เหล่านั้น นักดนตรีในชุมชนหรือที่ภายหลังเรียกว่า “ครูภูมิปัญญา” เกิดการริเริ่มสร้างสื่อการเรียนรู้บางอย่างขึ้นเพื่อทำให้กระบวนการถ่ายทอดเกิดประสิทธิภาพ และเกิดผลสำเร็จตามระยะเวลาที่กำหนดไว้ ทั้งจากปัจจัยภายในคือตัวผู้สอนเองที่ต้องการร่นระยะเวลาการถ่ายทอดตลอดจนต้องการให้ผู้เรียนได้รับความรู้สูงสุด และปัจจัยภายนอกคือหน่วยงานที่เข้ามาจัดโครงการกิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวที่ต้องการแสดงผลสัมฤทธิ์ภายหลังโครงการเสร็จสิ้นลง หนึ่งในสื่อการเรียนรู้ดนตรีล้านนาที่มีประสิทธิภาพและใช้ได้ผลในการถ่ายทอดความรู้ดนตรี คือ โน้ตดนตรี

แม้ว่าในวัฒนธรรมล้านนา จะปรากฏการบันทึกเพลงในส่วนที่เป็นเนื้อร้องมาตั้งแต่อดีต ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดคือบทขอที่มีเนื้อหาทางการเมืองในตำนานพื้นเมืองเชียงใหม่ที่กล่าวว่า แม่พญาจำบ้านบุญมาจะขับไล่พม่าออกไปจากเชียงใหม่ได้ แต่ก็ไม่มีกำลังเพียงพอในการฟื้นฟูเชียงใหม่ ซึ่งตรงกับทำนองซอบะเก่าบะกลางที่เกือบจะสูญหายเพราะมีการขับชอนน้อยมากในปัจจุบัน หลักฐานทางประวัติศาสตร์แสดงให้เห็นว่ามีความพยายามในการบันทึกเนื้อหา (text) หรือการเขียนเสียงดนตรี เช่น “โห่งโต้ง” ซึ่งเป็นเสียงพินเปียะในกฎหมายมังรายศาสตร์ แต่ก็ไม่ปรากฏการบันทึกสัญลักษณ์ที่ใช้แทนทำนองแต่อย่างใด อาจกล่าวได้ว่า เฮอริเบิร์ต วาริงตัน สมิธ เป็นบุคคลแรกที่บันทึกทำนองดนตรีล้านนาด้วยโน้ตสากล จากการฟังวงปี่ซอที่เมืองเวียงสา จังหวัดน่าน ในปี พ.ศ. 2436 อย่างไรก็ตาม การบันทึกของสมิธนั้นมีความแตกต่างไปจากจดหมายเหตุผลลูแบร์และแซร์แวงส์ คือ มีการบันทึกโน้ตที่ค่อนข้างสมบูรณ์ซึ่งสะท้อนว่าผู้บันทึกน่าจะมีความรู้ทางดนตรีพอสมควร อย่างไรก็ตามโน้ตของสมิธก็มิได้มีจุดมุ่งหมายเพื่อใช้เป็นสื่อสำหรับการสอนแต่อย่างใด แต่เป็นการบันทึกประสบการณ์ที่เขาพบเห็นในสยามเท่านั้น ที่รวมถึง “ดนตรี” ด้วย



ภาพที่ 1 โน้ตทำนองปี่จุมที่บันทึกโดยสมิธ สันนิษฐานว่าเป็นท่อนขึ้นต้นทำนองซอตั้งเชียงใหม่ (ที่มา: Smyth, 1898, 113)

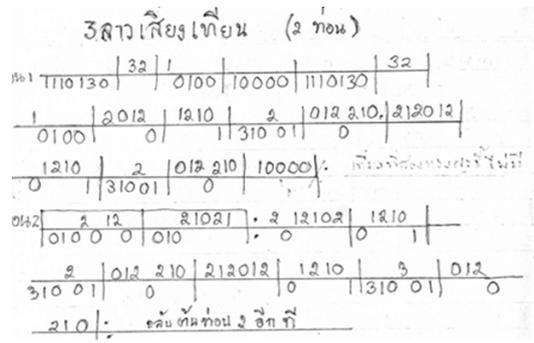
อย่างไรก็ตาม สามารถสรุปพัฒนาการของการใช้โน้ตเพลงในฐานะสื่อการเรียนรู้ดนตรีล้านนา ออกเป็นสองกลุ่มใหญ่ คือ พัฒนาการโน้ตเพลงของเครื่องดนตรีประเภทดำเนินทำนอง และพัฒนาการโน้ตเพลงของเครื่องดนตรีประเภทจังหวะ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

การใช้โน้ตสำหรับเครื่องดนตรีประเภทดำเนินทำนอง

พัฒนาการของการใช้โน้ตของเครื่องดนตรีประเภทดำเนินทำนอง พบว่าแบ่งเป็น 2 รูปแบบ คือ โน้ตตัวเลข และโน้ตอักษรไทย สำหรับโน้ตตัวเลข มีการใช้ตัวเลขแทนนิ้วมือที่กำหนดลงไปบนเสียงของเครื่องดนตรี เช่น สายเปล่า แทนด้วยเลข 0 กदनิ้วชี้ แทนด้วยเลข 1 กदनิ้วกลาง แทนด้วยเลข 2 กदनิ้วนาง แทนด้วยเลข 3 หรือการใช้ตัวเลขแทนตำแหน่งเสียง เช่น ช่องว่างระหว่างลูกนับที่ 1 แทนด้วยหมายเลข 1 แล้วเรียงลำดับตัวเลขไปเรื่อย ๆ



อาจกล่าวได้ว่า สมุดบันทึกโน้ตของพ่อครูอินตา ณ ลำปาง หัวหน้านักดนตรีวงดนตรีพื้นเมือง คณะอำนวยวิทยของนายอำนวย กล่าวพิศ ที่มีชื่อเสียงในจังหวัดเชียงใหม่ช่วงทศวรรษ 2510 (สงกรานต์ต์ สมจันทร์, 2563) อาจเป็นความพยายามแรกในการบันทึกโน้ตเพื่อใช้ช่วยซ้อมดนตรีภายในวง กล่าวคือ มีการใช้โน้ตในฐานะสื่อการสอนดนตรีล้านนาเป็นครั้งแรก ๆ แม้ว่าส่วนมากพ่อครูอินตาจะสอนสมาชิกภายในวงโดยใช้วิธีการแบบมุขปาฐะ แต่ก็มีการจดบันทึกเพลงต่าง ๆ ลงในสมุดเพื่อเป็นเครื่องช่วยจำเพลงด้วย โดยปรากฏการบันทึกเพลงจำนวน 41 เพลง ลักษณะสำคัญของโน้ตพ่อครูอินตาคือ ใช้ตัวเลขแทนเสียง การบันทึกโน้ตแบ่งเป็นสองบรรทัด บรรทัดบน หมายถึง สายบน (สายทุ้ม) และบรรทัดล่าง หมายถึง สายล่าง (สายเอก) มีการใช้สัญลักษณ์ : แทนการกดทับต้นภายในวรรคเพลง โน้ตดังกล่าว อาจารย์เจอร์ลด์ ไดค์ (Gerald P. Dyck) นักมานุษยวิทยาดนตรีชาวอเมริกัน ได้ทำสำเนาจากพ่อครูอินตา ณ ลำปางราว พ.ศ. 2511



ภาพที่ 2 โน้ตเพลงลาวเสียงเทียน บันทึกโดยพ่อครูอินตา ณ ลำปาง (ที่มา: Gerald P. Dyck, 2511)

สำหรับพื้นที่จังหวัดน่าน พบการใช้ตัวเลขบันทึกเพลงพื้นเมืองเพื่อใช้สำหรับการถ่ายทอด เช่นเดียวกัน โดยแทนสัญลักษณ์ลำดับของ "ก๊อบ" หรือตำแหน่งเสียงของพิณและสะล้อ ระบบตัวเลขนี้ได้รับความนิยมมากในถ่ายทอดดนตรีในพื้นที่จังหวัดน่านเป็นอย่างมาก โดยในระยะแรกเริ่ม มีเพียงการบันทึกหมายเลขตามตำแหน่งเสียงของเครื่องดนตรี เช่น กรณีการสอนพิณของนายนอง ต้นมาดี กำหนดหมายเลข 0-12 บนจากสายเปล่าจนถึงพื้นที่ระหว่าง "ลูกนับ" (fret) ของพิณ กรณีการสอนสะล้อก๊อบของนายถนอม หลวงฤทธิ์ และนายอรุณศิลป์ ดวงมูล ที่กำหนดหมายเลข 0-11 ในระยะเวลาต่อมาได้มีการนำหมายเลขเหล่านั้นบรรจุลงในห้องเพลง ซึ่งได้รับอิทธิพลจากระบบการบันทึกโน้ตเพลงแบบดนตรีไทย ดังตัวอย่างรูปแบบการบันทึกโน้ตด้วยตัวเลข เพลงพม่า ที่มีการเขียนตัวเลขแทนการกดลูกนับ จัดแบ่งโน้ตออกเป็นกลุ่ม ๆ ตามวลีของเพลง ดังนี้

543 4547 47 574

7543 45 431 0134 3130 676876

4678 6876 8445 45 47574

จากตัวเลขดังกล่าว ได้มีพัฒนาการโดยนำมาบรรจุในห้องเพลงแบบดนตรีไทยซึ่งแบ่งออกเป็น 8 ห้อง ดังนี้

- 543	4547	-- 47	- 574	----	7543	-- 45	- 431
0134	3130	- 6 - 7	6876	----	4678	- 6 - 8	- 7 - 6
8445	- 4 - 5	- 4 - 7	- 574				

จากโน้ต เมื่อแปลงเป็นโน้ตอักษรไทยได้ดังต่อไปนี้

- ลขฟ	ชลชค	-- ชค	- ลคช	----	คคชฟ	-- ชล	- ชฟร
ดรฟช	ดรคฟ	- ท - ค	ทรคท	----	ชทคร์	- ท - ร์	- ค - ท
รชชล	- ช - ล	- ช - ค	- ลคช				

นอกจากการบันทึกโน้ตด้วยตัวเลขแล้ว การจัดการเรียนการสอนดนตรีล้านนาในสถานศึกษานั้นว่ามีส่วนสำคัญต่อการบันทึกโน้ตเพลงล้านนาดังด้วยระบบโน้ตอักษรไทย ซึ่งเป็นระบบโน้ตจากแนวคิดของอาจารย์สังัด ภูเขาทอง ที่ใช้สำหรับการเรียนการสอนสำหรับนักศึกษาหลักสูตรดนตรีศึกษาที่วิทยาลัยครูบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ภายหลังจากการจัดการเรียนการสอนดนตรีไทยทั้งที่วิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่ (พ.ศ. 2514) และวิทยาลัยครูเชียงใหม่ (พ.ศ. 2521) จึงเริ่มมีการบันทึกเพลงพื้นเมืองล้านนาดังด้วยระบบโน้ตอักษรไทย เช่น โน้ตของเจ้าสุนทร ณ เชียงใหม่ หนังสือโน้ตดนตรีพื้นเมืองล้านนาของศตวรรษ รัชชัเจริญ (พ.ศ. 2535) คู่มือพื้นฐานประกอบการศึกษาดนตรีพื้นบ้านล้านนา สะล้อ ซอ ซึ่ง ของครูวรเชษฐ ศรีวงศ์พันธ์ (พ.ศ. 2541) และที่ประสบความสำเร็จมากในการถ่ายทอดความรู้ดนตรีล้านนา คือ โน้ตเพลงพื้นบ้านล้านนา ของครูภาณุทัต อภิชนาธง (พ.ศ. 2543) ที่เป็นคู่มือใช้ประกอบการอบรมดนตรีล้านนา ตลอดจนมีการสร้างสื่อการเรียนรู้ต่าง ๆ เช่น เทปบันทึกเสียงประกอบการอ่านโน้ตช่วยให้การเรียนรู้ดนตรีล้านนาเป็นไปด้วยความสะดวกมากยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตาม การบันทึกโน้ตเพลงพื้นเมืองล้านนาดังด้วยโน้ตสากลมักปรากฏในงานวิชาการหรือการใช้บรรเลงด้วยเครื่องดนตรีสากลในกิจกรรมที่จัดขึ้นเป็นการเฉพาะเป็นหลัก เนื่องจากนักดนตรีล้านนามักจะเข้าถึงด้วยโน้ตไทยก่อน

การใช้โน้ตสำหรับเครื่องดนตรีประเภทจังหวะ

ในวัฒนธรรมดนตรีล้านนามีเครื่องดนตรีประเภทกลองจำนวนมาก กลองบางชนิดถือว่าเป็นกลองสำคัญและเป็นกลองที่สะท้อนถึงความศรัทธาในพระพุทธศาสนา เช่น กลองปู้จา ซึ่งมีการถ่ายทอดความรู้การบรรเลงกลองดังกล่าวมาตั้งแต่ล้านนาสมัยอาณาจักร ปรากฏหลักฐานการบันทึกทั้งกระบวนการสร้างกลอง พิธีกรรมการเชิญกลองเข้าวัด ตลอดจนหน่วยงานของการบรรเลงกลองดังกล่าวที่มีหลากหลายนั้น ทำให้เป็นส่วนหนึ่งของอัตลักษณ์วัฒนธรรมดนตรีล้านนา ถูกส่งเสริมโดยสถาบันทางศาสนา องค์การภาครัฐและเอกชน เช่น การส่งเสริมกลองปู้จา อำเภอบ้านไผ่ โดยศูนย์วัฒนธรรมจังหวัดลำพูน และการส่งเสริมกลองปู้จาลำปาง



โดยจังหวัดลำปางและบริษัท ปตท. จำกัด (มหาชน) เป็นต้น อาจกล่าวได้ว่า การบันทึกโน้ตกลองปู่จาบ้านโฮ้ง เป็นภูมิปัญญาการบันทึกโน้ตของชาวบ้านที่น่าสนใจ เพราะนอกจากจะมีการกำหนดสัญลักษณ์ต่าง ๆ แทนการตีกลอง เช่น สัญลักษณ์วงกลมสีขาว หมายถึง กลองลูกตุบ สัญลักษณ์วงกลมสีขาวขนาดใหญ่ หมายถึง กลองแม่หรือกลองปู่จา ในขณะที่วงกลมสีขาวขีดเส้นใต้ หมายถึง ช้องนำ ส่วนวงกลมสีขาวซ้อนกัน หมายถึง ช้องช้องใหญ่ รูปแบบโน้ตกลองปู่จาอำเภอบ้านโฮ้ง นอกจากจะเป็นการใช้สัญลักษณ์แทนเสียงแล้ว ยังใช้วิธีการ “ท่องคำ” เพื่อจดจำทำนองกลองอีกด้วย

เครื่องหมาย ○ คือ กลองตุบ , ○ คือ กลองบรูฯ , ⊙ คือ ช้องใหญ่
 ⊕ คือ ช้องนำ

ขึ้นคี่และลงคี่เหมือนกันทุกเพลง คี่นี้ 3 ครั้ง

เพลงเชือขบตุ้

○○⊕○○○○ ○○○○○○○○
 ○○○○○○○○ ○○○○○○○○
 ○○○ ○○○ ○○○○○○
 ○○ ○○ ○○○○○(จน)○○○

เพลงเชือขบตุ้

“เชือขบตุ้ ที่เก้านานะ ,เชือขบพระที่เก้าน่ากลี้ง”
 “เชือขบตุ้ ที่เก้านานะ ,เชือขบพระที่เก้าน่ากลี้ง”
 “กั้นบ่าเสียง ค้างลูกกับหนัง,กั้นบ่าสัง,กั้นบ่าสัง,กั้นหมดกั้นเสียง”
 “กั้นหมด, กั้นหมด, กั้นหมด กั้นเสียง”

ภาพที่ ๓ โน้ตกลองปู่จา อำเภอบ้านโฮ้ง จังหวัดลำพูน (ที่มา: พระครูสุเมธธรรมนิวิฐ, 2563)

สำหรับการบันทึกโน้ตกลองปู่จาในพื้นที่จังหวัดลำปางนั้น ได้ใช้ระบบโน้ตแบบดนตรีไทย โดยใช้ตัวเลขหมายถึงกลองปู่จาไปต่าง ๆ เขียนในห้องเพลงแบบดนตรีไทยจำนวน 8 ห้อง ดังตัวอย่างโน้ตกลองปู่จาลำปางของครูบุญส่ง สิริฤทธิ์จันทร์ ควบคู่ไปกับการท่องคำ ทำให้ง่ายต่อการถ่ายทอดมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้ปรากฏว่า การสืบทอดกลองปู่จาในจังหวัดลำปางนั้นประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก ซึ่งเป็นผลมาจากจากองค์ประกอบต่าง ๆ ได้แก่ การสนับสนุนจากภาครัฐและเอกชนในการจัดฝึกอบรมการตีกลองปู่จา การออกแบบเนื้อหาการเรียนรู้อ และการจัดประกวดแข่งขันที่นอกเหนือไปจากเป็นการแสดงผลสัมฤทธิ์แล้ว ยังเป็นการเสริมแรงทางบวกแก่ผู้ศึกษาโดยเฉพาะเยาวชน ตลอดจนเป็นการสร้างเครือข่ายทางวัฒนธรรมระหว่างกันอีกด้วย สำหรับตัวอย่างการบันทึกโน้ตกลองปู่จาจังหวัดลำปาง มีการใช้สัญลักษณ์ที่แตกต่างไปจากกลองปู่จาอำเภอบ้านโฮ้ง คือ หมายเลข 1-3 หมายถึง กลองลูกตุบหรือกลองขนาดเล็กจำนวน 3 ลูก ส่วนหมายเลข 0 หมายถึงกลองแม่หรือกลองปู่จา ดังตัวอย่างทำนองปี๋หนานเจ็บต้อง (ทิดปวดท้อง) ดังนี้

----	- 1 - 0	-- 10	- 3 - 2	----	- 1 - 0	-- 10	- 3 - 2
----	- ปี่ - หวาน	-- ปี่หวาน	- เจ็บ - ตีอง	----	- แม่ - คำ	-- แม่คำ	- ขึ้น - เด็ก
----	--- 2	--- 0	--- 2	--- 2	- 0 - 2	- 202	- 0 - 3
----	--- เด็ก	--- ตาม	--- เด็ก	--- เด็ก	- ตาม - เด็ก	- จันตะก้าม	- แปด - หม่อง

สรุปผล

โน้ตเพลงเป็นสื่อการเรียนรู้ทางดนตรีถูกใช้อย่างแพร่หลาย นักวิชาการดนตรีศึกษามีมุมมองการเริ่มต้นศึกษาดนตรีโดยใช้โน้ตดนตรีที่ต่างกัน เช่น การเสนอว่าควรเริ่มต้นจากการปฏิบัติก่อนแล้วจึงเรียนรู้ระบบสัญลักษณ์ที่เรียกว่าโน้ต แต่การศึกษาดนตรีในปัจจุบันโดยเฉพาะดนตรีตะวันตกพบว่ามักจะเริ่มด้วยการเรียนรู้สัญลักษณ์ที่เรียกว่าโน้ตก่อนแล้วจึงลงมือปฏิบัติเครื่องดนตรี อย่างไรก็ตามพัฒนาการของโน้ตเพลงในสังคมตะวันตกนั้นมาจากการเผยแพร่คริสต์ศาสนาที่ต้องการให้เสียงดนตรีที่จริงจังและใช้ในศาสนาเหล่านั้นเป็นมาตรฐานเดียวกัน นอกจากนี้โน้ตดังกล่าวยังบันทึกเพลงจังหวะ กลวิธีต่าง ๆ ลงไปด้วย ผู้ปฏิบัติต้องอ่านโน้ตและปฏิบัติให้เกิดเสียงตามที่ผู้ประพันธ์ได้ประพันธ์ไว้ในขณะเดียวกัน โน้ตเพลงในสังคมไทยนั้นเป็นเพียง “เครื่องช่วยจำ” เท่านั้น ผู้ศึกษาดนตรีในวัฒนธรรมไทยต้องเรียนโดยการท่องจำและทำซ้ำจากครูซึ่งเป็นต้นแบบ โดยใช้ “โน้ต” เพื่อบันทึกความทรงจำทางเสียง

สำหรับดนตรีล้านนา เป็นดนตรีที่เดิมมีการถ่ายทอดแบบมุขปาฐะ มีการใช้โน้ตเข้ามาช่วยในการถ่ายทอดความรู้ทางดนตรีอย่างหลากหลาย ทั้งการกำหนดสัญลักษณ์แทนเสียงด้วยตัวเลข การเขียนโน้ตตัวเลข การเขียนโน้ตอักษรไทย และการเขียนโน้ตสากล นอกจากนี้ยังพบว่ากรกำหนดสัญลักษณ์แทนเสียงของการถ่ายทอดความรู้กลองปี่ขลุ่ยควบคู่ไปกับการท่องคำเพื่อช่วยในการจดจำทำนองกลอง อย่างไรก็ตาม กระบวนการถ่ายทอดความรู้ทางดนตรีล้านนาที่ประสบความสำเร็จนั้นต้องประกอบไปด้วยการสนับสนุนจากภาครัฐและภาคเอกชน การจัดฝึกอบรม และการประเมินผลด้วยการจัดประกวด ซึ่งจะเป็นพื้นที่ให้เยาวชนได้แสดงออกตลอดจนสร้างเครือข่ายทางวัฒนธรรมระหว่างกันอีกด้วย อย่างไรก็ตาม การใช้โน้ตในวัฒนธรรมดนตรีล้านนานั้น เป็นเพียงเครื่องมือหนึ่งในการช่วยจำเพลงและช่วยในการลดระยะเวลาในการถ่ายทอดความรู้

การศึกษาดนตรีในวัฒนธรรมดนตรีล้านนานั้น จำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้เรียนจะอยู่ในสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรมที่จะช่วยขัดเกลาและหล่อหลอม โดยเฉพาะการศึกษาที่พ่อครูแม่ครู แม้ว่าการเรียนแบบท่องจำทำซ้ำในวัฒนธรรมมุขปาฐะอาจเป็นแนวทางการเรียนรู้สำหรับยุคอดีต หากแต่การเรียนรู้ดังกล่าวนั้นย่อมเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้ผู้เรียนมีพื้นฐานที่มั่นคง ตลอดจนมีวัตถุดิบทางดนตรีสำหรับการสร้างสรรค์ต่อไปในอนาคตต่ออย่างมีความเข้าใจในวัฒนธรรมเดิม และหากรูปแบบสร้างอัตลักษณ์ทางดนตรีของตนได้



อ้างอิง

- ณรุทธ์ สุทธิจิตต์. (2541). จิตวิทยาการสอนดนตรี. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธวัชชัย นาควงษ์. (2537). การสอนดนตรีในแบบของโคโดและออร์ฟ. วารสารมนุษยศาสตร์วิชาการ, 2(1), 78-80.
- ปัญญา รุ่งเรือง. (2544). “จากมุขปาฐะสู่ลายลักษณ์: การฟื้นฟูโน้ตเพลงไทยฉบับครู.” ใน การประชุมทางวิชาการของมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ครั้งที่ 39 วันที่ 5-7 กุมภาพันธ์ 2544. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- พงษ์ศิลป์ อรุณรัตน์. (2543). “ประวัติการบันทึกโน้ตเพลงในดนตรีไทย.” วารสารมหาวิทยาลัยศิลปากร, 19-20, 182-215.
- พงษ์ศิลป์ อรุณรัตน์. (2553). มโหรีวิจักขณ์. นนทบุรี: คีตวลี.
- มนตรี ตราโมท. (2538). ดุริยสาส์น. กรุงเทพฯ : ธนาคารกสิกรไทย.
- เมธี ใจศรี. (2553). สมณกถา. ใน งานปริวรรตคัมภีร์โบราณล้านนา. เชียงใหม่: สถาบันภาษา ศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.
- สงกรานต์ สมจันทร์. (2563). ประวัติดนตรีล้านนา. พิมพ์ครั้งที่ 2. เชียงใหม่: คณะมนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.
- Bruner, Jerome S. (1966). *Toward a Theory of Instruction*. Cambridge, MA: Belknap Press of Harvard University.
- Dyck, Gerald P. (2009). *Musical Journeys in Northern Thailand*. Assonet, MA: Minuteman press of Fall River.
- Mugglestone, Erica, and Guido Adler. “Guido Adler’s ‘The Scope, Method, and Aim of Musicology’ (1885): An English Translation with an Historico-Analytical Commentary.” *Yearbook for Traditional Music*, vol. 13, 1981, pp. 1–21. JSTOR, www.jstor.org/stable/768355. Accessed 31 Aug. 2021.
- Seelig, Paul J. (1932). *Siamesische musik siamese music*. Bandoeng: J. H. Seelig & Zoon.
- Smyth, H. W. (1898). *Five years in Siam, from 1891 to 1896 Volume 2*. London: J. Murray.
- Stumpf, C. (1901). *Tonsystem und Musik der Siamesen*. *Beiträge zur Akustik und Musikwissenschaft*, 3, 69-138.





การศึกษาศักยภาพการทอเสื่อกกจันทบุรีในอดีต :
กรณีศึกษาพิพิธภัณฑ์วัฒนธรรมท้องถิ่น และหอจดหมายเหตุแห่งชาติจันทบุรี



Enhanced and value added products of Chanthaboon-reed made to fine art jewelry for SMEs

Enhanced and value added products of Chanthaboon-reed made to fine art jewelry for SMEs

(ยกระดับและเพิ่มคุณค่าผลิตภัณฑ์เสื่อกกจันทบุรีสู่ระดับประณีตศิลป์สำหรับผู้ประกอบการ SMEs)
Asst.prof. Suparee Tachongka, Faculty of Gems, Burapha University, Chanthaburi Campus.

(ยกระดับและเพิ่มคุณค่าผลิตภัณฑ์เสื่อกกจันทบุรีสู่ระดับประณีตศิลป์สำหรับผู้ประกอบการ SMEs)
Asst.prof. Suparee Tachongka, Faculty of Gems, Burapha University, Chanthaburi Campus.



การศึกษาอัตลักษณ์การทอเสื่อกกจันทบุรีในอดีต : กรณีศึกษาพิพิธภัณฑ์วัฒนธรรมท้องถิ่น
และหอจดหมายเหตุแห่งชาติจันทบุรี¹

A STUDY OF THE IDENTITY OF FOLK WISDOM OF EARLY CHANTHABOON REED MAT : THE
CASE OF LOCAL CULTURE MUSEUMS AND NATIONAL ARCHIVES CHANTHABURI BRANCH

สุภาวีย์ เก่าวังศ์ษา²

บทคัดย่อ

“การทอเสื่อกกจันทบุรี” เป็นอัตลักษณ์และภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีคุณค่าทางวัฒนธรรม แต่เอกสารรวบรวมข้อมูลการทอเสื่อกกจันทบุรีมีจำนวนน้อย เช่น ในส่วนพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นที่จัดแสดงประวัติและต้นกำเนิดของเสื่อกกจันทบุรีมีเอกสารหลัก 1 เล่ม การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ในการศึกษาตัวแปรที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์และภูมิปัญญาในอดีต รวบรวมเป็นผลการศึกษสำหรับผู้สนใจนำไปใช้ประโยชน์ทางการออกแบบ กำหนดพื้นที่ในการศึกษา คือ จังหวัดจันทบุรี ใช้วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล 2 รูปแบบ 1) การทบทวนวรรณกรรม เนื่องจากมีเอกสารอยู่น้อยมากจึงศึกษาจากหนังสือ เอกสารจากส่วนราชการ และเอกสารจดหมายเหตุที่มีการกล่าวถึงเรื่องราวการทอเสื่อกกจันทบุรี ในหอจดหมายเหตุแห่งชาติจันทบุรี 2) การสำรวจเชิงประจักษ์ และการสัมภาษณ์ภาคีประจําพิพิธภัณฑ์วัฒนธรรมท้องถิ่นในจังหวัดจันทบุรี วางกรอบแนวความคิดในการวิจัยเป็นการศึกษาตรวจสอบสามเ้าด้านข้อมูล ทำการตรวจสอบแหล่งที่มาของข้อมูล 3 แหล่ง คือ บุคคล เวลา และสถานที่ ก่อนวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเพิ่มความน่าเชื่อถือของผลวิเคราะห์ จึงวิเคราะห์แยกประเภทข้อมูลเป็นหมวดหมู่ เพื่อสรุปตัวแปรที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์และภูมิปัญญาการทอเสื่อกกจันทบุรีในอดีต พบว่าอัตลักษณ์ของเสื่อกกจันทบุรีในอดีตสามารถสื่อสารผ่านตัวแปรต่าง ๆ 10 ตัวแปร คือ ความยอมรับการทอเสื่อกกจันทบุรีว่าเป็นภูมิปัญญาของชาวจันทบุรี เอกลักษณ์ของพันธุ์กก วิธีการขึ้นเงาของเส้นกก ความสามารถกันเชื้อราของเส้นใยกก สีและการย้อมสีเส้นกก วิธีการทอเสื่อกก ลวดลายในการทอเสื่อกก ความยอมรับในชนิดผลิตภัณฑ์จากเสื่อกก ตราสินค้ารับประกันคุณภาพของผลิตภัณฑ์จากเสื่อกก และการบรรจุหีบห่อของผลิตภัณฑ์จากเสื่อกก นำมาแบ่งตัวแปรเป็น 2 รูปแบบ คือ รูปแบบอัตลักษณ์ที่จับต้องได้ และรูปแบบอัตลักษณ์ที่จับต้องไม่ได้ เพื่อสรุปเป็นแนวทางการนำอัตลักษณ์และภูมิปัญญาการทอเสื่อกกจันทบุรีในอดีตไปใช้ประโยชน์ทางการออกแบบ โดยแนะนำให้ใช้รูปแบบอัตลักษณ์ที่จับต้องได้ และยกตัวอย่างการออกแบบเครื่องประดับที่ใช้แรงบันดาลใจจากเอกลักษณ์ของพันธุ์กก สีและการย้อมสีเส้นกก

คำสำคัญ: อัตลักษณ์ ภูมิปัญญา การทอเสื่อกกจันทบุรี การออกแบบ จันทบุรี

¹ สนับสนุนทุนวิจัยโดยสำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ (วช.) และสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.)

² อาจารย์ประจำสาขาการออกแบบเครื่องประดับ คณะอัญมณี มหาวิทยาลัยบูรพา วิทยาเขตจันทบุรี

Abstract

Chanthaboon reed mat is an identity and folk wisdom that has culture values. However, the documents gathering data and stories of the chanthaboon reed mat are rarely found. For example, the local museum where the histories and origins of the chanthaboon reed mat are collected, has only one main document. This research aims to study the variables that can communicate with the identity and the folk wisdom of the early chanthaboon reed mat, and to collect the results of the survey for people who are interested to utilize for design. The gathering area was in Chanthaburi Province. There were two choices for data collections 1) The literature reviews, due to there were very few publishing documents. Therefore, we studied from books, official documents, and archival documents relating to chanthaboon reed mat at the National Archives Chanthaburi Branch instead. 2) The empirical survey and the interviews of the local guides were at the local culture museums. The conceptual framework of the research was studied the triangulation data and examined from three data sources (person, time, and place) before analyzing data in order to increase reliability. After that, data were analyzed by separating them into categories for summarizing the variables that could communicate with the identity and the folk wisdom of the early chanthaboon reed mat. The result of this research was found that there were ten variables: the acceptance on chanthaboon reed mat as the folk wisdom of Chanthaburi Province, the identity of the reed species, the shining method, the fungicide of the reed lines, the coloring and dyeing of the reed lines, the weaving method, the reed mat patterns, the acceptance of the reed band products, the quality assurance logo images of the reed mat products, and the packaging of the reed mat products. The variables dividing into two groups (tangible identity patterns and intangible identity patterns) In conclusion, it is a guide to the use of identity and wisdom to weave the chanthabool mat in design using tangible identity patterns and give examples of jewelry designs inspired by the uniqueness of the early breed. Reed dyeing and dyeing.

Keywords: Automatic Journal Format, Journal, Academic Article, Research Article, Faculty of Architecture

บทนำ

การทอเสื้อจันทบุรีมีมาตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยาตอนปลายเมื่อชาวญวนอพยพเข้ามาอยู่จันทบุรี รวมเวลามากกว่า 286 ปี ที่มีการผสมผสานทางวัฒนธรรมเข้ากับชุมชนในท้องถิ่น กลายเป็นสินค้าพื้นเมืองแพร่หลายจนได้รับขนานนามว่า “เสื้อจันทบุรี” ต่อมาการทอเสื้อเริ่มลดลง เหตุเพราะการทำพลอยในจังหวัดจันทบุรีมีความเฟื่องฟูขึ้น จนในช่วงปี พ.ศ. 2493 – 2511 สมเด็จพระนางเจ้ารำไพพรรณี พระบรมราชินีในพระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว (รัชการที่ 7) ได้เสด็จประทับ ณ วังสวนบ้านแก้ว จังหวัดจันทบุรี พระองค์ทรงให้ความสนใจสนพระทัยการพัฒนาผลิตภัณฑ์เสื้อ ทรงมีพระราชดำริให้พระอนุชา หม่อมเจ้ากอกษัตริย์ สวัสดิวัตน์ ซึ่งเป็นอาจารย์สอนวิชาเคมีที่มหาวิทยาลัยสิงคโปร์ ช่วยคิดค้นวิธีปรับปรุงคุณภาพและวิธีการย้อมหมักให้ดีขึ้น ทั้งทรงโปรดออกแบบเสื้อเป็นผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ โดยทรงให้มีการผลิตเพื่อจำหน่ายใช้ชื่อว่า “อุตสาหกรรมชาวบ้าน” พร้อมติดเครื่องหมายการค้าและอักษรย่อ ส.บ.ก. (สวนบ้านแก้ว) ชาวบ้านขนานนามเสื้อที่ผลิตในสมัยนั้นว่า “เสื้อจันทบุรีสมเด็จฯ” จากการส่งเสริมของพระองค์ทำให้งานทอเสื้อจันทบุรีกลับมาได้รับความนิยมอีกครั้ง และยังคงสืบทอดการทอเสื้อจันทบุรีมาจนถึงปัจจุบัน

อัตลักษณ์ (Identity) หมายถึง สมบัติเฉพาะตัว หรือลักษณะเฉพาะที่ทำให้สิ่งนั้นเป็นที่รู้จักจดจำ ภูมิปัญญา (Wisdom) หมายถึง การสั่งสมความรู้และประสบการณ์ผ่านระยะเวลาจนกลายเป็นองค์ความรู้ของท้องถิ่น สังคมแต่ละสังคมจึงมีอัตลักษณ์ทางวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของตนเอง ถึงแม้ว่าธรรมชาติของวัฒนธรรมนั้นจะสามารถถ่ายเทถ่ายทอดและผสมผสานกันได้ หากแต่ต้องอยู่ภายใต้เงื่อนไขที่ว่า วัฒนธรรมนั้นจะสามารถดำรงอยู่ได้ ก็ต่อเมื่อมีการเรียนรู้และถ่ายทอดวัฒนธรรมจากคนรุ่นหนึ่งไปสู่คนอีกรุ่นหนึ่งเท่านั้น (นงภัศ ศรีสงคราม, 2547 : 4 และ 22-23)

“การทอเสื้ออกจันทบุรี” จึงเป็นอัตลักษณ์และภูมิปัญญาของท้องถิ่นที่มีคุณค่าทางวัฒนธรรม เป็นงานหัตถกรรมที่มีคุณค่าในคำขวัญประจำจังหวัดจันทบุรี เป็นอาชีพจนถึงปัจจุบัน แต่ถึงการทอเสื้ออกมีความสำคัญกับจังหวัดจันทบุรี แต่เอกสารเกี่ยวกับวัฒนธรรมการทอเสื้ออกจันทบุรีกลับมีน้อยมาก ในพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นที่จัดแสดงประวัติและต้นกำเนิดของเสื้ออกจันทบุรีเอง มีเอกสารที่ใช้หลักอยู่เพียง 1 เล่ม การวิจัยนี้จึงมีวัตถุประสงค์ในการศึกษาตัวแปรที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์และภูมิปัญญาการทอเสื้ออกจันทบุรีในอดีต สรุปลงเป็นข้อมูลและสร้างแนวทางการนำผลการศึกษาไปใช้ประโยชน์ทางการออกแบบเพื่อสืบสานอัตลักษณ์การทอเสื้ออกจันทบุรีต่อไป

วัตถุประสงค์

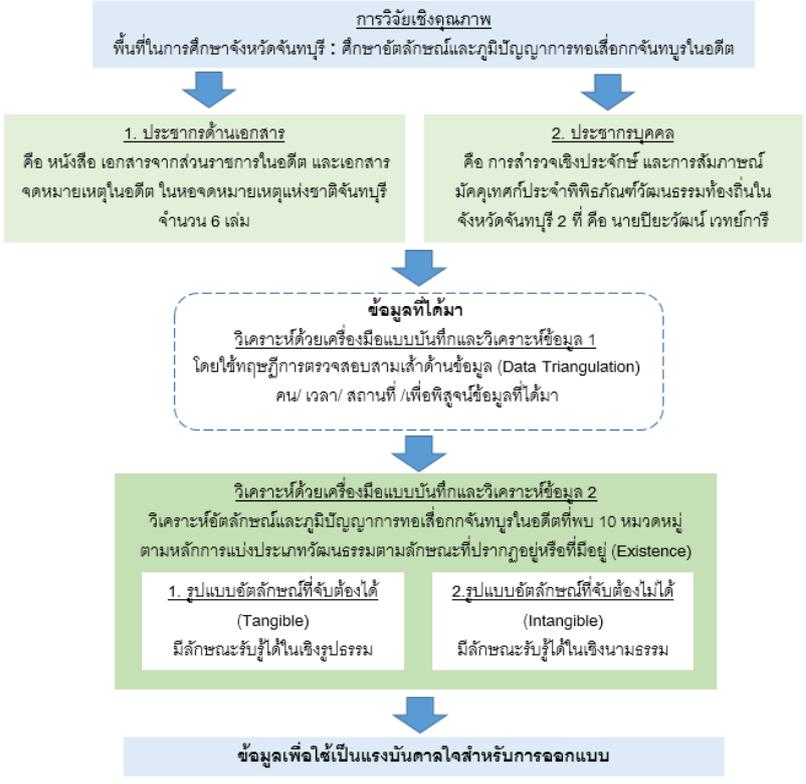
ศึกษาตัวแปรที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์และภูมิปัญญาการทอเสื้ออกจันทบุรีในอดีต ศึกษาอัตลักษณ์และภูมิปัญญาการทอเสื้ออกจันทบุรีในอดีตแบ่งประเภทวัฒนธรรมตามลักษณะที่ปรากฏอยู่หรือที่มีอยู่ และนำเสนอแนวทางการนำอัตลักษณ์และภูมิปัญญาการทอเสื้ออกจันทบุรีในอดีตไปใช้ประโยชน์ทางการออกแบบ



กรอบแนวคิด

การวิจัยส่วนนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยใช้ทฤษฎีการตรวจสอบสามเส้าด้านข้อมูล (Data Triangulation) เพื่อพิสูจน์ข้อมูลที่ได้มาโดยไม่ปักใจว่าข้อมูลที่ได้มาในแหล่งแรกจะเป็นแหล่งที่เชื่อถือได้ ทำการตรวจสอบแหล่งที่มาของข้อมูล 3 แหล่งเพื่อวิเคราะห์ข้อมูล ประกอบด้วยแหล่งบุคคล เวลา และสถานที่ ใช้พิจารณาวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าหากข้อมูลต่างเวลากันจะเหมือนกันหรือไม่ หากข้อมูลต่างสถานที่กันจะเหมือนกันหรือไม่ และหากบุคคลผู้ให้ข้อมูลเปลี่ยนไปข้อมูลจะเหมือนเดิมหรือไม่ เพื่อเพิ่มความน่าเชื่อถือของผลวิเคราะห์และข้อมูลที่ถูกต้อง (สุภางค์ จันทวานิช, 2553 : 128-130 ; เอื้อมพร หลินเจริญ, 2561: 17-29)

จากนั้นจึงนำมาวิเคราะห์อัตลักษณ์และภูมิปัญญาการทอเสื่อกกจันทบุรีในอดีต โดยการนำผลสรุปตัวแปรในอดีตที่พบ 10 หมวดหมู่ มาทำการแบ่งประเภทวัฒนธรรมตามลักษณะที่ปรากฏอยู่หรือที่มีอยู่ (Existence) ได้ 2 ประเภท คือ รูปแบบอัตลักษณ์ที่จับต้องได้ (Tangible) มีลักษณะรับรู้ได้ในเชิงรูปธรรม และรูปแบบอัตลักษณ์ที่จับต้องไม่ได้ (Intangible) มีลักษณะรับรู้ได้ในเชิงนามธรรม (ชาคริต สิทธิฤทธิ์, 2559: 143-150 ; อรุณ วานิชกร, 2557 : 22) ซึ่งข้อมูลดังกล่าวสามารถใช้เป็นแรงบันดาลใจสำหรับการออกแบบ ดังแนวทางการนำผลการศึกษาไปใช้ประโยชน์ทางการออกแบบช่วงท้ายบทความ



วิธีดำเนินการวิจัย

1. พื้นที่ในการศึกษา : จังหวัดจันทบุรี (ศึกษาอัตลักษณ์และภูมิปัญญาการทอเสื่อกกจันทบุรีในอดีต)

2. แนวคิดและทฤษฎีในงานวิจัย

3. ประชากร 2 กลุ่ม คือ

3.1 ประชากรด้านเอกสาร ประกอบด้วยหนังสือ เอกสารจากส่วนราชการในอดีต และเอกสารจดหมายเหตุในอดีต ในหอจดหมายเหตุแห่งชาติจันทบุรี ผู้วิจัยพบว่าหนังสือที่เนื้อหาตรงทั้งเล่ม 1 เล่ม (คือรายการที่ 2.1.3) หนังสือที่เนื้อหาตรงเฉพาะบท 1 เล่ม (คือรายการที่ 2.1.2) ผู้วิจัยจึงใช้เวลาตลอดช่วงการได้รับทุนวิจัยคือ พ.ศ. 2560 -2561 ในการค้นหาหน้าหรือบทที่มีการกล่าวถึงเรื่องราวการทอเสื่อกกจันทบุรี จากเอกสารในอดีต ผ่านหอจดหมายเหตุแห่งชาติจันทบุรี โดยมีพันธกิจช่วยค้นหาเอกสารที่น่าจะมีความเกี่ยวข้องออกมาให้ตามคำขอ เนื่องจากผู้วิจัยไม่สามารถหยิบเอกสารในหอจดหมายเหตุเองได้ พบข้อมูลทางเอกสารจากหอจดหมายเหตุแห่งชาติจันทบุรีเพิ่มจำนวน 6 เล่ม (คือรายการที่ 2.1.1/ 2.1.4/ 2.1.5/ 2.1.6/ 2.1.7 และ 2.1.8) รวมประชากรด้านเอกสารทั้งหมด 8 เล่ม ดังนี้

1) กระทรวงมหาดไทย. (2523). ประวัติมหาดไทยส่วนภูมิภาค จังหวัดจันทบุรี. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ส่วนท้องถิ่นกรมการปกครอง.

2) คณะกรรมการฝ่ายประมวลเอกสารและจดหมายเหตุ ในคณะกรรมการอำนวยการจัดงานเฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวฯ. (2542). วัฒนธรรม พัฒนาการทางประวัติศาสตร์ เอกลักษณ์และภูมิปัญญาจังหวัดจันทบุรี. กรุงเทพฯ: ม.ป.ท.

3) เทือน ทองแก้ว. (ม.ป.ป.). กำเนิดเสื่อสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวฯ. ม.ป.ท.: ม.ป.พ.

4) ฝ่ายการค้าภายในจังหวัดฉะเชิงเทรา กรมการค้าภายใน กระทรวงพาณิชย์. (2535). การผลิตและการตลาดเสื่อกก. [เอกสารพิมพ์ดีด]. ฉะเชิงเทรา: ผู้แต่ง.

5) พวงผกา ธรรมฉัตร. (ม.ป.ป.). หนังสือส่งเสริมการอ่าน บันทึกไว้ให้ลูกหลาน. จันทบุรี: ม.ป.พ.

6) ชุมนุมเรื่องจันทบุรี. (2514). ม.ป.ท.: พิมพ์เป็นอนุสรณ์ในงานพระราชทานเพลิงศพ นางวรรณจันทวิมล ณ สุสานหลวงวัดเทพศิรินทราวาส.

7) วันตา เทือกขันธ์ดี. (ม.ป.ป.). หนังสือเรื่องรู้จักเมืองจันท. จันทบุรี : สำนักศิลปวัฒนธรรมสถาบันราชภัฏรำไพพรรณี.

8) สำนักงานพาณิชย์จังหวัดจันทบุรี. (2533). กกและผลิตภัณฑ์จากเสื่อกก. จันทบุรี: ม.ป.ท.

3.2 ประชากรบุคคล คือ การสำรวจเชิงประจักษ์ หรือภาคสนาม (พระตำหนักวังสวนบ้านแก้ว และพระตำหนักแดง) และการสัมภาษณ์ภาคคุเทศก์ประจำพิพิธภัณฑ์วัฒนธรรมท้องถิ่นในจังหวัดจันทบุรี คือ นายปิยะวัฒน์ เวทย์การี (ในวันที่ 6 กรกฎาคม 2560 และ 22 สิงหาคม 2561)

4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย



4.1 เครื่องมือแบบบันทึกและวิเคราะห์ข้อมูล 1 : ใช้วิเคราะห์และรวบรวมเฉพาะข้อมูลที่กล่าวถึงภูมิปัญญาการทอเสื่อกกจันทบุรีในอดีตในประเด็นเดียวกัน จำแนกประเภทข้อมูลออกเป็นหมวดหมู่ตามลักษณะของข้อมูลที่ค้นพบ เพื่อวิเคราะห์ตัวแปรที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์และภูมิปัญญาการทอเสื่อกกจันทบุรีในอดีต

4.2 เครื่องมือแบบวิเคราะห์ข้อมูล 2 : ใช้ในการวิเคราะห์ตัวแปรที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์และภูมิปัญญาการทอเสื่อกกจันทบุรีในอดีต เพื่อใช้ประโยชน์ในการออกแบบ

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์ตัวแปรที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์และภูมิปัญญาการทอเสื่อกกจันทบุรีในอดีต : ด้วยเครื่องมือแบบบันทึกและวิเคราะห์ข้อมูล 1 ใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) ในลักษณะเชิงปริมาณ คือการวิเคราะห์เนื้อหาที่ปรากฏในข้อมูลนั้น (Manifest content) ไม่ว่าจะเป็นตัวอักษร คำ ประโยค หรือใจความสำคัญที่มีอยู่และตรงกัน ไม่ใช่ข้อความที่ผู้วิจัยตีความได้ นับออกมาเป็นจำนวนความถี่ จำแนกประเภทข้อมูลออกเป็นหมวดหมู่ ใช้ทฤษฎีการตรวจสอบสามเส้าด้านข้อมูล ตรวจสอบข้อมูลที่ได้มาก่อนทำการวิเคราะห์ (เอ็อมพร หลินเจริญ, 2561: 17-29) จึงวิเคราะห์หาตัวแปรที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์และภูมิปัญญาการทอเสื่อกกจันทบุรีในอดีต และสรุปเนื้อความทั้งหมดที่พบตรงกันในลักษณะความเรียง ดังตารางที่ 1

2. การวิเคราะห์ตัวแปรที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์และภูมิปัญญาการทอเสื่อกกจันทบุรีในอดีต เพื่อใช้ประโยชน์ทางการออกแบบ : ด้วยเครื่องมือแบบวิเคราะห์ข้อมูล 2 ใช้การวิเคราะห์ผลสรุปตัวแปรที่พบ 10 หมวดหมู่ แบ่งประเภทวัฒนธรรมตามลักษณะที่ปรากฏอยู่หรือที่มีอยู่ 2 รูปแบบ คือรูปแบบอัตลักษณ์ที่จับต้องได้ มีลักษณะรับรู้ได้ในเชิงรูปธรรม และรูปแบบอัตลักษณ์ที่จับต้องไม่ได้ มีลักษณะรับรู้ได้ในเชิงนามธรรม ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 1 ตัวอย่างเครื่องมือแบบบันทึกและวิเคราะห์ข้อมูล 1

เครื่องมือแบบบันทึกและวิเคราะห์ข้อมูล 1 การวิเคราะห์ตัวแปรที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์และภูมิปัญญาการทอเสื่อกกจันทบุรีในอดีต ประเด็นที่ 3 : เอกลักษณ์ของพันธุ์กก	
3.1 แหล่งที่ค้นพบ เรื่องเอกลักษณ์ของวัตถุบกกพันธุ์ท้องถิ่นจันทบุรี จากหลักฐานทางเอกสารในหอจดหมายเหตุแห่งชาติ จำนวน 4 แหล่งข้อมูล ต่างคน/ ต่างเวลา/ ต่างสถานที่ คือ 1. คณะกรรมการฝ่ายประมวลเอกสารและจดหมายเหตุ ในคณะกรรมการอำนวยการจัดงานเฉลิมพระเกียรติ พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวฯ (2542 : 163)	3.3 เนื้อความที่พบคำสำคัญตรงกัน “จากพระราชนิพนธ์เรื่องเสด็จประพาสเมืองจันทบุรี ในรัชกาลที่ 5 (พ.ศ. 2419) ทรงบันทึกว่า “เสื่อกกแดงนั้นมีแต่พวกญวนทำแห่งเดียว ทอเป็นผืนบ้างเป็นเสื่อรวดบ้าง” ในสมัยนั้นการทอเสื่อ ชาวญวนต้องซื้อกกและปอ จากชาวบ้านตำบลต่างๆ ของจันทบุรีมาใช้ในการทอ ซึ่งพบข้อมูลทางเอกสารว่า พันธุ์กกท้องถิ่นของจังหวัดจันทบุรีเป็นกกที่ชาวจันทบุรีนิยมใช้ทอเสื่อ คือกกกลม จะมีลำต้นกลมและกลวง มีผิวมัน มีเส้นใยที่เหนียว

<p>3.1 แหล่งที่ค้นพบ</p> <p>2. พวงผกา ธรรมจักร (ม.ป.ป.) 93 3. วันดา เทือกขันธ์ (ม.ป.ป.) 34-36 4. สำนักงานพาณิชย์จังหวัดจันทบุรี (2533) 18 พบข้อมูลที่เกี่ยวข้องกัน โดยมีคำสำคัญที่ตรงกัน 8 คำดังนี้</p>	<p>3.3 เนื้อหาที่พบคำสำคัญตรงกัน</p> <p>เมื่อนำมาทบทวนเป็นสื่อจะให้สัมผัสที่นุ่มนวลและสามารถนำผลิตภัณฑ์ไปใช้ได้มันเงางาม ซึ่งมีความแตกต่างจากกกพันธุ์อื่นที่มีลำต้นเป็นสามเหลี่ยมเรียกว่ากกเหลี่ยมหรือกกกลางกา ซึ่งจังหวัดจันทบุรีนี้เป็นแหล่งปลูกกกกลมหรือกกจันทบุรีที่ได้รับความนิยมรับว่าเป็นกกที่มีคุณภาพดีมาก โดยเลือกที่ปลูกในจังหวัดจันทบุรีถือว่าเป็นกกที่มีคุณภาพทำให้ได้สื่อที่มีคุณภาพเนื่องจากเป็นกกที่ขึ้นในน้ำกร่อยหรือบางครั้งนิยมเรียกว่ากกสองน้ำ บริเวณทำนากกของชาวจันทบุรีจะอยู่บริเวณแถบชายทะเล โดยดินในแถบนั้นมีกรดและกร่อย ส่งผลทำให้เส้นใยของพันธุ์กกในแถบจังหวัดจันทบุรี มีความเหนียว นุ่ม สามารถนำไปจักเป็นเส้นเล็กๆ ได้ดี จึงทำให้มีผู้นำพันธุ์กกชนิดนี้ไปปลูกแพร่หลายทั่วไปในอีกหลาย จังหวัด ได้แก่ อำเภอบ้านสร้าง อำเภอมะนัง จังหวัดบึงกาฬ/ อำเภอของครักษ์ อำเภอบ้านนา อำเภอปากพลี และอำเภอเมือง จังหวัดนครนายก นอกจากนี้ยังแพร่หลายไปยังภูมิภาคอื่น ๆ เช่น จังหวัดสมุทรปราการ/ จังหวัดฉะเชิงเทรา/ จังหวัดอ่างทอง/ จังหวัดสุพรรณบุรี/ จังหวัด สระบุรี แม้กระทั่งในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือ เช่น จังหวัดขอนแก่น/ จังหวัดกาฬสินธุ์/ จังหวัดมหาสารคาม/ จังหวัดร้อยเอ็ด/ จังหวัดสกลนคร/ จังหวัดหนองคาย/ จังหวัดอุดรธานี/ จังหวัดนครพนมและจังหวัดอุบลราชธานี เป็นต้น โดยพบว่าเขตที่มีการปลูกกกพันธุ์นี้มากที่สุดคือเขตพื้นที่ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ได้แก่ จังหวัดจันทบุรี ตราดและระยอง นั้นปลูกมากที่สุด โดยในจังหวัดจันทบุรีนั้นปลูกมากที่บ้านเกาะโดนด อำเภอท่าใหม่/ ตำบลตะกาดเจ้า อำเภอแหลมสิงห์/ ตำบลบางสระแก้ว ตำบลบางกะไชย ตำบลปากน้ำแหลมสิงห์ เป็นต้น”</p>
<p>3.2 คำสำคัญที่พบตรงกัน 8 คำ</p> <p>1. กกพันธุ์ท้องถิ่นจันทบุรีเป็นกกชนิดกลม 2. กกพันธุ์ท้องถิ่นจันทบุรีมีผิวมัน 3. กกพันธุ์ท้องถิ่นจันทบุรีมีเส้นใยเหนียว 4. กกพันธุ์ท้องถิ่นจันทบุรีให้สัมผัสที่นุ่มนวล 5. กกพันธุ์ท้องถิ่นจันทบุรีสามารถนำไปใช้ได้มันเงางาม 6. กกพันธุ์ท้องถิ่นจันทบุรีมีคุณภาพดีมาก 7. มีผู้นำพันธุ์กกจันทบุรีไปปลูกอย่างแพร่หลายในหลายจังหวัดของไทย 8. กกพันธุ์ท้องถิ่นจันทบุรีให้เส้นใยที่มีความเหนียวและนุ่มสามารถนำไปจักเป็นเส้นเล็กๆ ได้ดี</p>	
<p>3.4 สรุปเนื้อหาเฉพาะคำสำคัญที่พบตรงกัน</p>	
<p>เอกลักษณ์ของพันธุ์กกจันทบุรี (กกชนิดกลม) เป็นอัตลักษณ์สามารถสื่อถึงการรับรู้ : เรื่องการมีคุณภาพสูง คือ ให้เส้นใยที่มีความเหนียวสูงสามารถนำไปจักเป็นเส้นเล็กๆ ได้ดี เส้นใยมีความนุ่มและให้สัมผัสที่นุ่มนวล ผิวของเส้นใยมีความมัน เส้นใยสามารถนำไปใช้ได้มันเงางาม ด้วยการรับรู้เรื่องการมีคุณภาพสูงนี้จึงส่งผลให้มีผู้นำพันธุ์กกจันทบุรีไปปลูกอย่างแพร่หลายในหลายจังหวัดของไทย</p> <p>ที่มา : สร้างโดยผู้วิจัย สุภากรีย์ เกาวิวงศ์ษา</p>	

การศึกษาอัตลักษณ์การทอเสื่อกกจันทบุรีในอดีต :

กรณีศึกษาพิพิธภัณฑ์วัฒนธรรมท้องถิ่น และหอจดหมายเหตุแห่งชาติจันทบุรี

ตารางที่ 2 เครื่องมือแบบวิเคราะห์ข้อมูล 2

เครื่องมือแบบวิเคราะห์ข้อมูล 2		
การวิเคราะห์ตัวแปรที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์และภูมิปัญญาการทอเสื่อกกจันทบุรีในอดีต เพื่อใช้ประโยชน์ทางการออกแบบ : อัตลักษณ์ที่จับต้องได้ (Tangible)		
ตัวแปรที่พบ	การนำไปใช้ในการออกแบบ	แนวทางการนำไปใช้
1. เอกลักษณ์ของพันธุ์กก	√	- ใช้ในกรรมวิธีการผลิตและการออกแบบ
2. ความสามารถกันเชื้อราของเส้นใยกก	√	- ใช้ในการประชาสัมพันธ์เพื่อการรับรู้หรือส่งเสริมการขาย
3. วิธีการขึ้นเงาของเส้นกก	√	- ใช้ในกรรมวิธีการผลิต
4. วิธีการทอเสื่อกก	√	- ใช้ในกรรมวิธีการผลิต
5. สีและการย้อมสีเส้นกก	√	- ใช้ในการออกแบบและกรรมวิธีการผลิต
6. ลวดลายในการทอเสื่อกก	√	- ใช้ในการออกแบบและกรรมวิธีการผลิต
เครื่องหมายการค้าและอักษรย่อของสมเด็จพระนางเจ้ารำไพพรรณี	การนำไปใช้ในงานออกแบบ	การนำไปใช้ในงานออกแบบ
1. ตราลิ้นคำรับประกันคุณภาพของผลิตภัณฑ์	X	** ไม่สามารถนำมาใช้ในการออกแบบได้ เพราะเป็นลิขสิทธิ์เครื่องหมายการค้าและอักษรย่อของสมเด็จพระนางเจ้ารำไพพรรณี และเป็นวิธีการรับประกันคุณภาพของสินค้าจากโรงงานเสื้อสมเด็จพระนางเจ้ารำไพพรรณี
อัตลักษณ์ที่จับต้องไม่ได้ (Intangible)		
ประวัติศาสตร์	การนำไปใช้ในงานออกแบบ	แนวทางการนำไปใช้
1. ความยอมรับการทอเสื่อกกจันทบุรีว่าเป็นภูมิปัญญาของชาวจันทบุรี	√	- ใช้ในการประชาสัมพันธ์เพื่อการรับรู้หรือส่งเสริมการขาย
2. ความยอมรับในชนิดผลิตภัณฑ์จากเสื่อกก	√	- ใช้ในการประชาสัมพันธ์เพื่อการรับรู้หรือส่งเสริมการขาย

ที่มา : สร้างโดยผู้วิจัย สุภาวีย์ เถาว์วงศ์ษา

สรุปและอภิปรายผล

ตัวแปรที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์และภูมิปัญญาการทอเสื่อกกจันทบุรีในอดีต คือ

1. ความยอมรับการทอเสื่อกกจันทบุรีว่าเป็นภูมิปัญญาของชาวจันทบุรี

เป็นอัตลักษณ์ที่สื่อถึงความเป็นภูมิปัญญาและความเป็นงานศิลปหัตถกรรมของชาวจันทบุรี ที่คนในประเทศและต่างประเทศรู้จักและยอมรับอย่างแพร่หลายโดยทั่วกัน สรุปจาก 5 แหล่งข้อมูลที่เกี่ยวข้องกัน คือ ชุมนุมเรื่องจันทบุรีหน้า 14 ; คณะกรรมการฝ่ายประมวลเอกสารและจดหมายเหตุ ในคณะกรรมการอำนวยการจัดงานเฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวฯ หน้า 161, 162-163 ; พวงผกา ธรรมจักร หน้า 92 ; วันตา เทือกขันธ์ หน้า 33-34 และปิยะวัฒน์ เวทย์การี (2560) โดยพบคำสำคัญที่เกี่ยวข้องกัน 7 คำ

2. เอกลักษณ์ของพันธุ์กก

วัตถุประสงค์พันธุ์ท้องถิ่นจันทบุรี (กชชนิดกลม) เป็นอัตลักษณ์ที่สามารถสื่อถึงการรับรู้เรื่องกรรม คุณภาพสูง คือ ให้เส้นใยที่มีความเหนียวสูงสามารถนำไปจักเป็นเส้นเล็ก ๆ ได้ดี/ เส้นใยมีความนุ่ม และให้สัมผัสที่นุ่มนวล/ ผิวของเส้นใยมีความมัน/ เส้นใยสามารถนำไปขัดได้มันเงางาม ด้วยการรับรู้เรื่องกรรม คุณภาพสูงนี้จึงส่งผลให้มีผู้นำพันธุ์กกจันทบุรีไปปลูกอย่างแพร่หลายในหลายจังหวัดของไทย สรุปจาก 5 แหล่งข้อมูลที่เกี่ยวข้องกัน คือ คณะกรรมการฝ่ายประมวลเอกสารและจดหมายเหตุ ในคณะกรรมการอำนวยการจัดงานเฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวฯ หน้า 163 ; พวงผกา ธรรมจักร หน้า 93 ; วันตา เทือกขันธ์ หน้า 34-36 ; สำนักงานพาณิชย์จังหวัดจันทบุรี หน้า 18 ; ปิยะวัฒน์ เวทย์การี (2560) โดยพบคำสำคัญที่เกี่ยวข้องกัน 8 คำ

3. วิธีการขึ้นเงาของเส้นกก

ความเงามันของเส้นกกจันทบุรีเป็นอัตลักษณ์ที่เกิดขึ้นจากเหตุผล 2 ส่วน คือ อัตลักษณ์ที่เกิดจากเอกลักษณ์ของวัตถุประสงค์พันธุ์กกจันทบุรีที่ผิวของเส้นใยมีความมัน และอัตลักษณ์ที่เกิดจากภูมิปัญญาของชาวจันทบุรีที่มีวิธีการทำให้ผลิตภัณฑ์มีความเงามัน ได้ด้วยการใช้หินขัดก้อนใหญ่ที่มีผิวเรียบขัดผิวเสื่อให้มีเนื้อเนียนเรียบเป็นเงามัน สรุปจาก 3 แหล่งข้อมูลที่เกี่ยวข้องกัน คือ คณะกรรมการฝ่ายประมวลเอกสารและจดหมายเหตุ ในคณะกรรมการอำนวยการจัดงานเฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวฯ หน้า 163 ; พวงผกา ธรรมจักร หน้า 95 และปิยะวัฒน์ เวทย์การี (2560) โดยพบคำสำคัญที่เกี่ยวข้องกัน 2 คำ

4. ความสามารถกันเชื้อราของเส้นใยกก

ความสามารถกันเชื้อราของเส้นใยกกจันทบุรีเป็นอัตลักษณ์ที่เกิดขึ้นจากภูมิปัญญาของชาวจันทบุรีที่มีวิธีการเตรียมกกโดยการนำไปต้มในน้ำเดือดผสมเกลือเล็กน้อยเพื่อคงสภาพสีและป้องกันไม่ให้เกิดเชื้อรา สรุปจาก 2 แหล่งข้อมูล คือ คณะกรรมการฝ่ายประมวลเอกสารและจดหมายเหตุ ในคณะกรรมการอำนวยการจัดงานเฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวฯ หน้า 163 และปิยะวัฒน์ เวทย์การี (2560) โดยพบคำสำคัญ 1 คำ



5. สีและการย้อมสีเส้นกก

5.1 อัตลักษณ์ของสีและการย้อมสีของกกจันทบุรี : โดยโรงงานทอเสื่อของสมเด็จพระนางเจ้ารำไพพรรณี

โรงงานทอเสื่อของสมเด็จพระนางเจ้ารำไพพรรณีมีอัตลักษณ์ของสีและการย้อมสี 4 ประการ

5.1.1 ใช้กรรมวิธีการผลิตใหม่ คือ ใช้กรรมวิธีฟอกเส้นกกให้เป็นเส้นขาวก่อนนำมาย้อมสีทุกครั้ง เพื่อให้ได้สีที่สดชื่นและมีคุณภาพคงทน ซึ่งเส้นกกที่ฟอกแล้วจะสามารถนำมาย้อมเป็นสีอ่อนได้ โดยมีวิธีการย้อมสี 2 ประเภท คือ 1. กกที่ต้องการสีขาว คือ กกที่ไม่ต้องย้อมสีเพื่อนำมาทอเป็นลวดลาย เมื่อฟอก ทำให้กกมีสีขาวหรือสีเหลืองอ่อน ๆ กกที่ฟอกแล้วจะสามารถย้อมสีอ่อน ๆ หรือสีสด ๆ ได้ 2. กกที่ต้องการย้อมสีให้เป็นสีต่าง ๆ ตามที่ต้องการ จะต้องนำไปฟอกกกเสียก่อนเพื่อให้สีที่ย้อมนั้นติดได้ง่ายและมีสีที่สวยงาม

5.1.2 ใช้สีย้อมกกที่ปรับปรุงคุณภาพแล้วและผลิตสีย้อมกกให้มีหลากหลายสีมากขึ้น พระองค์ทรงหาทางย้อมสีกกให้ทันสมัยทรงออกแบบและพระราชทานสีเอง ได้แก่ สีชมพู สีฟ้าอ่อน สีเทาอ่อน (ซึ่งสีเทาอ่อนนี้สมเด็จพระนางเจ้ารำไพพรรณีทรงโปรดมาก) มีกระบวนการคัดขนาดออกเป็น 3 ขนาด ก่อนนำมาแบ่งออกเพื่อทำการย้อมสีต่อไป คือ ขนาดเล็ก ขนาดกลางและขนาดใหญ่

5.2 อัตลักษณ์ของสีและการย้อมสีของกกจันทบุรี : โดยชาวบ้านจันทบุรีชาวบ้านจันทบุรีนิยมย้อมเส้นกกเป็นสีเข้ม เช่น สีดำและสีแดง ที่ไม่ต้องฟอกก็สามารถย้อมสีได้ เนื่องจากชาวบ้านไม่ได้ฟอกเส้นกกเสียก่อนจึงไม่สามารถย้อมสีอ่อนได้

5.3 สีและการย้อมสีของกกจันทบุรี : สีที่พบในการทอเสื่อระยะแรก (ปี พศ. 2254) พบว่าสามารถย้อมได้เพียง 3 สี คือ สีแดง สีดำและสีเหลือง ซึ่งใช้สีย้อมจากธรรมชาติคือเปลือกไม้หรือหัวพืช คือ สีแดงที่ได้จากเปลือกยาง สีดำที่ได้จากลูกมะเกลือและจากการนำกากไปหมักโคลน สีเหลืองที่ได้จากหัวขมิ้นโขลกเอาน้ำมาต้มย้อม

5.4 สีและการย้อมสีของกกจันทบุรี : ที่พบในอดีต จากการศึกษาทางเอกสารสีที่พบในอดีตมีทั้งหมด 14 สีคือ สีขาว สีชมพู สีฟ้าอ่อน สีเทาอ่อน สีดำ สีแดง สีเหลือง สีเขียว สีม่วง สีนํ้าเงิน สีแดง สีนํ้าตาลอ่อน สีเขียวอ่อนและสีแดงสด โดยพบว่ามีการใช้สีย้อมพื้นฐานที่สามารถย้อมได้เลย และสีที่ผู้ย้อมผสมจากสีพื้นฐานตามความต้องการ เช่น สีแดง สีนํ้าตาลอ่อน สีเขียวอ่อน สีแดงสด อีกทั้งสีอ่อนที่ย้อมได้เมื่อทำการฟอกเส้นกกก่อนนำมาย้อม เช่น สีชมพู สีฟ้าอ่อน สีเทาอ่อน

5.5 สีและการย้อมสีของกกจันทบุรี : ที่เป็นเอกลักษณ์ยอมรับในประเทศ เกิดขึ้นจากเหตุผล 2 ส่วน คือ เอกลักษณ์ความเป็นที่รับรู้ในเชิงสัญลักษณ์ คือ สีดำและสีแดงเป็นสีของเสื่อกกจันทบุรี และกรรมวิธีการย้อมที่แตกต่างจากแหล่งอื่น คือ การย้อมสีกกส่วนใหญ่จะย้อมเฉพาะส่วนที่จะนำไปสานเป็นลวดลายเท่านั้นแต่เสื่อของจังหวัดจันทบุรีนั้นจะย้อมสีทั้งผืน ส่วนกกยูนนานจะไม่มีกรย้อมสี

5.6 สีและการย้อมสีของกกจันทบุรี : ที่เป็นเอกลักษณ์ยอมรับในต่างประเทศ (เกิดขึ้นในยุคหลังซึ่งเป็นผลิตภัณฑ์โดยชาวบ้าน) เอกลักษณ์ของสีเป็นที่รับรู้ในเชิงสัญลักษณ์ คือ สีดำและสีแดงเป็นสีของเสื่อกกจันทบุรีเป็นสีบนผลิตภัณฑ์ที่จำหน่ายต่างประเทศแถบเอเชียและอเมริกา ซึ่งเป็นกล่องใส่เครื่องประดับและของที่ระลึก

5.7 สีและการย้อมสีของกกจันทบูร : คุณสมบัติของสีที่มีความคงทน ด้วยเหตุผล 3 ประการ คือ

5.7.1 การพัฒนาสีย้อมเคมีที่ปรับปรุงคุณภาพให้มีหลากหลายสีมากขึ้น มีสีสดใสขึ้นและมีคุณภาพคงทนถาวรขึ้น โดยดำริของสมเด็จพระนางเจ้ารำไพพรรณี

5.7.2 ใช้กรรมวิธีการผลิตใหม่ คือ ใช้กรรมวิธีพอกเส้นกกให้เป็นเส้นขาวก่อนนำมาย้อมสีทุกครั้ง เพื่อให้ได้สีที่สดใสขึ้นและมีคุณภาพคงทนถาวร โดยดำริของสมเด็จพระนางเจ้ารำไพพรรณี 3) ชาวจันทบุรีมีภูมิปัญญาด้านวิธีการคงสภาพสีและป้องกันเส้นกกไม่ให้เกิดเชื้อรา ในขั้นตอนการเตรียมกก คือ การนำกกไปต้มในน้ำเดือดผสมเกลือเล็กน้อย

สรุปจาก 8 แหล่งข้อมูล คือ กระทรวงมหาดไทย หน้า 141 ; คณะกรรมการฝ่ายประมวลเอกสารและจดหมายเหตุ ในคณะกรรมการอำนวยการจัดงานเฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวฯ หน้า 162-163 ; วันตา เทือกขันธ์ หน้า 33-34 ; พวงผกา ธรรมจักร หน้า 95 ; เทียน ทองแก้ว หน้า 7 ; สำนักงานพาณิชย์จังหวัดจันทบุรี หน้า 10 ; ฝ่ายการค้าภายในจังหวัดฉะเชิงเทรา กรมการค้าภายใน กระทรวงพาณิชย์ หน้า 13 และปิยะวัฒน์ เวทย์การี (2560) โดยพบคำสำคัญ 7 คำ

6. วิธีการทอเสื่อกก

วิธีการทอเสื่อกกจันทบูรเป็นอัตลักษณ์ที่สื่อถึงการรับรู้เรื่องกรรมคุณภาพสูง คือ เรื่องฝีมือ การทอที่ประณีตละเอียดเรียบร้อย ในอดีตรับรู้ว่าเป็นผลิตภัณฑ์ที่มีคุณภาพสูงและทนทาน คือ เสื่อกกจันทบุรีมีฝีมือการทอเรียบร้อยสม่ำเสมอ/ เสื่อกกจันทบุรีมีความประณีตในการทอ/ เกษตรกรในจังหวัดจันทบุรีสามารถจักกกได้ละเอียดมากกว่าแถบจังหวัดปราจีนบุรี นครนายก และทางภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ทำให้ได้เสื่อที่มีความประณีตและจำหน่ายได้ราคาแพงกว่าเสื่อจากแหล่งอื่นๆ/ เสื่อจังหวัดจันทบุรีมีคุณภาพดีกว่าเสื่อจังหวัดอื่น โดยเฉพาะการจักกก และมีฝีมือในการทอ/ ผลิตภัณฑ์จากเสื่อกกจันทบุรีจะเน้นไปที่ความสวยงาม ความสะดวกสบายในการใช้งาน จะขายได้ในราคาที่แพงกว่าจังหวัดอื่นๆ/ เสื่อมีความแน่นเนื่องจากฝีมือในการทอมีความละเอียด/ เสื่อมีความทนทานเพราะใช้ปอเป็นเส้นยืนพื้นซึ่งจะทนทานกว่าเส้นยืนที่เป็นพลาสติก/ ลักษณะของเนื้อเสื่อและการทอกกในภาคตะวันออก แบ่งได้เป็น 3 ชนิดคือ เสื่อชั้นเดียว เสื่อสองชั้น เสื่อยกดอก สรุปจาก 6 แหล่งข้อมูล คือ คณะกรรมการฝ่ายประมวลเอกสารและจดหมายเหตุ ในคณะกรรมการอำนวยการจัดงานเฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวฯ หน้า 162 ; กระทรวงมหาดไทย หน้า 141 ; พวงผกา ธรรมจักร หน้า 92-93 ; วันตา เทือกขันธ์ หน้า 36 ; การผลิตและการตลาดเสื่อกก หน้า 10-11, 17 และ ปิยะวัฒน์ เวทย์การี (2560) โดยพบคำสำคัญ 8 คำ

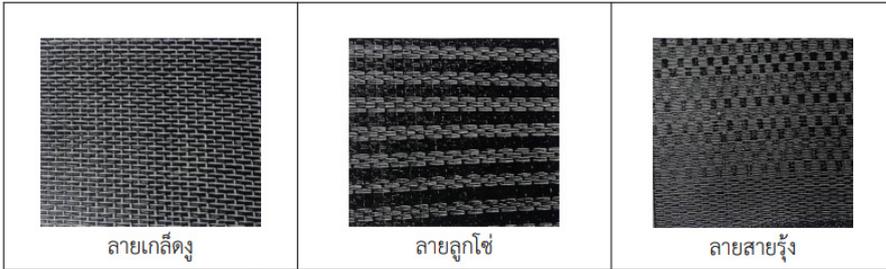
7. ลวดลายในการทอเสื่อกก

7.1 ลวดลายในการทอเสื่อกกจันทบูรโดยโรงงานทอเสื่อของสมเด็จพระนางเจ้ารำไพพรรณี พบลายเก็ดดง ลายลูกโซ่ ลายสายรุ้ง ลายสลับเอ็น และลายดอกพิกุล

7.2 ลวดลายภูมิปัญญาดั้งเดิมของชาวญวนในการทอเสื่อกก คือ ลวดลายรูปกุหลาบ ครุฑ และลายไทย(ปรากฏข้อมูลภาพเพียง 3 ลายคือ ลายเก็ดดง ลายลูกโซ่ ลายสายรุ้ง) สรุปจาก 3 แหล่งข้อมูล คือ คณะกรรมการฝ่ายประมวลเอกสารและจดหมายเหตุ ในคณะกรรมการอำนวยการจัดงาน



เฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวฯ หน้า 162-163 ; เทียน ทองแก้ว หน้า 13 และปิยะวัฒน์ เวทย์การี (2560) โดยพบคำสำคัญ 2 คำ



ภาพที่ 1 ลายเก็ดตุง ลายลูกโซ่ และลายสายรุ้ง
ที่มา : เทียน ทองแก้ว. (ม.ป.ป.). กำเนิดเสื่อสมเด็จพระ. ม.ป.ท.: ม.ป.พ., หน้า 13.

8. ความยอมรับในชนิดผลิตภัณฑ์จากเสื่อกก

ผลิตภัณฑ์จากเสื่อกกจันทบุรีที่เป็นเอกลักษณ์ 2 แหล่งที่มา คือ ผลิตภัณฑ์โดยโรงงานทอเสื่อของสมเด็จพระนางเจ้ารำไพพรรณี 3 หมวดผลิตภัณฑ์ และผลิตภัณฑ์โดยชาวบ้านจันทบุรี 3 หมวด

8.1 ผลิตภัณฑ์โดยโรงงานทอเสื่อของสมเด็จพระนางเจ้ารำไพพรรณี 3 หมวด ประกอบด้วย

8.1.1 หมวดเสื่อ คือ เสื่อพับ/ “กระเป่าเสื่อ” เป็นเสื่อที่มีชื่อเสียงไปทั่วประเทศว่ามีสีสันสลับงดงามมีฝีมือเรียบร้อยเป็นที่นิยมทั้งในและนอกประเทศ/ เสื่อที่ผลิตได้ในขณะนั้นชาวบ้านขนานนามว่า “เสื่อจันทบุรีสมเด็จพระ”/ เสื่อจันทบุรีในระยะแรก ๆ นิยมใช้เสื่อปูนอนขนาด 8-12 คืบ

8.1.2 หมวดของใช้อื่นที่นอกจากเสื่อ คือ กระเป๋า/ กระเป๋าสตรี/ กระเป๋าถือ/ กระเป๋าถือสตรีหรือกระเป๋า ถือสุภาพสตรี/ กระเป๋าเอกสาร/ กระเป๋าใส่ของเบ็ดเตล็ด/ กระเป๋าต่างค์/ ตระกร้าใส่ของ/ หมวก/ เข็มขัด/ เข็มเย็บเอกสารหรือเข็มเอกสาร/ เข็ม/ กล่องทิชชูหรือกล่องใส่กระดาษทิชชู/ กล่องดินสอ/ ที่ใส่จดหมายหรือที่ใส่ซองจดหมาย/ กรอบรูป/ ที่ปูถาด/ ที่รองจานอาหารหรือแผ่นรองจาน/ กล่องสวมทับกล่องกระดาษเช็ดหน้าหรือกล่องกระดาษเช็ดหน้า/ กล่องใส่กระดาษเช็ดมือ

8.1.3 หมวดของใช้จากเศษของเสื่อที่ตัดเหลือทิ้ง ทรงตัดรูปเป็นรูปวงกลมและแผ่นสี่เหลี่ยมแล้วเย็บริมให้สวยงามสามารถทำเป็นที่รองจาน/ ที่รองแก้วได้

8.2 ผลิตภัณฑ์โดยชาวบ้านจันทบุรี 2 หมวด ประกอบด้วย

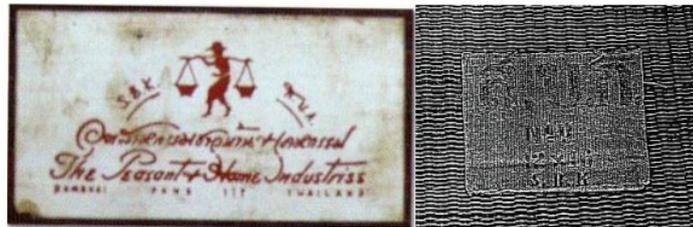
8.2.1 หมวดเสื่อ คือ เสื่อผืน/ เสื่อฟองน้ำ/ เสื่อม้วน/ เสื่อแม่ริม/ พ.ศ. 2525 แปรรูปจากเสื่อกกเป็นเสื่อฟองน้ำ

8.2.2 หมวดของใช้อื่นที่นอกจากเสื่อ คือ ระยะเวลาเย็บเป็นกระเป๋าตามแนวคิดจากวังสวนบ้านแก้ว หลังจากนั้นแปรรูปผลิตภัณฑ์โดยอาศัยรูปแบบจากวังสวนบ้านแก้วดัดแปลงตามความต้องการของลูกค้า คือ กระเป๋าเสื่อผ้าปิดสายกอกที่เด็กๆ ในสมัยนั้นนิยมใส่หนังสือไปโรงเรียน/ ที่ใส่จดหมาย/ ที่ใส่กระดาษทิชชู/ เข็มขนาดเล็กและใหญ่/ ที่รองจาน/ กล่องใส่ดินสอ (**ไม่พบภาพผลิตภัณฑ์จากเอกสาร**)

สรุปจาก 8 แหล่งข้อมูล คือ กระทรวงมหาดไทย หน้า 141 ; คณะกรรมการฝ่ายประมวลเอกสารและจดหมายเหตุ ในคณะกรรมการอำนวยการจัดงานเฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวฯ หน้า 162-163 ; สำนักงานพาณิชย์จังหวัดจันทบุรี หน้า 18 ; วันตา เทือกชันตี หน้า 34 ; พวงผกาธรรมจักร หน้า 95 ; ฝ่ายการค้าภายในจังหวัดฉะเชิงเทรา กรมการค้าภายใน กระทรวงพาณิชย์ หน้า 3 ; เทียน ทองแก้ว หน้า 17 และปิยะวัฒน์ เวทย์การี (2560) โดยพบข้อมูลที่กล่าวตรงกันเป็นชนิดผลิตภัณฑ์ 32 ชนิด

9. ตราสินค้าประกันคุณภาพของผลิตภัณฑ์

สามารถสื่อถึงการรับรู้เรื่องการรักษาประกันคุณภาพของสินค้าจากโรงงานเสื้อสมเด็จพระนางเจ้ารำไพพรรณี ซึ่งมีตราสินค้า 2 รูปแบบ ดังนี้ ตราสินค้าเป็นรูปคนหาบกระบุงแบบชาวบ้าน โดยใช้ชื่อว่า อุตสาหกรรมชาวบ้าน (The Peasant Industries)/ และตราสินค้าเป็นรูปตัวอักษรไทยว่า ส.บ.ก และภาษาอังกฤษว่า S.B.K สำหรับชื่อบริษัททรงใช้ชื่อว่า บริษัท รำไพพรรณา จำกัด สรุปจาก 3 แหล่งข้อมูล คือ วันตา เทือกชันตี หน้า 33-34 ; เทียน ทองแก้ว หน้า 19 ; และปิยะวัฒน์ เวทย์การี (2560) โดยพบคำสำคัญ 2 คำ



ภาพที่ 2 ตราสินค้าอุตสาหกรรมชาวบ้าน (The Peasant Industries) และตราสินค้า ส.บ.ก (S.B.K) ที่มา : เทียน ทองแก้ว. (ม.ป.ป.). กำเนิดเสื้อสมเด็จพระนางเจ้ารำไพพรรณี. ม.ป.ท.: ม.ป.พ., หน้า 19. และวันตา เทือกชันตี. (ม.ป.ป.). หนังสือเรื่องรู้จักเมืองจันท. จันทบุรี : สำนักศิลปวัฒนธรรม สถาบันราชภัฏรำไพพรรณี, หน้า 33-34.

10. การบรรจุหีบห่อของผลิตภัณฑ์

สามารถสื่อถึงการรับรู้เรื่องการรักษาประกันคุณภาพของสินค้าจากโรงงานเสื้อสมเด็จพระนางเจ้ารำไพพรรณี ซึ่งมีการหุ้มห่อสินค้า 3 แบบดังนี้

10.1 ผลิตภัณฑ์ส่วนใหญ่จะหุ้มห่อด้วยพลาสติกแยกเป็นชิ้น เช่น แพ้มกล่องใส่กระดาษทิชชู นอกจากสินค้าที่จำหน่ายเป็นชุดจะหุ้มห่อเป็นชุด เช่น ที่รองจาน

10.2 ผลิตภัณฑ์ที่มีขนาดเล็กจะไม่ทำการหุ้มห่อ เช่น ที่ใส่ของจดหมาย กระเป๋าตังค์ ฯลฯ

10.3 ผลิตภัณฑ์ที่ถูกส่งไปกรุงเทพมหานครจะทำให้มีมาตรฐานขึ้นโดยการติดก๊วยแจให้เรียบร้อย เช่น เสื้อที่ใส่กล่องขนาดกว้าง 1.5 เมตร ยาวประมาณ 3 เมตรและทำการติดก๊วยแจเรียบร้อย สรุปจาก 2 แหล่งข้อมูล คือ สำนักงานพาณิชย์จังหวัดจันทบุรี หน้า 18 และเทียน ทองแก้ว หน้า 19 โดยพบคำสำคัญ 4 คำ

อัตลักษณ์และภูมิปัญญาการทอเสื่อกกจันทบุรีในอดีตแบ่งประเภทวัฒนธรรมตามลักษณะที่ปรากฏอยู่หรือที่มีอยู่ คือ

1. รูปแบบอัตลักษณ์ที่จับต้องได้ (มีลักษณะการรับรู้ในเชิงรูปธรรม) ประกอบด้วย 6 ตัวแปร โดยเพียงมี 5 ตัวแปรที่สามารถใช้ในการออกแบบได้ สามารถแบ่งตามหมวดหมู่ในการใช้งานออกแบบได้ 2 หมวดดังนี้

1.1 หมวดวัตถุดิบ : เอกลักษณ์ของพันธุ์กกจันทบุรี และความสามารถกันเชื้อราของเส้นใยกนกอกแบบสามารถใช้พันธุ์กกลม ซึ่งเป็นกกพันธุ์ท้องถิ่นจันทบุรี (รายละเอียดในข้อ 5.1.2) ซึ่งมีคุณสมบัติของเส้นใยคุณภาพดี และมีความเหนียวสูงกว่าต้นกกน้ำจืดอื่น ๆ จึงสามารถนำมาจักออกเป็นเส้นเล็กได้ดี เป็นคุณสมบัติเด่นใช้ในกรรมวิธีการผลิตและการออกแบบเพื่อสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใหม่ โดยกกจันทบุรีมีการปนเปื้อนของเชื้อราน้อยกว่าเมื่อเปรียบเทียบกับเส้นใยที่ได้จากต้นกกน้ำจืดอื่น ๆ อีกด้วยจึงสามารถใช้คุณสมบัติเด่นข้อนี้ในการประชาสัมพันธ์เพื่อการรับรู้หรือส่งเสริมการขายผลิตภัณฑ์ (ปัทมา ศรีน้ำเงิน, 2562)

1.2 หมวดกรรมวิธีการผลิต : วิธีการขึ้นเงาของเส้นกก/ วิธีการทอเสื่อกก/ สีและการย้อมสีเส้นกก และลวดลายในการทอเสื่อกก (รายละเอียดตามหัวข้อด้านบน)

นกออกแบบสามารถใช้กรรมวิธีการผลิตดังกล่าว เพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบ เช่น การเลือกใช้ลวดลายหรือสีที่มีความหมาย ได้แก่ การเลือกใช้ชุดโทนสีที่สมเด็จพระนางเจ้ารำไพพรรณี ทรงโปรดปราน ทรงออกแบบและพระราชทาน คือ สีชมพู สีฟ้าอ่อน และสีเทาอ่อน หรือการเลือกใช้ลวดลายภูมิปัญญาดั้งเดิมของชาวนวนในการทอเสื่อกกอีกทั้งยังเป็นลวดลายที่ปรากฏในโรงงานทอเสื่อของสมเด็จพระนางเจ้ารำไพพรรณี คือ ลวดลายเกล็ดงู ลายลูกโซ่ และลายสายรุ้ง ประยุกต์ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ เป็นต้น

2. รูปแบบอัตลักษณ์ที่จับต้องไม่ได้ (มีลักษณะการรับรู้ในเชิงนามธรรม)

ประกอบด้วย 2 ตัวแปร คือ ความยอมรับการทอเสื่อกกจันทบุรีว่าเป็นภูมิปัญญาของชาวจันทบุรี และความยอมรับในชนิดผลิตภัณฑ์จากเสื่อกกดังกล่าว (รายละเอียดตามหัวข้อด้านบน) เพื่อใช้ในการประชาสัมพันธ์เพื่อการรับรู้ หรือส่งเสริมการขายให้ผู้บริโภคเกิดความสนใจในผลิตภัณฑ์ เป็นต้น

อภิปรายผล

1. ตัวแปรวัตถุดิบกก

1.1 เรื่องตัวแปรวัตถุดิบกกพันธุ์ท้องถิ่นจันทบุรีว่ามีคุณภาพสูง (กกชนิดกลม) คือ การมีเส้นใยมีความเหนียวสูงสามารถนำไปจักเป็นเส้นเล็ก ๆ ได้ดี อีกทั้งเส้นใยยังมีความสามารถกันเชื้อราเป็นอัตลักษณ์ที่รับรู้และยอมรับที่ส่งผ่านจากอดีต เมื่อผู้วิจัยได้สัมภาษณ์นักวิจัยที่ศึกษาการพัฒนาดีเอ็นเอบาร์โค้ด ลายพิมพ์ดีเอ็นเอ และค้นหาข้อมูลที่ตอบสนองต่อการเจริญเติบโตในสภาพน้ำกร่อยของต้นกกจันทบุรี ก็ได้ข้อสรุปตรงกันว่ากกจันทบุรีมีเส้นใยที่คุณภาพดีและมีความเหนียว มีการปนเปื้อน

ของเขื่อนน้อยกว่าเมื่อเปรียบเทียบกับเส้นใยที่ได้จากต้นกกน้ำจืดอื่น ๆ ซึ่งสามารถยืนยันด้วยผลวิจัยที่เป็นข้อมูลทางพันธุกรรมที่นักวิจัยตรวจพบ ถือเป็นอัตลักษณ์ที่สำคัญและช่วยเพิ่มมูลค่าให้กับกักจันทบุรีได้เป็นอย่างดี การรับรู้และการยอมรับจากอดีตนั้นเป็นไปได้ว่าเกิดจากคุณสมบัติของผลิตภัณฑ์ที่ผู้คนรับรู้ผ่านการใช้งานมาเป็นระยะเวลาช้านาน (ปีพม่า ศรีน้ำเงิน, 2562)

1.2 เรื่องการรับรู้ของคนในปัจจุบันเลือกจันทบุรีต้องมีสีด้าแดง แต่ไม่เคยมีผู้ใดอธิบายที่มาและความเป็นไป จากผลการศึกษาเรื่องสีและการย้อมสีเส้นกกทำให้ทราบที่มาว่าสีด้าแดงนั้นเป็นอัตลักษณ์ของสีและการย้อมสีกักจันทบุรีโดยชาวบ้านจันทบุรี ที่นิยมย้อมเส้นกกเป็นสีเข้มเพราะไม่ต้องการพอกเส้นกก สิ่งที่น่าสนใจคือสีด้าแดงยังคงเป็นอัตลักษณ์ส่งผ่านถึงปัจจุบัน ทำให้สีที่ใช้ย้อมเส้นกกในปัจจุบันกลายเป็นสีโทนกลางและโทนเข้มทั้งหมดและไม่เคยการพอกเส้นกกให้เป็นเส้นขาวก่อนนำมาย้อมสี อีกทั้งในปัจจุบันยังไม่ทราบข้อเท็จจริงเรื่องความแตกต่างของสีและการย้อมสีระหว่างโรงงานทอเสื้อของสมเด็จพระนางเจ้ารำไพพรรณีและชาวบ้านจันทบุรีในอดีต ในปัจจุบันจึงไม่เคยมีผลิตภัณฑ์สีโทนอ่อน สีพระราชทานของสมเด็จพระนางเจ้ารำไพพรรณี หรือสีที่ใช้ในโรงงานทอเสื้อของสมเด็จพระนางเจ้ารำไพพรรณีในผลิตภัณฑ์เลย (ธนู อนุญญาพรและคณะ, 2560)

2. การนำอัตลักษณ์และภูมิปัญญาการทอเสื้อกักจันทบุรีในอดีตมาใช้ในการออกแบบอัตลักษณ์และภูมิปัญญาการทอเสื้อกักจันทบุรีในอดีตแบ่งตามลักษณะที่ปรากฏอยู่หรือที่มีอยู่ 2 รูปแบบ คือรูปแบบอัตลักษณ์ที่จับต้องได้ และรูปแบบอัตลักษณ์ที่จับต้องไม่ได้ ตัวแปรที่สามารถสื่อถึงอัตลักษณ์และภูมิปัญญาการทอเสื้อกักจันทบุรีในอดีตทั้งหมด 10 ตัวแปร เมื่อนำมาวิเคราะห์จึงพบว่า มีตัวแปรที่สามารถนำมาใช้งานได้ 8 ตัวแปรเท่านั้น อีก 2 ตัวแปร คือ ตราสินค้ารับประกันคุณภาพของผลิตภัณฑ์ไม่สามารถนำมาใช้ได้ เนื่องจากเป็นเครื่องหมายการค้าและอักษรย่อของสมเด็จพระนางเจ้ารำไพพรรณี อีกทั้งการบรรจุหีบห่อของผลิตภัณฑ์ก็เป็นตัวแปรที่ไม่สามารถนำมาใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ เนื่องจากเป็นวิธีการรับประกันคุณภาพของสินค้าจากโรงงานเสื้อสมเด็จพระนางเจ้ารำไพพรรณี แต่อาจประยุกต์ใช้กับวิธีการปกป้องสินค้า

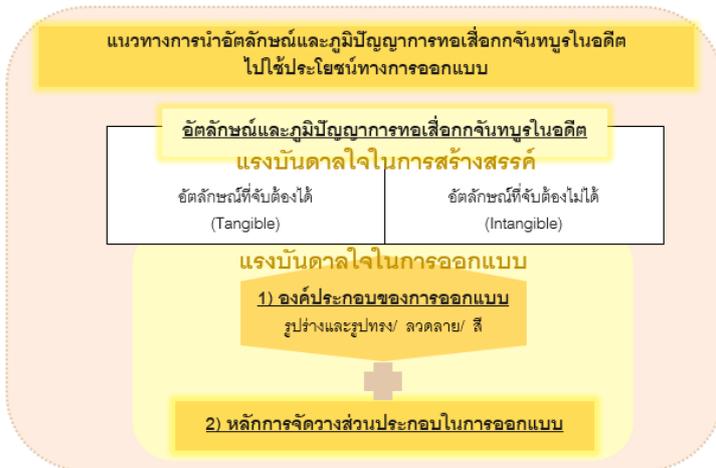
เอกลักษณ์ของพันธุ์กก สีและการย้อมสีเส้นกก และลวดลายในการทอเสื้อกัก เป็นตัวแปรที่สามารถนำมาใช้ได้กับการออกแบบและกรรมวิธีการผลิต

วิธีการขึ้นเงาของเส้นกกและวิธีการทอเสื้อกัก เป็นตัวแปรที่นำมาใช้ได้กับกรรมวิธีการผลิต และหากพูดถึงคุณค่าเชิงประวัติศาสตร์และคุณค่าของภูมิปัญญา ตัวแปรทุกข้อที่ค้นพบสามารถนำมาใช้ในการประชาสัมพันธ์เพื่อการรับรู้หรือส่งเสริมการขายของผลิตภัณฑ์

ข้อเสนอแนะ

แนวทางการนำอัตลักษณ์และภูมิปัญญาการทอเสื่อกกจันทบุรีในอดีตไปใช้ประโยชน์ทางการออกแบบ

นักออกแบบสามารถนำอัตลักษณ์และภูมิปัญญาการทอเสื่อกกจันทบุรีในอดีตไปใช้ประโยชน์ทางการออกแบบได้โดยการเลือกตัวแปรที่นักออกแบบสนใจจากอัตลักษณ์และภูมิปัญญาการทอเสื่อกกจันทบุรีในอดีตที่แบ่งตามลักษณะที่ปรากฏอยู่หรือที่มีอยู่ คือ เพื่อนำมาใช้เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ โดยผู้วิจัยแนะนำให้ใช้รูปแบบอัตลักษณ์ที่จับต้องได้ คือ เอกลักษณ์ของพันธุ์กก สี และการย้อมสีเส้นกก และลวดลายในการทอเสื่อกก (ตารางที่ 2) ซึ่งหากนักออกแบบสามารถคิดสร้างสรรค์ในตัวแปรอื่นได้ก็สามารถนำมาใช้ได้เช่นกัน จากนั้นให้นักออกแบบกลับไปอ่านรายละเอียดของตัวแปรนั้นๆ (ในหัวข้อสรุปผล) เพื่อต่อยอดและหาแรงบันดาลใจที่จะใช้ออกแบบ จึงใช้องค์ประกอบของการออกแบบในการออกแบบและใช้หลักการจัดวางส่วนประกอบในการออกแบบเพื่อสร้างจุดเด่นแก่ผลิตภัณฑ์



ภาพที่ 3 แนวทางการนำอัตลักษณ์และภูมิปัญญาการทอเสื่อกกจันทบุรีในอดีตไปใช้ประโยชน์ทางการออกแบบ

ที่มา : สร้างโดยผู้วิจัย สุภารีย์ เก้าววงศ์ษา เมื่อวันที่ 18 ตุลาคม 2563

ตัวอย่างการออกแบบผลิตภัณฑ์เครื่องประดับ

ผู้วิจัยเลือกใช้แรงบันดาลใจจากรูปแบบอัตลักษณ์ที่จับต้องได้ คือ เอกลักษณ์ของพันธุ์กก สีและการย้อมสีเส้นกก

- 1) เอกลักษณ์ของพันธุ์กก : ดึงเอาจุดเด่นของเส้นใยที่มีความเหนียวสูงสามารถนำไปจักเป็นเส้นเล็ก ๆ ได้ดี ใช้เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ทดลองการขึ้นรูปเส้นกกให้มีขนาดเล็ก

รูปแบบใหม่ เนื่องจากเครื่องทอที่ใช้ในปัจจุบันสามารถทอผืนนกได้เพียงขนาดใหญ่และขนาดกลาง เช่น ขนาด 130 x190 ซม./ 100x190 ซม. และ 120x90 ซม. ซึ่งขนาดผืนนกเล็กที่สุดที่มีเครื่องทอในปัจจุบันคือขนาด 30x45 ซม. และขนาด 10x10 ซม. ผืนเล็กที่ได้จึงมีขนาดใหญ่และมีลักษณะเป็นผืนแบน การนำผืนเล็กมาผลิตเป็นผลิตภัณฑ์นั้นทำโดยการตัดผืนเล็กและเย็บริมด้วยผ้า จึงนำไปประกอบเย็บขึ้นรูปเป็นผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ด้วยเงื่อนไขข้างต้น ผลิตภัณฑ์จากเสื่อกกจึงไม่เคยมีขนาดเล็กและไม่เคยสามารถขึ้นรูปเป็นโครงสร้างอื่นนอกจากผืนแบนได้เลย ผลการสร้างสรรคนวัตกรรมการขึ้นรูปเส้นกทำให้มีขนาดเล็กในรูปแบบใหม่ ทำให้สามารถสร้างผืนเล็กที่มีขนาดเล็กที่สุด คือ ขนาดที่ 2x2 ซม. บนโครงสร้าง 3 รูปแบบ คือ นูนต่ำ นูนสูง และลอยตัว จึงสามารถสร้างสรรค์เป็นผลิตภัณฑ์ประเภทศิลปะในขนาดเล็ก ซึ่งเป็นสินค้าระดับบนที่มีราคาจำหน่ายสูงกว่าผลิตภัณฑ์ของใช้ทั่วไปในรูปแบบเดิม อีกทั้งยังสามารถต่อยอดสู่ผลิตภัณฑ์ชนิดอื่น ๆ ที่จะสร้างมูลค่าเพิ่มในเชิงพาณิชย์ต่อไปได้



ภาพที่ 4 การขึ้นรูปเส้นกให้มีขนาดเล็กในรูปแบบใหม่

ที่มา : ถ่ายโดยผู้วิจัย สุภารีย์ เถาว์วงศ์ษา เมื่อวันที่ 20 ตุลาคม 2560

2) สีและการย้อมสีเส้นก : ใช้อัตลักษณ์ที่มีมาตั้งแต่อดีตแต่หายไปในปัจจุบันเรื่องสีเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ การคิดค้นและทดลองผสมย้อมสีเทาบนเส้นก ซึ่งภายหลังสมัยของสมัยสมเด็จพระนางเจ้ารำไพพรรณีจวบจนปัจจุบันประมาณ 50 ปีแล้ว ที่ไม่เคยมีการใช้สีเทาในผลิตภัณฑ์ เนื่องจากไม่ทราบในความสำคัญ ร่วมกับการใช้สีชาวกกดั้งเดิมที่เป็นสีนิยมในสมัยสมเด็จพระนางเจ้ารำไพพรรณี

3) องค์ประกอบของการออกแบบ และหลักการจัดวางส่วนประกอบในการออกแบบ

ผู้วิจัยใช้แรงบันดาลใจจากวิถีการดำเนินชีวิตของชุมชนต้นกำเนิดเสื่อกกที่ผูกพันกับริมน้ำจันทบูร ในการออกแบบเครื่องประดับ โดยใช้รูปร่าง รูปทรง และลวดลายของสถาปัตยกรรมแบบชิโน-โปรตุกีส ณ.ชุมชนต้นกำเนิดเสื่อกกจันทบูร สร้างสรรค์เป็นโครงสร้างแบบลอยตัว ผสมผสานกับรูปทรงธรรมชาติของวงคลื่นที่แผ่กระจายอันแสดงออกถึงความมุ่งหวังของผู้วิจัยที่ต้องการผลักดันเสื่อกกจันทบูรให้คงอยู่ต่อไป การผสมผสาน 2 รูปร่างรูปทรงนี้แสดงถึงภาพของวิถีชีวิตที่สะท้อนให้เห็นอยู่บนพื้นผิวของแม่น้ำจันทบูร โดยทำการการจัดวางให้เกิดความขัดแย้ง ได้แก่ ความขัดแย้งระหว่างรูปร่างรูปทรงเรขาคณิตกับรูปร่างรูปทรงธรรมชาติ ความขัดแย้งระหว่างรูปร่าง 2 มิติกับรูปทรง 3 มิติ ความขัดแย้งระหว่างพื้นผิวเรียบของตัวเรือนเงินกับพื้นผิวตัวเรือนเงินที่ฝังด้วยอัญมณีและ



เทคนิคพันทลายบนเนื้อเงิน ความขัดแย้งจากค่าน้ำหนักทางสายตาระหว่างส่วนที่เป็นตัวเรือนเงินกับส่วนที่ทอเส้นสีจากเสื่อกก เป็นต้น ด้านหน้าที่ใช้สอยของผลิตภัณฑ์ผู้วิจัยทำการออกแบบให้เครื่องประดับสามารถเปลี่ยนชิ้นส่วนที่ทอด้วยเส้นกกได้ เพราะต้องการสร้างเป็นจุดเด่นของเครื่องประดับให้ทำหน้าที่ทดแทนอัญมณี เพื่อเพิ่มมูลค่าและเพิ่มยอดขายของชิ้นส่วนที่ทอด้วยเส้นกก ให้กลุ่มผู้บริโภคเลือกซื้อได้ชิ้น หลากหลายสี ไปประกอบการแต่งกายและเสื่อผ้าได้หลายรูปแบบ ดังภาพ

หมายเหตุ

ผลงานออกแบบได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2 “ การสร้างสรรค์ผลงานเครื่องประดับ : ชุดคลื่นจันทหมายเลข 1” โครงการประกวดผลงานวิจัยนวัตกรรมด้านอัญมณีและเครื่องประดับ ภายใต้โครงการ “ พัฒนาจังหวัดจันทบุรีเป็นนครอัญมณี ” ปี 2562 มอบโดยนายจรินทร์ ลักษณวิศิษฏ์ รองนายกรัฐมนตรีและรัฐมนตรีว่าการกระทรวงพาณิชย์ งาน International Chanthaburi Gems and Jewelry Festival 2019 ณ.ศูนย์ส่งเสริมอัญมณีและเครื่องประดับจันทบุรี จัดโดยสถาบันวิจัยและพัฒนาอัญมณีและเครื่องประดับแห่งชาติ (องค์การมหาชน)/ GIT / วันที่ 5 ธ.ค. 2562

ผลงานออกแบบได้รับคัดเลือกเป็นหนึ่งในตัวแทนผลงานวิจัยของมหาวิทยาลัยบูรพา (บุษ EL08) ซึ่งได้รับรางวัล Silver Award ถ้วยรางวัลจากรองนายกรัฐมนตรี พลอากาศเอก ประจิน จั่นตอง กิจกรรม Thailand Research Expo 2019 Award ในงาน “มหกรรมงานวิจัยแห่งชาติ 2562 THAILAND RESEARCH EXPO 2019” ณ โรงแรมเซ็นทาราแกรนด์และบางกอกคอนเวนชันเซ็นเตอร์ เซ็นทรัลเวิลด์



ภาพที่ 5 ผลงานออกแบบจี้ที่สามารถเปลี่ยนชิ้นงานส่วนที่ทอด้วยเส้นกก

ที่มา : ถ่ายโดยผู้วิจัย สุภารีย์ เก้าวังค์ษา เมื่อวันที่ 29 ธันวาคม 2561

(เลขที่คำขอสิทธิบัตรการออกแบบผลิตภัณฑ์เลขที่ 1902001520 วันที่ยื่นขอรับ 2 เม.ย. 2562)





ภาพที่ 6 ผลงานออกแบบเข็มกลัดสามารถเปลี่ยนชิ้นงานส่วนที่ทอดด้วยเส้นกก
ที่มา : ถ่ายโดยผู้วิจัย สุภารีย์ เถาว์วงศ์ษา เมื่อวันที่ 29 ธันวาคม 2561
(เลขที่คำขอสิทธิบัตรการออกแบบผลิตภัณฑ์เลขที่ 1902001521 วันที่ยื่นขอรับ 2 เม.ย. 2562)

เอกสารอ้างอิง

กนกกร พลกิจ, จุไรรัตน์ สรรพสุข, นิชชากัญญา วังษ์จันทร์, ปิยะวัฒน์ ศุภอุดมวิบูลย์ และสำอาน ธรรมลิขิต. ปรากฏภูมิ ปัญญาเสือกก จังหวัดจันทบุรี. สัมมนาวิชาการภายใต้กรอบ การวิจัย เพื่อเพิ่มมูลค่าผลผลิต มูลค่าสินค้า และบริการกลุ่มโอท็อป (OTOP) วิสาหกิจ ชุมชนและวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม (SME) โรงแรมริมน้ำกลางจันทร์ จังหวัด จันทบุรี. สัมภาษณ์วันที่ 21 สิงหาคม 2560.

กระทรวงมหาดไทย. (2523). ประวัติมหาดไทยส่วนภูมิภาค จังหวัดจันทบุรี. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ส่วนท้องถิ่นกรมการปกครอง.คณะกรรมการฝ่ายประมวลเอกสารและ จดหมายเหตุ ในคณะกรรมการอำนวยการจัดงานเฉลิมพระเกียรติ

พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวฯ. (2542). วัฒนธรรม พัฒนาการทางประวัติศาสตร์ เอกลักษณ์และ ภูมิปัญญาจังหวัดจันทบุรี. กรุงเทพฯ: ม.ป.ท.

จุฑาทพร เพ็ชรินทร์, สิริลักษณ์ ลิ้มประเสริฐ และสมรัตน์ บุญถนอม. นักวิชาการวัฒนธรรมชำนาญการ สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดจันทบุรี. สัมมนาวิชาการภายใต้กรอบการวิจัย เพื่อเพิ่มมูลค่า ผลผลิต มูลค่าสินค้า และบริการกลุ่มโอท็อป (OTOP) วิสาหกิจชุมชนและวิสาหกิจขนาด กลางและขนาดย่อม (SME) โรงแรมริมน้ำกลางจันทร์ จังหวัดจันทบุรี.

สัมภาษณ์วันที่ 21 สิงหาคม 2560.

- ชาคริต สิทธิฤทธิ. (2559, พฤษภาคม - สิงหาคม). จับต้องไม่ได้ : ความไม่หลากหลาย
ในความหลากหลายของมรดกทางวัฒนธรรม. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี. 8(2): 143-150.
- ชุมนุมเรื่องจันทบุรี. (2514). ม.ป.ท.: พิมพ์เป็นอนุสรณ์ในงานพระราชทานเพลิงศพ นางวรรณ จันทวิมล
ณ สุสานหลวงวัดเทพศิรินทราวาส.
- เทือน ทองแก้ว. (ม.ป.ป.). กำเนิดเสื้อสมเด็จพระเจ้า. ม.ป.ท.: ม.ป.พ.
- ธนู อนุญญพร. หัวหน้ากลุ่มงานส่งเสริมการพัฒนาชุมชน สำนักงานพัฒนาชุมชนจังหวัดจันทบุรี.
สัมมนาวิชาการภายใต้กรอบการวิจัย เพื่อเพิ่มมูลค่าผลผลิต มูลค่าสินค้า และบริการกลุ่ม
โอท็อป (OTOP) วิสาหกิจชุมชนและวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม (SME) โรงแรม
ริมน้ำกลางจันทบุรี จังหวัดจันทบุรี. สัมภาษณ์วันที่ 21 สิงหาคม 2560.
- นงภัท ศรีสงคราม. (2547). การสื่อสารทางวัฒนธรรมด้านอัตลักษณ์และสัญลักษณ์ของชาวไทยเชื้อ
หมุ่บ้านดอนเตาอิฐ จังหวัดกาญจนบุรี. ปริญญาานิพนธ์ นศ.ม (นิเทศศาสตร์). กรุงเทพฯ:
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต. ถ่ายเอกสาร.
- นภสร ไตรภักดิ์. วัฒนธรรมจังหวัด สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดจันทบุรี. สัมมนาวิชาการภายใต้
กรอบการวิจัย เพื่อเพิ่มมูลค่าผลผลิต มูลค่าสินค้า และบริการกลุ่มโอท็อป (OTOP)
วิสาหกิจชุมชนและวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม (SME) โรงแรมริมน้ำกลางจันทบุรี
จังหวัดจันทบุรี. สัมภาษณ์วันที่ 21 สิงหาคม 2560.
- ฝ่ายการค้าภายในจังหวัดฉะเชิงเทรา กรมการค้าภายใน กระทรวงพาณิชย์. (2535). การผลิตและ
การตลาดเสื้อกก. [เอกสารพิมพ์ดีด]. ฉะเชิงเทรา: ผู้แต่ง. ปิยะวัฒน์ เวทย์การี. มัคคุเทศก์
ประจำพิพิธภัณฑ์พระตำหนักวังสวนบ้านแก้ว และพระตำหนักแดง จังหวัดจันทบุรี.
สัมภาษณ์วันที่ 6 กรกฎาคม 2560 และวันที่ 22 สิงหาคม 2561
- ปัทมา ศรีน้ำเงิน. ผู้ช่วยคณบดีฝ่ายวิจัยและบริการวิชาการแก่สังคมคณะวิทยาศาสตร์และ
ศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา วิทยาเขตจันทบุรี. สัมภาษณ์วันที่ 10 เมษายน 2562
- พวงผกา ธรรมจักร. (ม.ป.ป.). หนังสือส่งเสริมการอ่าน บันทึกไว้ให้ลูกหลาน. จันทบุรี: ม.ป.พ.
- วันตา เทือกขันธ์. (ม.ป.ป.). หนังสือเรื่องรู้จักเมืองจันท. จันทบุรี: สำนักศิลปวัฒนธรรม
สถาบันราชภัฏรำไพพรรณี.
- สุภางค์ จันทวานิช. (2553). การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย. สำนัก
- เสื้อสมเด็จพระเจ้า. (ม.ป.ป.). (แผ่นพับ). จันทบุรี: วังสวนบ้านแก้ว.
- เอี่ยมพร หลินเจริญ. (2561). เทคนิคการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ. วารสารการวัดผลการศึกษา
มหาวิทยาลัย มหาสารคาม. 17(1), 17-29.
- อรัญญา วานิชกร. (2557, มกราคม-มิถุนายน). จับต้องไม่ได้ : องค์ความรู้ ภูมิปัญญาไทย:
การออกแบบและสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ร่วมสมัย. วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ. 15(2): 22.



การศึกษาอัตลักษณ์เชิงวัฒนธรรมเพื่อการออกแบบตราสินค้า : กรณีศึกษากลุ่มหัตถกรรมพื้นบ้านบ้านธารปราสาทใต้



การศึกษาอัตลักษณ์เชิงวัฒนธรรมเพื่อการออกแบบตราสินค้า : กรณีศึกษากลุ่ม หัตถกรรมพื้นบ้านบ้านธารปราสาทใต้

A Study of the Cultural Identity in the Design of Product Branding : A Case
Study of South Than Prasat Handicrafts Local Groups

สุวพัชร ไสวภาค ¹

ภัทรศักดิ์ สิมโสง ²

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาอัตลักษณ์เชิงวัฒนธรรมของชุมชนบ้านธารปราสาทใต้ และออกแบบตราสินค้าให้มีความเหมาะสมกับสินค้ากลุ่มหัตถกรรมพื้นบ้านบ้านธารปราสาทใต้ โดยมีกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย 2 กลุ่ม ได้แก่ 1) กลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ได้แก่ ผู้นำกลุ่มสินค้า หัตถกรรมพื้นบ้านฯ ผู้นำชุมชน นักพัฒนาชุมชนประจำองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น 2) กลุ่มสมาชิกผู้เข้าร่วมปฏิบัติออกแบบตราสินค้าผลิตภัณฑ์หัตถกรรม เครื่องมือในการวิจัย ได้แก่ แบบสัมภาษณ์การประชุม กลุ่มย่อย และแบบประเมินความพึงพอใจต่อรูปแบบตราสินค้าผลิตภัณฑ์ ผลการวิจัยพบว่า การออกแบบอัตลักษณ์เชิงวัฒนธรรมของตราสินค้าที่มีความเหมาะสมกับสินค้ากลุ่มหัตถกรรมพื้นบ้าน บ้านธารปราสาทใต้ โดยตั้งชื่อสินค้า “ถักทอเส้นใย” เป็นชื่อที่อธิบายถึงคุณลักษณะกระบวนการผลิตและวัสดุที่ใช้ในการผลิต ตราสินค้าอยู่ในประเภท Combination Mark คือ การวางตัวอักษรชื่อ ถักทอเส้นใย วางคู่กับภาพของหม้อปากแตร ด้วยกระบวนการสานเส้นใยพีช ตรงกลางหม้อปากแตรเป็นลายสานที่เป็นเอกลักษณ์ ใช้โทนสีน้ำตาลสะท้อนภาพลักษณะสินค้าที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม ทำให้ตราสินค้ามีลักษณะเฉพาะตัว(Uniqueness) มีเอกลักษณ์เฉพาะ กะทัดรัด สั้น ง่ายง่าย และบ่งบอกถึงคุณสมบัติที่สำคัญของผลิตภัณฑ์ได้ดี ผลการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อรูปแบบตราสินค้า พบว่าส่วนใหญ่มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับดี ค่าเฉลี่ย 4.46 ค่า S.D 0.50

คำสำคัญ: การออกแบบอัตลักษณ์, การออกแบบตราสินค้า

¹ อาจารย์ สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ คณะศิลปกรรมและออกแบบอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี นครราชสีมา

² อาจารย์ สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ คณะศิลปกรรมและออกแบบอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี นครราชสีมา



บทนำ

The objective was to study the cultural Identity of South Than Prasat community and design the suitable product branding for the handicrafts local groups with 2 samplings: 1) key informants; group leader, community leader, and community developer of local government organization and: 2) participants; group members in the product branding design practices. The instruments used in this research: questionnaire, focus group, and product branding patterns' satisfaction assessment.

The study found that the cultural identity design of product branding suited for the handicraft local groups called "thread weaves" describing the characteristic of manufacturer process and materials. The identity used Combination Mark type: placing name letters, weaving threads, pairing with the picture of trumpet shaped pot. Thread weaves process used in the middle of trumpet shaped pot being unique patterns with brown tones in which reflected the eco-friendly branding's image. The brand had a uniqueness; compact, short, easy to remember, and indicated to important features of the products. The results found a good overall satisfaction mostly (means = 43.46 and S.D. = 0.50).

Key Word : Identity design, Logo design

ที่มาและความสำคัญ

การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทยจึงมุ่งหมายที่จะส่งเสริมให้บ้านปราสาทเป็นสถานที่ท่องเที่ยวที่สำคัญทางโบราณคดีที่สามารถเชื่อมโยงกับเส้นทางท่องเที่ยวอื่น ๆ ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จึงได้จัดทำโครงการพัฒนาหมู่บ้านตัวอย่างขึ้น โดยมุ่งเน้นทั้งในด้านการส่งเสริมอาชีพหัตถกรรม เพื่อผลิตสินค้าของที่ระลึกรองรับ การจับจ่ายใช้สอยของนักท่องเที่ยวอันเป็นการสร้างงานสร้างอาชีพและรายได้ให้กับชาวบ้าน ปัจจุบันมีการรวมกลุ่มทำผลิตภัณฑ์หัตถกรรมชุมชนจำหน่ายโดยสมาชิกกลุ่มหัตถกรรมพื้นบ้านปราสาทใต้ มีนางทองพวน แนบกลาง เป็นประธานกลุ่ม ดำเนินกิจกรรมแปรรูปกักจันทบูรณเป็นผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ อาทิเช่น กระเป๋า แฟ้มเอกสาร กล่องกระดาษชำระ รองเท้า และหมวก เพื่อจำหน่ายให้แก่นักท่องเที่ยว ชาวไทย ชาวต่างชาติ ที่มาเที่ยวแหล่งโบราณคดีและร่วมจำหน่ายในงานแสดงสินค้า จากการศึกษาเบื้องต้นพบว่ากลุ่มหัตถกรรมพื้นบ้านฯ ยังขาดเครื่องหมายการค้าหรือตราสัญลักษณ์เพื่อส่งเสริมการขายและสร้างความน่าเชื่อถือให้กับผลิตภัณฑ์ ตราสัญลักษณ์ คือเครื่องหมายการค้าของบริษัทหรือองค์กร อาจมีลักษณะเป็นตัวอักษรที่มีรูปแบบโดดเด่น หรือเป็นภาพที่มีชื่อบริษัทอยู่ด้วยเป็นสัญลักษณ์ หรือมีเช่นนั้นก็ประกอบขึ้นด้วยทุกองค์ประกอบที่กล่าวมารวมกัน

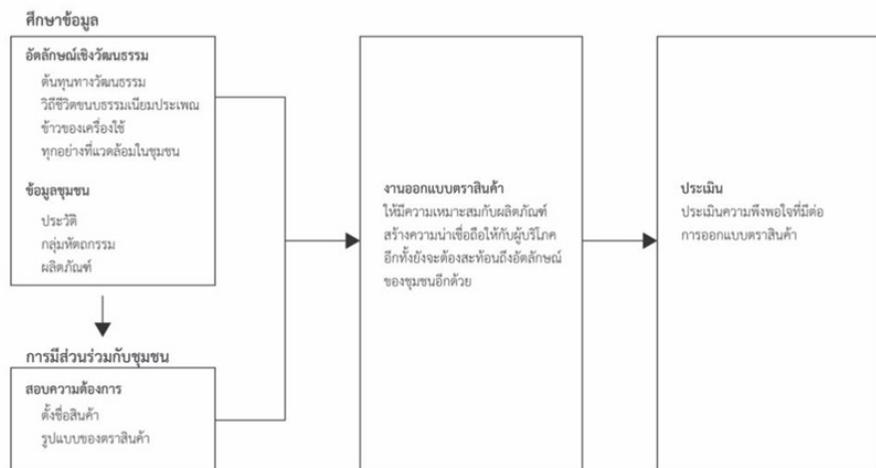
แต่ไม่ว่าจะมีรูปแบบเป็นอย่างไร วัตถุประสงค์ของตราสัญลักษณ์ก็คือ การบ่งบอกถึงภาพลักษณ์ของบริษัทหรือองค์กรนั้น ๆ การออกแบบตราสัญลักษณ์ก็เป็นส่วนหนึ่งที่มีความสำคัญต่อการสร้างแบรนด์ (อารยะ ศรีกัลยาณบุตร. 2541 : 1) ส่วนการออกแบบอัตลักษณ์องค์กร คือการสร้างสรรค์ตัวตน ที่จะสื่อสารออกไปให้สาธารณชนรับรู้และเข้าใจ ผ่านทางภาพ (visual identity) ผ่านทางพฤติกรรม (behavioral identity) และทางการพูด (verbal identity) เช่นสโลแกน หรือจึงเกิดทั้งนี้ยังต้องอาศัยองค์ประกอบในการสื่อสาร เช่น การใช้โลโก้ การใช้ตัวอักษร การใช้ภาพ การใช้สี การใช้ลวดลาย รวมทั้ง สื่อรูปแบบการพิมพ์ประชาสัมพันธ์ที่หลากหลาย บรรจุภัณฑ์ แคตตาล็อก ป้ายโฆษณา ชุดยูนิฟอร์ม แผ่นพับ นิตยสาร หรือสื่อออนไลน์ ในระบบอื่น ฯลฯ สำหรับการสร้างอัตลักษณ์ที่เป็นกราฟิกที่ได้นั้นควรคำนึงถึงการนำไปใช้งานสามารถปรับเปลี่ยนลงบนสื่อต่าง ๆ ได้ง่ายและคงแนวคิดขององค์กรไว้ได้

บทความนี้จึงเป็นการนำเสนอกระบวนการศึกษาอัตลักษณ์เชิงวัฒนธรรมและออกแบบอัตลักษณ์เชิงวัฒนธรรมของตราสินค้าที่มีความเหมาะสมกับสินค้ากลุ่มหัตถกรรมพื้นบ้านบ้านธารปราสาทใต้ โดยผลการออกแบบและ พัฒนาจากกลุ่มกรณีศึกษานี้ทำให้ได้ชุดความรู้เรื่องรูปแบบการออกแบบอัตลักษณ์สำหรับผลิตภัณฑ์ชุมชน ที่สามารถใช้เป็นแนวทางในการสร้างตราสินค้าสำหรับผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นอื่น ๆ อีกจำนวนมากได้ต่อไปในอนาคต

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาอัตลักษณ์เชิงวัฒนธรรมชุมชนบ้านธารปราสาทใต้ ตำบลธารปราสาท อำเภอโนนสูง จังหวัดนครราชสีมา
2. เพื่อออกแบบตราสินค้ากลุ่มหัตถกรรมพื้นบ้านบ้านธารปราสาทใต้

กรอบแนวคิด



ภาพที่ 1 : แผนภูมิแสดงกรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย
(ที่มา : สุวิพัชร โสวภาค 29 มิถุนายน 2558)



การทบทวนวรรณกรรม

1. การออกแบบตราสินค้าหรือสัญลักษณ์

ราชบัณฑิตยสถาน (2530 : 83) อธิบายความหมายของ Logo ว่าหมายถึง ตรา หรือ สัญลักษณ์ คำว่า Logo ตัดทอนมาจาก “Logotype” หมายถึง เครื่องหมาย ตราสัญลักษณ์ซึ่ง สื่อความหมาย เฉพาะถึงส่วนราชการ มูลนิธิ สมาคม บริษัท ห้างร้าน ฯลฯ อาจจะเป็นตัวอักษร รูปภาพ หรือทั้งสอง อย่างประกอบกัน รูปภาพนั้นมักจะเป็นลักษณะ เรขศิลป์ (Graphic Art)

เครื่องหมายภาษา (Logo) จะแสดงภาษาตัวอักษรที่ออกเสียงเป็นคำตามความต้องการ ของผู้ถือลิขสิทธิ์ใช้ แสดงถึงบริษัท ห้างร้าน หรือตรา (Brand) ของสินค้า ลักษณะที่สำคัญคือ อ่านได้ มีเอกภาพชัดเจน เครื่องหมายภาษาเหล่านี้เป็นเสมือนเครื่องชี้ เฉพาะ (Identity Device) ได้เป็นอย่างดี เพราะมีความสัมพันธ์ทั้งภาพ และเสียง (Visual and Phonetic Codes) (Berryman 1984 : 16)

1.1 หลักการออกแบบกับสัญลักษณ์ ในการออกแบบงานศิลปะทุกแขนงต้องนำองค์ประกอบ ของการออกแบบมาจัดให้เกิดความสวยงามและเหมาะสมตาม หลักการออกแบบได้แก่

1.1.1 ความเป็นเอกภาพ (Unity) เป็นหลักการสำคัญที่เป็นบทสรุปการออกแบบ หมายถึง การออกแบบให้เกิดความเป็นหนึ่งมีความลงดังในทุกองค์ประกอบ กลไกของเอกภาพเป็น กลไกของความคิดและเป็นกลไกของสไตล์สี่เหลี่ยม แต่เอกภาพของสัญลักษณ์จะอยู่ในตัวของมันเอง

1.1.2 ความสมดุล (Balance) หมายถึง การจัดองค์ประกอบให้เกิดความรู้สึกว่า แต่ละส่วนมีน้ำหนักต่อกันโดยการรับรู้ทางสายตาความสมดุลแบบเหมือนกัน

1.1.3 ความกลมกลืน (Harmony) เป็นการออกแบบที่นำสิ่งใกล้เคียงกัน มาจัดไว้ ด้วยกัน กล่าวคือ ความกลมกลืนเกิดขึ้นอยู่ระหว่างการซ้ำกันการขัดกัน หรืออาจกล่าวได้ว่า การจะ เกิดความกลมกลืนได้จะต้องตัวเชื่อมโยงระหว่างความแตกต่างกับความเหมือนกัน

1.1.4 การซ้ำ (Repetition) หมายถึง เส้นอย่างเดียวกัน หรือแม่ลายอย่างเดียวกัน อย่างมีระเบียบ ได้จังหวะการซ้ำเป็นการแสดงความคิดในศิลปะอย่างง่ายที่สุดสัญลักษณ์ที่อาศัย การออกแบบ โดยอาศัยการซ้ำเป็นการนำองค์ประกอบของการออกแบบที่เหมือน ๆ กัน มาใช้หลาย ๆ ครั้งในรูปที่ต้องการเป็นสัญลักษณ์อันจะก่อให้เกิดความงามได้

1.1.5 การตัดกัน (Contrast) เป็นการนำสิ่งที่แตกต่างกันมาก ๆ หรือตรงข้ามกัน มาไว้ด้วยกัน ก่อให้เกิดความรู้สึกตื่นเต้น ดังนั้น นักออกแบบจึงต้องใช้การตัดกันไว้บ้างในจังหวะที่ สมควร ในการออกแบบสัญลักษณ์ให้น่าสนใจน่าตื่นเต้น ควรแทรกการตัดกันในทุกสัญลักษณ์หรือ กลุ่มบริโภคที่เป็นวัยรุ่นก็ต้องการใช้การตัดกันมาก แต่โดยปกติควรพอประมาณ

1.1.6 การลดหลั่น (Gradation) หมายถึง การเปลี่ยนแปลง ลดชั้นทีละน้อย เช่น การลดหลั่นของทิศทาง การลดหลั่นของขนาดใหญ่ไปเล็ก จะก่อให้เกิดความรู้สึกเคลื่อนไหวที่มักนำ มาใช้ในการออกแบบเครื่องหมายที่แสดงถึงการพัฒนา เทคโนโลยี ใช้การลดหลั่นนั้นจะช่วยประสาน ในสิ่งตรงข้ามกันได้ดี

1.1.7 จุดเด่น (Dominance) คือจุดที่นำสนใจที่สุด ควรมีเพียงจุดเดียวในเครื่องหมาย

1 ดวงกรที่จะเด่นในนักออกแบบจะต้องเน้นขึ้นมา เด่นโดยขนาด เด่นโดยสี เด่นโดยตำแหน่ง เด่นโดยลักษณะพื้นผิว เป็นต้น ที่แตกต่างกัน แต่ควรพิจารณาเน้นให้เหมาะสม ไม่มากเกินไป

1.2 ความสำคัญของตราสัญลักษณ์ การออกแบบตราสัญลักษณ์มีความสำคัญ โดยถือเป็นพื้นฐานของ การออกแบบเรขศิลป์ประเภทหนึ่ง ที่เรียกว่าการออกแบบเอกลักษณ์องค์กร (Corporate Identity) ตราสัญลักษณ์ของแต่ละองค์กรอาจเปรียบได้กับจุดริเริ่ม หรืออิทธิพลต่อการนำตราสัญลักษณ์มาประยุกต์ใช้ในสื่อต่าง ๆ เพื่อแสดงถึงบุคลิกภาพขององค์กรให้มีเอกภาพ และเป็นไปในแนวทางเดียวกัน โดยสรุปแล้วตราสัญลักษณ์จึงมีความสำคัญดังนี้ (อารยะ ศรีกัลยาณนุตร. 2541)

1.2.1 ความสำคัญต่อองค์กรผู้เป็นเจ้าของตราสัญลักษณ์ คือ ระบุ (Identity) ว่าองค์กรนั้นชื่ออะไร สื่อสาร (Communicate) ว่าองค์กรนั้นทำอะไร มีจุดกำเนิดจากไหน มีส่วนผสมอะไร มีคุณค่า คุณภาพ ข้อเสนอ บุคลิกภาพ ฯลฯ แยกความแตกต่าง (Differentiate) ให้องค์กรแตกต่างจากองค์กรอื่น ๆ ในประเภทเดียวกัน เสริมคุณค่า (Add Value) ในแง่จิตวิทยาให้สินค้าหรือบริการขององค์กรนั้น ๆ คุ้มมีคุณค่าหรือมีราคามากขึ้น เป็นทรัพย์สินที่มีค่า (Valuable Asset) ขององค์กรผู้เป็นเจ้าของ ซึ่งเมื่อได้มีการดำเนินการจนประสบความสำเร็จแล้ว ตราสัญลักษณ์นั้นอาจจะนำมาให้เช่าหรือรับช่วงไปดำเนินการ และเป็นการแสดงความเป็นผู้มีสิทธิเป็นเจ้าของตามกฎหมาย (Legal Properties) ซึ่งช่วยให้สามารถดำเนินการเอาผิดทางกฎหมายกับผู้ที่ทำเลียนแบบได้

1.2.2 ความสำคัญต่อองค์กรผู้เป็นเจ้าของตราสัญลักษณ์ คือ เพิ่มความสะดวกรวดเร็วในการเลือกองค์กรที่ต้องการ ให้อิสระภาพในการเลือก (Freedom of Choice) องค์กรที่เหมาะสมกับตนที่สุด และช่วยค้าประกันมาตรฐานด้านต่าง ๆ ขององค์กร

1.3 คุณลักษณะของตราสัญลักษณ์ที่ดี ในการพิจารณาถึงคุณลักษณะของตราสัญลักษณ์ที่ดี ควรที่จะมีการกำหนดเกณฑ์อันครอบคลุม เพื่อให้เป็นมาตรฐาน สุมิตรา ศรีวิบูลย์ (2547 : 74 - 80) ได้อธิบายถึงคุณลักษณะ ของตราสัญลักษณ์ที่ดี ไว้ดังนี้

1.3.1 มีความเรียบง่าย (Simplicity) เป็นหัวใจในการสร้างตราสัญลักษณ์ และนำเสนอ ถึงความเป็นองค์กรนั้นได้อย่างชัดเจน ตราสัญลักษณ์ที่มีรายละเอียด ปลีกย่อยมาก จะจดจำได้ยากกว่าตราสัญลักษณ์ที่มีความเรียบง่ายไม่ซับซ้อน

1.3.2 มีลักษณะเฉพาะตัว (Uniqueness) สร้างตราสัญลักษณ์ให้มีลักษณะเฉพาะตัวนั้น มีความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะเป็นการสร้างความไม่ซ้ำแบบใคร ซึ่งจะทำได้ และรับรู้ผู้บริโภคจดจำในความแตกต่าง เมื่อได้เห็นตราสัญลักษณ์นั้น

1.3.3 เป็นตราสัญลักษณ์ที่ตอกย้ำความมีชื่อเสียงขององค์กร (Reputation) ความมีชื่อเสียงขององค์กร สามารถเพิ่มคุณค่าให้แก่ตราสัญลักษณ์ได้ ซึ่งคุณค่าที่ว่านี้สามารถถ่ายทอดถึงสินค้าหรือบริการอื่น ๆ อีกด้วย

1.3.4 มีความแตกต่าง (Differentiate) สิ่งที่เป็นปัญหาที่สุดในการออกแบบตราสัญลักษณ์ คือการสร้างความแตกต่าง เนื่องจากการออกแบบโดยทั่วไปมักจะได้รับอิทธิพลจากการสร้างแนวความคิด ด้วยการสร้างเงื่อนไข ในการคิดถึงตราสัญลักษณ์ที่เหมาะสมสำหรับภาพลักษณ์ขององค์กรแต่ละประเภท



เพียงประการเดียว โดยมีได้คำนึงถึงการสร้างความแตกต่าง จึงทำให้ตราสัญลักษณ์นั้น เป็นเพียงตราสัญลักษณ์ทั่วไป ดังนั้นการออกแบบควรมุ่งความสนใจไปที่การสร้างความแตกต่างระหว่างลูกค้ากับคู่แข่ง มากกว่าการคิดถึงลักษณะหรือประเภทของธุรกิจนั้น ๆ

1.3.5 เป็นตราสัญลักษณ์ที่บอกรายละเอียด (Descriptive) ตราสัญลักษณ์นั้นสามารถสื่อความหมายได้ชัดเจน ไม่ว่าจะ เป็นบุคลากร ลูกค้หรือพนักงานมักจะนิยมตราสัญลักษณ์หรือชื่อที่สามารถสื่อความหมายได้ไม่ดูเข้าใจยากเกินไป หรือมีสิ่งเชื่อมโยงถึงองค์กรที่ตราสัญลักษณ์นั้น ๆ เป็นตัวแทนได้ ตราสัญลักษณ์บางอันจะใช้วิธีให้ข่าวสารรายละเอียดข้อมูลเกี่ยวกับสินค้า บริการ หรือธุรกิจขององค์กรนั้น แก่ผู้บริโภคด้วยการ ผสมผสานภาพ ที่แสดงถึงธุรกิจนั้น ๆ ลงในตราสัญลักษณ์

2. แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบอัตลักษณ์

มนุษย์ได้สร้างวัฒนธรรมขึ้นมาเพื่อตอบสนองความต้องการด้านต่าง ๆ เพื่อให้การดำเนินชีวิตในสังคมเป็นไปอย่างเหมาะสมและสอดคล้องกับบรรทัดฐานทางสังคมทำให้เกิดการหล่อหลอมให้สมาชิกในสังคมมีทัศนคติความเชื่อ ความสนใจ ความคิดสร้างสรรค์ไปในทางเดียวกัน ก่อให้เกิดความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน คือการนิยามตัวตนหรือบอกว่าตนเป็นใครตรงกับศัพท์ทางวิชาการ ด้านมนุษยวิทยาที่ว่า อัตลักษณ์ (ดำรง สุานดี. 2552 : 73)

คำว่าอัตลักษณ์ไม่มีบันทึกไว้ในพจนานุกรม แต่มีตำราหลายเล่มให้ความหมายคำว่า อัตลักษณ์ไว้ว่าคุณลักษณะเฉพาะตัว ซึ่งเป็นตัวบ่งชี้ของลักษณะเฉพาะของตัวบุคคล สังคม ชุมชน หรือประเทศนั้น ๆ เช่น เชื้อชาติ ภาษา วัฒนธรรมท้องถิ่นและศาสนา ฯลฯ ซึ่งมีคุณลักษณะที่ไม่ทั่วไป หรือสากลกับสังคมอื่น ๆ กล่าวคือลักษณะที่ไม่เหมือนกับของคนอื่น ๆ อัตลักษณ์มาจากภาษา บาลีว่า อตุต ผสมกับคำว่า ลักษณะ โดยที่ อตุต มีความหมายว่า ตัวตน ของตน ส่วนลักษณะ หมายถึงสมบัติเฉพาะตัว หากมองเพียงแค่ว่ารูปศัพท์ อัตลักษณ์จึงเหมาะจะนำมาใช้หมายถึงลักษณะ เฉพาะตัวของสิ่งใดสิ่งหนึ่งมากกว่า ส่วนคำว่า เอกลักษณะ มีคำว่า เอก ซึ่งหมายถึงหนึ่งเดียว จึงน่าจะ หมายความว่า ลักษณะหนึ่งเดียว (ของหลาย สิ่ง) หรือลักษณะที่ของหลาย ๆ สิ่งมีร่วมกัน ซึ่งเป็นความหมายแรกตามพจนานุกรม ยุริฉัตร บุญสนิท กล่าวว่อัตลักษณ์คือลักษณะเฉพาะ ลักษณะพิเศษที่สามารถบ่งบอกตัวตนของสิ่งนั้นหรือบุคคลนั้น (ยุริฉัตร บุญสนิท. 2546 : 65)

การศึกษาความหมายของ “อัตลักษณ์” (Character) มักเป็นการศึกษาในแนว วัฒนธรรมศึกษา (Cultural Studies) มักจะถูกกล่าวควบคู่ไปกับบมโนทัศน์ อำนาจการนิยามความหมายหรือการสร้างภาพแทนความจริง (Representation) เมื่อนำไปสัมพันธ์กัน คำกล่าวเหล่านี้จึงทำให้อัตลักษณ์มีความหมายที่แตกต่างไปจากความหมายที่เข้าใจกันโดยทั่วไป นอกจากนั้นพจนานุกรมภาษาไทย-อังกฤษ หรืออังกฤษ-ไทย แปล Character ว่าเอกลักษณะซึ่งตรงกับความหมายของคำนี้ในพจนานุกรมภาษาอังกฤษ (Hornby, 2001) ว่าสิ่งที่เป็นคุณสมบัติของคนหรือสิ่งหนึ่ง และมีนโยบายต่อไปว่าเป็นคุณสมบัติเฉพาะของสิ่งนั้น ทำให้สิ่งนั้นโดดเด่นขึ้นมาหรือแตกต่างจากสิ่งอื่น และสิ่งที่เรารู้สึกว่าเป็นเราหรือพวกเราแตกต่างจากเขาหรือพวกเขาหรือคนอื่นไม่จำเป็นต้องเป็นหนึ่งเดียว แต่อาจมีหลายอัตลักษณ์ที่ประกอบขึ้นมาเป็นตัวเราและพวกเขา ไม่ใช่เป็นสิ่งที่มียู่ในธรรมชาติแต่เป็นสิ่งที่สร้างขึ้นโดยสังคม

(Social Construct) อัตลักษณ์จึงจำเป็นต้องมีกระบวนการสร้างความเหมือนระหว่างพวกเราหรือคนอื่น (ฉลาดชาย รมิตานนท์. 2554 : 155)

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยฉบับนี้เป็นการศึกษาอัตลักษณ์เชิงวัฒนธรรมเพื่อการออกแบบตราสินค้า กรณีศึกษากลุ่มหัตถกรรมพื้นบ้านบ้านธารปราสาทใต้ โดยการวิเคราะห์หาอัตลักษณ์ของชุมชน และนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบ

1. กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย

1.1 กลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key informant) โดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง ได้แก่ ผู้นำกลุ่มสินค้าหัตถกรรมพื้นบ้านฯ ผู้นำชุมชน นักพัฒนาชุมชนประจำองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น จำนวน 3 คน เนื่องจาก เป็นผู้นำกลุ่ม ผู้นำชุมชน เจ้าหน้าที่รัฐในท้องถิ่น ซึ่งถือได้ว่าเป็นผู้เป็นผู้มีความสำคัญในการผลักดันให้ผลิตและขายสินค้า

1.2 กลุ่มผู้เข้าร่วมปฏิบัติออกแบบตราสินค้าผลิตภัณฑ์หัตถกรรม โดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง ได้แก่ สมาชิกกลุ่มหัตถกรรมพื้นบ้านบ้านธารปราสาทใต้ จำนวน 15 คน เนื่องจาก เป็นผู้ผลิตสินค้าให้มีมาตรฐาน มีคุณภาพ และตรงตามความต้องการของลูกค้า

2. เครื่องมือการวิจัย

เครื่องมือในการวิจัย ได้แก่ การสัมภาษณ์ และแบบประเมินผลความพึงพอใจต่อตราสินค้าผลิตภัณฑ์กลุ่มหัตถกรรมพื้นบ้านบ้านธารปราสาทใต้

2.1 แบบสัมภาษณ์สำหรับการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) เป็นแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (Structured Interview) ใช้สัมภาษณ์กลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ได้แก่ ผู้นำกลุ่มสินค้าหัตถกรรมพื้นบ้านฯ ผู้นำชุมชน นักพัฒนาชุมชนประจำองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น เพื่อให้ได้ข้อมูลเกี่ยวกับอัตลักษณ์เชิงวัฒนธรรมของชุมชนบ้านธารปราสาทใต้ ต.ธารปราสาท อ.โนนสูง จ.นครราชสีมา

2.2 ใช้แบบสอบถามความต้องการตราสินค้าเบื้องต้น โดยผู้ตอบแบบสอบถาม สมาชิกกลุ่มหัตถกรรมพื้นบ้านบ้านธารปราสาทใต้ จำนวน 15 คน เพื่อให้ได้ข้อมูลความต้องการตราสินค้าผลิตภัณฑ์กลุ่มหัตถกรรมพื้นบ้านบ้านธารปราสาทใต้ และนำมาออกแบบตราสินค้าผลิตภัณฑ์กลุ่มหัตถกรรมพื้นบ้านบ้านธารปราสาทใต้

2.3 ใช้แบบประเมินความพึงพอใจต่อรูปแบบตราสินค้าที่แสดงถึงอัตลักษณ์เชิงวัฒนธรรมและอัตลักษณ์สินค้ากลุ่มหัตถกรรมพื้นบ้านบ้านธารปราสาทใต้ ต.ธารปราสาท อ.โนนสูง จ.นครราชสีมา ด้านความงาม ด้านการสื่อความหมาย ด้านความเหมาะสมในการออกแบบ และการใช้งาน จากผู้ทรงคุณวุฒิ ได้แก่ นักวิชาการ ผู้เชี่ยวชาญ และนักออกแบบ จำนวน 3 ท่าน ได้สรุปค่าความพึงพอใจแบบสอบถามทั้ง 9 ข้อ มีค่า IOC = 0.70 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน นำผลมาปรับแบบให้ได้ตราสินค้าที่เหมาะสมกับผลิตภัณฑ์กลุ่มหัตถกรรมพื้นบ้านบ้านธารปราสาทใต้



2.4 แบบประเมินความพึงพอใจต่อตราสินค้าผลิตภัณฑ์กลุ่มหัตถกรรมพื้นบ้านบ้านธารปราสาทใต้ โดยผู้ตอบแบบสอบถาม นักท่องเที่ยวจำนวน 35 คน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่อให้ได้ผลความพึงพอใจต่อตราสินค้าผลิตภัณฑ์กลุ่มหัตถกรรมพื้นบ้านบ้านธารปราสาทใต้

3. การรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการดำเนินการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลกับประชาชนชาวบ้าน ผู้นำชุมชน กลุ่มองค์กรในพื้นที่ ผู้แทนจากปกครองส่วนท้องถิ่น สำนักงานพัฒนาชุมชนอำเภอ ตัวแทนหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน และนำเสนองานวิจัยในเชิงพรรณนาโดยดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 ทำความเข้าใจร่วมกับชุมชน

เพื่อตอบวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อศึกษาอัตลักษณ์เชิงวัฒนธรรมชุมชนบ้านธารปราสาทใต้ ต.ธารปราสาท อ.โนนสูง จ.นครราชสีมา ดังนี้ 1) จัดเวทีประชุมชี้แจงวัตถุประสงค์ของการวิจัยและทำความเข้าใจถึงแนวทางการดำเนินโครงการต่อชุมชนและหน่วยงานหรือองค์กรที่เกี่ยวข้อง 2) ศึกษารวบรวมข้อมูลพื้นฐานชุมชนจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง และการเก็บข้อมูลภาคสนามโดยการสัมภาษณ์ และการประชุมกลุ่มย่อย (Focus Group)

ขั้นที่ 2 เพื่อศึกษาความต้องการตราสินค้าผลิตภัณฑ์หัตถกรรม

เพื่อตอบวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อออกแบบอัตลักษณ์เชิงวัฒนธรรมของตราสินค้า ที่มีความเหมาะสมกับสินค้ากลุ่มหัตถกรรมพื้นบ้านบ้านธารปราสาทใต้ ดำเนินการวิจัยโดยการสัมภาษณ์ และการสนทนากลุ่ม (Focus Group) เพื่อศึกษาความต้องการตราสินค้าผลิตภัณฑ์กลุ่มหัตถกรรมพื้นบ้านบ้านธารปราสาทใต้ จากสมาชิกกลุ่มหัตถกรรมพื้นบ้านบ้านธารปราสาทใต้ ดังนี้ รูปแบบของตราสินค้า โทนสีของตราสินค้า ภาพลักษณ์ของสินค้า

ขั้นที่ 3 การออกแบบตราสินค้าผลิตภัณฑ์หัตถกรรม

เพื่อตอบวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อออกแบบอัตลักษณ์เชิงวัฒนธรรมของตราสินค้าที่มีความเหมาะสมกับสินค้ากลุ่มหัตถกรรมพื้นบ้านบ้านธารปราสาทใต้ การออกแบบตราสินค้ากลุ่มหัตถกรรมพื้นบ้านบ้านธารปราสาทใต้ โดยนำข้อมูลที่ได้จากความต้องการตราสินค้ากลุ่มหัตถกรรมพื้นบ้านบ้านธารปราสาทใต้ มาตั้งชื่อสินค้า สโลแกน และการออกแบบตราสินค้าผลิตภัณฑ์กลุ่มหัตถกรรมพื้นบ้านบ้านธารปราสาทใต้ โดยมีขั้นตอนการดำเนินการ ดังนี้

1. จัดเวทีระดมความคิดเห็น โดยการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ประเด็นเกี่ยวกับการตั้งชื่อสินค้า สโลแกน และการออกแบบตราสินค้า เพื่อสื่อถึงผลิตภัณฑ์จากกลุ่มหัตถกรรมพื้นบ้านบ้านธารปราสาทใต้

2. คณะผู้วิจัยเสกภาพร่างจำนวน 3 แบบ ตามความต้องการของสมาชิกกลุ่มหัตถกรรมพื้นบ้านบ้านธารปราสาทใต้ จัดเวทีระดมความคิดเห็นให้สมาชิกเลือกภาพร่างที่เห็นว่าสะท้อนอัตลักษณ์เชิงวัฒนธรรมที่เหมาะสมกับผลิตภัณฑ์มากที่สุด เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบตราสินค้า

3. คณะผู้วิจัย นำภาพร่างที่สมาชิกคัดเลือกจำนวน 3 แบบ มาวิเคราะห์ข้อมูล ความเหมาะสมของตราสินค้า โดยผู้ทรงคุณวุฒิ ได้แก่ นักวิชาการ ผู้เชี่ยวชาญ และนักออกแบบ ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลความเหมาะสมของตราสินค้า ในประเด็นตามหลักการออกแบบอัตลักษณ์ และประเมินหาจุดเด่นจุดด้อย และดำเนินการพัฒนาเป็นแบบร่างตราสินค้า

4. คณะผู้วิจัยดำเนินการออกแบบตราสินค้า จำนวน 3 แบบ โดยการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปในการออกแบบ

ขั้นที่ 4 การประเมินความพึงพอใจตราสินค้าผลิตภัณฑ์หัตถกรรม

1. คณะผู้วิจัยนำตราสินค้าไปให้สมาชิกกลุ่มกลุ่มหัตถกรรมพื้นบ้านบ้านธารปราสาทใต้ เลือกตราสินค้า โดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจตราสินค้ากลุ่มหัตถกรรมพื้นบ้านบ้านธารปราสาทใต้

2. คณะผู้วิจัยสรุปผลการประเมินความพึงพอใจตราสินค้าผลิตภัณฑ์กลุ่มหัตถกรรมพื้นบ้านบ้านธารปราสาทใต้ จาก 3 แบบ ให้เหลือเพียง 1 แบบ และนำไปใช้กับผลิตภัณฑ์กลุ่มหัตถกรรมพื้นบ้านบ้านธารปราสาทใต้

ขั้นที่ 5 การสรุปผลการวิจัย

1. จัดเวทีสรุปผลการวิจัยเพื่อคืนข้อมูลกลับสู่ชุมชน โดยเชิญสมาชิกกลุ่มหัตถกรรมพื้นบ้านบ้านธารปราสาทใต้ เข้าร่วมรับฟังสรุปผลการวิจัย

2. เผยแพร่ผลการวิจัยโดยการจัดทำเอกสารสรุป แผ่นพับ โปสเตอร์ การออกแบบตราสินค้าผลิตภัณฑ์กลุ่มหัตถกรรมพื้นบ้านบ้านธารปราสาทใต้ และนำเสนอผลการวิจัยในเวทีประชุมวิชาการระดับท้องถิ่น/ระดับชาติ/นานาชาติ

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล คือ การวิเคราะห์เนื้อหาจากการสนทนากลุ่ม (Focus Group) และการวิเคราะห์ความพึงพอใจต่อตราสินค้าผลิตภัณฑ์กลุ่มหัตถกรรมพื้นบ้านบ้านธารปราสาทใต้ การวิเคราะห์โดยใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) สำหรับแบบสอบถามที่มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale)

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาอัตลักษณ์เชิงวัฒนธรรมเพื่อการออกแบบตราสัญลักษณ์

1. การวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารและการสัมภาษณ์ จากการศึกษาค้นคว้าจากการสัมภาษณ์ ผู้นำกลุ่มสินค้าหัตถกรรมพื้นบ้านฯ ผู้นำชุมชน นักพัฒนาชุมชนประจำองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น เพื่อคัดกรองสิ่งที่เป็นอัตลักษณ์เชิงวัฒนธรรม จุดเด่น และน่าสนใจต่าง ๆ ของชุมชนบ้านธารปราสาทใต้ แบ่งออกเป็น 4 ส่วนดังนี้

1.1 สถานที่ท่องเที่ยว ได้แก่ แหล่งโบราณคดี พิพิธภัณฑสถาน พิพิธภัณฑสถานกลางแจ้ง หลุมฝังศพ โบราณ โครงกระดูกคนโบราณ ลำธารปราสาท ศาลเจ้าพ่อมะขาม



1.2 โบราณวัตถุ ได้แก่ ภาชนะดินเผา หม้อปากแตร หม้อแบบพิมายดำ กำไลเปลือกหอย ลูกปัด แหวนสำริด กำไลสำริด เครื่องประดับสำริด

1.3 หัตถกรรม งานฝีมือ ได้แก่ การแปรรูปกกจันทบูร การทอเสื่อ การแปรรูปเส้นใยพืช กระเป่าสาน รองเท้าสาน หมวกสาน แก้วก้านตาล การทอผ้า ผ้าไหมมัดหมี่

1.4 อัตลักษณ์ด้านวิถีชีวิต ภูมิปัญญา ได้แก่ การทำนา การปลูกผักสวนครัว การปลูกกก การเลี้ยงวัว การเลี้ยงไก่ การหาปลาตามลำน้ำธารปราสาท

2. บทวิเคราะห์ที่ข้อมูลจากเอกสารและการสัมภาษณ์ บทวิเคราะห์รายการที่ถูกเลือกให้เป็นสิ่งที่แสดงถึงอัตลักษณ์เชิงวัฒนธรรม จุดเด่นและน่าสนใจต่าง ๆ ของชุมชนบ้านธารปราสาทใต้ จากนั้นนำลักษณะเด่นและความสำคัญมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบผ่านทางรูปร่าง รูปทรงและสีที่เป็นตัวแทนของอัตลักษณ์ด้านต่าง ๆ ดังนี้

2.1 อัตลักษณ์ด้านสถานที่ท่องเที่ยว ได้แก่ หลุมฝังศพโบราณกับโครงกระดูกมนุษย์โบราณ ซึ่งเป็นตัวแทนของหลุมฝังศพโบราณ เป็นสีที่แบ่งตามยุคสมัย ตามชั้นความลึกของดิน เกิดจากแร่ธาตุ ปริมาณน้ำ ลักษณะพืชที่ทับถมในดิน



ภาพที่ 2 : การประยุกต์ใช้ในการออกแบบจากอัตลักษณ์ด้านสถานที่ท่องเที่ยว (ที่มา : สุวพัชร ไสวภาค, 2558)

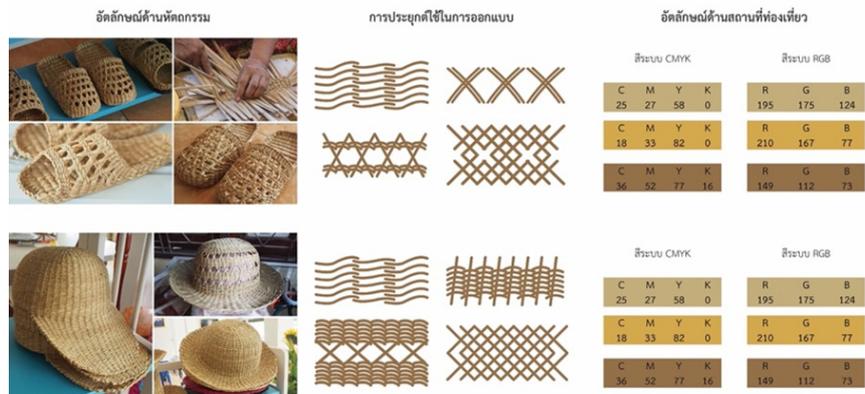
2.2 อัตลักษณ์ด้านโบราณวัตถุ ได้แก่ หม้อปากแตรกับเครื่องประดับ สีที่เป็นตัวแทนของหม้อปากแตร คือ สีแดงชาดมัน หรือสีดำชาดมัน และสีที่เป็นตัวแทนของเครื่องประดับ คือ สีที่แบ่งตามยุคสมัย ตามชั้นความลึกของดิน เกิดจากแร่ธาตุ ปริมาณน้ำ ลักษณะพืชที่ทับถมในดิน





ภาพที่ 3 : การประยุกต์ใช้ในการออกแบบด้านอัตรลักษณ์ด้านโบราณวัตถุ
(ที่มา : สุวพัชร โสวภาค, 2558)

2.3 อัตรลักษณ์ด้านหัตถกรรม ได้แก่ รองเท้าสาน และหมวกสานจากเส้นใยพืช สีที่เป็นตัวแทน คือ สีที่เกิดจากจากต้นกกไหล นำมาผ่า ตากแดดจนแห้งสนิท จนกลายเป็นน้ำตาลอ่อน



ภาพที่ 4 : การประยุกต์ใช้ในการออกแบบจากอัตรลักษณ์ด้านหัตถกรรม
(ที่มา : สุวพัชร โสวภาค, 2558)

2.4 อัตรลักษณ์ด้านวิถีชีวิต ภูมิปัญญา ได้แก่ การหาปลาตามลำน้ำธารปราสาท แต่เนื่องจากยากต่อการจะนำมาประยุกต์ใช้ การปลูกต้นกก สีที่เป็นตัวแทนของ คือสีเขียวของกก



ภาพที่ 5 : การประยุกต์ใช้ในการออกแบบจากอัตลักษณ์ด้านวิถีชีวิต ภูมิปัญญา (ที่มา : สุวพัชร ไสวภาค, 2558)

การออกแบบ

1. การวิเคราะห์ความต้องการเบื้องต้น จากการศึกษาภาคสนามจากการสัมภาษณ์สมาชิกกลุ่มหัตถกรรมพื้นบ้านบ้านธารปราสาทใต้ เพื่อสอบถามความต้องการเบื้องต้นเพื่อหาแนวทางการออกแบบตราสัญลักษณ์กำหนดชื่อตราสินค้า และหาแนวทางการออกแบบอัตลักษณ์เชิงวัฒนธรรมของตราสินค้า ที่มีความเหมาะสมกับสินค้ากลุ่มหัตถกรรมพื้นบ้านบ้านธารปราสาทใต้ แบ่งออกเป็น 3 ส่วนดังนี้

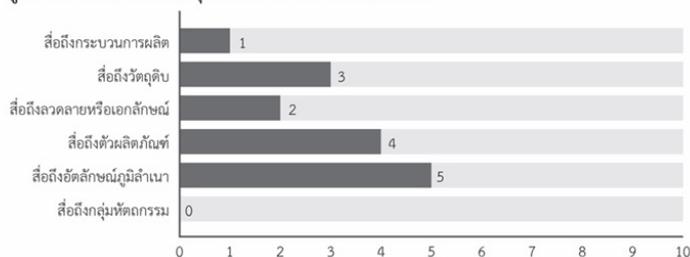
1.1 ขั้นตอนการกำหนดชื่อตราสินค้า และสัมภาษณ์ความต้องการเบื้องต้นในการออกแบบตราสัญลักษณ์ ผู้วิจัยได้ให้ความรู้เรื่องหลักการตั้งชื่อตราสินค้าและยกตัวอย่างตราสินค้าแก่สมาชิกกลุ่มสินค้าหัตถกรรมพื้นบ้าน ๙ จำนวน 15 คน จากนั้นให้สมาชิกในกลุ่มร่วมกันตั้งชื่อตราสินค้า โดยมีแนวความคิดการตั้งชื่อมาจากลักษณะของสินค้า วัสดุที่ใช้ในการทำสินค้า กระบวนการผลิตสินค้า ซึ่งจากการช่วยกันตั้งชื่อได้รายชื่อตราสินค้า 12 ชื่อ จากนั้นให้สมาชิกทุกคนในกลุ่มร่วมกันโหวตชื่อที่เห็นว่าเหมาะสมกับกลุ่มหัตถกรรมพื้นบ้านบ้านธารปราสาทใต้มากที่สุด และได้ข้อสรุปการตั้งชื่อตราสินค้าว่า ถักทอเส้นใย



ภาพที่ 6 : ภาพแสดงการมีส่วนร่วมในการตั้งชื่อตราสินค้า (ที่มา : ศศิรดา พันธุ์วิเศษศักดิ์, 2558)

1.2 ผลการวิเคราะห์จากการทำแบบสอบถามข้อมูลความต้องการเบื้องต้นในการออกแบบตราสินค้า ของสมาชิกกลุ่มสินค้าหัตถกรรมพื้นบ้านฯ จำนวน 15 คน คือ รูปแบบของตราสินค้า ต้องการสื่อถึงภูมิปัญญา โทนสีของตราสินค้าต้องการสีโทนธรรมชาติ ภาพลักษณ์ของตราสินค้า ต้องการรูปแบบเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม

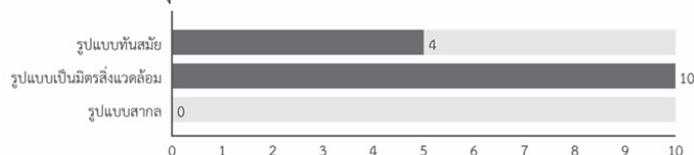
รูปแบบของตราสินค้าของกลุ่มหัตถกรรมพื้นบ้านปราสาทใต้



โทนสีของตราสินค้าของกลุ่มหัตถกรรมพื้นบ้านปราสาทใต้



ภาพลักษณ์ของตราสินค้ากลุ่มหัตถกรรมพื้นบ้านปราสาทใต้



ภาพที่ 7 ภาพแสดงจำนวนครั้งที่แต่ละรายการถูกเลือกจากการทำแบบสอบถาม (ที่มา : สุวพัชร โสวภาค, 2558)

1.3 สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลความต้องการเบื้องต้นในการออกแบบตราสัญลักษณ์ ของสมาชิกกลุ่มหัตถกรรมพื้นบ้านปราสาทใต้ จำนวน 15 คน ดังนี้ ตราสินค้าชื่อ ถักทอเส้นใย เป็นชื่อที่สะท้อนอัตลักษณ์ของทางกลุ่มได้อย่างชัดเจน คำว่า ถักทอ มีที่มาจากกระบวนการผลิตสินค้าของกลุ่ม คือ การถักหมวก ถักกระเป๋า และการทอเสื่อ มาผนวกกับ คำว่า เส้นใย มีที่มาจากเส้นใยพืชชนิดต่าง ๆ อาทิ กก ไผ่ ผักตบชวา ซึ่งเป็นวัตถุดิบในการผลิตสินค้า ความต้องการต่อการออกแบบตราสัญลักษณ์ ดังนี้ รูปแบบของตราสินค้า คือ ต้องการสื่อถึงอัตลักษณ์ภูมิปัญญา โทนสีของตราสินค้า คือ สีโทนธรรมชาติ และภาพลักษณ์ของสินค้า คือ รูปแบบที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม



2. การออกแบบตราสินค้า การออกแบบตราสินค้า กลุ่มหัตถกรรมพื้นบ้านบ้านธารปราสาทใต้ จากขั้นตอนการศึกษาที่ผ่านมา จากนั้นเป็นขั้นตอนของการออกแบบ ซึ่งผู้วิจัยได้ออกแบบตราสินค้า เป็นเสมือนตัวแทนที่จะสามารถถ่ายทอดอัตลักษณ์เชิงวัฒนธรรม วิเคราะห์และออกแบบภายใต้การสื่อสาร จากผลสรุปความต้องการต่อความต้องการเบื้องต้นในการออกแบบตราสัญลักษณ์ จำนวน 3 แบบ ดังนี้

2.1 ทดลองสร้างผลงานออกแบบตราสินค้า

แบบที่ 1 แนวความคิดของผลงาน (Concept) การนำต้นกกซึ่งวัสดุสำคัญของการผลิตสินค้าของกลุ่ม มาดัดเป็นรูปทรงของหม้อปากแตรซึ่งเป็นอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชุมชน ใช้โทนสีเขียวไล่เฉดจาก สีเขียวเข้มไปหาสีเขียวอ่อนสีที่เป็นตัวแทนของต้นกก เชื่อมโยงถึงภาพลักษณ์ของสินค้าที่เป็นมิตรต่อ สิ่งแวดล้อม



ดอกกก + ลายสาน + รูปทรงของหม้อปากแตร



ถักทอเส้นใย
กลุ่มหัตถกรรมพื้นบ้านธารปราสาทใต้



ถักทอเส้นใย
กลุ่มหัตถกรรมพื้นบ้านธารปราสาทใต้



ถักทอเส้นใย
กลุ่มหัตถกรรมพื้นบ้านธารปราสาทใต้

ภาพที่ 8 : ผลงานการออกแบบตราสินค้า ชุดที่ 1 (ที่มา : สุวพัชร ไสวภาค, 2559)

แบบที่ 2 แนวความคิดของผลงาน (Concept) การนำรูปทรงของหม้อปากแตรซึ่งเป็นอัตลักษณ์เชิงวัฒนธรรมของชุมชนมาผสมผสานกับลายเส้นของเครื่องจักรสานซึ่งเป็นอัตลักษณ์ด้านหัตถกรรมงานฝีมือ ใช้โทนสีน้ำตาล สีที่เป็นตัวแทนของเครื่องสานจากเส้นใยพืช เพื่อเชื่อมโยงกับ สินค้าของชุมชน





ภาพที่ 9 : ผลงานการออกแบบตราสินค้า ชุดที่ 2
(ที่มา : สุวพัชร โสวภาค, 2559)

แบบที่ 3 แนวความคิดของผลงาน (Concept) การนำลายเส้นการสานจากเส้นใยพืช มาตัดให้เป็นรูปทรงของหม้อปากแตรซึ่งเป็นอัตลักษณ์เชิงวัฒนธรรมของชุมชน ใช้โทนสีเขียวที่เป็นตัวแทนของต้นกก รองพื้นหลังด้วยลักษณะรูปร่างอิสระของเส้นขอบแบ่งชั้นดิน เชื่อมโยงถึงภาพลักษณ์ของอัตลักษณ์เชิงวัฒนธรรมอีกหนึ่งสิ่งของชุมชน



ภาพที่ 10 : ผลงานการออกแบบตราสินค้า ชุดที่ 3
(ที่มา : สุวพัชร โสวภาค, 2559)

2.2 เก็บข้อมูลภาคสนาม นำเสนอผลงานต่อผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน

2.3 สรุปและเลือกตราสินค้า ที่เหมาะสมและแก้ไขผลงานตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ



ตารางที่ 1 ตารางเปรียบเทียบผลการประเมินผลงานการออกแบบตราสินค้า

ประเด็นด้าน	แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3
1. ด้านความงาม	3.98	3.89	4.00
2. ด้านการสื่อความหมาย	3.67	4.22	3.56
3. ด้านความเหมาะสมในการออกแบบและการใช้งาน	3.78	3.89	4.00
ค่าเฉลี่ย	3.78	4.00	3.85

จากแบบสอบถามผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อประเมินความพึงพอใจการออกแบบตราสินค้า ที่สะท้อนถึงอัตลักษณ์เชิงวัฒนธรรม ที่มีความเหมาะสมกับสินค้ากลุ่มหัตถกรรมพื้นบ้านบ้านธารปราสาทใต้ ผลปรากฏว่า ผลงานการออกแบบชุดที่ 2 มีความเหมาะสมมากที่สุด โดยมีข้อเสนอแนะว่าใน แบบที่ 1 รายละเอียดค่อนข้างเยอะ สีไล่เฉดอาจจะมีปัญหาการใช้งาน ขอบรูปทรงที่ทันสมัย แต่ควรตัดทอนให้ลดลงอีก ในแบบที่ 2 ขอบการนำลักษณะของการถักมาเล่น แต่การนำรูปทรงของไหมมาใช้นั้น อาจทำให้หลุดประเด็นของเครื่องสานไป หรือตัดรูปทรงของไหมและพื้นหลังออก พัฒนาลายเส้นของการสานให้ minimal จะทำให้งานดูเรียบง่ายและทันสมัย แบบที่ 3 ถึงแม้ว่าจะสื่อถึงตัวผลิตภัณฑ์แต่ใช้งานยาก สร้างภาพจำลำบากในการทำการตลาด ดังนั้นอาจจะนำลักษณะการออกแบบของลวดลายชุดที่ 2 ไปปรับใช้กับชุดที่ 3 และการออกแบบตัวอักษรควรสร้างขึ้นใหม่และควรเพิ่มความหนาให้กับตัวอักษรเพื่อความชัดเจนมากยิ่งขึ้น

จากการปรับแบบตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ จึงได้ตราสัญลักษณ์ของกลุ่มหัตถกรรมบ้านธารปราสาทใต้ ที่จัดอยู่ในประเภท Combination Mark คือ การวางตัวอักษรคู่กับรูปภาพ เพื่อง่ายต่อการตีความหมาย แนวคิดที่ใช้ในการออกแบบ ยังคงเป็นการดัดเส้นให้เป็นรูปทรงของหม้อปากแตร ซึ่งเป็นอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชุมชน อีกทั้งเส้นยังแทนเส้นใยพืชซึ่งเป็นวัสดุหลักในการทำงานหัตถกรรม ตรงกลางเน้นให้เป็นลายสานที่ประณีตซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของสินค้าชุมชนบ้านธารปราสาทใต้ ใช้โทนสีน้ำตาลเพื่อสะท้อนภาพลักษณ์สินค้าที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดของ ชัยรัตน์ อิศวางกูร ที่ว่าโลโก้ที่ดีควรมีรูปลักษณะที่น่าจดจำ ให้ความรู้สึกเรียบง่าย แต่ต้องไม่ธรรมดา ควรเรียบง่ายสื่อความหมายได้รวดเร็ว แต่สมบูรณ์พร้อมด้วยสาระและรายละเอียด มีความร่วมสมัย เหมาะกับกาลเวลาไม่ล้ายุคจนทำให้ล้าสมัยได้โดยรวดเร็ว โลโก้ควรสะดวกต่อการใช้งาน ดูเหมาะสมกับปรัชญาและกิจกรรมของผลิตภัณฑ์ หรือกิจการนั้น ๆ (ชัยรัตน์ อิศวางกูร. 2550 : 59)





ภาพที่ 11 : ตราชัญญ์ลักษณะที่ปรับตามคำเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ
(ที่มา : สุวัชร ไสวภาค, 2559)

3. การนำตราสินค้าไปใช้ ผู้วิจัยได้ นำตราสินค้าที่ผ่านการมีส่วนร่วมสมาชิกกลุ่มหัตถกรรมพื้นบ้านบ้านธารปราสาทใต้ เพื่อกำหนดชื่อตราสินค้าและหาแนวทางการออกแบบอัตลักษณ์เชิงวัฒนธรรมของตราสินค้า ที่มีความเหมาะสมกับสินค้ากลุ่มหัตถกรรมพื้นบ้านบ้านธารปราสาทใต้และการตรวจสอบจากผู้ทรงคุณวุฒิ จึงได้นำมาจัดทำเป็นคู่มืออัตลักษณ์ตราสินค้า สามารถอำนวยความสะดวกในการออกแบบสื่อต่าง ๆ ของกลุ่มหัตถกรรมบ้านธารปราสาทใต้ ให้มีความสอดคล้องกลมกลืน และมีแนวทางในการนำไปใช้งาน ดังตัวอย่างต่อไปนี้

3.1 หน้าปกออกแบบหน้าปกโดยเน้นที่ชื่อสินค้า โดยชื่อสินค้าใช้สีขาว วางบนพื้นหลังสีเขียวเข้มง่ายต่อการอ่าน ใช้ภาพประกอบที่เป็นนางแบบถือกระเป๋าสานเพื่อนำเสนอสินค้า

3.2 แสดงข้อมูลประวัติ เป็นการให้ประวัติ และแสดงภาพสมาชิกในกลุ่ม และบอกข้อมูลที่ตั้งพร้อมเบอร์โทรศัพท์ติดต่อ

3.3 ตราสินค้าและการใช้งาน ตราชัญญ์ลักษณะของกลุ่มหัตถกรรมบ้านธารปราสาทใต้ จัดอยู่ในประเภท Combination คือ การผสมผสานระหว่างโลโก้และตัวอักษร เพื่อง่ายต่อการตีความหมายแนวคิดที่ใช้ในการออกแบบ คือ การตัดเส้นให้เป็นรูปทรงของหม้อปากแตร ซึ่งเป็นอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชุมชน อีกทั้งเส้น ยังแทนเส้นใยพืชซึ่งเป็นวัสดุหลักในการทำงานหัตถกรรม ตรงกลางเน้นให้เป็นลายสานที่ประณีตซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของสินค้าชุมชนบ้านธารปราสาทใต้ ใช้โทนสีน้ำตาลเพื่อสะท้อนภาพลักษณ์สินค้าที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม

3.4 พื้นที่เว้นระยะ เมื่อจะนำตราสินค้าไปใช้ในงานออกแบบ ควรเว้นพื้นที่ว่างด้านข้างเพื่อป้องกันไม่ให้องค์ประกอบอื่น ๆ ในงานออกแบบเข้ามาทับ หรือซ้อนทับตราสินค้า ซึ่งจะลดทอนความชัดเจนของตราสินค้า สำหรับพื้นที่เว้นระยะในการใช้งานตราสินค้าในทั้งสาม รูปแบบได้นำตัว “ก” มาจากชื่อสินค้า และนำมาใช้เป็น ตัวกำหนดพื้นที่เว้นระยะในการใช้ตราสินค้า ดังภาพประกอบ

3.5 การใช้สีในตราสินค้า ในระบบต่าง ๆ ระบบการใช้สีของตราสินค้า

3.6 ระบบสีของตราสินค้าในรูปแบบขาวดำ หน้านี้แสดงระบบการใช้สีของตราสินค้าในรูปแบบขาวดำสำหรับงานพิมพ์ขาวดำหรืองานออกแบบสีขาวดำในสื่ออื่น ๆ ผู้ออกแบบสามารถเลือกแบบ



ตราสัญลักษณ์ในระบบสีขาวดำ จากแบบทั้ง 3 แบบนี้ได้ แต่เมื่อนำไปใช้จะต้องมีพื้นที่เว้นระยะเหมือนกับตราสินค้าในระบบอื่น ๆ ด้วยเช่นกัน

3.7 การใช้ตราสินค้าบนพื้นสีที่มีค่าความเข้มต่างกัน การใช้ตราสินค้าบนพื้นหลังที่มีความเข้มของโทนสีต่างกันเทียบเป็นเปอร์เซ็นต์ ถ้าพื้นหลังมีความเข้มมากกว่า 50% ขึ้นไป ให้ใช้ตราสินค้าแบบสีสี่ และแบบลายเส้นขาวดำ

3.8 การใช้ตัวหนังสือ ได้ทำการกำหนดแบบตัวหนังสือทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ เพื่อในงานออกแบบของสินค้ากลุ่มหัตถกรรมพื้นบ้านบ้านธารปราสาทใต้ แบบตัวหนังสือภาษาไทย ชื่อ Arabica

3.9 บ้ายราคาตราสินค้า ใช้สำหรับบอกราคาสินค้า

3.10 บ้ายผ้าพิมพ์ลาย ใช้สำหรับติดตราสินค้าลงบนผลิตภัณฑ์

3.11 นามบัตร เป็นเสมือน Salesman บอกสินค้า บริการ เบอร์ติดต่อสอบถามในเรื่องต่าง ๆ หรือแจก ในงานแสดงสินค้าให้กับผู้ที่สนใจผลิตภัณฑ์

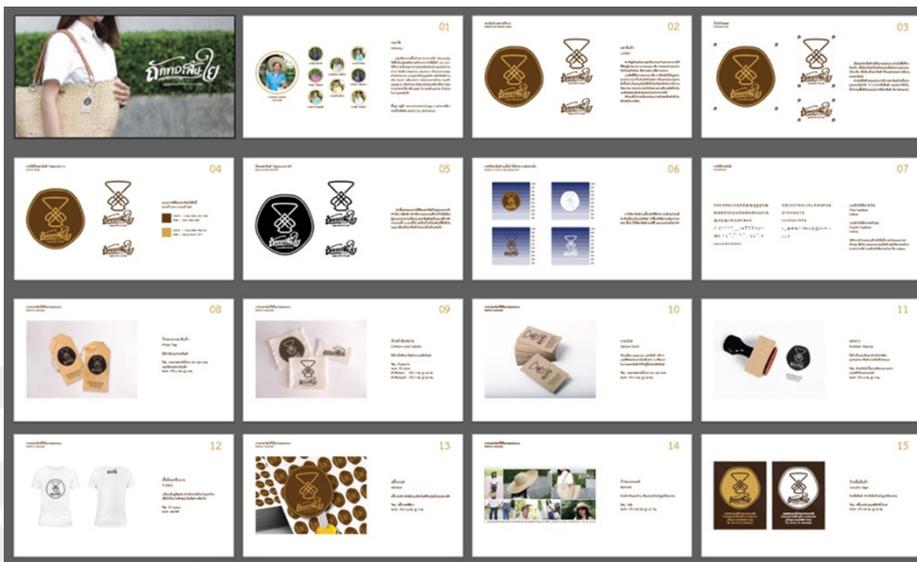
3.12 ตราขาย ใช้สำหรับประทับตราสำหรับส่งพัสดุ ถุงกระดาษ หรือทำนามบัตรด้วยตนเอง

3.13 เสื้อยืดดกรีนลายเรียบเสมือนเป็นยูนิฟอร์ม สำหรับสวมใส่เวลาไปออกร้าน เพื่อให้เป็นภาพลักษณ์ไปในทิศทางเดียวกัน

3.14 สติกเกอร์ สติกเกอร์สำหรับติดบนผลิตภัณฑ์ที่ห่อหุ้มด้วยถุงพลาสติก

3.15 บ้ายแบนเนอร์ บ้ายสำหรับออกร้าน หรือแขวนไว้หน้าศูนย์หัตถกรรม

3.16 บ้ายชื่อสินค้า บ้ายชื่อสินค้า สำหรับติดไว้หน้าศูนย์หัตถกรรม



ภาพที่ 12 : คู่มืออัตลักษณ์ (Visual Identity Guideline)

ที่มา : สุวพัชร ไสวภาค, 2559



ภาพที่ 13 : ส่งมอบตราสินค้าและคู่มืออัตลักษณ์เชิงวัฒนธรรม
(ที่มา : สุวพัชร ไสวภาค, 2559)

4. การวิเคราะห์ผลการประเมินความพึงพอใจ

ตารางที่ 2 ข้อมูลทั่วไป

ประเด็นด้าน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1. เพศ		
1.1 เพศชาย	13	37.14
1.2 เพศชาย	22	62.86
รวม	35	100
2. อายุ		
2.1 อายุ 21-30 ปี	5	14.29
2.2 อายุ 31-40 ปี	18	51.43
2.3 อายุ 41 ปีขึ้นไป	12	34.29
รวม	35	100
3. สถานะนักท่องเที่ยว		
3.1 นักท่องเที่ยวในพื้นที่จังหวัดนครราชสีมา	23	65.71
3.2 นักท่องเที่ยวนอกพื้นที่จังหวัดนครราชสีมา	12	34.29
รวม	35	100

ผลการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อรูปแบบตราสินค้าที่แสดงถึงอัตลักษณ์เชิงวัฒนธรรมและอัตลักษณ์สินค้ากลุ่มหัตถกรรมพื้นบ้านบ้านธารปราสาทใต้ ต.ธารปราสาท อ.โนนสูง จ.นครราชสีมา จากการสอบถามนักท่องเที่ยวจำนวน 35 คน โดยยึดเกณฑ์การตัดสินคุณภาพ



ตารางที่ 3 ผลการประเมินความพึงพอใจ

ประเด็นด้าน	S.D.	ค่าเฉลี่ย	ระดับคุณภาพ
1. ความสวยงาม ง่ายง่าย	0.51	4.53	ดีมาก
2. สะท้อนถึงอัตลักษณ์ของบ้านธารปราสาทใต้	0.47	4.30	ดี
3. สะท้อนถึงผลิตภัณฑ์ของกลุ่มแม่บ้านธารปราสาทใต้	0.50	4.43	ดี
4. ส่งเสริมภาพลักษณ์ที่ดีต่อสินค้า	0.50	4.57	ดีมาก
ค่าเฉลี่ย	0.50	4.46	ดี

จากแบบสอบถามผู้นักท่องเที่ยวนจำนวน 30 คน ที่มาเลือกซื้อสินค้าในชุมชน เพื่อประเมินความพึงพอใจที่มีต่อรูปแบบตราสินค้าที่แสดงถึงอัตลักษณ์เชิงวัฒนธรรมและอัตลักษณ์สินค้า กลุ่มหัตถกรรมพื้นบ้านบ้านธารปราสาทใต้ ต.ธารปราสาท อ.โนนสูง จ.นครราชสีมา ระดับคุณภาพการออกแบบตราสินค้า ในแต่ละรายการ ได้ผลคือ ความสวยงาม ง่ายง่าย อยู่ในเกณฑ์ ดีมาก (4.53) สะท้อนถึงอัตลักษณ์ของบ้านธารปราสาทใต้ อยู่ในเกณฑ์ ดี (4.30) สะท้อนถึงผลิตภัณฑ์ของกลุ่มแม่บ้านธารปราสาทใต้ อยู่ในเกณฑ์ ดี (4.43) และส่งเสริมภาพลักษณ์ที่ดีต่อสินค้าอยู่ในเกณฑ์ ดีมาก (4.57) ระดับคุณภาพโดยรวมอยู่ในเกณฑ์ดี (4.46)

สรุปและอภิปรายผล

ผลจากการศึกษาอัตลักษณ์เชิงวัฒนธรรมเพื่อการออกแบบตราสัญลักษณ์ สามารถสื่อสารได้จากสิ่งที่เป็นอัตลักษณ์ของชุมชนในครั้งนี้ ได้ศึกษากลุ่มสินค้าหัตถกรรมพื้นบ้าน ฯ ที่ให้ความร่วมมือเข้าร่วมโครงการวิจัยจำนวน 15 คน ผลจากความร่วมมือในการมีส่วนร่วมการกำหนดชื่อตราสินค้า และร่วมกันโหวตชื่อที่เห็นว่าเหมาะสมที่สุด โดยใช้ชื่อสินค้าว่า ถักทอเส้นใย ซึ่งมีแนวความคิดมากจากวัสดุที่ใช้ในการทำสินค้า กระบวนการผลิตสินค้า จากนั้นร่วมกันพิจารณารูปแบบของตราสินค้า โดยมีความต้องการให้สื่อถึงอัตลักษณ์ภูมิปัญญา โทนสีของตราสินค้ามีความต้องการให้เป็นสีโทนธรรมชาติ และภาพลักษณ์ของสินค้ามีความต้องการให้มีรูปแบบเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม

ซึ่งผลงานการออกแบบตราสินค้า ทำให้ได้ชุดผลงานจริงและผลงานต้นแบบที่มีความสมบูรณ์ และสอดคล้องกับอัตลักษณ์เชิงวัฒนธรรม ได้วิเคราะห์และออกแบบภายใต้การสื่อสารจากผลสรุปความต้องการต่อความต้องการ จึงได้ตราสัญลักษณ์ของกลุ่มหัตถกรรมบ้านธารปราสาทใต้ ที่จัดอยู่ในประเภท Combination คือ การผสมผสานระหว่างโลโก้และตัวอักษร เพื่อถ่ายทอดความหมายแนวคิดที่ใช้ในการออกแบบ ยังคงเป็นการตัดสินใจให้เป็นรูปทรงของไผ่ปากแต้ ซึ่งเป็นอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชุมชน อีกทั้งเส้นใยแทนเส้นใยพืชซึ่งเป็นวัสดุหลักในการทำงานหัตถกรรม ตรงกลางเน้นให้เป็นลายสานที่ประณีตซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของสินค้าชุมชนบ้านธารปราสาทใต้ ใช้โทนสีน้ำตาล

เพื่อสะท้อนภาพลักษณ์สินค้าที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ สมิตรา ศรีวิบูลย์ (สมิตรา ศรีวิบูลย์, 2547 : 74 - 80) ที่กล่าวว่า คุณลักษณะของตราสัญลักษณ์ที่ดีจะต้องมีมีลักษณะเฉพาะตัว (Uniqueness) กล่าวคือการสร้างตราสัญลักษณ์ให้มีลักษณะเฉพาะตัวนั้นมีความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะเป็นการสร้างความไม่ซ้ำแบบใคร ซึ่งจะช่วยให้ และรับรู้ผู้บริโภคจดจำในความแตกต่าง เมื่อได้เห็นตราสัญลักษณ์นั้น และสามารถบอกรายละเอียด (Descriptive) ได้ ไม่ดูเข้าใจยาก เกินไป หรือมีสิ่งเชื่อมโยงถึงองค์การที่ตราสัญลักษณ์นั้น ๆ เป็นตัวแทนได้ ตราสัญลักษณ์บางอัน จะใช้วิธีให้ข่าวสารรายละเอียดข้อมูลเกี่ยวกับสินค้า บริการ หรือธุรกิจขององค์การนั้น แก่ผู้บริโภคด้วยการ ผสมผสานภาพ ที่แสดงถึงธุรกิจนั้น ๆ ลงในตราสัญลักษณ์ การนำตราสินค้าไปใช้ ผู้วิจัยได้จัดทำเป็นคู่มืออัตลักษณ์ตราสินค้า สามารถอำนวยความสะดวกในการออกแบบสื่อต่าง ๆ ของ กลุ่มหัตถกรรมบ้านธารปราสาทได้ ให้มีความสอดคล้องกลมกลืน และมีแนวทางในการนำไปใช้งาน

สรุปผลการประเมินความพึงพอใจ นักท่องเที่ยวที่มาเที่ยวในชุมชน จำนวน 35 คน ได้ทำการตอบแบบความพึงพอใจที่มีต่อรูปแบบตราสินค้าที่แสดงถึงอัตลักษณ์เชิงวัฒนธรรมและอัตลักษณ์สินค้า กลุ่มหัตถกรรมพื้นบ้าน ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับดี (ค่าเฉลี่ย 4.46) และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ส่งเสริมภาพลักษณ์ที่ดีต่อสินค้า อยู่ในระดับดีมาก (ค่าเฉลี่ย 4.57) รองลงมาคือ ความสวยงาม จดจำง่าย อยู่ในระดับดีมาก (ค่าเฉลี่ย 4.53) รองลงมาคือ สะท้อนถึงผลิตภัณฑ์ของกลุ่มแม่บ้านธารปราสาทได้ อยู่ในระดับดี (ค่าเฉลี่ย 4.30) และสะท้อนถึงอัตลักษณ์ชนิของบ้านธารปราสาทได้ อยู่ในระดับดี (ค่าเฉลี่ย 4.43)

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย จากการลงพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูลต่าง ๆ และการจากการสอบถามสัมภาษณ์ และพูดคุยกับนักวิชาการ ผู้เชี่ยวชาญ และนักออกแบบพบว่า ได้รับการตอบรับและการสนับสนุนเป็นอย่างดี เพราะเห็นว่าการทำงานวิจัยในลักษณะนี้จะเป็นประโยชน์ ต่อการค้นหาถึงอัตลักษณ์ชนิของบ้านธารปราสาทได้ และส่งเสริมภาพลักษณ์ที่ดีต่อสินค้าผ่านตราสินค้า ยังสามารถเพิ่มมูลค่าให้แก่ผลิตภัณฑ์ และสร้างรายได้ให้แก่ชุมชนได้
2. ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยครั้งต่อไป นอกจากการสร้างอัตลักษณ์เชิงวัฒนธรรมเพื่อการออกแบบตราสัญลักษณ์ ที่มีความเหมาะสมกับสินค้าหัตถกรรมพื้นบ้านธารปราสาทได้แล้ว ควรศึกษาการวิจัยช่องทางส่งเสริมการตลาดให้กับผลิตภัณฑ์หัตถกรรมพื้นบ้านธารปราสาทได้ด้วย
3. ส่งมอบตราสินค้าและคู่มืออัตลักษณ์เชิงวัฒนธรรมให้กับกลุ่มหัตถกรรมบ้านธารปราสาทได้นำไปใช้ประโยชน์ในการนำไปจำหน่ายสินค้าในการออกร้าน ขายสินค้าออนไลน์ และยังใช้อยู่ในปัจจุบัน

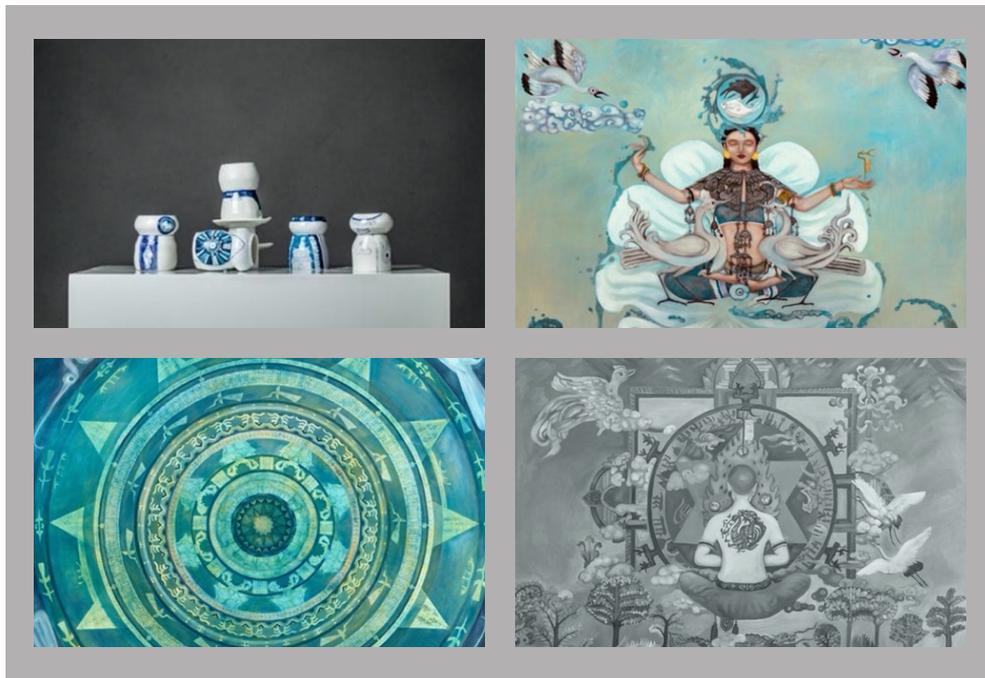


เอกสารอ้างอิง

- ฉลาดชาย รมิตานนท์. (2545). แนวคิดในการศึกษาลักษณะความเป็นไทย. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- ชัยรัตน์ อัครวางกูร. (2550). ออกแบบให้โดนใจ. กรุงเทพฯ : Within Book.
- ยุรฉัตร บุญสนิท. (2546). ลักษณะความสัมพันธ์ของวรรณกรรมกับสังคมในพัฒนาการวรรณคดี. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมิกราช.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2530). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2525. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ : ราชบัณฑิตยสถาน.
- สุมิตรา ศรีวิบูลย์. (2547). การออกแบบอัตลักษณ์. กรุงเทพฯ : คอร์ฟังก์ชั่น.
- อารยะ ศรีกัลยาณบุตร. (2541). การออกแบบตราสัญลักษณ์. กรุงเทพฯ : ภาควิชาานฤมิตศิลป์
- Berryman, Gregg. (1984). Note on Graphic Design and Visual Communication. Los Altos, Calif. : William Kaufmann, Inc.
- Hornby, A. S. (2001). Oxford Advanced Learner's Dictionary (6th ed.). Oxford : Oxford University Press.







มังกรลายกนก : วิจัยสร้างสรรค์ศิลปะข้ามวัฒนธรรมต้าหลี่-สุโขทัย

MONG-KORN-LAI-KANOK : CREATIVE RESEARCH OF CROSSING CULTURE ART DALI-SUKHOTHAI

Liping Li¹ภรดี พันธุ์ภากร²เสกสรรค์ ตันยาภิรมย์³

บทคัดย่อ

ภูมิหลังของงานวิจัยนี้คือความสัมพันธ์ระหว่างจีน-ไทยและต้นกำเนิดทางประวัติศาสตร์ของต้าหลี่และสุโขทัย โดยศึกษาเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ ภูมิศาสตร์ ศิลปะและวัฒนธรรมของต้าหลี่-สุโขทัย และวิเคราะห์ความสัมพันธ์ทางศิลปะและวัฒนธรรมของทั้งสองพื้นที่ผ่านการวิจัยทางเอกสาร การวิจัยภาคสนาม และการรวบรวมข้อมูล พร้อมทั้งทำการศึกษาเชิงเปรียบเทียบเกี่ยวกับศิลปะการตกแต่งสถาปัตยกรรม ศิลปะเครื่องเคลือบดินเผา จิตรกรรม สัมฤทธิ์ศิลป์ ศิลปะเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายของต้าหลี่และสุโขทัย จากนั้นสกัดองค์ประกอบทางศิลปะเพื่อวิเคราะห์และสร้างสรรค์ผลงานข้ามวัฒนธรรมชุด “มังกรลายกนก” ซึ่งมังกร (จีน) เทียบได้กับนาคหรือนาคา (ไทย) และลายกนก (ไทย) เทียบได้กับลายประจำ (จีน) ทำให้ผลงานยังคงรักษาความลึกซึ้งของวัฒนธรรมตะวันออกไว้ได้เป็นอย่างดี โดยใช้ลวดลายที่หลากหลายและองค์ประกอบเชิงสัญลักษณ์มาปรับให้เป็นภาษาทางศิลปะแบบข้ามวัฒนธรรม

คำสำคัญ: มังกรลายกนก/ต้าหลี่/สุโขทัย/ข้ามวัฒนธรรม

Abstract

The study examined the history and geography, culture and art of Dali and Sukhothai based on the background of Sino-Thai relations and the historical origin of the two places. Through documentary research, fieldwork, and data collection, the relationship between the cultures and arts of the Dali and Sukhothai was sorted out, and the ethnic arts, bronze arts, painting arts, architectural arts, and ceramic arts of the two places were compared and studied. The artistic elements were extracted for the cross-cultural analysis and creation of the “MONG-KORN-LAI-KANOK”. This is a Thai pattern of Chinese dragons, which combines the Chinese “MONG-KORN” and the Thai “LAI-KANOK”, making the artwork retain the mystery of Oriental culture in its artistic style. The Dali-Sukotai cross-cultural art creation transformed the rich patterns and symbolic elements into a cross-cultural art language.

Keyword: Mong-Korn-Lai-Kanok/Dali/Sukhothai/Crossing culture

¹ นิสิตปริญญาเอก หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

² ศาสตราจารย์, ที่ปรึกษาหลัก, สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

³ รองศาสตราจารย์, ดร., ที่ปรึกษาร่วม, สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา



ความเป็นมาและความสำคัญของการวิจัย

การแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมอย่างสันติระหว่างจีนและไทยมีความโดดเด่นเป็นพิเศษในประวัติศาสตร์การแลกเปลี่ยนระหว่างจีนและเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ประการแรกคือ ไม่เคยมีสงครามขนาดใหญ่ระหว่างทั้งสองประเทศ และประการที่สอง ความสัมพันธ์นี้มีประวัติศาสตร์ที่ยาวนาน ตามบันทึกของประเทศจีน ตั้งแต่สมัยราชวงศ์หยวนของประเทศจีน อาณาจักรสุโขทัย ล้านนา และอยุธยาของประเทศไทยได้รักษาความสัมพันธ์แบบรัฐบรรณาการกับประเทศจีนอย่างแน่นแฟ้นมาโดยตลอด โดยความสัมพันธ์นี้ได้ดำเนินมาเป็นเวลากว่าหลายร้อยปี จนกระทั่งเข้าสู่ยุคราชวงศ์ชิงของจีนและรัชสมัยของรัชกาลที่ 4 แห่งราชวงศ์จักรีของประเทศไทยถึงจะสิ้นสุดลง

1. ภาพกว้างจากหลักฐานทางประวัติศาสตร์และโบราณคดี

เนื่องจากพื้นที่ทางภูมิศาสตร์ของภาคตะวันออกเฉียงใต้ของประเทศจีนมีอาณาเขตติดต่อกับภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมระหว่างสองพื้นที่ขึ้นมาแต่สมัยโบราณ (Tong Enzhong, 1983) โดยพื้นที่ของยูนนานและภูมิภาคของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้มีต้นกำเนิดทางวัฒนธรรมร่วมกัน ซึ่งกลุ่มชาติพันธุ์หลายกลุ่มที่อาศัยอยู่ในพื้นที่นี้มักใช้ภาษาและเครื่องมือใช้ร่วมกันและคงไว้ซึ่งขนบธรรมเนียมที่เหมือนและคล้ายคลึงกัน (Wang DaDao, 1991)

2. อาณาจักรน่านเจ้าและสุโขทัย

อาณาจักรน่านเจ้า (ค.ศ. 738-937) เป็นอาณาจักรที่ก่อตั้งและมีระบอบการปกครองโดยชนกลุ่มน้อยแถบชายแดนทางภาคตะวันออกเฉียงใต้ในสมัยราชวงศ์ถังของประเทศจีนในช่วงศตวรรษที่ 8 (Fang Tie, 2003) ตามประวัติศาสตร์ การดำรงอยู่ของอาณาจักรน่านเจ้าได้กระตุ้นการอพยพและการขยายตัวของชาวไต ตลอดหลายศตวรรษที่ผ่านมา ชาวไตจำนวนมากจากมณฑลยูนนานได้อพยพมายังภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ จนถึงศตวรรษที่ 13 พวกเขาได้อพยพไปไกลถึงประเทศอินเดีย ซึ่งหลังจากที่ได้ลงหลักปักฐานแล้วนั้น ชาวไตที่อพยพไปอยู่ที่พม่าจะถูกเรียกว่า “ไทใหญ่” ส่วนที่อาศัยอยู่ทางตอนบนของแม่น้ำโขงจะถูกเรียกว่า “ลาว” โดยชาวไตส่วนใหญ่จะตั้งถิ่นฐานอยู่ทางทิศเหนือและทิศตะวันตกของอาณาจักรเขมรในขณะนั้น เพราะฉะนั้นชาวไตจึงก่อตั้งอาณาจักรใหม่ขึ้นในเมืองสุโขทัยของอาณาจักรเขมรในเวลานั้น (Hays Jeffrey, 2020) ซึ่งต่อมาอาณาจักรสุโขทัย (ค.ศ. 1238-1438) เป็นอาณาจักรแรกที่ก่อตั้งขึ้นโดยคนไทยและเป็นราชวงศ์แรกในประวัติศาสตร์ของประเทศไทยในศตวรรษที่ 13

3. การสร้างสรรค์ศิลปะข้ามวัฒนธรรมต้าหลี่และสุโขทัย

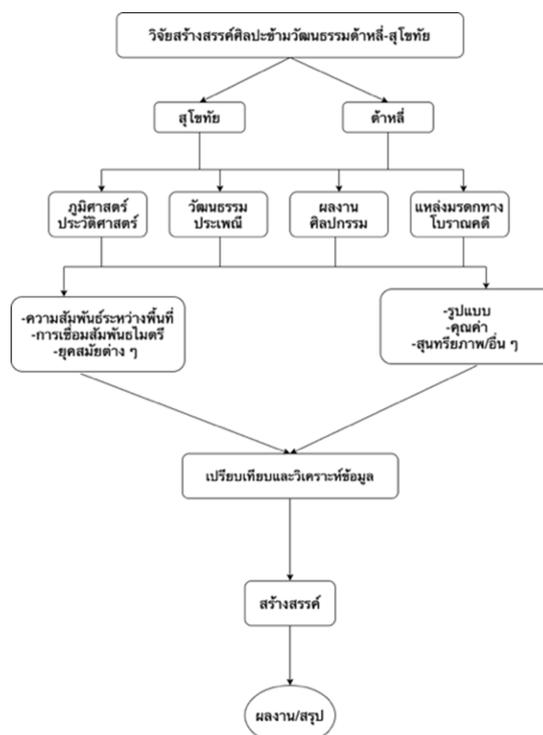
ต้าหลี่และสุโขทัยเป็นจุดตัดของการเผชิญหน้า การแลกเปลี่ยน และความขัดแย้งทางวัฒนธรรม อีกทั้งยังเป็นพื้นที่ที่เจิดทอลงของศิลปะรูปแบบใหม่ และเป็นพื้นที่ที่มีการแลกเปลี่ยนแบบวัฒนธรรมอีกด้วย กล่าวคือ การสร้างสรรค์ศิลปะข้ามวัฒนธรรมต้าหลี่-สุโขทัยเป็นการผสมผสานองค์ประกอบศิลปะข้ามวัฒนธรรมของจีน (ต้าหลี่) และไทย (สุโขทัย) ในลักษณะของการบูรณาการและนวัตกรรมแล้วสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะที่สอดคล้องกับความหมายแฝงของวัฒนธรรมจีนและไทยผ่านการผสมผสาน

องค์ประกอบการตกแต่งของศิลปะจีนและไทยที่มีตำหนี่-สุโขทัยเป็นตัวแทน ซึ่งการสร้างสรรคผลงานนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อแลกเปลี่ยนสื่อสารแบบข้ามวัฒนธรรม เน้นความเปิดกว้างทางวัฒนธรรม และความสอดคล้องทางรูปแบบศิลปะของทั้งสองวัฒนธรรม เพื่อสร้างสรรคผลงานทัศนศิลป์ที่สามารถถ่ายทอดและสื่อสารออกไปสู่ผู้ชมได้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาร่องรอยความสัมพันธ์ระหว่างตำหนี่และสุโขทัยในอดีตจากข้อมูลทางเอกสาร
2. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ร่องรอยหลักฐานความสัมพันธ์ทางศิลปะและวัฒนธรรมของตำหนี่และสุโขทัยจากงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผาและลวดลายที่ปรากฏในหลักฐานต่าง ๆ
3. เพื่อสร้างสรรคผลงานศิลปะข้ามวัฒนธรรมไทย-จีน โดยผลงานสร้างสรรคมีไม่น้อยกว่า 5 กลุ่ม 3 รูปแบบ ได้แก่ ภาพจิตรกรรม งานเซรามิก และงานศิลปะจัดวาง

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย



ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา

งานวิจัยนี้ศึกษาภูมิหลังทางประวัติศาสตร์ ภูมิศาสตร์ ศิลปะและวัฒนธรรมของประเทศไทย กับจีนผ่านหลักฐานทางประวัติศาสตร์และโบราณคดีตั้งแต่ในอดีตจนถึงปัจจุบัน และศึกษาศิลปะข้ามวัฒนธรรมของด้าหลี่และสุโขทัยจากผลงานศิลปะประเภทต่าง ๆ เช่น ผลงานสถาปัตยกรรม ประติมากรรม เครื่องปั้นดินเผา จิตรกรรม สัมฤทธิ์ศิลป์และศิลปะเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายเพื่อค้นหาองค์ประกอบทางวัฒนธรรมที่มีความคล้ายคลึงกันและนำไปใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานใหม่

2. ขอบเขตด้านพื้นที่

เมืองด้าหลี่ ประเทศจีน และจังหวัดสุโขทัย ประเทศไทย

3. ขอบเขตด้านการสร้างสรรค์

นำเสนอศิลปะข้ามวัฒนธรรมของด้าหลี่และสุโขทัยในรูปแบบของผลงานเซรามิก จิตรกรรม และศิลปะการจัดวาง ซึ่งเนื้อหาที่มีความเป็นตัวแทนของด้าหลี่และสุโขทัยที่สุด คือ เซรามิก และภาพจิตรกรรม ดังนั้นผู้วิจัยจึงเลือกใช้รูปแบบของศิลปะทั้ง 2 ประเภทนี้มาใช้ในการแสดงออก และสำหรับศิลปะจัดวางเป็นรูปแบบศิลปะที่สามารถผสมผสานเข้ากับศิลปะรูปแบบอื่น ๆ โดยมีการนำวัสดุที่หลากหลายมาใช้ในการแสดงถึงประวัติศาสตร์ เนื้อหา ผลงานศิลปะ สภาพปัจจุบัน และอนาคตของการข้ามวัฒนธรรมระหว่างด้าหลี่และสุโขทัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยทางเอกสาร

ศึกษาค้นคว้าและรวบรวมเอกสารข้อมูลเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของด้าหลี่และสุโขทัย ประวัติศาสตร์และภูมิศาสตร์ ศิลปะและวัฒนธรรมด้าหลี่และสุโขทัย จากหนังสือ วารสาร งานวิจัย และอินเทอร์เน็ต

การวิจัยภาคสนาม

ลงพื้นที่ไปยังแหล่งโบราณคดีสำคัญทางประวัติศาสตร์และพิพิธภัณฑท์ทั้งในด้าหลี่และสุโขทัยเพื่อดำเนินการสำรวจภาคสนาม ถ่ายภาพและรวบรวมผลงานศิลปะในประวัติศาสตร์ของด้าหลี่และสุโขทัย

การวิเคราะห์และสกัดองค์ประกอบทางศิลปะ

ทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาทางเอกสารและการลงภาคสนาม สกัดเอาองค์ประกอบทางศิลปะและวัฒนธรรมออกมา เพื่อนำไปใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ เนื้อหาในการวิจัยและกระบวนการสร้างสรรค์

1. ภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ ศิลปะและวัฒนธรรมแหล่งตำหลัก

ตำหลักเป็นศูนย์กลางของการคมนาคมทางภาคตะวันออกเฉียงใต้ของจีน และเป็นจุดเชื่อมโยงระหว่างจีนแผ่นดินใหญ่กับเอเชียตะวันออกเฉียงใต้มาตั้งแต่สมัยโบราณ โดย “ตำหลัก” มาจากชื่อเรียกอาณาจักรในสมัยของกษัตริย์แห่งอาณาจักรน่านเจ้า มีความหมายว่า “อาณาจักรที่ใช้ขนบธรรมเนียมในการปกครองประเทศ” (Wang Haiting, 2016) ในสมัยราชวงศ์ฉินและฮั่นถูกรวมเข้าเป็นหนึ่งเดียวกับดินแดนของประเทศจีน ต่อมาในสมัยราชวงศ์ถังได้มีการก่อตั้งอาณาจักรน่านเจ้าขึ้น หลังจากนั้นในสมัยราชวงศ์หยวน ตำหลักถูกรวมเข้าเป็นส่วนหนึ่งของจีนอีกครั้งมาจนถึงทุกวันนี้ ทั้งนี้ ศิลปะและวัฒนธรรมของตำหลัก ได้แก่ 1. สถาปัตยกรรม เช่น พระราชวังและวัด ปัจจุบันมี “เจดีย์สามองค์” และ “แหล่งโบราณคดีเมืองไท่เหอ” 2. ประติมากรรม เช่น รูปปั้นในถ้ำหินเจี้ยนชว่น เสาหินแกะสลักเรื่องราวของพระพุทธเจ้าในวัดตี้จ่างสมัยอาณาจักรตำหลัก และพระพุทธรูปที่ขุดพบในเจดีย์สามองค์ 3. จิตรกรรม เช่น สมุดบันทึกภาพอาณาจักรน่านเจ้าสมัยจางซิง และสมุดบันทึกภาพพระพุทธรูปของจางเซิ่งเวิน 4. ตัวอักษร มีการใช้อักษรชาวปู้ตี้ประติมากรรมขึ้นสมัยน่านเจ้า อักษรสันสกฤตและอักษรจีน แต่ในยุคหลังหลงเหลือแค่อักษรจีน 5. ศิลปะงานฝีมือ ส่วนใหญ่เป็นเครื่องปั้นดินเผา โดยผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผาของตำหลัก ได้แก่ เครื่องปั้นดินเผาสีดำ เครื่องปั้นดินเผาเคลือบ และเครื่องปั้นดินเผาเคลือบสี 6. งานโลหะ เช่น การทำอาวุธ งานปิดทอง งานช่างทองและเงิน เป็นต้น

2. ภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ ศิลปะและวัฒนธรรมแหล่งสุโขทัย

สุโขทัยตั้งอยู่ทางภาคเหนือของประเทศไทยและปัจจุบันเป็นหนึ่งใน 77 จังหวัดของประเทศไทย โดยเป็นราชธานีเก่าของประเทศไทยในสมัยกรุงสุโขทัยระหว่างศตวรรษที่ 13 ถึง 15 ซึ่งถือเป็นจุดเริ่มต้นของประวัติศาสตร์ไทย โดยคำว่า “สุโขทัย” ในภาษาบาลี หมายถึง “รุ่งอรุณแห่งความสุข” (Saimong-Mangrai Sao, 1969) ทั้งนี้ ศิลปะและวัฒนธรรมของสุโขทัย ได้แก่ 1. สถาปัตยกรรม เช่น วัด เจดีย์วิหาร ฯลฯ โดยเจดีย์และวัดมีอิทธิพลมากที่สุด นอกจากนี้ยังมีอุทยานประวัติศาสตร์สองแห่งคือ “สุโขทัยและศรีสัชชนาลัย” 2. ประติมากรรม ส่วนใหญ่มีสองประเภท คือ ประติมากรรมของศาสนาพราหมณ์และพุทธศาสนา โดยนิยมสร้างพระพุทธรูปในอิริยาบถต่าง ๆ ทั้งนั่ง นอน ยืน และเดิน ซึ่งพระพุทธรูปที่มีชื่อเสียงมากที่สุดก็คือ “พระพุทธรูปปางลีลา” (Silpa Bhirasri, 1973) 3. จิตรกรรม เป็นจิตรกรรมที่มีเฉพาะลายเส้น โดยมีภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดศรีชุมเป็นตัวแทน 4. ตัวอักษร มีการประดิษฐ์อักษรไทยขึ้น 5. ศิลปะงานฝีมือ ส่วนใหญ่เป็นเครื่องปั้นดินเผา โดยมีเครื่องสังคโลกเป็นตัวแทน 6. งานโลหะ ได้แก่ การทำหน้าไม้

3. ความสัมพันธ์แบบข้ามวัฒนธรรมระหว่างตำหลักกับสุโขทัย

แม้ว่าตำหลักและสุโขทัยจะอยู่ห่างกันหลายพันไมล์ มีการเมืองการปกครอง สภาพแวดล้อมทางสังคมรวมถึงประเพณีและวัฒนธรรมที่แตกต่างกันอย่างมากระหว่างกัน แต่ในประวัติศาสตร์กลับมีความสัมพันธ์กันอย่างแน่นแฟ้น สำหรับการศึกษาค้นคว้าความสัมพันธ์ระหว่างตำหลักและสุโขทัยสามารถแบ่งออกเป็น 3 ช่วงหลัก ๆ คือ 1. ระหว่างศตวรรษที่ 19 ถึง 20 นักวิจัยเชื่อว่าตำหลักและสุโขทัยเป็นช่วงรอยต่อและมีต้นกำเนิดทางประวัติศาสตร์เดียวกัน 2. ในปี 1950 ถึง 1980 นักวิจัยเชื่อว่าตำหลักและสุโขทัยไม่มี



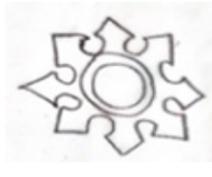
อะไรเกี่ยวข้องกันโดยสิ้นเชิง และ 3. ในศตวรรษที่ 21 นักวิจัยมีทัศนคติที่เปิดกว้างและเชื่อว่ากลุ่มชาติพันธุ์จ้วง ไต ลาวและไทใหญ่มีต้นกำเนิดทางวัฒนธรรมเดียวกัน

จากการศึกษาการข้ามวัฒนธรรมระหว่างต้าหลี่และสุโขทัยพบว่า สถาปัตยกรรมของทั้งสองพื้นที่มีความคล้ายคลึงกันมากในเรื่องโครงสร้างและระบบระบายน้ำ และในด้านการตกแต่งสถาปัตยกรรมทั้งต้าหลี่และสุโขทัยล้วนนิยมใช้รูปสัตว์โดยเฉพาะรูปหน้าสัตว์มาใช้ในการตกแต่ง และสำหรับความคล้ายคลึงกันของเทคนิคทางเซรามิกของทั้งสองพื้นที่นั้นสะท้อนให้เห็นในเตาอิฐ การเผาด้วยไฟ การขึ้นรูป การพิมพ์ลาย การใช้กั้นชั้นตอนการเผา สีเคลือบ และโดยเฉพาะลวดลายต่าง ๆ สำหรับจิตรกรรมของต้าหลี่และสุโขทัยนั้นล้วนมีความเกี่ยวข้องกับพระพุทธศาสนาและมีความสามารถในการใช้ลายเส้นในการวาดภาพได้ดี ส่วนกลองสัมฤทธิ์ (กลองมโหระทึก) ของต้าหลี่และสุโขทัยมีความคล้ายคลึงกันถึง 80% ตั้งแต่ด้านรูปทรงไปจนถึงลวดลายการตกแต่ง นอกจากนี้ ในยุคหนึ่งของประวัติศาสตร์เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายของผู้คนในต้าหลี่และสุโขทัยก็มีความคล้ายคลึงกันมาก โดยศิลปะแต่ละประเภทมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. ศิลปะการตกแต่งสถาปัตยกรรม

สถาปัตยกรรมของต้าหลี่เดิมเป็นอาคารแบบ “บ้านเสาสูง” ภายหลังเป็นอาคารแบบ “หลายชั้น” ส่วนสถาปัตยกรรมที่อยู่อาศัยของสุโขทัยเป็นแบบ “บ้านเสาสูง” ผสมกับแบบโครงสร้างไม้แบบ “ชั้นเดียว” สถาปัตยกรรมในต้าหลี่และสุโขทัยมีการประดับประดาหลังคาที่ซับซ้อน มีลวดลายตกแต่งและได้รับการออกแบบอย่างสวยงามและอุดมไปด้วยเนื้อหา ตัวอย่างเช่น ลวดลายของกระเบื้องชายคาจะมีลายดอกบัวเป็นหลัก โดยของพื้นที่ต้าหลี่ก็สืบทอดบัวจะมีขนาดเล็กและเรียงเป็นแถวเดี่ยว แต่ของสุโขทัยก็สืบทอดบัวจะมีขนาดใหญ่และเรียงเป็นแถวหลายแถว สถาปัตยกรรมสมัยสุโขทัยจะมีการประดับบนหลังคาและผนังด้านนอก แต่สำหรับต้าหลี่ส่วนใหญ่จะมีการประดับตกแต่งที่ได้ชายคาเป็นหลัก ซึ่งทั้งสองพื้นที่ต่างก็นิยมใช้กระเบื้องชายคาลวดลายหน้าสัตว์ในเทพนิทาน

ลวดลาย	พื้นที่		ตำแหน่ง
	สุโขทัย	ต้าหลี่	
กลีบดอกบัว			คานหลังคาทั้งสองข้าง
ดอกไม้ทรงกลม			กระเบื้องชายคา

ลวดลาย	พื้นที่		ตำแหน่ง
	สุโขทัย	ต้าหลี่	
ธรรมจักร			กระเบื้องชายคา
หน้าสัตว์ในเทพนิทาน			กระเบื้องชายคา
สัตว์ในเทพนิทาน			ประตูทั้งสองข้าง

ตารางที่ 1 เปรียบเทียบลวดลายการตกแต่งสถาปัตยกรรมต้าหลี่-สุโขทัยบางส่วน
ที่มา : ผู้วิจัย

2. ศิลปะเครื่องเคลือบดินเผา

เตาเผาในพื้นที่ต้าหลี่คือเตาหลงเหยา ส่วนเตาเผาเครื่องสังคโลกของสุโขทัยคือเตาตะกรับ โดยเตาทั้งสองแหล่งต่างก็ได้ใช้กึ่งบน้ำ้ำอ้อยในการเผา โดยเครื่องสังคโลกนิยมใช้การตกแต่งด้วยลวดลายปลา ขณะที่ในพื้นที่ต้าหลี่ส่วนใหญ่พบการตกแต่งด้วยลวดลายปลาได้น้อย และจะตกแต่งด้วยลวดลายที่เรียบง่าย และนอกจากนี้สุโขทัยยังนิยมใช้ลายเส้นมาสร้างเป็นลวดลาย โดยส่วนใหญ่เป็นลายดอกเบญจมาศ และใช้การฉลุลายได้ดี ส่วนในพื้นที่ต้าหลี่ส่วนใหญ่จะนิยมใช้ลายดอกบัว และใช้ลายหนูได้ดี



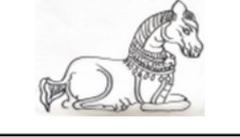
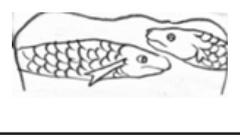
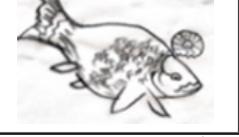
ลวดลาย	พื้นที่		เปรียบเทียบ
	สุโขทัย	ด้าหลี่	
ปลาเดี่ยว			ปลาเดี่ยว
ปลาคู่			ปลาคู่
ดอกบัว			ดอกบัว
เมฆม้วน			เมฆม้วน
เรขาคณิต			เรขาคณิต
สัตว์			สัตว์

ตารางที่ 2 เปรียบเทียบลวดลายตกแต่งเครื่องเคลือบดินเผาด้าหลี่-สุโขทัยบางส่วน
ที่มา : ผู้วิจัย

3. จิตรกรรม

ในสมัยอาณาจักรน่านเจ้าและด้าหลี่ จิตรกรรมถือเป็นหนึ่งในรูปแบบศิลปะที่สำคัญ แต่จิตรกรรมในสมัยสุโขทัยนั้นกลับพบได้ไม่มาก และเป็นจิตรกรรมที่มีแค่การใช้ลายเส้นเท่านั้น ทั้งนี้ ในภาพจิตรกรรมฝาผนังของวัดศรีชุม สมุดบันทึกภาพอาณาจักรน่านเจ้าสมัยจางซิง และสมุดบันทึกภาพพระพุทธรูปสมัยอาณาจักร

ด้าหลี่นั้นอุดมไปด้วยลวดลายการตกแต่ง เช่น ลายเมฆ ลายดอกไม้และลายหงส์ เป็นต้น ซึ่งรูปแบบทางศิลปะก็แฝงไปด้วยความเป็นตะวันออกที่ลึกซึ้ง พร้อมทั้งลวดลายที่เต็มไปด้วยจินตนาการซึ่งก็มีนัยทางวัฒนธรรมที่หลากหลาย

ลวดลาย	พื้นที่		แหล่งที่มา
	สุโขทัย	ต้าหลี่	
เมฆม้วน			จิตรกรรมฝาผนังวัดศรีชุม/ สมุดบันทึกภาพพระพุทธรูป อาณาจักรต้าหลี่
ไฟและเมฆ			จิตรกรรมฝาผนังวัดศรีชุม/ สมุดบันทึกภาพพระพุทธรูป อาณาจักรต้าหลี่
ดอกไม้			จิตรกรรมฝาผนังวัดศรีชุม/ สมุดบันทึกภาพพระพุทธรูป อาณาจักรต้าหลี่
ต้นไม้			จิตรกรรมฝาผนังวัดศรีชุม/ สมุดบันทึกภาพพระพุทธรูป อาณาจักรต้าหลี่
ม้า			จิตรกรรมฝาผนังวัดศรีชุม/ สมุดบันทึกภาพอาณาจักร น่านเจ้าสมัยจางซิง
ช้าง			จิตรกรรมฝาผนังวัดศรีชุม/ สมุดบันทึกภาพอาณาจักร น่านเจ้าสมัยจางซิง
หงส์			จิตรกรรมฝาผนังวัดศรีชุม/ สมุดบันทึกภาพอาณาจักร น่านเจ้าสมัยจางซิง
ปลา			จิตรกรรมฝาผนังวัดศรีชุม/ สมุดบันทึกภาพอาณาจักร น่านเจ้าสมัยจางซิง

ตารางที่ 3 เปรียบเทียบลวดลายบนภาพจิตรกรรมของต้าหลี่-สุโขทัยบางส่วน

ที่มา : ผู้วิจัย

4. สัมฤทธิศิลป์

สุโขทัยไทยและด้าหลี่ต่างก็ใช้กรรมวิธี “การเข้าซี่ผึ้ง” ในการผลิตเครื่องสัมฤทธิ โดยที่กลองสัมฤทธิ(กลองมโหระทึก) ที่ขุดพบในด้าหลี่และสุโขทัยส่วนใหญ่เป็นกลองลายดวงอาทิตย์ ลวดลายการตกแต่งของกลองสัมฤทธิจากเมืองด้าหลี่และสุโขทัยนั้นมีความสอดคล้องกันในเรื่องของเนื้อหา แต่การนำเสนอทางศิลปกรรมมีความแตกต่างกัน โดยการตกแต่งกลองสัมฤทธิในพื้นที่สุโขทัยมีความซับซ้อนกว่า ส่วนกลองสัมฤทธิของพื้นที่ด้าหลี่ส่วนใหญ่จะเป็นลายเรขาคณิต ซึ่งโดยภาพรวมแล้วกลองสัมฤทธิของทั้งสองพื้นที่มีความแตกต่างกันไม่มาก

ลวดลาย	พื้นที่		ตำแหน่ง
	สุโขทัย	ด้าหลี่	
ลายดวงอาทิตย์ 12 แฉก			กลางหน้ากลอง
เรขาคณิต			ขอบหน้ากลอง
ดอกไม้			ขอบหน้ากลอง
นก			หน้ากลอง
ลายครึ่งคนครึ่งนก			หน้ากลอง
ตกแต่งด้วยรูปกบ			หน้ากลอง
ลายบุคคล			ตัวกลอง

ตารางที่ 4 เปรียบเทียบลวดลายตกแต่งกลองสัมฤทธิของด้าหลี่-สุโขทัยบางส่วน

ที่มา : ผู้วิจัย

5. ศิลปะเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย

ตำหนักและสุโขทัยเป็นพื้นที่ที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ โดยที่วัฒนธรรมทางชาติพันธุ์ต่าง ๆ ก็ได้มีอิทธิพลและผสมผสานซึ่งกันและกัน ใน “สมุดบันทึกภาพอาณาจักรน่านเจ้าสมัยจางซิง” แสดงให้เห็นว่าเครื่องแต่งกายของกษัตริย์และประชาชนของอาณาจักรน่านเจ้ามีการแต่งกายเช่นเดียวกับผู้คนในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยมีลักษณะการเปลือยท่อนบนและมีเครื่องประดับเป็นสร้อยคอและกำไลข้อมือ มีการใช้ผ้าพันรอบส่วนล่างจากนั้นรัดด้วยเข็มขัด ซึ่งรูปปั้นพระโพธิสัตว์ที่ขุดพบในพื้นที่สุโขทัยที่ประดิษฐานอยู่ที่พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติรามคำแหงนั้นมีการตกแต่งด้วยเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายประเภทนี้เช่นกัน นอกจากนี้ ผ้าทอและผ้าเขียนเทียนในตำหนักและสุโขทัยก็ยังคงมีความคล้ายคลึงกันอีกด้วย



ตารางที่ 5 เปรียบเทียบเครื่องแต่งกายของสมัยน่านเจ้า-สุโขทัย
ที่มา: พิพิธภัณฑสถานพระราชวังแห่งชาติกู้กงไทเป ประเทศจีน / พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติรามคำแหง

จากการศึกษาและเปรียบเทียบ พบว่า ผลงานศิลปะของตำหนักและสุโขทัยมีส่วนที่คล้ายคลึงกันเป็นจำนวนมาก ซึ่งบางส่วนมีเนื้อหาที่คล้ายคลึงกัน บางส่วนก็มีลวดลายที่คล้ายคลึงกัน บางส่วนมีแนวคิดที่คล้ายคลึงกัน และบางส่วนก็มีเทคนิควิธีการที่คล้ายคลึงกัน ซึ่งองค์ประกอบที่คล้ายคลึงกันเหล่านี้มักบ่งบอกถึงการมีอยู่ของการแลกเปลี่ยนแบบข้ามวัฒนธรรม โดยอาจจะเป็นการข้ามวัฒนธรรมแบบทางตรง เช่น เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย หรือแบบทางอ้อม เช่น เครื่องเคลือบดินเผาและจิตรกรรม นอกจากนี้ องค์ประกอบที่คล้ายคลึงกันปรากฏในงานเครื่องเคลือบดินเผาและจิตรกรรมมากที่สุด เพราะฉะนั้น ผู้วิจัยจึงเลือกใช้อุปกรณ์ประกอบที่คล้ายคลึงกัน ในงานเครื่องเคลือบดินเผาและศิลปจิตรกรรมมาสร้างสรรค์ศิลปะข้ามวัฒนธรรมตำหนักและสุโขทัย เพื่อแสดงแนวคิดของการข้ามวัฒนธรรมได้ดียิ่งขึ้น

ผลการวิจัย

ในยุคประวัติศาสตร์ที่แตกต่างกันด้าหลี่และสุโขทัยต่างก็มีการผสมผสาน ส่งอิทธิพลและมีปฏิสัมพันธ์ทางวัฒนธรรมต่าง ๆ เกิดขึ้นมากมาย ดังนั้นการสร้างสรรค์ศิลปะข้ามวัฒนธรรมด้าหลี่และสุโขทัยจึงมุ่งเน้นไปที่ภาษาทางทัศนศิลป์ที่มีต่อการแลกเปลี่ยนข้ามวัฒนธรรม โดยใช้งานศิลปะอย่างเซรามิก จิตรกรรมและศิลปะจัดวางมาแสดงถึงองค์ประกอบข้ามวัฒนธรรม เพื่อให้ได้รับการสื่อสารทางอารมณ์และการเกิดความรู้สึกร่วม ซึ่งเป็นการสร้างสะพานเชื่อมระหว่างจีนและไทย และยังเป็นการสานต่อและส่งเสริมการแลกเปลี่ยนข้ามวัฒนธรรมระหว่างจีนและไทย (ด้าหลี่-สุโขทัย) โดยสร้างสรรค์ออกมาเป็นผลงานชุด “มังกรลายกนก” จำนวนทั้งหมด 5 ชุดผลงาน ประดุจดั่ง “มังกร (จีน)” ที่เทียบได้กับนาครหรืออนาคา (ไทย) และลายกนก (ไทย) ที่เทียบได้กับ ลายประแจ (จีน) โดยรายละเอียดผลงานมีดังต่อไปนี้

1. ผลงาน “มังกรลายกนก-วิถีแห่งสัตว์ในเทพนิทาน”

การออกแบบผลงานใช้วิธีการประกอบรวมเข้ากันใหม่และการสร้างใหม่เพื่อรวมองค์ประกอบสัตว์ในเทพนิทานแห่งด้าหลี่และสุโขทัยเข้ากับงานเซรามิกแบบจัดวาง ทั้งนี้ สัตว์ในเทพนิทานเป็นภาพลักษณ์ในเชิงบวกหรือเป็นผู้พิทักษ์ ถือเป็นสิ่งแรกๆที่ผู้คนได้พบเมื่อพวกเขาจะทำการสื่อสารกับเหล่าทวยเทพหรือสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ผลงาน “มังกรลายกนก-วิถีแห่งสัตว์ในเทพนิทาน” จึงหมายถึงการต้อนรับและการเปิดกว้าง และเป็นสัญลักษณ์แห่งความปรารถนาในการแลกเปลี่ยนสื่อสารและความเข้าใจที่ดี



ภาพที่ 2 ผลงาน “มังกรลายกนก-วิถีแห่งสัตว์ในเทพนิทาน”

ที่มา : ผู้วิจัย

2. ผลงาน “มังกรลายกนก-วิถีแห่งปลา”

การตกแต่งด้วยลวดลายปลาเป็นเอกลักษณ์ของเครื่องสังคโลก ในวัฒนธรรมจีนปลาเป็นสัญลักษณ์ของการแสวงหาชีวิตที่ดีสละของผู้คน ขณะที่ในวัฒนธรรมไทยปลาเป็นสัญลักษณ์ของความอุดมสมบูรณ์ ซึ่งในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ได้รับแรงบันดาลใจมาจากปลา โดยนำปลา น้ำ และหญิงสาว สามองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับชีวิตในวัฒนธรรมจีนและไทยมาผสมผสานเข้าด้วยกัน แล้วใช้น้ำและปลาที่แหวกว่ายอยู่ในท้องน้ำอย่างมีชีวิตชีวามาเป็นสัญลักษณ์ของชีวิตที่ดำเนินต่อไป และเป็นการสืบทอดสืบสานของวัฒนธรรม ส่วนนกที่บินอยู่บนท้องฟ้าก็คือศัตรูตามธรรมชาติของปลาซึ่งมีนัยสื่อความหมายถึง ความสมดุลของชีวิต



ภาพที่ 3 ผลงาน “มังกรลายกนก-วิถีแห่งปลา”

ที่มา : ผู้วิจัย

3. ผลงาน “มังกรลายกนก-วิถีแห่งกลองมโหระทึก”

ผลงานนี้ใช้ภาษาทางศิลปะของกลองมโหระทึกในการพรรณนาถึงวิถีชีวิตของผู้คน โดยสิ่งที่อยู่ล้อมรอบดวงอาทิตย์คือ สวรรค์ โลกและมนุษย์ พัฒนาจนกลายเป็นวัฒนธรรม “มังกร” และวัฒนธรรม “ลายกนก” ขึ้น ซึ่งวัฒนธรรมเหล่านี้เริ่มเผยแพร่ หมุนเวียน และเดินทางไปทั่วโลก จนทำให้เกิดเป็นโลกกลม ๆ ที่กำลังเคลื่อนไหวอยู่



ภาพที่ 4 ผลงาน “มังกรลายกนก-วิถีแห่งคลองมโหระทึก”
ที่มา : ผู้วิจัย

4. ผลงาน “มังกรลายกนก-วิถีแห่งหุบเขาและสายน้ำ”

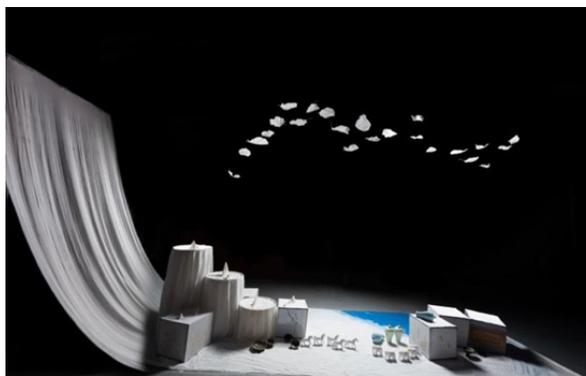
“ภูน้ำต่างแดน ลมเดือนร่วมฟ้า” ถึงแม้ด้าหลี่และสุโขทัยจะอยู่ห่างกันทางภูมิศาสตร์เป็นระยะทางหลายพันไมล์ ไม่เคยมีภูเขาและแม่น้ำร่วมกัน แต่มีดวงจันทร์ที่เป็นดวงเดียวกันและท้องฟ้าที่เป็นผืนเดียวกัน และตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันความสัมพันธ์ทางประวัติศาสตร์ก็ได้เชื่อมโยงทั้งสองพื้นที่เข้าไว้ด้วยกัน



ภาพที่ 5 ผลงาน “มังกรลายกนก-วิถีแห่งหุบเขาและสายน้ำ”
ที่มา : ผู้วิจัย

5. ผลงาน “มังกรลายกนก-เส้นทางสายไหมสายใยสองแผ่นดิน”

การออกแบบผลงานแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ส่วนที่หนึ่งคือ “เส้นทางสายไหม” โดยแบ่งออกเป็น 3 ส่วนตามพื้นที่และเวลา คือ อดีตอันไกลโพ้น เส้นทางสายไหมทางบก และเส้นทางสายไหมทะเล ส่วนที่สองคือ “สายใยสองแผ่นดิน” เนื้อหาในส่วนนี้เป็นภาพวาดที่เกี่ยวข้องกับต้าหลี่และสุโขทัย มีช้างไทย ม้าจีน แม่น้ำของสุโขทัย เทือกเขาของต้าหลี่ และการถวายนครราชบรรณาการต่อจีนของพ่อขุนรามคำแหง เป็นต้น การข้ามวัฒนธรรมเป็นความเชื่อมโยงทางอารมณ์และความรู้สึกระหว่างต้าหลี่กับสุโขทัย ซึ่งเป็นความรู้สึกของผู้คนที่เกิดขึ้นระหว่างที่ได้มีการแลกเปลี่ยนซึ่งกันและกัน



ภาพที่ 6 ผลงาน “มังกรลายกนก-เส้นทางสายไหมสายใยสองแผ่นดิน”

ที่มา : ผู้วิจัย

การอภิปรายผลการวิจัย

แนวคิดของงานวิจัย “มังกรลายกนก : วิจัยสร้างสรรค์ศิลปะข้ามวัฒนธรรมต้าหลี่-สุโขทัย” มีพื้นฐานมาจากการแลกเปลี่ยนอย่างสันติในประวัติศาสตร์ของจีนและไทย และมีเนื้อหาเกี่ยวกับการแลกเปลี่ยนแบบข้ามวัฒนธรรมระหว่างต้าหลี่กับสุโขทัยเป็นหลัก กล่าวคือ เป็นทั้งการถอดบทเรียน “การข้ามวัฒนธรรม” แบบดั้งเดิมและยังเป็นการศึกษาการพัฒนาแบบ “ข้ามวัฒนธรรม” ในปัจจุบันอีกด้วย โดยในช่วงท้ายของการวิจัยและการสร้างสรรค์ศิลปะข้ามวัฒนธรรมต้าหลี่-สุโขทัย ผู้วิจัยได้มุ่งเน้นไปที่ปัญหาการวิจัยในช่วงแรกแล้วนำมารวมกับผลงานที่สร้างสรรค์เพื่อวิเคราะห์และสรุปผลดังต่อไปนี้

1. การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างต้าหลี่กับสุโขทัย (บริบทการพัฒนา) จากข้อมูลเอกสารวิชาการ

ต้าหลี่และสุโขทัยมีการแลกเปลี่ยนแบบข้ามวัฒนธรรมซึ่งกันและกันอันเนื่องมาจากปัจจัยทางภูมิศาสตร์ การเปลี่ยนแปลงทางประวัติศาสตร์และการคมนาคม โดยความสัมพันธ์ระหว่างต้าหลี่กับสุโขทัยสามารถสรุปได้ดังนี้ 1. ความสัมพันธ์ระหว่างต้าหลี่กับสุโขทัยภายใต้อิทธิพลของวงวัฒนธรรม



ของภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ 2. ความสัมพันธ์ระหว่างด้าหลี่กับสุโขทัยภายใต้อิทธิพลของภูมิรัฐศาสตร์ และ 3. ความสัมพันธ์ระหว่างด้าหลี่กับสุโขทัยภายใต้อิทธิพลของกลุ่มชาติพันธุ์ข้ามพรมแดน

2. การศึกษาและวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะวัฒนธรรมและองค์ประกอบทางวัฒนธรรมของด้าหลี่และสุโขทัยจากโบราณวัตถุที่หลงเหลือ

ศิลปะวัฒนธรรมของด้าหลี่และสุโขทัยมีการแลกเปลี่ยนแบบข้ามวัฒนธรรมทั้งในศิลปะการตกแต่งสถาปัตยกรรม ศิลปะเครื่องเคลือบดินเผา จิตรกรรม สัมฤทธิ์ศิลป์ ศิลปะเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย และโดยเฉพาะอย่างยิ่งศิลปะเครื่องเคลือบดินเผา

3. การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะข้ามวัฒนธรรมจีน-ไทยในหัวข้อ “มังกรลายกนก” จำนวน 5 ชุดผลงาน

ผลงานชุด “มังกรลายกนก” ได้สร้างสรรค์ออกมาทั้งหมด 5 ชุดผลงาน ได้แก่ “วิถีแห่งสัตว์เทพ” “วิถีแห่งปลา” “วิถีแห่งกลองมโหระทึก” “วิถีแห่งหุบเขาและสายน้ำ” และ “เส้นทางสายไหมสายใยสองแผ่นดิน” ผลงานเหล่านี้ได้แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์และองค์ประกอบทางวัฒนธรรมของการแลกเปลี่ยนแบบข้ามวัฒนธรรมระหว่างศิลปะและวัฒนธรรมของด้าหลี่และสุโขทัย ตลอดจนแสดงให้เห็นถึงจินตนาการของผู้วิจัยที่ได้รับแรงบันดาลใจจากการแลกเปลี่ยนแบบข้ามวัฒนธรรมระหว่างด้าหลี่และสุโขทัย

ข้อเสนอแนะ

การสร้างสรรค์ศิลปะข้ามวัฒนธรรมด้าหลี่-สุโขทัยชุด “มังกรลายกนก” ได้ประสบความสำเร็จในการจัดนิทรรศการที่เมืองด้าหลี่ โดยระหว่างการจัดนิทรรศการ ผู้เชี่ยวชาญและผู้ชมได้ตั้งคำถามถึงวิธีการสกัดองค์ประกอบของจีนและองค์ประกอบไทยในผลงาน ซึ่งจะเห็นได้ว่าการสร้างสรรค์ครั้งนี้ประสบผลสำเร็จในการผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมจีนและไทยเข้าด้วยกัน โดยที่ความเชื่อมโยงอย่างลงตัวนี้ทำให้ผู้ชมได้สัมผัสถึงวัฒนธรรมจีนและวัฒนธรรมไทย แต่ไม่สามารถแยกแยะความแตกต่างได้ ซึ่งนี่ก็คือความหมายของการข้ามวัฒนธรรม กล่าวคือ บรรลุวัตถุประสงค์ของการสื่อสารและการแลกเปลี่ยน การถกเถียงเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างด้าหลี่กับสุโขทัยที่มีมาเกือบร้อยปีไม่มีความหมายใด ๆ ในการสร้างสรรค์งานศิลปะ แต่การพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างจีน-ไทยอย่างสันติจึงจะเป็นประเด็นสำคัญ และนี่ก็คือแนวทางในการพัฒนาและจุดประสงค์ของการสร้างสรรค์งานศิลปะข้ามวัฒนธรรมในอนาคต ซึ่งก็คือ การใช้งานศิลปะเพื่อขจัดอุปสรรคทางวัฒนธรรม

เอกสารอ้างอิง

- FangTie. (2003). The relationship between Nanzhao, Tubo and Tang Dynasty. Chinese Tibetology, 41.
- Hays Jeffrey. (n.d.). SUKHOTHAI AND EARLY THAI KINGS. Retrieved 6 May 2020, https://factsanddetails.com/southeast-asia/Thailand/sub5_8a/entry-3185.html
- SaimongMangrai Sao. (1969). The Shan States and the British Annexation. New York: Southeast Asia Program.
- SilpaBhirasri. (1973). An Appreciation of Sukhothai Art. Bangkok: The Fine Arts Department .
- Tong Enzhong. (1983). New archaeological discoveries in Southeast Asia in the past two decades and foreign scholars' research on the origin of ancient civilizations in southern China. Journal of Southwest University for Nationalities, 11.
- Wang DaDao. (1991). The pottery of Yunnan bronze culture and its relationship with the pottery of Dongshan, Vietnam and Ban Thanh culture of Thailand. Southern Ethnoarchaeology, 17.
- Wang Haiting. (2016). A review of the "Southern Silk Road" research in Yunnan academic circles in the past ten years. Journal of Yunnan Socialist University, 6.



ก๋วยเตี๋ยวเรือรังสิต : พื้นที่ความทรงจำ อัตลักษณ์และบริบทที่เปลี่ยนแปลง จังหวัดปทุมธานี

Rangsit Boat Noodles : Memory Area changing identity and context Pathum Thani Province.

รัฐ ชมภูพาน ¹

ณัฐพงษ์ ปัญญาธิคุณ ²

บทคัดย่อ

ก๋วยเตี๋ยวเรือรังสิต : พื้นที่ความทรงจำ อัตลักษณ์และบริบทที่เปลี่ยนแปลง จังหวัดปทุมธานี มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาประวัติศาสตร์ผลิตภัณฑ์ก๋วยเตี๋ยวเรือรังสิตที่สะท้อนอัตลักษณ์ท้องถิ่นของจังหวัดปทุมธานี มีระเบียบวิธีวิจัยโดยการวิจัยเชิงคุณภาพ กลุ่มเป้าหมาย คือ ผู้ประกอบการก๋วยเตี๋ยวเรือรังสิตชุมชนพื้นที่ริมคลองรังสิต และภาคีเครือข่าย คัดเลือกจากกลุ่มผู้ประกอบการก๋วยเตี๋ยวเรือรังสิตที่มีอายุในการประกอบกิจการประมาณ 30 ปีขึ้นไป ผู้รู้ ประชาชนชาวบ้าน บุคคลสำคัญ และภาคีเครือข่าย ทั้งภาครัฐและเอกชน จำนวน 7 คน เครื่องมือที่ใช้ คือแบบสัมภาษณ์กึ่งมีโครงสร้าง การเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก และวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา ผลการศึกษา 1) การศึกษาประวัติศาสตร์ผลิตภัณฑ์ก๋วยเตี๋ยวเรือรังสิตตามบริบทและต้นทุนวัฒนธรรมของพื้นที่ ความเป็นมาและการเปลี่ยนแปลงที่มีต่อพัฒนาการการตั้งถิ่นฐานของชุมชนรวมถึงมรดกทางวัฒนธรรมที่ยังคงอยู่สืบทอดมาถึงปัจจุบันที่มีต่ออัตลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ก๋วยเตี๋ยวเรือรังสิต 2) ความรู้และวัฒนธรรมอาหารผลิตภัณฑ์ก๋วยเตี๋ยวเรือรังสิต ที่สามารถพัฒนาเป็นอาชีพมีพื้นฐานจากวัฒนธรรมความเป็นอยู่ของคนในท้องถิ่น และต่อยอดสู่ความยั่งยืนทางอาชีพ

คำสำคัญ: ก๋วยเตี๋ยวเรือรังสิต, อัตลักษณ์, บริบทที่เปลี่ยนแปลง

¹ คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

² คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี



Abstract

Rangsit Boat Noodles : Memory Area changing identity and context Pathum Thani Province. The objective of this study was to study the history of Rangsit boat noodle products that reflect the local identity of Pathum Thani Province. There is a research protocol by using qualitative research. The target group is Rangsit Boat Noodle Entrepreneurs along the Rangsit Canal area and network partners in Thanyaburi district in Pathum Thani Province Selected from a group of Rangsit Boat Noodle Entrepreneurs with an age of about 30 years or more Knowledgeable people, local philosophers, key informants, and network partners in both the public for 7 people. The research instrument are a semi-structured interview Collecting data from in-depth interviews and content analysis. The results showed 1) A study of the history of Rangsit boat noodle products according to the context and cultural cost of the area Background and change towards the development of community settlements, as well as cultural heritage that is still being passed on to the present, towards the identity of Rangsit boat noodle products. 2) Knowledge and food culture of Rangsit boat noodle products. that can be developed into a career based on the living culture of the local people and build on the sustainability of the career.

KEYWORDS: Rangsit boat noodle, Identity, Changing context.

บทนำ

วิถีชีวิตในคลองรังสิตที่ผูกพันกับการดำรงชีวิตอยู่ริมน้ำเป็นที่ทราบกันดีว่าชุมชนในทุ่งรังสิตหลังจาก พ.ศ. 2444 ปลายสมัยรัชกาลที่ 5 ชุมชนในแถบนี้มีการใช้น้ำจากคลองรังสิตประยูรศักดิ์สำหรับการเพาะปลูก และใช้เป็นเส้นทางคมนาคม บรรยากาศในอดีตมีการใช้เรือในการติดต่อระหว่างกันรวมถึงการค้าขาย การใช้เรือในเชิงพาณิชย์การค้าเนินชีวิตของผู้คนนำเสนอภาพสะท้อนทางเศรษฐกิจและสังคมที่น่าสนใจ ความเจริญในอดีตมีจุดเริ่มจากคลองหนึ่งบริเวณประตูน้ำจุฬาลงกรณ์ที่เป็นที่ตั้งของท่าเรือ ตลาดการค้าและชุมชนขนาดใหญ่ที่มีเครือข่ายการค้าจากภายในและผู้ค้าภายนอก เช่น เรือขนส่งสินค้าที่ล่องมาตามแม่น้ำเจ้าพระยาจากทางเหนือ รวมถึงเรือขนส่งสินค้าที่มาจากกรุงเทพมหานคร เกิดเป็นสังคมพหุวัฒนธรรมจากหลากหลายชาติพันธุ์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งกลุ่มชาติพันธุ์จีนตามประวัติศาสตร์ที่ผ่านมาของคลองรังสิตจะทำการค้าทางน้ำในลำคลองโดยผ่านเรือขนาดต่าง ๆ เช่น เรือเอี่ยมจุ่นจะเป็นเรือขนาดใหญ่ที่สามารถบรรทุกสินค้าได้จำนวนมาก ส่วนเรือขนาดเล็กในคลองรังสิตจะขายสินค้า ขายของกิน ขายอาหารที่เป็นที่นิยมในสมัยนั้น ได้แก่ ขนมหวาน

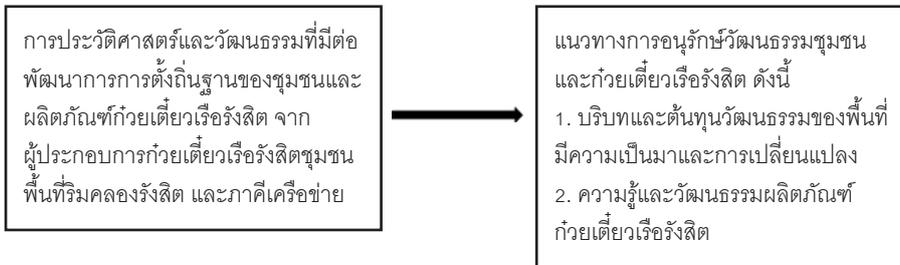
ชนิดต่าง ๆ สินค้าทั้งของสด ของแห้ง และมีเรือขายก๋วยเตี๋ยวเรือ การค้าขายตลอดทั้งวันส่งผลให้ชุมชนในย่านนี้เป็นแหล่งการค้าและการติดต่อผู้คนที่สำคัญมากที่สุดจากอดีตจนถึงปัจจุบัน ก๋วยเตี๋ยวเรือรังสิตมีการค้าขายอยู่บริเวณริมคลองรังสิต ซึ่งในอดีตจะมีเรือที่ตามชุมชนริมตลิ่งตลอดแนวคลองรังสิต ก๋วยเตี๋ยวที่โด่งดังและมีชื่อเสียงที่สุด คือ ก๋วยเตี๋ยวเรือโกฮับ ก๋วยเตี๋ยวเรือนายเลิศ ก๋วยเตี๋ยวเรือตาจ้าว ก๋วยเตี๋ยวเรือแป๊ะจ้าว เป็นต้น

จากเหตุผลดังกล่าวผลิตภัณฑ์จากฐานทางวัฒนธรรมการกินเดิมที่มีอยู่ผสมผสานกับวิถีชีวิตสมัยใหม่จะเป็นการส่งเสริมและรักษาวัฒนธรรมการกินก๋วยเตี๋ยวให้คงอยู่คู่ทุ่งหลวงรังสิต ร้านก๋วยเตี๋ยวเรือรังสิตที่ตั้งร้านบริเวณคลองรังสิต ได้มีการปรับเปลี่ยนร้านก๋วยเตี๋ยวเรือให้เข้าไปอยู่ริมคลองเพื่อป้องกันด้านการการคมนาคมบนท้องถนนเนื่องจากการที่จราจรริมทางทำให้การจราจรติดขัดได้ อย่างไรก็ตามก็ดี ก๋วยเตี๋ยวเรือจะสะท้อนภาพความเป็นอยู่ได้เป็นอย่างดี เนื่องจากคนในปัจจุบันมีการดำเนินชีวิตที่เปลี่ยนแปลงไปจากในอดีต ก๋วยเตี๋ยวเรือจึงเป็นอาหารที่เหมาะสมกับคนในปัจจุบันมากขึ้น เนื่องจากสามารถที่จะรับประทานได้ทันที มีคุณค่าทางอาหารและมีรสชาติที่เป็นเอกลักษณ์ (มะลิวรรณ ช่องงาม และคณะ, 2562) ดังนั้นก๋วยเตี๋ยวเรือรังสิตสะท้อนถึงการเปลี่ยนแปลงตามบริบทของพื้นที่ รวมถึงด้านการเดินทางคมนาคมจากคลองมาสู่ถนน ที่ปัจจุบันพื้นที่ทุ่งรังสิตได้มีการขยายตัวของความเป็นเมืองมากขึ้นมีการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน เดิบโตเป็นเมืองอุตสาหกรรม ก๋วยเตี๋ยวเรือรังสิตก็ย้ายขึ้นมาบนบกแต่ยังคงเอกลักษณ์ของก๋วยเตี๋ยวเรือรังสิตโดยมีการนำเรือจำลองมาไว้ภายในสถานประกอบการด้วย (จันจิมา อังคพณิชกิก และ พิพัฒน์ กระแจะจันทร์, 2558) ก๋วยเตี๋ยวเรือรังสิตเป็นผลิตภัณฑ์อาหารที่อยู่ในทุ่งหลวงรังสิต ซึ่งจัดเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ (Intangible Cultural Heritage) ที่ส่งผ่านและสืบทอดกันมาพร้อมกับความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น อีกทั้งยังเป็นที่ยอมรับของคนทั่วไปที่ว่า เป็นอาหารพื้นถิ่นที่อยู่คู่พื้นที่มานาน การรื้อฟื้นประวัติศาสตร์ก๋วยเตี๋ยวเรือรังสิต เป็นการอนุรักษ์เส้นทางคลองรังสิตประยูรศักดิ์ วัฒนธรรมชุมชน การส่งเสริมผู้ประกอบการเพื่อสร้างความเข้มแข็งแนวทางในการสืบทอดและส่งผ่านองค์ความรู้จากกระบวนการวิจัยและพัฒนาแนวทางการรักษาให้อยู่คู่กับทุ่งหลวงรังสิต

วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาประวัติศาสตร์ผลิตภัณฑ์ก๋วยเตี๋ยวเรือรังสิตที่สะท้อนอัตลักษณ์ท้องถิ่นของจังหวัดปทุมธานี

กรอบแนวคิดในการวิจัย



วิธีดำเนินการวิจัย

ในการดำเนินการโครงการวิจัย เรื่อง ก๋วยเตี๋ยวเรือรังสิต : พื้นที่ความทรงจำ อัตลักษณ์และบริบทที่เปลี่ยนแปลง จังหวัดปทุมธานี โดยศึกษาข้อมูลเชิงลึกโดยใช้ระเบียบเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) มีการดำเนินการตามระเบียบวิธีวิจัย (วรรณดี สุทธินรากร, 2556) ดังนี้

การวิจัยเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ ดังนี้

1. กลุ่มเป้าหมาย คือ

1.1 ผู้ประกอบการก๋วยเตี๋ยวเรือรังสิตชุมชนพื้นที่ริมคลองรังสิต คัดเลือกจากกลุ่มผู้ประกอบการก๋วยเตี๋ยวเรือรังสิตที่มีอายุในการประกอบกิจการประมาณ 30 ปีขึ้นไป 2 สถานประกอบการ ได้แก่ ร้านก๋วยเตี๋ยวเรือไชโยโกว ร้านก๋วยเตี๋ยวเรือแป๊ะจิว

1.2 ภาคีเครือข่ายอำเภอธัญบุรี จังหวัดปทุมธานี คัดเลือก ผู้รู้ ปราชญ์ชาวบ้าน บุคคลสำคัญ (Key Informant) และภาคีเครือข่ายทั้งภาครัฐและเอกชนจำนวน 5 คน ได้แก่ ประธานสภาวัฒนธรรมจังหวัดปทุมธานี 1 ท่าน ผู้แทนเทศบาลตำบลธัญบุรี 1 ท่าน ผู้ทรงคุณวุฒิด้านศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น 1 ท่าน และผู้ทรงคุณวุฒิด้านวัฒนธรรมอาหาร 2 ท่าน การสร้างเครือข่ายผู้วิจัยสร้างขึ้นจากแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ประเด็นเกี่ยวกับ

1.2.1 บริบทและต้นทุนวัฒนธรรมของพื้นที่ที่มีความเป็นมาและการเปลี่ยนแปลง

1.2.2 ความรู้และวัฒนธรรมอาหารผลิตภัณฑ์ก๋วยเตี๋ยวเรือรังสิต

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล ผู้วิจัยใช้แบบสัมภาษณ์กึ่งมีโครงสร้าง (Semi – Structured Interview) วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

3. การทดสอบเครื่องมือ เมื่อสร้างแบบสัมภาษณ์กึ่งมีโครงสร้าง (Semi – Structured Interview) เรียบร้อยแล้ว นำแบบสัมภาษณ์ให้คณะกรรมการที่ปรึกษา เป็นผู้ตรวจเพื่อให้แบบสอบถามมีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) แล้วนำไปปรับปรุงแก้ไข เพื่อใช้ในการเก็บข้อมูลต่อไป

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้โทรศัพท์ติดต่อผู้ที่มีส่วนได้เสียแจ้งวัตถุประสงค์การทำวิจัย

เพื่อขออนุญาตเก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview)

5. ดำเนินการสัมภาษณ์ด้วยตนเอง จากการสัมภาษณ์แบบตัวต่อตัว (Face-to-Face) สัมภาษณ์ทางโทรศัพท์ และสัมภาษณ์ด้วยการใช้แอปพลิเคชันในการสัมภาษณ์แบบออนไลน์

6. การวิเคราะห์ข้อมูล หลังจากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก โดยใช้แบบสัมภาษณ์กึ่งมีโครงสร้าง (Semi – Structured Interview) ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) จากการสัมภาษณ์

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยศึกษาประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมที่มีต่อพัฒนาการการตั้งถิ่นฐานของชุมชน และมรดกทางวัฒนธรรมที่ยังคงอยู่สืบทอดมาถึงปัจจุบันส่งผลถึงความเป็นอยู่การประกอบอาชีพของคนในทุ่งหลวงรังสิต

1. บริบทและต้นทุนวัฒนธรรมของพื้นที่ที่มีความเป็นมาและการเปลี่ยนแปลง พบว่า ดังนี้

1.1 บริบทและต้นทุนวัฒนธรรมของพื้นที่ที่มีความเป็นมา

“บริเวณนี้แต่เดิมเรียกว่าทุ่งหลวง มาเปลี่ยนเป็นทุ่งรังสิต เมื่อเริ่มมีการขุดคลอง มีการตั้งชื่อบ้านนามเมืองตามลักษณะของพื้นที่ เช่น ท่าโขลง จากการมีโขลงช้างจำนวนมากในบริเวณนี้มาก่อน มีป่าไม่มาก และมีสมันอยู่ในที่นี้มากเหมือนกัน” (นายขจรเกียรติ จินดาวรานนท์, 29 ก.ค. 2564, สัมภาษณ์)

“การดำเนินชีวิต ชีวิตประจำวัน ของจังหวัดปทุมธานี แต่เดิมจะอยู่กับสายน้ำ เพราะบริเวณนี้เป็นพื้นที่น้ำท่วมมาโดยตลอด ประเพณีที่โดดเด่น คือ ประเพณีตักบาตรพระร้อยเป็นกิจกรรมทางศาสนาและวิถีชีวิตของชุมชนเป็นอัตลักษณ์ประจำถิ่น ที่ดึงดูดความสนใจของผู้คน” (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ศรีสมร คงพันธ์ , 29 ก.ค. 2564, สัมภาษณ์)

“อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมหรือตัวตนมีความโดดเด่นที่หายากมากไม่เหมือนพื้นที่ฝั่งตะวันตก บริเวณอำเภอสามโคก หรืออำเภอเมือง ของจังหวัดปทุมธานีในปัจจุบัน วัฒนธรรมหรือกลุ่มคนที่มาอาศัยอยู่ในบริเวณทุ่งหลวงรังสิตนี้ก็มีความหลากหลายซึ่งเป็นวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นหลังจากที่มีการขุดคลองรังสิตประยุรศักดิ์แล้ว เช่น วัฒนธรรมมอญที่อพยพเข้ามาบริเวณคลองสี่มีประเพณีตักบาตรพระร้อย วัฒนธรรมจีน คนจีนจะเป็นคนที่อยู่ติดที่ถ้าเคยอยู่ที่ไหนก็จะอยู่ที่นั่นจนกระทั่งปัจจุบันนี้ วัฒนธรรมญวนคล้ายกับที่เกาะใหญ่ ราชคราม แดงๆบางปะอิน จะเข้ามาประกอบอาชีพหาปลา เลี้ยงหมู บางกลุ่มจะย้ายมาจากแถวสามเสน ส่วนกลุ่มคนอิสลามจะเข้ามาช่วงรัชกาลที่ 1 ถึงรัชกาลที่ 3 อาศัยอยู่ที่ตำบลสวนพริกไทย อำเภอสามโคก และบริเวณคลองสิบสอง เป็นต้น ส่วนกลุ่มคนไทย จะมีความหลากหลายชาติพันธุ์ คนไทยที่เป็นคริสต์ก็มีเพราะสมัยก่อนไม่อยากจะเกณฑ์ทหารหรือหนีความยากแค้นมาอาศัยอยู่ที่นี่” (นายวีรวัฒน์ วงศ์คุปไทย, 30 ก.ค. 2564, สัมภาษณ์)



ภาพที่ 1 ปากคลองรังสิตประยูรศักดิ์ บริเวณจุดที่เริ่มต้นคลองที่แยกมาจากแม่น้ำเจ้าพระยา
บริเวณวัดเทียนถวาย

“การขุดคลอง พื้นที่ทุ่งหลวงนี้ในอดีตจะมีหนองน้ำ มีลำคลองต่าง ๆ พอเริ่มมีการขุดคลอง ก็มีการตั้งชื่อตามชื่อนั้น ๆ หรือตามการเพาะปลูกที่พื้นที่นี้มีการปลูกข้าวมาก เช่น วัดผลาหาร วัดหว่านบุญ วัดเทียนเขตและวัดมูลจินดารามเป็นวัดที่มีมาก่อนการขุดคลอง พระพุทธเจ้าหลวงเคยเสด็จมาที่นั่น และปลูกต้นพิศุทไต้หวันำวัดตอนนี้ก็ยังคงอยู่ที่เดิม” (นายวีรวัฒน์ วงศ์สุปไทย, 30 ก.ค. 2564, สัมภาษณ์)

สรุปประเด็นกล่าวโดยสรุป คือ ทุ่งหลวงรังสิต แต่เดิมเป็นพื้นที่ที่ยังไม่มีการใช้ประโยชน์มากนัก เป็นพื้นที่ชุ่มน้ำจะมีน้ำท่วมในฤดูน้ำหลากทุกปี ซึ่งเป็นวัฒนธรรมการอยู่อาศัยบริเวณลุ่มน้ำเจ้าพระยา หลังจากเริ่มมีการขุดคลองในสมัยรัชกาลที่ 5 ทำให้มีผู้คนเข้ามาอาศัยเพิ่มขึ้น มีความหลากหลายและเป็นพหุวัฒนธรรม ประกอบไปด้วย คนไทย จีน ญวน มอญ และคนไทยอิสลาม มีวัดที่เป็นของคนไทย และคนมอญ ที่อยู่พื้นที่จำนวนมาก และประเพณีตักบาตรพระร้อย ที่เป็นวัฒนธรรมประจำถิ่น สอดคล้องกับงานวิจัย ร้อยปีคลองรังสิต ของ สถาบันไทยศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (2539) พบว่า วัดมีความสัมพันธ์ที่ดีกับชุมชนแถบนี้เป็นอย่างมาก ทำให้คนบริเวณนี้ อยู่กันอย่างมีความสุข ถ้อยที่ถ้อยอาศัยกันเป็นอย่างดี และมีประเพณีที่เกี่ยวกับข้าวอันเป็นปัจจัย การประกอบอาชีพแต่เดิมของท้องถิ่นนี้ ซึ่งต่อมากหลังจากปี พ.ศ. 2500 เริ่มมีความเปลี่ยนแปลงของการพัฒนาเมืองเพิ่มขึ้นมีการขยายตัวของกรอยู่อาศัย พื้นที่นี้จึงถูกหยิบยกให้เป็นพื้นที่อยู่อาศัยที่ยังคงความเป็นเมืองและความเป็นชนบทควบคู่กันไป

1.2 พัฒนาการและความเปลี่ยนแปลงของทุ่งหลวงรังสิต

การอยู่อาศัยของชุมชนที่หนาแน่นบริเวณคลองหกและคลองเจ็ด ที่แต่เดิมมีการตั้งถิ่นฐานชุมชนในพื้นที่มานานแล้วก่อนที่จะมีการพัฒนาโครงการทุ่งหลวงรังสิตโดยมีข้อสังเกตจากวัดวาอาราม และการเข้ามาทำกินของประชากร เช่น ตลาดเก่าคลองเจ็ด วัดหว่านบุญ วัดนาบุญ การสร้างวัดของเกษตรกรในท้องที่นี้ ส่งผลถึงความเจริญในพื้นที่ ผลจากการสัมภาษณ์ของผู้ให้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับความเปลี่ยนแปลงของทุ่งหลวงรังสิต เป็นดังนี้

“ซึ่งจากการที่มีผู้คนมาอาศัยอยู่ที่นี่ พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวจึงมีพระประสงค์ให้ตั้งเมืองธัญบุรีขึ้น ตรงบริเวณอำเภอธัญบุรีในปัจจุบันซึ่งเป็นพื้นที่ทางประวัติศาสตร์ที่สำคัญใน

การก่อสร้างเมืองอีกแห่งหนึ่ง โดยมีการจัดตั้งตลาด ที่อยู่อาศัย บริเวณนี้ยังเป็นหลักแหล่ง มีตลาดเก่าคลองเจ็ดที่เป็นตลาดไม้ริมน้ำที่สำคัญ เมื่อสมัยอดีตคนจะพายเรือมาซื้อสินค้าที่ตลาดแห่งนี้จำนวนมากทั้งของกิน ของใช้ และอื่น ๆ ที่จำเป็นในการใช้ชีวิต” (นายวิวัฒน์วงศ์คู่ปไทย, 30 ก.ค. 2564, สัมภาษณ์)



ภาพที่ 2 ประตูน้ำจุฬาลงกรณ์และประตูน้ำเสาวภาผ่องศรี
ที่ใช้ในการบริหารจัดการน้ำในคลองรังสิตประยูรศักดิ์

“เมื่อก่อนสัญจรทางเรือ ประตูน้ำรังสิตจะมีคนอยู่มากมาซื้อของ เมื่อก่อนใช้เรือประตูน้ำ รังสิตจะมีคนมาก ตลอดคลองเจ็ดมีสะพานไม้ทั้งดงาม และเป็นตลาดที่ใหญ่” (นายขจรเกียรติจินดา
วารานนท์, 30 ก.ค. 2564, สัมภาษณ์)

สรุปประเด็นที่ได้จากการสัมภาษณ์ปัจจัยแห่งความเปลี่ยนแปลงของชุมชนจากอดีตถึง
ปัจจุบัน ดังนี้

1.2.1 การขยายตัวของเมือง มีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบของสถาปัตยกรรม สถานที่
และชุมชน โดยมีการเข้าอยู่อาศัยของกลุ่มคนมากยิ่งขึ้น ก่อเกิดการขยายตัวของเมืองทั้งการมีศูนย์การค้า
ที่ทันสมัย มีพิกัดร้านค้าต่าง ๆ ที่อยู่ในพื้นที่ชุมชน มีการคมนาคมที่สะดวกเข้าถึงเชื่อมโยงไปในทุกห้องที่
และวิถีชีวิตริมคลองก็ค่อย ๆ ลบเลือนหายไป แต่วัฒนธรรมที่เกี่ยวกับการกิน เช่น ก๋วยเตี๋ยวเรือรังสิต
การปลูกข้าวและพืชผลทางการเกษตรก็ยังคงหลงเหลืออยู่บ้าง ศาลเจ้าและวัดก็ยังเป็นสถานที่ที่อยู่
ในชุมชนเข้าใช้พื้นที่เกิดการเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม เช่น ศาลเจ้าไต่ฮงกง ศาลเจ้าแม่ทับทิม ตาม
อัตลักษณ์ของคนจีนแต่จิว และการใช้ประโยชน์จากที่ดินก็เปลี่ยนรูปไปพื้นที่ทำนากลายเป็นที่อยู่อาศัย
มากขึ้น



ภาพที่ 3 ศาลเจ้าและที่พักอาศัยของคนในทุ่งรังสิตที่มีกลิ่นอายของวัฒนธรรมในอดีต



1.2.2 การเพิ่มขึ้นของประชากร จากอดีตประชากรส่วนมากจะเป็นคนจีนที่เข้ามาใช้แรงงานและต่อมาก็อำนาจการค้าขาย ปลูกข้าว ดังปรากฏมีโรงสีที่อยู่ริมน้ำ โถงสำหรับเก็บข้าว และเรือนไม้แถวโบราณเป็นร่องรอยทางประวัติศาสตร์การอยู่อาศัยของกลุ่มคนในทุ่งหลวงรังสิตนี้ และปัจจุบันมีพื้นที่ของโรงงาน ห้างสรรพสินค้า สถาบันทางการศึกษาและศูนย์ราชการต่าง ๆ เข้ามาแทนที่ จึงมีการอพยพประชากรจากหลากหลายถิ่นส่งผลให้มีการเพิ่มขึ้นของประชากรอย่างรวดเร็ว

1.2.3 การสืบทอดทางวัฒนธรรมที่ยังคงหลงเหลืออยู่ในปัจจุบัน วัฒนธรรมที่ยังคงอยู่ เช่น การตักบาตรหรือทำบุญให้กับวัดที่มีอยู่ในท้องถิ่น การสืบทอดประเพณีการเล่นที่ปรากฏอยู่ภายในชุมชน เช่น ข้างวัดเขียนเขตในเทศบาลบึงยี่โถจะมีการเล่นจุดลูกหนูที่สืบทอดกันมายาวนาน และมีการจัดเทศกาลกินเจหรือไหว้เจ้าตามศาลเจ้าต่าง ๆ ที่อยู่ในพื้นที่ รวมถึงการรำลึกถึงการขุดคลองรังสิตที่ประตุน้ำจุฬาลงกรณ์ที่บริเวณปากคลองรังสิต และการสืบทอดขนบประเพณีต่างที่อยู่ภายในชุมชน เป็นต้น



ภาพที่ 4 วิถีชีวิตของคนในปัจจุบันที่ผสมผสานจากวัฒนธรรมเดิมและพิพิธภัณฑ์ในชุมชน

จากการสัมภาษณ์ภาคีเครือข่ายเกี่ยวกับวัฒนธรรมและการรักษาวัฒนธรรมให้คงอยู่ พบว่า “จังหวัดปทุมธานีเป็นจังหวัดที่มีความเป็นอัตลักษณ์ของชุมชน โดยมีวิถีของการใช้ชีวิตริมสายน้ำ คนที่นี้อยู่กับน้ำมาแต่อดีต การจะทำให้เป็นที่รู้จักและชักชวนให้คนมาท่องเที่ยว ให้มาทานอาหารการกิน และมีวัฒนธรรมข้าว ผสมผสานกับวิถีท้องถิ่น นวัตกรรมและเทคโนโลยีต่าง ๆ จะรักษาวัฒนธรรมให้คงอยู่ได้” (นายขจรเกียรติ จินดารานนท์, 29 ก.ค. 2564, สัมภาษณ์)

“การนำคนรุ่นใหม่และนักศึกษาเข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนาและสร้างสรรค์งานศิลปวัฒนธรรม จะเป็นการรักษาศิลปวัฒนธรรมทุกแขนง และส่งเสริมการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ เป็นการสร้างความสมบูรณ์แบบมากขึ้น ภายใต้โลกที่เปลี่ยนแปลงและเป็นการสร้างงานให้ชุมชนด้วย” (นางสาวสุวาริ อ่อนลา, 29 ก.ค. 2564, สัมภาษณ์)

“ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีในปัจจุบันจะช่วยส่งเสริมการประชาสัมพันธ์และการสร้างความยอมรับที่หลากหลาย โดยเฉพาะการใช้เทคโนโลยีเสมือนจริง” (ผู้ช่วยศาสตราจารย์พงศ์ศักดิ์ ทรงพระนาม, 29 ก.ค. 2564, สัมภาษณ์)

“เทรนด์ในสังคมปัจจุบันเป็นสังคมผู้สูงอายุอย่างสมบูรณ์ ผู้ที่มาบอกเล่าเรื่องราวทางวัฒนธรรมเป็นผู้สูงอายุ เราควรให้ความสำคัญกับคนกลุ่มนี้ด้วย อย่างเช่น การมีการรองรับด้วยอารยสถาปัตย์สำหรับผู้สูงอายุ” (นายวีรวัฒน์ วงศ์ศุภไทย, 30 ก.ค. 2564, สัมภาษณ์)

สรุปประเด็นที่ได้จากการสัมภาษณ์เกี่ยวกับการคงอยู่ของวัฒนธรรมในท้องถิ่นจะขึ้นอยู่กับสิ่งสำคัญ ดังนี้

1. ด้านประวัติศาสตร์ที่สะท้อนภาพให้เห็นถึงเรื่องราวในอดีตของกลุ่มคนที่อยู่ในพื้นที่นั้นว่ามีประวัติศาสตร์ความเป็นมาอย่างไร มีสิ่งไหนที่เป็นปัจจัยแห่งความงอกงามของวัฒนธรรมเหล่านี้
2. ด้านความงามของงานศิลปกรรม สถาปัตยกรรมต่าง ๆ สถานที่ที่แสดงถึงมุมมองด้านความสุขที่จริงใจจิตใจ เช่น วัดวาอารามต่าง ๆ ภาพวาดหรืองานศิลปะที่แสดงออกถึงการนำเอาวัฒนธรรมมาประยุกต์และรวมไว้ด้วยกัน
3. ด้านสังคมวัฒนธรรมที่บ่งบอกและแสดงถึงจารีตประเพณี ขนบธรรมเนียม ความเชื่อศาสนาที่สะท้อนถึงความเป็นอยู่ของคนในสังคม
4. ด้านการศึกษาและการส่งเสริมความรู้ ความเข้าใจถึงรากฐานวัฒนธรรมในอดีตที่ส่งผลถึงการเรียนรู้ของคนในปัจจุบัน

จากที่กล่าวมาข้างต้นการคงอยู่ของวัฒนธรรมในปัจจุบันอันหมายรวมถึงระบบของการจัดการวัฒนธรรมด้วยซึ่งจะขึ้นอยู่กับต้นทุนและฐานของชุมชนเป็นสำคัญ อาศัยหลักของการมีส่วนร่วมในชุมชนทุกภาคส่วนที่สอดคล้องกับวิถีแห่งการดำเนินชีวิตของคนในชุมชนจะช่วยวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ได้รับการรักษาให้คงอยู่กับชุมชนต่อไป

2. ความรู้และวัฒนธรรมอาหารผลิตภัณฑ์กล้วยเดี่ยวเรือรังสิต

วัฒนธรรมการประกอบอาชีพบริเวณทุ่งหลวงรังสิตมีที่มาในอดีตเป็นพื้นที่ทำนาเพื่อใช้เป็นแหล่งในการเพาะปลูกข้าวที่จะนำไปบริโภคในกรุงเทพฯ มีแหล่งน้ำสำคัญ มีคลองรังสิตประยูรศักดิ์เป็นคลองสายหลักที่สำคัญ และเป็นระบบชลประทานสมัยใหม่ในยุคแรกของประเทศไทย พร้อมกับรองรับการขยายตัวของส่งออกข้าวในอดีต ส่วนในปัจจุบันได้มีการพัฒนามาเป็นพื้นที่ในการผลิตน้ำประปาส่งไปหล่อเลี้ยงกรุงเทพมหานคร จังหวัดปทุมธานีในปัจจุบันนี้ ประชากรมีรายได้อยู่ที่ประมาณ 46,977 บาทต่อครัวเรือน (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2562) เกษตรกรยังคงมีอยู่ในพื้นที่ของปทุมธานี โดยเกษตรกรดังที่กล่าวมานั้นยังคงเป็นพลังหลักส่วนหนึ่งในการพัฒนาเศรษฐกิจของจังหวัดปทุมธานี ซึ่งเคยเป็นดินแดนปลูกข้าวที่สำคัญของประเทศ ข้าววัดตฤดับที่สำคัญในการผลิตแปรรูปเพื่อใช้ในการทำเส้นกล้วยเดี่ยว กล้วยเดี่ยวเรือรังสิตเป็นวัฒนธรรมทางด้านอาหารที่อยู่คู่ทุ่งหลวงรังสิต เกิดจากกลุ่มชาติพันธุ์จีนที่ได้อพยพมาอาศัยบริเวณพื้นที่แห่งนี้ ซึ่งปรากฏร่องรอยหลักฐานจากศาลเจ้าตลาด และที่อยู่อาศัย รวมทั้งประเพณีด้วย



ภาพที่ 5 เรือนแถวไม้ที่ตั้งอยู่เคียงข้างเรือนแถวสมัยใหม่และศาลเจ้าบริเวณริมคลองหก

2.1 ประวัติศาสตร์ก๋วยเตี๋ยวเรือรังสิต

ในสมัยจอมพล ป. พิบูลสงครามได้มีการส่งเสริมให้บริโภคก๋วยเตี๋ยว เนื่องจากสภาวะการณ์หลังจากสงครามโลกครั้งที่ 2 ส่งผลให้สภาพเศรษฐกิจและสังคมตกอยู่ในความยากลำบาก ก๋วยเตี๋ยวเป็นอาหารที่มีคุณประโยชน์และมีสารอาหารครบถ้วน จึงได้รับความนิยมมาจนกระทั่งปัจจุบันนี้ (ศิลปวัฒนธรรม, 2563)



ภาพที่ 6 ก๋วยเตี๋ยวผัดไทยร้านป้ามะลิ ริมคลองหก

จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่าก๋วยเตี๋ยวในอดีตจะเป็นลักษณะของการนำเส้นก๋วยเตี๋ยวไปผัดในกระทะ ก๋วยเตี๋ยวผัดไทย เส้นก๋วยเตี๋ยวที่นำมาใช้จะใช้เส้นของจันทบุรีที่เรียกว่า เส้นจันท์ ที่ทำจากแป้งข้าวเจ้ามีลักษณะเหนียวนุ่ม เวลาผัดจะชิมซอสรสชาติของเครื่องปรุงได้ดี (กฤษ เหลือลมัย, 2561) และเมืองจันทบุรีเป็นเมืองท่าที่มีวัฒนธรรมจีนอยู่มาก ก๋วยเตี๋ยวผัดไทย เป็นอาหารที่มีคุณค่าทางโภชนาการ ราคาไม่สูง และมีขั้นตอนในการประกอบอาหารที่ง่าย ใช้เวลาในการปรุงไม่นาน ตลอดจนจนเป็นการส่งเสริมวัตถุดิบที่ได้จากผลิตผลทางการเกษตรของไทยด้วย ปัจจุบันก๋วยเตี๋ยวผัดไทยได้รับการยอมรับจากคนทั่วโลกว่าเป็นอาหารที่มีความเป็นเอกลักษณ์ของคนไทย

จากการสัมภาษณ์ภาคีเครือข่ายเกี่ยวกับก๋วยเตี๋ยวเรือรังสิต พบว่า “ก๋วยเตี๋ยวเรือแต่เดิมมีขายอยู่บริเวณอนุสาวรีย์ชัยสมรภูมิเป็นก๋วยเตี๋ยวที่ไม่ต้องปรุง ซามเล็ก ๆ และพายเรือเข้ามาขาย เกิดขึ้น

ในสมัยจอมพล ป.พิบูลสงคราม เนื่องจากคนจะได้ไปกินข้าวนอกบ้านและก๋วยเตี๋ยวเรือก็มีคุณค่าทางโภชนาการ ก๋วยเตี๋ยวเรือรังสิตจะพายเรือขายในคลองรังสิต และมีก๋วยเตี๋ยวอีกที่หนึ่งคือที่วัดนิเวศน์ธรรมประวัติที่บางปะอิน อยุธาที่มีคนพายเรือมาขายเป็นก๋วยเตี๋ยวต้มยำรสชาติดีมาก รับประทานเสร็จก็ล้างชามในคลอง เป็นเสน่ห์อย่างหนึ่งแต่ก่อนคลองในแม่น้ำเป็นน้ำที่สะอาดคนใช้ต้มกินได้ และแต่เดิมก็เป็นวัฒนธรรมของคนจีนที่เป็นอาหารที่หารับประทานได้ง่าย ๆ มีทั่วไป ต่อมาคนไทยก็เอามาปรับรสชาติให้เข้าและถูกปากกับคนไทย” (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ศรีสมร คงพันธ์, 29 ก.ค. 2564, สัมภาษณ์)

“ก๋วยเตี๋ยวที่อร่อยจะอยู่ริมแม่น้ำเจ้าพระยา เป็นอาหารที่ถูกปากและถูกหลักอนามัย ก๋วยเตี๋ยวเรือที่เกิดขึ้นมาก่อนโกฮับจะอยู่ที่วัดเทียนถวาย เป็นโรงงานที่ผลิตเส้นก๋วยเตี๋ยวแต่ตอนนี้ไม่มีอยู่แล้ว เวลากินก๋วยเตี๋ยวเรือรังสิตก็จะมีตุ่มเล็ก ๆ อยู่ข้างหม้อ มีชั้นหนึ่งไปกินก๋วยเตี๋ยวเสร็จก็ตักน้ำต้มตามขึ้นใจดีมาก” (นายขจรเกียรติ จินดาวรานนท์, 29 ก.ค. 2564, สัมภาษณ์)

“ก๋วยเตี๋ยวเรืออยู่คู่กับคลองรังสิต แต่ก่อนการคมนาคมจะต้องใช้ลำน้ำในการเดินทาง โกฮับเป็นคนไหนล่ะ เมื่อก่อนบ้านจะอยู่ข้างสถานีตำรวจประตุน้ำคลองรังสิต ตอนนี้อยู่แล้ว ก๋วยเตี๋ยวเรือจะเป็นก๋วยเตี๋ยวที่มีเนื้อใสในกระจาดจะมีน้ำแข็งแช่ไว้ไม่ให้เนื้อเสีย เมื่อก่อนจะขายริมคลองฝั่งถนนและถนนเป็น 2 เลนส์ทำให้รถติดและเกิดอันตรายได้ ผู้ว่าราชการจังหวัดสมัยนั้นเลยให้ย้ายมาฝั่งนี้ที่มีหมู่บ้านจัดสรรในปัจจุบัน มีการนำเอาเรือเอี่ยมจิ้งมาดัดแปลงเป็นที่ขาย มีร้านอร่อยเด็ดที่อยู่ตรงปากทางข้ามมหาวิทยาลัยรังสิตที่เก่าแก่ขายมาถึงปัจจุบันนี้ ก๋วยเตี๋ยวเรือรังสิตอยู่คู่คลองรังสิตและมีชื่อเสียงมานาน” (นายขจรเกียรติ จินดาวรานนท์, 29 ก.ค. 2564, สัมภาษณ์)

“ตั้งเริ่มขายมาตอนเป็นเด็กก็มีรสชาติแบบนี้ ตอนนี้เป็นรุ่นที่ 4 แล้วขายมาตั้งแต่ก่งขาย เมื่อก่อนก่งทำงานที่โรงงานลูกชิ้นที่โกฮับไปรับลูกชิ้นมาทำก๋วยเตี๋ยวขาย ก่งบอกว่าโกฮับก็ใช้ลูกชิ้นที่นี่เป็นรสชาติที่คนแถบนี้คุ้นเคยดั้งเดิม ก๋วยเตี๋ยวเรือรังสิตจะแตกต่างจากที่อื่นคือเราจะใส่เลือดไม่ใส่กะทิเพราะรสชาติจะดีและเวลารับประทานจะกลมกล่อมไม่เลี่ยน และมีพริกสดตำใส่แทนพริกป่นจะได้อร่อยที่ไม่เหมือนใคร” (นางสาว ฉันทสิณี พิทยานุรักษ์, 29 ก.ค. 2564, สัมภาษณ์)

“ร้านเราเปิดขายมานานย้ายมาหลายที่แต่ก่อนเปิดเป็นทำน้าย่นลงไปคลองเปิดขายมาประมาณ 40 ปี ตอนนี้อยู่ที่บ้านเพราะจะได้จอดรถสะดวก รสชาติดั้งเดิม เน้นใช้วัตถุดิบที่ทำเองทั้งหมด เพราะเรามีร้านขายหมูเองทำมาดั้งเดิม โดยเฉพาะก๋วยเตี๋ยวต้มยำ รสชาติจะดีมาก โกวเป็นคนขายเองมาจนถึงตอนนี้” (นางสาวปรารค์จันทร์ แซ่เฮ็ง, 29 ก.ค. 2564, สัมภาษณ์)

อัตลักษณ์และลักษณะเด่นของร้านก๋วยเตี๋ยวรังสิต

1. น้ำก๋วยเตี๋ยวจะต้องเป็นน้ำที่มีกรใส่เลือดของเนื้อสัตว์ลงไป
2. รสชาติมีความเฉพาะตัวขึ้นอยู่กับapurงของแต่ละร้าน
3. พริกที่ใช้ปรุงรสชาติในน้ำก๋วยเตี๋ยวจะเป็นสูตรพริกสดหรือพริกเผาตำผสมกับส่วนผสมอื่น ๆ
4. มีเครื่องแถมเพื่อลดทอนความเผ็ด เช่น ขนมถ้วย สาคุได้ต่าง ๆ ขนมเป็อง เป็นต้น
5. เน้นวัตถุดิบที่มีความสดใหม่
6. ภาชนะที่ใช้ใส่ก๋วยเตี๋ยวจะไม่ใหญ่มากเพื่อให้ได้ชิมรสชาติก๋วยเตี๋ยวหลาย ๆ สูตร เช่น ก๋วยเตี๋ยวน้ำตก ก๋วยเตี๋ยวต้มยำ ก๋วยเตี๋ยวย่นตาไฟ เป็นต้น



ภาพที่ 7 ก๋วยเตี๋ยวเรือนายเลิศ คลองหนึ่ง ริมคลองรังสิตประยูรศักดิ์ รสชาติดั้งเดิมมากกว่า 40 ปี

2.2 ช่วงระยะเวลาของการขายก๋วยเตี๋ยวเรือรังสิต

ก๋วยเตี๋ยวเรือรังสิตมีการค้าขายอยู่บริเวณริมคลองรังสิต ซึ่งในอดีตจะมีเรือที่พายขายตามชุมชนริมตลิ่งคลองรังสิต ก๋วยเตี๋ยวที่โด่งดังและมีชื่อเสียงที่สุด คือ ก๋วยเตี๋ยวเรือโกฮับ ก๋วยเตี๋ยวเรือ นายเลิศ ก๋วยเตี๋ยวเรือตาจิว ก๋วยเตี๋ยวเรือโกเฮง เป็นต้น (เทศบาลนครรังสิต, 2562) ได้แบ่งช่วงระยะเวลาของการขายก๋วยเตี๋ยวเรือโดยมีการแบ่งส่วนชื่อกำหนดในยุคต่าง ๆ ดังนี้

ระยะแรก การขายก๋วยเตี๋ยวเรือรังสิตในระยะเริ่มต้นมีการพายเรือลำบ้านขายอยู่ริมคลองรังสิต และในคลองรังสิตที่แยกไปในคลองต่าง ๆ เช่น คลองหนึ่ง คลองสอง คลองสาม เป็นต้น โดยจะเริ่มขายในช่วงเวลากลางวันจนกระทั่งช่วงบ่ายมีผู้คนรับประทานตลอดระยะทางที่เรือได้พายผ่านไป เนื่องจากราคาไม่สูงและเป็นอาหารที่ทำได้อย่างรวดเร็วเหมาะกับการดำเนินชีวิตของคนในยุคหนึ่ง

ระยะที่สอง เริ่มต้นประมาณช่วงปี พ.ศ. 2500 โดยเริ่มมีการคมนาคมที่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิมที่ใช้การสัญจรในน้ำได้มีการก่อสร้างถนนบริเวณแนวคลองเพิ่มเติม ก๋วยเตี๋ยวเรือได้ถูกนำขึ้นมาขายบนบกมากขึ้น การพายเรือเพื่อขายก๋วยเตี๋ยวได้ค่อย ๆ หายไป

ระยะที่สาม ในยุคปัจจุบัน เริ่มมาเมื่อประมาณปี 2535 ที่นำเอาก๋วยเตี๋ยวเรือลงไปขายในเรือเอี่ยมจูนที่ปรับปรุงให้เป็นเรือที่สามารถขายก๋วยเตี๋ยวได้ โดยการท่าสะพานทางเดินจากฝั่งเข้าไปในเรือเพื่อให้คนที่มารับประทานสามารถเดินเข้าไปนั่งในเรือได้ ซึ่งในปัจจุบันมีร้านก๋วยเตี๋ยวเรืออยู่ตามแนวคลองรังสิตประมาณ 23 ร้านค้าที่ประกอบกิจการขายก๋วยเตี๋ยว (จันจิมา อังคพณิชกิจ, พิพัฒน์ กระแจะจันทร์, 2558)



ภาพที่ 8 ก๋วยเตี๋ยวเรือของร้านไชยโกว คลองหก อำเภอธัญบุรี จังหวัดปทุมธานี

สรุปและอภิปรายผล

1. บริบทและต้นทุนวัฒนธรรมของพื้นที่ที่มีความเป็นมาและการเปลี่ยนแปลง

1.1 ด้านประวัติศาสตร์และการเปลี่ยนแปลงของพื้นที่ทุ่งหลวงรังสิต มีการพัฒนาต่อเนื่องจากการขุดคลองส่งผลให้เป็นพื้นที่ที่มีการปลูกข้าวและทำการเกษตรที่สำคัญในจังหวัดปทุมธานี มีศูนย์วิจัยข้าวแห่งแรกในประเทศไทยที่มีการปรับปรุงและพัฒนาสายพันธุ์ข้าว โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ข้าวหอมปทุมธานี ที่ได้รับการยอมรับว่าเป็นสิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์ที่สำคัญของจังหวัดปทุมธานี ตลอดจนพัฒนาการความเปลี่ยนแปลงของพื้นที่ที่มีการเข้ามาอยู่อาศัยของประชากรเพิ่มมากขึ้นส่งผลให้มีการขยายตัวของเมืองที่นำความเจริญมาสู่ชุมชนในพื้นที่แห่งนี้

1.2 ด้านสังคมและวัฒนธรรม ความงามของงานศิลปกรรม สถาปัตยกรรม สถานที่ที่แสดงถึงมุมมองด้านความสุขที่จรรโลงจิตใจ ที่บ่งบอกและแสดงถึงจารีตประเพณี ขนบธรรมเนียม ความเชื่อ ศาสนา ที่สะท้อนถึงความเป็นอยู่ของคนในสังคม โดยมีพื้นฐานที่มีความหลากหลายเป็นสังคมพหุวัฒนธรรมจากกลุ่มชาติพันธุ์ เช่น กลุ่มชาติพันธุ์มอญ กลุ่มชาติพันธุ์เวียดนาม กลุ่มชาติพันธุ์จีน และกลุ่มชาติพันธุ์ไทยที่กระจายตัวอยู่ในพื้นที่ สอดคล้องกับงานวิจัยของ พุฒพัฒน์ธิน คำวชิระพิทักษ์ (2563) ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับ รูปแบบการตั้งถิ่นฐานชุมชนที่สอดคล้องกับการคงอยู่ของมรดกทางวัฒนธรรมในจังหวัดปทุมธานี กรณีศึกษา: เทศบาลนครรังสิต เทศบาลเมืองบึงยี่โถ และเทศบาลเมืองท่าโขลง หลักฐานที่ปรากฏเด่นชัดเป็นมรดกทางวัฒนธรรมในทุ่งหลวงรังสิต ดังนี้

1.2.1 มรดกทางวัฒนธรรมที่เป็นวัตถุสามารถที่จะจับต้องได้ (Cultural Heritage) มรดกทางวัฒนธรรมในพื้นที่ทุ่งหลวงรังสิต ได้แก่ คลองรังสิตประยูรศักดิ์ ศาลเจ้าที่อยู่ในท้องที่ริมคลองรังสิตที่มีอยู่ประมาณ 10 แห่ง (สำรวจเมื่อเดือนมกราคม พ.ศ. 2565) ศูนย์วิจัยข้าว วัดที่ตั้งอยู่ในพื้นที่ ตลาด อาคารบ้านเรือนที่ยังมีร่องรอยสะท้อนภาพของความเจริญในอดีตที่เกิดขึ้นมาพร้อมกับสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลง

1.2.2 มรดกทางวัฒนธรรมที่ไม่ใช่วัตถุจับต้องไม่ได้ (Intangible Cultural Heritage) พลวัตของความเปลี่ยนแปลงของพื้นที่ทุ่งหลวงรังสิต ได้แก่ ประเพณีที่อยู่ในท้องถิ่น ความเชื่อความศรัทธาและประเพณีของกลุ่มชาติพันธุ์ต่าง ๆ ก๋วยเตี๋ยวเรือรังสิต ขนมก้วยช่าย ประเพณีการแข่งขันลูกหนูกัดกบตาตบพระร้อย การตักบาตรน้ำผึ้ง และประเพณีสงกรานต์ตามวิถีชีวิตของคนที่อยู่ร่วมกันในชุมชน เป็นต้น

2. ความรู้และวัฒนธรรมอาหารผลิตภัณฑ์ก๋วยเตี๋ยวเรือรังสิต

2.1 ประวัติศาสตร์ของก๋วยเตี๋ยวเรือรังสิตที่มาพร้อมกับการตั้งถิ่นฐานของกลุ่มชาติพันธุ์จีน มีการพัฒนาและปรับปรุงสูตรเพื่อให้ได้รสชาติเข้มข้นที่เป็นอัตลักษณ์สอดคล้องกับงานวิจัยของ มะลิวรรณ ช่องงาม และคณะ (2562) ศึกษาวิจัยเกี่ยวกับภาพลักษณ์ก๋วยเตี๋ยวเรือรังสิตในคลองรังสิตประยูรศักดิ์ ภาพลักษณ์ที่สำคัญ คือ รสชาติของอาหาร ดังนั้นการพัฒนาปรับปรุงรสชาติของก๋วยเตี๋ยวเรือจึงเป็นส่วนที่สำคัญ ที่มาของก๋วยเตี๋ยวน้ำตกเกิดจากที่ได้มีการนำเอาเนื้อไปวางไว้บนก้อนน้ำแข็งหลังจาก



นั้นเมื่อน้ำแข็งจะละลายและตกลงมาเป็นส่วนผสมของน้ำซุปรก๋วยเตี๋ยวเมื่อรับประทานแล้วจะได้รสชาติที่เป็นต้นตำรับของก๋วยเตี๋ยวเรือรังสิต ภาชนะนำมาใส่ก๋วยเตี๋ยวเรือจะมีขนาดเล็กเพื่อให้สะดวกต่อการใช้งาน การขายก๋วยเตี๋ยวเรือบริเวณริมคลองรังสิต ปัจจุบันมีผู้ประกอบการตลอดแนวริมคลองอยู่ประมาณ 23 ร้านค้าประกอบการ (สำรวจเมื่อเดือนมกราคม พ.ศ. 2565)

2.2 ความเปลี่ยนแปลงของก๋วยเตี๋ยวเรือรังสิต เป็นผลสืบเนื่องมาจากการเปลี่ยนแปลงของเส้นทางการคมนาคมที่แต่เดิมในอดีตจะใช้การคมนาคมทางน้ำ ส่วนในปัจจุบันจะใช้การคมนาคมทางบกเป็นหลักส่งผลให้ผู้ประกอบการร้านก๋วยเตี๋ยวเรือจะต้องย้ายขึ้นมาตั้งอยู่บนบกตามแนวถนนเลียบบคลอง อย่างไรก็ตามก็ยังมีผู้ประกอบการบางส่วนที่ยังคงการขายอยู่ในคลองเช่นเดิมโดยมีการประยุกต์ใช้เรือขนาดใหญ่เพื่อให้มีพื้นที่ในการรองรับผู้บริโภคและสร้างบรรยากาศการกินก๋วยเตี๋ยวเรือที่ได้กลิ่นอายของวิถีชีวิตริมคลองรังสิตประยูรศักดิ์ดังเช่นเดิม เพื่อตอบสนองความต้องการของกลุ่มผู้บริโภคในปัจจุบันได้เป็นอย่างดี

ข้อเสนอแนะ

1. บริบทและต้นทุนวัฒนธรรมของพื้นที่ที่มีความเป็นมาและการเปลี่ยนแปลง ควรศึกษาและการส่งเสริมความรู้ ความเข้าใจถึงรากฐานวัฒนธรรมในอดีตที่ส่งผลถึงการเรียนรู้ของคนในปัจจุบัน ซึ่งพบว่าปัจจุบันมีผู้ประกอบการรุ่นใหม่ที่ได้เข้ามาพัฒนาผลิตภัณฑ์ก๋วยเตี๋ยวเรือให้สอดคล้องกับการดำรงชีวิตของคนในปัจจุบัน เช่น การสร้างสรรค์เรื่องราวผ่านการรับรู้โดยใช้การสื่อสารในสังคมออนไลน์ผสมกับต้นทุนเดิมที่มีอยู่ ซึ่งเป็นแนวทางให้เกิดการยอมรับ สร้างเศรษฐกิจ รายได้ และอาชีพที่ดีให้กับกิจการของตนเองต่อไป

2. ความรู้และวัฒนธรรมอาหารผลิตภัณฑ์ก๋วยเตี๋ยวเรือรังสิต ควรมีการสร้างอัตลักษณ์และมาตรฐานของก๋วยเตี๋ยวเรือรังสิตให้เป็นที่รู้จักและน่าจดจำในด้านการเป็นมรดกวัฒนธรรมด้านอาหารประจำท้องถิ่นที่มีประวัติศาสตร์ความเป็นมาให้คงอยู่และมีการสืบทอดในรุ่นต่อไป

ข้อเสนอแนะ

กฤษฎา เหลือลมัย, 2561. ก๋วยเตี๋ยว “เลี้ยง”? นิติสารศิลปวัฒนธรรม ฉบับเมษายน 2561.

(Online). www.silpa-mag.com. สืบค้นเมื่อ 13 กุมภาพันธ์ 2565

จันจิมา อังคพณิชกิจ และ พิพัฒน์ กระแจะจันทร์. 2558. ท้องถิ่นรังสิตในประวัติศาสตร์และ

ความทรงจำจากเรือสู่รถกับการเปลี่ยนแปลงของชุมชน. กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้ง จำกัด.

เทศบาลนครรังสิต. 2562. ประวัติทุ่งรังสิต. (Online). http://www.rangsit.org/rsftmk/gohub_history.html

สืบค้นเมื่อ 13 กุมภาพันธ์ 2565.

- พุ่มพินณิน คำขิระพิทักษ์. 2563. รูปแบบการตั้งถิ่นฐานชุมชนที่สอดคล้องกับการคงอยู่ของมรดกทางวัฒนธรรมในจังหวัดปทุมธานี กรณีศึกษา: เทศบาลนครรังสิต เทศบาลเมืองบึงยี่โถ และเทศบาลเมืองท่าโขลง. วารสารวิชาการคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สจล. 31 (2) : 34-49.
- มะลิวรรณ ชื่องาม. 2562. ภาพลักษณ์ถ้วยเต๋ยวเรือในคลองรังสิตประยูรศักดิ์. วารสารวิทยาลัยสงฆ์นครลำปาง. 8 (1) : 201-208.
- วรรณดี สุทธินรากร. 2556. การวิจัยเชิงคุณภาพการวิจัยในกระบวนการทัศน์ทางเลือก. กรุงเทพฯ. สำนักพิมพ์สยามปริทัศน์ จำกัด.
- ศิลปวัฒนธรรม. 2563. ถ้วยเต๋ยว” สร้างชาติ และทางออกวิกฤตเศรษฐกิจฉบับจอมพล ป. พิบูลสงคราม. (Online). www.silpa-mag.com/culture/article_26610. สืบค้นเมื่อ 13 กุมภาพันธ์ 2565
- สถาบันไทยศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2539. ร้อยปีคลองรังสิต : โครงการวิจัยนำร่องเฉลิมฉลองวโรกาศกาญจนาภิเษก. กรุงเทพฯ
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. 2562. (Online). <http://statbi.nso.go.th/staticreport/page/sector/th/08.aspx>. สืบค้นเมื่อ 13 กุมภาพันธ์ 2565

สัมภาษณ์

1. นายขจรเกียรติ จินดาวรานนท์ ประธานสภาวัฒนธรรมจังหวัดปทุมธานี
สัมภาษณ์ เมื่อวันที่ 29 กรกฎาคม 2564
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ศรีสมร คงพันธ์ โรงเรียนการเรือนยิ่งเจริญ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านวัฒนธรรมอาหาร
สัมภาษณ์ เมื่อวันที่ 29 กรกฎาคม 2564
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์พงศ์ศักดิ์ ทรงพระนาม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
ผู้ทรงคุณวุฒิด้านวัฒนธรรมอาหาร สัมภาษณ์ เมื่อวันที่ 29 กรกฎาคม 2564
4. นางสาวสุวาริ อ่อนลา รักษาการผู้อำนวยการกองสวัสดิการสังคม ผู้แทนตำบลธัญบุรี
สัมภาษณ์ เมื่อวันที่ 29 กรกฎาคม 2564
5. นางสาว ฉันทสินี พิทยานุรักษ์ ผู้ประกอบการร้านโซ้ยโกว สัมภาษณ์ เมื่อวันที่ 29 กรกฎาคม 2564
6. นางสาวปรางค์จันทร์ แซ่เฮ้ง ผู้ประกอบการร้านแป๊ะจิว สัมภาษณ์ เมื่อวันที่ 29 กรกฎาคม 2564
7. นายวีรวัฒน์ วงศ์ศุภไทย รองสภาวัฒนธรรมจังหวัดปทุมธานีและผู้ทรงคุณวุฒิด้านศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น
สัมภาษณ์ เมื่อวันที่ 30 กรกฎาคม 2564



Transformation from a Tourist Destination to a City of Contemporary Art for the Inclusiveness of the Local Community: Thailand Biennale Krabi 2018

Suppakorn Disatapundhu ¹

Vimolluck Chuchat ²

Patcha Utiswannakul ³

Pibool Waijitratum ⁴

Chakkrit Buakaew ⁵

Abstract

Contemporary art events, such as the Biennales, have been a new concept in Thailand especially in the fields of art and tourism. The term “contemporary arts” has been present in Thailand, both in educational institutions and professional practices. However, the true understanding of the term and its impact on tourism is still a far-fetched concept for the general Thai public. One of the most important tasks of the Office of Contemporary Art and Culture, Thailand’s Ministry of Culture is to express and share an understanding of how a biennale could bring positive effects to communities and tourism. The goal and resulting effects of Thailand Biennale: Krabi 2018 exemplify how the event has reshaped Krabi from a seaside tourist destination to an international art city. One of the most significant impact generated from the exhibition was creating a harmonious relationship between the art and the beauty of nature. Another significant impact is the addition to the culture and wellness of the many communities who became involved in the creating processes. The exhibition has become a social and tourism asset. The art pieces have become important symbols and tools in developing socio-economic sustainability and inclusivity of all the parties involved.

¹ Professor Suppakorn Disatapundhu, Ph.D., Thailand Biennale Committee member, Fashion and Creative Arts Research Unit, Department of Creative Arts, Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University, Bangkok

² Vimolluck Chuchat, Ph.D., Director-General of the Office of Contemporary Art and Culture, Ministry of Culture, Bangkok

³ Professor Patcha Utiswannakul, DFA., Head of Fashion and Creative Arts Research Unit, Department of Creative Arts, Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University, Bangkok

⁴ Assistant Professor Pibool Waijitratum, DFA, Associate Dean for research, Faculty of Industrial Technology, Suan Sunandha Rajabhat University, Thailand

⁵ Assistant Professor Chakkrit Buakaew, Faculty of Fine and Applied Arts, Burapha University

Background and introduction

“Contemporary art “ seems to be a new topic of discussion for many academics and artists in Thailand. The term has appeared in Thailand’s art movement, both in educational institutions and art professional practices. Yet the concepts such as “contemporary art”, “site -specific” and their relevance to Thai life, however, are still difficult to grasp for the general public, and even for some artists. The Thai government has used the arts to stimulate its economy by promoting art appreciation and providing platforms for artists, both domestically and internationally.

As the economy develops, the physical landscape has transformed human behaviors across Thailand and elsewhere. Thailand’s cultural strategies for art events are shaped by the aspirations of Thai people, together with those of international artists. They have conjoined to co-create, co-exist, connect and contribute to Thailand’s cultural advancement.

The term “Biennale” generally means an art event that is organised every two years, but it is still a novel perception for some people. As Thailand Biennale was under way, two other biennales were organised in Bangkok, namely the Bangkok Art Biennale, which was sponsored by a giant private corporate featuring sculptures, paintings, installations - mostly shipped in from some of the big-name artists. The other, organised under the name Bangkok Biennale, took place without support and featured network of mostly local artists and galleries citywide (Oliver, Irvine: 2019).

Basically, The Thailand Biennale is scheduled to move from province to province in Thailand. For the host selection criteria, the emphasis is on a secondary city that has successfully hosted contemporary art events at least three times. These events used standard and appropriate facilities, and were fully supported by its local community.

Thailand Biennale, Krabi 2018 was one of Thailand’s cultural strategies. It became a mobile, site-specific art event at Krabi, a seaside tourist destination. The Biennale focused on promoting, developing and preserving the area by using art. It combined the natural resources and the history of Krabi to attract international and local tourists. The original idea is similar to the Setouchi Triennale, in Japan, for contributing to urban development,

conservation and stimulating the economy of the area. In addition to Japan, Singapore in the 1980s and early 1990s used art to stimulate their economy and educate the local communities. Singapore now offers biennales to create a growth in their economy.

Bridget Tracey Tan, Singaporean curator stated that the first edition of the Thailand Biennale in Krabi received widespread support and input from comprehensive consultants, advisors and committees. The process of curating and selecting the artworks was a result of layers of consideration. The considerations took into account, not only the capabilities of artists, but also the appropriateness of the artworks to the sites proposed. Also of importance was how the art would relate to the local communities, their identities, their culture, and the well-being of the communities involved, plus its compatibility with the natural environment, (Tan, Bridget Tracy: 2019).

Prior to submitting their proposals, A total of 54 international and Thai artists were invited to spend time on site to immerse themselves in the environment of Krabi's communities. Following such a process, their proposals were channeled to obtain local consensus, determined by both residents and local authorities. Importantly, the local community had the power to reject any artwork they felt inappropriate. Government personnel, ministers, private sectors, university professors, international and local curators as well as renowned national artists of Thailand all assemble what had become an inspiring four months of site-specific art event in Thailand (Tan, Bridget Tracy, interviewed 11 November, 2018, Krabi).

At the initial phase of the Thailand Biennale, Krabi 2018, the total concept was unquestionably well-planned, clearly focused and strategically oriented to; 1) introduce and create an understanding of contemporary art thus preparing Thai public for future international contemporary art events; 2) preserve and improve the natural environment; 3) create a wellbeing for local communities through art and tourism; 4) preserve and promote local cultural identities; 5) energise and equip young Thai curators and artists with new knowledge and hands-on experiences to create and organise a larger art events in the future (Office of Contemporary Art and Culture, Ministry of Culture, 2016).

The Office of Contemporary Art and Culture, Thailand's Ministry of Culture is a governmental body responsible for hosting the Thailand Biennale. They worked in collaboration with the Krabi province, local government agencies and private sectors. The goals were to promote knowledge and an understanding of this type of art event for local people as well as for Thai and international artists. They also wished to transform Krabi, a world-renowned seaside town, into an art city. Yet they wanted to accomplish this without destroying the local culture, dignities, identities, environment, and the existing art communities. Krabi province provided the context for creating the art. Most of the works exhibited are temporary to semi-permanent, expensive but very creative, and are consistent and harmonious with the sites. The sites of which are naturally beautiful and rich in culture. The artworks presented in the area have hence become new foreign objects, but are meaningful to the local communities, environmentally friendly, and are also beneficial to the local economy (Vimolluck Chuchat, interviewed: 20 July, 2019).

Contemporary Art in Thailand Biennale, Krabi 2018

All artworks exhibited at the event were conceived and created from the study of local contexts, culture and environment (Thailand Biennale, Krabi 2018, exhibition catalogue, 2019). Four sites had been selected by the curatorial team; 1) Koh Klang, Krabi's municipal town areas, and Khao Khanab Nam, 2) Railay Beach, Ao Nang Beach, and Poda Island, 3) Noppharat Thara Beach, and 4) Than Bok Khorani National Park and nearby communities (Thailand Biennale, Krabi 2018, Edge of the Wonderland, exhibition catalogue). The director of the Office Of Contemporary Art and Culture stated, "This four-month outdoor exhibition in Krabi is not only intended to showcase traditional arts such as sculptures or paintings under the rubric of 'public art', but all the artworks are the amalgamation of the imagination of the artists and the local people to stimulate the economy and creative strategies in order to help the local financially and save local resources from the deteriorating environment resulting from the intense tourism industries in the area by using collaborative, creative and initiative works to create a better environment, energise the local, bring people together and take on a new revision of 'Thainess' in order to channel it to the global communities to visit and revisit Thailand." (Vimolluck Chuchat, interviewed: 20 July, 2019).

The resulting Krabi exhibition space features over 70 works by leading artists from around the world. All of the works are placed outdoors in a specific location that takes into account the area's environment and the cultural context .

Interestingly, as stated by the lead curator Jiang Jiehong, "Artists will interact with the venues, both in a consistent and contradictory way, artworks will become a part of the nature and balance with culture, scenery, and environmental surrounding" (Jiang Jiehong, lead curator of Thailand biennale, Krabi 2018). All the arts created played significant roles within the communities. For example, Giant Ruins by Tu Wei-Cheng, explores the boundaries between true stories and fiction reflecting on local history. Another example is Felix Blume's, Rumors from the Sea, inspired by the undulating bamboo dam flutes and generated as a tribute to the need to preserve local Thai resources, management and resilience. The work also functions as a nod to the industry and old age conservation by using naturally found materials. Takafumi Fukasawa's, Football Field for Buffalo, represents his discovery that local people still enjoy sports and nature, and still have close ties with animals such as chickens, goats and buffalos.

Kamol Tassanachalee, Thailand's national artist, created a large-scale sculpture inspired by the shape of two magnifying glasses which represents co-existence and the relationship between life, culture and environment. His work urged the audience to explore the magnificent, natural view of Krabi's key scenery. In addition, Kamol positioned the mirror to reflect images of the audience and the scenes on the LED screen attached to the base of his artwork. Vichoke Mukdamanee, another of Thailand's national artist, transformed a local popular story into an abstract form made of ten separated pillars. Each one has a different symbolic shape attached to the top of metal poles four-meters high . This is a narrative of a grooms' parade of gifts and money brought to the brides' parents that is often a part of the Thai wedding ceremony. A third national artist, Panya Vijnthanasam, presented environmental issues happening in Krabi as it becomes the fastest growing tourist destination. The local community needs to cope with many problems such as water pollution, waste from tourism, deforestation and loss of wetlands and mangroves. Panya created a large-scale assemblage installation that was developed from characters of spiders and centipedes. The artist used old car parts as the main materials to reflect how the environmental changes caused by humans, industrialisation, and contemporary societies have invaded nature and affected the existence of all lives.

Mella Jaarsma's, *Silver Souls*, tells the story of the era in which Thailand faced a tense cultural revolution by focusing on the makings of Batik. Valentina KARGA's *Coming Community* features four totems symbolising four villages, three of which are old while another is new. The artist spent a month at Koh Klang, a Muslim community that makes up 33% of Krabi's religious profile. This percentage is considered substantial within a largely Buddhist Thailand. The artist worked with local artisans and children in the area. She began by collecting natural sea debris, mostly shells, and organic detritus. Then, she discovered stories, symbols and all manners of sharing that are soulfully expressed by the inhabitants of Koh Klang. Her ambition was to distil the values that the community might have that crystallises their bonds through times of global flux and uncertainty. The four totems were fabricated at a nearby wood kiln outside Koh Klang and are made of bricks, and ceramics from crushed detritus. The surfaces were marked by members of the community using symbols they created themselves. The local villagers could share many stories of the process, pointing out the tiniest of marks on the pillars, proudly conveying what each meant in reflection of the inhabitants and co-existence of Koh Klang community, environment, artist, and the world (Thailand Biennale, Krabi 2018, exhibition catalogue, 2019).

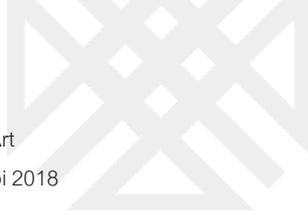
Even though the artworks exhibited were created according to the artists' imagination, all ideas and concepts were originated from local tales to coexist and create a balance relationship between the artworks and the local culture. Environment and culture had been the most important concerns for Thailand Biennale, Krabi 2018. According to Mayor of Krabi, Keeratisak Phukaoluan (2018), "Culture is always connected to the environment. When the environment changes, culture will change accordingly. At the same time, the culture that flows will also affect the environment as well". Because of tourism development, the land and the environment have been affected by tourist-related industries. Thus, art would be one solution to foster awareness and solve some problems as the mayor of the Krabi Municipality, Keeratisak Phukaoluan stated, "Natural environment and culture become important concepts in each artwork. All the artworks reflect the local environment and culture that used to be or still exist in each community. And most importantly, local people could develop their products such as Batik and local food and sale those to visitors.... Art is therefore a representation from a culture that is related to the local environment and stimulates local economy.... Because natural resources and culture of Krabi are rich and diverse, they could be used to stimulate the creation of great artworks by great artists. Merging those resources with artists' imagination would bring about distinctive arts that inspire both Thais

and foreign visitors, who would further connect and position Krabi and Thailand on the global map” (Keeratisak Phukaoluan, interviewed on 28 July 2018 at Andaman Cultural Learning Centre, Krabi).

At the beginning, many critics would have envisioned that Thailand Biennale, Krabi 2018 might not have been as well-received as the Bangkok Art Biennale or the Bangkok Biennale, which took place at the same period (November 2018- February 2019) in Bangkok where art events and exhibitions have been firmly established. Organising the first Thailand Biennale in Krabi was thus complicated because the initial intention was to organise a smaller art event in rural areas.

In addition to being a meaningful art event held amid beautiful nature, various touristic destinations and local culture, Thai government agencies reported very interesting and satisfying achievements. It has produced significant social and economic results in the greater Krabi area as well as for Thailand as a whole. According to the reports, the number of tourists to Krabi increased roughly from 1,000,000 visitors in 2017 to 2,600,000 visitors during the event, comprising 1,700,000 foreign visitors and 850,000 Thais. Each foreign tourist spent 10,468 baht per day (1 US\$=30 baht), while Thais spent around 2,000 baht per day, contributing an increase of 864 million baht to the Krabi economy. Thailand Biennale created more than 3,300 jobs positions, while Krabi generated 323 million baht revenue from local tax collection (Krabi Statistical Office, 2019; Summary of Thailand Biennale, Krabi 2018).

Apart from the socio-economic significance, this event reflects a cultural achievement for Thailand. Even the political, economic and physical landscapes have transformed, cultural policies and art events could surely keep pace. Thailand Biennale, Krabi 2018 has proven to be a meaningful example for other art venues and events in Thailand and internationally. It would clearly benefit Thailand’s tourism industries and pin Thailand on the World’s Art Map.



Managing the remnants of Krabi 2018

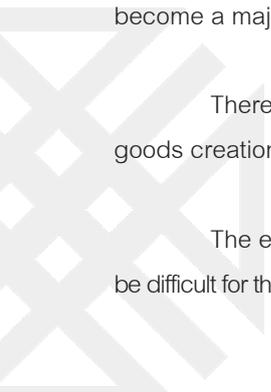
Although the state became the main organiser for Thailand Biennale, Krabi 2018, the government collaborated with the local authorities and communities, thus generating a sense of involvement with the event. It also created a sense of pride and participation for local people who worked with artists and who became part of the creative economy. While utilizing sustainable development concepts, the love of arts and activities that occurred, would continue to stimulate the community's economy. This is true even if the artworks were created by artists who are outsiders.

Benefiting from the work of arts and the event are important assets to the local communities involved. The economic benefits realized either directly or indirectly from the event were expressed in various ways. Tourists' use of accommodation facilities, street food vendors, restaurants is an immediate economic gain. The development of cultural products for tourism industries, such as various souvenirs made from 'batik' in Koh Klang is another example. Art facilities development, including an expansion of the Andaman Learning Center, where a new building is constructed, supports future international art events as well as commercial and trade exhibitions.

In relation to this article's premis, a vital question needs to be asked: "What will happen to Krabi after the Thailand Biennale?" Some artworks may change and deform according to their lifespan, but many will physically and psychologically remain in the area. Many will remain in the heart of the locals, who see and perceive both the economic and aesthetic significance of the works. The transformation from a local tourist destination to a city of contemporary art emphasising the inclusivity of the local community is challenging. Accessibility for tourists to visit and participate in areas consisting of art activities must become a major consideration.

There are many preparations, networks and implementations of value-added goods creation and distribution.

The exhibition of international art show in Krabi is a central investment and it may be difficult for the local communities to drive the "ART CITY" campaign alone. From the case study



of the Thailand Biennale, Krabi 2018, it can be seen that urban development, according to the creative economy principle, needs to rely on cooperation at the policy and implementation levels. Not only input from the central government is needed, but also the policy of community leaders giving independence to local organisations under good guidance and consultation must continue. Another important aspect is providing education and understanding to the people in the area. Enlisting cooperation from the support units are important advantages in contributing to the successful organisation of international art events of this scale.

An important foundation to the development of an art city is the catalyst of government policy. Even though all of the objectives have been achieved, there are issues to be managed and improved for the next edition; appropriate facilities both indoor and outdoor, communication facilities, legal issues, logistics, human resources management, technological and engineering supports to fabricate artworks, financial management, fundraising and marketing. These factors and issues must be carefully thought out for future development.

Summary and Conclusion

One of the Thailand Biennale's functions is making of beautiful things. But it also functions as catalytic statements and observations on the socio-cultural, political and economic concerns native to the locations involved. Some might argue that Krabi does not need revitalisation for its tourist attractions and revenues contributions to Thailand. But this event has proven that natural resources should be better preserved, by which the Thailand Biennale: Krabi 2018 makes cultural and natural resources a first priority. Hopefully Thailand Biennale, Krabi 2018 will be an important example of contributing to the preservation of local culture, identities, economic, and environment. It functions as an example for bettering the inclusivity in the arts and wellbeing of the local community.

In the fast changing worlds of tourism and local communities the recommendations for better preparation in organising the next edition of Thailand Biennale need to carefully look at several aspects. This is especially true where the dimensions of cultural resources, environment and history are different from Krabi's. With the success of Thailand Biennale, Krabi 2018, the Office of Contemporary Art and Culture, Thailand's Ministry of Culture has brought aesthetics, social, cultural, and economic benefits to the Krabi province. By organising

the Thailand Biennale in a different province every two years they will meet their stated aim of "... transformation from a tourist destination to a city of contemporary art" which should clearly differentiate "Thailand Biennale" from other art events.

Bibliography

- Irvine, Oliver. (2019). Sight Unseen, Cape+Kantary, Volume 22, P34-36, Bangkok, Thailand
Keeratisak Phukaoluan, interviewed 28 July 2018, Andaman Cultural Learning
Center, Krabi
- Krabi Statistical Office.(2019). Retrieved 20 June 2019. <http://Krabi.nso.go.th>
Office of Contemporary Art and Culture, Ministry of Culture. Contemporary Art in
Thailand. Bangkok, 2016
- Summary of Thailand Biennale 2018. Retrieved 2 July 2019, <https://youtu.be/ekHNA0jh0>
- Tan, Bridget Tracy, interviewed 11 November, 2018, Krabi
- Tan, Bridget Tracy.(2019). Peripheries: Revitalising Krabi. Retrieved 15 August, 2019.
<http://culture360.asef.org/magazine/Peripheries-revitalising-krabi-thailand-biennale-2018/>
- Thailand Biennale, Krabi 2018. Retrieved on December 2018,
http://thailandbiennale.org/en_US/
- Thailand Biennale; Krabi 2018, Edge of the Wonderland, exhibition catalogue, Bangkok, Thailand
Vimolluck Chuchat, interviewed, 20 July, 2019, Office of Contemporary art and Culture,
Ministry of Culture, Bangkok, Thailand





ตำนาน ประเพณี และวัฒนธรรมท้องถิ่นชลบุรีในนวนิยายอิงประวัติศาสตร์ของปิยะพร ศักดิ์เกษม

Local Legends, Tradition, and Culture of Chonburi in Historical Novels by Piyaporn Sakkasem

อภิรักษ์ ชัยปัญญา¹

บทคัดย่อ

นวนิยายอิงประวัติศาสตร์ของไทยมักนำเสนอฉากและบรรยากาศของเรื่องตามกรอบโครงประวัติศาสตร์ชาติ นอกจากนี้นักเขียนจะสอดแทรกแนวคิดเรื่องความรักชาติแล้วก็นำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับตำนาน ประเพณี และวัฒนธรรมของเมืองหลวงอันเป็นศูนย์กลางของชาติเท่านั้น ปิยะพร ศักดิ์เกษม เป็นนักเขียนที่เกิดและเติบโตมาในจังหวัดชลบุรี ได้สร้างสรรค์นวนิยายอิงประวัติศาสตร์ “ชุดแม่วัน” ขึ้น โดยใช้ฉากจังหวัดชลบุรีที่มีพัฒนาการอย่างยาวนานถึง 100 ปี มาเป็นฉากของนวนิยายชุดนี้ สำหรับบทความนี้มุ่งศึกษาว่าปิยะพร ศักดิ์เกษม ได้นำเสนอตำนาน ประเพณี และวัฒนธรรมของท้องถิ่นใดบ้างในนวนิยายของเธอเพื่อสร้างความรับรู้และตระหนักถึงความสำคัญของจังหวัดชลบุรีให้แก่ทั้งผู้อ่านจากส่วนกลางและผู้อ่านที่อยู่ในพื้นที่ชลบุรี ผลการศึกษาพบว่า ในด้านตำนาน พบ 4 ตำนาน ได้แก่ ตำนานเมืองศรีพโล ตำนานพระรถเมรี ตำนานเขาสามมุข ตำนานอ่างศิลา ในด้านประเพณี พบ 3 ประเพณี ได้แก่ ประเพณีงานกองข้าว ประเพณีวิ่งควาย และประเพณีทิ้งกระจาด ในด้านวัฒนธรรมพบวัฒนธรรม 2 ด้าน ได้แก่ วัฒนธรรมการประกอบอาชีพ และวัฒนธรรมด้านอาหารประจำถิ่น นับว่านวนิยายอิงประวัติศาสตร์ของ ปิยะพร ศักดิ์เกษม ได้ช่วยบันทึกข้อมูลสำคัญเกี่ยวกับตำนาน ประเพณี และวัฒนธรรมท้องถิ่นชลบุรีไว้อีกทางหนึ่ง

คำสำคัญ: นวนิยายอิงประวัติศาสตร์, ตำนาน, ประเพณี, วัฒนธรรม, ชลบุรี

¹ดร. อาจารย์ภาควิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา



Abstract

Thai historical fictions mostly illustrate scenes and environment as that of in different referred historical periods and patriotism. Matters related to legends, tradition, and culture mentioned are limited to those of the state capitals. In contrast, Piyaporn Sakkasem, a writer whose hometown is Chonburi province, composed a collection of historical fictions titled "Mae Wan" which reflects different stories of Chonburi within 100 years; therefore, Piyaporn Sakkasem's a collection of historical novelss was used as the data source for exploring local legends, traditions, and culture of Chonburi with a hope for the readers both Chonburi locales and other parts of the country to realize the uniqueness of Chonburi. The results showed historical matters about 4 legends, 3 traditions, and 2 cultural issues in the collection. The legends found include legend of Sri-PaLo, legend of Phra Rod Meree, legend of Sam Muk Hill, and legend of Ang Sila. The traditions involved are Kong Khao Festival (festival of offering rice for the spirit which is a part of Songkran Festival, Buffalo Racing Festival, Tink Krachad Festival (The Hungry Ghost Festival) The two cultural issues are those related to occupation, and local gastronomy. In conclusion, Piyaporn Sakkasem's historical novels function as a record of local legends, tradition, and culture of Chonburi.

KEYWORDS: Historical Novels, Local Legends, Tradition, Culture, ChonBuri

บทนำ

นวนิยายอิงประวัติศาสตร์ของไทยนั้น ส่วนใหญ่มักประพันธ์ขึ้นโดยนำกรอบโครงทางประวัติศาสตร์ชาติมาเป็นฉากและบรรยากาศของเรื่อง นอกจากการสร้างที่น่าเชื่อถือด้วยการอ้างอิงข้อมูลทางประวัติศาสตร์มาประกอบในการสร้างสรรค์ผลงานเหล่านี้แล้ว นักเขียนยังมักสอดแทรกขนบธรรมเนียมประเพณี และวัฒนธรรมประจำยุคสมัย ๆ มาบันทึกไว้ในนวนิยายเหล่านั้นด้วย อย่างไรก็ตามนักเขียนที่มาจากท้องถิ่นก็เริ่มสร้างสรรค์นวนิยายอิงประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของตนขึ้นด้วย เพื่อเป็นการช่วงชิงพื้นที่การรับรู้จากนักอ่านจากส่วนกลาง

นับตั้งแต่ปีพุทธศักราช 2548 เป็นต้นมา ปิยะพร ศักดิ์เกษม นักเขียนชาวจังหวัดชลบุรี ได้สร้างสรรค์นวนิยายอิงประวัติศาสตร์ขึ้นชุดหนึ่ง โดยใช้เหตุการณ์ประวัติศาสตร์ของจังหวัดชลบุรี ตั้งแต่รัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวจนถึงรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดช มาเป็นฉากของเรื่อง นวนิยายอิงประวัติศาสตร์ชุดนี้ประกอบไปด้วย 3 เรื่อง ได้แก่ ในวาระวัน ตะวันเบิกฟ้า และขอบฟ้าราตรี นักอ่านนวนิยายจะเรียกนวนิยายอิงประวัติศาสตร์ชุดนี้ว่า "นวนิยายชุดแม่วัน"

ตามชื่อตัวละครสำคัญซึ่งทำหน้าที่เป็นแกนร้อยนวนิยายทั้งสามเรื่องนี้ไว้

นวนิยายอิงประวัติศาสตร์ชุลบุรีชุดแม่วัน นับว่าเป็นการเล่าเรื่องจากสายตาของคนใน (insider) ท้องถิ่นที่มีจิตสำนึกท้องถิ่นนิยมอย่างแท้จริง ดังจะเห็นได้จากการที่ปิยะพร ศักดิ์เกษม ให้ความสำคัญกับกิจกรรมต่าง ๆ ในการส่งเสริมและทำนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรมของจังหวัดชุลบุรีเสมอมา จนกระทั่งได้รับคัดเลือกให้เป็นผู้มีผลงานดีเด่นทางวัฒนธรรมของจังหวัดชุลบุรี ประจำปี พุทธศักราช 2540 จากศูนย์วัฒนธรรมจังหวัดเมื่อวันที่ 10 เมษายน พุทธศักราช 2541 และได้รับพระราชทานรางวัลอนุรักษ์ศิลปะสถาปัตยกรรมดีเด่น ประเภทชุมชนพื้นถิ่น ชุมชนบ้านสะพานบางปลาสร้อย ของสมาคมสถาปนิกสยามในพระบรมราชูปถัมภ์ จากสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี เมื่อวันที่ 22 มกราคม พุทธศักราช 2550 (ปิยะพร ศักดิ์เกษม, 2550) เมื่อพิจารณานวนิยายอิงประวัติศาสตร์ชุดนี้ในด้านความเป็นวรรณคดีและปัจจัยทางวรรณศิลป์ จะเห็นได้ถึงความตั้งใจของผู้แต่งในการประพันธ์เป็นอย่างดี ดังคำกล่าวจากสำนักพิมพ์ที่ว่า นวนิยายชุดนี้เป็น

...นวนิยายอิงประวัติศาสตร์ที่ “ปิยะพร ศักดิ์เกษม” เขียนด้วยหัวใจ เขียนด้วยความรัก ท่วมท้นที่มีต่อบ้านเกิดเมืองชุลบุรี ด้วยความปรารถนาจะเก็บเรื่องราวในท้องถิ่นที่ได้ปัจจุบันไม่รู้ รวบรวมถึงประวัติศาสตร์ในส่วนที่ไม่มีในตำราบันทึกเอาไว้... (คำนำสำนักพิมพ์อรุณ อ่างใน ปิยะพร ศักดิ์เกษม, 2555)

กลวิธีหนึ่งในการสร้างอัตลักษณ์และเอกลักษณ์ให้แก่ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นชุลบุรีในนวนิยายอิงประวัติศาสตร์ชุดนี้ ที่ปิยะพร ศักดิ์เกษมได้ใช้การอ้างอิงตำนาน ประเพณีและวัฒนธรรมท้องถิ่นต่าง ๆ ซึ่งถือเป็นเกร็ดทางประวัติศาสตร์ของจังหวัดชุลบุรีไว้ด้วย เนื่องจากปิยะพร ศักดิ์เกษมเป็นคนในชุมชน และได้รับแรงบันดาลใจการสร้างตัวละครมาจากบรรพบุรุษของตนเอง โดยใช้ฉากจากบ้านและชุมชนจริง จึงทำให้ นวนิยายอิงประวัติศาสตร์ชุดนี้มีรายละเอียดที่ชัดเจน ประกอบกับการเป็นผู้ศึกษาค้นคว้าประวัติศาสตร์ทำให้ ปิยะพร ศักดิ์เกษม สามารถนำข้อมูลต่าง ๆ มาเรียบร้อยไปกับเรื่องราวของตัวละครได้อย่างแนบเนียน ดังนั้น จึงน่าศึกษาว่าปิยะพร ศักดิ์เกษมได้นำเสนอตำนาน ประเพณี และวัฒนธรรมท้องถิ่นชุลบุรีใดบ้างในวรรณกรรมชุดนี้

วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาการนำเสนอตำนาน ประเพณี และวัฒนธรรมท้องถิ่นชุลบุรีในนวนิยายอิงประวัติศาสตร์ชุดแม่วันของปิยะพร ศักดิ์เกษม



ทบทวนวรรณกรรม

นวนิยายอิงประวัติศาสตร์

ราชบัณฑิตยสถาน (2554, 211) ได้ให้ความหมายของคำว่า นวนิยายอิงประวัติศาสตร์ (historical novel) ไว้ว่า “นวนิยายที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์ ซึ่งนำมาสร้างสรรค์ขึ้นใหม่โดยใช้จินตนาการ ตัวละครมีทั้งที่มีตัวตนจริงในประวัติศาสตร์และที่สมมุติขึ้นมาใหม่แสดงบทบาทร่วมกัน” จึงนับได้ว่านวนิยายอิงประวัติศาสตร์เป็นรูปแบบของเรื่องเล่า (Narrative) ที่มีลักษณะเฉพาะแตกต่างจากงานวรรณกรรมประเภทอื่น

เฮย์เดน ไวต์ (Heyden White) (อ้างในอิรวาดิ ไตลิ่งคะ, 2549, 31-32) ได้อธิบายว่า ในที่สุดประวัติศาสตร์นิพนธ์ก็เป็นเรื่องเล่าประเภทหนึ่งที่นักประวัติศาสตร์ต้องประกอบสร้าง “เรื่องราว” ขึ้นเพื่อเรียงร้อยเหตุการณ์ต่าง ๆ ตามที่ได้ค้นคว้ามา เพื่อให้เกิดความเข้าใจว่าเกิดอะไรขึ้นในช่วงเวลานั้น ๆ จึงอาจกล่าวได้ว่าประวัติศาสตร์นิพนธ์ก็เป็นการเขียนเรื่องเล่าที่ผ่านการ “ตีความ” เช่นเดียวกับบันเทิงคดีประวัติศาสตร์นั่นเอง หากแต่ประวัติศาสตร์นิพนธ์ได้กลายเป็นหลักฐานทางประวัติศาสตร์และนำเสนอตัวเองในฐานะงานเขียนที่เป็นวิชาการมากกว่า

อภิรักษ์ ชัยปัญญา (2546) วิจัยเรื่อง “วิเคราะห์นวนิยายอิงประวัติศาสตร์การเสียกรุงศรีอยุธยาครั้งที่ 2” ศึกษานวนิยายอิงประวัติศาสตร์ที่นำเหตุการณ์การเสียกรุงศรีอยุธยาครั้งที่ 2 มาเป็นฉากของเรื่อง จำนวน 10 เรื่อง โดยนำแนวคิดเรื่องไตรภูมิแห่งวรรณคดี หรือ ความสัมพันธ์ระหว่างตัววรรณกรรม ผู้แต่ง และผู้อ่าน มาใช้ในการศึกษา ผลการศึกษาพบว่า นวนิยายกลุ่มนี้สามารถแบ่งยุคสมัยได้เป็น 3 ยุค ได้แก่ ยุคเริ่มต้น ยุคปรับตัว และยุครุ่งเรือง ภูมิหลังของผู้แต่งและบริบททางสังคมมีผลต่อจุดมุ่งหมายในการแต่ง กลวิธีการประพันธ์ และสถานภาพของนวนิยายอิงประวัติศาสตร์ ในด้านผู้อ่านพบว่า จุดมุ่งหมายและประสบการณ์การเสวยวรรณกรรมรวมทั้งภูมิรู้ทางประวัติศาสตร์ของผู้อ่านมีผลต่อการเข้าถึงวรรณกรรมกลุ่มนี้ ในด้านองค์ประกอบของวรรณกรรมพบว่า ผู้แต่งได้นำข้อมูลทางประวัติศาสตร์มาใช้ในการประพันธ์ ผสานกับจินตนาการของผู้แต่งได้อย่างแนบเนียนสมจริง นวนิยายกลุ่มนี้จึงมีคุณค่าทั้งทางด้านสุนทรียภาพ ด้านสังคมและวัฒนธรรมและการปลูกจิตสำนึกแห่งความเป็นไทย

มนัสนันท์ สรรพชญา (2550) วิจัยเรื่อง “การศึกษากลวิธีการแต่งนวนิยายย้อนยุคอิงประวัติศาสตร์เรื่อง จันทราอุษาคเนย์ ของวรรณวรรชนี” จากการศึกษาพบว่านวนิยายเรื่องจันทราอุษาคเนย์มีกลวิธีการประพันธ์ที่มีการสอดแทรกจินตนาการแล้ว ความน่าสนใจของนวนิยายเรื่องนี้มาจากกลวิธีการตั้งชื่อเรื่อง การเรียบเรียงข้อมูล การสร้างตัวละคร การสร้างฉาก และการสร้างความน่าเชื่อถือ ซึ่งผู้เขียนได้นำข้อมูลทางประวัติศาสตร์ทั้งจากเอกสารชั้นต้น และเอกสารชั้นรองมาใช้เป็นข้อมูลในการเรียบเรียงเรื่องราว การสร้างตัวละครและการสร้างฉาก สำหรับตัวละครในเรื่องมีทั้งตัวละครที่มีจริงในประวัติศาสตร์และตัวละครที่สมมติขึ้นโดยตั้งอยู่บนพื้นฐานของความสมจริง ส่วนฉากที่ปรากฏในเรื่องนั้นก็มีความเป็นจริงตามเอกสารทางประวัติศาสตร์และสอดคล้องกับเรื่องราวและเหตุการณ์ใน

ยุคสมัยนั้นเพื่อให้เนื้อหาในนวนิยายมีความสมจริง น่าเชื่อถือ ทำให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์คล้ายตามตัวละคร นอกจากนี้ยังพบว่านวนิยายเรื่องจินตหราอุษาคเนย์สร้างความน่าเชื่อถือให้กับผู้อ่านในรูปแบบต่าง ๆ ทั้งการบอกที่มาและเบื้องหลังของนวนิยาย การเขียนอ้างอิงแบบเชิงอรรถในเอกสารเชิงวิชาการและการนำเอกสารชั้นต้นที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาในเรื่องมาแสดงในส่วนนำเรื่องได้สะท้อนให้ผู้อ่านเห็นวัตถุประสงค์ของนวนิยายเรื่องนี้ นอกจากนี้จะเน้นความบันเทิงแล้ว ยังต้องการให้สาระความรู้ทางด้านประวัติศาสตร์แก่ผู้อ่านด้วย

พนิดา วงศ์บุญ (2554) วิจัยเรื่อง “ศึกษานวนิยายอิงประวัติศาสตร์เรื่องบุหงาปารี ของ วินทร์ เลียววาริณ” ของ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาประวัติศาสตร์ที่ปรากฏในนวนิยายเรื่องบุหงาปารี ศึกษาองค์ประกอบและกลวิธีการแต่งและคุณค่า ผลการศึกษาพบว่า องค์ประกอบของนวนิยายมีความสัมพันธ์กันเป็นอย่างดี ทั้งโครงเรื่อง แก่นเรื่อง ตัวละคร บทสนทนา ฉากและบรรยากาศ สิ่งเหล่านี้ช่วยให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจเนื้อหาของเรื่องและคุณค่าที่ปรากฏในนวนิยายได้ดีขึ้น กลวิธีการแต่งนวนิยายเรื่องบุหงาปารี ได้แก่ กลวิธีการดำเนินเรื่อง กลวิธีการสร้างตัวละคร กลวิธีการสร้างฉากและบรรยากาศ รวมทั้งการแทรกจินตนาการ กลวิธีเหล่านี้เป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยให้นวนิยายอิงประวัติศาสตร์เรื่องบุหงาปารี เป็นนวนิยายที่ให้ทั้งความสนุกสนานและได้สอดแทรกความรู้ทางประวัติศาสตร์แก่ผู้อ่านด้วย ทำให้นวนิยายเรื่องบุหงาปารีมีความโดดเด่นและน่าสนใจว่าการอ่านหนังสือประวัติศาสตร์ที่มุ่งนำเสนอเฉพาะสาระความรู้เพียงอย่างเดียว นอกจากนี้จะสอดแทรกความรู้ด้านประวัติศาสตร์ของรัฐปัตตานีในสมัยราชินีเจ้าแล้ว นวนิยายเรื่องบุหงาปารียังได้สอดแทรกเรื่องราวเกี่ยวกับวิถีชีวิตและประเพณีวัฒนธรรมของคนสามัญชนด้วย

วันชนะ ทองคำเกา (2554) วิจัยเรื่อง “ภาพตัวแทนของสมเด็จพระมหารัชมหาราชในวรรณกรรมไทย” ของ เป็นการศึกษาการนำเสนอภาพตัวแทนของสมเด็จพระมหารัชมหาราชในวรรณกรรมไทย 15 เรื่อง โดยนำมโนทัศน์เรื่อง ภาพตัวแทน/การนำเสนอภาพตัวแทน (representation) ซึ่งเป็นแนวคิดทฤษฎีในสกุลหลังสมัยใหม่มาใช้ในการวิเคราะห์ ผลการวิจัยสรุปว่าภาพตัวแทนของสมเด็จพระมหารัชมหาราชไม่ใช่ภาพสะท้อนของเหตุการณ์ประวัติศาสตร์นิพนธ์อย่างเที่ยงตรง หากแต่ผู้แต่งวรรณกรรมแต่ละเรื่องได้ดัดแปลงภาพตัวแทนของสมเด็จพระมหารัชมหาราชไปตามการตีความประวัติศาสตร์ของตน ผู้วิจัยสรุปอิทธิพลที่ส่งผลกระทบต่อกรนำเสนอภาพตัวแทนของสมเด็จพระมหารัชมหาราชที่แตกต่างกันว่าเกิดจากแรงผลักดัน 2 ประการ ได้แก่ พลังแห่งวรรณศิลป์ คือกลวิธีการเล่าเรื่อง และพลังทางปัญญาความคิดในแต่ละยุคสมัย ซึ่งรวมถึงความคิดทางการเมือง สังคม วัฒนธรรม โดยเฉพาะสำนักทางประวัติศาสตร์ที่เปลี่ยนแปลงไปตามบริบทของยุคสมัย

ท้องถิ่นนิยม

พัฒนา กิติอาษา (2546) ในวิจัยเรื่อง “ท้องถิ่นนิยม (Localism) ซึ่งได้รับการสนับสนุนจากคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ (สาขาสังคมวิทยา) เพื่อสนับสนุนให้ศึกษาค้นคว้าและนำเสนอต่อที่ประชุมทางวิชาการระดับชาติ สาขาสังคมวิทยา ครั้งที่ 1 การวิจัยครั้งนี้เป็นการสังเคราะห์ มโนทัศน์หลักทางสังคมวิทยาชุดหนึ่งจากจำนวนทั้งหมด 4 ชุด ได้แก่



อัตลักษณ์ (identity) พหุนิยม/พหุลักษณ์นิยม (pluralism) ความเป็นคนชายขอบ (Marginalization) และท้องถิ่นนิยม (Localism) งานวิจัยเรื่องนี้ได้ทบทวนแนวคิดทฤษฎีและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับ มโนทัศน์ท้องถิ่นนิยม ทั้งในวงวิชาการนานาชาติและวงวิชาการไทย เพื่อทำความเข้าใจความหมาย พัฒนาการ ภาพรวม เนื้อหาสาระและการประยุกต์ใช้แนวคิดดังกล่าวในบริบทต่าง ๆ ผลการวิจัยพบว่า กระแสความคิดทฤษฎีทางสังคมศาสตร์ช่วง 2-3 ทศวรรษที่ผ่านมาโดยเฉพาะแนวคิดทฤษฎีสายสกุล หลังทันสมัยนิยม รวมทั้งแนวโน้มทางเศรษฐกิจ การเมืองและวัฒนธรรมในสังคมไทยยุควิกฤติการณ์ทางเศรษฐกิจ พ.ศ. 2540 ได้เน้นความสำคัญของกระแสท้องถิ่นนิยมมากขึ้น ท้องถิ่นนิยมควรได้รับความเข้าใจด้วยกระบวนการวิพากษ์วิจารณ์วิธีคิดแบบแยกชั้นหรือถอนมายาคติของกระแสโลกาภิวัตน์ พิจารณาท้องถิ่นกับโลกอย่างเชื่อมโยง และสร้างความเข้มแข็งให้กับเครือข่ายทางสังคมในระดับท้องถิ่น

ตำนาน ประเพณี และวัฒนธรรม

ตำนาน

โครงการขึ้นทะเบียนมรดกภูมิปัญญาวัฒนธรรม (2564) กล่าวถึงตำนานพื้นบ้านไว้ว่า ตำนานพื้นบ้าน หมายถึง เรื่องเล่าเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของสถานที่ บุคคล ศาสนวัตถุ และศาสนสถาน ที่สำคัญ ๆ ในท้องถิ่นต่าง ๆ และเรื่องเล่าที่อธิบายความเป็นมาของความเชื่อและพิธีกรรมในท้องถิ่นต่าง ๆ

อรัญญา แสนสระและนันท์ชญา มหาพันธ์ (2561 : 54) กล่าวถึงนิทานพื้นบ้านไว้ว่า เป็นแบบแผนปฏิบัติอย่างหนึ่งของคนในสังคมท้องถิ่น นิทานหรือตำนานพื้นบ้านที่เล่าสืบต่อกันมา มีบทบาทหน้าที่ในการปลูกฝังค่านิยมอันดีงามหรือความคิดอันดีงามผ่านความบันเทิงเพื่อนำข้อคิดดังกล่าวไปปรับใช้ในการดำรงชีวิต เรื่องเล่าและตำนานท้องถิ่นจึงมีความสำคัญในการถ่ายทอดวัฒนธรรมบ่งบอกถึงความเป็นมาและสะท้อนวิถีชีวิตของผู้คนในแต่ละท้องถิ่น

ประเพณี

เสฐียรโกเศศ (2505) กล่าวถึงประเพณีไว้ว่า ความประเพณีสืบต่อกันมาจนเป็นที่ยอมรับของส่วนรวม สิ่งใดเมื่อประเพณีซ้ำ ๆ กันอยู่บ่อย ๆ จนเป็นความเคยชินก็เกิดเป็นนิสัยขึ้นมา ความประเพณีเหมือน ๆ กันเป็นส่วนใหญ่ ในหมู่คณะ เรียกว่า ประเพณีหรือนิสัยสังคมหรืออาจกล่าวได้ว่า ประเพณีคือ ความประเพณี ของคนส่วนรวมที่ถือกันเป็นธรรมเนียม หรือเป็นแบบแผนและสืบต่อกันมาจนเป็นพิมพ์เดียวกัน

ราชบัณฑิตยสถาน (2554) ให้ความหมายของ ประเพณีไว้ว่า สิ่งที่ยึดประเพณีปฏิบัติสืบ ๆ กันมาจนเป็นแบบแผน ขนบธรรมเนียม หรือจารีตประเพณี

วัฒนธรรม

สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ กระทรวงวัฒนธรรม (2551) กล่าวถึงวัฒนธรรมไว้ว่า “วัฒนธรรม” หมายถึง วิถีการดำเนินชีวิต (The Way of Life) ของคนในสังคม นับตั้งแต่วิถีกิน วิถีอยู่ วิถีแต่งกาย วิถีทำงาน วิถีพักผ่อน วิถีแสดงอารมณ์ วิถีสื่อความ วิถีจรรยาและขนส่ง วิถีอยู่ร่วมกัน เป็นหมู่คณะ วิถีแสดงความสุขทางใจ และหลักเกณฑ์การดำเนินชีวิต โดยแนวทางการแสดงถึงวิถีชีวิตนั้นอาจมาจากเอกชน หรือคณะบุคคลทำเป็นตัวแบบ แล้วต่อมากคนส่วนใหญ่ก็ปฏิบัติสืบต่อกันมา

วัฒนธรรมย่อมเปลี่ยนแปลงไปตามเงื่อนไขและกาลเวลา เมื่อมีการประดิษฐ์หรือค้นพบสิ่งใหม่ วิธีใหม่ที่ใช้แก้ปัญหาและตอบสนองความต้องการของสังคมได้ดีกว่า ซึ่งอาจทำให้สมาชิกของสังคมเกิดความนิยม และในที่สุดอาจเลิกใช้วัฒนธรรมเดิม ดังนั้น การรักษาหรือธำรงไว้ซึ่งวัฒนธรรมเดิม จึงต้องมีการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงหรือพัฒนาวัฒนธรรมให้เหมาะสมมีประสิทธิภาพ ตามยุคสมัย

งานวรรณกรรมของปิยะพร ศักดิ์เกษม

ลัดดา ราตรีพฤกษ์ (2541) วิจัยชื่อ “วิเคราะห์แนวคิด กลวิธีนำเสนอแนวคิด และศิลปะการใช้ภาษาในวรรณกรรมของปิยะพร ศักดิ์เกษม” มุ่งเน้นการวิเคราะห์แนวคิด กลวิธีการเสนอแนวคิด และศิลปะการใช้ภาษาในนวนิยายของปิยะพร ศักดิ์เกษม ผลการศึกษาพบว่า แนวคิดที่ปรากฏในนวนิยายของปิยะพร มีความหลากหลายและทันสมัย ผู้อ่านสามารถนำไปปรับใช้เป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตได้ ในด้านกลวิธีการนำเสนอแนวคิดพบ 4 กลวิธี ได้แก่ การนำเสนอแนวคิดผ่านแก่นเรื่อง ผ่านบทสนทนา ผ่านตัวละคร และผ่านกลวิธีการนำเสนอเรื่อง ผู้วิจัยสรุปว่า ปิยะพร ใช้การนำเสนอแนวคิดผ่านตัวละครมากที่สุด ในด้านการใช้ภาษาพบว่า ปิยะพร เป็นนักเขียนที่ใช้ภาษาไพเราะ สื่อความได้ชัดเจน มีการใช้สำนวนเปรียบเทียบอย่างเหมาะสม

พิศมร แสงสัตยา (2554) วิจัยชื่อ “การวิเคราะห์นวนิยายของ ปิยะพร ศักดิ์เกษม” เป็นการศึกษา นวนิยายของปิยะพร ศักดิ์เกษม จำนวน 10 เรื่อง ในด้านกลวิธีการแต่งและแนวคิด ผลการวิจัยพบว่า งานเขียนของปิยะพร ศักดิ์เกษม ส่วนใหญ่ใช้โครงเรื่องเรียบง่าย เน้นการสร้างความขัดแย้งระหว่างตัวละครเป็นเกณฑ์ในการสร้างเนื้อเรื่อง การดำเนินเรื่องพบว่า มักใช้การพรรณนาและบรรยายในการเปิดเรื่อง มีการเล่าเรื่องแบบย้อนต้นมากที่สุด มีการสร้างตัวละครแบบหลากหลายมิติ บทสนทนามีผลต่อการดำเนินเรื่อง การมีการใช้ฉากทั้งในประเทศและต่างประเทศ ทางด้านแนวคิดพบว่ามี 5 ประการ คือ แนวคิดเกี่ยวกับการดำเนินชีวิต แนวคิดเกี่ยวกับความรักของหนุ่มสาว แนวคิดเกี่ยวกับครอบครัว แนวคิดเกี่ยวกับสังคมและค่านิยมทางสังคม และแนวคิดทางการเมือง

ชุตินันท์ มาลาธรรม (2557) วิจัยเรื่อง “ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นชลบุรีในนวนิยายเรื่อง ในวารวันของปิยะพร ศักดิ์เกษม สรรนิพนธ์ส่วนหนึ่งของการศึกษาระดับปริญญาตรี มุ่งศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นชลบุรี กลวิธีการนำเสนอประวัติศาสตร์ท้องถิ่นชลบุรี และสภาพสังคมและวัฒนธรรมที่ปรากฏในนวนิยายเรื่องในวารวัน ผลการศึกษาพบว่า ปิยะพร ศักดิ์เกษม ได้นำข้อมูลทางประวัติศาสตร์ในช่วงรัชสมัยรัชกาลที่ 5 - รัชกาลที่ 8 จากเอกสารชั้นต้นและชั้นรอง มาเปรียบเทียบข้อมูลทางประวัติศาสตร์ท้องถิ่นในนวนิยายเรื่องนี้พบว่า ปรากฏเฉพาะข้อมูลที่แอบอิงกับราชสำนัก โดยมีรายละเอียดพัฒนาการบ้านเมืองไม่มากนัก ในด้านกลวิธีการนำเสนอพบว่าผู้ประพันธ์นำเสนอประวัติศาสตร์ท้องถิ่นผ่านโครงเรื่องตัวละคร และตัวผู้เขียนที่แทรกตัวในการเล่าเรื่อง นอกจากนี้ยังมีการอ้างถึงสถานที่ บุคคล เหตุการณ์ และช่วงเวลา รวมทั้งสภาพสังคมและวัฒนธรรม เพื่อช่วยให้ผู้อ่านรับรู้ภาพของชลบุรีในอดีตทำให้เข้าใจชลบุรีในปัจจุบันได้ดียิ่งขึ้น



กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ได้นำทฤษฎีด้านการศึกษาวรรณกรรมร่วมสมัยมาศึกษานวนิยายอิงประวัติศาสตร์ ซึ่งเป็นงานวรรณกรรมที่มีรูปแบบการสร้างสรรค์แตกต่างไปจากงานวรรณกรรมประเภทอื่น นอกจากนั้น ยังนำแนวคิดทฤษฎีเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างวรรณกรรมกับประวัติศาสตร์ ในประเด็นท้องถิ่นนิยม (Localism) มุ่งพิจารณาการนำเสนอข้อมูลท้องถิ่นในด้านตำนาน ประเพณี และวัฒนธรรมในงานวรรณกรรม ประเภทนี้ ซึ่งสะท้อนให้เห็นเจตนาของผู้ประพันธ์ มาใช้เป็นกรอบแนวคิดของการวิจัย

วิธีการวิจัย

การวิจัยเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพโดยวิจัยจากเอกสาร (documentary research) ผู้วิจัยมีวิธีการดำเนินการศึกษาค้นคว้าตามลำดับ ดังนี้

1. รวบรวมข้อมูล

1.1 ศึกษานวนิยายอิงประวัติศาสตร์ของปิยะพร ศักดิ์เกษม จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ ในวารวัน ตะวันเบิกฟ้า ขอบฟ้าราตรี

1.2 รวบรวมบทความ บทวิจารณ์ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับนวนิยายอิงประวัติศาสตร์ทั้ง 3 เรื่อง

1.3 รวบรวมบทความ บทวิจารณ์ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับปิยะพร ศักดิ์เกษม

1.4 รวบรวมเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดความสัมพันธ์ระหว่างวรรณกรรมกับประวัติศาสตร์

1.5 รวบรวมเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับตำนาน ประเพณี และวัฒนธรรมท้องถิ่น

2. วิเคราะห์ข้อมูล

ศึกษาตามประเด็นการศึกษาละเอียดตามที่ระบุไว้ในขอบเขตของการวิจัย

3. สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะการศึกษาค้นคว้า

ผลการวิจัย

นวนิยายอิงประวัติศาสตร์ชุดแม่วัน ของปิยะพร ศักดิ์เกษม นับเป็นปรากฏการณ์หนึ่งในงานวรรณกรรมไทยในการสร้างบันเทิงคดีประวัติศาสตร์โดยเน้นความสำคัญของท้องถิ่นจังหวัดชลบุรี เป็นสำคัญ นับเป็นการสร้างเรื่องเล่าของท้องถิ่นเพื่อแย้งชิงพื้นที่ของการเล่าเรื่องจากประวัติศาสตร์ ส่วนกลางซึ่งเป็นแนวทางการสร้างบันเทิงคดีประวัติศาสตร์กระแสหลักของไทยในช่วงก่อนหน้า ผู้แต่งพยายามนำเสนอชีวิตของผู้คนชลบุรี โดยจินตนาการขึ้นจากข้อมูลทางประวัติศาสตร์ ในช่วงเวลาประมาณ 100 ปี นับตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 5 พุทธศักราช 2445 ถึงรัชกาลที่ 9 ในปีพุทธศักราช 2546

ปิยะพร ศักดิ์เกษม กำหนดตัวละครเอกหญิง จากนวนิยายทั้ง 3 เรื่อง ได้แก่ แม่วัน จากนวนิยาย เรื่อง ในวาระวัน ตะวันวาด จากนวนิยายเรื่อง ตะวันเบิกฟ้า และ ญา จากนวนิยายเรื่อง ขอบฟ้าราตรี โดยใช้ช่วงชีวิตของตัวละครแม่วันตั้งแต่เกิดจนเสียชีวิตเป็นแกนร้อยสำคัญของนวนิยายทั้งสามเรื่อง เพื่อให้มุมมองของตัวละครทั้งสามเป็นตัวแทนของคนท้องถิ่นที่ค่อยๆเห็นความเปลี่ยนแปลงของ จังหวัดชลบุรีในรอบ 100 ปี จากการศึกษาตำนาน ประเพณี และวัฒนธรรมท้องถิ่นชลบุรีในนวนิยาย อิงประวัติศาสตร์ชุดแม่วันทั้ง 3 เรื่อง พบการนำเสนอตำนาน ประเพณี และวัฒนธรรมท้องถิ่นชลบุรี ดังนี้

1.ตำนาน

การสอดแทรกตำนานประจำถิ่นชลบุรี จากการศึกษาพบ 4 ตำนาน ล้วนเป็นตำนานที่เกี่ยวข้องกับสถานที่สำคัญในจังหวัดชลบุรีทั้งสิ้น ได้แก่ ตำนานเมืองศรีฟโล ตำนานพระรถเมรี ตำนานเขาสามมุข ตำนานอ่างศิลา

1.1 ตำนานเมืองศรีฟโล

ตำนานเมืองศรีฟโล เป็นตำนานที่ปิยะพร ศักดิ์เกษม กำหนดให้ตัวละครแม่วันในวันเด็กได้ฟังจากแม่ทิพ ซึ่งเป็นมารดาของพ่อเทิด พ่อทูน เล่ากลุ่มมโนชนกาลวันครั้งหนึ่ง จากเรื่องแม่วันถามแม่ทิพว่าตำนานเมืองศรีฟโลนี้เป็นเรื่องจริงหรือไม่ แม่ทิพก็ตอบว่า “เรื่องจริง... ผู้แก้วยกว่ากระซิบตอบ ซ่อนเสียงหัวเราะของตนเองไว้...เมืองศรีฟโลก็อยู่แถวหนองไม้แดง ส่วนคอเขาขาดก็ที่เขาพระพุทธรบาท บางทรายนี่เอง...” (ในวาระวัน, 2555: 96)

เมืองศรีฟโล เป็นเมืองโบราณทางชายฝั่งทะเลภาคตะวันออกเฉียงเหนืออายุอยู่ในช่วงพุทธศตวรรษที่ 19-20 ลงมา ปัจจุบันอยู่ในพื้นที่เขตตำบลหนองไม้แดง อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี ตัวเมืองศรีฟโล ตั้งอยู่บนเนินเขาดินก่อนจะเข้าไปยังเขาบางทราย ทางด้านตะวันออกเฉียงใต้บริเวณวัดศรีฟโลทัย ซึ่งตั้งอยู่นอกเมืองฟโล ทางชายเนินติดกับทะเล เมืองศรีฟโลเป็นเมืองท่าพักสินค้าที่อยู่บนเส้นทางเดินทะเล ซึ่งมีความสัมพันธ์กับการค้าเครื่องสังคโลกที่มีการติดต่อไปยังบ้านเมืองตามชายทะเลและหมู่เกาะของภูมิภาคเอเชียอาคเนย์ในราวพุทธศตวรรษที่ 19-20 หรือสมัยสุโขทัยและกรุงศรีอยุธยาตอนต้น เมืองศรีฟโล ลดบทบาทการเป็นเมืองท่าลงด้วยลักษณะทางภูมิศาสตร์ที่มีการเปลี่ยนแปลง คือ ตะกอนจากแม่น้ำเจ้าพระยา และแม่น้ำบางปะกงพัดมาทับถม ทำให้อ่าวเมืองศรีฟโลที่เคยเป็นทะเลลึกกลับตื้นเขิน ไม่เหมาะที่จะเป็นเมืองท่าจอดพักเรือสินค้าเหมือนในอดีต ตัวเมืองจึงเลื้อยลงมาทางใต้มาอยู่ที่ตำบลบางปลาสร้อย (ตัวเมืองชลบุรีปัจจุบัน) เมื่อประมาณสมัยกรุงศรีอยุธยาตอนกลางเป็นต้นมา (คณะกรรมการฝ่ายประมวลเอกสารและจดหมายเหตุในคณะกรรมการอำนวยการจัดงานเฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว, 2544)

1.2 ตำนานพระรถเมรี

ตำนานพระรถเมรี เป็นตำนานที่แม่วันมักขอร้องให้แม่วันผู้เป็นย่าเล่าให้ฟัง เพราะตำนานนี้ เป็นตำนานประจำถิ่นของอำเภอพนัสนิคม ซึ่งปิยะพร ศักดิ์เกษม กำหนดให้แม่ของแม่วันเป็นสตรีชนชั้นสูงชาวลาวที่มีถิ่นพำนักจากพนัสนิคมซึ่งเสียชีวิตหลังจากคลอดเธอได้ไม่นาน



ดังความตอนที่ว่า “เมื่อเรื่องราวทั้งหลายจบลงแม้วันก็อ่อนเยาว์ขอให้เล่านิทานเรื่องพระรถเมรีซ้ำให้ฟังอีกรอบเพื่อที่เธอจะได้หลับสบายในวันนี้...เด็กหญิงคงอยากฟังเพราะมันคือเรื่องที่โยงโยถึงถิ่นกำเนิด ถึงรากเหง้าของผู้เป็นมารดาด้วยเป็นนิทานที่เล่าขานกันอยู่ในหมู่ชาวลาวอพยพแถบเมืองพนัสกับเมืองพนม” (ในวารวัน: 96)

ตำนานพระรถเมรี เป็นตำนานประจำถิ่นของอำเภอพนัสสนิมคม ตั้งอยู่ทางทิศเหนือของจังหวัดชลบุรี ห่างจากตัวจังหวัดไปทางตะวันออกประมาณ 22 กิโลเมตร ในสมัยรัตนโกสินทร์ ตอนต้น พระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัวมีพระบรมราชานุญาตให้กลุ่มลาวอาสาปากน้ำมาสร้างภูมิลำเนาขึ้นในพื้นที่ที่กว้างระหว่างเมืองชลบุรีกับเมืองฉะเชิงเทราในปี พ.ศ. 2371 และพระราชทานนามเมืองว่าพนัสสนิมคม (บางเอกสารเขียน“พนสนิมคม”) มีฐานะเป็นเมืองจัตวา ขึ้นกับกรมท่ากรุงเทพมหานคร ตั้งข้อความในพระราชพงศาวดารว่า “พวกลาวอาสาปากน้ำ ตั้งขึ้นเมื่อครั้งในแผ่นดินพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านลาลัย ภายหลังเมื่อปีชวดสัมฤทธิ์ศก พวกลาวไม่สบาย ขอไปตั้งอยู่ที่เมืองพระรถ จึงโปรดให้ตัดเอาแขวงเมืองชลบุรี เมืองฉะเชิงเทรา มาตั้งเป็นเมืองขึ้นชื่อเมืองพนสนิมคม เจ้าเมืองชื่อพระอินทราชา” (พระราชพงศาวดาร กรุงรัตนโกสินทร์ รัชกาลที่ 3 เล่ม 2, 180)

ลาวบุกเบิกเมืองพนัสสนิมคม เป็นลาวเมืองนครพนม การอพยพครั้งแรกนำโดยท้าวศรีวิไชยอุปราชเมืองนครพนม เป็นโอรสในพระบรมราชา (ท้าวแก้ว) เจ้าเมืองนครพนม ไม่สมัครใจอยู่ในปกครองของพระบรมราชา (มัง) เจ้าเมืองนครพนมคนใหม่ จึงอพยพพาสมัครพรรคพวก บุตรหลาน ท้าวเพี้ย ขอพึ่งพระบรมโพธิสมภารพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านลาลัย เมื่อกุมภาพันธ์ พ.ศ. 2352 และโปรดเกล้าฯ ให้ตั้งบ้านเรือนอยู่คลองมหาวงษ์ เมืองสมุทรปราการ ยุคนั้นจึงเรียกคนกลุ่มนี้ว่าพวกลาวอาสาปากน้ำ แต่ทนสภาพแวดล้อมไม่ไหว เพราะเป็นชาวดอนน้ำจืด ถูกให้ไปอยู่เมืองลุ่มน้ำกร่อยและเค็ม เลยขอเปลี่ยนไปอยู่ที่อื่น ซึ่งสภาพใกล้เคียงที่ดอน ลาวนครพนมกลุ่มนี้จึงได้ไปอยู่เมืองพนัสสนิมคมในเวลาต่อมา

คณะกรรมการฝ่ายประมวลเอกสารและจดหมายเหตุในคณะกรรมการอำนวยการจัดงานเฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว (2544) ได้กล่าวถึงตำนานพระรถเมรีไว้ว่า ตำนาน “เมืองพระรถ” ได้มาจากตำนานท้องถิ่น อิงวรรณคดีพื้นบ้านเรื่องพระรถเมรี ที่ชาวบ้านกลุ่มชาติพันธุ์ลาวที่เข้ามาอยู่ใหม่เล่าสืบต่อกันมาในพื้นที่ ปรากฏอยู่ในตำนานนิทานที่อ้างอิงมาจากนิทานชาดกเรื่องพระรถเสนหรือพระรถ - นางเมรี ตำนานเมืองพระรถ เล่ากันว่าชื่อเมืองพระรถมาจากชื่อ พระรถเสนโอรสของพระเจ้ารถสิทธิ์แห่งกุตارانครที่เกิดจากนางภาน้องคนสุดท้องในเรื่องนางสิบสอง

1.3 ตำนานเขาสามมุข

การอ้างถึงตำนานเขาสามมุขปรากฏในตอนที่ว่าวันเริ่มโตเข้าสู่ช่วงวัยรุ่น โดยได้ฟังเรื่องเล่าตำนานเขาสามมุขจากพ่อเทิดตัวละครเอกฝ่ายชาย ซึ่งปิยะพร ศักดิ์เกษมกำหนดให้มีอาชีพคุมลูกน้องออกเรือไปทำการประมง ดังความว่า “เป็นนิทานโบราณที่เขาเล่าต่อ ๆ กันมาในหมู่ชาวเรือ...แม้สมมุขกับพ่อแสนเป็นหนุ่มสาวที่อยู่อาศัยกันคนละหมู่บ้านทั้งคู่ได้รู้จักและรักกันเพราะพ่อแสนเล่นว่าแล้วทำว่าขาดลอยมาตกไกลถึงแถวนี้...” (ในวารวัน, 2555: 487)

ตำนานเขาสามมุข เป็นตำนานประจำถิ่นของเขาสามมุข ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ในดวงตราประจำจังหวัดชลบุรี มีลักษณะเป็นเนินเขาเตี้ย ๆ อยู่กึ่งกลางระหว่างบ้านอ่างศิลาและหาดบางแสน เขาเป็นที่ตั้งศาลเจ้าแม่เขาสามมุข ซึ่งเป็นที่เคารพสักการะของคนทั่วไป บริเวณเขาสามมุขมีลิงป่าอาศัยอยู่เป็นจำนวนมาก เขาสามมุข หรือชื่อเดิมเรียกว่า สมมุข สันนิษฐานว่ามาจากสาเหตุ 2 ประการ ประการที่หนึ่งคงมาจากลักษณะของภูเขาที่มีแหลมยื่นออกไปในทะเล มองแต่ไกลเป็นรูปลงสามเหลี่ยม จึงได้ชื่อว่าเขาสามมุข ประการที่สองมาจากตำนานที่เล่าต่อ ๆ กันว่า มีหญิงสาวสวยคนหนึ่งชื่อ สามมุข เป็นชาวเมืองบางปลาสร้อย กรมส่งเสริมวัฒนธรรม (2559: 48) ได้กล่าวถึงตำนานความรักของตำนานเจ้าแม่เขาสามมุขไว้ว่า

ครั้งหนึ่งที่บ้านอ่างหิน (ต.อ่างศิลา อ.เมือง จ.ชลบุรี) เป็นที่อาศัยของครอบครัว ยายกับหลานคนหนึ่ง หลานสาวมีชื่อว่า “มุก” หรือ “สาวมุก” มุกเป็นเด็กกำพร้า เดิมอยู่ที่บ้านบางปลาสร้อย (ตัวเมืองจังหวัดชลบุรีในปัจจุบัน) เมื่อพ่อแม่ตาย ยายจึงนำมุกมาเลี้ยงจนโตเป็นสาว มุกมักมานั่งเล่นที่เชิงเขาเตี้ย ๆ ที่อ่างศิลาเป็นประจำ วันหนึ่งพบว่าตัวหนึ่งขาดลอยมาตกอยู่ ภายหลังกิจเจ้าของว่าว คือ นายแสน ลูกชายของกำนันประจำตำบลนี้ วิ่งตามว่าวมาจึงทำให้มาพบกับมุก ทั้งสองจึงได้พบกันและแสนได้มอบว่าวตัวนั้นให้แก่มุกเป็นสิ่งแทนตัว ภายหลังกิจทั้งสองได้นัดพบกันอีกหลายครั้งจนเกิดเป็นความรัก กระทั่งทั้งสองได้ให้สัตย์สาบานที่หน้าเชิงเขาว่า จะรักกันชั่วชีวันรันดร์ หากผิดคำสาบานจะกระโดดหน้าผาแห่งนี้ตายตามกัน เมื่อพ่อของแสนทราบเรื่องจึงไม่พอใจมาก กีดกันไม่ให้ทั้งสองพบกัน และได้ตกลงให้แสนแต่งงานกับลูกสาวคนทำโปะที่ได้สู่ขอไว้ ภายหลังกิจมุกทราบเรื่องและเห็นว่าเป็นเรื่องจริง จึงวิ่งไปที่หน้าผาเพื่อกระโดดหน้าผาตายตามคำสัตย์สาบาน เมื่อแสนเห็นดังนั้นจึงวิ่งตามไปและกระโดดหน้าผาตายตามคำสัตย์สาบานเช่นกัน ส่วนกำนันภายหลังกิจรู้สึกสำนึกผิดจึงนำเครื่องถ้วยชามต่าง ๆ มาไว้หน้าบริเวณเชิงเขา เพื่อเป็นที่ระลึกถึงความรัก

ต่อมาชาวบ้านจึงเรียกภูเขาที่มุกกระโดดหน้าผาตายว่า “เขาสาวมุก” เพื่อระลึกถึงมุก ผู้มั่นคงต่อความรัก ภายหลังกิจเพี้ยนเป็น “สามมุข” ในที่สุด และบริเวณถ้ำนั้นเชื่อว่าเป็นถ้ำลับแลมีเครื่องถ้วยชามต่าง ๆ ที่กำนันบิดาของแสนนำมาไว้ เมื่อชาวบ้านมีงานบุญสามารถหยิบยืมไปใช้ได้ ซึ่งภายหลังกิจนี้ได้ปิดปากถ้ำไปแล้วเมื่อคราวก่อสร้างถนนสมัยรัฐบาลจอมพล ป. พิบูลสงคราม ส่วนหาที่พบศพหญิงชายทั้งสองหลังจากกระโดดหน้าผาตายนั้น ชาวบ้านเรียกกันว่า “หาดบางแสน” เพื่อระลึกถึงนายแสน

ตำนานเจ้าแม่เขาสามมุข เป็นตำนานที่แพร่หลายอยู่ทั้งในจังหวัดชลบุรี และบริเวณชุมชนชายฝั่งทะเลตะวันออกของไทย เชื่อกันว่าเป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์สำคัญของชาวประมงและผู้เดินทางทางทะเลในภาคตะวันออกมานับแต่สมัยต้นกรุงรัตนโกสินทร์ และเมื่อถึงเทศกาลสำคัญต่าง ๆ อาทิ ตรุษจีน สารทจีน ชาวบ้านที่นับถือก็จะนำเครื่องเซ่นไหว้และว่าว มาเป็นเครื่องบูชากราบไหว้ที่ศาลเจ้าแม่เขาสามมุขด้วย นอกจากนี้ก่อนที่ชาวประมงจะออกเดินเรือชาวบ้านจะนำประทัดมาจุดบูชาเพื่อขอให้ช่วยในการทำมาหากินและแคล้วคลาดจากลมพายุ

ปัจจุบัน ตำนานเจ้าแม่เขาสามมุข ดำรงอยู่อย่างเข้มแข็ง เนื่องจากมีศาลสำหรับเป็นที่



สักการะบูชา ศาลเจ้าแม่เขาสามมุกนั้น ปัจจุบันแบ่งออกเป็น 2 ศาลคือ ศาลเจ้าแม่เขาสามมุก (ไทย) และ ศาลเจ้าแม่เขาสามมุก (จีน) ทั้งนี้ศาลไทยเป็นศาลเก่าแก่ที่ใช้ตำนานประจำถิ่นที่เล่าเรื่องความรักของสาวมุกกับนายแสนในการเผยแพร่ประวัติเจ้าแม่เขาสามมุก ส่วนศาลจีนเป็นศาลเก่าแก่ของชุมชนคนจีนที่ใช้เรื่อง “เจ้าแม่ทับทิม” ในการเผยแพร่ประวัติเจ้าแม่เขาสามมุก เนื่องจากชาวจีนที่อ้างศิวได้ตั้งศาลไฮตั้งมาตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยาตอนปลายเมื่อมาตั้งรกรากใหม่ที่ชลบุรี จึงได้ตั้งศาลไฮตั้งมาข้างศาลเจ้าแม่เขาสามมุกเดิม และใช้ชื่อศาลว่า ศาลเจ้าแม่เขาสามมุก(จีน) มาจนถึงทุกวันนี้ (กรมส่งเสริมวัฒนธรรม, 2559: 48)

1.4 ตำนานอ่างศิลา

การอ้างถึงตำนานอ่างศิลา ปรากฏในตอนที่พักพิงได้พาแม่วันไปเที่ยวหลังจากแต่งงาน ผู้แต่งกำหนดให้พ่อเทิดซึ่งอายุมากกว่าเล่าถึงตำนานอ่างศิลาให้แก่แม่วันฟัง ตำนานอ่างศิลาเป็นตำนานประจำถิ่น “อ่างศิลา” หมู่บ้านชาวประมงริมทะเล เดิมเคยมีชื่อเสียงโด่งดังในฐานะของแหล่งผลิตครกหินและสกัดหินเป็นรูปร่างตามความต้องการของตลาด สมัยก่อนหินแกรนิตบริเวณอ่างศิลาเป็นหินคุณภาพดี เมื่อครั้งที่พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว เสด็จประพาสจังหวัดชลบุรี ได้ประทับแรมที่ “อ่างศิลา” ทรงมีพระราชหัตถเลขาหลวงวัน 9 มกราคม พ.ศ. 2419 พรรณนาถึงอ่างศิลาตอนหนึ่งว่า

...เรียกชื่อว่า “อ่างศิลา” นั้นเพราะมีแผ่นดินสูงเป็นลูกเนิน มีศิลาก้อนใหญ่ ๆ เป็นศิลาดาด และเป็นสระยาวรีอยู่ 2 แห่ง แห่งหนึ่งลึก 7 ศอก กว้าง 7 ศอก ยาว 7 วา อีกแห่งหนึ่งลึก 6 ศอก กว้าง 1 วา 2 ศอก ยาว 7 วา เป็นที่ขังน้ำฝน น้ำฝนไม่รั่วซึมไปได้ ท่านเจ้าพระยาทิพากรวงษ์มหาโกษาธิบดี เห็นว่าเป็นประโยชน์กับคนทั้งปวง จึงให้หลวงฤทธิศักดิ์ชลเขตรปลัดเมืองชลบุรีเป็นนายงานก่อสร้างปากบ่อกันน้ำ มิให้น้ำที่โสโครกไหลกลับลงไปบ่อได้ ราษฎร ชาวบ้าน และชาวเรือไปมาได้อาศัยใช้น้ำฝนในอ่างศิลานั้น บางปีฝนตกมาก ถ้าใช้น้ำแต่ลำพังชาวบ้านก็ได้ใช้น้ำทั้งสองแห่งและบ่ออื่น ๆ บ้าง พอตลอดปีไปได้ บางปีฝนน้อย ราษฎรได้อาศัยใช้แต่เพียง 5 เดือน 6 เดือนก็พอหมดน้ำในอ่างศิลา แต่น้ำในบ่อแห่งอื่น ๆ ที่ราษฎรขุดขังน้ำฝนไว้ใช้นั้นมีอยู่หลายแห่งหลายตำบล ถึงน้ำในอ่างศิลาสองตำบลนี้แห้งไปหมดแล้วราษฎรก็ใช้น้ำบ่อแห่งอื่น ๆ ได้ จึงได้เรียกว่า “บ้านอ่างศิลา” มาจนทุกวันนี้... (กองจดหมายเหตุแห่งชาติ เอกสารรัชกาลที่ 5 ก.1.1/2 อ้างถึงใน ภาวดี มหาพันธ์, 2552: 63)

จากการศึกษานวนิยายชุดแม่วัน ปรากฏการอ้างถึงตำนานอ่างศิลา ดังความตอนที่ว่า “ที่เขาเรียกกันว่าอ่างหินมาแต่โบราณก็เพราะว่าบนเนินดินนั้นมีอ่างหินจริง ๆ ถึงสองอ่าง เป็นสระหินที่เกิดขึ้นเอง ผู้คนที่นั่นก็ได้อาศัยสองอ่างนี้แหละเก็บกักน้ำจืดไว้กินไว้ใช้...พ่อเทิดหัวเราะอย่างเอ็นดูเมื่อให้คำอธิบาย...” (ในวารวัน, 2555: 484-485)

จากการศึกษาพบว่า ผู้ประพันธ์ได้สอดแทรกข้อมูลด้านตำนานสอดแทรกผ่านช่วงวัยต่าง ๆ ของแม่วัน โดยกำหนดให้ตัวละครอื่น ๆ เป็นผู้เล่าให้แม่วันได้รับรู้ ซึ่งตำนานเหล่านั้นนอกจากจะแสดงภูมิหลังของตัวละครแม่วันแล้ว ยังนับว่าเป็นอีกปฏิบัติการหนึ่งที่ได้หล่อหลอมให้แม่วันเกิดความรัก ความผูกพัน และความภาคภูมิใจในท้องถิ่นชลบุรี นับเป็นการประกอบสร้างอุดมการณ์รักบ้านเกิดของแม่วัน และได้ส่งต่ออุดมการณ์นี้มายังตัวละครรุ่นหลานทั้งสองได้แก่ ตะวันวาด และ ฉญา ในเวลาต่อมาด้วย

2. ประเพณี

จากการศึกษาการนำเสนอประเพณีท้องถิ่นชลบุรีที่ปรากฏในนวนิยายอิงประวัติศาสตร์ชุดนี้ พบ 3 ประเพณี ได้แก่ ได้แก่ ประเพณีงานกองข้าว ประเพณีวิ่งควาย ประเพณีทิ้งกระจาด ซึ่งปิยะพร ศักดิ์เกษมได้ระบุไว้ในนวนิยายเรื่องในวารวัน ความว่า

*ในท้องถิ่นละแวกนี้มีงานประเพณีประจำปีอยู่สามอย่างด้วยกัน ที่จะหาดูที่อื่น
ไม่ได้้นอกจากที่นี่เท่านั้น นั่นคืองานกองข้าว งานวิ่งควายซึ่งเพิ่งเริ่มจัดขึ้นได้ไม่กี่ปี
และงาน ทิ้งกระจาดนี้เอง
(ในวารวัน, 2555: 142)*

การนำเสนอประเพณีท้องถิ่นเหล่านี้ มักนำเสนอผ่านประสบการณ์ของตัวละครแม่วัน ซึ่งเป็นแกนร้อยสำคัญของนวนิยายชุดนี้ เพราะได้กำหนดแม่วันเกิด เติบโต มีครอบครัว มีลูกหลานและเสียชีวิต ผ่านนวนิยายทั้งสามเรื่อง ดังนั้น จึงอาจกล่าวได้ว่าปิยะพร ศักดิ์เกษม ได้ใช้มุมมองของตัวละครแม่วัน ซึ่งเป็นคนในพื้นที่เพื่อบันทึกถึงประเพณีของจังหวัดชลบุรี ซึ่งประเพณีบางอย่างได้สูญหายไปแล้ว และบางอย่างได้เปลี่ยนรูปแบบไป

2.1 ประเพณีกองข้าว

ประเพณีกองข้าวเป็นการเชิญเจ้าเข้าทรงที่ชาวชลบุรีทั้งที่อำเภอเมือง อำเภอศรีราชา อำเภอพนัสนิคม อำเภอบ้านบึง อำเภอบางละมุง และอำเภอเกาะสีชัง ถือปฏิบัติสืบทอดกันมาหลายชั่วอายุคน ช่วงเวลาที่ทำพิธีกองข้าวบวงสรวงคือช่วงเดือนเมษายนของทุกปี เมื่อดวงอาทิตย์เคลื่อนย้ายราศีเข้าสู่ปีใหม่ หรือที่เรียกกัน ว่า สงกรานต์ ล่วงไปประมาณ 3-4 วัน ก็จะเริ่มทำพิธีโดยจะทำติดต่อกันเป็นเวลา 3 วัน ด้วยเชื่อกันว่าในปีหนึ่ง ๆ ควรจะได้มีการบวงสรวงเทพเทวดาและให้วิภูติผีปีศาจได้แก่ เจ้าที่เจ้าทาง เจ้าป่าเจ้าเขา เจ้าทะเล ผีสงนางไม้ รุกขเทวดา ฯลฯ เพื่อดวงวิญญาณเหล่านั้นจะได้พึงพอใจไม่มารบกวนและช่วยปกป้องรักษา คุ่มครองป้องกันทุกโรคภัย และภัยอันตราย ไม่ให้มากล้ากลาย บ้านเมืองจะได้ร่มเย็นเป็นสุข ทำมาหากินสะดวกสบาย มั่งคั่งสมบูรณ์ด้วยทรัพย์สินเงินทอง และสุขภาพอนามัย (สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดชลบุรี, 2559)

ประเพณีกองข้าว ในแต่ละวันจะจัดเป็นพิธีแบ่งเป็น 2 ช่วง ได้แก่ ช่วงเช้าและเย็น



โดยศาลเจ้าแต่ละที่มักเป็นผู้เตรียมงาน เนื่องจากชาวชลบุรีส่วนใหญ่ประกอบอาชีพการประมงทางทะเล จึงมีการดำรงชีวิตและวิถีชีวิตเกี่ยวข้องกับทะเล มีความเชื่อเรื่องภูตผีปีศาจ เทวดาอารักษ์ เจ้าป่าเจ้าเขาการกองข้าวเป็นการเซ่นไหว้สิ่งศักดิ์สิทธิ์ ภูตผี ให้คุ้มครองภัยจากธรรมชาติ ชาวบ้านร่วมกันเซ่นไหว้ผีไร้ญาติ ผีเร่ร่อนปีละครั้งบริเวณชายหาด ในนวนิยายชุดนี้ ปิยะพร ศักดิ์เกษมได้นำเสนอผ่านการกำหนดให้ตัวละครแม่วัน มารับจ้างลูกศิษย์ของศาลเจ้าพ่อหลักเมืองช่วยงานในประเพณีนี้

2.3 ประเพณีวิ่งควาย

ประเพณีวิ่งควายเป็นประเพณีที่สืบทอดมานานในจังหวัดชลบุรี ไม่ปรากฏหลักฐานว่าเริ่มขึ้นเมื่อใด โดยมักจัดขึ้นในวันขึ้น 14 ค่ำเดือน 11 คณะกรรมการการวิจัยศูนย์วัฒนธรรมจังหวัดชลบุรี โรงเรียนชลกันยานุกูล (ชุตินันท์ มาลาธรรม, 2557: 308) ได้สันนิษฐานการกำเนิดของประเพณีนี้ว่า น่าจะเกิดขึ้นเนื่องจากนำควายบรรทุกเครื่องปัจจัยไทยธรรมเพื่อเตรียมงานเทศน์มหาชาติที่วัดใหญ่อินทาราม ซึ่งจะมีการประดับตกแต่งควายและเกวียนอย่างสวยงาม จากนั้นจะนำควายมาวิ่งแข่งกันไปรอบ ๆ ตลาดชลบุรี หรืออีกข้อสันนิษฐานหนึ่งกล่าวว่า ประเพณีนี้เกิดจากตำนานที่ผูกโยงกับความเชื่อเรื่องวิญญาณของเปรตเจ้าใหญ่ที่ขบถแข่งควาย จึงมักจะออกมารบกวนชาวบ้าน หากในปีใดยังไม่เริ่มเตรียมงานวิ่งควาย ชาวบ้านในจังหวัดชลบุรีเชื่อว่าหากปีใดไม่จัดงานวิ่งควาย มักจะเกิดไฟไหม้ตลาดในตัวเมืองชลบุรี

ในนวนิยายชุดแม่วันยังได้กล่าวว่า เดิมประเพณีนี้จัดขึ้นที่ถนนวิชรปราการบริเวณรอบตลาด โดยที่ชาวบ้านจะนั่งดูการแข่งขันที่ระเบียงชั้นสองที่สร้างยื่นออกมา เพื่อความปลอดภัยจากอุบัติเหตุและการทะเลาะวิวาทที่มักเกิดขึ้นทุกปี ดังความตอนที่ว่า

ในปีก่อน ๆ แม่วันไม่ค่อยยอมขึ้นตลาดในวันวิ่งควาย เพราะในวันนั้นจะมีข่าวควายตื่นทำร้ายผู้คน หรือตำรวจกับทหารเรียกพวกต๋อยตีกันเป็นประจำ ถึงแม้ว่าบรรดาคนรู้จักมักคุ้นที่มีร้านค้าริมถนนทั้งสองข้างจะชักชวนให้ขึ้นไปนั่งดูบนระเบียงชั้นสองที่ทุกร้านมักปลุกยื่นออกมาเพื่อให้นั่งดูขบวนแห่อย่างปลอดภัย หากหญิงสาวก็มักเสียวเสียว
(ในวารวัน, 2555: 534)

2.3 ทิ้งกระจาด

ประเพณีทิ้งกระจาดเป็นประเพณีที่ติดมากับวัฒนธรรมของคนไทยเชื้อสายจีน เป็นการเซ่นไหว้ผีไม่มีญาติ โดยเป็นการทำบุญช่วยกันของคนในชุมชน เมื่อถึงสิ้นปีทางจันทรคติของจีนจะมีการเซ่นไหว้ผีไม่มีญาติเป็นงานใหญ่ครั้งหนึ่ง และเมื่อกลางเดือน 7 ก็จะมีการเซ่นไหว้ครั้งใหญ่อีกครั้งหนึ่ง เมื่อชาวจีนอพยพย้ายถิ่นออกจากแผ่นดินเกิด ก็ได้นำจารีตประเพณีและวัฒนธรรมของตนมายึดถือปฏิบัติด้วย ชาวจีนโพ้นทะเลในประเทศไทยก็เช่นเดียวกัน ซึ่งประเพณีทิ้งกระจาดก็

นับเป็นหนึ่งในชาวจีนโพ้นทะเลที่เข้ามาอาศัยในประเทศไทยได้นำมาปฏิบัติสืบต่อกันมาด้วย การทำบุญ โดยการให้ทานเป็นหนึ่งในหลักธรรมและวิถีปฏิบัติที่สำคัญของชาวพุทธ ไม่ว่าจะนิกายเถรวาทหรือมหายาน ดังนั้น ประเพณีที่กระจัดกระจายของชาวจีนจึงเข้ากันได้ดีกับวัฒนธรรมในประเทศไทยที่เป็นส่วนผสมระหว่างศาสนาพุทธ ศาสนาพราหมณ์ฮินดู การนับถือสิ่งศักดิ์สิทธิ์เหนือธรรมชาติ และความเชื่อเรื่องผีวิญญาณ ด้วยเหตุนี้ ประเพณีนี้ปรากฏในหลายทุกจังหวัดที่มีชุมชนชาวไทยเชื้อสายจีนอาศัยอยู่ โดยส่วนมากจะจัดตามศาลเจ้าจีน โรงเจ มูลนิธิและสมาคมจีน ซึ่งผู้เข้าร่วมพิธีก็ไม่ได้จำกัดอยู่เฉพาะคนเชื้อสายจีนเท่านั้น แต่จะมีทั้งคนไทยและคนกลุ่มต่าง ๆ เข้าร่วมด้วย เนื่องจากมีพื้นฐานของความเชื่อในเรื่องศาสนาความเชื่อคล้ายคลึงกันดังกล่าวข้างต้น (ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร, 2559)

ปิยะพร ศักดิ์เกษม ได้นำเสนอว่า ชาวจีนในชลบุรีจะมีการตั้งกระจัดที่หน้าศาลเจ้าต่าง ๆ โดยกำหนดให้ศาลเจ้าแห่งหนึ่งปากซอยศรีนิคม ถนนวิจิตรปรากฏการเป็นศาลเจ้าแรกที่จะมีการจัดงานตั้งกระจัด โดยจะไล่ของในพุ่มและในกระจัดด้วยขนมและข้าวของต่าง ๆ ดังความว่า “งานนี้จะจัดขึ้นในเดือนเจ็ดทางปีจันทรคติของจีน ถือกันว่าเป็นการเช่นไหว้กลางปี หลังจากที่ได้ทำการเช่นไหว้ผีไม่มีญาติในวันสิ้นปีเป็นงานใหญ่ไปแล้วครั้งหนึ่ง” (ในวารวัน, 2555: 143)

จากการศึกษาประเพณีข้างต้น สะท้อนให้เห็นความพยายามของผู้ประพันธ์ที่จะสอดแทรกประเพณีท้องถิ่นชลบุรีไว้ในผลงานของตนผสมผสานกับกลวิธีการประพันธ์ที่กำหนดให้ประเพณีเหล่านั้นได้เป็นส่วนหนึ่งของประสบการณ์ชีวิตของตัวละคร ทำให้ผู้อ่านได้รับความรู้เกี่ยวกับประเพณีชลบุรีได้อย่างแนบเนียน นับได้ว่านวนิยายอิงประวัติศาสตร์ชุดแม่วันได้ช่วยบันทึกข้อมูลด้านประเพณีท้องถิ่นชลบุรีเพื่อส่งต่อมายังอนุชนรุ่นหลังได้เป็นอย่างดี

3. วัฒนธรรม

จากการศึกษาการนำเสนอวัฒนธรรมท้องถิ่นในนวนิยายอิงประวัติศาสตร์ชุดนี้พบวัฒนธรรมท้องถิ่นที่ปรากฏ 3 ด้าน ได้แก่ วัฒนธรรมการประกอบอาชีพ และวัฒนธรรมด้านอาหารประจำถิ่น

3.1 การประกอบอาชีพในทะเลและชายฝั่งทะเล

การประกอบอาชีพในทะเลและชายฝั่งเป็นการประกอบอาชีพที่มีมาตั้งแต่อดีต เนื่องจากในอดีตใช้การคมนาคมขนส่งทางทะเลเป็นหลัก ทั้งนี้เนื่องจากบางปลาสล่อย หรือชลบุรีเป็นชุมชนชายทะเล โดยมีอาชีพหลักคือการทำการประมงและการเดินเรือ ดังความในตอนที่ว่า “บางปลาสล่อย เป็นชุมชนชายทะเลที่มีผู้คนอยู่หนาแน่นไม่น้อย หากผู้คนส่วนใหญ่มักมีอาชีพหลักในเรื่องการประมงและการเดินเรือสืบทอดกันมาช้านาน” (ในวารวัน, 2555: 5)

ปิยะพร ศักดิ์เกษมได้บรรยายถึงอาชีพประมงน้ำลึกไว้ผ่านสายตาของตัวละครพ่อเกิดสามีของแม่วัน ซึ่งประกอบอาชีพประมงน้ำลึก ทำให้เห็นถึงวิถีชีวิตการประกอบอาชีพประมงน้ำลึกของผู้คนในอดีตได้อย่างชัดเจน ส่วนอาชีพอาชีพประมงชายฝั่งนั้น เป็นวิถีชีวิตของผู้คนที่อาศัย



ตามชายฝั่ง มีเครื่องมือทำมาหากินง่าย ๆ แสดงให้เห็นถึงความอุดมสมบูรณ์ของชายหาดในจังหวัดชลบุรีในอดีต ดังตัวอย่างเช่นตัวละครแม่วันในวัยเยาว์ก็ประกอบอาชีพหาหอยแครงตามชายหาดไปขาย ด้วยวิธีการไถกระดานแผ่นยาว ๆ ไปตามชายหาด ดังตัวอย่างตอนที่ว่า

...เด็กสาวก้มลงมองถังไม้ที่วางอยู่บนกระดานแผ่นยาวร่วมวาปลายด้านหน้าอง
นิต ๆ เพื่อให้แล่นไกลไปบนพื้นเลนได้อย่างรวดเร็ว...หอยแครงตัวอ้วนกองอยู่
เกือบเต็มถังแล้ว มองเผิน ๆ เหมือนก้อนหินสีดำขนาดเท่า ๆ กัน หากถีบกระดาน
วนหาอีกสักสองสามเที่ยวก็คงเต็มถัง...พร้อมให้เธอเอามันไปแปรเป็นสตางค์แดง...
แม่วันนึกถึงเงินเหรียญที่ร้อยเป็นพวง เธอทำมาหาได้ เก็บเล็กผสมน้อยจนกลายเป็น
กอบเป็นกำได้ไม่ยากนัก...

(ในวารวัน, 2555: 244-245)

เมื่อเวลาเปลี่ยนไป วิถีชีวิตความเป็นอยู่ของชุมชนในจังหวัดชลบุรีก็ค่อย ๆ ให้ความสำคัญกับการประกอบอาชีพบนฝั่งมากขึ้น เนื่องจากการคมนาคมหลักได้กลายเป็นการขนส่งทางถนนแทนการขนส่งทางน้ำ จากการศึกษาพบอาชีพบนฝั่งได้แก่

1. อาชีพค้าขายระหว่างเมือง ในอดีตการเดินทางระหว่างเมืองยังเป็นเรื่องลำบาก อาชีพการค้าขายโดยนำของจากต่างเมืองไปขายแลกเปลี่ยนกันจึงเป็นอาชีพที่สร้างรายได้เป็นอย่างดี ดังเช่นตัวละครพ่อวาน บิดาของแม่วันที่ทำอาชีพนี้

2. อาชีพรับจ้างทั่วไป ปรากฏจากพฤติกรรมตัวละครแม่วันผู้เป็นย่าของแม่วันทำอาชีพรับจ้างทั่วไป ด้วยฝีมือทั้งการทำอาหาร การเย็บที่นอน ก็ทำให้ย่าวงสามารถเลี้ยงแม่วันให้เติบโตมาได้อย่างมีความสุข และได้ถ่ายทอดอาชีพและอุปนิสัยในการขยันทำกิน และไม่กลัวการทำงานหนักให้แม่วัน

3. อาชีพการแปรรูปอาหารทะเล ปิยะพร ศักดิ์เกษมยังได้บรรยายถึงอาชีพแปรรูปอาหารทะเลไว้ด้วย ดังความในตอนที่ว่า “มิหนำซ้ำเมื่อปลาเหลือในแต่ละวัน แทนที่แม่วันจะขายเหมาไปเหมือนอย่างที่เคยมั ทำ ๆ กันมา หญิงสาวก็กลับคิดทำปลาหนึ่งปลาเค็มส่งขายต่างเมืองอีกทาง” (ในวารวัน, 2555: 513)

4. อาชีพคนกลางรับซื้อ-ขายปลา ปิยะพร ศักดิ์เกษมยังได้บรรยายถึงอาชีพคนกลางรับซื้อ-ขายปลาไว้ด้วยผ่านการประกอบอาชีพของตัวละครแม่วันซึ่งมีหวัหวัการค้าและปรับตัวไปตามการเปลี่ยนแปลงทางสังคมของจังหวัดชลบุรี ดังความในตอนที่ว่า “แม่วันผู้มีหัวใจมีความรักความชอบทางค้าขาย อยู่ไม่น้อย ลงไปคิดตีราคาค้าปลาด้วยตัวเอง มีคนงานของตัวเองหาบเอาไปส่งตามพ่อค้าแม่ค้ารายย่อย บางครั้งบางครั้ง ก็ถึงกับลงมือลงแรงหาบหามด้วยไม่เคยกลัวงานหนัก (ในวารวัน, 2555: 513)

5. อาชีพให้เช่าห้องแถว อาชีพให้เช่าห้องแถว ซึ่งเป็นอีกการสร้างรายได้ช่องทางหนึ่งของผู้คนในยุคสมัยนั้น โดยเฉพาะผู้ที่มีฐานะทางเศรษฐกิจดี ถือเป็นหารายได้อีกทางหนึ่งจากการปล่อยให้เช่า ดังจะเห็นได้ว่าตัวละครแม่วันจะมีรายได้จากการประกอบอาชีพหลากหลายรวมทั้งการสร้างตึกแถวให้เช่าด้วย

6. อาชีพเปิดร้านเป็นตัวแทนจำหน่ายสินค้า เมื่อการคมนาคมสะดวกสบายขึ้น ทำให้เกิดอาชีพตัวแทนจำหน่ายสินค้าขึ้น โดยสินค้าส่วนใหญ่เป็นสินค้าจากบางกอกหรือกรุงเทพฯ ซึ่งอาจอนุมานได้ว่าชลบุรีเป็นเมืองเศรษฐกิจผู้คนมีกำลังจับจ่ายใช้สอย ทำให้เกิดความต้องการซื้อสินค้าที่มาจากกรุงเทพฯ ดังความในตอนที่ว่า “หลังจากนั้นเขาก็เข้าห้องแถวในส่วนที่เป็นของแม่วันต่ออีกสองห้อง แล้วเข้าหุ้กันเป็นตัวแทนจำหน่ายสินค้าใหม่ ๆ ที่ส่งตรงมาจากบางกอก” (ในวารวัน, 2555: 628)

7. อาชีพธุรกิจโรงแรม ที่พัก

ปิยะพร ศักดิ์เกษมยังได้บรรยายถึงอาชีพธุรกิจโรงแรมไว้ด้วย ซึ่งเกิดจากนักลงทุนจากกรุงเทพฯ ที่มาลงทุนธุรกิจโรงแรมที่ชลบุรี เนื่องจากในระยะนั้นชายหาดบางแสน จังหวัดชลบุรีนับเป็นสถานที่พักผ่อนหย่อนใจ หรือที่พักตากอากาศของชาวกรุงเทพฯ ดังความในตอนที่ว่า

ขณะที่หัวหินเป็นแหล่งตากอากาศหรูของผู้คนในพระนครที่แทบทุกครอบครัว จะต้องเดินทางไปเพื่อตากอากาศปีละอย่างน้อยหนึ่งครั้ง บางแสนก็เป็นสถานที่ตากอากาศ ที่ได้รับความนิยมไม่แพ้กันจะแตกต่างกันบ้างก็ตรงที่ที่นั่นผู้คนส่วนใหญ่มักขับรถมาและกลับได้ในวันเดียว ทำให้กิจการโรงแรมกับบ้านเช่าริมหาดไม่ค่อยเป็นที่นิยมมากนัก จนกระทั่งเมื่อปลายปีที่แล้วนี้เอง ที่มีนักลงทุนกลุ่มหนึ่งหาเช่าที่ดินขนาดใหญ่ได้ริมหาดที่เป็นเวียงอ่าวพื้นที่ที่สวยงามด้วยทิวมะพร้าวและหาดทรายสีขาว ทำให้คนทั้งกลุ่มตกลงใจมาลงทุนสร้างโรงแรมขนาดใหญ่กับบังกะโลที่นี้หวังจะให้เป็นที่ตากอากาศหรูหราเทียบเท่าหรือยิ่งกว่าโรงแรมใหญ่ที่หัวหิน และมีแผนจะทำให้ผู้คนที่เคยขับรถมารับประทานอาหารแล้วเดินร่ำที่บางปูเบนเข็มมายังโรงแรมเบย์บีชแห่งนี้แทน (ตะวันเบิกฟ้า, 2550: 120)

3.2 วัฒนธรรมด้านอาหาร

นอกจากการอ้างถึงตำนาน และเกดิดประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเพื่อตอกย้ำความสำคัญของประวัติศาสตร์ท้องถิ่นแล้ว วัฒนธรรมอาหารประจำถิ่น นับเป็นการจูงใจให้รายละเอียดไว้ด้วยอย่างน่าสนใจอีกประการหนึ่ง อาจเป็นไปได้ว่า ปิยะพร ศักดิ์เกษม ต้องการให้เห็นวิสัยทัศน์แม่วันเป็นแหล่งรวมรวมนวัตกรรมชีวิตของชาวจังหวัดชลบุรีตลอด 100 ปี ในทุก ๆ ด้าน ไม่ว่าจะเป็นการประกอบอาชีพ ประเพณี ศิลปวัฒนธรรม ปรากฏการณ์ทางสังคมประจำยุคสมัย และวัฒนธรรมการรับประทานอาหารของชาวชลบุรีที่บางอย่างหาได้ยากหรือบางอย่างได้สูญหายไปแล้ว จากการการศึกษาพบการนำเสนออาหารประจำท้องถิ่นชลบุรี ได้แก่ หอยเป็รียว ข้าวเหนียวหัวหงอก งบปิ้ง

หอยเป็รียวหรือหอยดอง เป็นการวิธีการทำอาหารชนิดหนึ่งของชาวจังหวัดชลบุรี และหลายพื้นที่ริมฝั่งทะเล ในเรื่องกหนดให้ตัวละครแม่วันทำหอยเป็รียวหรือหอยดองนี้ขาย ซึ่งมีลูกค้าเคยปากว่าหอยเป็รียวของแม่วันนี้อร่อยเพราะ ดองหอยได้กำลังเหมาะ ไม่เค็มไม่เป็รียว ไม่คาว” ปิยะพร ศักดิ์เกษมได้บรรยายการทำหอยเป็รียวไว้ว่า “หอยดองนั้นทำได้ง่าย ๆ เพียงแค่ช้วนน้ำเกลือแล้วใส่หอยสด



พวกนี้ลงไป เมื่อหมักไว้จนได้รสกำลังเหมาะ ก็เอาออกมาตากใส่กระทงขาย ใส่มะละกอดิบซอยเป็นชิ้นเล็ก ๆ กับพริกเขียวพริกแดงช่วยเพิ่มรสชาติและสีสัน (ในวารวัน, หน้า 379)

ข้าวเหนียวหัวหงอก เป็นอาหารที่ได้รับความนิยมของชาวชลบุรีในสมัยโบราณ เหมาะการนำไปรับประทานระหว่างเดินทาง มีส่วนประกอบ 3 ส่วนได้แก่ ข้าวเหนียว ปลาย่าง และ มะพร้าวทึนทึกขูดฝอย ดังความในตอนที่ว่า “ข้าวเหนียวหัวหงอกคืออาหารซึ่งเป็นที่นิยมอย่างมาก ในครัวเรือนละแวกนี้ เหมาะอย่างยิ่งกับการเดินทาง ด้วยเตรียมการง่ายตาย มีเพียงแค่ข้าวเหนียวนุ่ม ๆ อุ่น ๆ รับประทานกับปลาย่างเค็มย่าง จิ้มแฉมด้วยเนื้อมะพร้าวทึนทึกขูดฝอยเท่านั้นก็เอร็ดอร่อยเหลือใจ” (ในวารวัน, 2555: 478)

งบิ้ง เป็นอาหารเป็นอาหารไทยโบราณที่หารับประทานได้ยากในปัจจุบัน มีลักษณะ “คล้ายทอดมันผสมห่อหมก” แต่จะมีวิธีทำที่ง่ายกว่า ดังที่ปิยะพร ศักดิ์เกษมได้บรรยายไว้ว่า

...อันที่จริงงบิ้งมีส่วนผสมคล้ายกับทอดมันกึ่งห่อหมก เพียงแต่ทอดมันและห่อหมก จะมีขั้นตอนการทำซับซ้อนและประณีตกว่า เช่น ห่อหมกต้องนึ่ง ต้องรองทุกห่อ และประดับหน้าห่อด้วยผักกับพริก ขณะที่งบิ้งนั้นจะผสมทุกอย่างเข้าด้วยกัน คล้ายทอดมัน หากไม่ได้ทอด กลับห่อใบตองบั้งไฟอ่อน ๆ บนเตาถ่านอย่างง่าย ๆ นอกจากนั้นทอดมันและห่อหมกยังมีเครื่องปรุงที่ดีกว่า เช่น เนื้อปลาจะใช้ ปลาอินทรีขูด ไม่ใช่ปลาข้างเหลืองซึ่งเป็นปลาราคาถูกอย่างที่งบิ้งใช้... (ในวารวัน, 2555: 480)

จากการศึกษาวัฒนธรรมที่ปรากฏ ทั้งด้านการประกอบอาชีพทางทะเลและชายฝั่ง และวัฒนธรรมด้านอาหาร ทำให้ผู้อ่านได้เห็นถึงวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของตัวละครในท้องถิ่นชลบุรี โดยเฉพาะอย่างยิ่งตัวละครเอกหญิงอย่างแม่วัน การที่แม่วันเป็นผู้ที่เข้าถึงวัฒนธรรมด้านการประกอบอาชีพ และด้านอาหารจนสามารถนำมาประกอบอาชีพเลี้ยงตัวได้แม้ตนจะเป็นเด็กกำพร้า ทำให้เห็นว่า ชลบุรีเป็นพื้นที่ที่อุดมด้วยวัฒนธรรมซึ่งผู้อาศัยสามารถนำมายึดถือเป็นอาชีพเลี้ยงตัวได้ เป็นพื้นที่ที่เปิดโอกาสให้ผู้อาศัยได้สร้างเนื้อสร้างตัวให้เจริญก้าวหน้าได้เสมอ หากเป็นผู้ที่ขยันหมั่นเพียร มีความอดทน มองหาโอกาส และเป็นผู้มีคุณธรรมอย่างที่ตัวละครแม่วันได้แสดงให้เห็น

อภิปรายผล

นวนิยายอิงประวัติศาสตร์ชลบุรีชุดแม่วันของปิยะพร ศักดิ์เกษม เป็นการพยายามนำเสนอ ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นชลบุรีให้สอดคล้องกับกรอบโครงประวัติศาสตร์ชาติ ปิยะพร ศักดิ์เกษม ได้ค้นคว้าเกี่ยวกับเกร็ดประวัติศาสตร์ประจำถิ่น ไม่ว่าจะตำนาน ประเพณี และวัฒนธรรม มาสอดแทรกไว้ในนวนิยายอิงประวัติศาสตร์ชุดนี้ด้วย ในขณะที่ผู้อ่านก็ได้รับความบันเทิงจากนวนิยายชุดนี้ก็ได้รับ

ความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ ตำนาน ประเพณี และวัฒนธรรมประจำถิ่นชลบุรีควบคู่ไปด้วยในด้าน ตำนานที่ปิยะพร ศักดิ์เกษม นำเสนอจะเป็นตำนานที่ผูกโยงกับภูมิศาสตร์สำคัญของจังหวัดชลบุรี ไม่ว่าจะเป็น ตำนานเมืองศรีพโล ตำนานพระรถเมรี ตำนานเขาสามมุข ตำนานอ่างศิลา ในด้านประเพณี และวัฒนธรรม ก็ล้วนแสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตของชาวจังหวัดชลบุรีที่ค่อย ๆ เปลี่ยนแปลงไป ทั้งด้านการ ประกอบอาชีพโดยเฉพาะอาชีพประมงและเกษตรกร วิถีชีวิตความเป็นอยู่จากอยู่อาศัยประกอบ อาชีพทำริมทะเลมาสู่การอาศัยและประกอบอาชีพทางบก นอกจากนี้ยังเห็นว่าชุมชนชลบุรีมีความเชื่อ ศรัทธา ที่หลากหลายตามความหลากหลายของเชื้อชาติของผู้อยู่อาศัย ทั้งไทยท้องถิ่น ชาวจีนโพ้น ทะเล และชาวลาว ประเพณีของชาวชลบุรีนั้นผูกติดมากับความเชื่อที่หลากหลายทั้งทางศาสนา ชาติพันธุ์ การประกอบอาชีพ

ตำนาน ประเพณี และวัฒนธรรมประจำถิ่นชลบุรีที่ปรากฏในนวนิยายอิงประวัติศาสตร์ชุด แม่วัน ของปิยะพร ศักดิ์เกษม ได้แสดงให้เห็นถึงความรักความภาคภูมิใจในท้องถิ่นและแสดงให้เห็น ถึงความตั้งใจศึกษาค้นคว้าข้อมูลด้านท้องถิ่นชลบุรีของปิยะพร ศักดิ์เกษมได้เป็นอย่างดี ผู้ประพันธ์ ค่อย ๆ สอดแทรกข้อมูลด้านตำนาน ประเพณี และวัฒนธรรมไปตามประสบการณ์ของตัวละครในแต่ละช่วงวัย ทำให้ผู้อ่านเกิดความรักความผูกพันต่อท้องถิ่นชลบุรีไปตามตัวละครเอกด้วย ตัวละคร แม่วันรักและภาคภูมิใจในท้องถิ่นของตนกลายเป็นอุดมการณ์ของแม่วันที่ส่งอิทธิพลต่อหลานสาว อีกสองคนได้แก่ ตะวันวาด และ ญา ผู้เป็นหลานยายและหลายย่า จนต่อมาตัวละครทั้งสองแม้จะมี โอกาสไปศึกษาต่างประเทศหรือในกรุงเทพฯ และอาจเลือกใช้ชีวิตที่นั่นแต่ตัวละครทั้งสองกลับเลือก ที่จะมาใช้ชีวิตในจังหวัดชลบุรีและสืบทอดเจตนาของแม่วันหลังจากที่ตัวละครแม่วันเสียชีวิต

การที่ปิยะพร ศักดิ์เกษม ตั้งใจให้รายละเอียดเกี่ยวกับตำนาน ประเพณี และวัฒนธรรม ประจำถิ่นสอดแทรกไว้ในนวนิยายอิงประวัติศาสตร์ชุดแม่วันนี้อาจเป็นความประสงค์ให้นวนิยายชุด นี้ได้เป็นแหล่งรวบรวมข้อมูลเบื้องต้นเพื่อให้ผู้อ่านที่สนใจไปสืบค้นต่อจากหนังสือหรือแหล่งข้อมูล อื่น ๆ ต่อไป ดังที่ ปิยะพร ศักดิ์เกษม (2555: 706) ได้กล่าวไว้ ห้ายเล่มของนวนิยายอิงประวัติศาสตร์ เรื่องในวาระวัน ความว่า “ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นก็คือชิ้นส่วนเล็ก ๆ ของภาพชิ้นใหญ่ที่เรียกว่าอดีต หากเราทำชิ้นส่วนเล็ก ๆ นี้สูญหาย ภาพประวัติศาสตร์ก็ไม่มีวันสมบูรณ์ได้”

ข้อเสนอแนะการวิจัย

ข้อเสนอแนะทั่วไป

ผลวิจัยนี้สามารถนำไปเป็นตัวอย่างหรือประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนในรายวิชาที่ เกี่ยวข้องกับวรรณกรรมร่วมสมัยของไทยทั้งในระดับมัธยมศึกษาและระดับอุดมศึกษา โดยเฉพาะใน พื้นที่จังหวัดชลบุรี เพื่อช่วยให้ผู้สอนและผู้เรียนได้เกิดความรู้และความภาคภูมิใจในท้องถิ่นชลบุรี

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยในอนาคต

ควรศึกษาเรื่องการนำเสนอตำนาน ประเพณี และวัฒนธรรมในนวนิยายอิงประวัติศาสตร์จาก ทั้งประวัติศาสตร์ท้องถิ่นอื่น ๆ เพื่อนำมาเปรียบเทียบผลการศึกษาในด้านลักษณะร่วมและความแตกต่าง



กิตติกรรมประกาศ

บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัยเรื่อง “ท้องถิ่นนิยมในนวนิยายอิงประวัติศาสตร์ของ ปิยะพร ศักดิ์เกษม” ซึ่งได้รับการสนับสนุนงบประมาณจากเงินรายได้ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

รายการอ้างอิง

- กรมส่งเสริมวัฒนธรรม. (2559). วรรณกรรมพื้นบ้าน: มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชาติ. กรุงเทพฯ: สำนักกิจการโรงพิมพ์ องค์การสงเคราะห์ทหารผ่านศึก ในพระบรมราชูปถัมภ์.
- คณะกรรมการฝ่ายประมวลเอกสารและจดหมายเหตุในคณะกรรมการอำนวยการจัดงานเฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว. (2544). วัฒนธรรม พัฒนาการทางประวัติศาสตร์ เอกลักษณ์ และภูมิปัญญา จังหวัดชลบุรี. กรุงเทพฯ : กระทรวงมหาดไทย : กระทรวงศึกษาธิการ : กรมศิลปากร.
- โครงการขึ้นทะเบียนมรดกภูมิปัญญาวัฒนธรรม (2564). วรรณกรรมพื้นบ้านและภาษา. เข้าถึงได้จาก <http://ich.culture.go.th/index.php/th/ich/folk-literature>.
- โครงการฐานข้อมูลงานประเพณีท้องถิ่นในประเทศไทย ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร. (2560). นิยามประเภทประเพณี. เข้าถึงได้จาก <https://www.sac.or.th/databases/rituals/definition.php>.
- ชุตินันท์ มาลาธรรม. (2557). ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นในนวนิยายเรื่อง ในวาระวัน ของ ปิยะพร ศักดิ์เกษม. สารนิพนธ์อักษรศาสตรบัณฑิต ภาคภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- พัฒนา กิติอาษา. (2546). ท้องถิ่นนิยม. กรุงเทพฯ : คณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ สาขาสังคมวิทยา สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ (วช.).
- ปิยะพร ศักดิ์เกษม. (2555). ในวาระวัน. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ : อรุณอัมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.
- _____. (2550). ตะวันเบิกฟ้า. กรุงเทพฯ : อรุณอัมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.
- _____. (2555). ขอบฟ้าราตรี. กรุงเทพฯ : อรุณอัมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง
- พนิดา วงศ์บุญ. (2554). ศึกษานวนิยายอิงประวัติศาสตร์เรื่องบุหงาปารี ของ วินทร์ เลียววาริณ. สารนิพนธ์ปริญญาอักษรศาสตรบัณฑิต ภาควิชาภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- พระราชพงศาวดาร กรุงรัตนโกสินทร์ รัชกาลที่ 3 เล่ม 2.(2504). พระนคร: คุรุสภา.
- พัฒนา กิติอาษา. (2546). ท้องถิ่นนิยม. กรุงเทพฯ : คณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ สาขาสังคมวิทยา สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ (วช.).

- พิศมร แสงสัจตยา. (2554). การวิเคราะห์นวนิยายของ ปิยะพร ศักดิ์เกษม. ปริญญาโทศิลปกรรมศึกษา มหาวิทยาลัย สาขาวิชาภาษาไทย บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ภาวดี มหาพันธ์. (2552). พัฒนาการทางประวัติศาสตร์ชลบุรี. ชลบุรี. สาขาวิชาไทย ศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา.
- มนัสนันท์ สรรพชญา. (2550). การศึกษากลวิธีการแตงนวนิยายย้อนยุคอิงประวัติศาสตร์เรื่องจันทร์หา อูษาคเนย์ ของวรรณวรรณ. สารนิพนธ์ศิลปศาสตรบัณฑิต (ภาษาไทย) ภาควิชาภาษา ตะวันออก คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554. กรุงเทพฯ : นานมีบุ๊คส์พับลิเคชั่นส์.
- ลัดดา ราตรีฤกษ์. (2541). วิเคราะห์แนวคิด กลวิธีนำเสนอแนวคิด และศิลปะการใช้ภาษา ในวรรณกรรมของปิยะพร ศักดิ์เกษม. ปริญญาโทศิลปกรรมศึกษา มหาวิทยาลัย สาขาวิชาภาษาไทย บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยทักษิณ.
- วันชนะ ทองคำภา. (2554). ภาพตัวแทนของสมเด็จพระมหาธรรมราชาในวรรณกรรมไทย. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อภิรักษ์ ชัยปัญญา. (2546). วิเคราะห์นวนิยายอิงประวัติศาสตร์การเสียดกรุงศรีอยุธยาครั้งที่ 2. วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- อิรวดี ไตลังคะ. (2546). ศาสตร์และศิลป์แห่งการเล่าเรื่อง. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร. (2559). ประเพณีท้องถิ่นในประเทศไทย. เข้าถึงได้จาก <https://www.sac.or.th/databases/rituals/detail.php?id=46>
- สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ กระทรวงวัฒนธรรม. (2551). ความหมาย แนวคิดและ ประเด็นที่เกี่ยวกับ “วัฒนธรรม”. เข้าถึงได้จาก <http://www.openbase.in.th/node/5954>.
- สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดชลบุรี. (2559). ประเพณีกองข้าวบวงสรวง (ประเพณีกองข้าว). เข้าถึงได้จาก https://www.m-culture.go.th/chonburi/ewt_news.php?nid=677&filename=index
- เสฐียรโกเศศ. (2505). การศึกษาเรื่องประเพณีไทย. พระนคร: ราชบัณฑิตยสถาน.
- อรัญญา แสนสระและนันท์ชญา มหาพันธ์. (2561). นิทานพื้นบ้านกับการสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่น อำเภอเกษตรสมบูรณ์ จังหวัดชัยภูมิ. วารสารมนุษยศาสตร์ ฉบับบัณฑิตศึกษา, 7(1), 53-66.



รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้ประเมินบทความ

วารสารศิลปกรรมบูรพา ปีที่ 25 ฉบับที่ 1 (มกราคม – มิถุนายน 2565)

ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกมหาวิทยาลัย

ศาสตราจารย์เกียรติคุณสุชาติ เกาทอง
รองศาสตราจารย์ ดร.เฉลิมศักดิ์ พิกุลศรี
รองศาสตราจารย์ ดร.จตุพร สีม่วง
รองศาสตราจารย์ ดร.เน้ออ่อน ขวัญทองเขียว

รองศาสตราจารย์พิศประไพ สาระศาลิน
รองศาสตราจารย์วาสนา สายมา

รองศาสตราจารย์สุวัฒนา เลี่ยมประวัตติ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นิพนธ์ คุณารักษ์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เขมพัทธ์ พัชรวิชัย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิรวัดน์ วงศ์พันธุ์เศรษฐ์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พัชรินทร์ สันติอิศวรธรณ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปิยวดี มากพา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรีชาวุฒิ อภิระติง
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชุติมา มณีวัฒนา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ผกามาศ จิระจรรักษ์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เตือนฤดี รักใหม่
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ตติยา เทพพิทักษ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อารียา หุตินทะ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วัชรภรณ์ ดิษฐบ้าน
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อนันตพงษ์ ไกรเกรียงศรี

ดร.ธัญรัตน์ ประดิษฐ์แทน

ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต
คณะศิลปกรรม มหาวิทยาลัยรังสิต
คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา
คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ
มหาวิทยาลัยนเรศวร
คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ
มหาวิทยาลัยนเรศวร
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ดร.ชฎานุตม์ ศิลปะศาสตร์
ดร.พาริตา วิรุฬห์ผล

ดร.มนัส แก้วบุชา

ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกมหาวิทยาลัย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มนตรี วิวัฒน์สุข
ดร.ชูศักดิ์ สุวิมลเสถียร
ดร.สัณห์ไชญ์ เข็ยศิลป์
ดร.ณัฐา คำชู

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
คณะดนตรีและการแสดง มหาวิทยาลัยบูรพา
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยบูรพา





หลักเกณฑ์การจัดเตรียมต้นฉบับบทความ สำหรับพิจารณาตีพิมพ์ใน วารสารศิลปกรรมบูรพา

วารสารศิลปกรรมบูรพา (Burapha Arts Journal) เป็นวารสารวิชาการของคณะศิลปกรรมศาสตร์ เพื่อส่งเสริมทางด้านวิชาการ การค้นคว้าวิจัย และการสร้างสรรค์ทางด้านศิลปะสาขาต่างๆ โดยตีพิมพ์ เผยแพร่บทความวิจัย (Research articles) และบทความวิชาการ (Review articles) รวมทั้งผลงานวิทยานิพนธ์ งานสร้างสรรค์ทางศิลปะ และงานศิลปวัฒนธรรมหลากหลายสาขา จากคณาจารย์ นิสิต นักศึกษา ระดับบัณฑิตศึกษา ต่าง ๆ รวมทั้งคณาจารย์ของคณะศิลปกรรมศาสตร์ ซึ่งถือเป็นหนึ่งของการบริหารทางวิชาการแก่สังคม

บทความในวารสารศิลปกรรมบูรพานี้จะมีคณะกรรมการ และผู้ทรงคุณวุฒิทางวิชาการเป็นผู้พิจารณากลับกรองโดยมีกำหนดออกปีละ 2 ฉบับ

ฉบับภาคต้น (ฉบับที่ 1 มกราคม - มิถุนายน)

ฉบับภาคปลาย (ฉบับที่ 2 กรกฎาคม - ธันวาคม)

ประเภทของบทความที่จะตีพิมพ์

1. รายงานการวิจัยทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ เป็นบทความวิจัยหรือบทความงานสร้างสรรค์ทางด้านศิลปกรรม และด้านวัฒนธรรม (การวิจัยงานศิลปะ การออกแบบ ประยุกต์ศิลป์ ดนตรี การแสดง สื่อศิลปะ ปรัชญาศิลป์สุนทรียศาสตร์ ประวัติศาสตร์ศิลปะ โบราณคดี) และการจัดการด้านวัฒนธรรม ภูมิปัญญา พิพิธภัณฑสถาน

2. บทความวิชาการหรือบทความงานสร้างสรรค์ทางด้านศิลปกรรมศาสตร์เป็นบทความที่เสนอองค์ความรู้ แนวคิด วิธีการ และกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชาต่างๆ ทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ (การวิจัยงานศิลปะ การออกแบบ ประยุกต์ศิลป์ ดนตรี การแสดง สื่อศิลปะ ปรัชญาศิลป์ สุนทรียศาสตร์ ประวัติศาสตร์ศิลปะ และโบราณคดี) และการจัดการด้านวัฒนธรรม ภูมิปัญญา พิพิธภัณฑสถาน

3. บทความวิจารณ์หนังสือหรือบทความปริทัศน์

รูปแบบการเขียนบทความ

รายงานการวิจัย บทความวิจัย และงานสร้างสรรค์ทางด้านศิลปกรรม ควรมีความยาวตั้งแต่ 5,000 คำ แต่ไม่ควรเกินกว่า 15,000 คำ (จำนวนคำถือตามการนับจำนวนคำใน Microsoft Word) หรือ จำนวนหน้า ตั้งแต่ 15 หน้า แต่ไม่ควรเกิน 25 หน้า (ไม่รวมบรรณานุกรม ภาพประกอบ และคำบรรยายภาพ) ลงในกระดาษ A4 ระยะห่างจากขอบกระดาษ ทั้งด้านบนและด้านล่าง 1.5 นิ้ว ด้านซ้ายและด้านขวา 1 นิ้ว โดยใช้รูปแบบอักษร Cordia New ขนาด 16 point เท่านั้น ตัวเลขให้ใช้เป็นเลขอารบิกทั้งหมด และมีข้อมูลสำคัญตามลำดับต่อไปนี้

- บทความย่อ ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
- ชื่อ-นามสกุล ตำแหน่ง ตำแหน่งทางวิชาการ หน่วยงานที่สังกัด ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
- เชิงอรรถและบรรณานุกรม

คำแนะนำการเตรียมต้นฉบับ

ผู้ส่งผลงานสามารถนำเสนอผลงานเพื่อตีพิมพ์ได้ ต้องมีหลักเกณฑ์ดังนี้

1. บทความที่ได้รับการพิจารณาตีพิมพ์ในวารสารต้องไม่เคยถูกนำไปพิมพ์เผยแพร่ในวารสารใดมาก่อน หรืออยู่ในระหว่างการพิจารณาตีพิมพ์ในวารสารหรือสิ่งตีพิมพ์อื่น ๆ ในเวลาเดียวกัน
2. บทความต้องได้รับการพิจารณาจากผู้ประเมินอิสระ (Peer Review) จากภายนอกมหาวิทยาลัยในสาขา นั้น ๆ อย่างน้อย 2 คน
3. บทความที่ได้รับการตีพิมพ์นี้ต้องได้รับความเห็นชอบจากกองบรรณาธิการ และสามารถดัดแปลง แก้ไข ปรับปรุงสำนวนและรูปแบบ ตามที่กองบรรณาธิการเห็นสมควร
4. ผู้ประเมินบทความจะเป็นผู้ให้ความเห็นและข้อเสนอแนะ ว่าบทความนั้น ๆ จะได้รับการยอมรับ โดยไม่มีเงื่อนไข หรือให้แก้ไข หากมีการแก้ไขผู้เขียนจะต้องส่งบทความแก้ไขอีกครั้งและต้องแก้ไขบทความนั้นให้เสร็จภายใน 10-15 วันหลังจากได้รับผลการประเมิน
5. บทความที่นำเสนอเพื่อพิจารณาตีพิมพ์ในฉบับภาคต้น ต้องส่งต้นฉบับ ภายในเดือนกุมภาพันธ์และในฉบับภาคปลาย ต้องส่งต้นฉบับ ภายในเดือนสิงหาคม

การเตรียมต้นฉบับในการตีพิมพ์

1. บทความ

เอกสารบทความวิชาการ/วิจัย จำนวน 3 ชุด พร้อมแบบนำเสนอต้นฉบับ จำนวน 1 ชุด
ซีดี-รอม จำนวน 1 แผ่น ประกอบด้วย

- (1) ไฟล์บทความ นามสกุล .doc หรือ .docx และ pdf.
- (2) ไฟล์ภาพประกอบ นามสกุล .jpg, jpeg หรือ RAW หรือ TIFF ความละเอียด 300 Pixel / High Resolution ขนาดไฟล์ไม่ต่ำกว่า 500KB

บทความสามารถจัดทำเป็นภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษ และในกรณีที่เป็นภาษาอังกฤษ บทความดังกล่าวต้องผ่านผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบในการใช้ไวยากรณ์อย่างถูกต้องมาแล้ว การเขียนภาษาไทย ให้ยึดหลักการใช้คำศัพท์และชื่อบัญญัติตามหลักของราชบัณฑิตยสถาน ควรหลีกเลี่ยงการใช้ภาษาอังกฤษในข้อความภาษาไทย ยกเว้นกรณีจำเป็นและไม่ใช้คำย่อ นอกจากเป็นคำที่ยอมรับกันโดยทั่วไปกรณีจำเป็นให้เขียนคำศัพท์ภาษาไทย ตามด้วยในวงเล็บภาษาอังกฤษ โดยคำแรกให้ขึ้นต้นด้วยตัวพิมพ์ใหญ่ ส่วนคำที่เหลือทั้งหมดให้พิมพ์ด้วยตัวพิมพ์เล็ก ยกเว้นชื่อเฉพาะทุกคำ

ให้ขึ้นต้นด้วยพิมพ์ใหญ่ การปรากฏอยู่หลายที่ในบทความของศัพท์คำเดียวกันที่เป็นภาษาไทยตามด้วยภาษาอังกฤษ ให้ใช้คำศัพท์ภาษาไทยตามด้วยภาษาอังกฤษครั้งแรก ครั้งต่อไปใช้เฉพาะคำศัพท์ภาษาไทยเท่านั้น

2. การพิมพ์

ให้จัดพิมพ์ด้วยโปรแกรม Microsoft Word โดยจัดหน้ากระดาษขนาด A4 (8.5 X11 นิ้ว) ตั้งค่าน้ำกระดาษสำหรับการพิมพ์ ห่างจากขอบกระดาษด้านบน 1.5 นิ้ว ด้านอื่น ๆ ด้านละ 1 นิ้ว เว้นบรรทัดใช้ระยะ No spacing ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบอักษร Cordia New เท่านั้น ตัวเลขให้ใช้เป็นเลขอารบิกทั้งหมด ซึ่งมีขนาด ชนิดของตัวอักษร รวมทั้งการจัดวางตำแหน่งดังนี้

- แผ่นปก ชื่อเรื่องทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ พิมพ์ไว้ตรงกลางของหน้าแรกด้วยอักษรขนาด 16 และพิมพ์ชื่อผู้เขียน คุณวุฒิ ตำแหน่ง และสถานที่ทำงาน (Institutional Affiliation(s)) ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ โดยให้บอกหน่วยงานที่สังกัด ชื่อสถาบัน คณะ สาขา และที่อยู่ที่สามารถติดต่อได้ทางไปรษณีย์ เบอร์โทรศัพท์ และ E-mail address ได้ชื่อเรื่องชิตขอบกระดาษด้านขวา

- ต้องมีเลขหน้ากำกับ ในเนื้อหาทุกหน้าโดยมีขนาด 16 ชนิดตัวธรรมดา ตำแหน่งชิตขอบบนกระดาษด้านขวา ยกเว้นแผ่นปกไม่ต้องใส่

- ชื่อเรื่องต้นฉบับของผู้เขียน

ชื่อเรื่อง (ภาษาไทย) ขนาด 16 ชนิดตัวหนา ตำแหน่งขอบกระดาษด้านซ้าย

ชื่อเรื่อง (ภาษาอังกฤษ) ขนาด 16 ชนิดตัวหนา ตำแหน่งขอบกระดาษด้านซ้าย

- ชื่อผู้เขียน ขนาด 16 ชนิดตัวหนา ตำแหน่งตำแหน่งขอบกระดาษด้านขวาได้ชื่อเรื่อง ถ้าผู้เขียนเป็นชาวต่างประเทศให้นำชื่อสกุลขึ้นก่อนชื่อต้น

- ระบุข้อมูลว่า เป็นบทความวิชาการ หรือ บทความวิจัย หรือวิทยานิพนธ์ ดุษฎีนิพนธ์ และระบุที่อยู่หรือหน่วยงานสังกัด (มหาวิทยาลัย / คณะ / สาขา) ของผู้เขียน ขนาด 16 ชนิดตัวหนา ตำแหน่งขอบกระดาษด้านขวาได้ชื่อผู้เขียน

- บทความวิชาการให้เขียนบทคัดย่อทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษก่อนนำเสนอเนื้อหา

- บทความและมีการกำหนดคำสำคัญไม่เกิน 5 คำทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ การเรียงหัวข้อของเนื้อเรื่องให้พิจารณา ตามความเหมาะสม

- บทคัดย่อภาษาอังกฤษ(Abtract) ใช้อักษรตัวตรง ความยาวไม่ควรเกิน 250 คำ หรือ 15 บรรทัด

- หัวข้อเรื่อง ขนาด 16 ชนิดตัวหนา ตำแหน่งชิตขอบกระดาษด้านซ้าย

- หัวข้อย่อย ขนาด 16 ชนิดตัวธรรมดา ระบุหมายเลขหน้าหัวข้อย่อยโดยเรียงตามลำดับหมายเลขตำแหน่งเว้น 1 Tab (0.5 นิ้ว) จากขอบกระดาษด้านซ้าย

- เนื้อหา ขนาด 16 ชนิดตัวธรรมดา จัดพิมพ์เป็น 1 คอลัมน์ และพิมพ์ให้ชิตขอบทั้งสองด้าน



- จำนวนหน้าต้นฉบับ ควรมีความยาวระหว่าง 15-25 หน้า

3. การเรียงลำดับ

รูปแบบของรายงานการวิจัย ควรเรียงลำดับเรื่องดังนี้

- บทคัดย่อภาษาไทย /ภาษาอังกฤษ
- คำสำคัญภาษาไทย 2-5 คำ / ภาษาอังกฤษ
- ที่มาและความสำคัญของปัญหา
- วัตถุประสงค์ของการวิจัย
- กรอบแนวคิดและ สมมติฐาน (ถ้ามี)
- วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง
- วิธีการดำเนินการวิจัย
- ผลการวิจัย เสนอให้ครอบคลุมวัตถุประสงค์ของการวิจัย แต่ไม่ใช่สรุปเป็นข้อๆ
- ใช้ตารางเมื่อจำเป็นคำอธิบายตารางเสนอเฉพาะที่ต้องการชี้ประเด็นสำคัญ
- สรุปและอภิปรายผล เสนอเป็นความเรียงชี้ให้เห็นถึงความเชื่อมโยงของผลที่ได้กับกรอบแนวคิดและงานวิจัยที่ผ่านมา ไม่ควรอภิปรายตามสมมติฐานเป็นข้อๆ แต่ชี้ให้เห็นถึงความเชื่อมโยงของตัวแปรที่ใช้ศึกษาทั้งหมด
- ข้อเสนอแนะและแนวทางการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์
- เชิงอรรถ/เอกสารอ้างอิง/ บรรณานุกรม

4. ภาพประกอบ

ผู้เขียนสามารถวางภาพประกอบแทรกไว้ในเนื้อหา โดยขึ้นบรรทัดใหม่และจัดวางภาพไว้ใต้ข้อความที่เกี่ยวข้อง และมีคำบรรยายใต้ภาพ การบรรยายภาพให้พิมพ์ได้ภาพ หากเป็นภาพที่มีลิขสิทธิ์(เช่น จากหนังสือวารสารต่าง ๆ เป็นต้น) ต้องได้รับการอนุญาตก่อน และต้องมีการอ้างอิง reference ด้วยโดยระบุดังนี้ ตามรูปแบบ ดังนี้

ภาพที่ 1 :

(ที่มา : ชื่อ และ พ.ศ.)

ให้ใช้คำว่า ภาพที่ 1 โดยเป็นตัวหนา ตามด้วยเครื่องหมายทวิภาค (:) และข้อความบรรยายภาพ บรรทัดต่อมาเป็นที่มาของภาพ โดยระบุ แหล่งที่มา และปี พ.ศ. ไฟล์ภาพที่ส่งมาจะเป็นสีหรือขาวดำ ก็ได้ แต่ภาพในวารสารที่ดีพิมพ์แล้วจะเป็นภาพขาวดำ เท่านั้น โดยให้ส่งเป็นไฟล์ภาพนามสกุล .jpg, jpeg หรือ RAW หรือ TIFF ความละเอียด โดยปรับขนาดของไฟล์รูป ไม่ควรต่ำกว่า 300 Pixel/High Resolution ขนาดไฟล์ไม่ต่ำกว่า 500 KB โดยต้องระบุชื่อภาพ ให้ตรงกับลำดับภาพที่แทรกไว้ในข้อมูลเนื้อหา

5. การอ้างอิงเอกสาร

ในเนื้อเรื่อง ใช้ระบบนาม ปี เป็นการอ้างอิงที่อยู่รวมกันกับเนื้อหาไม่แยกส่วน โดยอาจเขียนชื่อผู้แต่งที่ใช้อ้างอิงให้กลมกลืนไปกับเนื้อหาหรือจะแยกใส่ในวงเล็บท้ายข้อความอ้างอิงก็ได้

1. นามของผู้เขียนและการอ้างอิงที่เป็นตัวเลข
 - นามของผู้เขียนภาษาไทย ให้เขียนชื่อ และให้ใช้พุทธศักราช ตัวเลขหน้าเป็นเลขอารบิกทั้งหมด เช่น
 - พวงรัตน์ ทวีรัตน์ (2543, 48) กล่าวว่า.....(ในการกล่าวถึงผู้เขียนครั้งแรก) หรือ (พวงรัตน์, 2527, 48) กล่าวว่า..... (ในการกล่าวถึงผู้เขียนครั้งต่อมา) หรือ (พวงรัตน์, 2527, 48) (ตามหลังข้อความที่อ้างอิงถึง)
 - ผู้วิจัยใช้ทฤษฎีของ เบสต์ ที่กล่าวไว้ว่าการแปลความหมายระดับความพึงพอใจที่มีต่อผลิตภัณฑ์ (Best, 1986 อ้างถึงใน พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2543, 48)
 - การผสมผสานระหว่างรูปแบบชิ้นส่วนแต่ละชิ้นในจินตนาการ ให้เกิดรูปลักษณะใหม่ที่ยังคงความรู้สึกถึงประโยชน์ในการประดับตกแต่งตัวอาคาร (นวลน้อย บุญวงษ์, 2539, 59)
 - นามของผู้เขียนภาษาต่างประเทศ ให้เขียนเฉพาะนามสกุล (last name) ให้ใช้คริสต์ศักราช และเลขหน้าเป็นเลขอารบิก ทั้งหมด เช่น
 - Smith and Thomas (1989, 38-42) introduced.....หรือ(Smith and Thomas 1989, 38-42)
2. เรื่องที่มีผู้เขียนมากกว่า 3 คนขึ้นไป
 - ภาษาไทย ใช้ชื่อแรกแล้วตามด้วยคำว่า และคณะ แล้วจึงเป็น พุทธศักราชและเลขหน้า เช่น
 -(นวลน้อย บุญวงษ์ และคณะ 2539, 117-121)
 - ภาษาต่างประเทศ ใช้เฉพาะนามสกุลคนแรก แล้วตามด้วย et al. และ ค.ศ. เช่น
 -(Brown et al. 1978, 58)
 - 3. ผู้เขียนเดียวกัน เสนอเอกสารปีเดียวกัน ให้กำกับตัวอักษรตามลำดับ เช่น ก, ข, ค,... A, B, C,... ต่อจากปีพิมพ์ เช่น
 - (ไพศาล เหล่าสุวรรณ และคณะ 2535ก, 199) หรือ (Brown1991A, 299)
 - 4. กรณีไม่มีชื่อผู้แต่ง ผู้รวบรวม ผู้แปล หรือบรรณาธิการ ให้ลงรายการชื่อเรื่องแทนและใช้ตัวเอน เช่น
 - (ทัศนศิลป์ 2550, 15) เอกสารจากเว็บไซต์ เช่น หลักเกณฑ์การถอดอักษรไทยเป็นอักษรโรมันแบบถ่าย
 - เสียง (2542, ออนไลน์) หมายความว่า หรือ
 - (Therapeutic Goods Administration, online)

6. การเขียนบรรณานุกรม

เอกสารอ้างอิงทุกเรื่องที่ปรากฏในรายการอ้างอิงให้นำมาเขียนเป็นบรรณานุกรมทุกรายการ มีหลักเกณฑ์ดังนี้



6.1 จัดทำรายการลึ่งพิมพ์ภาษาไทยก่อน ตามด้วยรายการลึ่งพิมพ์ภาษาต่างประเทศ

6.2 การอ้างอิงที่เป็นตัวเลขใช้เลขอารบิกทุกกรณี

6.3. เรียงลำดับตามตัวอักษรของผู้แต่ง

- เขียนชื่อทุกคนที่ร่วมเขียนเอกสารภาษาไทย ให้เขียนชื่อ ทุกคนเรียงกันไป คั่นด้วยจุลภาค (,) คนสุดท้ายให้เชื่อมด้วย “และ” เช่น พวงรัตน์ ทวีรัตน์, จิตรแก้ว สว่างราช, และชูศักดิ์ เตชะณรงค์.

- เอกสารที่มีผู้เขียนชุดเดียวกัน ให้เรียงลำดับตามปี จากปีที่พิมพ์ก่อน-ปีที่

พิมพ์ หลังต่อๆ มา แต่หากเป็นปีเดียวกันให้ใส่ ก ข ค กำกับไว้ที่พหูพจน์ หรือ A B C กำกับไว้ที่คริสต์ศักราชโดยเรียง ตามลำดับของเล่มที่พิมพ์ก่อน-หลังและตามลำดับ

ตัวอักษรของชื่อเรื่องสำหรับชื่อเรื่องให้ใช้ตัวเอน

- ชื่อผู้แต่งในรายการถัดจากรายการแรกให้แทนชื่อผู้เขียนด้วยการขีดเส้นใต้ จำนวน 16 เคาะ (8 ตัวอักษร) ตามด้วยจุด (.)

6.4 บรรณานุกรมที่มีความยาวเกิน 1 บรรทัด ในการพิมพ์/เขียนบรรทัดที่ 2 ให้เยื้องเข้าประมาณ ½ นิ้ว เช่น

ตัวอย่างหนังสือผู้แต่งเป็นผู้เขียน

เสรี วงษ์มณฑา. (2540). *ครบเครื่องเรื่องการสื่อสารทางการตลาด*. กรุงเทพฯ :

วิสิทธิ์พัฒนา.

ณรงค์ รัตน์. (2528ก). *การครอบครองและการรับรู้เทคโนโลยีในประเทศไทย*.

กรุงเทพมหานคร: ศูนย์ถ่ายทอดเทคโนโลยี กระทรวงวิทยาศาสตร์เทคโนโลยี และการพลังงาน.

_____. (2528ข). *คู่มือการเจรจาและการทำข้อตกลงการถ่ายทอด*

เทคโนโลยี. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์ถ่ายทอดเทคโนโลยี กระทรวงวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและการพลังงาน.

American Psychological Association. (2010). *Publication manual of the American Psychological Association (6th ed.)*. Washington, DC: American Psychological Association.

ตัวอย่างหนังสือที่มีบรรณาธิการ

พิเชษฐ รุ่งลาวัลย์, บรรณาธิการ. (2553). *คนละไม้คนละมือ*. ราชบุรี: ศูนย์ประสานงาน ชมรมศิษย์เก่าสามแฉกรลัยแม่พระนิรมล.

Diener, H. C., &Wilkinson, M., Eds. (1988). *Drug-induced headache*. New York: Springerverlag.

6.5 ชื่อเรื่องหนังสือ ชื่อบทความ ชื่อวารสารภาษาต่างประเทศ ให้ขึ้นต้นด้วยอักษรตัวพิมพ์ใหญ่ทุกคำ ยกเว้นคำบุพบทและสันธาน

6.6 หากไม่ปรากฏเมืองที่พิมพ์ สำนักพิมพ์ ให้ใช้คำว่า ม.ป.ท. หรือ n.p. หากไม่ปรากฏปีที่พิมพ์ ให้ใช้คำว่า ม.ป.ป. หรือ N.d.

6.7 ในกรณีไม่มีชื่อผู้แต่ง ผู้รวบรวม ผู้แปล หรือบรรณาธิการ ให้ลงรายการชื่อเรื่องแทน

6.7 ลำดับการเขียนและเครื่องหมายวรรคตอนให้ใช้ดังนี้

หนังสือ : ผู้เขียน//ปี//ชื่อหนังสือ//ชื่อเมือง/สำนักพิมพ์.

ณรงค์ รัตน์ะ. (2530). เทคโนโลยีโลหะอุตสาหกรรมการหล่อ. กรุงเทพมหานคร

: ศูนย์ถ่ายทอดเทคโนโลยี กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีและการพลังงาน.

Wyatt, David K. 1984. Thailand: A Short History. New Haven: Yale University Press.

การเขียนอ้างอิงจากปริญญาพันธ์/ วิทยานิพนธ์

ผู้เขียน//ปี//ชื่อเรื่อง//วิทยานิพนธ์ ชื่อปริญญา ชื่อคณะ ชื่อมหาวิทยาลัย หรือสถาบัน

โกเมศ คันธิก (2557). การออกแบบแบบล็อกผนังเครื่องเคลือบดินเผาด้วยเรื่องราว

จากทะเล. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาทัศนศิลป์และ

การออกแบบ, คณะศิลปกรรมศาสตร์, มหาวิทยาลัยบูรพา

การเขียนบรรณานุกรมบทความในวารสาร

ผู้เขียน//ปี//ชื่อเรื่อง."//ชื่อวารสาร เลขปีที่/ฉบับที่/(เดือน),เลขหน้า.

นวลพรรณ อ่อนน้อม. (2557). การพัฒนางานออกแบบเพื่อบูรณาการด้านแนวคิด.

วารสาร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา, 22(2), 1-14.

การเขียนบรรณานุกรมเอกสารการประชุมวิชาการหรือการสัมมนาทางวิชาการ

ผู้เขียน// ปี //ชื่อเรื่อง."//ใน ชื่อสัมมนา วัน สัมมนา//สถานที่:หน่วยงานที่จัด

วสันต์ ศรีสวัสดิ์. (2551). "ความสัมพันธ์ระหว่างงานออกแบบและองค์ประกอบในงาน

ศิลปกรรม." ใน การประชุมวิชาการและเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ราชชนครินทร์

วิชาการและวิจัย ครั้งที่ 3 วันที่ 25-26 เมษายน 2556. ฉะเชิงเทรา: สถาบันวิจัย

และพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏราชชนครินทร์.

การเขียนบรรณานุกรมจากเว็บไซต์

ผู้เขียน//(ปีที่บันทึกข้อมูล/หรือปีที่ค้นข้อมูล).//ชื่อเรื่อง//หน่วยงานเจ้าของเว็บไซต์,/URL,/

(สืบค้นวันที่ เดือน ปี ภาษาไทย) (accessed เดือน วันที่, ปี ภาษาต่างประเทศ)



สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและวัฒนธรรมแห่งชาติ. (2554).แผนพัฒนาสังคมและวัฒนธรรมแห่งชาติฉบับที่ 5 (พ.ศ.2550 – 2554). สืบค้นวันที่ 29 มกราคม 2554, จาก <http://www.idd.go>.

สำนักงานเศรษฐกิจการเกษตรกระทรวงเกษตรและสหกรณ์. (2555). สถิติการส่งออก (Export)ข้าวหอมมะลิ: ปริมาณและมูลค่าการส่งออกรายเดือน. สืบค้นวันที่ 30 สิงหาคม 2557, จากhttp://www.oae.go.th/oae_report/export_import/export_result.php

ลิขสิทธิ์

ต้นฉบับที่ได้รับการตีพิมพ์ในวารสารศิลปกรรมบูรพา (Burapha Arts Journal) คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ถือเป็นกรรมสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยบูรพา ห้ามนำข้อความทั้งหมดหรือบางส่วนไปพิมพ์ซ้ำเว้นเสียแต่ว่าจะได้รับอนุญาตจากมหาวิทยาลัยฯ เป็นลายลักษณ์อักษร

ความรับผิดชอบ

เนื้อหาต้นฉบับที่ปรากฏในวารสารเป็นความรับผิดชอบของผู้เขียน ทั้งนี้ไม่รวมความผิดพลาดอันเกิดจากเทคนิคการพิมพ์

การพิจารณาบทความ

1. กองบรรณาธิการ จะทำหน้าที่พิจารณาก่อนกรองบทความและจะแจ้งผลการพิจารณาให้ผู้ส่งบทความทราบภายใน 30 วัน นับตั้งแต่วันที่ได้รับบทความ ทั้งนี้กองบรรณาธิการฝ่ายประสานงานจะทำหน้าที่ประสานงานกับผู้ส่งบทความในทุกขั้นตอน

2. ฝ่ายประสานงานจะดำเนินการจัดรูปแบบของบทความให้เป็นระบบเดียวกันทุกบทความก่อนนำเสนอให้ผู้ทรงคุณวุฒิ (peer review) พิจารณา จากนั้น จึงส่งบทความที่ได้รับการพิจารณาในเบื้องต้นให้กับผู้ทรงคุณวุฒิ (peer review) จำนวน 2 ท่าน เป็นผู้พิจารณาให้ความเห็นชอบในการตีพิมพ์เผยแพร่บทความ โดยใช้เวลาพิจารณาแต่ละบทความไม่เกิน 1 เดือน

ผลการพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิดังกล่าวถือเป็นสิ้นสุด จากนั้น จึงส่งผลการพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิให้ผู้ส่งบทความ หากมีการแก้ไขหรือปรับปรุงให้ผู้ส่งบทความแก้ไขและนำส่งกองบรรณาธิการภายในระยะเวลา 1 เดือนนับตั้งแต่วันที่รับผลการพิจารณา

3. ฝ่ายประสานงานนำบทความที่ผ่านการพิจารณาและแก้ไขแล้ว เข้าสู่กระบวนการเรียบเรียงพิมพ์และการตีพิมพ์ โดยใช้ระยะเวลาดำเนินการประมาณ 2-3 เดือน

4. ผู้ส่งบทความจะได้รับ “วารสารศิลปกรรมบูรพา” จำนวน 2 เล่มเป็นการตอบแทนภายใน 1 เดือนนับตั้งแต่วารสารศิลปกรรมบูรพาได้รับการเผยแพร่การส่งต้นฉบับ

การจัดส่งทางไปรษณีย์

ผู้เขียนต้องนำส่งเอกสารต้นฉบับในรูปแบบไฟล์ Word พร้อมแผ่น CD ตามข้อกำหนดของรูปแบบวารสาร จำนวน 3 ชุด ส่งด้วยตนเอง หรือทางไปรษณีย์ลงทะเบียนมาที่

บรรณาธิการวารสารศิลปกรรมบูรพา (Burapha Arts Journal)

สำนักงานคนปติ

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา 169 ถนนลงหาดบางแสน

ตำบลแสนสุข อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี 20131

โทรศัพท์. 038 102 222, 038 391 042 ต่อ 2510, 2511, 2516

โทรสาร 038 391042

การส่งทางออนไลน์

website : www.journal.fineartbuu.org

<https://www.tci-thaijo.org/index.php/buraphaJ/index>



แบบฟอร์มนำส่งบทความเพื่อพิมพ์เผยแพร่ใน
วารสารศิลปกรรมบูรพา มหาวิทยาลัยบูรพา
(ส่งพร้อมกับบทความ)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

เรียน บรรณาธิการวารสารศิลปกรรมบูรพา มหาวิทยาลัยบูรพา

ข้าพเจ้า (นาย/นาง/นางสาว).....

(Mr./Mrs./Ms.).....

คุณวุฒิสูงสุด และสถานศึกษา.....

ตำแหน่ง/ตำแหน่งทางวิชาการ (ถ้ามี)

ชื่อหน่วยงาน/สถาบันที่ทำงาน.....

ขอส่ง บทความจากงานวิจัย/งานสร้างสรรค์ บทความวิชาการ

บทความปริทัศน์ (review article) บทวิจารณ์หนังสือ (book review)

ชื่อเรื่อง (ภาษาไทย)

ชื่อเรื่อง (ภาษาอังกฤษ)

คำสำคัญ (ภาษาไทย)

Keyword (ภาษาอังกฤษ).....

ที่อยู่สามารถติดต่อได้สะดวก..... หมู่ที่..... ซอย..... ถนน.....

ตำบล/แขวง..... อำเภอ/เขต..... จังหวัด.....

รหัสไปรษณีย์..... โทรศัพท์..... โทรศัพท์มือถือ.....

โทรสาร.....

E-mail.....

ข้าพเจ้าขอรับรองว่าบทความนี้

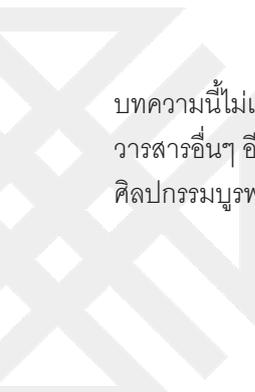
เป็นผลงานของข้าพเจ้าเพียงผู้เดียว

เป็นผลงานของข้าพเจ้าและผู้กระบุชื่อในบทความ

บทความนี้ไม่เคยลงตีพิมพ์ในวารสารใดมาก่อน และจะไม่นำส่งไปเพื่อพิจารณาตีพิมพ์ในวารสารอื่นๆ อีก นับจากวันที่ข้าพเจ้าได้ส่งบทความฉบับนี้มายังกองบรรณาธิการวารสารศิลปกรรมบูรพา มหาวิทยาลัยบูรพา

ลงนาม.....

(.....)



ข้อมูลผู้ร่วมเขียนบทความ

(ส่งแนบพร้อมบทความ)

ผู้ร่วมเขียนบทความคนที่ 1

ข้าพเจ้า (นาย/นาง/นางสาว).....

(Mr./Mrs./Ms.).....

คุณวุฒิสูงสุด และสถานศึกษา.....

ตำแหน่ง/ตำแหน่งทางวิชาการ (ถ้ามี)

ชื่อหน่วยงาน/สถาบันที่ทำงาน.....

ที่อยู่ที่สามารถติดต่อได้สะดวก..... หมู่ที่..... ซอย.....

ถนน..... ตำบล/แขวง..... อำเภอ/เขต..... จังหวัด.....

รหัสไปรษณีย์..... โทรศัพท์..... โทรศัพท์มือถือ.....

โทรสาร..... Email.....

ข้าพเจ้าขอรับรองว่าบทความนี้ เป็นผลงานของข้าพเจ้าในฐานะผู้ร่วมวิจัยและร่วมเขียน
บทความจากงานวิจัย(กรณีที่เป็นบทความจากงานวิจัย)
เป็นผลงานของข้าพเจ้าในฐานะผู้ร่วมเขียนบทความ

ผู้ร่วมเขียนบทความคนที่ 2

ข้าพเจ้า (นาย/นาง/นางสาว).....

(Mr./Mrs./Ms.).....

คุณวุฒิสูงสุด และสถานศึกษา.....

ตำแหน่ง/ตำแหน่งทางวิชาการ (ถ้ามี)

ชื่อหน่วยงาน/สถาบันที่ทำงาน.....

ที่อยู่สามารถติดต่อได้สะดวก..... หมู่ที่..... ซอย.....

ถนน..... ตำบล/แขวง..... อำเภอ/เขต..... จังหวัด.....

รหัสไปรษณีย์..... โทรศัพท์..... โทรศัพท์มือถือ.....

โทรสาร..... Email.....

ข้าพเจ้าขอรับรองว่าบทความนี้ เป็นผลงานของข้าพเจ้าในฐานะผู้ร่วมวิจัยและร่วมเขียน
บทความจากงานวิจัย(กรณีที่เป็นบทความจากงานวิจัย)
เป็นผลงานของข้าพเจ้าในฐานะผู้ร่วมเขียนบทความ

หมายเหตุ : ถ้ามีผู้เขียนบทความมากกว่า 2 ท่าน กรุณากรอกรายละเอียดของผู้เขียนบทความร่วม
ท่านอื่น ๆ ด้วย

