

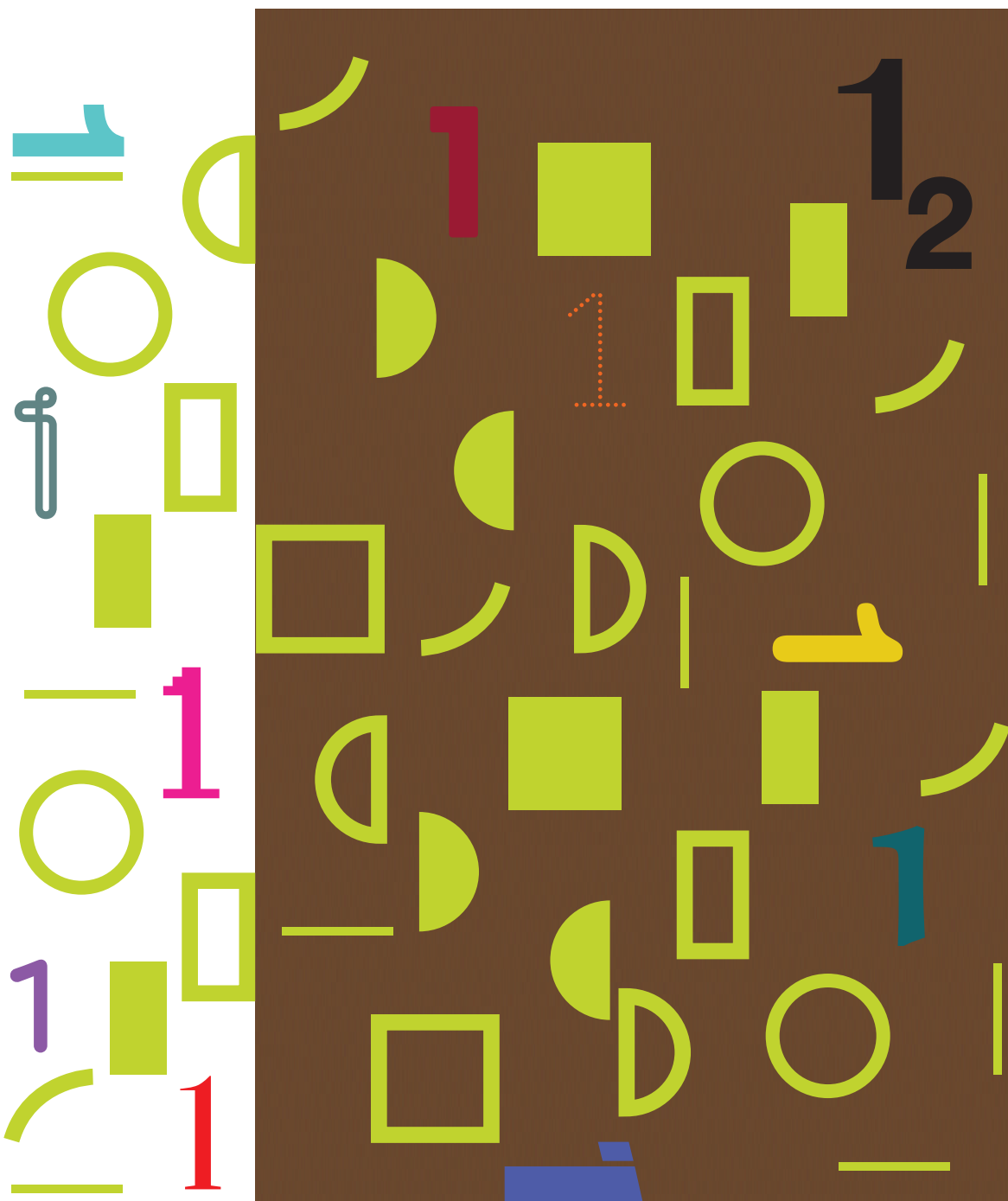
วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ปีที่ ๒๙ ฉบับที่ ๑ (มกราคม-มิถุนายน ๒๕๖๘)

Vol. 29 No. 1 (January-June 2025)

ISSN 3027-8864 (Print)

ISSN 3027-8872 (Online)





FINE
ARTS
JOURNAL

SRINAKHARINWIROT
UNIVERSITY

วารสารศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

FINE ARTS JOURNAL
SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY

ปีที่ ๒๙ ฉบับที่ ๑ (มกราคม-มิถุนายน ๒๕๖๘)

Vol. 29 No. 1 (January-June 2025)

ISSN 3027-8864 (Print)

ISSN 3027-8872 (Online)

วารสารศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (Fine Arts Journal: Srinakharinwirot University: FAJSWU) เป็นวารสารวิชาการราย 6 เดือน มีกำหนดเผยแพร่ปีละ 2 ฉบับ (ฉบับที่ 1 เดือนมกราคม-มิถุนายน และฉบับที่ 2 เดือนกรกฎาคม-ธันวาคม) มีวัตถุประสงค์เพื่อเสริมสร้างและเผยแพร่องค์ความรู้ผ่านบทความ 4 ประเภท ได้แก่ บทความวิจัย บทความวิชาการ บทความปริทัศน์ และบทวิจารณ์หนังสือที่มีคุณภาพต่อการขับเคลื่อนความคิดและการสร้างสรรค์ศิลปกรรมศาสตร์หรือนวัตกรรมที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ทัศนศิลป์ ดนตรี นาฏศิลป์ ศิลปะการแสดง ศิลปศึกษา ศิลปวัฒนธรรม ศิลปะบำบัด ศิลปะการออกแบบ ศิลปหัตถกรรมและศิลปะตกแต่ง และศิลปะดิจิทัล มุ่งหวังให้เป็นพื้นที่สำหรับคณาจารย์ นิสิตนักศึกษา นักวิชาการ นักวิจัย ทั้งในและนอกมหาวิทยาลัย โดยเนื้อหาของบทความได้ผ่านการกลั่นกรองคุณภาพจากผู้ทรงคุณวุฒิที่ไม่ได้สังกัดเดียวกันกับผู้เขียน อย่างน้อย 3 คน และมาจากหลากหลายสถาบัน ซึ่งมีความเชี่ยวชาญในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง และได้รับความเห็นชอบจากกองบรรณาธิการวารสารให้เผยแพร่ ทั้งนี้ บทความที่เผยแพร่จะต้องเป็นผลงานที่ไม่เคยตีพิมพ์ที่ไหนมาก่อน และต้องไม่อยู่ระหว่างกระบวนการพิจารณาจากวารสารหรือสำนักพิมพ์ใด ๆ

ความคิดเห็น ทัศนคติ ข้อถกเถียง ตลอดจนเนื้อหาต่าง ๆ ที่ปรากฏในวารสาร ให้ถือเป็นความคิดเห็นส่วนบุคคลของผู้เขียน บรรณาธิการบริหาร บรรณาธิการ และกองบรรณาธิการไม่จำเป็นต้องเห็นพ้องหรือสะท้อนความคิดเห็นใด ๆ นอกจากนี้ ให้ถือว่าผู้เขียนต้องรับผิดชอบต่อการลอกเลียนแบบ การลักลอกทางวรรณกรรม ตลอดจนการละเมิดลิขสิทธิ์ใด ๆ ที่ตรวจสอบพบแต่เพียงผู้เดียว หรือเป็นผู้รับผิดชอบในกรณีที่มีผลทางกฎหมายอันมาจากการทำผิดจริยธรรมทางวิชาการหรือการละเมิดลิขสิทธิ์

ที่ปรึกษา

อธิการบดีมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
รองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์
คณบดีวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม
ผู้อำนวยการสถาบันยุทธศาสตร์ทางปัญญาและวิจัย

บรรณาธิการบริหาร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระวีวรรณ วรรณวิไชย

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

บรรณาธิการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธรากร จันทนะสาโร

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ผู้ช่วยบรรณาธิการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฉานิก หวังพานิช

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนกฤต ใจสุตา

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

อาจารย์ ดร.พัฒนจิตา เดชครุธ

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

อาจารย์ ดร.กษิต์เดช เนื่องจำนงค์

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

กองบรรณาธิการจากผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

ศาสตราจารย์เกียรติคุณสุชาติ เกาทอง

มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี

ศาสตราจารย์ภรดี พันธุมภกร

มหาวิทยาลัยบูรพา

รองศาสตราจารย์ ดร.โกวิทย์ ชันธิศิริ (ศาสตรเมธี)

มหาวิทยาลัยชินวัตร

รองศาสตราจารย์ ดร.พรประไพตร์ เผ่าสวัสดิ์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รองศาสตราจารย์ ดร.สุภาวี ศิรินคราภรณ์

มหาวิทยาลัยศิลปากร

รองศาสตราจารย์ ดร.เสกสรรค์ ตันยาภิรมย์

มหาวิทยาลัยบูรพา

รองศาสตราจารย์ฉันทนา เอี่ยมสกุล

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พัชรินทร์ สันติอัฐวรรณ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.โสมฉาย บุญญานันต์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ยอดขวัญ สวัสดิ์

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์สมบุรณ์ พนเสาวภาคย์

สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

กองบรรณาธิการจากผู้ทรงคุณวุฒิภายใน

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปิยวดี มากพา

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เทพิกา รอดสการ

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิทธิธรรม โรหิตะสุข

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ฝ่ายประสานงานและบริหารจัดการวารสาร

อาจารย์ ดร.วันศนิ กระจ่างยุทธ

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

นางศิริรัตน์ พรมนาง

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

นางสาวนัยนา วงษ์ยี่เมาะ

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

นายณัฐวุฒิ สอนวิจิตร

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

นายภักพล เมฆสุวรรณ

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

นายชุมสม ภูลานุจारी
นายทิมมัส สนธิสุข
นางสาวปิยธิดา วงศ์สุวรรณ

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

พิสูจน์อักษร

อาจารย์ ดร.วชิรพงษ์ แหยมด้อย
อาจารย์เอกพงษ์ ใจสมหวัง
อาจารย์กิตติยา แซ่เตีย
อาจารย์สรัญญา ปัญญาสุทธิ

ภาพจากปก

เจ้าของผลงาน: ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ยอดขวัญ สวัสดิ์
สาขาวิชาการออกแบบเครื่องประดับ
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ออกแบบปก

นายภักพล เมฆสุวรรณ

พิมพ์ที่

สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
เลขที่ 254 ถนนพญาไท แขวงวังใหม่
เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร 10330 โทรศัพท์ 0 2218 3549-50
เว็บไซต์ www.chulapress.com อีเมล cupress@chula.ac.th

เจ้าของ

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
เลขที่ 114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ เขตวัฒนา กรุงเทพมหานคร 10110
โทรศัพท์ 0 2260 0123 ต่อ 103
เว็บไซต์ <https://www.tci-thaijo.org/index.php/jfofa>
อีเมล fofajournal@gmail.com

บทบรรณาธิการ

สำหรับการเผยแพร่วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปีที่ 29 ฉบับที่ 1 (มกราคม-มิถุนายน 2568) นี้ ผมรู้สึกเป็นเกียรติอย่างยิ่งที่ได้ร่วมกับกองบรรณาธิการในการคัดเลือกบทความด้านศิลปกรรมที่สะท้อนถึงการสนทนาเชิงวิชาการ การสืบค้นเชิงสร้างสรรค์ และการวิพากษ์ทางวัฒนธรรม ที่แสดงให้เห็นถึงพัฒนาการของวารสารในฐานะพื้นที่สำคัญในแวดวงการศึกษาด้านศิลปกรรมศาสตร์

ฉบับนี้ประกอบด้วยบทความวิจัยและบทความวิชาการที่ผ่านการพิจารณาทางวิชาการจำนวน 15 บทความ ซึ่งครอบคลุมหลากหลายสาขาในศาสตร์ศิลปกรรม อาทิ ทัศนศิลป์ การออกแบบ สถาปัตยกรรม ศิลปะการแสดง นาฏศิลป์ ดนตรี ศิลปศึกษา การศึกษาทางวัฒนธรรมและวรรณกรรม แต่ละบทความล้วนสะท้อนถึงความมุ่งมั่นในความเป็นเลิศทางวิชาการ โดยมีการตั้งคำถามต่อประเด็นร่วมสมัยและแนวคิดเชิงนามธรรมที่ยังคงหล่อหลอมความเข้าใจของมนุษย์ต่อความคิดสร้างสรรค์ ความงาม และบทบาทของศิลปกรรมในสังคม รวมถึงยังมีบทวิจารณ์หนังสือ อีก 1 เรื่องที่มีความน่าสนใจ

ในฐานะตัวแทนกองบรรณาธิการ เราตระหนักถึงการเปลี่ยนผ่านของชุดความคิดทางวิชาการในปัจจุบัน ไม่ว่าจะเป็นการบรรจบกันของศิลปะแบบประเพณีหรือแบบดั้งเดิมและนวัตกรรมใหม่ๆ การขยายตัวของระเบียบวิธีการศึกษาที่ได้รับอิทธิพลจากโลกดิจิทัล หรือการนำเสนอศิลปะพื้นถิ่นในบริบทโลกาภิวัตน์ ทั้งหมดนี้แสดงให้เห็นถึงแนวโน้มใหม่ของการนิยาม วิจัย และถ่ายทอดองค์ความรู้ทางศิลปกรรม

วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ยังคงยกระดับกระบวนการจัดการบทความตามมาตรฐานระดับสากล และยืนหยัดบนหลักแห่งความโปร่งใส ความเข้มข้นทางวิชาการ และจริยธรรมการวิจัย ระบบการประเมินบทความของเรามุ่งเน้นการให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ ซึ่งนำไปสู่การพัฒนาผลงานให้มีความแปลกใหม่ ลึกซึ้ง และมีความเชื่อมโยงทั้งในระดับท้องถิ่น ระดับชาติ และเพิ่มพูนมุมมองที่หลากหลายในระดับนานาชาติ

ผมขอแสดงความขอบคุณอย่างจริงใจต่อผู้เขียนบทความ คณะผู้ประเมิน และกองบรรณาธิการทุกท่าน สำหรับความทุ่มเทและความร่วมมืออันมีคุณค่า โดยเฉพาะอย่างยิ่งขอแสดงความชื่นชมต่อผู้ประเมินบทความที่ได้กรุณาขอเสนอแนะอย่างมีอาชีวะ ซึ่งมีส่วนสำคัญในการรักษาคุณภาพและความน่าเชื่อถือของวารสารฉบับนี้

ผมหวังอย่างยิ่งว่า วารสารฉบับนี้จะเป็นมากกว่าการเผยแพร่ความรู้ แต่จะเป็นแรงบันดาลใจที่เชื้อเชิญให้นักวิจัย ครูอาจารย์ ผู้ปฏิบัติงานและผู้กำหนดนโยบายด้านศิลปกรรม ได้เข้ามามีส่วนร่วมกับองค์ความรู้ที่ถ่ายทอดไว้ในที่นี่ และร่วมกันสร้างสะพานแห่งการเรียนรู้ระหว่างศาสตร์และวัฒนธรรม จากรุ่นสู่รุ่นผ่านพลังของศิลปกรรม และสุดท้ายนี้ ในนามของกองบรรณาธิการ ขอขอบคุณทุกท่านที่ให้การสนับสนุนวารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ อย่างต่อเนื่อง

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธรรกร จันทนะสาโร

บรรณาธิการวารสารศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

จรรยาบรรณการตีพิมพ์ (Publication Ethics)

วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (Fine Arts Journal: Srinakharinwirot University: FAJSWU) ให้ความสำคัญกับการรักษามาตรฐานสูงสุดของความซื่อสัตย์ทางวิชาการ ความรับผิดชอบ และความโปร่งใสในกระบวนการตีพิมพ์อย่างเคร่งครัด โดยมีกรอบจรรยาบรรณที่ชัดเจน เพื่อส่งเสริมความเป็นธรรม ความเข้มงวดทางวิชาการ และความเคารพซึ่งกันและกันในหมู่ผู้มีส่วนร่วมทุกฝ่าย ได้แก่ ผู้นิพนธ์บทความ บรรณาธิการ และผู้ทรงคุณวุฒิ (ผู้ประเมินบทความ) ดังนี้

1. หน้าที่ของผู้เขียนบทความ (Duties of Authors)

ผู้นิพนธ์บทความที่ส่งมายังวารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จะต้องปฏิบัติตามหลักจริยธรรมทางวิชาการอย่างเคร่งครัดและรับผิดชอบต่อเนื้อหาของตนเอง

1.1 ความเป็นต้นฉบับและความถูกต้อง บทความจะต้องเป็นงานเขียนต้นฉบับของผู้นิพนธ์เอง ไม่ลอกเลียนหรือคัดลอกงานของผู้อื่น และต้องอ้างอิงแหล่งที่มาอย่างถูกต้องครบถ้วนในทุกกรณี

1.2 การสร้างองค์ความรู้ใหม่ เนื้อหาของบทความควรแสดงถึงความคิดสร้างสรรค์หรือการตีความใหม่ที่มีคุณค่าในศาสตร์แขนงศิลปกรรม เช่น ทฤษฎีศิลป์ ดนตรี นาฏศิลป์ ศิลปะการแสดง ศิลปะศึกษา ศิลปวัฒนธรรม ศิลปะบำบัด ศิลปะการออกแบบ ศิลปหัตถกรรมและศิลปะตกแต่ง และศิลปะดิจิทัล หรือ สอดคล้องและเป็นไปตามขอบข่ายเนื้อหาที่วารสารกำหนด

1.3 การอ้างอิงแหล่งที่มาข้อมูล แหล่งข้อมูล บุคคล และผลงานที่เกี่ยวข้องจะต้องได้รับการกล่าวถึงอย่างเหมาะสม และรายชื่อผู้นิพนธ์จะต้องสะท้อนถึงผู้ที่มีส่วนร่วมในงานอย่างแท้จริง

1.4 การเปิดเผยผลประโยชน์ทับซ้อน ผู้นิพนธ์ต้องแสดงความโปร่งใส หากมีผลประโยชน์ทางการเงิน องค์กร หรือส่วนตัวที่อาจส่งผลต่อการตีความหรือเนื้อหาของบทความ

1.5 ความถูกต้องของข้อมูล ข้อมูล การวิเคราะห์ และผลการวิจัยหรือผลการศึกษา จะต้องนำเสนออย่างถูกต้อง ซื่อสัตย์ และตรวจสอบได้ โดยอธิบายวิธีการและแนวคิดที่ใช้ไว้อย่างชัดเจน

1.6 การรับรองจริยธรรมการวิจัย หากบทความเกี่ยวข้องกับมนุษย์ ชุมชน หรือองค์ประกอบทางวัฒนธรรมที่ละเอียดอ่อน ผู้นิพนธ์ควรพิจารณาและตระหนักถึงความสำคัญของการขอรับการรับรองหรือการขออนุมัติจริยธรรมการวิจัย (ซึ่งผู้นิพนธ์สามารถแนบหลักฐานการรับรองดังกล่าวมายังกองบรรณาธิการได้)

1.7 ห้ามส่งตีพิมพ์ซ้ำหรือพร้อมกันหลายแห่ง บทความจะต้องไม่อยู่ระหว่างการพิจารณาตีพิมพ์จากวารสารอื่น และหากเคยเผยแพร่ในรูปแบบใดมาก่อน ต้องมีการแจ้งให้ชัดเจน

1.8 แนวปฏิบัติอื่น ๆ ของวารสาร ให้เป็นไปตามเงื่อนไขและแนวปฏิบัติสำคัญสำหรับผู้นิพนธ์บทความ ซึ่งผู้นิพนธ์บทความจะต้องปฏิบัติตามอย่างเคร่งครัด เพื่อรักษาคุณภาพทางวิชาการอย่างสูงสุด

2. หน้าที่ของบรรณาธิการ (Duties of Editors)

บรรณาธิการของวารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มีบทบาทสำคัญในการดูแลคุณภาพและความเป็นธรรมของกระบวนการพิจารณาบทความ

2.1 ความเป็นอิสระในการตัดสินใจ การตัดสินใจใด ๆ ต้องพิจารณาจากคุณค่าทางวิชาการ ความแปลกใหม่ และความเกี่ยวข้องของเนื้อหาหรือขอบข่ายของวารสาร โดยไม่รับอิทธิพลจากปัจจัยภายนอกหรืออคติส่วนตัว

2.2 การรักษาความลับ ข้อมูลของบทความ ผู้นิพนธ์ หรือผู้ประเมิน จะต้องได้รับการเก็บรักษาเป็นความลับโดยสมบูรณ์

2.3 การจัดการกระบวนการประเมินอย่างโปร่งใส บรรณาธิการต้องดำเนินการให้ผู้ประเมินมีความรู้ความเชี่ยวชาญตรงกับเนื้อหา และควบคุมให้การประเมินเป็นไปอย่างรัดกุม ไม่ล่าช้า และมีความเป็นธรรม

2.4 การจัดการกับข้อร้องเรียนด้านจริยธรรม หากพบกรณีที่อาจละเมิดจรรยาบรรณ เช่น การลอกเลียนแบบหรือการบิดเบือนข้อมูล บรรณาธิการต้องดำเนินการตรวจสอบข้อเท็จจริง และดำเนินการตามความเหมาะสมอย่างเร่งด่วน

2.5 การส่งเสริมคุณภาพผู้นิพนธ์ บรรณาธิการควรให้ข้อเสนอแนะเชิงสร้างสรรค์แก่ผู้เขียนเพื่อพัฒนาคุณภาพของบทความให้สอดคล้องกับมาตรฐานวิชาการระดับสากล

3. หน้าที่ของผู้ประเมินบทความ (Duties of Reviewers)

ผู้ประเมินบทความเป็นบุคคลสำคัญที่ช่วยรักษาคุณภาพและความน่าเชื่อถือของวารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

3.1 การรักษาความลับ บทความที่ได้รับมอบหมายต้องถูกเก็บเป็นความลับ ห้ามนำไปใช้หรือเปิดเผยในทุกรณ

3.2 การประเมินอย่างเป็นกลางและสร้างสรรค์ การประเมินควรอยู่บนพื้นฐานของคุณค่าทางวิชาการโดยไม่มีอคติ พร้อมให้คำวิจารณ์ที่ชัดเจน มีเหตุผล และส่งเสริมการพัฒนา

3.3 การตรงต่อเวลา ผู้ประเมินควรส่งผลการประเมินภายในระยะเวลาที่กำหนด หากไม่สามารถดำเนินการได้ควรแจ้งบรรณาธิการหรือผู้ประสานงานล่วงหน้า

3.4 การหลีกเลี่ยงผลประโยชน์ทับซ้อน ผู้ประเมินควรปฏิเสธการประเมินหากมีความสัมพันธ์ใดที่อาจก่อให้เกิดอคติในการให้ความเห็น

3.5 ความเชี่ยวชาญในสาขา ควรรับประเมินเฉพาะบทความที่อยู่ในขอบข่ายความรู้ของตนเอง และแนะนำผู้เชี่ยวชาญเพิ่มเติมหากจำเป็น

3.6 การเฝ้าระวังด้านจริยธรรม หากตรวจพบความผิดปกติ เช่น การลอกเลียน ข้อมูลผิดพลาด หรือปัญหาจริยธรรมใด ๆ ผู้ประเมินต้องแจ้งบรรณาธิการทันที

สารบัญ

หน้า

บทความวิจัย

WOMEN'S OF THE TANG DYNASTY APPAREL ELEMENT IN MODERN FULL DRESS DESIGN UTILIZATION 1-18

การประยุกต์ใช้องค์ประกอบเครื่องแต่งกายสตรีชาวจีนสมัยราชวงศ์ถังในการออกแบบชุดพิธีการสมัยใหม่

Lin Yiqi : หลิน อี้ฉี

Miyoung Seo : มียอง ซอ

Kriangsak Khiaomang : เกரியงศักดิ์ เขียวมั่ง

THE RESEARCH ON INNOVATIVE APPLICATION OF ZHUANG BROCADE PATTERN FROM GUANGXI IN CONTEMPORARY TEXTILES 19-42

การวิจัยการประยุกต์ใช้นวัตกรรมผ้าลายจ้วงกว่างซีในสิ่งทอร่วมสมัย

Geli Zhu : เกอลี่ จู

Kriangsak Khiaomang : เกரியงศักดิ์ เขียวมั่ง

THE CREATION OF A DANCE THAT REFLECTS DECEPTIONS IN PERFORMING ARTS THROUGH THE EIGHT ELEMENTS OF ARTISTIC COMPOSITION 43-58

รูปแบบการสร้างสรรคนาฏศิลป์ที่สะท้อนถึงกลลวงในผลงานทางด้านศิลปะการแสดง

ในองค์ประกอบการสร้างสรรค์ผลงานทั้ง 8 ประการ

Ohm Wanna : โอม วรณะ

Naraphong Charassri : นราพงษ์ จรัสศรี

GRAPHIC AND PROMOTIONAL VIDEOS MEDIA DESIGN FOR SANCTUARIESIN UDON-THANI MUNICIPAL DISTRICT THROUGH A MODERN CONSERVATIVE APPROACH DESIGNING APPROACH 59-78

การออกแบบสื่อกราฟิกและวิดิทัศน์ประชาสัมพันธ์สถานที่ศักดิ์สิทธิ์ในเทศบาลนครอุดรธานีตามแนวทางการอนุรักษ์แบบสมัยใหม่

Piyaphat Wiangyang : ปิยพัชร เวียงยัง

Ongart Hanchanawong : องอาจ หาญชนะวงศ์

Mariya Songpanya : มาริญา ทรงปัญญา

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

THE CREATION OF A DANCE FROM THE INSPIRATION OF GANESHA AND HIS SIX DUTIES	79-94
--	-------

นาฏศิลป์สร้างสรรค์จากแรงบันดาลใจต่อองค์พระคเณศถึงหน้าที่ของพระองค์ 6 ประการ

Ruksiney Acalasawamak : รักษ์สินี อัครศวะเมฆ

THE FEMALE PLAYED IN FLIRTATION THE MAN. THE ROLE OF NANG YO PHRA KLIN WHO IS FLIRTATION PHRAMANEEPICHA	95-112
---	--------

หญิงเกี่ยวชาย บทบาทนางยอพระกลิ้ง นางยอพระกลิ้งเกี่ยวพระมณีพิชัย

Potjane Suwanchom : พจניים สุวรรณชม

Chanai Vannalee : ชนัย วรณลี

Surat Chongda : สุรัตน์ จงดา

F-TECHNIQUE: THE DEVELOPMENT OF SQUARE-BASED PATTERN CUTTING FOR FASHION DESIGN	113-128
---	---------

การพัฒนาแนวทางการออกแบบและตัดเย็บเครื่องแต่งกายบนพื้นฐานรูปจัตุรัสด้วยกลวิธีเอฟ

Panchana Soonthornpipit : พันธุ์ชนะ สุนทรพิพิธ

THE STUDY OF THE RELATIONSHIPS AND SHARED CONCEPTS BETWEEN INTERIOR DESIGN AND TRADITIONAL FENG SHUI PRINCIPLES	129-144
---	---------

การศึกษาความเชื่อมโยง และแนวคิดร่วมระหว่างการออกแบบภายในกับแนวคิดฮวงจุ้ยแบบดั้งเดิม

Phiphat Jaratphet : พิพัฒน์ จรัสเพชร

Thanapon Limtattanakul : ธนพล ลิ้มทัตธนกุล

Peerakant Roonmaneerut : พีรกานต์ รุณมนีรัตน์

Pracha Pijukkana : ประชา พิจักขณา

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

CONCEPTS OF MATERIAL USE IN ARCHITECTURE IN THE 20TH CENTURY 145-162

แนวคิดในการใช้วัสดุในงานสถาปัตยกรรมในศตวรรษที่ 20

Sutthipan Udom : สุทธิพันธุ์ อุดม

Jeerasak Keusombut : จีระศักดิ์ เกื้อสมบัติ

THE STUDY AND DESIGN OF DRAMA ACTIVITIES IN EDUCATION TO ENHANCE 163-180
SURVIVAL SKILLS IN EARLY PRIMARY SCHOOL CHILDREN

การศึกษาและออกแบบกิจกรรมละครในการศึกษาเพื่อเสริมสร้างทักษะการเอาตัวรอดในเด็กชั้นประถม
ศึกษาตอนต้น

Thanaporn Chokchaipattthamaporn : ธนพร โชคชัยปัทมาพร

Porawan Pattayanon : พรวัน แพทยานนท์

MANAGING OF BANGKOK THEATRE FESTIVAL 2021 DURING COVID-19 PANDEMIC 181-192

การบริหารจัดการเทศกาลละครกรุงเทพ 2564 ในช่วงการระบาดของเชื้อไวรัสโควิด-19

Setsiri Nirandara : เศรษฐ์ศิริ นรินทร์

บทความวิชาการ

A STUDY OF SOCIAL REFLECTION IN PROTAGONISTS OF LAO SEA WRITE 193-208

AWARD-WINNING SHORT STORIES

การศึกษาภาพสะท้อนเชิงสังคมในตัวละครเอกของวรรณกรรมเรื่องสั้นซีไรต์ลาว

Chatsarun Jitkhongkha: ชัชศรีณย์ จิตคงคา

Naprapaporn Rootjanawet : ณประภาพร รุจจนเวท

Warawat Sriabhaya : วรวัฒน์ ศรียาภัย

Wichetchay Kamonsujja : วิเชษฐชาย กมลสัจจะ

Chayanon Chomdee : ชญานนท์ ชมดี

Adcharaporn Khraiboot : อัจฉราพร ไครบุตร

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

VALUE FROM LOCAL WISDOM TO REED MAT PRODUCT DEVELOPMENT IN AMNAT CHAROEN PROVINCE คุณค่าจากภูมิปัญญาท้องถิ่นสู่การพัฒนาผลิตภัณฑ์ส่งออกของจังหวัดอำนาจเจริญ Somsiri Potharin : สมศิริ โพธารินทร์ Julalak Banglua : จุฬาลักษณ์ บางเหลื่อ	209-224
RAINING IN SUMMER: MUSIC COMPOSITION FOR PRESENT AT THE 4 th INTERNATIONAL SYMPOSIUM ON CREATIVE FINE ARTS (ISCFA) 2023 บทประพันธ์เพลง “Raining in Summer” สำหรับการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปกรรมศาสตร์ ระดับนานาชาติ ครั้งที่ 4 (ISCFA) ประจำปี พ.ศ. 2566 Tanapat Kerdpol : ธนพัฒน์ เกิดผล Anuwat Kheawprang : อนุวัฒน์ เขียวปราง	225-236
COLLABORATIVE ART ACTIVITY FOR YOUNG CHILDREN AND PARENTS: A SYSTEMATIC REVIEW กิจกรรมศิลปะแบบเรียนรู้ร่วมกัน สำหรับเด็กปฐมวัยและผู้ปกครอง: การปริทรรศน์เชิงระบบ Narisorn Juprachakorn : นฤสรณ์ จูประชากรณ์ Khanobbhorn Sangvanich : ขนบพร แสงวนิช	237-252
บทวิจารณ์หนังสือ THE COMPLETE COLOR HARMONY: PANTONE EDITION Krittarwit Kritmanorote : กฤตวิทย์ กฤตมโนรณ	253-255

WOMEN'S OF THE TANG DYNASTY APPAREL ELEMENT IN MODERN FULL DRESS DESIGN UTILIZATION การประยุกต์ใช้องค์ประกอบเครื่องแต่งกายสตรีราชวงศ์ถัง ในการออกแบบชุดพิธีการสมัยใหม่

Lin Yiqi¹ หลิน อี้ฉี¹ Miyoung Seo^{2*} มียอง ซอ^{2*}
Kriangsak Khiaomang³ เกรียงศักดิ์ เขียวมั่ง³

Abstract

Background and Objectives: This study focuses on exploring the lifestyle patterns of people in the modern era, particularly the integration of contemporary fashion with visual art expressions and international fashion design techniques, and innovations rooted in ancient times. The primary objective is to examine the cultural elements of Han women's clothing during the Tang Dynasty, including garments, accessories, and makeup. The study emphasizes the analysis of clothing structure, embroidery techniques, and color usage.

Methods: The research involves collecting, organizing, and analyzing historical documents from the Tang Dynasty in China. It includes investigating and preserving the cultural elements of Tang-era clothing as a foundation for creative research. Data were gathered from digital museum resources, questionnaires, and interviews with industry experts. The findings led to the development of a fashion collection that interprets historical and cultural heritage through a modern perspective.

Key Findings: The study provided a profound understanding of cultural content and design inspiration, enabling the integration of Tang Dynasty fashion elements into contemporary design concepts. It also fostered an appreciation of New Chinese Aesthetics, a deeper understanding of traditional Han culture, and contributions to the promotion and artistic reinvention of *Hanfu* in a modern context.

Significance of the Study: Cultural elements should be selected with consideration of diverse materials and techniques to foster innovation. It is essential to grasp the "essence" of culture through its "external manifestations" in order to deeply understand traditional cultural values before applying them appropriately. Moreover, recognizing both the strengths and limitations of traditional attire and adapting it to meet the needs of modern consumers are crucial. The essence of design ultimately lies in responding to human needs and ways of living.

Conclusion and Future Directions: To ensure that research is efficient and beneficial in the long term, it is important to avoid biased approaches and maintain academic neutrality regarding national culture. Respect for the foundations of traditional culture and a comprehensive understanding of historical contexts are vital. The study should also remain open to new ideas that encourage creativity, using contemporary design language as a tool to communicate traditional cultural values. Modern techniques and processes should be employed to interpret and adapt cultural heritage to fit present-day contexts.

Research Article

Received: 28 October 2023

Revised: 10 March 2024

Accepted: 19 March 2024

* *Corresponding author*

email: seo@buu.ac.th

How to cite:

Lin, Y., Seo, M., & Khiaomang, K. (2025). Women's of the Tang Dynasty apparel element in modern full dress design utilization. *Fine Arts Journal: Srinakharinwirot University*, 29(1), 1-18.

Keywords:

Women's clothing in Tang Dynasty, traditional culture, modern dress design, apparel elements

คำสำคัญ: เสื้อผ้าสตรีในสมัยราชวงศ์ถัง; วัฒนธรรมดั้งเดิม; การออกแบบเครื่องแต่งกายสมัยใหม่; องค์ประกอบเครื่องแต่งกาย

¹ Faculty of Fine and Applied Arts, Burapha University, Thailand

¹ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

² Faculty of Fine and Applied Arts, Burapha University, Thailand

² คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

³ Faculty of Fine and Applied Arts, Burapha University, Thailand

³ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

บทคัดย่อ

ภูมิหลังและวัตถุประสงค์: การศึกษานี้มุ่งเน้นไปที่การวิจัยรูปแบบการดำเนินชีวิตของผู้คนในยุคสมัยใหม่ การผสมผสานรูปแบบเครื่องแต่งกายยุคปัจจุบันและการแสดงออกทางทัศนศิลป์ เทคนิคการออกแบบเครื่องแต่งกายในสังคมสากล รวมถึงนวัตกรรมจากยุคสมัยโบราณและสิ่งที่เรียนรู้จากในยุคสมัยโบราณและปัจจุบัน โดยมีวัตถุประสงค์ศึกษาเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมการแต่งกายของสตรีชาวฮั่นในสมัยราชวงศ์ถัง รวมถึงเสื้อผ้า เครื่องประดับ และการแต่งหน้า โดยเน้นการวิเคราะห์และศึกษารูปแบบโครงสร้างของเสื้อผ้า เทคนิคการปักลวดลาย และการใช้สี

วิธีการศึกษา: มีการค้นคว้า เปรียบเรียงและวิเคราะห์เอกสารทางประวัติศาสตร์ในสมัยราชวงศ์ถังในประเทศจีน ตลอดจนการสำรวจและการศึกษาเพื่ออนุรักษ์องค์ประกอบวัฒนธรรมเครื่องแต่งกายของราชวงศ์ถังเป็นพื้นฐานการวิจัยเพื่อสร้างสรรค์ การศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากพิพิธภัณฑ์ดิจิทัล การสำรวจข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามและการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในอุตสาหกรรม ซึ่งผลการวิจัยทำให้สามารถสร้างคอลเลกชั่นเครื่องแต่งกายผ่านการตีความจากมรดกทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมในสมัยโบราณจากมุมมองที่ทันสมัยยิ่งขึ้น

ผลการศึกษาที่สำคัญ: สามารถเข้าใจเนื้อหาทางวัฒนธรรมและได้รับแรงบันดาลใจในการออกแบบอย่างลึกซึ้ง โดยสามารถผสมผสานองค์ประกอบทางวัฒนธรรมของเครื่องแต่งกายราชวงศ์ถังเข้ากับแนวคิดการออกแบบร่วมสมัยได้อย่างเหมาะสม อีกทั้งยังสามารถตระหนักถึงแนวคิดแบบจีนร่วมสมัย (New Chinese Aesthetics) เข้าใจวัฒนธรรมดั้งเดิมของชนชาติจีน (ฮั่น) และมีส่วนร่วมในการเผยแพร่และสร้างสรรค์คุณค่าทางศิลปะและวัฒนธรรมของ “ฮั่นฟู” (Hanfu) ในบริบทใหม่นำมาสู่การศึกษาค้นคว้า

นัยสำคัญของการศึกษา: การเลือกใช้อุปกรณ์ประกอบทางวัฒนธรรมควรพิจารณาวัสดุและเทคนิคที่หลากหลายในการสร้างสรรค์นวัตกรรม โดยเน้นการทำความเข้าใจ “แก่นแท้” ของวัฒนธรรมผ่าน “ปรากฏการณ์ภายนอก” เพื่อเข้าถึงเนื้อหาและคุณค่าทางวัฒนธรรมดั้งเดิมอย่างลึกซึ้ง ก่อนนำไปประยุกต์ใช้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ ควรตระหนักถึงข้อดีและข้อจำกัดของเครื่องแต่งกายดั้งเดิม และปรับปรุงให้สอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มผู้บริโภคในปัจจุบัน โดยไม่ลืมว่า “แก่นแท้ของการออกแบบ” คือการตอบสนองต่อมนุษย์และวิถีชีวิตของพวกเขา

สรุปผลและแนวทางการศึกษาในอนาคต: เพื่อให้การศึกษาวิจัยดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพและเกิดประโยชน์ในระยะยาว ควรหลีกเลี่ยงการศึกษาแบบมีอคติ และควรมีความเป็นกลางทางวิชาการต่อวัฒนธรรมชาติ เคารพในรากฐานของวัฒนธรรมดั้งเดิม และศึกษาลงลึกในบริบททางประวัติศาสตร์อย่างรอบด้าน พร้อมทั้งเปิดรับแนวคิดใหม่ ๆ ที่ส่งเสริมการสร้างสรรค์ โดยสามารถใช้ภาษาการออกแบบร่วมสมัยเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดคุณค่าทางวัฒนธรรมดั้งเดิม และใช้กระบวนการหรือเทคนิคสมัยใหม่ในการตีความและประยุกต์ใช้มรดกทางวัฒนธรรมให้สอดคล้องกับยุคปัจจุบัน

1. Introduction

Nowadays, China's economy and culture are developing rapidly. Thanks to the strong atmosphere of Chinese style and traditional culture, as well as the efficient information transmission in the Internet era and people's attention to traditional national culture. In recent years, the clothing styles such as "ethnic element clothing design" and "Han Chinese clothing with wide robes and large sleeves", "hanfu Social influence is growing increasingly" (Qin & Yao, 2022, pp. 97-102) are popular among the people.

Clothing is one of the carriers of culture. Looking back at the various dynasties in Chinese history, the Tang Dynasty is dazzling and special, "The Tang Dynasty clothing literature explains the specific, rich materials, a lot of discussion" (Shen, 2019, p. 8). It has rich and splendid traditional culture of the Han nationality and is a period of prosperity in China's feudal society. Influenced by the international environment at that time, culture and various ideological trends "such as women dressing up as men, of other ethnic groups such as the Hu people, women wearing plain clothes to ride horses" (Chen, 2019, pp. 154-158), open and bold women's clothing, the Tang Dynasty's clothing style, culture and art became inclusive, open and generous, generating the unique costume civilization of the Tang Dynasty in its heyday and even more representative women's costumes. Therefore, the women's costume culture in the Tang Dynasty is worthy of exploration and study.

As a ceremonial clothing, the dress is a relatively advanced representative among clothing types. It is a dress worn to attend various solemn and grand ceremonial activities, to visit guests and welcome guests. Being gorgeous and exquisite, it embodies a certain level of integration of social aesthetics and clothing art. The ceremonial clothing of women in the Tang Dynasty reaches a certain level of visual feast (Jia, 2018, pp. 116-118), which is reflected in the aspects of texture and color, silhouette and production technology, as well as matching methods. Based on the living habits and working methods of modern people, the final design inspiration is obtained by studying the Han costume culture in Tang Dynasty, classifying and summarizing its characteristics, extracting the craft structure and representative elements, and combining cultural elements with artistic design, and the new Chinese aesthetics is recognized from the design in combination with current forms and visual art expression techniques in dress design in the international society, carrying forward the apparel culture of Tang Dynasty in more modern forms among modern dresses, and meanwhile spreading and innovating the artistic and cultural value of Chinese Hanfu.

2. Objectives

Content related to the clothing culture of Han women in the Tang Dynasty, including clothing, accessories, and makeup, focusing on the analysis and study of clothing structure, embroidery technology, and color.

3. Research hypothesis

Modern dresses emphasize changes in style and color, which are very similar to Tang costume culture in development and changes. In order to cater to the solemn, luxurious and warm atmosphere, using silk fabrics, shiny satin, gold and silver interwoven silk, lace and other gorgeous and noble materials, decorated with embroidery, ruffles, beads and button rings. The organic combination of the above characteristics with the aesthetics of Tang costumes is of great exploratory significance in terms of costume aesthetics.

4. Scope of study

4.1 Scope of content: Study the clothing of Han women in the Tang Dynasty of China through reference literature and existing cultural relics, including clothing and accessories, makeup and styling.

4.2 Time range: Tang Dynasty from 618 AD to 907 AD.

4.3 Design Scope: Modern ceremonial costume design, as well as the techniques and materials used in the costume design process.

5. Methodology

This article uses methods such as literature research, Museum research and questionnaire surveys, as well as designing and creating physical objects.

5.1 Employ literature study method to study the culture and characteristics of women's clothing in the Tang Dynasty through online information, book materials, museums, historical document inspections, etc., and classify the collected literature materials, design information, embroidery techniques and other knowledge to analyze contemporary dress classification and design theory.

5.2 Conduct questionnaire surveys and result analysis among Hanfu enthusiasts and the general public, carry out interviews with traditional culture experts and professionals in the clothing industry, and perform preliminary investigations of this design plan, so as to increase the industry theory and professional technical support of this plan.

5.3 By referring to and combining the elements of women's clothing in the Tang Dynasty, extracting techniques such as structure and embroidery, and listening to the suggestions of mentors, experts or professionals, make design plans, practice creation, and then apply obtained inspiration elements to the design of the dress series. And to the finished products are on display.

6. Outputs and benefit

6.1 To learn and understand the clothing culture of the Tang Dynasty, and be able to combine cultural elements with artistic design.

6.2 To apply to the design of modern dress series, making this series of dresses have obvious visual characteristics of Tang and Han cultures.

6.3 Combine cultural connotations with practical properties to obtain a modern dress series that combines aesthetics and functionality and is suitable for various social etiquette occasions.

7. Results

7.1 Interviewing professionals, Get professional advice

In order to reflect the professionalism and comprehensiveness of knowledge in the study and design, the studier contacted clothing-related professionals through public contact information, teacher and friend introductions, etc., and used WeChat to conduct online interviews with a total of 4 professionals in the clothing industry. Their positions were design directors of clothing company, teacher in the clothing education industry, embroidery craftsman and Hanfu designer. Four to five questions were given to the interviewees to learn professional advice and knowledge from them. (Z Fenghua & H Kaimin, personal communication, June, 18, 2023)

Summary on interview: Through the interviews, it is learned that when studying national culture, we should avoid narrow subjectivism, maintain an objective mentality, and respect history. The use of elements should not be superficial, and more materials and techniques should be considered in innovation by figuring out the essence through phenomena, fully discovering the connotation of traditional culture, and applying them after learning. Pay attention to the advantages and disadvantages of traditional clothing and optimize them, center on the demands of such consumer groups, and never forget that the essence of design is to serve people.

7.2 Questionnaire for the general public, Data support was obtained

In order to explore the feasibility of Chinese traditional culture, Tang Dynasty Hanfu elements, etc. in fashion design, to understand their adaptability to the population and the popularity of the culture among ordinary people, to expand study analysis channels, and to enrich design reference data, etc., the author would use the “Wenjuanxing” software (an online questionnaire tool) to conduct a questionnaire survey on 200 ordinary people from different provinces (China) through “WeChat”. Among the 200 people who participated in filling out the questionnaire, 169 were women, accounting for 84.5%, and 31 were men, accounting for 15.5%. It can be concluded that the engagement level of women in this questionnaire is higher than that of men, and women are more concerned about topics such as “traditional elements and application in clothing design”.

The main group of people participating in the discussion is 25 to 35 years old, accounting for 47%. People from a total of 15 provinces across the country (China) participated, and most of them come from southern China. The occupation is set with 11 major categories of option, and the ones with the highest participation are teaching staff, students and freelancers.

53.5% of the respondents know something about the clothing culture of the Tang Dynasty, with the highest proportion at 48% knowing some basic knowledge. 40% of the respondents don't quite know the clothing culture of the Tang Dynasty, and 5.5% of the respondents are particularly familiar with it. It indicates that the knowledge popularity of the costume culture of Tang Dynasty in history among ordinary people is not high, which provides more practical significance for the study of this article.

In this survey, 50% of the respondents said they like the clothing culture of the Tang Dynasty very much, 49.5% of the respondents said they are neutral and have no feelings about it, and only 0.5% of them said they dislike it.

82% of them support the clothing designed to combine the aesthetic characteristics of Tang Dynasty clothing with modern fashion (Table 1), which provides sufficient realistic basis for the study of this article.

Table 1 Voting data (L. Yiqi, China, 2023)

Item	Subtotal	Proportion
Support	164	82%
Neutral and never mind	33	16.5%
Others	2	1%
Not support	1	0.5%
Number of valid entries for this question	200	100%

30.8% of them learn about the costume culture of the Tang Dynasty through movies, TV series, etc., 23.3% learn about it through online media and videos, 17.3% learn about it through historical books and materials, and 15.2% learn about it through museum exhibition halls, etc., and only 0.07% have no channels and don't know it.

59% of them believe that the costume culture of the Tang Dynasty should be vigorously promoted and innovated; 36% of them choose rational analysis and application; only a very small number of people (1%) think that no changes should be made.

Regarding the representative colors for Tang Dynasty clothing, red is chosen at a proportion of as high as 23.5%. The proportions of yellow, gold and green are 18.4%, 14% and 12% respectively. Through the verification of cultural relics such as famous paintings of the Tang Dynasty, for example, red is widely employed in the classic "Palace music map" "Palace music map" (Figure 1) series, and a combination of red and green are adopted in "the Night Revels of Han Xizai" (part) (Figure 2), etc., the study and

design plan is provided with effective references to get the design direction of using red as main color with green embellishments.



Figure 1 Palace music map (Tang Dynasty)
(Shen, 2019, p. 404)



Figure 2 Night Revels of Han Xizai (Part) (Tang Dynasty)
(Zhang, 2017)

Regarding the representative appearance characteristics of Tang Dynasty costumes, the proportions of those who chose “chest-high dress”, “elegant and thin dress”, and “gorgeous and exaggerated costumes” are 24.4%, 18.3% and 12% respectively. “Loose and huge cloak” and “bright and revealing clothing” are selected by 14% and 11.2% respectively. At that time, due to the influence of Hu culture in the Western Regions, women’s clothing in the Tang Dynasty was unprecedentedly bold and unrestrained, (Jia, 2018, pp. 124-126), which confirms that the public’s impression of the appearance characteristics of Tang Dynasty clothing is in line with historical facts, providing a silhouette reference for the study and design plan.

In terms of decorative patterns, flower and plant patterns are often chosen, accounting for 28.4% of the total effective times. Linear totem is the second choice, accounting for 21.8% of the total effective times.

In terms of craftsmanship, “embroidery craftsmanship with luxurious gold threads” option accounts for 39.1%, which complies with the craftsmanship and technical characteristics of clothing during the Tang Dynasty. At that time, embroidery craftsmanship was very developed, and gold threads were often used to enhance the gorgeousness of clothing (Wang & Zhao, 2012, pp. 63-64), becoming the main popular elements. The “colorful and diverse fabrics” option accounts for 35.9%, which is also in line with the craftsmanship and technical characteristics of clothing during the Tang Dynasty. Great attention was paid to the diversity of colors and categories for the clothing in the Tang Dynasty, and a variety of fabrics were often used to make clothing.

Regarding the application of Tang elements (Table 2), 40.5% choose “modern fashion with Tang costume elements”; it is followed by the improved clothing that generally conforms to Tang style, accounting for 36.5%; traditional Tang Dynasty costumes in historical format account for 21%; only a very small number of people said there was no need to change and just maintain the status quo. Therefore, modern fashion incorporating elements of Tang Dynasty clothing is a more popular trend at present. The design plan should conform to current living habits and usage scenarios, so that features such as culture, aesthetics, and convenience can be better integrated.

Table 2 Voting data (L. Yiqi, China, 2023)

Item	Subtotal	Proportion
Modern fashion with Tang clothing elements	81	40.5%
The improved clothes are generally in line with the Tang format	73	36.5%
Traditional Tang Dynasty clothing in a historical format	42	21%
There is no need to change the status quo	4	2%
Number of valid entries for this question	200	100%

Therefore, while preserving the traditional characteristics of Tang dynasty costumes, it is important to carry out reasonable modern transformations and innovations instead of just superficial modifications on the original clothing. Methods include using modern fabrics and technology, combining popular elements and fashion trends, focusing on practicality and comfort, etc. By combining the features of Tang dynasty costumes with modern aesthetics, the integration of Tang costume culture and fashion design not only carries cultural heritage significance but also meets the modern consumers' demands for fashion, quality, and personalization.

7.3 Creative ideas and finished products of design

After data analysis and summary according to the study results, the main color will be red, loose and elegant multi-layered styles will be used to increase the three-dimensional effect of the works, and asymmetrical structures will be adopted to change the overly symmetrical women's clothing in the Tang Dynasty. In terms of makeup and hairstyle, mainly refer to the red makeup of the Tang Dynasty and combine it with the current simple style. (Zuo, 2020, pp. 253-259). The pattern is mainly composite flower patterns to get the inspiration atmosphere and fashion trend reference.

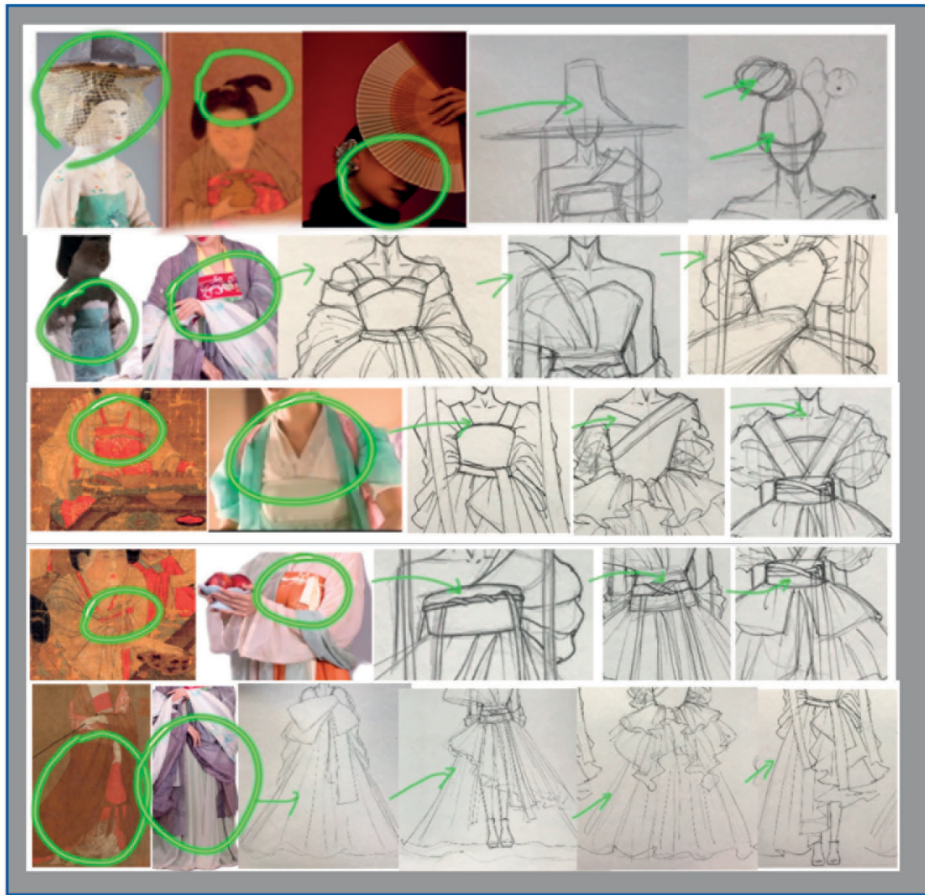


Figure 3 Series Design Draft.

(L. Yiqi, China, 2023)

Creatively process the curtain hat and simplify the hairstyle to create a mysterious feeling on the face. (Series Design Draft first line) (Shen, 2019, pp. 351-353).

The unique tube top shape of the Tang Dynasty is extracted and designed with structural changes to increase the segmentation and three-dimensionality. The style characteristics of the wide robe and large sleeves are partially retained. The sleeves of the gorgeous costumes in palace of the Tang Dynasty are very large (Zuo, 2020, pp. 022-023), so the overall weight of the costume is heavy. In order to make it easier for people to move or work, they would temporarily tie the sleeves with ropes on the tube top, waist and other places to ensure safety, which is also a unique feature of the era. It is simplified and used in the design to serve as functional decoration (Series Design Draft The second line).

Tang Dynasty clothing has several characteristics in terms of collars, including front opening, left lapels for men, right lapels for women, and round collars. These features are improved and used in the design of this series, resulting in the design details for tube tops, oblique lapels, and symmetrical plackets (Series design draft, the third and fourth lines).

The use and divergent design of stacked dress hemline and sleeves: During the Tang Dynasty, the more prominent the people are, the larger the sleeves of their clothing are, and the wider the tails of women's clothing are (Shen, 2019, p. 382, 399). On the whole, the clothing has a strong sense of stacking and uses more fabrics. The use of a large number of stacking produces its unique elegant, grand and gorgeous beauty (Series design draft, tail row).

Using the results of literature analysis and questionnaire survey conclusions as evidence and combining current fashion trends, fine-tune the brightness and saturation for the series, with red as the main color, mostly referring to the color tone of the famous historical cultural relics painting Entertainment in Palace of the Tang Dynasty, and decorate with classic lake green, so that we get the following color matching scheme (Figure 4).

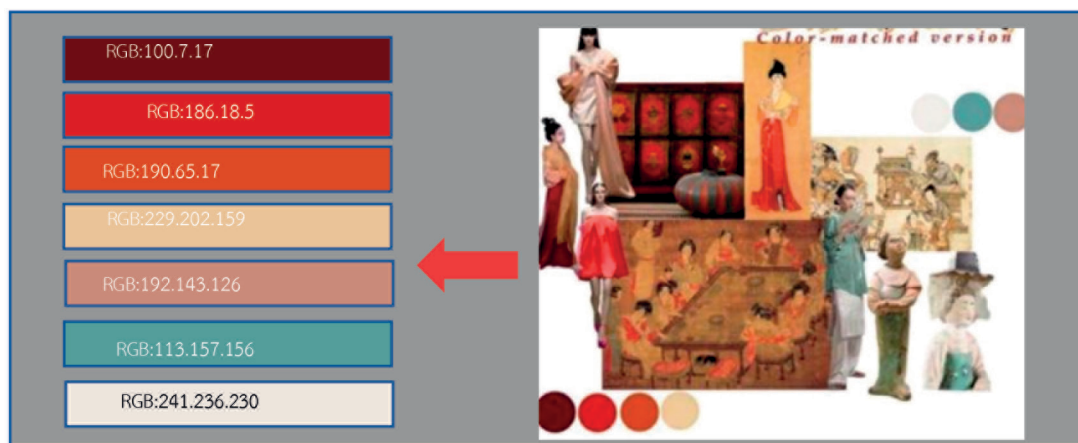


Figure 4 Color System and Color Matching Inspiration.

(L. Yiqi, China, 2023)

According to the color system, a complete series of hand-painted renderings are drawn: Tang Palace Beauty series (Figure 5).



Figure 5 Renderings for Tang Palace Beauty, first draft — renderings.
 (L. Yiqi, China, 2023)

In terms of the decorative details, the embroidery and dyeing techniques of the Tang Dynasty are relatively unique, and plant patterns such as composite flowers and peonies are the most representative (Chen, 2019, pp. 176-177). Therefore, inspired by the embroidery techniques of Tang Dynasty, combine it with current French embroidery to make up for the generally flatness of Tang Dynasty embroidery, and incorporate three-dimensional embroidery to increase texture and visual richness, making the final design more textured. Select 4 relatively representative styles from the Tang Palace Beauty series to optimize the design details, and then continue with physical production.

Use ET clothing software to complete the plane structure drawing of the garment (Figure 6), and then apply white embryo fabric for three-dimensional cutting. During the cutting and pattern making process, unreasonable or difficult-to-implement parts in the design sketch can be optimized and improved.

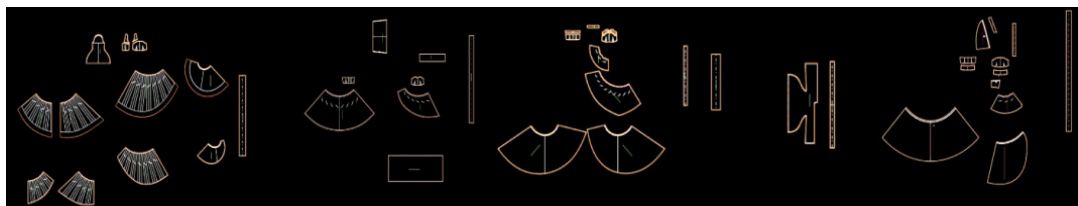


Figure 6 Plane Structure Drawing through ET Clothing Software.
 (L. Yiqi, China, 2023)

Based on the overall inspiration pictures and design renderings mentioned above, as well as the white embryo cutting style (Figure 7), visit the fabric market to determine the final fabrics and get the fabric matching solutions.



Figure 7 The author is making and modifying the white embryo in the clothing studio.

(L. Yiqi, China, 2023)

Design and production of embroidery: Through the organization of previous data, the composite flower pattern and peony pattern are extracted to obtain individual pattern embroidery piece, as well as changed two-way continuous composite lotus piece and round flowers embroidery piece.

The main embroidery techniques are gold couching embroidery, gold wrapping embroidery and split stitch embroidery of the Tang Dynasty. The patterns are composed of Jiuxiao flowers, peonies, butterflies, lotus and others, and are later decorated with beads.

Decorate the embroidery piece with beads to perfect it, and place the completed embroidery piece on the white embryo garment to preview the effect. Produce corresponding matching accessories to promote the style of the series.



Figure 8 The author is working on beading embroidery Place the finished embroidery into the white embryo garment to preview the effect.
(L. Yiqi, China, 2023)

Finally, the finished products are photographed, exhibited.



Figure 9 The author in the process of the production process. The author was at the shooting work site.
(L. Yiqi, China, 2023)



Figure 10 Finished Garment of Final Design

(L. Yiqi, China, 2023)

8. Conclusion and discussion

During the study and creation process, the author mainly has following gains:

8.1 During the study process, I learned about the clothing culture and art under the historical background of the Tang Dynasty, classified and summarized the characteristics of women's clothing in the Tang Dynasty, and organized the data to extract the craft structure and representative elements.

8.2 I fully understood and obtained design inspiration, and was able to combine the cultural elements of Tang costumes with modern design, recognized the new Chinese aesthetics, understood the traditional culture of the Han nation, and spread and innovated the artistic and cultural value of Hanfu.

8.3 I received guidance and suggestions from relevant professionals and the general public, which became the extended study guidance and important reference for this article. The final products received effective comments from clothing industry experts. Furthermore, this type of study may be beneficial in the future to those interested in studying similar and related problems.

9. Suggestion

9.1 General suggestions:

When conducting study involving national culture, focus on the collection of primary data, conduct necessary feasibility analysis, and extract elements. At the same time, pay attention to the cultivation of academic ethics before establishing design study. We should also start from the historical origin of clothing, and not just stay in one-sided superficial phenomena, but explore the inner culture and the phenomena and meanings behind the culture.

9.2 Suggestions for future study:

Avoid entering the dead end of study due to parochialism, establish correct and objective stance of the studier, and maintain the objectivity towards national culture. Respect tradition and study it in depth especially in the context of historical background. Dare to innovate, use contemporary language to carry forward traditional culture, and adopt modern methods to interpret historical cultural heritage.

10. Acknowledgement

For the thesis study and creation, first of all, I would like to thank my mentor: Dr. Miyoung Seo for her careful teaching and patient guidance. She guided me step by step along the way, making my study from an absence to establishment and gradually perfected; then I would like to thank my teacher in the clothing major: Dr. Yuhua Zhang. She has given me great inspiration and guidance in the profession, as well as a lot of knowledge and perspective in the clothing profession; finally, I would like to thank my families and friends for their support in life, material, spirit and emotion during my postgraduate study!

11. References

- Chen, F. (2019). *Pink Luoyi: Ancient Chinese women's clothing fashion* (2nd ed.). Beijing: Sanlian Publishing House.
- Jia, X. (2018). *History of Chinese and foreign costumes* (Vol. 2). China: Donghua University Press.
- Qin., L & Yao, B. (2022). *Commercial exploration and design application of Hanfu cultural value* (Master's thesis). Tianjin Normal University, Beijing, China.
- Shen, C. (2019). *Study on ancient Chinese costumes*. Beijing: The Commercial Press.
- Wang, L., & Zhao, F. (2012). Looking at the types and changes of embroidery in the Tang Dynasty from the embroidery discovered in Dunhuang. *Silk*, (9), 60-65.
- Zhang, P. (2017, October 19). Night revels of Han Xizai. *Shine*. Retrieved September 18, 2023, from <https://www.shine.cn/feature/art-culture/1710195165/>
- Zuo, Q. (2020). *China fashion: Women of the Tang Dynasty* (3rd ed.). Beijing: Tsinghua University Press.

THE RESEARCH ON APPLICATION OF ZHUANG GUANGXI BROCADES INNOVATIONS IN CONTEMPORARY TEXTILES

การวิจัยการประยุกต์ใช้นวัตกรรมผ้าลายจ้วงกว้างซีในสิ่งทอร่วมสมัย

Geli Zhu^{1*} เกลี่ จู^{1*} Kriangsak Khiaomang² เกรียงศักดิ์ เขียวมั่ง²

Abstract

Background and Objectives: The Guangxi Zhuang Autonomous Region, located in southern China, is home to various ethnic minority groups. The Zhuang ethnic group, the largest ethnic minority in China, possesses a rich and enduring cultural history, particularly reflected in their traditional textile art. Zhuang brocade is recognized as one of the four most renowned brocades in China, with its distinctive patterns and embedded cultural meanings making it highly significant in terms of culture, technology, aesthetics, and social value. This research aims to deeply explore the history and cultural diversity of the Zhuang people in Guangxi through literature review and field research. It also seeks to analyze the production processes and artistic characteristics of Zhuang textiles, as well as investigate how traditional Zhuang patterns can be integrated into contemporary design concepts.

Methods: The study utilizes documentary research by collecting and reviewing a wide range of various sources related to thesis topic, including academic articles, research papers, books, and both domestic and international scholarly literature. Comparative analysis was conducted to examine the distinctive patterns of the Zhuang people in Guangxi. In addition, field research methods were employed, combining theoretical concepts with practical implementation. These methods included observation, empirical data collection, statistical recording, photography, and detailed descriptive analysis.

Key Findings: The study found that the design, color schemes, and patterns of Zhuang textiles are deeply influenced by Zhuang culture and reflect national history and aesthetic philosophies. The research also explored the integration of traditional Zhuang textile patterns into contemporary design through the creation of the collection “*Butterfly Rhythm of Zhuang Township*.” This contemporary textile collection, designed by the researcher, demonstrates the potential for cultural application and artistic value in modern textile design. It also contributes to the preservation and innovation of Zhuang culture while responding to contemporary aesthetic standards and market demands.

Research Article

Received: 20 December 2023

Revised: 27 April 2024

Accepted: 15 May 2024

** Corresponding author*

email: 89111963@qq.com

How to cite:

Zhu, G., & Khiaomang, K. (2025). The research on innovative application of Zhuang brocade pattern from Guangxi in contemporary textiles. *Fine Arts Journal: Srinakharinwirot University*, 29(1), 19-42.

Keywords: Guangxi Zhuang brocade, Zhuang brocade pattern, contemporary textiles, innovative application

คำสำคัญ: ผ้าจ้วงกว้างซี; รูปแบบผ้าจ้วง; การประยุกต์ใช้นวัตกรรม; สิ่งทอร่วมสมัย

¹ Faculty of Fine and Applied Arts, Burapha University, Thailand

¹ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

² Faculty of Fine and Applied Arts, Burapha University, Thailand

² คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

Significance of the Study: Zhuang weaving is a traditional craft with profound historical and cultural significance. Its unique patterns and artistic features make it an important part of ethnic cultural heritage. The intricate and precise production techniques reflect the exceptional skill of Zhuang artisans. Every step in the textile-making process serves as a medium for transmitting traditional culture and history.

Conclusion and Future Directions: The integration of traditional Zhuang textile patterns from Guangxi into contemporary textile design reflects a fusion of culture and innovation. This demonstrates the potential for future product development and highlights a promising direction for further exploration and experimentation. Expanding the use of Zhuang textiles requires innovation and integration, with an emphasis on preserving regional and cultural identity. Blending traditional patterns with modern design elements can lead to the creation of regionally distinctive and culturally meaningful works.

บทคัดย่อ

ภูมิหลังและวัตถุประสงค์: เขตปกครองตนเองกว่างซีจ้วง ซึ่งเป็นพื้นที่ของชนกลุ่มน้อยทางชาติพันธุ์ ที่อาศัยอยู่ทางตอนใต้ของประเทศจีน กลุ่มชาติพันธุ์จ้วงเป็นชนกลุ่มน้อยที่มีประชากรมากที่สุดในประเทศจีนและมีประวัติศาสตร์ทางวัฒนธรรมมายาวนาน ซึ่งสะท้อนให้เห็นในหลายแง่มุม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องของศิลปะการทอผ้าแบบดั้งเดิมของกลุ่มชาติพันธุ์จ้วงเป็นที่รู้จักในฐานะ 1 ใน 4 ผ้ายกที่มีชื่อเสียงของจีน รูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์และความหมายแฝงทางวัฒนธรรมของผ้าโดดเด่นและสะดุดตา มีความสำคัญอย่างยิ่งในแง่ของวัฒนธรรม เทคโนโลยี สุนทรียภาพ และคุณค่าทางสังคม โดยการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจประวัติศาสตร์และความหลากหลายทางวัฒนธรรมของชาวจ้วงในกว่างซีอย่างลึกซึ้งผ่านการวิจัยวรรณกรรมและการลงพื้นที่สำรวจ วิเคราะห์กระบวนการผลิตและลักษณะทางศิลปะของผ้าจ้วง รวมถึงการสำรวจวิธีผสมผสานลวดลายผ้าจ้วงแบบดั้งเดิมเข้ากับแนวคิดการออกแบบร่วมสมัย

วิธีการศึกษา: ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการวิจัยเชิงเอกสารในการค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลจากแหล่งต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อวิทยานิพนธ์ โดยมีการเปรียบเทียบข้อมูลในหลากหลายแง่มุม ทั้งจากงานวิจัย บทความวิชาการ หนังสือ ตำรา และวรรณกรรมทางวิชาการทั้งในประเทศและต่างประเทศ เพื่อนำมาวิเคราะห์เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับลวดลายเฉพาะของกลุ่มชนชาติจ้วงในเขตกว่างซีและผู้วิจัยได้นำวิธีการวิจัยภาคสนามมาใช้ โดยเน้นการผสมผสานแนวคิดทางทฤษฎีกับการปฏิบัติจริงผ่านการสังเกต การเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงประจักษ์ การบันทึกสถิติ การถ่ายภาพประกอบ และการบรรยายลักษณะแบบละเอียด

ผลการศึกษาที่สำคัญ: พบว่าการออกแบบ สีเส้น และลวดลายของผ้าทอจ้วงได้รับอิทธิพลอย่างลึกซึ้งจากวัฒนธรรมของชาวจ้วง และสะท้อนถึงประวัติศาสตร์ของชาติและแนวความคิดด้านสุนทรียภาพ ได้มีการสำรวจวิธีการผสมผสานลวดลายผ้าจ้วงแบบดั้งเดิมเข้ากับแนวคิดการออกแบบร่วมสมัยผ่านชุด “Butterfly Rhythm of Zhuang Township” ซึ่งเป็นสิ่งทอร่วมสมัยที่ออกแบบโดยผู้วิจัย ซึ่งแสดงให้เห็นถึงศักยภาพในการประยุกต์และคุณค่าทางวัฒนธรรมในการออกแบบสิ่งทอร่วมสมัย ช่วยในการสืบทอดและพัฒนาวัฒนธรรมจ้วงและตอบสนองความงามร่วมสมัยและความต้องการของตลาด

นัยสำคัญของการศึกษา: ผ้าทอจ้วงเป็นหัตถกรรมดั้งเดิมที่มีความหมายลึกซึ้งทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม ด้วยลวดลายและลักษณะทางศิลปะที่เป็นเอกลักษณ์ ผ้าทอจ้วงจึงสำคัญในวัฒนธรรมชาติพันธุ์ การผลิตผ้าทอจ้วงที่ซับซ้อนและละเอียดถี่ถ้วนสะท้อนถึงทักษะที่สูงของช่างทอจ้วง และทุกกระบวนการในการผลิตผ้าทอจ้วงถือเป็นการถ่ายทอดวัฒนธรรมดั้งเดิมรวมทั้งยังเป็นตัวกลางในการถ่ายทอดวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์

สรุปผลและแนวทางการศึกษาในอนาคต: การนำลวดลายเฉพาะของผ้าทอจ้วงจากกวางซีมาผสมผสานในการออกแบบสิ่งทอร่วมสมัยนั้นสะท้อนให้เห็นถึงการรวมตัวระหว่างวัฒนธรรมและนวัตกรรม ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความเป็นไปได้ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ในอนาคตและเป็นทิศทางที่ควรมีการสำรวจและทดลองเพิ่มเติมในการพัฒนาผ้าทอจ้วงในอนาคต การขยายการใช้ผ้าทอจ้วงจากกวางซีต้องการนวัตกรรมและการบูรณาการ โดยเน้นการสืบทอดลักษณะทางภูมิภาคและวัฒนธรรม การผสมผสานลวดลายดั้งเดิมเข้ากับองค์ประกอบสมัยใหม่สามารถสร้างผลงานที่มีลักษณะเฉพาะทางภูมิภาคและมีความหมายทางวัฒนธรรม

1. Introduction

Guangxi Zhuang Autonomous Region, located in southern China, is a minority settlement district dominated by Zhuang people. The Zhuang people are the most ethnic minorities in China. They have a long history ethnic culture. These cultures are reflected in all aspects, such as national costume decoration culture, ethnic dance culture, Huashan Mural, wind and rain bridge, Drum Tower and other architectural culture, Folk Song Arts, Liu Sanjie culture etc. Among them, it is particularly worthy of attention to the traditional handmade brocade art of Zhuang people. It is known as one of the four famous brocade in China. It is known for its unique patterns and deep cultural connotations (Fan, 2013).

Zhuang brocade is a long-established textile craft used for making dresses, blankets, backpacks and so on. Its cultural connotation, knowledge of production technology, aesthetic art and social and cultural value are all very high, and it is the treasure of Guangxi's national culture. It is also an art form that carries national history, culture and aesthetic concepts. The distinctive features of Guangxi Zhuang brocade craftsmanship are primarily reflected in its exquisite hand weaving techniques and rich pattern designs, rather than digital graphic printing. It focuses more on conveying the ethnic culture and spiritual connotations through patterns, rather than merely pursuing the finesse of the brocade craftsmanship. From the perspective of contemporary textiles, the materials and techniques of Guangxi Zhuang brocade still retain their traditional characteristics, which is a key reason

why it maintains its unique charm and value in modern society (Fan, 2013). Its main traditional patterns include cloud colors, water patterns, sawtooth shapes, reversal pattern and animal and plant patterns. After thousands of years of development, in the long-term labor practice of the Zhuang people, who created many delicate and beautiful Zhuang brocade, which further reflecting the love of the Zhuang people for life and nature, respect for national culture, the Zhuang people's mind and wisdom, and the longing for a better life (Zhang, 2016).

In contemporary times, facing the rapid advancement of modernization and the loss of traditional craftsmen, the development of Zhuang brocade in Guangxi is facing new challenges and opportunities. On the one hand, the wave of globalization and modernization has prompted traditional culture to face the problem of protection and inheritance, and the development of Zhuang brocade needs to be studied for its deep cultural meaning and connotation, and deeply understand and in series connection the factors such as social environment traceability, cultural background and production thinking mode of Zhuang brocade; On the other hand, the innovation application of traditional cultural elements shows huge potential and value in contemporary design. Zhuang brocade development urgently needs to explore through multi-channel, cross-domain, and multi-angle.

Based on the interpretation of the above background, this study will explore the characteristics of the Zhuang brocade pattern art, analyze, extract and summarize the cultural connotation and artistic characteristics of the traditional Zhuang graphic elements, excavate the semantically rich graphic elements, and combine them with the contemporary design concepts and aesthetic trends, so that they can become the unique ethnic graphic visual symbols. And using this as a starting point, the application of graphic elements in contemporary textiles is studied in depth with regard to the requirements and characteristics of contemporary textiles. The focus is on analyzing the aesthetic forms of Zhuang brocade patterns, as in contemporary textiles, preserving and developing them in new forms in order to enhance the image of contemporary textiles, while at the same time endowing them with a unique national cultural connotation. Then design contemporary textiles that meet the needs of contemporary aesthetics. Such as modern aesthetic standards and principles

and artistic tastes that prevail in today's society. This concept is particularly important when incorporating traditional elements, which are rich in cultural symbolism, into modern textile designs. Contemporary aesthetics involves a fresh interpretation and reinvention of traditional designs - imbued with cultural meanings and associations - to suit current trends, preferences, and technological advancements, ensuring that they meet the expectations and tastes of today's consumers. This integration not only preserves cultural heritage but also revitalizes it, making traditional art forms relevant and attractive in a modern context.

2. Objectives

2.1 To study the historical and cultural diversity of Guangxi Zhuang people, understand the cultural foundation of Guangxi Zhuang ethnic groups, and analyze the artistic style and aesthetic value of Zhuang brocade pattern.

2.2 To study the production process and artistic characteristics of Zhuang brocade, as well as the important role in the spiritual life and social activities of Guangxi Zhuang people.

2.3 To explore the method of combining traditional Zhuang brocade patterns and contemporary design concepts, provide specific design and application solutions to apply Guangxi Zhuang brocade elements into contemporary textiles.

3. Research Hypothesis

This research explores effective ways to integrate traditional Zhuang brocade patterns from Guangxi with modern design concepts by analyzing their historical and cultural diversity, production processes, and artistic characteristics. This integration aims to preserve the cultural essence of Zhuang brocade while revitalizing it in contemporary textiles. By doing so, Zhuang brocade can showcase its unique cultural value in contemporary textiles, meeting modern market aesthetics and demands. The "Zhuangxiang Butterfly Rhyme" series will explore this integration, demonstrating its potential and cultural value in contemporary textile design. This contributes to inheriting and developing the culture of Zhuang brocade while satisfying contemporary aesthetics and market needs.

4. Scope of study

Combining the historical development and cultural diversity of the Zhuang people in Guangxi, this study explores the lifestyle and cultural characteristics of the Zhuang people and their significance in contemporary society, focusing on the cultural symbolism and style of the characteristic patterns of the Zhuang people in Guangxi, with the aim of understanding their central position and historical evolution in Zhuang culture. Through the study of the techniques and characteristics of Guangxi Zhuang brocade, in-depth analysis of the artistic characteristics and production process of Zhuang brocade, exploring its possibilities and application strategies in contemporary design, and proposing specific design and application solutions for application and innovation in contemporary serialized textiles to realize the contemporary transformation and cultural inheritance of traditional crafts.

5. Methodology

5.1 Literature research method

Finding and organizing all kinds of information related to the thesis and comparing them in many aspects, researching and analyzing the domestic and foreign information and literature related to this study, such as thesis, related books, academic writings, etc., so as to understand the background and research basis of the characteristic patterns of Guangxi Zhuang, thus grasping the direction of the research and understanding the current situation of the traditional ethnic patterns.

5.2 Field investigation method

Adopting the research method of field investigation and research, and combining theory with practice. Through observation, collection of documents, description of statistics, picture records and other ways, field visits to the Zhuang brocade production concentrated areas in Guangxi Zhuang Autonomous Region, so as to have an all-round understanding of the production process, style characteristics, folk connotation and other aspects of Zhuang brocade in Guangxi.

6. Outputs and benefit

6.1 Analyze the historical and cultural diversity of Zhuang brocade, understand the foundation of Zhuang culture, analyze the artistic style and aesthetic value of Zhuang brocade patterns, and provide a theoretical basis for integrating traditional and modern design.

6.2 Explore the production process and artistic characteristics of Zhuang brocade, as well as its important role in the spiritual life and social activities of the Zhuang people, and promote society's understanding and appreciation of Zhuang culture.

6.3 The method of combining traditional Zhuang brocade patterns with modern design concepts provides specific design and application solutions to apply Guangxi Zhuang brocade elements into contemporary textiles to create market appeal and cultural value.

7. Results

7.1 The historical development and cultural exploration of Guangxi Zhuang people

7.1.1 History and cultural diversity of Guangxi Zhuang people

The Zhuang people have more than 16 million people, and they are the most populous ethnic minorities in China. In the Guangxi Zhuang Autonomous Region, 80% of the Zhuang population is distributed in cities such as Baise, Hechi, Liuzhou, Nanning, Qinzhou, Fangchenggang and other cities. According to historical records, the Zhuang people have experienced three stages: the independent development in the pre-Qin and ancient times, the survival and development in the gap with other ethnic groups from the Qin-Han to the Republic of China periods, and the regional ethnic autonomy after the founding of the People's Republic of China, and the earliest can be traced back to the pre-Qin period of the "Xiou" and the "Luoyue" and other ethnic groups (Guo,2008). It is the earliest inhabitants of the southern region of China, concentrated in the Pearl River Valley. The climate of this region is subtropical, with hot summers and abundant rainfall in spring. It is conducive to the reproduction of plants and animals, as well as the formation of biodiversity, creating favorable conditions for the future life of human beings.

Over time and with the development of production and living practices, the Zhuang people have developed a unique view of natural ecology and indigenous life, and through exchanges and integration with different neighboring ethnic groups, they have jointly nurtured a rich regional culture in the southern region of China. For a long time, the ancestors of the Zhuang people have created spiritual and material civilizations with distinctive ethnic flavor by virtue of their wisdom, and these distinctive ethnic cultures are very characteristic of the nation, which show the rich cultural heritage of the Zhuang people. The folk culture of the Zhuang people is influenced by the unique region of southern China, and shows open and tolerant ethnic characteristics. These distinctive ethnic features include: the spiritual culture of the Zhuang language, the belief in the worship of many gods and goddesses, and the unique collective singing polder culture; and the material culture of the Zhuang brocade culture, the embroidered ball culture, the rice cultivation culture, the dress-making culture, the glutinous rice eating culture, the dry-rail building culture, the Huashan rock painting culture, and the bronze drum culture.

In terms of dress culture, the clothes of the Zhuang people are mainly blue, brown and black, reflecting their unique aesthetic (Figure 1). Zhuang women have the habit of spinning cotton, spinning yarn, weaving and dyeing fabrics, which is almost an essential craft for Zhuang women. They grow their own cotton and hemp trees, and then pick the flowers and stems of these plants to cook, dye, and weave them into a piece of cloth, which they usually call “Tu Zhiwu” (native fabric) or “Tubu” (native cloth) (Qin, 2021). These fabrics are thick, hard-wearing, and comfortable to wear, and are very popular among the Zhuang people. Although the colors of the fabrics are the same, there is a clear distinction between men and women in dress, depending on gender, age, and status; men and women, as well as unmarried women, have different headdresses.



Figure 1 Zhuang clothing
(G. Zhu, China, 2022)

7.1.2 The characteristic patterns and cultural meaning of Guangxi Zhuang people

Guangxi Zhuang characteristic pattern is not only an important part of its national culture, but also a rich cultural resource. From the pattern form can be divided into animal pattern, plant pattern, geometric pattern, figure pattern and so on. It covers paper, textiles, and arts and crafts such as ceramics, bronzes and lacquer ware. Deeply rooted in the historical roots of national flavor, politics, economy and religion, it carries far-reaching cultural values. Its spiritual core covers prayer, sacrifice, well-being, memory, personal upbringing, etc. It is the spiritual support of the Zhuang people in the face of natural disasters and social conflicts, as well as an important carrier of national history and an expression of personal feelings. The spiritual core of the Zhuang people in Guangxi is either to pray for the protection of the gods to eliminate their inner fears and pray for racial peace when facing natural disasters, insect and animal attacks, or foreign invasions; or it is

of cultural commemorative significance for preserving the history of the ethnic group; or it is to use these graphics to support and convey some personal feelings (Guo, 2008).

The art styles of Zhuang patterns are diverse and rich, reflecting the creativity and artistic skills of the Zhuang people. There are various legends about their origins, such as sorcery worship and real-life drawings, indicating that Zhuang culture is closely related to ethnic beliefs and daily life. The Zhuang people incorporate elements from their daily lives into their artistic creations, creating simple compositions with rich content and abstract colors, giving new and deeper meaning to their daily lives.

These characteristic patterns truly reflect the way of life, production images and ideological movements of the Zhuang people. They objectively depict the changes in ethnic unity and social development in the Guangxi region, and have become an encyclopedia of the folk customs of the Zhuang people in Guangxi. The development of patterns began when human beings learned how to use tools, and it is a simple, intuitive, and concrete way of expression, reflecting the aesthetics and communication methods of ancient and primitive societies. With the development of society, pattern design plays an important role in clothing, food, housing, transportation, and other aspects, reflecting people's thought dynamics and living condition from the side.

7.2 The techniques and characteristics of Guangxi Zhuang brocade

7.2.1 The production process of Guangxi Zhuang brocade

Among the cultural arts of the Zhuang people in Guangxi, Zhuang brocade stands out with its rich colors and exquisite craftsmanship, becoming an outstanding representative of Guangxi handicrafts. Zhuang brocade is not only a kind of decoration, but also a carrier of Zhuang people's emotion, memory, and culture. The patterns of Zhuang brocade are vivid and varied, demonstrating the high skills and deep understanding of life of Zhuang folk artists.

The technique of making Zhuang brocade has a long history, and through nearly thousands of years of development, it has become an important inheritance of local historical crafts. Its production technology and process are complex and tedious, fully reflecting the high level of craftsmanship and artistic talent of Zhuang women.

The production technology and process of Zhuang brocade is a boring and tedious technology, which is made on a Zhuang brocade loom called “bamboo cage” (Figure 2). This loom is very old, as we can see from the shape of the existing loom, which consists of four parts: the support, the transmission device, the mixing device, and the picking device, including the flower cage, the thread-splitting cylinder, and other devices (Su & Xu, 2020). The weaving process takes tens of thousands of mechanical movements before compilation is completed, which is a great test of the brocade weaver’s tolerance, meticulousness, and proficiency.



Figure 2 Zhuang brocade loom
(G. Zhu, China, 2023)

The first step in the production of Zhuang brocade is to draw a draft of the pattern according to the design on a square of paper, then enlarge it in equal proportions and color it according to the pattern. This is also to prepare for the next step of pick out flowers and knot the book (also called through the warp and weft, the warp line corresponds to the longitudinal grid on the map of the artisan, the weft line corresponds to the horizontal grid on the map of the artisan, and jacquard cards are made into the pattern samples “jacquard cards”), and each square on the square paper represents the number of warp and weft threads. When drawing the draft, we also need to consider the color scheme of the brocade, and the basic requirement of the color scheme is to have clear colors, strong contrasts, and a sense of hierarchy between the color blocks and the color blocks.

The brocade weaver will pick out the pattern with a picking tool according to the draft drawing, then use bamboo and cotton and linen threads to weave on the flower cage, and then pick and weave according to the weaving rounds (Figure 3). When weaving Zhuang brocade, the flower cage is also slowly rotated (Figure 4), so that the pattern can be reflected on the surface of the brocade by pulling the cotton and linen threads.



Figure 3 Tapestry weaver picks out the flowers
(G. Zhu, China, 2023)



Figure 4 Weaver who weaves brocade and turns flower cages
(G. Zhu, China, 2021)

Zhuang brocade is the only brocade among the brocades of Chinese ethnic minorities that requires picking and knotting, which can be done directly on the loom, and the flowers are knotted directly on the bamboo cage, and the picking and knotting are done at the same time. Because most of the Zhuang brocade is a complete pattern with bipartite continuity and quadripartite continuity, only one complete pattern needs to be picked out, and then the pattern on the bamboo loom can be used to pick and weave in a cyclical manner. To put it simply, picking a flower is the initial design step, and the weaving process is carried out in accordance with this program, picking a flower knotting is the most core technology in the process of Zhuang brocade weaving.

Zhuang brocade weaving process is a very tedious and complex process, its weaving method, the principle of weaving with other fabrics weaving method is the same, the same to go through the process of feeding, opening, casting, hitting the weft. But in the process of basic operation and has its own unique weaving characteristics. The origin and development of Zhuang brocade is a process of continuous improvement and refinement in response to the requirements of the times, in which the essence of the technique is precipitated, and the core technology is preserved. At the same time, it also meets the aesthetic demands of the times and constantly adjusts and improves the patterns of weaving, so it is inherited and developed.

7.2.2 Artistic Characteristics of Guangxi Zhuang Brocade

The patterns of Zhuang brocade are vivid and varied, famous for its decorative geometric forms. In addition to the abstract and generalized characteristics of individual patterns, influenced by traditional Chinese aesthetics, the structural style of the picture pays much attention to the overall symmetry and balance, and these forms are usually visually composed by continuous techniques such as bipartite continuity and quadripartite continuity, forming regular rhythmic characteristics (Wei, 2023). At the same time, this form is a flexible way of composition that changes according to the actual fabric form, which makes the Zhuang brocade decoration have strong decorative significance and high practicality. It demonstrates the high skill and deep understanding of life of the Zhuang folk artists. By observing nature and daily life, they are inspired by truthfulness, loyalty, kindness and beauty to create works of art that show both natural admiration

and reflect the ideas and cultural symbols of the times. These patterns are not only the result of artistic creation, but also an important way of cultural transmission.

The patterns on Zhuang brocade are deeply influenced by the totem worship, religious ceremonies, living habits, food culture and regional aesthetic standards of the Zhuang culture. Whether it is realistic animal and plant patterns, highly decorative geometric patterns, or abstract figure patterns, the artists of Guangxi Zhuang brocade weaving try to reflect the most profoundly on that small Zhuang brocade in the depths of their hearts through their profound contents and good character. Reflecting the beautiful associations of the Zhuang people, the highly generalized image of the pattern, to think about the specific feelings, in order to become a symbol of emotions passed down from generation to generation.

Zhuang brocade has a unique national hue that distinguishes it from other brocades. The Zhuang people integrate their emotions and aesthetic interpretations of life and nature into Zhuang brocade by means of color, and brighten and purify the inherent colors, which strengthens the bright and beautiful visual effect of Zhuang brocade, and at the same time, makes the pattern have a more vivid visual effect (Jing, 2022). In the weaving process of Zhuang brocade, there are mainly red, yellow, blue and green colors as the main color scheme (Figure 5). Based on different patterns and decorations, application scenarios, symbolism and other factors to choose the right color combination and matching, some graphics can even use more than ten colors, so that the overall picture presents a colorful and brilliant scene. The selection of colors is complicated but not messy, and the style is colorful but unified. In Zhuang brocade, one of the most commonly used color combinations is to choose 180 degrees of contrasting colors in the hue ring, presenting the maximum vividness and giving people a strong visual contrast.



Figure 5 Brightly colored Zhuang brocade
(G. Zhu, China, 2023)

In Zhuang Brocade, the respective colors are arranged appropriately in order, and in the elements of hue, purity, brightness, shape and proportion, etc., the colors are arranged in an isometric progression, and finally form a consistent and aesthetic sense. Zhuang brocade in the use of color in warm tones, and with a certain amount of blue, green and other cold colors to neutralize, this cold and warm tone of the opposition and unity of the brocade to a large extent to enrich the picture effect of the brocade, the color of the Zhuang brocade artistic infectious force to show to the fullest.

7.3 Application of Guangxi Zhuang brocade patterns in contemporary serialized textiles

7.3.1 Application Design Strategy Analysis

Zhuang brocade culture, as an important part of traditional Zhuang culture, its deep cultural heritage and unique aesthetic value are still of great significance in contemporary society. In contemporary textiles, the use of Zhuang brocade patterns can collide the value of traditional patterns and modern textile products, and organically combine traditional craftsmanship and modern technology, which can reawaken the public's awareness of the importance of traditional culture and maintenance, and also vigorously disseminate and display its unique cultural connotations and characteristics.

The key to the strategy of combining Zhuang brocade culture and contemporary design is to understand and respect traditional culture, in order to enhance the sense of cultural identity and broaden the space for aesthetic presentation. It should be integrated with contemporary design elements and technologies, and think about how to make the aesthetic experience richer for the audience (Zhang, 2023). In terms of design, the modernized transformation of traditional Zhuang brocade patterns can be used to adapt to the aesthetic needs of contemporary consumers and market trends, combined with the innovative spirit of contemporary culture, to strengthen the expression of its contemporary flavor.

For example, taking advantage of the rich diversity of Zhuang brocade graphics and the prominent features of regional ethnic images, the structure and color of Zhuang brocade patterns are reconstructed or refined to create new patterns and visual languages that are more contemporary and give new vitality to traditional Zhuang brocade (Li & Duan, 2022). At the same time, Zhuang brocade patterns can be applied to other textiles, such as clothing, home furnishings, and accessories, bringing the aesthetics of Zhuang brocade to the public through these everyday products. This strategy can make brocade patterns closer to the daily life of contemporary consumers and enhance the market value and social influence of Zhuang brocade culture. It allows the traditional Zhuang brocade patterns to take on new vitality and vigor. It helps cultural inheritance and development, and promotes the development of Zhuang brocade culture and contemporary cultural and creative product design.

7.3.2 Design Application in the “Zhuangxiang Butterfly Rhythm” Series

By studying the graphic art of Guangxi Zhuang brocade, the researcher analyzes and refines the graphic elements of Zhuang brocade, combines them with contemporary design concepts and aesthetic trends to make them unique national graphic visual symbols, and uses them as an entry point to redesign with the current situation of contemporary textiles, designing a set of series of works rich in the flavor of contemporary design - Zhuangxiang Butterfly Rhyme.

In the “Zhuangxiang Butterfly Rhythm” series, researchers specifically focus on the integration of patterns and modern elements, creatively transforming and applying them based on a deep understanding of their cultural symbolism. By optimizing pattern layouts, adjusting color contrasts, and the dynamic effects of the patterns, the designs not only visually appeal to modern consumers but also meet the diverse functional demands of the market.

In terms of themes, butterfly is the most representative pattern in Zhuang brocade, which is used more frequently and has rich cultural connotations (Figure 6). “Butterfly” is similar to and homophonic with “Fu”, implying the meaning of longevity and prosperity, reflecting the Zhuang people’s longing for a better life. As a design element, it can not only reflect the connotation of national culture, but also give the vitality of natural atmosphere. The theme is eight butterflies rotating and flying around the center, using the contrasting red and green colors commonly used in Zhuang brocade to capture their vitality in nature. The natural form of the butterflies is abstracted to match contemporary aesthetics, and details such as composition, element size, and lines are examined to achieve visual balance, resulting in the design of the new pattern (Figure 7).



Figure 6 Butterfly pattern in Zhuang brocade

(G. Zhu, China, 2023)

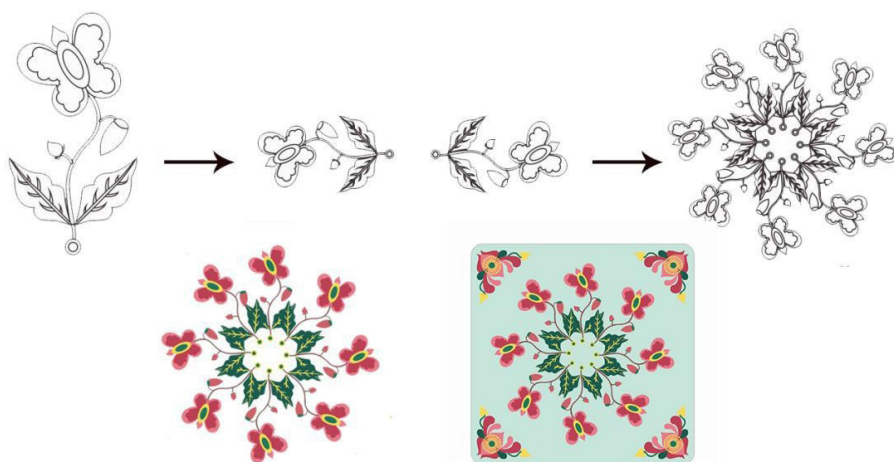


Figure 7 Butterfly pattern extracted and redesigned
(G. Zhu, China, 2023)

The designed pattern is representative, with appropriate color scheme, which reflects the cultural connotation of Guangxi Zhuang and creates cultural resonance. After the pattern is completed, the selected contemporary textiles are centered around different life scenarios and are designed with a focus on functional use. From the traditional natural aesthetics, the image of butterfly is deconstructed and modernized aesthetically reconstructed (Table 1).

Table 1 The series of contemporary textiles of “Zhuangxiang Butterfly Rhythm”
(G. Zhu, China, 2023)



the series of contemporary textiles of “Zhuangxiang Butterfly Rhythm” - Handbag: black is used as the background color, the butterfly pattern is highlighted in the center, and the visual impact is enhanced by the sharp contrast between red and green. The focus on symmetry and balance makes the overall design both beautiful and practical.



the series of contemporary textiles of “Zhuangxiang Butterfly Rhythm” - Carpet: the butterfly pattern of the four sides of the continuous repetitive arrangement, in order to create a regular and harmonious visual effect. This design technique not only makes the single pattern more vivid, but also makes the whole interior space completer and more layered.

Table 1 continued



the series of contemporary textiles of “Zhuangxiang Butterfly Rhythm” - Square Silk Scarf: The butterfly pattern is placed in a modern abstract graphic background, creating a strong artistic contrast. The bright yellow background contrasts with the surrounding colors, while geometric elements and color gradients add a modern touch, combining traditional aesthetics with contemporary design trends.

8. Conclusion and discussion

This study draws the following conclusions:

8.1 The cultural history of the Zhuang people in Guangxi has a long history, and its cultural diversity and historical development reflect the rich regional culture and national characteristics of southern China, which is an important symbol of national identity and cultural heritage.

8.2 As a traditional craft with profound historical and cultural connotations, Zhuang brocade, with its unique patterns and artistic features, occupies a pivotal position in the national culture. The complexity and meticulousness of the production process reflect the high skill of Zhuang craftsmanship and the pursuit of beauty. Each process of Zhuang brocade is the inheritance of traditional culture, and its rich colors and patterns are not only visual enjoyment, but also the carrier of culture and history.

8.3 Through the design scheme of “Zhuangxiang Butterfly Rhythm” series of textiles formulated by the researcher, it can be seen that the specific application method of Guangxi Zhuang characteristic patterns in contemporary textile design embodies the fusion of culture and innovation, and foretells a broad development prospect, which is also the direction that Guangxi Zhuang brocade should be more explored and tried in the process of future development. To expand the application of Guangxi Zhuang brocade, innovation and integration is the key, focusing on the continuation of regional characteristics and culture. By combining traditional patterns with modern aesthetic elements, works with regional characteristics and cultural connotations are created. This is a distillation of the essence of local culture and requires close connection with life and adaptation to the environment.

9. Suggestion

9.1 Consider a deeper exploration of the historical and social background of Zhuang culture, especially a comprehensive understanding of the artistic characteristics and cultural connotations of Zhuang brocade. To conduct a more comprehensive and in-depth study of Zhuang culture and Zhuang brocade in Guangxi through interdisciplinary research, combining knowledge from the fields of history, sociology and art.

9.2 Strengthen the protection and inheritance of Zhuang culture and the art of Zhuang brocade, especially in the process of modernization, and pay more attention to preserving its traditional skills and cultural essence. Encourage more of the younger generation to understand and learn the art of making Zhuang brocade, while exploring new ways of combining it with modern technology. Workshops, training courses and research projects should be set up to promote innovation and development of the techniques.

9.3 Develop more other products related to Guangxi Zhuang brocade or introduce more materials to try and expand the application space. Incorporate traditional elements into modern design to create goods with traditional characteristics and modern aesthetics, so as to expand the market of Zhuang brocade and create more economic value for traditional handicrafts.

10. Acknowledgement

I am deeply grateful to my tutor Kriangsak Khiaomang. For his patient guidance and careful teaching. His rigorous scholarly approach and profound academic expertise have been of great impact. Also, my heartfelt thanks go to the Zhuang brocade artists in the Guangxi Zhuang Autonomous Region. Their warm hospitality and generous sharing allowed me to gain an in-depth understanding of the culture and craftsmanship of Zhuang brocade, which played a crucial role in my research. Thank you to everyone who helped and supported me. It is your collective efforts that have enabled the successful completion of this research.

11. References

- Fan, M. (2013). Classification and cultural connotation analysis of Zhuang brocade pattern patterns. *Beauty and the Era, (First Ten Days)*, (10), 53-57.
- Guo, W. (2008). *Zhuang culture exploration*. Nanning: Guangxi People's Publishing House.
- Jing, J. (2022). *Transformation and innovative practice of Zhuang brocade patterns in Guangxi* (Master's thesis). South-Central Minzu University, China.
- Li, H., & Duan, Y. (2022). Study on the integration of Guangxi Zhuang brocade elements into modern visual design. *Western Leather*, 9, 136-138.
- Qin, Z. (2021). Research on the history and modern development of Guangxi Zhuang brocade. *Western Leather*, 13, 135-137.
- Su, Y., & Xu, J. (2020). Exploration of contemporary development ideas for Guangxi Zhuang brocade craftsmanship. *Collection and Investment*, 11, 104-106.
- Wei, Y. (2023). Serial product design based on Guangxi Zhuang brocade elements. *Design*, 20, 96-99.
- Zhang, C. (2023). Application of Guangxi Zhuang brocade in cultural and creative products. *Ceramics Science and Art*, 5, 94-95.
- Zhang, X. (2016). Research on visual art symbols of Guangxi Zhuang brocade embroidery patterns. *World Art*, (2), 110-112.

THE CREATION OF A DANCE THAT REFLECTS DECEPTIONS IN PERFORMING ARTS THROUGH THE EIGHT ELEMENTS OF ARTISTIC COMPOSITION

รูปแบบการสร้างสรรคานาฏศิลป์ที่สะท้อนถึงกลลงในผลงานทางด้าน
ศิลปะการแสดง ในองค์ประกอบการสร้างสรรค์ผลงานทั้ง 8 ประการ

Ohm Wanna^{1*} โอ้ม วรรณะ^{1*} Naraphong Charassri² นราพงษ์ จรัสศรี²

Abstract

Background and Objectives: This research titled “The Creation of a Dance that Reflects Deceptions in Performing Arts through the Eight Elements of Artistic Composition” aims to explore the creative process of dance that embodies the theme of deception in performing arts through the eight fundamental elements of artistic creation.

Methods: This research study employed qualitative and creative research methods. The research tools included: 1) documentary research, 2) interviews with relevant individuals, 3) media communication, 4) field data surveys, and 5) artist standard criteria. All collected data were then analyzed and applied to the experimental process and creative production.

Key Findings: The research presented a model for creating new works in the field of performing arts based on the eight elements of artistic creation: 1) script design using the collage concept, 2) choreography using the concept of post-modern dance, contemporary dance, dance in everyday life, and Thai dance, 3) the performer selection with the researcher playing the main roles, 4) the costume design based on minimalist art and the theory of “less is more,” incorporating elements of everyday attire, 5) sound and music design using natural sounds, 6) performance props design using symbols as an important principle in conveying meaning, 7) performance space design using a location outside the theater 8) lighting design using natural light.

Implications of the Study: The research proposed a model for creating dance that reflects deception in performing arts, based on all eight creative elements. The study aims to raise awareness in society regarding the presence of deception in performing arts and the broader art industry, contributing to a critical discourse on authenticity, artistic manipulation, and audience perception.

Conclusions and Future Research: This study is a creative work in dance that reflects deception in the performing arts, serving as a framework for developing new dance works that engage with themes of respect and ethical considerations in the creative process across all artistic disciplines.

Research Article

Received: 7 May 2024

Revised: 31 May 2024

Accepted: 5 June 2024

* *Corresponding author*

email: qqkrab@hotmail.com

How to cite:

Wanna, O., & Charassri, N. (2025).

The creation of a dance that reflects deceptions in performing arts through the eight elements of artistic composition.

Fine Arts Journal: Srinakharinwirot University, 29(1), 43-58.

Keywords: Dance Creation; Dance; Deception; Performing Arts

คำสำคัญ: การสร้างสรรค์
นาฏศิลป์; นาฏยศิลป์; กลลง;
ศิลปะการแสดง

¹ Graduate Student, Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University, Thailand

¹ นิสิตระดับบัณฑิตศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

² Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University, Thailand

² คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทคัดย่อ

ภูมิหลังและวัตถุประสงค์: งานวิจัยเรื่อง “การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่สะท้อนถึงกลลงในผลงานทางด้านศิลปะการแสดง” มีวัตถุประสงค์นาฏศิลป์ที่สะท้อนถึงกลลงในผลงานทางด้านศิลปะการแสดง ในองค์ประกอบการสร้างสรรค์ผลงานทั้ง 8 ประการ

วิธีการศึกษา: การวิจัยครั้งนี้มีระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ และเชิงสร้างสรรค์ โดยมีเครื่องมือวิจัย ดังนี้ 1) การสำรวจข้อมูลเชิงเอกสาร 2) การสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย 3) สื่อสารสารสนเทศ 4) การสำรวจข้อมูลภาคสนาม และ 5) เกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ และนำมาข้อมูลทั้งหมดมาทดลองและสร้างสรรค์ผลงาน

ผลการศึกษาที่สำคัญ: ผลการวิจัยนำเสนอถึงรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ ขึ้นใหม่ตามองค์ประกอบการสร้างสรรค์ผลงาน 8 ประการ คือ 1) การออกแบบบทการแสดง ใช้แนวคิดแบบปะติด 2) การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ใช้แนวคิดนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่นาฏศิลป์ร่วมสมัย นาฏศิลป์ในชีวิตประจำวันและนาฏศิลป์ไทย 3) การคัดเลือกนักแสดง ผู้วิจัยรับบทเป็นนักแสดงหลัก 4) การออกแบบเครื่องแต่งกาย ใช้หลักศิลปะมินิมอลลิสม์หลักทฤษฎีน้อยกว่ามาก และเครื่องแต่งกายในชีวิตประจำวัน 5) การออกแบบเสียงและดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดง ใช้เสียงธรรมชาติ 6) การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง ใช้สัญลักษณ์เป็นหลักสำคัญในการสื่อความหมาย 7) การออกแบบพื้นที่การแสดง ใช้สถานที่นอกโรงละคร และ 8) การออกแบบแสง ใช้แสงธรรมชาติ

นัยสำคัญของการศึกษา: ผลการวิจัยนำเสนอรูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่สะท้อนถึงกลลงในผลงานศิลปะการแสดง ในองค์ประกอบการสร้างสรรค์ทั้ง 8 ประการ การศึกษานี้มุ่งเสริมสร้างความตระหนักรู้ในสังคมเกี่ยวกับการมีอยู่ของกลลงในศิลปะการแสดงและวงการศิลปะทุกแขนง พร้อมทั้งมีส่วนร่วมในแนวคิดเชิงวิพากษ์เกี่ยวกับความจริงแท้ การจัดการศิลปะ และการรับรู้ของผู้ชม

สรุปผลและแนวทางการศึกษาในอนาคต: งานวิจัยนี้เป็นผลงานการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่สะท้อนถึงกลลงในผลงานทางด้านศิลปะการแสดง ซึ่งสามารถเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ในประเด็นใหม่ ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเคารพและจริยธรรมการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะทุกแขนง

1. บทนำ

งานวิจัยเรื่อง “การสร้างสรรคานาฏศิลป์ที่สะท้อนถึงกลลงในผลงานทางด้านศิลปะการแสดงในองค์ประกอบการสร้างสรรค์ผลงานทั้ง 8 ประการ” ได้อธิบายภาพสะท้อนของศิลปินที่ต้องการจะสร้างความประทับใจให้กับผู้ชม จึงต้องใช้คำพูดและพฤติกรรม เพื่อสร้างความน่าเชื่อถือให้กับผู้ชม โดยมีจุดประสงค์เพื่อประชาสัมพันธ์ภาพลักษณ์ที่เกี่ยวข้องกับผลงานของตัวเองเป็นหลัก โดยไม่คำนึงถึงความเหมาะสมในการให้ข้อมูลที่ เป็นความจริง เนื่องจากคำอธิบายอาจจะเกินเลยหรืออาจจะไม่ตรงกับความจริงของผลงานที่ปรากฏ หากแต่ผู้ชมที่มีประสบการณ์สามารถตั้งข้อสังเกตและเข้าใจได้ว่าสิ่งที่พูดนั้นไม่เป็นความจริง และพฤติกรรมที่ปรากฏนั้นกลายเป็นภาพลวงตา ซึ่งอาจขัดกับจริยธรรมของศิลปินบางประการ

งานวิจัยเรื่อง “การสร้างสรรคานาฏศิลป์ที่สะท้อนถึงกลลงในผลงานทางด้านศิลปะการแสดงในองค์ประกอบการสร้างสรรค์ผลงานทั้ง 8 ประการ” ยังไม่เคยปรากฏเป็นผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์มาก่อน ประกอบกับประเด็นที่ได้กล่าวมามีความซับซ้อนและละเอียดอ่อน ซึ่งส่งผลทำให้อาจจะยังไม่เคยถูกนำเสนอและสร้างสรรค์เป็นผลงานทางศิลปะ หากแต่ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ซึ่งอยู่คู่กับมนุษย์มาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน มีความใกล้ชิดกับมนุษย์มาทุกยุคทุกสมัย เหตุผลหนึ่งที่ยูวิจัยได้สามารถสังเคราะห์ได้จากผลงานทางด้านนาฏศิลป์ คือ ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ประกอบด้วยองค์ประกอบที่มาจากศิลปกรรมศาสตร์ในหลายสาขา เช่น ทศนศิลป์ นฤมิตศิลป์ ดุริยางคศิลป์ และนาฏศิลป์ ย่อมสามารถนำไปใช้ตีความประเด็นต่าง ๆ ที่มีความสลับซับซ้อน ทำให้การสื่อสารประเด็นอันลึกซึ้งกับผู้ชมได้เป็นอย่างดี ประกอบกับผลงานสร้างสรรค์ที่ผ่านมาจะมีได้อธิบายถึงกระบวนการของการสร้างสรรค์ออกมาเป็นข้อเขียนทางวิชาการได้อย่างครบถ้วน

จากประสบการณ์ของผู้วิจัยในบทบาททางด้านพระพุทธศาสนาที่เคยบรรพชาอุปสมบท บทบาททางด้านนักแสดงที่เคยร่วมแสดงกับศิลปินมืออาชีพ และบทบาททางด้านบริหารจัดการทางธุรกิจ ทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาและค้นคว้าเพื่อการสร้างผลงานสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ที่สะท้อนถึงกลลงในผลงานทางด้านศิลปะการแสดง เพื่อนำเสนอข้อมูลและแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ในประเด็นใหม่ ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเคารพผลงานที่มีมาก่อน และจริยธรรมของการสร้างสรรค์ผลงาน โดยผ่านรูปแบบของการแสดงและข้อเขียนทางวิชาการ ซึ่งอาจจะเป็นจุดเริ่มต้นให้กับผู้ที่มีความสนใจสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏศิลป์ในลักษณะเดียวกันได้นำไปใช้ต่อยอดสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ต่อไป

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ที่สะท้อนถึงกลวงในผลงานทางด้านศิลปะการแสดง ในองค์ประกอบการสร้างสรรค์ผลงานทั้ง 8 ประการ

3. ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ที่สะท้อนถึงกลวงในผลงานทางด้านศิลปะการแสดง” จะทำการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยทั้งในด้านเอกสาร ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ และการสัมภาษณ์ โดยดำเนินการอยู่ในช่วง พ.ศ. 2555 ถึง พ.ศ. 2565 เท่านั้น

4. วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ที่สะท้อนถึงกลวงในผลงานทางด้านศิลปะการแสดง” ในองค์ประกอบการสร้างสรรค์ผลงานทั้ง 8 ประการ” ผู้วิจัยมีรายละเอียดของกระบวนการวิจัยและวิธีดำเนินการวิจัย ดังต่อไปนี้

4.1 ระเบียบวิธีวิจัย การวิจัยเรื่องนี้อาศัยรูปแบบของงานวิจัยเชิงคุณภาพ ผสมผสานกับงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ มีขั้นตอนดำเนินการวิจัย คือ 1) การศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง 2) การสื่อสารระหว่างบุคคลที่เกี่ยวข้อง 3) การสังเกตการณ์ 4) การวิเคราะห์และสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ 5) การพัฒนาและปรับปรุงผลงานนาฏยศิลป์ และ 6) การนำเสนอผลงานนาฏยศิลป์ และการวิพากษ์ผลงานอย่างอิสระ

4.2 เครื่องมือการวิจัย งานวิจัยนี้มีเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยโดยการสำรวจข้อมูลเชิงเอกสาร การสื่อสารระหว่างบุคคลที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย การสำรวจข้อมูลภาคสนาม สื่อสารสนเทศอื่น ๆ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

4.2.1 การสำรวจข้อมูลเชิงเอกสาร ศึกษาข้อมูลเอกสารจากหนังสือ ตำราและบทความวิชาการต่าง ๆ ทั้งในประเทศและต่างประเทศ เช่น กลวงในผลงานทางด้านศิลปะการแสดง นาฏยศิลป์ หลังสมัยใหม่ และการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ เป็นต้น

4.2.2 การสื่อสารระหว่างบุคคลที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย การสื่อสารระหว่างบุคคลที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยมีอยู่หลากหลายสาขาที่เกี่ยวข้องกับนาฏยศิลป์ ข้อมูลที่ได้มาจากการดำเนินการสื่อสารระหว่างบุคคลทั้งในเชิงลึกแบบเดี่ยว และการสัมภาษณ์แบบกลุ่ม

4.2.3 การสำรวจข้อมูลภาคสนาม ศึกษาข้อมูลและสังเกตการณ์เกี่ยวกับกลวงในผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ โดยการลงพื้นที่สำรวจข้อมูลและการเข้าร่วมกิจกรรมศิลปะการแสดงด้านนาฏยศิลป์กับสถาบันต่าง ๆ

4.2.4 สื่อสารสนเทศอื่น ๆ ศึกษาสื่อสารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับกลองในผลงานทางด้านนาฏศิลป์ ทั้งในประเทศและต่างประเทศ อาทิ การแสดงสด ภาพยนตร์ นิทรรศการศิลปะ ทัศนศิลป์ เพื่อหาแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์

4.3 การวิเคราะห์ข้อมูลและสังเคราะห์ข้อมูล จากการศึกษาเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงเอกสาร สัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย สืบหาข้อมูลภาคสนาม ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ และการสังเคราะห์การสร้างผลงานนาฏศิลป์นี้ด้วยเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ ทั้ง 12 ประการของวิชชุตา วุฑฒิตย์ (อ้างถึงใน ชำรงรงค์ บุญราช, 2565) ได้แก่ 1) จิตวิญญาณและมีความเป็นศิลปิน 2) ประสบการณ์การเรียนรู้ และการทำงานในฐานะที่เป็นศิลปิน 3) ความสามารถหลากหลาย 4) ความเป็นผู้นำและผู้บุกเบิก 5) ปรัชญาในการทำงาน 6) การสร้างสรรค์ 7) รสนิยม 8) การถ่ายทอดความรู้ 9) เป็นผู้หยาก 10) จรรยาบรรณ 11) ความหลงใหล และ 12) ความทันสมัย โดยเกณฑ์มาตรฐานที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยเล็งเห็นว่าเป็นมาตรฐานในการสร้างสรรคงานนาฏศิลป์ และบรรลุตตามวัตถุประสงค์

4.4 ระยะเวลาในการวิจัย ผู้วิจัยได้กำหนดระยะเวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ เพื่อทำการวิเคราะห์ข้อมูล สังเคราะห์ข้อมูล ตลอดจนการสร้างสรรคผลงานและเผยแพร่ผลงานตั้งแต่วันที่ 1 สิงหาคม พ.ศ. 2565 ถึง เดือนพฤษภาคม พ.ศ. 2567

4.5 การสร้างสรรค์ผลงานและเผยแพร่ผลงาน การวิจัยเรื่อง “การสร้างสรรคนาฏศิลป์ที่สะท้อนถึงกลองในผลงานทางด้านศิลปะการแสดงในองค์ประกอบการสร้างสรรค์ผลงานทั้ง 8 ประการ” มีกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานและเผยแพร่ผลงาน โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

4.5.1 การทดลองและปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงาน การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่สะท้อนถึงกลองในผลงานทางด้านศิลปะการแสดงได้ผ่านการทดลองและปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อทดลองและพัฒนาคุณภาพของผลงาน

4.5.2 การตรวจสอบผลงาน ขั้นตอนการตรวจสอบผลงานผ่านการตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านนาฏศิลป์ อีกทั้งทำการประเมิน และนำเสนอข้อคิดเห็น แนวทางในการปรับปรุงพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานให้มีความสมบูรณ์

4.5.3 การจัดแสดงผลงาน ผู้วิจัยได้จัดแสดงผลงานทางสื่อออนไลน์ต่อสาธารณชน

4.5.4 การประเมินผล ผู้วิจัยนำข้อมูลจากการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ มาทำการประเมิน วิเคราะห์ข้อมูล และอภิปรายผล

4.5.5 การจัดทำเอกสารการวิจัย จากการตรวจสอบ และการประเมินของคณะกรรมการผู้เชี่ยวชาญ ผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านนาฏศิลป์ ผู้วิจัยจึงจัดพิมพ์รูปเล่มวิทยานิพนธ์ฉบับสมบูรณ์

5. ประโยชน์ของการวิจัย

5.1 ด้านการศึกษา เป็นการขยายองค์ความรู้และการสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์โดยการให้คุณค่าและความรู้ต่อสังคม

5.2 งานวิจัยนี้เป็นแหล่งข้อมูลที่สามารถค้นคว้าได้ในด้านการสร้างสรรค์นาฏศิลป์เชิงวิชาการ และเป็นแนวทางในการพัฒนาต่อยอดองค์ความรู้ต่อผู้ที่สนใจศึกษางานสร้างสรรค์ทางด้านศิลปะการแสดง ในเชิงปฏิบัติการต่อไป

6. ผลการวิจัย

ผู้วิจัยวิเคราะห์ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ในรูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่สะท้อนถึงกลวงในผลงานทางด้านศิลปะการแสดงในองค์ประกอบการสร้างสรรค์ผลงานทั้ง 8 ประการ โดยมีรายละเอียดองค์ประกอบทั้งหมดดังต่อไปนี้

6.1 การออกแบบบทการแสดง การออกแบบบทการแสดง ถือเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญมากที่สุด เนื่องจากบทการแสดงเป็นองค์ประกอบที่กำหนดแก่นของการแสดง เนื้อหาสาระ รวมไปถึงมีความสัมพันธ์กับองค์ประกอบอื่นๆ ซึ่งการออกแบบบทการแสดงสำหรับการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์นี้ ผู้วิจัยได้ใช้กระบวนการตามแนวคิดแบบปะติด (Collage) เป็นแนวคิดที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปะ ซึ่งในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ โดยอภิชาติ เกตุแก้ว ได้อธิบายเกี่ยวกับการออกแบบบทการแสดงตามแนวคิดแบบปะติด ซึ่งได้กล่าวไว้ว่า การเรียงร้อยภาพการแสดงด้วยวิธีการปะติดภาพ ซึ่งเป็นทฤษฎีทางด้านนาฏศิลป์สมัยใหม่ โดยบูรณาการแนวคิดจากสัญลักษณ์นิยม มานำเสนอภาพตามแนวคิดองค์ประกอบทัศนศิลป์ทำให้ผลงานสร้างสรรค์เกิดความน่าสนใจมากขึ้นเหมาะสมกับยุคสมัย (อภิชาติ เกตุแก้ว, 2561, น. 284) ดังนั้นการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่สะท้อนถึงกลวงในผลงานทางด้านศิลปะการแสดง ผู้วิจัยจึงนำเสนอในรูปแบบการแสดงที่ไม่มีเนื้อหาต่อเนื่อง ซึ่งในแต่ละองค์ก็มีเนื้อหาแยกออกจากกันและไม่มีความเกี่ยวข้องกัน โดยนำเสนอผู้เชี่ยวชาญและศิลปินทางด้านศิลปกรรมศาสตร์มารับบทบาทในการอธิบายและบรรยายเกี่ยวกับกลวงในผลงานทางด้านศิลปะการแสดง ทั้งนี้ผู้วิจัยสามารถแบ่งองค์การแสดงออกได้เป็น 9 องค์การแสดง ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

6.1.1 องค์ที่ 1 ทัศนศิลป์-ศิลปะการละคร นักแสดงหลักรับบทบาทสวมบุคลิกเป็นศิลปินทางด้านทัศนศิลป์ และแนะนำอธิบายเกี่ยวกับการออกแบบเครื่องแต่งกายละครไทย โดยแฝงกลวงในผลงานทางด้านศิลปะการแสดงเกี่ยวกับเครื่องแต่งกายละครไทย

6.1.2 องค์ 2 ดนตรี-บุคลิกภาพ นักแสดงหลักรับบทบาทสวมบุคลิกเป็นนักวิชาการละครและดนตรี รวมทั้งบรรยายผลงานทางด้านการสอนบุคลิกภาพ โดยแฝงกลลงในผลงานทางด้านศิลปะการแสดงเกี่ยวกับการพัฒนาบุคลิกภาพและความงาม

6.1.3 องค์ 3 ผลิตภัณฑ์-ดีไซน์เนอร์ นักแสดงหลักรับบทบาทสวมบุคลิกเป็นนักวิชาการด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ โดยบรรยายผลงานทางด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย โดยแฝงกลลงในผลงานทางด้านศิลปะการแสดงเกี่ยวกับการออกแบบและสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายทางด้านแฟชั่น

6.1.4 องค์ 4 เครื่องแต่งกาย-พุทธศิลป์ นักแสดงหลักรับบทบาทสวมบุคลิกเป็นนักออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดง โดยบรรยายผลงานทางด้านพุทธศิลป์ และแฝงไปด้วยกลลงในผลงานทางด้านศิลปะการแสดงเกี่ยวกับพุทธศิลป์

6.1.5 องค์ 5 ทักษะศิลป์-ศิลปะการแสดง นักแสดงหลักรับบทบาทสวมบุคลิกเป็นศิลปินทางด้านทักษะศิลป์ โดยบรรยายผลงานทางด้านทักษะศิลป์เกี่ยวกับภาพสัตว์ที่ให้ความสำคัญกับแสงและเงารวมไปถึงการแฝงกลลงในผลงานทางด้านศิลปะการแสดงเกี่ยวกับจิตรกรรมเกี่ยวกับภาพสัตว์ให้มีความสำคัญกับแสงและเงา

6.1.6 องค์ 6 พุทธศิลป์-ศิลปะการแสดง นักแสดงหลักรับบทบาทสวมบุคลิกเป็นศิลปินทางด้านจิตรกรรมในแนวพุทธศิลป์ ซึ่งได้บรรยายผลงานของนักออกแบบเครื่องแต่งกายทางด้านศิลปะการแสดง โดยแฝงกลลงในผลงานทางด้านศิลปะการแสดงเกี่ยวกับวิธีการและกระบวนการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายสำหรับศิลปะการแสดง

6.1.7 องค์ 7 นาฏยศิลป์ร่วมสมัย-นาฏยศิลป์ไทยร่วมสมัย นักแสดงหลักรับบทบาทในการแสดงเป็นผู้ออกแบบนาฏยศิลป์ร่วมสมัย และการแสดงร่วมสมัย โดยบรรยายผลงานการแสดงนาฏยศิลป์ไทยร่วมสมัย อีกทั้งยังได้อธิบายเกี่ยวกับกลลงในผลงานทางด้านศิลปะการแสดงเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ไทยร่วมสมัย

6.1.8 องค์ 8 นาฏยศิลป์ไทยร่วมสมัย-นาฏยศิลป์ร่วมสมัย นักแสดงหลักรับบทบาทในการแสดงเป็นผู้ออกแบบนาฏยศิลป์ไทยร่วมสมัย โดยบรรยายผลงานการแสดงนาฏยศิลป์ร่วมสมัย อีกทั้งยังได้อธิบายเกี่ยวกับกลลงในผลงานทางด้านศิลปะการแสดงเกี่ยวกับการคัดลอกในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ร่วมสมัย

6.1.9 องค์ 9 เครื่องแต่งกาย-ผลิตภัณฑ์ นักแสดงหลักรับบทบาทในการแสดงเป็นผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย ในการบรรยายผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์ รวมไปถึงแสดงให้เห็นถึงกลลงในผลงานทางด้านศิลปะการแสดงเกี่ยวกับกระบวนการผลิตและสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์



ภาพที่ 1 การออกแบบบทการแสดง

ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่สะท้อนถึงกลองในผลงานทางด้านศิลปะการแสดง
(โอม วรณะ, ประเทศไทย, 2567)

6.2 การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ขั้นตอนของการออกแบบลีลานาฏศิลป์ ผู้วิจัยได้ให้ความสำคัญเกี่ยวกับประเด็นกลองในผลงานทางด้านศิลปะการแสดง โดยนำแนวคิดนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ (Postmodern dance) มาเป็นแนวทางการออกแบบลีลานาฏศิลป์ ซึ่ง อำรงค์ บุญราช ได้อธิบายถึงแนวคิดการออกแบบลีลานาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ไว้ว่า “มีการผสมผสานกันระหว่างการแสดงตะวันออกและตะวันตกจึงถือได้ว่าเป็นการเป็นสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ในอีกแนวทางหนึ่งตามแนวคิดการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่โดยนำสิ่งที่ไม่สามารถเข้ากันได้ ทำให้เข้ามาอยู่ร่วมกันได้ จนเกิดเป็นลีลานาฏศิลป์สร้างสรรค์ที่ใหม่และไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อน” (อำรงค์ บุญราช, 2565, น. 111) ด้วยเหตุนี้ในผลงานของผู้วิจัยจึงปรากฏทั้งการนำลีลานาฏศิลป์แบบตะวันออกและลีลานาฏศิลป์แบบตะวันตกมาใช้ในการแสดงสร้างสรรค์ นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดนาฏศิลป์ร่วมสมัย (Contemporary dance) และการเคลื่อนไหวร่างกายในชีวิตประจำวัน (Everyday movement) จากศิลปินต้นแบบดังต่อไปนี้ คือ 1) มาธา เกรแฮม เป็นรูปแบบนาฏศิลป์ร่วมสมัยที่เน้นการใช้ร่างกายในการแสดงออก ได้แก่ การหดตัวและการปล่อยตัว และการใช้พื้นที่และแรงโน้มถ่วง 2) พอล เทเลอร์ รูปแบบนาฏศิลป์ร่วมสมัยของ

พอล เทเลอร์ มีลักษณะเฉพาะ คือ ความแข็งแกร่ง ความจริงใจ พลัง ความสง่างาม โดยใช้การเคลื่อนไหวร่างกายในชีวิตประจำวัน ตลอดจนการสื่อสารทางการแสดง ถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึกอย่างตรงไปตรงมา และ 3) นราพงษ์ จรัสศรี มีแนวคิดการออกแบบลีลานาฏศิลป์ในผลงานทางด้านนาฏศิลป์ที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นบัลเลต์ แจ๊สแดนซ์ แท็ปแดนซ์ นาฏศิลป์ร่วมสมัย และนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ รวมไปถึงใช้การเคลื่อนไหวร่างกายในชีวิตประจำวันมาบูรณาการในการออกแบบลีลานาฏศิลป์ ซึ่งการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์นี้ ผู้วิจัยได้นำเอากระบวนการออกแบบลีลานาฏศิลป์และการเคลื่อนไหวร่างกายในชีวิตประจำวันจากศิลปินต้นแบบ มาผสมผสานกับกระบวนการเล่าเรื่อง (Storytelling) โดยคัดเลือกสถานการณ์ และพฤติกรรมของศิลปินต่าง ๆ ที่อธิบายและบรรยายเกี่ยวกับกลองในผลงานทางด้านศิลปะการแสดงมาใช้ในการออกแบบลีลานาฏศิลป์



ภาพที่ 2 การออกแบบลีลานาฏศิลป์
ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่สะท้อนถึงกลองในผลงานทางด้านศิลปะการแสดง
(โอม วรรณะ, ประเทศไทย, 2567)

6.3 การคัดเลือกนักแสดง ผู้วิจัยให้ความสำคัญและกำหนดให้มีรูปแบบการแสดงเดี่ยวเป็นหลัก อีกทั้งมีนักแสดงสมทบเพื่อขยายความหมายของบทพูด และเป็นนามธรรมเท่านั้น ซึ่งการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์นี้ นำเสนอผ่านกระบวนการเล่าเรื่อง เช่น การเล่าเรื่องย้อนหลัง การเล่าเรื่องแบบขนาน และการเล่าเรื่องแบบมุมมองบุคคลที่หนึ่ง การใช้ภาษาที่ชัดเจนและมีส่วนร่วม การใช้ภาษากายและน้ำเสียง เพื่อดึงดูดและสื่อสารอารมณ์ ซึ่งผู้วิจัยเป็นผู้แสดงด้วยตนเอง เนื่องจากผู้วิจัยมีความเข้าใจในเนื้อเรื่องและแก่นของเรื่องกลสงในผลงานทางด้านศิลปะการแสดงเป็นอย่างดี ดังที่ อัมรงค์ บุญราช ได้อธิบายเกี่ยวกับคุณสมบัติของนักแสดงเดี่ยว โดยกล่าวไว้ว่า นักเล่านักแสดงต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์และการใช้จินตนาการ เพื่อสร้างภาพและประสบการณ์ที่น่าจดจำ โดยค้นหาและใช้สัญลักษณ์และอุปมาเพื่อเพิ่มความลึกให้กับเรื่องราว ทั้งนี้นักแสดงเดี่ยวต้องมีความหลงใหลในเรื่องราวและการเล่าเรื่อง และสื่อสารความกระตือรือร้นและความตื่นเต้นให้กับผู้ฟังได้อย่างมีประสิทธิภาพอีกด้วย (อัมรงค์ บุญราช, การสื่อสารส่วนบุคคล, 9 พฤศจิกายน 2566) นอกจากนี้ผู้วิจัยได้เลือกใช้กระบวนการสลับตัวละคร ผสมผสานกับการเล่าเรื่อง โดยผู้วิจัยคำนึงถึงความเหมาะสมกับบทการแสดง และทักษะความสามารถของนักแสดงเป็นสำคัญ เนื่องจากนักแสดงจะต้องเป็นผู้สื่อสารเนื้อหาให้ผู้ชมอย่างตรงไปตรงมา เพื่อให้ผู้ชมเกิดความรู้ ความเข้าใจและเกิดสุนทรียภาพในการแสดงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

6.4 การออกแบบเครื่องแต่งกาย ผู้วิจัยออกแบบเครื่องแต่งกายโดยมีแนวคิดและแรงบันดาลใจมาจาก 3 แนวคิด คือ 1) หลักศิลปะมินิมอลลิซึม (Minimalism) เพื่อนำมาใช้โดยการสื่อสารผ่านการเลือกใช้รูปแบบของเครื่องแต่งกายที่มีรูปแบบที่เรียบง่าย และบ่งบอกถึงบุคลิกลักษณะของตัวละครได้อย่างชัดเจน 2) หลักทฤษฎีน้อยดีกว่ามาก (Less is more) ผู้วิจัยมีแนวคิดในการออกแบบเครื่องแต่งกายโดยใช้เครื่องแต่งกายที่สามารถสื่อความหมายทางการแสดงได้อย่างตรงไปตรงมา ทำให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจในการแสดงมากยิ่งขึ้น และ 3) เครื่องแต่งกายในชีวิตประจำวัน ผู้วิจัยออกแบบและดัดแปลงเครื่องแต่งกายในชีวิตประจำวันให้มีความสวยงามและเหมาะสมกับบทการแสดง ดังที่ มนทิรา มโนรินทร์ ที่ได้ใช้เครื่องแต่งกายในชีวิตประจำวันตามแนวทางของนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ โดยกล่าวไว้ว่า การออกแบบดัดแปลงชุดใหม่ตามแนวคิดศิลปะนามธรรมใหม่เพื่อสื่อความหมาย และยังเลือกรูปแบบชุดการแสดงในแต่ละบทบาทของฉากการแสดงได้อย่างสวยงามและ เหมาะสมกับการแสดง (มนทิรา มโนรินทร์, 2565, น. 252-253) ดังนั้น ผู้วิจัยจึงนำแนวคิดนี้ออกแบบเครื่องแต่งกายให้มีความเรียบง่าย และบ่งบอกบทบาทในการแสดง บุคลิกเป็นผู้เชี่ยวชาญและศิลปินทางด้านทัศนศิลป์ และแนะนำ อธิบายเกี่ยวกับกลสงในผลงานทางด้านศิลปะการแสดง



ภาพที่ 3 การออกแบบเครื่องแต่งกาย

ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่สะท้อนถึงกลลงในผลงานทางด้านศิลปะการแสดง
(โอม วรรณะ, ประเทศไทย, 2567)

6.5 การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง ผู้วิจัยออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง โดยพิจารณาถึงเรื่องราวการใช้สัญลักษณ์เป็นหลักสำคัญในการสื่อความหมายและเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการแสดง เพื่อทำให้เกิดความรู้และความเข้าใจในผลงานการแสดงได้อย่างเหมาะสม ดังที่ ธีรากร จันทนะสาโร ได้กล่าวว่า อุปกรณ์ประกอบการแสดงต้องสัมพันธ์และสอดคล้องไปกับการเคลื่อนไหวร่างกาย หน้าที่ของอุปกรณ์ประกอบการแสดงจำแนกได้ 2 ลักษณะ คือ หน้าที่หลักของอุปกรณ์ และหน้าที่เชิงสัญลักษณ์ (ธีรากร จันทนะสาโร, 2563, น. 119) ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ออกแบบอุปกรณ์การแสดงไว้ในแต่ละองค์การแสดงที่มีความแตกต่างกัน โดยเลือกใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดงที่สร้างความเข้าใจ และตีความได้ง่าย เพื่อต้องการสื่อสารให้ผู้ชมมีความรู้ และความเข้าใจในผลงานการสร้างสรรค์ เช่น รูปภาพพุทธศิลป์ สื่อถึงหลักธรรมในพระพุทธศาสนาเกี่ยวกับคุณธรรมและจริยธรรมในผลงานทางด้านศิลปะการแสดง ส่วนกล่องกระดาษสีขาว สื่อถึงการออกแบบผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ที่แฝงด้วยกลลงในกาให้ข้อมูลของผลงานทางด้านศิลปะการแสดง และผืนผ้าใบสำหรับงานจิตรกรรม กะโหลกสัตว์ สื่อถึงกลลงในผลงานทางด้านศิลปะการแสดงที่แสดงออกผ่านพฤติกรรม การสื่อสาร และการแสดงออกทางอารมณ์ของศิลปินที่แฝงไปด้วยกลลงต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจริงในสังคม



ภาพที่ 4 การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง

ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่สะท้อนถึงกลวงในผลงานทางด้านศิลปะการแสดง
(โอม วรณะ, ประเทศไทย, 2567)

6.6 การออกแบบเสียงและดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดง เสียงและดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดงนั้น จะทำหน้าที่ขยายอารมณ์และความรู้สึกในการแสดงได้ ซึ่งเสียงสามารถออกแบบได้หลากหลายรูปแบบ ดังที่ วิทวัส กรมณีโรจน์ ได้อธิบายไว้เกี่ยวกับเสียงและดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดง โดยกล่าวว่า เสียงและดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดง สามารถแบ่งได้เป็น 3 ประเภท ได้แก่ 1) เสียงนักแสดงพูด ในการบอกเล่าเรื่องราวและสื่อความหมายจากนักแสดงเอง 2) เสียงและดนตรีแบบมีเนื้อร้องและไม่มีเนื้อร้อง และ 3) เสียงประกอบและเสียงธรรมชาติ เช่น เสียงสัตว์ต่าง ๆ เสียงลมพัดต้นไม้ เสียงฝนตกฟ้าร้อง เสียงเครื่องยนต์ต่าง ๆ ฯลฯ (วิทวัส กรมณีโรจน์, 2564, น. 38) อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยจึงใช้เสียงธรรมชาติในทุกองค์การการแสดง เนื่องจากการใช้เสียงธรรมชาติในการแสดงจะช่วยให้ผู้แสดงสามารถถ่ายทอดอารมณ์และความคิดของตัวละครได้อย่างมีประสิทธิภาพมาก เสียงธรรมชาติ หมายถึง การใช้เสียงที่เป็นไปตามธรรมชาติและไม่ปรุงแต่ง ซึ่งจะช่วยสร้างความเชื่อมโยงทางอารมณ์ที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้นกับผู้ชม

6.7 การออกแบบพื้นที่การแสดง พื้นที่แสดงอาจถูกจำกัดให้ใช้พื้นที่แต่ในโรงละคร หากแต่การสร้างสรรคนาฏศิลป์ในปัจจุบัน ศิลปิน ผู้สร้างสรรค์ผลงานและผู้แสดงสามารถออกไปแสดงยังพื้นที่และสถานที่ที่แปลกใหม่ เช่น ภูมิทัศน์กลางแจ้ง อาคารร้าง จัดรัศสธารณะ แกลเลอรี หรือสถานที่ใด ๆ ก็ตามที่มีศักยภาพและมีทัศนียภาพทางศิลปะ ทั้งนี้ นราพงษ์ จรัสศรี ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับการออกแบบพื้นที่แสดงไว้ว่า “การออกแบบสถานที่แสดงนาฏศิลป์ควรคำนึงถึงการสร้างพื้นที่แสดงที่หลากหลายไม่จำกัดเฉพาะเวทีหรือโรงละคร โดยคำนึงถึงความเหมาะสมกับแก่นของผลงานสร้างสรรค์ เพื่อเปิดโอกาสให้เกิดการสร้างสรรคการแสดงรูปแบบใหม่ ๆ ที่น่าสนใจและแปลกใหม่” (นราพงษ์ จรัสศรี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 27 มีนาคม 2567) ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเลือกใช้พื้นที่บ้านทรงไทย เป็นสถานที่จัดการแสดง เนื่องจากเป็นพื้นที่เปิดโล่ง มีความหลากหลายทางโครงสร้าง การออกแบบ และขนาดของพื้นที่ที่มีความแตกต่างกัน



ภาพที่ 4 การออกแบบพื้นที่การแสดง
ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่สะท้อนถึงกลลงในผลงานทางด้านศิลปะการแสดง
(โอม วรรณะ, ประเทศไทย, 2567)

6.8 การออกแบบแสง ผู้วิจัยทำการออกแบบแสงสำหรับการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่สะท้อนถึงกลลงในผลงานทางด้านศิลปะการแสดง ให้มีความสอดคล้องกับเนื้อหา แก่นของเรื่องและบทการแสดง ทั้ง 9 องค์การแสดง ซึ่ง ฤทธิรงค์ จิกาวานนท์ ได้อธิบายถึงความสำคัญของแสงไว้ว่า “แสงมีความสำคัญในการสร้างภาพรวมบนเวทีเป็นอย่างมาก นอกจากจะให้แสงสว่างทำให้เรามองเห็นแล้ว แสงยังสร้างจุดสนใจ จำกัดมุมมองและพื้นที่ใดพื้นที่หนึ่ง หรือที่ตัวละครใดตัวหนึ่ง อีกทั้งยังเน้นจังหวะและโครงสร้างของละคร แสงเป็นตัวแปรสำคัญทำให้ผู้ชมรับรู้ถึงบรรยากาศแวดล้อม (Mood) สร้างความเสมือนจริง (Realistic elements) บอกเวลา อากาศ ฤดู และลักษณะแวดล้อมอื่น ๆ ที่เข้ากับละคร ความเป็นธรรมชาติ และสมจริง” (ฤทธิรงค์ จิกาวานนท์, 2558, น. 158) ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบแสงสำหรับการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ผู้วิจัยได้ใช้แสงธรรมชาติในแต่ละช่วงเวลาที่แตกต่างกัน เนื่องจากแสงธรรมชาติในช่วงเวลาต่าง ๆ นั้นสามารถสื่อสารอารมณ์สอดคล้องกับบทการแสดงทั้ง 9 องค์ อีกทั้งยังสนับสนุนการสื่อสารทางอารมณ์และความรู้สึกของนักแสดงได้อย่างมีประสิทธิภาพอีกด้วย

7. การสรุปผลและการอภิปรายผล

การสร้างสรรคานาฏศิลป์ที่สะท้อนถึงกลวงในผลงานทางด้านศิลปะการแสดง เป็นผลงานทางด้านนาฏศิลป์ที่ไม่เคยปรากฏขึ้นที่ใดมาก่อน ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษารูปแบบการสร้างสรรคผลงานทางด้านนาฏศิลป์ โดยมีแรงบันดาลใจมาจากกลวงในผลงานทางด้านศิลปะการแสดง ซึ่งมีองค์ประกอบในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ ทั้งสิ้น 8 ประการ ได้แก่ บทการแสดง ลีลานาฏศิลป์ นักแสดง เครื่องแต่งกาย อุปกรณ์ประกอบการแสดง เสียงและดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดง พื้นที่แสดง และแสง ทั้งนี้ผู้วิจัยได้นำเอาเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ ทั้ง 12 ประการ มาอภิปรายผลเกี่ยวกับมาตรฐานในการสร้างสรรคานาฏศิลป์ซึ่งสามารถอภิปรายวัตถุประสงค์ของการวิจัยดังนี้

รูปแบบการสร้างสรรคานาฏศิลป์ที่สะท้อนถึงกลวงในผลงานทางด้านศิลปะการแสดง แบ่งออกเป็น 8 องค์ประกอบในการสร้างสรรค์ผลงาน ได้แก่ 1) การออกแบบบทการแสดง นำเสนอกลวงในผลงานทางด้านศิลปะการแสดง แบ่งออกเป็น 9 องค์ ได้แก่ **องค์ 1** ทศนาฏศิลป์-ศิลปะการละคร **องค์ 2** ดนตรี-บุคลิกภาพ **องค์ 3** ผลิตภัณท์-ดีไซด์เนอร์ **องค์ 4** เครื่องแต่งกาย-พุทธศิลป์ **องค์ 5** ทศนาฏศิลป์-ศิลปะการแสดง **องค์ 6** พุทธศิลป์-ศิลปะการแสดง **องค์ 7** นาฏศิลป์ร่วมสมัย-นาฏศิลป์ไทยร่วมสมัย **องค์ 8** นาฏศิลป์ไทยร่วมสมัย-นาฏศิลป์ร่วมสมัย และ**องค์ 9** เครื่องแต่งกาย-ผลิตภัณท์ ซึ่งแต่ละองค์การแสดงมีความสอดคล้องกับเกณฑ์มาตรฐานศิลปินทางด้านนาฏศิลป์ คือ มาตรฐานข้อ 1 ด้านมีจิตวิญญาณ มาตรฐานข้อ 4 ด้านมีความเป็นผู้นำและผู้บุกเบิก และมาตรฐานข้อ 6 ด้านมีการสร้างสรรค์ เนื่องจากงานวิจัยชิ้นนี้เป็นผลงานทางด้านนาฏศิลป์สร้างสรรค์ที่ยังไม่เคยถูกสร้างสรรค์หรือปรากฏที่ใดมาก่อน 2) การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ผู้วิจัยออกแบบลีลานาฏศิลป์จากการบูรณาการรูปแบบนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวันและศิลปะการแสดง เพื่อให้ผู้ชมสามารถตีความจากการสื่อสารทางการแสดงและความหมายแต่ละองค์ สอดคล้องกับเกณฑ์มาตรฐานข้อ 3 เป็นผู้มีความสามารถหลากหลาย มาตรฐานข้อ 6 มีการสร้างสรรค์ และมาตรฐานข้อ 12 มีความทันสมัย 3) การคัดเลือกนักแสดง คัดเลือกนักแสดงที่มีความรู้และความสามารถทางด้านนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ การเคลื่อนไหวร่างกายในชีวิตประจำวัน การเล่าเรื่องและการสลับบทบาททางด้านศิลปะการแสดงได้เป็นอย่างดี ซึ่งมีความสอดคล้องเกณฑ์มาตรฐานข้อ 1 ด้านจิตวิญญาณและความเป็นศิลปิน และมาตรฐานข้อ 2 ด้านมีประสบการณ์ เนื่องจากงานวิจัยนี้นักแสดงจะต้องใช้ทักษะและความสามารถทางด้านนาฏศิลป์และศิลปะการแสดงเป็นอย่างมาก อีกทั้งยังต้องมีระเบียบวินัย การอุทิศตนในการฝึกซ้อม รวมไปถึงการแสดงศักยภาพทางการแสดงอีกด้วย 4) การออกแบบเครื่องแต่งกาย ผู้วิจัยออกแบบเครื่องแต่งกายโดยมีแนวคิดและแรงบันดาลใจมาจาก 3 แนวคิด คือ หลักศิลปะมินิมอลลิสม์ หลักทฤษฎีน้อยดีกว่ามาก และเครื่องแต่งกายในชีวิตประจำวัน ผู้วิจัยออกแบบและดัดแปลงให้มีความเหมาะสมกับบทการแสดงสอดคล้องกับเกณฑ์มาตรฐาน ข้อ 6 มีการสร้างสรรค์

มาตรฐาน ข้อ 7 มีรสนิยมและมาตรฐานข้อ 12 ด้านความทันสมัย 5) การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง ผู้วิจัยใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดงที่หลากหลาย เช่น รูปภาพพุทธศิลป์ กล้องกระดาสีขาว ผืนผ้าใบสำหรับงานจิตรกรรม และกะโหลกสัตว์ ซึ่งตรงกับเกณฑ์มาตรฐานข้อ 3 ด้านความหลากหลาย และมาตรฐานข้อ 6 มีการสร้างสรรค์ 6) การออกแบบเสียงและดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดง ผู้วิจัยใช้เสียงพูดของนักแสดง และเสียงที่เกิดขึ้นจากธรรมชาติในแต่ละองค์การแสดงที่มีความแตกต่างกัน ซึ่งตรงกับเกณฑ์มาตรฐาน ข้อ 6 มีการสร้างสรรค์ 7) การออกแบบพื้นที่แสดง พื้นที่แสดงอาจถูกจำกัดให้ใช้พื้นที่ในโรงละครเท่านั้น หากแต่การสร้างสรรคผลงานทางด้านนาฏศิลป์นี้ผู้วิจัยเลือกใช้พื้นที่เรือนไทยเป็นพื้นที่การแสดง ซึ่งเป็นสถานที่ที่แปลกใหม่และเปิดโล่ง มีความหลากหลายทางโครงสร้าง การออกแบบ และขนาดของพื้นที่ที่มีความแตกต่างกัน ตลอดจนมีความเหมาะสมกับบทรการแสดง ลีลานาฏศิลป์ และอุปกรณ์ประกอบการแสดง สอดคล้องกับเกณฑ์มาตรฐานข้อ 2 มีประสบการณ์การเรียนรู้ และการทำงานในฐานะที่เป็นศิลปิน มาตรฐาน ข้อ 6 มีการสร้างสรรค์ มาตรฐาน และมาตรฐานข้อ 7 มีรสนิยม และ 8) การออกแบบแสง ผู้วิจัยใช้แสงธรรมชาติในแต่ละช่วงเวลาที่มีความแตกต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับบทรการแสดงทั้ง 9 องค์แสดง ซึ่งตรงกับเกณฑ์มาตรฐานข้อ 6 มีการสร้างสรรค์ มาตรฐานข้อ 7 มีรสนิยม และมาตรฐานข้อ 12 ความทันสมัย

จากการสรุปและอภิปรายดังกล่าว การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่สะท้อนถึงกลวงในผลงานทางด้านศิลปะการแสดง ซึ่งมีองค์ประกอบในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ 8 ประการ ซึ่งมีความสอดคล้องกับเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ ทั้ง 12 ประการของ วิชชุดา รุชาทิตย์ โดยได้ใช้มาตรฐานเพียง 7 ข้อที่ตรงตามลักษณะงาน ได้แก่ มาตรฐานข้อ 1 ด้านมีจิตวิญญาณและความเป็นศิลปิน มาตรฐานข้อ 2 ประสบการณ์ มาตรฐานข้อ 3 ความหลากหลาย มาตรฐานข้อ 4 ความเป็นผู้นำและผู้บุกเบิก มาตรฐานข้อ 6 การสร้างสรรค์ มาตรฐานข้อ 7 รสนิยม และมาตรฐานข้อ 12 ความทันสมัย

8. ข้อเสนอแนะ

6.1 การสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ที่มีแนวคิดและแรงบันดาลใจมาจากกลวงในผลงานทางด้านศิลปะการแสดง ควรเผยแพร่สู่สาธารณชนและผู้ที่เกี่ยวข้องในวงการศิลปะทุกแขนงเพื่อให้สังคมได้รับรู้และตระหนักในทุกช่องทางของการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารสู่สาธารณชน

6.2 ผลงานการสร้างสรรคนาฏศิลป์ที่สะท้อนถึงกลวงในผลงานทางด้านศิลปะการแสดง สามารถเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ในประเด็นใหม่ ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเคารพผลงานที่มีมาก่อน และจริยธรรมของการสร้างสรรค์ผลงาน

9. เอกสารอ้างอิง

- ธรากร จันทนะสาโร. (2563). นาฏศิลป์จากทรรสนะเรื่องความตายในศาสนาพุทธแบบวัชรยานของทิเบต. *วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*, 22(1), 107-119.
- จ้ำมรงค์ บุญราช. (2565). รูปแบบลีลานาฏศิลป์ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากคำวิจารณ์คุณสมบัติ การเป็นนาฏศิลป์ป็นของนราพงษ์ จรัสศรี. *วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*, 26(1), 101-116.
- มนทิรา มโนรินทร์. (2565). *การสร้างสรรคนาฏศิลป์จากคำพังเพยที่สะท้อนถึงสังคมไทยในปัจจุบัน*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาดุขฎีบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กรุงเทพมหานคร.
- ฤทธิรงค์ จิวากานนท์. (2558). ภาพบนเวที. ใน นพมาศ แวหงส์ (บรรณาธิการ). *ปริทัศน์ศิลปะการละคร* (หน้า 158-159). กรุงเทพมหานคร: โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิทวัส กรมณีโรจน์. (2564). *เอกสารประกอบการสอนรายวิชา นาฏประดิษฐ์ 1. สาขาวิชานาฏศิลป์และศิลปะการแสดง คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม*.
- อภิชาติ เกตุแก้ว. (2561). *การสร้างสรรคนาฏศิลป์จากสัญลักษณ์โอมในความเชื่อของศาสนาพราหมณ์-ฮินดู* (วิทยานิพนธ์ปริญญาดุขฎีบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.

GRAPHIC AND PROMOTIONAL VIDEOS MEDIA DESIGN FOR SANCTUARIES IN UDON-THANI MUNICIPAL DISTRICT THROUGH A MODERN CONSERVATIVE APPROACH DESIGNING APPROACH การออกแบบสื่อกราฟิกและวิดีโอทัศนประชาสัมพันธ์สถานที่ศักดิ์สิทธิ์ ในเทศบาลนครอุดรธานีตามแนวทางการอนุรักษ์แบบสมัยใหม่

Piyaphat Wiangyang¹ ปิยพัชร เวียงยัง¹ Ongart Hanchanawong^{2*} องอาจ หาญชนวงษ์^{2*}
Mariya Songpanya³ มารีญา ทรงปัญญา³

Abstract

Background and Objectives: Driven by the national policy to promote *spiritual tourism*, a research project has been developed to study the design of graphic media and promotional videos to publicize sacred sites in Udon Thani Municipality, aligning with the principles of modern conservation.

Methods: The research used a selection of locations from 5 reputable tourism and in-depth interviews with three experts in relevant fields : experts on sacred sites in Udon Thani Municipality, experts in graphic media design, and experts in video production design. The data were used to inform the creation of modern promotional media. The satisfaction was assessed using questionnaires and interviews with 100 tourists and residents in Udon Thani Municipality.

Key Findings: The research results found that 1) Content that connects sacred sites to ancestors, historical figures, or deities was found to be most appealing to the target audience, followed by content related to personal aspects such as health, love, finances, and education. Unique ritual practices—such as designated walking routes, holding one’s breath while praying, running as an offering, or giving items in pairs—also influenced perception. Combining the powers of different sacred figures (e.g., Ganesha and the Naga) further enhanced appeal. The presentation method is therefore an important part that promotes tourism. 2) The graphic design uses a minimalist approach and uses beige or earth tones to reduce the feelings of fear or intimidation. These visuals were integrated into a video series showcasing a pilgrimage route to seven sacred sites, delivered in a modern vlog format. Seven short episodes were published on TikTok, and a full-length version was released on YouTube. In the area of modern online media, the graphic is like an imprint of contemporariness superimposed on images of ancient places, antiques with traces of changes over time, and objects of worship.

Implications of the Study: Creating Creative Awareness is presented as a form of modern conservation approaches that emphasize emotional and aesthetic value through a contemporary lens. In other words, it creates a new perception of the importance of what remains from the past.

Conclusions and Future Study: Ancient sites or sacred places are deeply interwoven with the way of life and history of the area. Therefore, future research and creative development should continue to build upon these foundations through conservation-based thinking.

Research Article

Received: 15 September 2024

Revised: 22 January 2025

Accepted: 11 February 2025

* Corresponding author

email: ongart.ha@udru.ac.th

How to cite:

Wiangyang, P., Hanchanawong, O., & Songpanya, M. (2025). Graphic and promotional videos media design for sanctuaries in Udon-Thani municipal district through a modern conservative approach designing approach. *Fine Arts Journal: Srinakharinwirot University*, 29(1), 59-78.

Keywords: Graphic Meida; Promotional Video; Sacred Sites in Udon Thani Municipality; Modern Conservation

คำสำคัญ: สื่อกราฟิก; วิดีทัศน์
ประชาสัมพันธ์; สถานที่ศักดิ์สิทธิ์
ในเทศบาลนครอุดรธานี; การ
อนุรักษ์แบบสมัยใหม่

^{1, 2, 3} Faculty of Humanities and Social Sciences, Udon Thani Rajabhat University, Thailand

^{1, 2, 3} คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

บทคัดย่อ

ภูมิหลังและวัตถุประสงค์: จากนโยบายส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงจิตวิญญาณ (Spiritual tourism) นำมาสู่โครงการวิจัยศึกษาการออกแบบสื่อกราฟิกและวิถีทัศน์ประชาสัมพันธ์สถานที่ศักดิ์สิทธิ์ในเทศบาลนครอุดรธานีเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวตามแนวทางการอนุรักษ์แบบสมัยใหม่

วิธีการศึกษา: ใช้การคัดเลือกสถานที่จาก 5 เว็บไซต์แนะนำการท่องเที่ยวที่น่าเชื่อถือ และสัมภาษณ์เชิงลึกผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ได้แก่ ด้านสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ในเทศบาลนครอุดรธานี ด้านการออกแบบสื่อกราฟิก และด้านการออกแบบวิถีทัศน์ นำไปสู่การสร้างสรรค์สื่อสมัยใหม่ ประเมินความพึงพอใจโดยแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์นักท่องเที่ยวและผู้อาศัยในพื้นที่เทศบาลนครอุดรธานี จำนวน 100 คน

ผลการศึกษาที่สำคัญ: จากผลการวิจัยพบว่า 1) เนื้อหาที่ส่งเสริมการท่องเที่ยวสถานที่ศักดิ์สิทธิ์คือการเชื่อมโยงถึงบรรพบุรุษ บุคคลสำคัญในอดีตหรือเทพเจ้าจะได้รับความสนใจเป็นอันดับต้น รองลงมาคือเรื่องใกล้ตัว เช่น สุขภาพ ความรัก การเงิน การเรียน รวมถึง ลักษณะการขอพรที่แปลกใหม่มีผลต่อการรับรู้ของกลุ่มเป้าหมาย เช่น การกำหนดเส้นทางเดินขอพร การกลั่นหัวใจระหว่างขอพร การวิ่งแก้บน การถวายสิ่งของเป็นคู่ รวมถึง การผสมผสานพลังระหว่างสองสิ่งศักดิ์สิทธิ์ เช่น พระพินาศกับพญานาค วิธีการนำเสนอจึงเป็นส่วนที่สำคัญที่ส่งเสริมการท่องเที่ยว 2) การออกแบบสื่อกราฟิกใช้การลดทอนแบบมินิมอลลิสม์ (Minimalism) และใช้สีโทนเบจหรือเอิร์ธโทน (Earth tone) ทำให้ลดความน่าเกรงกลัวลง เพื่อนำมาประกอบกับวิถีทัศน์ที่น่าเสนอเส้นทางเชื่อมโยงจุดสักการะสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ทั้ง 7 แห่ง ผ่านสื่อสมัยใหม่วีล็อก (Vlog) เผยแพร่ทางติ๊กต็อก (TikTok) จำนวน 7 ตอนสั้น และรวมเป็น 1 ตอนยาวในยูทูบ (YouTube) ทั้งนี้ในพื้นที่สื่อสมัยใหม่ออนไลน์ กราฟิกเปรียบเสมือนการประทับความร่วมมือซ้อนลงบนภาพของสถานที่เก่าแก่วัตถุโบราณที่มีร่องรอยการเปลี่ยนแปลงตามสมัยและสิ่งของที่ใช้สักการะบูชา

นัยสำคัญของการศึกษา: การสร้างการรับรู้เชิงสร้างสรรค์เป็นแนวทางการอนุรักษ์แบบสมัยใหม่ที่ให้การขับเคลื่อนให้เกิดคุณค่าทางความรู้สึกแบบร่วมสมัยบนวิถีความเชื่อแบบดั้งเดิม กล่าวคือเป็นการสร้างการรับรู้แบบใหม่ในความสำคัญของส่วนที่หลงเหลือจากอดีต

สรุปผลและแนวทางการศึกษาในอนาคต: โบราณสถานหรือสถานที่ศักดิ์สิทธิ์มีความเชื่อมโยงกับวิถีชีวิตและประวัติศาสตร์พื้นที่อย่างที่ไม่สามารถตัดขาดจากกันได้ ดังนั้น การสร้างสรรค์แนวทางใหม่จึงควรเป็นการศึกษาที่ต่อยอดจากพื้นฐานความคิดเชิงอนุรักษ์

1. บทนำ

นโยบายส่งเสริมเศรษฐกิจหลังโควิด-19 มีการจัดกลุ่มนักท่องเที่ยวเป็นกลุ่มที่มีกำลังในการใช้จ่ายสูง โดยเป็นกลุ่มที่มีความต้องการเฉพาะ จึงมีการมุ่งเชื่อมโยงการท่องเที่ยวไปยังอุตสาหกรรมบริการที่มีคุณภาพสูง ได้แก่ การท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ การท่องเที่ยวเชิงกีฬา การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ ซึ่งมีโครงการศรัทธาเส้นทาง เส้นทางนำเที่ยว ที่ส่งเสริมข้อมูลให้นักท่องเที่ยวเดินทางไปสักการะ ไหว้พระขอพร และสัมผัสความหลากหลายทางศิลปวัฒนธรรม (กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2564) เช่น การท่องเที่ยวเชิงศรัทธา (Faith-based tourism) การท่องเที่ยวเชิงศาสนา (Religious tourism) การท่องเที่ยวที่เกี่ยวข้องกับสิ่งศักดิ์สิทธิ์ (Sacred tourism) และการท่องเที่ยวเชิงจิตวิญญาณ (Spiritual tourism) โดยสิ่งของและวัฒนธรรมการท่องเที่ยวประเภทนี้ สามารถจำแนกได้เป็น 2 หมวดหมู่ ได้แก่ 1) ที่เป็นสถานที่ เช่น วัด โบสถ์ ศาลเจ้าและเทวสถาน และรูปจำลอง และ 2) ที่ไม่ใช่สถานที่ เช่น เครื่องรางของขลัง และพิธีกรรม (พีทีวี เอชดี 36 [PPTVHD 36], 2566)

จังหวัดอุดรธานีเปรียบเสมือนเป็นศูนย์กลางการคมนาคมและการท่องเที่ยวของภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทย ที่มีประวัติศาสตร์ท้องถิ่นที่น่าสนใจ จึงมีการกำหนดภารกิจในการประชาสัมพันธ์และนำเสนอสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ในเขตเทศบาลนครอุดรธานีให้นักท่องเที่ยวรู้จักมากขึ้น ได้แก่ ข้อมูลสถานที่ตั้ง ความเป็นมา ความสำคัญ รูปแบบของการขอพร (วัชพงศ์ เรื่องวรรณศักดิ์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 18 กรกฎาคม 2566) ซึ่งเทศบาลนครอุดรธานีมีสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ที่คนนิยมมากราบไหว้ขอพรเพื่อเสริมโชคชะตา เช่น ศาลหลักเมือง อนุสาวรีย์กรมหลวงประจักษ์ศิลปาคม ศาลเทพารักษ์ องค์ศรีสุขคนเฒ่า วัดมิ่งมิถุนาวาส วัดโพธิสมภรณ์ และศาลเจ้าปู่เจ้าย่า ซึ่งสถานที่เหล่านี้เป็นจุดที่ชาวอุดรธานีส่วนใหญ่มากราบไหว้เพื่อขอพรในความเป็นสิริมงคลอยู่เสมอ (สำนักงานพระพุทธศาสนาแห่งชาติ, 2564) อย่างไรก็ตาม สถานที่ศักดิ์สิทธิ์ที่กล่าวมานี้มีการกระจายตัวอยู่ห่างกัน และนักท่องเที่ยวบางส่วนอาจยังไม่ทราบถึงช่วงเวลาที่เหมาะสมในการสักการะ ดังนั้น เพื่อให้การท่องเที่ยวเชิงจิตวิญญาณ (Spiritual tourism) มีประสิทธิภาพ จึงต้องมีการวางแผน ซึ่งการเตรียมพร้อมที่ได้รับความนิยม คือ การดูรีวิวจากสื่อสมัยใหม่

รายการท่องเที่ยวในปัจจุบันมีการแพร่หลายผ่านสื่อวิถีทัศน์หลากหลายรูปแบบ โดยเฉพาะสื่อใหม่ที่สามารถรับชมในช่องทางออนไลน์ผ่านอุปกรณ์ติดตามตัวได้ตลอดเวลา ไม่ว่าจะเป็นโทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์ พกพาหรือแท็บเล็ต ทำให้เข้าถึงผู้ชมได้รวดเร็วกว่าสื่อโทรทัศน์ (พิชิต วิจิตรบุญรักษ์, 2554) สื่อออนไลน์ที่ผู้คนนิยม ได้แก่ ยูทูบ (YouTube) และติ๊กต็อก (TikTok) ที่ใช้รูปแบบการสื่อสารที่เน้นความกระชับเพื่อให้เข้าใจได้รวดเร็ว จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสื่อกราฟิกและวิถีทัศน์ประชาสัมพันธ์ส่วนหนึ่งพบว่าเป็นการส่งเสริมการท่องเที่ยว เช่น การผลิตวิถีทัศน์เพื่อให้ข้อมูลการท่องเที่ยว ต.บางกอบัว อ.พระประแดง จ.สมุทรปราการ (ชุดิภา สิงห์ศักดิ์เสรี, ประกิจ อาษา, สุทธิเรือง รัตนสุนทร และสุธาวัลย์ ธรรม, 2564) และองค์ประกอบทางการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการสื่อสารการท่องเที่ยว (ณชรต อัมมะระชัย, 2563) รวมถึงการประยุกต์สื่อดิจิทัลแบบมัลติมีเดียออนไลน์ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงอาหารท้องถิ่นในพื้นที่จังหวัดสุราษฎร์ธานี (ณภัทร นาคสวัสดิ์, 2563) นอกจากนี้ มีงานวิจัยเกี่ยวกับการออกแบบกราฟิกในสื่อออนไลน์ เช่น งานวิจัยเรื่องความสำคัญของกราฟิกในยุคดิจิทัล (สุรัตน์ ทองหรี, 2562) ทั้งหมดนี้ แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของสื่อออนไลน์ใช้ในการประชาสัมพันธ์ในปัจจุบัน

จากที่กล่าวมานี้ ผู้วิจัยจึงต้องการออกแบบสื่อกราฟิกและวิถีทัศน์ประชาสัมพันธ์สถานที่ศักดิ์สิทธิ์ในเทศบาลนครอุดรธานีเพื่อส่งเสริมข้อมูลสำหรับนักท่องเที่ยวกลุ่มใหม่ที่มีพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ในการวางแผนท่องเที่ยว โดยหาข้อมูลจากเว็บไซต์ที่ได้รับการยอมรับในปัจจุบัน เช่น ทริปแอดไวเซอร์ (Tripadvisor) ทราเวลโลกา (Traveloka) ทริปดอทคอม (Trip.com) วงในดอทคอม (Wongnai.com) และผู้จัดการออนไลน์ (MGRonline) โดยใช้แนวทางการอนุรักษ์แบบสมัยใหม่ (Modern conservation movement) ของ จอร์น รัสกิน (John Ruskin) ที่เสนอว่า สังคมสมัยใหม่มีชุดความคิดที่แยกตัวออกจากปัจจุบันอย่างชัดเจน ทำให้มีความสนใจในประวัติศาสตร์แบบใหม่ กล่าวคือ มีการให้ความสำคัญต่อ

สิ่งที่เป็นมรดกมากขึ้น ด้วยความรู้สึกละอายใจซึ่งพัฒนามาจากความรู้สึกภาคภูมิใจ ความต้องการเรียนรู้จากประสบการณ์ในอดีต รวมทั้งความรู้สึกเสียใจเมื่อสถานที่ที่คุ้นเคยถูกเปลี่ยนแปลงไป ซึ่งมีสาเหตุมาจากการพัฒนาทางเทคโนโลยีของยุคสมัยใหม่ ซึ่งปัจจัยพื้นฐานสำคัญที่นำไปสู่พัฒนาการของการอนุรักษ์สมัยใหม่ คือ การค้นคว้าหาข้อมูลเกี่ยวกับการกระทำในอดีต ทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจในวัฒนธรรมมากขึ้น (ปรานอม ตันสุขานันท์, 2559, น. 373-375) ซึ่งสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ก็คือบันทึกที่มีความเป็นรูปธรรมอย่างหนึ่ง ดังนั้น การอนุรักษ์แบบสมัยใหม่ในงานวิจัยนี้ จึงหมายถึง การสื่อสารข้อมูลประชาสัมพันธ์สถานที่ศักดิ์สิทธิ์ในเทศบาลนครอุดรธานีในรูปแบบสื่อกราฟิกและวิดิทัศน์สมัยใหม่ให้แก่กลุ่มเป้าหมายเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 เพื่อสำรวจและคัดเลือกสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ด้านการท่องเที่ยวในพื้นที่เทศบาลนครอุดรธานี

2.2 เพื่อออกแบบสื่อกราฟิกและวิดิทัศน์ประชาสัมพันธ์สถานที่ศักดิ์สิทธิ์ในพื้นที่เทศบาลนครอุดรธานีตามแนวทางการอนุรักษ์แบบสมัยใหม่

3. ขอบเขตของการวิจัย

3.1 ขอบเขตพื้นที่สำรวจและศึกษาประวัติและความเชื่อของสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ในพื้นที่เทศบาลนครอุดรธานีจากสื่อออนไลน์ส่งเสริมการท่องเที่ยวที่ได้รับการยอมรับ 5 เว็บไซต์ ได้แก่ 1) ทริปแอดไวเซอร์ (Tripadvisor) (2567) 2) ทราเวลโลกา (Traveloka) (2565) 3) ทริปดอทคอม (Trip.com) (2567) 4) วงในดอทคอม (Wongnai.com) (2567) และ 5) ผู้จัดการออนไลน์ (MGRonline) (2565) เพื่อทำการคัดเลือกสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ในพื้นที่เทศบาลนครอุดรธานีที่น่าสนใจ

3.2 การออกแบบสื่อกราฟิกและวิดิทัศน์ประเภทรายการท่องเที่ยวรูปแบบวีล็อก (Vlog) เพื่อเผยแพร่ 2 ช่องทาง ได้แก่ 1) ตี๊กต็อก (TikTok) และ 2) ยูทูบ (YouTube)

4. วิธีดำเนินการวิจัย

4.1 ศึกษาประวัติและความเชื่อของสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ในพื้นที่เทศบาลนครอุดรธานี โดยการค้นคว้าข้อมูลจากเว็บไซต์แนะนำสถานที่ท่องเที่ยว และสัมภาษณ์เชิงลึกผู้เชี่ยวชาญด้านสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ในเทศบาลนครอุดรธานี

4.2 เขียนบทรายการท่องเที่ยวสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ในพื้นที่เทศบาลนครอุดรธานี และตรวจสอบผลงานโดยใช้ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสื่อวิดิทัศน์ และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว

4.3 สร้างสรรค์รายการท่องเที่ยวแบบวีล็อก (Vlog) เขียนบท ถ่ายทำ ตัดต่อ และกราฟิกประกอบรายการ

4.4 เผยแพร่ผลงานและประเมินผลโดยแบบสอบถามความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวและผู้อาศัยในพื้นที่เทศบาลนครอุดรธานี จำนวน 100 คน

4.5 กระบวนการเกี่ยวกับแนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในงานวิจัย

ผู้วิจัยแบ่งแนวคิดที่ใช้เป็น 3 ส่วน ได้แก่ 1) แนวคิดการอนุรักษ์แบบสมัยใหม่ 2) หลักการผลิตสื่อวีดิทัศน์ประชาสัมพันธ์ และ 3) การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว โดยมีรายละเอียดดังนี้

4.5.1 การอนุรักษ์แบบสมัยใหม่ (Modern conservation movement)

นักวิจารณ์ศิลปะและนักอนุรักษ์ชาวอังกฤษ คือ จอห์น รัสกิน (John Ruskin, 1819-1900) ได้เสนอแนวคิดการอนุรักษ์แบบสมัยใหม่ (Modern conservation movement) ว่า อาคาร ประวัติศาสตร์ หรือภาพเขียนและประติมากรรมเป็นผลงานเฉพาะที่เกิดจากการสร้างสรรค์ของศิลปิน หรือเกิดจากบริบททางประวัติศาสตร์อย่างใดอย่างหนึ่ง ซึ่งผลงานเหล่านั้นเกิดจากแรงงานของมนุษย์ที่เป็นผลจากการมองความงามในธรรมชาติ ดังนั้นร่องรอยที่แสดงถึงอายุเองก็ควรได้รับการมองว่าเป็นความงามจากการมีอายุมายาวนานด้วย (ปรานอม ต้นสุขานันท์, 2559, น. 57-58) และจากหนังสือเรื่อง ว่าด้วยศิลปะและชีวิต ของ จอห์น รัสกิน (ประสิทธิ์ ตั้งมหาสถิตกุล, 2563) ได้กล่าวถึงธาตุลักษณะอันดีงามของสถาปัตยกรรมแบบกอธิค (Gothic architecture) ซึ่งเป็นสถาปัตยกรรมที่เกิดขึ้นระหว่างคริสต์ศตวรรษที่ 12 ถึง 16 ที่เริ่มขึ้นในประเทศฝรั่งเศสและเผยแพร่กระจายต่อไปทั่วทวีปยุโรป โดยเป็นสถาปัตยกรรมที่มีลักษณะเด่นคือความโค้งแหลม มีเพดานเป็นสันและการค้ำยันแบบปีก ซึ่งคุณค่าทางความรู้สึกเหล่านี้เป็นสุนทรียะที่เกิดจากหลายองค์ประกอบรวมกัน ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

1) ความดิบเถื่อน (Savageness) หมายถึง ลักษณะของความหยابกร้าน สิ่งที่สะท้อนความจริงใจ การเปิดเผยพื้นผิวแสดงความเป็นสัจจะวัสดุ การสะท้อนกำแพง

2) ความเปลี่ยนแปลงที่หลากหลาย (Changefulness) หมายถึง ลักษณะของความอิสระที่ไม่มีข้อจำกัด มีความสนุก ความมีอารมณ์ขัน มีรูปแบบที่ไม่ซ้ำกันแม้อยู่ในบริบทเดียวกัน

3) ธรรมชาตินิยม (Naturalism) หมายถึง ลักษณะของความบริสุทธิ์ใจ ไม่มีกฎเกณฑ์ครอบงำ ความตรงไปตรงมา การนำธรรมชาติหรือสิ่งรอบตัวมาใช้โดยไม่ปรุงแต่ง

4) ความพิสดาร (Grotesqueness) หมายถึง ลักษณะที่มีความประหลาดเกินจริง สิ่งที่อยู่เหนือเหตุผลอธิบาย ความเพ้อฝัน สะท้อนภาพในจินตนาการ

5) ความกระด้าง (Rigidity) หมายถึง ลักษณะของความไม่ยืดหยุ่น สิ่งที่มีความแข็งทื่อ ความทนทาน บึกบึน ที่สะท้อนถึงความแน่วแน่และอดทน

6) ความมากเกินไป (Redundance) หมายถึง ลักษณะของการทุ่มเทกำลังร่างกายจนประเมินค่าไม่ได้ สิ่ง que แสดงถึงการแต่งเติมอย่างเต็มที่ด้วยพลังศรัทธา การเสียสละโดยไม่นึกถึงตนเอง

จากแนวคิดดังกล่าว นำมาใช้วิเคราะห์สุนทรียศาสตร์ของสถานที่ศักดิ์สิทธิ์เก่าแก่ในเทศบาลเมืองอุดรธานี ที่มีร่องรอยการทับซ้อนสะท้อนการเปลี่ยนแปลงตามกาลเวลา มีสัญลักษณ์ของศาสนาที่ผสมผสานกันเป็นติดต่อกันมา แม้จะมีความแตกต่างที่มาแต่ถูกผสมผสานกลายเป็นหนึ่งเดียวกัน ซึ่งเป็นลักษณะสำคัญของวัตถุทางประวัติศาสตร์ที่ จอห์น รัสกิน ให้คุณค่าไว้ในแนวคิดการอนุรักษ์แบบสมัยใหม่

4.5.2 หลักการผลิตสื่อวีดิทัศน์ประชาสัมพันธ์

จากแนวคิดพื้นฐานต่อเทคโนโลยีสื่อสารของ Mc. Luhan ที่ว่า สื่อทุกชนิด (Media) คือ การขยายประสบการณ์ด้านผัสสะของมนุษย์ เริ่มตั้งแต่จดหมายที่ทำให้สามารถพูดคุยกับคนที่อยู่ห่างไกลในรูปแบบตัวอักษร ต่อมาถึงโทรศัพท์ที่ใช้เสียง และโทรทัศน์ที่ใช้ทั้งภาพและเสียง โดยเฉพาะสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่ขยายช่องทางไปสู่คนจำนวนมากให้สามารถรับรู้เรื่องราวได้ทุกสถานที่ และเข้าถึงผู้รับได้อย่างรวดเร็วยิ่งขึ้น (กาญจนา แก้วเทพ, 2547ก) เช่นเดียวกับหนังสือเรื่อง การอ่านวรรณกรรม Gen-Z (เรณูทัย สัจจพันธุ์, 2560) ระบุว่า อิทธิพลของสื่อ เทคโนโลยี โฆษณา การตลาด มีอิทธิพลอย่างสูงต่อการสร้างวัฒนธรรมประชานิยม ทำให้ทุกสิ่งกลายเป็นสินค้าแม้แต่สมบัติทางศิลปะและวัฒนธรรม โดยมีอินเทอร์เน็ตเป็นช่องทางการสื่อสารที่ไร้พรมแดน เพิ่มวิธีแสวงหาความรู้ที่กว้างขวางและรวดเร็ว ซึ่งเปลี่ยนแปลงไปตามบริบทของยุคสมัย การปฏิบัติด้านเทคโนโลยีการสื่อสารแบบใหม่จะส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางสังคม (กาญจนา แก้วเทพ, 2547ข) ในบริบทสังคมออนไลน์ (Social network) ต้องอาศัยการเชื่อมต่อแบบไร้สายผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีสารสนเทศที่เรียกว่า สื่อใหม่ (New media) ที่เป็นช่องทางการสื่อสารแบบสองทาง (Two-way communication) ผ่านอุปกรณ์สื่อสารแบบพกพาส่วนบุคคล สามารถเผยแพร่ทันต่อความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย ให้ข้อมูลที่มีปฏิสัมพันธ์ได้อย่างรวดเร็ว ช่วยประหยัดต้นทุนและเข้าถึงได้สะดวกมากขึ้น (พิชิต วิจิตรบุญรักษ์, 2554)

สื่อวีดิทัศน์ที่มีอิทธิพลในปัจจุบัน คือ วีล็อก (Vlog) ซึ่งกำเนิดจากการรวมตัวระหว่าง Video กับ Blog เข้าด้วยกัน ซึ่ง Blog ก็คือการเขียนบันทึกเรื่องราวผ่านตัวอักษรและแต่งเติมความน่าสนใจโดยการแนบรูปภาพประกอบ ทำให้วีล็อก (Vlog) มีจุดเด่นที่วิธีการนำเสนอเนื้อหาการนำเสนอเรื่องราวการลำดับข้อมูลที่เข้าใจง่าย (ณชรต อัมมธรรณ, 2563) โดยองค์ประกอบในการผลิตสื่อวีดิทัศน์มี 2 ประการ ได้แก่ 1) ช่องทางเผยแพร่และพื้นที่สื่อ และ 2) กระบวนการผลิตสื่อวีดิทัศน์ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1) ช่องทางเผยแพร่และพื้นที่สื่อ (Channels and platforms) สื่อวิดีโอออนไลน์ที่เป็นที่นิยมในปัจจุบัน มี 2 ช่องทาง ได้แก่ 1) ยูทูบ (YouTube) คือ พื้นที่สื่อที่มีลักษณะเปิดให้ผู้สร้างสรรค์อัปโหลดคลิปวิดีโอฝากไว้เพื่อเผยแพร่สู่ผู้ชมผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ซึ่งมีค่าคงดูเฉลี่ยเป็นระยะเวลา 7-15 นาทีต่อคลิป (เขมณัฏฐ์ มิ่งศิริธรรม, 2559) และ 2) ดิกต็อก (TikTok) ที่มีการเริ่มใช้งานครั้งแรกในปี ค.ศ. 2016 และได้รับความนิยมทั่วโลก มีจุดเด่นคือ เป็นวิดีโอขนาดสั้นที่มีความกระชับความยาว 15 วินาที ถึง 3 นาที (Vest, 2023)

2) กระบวนการผลิตสื่อวิดีโอ (Video production) มีองค์ประกอบด้านเทคนิคคือ อุปกรณ์และเครื่องมือ เช่น อุปกรณ์ประกอบฉาก กล้องบันทึกภาพวิดีโอ เครื่องบันทึกเสียง คอมพิวเตอร์สำหรับตัดต่อ และออกแบบกราฟิก (กรมสวัสดิการและคุ้มครองแรงงาน, 2564) โดยการผลิตวิดีโอมีกระบวนการแบ่งเป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ก่อนการผลิต 2) ถ่ายทำ และ 3) หลังถ่ายทำ มีรายละเอียดดังนี้

2.1) กระบวนการก่อนการผลิต (Pre-production) คือ ขั้นตอนการศึกษา รวบรวมข้อมูลกิจกรรมตามประเด็นหัวข้อที่กำหนด ได้แก่ แนวคิดหลักและเนื้อหาสำคัญ ออกแบบกิจกรรม จัดทำบทถ่ายทำ

2.1.1) การเขียนบท (Script) เริ่มจากการวางโครงเรื่อง (Plot) ของรายการ โดยแบ่งเป็น 3 ช่วง คือ การเกริ่นนำ เนื้อเรื่อง และการสรุปหรือการส่งท้าย แล้วจึงพัฒนาเป็นบทฉบับสมบูรณ์ (Full Script) โดยนำเอาโครงร่างมาขยายเพิ่มละเอียด เช่น บทพูดของพิธีกร มุกกล้อง และกิจกรรมในการดำเนินเรื่อง

2.1.2) การวางแผนถ่ายทำ (Breakdown) เป็นการกำหนดวันถ่ายทำตามปัจจัยเรื่องงบประมาณและเวลา ประกอบด้วยตารางกำหนดการถ่ายทำเรียงลำดับตามความเหมาะสม

2.2) กระบวนการถ่ายทำ (Production) คือ การดำเนินงานบันทึก ได้แก่ บันทึกภาพเคลื่อนไหว (Video Recording) และบันทึกเสียง (Sound recording) ตามที่กำหนดไว้ในบทรายการ (Script) เช่น การเดินทางของพิธีกรไปสถานที่ การอธิบายให้ข้อมูล การสัมภาษณ์ การทำกิจกรรม รวมถึงภาพบรรยากาศ

2.3) กระบวนการหลังถ่ายทำ (Post-production) คือ การนำภาพและเสียงที่บันทึกมาตัดต่อลำดับเรื่อง และใส่กราฟิกประกอบรายการ รวมถึง การใส่เสียงบรรยายและดนตรีประกอบให้สมบูรณ์

4.5.3 การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหวประกอบสื่อประชาสัมพันธ์

กราฟิกเคลื่อนไหว หรือที่เรียกว่า โมชันกราฟิก (Motion graphic) มีความสำคัญในการให้ข้อมูล เช่น การสื่อสาร การโฆษณา การศึกษา ช่วยดึงดูดสายตา ซึ่งการออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหวมีเทคนิคและวัตถุประสงค์ในการสร้างผลงานที่แตกต่างกัน (วิสิฐ จันมา, 2558) โดยทั่วไปกราฟิกประกอบสื่อออนไลน์ประกอบด้วย สัญลักษณ์ (Logo) หน้าปก (Cover) กราฟิกสัญลักษณ์และตัวอักษรประกอบเนื้อหา (Pop-up) และแผนที่การเดินทาง (Map)

มินิมอลลิสม์ (Minimalism) เป็นกระแสเคลื่อนไหวทางศิลปะที่เริ่มขึ้นในนิวยอร์กช่วงต้นทศวรรษ 1960 ที่มีรูปแบบร่วมสมัย และได้รับการยอมรับในการออกแบบกราฟิกมาจนถึงปัจจุบันเป็นแนวทางการทำงานศิลปะที่มีปรัชญาว่า น้อยแต่มาก (Less is more) กล่าวคือ มีลักษณะของการลดทอนรายละเอียดให้เหลือเพียงสิ่งที่จำเป็น (เดอะโมเมนตัม [Themomentum], 2561) แบ่งเป็น 5 องค์ประกอบได้แก่ 1) พื้นที่ว่าง (White space) มีส่วนที่เว้นว่างไว้ แสดงความโล่งกว้าง ไม่แออัด 2) สี (Colour) มีจำนวนเฉดน้อย หรือนิยมใช้สีซีดจาง สีเบจหรือเอิร์ธโทน (Earth tone) 3) เส้น (Line) มีการเน้นโครงสร้างพื้นฐานที่มีความเรียบง่ายที่ไม่ซับซ้อน และ 4) รูปทรง (Shapes) มีลักษณะของการตัดทอนให้เป็นเรขาคณิตหรือมีความเป็นนามธรรม

5. ประโยชน์ของการวิจัย

5.1 ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงจิตวิญญาณในท้องถิ่นผ่านสื่อสมัยใหม่ โดยงานวิจัยช่วยประชาสัมพันธ์สถานที่ศักดิ์สิทธิ์ในเขตเทศบาลนครอุดรธานีให้เป็นที่รู้จักในวงกว้าง โดยเฉพาะในกลุ่มนักท่องเที่ยวที่ใช้สื่อออนไลน์ในการวางแผนเดินทาง เพิ่มโอกาสทางเศรษฐกิจและการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์วัฒนธรรมของท้องถิ่น

5.2 สร้างองค์ความรู้ด้านการออกแบบสื่อกราฟิกและวิดิทัศน์ร่วมสมัยเพื่อการอนุรักษ์ โดยผลงานวิจัยเป็นต้นแบบของการประยุกต์ใช้แนวคิดการอนุรักษ์แบบสมัยใหม่ ผ่านกระบวนการผลิตสื่อ เช่น วีล็อกและกราฟิกเคลื่อนไหว เพื่อสื่อสารคุณค่าทางประวัติศาสตร์ ศิลปะ และความเชื่อของสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ในยุคดิจิทัล

5.3 สนับสนุนพฤติกรรมการบริโภคสื่อของกลุ่มเป้าหมายในยุคดิจิทัล เป็นการเผยแพร่สื่อผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ที่ได้รับความนิยม ช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้ชมในกลุ่มวัยรุ่นและนักท่องเที่ยวรุ่นใหม่ ทำให้เกิดการรับรู้และจดจำสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ในท้องถิ่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับพฤติกรรมผู้บริโภคปัจจุบัน

6. ผลการวิจัย

ข้อมูลจากการศึกษาแบ่งเป็น 2 ส่วน ได้แก่ 1) สำรวจและคัดเลือกสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ด้านการท่องเที่ยวในพื้นที่เทศบาลนครอุดรธานี และ 2) การออกแบบสื่อกราฟิกและวิดิทัศน์ประชาสัมพันธ์สถานที่ศักดิ์สิทธิ์ในพื้นที่เทศบาลนครอุดรธานี โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

6.1 บริบทสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ด้านการท่องเที่ยวในพื้นที่เทศบาลนครอุดรธานี แบ่งข้อมูลจากการสำรวจเว็บไซต์ที่เชื่อถือได้แนะนำสถานที่ท่องเที่ยวในเทศบาลนครอุดรธานีได้ 5 เว็บไซต์ ตามตารางดังต่อไปนี้

ตารางที่ 1 รายชื่อสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ในเทศบาลเมืองอุดรธานีจาก 5 เว็บไซต์ (พิษณุ เคนถาวร, การสื่อสารส่วนบุคคล, 1 พฤศจิกายน 2566)

ลำดับ	เว็บไซต์ท่องเที่ยว	สถานที่ศักดิ์สิทธิ์ในเทศบาลนครอุดรธานีที่แนะนำ
1.	TripAdvisor	1.1) วัดโพธิสมภรณ์ 1.2) ศาลเจ้าปู่-ย่า 1.3) ศาลหลักเมือง 1.4) อนุสาวรีย์กรมหลวงประจักษ์ศิลปาคม 1.5) วัดมิ่งมิมาวาส
2.	Traveloka	2.1) วัดโพธิสมภรณ์ 2.2) ศาลหลักเมือง 2.3) ศาลเจ้าปู่-ย่า
3.	Trip.com	3.1) ศาลเจ้าปู่-ย่า 3.2) วัดโพธิสมภรณ์ 3.3) วัดมิ่งมิมาวาส 3.4) ศาลหลักเมือง 3.5) อนุสาวรีย์กรมหลวงประจักษ์ศิลปาคม
4.	Wongnai.com	4.1) ศาลเจ้าปู่-ย่า 4.2) ศาลหลักเมือง 4.3) วัดโพธิสมภรณ์ 4.4) อนุสาวรีย์กรมหลวงประจักษ์ศิลปาคม
5.	MGRonline	5.1) ศาลหลักเมือง 5.2) องค์ศรีสุทนต์ 5.3) อนุสาวรีย์กรมหลวงประจักษ์ ศิลปาคม 5.4) ศาลเทพารักษ์ 5.5) ศาลเจ้าปู่-ย่า

จากตารางข้างต้น สามารถคัดเลือกสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ในเทศบาลนครอุดรธานีที่ได้รับการแนะนำทั้งหมด 7 สถานที่ โดยเรียงตามคะแนนความนิยม ได้แก่ 1) ศาลหลักเมือง 2) ศาลเจ้าปู่-ย่า 3) วัดโพธิสมภรณ์ 4) อนุสาวรีย์กรมหลวงประจักษ์ศิลปาคม 5) วัดมิ่งมิมาวาส 6) ศาลเทพารักษ์ และ 7) องค์ศรีสุทนต์

พิษณุ เคนถาวร (การสื่อสารส่วนบุคคล, 1 พฤศจิกายน 2566) ซึ่งเป็นอดีตผู้ช่วยนักวิชาการพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ ผู้เชี่ยวชาญด้านสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ในเขตเทศบาลนครอุดรธานี ให้แนวคิดว่า 7 สถานที่ศักดิ์สิทธิ์มีประวัติความเป็นมา ความเชื่อหรือความศรัทธา ข้อปฏิบัติ ข้อห้ามและวันสำคัญที่มีความแตกต่างกันดังนี้ 1) ศาลหลักเมืองมีข้อควรปฏิบัติ คือ หากเข้าประตูไหนให้ออกประตูนั้น เพื่อให้เป็น

สิริมงคล 2) ศาลเจ้าปู่-ย่า มีความเชื่อที่ปฏิบัติกัน คือ การถวายส้ม 4 ลูก โดยเมื่อกราบไหว้ครบทั้ง 6 จุด แล้วให้เดินไปที่สะพานเก้าเหลี่ยมซึ่งเชื่อกันว่าเป็นจุดเชื่อมต่อสวรรค์และเป็นจุดที่องค์เทพเจ้าจะรับรู้ว่าจะขอพรสิ่งใด เสร็จแล้วให้มากราบองค์เจ้าปู่-ย่า พร้อมนำส้มกลับมาด้วย 2 ลูก เพื่อความเป็นสิริมงคล 3) วัดโพธิ์สมภรณ์ ภายในวัดมีสถานที่ที่น่าสนใจ เช่น พระบรมธาตุธรรมเจดีย์ พระเจดีย์พิพิธภณท์ ศาลามงคลธรรม 4) อนุสาวรีย์กรมหลวงประจักษ์ศิลปาคม เป็นสถานที่นิยมขอพรขอให้สำเร็จในเรื่องของการสอบเลื่อนชั้นข้าราชการ และนิยมแก้บนด้วยการวิ่งรอบอนุสาวรีย์ 5) วัดมัจฉิมวาส มีความเชื่อว่าหากอยากมีชีวิตคู่ยั่งยืน ให้ขอพรและถวายสิ่งของคู่กัน เช่น พานคู่หรือเชิงเทียนคู่ 6) ศาลเทพารักษ์มีข้อปฏิบัติ คือ ขณะไหว้ศาลเทพารักษ์แล้วกลั้นหายใจได้ใน 1 นาทีเหมือนกับเป็นการให้ความเคารพแล้วพรที่ขอจะสมความปรารถนา 7) องค์ศรีสุขเคนศ เป็นการนำพระพิฆเนศวร มาผสานพลังศรัทธากับ พ่อปู่ศรีสุทโธ สร้างมาเป็นองค์ศรีสุขเคนศ พระพิฆเนศวร 8 กร นาคปรก 9 เศียร มหามงคลแห่งความสำเร็จทั้งปวง เป็นเอกลักษณ์เฉพาะที่อุดรธานี

6.2 การออกแบบสื่อกราฟิกและวิดิทัศน์ประชาสัมพันธ์สถานที่ศักดิ์สิทธิ์ในพื้นที่เทศบาลนครอุดรธานี

จากการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญและการลงสำรวจพื้นที่ นำไปสู่กระบวนการผลิตสื่อกราฟิกและวิดิทัศน์ โดยแบ่งขั้นตอนการทำงานหลักทั้งหมด 3 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การเขียนบท 2) การถ่ายทำ และ 3) การตัดต่อและทำกราฟิก มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

6.2.1 การเขียนบท (Pre-production) เพื่อการนำเสนอเรื่องราวส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงจิตวิญญาณ (Spiritual tourism) ในชื่อรายการว่า “มามูเดย์” ที่เป็นการผสมจากคำว่า มูเตลู ที่หมายถึงไสยศาสตร์หรือสิ่งลึกลับ กับคำว่า เดย์ (day) ที่หมายถึง วันหนึ่ง ดังนั้นชื่อรายการ “มามูเดย์” จึงหมายถึงการท่องเที่ยวเชิงจิตวิญญาณในหนึ่งวัน โดยผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อวิดิทัศน์ กสิรัฐ พลมณี (การสื่อสารส่วนบุคคล, 3 พฤศจิกายน 2566) โปรดิวเซอร์รายการ ช่อง PPTVHD36 ให้ข้อเสนอแนะว่า การสร้างสื่อวิดิทัศน์นั้นควรคำนึงถึงความเชื่อของคนในท้องถิ่นและควรเคารพสถานที่ โดยการกำหนดประเด็นในการนำเสนอควรนำเสนอให้มีบรรยากาศที่น่าเชื่อถือ เช่น การจัดวางฉาก แสง และการปรับแต่งโทนสี มีการอธิบายของผู้ดำเนินรายการเพิ่มเติมหรือสรุปในแต่ละหัวข้อ ควรหาข้อมูลเพิ่มเติมและเขียนโครงสร้างเรื่องก่อนแล้วจึงขยายเป็นบทสำหรับถ่ายทำให้เหมาะสมกับช่องทางการเผยแพร่โดยสื่อวิดิทัศน์ที่เผยแพร่บนเว็บไซต์ยูทูบ (YouTube) มีระยะเวลาที่เหมาะสมเฉลี่ยอยู่ที่ 10-20 นาที และแอปพลิเคชันติ๊กต็อก (TikTok) ควรทำวิดีโอให้มีความสั้นและกระชับที่สุด

ผู้วิจัยได้มีการเรียบเรียงเนื้อหาที่เป็นประเด็นที่น่าสนใจสำหรับเขียนบทประชาสัมพันธ์สถานที่ศักดิ์สิทธิ์ 7 แห่ง ดังต่อไปนี้

1) ศาลหลักเมือง เป็นศิลปะไทยอีสานแบบประยุกต์ โดยทำขึ้นจากเสาของไม้คูณที่มีขนาด 5 เมตรฝังลึกในดิน 3 เมตร ชาวอุดรธานีเชื่อว่า การนำไม้คูณมาสร้างเชื่อว่าจะคอยคุ้มบ้านเมือง การดำรงชีวิตและเจริญรุ่งเรือง และหากเข้าประตูไหนให้ออกประตูนั้น เพื่อให้เป็นสิริมงคลกับตนเอง และครอบครัวและทุกปีวันที่ 29 มกราคม เป็นวันรำบวงสรวงศาลหลักเมืองเพื่อเป็นการรำลึกถึงวันก่อตั้งศาลหลักเมือง

2) ศาลเทพารักษ์ เป็นศิลปะไทยอีสานแบบประยุกต์ สร้างเสร็จเมื่อวันที่ 5 มีนาคม พ.ศ. 2491 โดยชาวบ้านเชื่อว่าถ้าขณะไหว้ศาลเทพารักษ์ ให้ทำการกลั่นหายใจได้ใน 1 นาที เพื่อเป็นการให้ความเคารพท่านแล้วพรที่ขอจะสมความปรารถนา และทุกวันที่ 5 มีนาคมของทุกปีจะมีการรำบวงสรวงขึ้น และจะมีการแต่งกายด้วยชุดสีขาวและมีสไบหม่ม

3) อนุสาวรีย์กรมหลวงประจักษ์ศิลปาคม เป็นอนุสาวรีย์ที่สร้างขึ้นเพื่อระลึกถึงกรมหลวงประจักษ์ศิลปาคมผู้ที่ได้รับแต่งตั้งให้เป็นแม่ทัพฝ่ายใต้มาปราบฮ่อที่หลวงพระบางเมื่อปี พ.ศ. 2428 จากนั้นปี พ.ศ. 2436 ฝรั่งเศสได้เข้ามาล่าอาณานิคม ในหลวงรัชกาลที่ 5 จึงได้แต่งตั้งท่านเป็นผู้สำเร็จราชการเมืองแทน ซึ่งในวันที่กรมหลวงประจักษ์ศิลปาคมเดินทางมาที่บ้านเดื่อหมากแข้งซึ่งคือจังหวัดอุดรธานี ในปัจจุบัน วันที่มาถึงเป็นวันที่ดอกจานหรือดอกทองกวาวบานทั่วเมือง จึงได้นำดอกจานหรือดอกทองกวาวเป็นดอกไม้ประจำเมืองอุดรธานีและใช้ส้มเป็นสีประจำจังหวัด ในวันที่ 18 มกราคมของทุกปี จึงเป็นวันรำบวงสรวงอนุสาวรีย์กรมหลวงประจักษ์ศิลปาคมเพื่อเป็นการรำลึกถึงผู้ก่อตั้ง ในปัจจุบันผู้ที่จะสอบข้าราชการนิยมมาขอพรและแก้บนด้วยการวิ่งรอบอนุสาวรีย์

4) องค์ศรีสุทนต์ จังหวัดอุดรธานี เกิดจากความศรัทธาและความร่วมมือระหว่างวิทยาลัยอาชีวศึกษาอุดรธานี และ ชมรมศิษย์ศิลป์ถิ่นอุดร ในวันที่ 29 มีนาคม พ.ศ. 2562 ได้ทำพิธีย้ายธรณีคายพิชยนาค และบวงสรวงพ่อปู่ศรีสุทโธ และจัดสร้างนาคราช 9 เศียร ประกهنีองค์พระ วางศิลาฤกษ์ สร้างแท่นและมีขนาดหน้าตัก 33 นิ้ว สูง 279 เซนติเมตร วันที่ 7 พฤษภาคม พ.ศ. 2562 โดยประดิษฐานอยู่บริเวณถนนศรีสุข จึงเป็นที่มาของ องค์ศรีสุทนต์ และในวันคนแค้นศัตรู เป็นเทศกาลประจำปีเพื่อให้เหล่าผู้มีความศรัทธาได้สักการบูชาพระพิฆเนศวร ซึ่งแต่ละปีจะไม่ตรงกัน โดยจะอยู่ในช่วงระหว่างเดือนสิงหาคม-ตุลาคม

5) วัดมณีมลาวาส เดิมเป็นวัดร้างที่ตั้งอยู่เนินหมากแข้ง หลักจากที่กรมหลวงประจักษ์ฯ ได้สำรวจพื้นที่และได้เจอวัดร้างแห่งนี้ และภายในวัดมีพระพุทธรูปหินขาวที่เป็นทองทั้งองค์ประดิษฐานอยู่ กรมหลวงประจักษ์ฯ จึงสร้างวัดมณีมลาวาสขึ้นเพื่อมีความปลอดภัย และเป็นศูนย์รวมจิตใจของชาวอุดรธานี

6) วัดโพธิสมภรณ์ เป็นวัดธรรมยุตแห่งแรกใน จ.อุดรธานี ชาวบ้านหมากแข้งมาช่วยกันสร้างวัดและนิยมเรียกว่า วัดใหม่ ต่อมากรมหลวงชินวราลริวิวัฒน์ สมเด็จพระสังฆราช ได้ทรงประทานนามว่า วัดโพธิสมภรณ์ จึงได้มีการสร้างถนนโพธิ์ศรีขึ้นเพื่อเป็นอนุสรณ์ให้แก่พระยาโพธิ์ เนติโพธิ์

7) ศาลเจ้าปู่-ย่า จังหวัดอุดรธานี ตามความเชื่อของชาวจีน ตั้งอยู่ในลักษณะมงคล 3 ประการ คือ โกล้แหล่งน้ำใหญ่ โกล้ขุนเขาใหญ่ โกล้กับต้นไม้ใหญ่ได้ จึงมีการอันเชิญพงธูปจากศาลเจ้าหนองบัวลำภู มาภายในศาล และครั้งหนึ่งภายในตัวเมืองอุดรได้เกิดอัคคีภัยขึ้นจึงได้มีการไปบนกับองค์เจ้าปู่-ย่าว่า ขอให้ท่านช่วยไม่ให้เกิดอัคคีภัยภายในตัวเมือง ซึ่งเป็นจุดเศรษฐกิจของจังหวัดหลังจากเหตุการณ์นั้นก็ไม่มีการเกิดเหตุไฟไหม้ครั้งใหญ่อีก จึงได้ทำการถวายจี้วและได้มีการจัดเทศกาลทุ่งศรีเมืองขึ้นในช่วงวันที่ 1-10 ธันวาคมของทุกปี

6.2.2 การถ่ายทำ (Production) การบันทึกภาพและเสียงตามบทรายการในสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ 7 แห่ง แบ่งเป็นวันละ 1-2 แห่ง โดยใช้เวลาถ่ายทำ 4 วัน ระหว่างวันที่ 7 ธันวาคม พ.ศ. 2566 ถึงวันที่ 18 มกราคม พ.ศ. 2567

6.2.3 การตัดต่อและทำกราฟิก (Post-production) ขั้นตอนหลังการถ่ายทำแบ่งเป็น 2 ส่วน ได้แก่ 1) การตัดต่อ และ 2) การออกแบบสื่อกราฟิก

1) การตัดต่อ มีการลำดับภาพและเสียงตามบทที่เขียนไว้และใส่เสียงเพลงประกอบ โดยแบ่งเป็นคลิปสั้นมีภาพเป็นแนวตั้งที่มีขนาด 9:16 สำหรับเผยแพร่ลงแอปพลิเคชันติ๊กต็อก (TikTok) จำนวน 7 ตอน และวิดีโอที่มีขนาด 16:9 สำหรับเผยแพร่ลงเว็บไซต์ยูทูบ (YouTube) จำนวน 1 ตอน

2) การออกแบบสื่อกราฟิก ใช้การนำภาพจริงมาตัดทอนและสร้างตัวอักษรประกอบ โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสื่อกราฟิก ชิงชัย ศิริธร (การสื่อสารส่วนบุคคล, 2 พฤศจิกายน 2566) อาจารย์ประจำสาขาวิชาออกแบบอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ให้ข้อเสนอแนะว่า การออกแบบสื่อกราฟิกกับสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ควรมีลักษณะที่เรียบง่ายและใช้โทนสีที่สื่อความหมายไปในทางที่ดี ไม่ควรเกินกว่า 3 สี และสัญลักษณ์หรือองค์ประกอบกราฟิกในสื่อวิดีโอต้องเชื่อมโยงกันกับองค์ประกอบภาพและเสียง

ผู้วิจัยใช้การนำสัญลักษณ์ของสถานที่ศักดิ์สิทธิ์เพื่อนำมาถอดแบบจัดเป็นองค์ประกอบ โดยใช้โทนสีที่สื่อความหมายในทางที่ดีและไม่เกิน 3 สี และมีกราฟิกเคลื่อนไหวเปลี่ยนฉาก โดยมีการออกแบบกราฟิกแบ่งเป็น 4 ประเภท ได้แก่ 1) สัญลักษณ์ 2) หน้าปกคลิป 3) กราฟิกสัญลักษณ์และตัวอักษรประกอบเนื้อหา และ 4) กราฟิกแผนที่การเดินทาง

2.1) สัญลักษณ์ (Logo) ชื่อตอนและของสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ทั้ง 7 แห่ง

ตารางที่ 2 การวิเคราะห์แบบและการใช้โทนสีสัญลักษณ์ของสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ 7 แห่ง (ปิยพัชร เวียงยัง, ประเทศไทย, 2567)

ศาลหลักเมือง	ศาลเทพารักษ์	กรมหลวงประจักษ์ ศิลปาคม	วัดมณีมาวาส	องค์ศรีสุทนต์	วัดโพธิสมภรณ์	ศาลเจ้าปู่-ย่า
						
						

2.2) หน้าปก คลิปสำหรับเผยแพร่ลงแอปพลิเคชันติ๊กต็อก (TikTok) จำนวน 7 ตอน และเว็บไซต์ยูทูบ (YouTube) จำนวน 1 ตอน โดยนำชื่อรายการวางด้านบนและเน้นชื่อสถานที่ของแต่ละตอน พร้อมทั้งกราฟิกลักษณะเด่นของแต่ละสถานที่มาจัดวาง รวมถึงใช้สีพื้นหลังโทนสีที่แตกต่างกันตามโทนสีของสถานที่ศักดิ์สิทธิ์แต่ละแห่ง



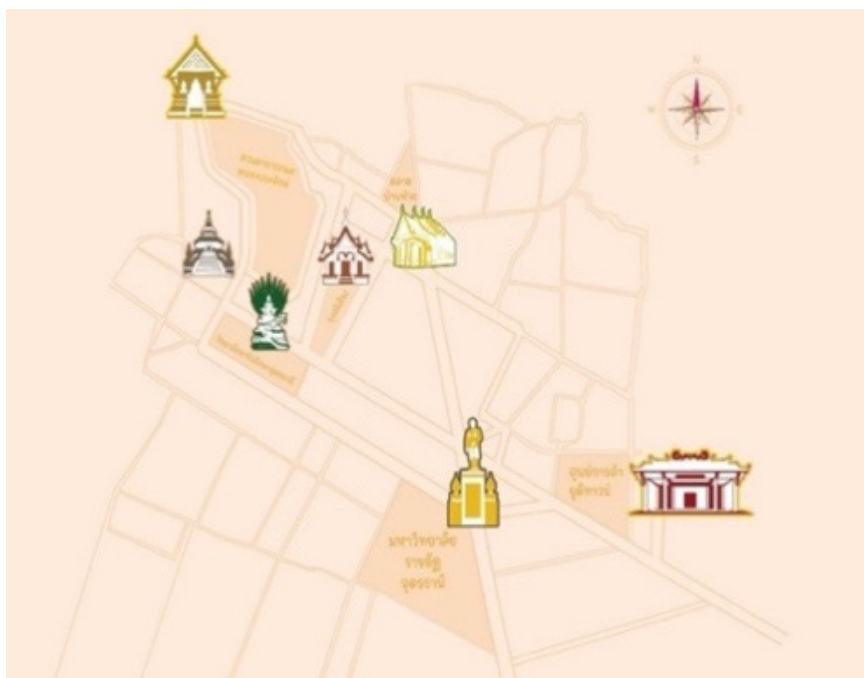
ภาพที่ 1 กราฟิกหน้าปกรายการ “มามูเดีย” สำหรับแอปพลิเคชันติ๊กต็อก (TikTok) และเว็บไซต์ยูทูบ (YouTube) (ปิยพัชร เวียงยัง, ประเทศไทย, 2567)

2.3) กราฟิกสัญลักษณ์และตัวอักษรประกอบเนื้อหา (Pop-up) ผู้วิจัยได้ออกแบบกราฟิกประกอบวิดีโอที่มีลักษณะลายเส้นที่เรียบง่ายรวมถึงตัวอักษรที่ให้ความรู้สนุกสนาน รวมถึงสัญลักษณ์ที่สื่อถึงความเชื่อหรือเครื่องรางที่เกี่ยวข้องกับสิ่งศักดิ์สิทธิ์แต่ละสถานที่ ดังนี้

ตารางที่ 3 กราฟิกประกอบวิถีทัศน์และความหมาย (ปิยพัชร เวียงยัง, ประเทศไทย, 2567)

ศาลหลักเมือง	ศาลเทพารักษ์	กรมหลวง ประจักษ์ศิลปาคม	วัดมณีมาวาส	องค์ศรีสุขคนศ	วัดโพธิสมภรณ์	ศาลเจ้าปู่ - ย่า
						
การเงิน	การเรียนรู้	รับราชการ	ความรัก	ความสำเร็จ	สุขภาพ	บรรพบุรุษ

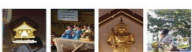
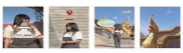
2.4) กราฟิกแผนที่การเดินทาง (Map) ใช้อธิบายตำแหน่งและการเดินทางไปสถานที่ท่องเที่ยวศักดิ์สิทธิ์ทั้ง 7 สถานที่ โดยนำไอคอน (Icon) ของสถานที่เพื่อให้สามารถรู้ตำแหน่งที่ตั้ง และใช้เส้นการเดินทางที่มีสีของแต่ละสถานที่ที่จะมีความแตกต่างกันเพื่อให้เห็นตำแหน่งที่ชัดเจน มีการตัดทอนถนนบางเส้น เพื่อให้ดูสบายตา และมีบอกสถานที่สำคัญหรือสถานที่ใกล้เคียง เพื่อความเข้าใจง่าย



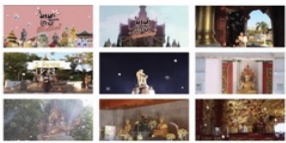
ภาพที่ 2 กราฟิกแผนที่แสดงการเชื่อมโยงสถานที่ทั้ง 7 แห่งในเทศบาลนครอุดรธานี (ปิยพัชร เวียงยัง, ประเทศไทย, 2567)

6.2.4 การเผยแพร่และความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย แบ่งเป็น 2 ช่องทางได้แก่ คลิปสั้นทางแอปพลิเคชันติ๊กต็อก (TikTok) จำนวน 7 ตอน และรวมเป็น 1 ตอนทางเว็บไซต์ยูทูบ (YouTube) โดยมีระยะเวลาที่เผยแพร่เพื่อประเมินความพึงพอใจแก่กลุ่มเป้าหมายจำนวน 100 คน ตั้งแต่วันที่ 1-15 มีนาคม พ.ศ. 2567

ตารางที่ 4 รายละเอียดของ 7 คลิป ที่เผยแพร่ทางแอปพลิเคชันติ๊กต็อก (TikTok) และค่าเฉลี่ยความพึงพอใจ (เป็ยพัชร์ เวียงยัง, ประเทศไทย, 2567)

ชื่อตอน	ภาพคลิปแนวดั้ง	ความยาว	ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจ (N100)	S.D.
ศาลหลักเมือง		1.59 นาที	4.77	0.51
ศาลเทพารักษ์		1.38 นาที	4.77	0.49
กรมหลวง ประจักษ์ศิลปาคม		1.32 นาที	4.79	0.48
วัดมณีมาวาส		1.27 นาที	4.76	0.54
องค์ศรีสุขคนศ		1.53 นาที	4.78	0.57
วัดโพธิสมภรณ์		1.38 นาที	4.78	0.58
ศาลเจ้าปู่-ย่า		2.26 นาที	4.84	0.43

ตารางที่ 5 รายละเอียดของวิดีโอ ที่เผยแพร่ทางเว็บไซต์ยูทูบ (YouTube) และค่าเฉลี่ยความพึงพอใจ (ปิยพัชร เวียงยัง, ประเทศไทย, 2567)

ชื่อรายการ	ภาพวิดีโอแนวนอน	ความยาว	ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจ (N100)	S.D.
มามูเดย์ เที่ยวสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ทั้ง 7		9.57 นาที	4.82	0.43

7. การสรุปผลและการอภิปรายผล

จากการวิเคราะห์สามารถสรุปผลโดยแบ่งเป็น 2 ส่วน ได้แก่ 7.1) การรับรู้ของกลุ่มเป้าหมายต่อสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ด้านการท่องเที่ยวในพื้นที่เทศบาลนครอุดรธานี และ 7.2) การรับรู้ของกลุ่มเป้าหมายต่อสื่อกราฟิกและวิถีทัศน์ประชาสัมพันธ์สถานที่ศักดิ์สิทธิ์ในพื้นที่เทศบาลนครอุดรธานี

7.1 การรับรู้ของกลุ่มเป้าหมายต่อสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ด้านการท่องเที่ยวในพื้นที่เทศบาลนครอุดรธานี พบว่า กลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจเรียงลำดับ ดังนี้ 1) ศาลเจ้าปู่-ย่า ด้านการระลึกถึงบรรพบุรุษ 2) อนุสาวรีย์กรมหลวงประจักษ์ ด้านการสอบเลื่อนชั้น การรับข้าราชการ 3) องค์ศรีสุทนต์ ด้านศิลปะและความสำเร็จทั้งปวง 4) วัดโพธิสมภรณ์ ด้านสุขภาพ 5) วัดมณีมาวาส ด้านความรัก คู่ครอง 6) ศาลเทพารักษ์ ด้านการเรียน และ 7) ศาลหลักเมือง ด้านการเงิน ธุรกิจ การค้า

7.2 การรับรู้ของกลุ่มเป้าหมายต่อสื่อกราฟิกและวิถีทัศน์ประชาสัมพันธ์สถานที่ศักดิ์สิทธิ์ในพื้นที่เทศบาลนครอุดรธานี แบ่งเป็น 2 ส่วน ได้แก่ การออกแบบกราฟิก และการออกแบบสื่อวิถีทัศน์

7.2.1 การออกแบบกราฟิก จากการตัดทอนเป็นภาพกราฟิก 2 มิติ ให้มีความเรียบง่าย โดยใช้เส้นบางและเส้นโค้ง มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจสูงสุดในส่วนสำคัญ 2 อันดับแรก ได้แก่ กราฟิกแผนที่การเดินทาง และกราฟิกชื่อเรื่องหน้าปกคลิป

7.2.2 การออกแบบวิถีทัศน์ นำเสนอทั้งหมด 7 สถานที่ ผ่านช่องทางแอปพลิเคชันติ๊กต็อก (TikTok) จำนวน 7 ตอนสั้น ความยาว 1-3 นาทีต่อตอน และสำหรับเผยแพร่ลงเว็บไซต์ยูทูบ (YouTube) จำนวน 1 ตอน ความยาว 10 นาที มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจสูงสุดในส่วนสำคัญ 2 อันดับแรก ได้แก่ ด้านเสียงบรรยายและดนตรีประกอบ และการลำดับเนื้อหาในการเล่าเรื่อง

ทั้งนี้ ในประเด็นการอธิบายผลการวิจัยพบว่า การออกแบบสื่อกราฟิกและวีดิทัศน์ประชาสัมพันธ์สถานที่ศักดิ์สิทธิ์ในเทศบาลนครอุดรธานี ผู้วิจัยใช้แนวคิด Modern conservation movement ของ จอร์น รัสกิน (John Ruskin) ในการอธิบาย โดยแบ่งเป็น 2 ส่วน ได้แก่ 1) การสร้างเนื้อหาส่งเสริมการท่องเที่ยวสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ในพื้นที่เทศบาลนครอุดรธานี และ 2) สื่อกราฟิกและวีดิทัศน์ประชาสัมพันธ์สถานที่ศักดิ์สิทธิ์ในพื้นที่เทศบาลนครอุดรธานีกับการอนุรักษ์แบบสมัยใหม่ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

7.3 การสร้างเนื้อหาส่งเสริมการท่องเที่ยวสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ในพื้นที่เทศบาลนครอุดรธานี

สถานที่ศักดิ์สิทธิ์ คือ การเชื่อมโยงถึงบรรพบุรุษ บุคคลสำคัญในอดีต หรือเทพเจ้า จะได้รับความสนใจเป็นอันดับต้น รองลงมาคือ เรื่องใกล้ตัว เช่น สุขภาพ ความรัก การเงิน การสอบแข่งขัน รวมถึง ลักษณะการขอพรที่แปลกใหม่มีผลต่อการรับรู้ของกลุ่มเป้าหมาย เช่น การกำหนดเส้นทางเดินขอพร การกลั่นหายใจระหว่างขอพร การวิ่งแก้บน การถวายสิ่งของเป็นคู่ รวมถึงการผสมผสานพลังระหว่างสองสิ่งศักดิ์สิทธิ์ เช่น พระพิฆเนศวรกับพญานาค นอกจากนี้ วิธีการนำเสนอที่น่าสนใจก็เป็นส่วนที่สำคัญที่ส่งเสริมการท่องเที่ยว ไม่ว่าจะเป็น การให้ข้อมูลสถานที่ ความเชื่อของสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ วิธีการสักการบูชา โดยเฉพาะอย่างยิ่งวิธีการเดินทาง ซึ่งการนำเสนอเนื้อหาในรูปแบบวีล็อก (Vlog) พบว่า การนำเสนอข้อมูลสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ในเทศบาลนครอุดรธานีที่มีลักษณะของการท่องเที่ยวเชิงจิตวิญญาณใน 1 วัน โดยใช้การสื่อสารแบบไม่เป็นทางการ และถ่ายทอดประสบการณ์ตรงของผู้ดำเนินรายการที่มีการเดินทางท่องเที่ยว 7 สถานที่ภายใน 1 วัน ทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกร่วมที่จะท่องเที่ยวตามในเวลาที่มีจำกัด รวมถึงด้านการออกแบบสื่อกราฟิกประกอบวีดิทัศน์พบว่า ลักษณะลายเส้นที่เรียบง่ายรวมถึงตัวอักษรที่ให้ความรู้สึกสนุกสนาน สามารถสื่อสารข้อมูลสำคัญเพิ่มเติมให้กับผู้ชมได้ ไม่ว่าจะเป็นสัญลักษณ์แทนที่สถานที่ศักดิ์สิทธิ์ที่สื่อถึงความเชื่อหรือสิ่งที่เกี่ยวข้อง กราฟิกชื่อรายการ ชื่อตอน รวมไปถึงชื่อพิธีกร และกราฟิกแผนที่ที่ให้ข้อมูลการเดินทาง ซึ่งเป็นส่วนสำคัญในการให้ข้อมูล สร้างความสวยงามและสร้างความรู้สึกเป็นมิตร ซึ่งการออกแบบที่กล่าวมานี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ ณชรต อัมณะรัฐ (2563) เรื่อง องค์ประกอบทางการสร้างสรรค์วีล็อกเพื่อการสื่อสารการท่องเที่ยว ที่ระบุว่า เนื้อหารูปแบบและวิธีการนำเสนอวีล็อก (Vlog) เพื่อการสื่อสารการท่องเที่ยว คือ สถานที่ท่องเที่ยวในมุมมองที่แตกต่าง ใช้วิธีการเดินทางการเล่าเรื่องแบบไดอารี ที่มีวิธีการลำดับเรื่องราวตามเวลาที่ใช้ในกิจกรรมการท่องเที่ยว มักเป็นลำดับที่เริ่มต้นจากวิธีการเดินทางโดยมีจุดเริ่มต้นที่เมือง ตามด้วยลำดับกิจกรรมบนเส้นทางท่องเที่ยว ซึ่งเป็นการเล่าเรื่องตามลำดับเวลา เช่นเดียวกับลำดับการเขียนบันทึกไดอารีแต่เปลี่ยนเป็นการบันทึกวิดีโอ ทำให้ผู้ชมรู้สึกมีส่วนร่วมในสถานการณ์การท่องเที่ยวอีกด้วย

7.4 สื่อกราฟิกและวิทัศน์ประชาสัมพันธ์สถานที่ศักดิ์สิทธิ์ในพื้นที่เทศบาลนครอุดรธานีกับการอนุรักษ์แบบสมัยใหม่ การออกแบบสื่อกราฟิกใช้การตัดทอนแบบมินิมอลลิสม์ (Minimalism) และใช้โทนสีเบจหรือเอิร์ธโทน (Earth tone) ทำให้ลดความน่าเกรงกลัวลง ประกอบกับสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ในเขตเทศบาลนครอุดรธานีมีคุณสมบัติในการสร้างกิจกรรมการท่องเที่ยว โดยทั้ง 7 สถานที่ศักดิ์สิทธิ์และกิจกรรมขอพรดังที่กล่าวมาข้างต้น เป็นสุนทรียศาสตร์ที่เกิดจากร่องรอยการทับซ้อนการเปลี่ยนแปลง ที่มีสัญลักษณ์ของความเชื่อและความศรัทธาที่สะสมมายาวนาน แม้บางแห่งจะมีความแตกต่างของที่มาแต่ถูกผสมผสานรวมเป็นหนึ่งเดียวกันได้ กลายเป็นลักษณะสำคัญของวัตถุทางประวัติศาสตร์ที่มีคุณลักษณะสอดคล้องกับแนวคิดการอนุรักษ์แบบสมัยใหม่ของ จอห์น รัสกิน (John Ruskin) ที่ว่า คุณค่าทางความรู้สึกเหล่านี้เกิดจากหลายองค์ประกอบรวมกัน ไม่ว่าจะเป็น ความหยาบกร้านที่สะท้อนถึงความเก่าแก่ การผ่านความเปลี่ยนแปลงหลายสมัย บางสิ่งจึงอาจมีรูปแบบที่ไม่ซ้ำกันแม้อยู่ในบริบทเดียวกัน เป็นลักษณะของความบริสุทธิ์ใจ จากการนำธรรมชาติหรือสิ่งรอบตัวมาใช้อย่างอิสระ มีความแน่วแน่ในอุดมคติ มีความวิจิตรพิสดารจากสิ่งสร้างถวายบูชา เช่น ไห่ ผ่านการทุ้มเททั้งแรงใจแรงกายที่ประเมินค่าไม่ได้ เป็นสิ่งที่แสดงถึงการเสียสละจากพลังศรัทธา จึงส่งผลต่อความรู้สึกจิตใจแก่ผู้ที่ได้มาสัมผัสบรรยากาศในสถานที่ศักดิ์สิทธิ์

กล่าวโดยสรุป ในการใช้พื้นที่สื่อสมัยใหม่ที่มีลักษณะออนไลน์ กราฟิกเปรียบเสมือนการประทับความร่วมมือสมัยทับซ้อนลงบนภาพของสถานที่เก่าแก่วัตถุโบราณที่เต็มไปด้วยร่องรอยที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงตามสมัยและความแตกต่างของสิ่งที่นำมาสักการะบูชาตามแรงศรัทธาส่วนบุคคล ทั้งนี้ การสร้างการรับรู้เชิงสร้างสรรค์จึงเป็นแนวทางการอนุรักษ์แบบสมัยใหม่ที่ขบเน้นให้ผู้รับสารกลุ่มใหม่ได้รับรู้ถึงคุณค่าทางความรู้สึกที่มีความร่วมสมัยในขณะเดียวกันยังมีการคงไว้ซึ่งวิถีความเชื่อแบบดั้งเดิมเพื่อให้ผู้ชมรับรู้ถึงความสำคัญบางส่วนที่หลงเหลือจากอดีต

8. ข้อเสนอแนะ

8.1 การศึกษาเปรียบเทียบการออกแบบสื่อกราฟิกและวิทัศน์เพื่อการท่องเที่ยวเชิงศรัทธาในพื้นที่เมืองต่าง ๆ ของประเทศไทย งานวิจัยนี้สามารถต่อยอดโดยเปรียบเทียบแนวทางการออกแบบสื่อกราฟิกและวิทัศน์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ในจังหวัดอื่น เช่น เชียงใหม่ นครราชสีมา หรือสงขลา เพื่อวิเคราะห์รูปแบบการนำเสนอ ความแตกต่างของสัญลักษณ์ท้องถิ่น และการประยุกต์ใช้แนวคิดการอนุรักษ์แบบสมัยใหม่ในแต่ละพื้นที่ ตลอดจนศึกษาว่า ความเชื่อพื้นถิ่นส่งผลต่อการจัดวางเนื้อหาและทิศทางของสื่ออย่างไร

8.2 การวิจัยเชิงประจักษ์เกี่ยวกับปฏิริยาทางอารมณ์ของผู้ชมต่อการออกแบบสื่อแนวมินิมอลในสื่อประชาสัมพันธ์สถานที่ศักดิ์สิทธิ์ ควรมีการศึกษาระดับความรู้สึกหรือปฏิริยาทางอารมณ์ของกลุ่มเป้าหมายต่อองค์ประกอบการออกแบบกราฟิกที่ใช้โทนสีเอิร์ธโทนและรูปแบบมินิมอลลิสม์ เช่น การใช้พื้นที่ว่าง เส้นโค้ง หรือสัญลักษณ์ที่เรียบง่าย โดยอาจใช้เครื่องมือวัดทางชีววิทยา (เช่น การติดตามสายตา หรือการวัดความตื่นตัวทางผิวหนัง) หรือการวิเคราะห์ความคิดเห็นบนสื่อสังคม เพื่อทำความเข้าใจว่าองค์ประกอบใดช่วยเสริมสร้างความศรัทธาและความสนใจต่อเนื้อหาสื่อได้อย่างมีประสิทธิภาพ

8.3 การประยุกต์ใช้สื่อดิจิทัลแบบมีปฏิสัมพันธ์ในการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและจิตวิญญาณ ควรมีการพัฒนา รูปแบบการสื่อสารใหม่ ๆ ผ่านเทคโนโลยีสมัยใหม่ เช่น แอปพลิเคชันที่ใช้ความจริงเสริม (Augmented Reality) แพลตฟอร์มท่องเที่ยวเสมือนจริง (Virtual Tour) หรือการออกแบบเกมจำลองการสักการะสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ โดยมีจุดประสงค์เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมของผู้ชมในรูปแบบใหม่ที่ยังคงเคารพต่อบริบทวัฒนธรรมเดิม และสามารถนำไปวิเคราะห์เปรียบเทียบผลลัพธ์กับสื่อรูปแบบเดิมเพื่อวัดประสิทธิภาพในการถ่ายทอดคุณค่าทางจิตวิญญาณ

8.4 การวิจัยเชิงชาติพันธุ์วรรณาเกี่ยวกับพฤติกรรมการประกอบพิธีกรรมหลังการรับชมสื่อออนไลน์เกี่ยวกับสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ ควรมีการลงพื้นที่ศึกษาพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวหรือผู้มีศรัทธาที่มีแรงบันดาลใจจากสื่อดิจิทัล เช่น วิดีทัศน์ TikTok หรือ YouTube เพื่อวิเคราะห์ว่าการรับชมส่งผลให้เกิดการปรับเปลี่ยนรูปแบบการประกอบพิธีกรรม หรือการรับรู้ความหมายของศรัทธาอย่างไร โดยเน้นการเก็บข้อมูลแบบสังเกตการณ์เชิงลึกและสัมภาษณ์แบบเปิดในลักษณะชาติพันธุ์วรรณา อันจะช่วยขยายขอบเขตความเข้าใจเกี่ยวกับการถ่ายทอดความเชื่อผ่านสื่อใหม่ในยุคปัจจุบัน

9. รายการอ้างอิง

- กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2564). *ททท. เปิดตัวโครงการ WAT “ศรัทธานำทาง เส้นทางนำเที่ยว” พร้อมเสนอการสร้างสรรค์สินค้าการท่องเที่ยวเพื่อตอบโจทย์พฤติกรรมและความสนใจของนักท่องเที่ยว*. สืบค้นเมื่อ 18 กรกฎาคม 2566. จาก <https://www.mots.go.th/newsview.php?nid=13290>
- กรมสวัสดิการและคุ้มครองแรงงาน. (2564). *หลักการผลิตสื่อวีดิทัศน์เพื่อการประชาสัมพันธ์*. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานเลขานุการกรม กลุ่มงานประชาสัมพันธ์ กรมสวัสดิการและคุ้มครองแรงงาน.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2547ก). *การสื่อสารสื่อมวลชนด้วยทฤษฎีวิพากษ์* (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพมหานคร: เลิฟแอนด์ลิฟ.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2547ข). *สื่อสารมวลชน: ทฤษฎีและแนวทางการศึกษา*. กรุงเทพฯ: เลิฟแอนด์ลิฟ.
- เขมณัญญ์ มิ่งศิริธรรม. (2559). *การออกแบบสื่อการศึกษาสร้างสรรค์*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชุตินา สิงห์ศักดิ์เสรี, ประกิจ อาษา, สุทธิเรือง รัตนสุนทร และสุธาวลัย ธรรมสังวาลย์. (2564). *การผลิตสื่อวีดิทัศน์เพื่อให้ข้อมูลการท่องเที่ยวตำบลบางกอบัว อำเภอพระประแดง จังหวัดสมุทรปราการ*. *วารสารนิเทศสยามปริทัศน์*, 20(2), 256-267.
- ณชรต อัมณะรัฐ. (2563). *องค์ประกอบทางการสร้างสรรค์วีล็อกเพื่อการสื่อสารการท่องเที่ยว* (ศิลปนิพนธ์ปริญญาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยรังสิต, กรุงเทพมหานคร.
- ณภัทร นาคสวัสดิ์. (2563). *การประยุกต์สื่อดิจิตอลแบบมีลิมิตเดียวออนไลน์ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงอาหารท้องถิ่นในพื้นที่จังหวัดสุราษฎร์ธานี (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท)* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท). มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี, สุราษฎร์ธานี.

THE CREATION OF A DANCE FROM THE INSPIRATION OF GANESHA AND HIS SIX DUTIES

นาฏศิลป์สร้างสรรค์จากแรงบันดาลใจต่อองค์พระคเณศ ถึงหน้าที่ของพระองค์ 6 ประการ

Ruksiney Acalasawamak^{1*} รักษ์สินี อัครตะเมฆ^{1*}

Abstract

Background and Objectives: The meanings and belief in Lord Ganesha within the Thai cultural context serve as inspiration in creative of dance. The objectives of this research were to study the meanings and beliefs in Thai context regarding Ganesha focusing on his divine functions, and to create dance movements inspired by Ganesha and his six functions.

Methods: The research methodology combined creative research and qualitative research approaches. The research tools include documentary data, stakeholder interviews, observations, experimental dance creation process, and researcher's personal experience.

Key Findings: Research findings revealed that: 1. Regarding the meanings and beliefs in Thai context about Ganesha and his six divine functions, from past to present, Ganesha has served as both spiritual significance and symbolism representing his characteristics: he is supreme over obstacles, the remover of obstacles, the creator, the possessor of wisdom, the protector, the benevolent one, the dutiful son who worships Shiva, and one worthy of reverence. Therefore, this study identifies six key divine functions: remover of obstacles, giver of wisdom, protector, granter of success, embodiment of gratitude, and one who is worthy of reverence. 2. The creation of dance movements inspired by Ganesha and his six divine functions was developed through the analysis of components including performance narrative or conceptual framework and dance movement design. In terms of Performance Concept or Framework, he is the remover of obstacles, the bestower of wisdom, the protector, the granter of success, the embodiment of filial piety, and one worthy of reverence - these aspects served as guidelines for dance movement design. For, Dance Movement Design, the movement design in dance that has been mentioned involves choreography using direction, form, and space to reflect the intended message for audience comprehension during the performance.

Research Article

Received: 3 December 2024

Revised: 18 February 2025

Accepted: 25 February 2025

** Corresponding author*

email: ruksiney@g.swu.ac.th

How to cite:

Acalasawamak, R. (2025).

The creation of a dance from the inspiration of Ganesha and his six duties.

Fine Arts Journal:
Srinakharinwirot University,
29(1), 79-94.

Keywords: Creative dance; Ganesha; Improvisational dance

คำสำคัญ: นาฏศิลป์สร้างสรรค์; พระคเณศ; การเต้นแบบปฏิภาณไหวพริบ

¹ Faculty of Fine Arts, Srinakharinwirot University, Thailand

¹ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

Implications of the Study: The research can be summarized in the following points: 1. Development of Creative Thinking in Thai Dance Choreography Design: The creation of a dance performance is achieved through a thought process and an analysis of performance design. Sometimes the performance script does not need to follow a narrative structure; instead, key words or phrases can inspire meaningful movement. The presentation can, at times, use words or phrases in designing choreography. In this research, six aspects are identified: being the obstacle remover, being the wisdom giver, being the protector, being the grantor of success, being the grateful one, and being the valuable one worthy of respect. Words or phrases are used in designing the movement choreography so that they reflect the concepts identified in this research. 2. Presentation of Space Diversity in Creative Dance Performance: In this research, the presentation of spatial diversity focuses on how the performance space is utilized. For example, when depicting obstacles and problems, the researcher uses the corners of the room to represent challenges we cannot solve, like being cornered. Meanwhile, to show obstacle removal, dancers can move from the corners freely in straight lines along the walls before moving to the center. This transition into circular patterns, both small and large, symbolizes the growth of wisdom - like the process of learning and awakening. The movement itself resembles a blooming lotus, akin to someone who has attained enlightenment. The movement progresses upward from the floor, and the use of performance space expands from small circles to wider circles, etc.

Conclusions and Future Study: This research focuses on enhancing creative thinking in choreographic design. Future research should explore integrating dance with digital media to expand the possibilities for presenting creative dance performances.

บทคัดย่อ

ภูมิหลังและวัตถุประสงค์: ความเชื่อต่อพระคเณศในบริบทไทยนำมาสู่แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏศิลป์ งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความหมายและความเชื่อในบริบทไทยต่อองค์พระคเณศถึงหน้าที่ของพระองค์ 6 ประการ และเพื่อสร้างสรรค์ท่าทางจากแรงบันดาลใจต่อองค์พระคเณศถึงหน้าที่ของพระองค์ 6 ประการ

วิธีการศึกษา: การวิจัยครั้งนี้ใช้วิธีดำเนินการวิจัยแบบผสมผสานระหว่างการวิจัยเชิงสร้างสรรค์และการวิจัยเชิงคุณภาพ เครื่องมือในการวิจัย ประกอบด้วยข้อมูลเชิงเอกสาร การสัมภาษณ์ ผู้เกี่ยวข้อง การสังเกตการณ์ การดำเนินการทดลองสร้างสรรค์ผลงานด้านนาฏศิลป์ และประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัย

ผลการศึกษาที่สำคัญ: สรุปได้ว่า 1. ความหมายและความเชื่อในบริบทไทยต่อองค์พระคเณศถึงหน้าที่ของพระองค์ 6 ประการ องค์พระคเณศจากอดีตส่งต่อมาถึงปัจจุบัน ท่านทรงเป็นที่ยึดเหนี่ยวทางจิตใจและเป็นสัญลักษณ์ที่สามารถสื่อความหมายตามคุณลักษณะของพระองค์

คือ ท่านเป็นใหญ่เหนืออุปสรรค ทรงเป็นผู้จัดอุปสรรค ทรงเป็นผู้สร้าง ทรงเป็นผู้มีปัญญา ทรงเป็นผู้ปกป้อง ทรงเป็นผู้มีความปรารถนาดี ทรงเป็นผู้กตัญญูผู้บูชาพระศิวะ ทรงเป็นผู้ทรงคุณค่าควรแก่การเคารพ ดังนั้น ความหมายตามคุณลักษณะของพระองค์ที่ได้ศึกษาในงานวิจัยครั้งนี้ สามารถสรุปได้ 6 ประการ คือ ทรงเป็นผู้จัดอุปสรรค ทรงเป็นผู้ให้ปัญญา ทรงเป็นผู้ปกป้อง ทรงเป็นผู้ประทานพรแห่งความสำเร็จ ทรงเป็นผู้กตัญญูและทรงเป็นผู้ทรงคุณค่าควรแก่การเคารพ และ 2. สร้างสรรค์ทางจากแรงบันดาลใจต่อองค์พระคเณศถึงหน้าที่ของพระองค์ 6 ประการ โดยผู้วิจัยวิเคราะห์ผลการวิจัยตามองค์ประกอบ ดังนี้ บทการแสดงหรือแนวคิดในการแสดงและการออกแบบลีลาทางนาฏศิลป์ บทการแสดงหรือแนวคิดในการแสดง ทรงเป็นผู้จัดอุปสรรค ทรงเป็นผู้ให้ปัญญา ทรงเป็นผู้ปกป้อง ทรงเป็นผู้ประทานพรแห่งความสำเร็จ ทรงเป็นผู้กตัญญู และทรงเป็นผู้ทรงคุณค่าควรแก่การเคารพการมาเป็นแนวทางในการออกแบบลีลาทางนาฏศิลป์ การออกแบบลีลาทางนาฏศิลป์ การเคลื่อนไหวการออกแบบลีลาทางนาฏศิลป์ที่กล่าวมานั้น เป็นการเคลื่อนไหวที่ออกแบบลีลาโดยใช้ทิศทาง รูปทรงและพื้นที่ มาออกแบบลีลาในการแสดง เพื่อสะท้อนความหมายของสารที่ต้องการจะสื่อให้ผู้ชมเข้าใจในการแสดง

นัยสำคัญของการศึกษา: สรุปประเด็นได้ คือ 1. การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบลีลาทางนาฏศิลป์ การสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์ โดยผ่านกระบวนการคิด วิเคราะห์แนวทางในการออกแบบการแสดงในบางครั้งบทการแสดงไม่จำเป็นต้องยึดติดในการเล่าเรื่องราว หรือตีความให้เกิดความซับซ้อน บางครั้งการนำเสนอสามารถใช้คำหรือกลุ่มคำสำหรับการออกแบบลีลา ซึ่งในงานวิจัยครั้งนี้สามารถสรุปได้ 6 ประการ คือ ทรงเป็นผู้จัดอุปสรรค ทรงเป็นผู้ให้ปัญญา ทรงเป็นผู้ปกป้อง ทรงเป็นผู้ประทานพรแห่งความสำเร็จ ทรงเป็นผู้กตัญญูและทรงเป็นผู้ทรงคุณค่าควรแก่การเคารพ โดยใช้คำหรือกลุ่มคำในการออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวที่สะท้อนกลุ่มคำตามการวิจัย 2. การนำเสนอความหลากหลายของพื้นที่ในการแสดงนาฏศิลป์สร้างสรรค์ การนำเสนอความหลากหลายของพื้นที่ในการแสดงสำหรับงานวิจัยครั้งนี้ คือ การใช้ประโยชน์จากพื้นที่ห้องในการแสดง อาทิ อุปสรรคและปัญหา ผู้วิจัยใช้มุมห้องในการแสดงสื่อถึงอุปสรรคที่เราไม่สามารถแก้ไข เหมือนคนจนมุม ในขณะที่ การจัดอุปสรรค เคลื่อนที่จากมุมห้องสามารถมีอิสระในการเคลื่อนไหวเป็นเส้นตรงไปกับกำแพงห้องก่อนออกไปสู่พื้นที่ตรงกลางของห้องเพราะมีการเคลื่อนที่ในลักษณะวงกลมเล็กและวงกลมใหญ่เปรียบดั่งผู้มีปัญญาเหมือนการเติบโต การเรียนรู้ ดังนั้น ทางการเคลื่อนไหวจะมีลักษณะคล้ายดอกบัวบานเหมือนผู้ที่รู้แจ้งแล้ว ทิศทางการเคลื่อนไหวจากพื้นที่ในลักษณะล่างขึ้นบน และรูปทรงหรือการใช้พื้นที่ในการแสดงแพร่ขยายออกไปจากวงกลมเล็กสู่วงกลมที่กว้างขึ้น เป็นต้น

สรุปผลและแนวทางการศึกษาในอนาคต: การวิจัยครั้งนี้ให้ความสำคัญไปที่การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในกระบวนการออกแบบลีลา ซึ่งแนวทางในการศึกษาสำหรับการวิจัยในอนาคตควรศึกษาการสร้างสรรค์ลีลากับดิจิทัลมีเดียเพื่อหาความหลากหลายในการนำเสนอผลงาน

1. บทนำ

คติการนับถือพระพิฆเนศเข้ามาถึงประเทศไทยตั้งแต่พุทธศตวรรษที่ 10 โดยเข้ามาทางภาคใต้ก่อน เช่น เทวาลัยของพระพิฆเนศที่เก่าแก่ที่สุดในเมืองไทยปรากฏที่แหล่งโบราณคดีเขาคา จังหวัดนครศรีธรรมราช มีอายุในพุทธศตวรรษที่ 12 เชื่อว่าบรรพชนในภาคใต้ในยุคนั้นนับถือพระพิฆเนศตามแบบอินเดีย คือ เป็นเทพผู้จัดอุปสรรค พระพิฆเนศเริ่มเผยแพร่มากขึ้นที่เมืองไทย อิทธิพลทางวัฒนธรรมมาจากขอม เทวรูปเหล่านี้พบในปราสาทหินหลายแห่งทั้งที่เป็นเทวรูปองค์ลอยสำหรับบูชาภายในปราสาทและอยู่บนทับหลังหรือหน้าบัน การนับถือพระพิฆเนศให้เป็นเทพแห่งศิลปวิทยา เป็นการริเริ่มโดยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวอย่างแท้จริง เนื่องจากพระองค์ท่านโปรดการประพันธ์กวีนิพนธ์และศิลปศาสตร์จึงยกย่องพระพิฆเนศเป็นพิเศษ โดยทรงนำคุณสมบัติที่เป็นของพระสุริยวงศาแต่เดิมรวมเข้ามาเป็นของพระพิฆเนศสำหรับกรุงรัตนโกสินทร์ขึ้นเป็นครั้งแรก ณ พระราชวังสนามจันทร์ จังหวัดนครปฐม ไว้สำหรับการนาฏศิลป์ โดยเฉพาะ เมื่อทรงตั้งวรรณคดีสโมสรพระราชทานเทวรูปพระพิฆเนศเป็นตราประจำสถาบันนั้น เมื่อกรมศิลปากรเกิดขึ้นและรับตราดังกล่าวมาเป็นตราประจำกรม ต่อมาพระพิฆเนศวรจึงกลายมาเป็นเทพแห่งศิลปวิทยาของไทยโดยสมบูรณ์ นอกจากนี้ ตำราต่าง ๆ ได้กล่าวถึงพระพิฆเนศไว้ในตำแหน่งที่สูงเป็นเทพที่มีความสำคัญและมีฤทธิ์มาก มีความเฉลียวฉลาด มีคุณธรรม คอยช่วยเหลือปกป้อง ปราบปรามสิ่งชั่วร้ายและเป็นยอดกตัญญู จึงกล่าวได้ว่า พระพิฆเนศเป็นมหาเทพที่ดีพร้อมครบถ้วนด้วยความดีงามสมควรแก่การยกย่องบูชาเป็นนิจ แม้แต่พระศิวะมหาเทพ ผู้สร้างและพระบิดาแห่งองค์พระพิฆเนศวรยังกล่าวว่า ไม่ว่าจะกระทำการสิ่งใดหรือทำพิธีบูชาใดให้ทำการบูชาพระพิฆเนศก่อนกระทำการทั้งปวง ผู้ใดต้องการความสำเร็จให้บูชาพระพิฆเนศ ผู้ใดต้องการพ้นจากความขัดข้องทั้งปวงให้บูชาพระพิฆเนศ (จิรัสสา คงชาชีวะ, 2540)

พระพิฆเนศมีคุณลักษณะความเป็นเลิศตามหน้าที่ทางสังคมนั้นพระนามพระคเณศ 16 พระนามได้สะท้อนให้เห็นถึง**หน้าที่ของพระองค์ 6 ประการ** ได้แก่ ทรงเป็นผู้สร้าง ผู้ปกป้อง ผู้มีความปรารถนาดี ผู้กำจัดอุปสรรค ผู้บูชาพระศิวะและผู้ทรงคุณค่าควรแก่การเคารพ (โสภนา ศรีจำปา, 2558, น. 47-49)

ทรงเป็นผู้สร้าง หมายถึง สร้างจักรวาลและสร้างปัญญาอันยิ่งใหญ่มอบให้แก่มนุษย์ โดยมีคำกริยาว่า “ประทาน” ปรากฏในความหมายของพระนามของพระองค์ที่ทรงให้ทุกอย่างได้แก่ สิทธิสมบัติ พร อำนาจ พละนามัย สติปัญญา ความสงบสันติ ความร่ำรวย สิ่งเหล่านี้ล้วนแต่เป็นความต้องการของมนุษย์ที่ยังไม่อาจละความโลภ โกรธ หลง ได้นั่นเอง **ทรงเป็นผู้ปกป้อง** พระคเณศทรงปกป้องโลก จักรวาลและสวรรค์ รวมถึงทรัพย์สมบัติของพระอินทร์ **ทรงเป็นผู้มีความปรารถนาดี** เพราะพระคเณศทรงเป็นผู้มีความปรารถนาดีต่อทุกคน **ทรงเป็นผู้จัดอุปสรรค** พระคเณศทรงมีหน้าที่ขจัด ทำลายอุปสรรค ความทุกข์ บาปทั้งมวลให้กับมนุษย์ **ทรงเป็นผู้บูชาพระศิวะ**

พระคณศในฐานะพระศิวะทรงเป็นพระบิดา ทรงเป็นผู้ทรงคุณค่าควรแก่การเคารพ ด้วยคุณสมบัติที่ดงามของพระคณศท่านจึงเป็นเทพทรงคุณค่าแก่การเคารพ กราบไหว้จากเหล่าทวยเทพ ฤๅษี พระราม สวากทั่วไปในทุกศาสนาและแม้แต่ต่อสูรทั้งหลายยังเกรงกลัวในพระองค์

จากข้อความที่กล่าวมาข้างต้นจึงเกิดเป็นแรงบันดาลใจให้ผู้วิจัยสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏศิลป์ขึ้น ต่อองค์พระคณศถึงหน้าที่ของพระองค์ 6 ประการ ได้แก่ ทรงเป็นผู้จัดอุปสรรค ทรงเป็นผู้ให้ปัญญา ทรงเป็นผู้ปกป้อง ทรงเป็นผู้ประทานพรแห่งความสำเร็จ ทรงเป็นผู้กตัญญูและทรงเป็นผู้ทรงคุณค่าควรแก่การเคารพ โดยงานวิจัยสร้างสรรค์ครั้งนี้เป็นแนวทางในการพัฒนาผลงานนาฏศิลป์ด้านสร้างสรรค์ต่อไป

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 เพื่อศึกษาความหมายและความเชื่อในบริบทไทยต่อองค์พระคณศถึงหน้าที่ของพระองค์ 6 ประการ

2.2 เพื่อสร้างสรรค์ท่าทางจากแรงบันดาลใจต่อองค์พระคณศถึงหน้าที่ของพระองค์ 6 ประการ

3. ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ได้กำหนดขอบเขต คือ การศึกษาเฉพาะบริบทความเชื่อของไทยที่มีต่อพระคณศ นำมาสู่การเคลื่อนไหวร่างกายที่มุ่งเน้นไปที่ลักษณะรูปแบบหรือวิธีการเคลื่อนไหวร่างกายจากเทคนิคปฏิภาณทางนาฏศิลป์ โดยนำความหมายหน้าที่ของพระองค์ 6 ประการ ได้แก่ ทรงเป็นผู้จัดอุปสรรค ทรงเป็นผู้ให้ปัญญา ทรงเป็นผู้ปกป้อง ทรงเป็นผู้ประทานพรแห่งความสำเร็จ ทรงเป็นผู้กตัญญู และทรงเป็นผู้ทรงคุณค่าควรแก่การเคารพ มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

4. วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “นาฏศิลป์สร้างสรรค์จากแรงบันดาลใจต่อองค์พระคณศถึงหน้าที่ของพระองค์ 6 ประการ” โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัยในรูปแบบวิจัยเชิงสร้างสรรค์ ดังต่อไปนี้

4.1 ระเบียบวิธีวิจัย การวิจัยครั้งนี้มีขั้นตอนต่าง ๆ ประกอบด้วย

4.1.1 การศึกษาเอกสาร ตำรา หนังสือ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ที่เรียบเรียงทั้งภายในประเทศ และต่างประเทศ

4.1.2 การดำเนินการขอจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์โดยการส่งเอกสาร อาทิ โครงการวิจัย คำโครงแบบสัมภาษณ์ และแบบคำยินยอมให้ทำการวิจัยจากอาสาสมัครเพื่อรับรองจริยธรรมในมนุษย์

4.1.3 การสร้างแบบทดสอบ (Check-list) การสำรวจเบื้องต้นจากเอกสาร การสัมภาษณ์ลงพื้นที่ภาคสนามเพื่อนำมาวิเคราะห์ในการพัฒนาการออกแบบลีลาทางนาฏศิลป์

4.1.4 การดำเนินการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านนาฏศิลป์เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

4.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ

4.2.1 แบบสำรวจข้อมูลเบื้องต้น โดยพิจารณาเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยแบบสัมภาษณ์แบบสอบถามความคิดเห็นที่ผ่านการพิจารณาจริยธรรมในมนุษย์

4.2.2 สื่อและโสตทัศนูปกรณ์ต่าง ๆ เช่น วิดิทัศน์ เครื่องบันทึกเสียง

4.3 วิธีเก็บข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลและรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองในการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านนาฏศิลป์

4.4 วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

4.4.1 การศึกษาเอกสารโดยการนำข้อมูลที่ได้ศึกษามาวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) และวิธีการวิเคราะห์เอกสาร (Document analysis)

4.4.2 การสัมภาษณ์และการสังเกตการณ์ มีการดำเนินการ ดังนี้

4.4.3 นำข้อมูลที่ได้จากการบันทึกเสียง การบันทึกภาพ และการจดบันทึกข้อมูลจากการสัมภาษณ์

4.4.4 นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสาร ตำรา การสัมภาษณ์ มาสรุปประเด็นความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

4.5 กลุ่มตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ

4.5.1 ครูอาจารย์และนักวิชาการทางด้านนาฏศิลป์ มีประสบการณ์ในด้านที่เกี่ยวข้องไม่น้อยกว่า 10 ปี จำนวนไม่เกิน 5 คน

4.5.2 ศิลปินทางด้านนาฏศิลป์ มีประสบการณ์ด้านที่เกี่ยวข้องไม่น้อยกว่า 10 ปี จำนวนไม่เกิน 5 คน

4.5.3 กลุ่มนิสิต นักศึกษาทางด้านนาฏศิลป์ที่ไม่ได้อยู่ภายใต้บังคับบัญชาของผู้วิจัยหรือเป็นบุคคลที่ไม่เคยมีความสัมพันธ์ในฐานะครูและศิษย์ในระบบการศึกษา โดยมีประสบการณ์ด้านที่เกี่ยวข้องไม่น้อยกว่า 10 ปี จำนวนไม่เกิน 5 คน

4.6 สถานที่เก็บข้อมูล สถานที่ที่ผู้วิจัยเลือกเก็บข้อมูล ได้แก่

4.6.1 ห้องสมุดประจำมหาวิทยาลัย เช่น จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาวิทยาลัยศิลปากร รวมถึงห้องสมุดอื่นที่อยู่ภายใต้การกำกับดูแลของหน่วยงานภาครัฐหรือเอกชนที่มีได้เกี่ยวข้องกับสถาบันการศึกษาโดยตรง

4.6.2 สาขาวิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

4.7 กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย เรื่อง นาฏศิลป์สร้างสรรค์จากแรงบันดาลใจต่อองค์พระคเณศถึงหน้าที่ของพระองค์ 6 ประการ
(รักษ์สินี อัครตะเมฆ, ประเทศไทย, 2567)

5. ประโยชน์ของการวิจัย

การรวบรวมองค์ความรู้ให้กับสาขานาฏศิลป์ในกระบวนการออกแบบท่าเต้นและการสร้างสรรค์การแสดงทางนาฏศิลป์ เพื่อพัฒนาองค์ความรู้ทางด้านนาฏศิลป์ในประเทศไทยต่อไป

6. ผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลโดยจำแนกตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ได้แก่

6.1 ความหมายและความเชื่อในบริบทไทยต่อองค์พระคณศถึงหน้าที่ของพระองค์ 6 ประการ

อารยธรรมอินเดียได้แผ่ขยายออกไปยังดินแดนอันกว้างใหญ่ ตั้งแต่ประเทศพม่า แหลมอินโดจีน แหลมมลายูไปจนถึงเกาะบอร์เนียว ส่วนใหญ่เป็นผลงานการค้าขายของชาวอินเดียตั้งแต่พุทธศตวรรษที่ 6 พ่อค้าเหล่านั้นคงเดินทางมาจากภาคต่าง ๆ ของประเทศอินเดีย เมื่อเดินทางเข้าไปยังดินแดนต่าง ๆ ย่อมนำเอาอิทธิพลทางวัฒนธรรมและศิลปะเข้าไปเผยแพร่ด้วย ทำให้เกิดการผสมผสานกันขึ้นระหว่างศิลปะอินเดีย ภาคเหนือและอินเดียภาคใต้ซึ่งเป็นหลักฐานที่ทำให้ดินแดนเหล่านั้นได้สร้างสรรค์ลักษณะของตนเองขึ้น ศิลปวัฒนธรรมอินเดียนับได้ว่าเป็นเครื่องกระตุ้นให้เกิดศิลปะพื้นเมืองขึ้นในดินแดนแถบนี้โดยเฉพาะอย่างยิ่งทางภาคใต้ของประเทศไทยเพราะอยู่ในเส้นทางการเดินเรือ และเป็นเมืองท่าที่สำคัญก่อนที่จะเดินทางไปยังอินโดจีนและดินแดนอื่น ๆ คาบสมุทรมหาไต้จึงได้รับอิทธิพลรูปแบบวัฒนธรรมอินเดียอย่างเต็มที่มาตั้งแต่ยุคต้น อาจกล่าวได้ว่า ศติการบูชาพระคณศได้ปรากฏขึ้นในประเทศหลังจากที่ศาสนาพราหมณ์ได้เข้ามาแพร่หลายในดินแดนเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ตั้งแต่ราวพุทธศตวรรษที่ 8 เป็นต้นมา ดังที่เราได้พบหลักฐานจากโบราณวัตถุหลายชิ้นแสดงให้เห็นถึงอิทธิพลของศาสนาพราหมณ์ในช่วงระยะเวลาดังกล่าว สาเหตุที่ไทยรับเอาคติความเชื่อและรูปแบบของพระพิฆเนศวรจากพ่อค้าและนักบวชอินเดียเข้ามาได้อย่างไม่ยากและยึดถือต่อเนื่องกันมา ก็เนื่องจากชนพื้นเมืองในขณะนั้นยังคงมีการนับถือผีสงเทวดาและสิ่งเหนือธรรมชาติอยู่ จึงสามารถยอมรับเทพเจ้าในศาสนาพราหมณ์ซึ่งให้ผลทางด้านจิตใจได้เช่นกัน เข้ามาผสมผสานกับความเชื่อของตนได้ง่ายขึ้น เช่นเดียวกับที่ในดินแดนซึ่งมีการนับถือพุทธศาสนา มหายาน ก็สามารถรับเอาเทพในศาสนาพราหมณ์เข้ามาผสมผสานกับเทพของตนได้เป็นอย่างดี ซึ่งลักษณะนี้ ก็ปรากฏในดินแดนภาคใต้ของประเทศไทยในช่วงต่อ อีกประเด็นหนึ่ง คือ ความเชื่อทางด้านไสยศาสตร์นั้น เป็นสิ่งที่ฝังอยู่ในจิตใจของประชาชนในแถบเอเชียอาคเนย์ เมื่อพระพิฆเนศวรเป็นเทพผู้ประทานความสำเร็จให้ได้ในทุกด้านทุกทางและสำหรับทุกชั้นวรรณะ จึงเป็นที่นิยมของคนในดินแดนแถบนี้ตลอดมา ต่างจากเทพชั้นสูง เช่น พระอิศวรและพระวิษณุซึ่งเป็นเทพสำหรับชนชั้นสูง กษัตริย์และชนชั้นปกครอง ซึ่งช่วยส่งเสริมอำนาจกษัตริย์หรือทางการปกครองมากกว่าจึงเป็นที่เคารพบูชาค่อนข้างจำกัด (จิรัสสา คชาชีวะ, 2540, น. 146)

สังคมไทยเป็นสังคมที่เปิดโอกาสและยอมรับนับถือแนวคิดความเชื่อและคติทางศาสนาอื่นเพื่อมาเป็นเครื่องยึดเหนี่ยวทางจิตใจ ในเรื่องของเทพ เทวดา สิ่งศักดิ์สิทธิ์ ซึ่งเราก็สามารถจะเห็นได้ว่าในปัจจุบันคนไทยนับถือเทพแห่งศาสนาฮินดู อาทิ พระพิฆเนศ พระพรหม พระวิษณุ พระศิวะ พระแม่อุมา

ในขณะที่โสภณ ศรีจำปา กล่าวถึงพระคณศว่า พระคณศเป็นเทพเจ้าที่เป็นที่รู้จักมากที่สุดองค์หนึ่งในสังคมไทยปัจจุบัน โดยทั่วไปเชื่อกันว่าเป็นเทพเจ้าแห่งความสำเร็จที่สามารถขจัดปัญหาอุปสรรคและเป็นเทพแห่งความฉลาด มีสติปัญญา พระคณศเป็นโอรสของพระศิวะและพระนางปารวตี มีตัวอย่างตำนาน

ที่กล่าวถึงกำเนิดพระคณศหลายตำนาน ส่วนในมิติภาษา มีการศึกษาในด้านความหมายของ 108 พระนาม ผู้ที่ศรัทธา เคารพนับถือใช้สวดภาวนาบูชาอันนอบ โดยแบ่งออกเป็น 4 กลุ่มความหมาย คือ กลุ่มพระนามที่เนื่องด้วยสถานภาพทางสายตระกูลของพระองค์ กลุ่มพระนามที่เนื่องด้วยลักษณะพระวรกายของพระองค์ กลุ่มพระนามที่เนื่องด้วยคุณลักษณะของพระองค์และสิ่งที่พระคณศทรงโปรด เพื่อดลบันดาลหรือตอบสนองความต้องการของผู้ที่เคารพนับถือให้ครอบคลุมทุกมิติของความจำเป็นและความต้องการของชีวิตตามแนวคิดของอับราฮัม มาสโลว์ เจื่อนไขสำคัญที่ทำให้พระคณศให้พรและดลบันดาลให้ประสบความสำเร็จดังกล่าวคือ ผู้เคารพนับถือศรัทธาต้องปฏิบัติดี ปฏิบัติชอบตามหลักศีลธรรม ใครปฏิบัติได้อย่างมีประสิทธิภาพเชื่อว่าท่านจะประทานพรให้เร็วขึ้น (โสภนา ศรีจำปา, 2558, น. 33)

โสภนา ศรีจำปา ได้อธิบายถึง พระคณศอีกว่าทรงมีคุณลักษณะความเป็นเลิศตามหน้าที่ทางสังคมนั้นพระนามพระคณศ 16 พระนามได้สะท้อนให้เห็นถึงหน้าที่ของพระองค์ 6 ประการ ได้แก่ ทรงเป็นผู้สร้าง ผู้ปกป้อง ผู้มีความปรารถนาดี ผู้กำจัดอุปสรรค ผู้บูชาพระศิวะและผู้ทรงคุณค่าควรแก่การเคารพ ทรงเป็นผู้สร้าง หมายถึง สร้างจักรวาลและสร้างปัญญาอันยิ่งใหญ่มอบให้แก่มนุษย์ โดยมีคำกริยาว่า “ประทาน” ปรากฏในความหมายของพระนามของพระองค์ที่ทรงให้ทุกอย่างได้แก่ สิทธิ สมบัติ พร อำนาจ พละนาถ สติปัญญา ความสงบสันติ ความร่ำรวย สิ่งเหล่านี้ล้วนแต่เป็นความต้องการของมนุษย์ ที่ยังไม่อาจละความโลภ โกรธ หลง ได้นั่นเอง ทรงเป็นผู้ปกป้อง พระคณศ ทรงปกป้องโลก จักรวาลและสวรรค์ รวมถึงทรัพย์สมบัติของพระอินทร์ ทรงเป็นผู้มีความปรารถนาดี เพราะพระคณศทรงเป็นผู้มีความปรารถนาดีต่อทุกคน ทรงเป็นผู้กำจัดอุปสรรค พระคณศทรงมีหน้าที่ขจัด ทำลายอุปสรรค ความทุกข์ บาปทั้งมวลให้กับมนุษย์ ทรงเป็นผู้บูชาพระศิวะ พระคณศในฐานะพระศิวะทรงเป็นพระบิดา ทรงเป็นผู้ทรงคุณค่าควรแก่การเคารพ ด้วยคุณสมบัติที่ดั่งามของพระคณศท่านจึงเป็นเทพทรงคุณค่าแก่การเคารพกราบไหว้จากเหล่าทวยเทพ ฤๅษี พระราม สากท้าวไปในทุกศาสนาและแม้แต่ต่อสูรทั้งหลายยังเกรงกลัวในพระองค์ (โสภนา ศรีจำปา, 2558, น. 47-49)

จากข้อความที่กล่าวมาสรุปได้ว่า ความหมายและความเชื่อในบริบทไทยต่อองค์พระคณศจากอดีตส่งต่อมาจนถึงปัจจุบัน ท่านทรงเป็นที่ยึดเหนี่ยวทางจิตใจและเป็นสัญลักษณ์ที่สามารถสื่อความหมายตามคุณลักษณะของพระองค์ คือ ท่านเป็นใหญ่เหนืออุปสรรค ทรงเป็นผู้กำจัดอุปสรรค ทรงเป็นผู้มีปัญญา ทรงเป็นผู้ปกป้อง ทรงเป็นผู้มีความปรารถนาดี ทรงเป็นผู้กตัญญูผู้บูชาพระศิวะ ทรงเป็นผู้ทรงคุณค่าควรแก่การเคารพ ดังนั้น ความหมายตามคุณลักษณะของพระองค์ที่ได้ศึกษาในงานวิจัยครั้งนี้สามารถสรุปได้ 6 ประการ คือ ทรงเป็นผู้กำจัดอุปสรรค ทรงเป็นผู้ให้ปัญญา ทรงเป็นผู้ปกป้อง ทรงเป็นผู้ประทานพรแห่งความสำเร็จ ทรงเป็นผู้กตัญญูและทรงเป็นผู้ทรงคุณค่าควรแก่การเคารพ

6.2 การสร้างสรรค์ท่าทางจากแรงบันดาลใจต่อองค์พระคณศถึงหน้าที่ของพระองค์ 6 ประการ

ผู้วิจัยวิเคราะห์ผลการวิจัยตามองค์ประกอบ ดังนี้ บทการแสดงหรือแนวคิดในการแสดง และการออกแบบลีลาทางนาฏศิลป์

6.2.1 บทการแสดงหรือแนวคิดในการแสดง บทการแสดงหรือแนวคิดในการแสดงแก่นของสาระที่ต้องการนำเสนอ ประเด็น เรื่องราว แรงบันดาลใจ ดังนั้น แนวคิดการแสดงจึงเปรียบเสมือนแผนที่นำทางให้ผู้ออกแบบงานนาฏศิลป์สามารถกำหนดทิศทาง การดำเนินงานนำไปสู่สาระได้ตรงตามเป้าหมายได้ชัดเจน บทการแสดงหรือแนวคิดเป็นดั่งแก่นเส้นเรื่องของการสร้างสรรค์ของทิศทาง สาระที่ต้องการสื่อสารให้ผู้ชมได้รับทราบเนื้อหาหรือความหมาย

ธรากร จันทนะสาโร ได้แสดงความคิดเห็นว่า ความหมายของการกล่าวถึง พระคณศที่มองตามความหมายคุณลักษณะที่เป็นลักษณะประจำตัวของพระองค์ คือ ทรงเป็นผู้จัดอุปสรรค ทรงเป็นผู้ให้ปัญญา ทรงเป็นผู้ปกป้อง ทรงเป็นผู้ประทานพรแห่งความสำเร็จ ทรงเป็นผู้กตัญญูและทรงเป็นผู้ทรงคุณค่าควรแก่การเคารพ เป็นกลุ่มคำที่กำหนดคำสำคัญหรือโจทย์ของการเคลื่อนไหวร่างกายสามารถเป็นแนวทางในการนำเสนอการแสดงหรือแนวคิดที่จะเป็นเส้นทางของแก่นเนื้อหาเพื่อสร้างสรรค์การแสดงได้อีกทางหนึ่ง (ธรากร จันทนะสาโร, การสื่อสารส่วนบุคคล, 21 ตุลาคม 2567) โดยบทการแสดงหรือแนวคิดในครั้งนี้ คือ ทรงเป็นผู้จัดอุปสรรค ทรงเป็นผู้ให้ปัญญา ทรงเป็นผู้ปกป้อง ทรงเป็นผู้ประทานพรแห่งความสำเร็จ ทรงเป็นผู้กตัญญูและทรงเป็นผู้ทรงคุณค่าควรแก่การเคารพการมาเป็นแนวทางในการออกแบบลีลาทางนาฏศิลป์

6.2.2 การออกแบบลีลาทางนาฏศิลป์ การออกแบบลีลาทางนาฏศิลป์สิ่งที่สำคัญในการสร้างสรรค์ให้เกิดผลงานสำเร็จได้โดยเริ่มจากพื้นฐานการเคลื่อนไหวร่างกาย ซึ่งพื้นฐานการเคลื่อนไหวร่างกาย ทุกคนย่อมต้องเข้าใจก่อนว่าการเคลื่อนไหวลีลาที่สร้างสรรค์ออกแบบมานั้น มนุษย์เคลื่อนไหวเพราะ **ต้องการอะไรบางอย่าง คิดอะไรบางอย่าง รู้สึกอะไรบางอย่าง** การเคลื่อนไหวทุกอย่างที่เราเห็นจึงเป็นการเคลื่อนไหวที่เกิดจากสมอง จิตใจและปฏิกิริยาทางธรรมชาติ ที่เชื่อมโยงกันอย่างแยกออกจากกันไม่ได้ นักแสดงก็เช่นกัน (สมพร พูราจ, 2554, น. 109)

การออกแบบลีลาในครั้งนี้ได้นำการเต้นแบบด้นสด (Improvisation dance) มาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ท่าทางจากแรงบันดาลใจต่อองค์พระคณศถึงหน้าที่ของพระองค์ 6 ประการ

การเต้นแบบด้นสด (Improvisation dance) เป็นการเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ ศิลปินอาจนำมาใช้เป็นเครื่องมือหนึ่งในการออกแบบลีลา ขณะที่ในบางผลงานสามารถนำวิธีการด้นสดนี้ไปพัฒนาเป็นผลงานที่สำเร็จรูปได้อย่างมากมาย ซึ่งการด้นสดมักเป็นการทดลองที่ได้รับความนิยมอย่างมาก อีกทั้งยังอาจปรากฏท่าทางใหม่ ๆ หรือท่าทางที่กระทำซ้ำไปซ้ำมาก็ได้เช่นกัน บ่อยครั้งที่ผลงานนาฏศิลป์มักจะได้มาจากส่วนหนึ่งส่วนใดของวิธีการด้นสด แต่ศิลปินก็ควรพิจารณาด้วยว่าวิธีการนี้เป็นเพียงแนวทางหนึ่งในการออกแบบเท่านั้น (Chandnasaro, 2024; Lihs, 2009, p. 139) ความหมายตามคุณลักษณะของพระองค์ที่ได้ศึกษาในงานวิจัยครั้งนี้สามารถสรุปได้ 6 ประการ ได้แก่

ทรงเป็นผู้ให้ปัญหาและทรงเป็นผู้จัดอุปสรรค แนวทางการออกแบบลีลาที่นำเสนอ การเคลื่อนไหวในทิศทางและรูปทรงของอุปสรรคปัญหาเปรียบดั่ง ความคดเคี้ยว วุ่นวายสลับซับซ้อนของ เส้น เหมือนเส้นเชือกที่เป็นปม การเคลื่อนไหวเข้าไปเข้ามาในท่าทางเดิมคือ การบ่งบอกถึงปัญหาหรือ อุปสรรคยังไม่ได้รับการแก้ไข



ภาพที่ 2 ทรงเป็นผู้ให้ปัญหาและทรงเป็นผู้จัดอุปสรรค
(รักษ์สินี อัครศวะเมฆ, ประเทศไทย, 2567)

การแก้เหตุแห่งปัญหาหรืออุปสรรค เมื่อความคดเคี้ยวที่เป็นดั่งปมเชือก การเคลื่อนไหว ของนักแสดงที่มีอัมพันกันแน่นเริ่มคลายตัวกลายเป็นเส้นตรง เปรียบเหมือนการจัดปัญหาหรืออุปสรรคได้ การที่สามารถแก้ไขปัญหาหรืออุปสรรคได้นั้นเกิดจากการมีปัญญาก็สามารถหาหนทางแก้เหตุแห่งปัญหาได้



ภาพที่ 3 การแก้เหตุแห่งปัญหาหรืออุปสรรค
(รักษ์สินี อัครสวะเมฆ, ประเทศไทย, 2567)

ปัญหาเหมือนการเติบโต การเรียนรู้ที่รู้รู้ทำทางการเคลื่อนไหวจะมีลักษณะคล้ายดอกบัวบาน เหมือนผู้ที่รู้แจ้งแล้ว ทิศทางการเคลื่อนไหวจากพื้นในลักษณะล่างขึ้นบน และรูปทรงหรือการใช้พื้นที่ในการแสดงแพร่ขยายออกไปจากวงกลมเล็กสู่วงกลมที่กว้างขึ้น



ภาพที่ 4 การเคลื่อนไหวลักษณะคล้ายดอกบัวบาน
(รัชสิณี อัครศวะเมฆ, ประเทศไทย, 2567)

ทรงเป็นผู้ปกป้องนำมาสู่ทรงเป็นผู้ประทานพรแห่งความสำเร็จ การปกป้องคุ้มครองจะมีลักษณะมือ รูปทรงจะคล้ายโล่ป้องกันภัย กันสิ่งไม่ดี การออกแบบจึงเสนอการเคลื่อนไหวที่ของนักแสดงในลักษณะวงกลมที่โดนบีบเล็กเหมือนอุปสรรคที่ล้อมรอบโดยมีการใช้การเคลื่อนไหวในลักษณะการเหวี่ยง การสับัดในการออกแบบลีลานำไปสู่ลักษณะรูปทรงวงกลมที่ใหญ่และกว้างขึ้นเปรียบดังเราสามารถปกป้องสิ่งไม่ดีได้ ผลของการกระทำก็คือ ความสำเร็จหรือการได้มาซึ่งจุดมุ่งหมายที่ต้องการ



ภาพที่ 5 ทรงเป็นผู้ปกป้องนำมาสู่ทรงเป็นผู้ประทานพรแห่งความสำเร็จ
(รักษ์สินี อัครศวะเมฆ, ประเทศไทย, 2567)

ทรงเป็นผู้กตัญญู นำมาสู่ ทรงเป็นผู้ทรงคุณค่าควรแก่การเคารพ ผู้ทรงคุณค่าแก่
การเคารพเพราะความอ่อนน้อมถ่อมตนและเคารพบิดามารดา ซึ่งเป็นตัวอย่างที่ดีควรค่าแก่การเคารพ



ภาพที่ 6 ทรงเป็นผู้กตัญญู นำมาสู่ ทรงเป็นผู้ทรงคุณค่าควรแก่การเคารพ
(รักษ์สินี อัครศวะเมฆ, ประเทศไทย, 2567)

จากที่อธิบายการเคลื่อนไหวการออกแบบลีลาทางนาฏศิลป์ที่กล่าวมานั้น เป็นการเคลื่อนไหวที่ออกแบบลีลาโดยใช้ลักษณะการคู่ตัว การก้ม การย่อตัว มาออกแบบลีลาในการแสดงเพื่อสะท้อนความหมายของความอ่อนน้อมถ่อมตนที่ต้องการจะสื่อให้ผู้ชมเข้าใจในการแสดง

7. การสรุปผลและการอภิปรายผล

การวิจัย “นาฏศิลป์สร้างสรรค์จากแรงบันดาลใจต่อองค์พระคณคลังหน้าทิวของพระองค์ 6 ประการ” ผู้วิจัยได้คำนึงถึงความคิดสร้างสรรค์ที่เป็นแนวทางในการออกแบบการแสดงในครั้งนี้ซึ่งสามารถสรุปประเด็น ได้แก่

7.1 การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบลีลาทางนาฏศิลป์ การสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์ โดยผ่านกระบวนการคิดวิเคราะห์แนวทางในการออกแบบการแสดงในบางครั้งการแสดงไม่จำเป็นต้องยึดติดในการเล่าเรื่องราว หรือตีความให้เกิดความซับซ้อน บางครั้งการนำเสนอสามารถใช้คำหรือกลุ่มคำสำหรับการออกแบบลีลา ซึ่งในงานวิจัยครั้งนี้สามารถสรุปได้ 6 ประการ คือ ทรงเป็นผู้จัดอุปสรรค ทรงเป็นผู้ให้ปัญญา ทรงเป็นผู้ปกป้อง ทรงเป็นผู้ประทานพรแห่งความสำเร็จ ทรงเป็นผู้กตัญญู และทรงเป็นผู้ทรงคุณค่าควรแก่การเคารพ โดยใช้คำหรือกลุ่มคำในการออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวที่สะท้อนกลุ่มคำตามการวิจัย

7.2 การนำเสนอความหลากหลายของพื้นที่ในการแสดงนาฏศิลป์สร้างสรรค์ การนำเสนอความหลากหลายของพื้นที่ในการแสดงสำหรับงานวิจัยครั้งนี้ คือ การใช้ประโยชน์จากพื้นที่ห้องในการแสดง อาทิ อุปสรรคและปัญหา ผู้วิจัยใช้มุมห้องในการแสดงสื่อถึง อุปสรรคที่เราไม่สามารถแก้ไข เหมือนคนจมน้ำ ในขณะที่การจัดอุปสรรค เคลื่อนที่จากมุมห้องสามารถมีอิสระในการเคลื่อนไหวเป็นเส้นตรงไปกับกำแพงห้องก่อนออกไปสู่พื้นที่ตรงกลางของห้องเพราะมีการเคลื่อนที่ในลักษณะวงกลมเล็กและวงกลมใหญ่เปรียบดังผู้มีปัญญาเหมือนการเติบโต การเรียนรู้ ตื่นรู้ ทำทางการเคลื่อนไหวจะมีลักษณะคล้ายดอกบัวบานเหมือนผู้ที่รู้แจ้งแล้ว ทิศทางการเคลื่อนไหวจากพื้นที่ในลักษณะล่างขึ้นบน และรูปทรงหรือการใช้พื้นที่ในการแสดงแพร่ขยายออกไปจากวงกลมเล็กสู่วงกลมที่กว้างขึ้น เป็นต้น

8. ข้อเสนอแนะ

การนำเสนอแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานผ่านแนวคิดพื้นที่เฉพาะเจาะจง (Site specific) เพื่อค้นหาการนำเสนอที่หลากหลายและสามารถนำการออกแบบลีลาทางนาฏศิลป์ให้สอดคล้องกับพื้นที่ ที่ใช้ในการแสดงให้เกิดประโยชน์ต่อผลงานการแสดงมากที่สุด

9. กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้ได้รับทุนสนับสนุนการวิจัยจากคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประจำปีงบประมาณ 2566 นอกเหนือจากนี้ ผู้วิจัยขอขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เกี่ยวข้องทุกท่านที่ให้ความอนุเคราะห์ต่อการวิจัยในครั้งนี้จนสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

10. รายการอ้างอิง

- จิรัชสา คชาชีวะ. (2540). *คติความเชื่อและรูปแบบของพระพิฆเนศวร์ที่พบในประเทศไทย* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพมหานคร: รุ่งศิลป์.
- สมพร พูราจ. (2554). *Mime: ศิลปะท่าทางและการเคลื่อนไหว*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- โสภณา ศรีจำปา. (2558). พระคณศ อมตะเทพอินเดียสู่สังคมไทยในมิติภาษาและวัฒนธรรม. *วารสารมหาวิทยาลัยศิลปากร ฉบับภาษาไทย สาขาสังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศิลปะ*, 35(1), 33-60.
- Chandnasaro, D. (2024). Embracing uncertainty: The central role of improvisation in contemporary dance artistry. *Journal of Arts and Thai Studies*, 46(1), E2507 (1-9). Retrieved February 16, 2025, from <https://so08.tci-thaijo.org/index.php/artssu/article/view/2507s>
- Lihs, H. (2009). *Appreciating dance: A guide to the world's liveliest art* (4th ed.). Canada: Princeton Boo

THE FEMALE PLAYED IN FLIRTATION THE MAN. THE ROLE OF NANG YO PHRA KLIN WHO IS FLIRTATION PHRAMANEEPICHAH หญิงเกี้ยวชาย บทบาทนางยอพระกลั่น นางยอพระกลั่นเกี้ยวพระมณีพิชัย

Potjanee Suwanchom^{1*} พจนีย์ สุวรรณชม^{1*} Chanai Vannalee² ชนัย วรรณลี²
Surat Chongda³ สุรัตน์ จงดา³

Abstract

Background and Objectives: This article aims to study the structure of the female flirtation dance in the role of Nang Yo Phra Klin (a female character in Thai literature) and analyze the techniques of flirtation in the dance performance of Nang Yo Phra Klin.

Methods: The study involved reviewing documents, textbooks, the literary work *Manee Pichai*, books, photographs, and research studies related to the *Lakhon Nok* (a form of Thai classical drama) of *Manee Pichai*. The study also examined the performing arts of the *Lakhon Nok* in royal style, flirtation dance forms between male and female characters, and special forms of flirtation dances. Data were collected from various sources such as the National Library, Chulalongkorn University Central Library, the Research and Development Group of Music at the Fine Arts Department, the Art Conservation Center at the National Institute of Development and Art, Ministry of Culture, and the Graduate School Library at the National Institute of Development and Art, Ministry of Culture. Interviews were conducted using an unstructured questionnaire with experts in both Thai performing arts and literature. Observations were made both through participant observation—practicing dance moves with Associate Professor Dr. Supachai Jansuwan, National Artist in the Performing Arts (Thai Dance) of 2005—and non-participant observation, studying images and video performances of *Lakhon Nok Manee Pichai* by Dr. Supachai Jansuwan.

Key Findings: In general, in Thai literature, male characters tend to be the ones who flirt with female characters. However, in some works, this behavior is reversed, with the female character playing the role of the flirt towards the male character. Nang Yo Phra Klin, the female protagonist in *Manee Pichai*, expresses her flirtation towards Phra Manee Pichai (her husband) to test his loyalty and affection for other women. The role of Nang Yo Phra Klin in flirting with Phra Manee Pichai is a special type of flirtation, with unique and interesting dance techniques.

Research Article

Received: 5 September 2024

Revised: 24 December 2024

Accepted: 25 December 2024

* *Corresponding author*

email: hiaaw5555@hotmail.co.th

How to cite:

Suwanchom, P., Vannalee, C., & Chongda, S. (2025). The female played in flirtation the man: The role of Nang Yo Phra Klin who is flirtation Phramaneepichai. *Fine Arts Journal: Srinakharinwirot University*, 29(1), 95-112.

Keywords: Yo Phra Klin; Manee Pichai; Flirtation

คำสำคัญ: นางยอพระกลั่น; พระมณีพิชัย; เกี้ยวพาราสี

¹ Graduate Student, Faculty of Music and Drama, Bunditpatanasilpa Institute, Thailand

¹ นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา คณะศิลปนาฏดุริยางค์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม

² Faculty of Music and Drama, Bunditpatanasilpa Institute, Thailand

² คณะศิลปนาฏดุริยางค์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม

³ Faculty of Music and Drama, Bunditpatanasilpa Institute, Thailand

³ คณะศิลปนาฏดุริยางค์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม

Implications of the Study: Although Nang Yo Phra Klin is a well-known character, her role in flirting has not been widely studied. Despite the extended romantic dialogue between the two leads in King Rama II's royal verse drama, actual stage productions tend to significantly shorten this section, thereby downplaying her flirtatious role. Therefore, studying her role in flirtation is crucial, and the analysis needs to be based on the original royal script from the reign of King Rama II, which forms the foundation of the play.

Conclusions and Future Study: The study establishes a clearer understanding of the dance techniques and the roles of male and female characters in both Lakhon Nok and Lakhon Nai (royal Thai drama). It will be compiled into academic documents to serve as tangible knowledge for preserving and passing down traditional Thai dance movements that have been practiced since ancient times.

บทคัดย่อ

ภูมิหลังและวัตถุประสงค์: บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาโครงสร้างกระบวนทำรำหญิงเกี้ยวชายในบทบาทของนางยอพระกลืน และวิเคราะห์กลวิธีการรำหญิงเกี้ยวชายบทบาทนางยอพระกลืน

วิธีการศึกษา: ศึกษาเอกสาร ตำรา วรรณกรรมเรื่องมณีพิชัย หนังสือ ภาพถ่าย และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับละครนอกเรื่องมณีพิชัย รูปแบบการแสดงละครนอกแบบหลวง การรำเกี้ยวพาราสีในรูปแบบของตัวพระเกี้ยวตัวนาง การรำเกี้ยวพาราสีในรูปแบบตัวนางเกี้ยวตัวพระ การเกี้ยวลักษณะพิเศษ จากข้อมูลแหล่งต่าง ๆ เช่น หอสมุดแห่งชาติ สำนักงานวิทยทรัพยากร (หอสมุดกลาง) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กลุ่มวิจัยพัฒนาการสังคีต กรมศิลปากร ศูนย์รักษาศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม และห้องสมุดโครงการบัณฑิตศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม การสัมภาษณ์ โดยใช้เครื่องมือที่เรียกว่า “แบบสัมภาษณ์” ไม่มีโครงสร้างแต่มีประเด็นคำถามจากผู้ทรงคุณวุฒิหรือผู้เชี่ยวชาญ ทั้งทางด้านนาฏศิลป์ไทย และวรรณกรรม การสังเกต การสังเกตแบบมีส่วนร่วม สังเกตจากการสอนและการฝึกปฏิบัติทำรำร่วมกับรองศาสตราจารย์ ดร. ศุภชัย จันทร์สุวรรณ ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (นาฏศิลป์ไทย) ประจำปีพุทธศักราช 2548 การสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม โดยศึกษาจากรูปภาพ วิดีโอการแสดงละครนอกเรื่องมณีพิชัยขุนนางจันทร์ขอพระมณีพิชัยไปเป็นทาส ของรองศาสตราจารย์ ดร. ศุภชัย จันทร์สุวรรณ ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (นาฏศิลป์ไทย) ประจำปีพุทธศักราช 2548

ผลการศึกษาที่สำคัญ: การเกี้ยวพาราสีในวรรณกรรมไทยโดยทั่วไปตัวละครฝ่ายชายมักเป็นฝ่ายเกี้ยวตัวละครฝ่ายหญิง แต่วรรณกรรมบางเรื่องตัวละครมีพฤติกรรมตรงกันข้าม เพราะตัวละครฝ่ายหญิงกลับเป็นผู้มีบทบาทในการ เกี้ยวพาราสีตัวละครฝ่ายชาย นางยอพระกลืนเป็นตัวละครเอกฝ่ายหญิงในเรื่องมณีพิชัย มีการแสดงออกในการเกี้ยวพาราสีพระมณีพิชัยซึ่งเป็นสามี เนื่องจากต้องการลองใจพระมณีพิชัยว่าอินดีในหญิงอื่นหรือไม่ บทบาทของนางยอพระกลืนเกี่ยวพระมณีพิชัยเป็นบทบาทของตัวละครเอกฝ่ายหญิงเกี้ยวตัวละครเอกฝ่ายชาย ซึ่งเป็นการเกี้ยวพิเศษและมีกลวิธีการรำที่มีลักษณะเฉพาะอย่างน่าสนใจ

นัยสำคัญของการศึกษา: แม้นางยอพระกลืนจะเป็นตัวละครที่รู้จักแพร่หลายแต่บทบาทในการเกี้ยวพาราสีของนางยอพระกลืนนั้นกลับไม่เป็นที่ได้รับความสนใจมากนักถึงแม้ในบทละครส่วนของบทพระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัยจะมีบทเกี้ยวพาราสี การต่อล้อต่อเถียงของพระนางค่อนข้างยาวแต่เมื่อนำมาใช้แสดงจริงกับการดัดทอนบทออกไปมากทำให้บทบาทการเกี้ยวพาราสีของนางยอพระกลืนมีไม่มากเท่าที่ควร ทำให้การศึกษามหาวิทยาลัยการเกี้ยวพาราสีของนางยอพระกลืนมีความจำเป็นอย่างมาก ซึ่งการวิเคราะห์บทบาทจำเป็นต้องวิเคราะห์จากบทพระราชนิพนธ์ในรัชกาลที่ 2 ซึ่งเป็นบทละครต้นฉบับ

สรุปผลและแนวทางการศึกษาในอนาคต: ได้รูปแบบลีลาทำรำและบทบาทการแสดงตัวพระตัวนาง ในการแสดงละครนอกและละครใน โดยจัดทำเป็นเอกสารทางวิชาการ และเพื่อจัดทำเป็นองค์ความรู้เชิงประจักษ์เป็นรูปแบบเอกสารเพื่อการอนุรักษ์และสืบทอดทำรำที่มีมาแต่โบราณมิให้สูญหาย

1. บทนำ

การเกี่ยวพาราสีปรากฏในวรรณกรรมไทย และเกือบทุกเรื่องตัวละครฝ่ายชายจะเป็นผู้เกี่ยวพาราสีตัวละครฝ่ายหญิง เช่น ในบทละครเรื่องอิเหนา อิเหนาเกี่ยวนางหลายคน เป็นต้นว่า จินตะหรา มาหยารัศมี สการะวาตี บุษบา ในเสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน พลายแก้วเกี่ยวนางพิมพิลาไลย ขุนแผนเกี่ยวนางแก้วกิริยา พลายงามเกี่ยวนางศรีมาลา ในบทละครเรื่องสังข์ทอง พระสังข์เกี่ยวนางรจนา เป็นต้น ในลิลิตพระลอ แม้พระเพื่อนพระแพงวางแผนทำเสน่ห์เพื่อให้พระลอเดินทางมาหาตน แต่เมื่อได้พบกันแล้วพระลอเป็นฝ่ายเกี่ยวฝ่ายชายที่เกี่ยวพาราสีอาจไม่ใช่พระเอกเสมอไป ในวรรณกรรมหลายเรื่อง ตัวละครชายอื่น ๆ เป็นผู้เกี่ยวก็มี เช่น ขุนช้างเกี่ยวนางพิมพิลาไลย ทศกัณฐ์เกี่ยวนางสีดา เป็นต้น

ในวรรณกรรมบางเรื่องตัวละครหญิงเป็นผู้เกี่ยวฝ่ายชายก็มี เช่น ในเรื่องรามเกียรติ์ นางสำนึกขาเกี่ยวพาราสีพระราม ในเรื่องพระอภัยมณี นางผีเสื้อสมุทรแปลงกายเป็นสาวงาม แล้วเข้าเกี่ยวพาราสีพระอภัยมณี การเกี่ยวพาราสีของนางสำนึกขาและนางผีเสื้อสมุทร มีเหตุผลเดียวกัน คือ ต้องการได้ฝ่ายชายเป็นสามี นอกจากนี้ ในเรื่องมณีพิชัยมีบทบาทผู้หญิงเกี่ยวผู้ชาย คือ นางยอพระกลืนเกี่ยวพระมณีพิชัย นับว่าเป็นการเกี่ยวพิเศษเพราะพระมณีพิชัยเป็นสามีของนางเอง การเกี่ยวเป็นการลงใจว่าพระมณีพิชัยยังมั่นคงต่อนางหรือไม่ นางยอพระกลืนเป็นตัวละครเพียงตัวเดียวที่เป็นนางเอกในบทบาทการเกี่ยวผู้ชาย ดังนั้น จึงส่งผลถึงกระบวนการทำรำที่มีลักษณะพิเศษด้วย

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 2.1 ศึกษาโครงสร้างกระบวนการทำรำหญิงเกี่ยวชายในบทบาทของนางยอพระกลืน
- 2.2 วิเคราะห์กลวิธีการรำหญิงเกี่ยวชายบทบาทนางยอพระกลืน

3. ขอบเขตของการวิจัย

ศึกษาเฉพาะบทบาทนางยอพระกลืนเกี่ยวพระมณีพิชัย

4. วิธีดำเนินการวิจัย

4.1 การศึกษาเอกสาร

ศึกษาเอกสาร ตำรา วรรณกรรมเรื่องมณีพิชัย หนังสือ ภาพถ่าย และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับละครนอกเรื่องมณีพิชัย รูปแบบการแสดงละครนอกแบบหลวง การรำเกี่ยวพาราสีในรูปแบบของตัวพระเกี่ยวกับนาง การรำเกี่ยวพาราสีในรูปแบบตัวนางเกี่ยวกับตัวพระการเกี่ยวลักษณะพิเศษ จากข้อมูลแหล่งต่าง ๆ เช่น หอสมุดแห่งชาติ สำนักงานวิทยทรัพยากร (หอสมุดกลาง) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กลุ่มวิจัยและพัฒนาการสังคีต กรมศิลปากร ศูนย์รักษาศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม และห้องสมุดโครงการบัณฑิตศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม

4.2 การเก็บข้อมูลภาคสนาม

4.2.1 การสัมภาษณ์ โดยใช้เครื่องมือที่เรียกว่า “แบบสัมภาษณ์” ไม่มีโครงสร้าง แต่มีประเด็นคำถามจากผู้ทรงคุณวุฒิหรือผู้เชี่ยวชาญ ทั้งทางด้านนาฏศิลป์ไทย และวรรณกรรม

4.2.2 การสังเกต การสังเกตแบบมีส่วนร่วม สังเกตจากการสอนและการฝึกปฏิบัติทำรำร่วมกับรองศาสตราจารย์ ดร. ศุภชัย จันทร์สุวรรณ์ ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (นาฏศิลป์ไทย) ประจำปีพุทธศักราช 2548

4.2.3 การสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม โดยศึกษาจากรูปภาพ วิดีโอการแสดงละครนอกเรื่องมณีพิชัยชุดนางจันทระขอพระมณีพิชัยไปเป็นทาส ของรองศาสตราจารย์ ดร. ศุภชัย จันทร์สุวรรณ์ ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (นาฏศิลป์ไทย) ประจำปีพุทธศักราช 2548

5. ประโยชน์ของการวิจัย

5.1 ได้รูปแบบลีลาท่ารำและบทบาทการแสดงตัวพระตัวนาง ในการแสดงละครนอกและละครใน โดยจัดทำเป็นเอกสารทางวิชาการ

5.2 เพื่อจัดทำเป็นองค์ความรู้เชิงประจักษ์เป็นรูปแบบเอกสารเพื่อการอนุรักษ์และสืบทอดท่ารำที่มีมาแต่โบราณมิให้สูญหาย

6. ผลการวิจัย

จากการศึกษาพบว่า “กลวิธีการรำหึงเกี่ยวชาย: นางยอพระกลืนเกี่ยวพระมณีพิชัย” เป็นลักษณะการเกี่ยวแบบพิเศษ ตัวละครรำตามบทร้อง กลวิธีการรำเน้นการแสดงโดยใช้สีหน้าแสดงอารมณ์ของตัวละคร โดยจะแสดงออกในลักษณะยั่ววน มีสายตาเจ้าเล่ห์เล็กน้อย ทำการแสดงออกไม่รุนแรง เพราะมีจุดประสงค์ในการเกี่ยวเพียงต้องการลงใจสามิเท่านั้น ลักษณะและบุคลิกเฉพาะของตัวละครกล่าวได้ดังต่อไปนี้

6.1 ประวัตินางยอพระกลืน

มณีพิชัยเป็นละครที่มีเนื้อหาในลักษณะจักร ๆ วงศ์ ๆ แต่แทนที่พระเอกจะเป็นฝ่ายติดตามช่วยเหลือนางเอก ในเรื่องนี้เป็นนางเอกที่คอยช่วยเหลือแก้ไขสถานการณ์ต่าง ๆ ให้พระเอก (สถาบันภาษาไทย กรมวิชาการ 2540, น. 9) ในบทละครเรื่องมณีพิชัย ซึ่งมีเล่มสมุดไทยแสดงเป็นละครนอกแบบหลวง (สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยาดำรงราชานุภาพ, ม.ป.ป.) จากการศึกษาประวัติของตัวละครผ่านบทพระราชนิพนธ์พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย เพื่อให้เข้าใจการแสดงออกในบทบาทนางยอพระกลืน ด้วยบทบาทที่ผสมผสานบุคลิกของตัวนางเอกและนางตลาดเข้าไว้ด้วยกัน ทำให้กระบวนท่ารำเกี่ยวของนางยอพระกลืน เป็นการรำเกี่ยวในลักษณะพิเศษ ที่ตัวละครจะเกี่ยวพราหณ์แบบหยอกล้อแต่ไม่มีการโอลมเหมือนการเกี่ยวทั่วไป นางยอพระกลืนเป็นธิดาของพระอินทร์และนางเกษนี มีสามิ คือพระมณีพิชัย นางถูกใส่ร้ายและต้องแปลงกายเป็นพราหมณ์ชื่ออริยพราหมณ์ ดั่งแนะนำชื่อของตนเมื่อได้พบกับพระมณีพิชัยครั้งเมื่อเข้าไปช่วยนางจันทราให้รอดชีวิตจากงูกัดว่า

ตัวข้าชื่อว่าอริยพราหมณ์

ขนานนามตามสังเกตเพศไสย

(พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย, 2545, น. 363)

พระอินทร์ผู้เป็นบิดาสอนวิทยาอาคมต่าง ๆ ให้ ทำให้นางยอพระกลืนมีความเก่งกล้ามากกว่าตัวละครฝ่ายชาย ในบทพระราชนิพนธ์ พราหมณ์ยอพระกลืนแสดงออกถึงความเก่งกล้าด้านวิชาอาคม เป็นการสะท้อนนิสัยของตัวละครให้เห็นว่า เนื่องจากตัวนางมีวิชาอาคมเหนือกว่าตัวของพระมณีพิชัยผู้เป็นสามิ จึงทำให้นางกล้าแสดงออกในการกลืนแก่ง หยอกเย้าสามิ แต่ด้วยตัวนางนั้นมีความรักในตัวพระมณีพิชัย อีกทั้งภูมิหลังของนางมีบิดาเป็นเทพ และมารดาเป็นนางกษัตริย์ กิริยาท่าทางจึงมีได้อกรุนแรงอย่างนางตลาด โดยทั่วไปการเกี่ยวพราหณ์มี 3 ลักษณะ ได้แก่ 1) การใช้สายตา 2) การใช้คำพูด และ 3) การสัมผัส สำหรับรูปแบบการรำเกี่ยวมี 2 แบบ คือ 1) การยืน และ 2) การนั่ง (พิมพ์ตะวัน ศรีสาคร, 2564, น. 51-59) แต่กระบวนท่ารำของนางยอพระกลืนจะมีลักษณะการเกี่ยว 2 ลักษณะ คือ 1) การเกี่ยวโดยใช้สายตา และ 2) การเกี่ยวโดยการสัมผัส รูปแบบการเกี่ยวมีทั้งการยืนและการนั่ง กระบวนท่ารำเกี่ยวออกมาในลักษณะพิเศษเป็นรูปแบบหญิงเกี่ยวชาย ซึ่งบทพระราชนิพนธ์ที่แสดงให้เห็นถึงการใช้อาคมของพราหมณ์ยอพระกลืน ถอนพิษงูให้นางจันทราว่า

เมื่อนั้น
จึงร้ายพระเวทอันเรื่องชัย
งูเห่าเข้าสู่อาพิษสง

โฉมเจ้าพราหมณ์ศรีไส
เป่าไปให้ครบสามครา
โดยดั่งจำนปรารณา

(พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย, 2545, น. 367)

จึงเห็นได้ว่า นางมีความสามารถทางด้านวิทยาอาคมสำหรับถอนพิษงู นอกจากนี้นางยังสามารถใช้เวทมนตร์ที่พระอินทร์ผู้เป็นบิดาสอนให้ แปลงกายจากเพศพราหมณ์กลับเป็นยอพระกลืนตามเดิมได้อีกด้วยดังในบทพระราชนิพนธ์ว่า

จึงร้ายเวทมัจฉานุประทานไว้

จำแลงแปลงได้ดังใจปอง

(พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย, 2545, น. 373)

ไม่เพียงแต่มีพระเวทอาคม ในตอนท้ายซึ่งเป็นบทร้อยแก้ว ได้กล่าวถึงความสามารถในการรบของพราหมณ์ยอพระกลืนสะท้อนให้เห็นว่านางนั้นย่อมมีกำลังมาก ในบทบาทการเกี้ยวนางจึงอุตรังพระมณีนิจัยไว้ได้ เมื่อตามไปช่วยพระมณีนิจัยในเมืองยักษ์ จนเกิดสู้รบกับยักษ์บริวาร พราหมณ์ก็ยังสามารถจับยักษ์ได้ เป็นการชี้ให้เห็นความสามารถในด้านการรบของพราหมณ์ยอพระกลืนซึ่งเป็นตัวละครฝ่ายหญิงที่จัดว่ามีความสามารถหลากหลาย

6.2 บุคลิกของนางยอพระกลืน

ในการศึกษาบุคลิกของตัวละคร ผู้วิจัยศึกษาวิเคราะห์บุคลิกภายนอกของตัวละครเท่านั้นซึ่งเน้นบทกลอนที่สามารถบรรยายความงามภายนอกอย่างชัดเจน ดังต่อไปนี้

นางยอพระกลืนมีกลิ่นกายหอมติดตัวมาแต่กำเนิด ในเนื้อเรื่องร้อยแก้วตอนต้นก่อนพระราชนิพนธ์กล่าวถึงความงามของนางยอพระกลืนเมื่อตอนที่พระมณีนิจัยพบหลังจากพันปล้องไม้ไผ่ขาดว่า “กำลังรุ่มสาวรูปทรงโสกา” ทำให้พระมณีนิจัยหลงรักตั้งแต่แรกเห็น ในบทพระราชนิพนธ์รัชกาลที่ 2 มีบทชมโฉมนางยอพระกลืนเมื่อตอนแปลงกายจากพราหมณ์กลับเป็นนางยอพระกลืนว่า

รูปทรงคงเป็นยอพระกลืน
ผิวพรรณโสกาดีทาทอง

งามสิ้นสารพัดไม่ขัดข้อง
ผัดหน้าवलละของยองโย

(พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย, 2545, น. 372)

จากบทพระราชนิพนธ์เห็นได้ว่านางยอพระกลืนมีรูปร่างและผิวพรรณที่งาม แม้อยู่ในสภาพน้องสาวของพราหมณ์ขณะอยู่บรรณศาลา พระมณีนิจัยก็ยังชมความงามของนาง และเกิดความคลางแคลงสงสัยว่าเป็นนางยอพระกลืนชายาของตนหรือไม่ ดังนี้

เห็นนางสาวสวรรค์กัลยา
คิดพะวงสงสัยใคร่นั่นหอ
แก้มคางขนงเนตรเกศกรณ
พระนิงนิกตริกไทรไปมา
งามละม่อมพร้อมพริ้งจรัสเจียว

ทรงโฉมโสภาลาวัลย์
เหมือนนางยอพระกลืนดั่งแก่งสรรค์
สารพันไม่ผิดสักนิดเดียว
เสนาหาป่วนปั่นกระสันเสียว
พิศวงหลงเหลือวไม่ว่างตา

(พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย, 2545, น. 374-375)

จะเห็นได้ว่าเมื่อพระมณีนิจัยได้เห็นนางยอพระกลืนถึงกับเกิดอาการปั่นป่วนเสนาหา จนไม่อาจละสายตากับนางได้เมื่อพระมณีนิจัยพบพราหมณ์ยอพระกลืนครั้งแรกก็ชมความงามและยังคิดว่าพราหมณ์คล้ายนางยอพระกลืนอีกด้วย

เห็นโฉมเจ้าพราหมณ์งามโสภ

กิริยารูปร่างเหมือนนางเมีย

(พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย, 2545, น. 362)

นอกจากพระมณีนิจัยแล้ว แม้แต่ท้าวพิชัยนุราชเองเมื่อพบพราหมณ์ ก็ชื่นชมความงามและยังคิดว่าพราหมณ์คล้ายกับสะใภ้ของตนเช่นกัน

เมื่อนั้น
พิศโฉมเจ้าพราหมณ์งามเพริศพราย
หน้าตาจิ้มลิ้มยิ้มแย้ม
จิ้งตรัสแก่พระมณีนิจัย
เอาจ้องคอจรอ่อนแอ้น
กิริยามารยาทแนบเนียน

ท้าวพิชัยนุราชฤทัย
เหมือนละม้ายคล้ายเทวีศรีสะใภ้
สองแก้มนวลลอคดงปกไช้
เหมือนเมียเจ้ากระไรไม่ผิดเพี้ยน
แขนแมนรูปร่างเหมือนอย่างเขียน
พระพินิจพิศเพี้ยนไม่ว่างตา

(พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย, 2545, น. 367)

เมื่อพระมณีนิจชมองพราหมณ์อีกครั้งหนึ่งตอนหลับอยู่ที่บรรณศาลา เกิดความหลงใหลจนคิดไปว่าเป็นเมียของตน

นั่งพิณจพิศโฉมเจ้าพราหมณ์น้อย
พิศพักตร์ผ่องผิวโสภา
รูปทรงสารพัดไม่ขัดข้อง
นวลละอองสองแก้มดังลูกอิน

แหม่มช้อยน่ารักเป็นหนักหนา
ดั่งจันทร์ทรางกลดหมดมลทิน
เหมือนละม้ายคล้ายนางยอพระกลืน
จะแย้มยิ้มเหมือนลิ้นทุกสิ่งอัน

(พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย, 2545, น. 372)

เห็นได้ว่านางยอพระกลืนนั้นมีรูปร่างหน้าตาที่งดงาม ผิวพรรณผุดผ่อง ถึงแม้จะแปลงกายเป็นพราหมณ์ก็ไม่ได้ทิ้งรูปลักษณ์เดิมจนหมด ทำให้ผู้พบเห็นอย่างพระมณีนิจชมัยและท้าวพิชัยนุราชคิดว่าพราหมณ์นั้นงดงามคล้ายนางยอพระกลืน ทั้งความงามของรูปร่าง หน้าตาผิวพรรณรวมทั้งกิริยาอาการที่พราหมณ์ยอพระกลืนแสดงออกยังคงความงามของสตรีไว้ให้เห็น

6.3 ลักษณะนิสัยของนางยอพระกลืน

นางยอพระกลืนเป็นหญิงที่มีความจงรักภักดีต่อสามี เห็นได้จากเหตุการณ์ตอนก่อนและหลังพระราชนิพนธ์ ขณะเมื่อเข้ามาอยู่กับพระมณีนิจชมัยโดยที่พระมณีนิจชมัยไม่ได้บอกพระบิดามารดา นางก็อยู่อย่างสงบในปราสาทไม่ได้เรียกร้องสิ่งใด ตอนท้ายเรื่องเมื่อทราบว่าคุณพระมณีนิจชมัยต้องไปอภิเษกที่กรุงจันทราตามไปด้วย และเมื่อเจ้ากรุงจันทราออกอุบายให้พระมณีนิจชมัยทำขันหมาก 1,000 ขันหมาก เพราะรู้ว่าพระมณีนิจชมัยไม่มีทางทำเสร็จภายในวันเดียวจะได้หาเรื่องเป็นความผิด นางยอพระกลืนซึ่งขณะนั้นเป็นพราหมณ์ก็ช่วยสามีด้วยเกรงจะเป็นอันตรายจึงได้พาหนี เหตุการณ์อีกเหตุการณ์หนึ่งเมื่อพระมณีนิจชมัยถูกยักษ์จับไป นางก็รีบไปช่วยด้วยกลัวสามีจะถูกยักษ์กินเป็นอาหาร เมื่อพระมณีนิจชมัยเสียพระทัยจนสลบ นางก็เสียใจจนขาดสติ คิดว่าคุณพระมณีนิจชมัยสิ้นพระชนม์ร้องไห้จนหมดสติไป ตอนที่เห็นพระราชนิพนธ์ที่ขอพระมณีนิจชมัยไปเป็นทาส นางก็ไม่ได้ให้ทำอะไรที่ยากลำบาก เมื่อเห็นสามีซื่อสัตย์ต่อนางก็ปล่อยตัวกลับเมือง จากเหตุการณ์ต่าง ๆ จะเห็นได้ว่านางนั้นช่วยเหลือสามีทุกครั้งด้วยความเต็มใจ และยังรักพระมณีนิจชมัยอย่างมั่นคง

นอกจากนี้นางยังมีความฉลาด ในตอนที่แปลงเป็นพราหมณ์ไปช่วยแก้พิษงู นางได้ออกอุบายถามนางจันทร์เรื่องนางยอพระกลืนกินแมวจริงหรือไม่ว่า

โหนว้ายอพระกลืนนั้นกินแมว
สับปลับก็จะกลับตายไป

จริงแล้วเหมือนลือหรือโง่น
ถูกช่วยไม่ได้พระมารดา

(พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย, 2545, น. 368)

เหตุที่นางยอพระกลืนบอกกับนางจันทระเช่นนั้น เพราะรู้อยู่แล้วว่านางจันทระกลัวตาย ทำให้นางจันทระรีบบอกความจริง

นางยอพระกลืนเป็นผู้มีจิตใจดี ไม่อาฆาตพยาบาท เมื่อความจริงกระจ่างทั่วพิชัยนุราชจะลงโทษมเหสี นางยอพระกลืนก็ไม่ได้คิดค้นกลับทูลขอโทษให้นางจันทระเทวี จากการกระทำนี้เป็นการชี้ให้เห็นถึงความมีคุณธรรมอีกด้วย เพราะนางยอพระกลืนไปสอบถามความนี้กับนางจันทระเพียงลำพัง เพื่อที่นางจันทระเทวีจะได้ไม่ต้องเกิดความอับอายเมื่อความจริงปรากฏ

ลักษณะนิสัยอีกอย่างของนางยอพระกลืน คือ ความกล้าหาญ กล้าที่จะต่อสู้กับความอยุติธรรมที่ตนได้รับเพื่อให้ความจริงเปิดเผย กล้าที่จะไปช่วยพระสวามีเมื่อเกิดอันตราย นางยอพระกลืนกล้าที่จะอาสาไปเมืองจีน เมื่อรู้ว่าพระมณีนพิตยจะถูกรังแกจากเจ้ากรุงจีนวางแผนฆ่าจึงพาพระมณีนพิตยหนีออกมา อีกทั้งเมื่อพระมณีนพิตยถูกยักษ์ลักพาตัวไปก็รีบตามไปช่วยเหลือ ต่อสู้กับทหารยักษ์โดยไม่เกรงกลัว นางยอพระกลืนจึงจัดเป็นสตรีที่มีทั้งความฉลาดและกล้าหาญ อีกทั้งยังมีความสามารถในการต่อสู้อีกด้วย

จึงสรุปได้ว่า ลักษณะนิสัยของนางยอพระกลืนเป็นหญิงที่มีความจงรักภักดีต่อสวามี มีความฉลาดเป็นผู้มีจิตใจดีไม่อาฆาตพยาบาทต่อผู้ที่คิดร้ายต่อตนเอง และมีความกล้าหาญเปิดเผย เผชิญหน้าต่ออุปสรรคทั้งหลาย ด้วยอุปนิสัยที่กล่าวมานี้ ทำให้การแสดงออกในกระบวนท่ารำของนางยอพระกลืนที่ใช้เกี่ยวพระมณีนพิตย เน้นการเกี่ยวพาราสีทางสายตา และการสัมผัส ทั้งในรูปแบบการยื่นและการนั่ง ใช้กริยาย้วยวนหยอกล้อ ไม่ใช่การโหม การแสดงกริยาทั้งหมดที่กล่าวมานี้ เป็นเพียงการลงใจสามีมองของตนเอง จึงถือได้ว่าเป็นหญิงเกี่ยวชายในลักษณะพิเศษ

6.4 บทบาทเกี่ยวของนางยอพระกลืน

เกี่ยวพาราสี หมายถึง พุดให้รักในเชิงขู้สาว (ราชบัณฑิตยสถาน, 2546, น. 148) การเกี่ยวพาราสีในวรรณกรรมพบได้ทุกเรื่อง การเกี่ยวพาราสีนี้เป็นสิ่งที่สะท้อนให้เห็นถึงประเพณีและวัฒนธรรมด้านความรักของมนุษย์ที่แสดงออกถึงความสุขสมหวัง การเกี่ยวพาราสีจึงมีบทบาทต่อการดำเนินชีวิตของตัวละคร ซึ่งการเกี่ยวพาราสีในวรรณกรรมของไทยมีทั้งชายเกี่ยวหญิง และหญิงเกี่ยวชาย การเกี่ยวพาราสีไม่ได้มีเพียงการเกี่ยวแบบโหมเพียงอย่างเดียว แต่ยังมีลักษณะการเกี่ยวที่แสดงออกในการย้วยวน หยอกล้อ ซึ่งยังมีการเกี่ยวในลักษณะพิเศษ อย่างเช่นการเกี่ยวพาราสีของพระลอ พระเพื่อน และพระแพง ซึ่งเป็นการเกี่ยวแบบชายหนึ่งหญิงสองอีกด้วย

มณีนพิตยเป็นบทละครนอกที่มีมาตั้งแต่ครั้งกรุงศรีอยุธยา โดยมีหลักฐานเหลืออยู่ในหอพระสมุดวชิรญาณ ได้จัดทำไว้เป็นหมวดหมู่ มณีนพิตยมีจำนวน 10 เล่ม (เสาวลักษณ์ อนันตศานต์, 2515, น. 43) รัชกาลที่ 2 ทรงนำเรื่องมณีนพิตยมาพระราชนิพนธ์เป็นบทละครนอกแบบหลวง เป็นชื่อเรียกที่สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยาดำรงราชานุภาพ ทรงเรียก (สุรพล วิรุฬห์รักษ์, 2547, น. 97) การเกี่ยวในเรื่องนี้มี

ลักษณะเป็นบทหญิงเกี้ยวชาย คือตัวนางเอกนางยอพระกลื่นมีบทบาทในการเกี้ยวพาราสีสามีของตนเอง ทำให้การเกี้ยวพาราสีของนางยอพระกลื่นออกมาในลักษณะยั่วยวน หยอกล้อ แต่ยังคงสุภาพไม่ใช่คำหยาบ ได้เปิดเผยเหมือนละครนอกอย่างผู้ชายล้วน ซึ่งใช้ถ้อยคำตลาด (สุนนมาลย์ นิมนต์พันธ์, 2539, น. 126)

เสาวณิต วิงวอน ผู้เชี่ยวชาญด้านวรรณคดีไทย ได้ให้ข้อคิดเห็นว่า ยอพระกลื่นเกี้ยวพระมณีนพิตย ไม่ใช้บทเกี้ยวเสียทีเดียว แต่ก็สามารถอนุมานได้ว่าเป็นบทเกี้ยว เนื่องจากบทของนางยอพระกลื่นจะออกมาในเชิงยั่วยวน ไม่เหมือนบทเกี้ยวของนางผีเสื้อสมุทรในเรื่องพระอภัยมณี โดยปกติในวรรณคดีไทย ผู้ชายต้องเป็นฝ่ายเกี้ยวผู้หญิง ในละครนอกแบบหลวงไม่ค่อยเห็นชัดอย่างละครใบ การเกี้ยวพาราสีในละครใบเป็นแบบแผน คือการโอ้อวด แต่ในละครนอกไม่พรรณนามากมาย ในละครนอกแบบหลวงที่เห็นชัดจะมีเรื่องสังข์ทอง นอกนั้นรัชกาลที่ 2 ทรงดัดบท เรื่องไชยเชษฐาก็ไม่มี อย่างเรื่องมณีนพิตย มีนางยอพระกลื่นที่อยู่ในร่างน้องสาวพราหมณ์ก็จะแค่วัยเยาว์ เป็นการหยอกล้อ ไม่เชิงเกี้ยว แตกต่างจากนางผีเสื้อสมุทรจะเห็นชัดว่าเกี้ยวพระอภัยมณี เรียกว่าโอ้อวด นางผีเสื้อสมุทรโอ้อวดพระอภัยมณี หรืออืหน่าโอ้อวดชายาต่าง ๆ แต่มณีนพิตยเป็นลักษณะพิเศษ เหมือนผู้หญิงหยอกล้อ ไม่ถึงกับเกี้ยวโอ้อวดเสียทีเดียว เพราะนางยอพระกลื่นไม่ได้จับแค้น เขยคางผู้ชายอย่างนางผีเสื้อสมุทร นางยอพระกลื่นมีความน่าเอ็นดูตรงที่ยั่วสามีเล่น เป็นการหยอกล้อแบบใกล้ชิด ทำเอาหลังพิงบ่า พระมณีนพิตยเป็นฝ่ายปกป้อง กระเถิบหนีแต่ไม่ได้หนี เพราะความรังเกียจ เพราะจริง ๆ แล้วก็พอใจ เนื่องจากผู้หญิงรูปร่างสวยงาม แต่กลัวพราหมณ์จะว่า จะถูกตีว่าลวนลามน้องสาว ต่างจากพระอภัยมณีที่หนีแบบกลัวและรังเกียจ พระมณีนพิตยยังมีลักษณะความเป็นผู้ชายอยู่แต่เป็นลักษณะพิเศษ เพราะไม่มีตัวพระตัวไหนที่จะมีความคิดแบบนี้ซึ่งปกติจะมีแต่ฝ่ายรุก แต่ตอนนี้ตัวนางเป็นฝ่ายรุกแทนแต่มีจุดประสงค์คือแกล้ง ไม่ได้โอ้อวดจริง ๆ เป็นการสลับบทบาทกัน อนุมานได้ว่าเป็นการเกี้ยวพิเศษอย่างหนึ่ง การเกี้ยวพิเศษมีหลายอย่าง (เสาวณิต วิงวอน, การสื่อสารส่วนบุคคล, 2 พฤศจิกายน 2566)

สรุปได้ว่า การเกี้ยวพาราสี หมายถึง การพูดให้รักในเชิงขู้สาว ในวรรณกรรมไทยมีการเกี้ยวพาราสีทั้งผู้ชายเกี้ยวผู้หญิงและผู้หญิงเกี้ยวผู้ชาย การเกี้ยวพาราสีแบบโอ้อวดและการยั่วยวน หยอกล้อ จากบทบาทของนางยอพระกลื่น ในการเกี้ยวพาราสีพระมณีนพิตยพบว่า ด้วยนางยอพระกลื่นเป็นตัวละครในบทพระราชนิพนธ์ที่ใช้สำหรับแสดงละครนอกแบบหลวง ตัวละครจึงไม่สามารถใช้คำหยาบคายได้ อีกทั้งภูมิหลังของตัวละครที่เป็นนางกษัตริย์ กิริยาท่าทางการแสดงออกจึงไม่รุนแรงเหมือนนางตลาด แต่ด้วยบทบาทหญิงเกี้ยวชาย ทำให้กลวิธีในการดำเนินสมรสกิริยานางเอกและนางตลาดเข้าไว้ด้วยกัน แต่ไม่ออกท่าทางนางตลาดมากเกินไป การเกี้ยวเป็นเพื่อการล่อใจสามีของตนเอง จึงแสดงออกในลักษณะยั่วยวน หยอกล้อ จึงถือได้ว่าเป็นหญิงเกี้ยวชายในลักษณะพิเศษที่ได้ใช้รูปแบบหนึ่ง

บทบาทการเกี่ยวพาราสีของนางยอพระกลืน จะเริ่มในบทพระราชนิพนธ์ ตอนที่อริยพราหมณ์ หรือพราหมณ์ยอพระกลืนขอตัวพระมณีนพิตยไปเป็นทาส จากนั้นต้องการลงใจสามีของตน จึงหาเหตุอ้างไป หายาในป่าแล้วจะให้น้องสาวมาอยู่เป็นเพื่อน ส่วนตนเองแปลงกายจากเพศพราหมณ์กลับเป็นนางยอ พระกลืนตามเดิม ดังบทพระราชนิพนธ์ละครนอกรัชกาลที่ 2 ว่า

รูปทรงคงเป็นยอพระกลืน
ผิวพรรณโสภาคดังทาทอง

งามสิ้นสารพัดไม่ขัดข้อง
ผัดหน้านวโลหะของयोग

(พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย, 2545, น. 373)

เห็นได้ว่าเมื่อแปลงกายกลับเป็นนางยอพระกลืนดังเดิม มีความงาม มีผิวพรรณผุดผ่องดังทาทองหา เมื่อแต่งกายเรียบร้อยจึงแอบดูพระมณีนพิตย เมื่อเห็นพระมณีนพิตยนั่งทอดเข่าดูเศร้ามอง จึงแกล้งเด็ด ดอกไม้ทิ้ง เข้าไปในศาลา อีกทั้งยังใช้ไม้เคาะข้างฝาให้เกิดเสียงดัง ใช้ทราโยนขึ้นบนหลังคา จนพระมณีนพิตย ตกใจคิดว่าผี ดังบท พระราชนิพนธ์ว่า

เห็นพระนั่งทอดเข่าเจ้าจุก
จึงเด็ดดอกบุปผามาลี
แล้วลอบเอาไม้เข้าไปเคาะ
กำทราโยนปราชัยขึ้นหลังคา

ทนทุกข์ทรมานหมองศรี
ทิ้งไปในที่ศาลา
เสียงดังเกาะเกาะที่ริมฝา
แกล้งหลอนราชาให้ตกใจ

(พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย, 2545, น. 373-374)



ภาพที่ 1 นางยอพระกลืนแกลังโยนดอกไม้ใส่พระมณีพิชัย
(พจนีย์ สุวรรณชม, ประเทศไทย, 2567)

พระมณีพิชัยครั้งตั้งสติได้จึงแอบออกมามองดู ไม่พบใครยังทำให้รู้สึกกลัว นางยอพระกลืนเห็นดังนั้นจึงทำเป็นเดินเก็บดอกไม้เข้าไปหาเพื่อขำเล่น พระมณีพิชัยเห็นสาวงามก็สงสัยว่าเป็นใคร แต่คิดขึ้นได้ว่าคงเป็นน้องสาวพราหมณ์ จึงจำต้องระงับใจตนเองไว้แล้วทำแกลังสำรวจกลับตาไม่สนใจ นางยอพระกลืนเห็นดังนั้นจึงพยายามกลืนยิ้ม ทำแกลังมองไม่เห็นนั่งลง ถอยหลังให้ไกลมือสामीเพื่อดูท่าที

ทำเป็นไม่เห็นพระโฉมยง
แกลังขยดถดถอยหลังมา

หยุดยั้งนั่งลงที่ตรงหน้า
ให้ไกลหัดถัฏสตาจะดูที

(พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย, 2545, น. 375)

พระมณีพิชัยเมื่อรู้ว่านางมาไกล่ จึงเขยิบหนี ทั้ง ๆ คิดว่านางเหมือนเมียตนแต่กลืนกายของนางหายไป ทำให้แน่ใจว่าเป็นน้องของนาย แม้อยากจะเกี้ยวพาราสีจำต้องอดใจไว้ด้วยเกรงใจพราหมณ์ นางยอพระกลืนนั่งหันหลังให้โดยทำเป็นเป็นมดกัดตรงสบไ ร้องเสียงดังว่ามีใครมานั่งไม่ทันเห็น ทั้งที่ตนเองรู้อยู่แล้วว่าพระมณีพิชัยนั่งอยู่

ทำเป็นมดกัดสะบัดสไบ
หันหลังให้กระทั้งถูกร่างกาย
เอออะไรใครมานั่งอยู่นี้

ล่อเล่นลองใจพระสามี
แล้วร้องกรีดหวีดวายน่าบัดสี
ฟ้าผีเกิดไม่ทันเห็นเลย

(พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย, 2545, น. 375)



ภาพที่ 2 นางยอพระกลืนทำเป็นถูกมดกัด
(พจนีย์ สุวรรณชม, ประเทศไทย, 2567)

จากนั้นชายตามองพระมณี ถามไถ่ว่าเป็นใครมาแต่ไหน ทำไมอยู่ที่ศาลา พระมณีพิชัยจึงบอกว่า พราหมณ์ช่วยรักษามารดาตนจึงตามมาเป็นข้ารับใช้ แล้วจึงถามว่านางนี้เป็นใครใจกล้านักไม่กลัวเสือสาธิต ในป่ามีธูระใดจึงมา นางยอพระกลืนจึงแกล้งบอกว่าตนเป็นน้องสาวพราหมณ์ พี่ชายให้มาอยู่เป็นเพื่อน พระมณีพิชัยที่ศาลา นางยอพระกลืนแอบยืมขยับเข้าไปใกล้ เสแสร้งว่าพระมณีพิชัยเข้ามาหยอกล้อตน

เห็นพระนั่งนิ่งไม่ตึงกาย
ไสน่าบัดสีนี้อะไร
เจ้าข้าเอ๋ยไม่เคยพบเห็น

ทำแบายคายขยดถดเข้าใกล้
เฝ้าดูคนไปได้ไม่วางตา
มายักคิ้ว หยอกเล่นได้ต่อหน้า

(พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย, 2545, น. 376)



ภาพที่ 3 นางยอพระกลืนขยับเข้านั่งใกล้

(พจนีย์ สุวรรณชม, ประเทศไทย, 2567)

นางยอพระกลืนทำท่าขยับเข้านั่งใกล้ ใช้สายตาในการเกี่ยวพาราสี พระมณีนพชัยมีกิริยาแปลกใจที่มีหญิงสาวเข้ามานั่งใกล้

พระมณีนพชัยถึงแม้จะคิดชอบนางอยู่ในใจ เพราะนางนั้นมีรูปร่างหน้าตางดงามอีกทั้งยังเหมือนนางยอพระกลืนชายของตน แต่ด้วยเป็นน้องสาวของพราหมณ์ จึงริบว่าตนไม่ได้ทำสิ่งใด นางเป็นฝ่ายเข้าใกล้เอง นางนั้นเป็นสาวตนเองเป็นหนุ่มหากเกิดเพลิงพล้ำจะทำให้ชุนเคื่องกัน ทั้งยังบอกให้นางนั้นอยู่คนเดียวในศาลาตนจะไปอาบน้ำ นางยอพระกลืนไม่ยอมให้ไปย้อยุดจุดไว้ อ้างว่าตนเป็นผู้มาคุมตามคำสั่งพี่ชาย ถ้าปล่อยมือแล้วหนีไปจะทำอย่างไร นางจึงแก้งจุดไว้ไม่ยอมปล่อยมือ

อยู่ด้วยกันดีดีจะหนีไป
พี่พราหมณ์ให้เข้ามาคุมตัว
อย่าพักสำออยให้ปล่อยมือ
หม่อมเป็นทาสาพึงมาใหม่
แม้มีผู้ขายนายประกัน
นั่งลงดีดีพี่อย่าดี้อ
ดูคูฮึดฮัดสะบัดไป

ทำไมมิให้ยุตยื้อ
หนีไปไม่ช่วยอยู่เราหรือ
วิ่งต่อไปไล่เจ้าไม่ทัน
จะต้องคุมตัวไว้ให้มัน
เช่นนั้นแล้วข้าจะว่าไร
จะต้องถูกผูกมือน้ำตาไหล
ช่างไม่กลัวน้องของนาย

(พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย, 2545, น. 377)

พระมณีนพพิชัยอธิบายว่าตนไม่ได้คิดหนี พราหมณ์ให้มาเป็นข้ารับใช้ หากน้องสาวต้องการใช้สอย ก็ไม่ว่าแต่ไม่ควรมาฉุดยื้อแบบนี้ ทั้งยังประชดและเปรียบเทียบกับนางนั้นแข็งแรงนักมายื้อยุดผู้ชาย ไม่เป็นการดี หญิงสาวกับชายหนุ่มเปรียบเหมือนดินปืนกับไฟไม่ควรอยู่ใกล้กัน

ไซ้จะมาพาให้หม่อมน้องสาว	สำหรับเล่นซักร้าวก็หาไม่
การอื่นจะใช้สอยไม่น้อยใจ	นี่อะไรเข้าซี้ไปทีเดียว
ไม่ได้หลับได้มอยสักหน่อยหนึ่ง	หยิกทั้งข่วนเข้าจนขาเขียว
น้องนายคนนี้ดีจริงเจียว	ข้อแข็งแรงเรียวครันครัน
มายื้อยุดยุดผู้ชายเช่นนี้	เห็นดีแก้ใจหรือไรนั่น
เจ้าสาวพี่หนุ่มจะคุมกัน	เหมือนดินดำกำมะถันอยู่ใกล้ไฟ

(พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย, 2545, น. 378)

นางยอพระกลืนถึงแม้จะถูกพระมณีนพพิชัยต่อว่า นางทำเป็นไม่สนใจ ด้วยว่านางเป็นน้องเจ้านาย จะทำตามใจตนเอง ถ้าจะโพนทะนาว่านางยื้อยุดผู้ชายนางก็ไม่ถือว่าใครจะนินทา

จะเป็นกระไรก็ให้เป็น	จะลากลู่เล่นกระนั้นแหละ
สาแก่ใจไม่เสียดายเสียเลยและ	อย่าพักแยะไปเลยไม่วางมือ
ตัวข้าเป็นน้องของนาย	จะล้อเล่นตามสบายไม่ได้หรือ
จะตะโกนโพนทะนาว่าหุดยื้อ	ก็ตามเถิดไม่ถือกับนินทา

(พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย, 2545, น. 378)



ภาพที่ 4 นางยอพระกลืนตั้งบังคับตัวพระมณีพิชัยเข้ามาทอด
(พจนีย์ สุวรรณชม, ประเทศไทย, 2567)

นางยอพระกลืนบังคับตั้งตัวพระมณีพิชัยเข้ามาทอด แสดงกิริยาย้วยวน แม้พระมณีพิชัยพยายามดันมือออกแต่นางนั้นไม่ยินยอม เพราะด้วยนางนั้นมีทั้งพลังกำลัง และความสามารถเหนือกว่าพระมณีพิชัยผู้เป็นสามี

พระมณีพิชัยไม่รู้จะทำเช่นไร เมื่อนางยอพระกลืนหยอกล้อหนักเข้า พระมณีพิชัยเกือบจะจับข้อมือ แต่ก็ยังไว้ได้ ธิบอ้างว่าถ้าพราหมณ์มาเห็นจะโกรธตน ไ้ให้นางยอพระกลืนไปนั่งเสียไกล ๆ แล้วจะนำไม้มาคั่นกลางไว้ห้ามใครเข้ามาเกินที่ของตน นางยอพระกลืนหัวเราะแสร้งว่าจะบอกกับพี่ชายว่าพระมณีพิชัยพูดเกียวนาง ทั้งยังทำหยอกเย้า เมื่อโดนว่าทำท่าจะหนีจึงย้อยุดตัวไว้ พระมณีพิชัยรีบแก้ตัวว่านางนั้นใส่ร้ายตน ขอให้ผีสาธตไล่ให้พราหมณ์รับมา จากนั้นเดินหนีไม่พูดจาไม่นั่งใกล้นางฝ่ายนางยอพระกลืนเมื่อยั่วเย้าจนเป็นที่พอใจ จึงเข้าไปหาพระมณีพิชัยแล้วลากลับ

เมื่อนั้น
ครั้น پایแสงสุริยาสายัณห์
เข้านั่งซิดสะกิดว่าหม่อมพี่
เย็นแล้วน้องจะลาคลาไคล
ว่าพลาจยัมพรายขมายขม้อย
เมียงเมินเดินทำเป็นทวงที

ยอพระกลืนเข้ายั่วผิวขวัญ
จึงผ่อนผันพูดจาให้อาลัย
จะทำทีโกรธซึ่งไปถึงไหน
นี่แนะคะไหว้อยู่จติ
ค่อยขยดถดถอยจากที่
ข้าเลื่องดูภูมิแล้วไคลคลา

(พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย, 2545, น. 380)

จากกิริยาและการกระทำของนางยอพระกลืนจะเห็นได้ว่านางเป็นตัวละครฝ่ายหญิงที่มีบทบาทในการเกี่ยวพาราสีตัวละครฝ่ายชายคือพระมณีนพิตย นางเป็นฝ่ายเข้าหาพระมณีนพิตยก่อน เห็นได้จากพฤติกรรมต่าง ๆ การแกล้งโยนดอกไม้ เคาะข้างฝา โยนทรายขึ้นหลังคา อีกทั้งยังเข้าถึงเนื้อตัวฝ่ายชายโดยการขยับเข้านั่งชิด นั่งใกล้เพื่อให้ถูกตัว ยื้อยุดฉุดผู้ชาย พุดจาใช้ถ้อยคำหยอกเย้า นางยอพระกลืนเป็นนางเอกที่มีเชื้อสายเวทดาจากพระอินทร์ผู้เป็นบิดา และเชื้อสายกษัตริย์จากนางเกศนีผู้เป็นมารดา จึงถือได้ว่าเป็นกิริยาที่พบได้น้อยในตัวนางเอก การเกี่ยวพาราสีของนางยอพระกลืนในครั้งนี้ เป็นการยั่ววนหยอกล้อ เพื่อลองใจพระมณีนพิตยผู้เป็นสามีของตนว่ายังรักนางอยู่หรือไม่ ทำให้พฤติกรรมที่แสดงออกไม่ถึงกับเล้าโลม เป็นเพียงการหยอกล้อ ยั่วเย้าในการกระทำและคำพูดเพียงเท่านั้น

การเกี่ยวแบบนี้แตกต่างกับบทนางเกี่ยวพระในเรื่องพระอภัยมณีและเรื่องรามเกียรติ์ นางผีเสื้อสมุทรแปลงกายเป็นสาวงามเพื่อเข้าเกี่ยวพาราสีพระอภัยมณี โดยเสนอตนเองว่าเป็นสาวพรหมจารี ไม่มีสามีจึงอยากได้คู่ โดยสื่อถึงความต้องการพระอภัยมณีเป็นสามีอย่างชัดเจน ดังตัวอย่างบทกลอนเรื่องพระอภัยมณี ตอน นางผีเสื้อลักพระอภัยมณี (สุนทรภู่, 2507)

ในเรื่องรามเกียรติ์ นางสำนักราบแปลงกายเป็นหญิงงาม บอกพระรามว่าตนเป็นน้องสาวเจ้ากรุงลงกา เพื่อให้พระรามเห็นถึงความยิ่งใหญ่ของพี่ชายตน หากพระรามยอมเป็นสามีของนางจะมีแต่คนอิฉา นางสำนักราบเกี่ยวพาราสีพระรามเพราะต้องการได้พระรามเป็นสามีเช่นเดียวกัน ดังตัวอย่างในบทพระราชนิพนธ์เรื่องรามเกียรติ์ (พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช, 2557, น. 535-536)

จะเห็นได้ว่า ถึงแม้จะเป็นบทนางเกี่ยวพระเหมือนกัน แต่ตัวละครมีจุดประสงค์ต่างกัน การเกี่ยวของนางยอพระกลืน เป็นการเกี่ยวพาราสีพระมณีนพิตยสามีของตนเอง เพื่อยั่ววน หยอกล้อ ลองใจ ในขณะที่นางผีเสื้อสมุทรเกี่ยวพระอภัยมณีและนางสำนักราบเกี่ยวพระรามเพราะอยากได้เป็นสามีเช่นเดียวกัน

7. การสรุปผลและการอภิปรายผล

จากการวิจัยพบว่า ในบทบาทนางยอพระกลืนเป็นตัวละครเอกฝ่ายหญิงในเรื่องมณีนพิตย มีการแสดงออกในการเกี่ยวพาราสี พระมณีนพิตยซึ่งเป็นสามี เนื่องจากต้องการลองใจพระมณีนพิตยว่ายินดีในหญิงอื่นหรือไม่ มีสัดส่วนกระบวนท่ารำประกอบด้วย ท่ารำที่มาจากเพลงพื้นฐาน ท่ารำที่ใช้สื่อความหมาย ท่ารำที่แสดงกิริยาอิริยาบถต่าง ๆ โดยการดัดแปลงท่าทางมาจากธรรมชาติ เป็นการรำตามบทร้อง ซึ่งเป็นการเกี่ยวพิเศษและมีกลวิธีการรำที่มีลักษณะเฉพาะไม่ค่อยพบในการแสดงนาฏศิลป์ทั่วไป กลวิธีการรำหญิงเกี่ยวชาย ยอพระกลืนเกี่ยวพระมณีนพิตย มีจุดประสงค์เพื่อลองใจว่ายังคงรักมันในตนเองหรือไม่ ตัวละครนางยอพระกลืนในตอนนี้ ได้ผสมผสานบุคลิกของตัวละครสองบุคลิก คือ บุคลิกของตัวนางเอกและบุคลิกของนางตลาดเข้าไว้ด้วยกัน แต่การนำเอาบุคลิกของนางตลาดมาใช้แสดงนี้จะไม่ออกกิริยารุนแรง ท่ารำมีรูปแบบนาฏศิลป์ตัวนางในลักษณะการหยอกล้อ ยั่ววน กลั้นแกล้ง เพียงเท่านั้น

8. ข้อเสนอแนะ

8.1 ควรมีการศึกษาลีลาท่ารำและบทบาทการแสดงตัวพระตัวนาง ในการแสดงละครนอกและละครใน โดยจัดทำเป็นเอกสารทางวิชาการ เพื่อเป็นการอนุรักษ์และสืบทอดท่ารำที่มีมาแต่โบราณมิให้สูญหาย

8.2 ควรมีการสร้างสรรคงานนาฏศิลป์ ในรูปแบบของการรำเข้าพระเข้านาง เพื่อให้งานด้านนาฏศิลป์ไทยได้รับความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

8.3 ควรจัดการแสดงละครนอกเรื่องย่อพระกลิ้งให้ประชาชนชมมากยิ่งขึ้น

9. รายการอ้างอิง

ดำรงราชานุภาพ, สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยา. (ม.ป.ป.). *ตำนานละครอิเหนา*. พระนคร: วชิรญาณ.

พิมพ์ตะวัน ศรีสาคร. (2564). *กลวิธีกระบวนรำเกี่ยวกับลักษณะพิเศษในละครรำ: ละครพันทางเรื่อง พระลอ*.

(วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศิลป). สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์, กรุงเทพมหานคร.

พุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช, พระบาทสมเด็จพระ. (2557). *บทละครเรื่องรามเกียรติ์ พระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช*. กรุงเทพมหานคร: เพชรกะรัต.

พุทธเลิศหล้านภาลัย, พระบาทสมเด็จพระ. (2545). *บทละครนอก พระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย*. กรุงเทพมหานคร: ศิลปบรรณาการ.

ราชบัณฑิตยสถาน. (2546). *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542*. กรุงเทพมหานคร: นานมีบุ๊คส์.

สถาบันภาษาไทย กรมวิชาการ (2540). *มณีพิชัย*. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

สุนทรภู่. (2507). *นิทานคำกลอนสุนทรภู่ เรื่องพระอภัยมณี*. พระนคร: วชิรญาณ.

สุมนมาลย์ นิมเนตพันธ์. (2539). *การละครไทย* (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช.

สุรพล วิรุฬห์รักษ์. (2547). *วิวัฒนาการนาฏศิลป์ไทยในกรุงรัตนโกสินทร์ พ.ศ. 2325-2477* (พิมพ์ครั้งที่ 2).

กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เสาวลักษณ์ อนันตศานต์. (2515). *บทละครนอกสมัยอยุธยา* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศิลป).

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.

F-TECHNIQUE: THE DEVELOPMENT OF SQUARE-BASED PATTERN CUTTING FOR FASHION DESIGN

การพัฒนาแนวทางการออกแบบและตัดเย็บเครื่องแต่งกายบนพื้นฐาน รูปจัตุรัส ด้วยกลวิธีเอฟ

Panchana Soonthornpipit^{1*} พันธุ์ชนะ สุนทรพิพิธ^{1*}

Abstract

Background and Objectives: This creative research project emerged from the researcher's observation that garment design and construction is a form of artistic creation. It not only reflects personal thoughts and beliefs, but also conveys perspectives on society and can be developed for commercial purposes. However, the process of creating wearable art through garment making often generates a significant amount of fabric waste from discarded cuttings and unused materials. This issue raises concerns in the present day, as the fashion industry has been increasingly recognized as a major contributor to global warming and climate change-problems that inevitably impact humanity.

Methods: This creative research adopts the Research and Development (R&D) approach to formulate and refine garment patterns that eliminate fabric waste during the cutting and construction stages, in alignment with the principles of zero-waste design. The design process is grounded in the application of a square grid framework and the F-Technique, a methodological approach comprising three core strategies: (1) *Flat* – engaging with two-dimensional surfaces as foundational planes for design; (2) *Fold* – utilizing folding techniques to shape and structure the material; and (3) *Fix* – implementing methods of securing components to ensure garment integrity without generating excess material.

Key Findings: The findings of this research reveal critical advancements in sustainable fashion design: (1) the square grid proves to be an effective structural framework for developing garment patterns that are fully aligned with zero-waste design principles, offering a tangible solution to one of the most pressing challenges in the fashion industry; (2) patterns generated from the square grid can be successfully constructed into wearable garments without producing fabric waste throughout the design and production process, thus demonstrating both environmental efficiency and creative viability; and (3) the prototype pattern developed through this approach exhibits strong potential for further refinement and integration into commercial fashion systems.

Research Article

Received: 1 October 2024

Revised: 20 January 2025

Accepted: 20 January 2025

** Corresponding author*

email: panchana@ug.swu.ac.th

How to cite:

Soonthornpipit, P. (2025).
F-technique: The development
of square-based pattern
cutting for fashion design.
Fine Arts Journal:
Srinakharinwirot University,
29(1), 113-128.

Keywords: Fashion Design;
Clothing Construction;
Square Pattern; Zero-Waste
Fashion; Sustainable
Fashion

คำสำคัญ: การออกแบบ
เครื่องแต่งกาย; การตัดเย็บเสื้อผ้า;
แพตเทิร์นรูปจัตุรัส; แนวคิดขยะ
เป็นศูนย์; แฟชั่นยั่งยืน

¹ Faculty of Fine Arts, Srinakharinwirot University, Thailand

¹ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

Implications of the Study: The results of this research can be applied to both pedagogical and industrial contexts. In education, the findings contribute to the development of curriculum and instructional practices focused on zero-waste fashion design. Simultaneously, the research offers a foundation for advancing pattern-making processes within the fashion industry, specifically those aimed at zero-waste garment production. This approach-which seeks to eliminate fabric waste throughout the manufacturing process-is increasingly recognized as both significant and necessary in efforts to address contemporary environmental challenges.

Conclusions and Future Study: This research focuses on the creative development of prototype patterns derived from the square form, with the aim of advancing their application within industrial systems to reduce fabric waste generated during the production process. Despite current limitations regarding standard sizing for industrial application and varying fabric widths available in the market, the researcher believes that the conceptual framework and developmental processes proposed in this study have the potential to be expanded and applied to commercial garment production. Furthermore, this research contributes to raising public awareness about environmental conservation, promoting actions that can prolong the Earth's lifespan and ultimately help make the planet a more livable and safer home for all humanity.

บทคัดย่อ

ภูมิหลังและวัตถุประสงค์: งานวิจัยสร้างสรรค์ชิ้นนี้เกิดขึ้นจากความคิดของผู้วิจัยที่พบว่าการออกแบบและตัดเย็บเครื่องแต่งกายนั้นเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างผลงานศิลปะที่นอกจากจะสะท้อนให้เห็นความคิดและความเชื่อส่วนบุคคลแล้ว ยังสามารถสะท้อนมุมมองที่มีต่อสังคมและพัฒนาไปสู่การใช้งานในเชิงพาณิชย์ได้ ทว่าขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยการตัดเย็บเครื่องแต่งกาย กลับนำมาซึ่งเศษผ้าเหลือทิ้งจากการตัดแยกชิ้นส่วนที่ไม่ต้องการเป็นจำนวนมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในปัจจุบันที่อุตสาหกรรมแฟชั่นถูกจัดให้เป็นหนึ่งในปัญหาสำคัญของต้นเหตุแห่งภาวะโลกร้อนและความเปลี่ยนแปลงทางสภาพภูมิอากาศที่ส่งผลกระทบต่อมนุษย์อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

วิธีการศึกษา: งานวิจัยสร้างสรรค์ชิ้นนี้ใช้กระบวนการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) เพื่อออกแบบและพัฒนาแพตเทิร์นเครื่องแต่งกายอย่างง่ายที่ปราศจากขยะเหลือทิ้งระหว่างขั้นตอนการตัดเย็บ (Zero Waste) ผ่านการใช้กริดรูปร่างจตุรัสและกลวิธีเอฟ (F-Technique) อันประกอบด้วย 1) การใช้ระนาบ (Flat) 2) การพับ (Fold) และ 3) การยึดติด (Fix)

ผลการศึกษาที่สำคัญ: ผลจากการวิจัยพบว่า 1) กริดรูปร่างจตุรัสสามารถนำมาใช้สร้างแพตเทิร์นเพื่อตัดเย็บเครื่องแต่งกายในลักษณะที่สอดคล้องไปกับแนวคิดขยะเป็นศูนย์ได้ 2) แพตเทิร์นจากกริดรูปร่างจตุรัสสามารถนำมาตัดเย็บให้เกิดเป็นเครื่องแต่งกายได้โดยไม่เกิดมีขยะเหลือใช้ระหว่างขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน 3) แพตเทิร์นต้นแบบรูปร่างจตุรัสสามารถนำไปพัฒนาให้เกิดเป็นผลิตภัณฑ์ในเชิงพาณิชย์ได้อย่างเหมาะสม

นัยสำคัญของการศึกษา: ผลจากการวิจัยสามารถนำไปใช้พัฒนาทั้งด้านการเรียนการสอนที่ว่าการออกแบบเครื่องแต่งกายตามกรอบแนวคิดเรื่องแฟชั่นไร้ขยะ (Zero Waste Fashion) ขณะเดียวกันก็สามารถต่อยอดเพื่อนำไปสู่การพัฒนากระบวนการจัดสร้างแพตเทิร์นเครื่องแต่งกายในระบบอุตสาหกรรม ที่เน้นผลิตการผลิตเสื้อผ้าที่มีความต้องการลดขยะเหลือใช้ระหว่างขั้นตอนการผลิตเป็นศูนย์ (Zero Waste Pattern Cutting) ที่นับได้ว่ามีความสำคัญและจำเป็นต่อการรักษาสภาพแวดล้อมของโลกในปัจจุบัน

สรุปผลและแนวทางการศึกษาในอนาคต: การวิจัยในครั้งนี้เน้นกระบวนการสร้างสรรค์แพตเทิร์นต้นแบบจากรูปคู่รหัสที่สามารถนำไปต่อยอดในระบบอุตสาหกรรมเพื่อลดจำนวนขยะเหลือทิ้งในขั้นตอนการผลิต ซึ่งถึงแม้ว่าจะยังมีข้อจำกัดในด้านการกำหนดมาตรฐานสัดส่วนให้เหมาะสมกับการประยุกต์ใช้ในเชิงอุตสาหกรรม รวมไปถึงถึงตัวแปรที่ว่าด้วยขนาดความกว้างของผ้าที่มีหลากหลายในท้องตลาด แต่ผู้วิจัยเชื่อว่าแนวคิดและกระบวนการพัฒนาที่เกิดจากการวิจัยนี้จะสามารถนำไปขยายผลให้เกิดเป็นแนวทางของการตัดเย็บเครื่องแต่งกายในเชิงพาณิชย์ได้ยิ่งไปกว่านั้น การวิจัยนี้ยังถือเป็นส่วนหนึ่งของการรณรงค์ให้ผู้คนได้เห็นความสำคัญของการรักษาสิ่งแวดล้อม เพื่อช่วยกันยืดอายุขัยของโลก และท้ายที่สุดช่วยกันทำให้โลกได้กลายเป็นบ้านที่น่าอยู่และปลอดภัยสำหรับมนุษย์ทุกคนได้อีกทางหนึ่งด้วย

1. บทนำ

แฟชั่นเป็นหนึ่งในอุตสาหกรรมทำลายโลก การเพิ่มขึ้นของจำนวนประชากรที่ไม่หยุดยั้งนำไปสู่การเร่งเพิ่มจำนวนการผลิตเสื้อผ้าในฐานะของปัจจัยสี่ให้เพียงพอต่อความต้องการของมนุษย์ แต่เมื่อพฤติกรรมบริโภคของผู้คนเปลี่ยนไปตามกระแสนิยม ก็ยิ่งส่งผลให้การเพิ่มปริมาณการผลิตเป็นไปเพื่อการซื้อขายในระยะสั้นมากกว่าเพื่อตอบสนองความจำเป็นที่แท้จริง อุตสาหกรรมเครื่องแต่งกาย จึงกลายเป็นหนึ่งในต้นตอของการทำลายสภาพแวดล้อม โดยเฉพาะส่วนที่เกี่ยวข้องกับ น้ำ ดิน และอากาศ เนื่องจากการผลิตเสื้อผ้าโดยพื้นฐาน ต้องใช้ทรัพยากรจากธรรมชาติมาเป็นองค์ประกอบหลักตั้งแต่กระบวนการเริ่มต้น ทั้งการใช้น้ำจำนวนมากเพื่อการเพาะปลูกพืชสำหรับผลิตเส้นใยจนถึงกระบวนการการย้อมและซักล้างทำความสะอาด โดยบ่อยครั้งโรงงานอุตสาหกรรมมักปล่อยน้ำเสียจากกระบวนการผลิตลงสู่แหล่งน้ำตามธรรมชาติโดยไม่มีการบำบัด จนเกิดเป็นมลพิษทำลายชีวิตสัตว์น้ำ ระบบนิเวศ และลุกลามไปสู่ปัญหาการสะสมของสารเคมีในน้ำ ผืนดิน และในร่างกายมนุษย์ “ฝ้ายจัดเป็นเส้นใยผ้าจากธรรมชาติที่ถูกใช้ในอุตสาหกรรมแฟชั่นคิดเป็นสัดส่วนมากถึง 33% จากการเก็บสถิติของ ICAC (International Cotton Advisory Committee) ในปัจจุบัน ทั้งนี้ ความเลวร้ายของฝ้ายไม่ว่าจะเป็นการปลูกแบบธรรมชาติหรือการปลูกแบบออร์แกนิก คือ ฝ้ายเป็นพืชที่ต้องการปริมาณน้ำจืดเพื่อใช้ในการเพาะปลูกและการฟอกสีอย่างมากมายมหาศาลเมื่อเทียบกับเส้นใยพืชชนิดอื่นอย่างลินินหรือไคยอกซิง ดังนั้นในการตัดเย็บเสื้อยืดผ้าฝ้ายเพียง 1 ตัว ต้องใช้น้ำสะอาดในกระบวนการผลิตมากถึง 2,700 ลิตร หรือเทียบเป็นปริมาณน้ำจืดที่มนุษย์ 1 ชีวิต จะใช้ดื่มได้ยาวนานถึง 2 ปีครึ่ง” (กัมพล [Kampol], 2561)

ยิ่งไปกว่านั้น อุตสาหกรรมแฟชั่นยังเป็นหนึ่งในอุตสาหกรรมที่ปล่อยก๊าซคาร์บอนไดออกไซด์จำนวนมากเข้าสู่ชั้นบรรยากาศ จนเกิดเป็นภาวะเรือนกระจก อันเป็นต้นเหตุของภาวะโลกร้อน นำไปสู่การละลายของน้ำแข็งขั้วโลกที่คุกคามเป็นภัยพิบัติต่าง ๆ ทางธรรมชาติในปัจจุบัน “อุตสาหกรรมการผลิตสิ่งทอปล่อยก๊าซคาร์บอนไดออกไซด์สูงประมาณ 1.2 พันล้านตันในทุก ๆ ปี ซึ่งเป็นตัวเลขที่มากกว่ารอยเท้าคาร์บอนของเที่ยวบินระหว่างประเทศ และการขนส่งรวมกันเสียอีก นอกเหนือจากผลกระทบการผลิตสิ่งทอแล้ว ยังมีผลกระทบทางสิ่งแวดล้อมในด้านอื่น ๆ คือ การซักเสื้อผ้าและวิธีการทิ้งเสื้อผ้า ยิ่งทำให้เราเห็นภาพชัดยิ่งขึ้น ว่ามีการปล่อยก๊าซคาร์บอนไดออกไซด์ 3.3 พันล้านตันในทุก ๆ ปี หรือเท่ากับร้อยละ 8 ของการปล่อยก๊าซเรือนกระจกทั่วโลก หากสมมติว่าอุตสาหกรรมแฟชั่นเป็นประเทศ 1 ประเทศ ก็จะเป็นประเทศที่ปล่อยก๊าซเรือนกระจกสูงเท่า ๆ กับทวีปยุโรปทั้งหมด” (ไชนาสมิ [Chinasamy], 2562)

ขณะเดียวกัน พฤติกรรมการบริโภคสินค้าภายใต้กระแสแฟชั่น (Fast Fashion) อันมุ่งแต่จะผลิตเสื้อผ้าราคาถูกตามสมัยนิยมสำหรับสวมใส่เพียงชั่วคราว ก็เป็นส่วนสำคัญที่ก่อให้เกิดการสะสมของขยะเหลือใช้ จนกลายเป็นปัญหาสภาพแวดล้อมรวมถึงต้นเหตุการใช้แรงงานมนุษย์อย่างไม่เป็นธรรมในหลายประเทศ องค์การสหประชาชาติ (United Nations) เห็นถึงความสำคัญที่จะต้องแก้ไขปัญหาดังกล่าวอย่างเร่งด่วน โดยในการประชุมรัฐภาคีอนุสัญญาสหประชาชาติว่าด้วยการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ ครั้งที่ 26 (United Nation Climate Change Conference of the Parties - COP26) เมื่อวันที่ 31 ตุลาคม ถึง 12 พฤศจิกายน พ.ศ. 2564 ที่เมืองกลาสโกว์ ประเทศสกอตแลนด์ ได้มีการกำหนดข้อตกลงจากนานาประเทศที่ว่าด้วยการรักษาอุณหภูมิโลกไม่ให้สูงเกิน 1.5 องศาเซลเซียส รวมถึงวางนโยบายในการลดกระบวนการใช้เชื้อเพลิงฟอสซิล เพื่อยุติภาวะการเพิ่มขึ้นของก๊าซเรือนกระจก พร้อมกับเร่งรัดเป้าหมายเน็ตซีโร่ (Net Zero Emission) ที่ต้องทำให้เกิดการปล่อยก๊าซคาร์บอนไดออกไซด์เป็นศูนย์ภายในปี ค.ศ. 2065 แฟชั่นยั่งยืน (Sustainable Fashion) จึงกลายมาเป็นบรรทัดฐานใหม่ของการผลิตเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย ไม่ว่าจะเป็นการมุ่งคิดค้นเพื่อผลิตภัณฑ์ที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม การปรับพฤติกรรมของผู้บริโภคสินค้าแฟชั่น ไปจนถึงการเกิดขึ้นของแนวคิดแฟชั่นไร้ขยะ (Zero Waste Fashion) ที่เน้นการลดเศษขยะเหลือใช้ที่เกิดขึ้นระหว่างขั้นตอนการผลิตให้มีจำนวนเศษเหลือทิ้งสุทธิเป็นศูนย์ “แฟชั่นไร้ขยะ (Zero Waste Fashion) หมายถึงผลิตภัณฑ์เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายที่สร้างขยะเหลือใช้จากขั้นตอนการผลิตในระดับที่น้อยมาก หรือไม่มีเลย โดยถือได้ว่าเป็นหนึ่งในความเคลื่อนไหวสำคัญของกระบวนการแฟชั่นยั่งยืน ซึ่งสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 กระบวนการทั้งขั้นตอนระหว่างการผลิต และขั้นตอนหลังการบริโภคผลิตภัณฑ์แฟชั่นเครื่องแต่งกาย กล่าวคือ ในขั้นตอนระหว่างการผลิตนั้น จะเน้นวิธีการลดขยะเหลือใช้ ที่เกิดขึ้นในระบบการผลิตเครื่องแต่งกาย ขณะที่ขั้นตอนหลังการบริโภคจะเน้นการนำสินค้าเหลือทิ้ง เช่น เสื้อผ้ามือสอง มาแปรรูปเพื่อสร้างเป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ และเพื่อลดขยะที่ปลายทางของการบริโภค ทั้งนี้ตัวอย่างที่สำคัญของเครื่องแต่งกายในแบบแฟชั่นไร้ขยะที่ปรากฏอย่างชัดเจนในวัฒนธรรมต่าง ๆ ของโลก เช่น กิโมโน ของประเทศญี่ปุ่น คิตัน ในอารยธรรมกรีกโบราณ และสำหรี ที่ใช้อย่างแพร่หลายในประเทศอินเดีย เป็นต้น” (Pingki, Hasnine & Rahman, 2019, p. 1283)

เหตุนี้ผู้วิจัยจึงต้องการคิดค้นเพื่อสร้างสรรค์กระบวนการออกแบบและตัดเย็บเครื่องแต่งกายที่มีส่วนช่วยเหลือและเป็นทางออกให้กับปัญหาวิกฤติที่เกิดขึ้นกับโลกในปัจจุบัน ด้วยการนำกรรมวิธีตัดเย็บเสื้อผ้าแบบขยะเหลือศูนย์ (Zero Waste Pattern Cutting) มาพัฒนาการออกแบบและจัดสร้างแพตเทิร์นบนพื้นฐานรูปจัตุรัส (Square-Based Pattern Cutting) ตามกรอบขั้นตอนและแนวทางของ กลวิธีเอฟ (F-Technique) ซึ่งเป็นกระบวนการที่ผู้วิจัยต้องการพัฒนาภายใต้การนำองค์ประกอบการสร้างมิติและรูปทรงของเสื้อผ้าบนร่างกายมนุษย์ใน 3 ขั้นตอน คือ การใช้ระนาบ (Flat) สำหรับวางแผนและจัดสร้างแบบร่างของแพตเทิร์นเสื้อผ้า ผสานเข้ากับวิธีการพับ (Fold) เพื่อทำหน้าที่ในการผลิตรูปทรงของเสื้อผ้าที่เอื้อต่อการเคลื่อนไหวอย่างอิสระของร่างกาย และการยึดติด (Fix) ที่มีส่วนในการควบคุมรูปทรงของเครื่องแต่งกายให้สวยงาม เพื่อผลิตเป็นผลงานเครื่องแต่งกายที่ปราศจากเศษขยะเหลือทิ้งระหว่างขั้นตอนการผลิตสุทธิเป็นศูนย์ (Zero Waste) “แฟชั่นไร้ขยะ อย่างที่แสดงให้เห็นชัดจากชื่อนั้น คือกระบวนการออกแบบและผลิตสร้างเสื้อผ้าโดยปราศจากเศษเหลือทิ้ง ซึ่งสิ่งนี้หมายถึงการคิดวางแผนล่วงหน้าให้ภาพร่างแพตเทิร์นสำหรับตัดเย็บนั้น มีผ้าและวัสดุที่ถูกนำไปใช้ทั้งหมดในแบบที่แพตเทิร์นแต่ละชิ้นสามารถเย็บประกอบเข้าด้วยกันได้สมบูรณ์ ไม่ต่างจากเกมเตตริส (Tetris)” (Allende, 2022) โดยผู้วิจัยเชื่อว่า แนวคิดและกระบวนการพัฒนาที่เกิดจากการวิจัยนี้ จะสามารถนำไปขยายผลให้เกิดเป็นแนวทางของการตัดเย็บเครื่องแต่งกายในเชิงพาณิชย์ได้ ยิ่งไปกว่านั้นการวิจัยนี้ยังถือเป็นส่วนหนึ่งของการรณรงค์ให้ผู้คนได้เห็นความสำคัญของการรักษาสิ่งแวดล้อม เพื่อช่วยกันยืดอายุขัยของโลก และท้ายที่สุดช่วยกันทำให้โลกได้กลายเป็นบ้านที่น่าอยู่และปลอดภัยสำหรับมนุษย์ทุกคนได้อีกทางหนึ่งด้วย

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 เพื่อศึกษาและพัฒนาแนวทางการออกแบบและตัดเย็บเครื่องแต่งกายจากพื้นฐานรูปจัตุรัสด้วยกลวิธีเอฟ (F-Technique) ให้เกิดขยะเหลือใช้ระหว่างขั้นตอนการผลิตเป็นศูนย์

2.2 เพื่อผลิตแพตเทิร์นต้นแบบและตัวอย่างผลงานเครื่องแต่งกายต้นแบบจากแนวคิดพื้นฐานรูปจัตุรัสด้วยกลวิธีเอฟ (F-Technique)

2.3 เพื่อเผยแพร่แนวทางการออกแบบและตัดเย็บเครื่องแต่งกายจากพื้นฐานรูปจัตุรัสด้วยกลวิธีเอฟ (F-Technique)

3. วิธีดำเนินการวิจัย

3.1 กรอบแนวคิดการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยแบบประยุกต์ในลักษณะของวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการออกแบบตัดเย็บเครื่องแต่งกาย โดยมีรายละเอียดของกรอบแนวคิดในการวิจัยดังนี้

3.1.1 กรอบแนวคิดเรื่องแฟชั่นไร้ขยะ (Zero Waste Fashion) ว่าด้วยการศึกษาแนวคิดของกระบวนการผลิตเสื้อผ้าที่มีความต้องการลดขยะเหลือใช้ระหว่างขั้นตอนการผลิตเป็นศูนย์ ทั้งในขั้นตอนที่ว่าการออกแบบ (Zero Waste Fashion Design) ไปจนถึงขั้นตอนการสร้างแพตเทิร์นเพื่อการตัดเย็บ (Zero Waste Pattern Cutting)

3.1.2 กรอบแนวคิดเรื่องโครงสร้างและสัดส่วนร่างกายมนุษย์ในการตัดเย็บเครื่องแต่งกาย (Human Anatomy in Pattern Cutting) ว่าด้วยกระบวนการพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาโครงสร้างมนุษย์ เพื่อแปลสัดส่วนให้กลายเป็นรูปทรงเรขาคณิต สำหรับใช้เพื่อการสร้างแบบแพตเทิร์นในการตัดเย็บเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย

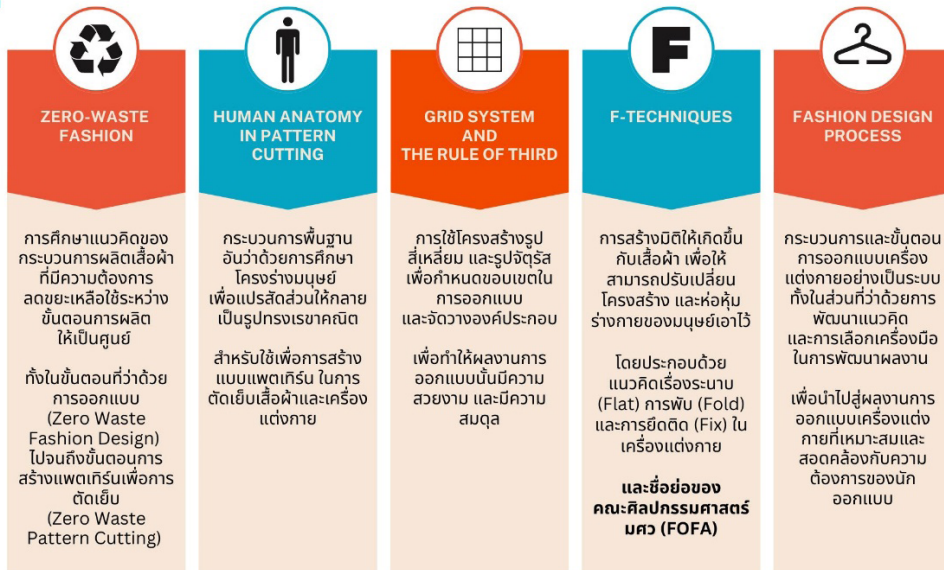
3.1.3 กรอบแนวคิดเรื่องระบบกริด (Grid System) และกรอบสามส่วน (Rule of Third) ว่าด้วยกระบวนการใช้โครงสร้างรูปจตุรัสและการแบ่งกริด เพื่อกำหนดขอบเขตในการออกแบบ และจัดวางองค์ประกอบ เพื่อให้ผลงานการออกแบบนั้นมีความสวยงาม และมีความสมดุล

3.1.4 กรอบแนวคิดเรื่องระนาบ (Flat) การพับ (Fold) และการยึดติด (Fix) ในเครื่องแต่งกาย ว่าด้วยระบบของการสร้างมิติให้เกิดขึ้นกับเสื้อผ้า เพื่อให้สามารถปรับเปลี่ยนโครงสร้าง และห่อหุ้มร่างกายของมนุษย์ไว้ได้ โดยประกอบด้วยแนวคิดเรื่องระนาบ (Flat) การพับ (Fold) และการยึดติด (Fix) ในเครื่องแต่งกาย

3.1.5 กรอบแนวคิดเรื่องกระบวนการออกแบบเครื่องแต่งกาย (Fashion Design Process) ว่าด้วยกระบวนการและขั้นตอนการออกแบบเครื่องแต่งกายอย่างเป็นระบบ ทั้งในส่วนที่ว่าการพัฒนาแนวคิด และการเลือกเครื่องมือในการพัฒนาผลงาน เพื่อนำไปสู่ผลงานการออกแบบเครื่องแต่งกายที่เหมาะสม และสอดคล้องกับความต้องการของนักออกแบบ

การพัฒนาแนวทางการออกแบบและตัดเย็บเครื่องแต่งกายบนพื้นฐานรูปจำตรัสด้วยกลวิธีเอฟ

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

(พันธุ์ชนะ สุนทรพิพิธ, ประเทศไทย, 2567)

3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

เนื่องจากการวิจัยและพัฒนานี้ เป็นงานวิจัยที่ว่าด้วยการออกแบบและตัดเย็บเครื่องแต่งกายบนพื้นฐานรูปจำตรัส ประชากรที่ใช้ในการวิจัยจึงเป็นรูปแบบของเครื่องแต่งกายพื้นฐานลักษณะต่างๆ โดยสามารถจำแนกประเภทประชากรของเครื่องแต่งกายได้ 6 ประเภท ได้แก่ 1) เสื้อแขนกุด 2) เสื้อเชิ้ต 3) เสื้อแจ็กเก็ต 4) กางเกง 5) กระโปรง และ 6) เครื่องแต่งกายพิเศษ ทั้งหมด 10 ชุด ซึ่งประกอบไปด้วยเสื้อผ้าประเภทต่างๆ สำหรับบุรุษและสตรี โดยใน 1 ชุดประกอบด้วยเครื่องแต่งกายอย่างน้อย 2-3 ชิ้น จำนวนรวมทั้งสิ้นไม่ต่ำกว่า 25 ชิ้น

3.3 เครื่องมือวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เน้นกระบวนการออกแบบและสร้างแพตเทิร์นบนพื้นฐานรูปจำตรัส ภายใต้กระบวนการแบบกลวิธีเอฟที่เมื่อนำไปตัดเย็บแล้วต้องสามารถผลิตขยะเหลือทิ้งสุทธิเป็นศูนย์ ผู้วิจัยจึงกำหนดเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยไว้ 2 ส่วน ประกอบด้วย

3.3.1 การเรียงตัวกันของรูปจัดรูสในแบบต่าง ๆ ที่สามารถนำมาประกอบสร้างเป็นเครื่องแต่งกาย โดยแบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอน กล่าวคือ

1) **ขั้นตอนการกำหนดลักษณะการเรียงตัวของรูปจัดรูส** เป็นขั้นตอนการศึกษา รายละเอียดและรูปทรงของเครื่องแต่งกายจากวัฒนธรรมต่าง ๆ ที่ปรากฏในพื้นฐานรูปจัดรูส รวมถึง การปรากฏของรูปจัดรูสที่ถูกนำมาเป็นองค์ประกอบทางศิลปะ ประกอบกับแนวคิดเรื่องระบบกริด (Grid System) และกรอบสามส่วน (Rule of Third) เพื่อกำหนดการเรียงตัวของรูปจัดรูสที่สามารถ สร้างเป็นเครื่องมือสำหรับจัดสร้างและผลิตแพตเทิร์นในการออกแบบเครื่องแต่งกาย

2) **ขั้นตอนการกำหนดสร้างแพตเทิร์น** เป็นขั้นตอนการนำโครงสร้างทางกายวิภาค ของมนุษย์มาเทียบเคียงกับเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายที่กำหนดใช้ในการวิจัย ผ่านการเปรียบเทียบโครงสร้าง และการเรียงตัวของรูปจัดรูส พร้อมกับลดทอนส่วนโค้งและเส้นเว้าในแพตเทิร์นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการ ปรับปรุงรายละเอียดของเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายให้เกิดเป็นแพตเทิร์นสำหรับการตัดเย็บ

3.3.2 วิธีการของกลวิธีเอฟที่ประกอบด้วยการใช้ระนาบ (Flat) การพับ (Fold) และการยึดติด (Fix) แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่

1) **การกำหนดวิธีการของกลวิธีเอฟให้สอดคล้องกับการออกแบบแพตเทิร์นและ ตัดเย็บ** เป็นขั้นตอนพิจารณาโครงสร้างเครื่องแต่งกายในแพตเทิร์นรูปจัดรูสถึงความสัมพันธ์กับกลวิธีเอฟ เพื่อใช้เป็นเครื่องมือของขั้นตอนการประกอบสร้างเครื่องแต่งกาย พร้อมกำหนดเป็นแนวคิดและวิธีการ ที่จะใช้ในการตัดเย็บเครื่องแต่งกายต้นแบบ

2) **การกำหนดวิธีการของกลวิธีเอฟให้สอดคล้องกับการออกแบบและตกแต่ง** เป็นขั้นตอนพิจารณาโครงสร้างของเครื่องแต่งกายในแพตเทิร์นรูปจัดรูสถึงความสัมพันธ์กับกลวิธีเอฟ เพื่อ ใช้เป็นเครื่องมือในการออกแบบและตกแต่งเครื่องแต่งกาย พร้อมกำหนดเป็นแนวคิดและวิธีการที่จะใช้ ใน การออกแบบและตกแต่งเครื่องแต่งกายต้นแบบ

3.3.3 แบบสอบถามและประเมินผลงาน เพื่อทราบถึงความคิดเห็นที่มีต่อการสร้างแพตเทิร์น รูปจัดรูสและผลงานต้นแบบ โดยเป็นแบบสอบถามที่ให้มาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ที่มีเกณฑ์ 5 ระดับ ตามมาตรวัดของลิเคิร์ต (Likert Scale) คือ ระดับ 5, 4, 3, 2 และ 1 หมายถึง เห็นด้วยในระดับ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด ตามลำดับ ซึ่งในแบบสอบถามนั้นประกอบด้วย 3 ตอน โดยมีรายละเอียดของแต่ละตอน ดังนี้

- 1) ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม
- 2) ตอนที่ 2 แบบสอบถามความคิดเห็นเรื่องขยะเป็นศูนย์ (Zero-Waste) และแฟชั่น ยั่งยืน (Sustainable Fashion)
- 3) ตอนที่ 3 แบบสำรวจข้อคิดเห็นที่มีต่อแนวคิดและผลงานต้นแบบที่เกิดจากโครงการ วิจัย

3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้เริ่มทดลองค้นหากระบวนการความเป็นไปได้ของการสร้างแพตเทิร์นเครื่องแต่งกายด้วยรูปจัดรูสด้วยการเก็บรวบรวมข้อมูลใน 6 ขั้นตอนหลักดังนี้

3.4.1 ขั้นตอนการเรียงรูปจัดรูสและการใช้กลวิธีเอฟ ผ่านการศึกษาเครื่องแต่งกายที่ปรากฏการใช้รูปจัดรูสในประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมต่าง ๆ การเรียงกริดรูปจัดรูสที่ปรากฏในธรรมชาติและการสร้างผลงานศิลปะของมนุษย์ การศึกษาแนวคิดเรื่องระนาบ (Flat) การพับ (Fold) และการยึดติด (Fix) ในทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม

3.4.2 ขั้นตอนการสร้างแพตเทิร์นต้นแบบ ผ่านการศึกษาวิธีกำหนดสัดส่วนร่างกายมนุษย์ การวัดและคำนวณค่ามาตรฐานของเครื่องแต่งกายจนถึงการประดิษฐ์คิดค้นแพตเทิร์นลักษณะต่าง ๆ ของนักออกแบบที่พัฒนาผลงานภายใต้แนวคิดแฟชั่นไร้ชายะ

3.4.3 ขั้นตอนการประยุกต์และพัฒนาแพตเทิร์นต้นแบบ ผ่านการประมวลข้อมูลจากการศึกษาค้นคว้าเพื่อสร้างให้เกิดเป็นแพตเทิร์นรูปจัดรูสที่สอดคล้องกับเครื่องแต่งกายพื้นฐานที่กำหนดใช้เป็นประชากรในงานวิจัยจำนวนทั้งหมด 10 แพตเทิร์น

3.4.4 ขั้นตอนการออกแบบเครื่องแต่งกายด้วยแนวคิด VIP อันเป็นแนวคิดที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบเครื่องแต่งกายที่ทำงานผ่านกระบวนการใช้ภาพอ้างอิงเพื่อสร้างแรงบันดาลใจและผลิตภาพร่างต้นแบบ (Prototype Sketch)

3.4.5 ขั้นตอนการผลิตผลงานต้นแบบ เป็นการนำแพตเทิร์นรูปจัดรูสที่พัฒนาขึ้นมาตัดเย็บและประกอบสร้างผ่านการอ้างอิงจากภาพร่างต้นแบบที่ได้ออกแบบไว้ เพื่อผลิตเป็นเครื่องแต่งกายต้นแบบทั้งหมด 25 ชิ้น ที่สามารถนำมาประกอบเป็นชุดเครื่องแต่งกายจำนวน 10 ชุด

3.4.6 ขั้นตอนการเผยแพร่ผลงานและการประเมินผล ผ่านการจัดแสดงนิทรรศการผลงานเครื่องแต่งกายต้นแบบพร้อมเชิญชวนให้ผู้เข้าชมนิทรรศการได้แสดงความคิดเห็นผ่านการตอบแบบสอบถามและประเมินผล

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

3.5.1 วิเคราะห์ข้อมูลผ่านการสร้างแบบแพตเทิร์น ในส่วนสำคัญ 3 ประเด็น คือ

- 1) การวางรูปจัดรูสในแพตเทิร์นในลักษณะที่ไม่เกิดขยะเหลือทิ้ง
- 2) การสร้างแพตเทิร์นส่วนลำตัวด้านบน
- 3) การสร้างแพตเทิร์นส่วนลำตัวด้านล่าง

3.5.2 วิเคราะห์ข้อมูลผ่านการตัดเย็บเครื่องแต่งกายต้นแบบ ในส่วนสำคัญ 3 ประเด็น คือ

- 1) การวางแบบแพตเทิร์นบนผ้าในลักษณะที่ไม่เกิดขยะเหลือทิ้ง
- 2) การตัดเย็บส่วนลำตัวด้านบน
- 3) การตัดเย็บส่วนลำตัวด้านล่าง

3.5.3 วิเคราะห์ผ่านแบบสอบถามและประเมินผล เพื่อทราบข้อคิดเห็นและแนวโน้มความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถามที่มีต่อแนวคิดการสร้างแพตเทิร์นด้วยรูปร่างที่ผลิตขยะสุทธิตั้งเป็นศูนย์ และความเป็นไปได้ของการพัฒนาต่อยอดในเชิงพาณิชย์

4. ผลการวิจัย

ผลการวิจัยเรื่องการพัฒนาแนวทางการออกแบบและตัดเย็บเครื่องแต่งกายบนพื้นฐานรูปจัตุรัสด้วยกลวิธีเอฟ สามารถสรุปผ่านการจำแนกรายละเอียดตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยทั้ง 3 ข้อได้ดังนี้

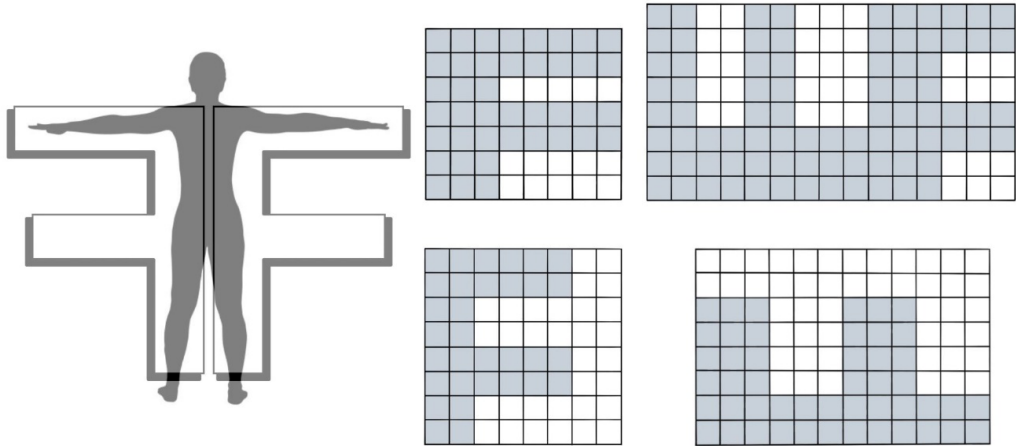
4.1 ด้านการศึกษาและพัฒนาแนวทางการออกแบบและตัดเย็บเครื่องแต่งกายจากพื้นฐานรูปจัตุรัสด้วยกลวิธีเอฟ (F-Technique) เพื่อให้เกิดขยะเหลือใช้ระหว่างขั้นตอนการผลิตเป็นศูนย์ (Zero Waste) มีผลลัพธ์สำคัญประกอบด้วย

4.1.1 การแบ่งหน้าผ้าตามความกว้างให้เป็นรูปจัตุรัสนั้น ควรแบ่งให้มีจำนวนไม่มากไปกว่า 8 ส่วนเท่า ๆ กัน เพื่อให้เกิดเป็นโครงสร้างของแพตเทิร์นที่สามารถตัดเย็บเป็นเครื่องแต่งกายที่ใช้สวมใส่ได้ ขณะที่ความยาวของชิ้นผ้าจะขึ้นอยู่กับรูปแบบของเครื่องแต่งกายตามต้องการ

4.1.2 ขนาดของกริดรูปจัตุรัส ควรมีความกว้างและความยาวที่เท่ากัน นั่นคือมากกว่า 16 เซนติเมตรขึ้นไป เพื่อให้เกิดเป็นโครงสร้างของแพตเทิร์นที่สามารถตัดเย็บเป็นเครื่องแต่งกายที่ใช้สวมใส่ได้จริง

การพัฒนาแนวทางการออกแบบและตัดเย็บเครื่องแต่งกายบนพื้นฐานรูปจตุรัสด้วยกลวิธีเอฟ

การใช้กลวิธีเอฟ (F) เพื่อกำหนดแนวทางการสร้างแพทเทิร์น



รูปอักษรเอฟ (F) ในลักษณะตัวพิมพ์ใหญ่ มีความสอดคล้องกับรูปร่างพื้นฐานของมนุษย์ และสัมพันธ์กับกริดรูปจตุรัส ที่เมื่อนำมาเรียงในแบบต่าง ๆ สามารถพัฒนาเป็นแพทเทิร์นของเครื่องแต่งกายได้

ภาพที่ 2 การใช้กลวิธีเอฟ (F) เพื่อกำหนดแนวทางการสร้างแพทเทิร์น
(พันธุ์ชนะ สุนทรพิพิธ, ประเทศไทย, 2567)

4.2 การผลิตแพทเทิร์นต้นแบบและตัวอย่างผลงานเครื่องแต่งกายต้นแบบจากแนวคิดพื้นฐานรูปจตุรัสด้วยกลวิธีเอฟ (F-Technique) มีผลลัพธ์สำคัญประกอบด้วย

4.2.1 ช่วยในการออกแบบและวางแผนการสร้างแพทเทิร์นรูปจตุรัส เนื่องด้วยรูปอักษรเอฟ (F) ที่นำมาใช้ด้วยวิธีระนาบ (Flat) สัมพันธ์กับพื้นฐานร่างกายของมนุษย์ และมีประโยชน์ต่อการวางแผนการออกแบบแพทเทิร์นตลอดจนกำหนดทิศทางการวางรูปจตุรัส ทั้งนี้การแบ่งความกว้างของหน้าผ้าออกเป็นรูปจตุรัสเท่า ๆ กันในแนวระนาบ ก็ช่วยทำให้เกิดเป็นแนวกริดตาราง (Grid line) ที่เอื้อต่อการวางแผนและกำหนดรูปแบบของแพทเทิร์นเครื่องแต่งกายให้มีจำนวนรูปจตุรัสที่พอดีกับความกว้างของหน้าผ้าและความยาวของรูปแบบเครื่องแต่งกาย

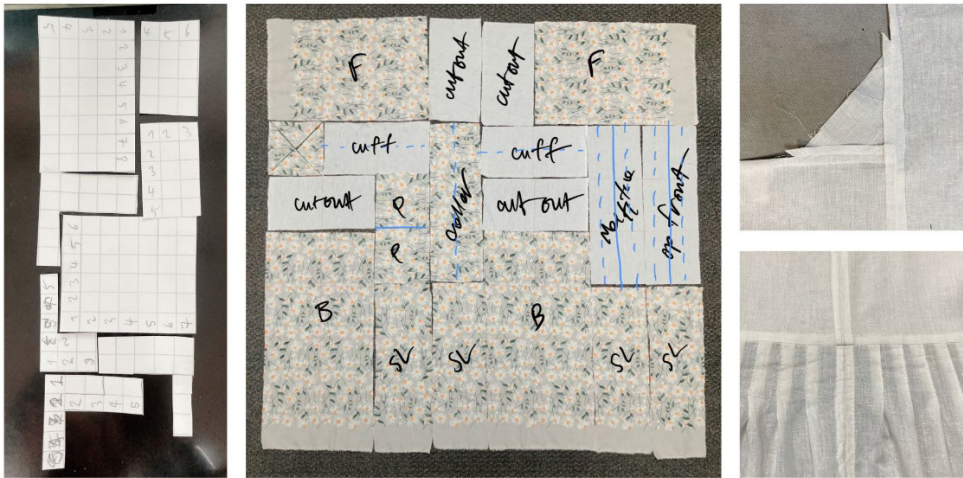
4.2.2 ช่วยในการออกแบบและตกแต่งผลงาน พบว่าวิธีระนาบ (Flat) ผ่านการใช้รูปจตุรัสที่นำมาเรียงต่อกันด้วยระบบโมดูลาร์ (Modular Design) ซึ่งแต่ละกริดสามารถเคลื่อนย้ายได้อย่างอิสระ เป็นประโยชน์ต่อการออกแบบตกแต่งเครื่องแต่งกาย โดยเฉพาะการประยุกต์นำเศษผ้าเหลือใช้มาต่อยอดเป็นผลงานภายใต้แนวคิดแบบ Upcycle ที่ถือเป็นการรีไซเคิลขยะเหลือใช้ได้อย่างสร้างสรรค์ ขณะที่การพับ

(Fold) และการยึดติด (Fix) มีส่วนช่วยควบคุมโครงสร้างของเครื่องแต่งกายให้มีมิติและมีรูปทรงที่สอดคล้องกับพื้นฐานร่างกายของมนุษย์ พร้อมกับสามารถประยุกต์ใช้ตกแต่งเพิ่มความสวยงามและน่าสนใจให้กับเครื่องแต่งกายได้



การพัฒนาแนวทางการออกแบบและตัดเย็บเครื่องแต่งกายบนพื้นฐานรูปจตุรัสด้วยกลวิธีเอฟ

ขั้นตอนการออกแบบแพทเทิร์นรูปจตุรัสและการตัดเย็บ



วิธีระนาบ (Flat) ช่วยกำหนดทิศทางการวางรูปจตุรัส ให้ไม่เกิดขยะเหลือทิ้งในขั้นตอนการตัดเย็บ ขณะที่วิธีการพับ (Fold) ช่วยสร้างมิติให้รูปทรงและทำหน้าที่ตกแต่งเครื่องแต่งกายเช่นเดียวกับการยึดติด (Fold)

ภาพที่ 3 ขั้นตอนการออกแบบและตัดเย็บแพทเทิร์นรูปจตุรัส
(พันธุ์ชนะ สุนทรพิพิธ, ประเทศไทย, 2567)

4.3 การเผยแพร่แนวทางการออกแบบและตัดเย็บเครื่องแต่งกายจากพื้นฐานรูปจำตุรัสด้วยกลวิธีเอฟ (F-Technique) จากการเผยแพร่ผลงานต้นแบบผ่านการจัดนิทรรศการ ปรากฏผลการประเมินและข้อเสนอแนะ ดังนี้

4.3.1 ข้อมูลเบื้องต้นของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่าจำนวนผู้ที่สนใจตอบแบบสอบถามทั้งหมด 30 คน โดยส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง (66.7%) มีอายุน้อยกว่า 21 ปี (43.3%) และเป็นนิสิตนักศึกษาในระดับปริญญาตรี (83.3%)

4.3.2 ความคิดเห็นเรื่องขยะเป็นศูนย์ (Zero-Waste) และแฟชั่นยั่งยืน (Sustainable Fashion) พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความสนใจด้านแฟชั่น เครื่องแต่งกาย และสิ่งแวดล้อมเป็นอย่างมาก (70%) แต่มีความรู้และความเข้าใจ ตลอดจนมีแนวปฏิบัติและพฤติกรรมการใช้ชีวิตที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดเรื่องขยะเป็นศูนย์ในระดับปานกลาง (50%) แต่ถึงอย่างนั้นก็เชื่อว่าแนวคิดเรื่องขยะเป็นศูนย์คือหนทางหนึ่งที่จะช่วยแก้ปัญหาเรื่องสิ่งแวดล้อมได้ในระดับมาก (80%) ด้วยการเลือกซื้อเสื้อผ้าที่มีคุณภาพเพื่อกำหนดถึงการใช้งานในระยะยาว (86.7%) ดูแลรักษาเสื้อผ้าที่มีให้ใช้งานได้ในระยะยาว (66.7%) เลือกซื้อเสื้อผ้าเฉพาะที่มีความจำเป็น (60%) หลีกเลี่ยงการซื้อเสื้อผ้าแบบใช้แล้วทิ้ง (60%) และสนับสนุนผู้ผลิตหรือแบรนด์เสื้อผ้าที่มีแนวคิดอันเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม (60%)

4.3.3 ข้อคิดเห็นที่มีต่อแนวคิดและผลงานต้นแบบ พบว่ามีความพึงพอใจต่อแนวคิดเรื่องการออกแบบและตัดเย็บเครื่องแต่งกายบนพื้นฐานรูปจำตุรัสด้วยกลวิธีเอฟในระดับมากที่สุด (76.6%) การออกแบบแพตเทิร์นสอดคล้องกับแนวคิดขยะเหลือศูนย์ในระดับมากที่สุด (63.3%) ผลิตภัณฑ์ต้นแบบมีความสร้างสรรค์และเหมาะสมในระดับมากที่สุด (90%) ผลิตภัณฑ์ต้นแบบสามารถสวมใส่ได้จริงในชีวิตประจำวันในระดับมากที่สุด (63.3%) และมีความเป็นไปได้ในการประยุกต์แนวคิดไปสู่กระบวนการผลิตเครื่องแต่งกายภายใต้ระบบอุตสาหกรรมในระดับมากที่สุด (70%)



การพัฒนาแนวทางการออกแบบและตัดเย็บเครื่องแต่งกายบนพื้นฐานรูปจัตุรัสด้วยกลวิธีเอฟ

โมดูลเสื้อเชิ้ตแบบเบสิก (Basic shirt Module)

แพทเทิร์นนี้สร้างด้วยตารางขนาด 8x7 = 56 ช่องกริด

สัญลักษณ์และความหมาย (Key to Symbols)

กลวิธีเอฟ

ขอบแพทเทิร์น

และแนวตัดผ้า

แนวพับบนผ้า

คอเสื้อ

กางเกง

กางเกง

กางเกง

กางเกง

กางเกง

กางเกง

กางเกง

กางเกง

กางเกง

กางเกง

กางเกง

กางเกง

กางเกง

กางเกง

กางเกง

กางเกง

กางเกง

กางเกง

กางเกง

กางเกง

กางเกง

กางเกง

กางเกง

กางเกง

กางเกง

กางเกง

กางเกง

กางเกง

กางเกง

กางเกง

กางเกง

กางเกง

กางเกง

กางเกง

กางเกง

กางเกง

กางเกง

กางเกง

กางเกง

กางเกง

กางเกง

กางเกง

กางเกง

กางเกง

กางเกง

กางเกง

กางเกง

กางเกง

กางเกง

กางเกง

กางเกง

กางเกง

กางเกง

กางเกง

กางเกง

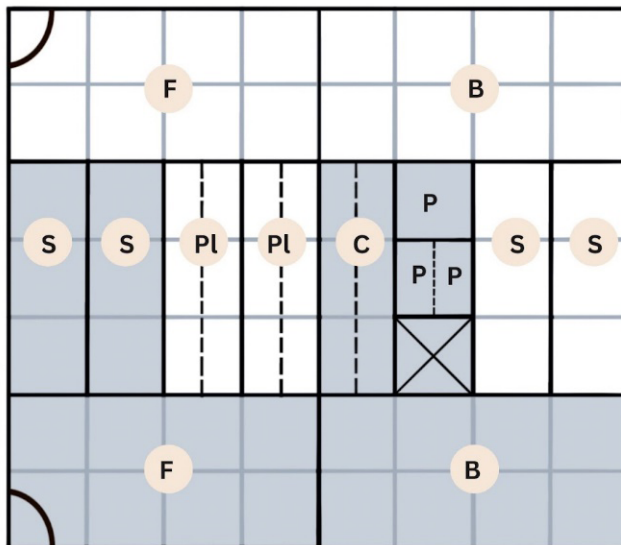
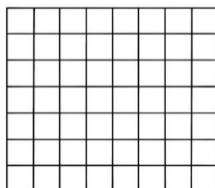
กางเกง

กางเกง

กางเกง

ตัวอักษรและความหมาย (Key to Alphabets)

F		ลำตัวด้านหน้า
B		ลำตัวด้านหลัง
C		ปกคอเสื้อ
S		แขนเสื้อ
P		กระเป๋
L		เอือกผูก
W		ขอบเอว
Be		เข็มขัด
Cu		ข้อมือ
Pl		สายเสื้อด้านหน้า
Ve		ช่องผ้า
Gf		แผ่นปิดหน้าอก
La		ปกเสื้อ



ภาพที่ 4 ตัวอย่างแพทเทิร์นรูปจัตุรัส จากโมดูลเสื้อเชิ้ตแบบเบสิก

(พันธุ์ชนะ สุนทรพิพิธ, ประเทศไทย, 2567)

5. การสรุปผลและการอภิปรายผล

ผลการวิจัยเรื่องการพัฒนาแนวทางการออกแบบและตัดเย็บเครื่องแต่งกายบนพื้นฐานรูปจัตุรัสด้วยกลวิธีเอฟ มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยโดยสามารถอภิปรายผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ได้ดังนี้

5.1 รูปจัตุรัสสามารถนำมาใช้สร้างแพทเทิร์นของเครื่องแต่งกายแบบต่าง ๆ ในลักษณะที่ไม่ก่อให้เกิดขยะเหลือใช้ในขั้นตอนของการผลิตได้จริงและสามารถนำมาใช้ออกแบบตัดเย็บให้เกิดเป็นเครื่องแต่งกายที่สวมใส่ได้อย่างเหมาะสมเป็นที่น่าสนใจ

5.2 กลวิธีเอฟ (F-Technique) สามารถนำมาใช้ในการสร้างแพทเทิร์นต้นแบบและช่วยในการออกแบบตกแต่งเครื่องแต่งกายที่ตัดเย็บขึ้นจากรูปจัตุรัสได้อย่างมีความสวยงามเหมาะสม โดยไม่ปรากฏขยะเหลือใช้ระหว่างขั้นตอนการตัดเย็บสอดคล้องกับแนวคิดขยะเป็นศูนย์อย่างมีประสิทธิภาพ

5.3 แพตเทิร์นที่สร้างขึ้นบนพื้นฐานรูปจตุรัสภายใต้กลวิธีเอฟ สามารถประยุกต์ใช้กับการออกแบบเครื่องแต่งกายได้หลากหลายและเหมาะสมกับการนำไปพัฒนาเพื่อประยุกต์ใช้ในเชิงพาณิชย์และในอุตสาหกรรมเครื่องแต่งกาย

➡ การพัฒนาแนวทางการออกแบบและตัดเย็บเครื่องแต่งกายบนพื้นฐานรูปจตุรัสด้วยกลวิธีเอฟ

ผลงานต้นแบบจากการตัดเย็บด้วยแพตเทิร์นรูปจตุรัส



เครื่องแต่งกายที่เกิดจากแพตเทิร์นรูปจตุรัสภายใต้กลวิธีเอฟสามารถสวมใช้ได้ทั้งหญิงและชาย โดยในงานวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วยเสื้อผ้าทั้งหมด 25 ชิ้น และนำมาประกอบเป็นชุดได้ทั้งหมด 10 ชุด

ภาพที่ 5 ตัวอย่างผลงานต้นแบบจากการตัดเย็บด้วยแพตเทิร์นรูปจตุรัส
(พันธุ์ชนะ สุนทรพิพิธ, ประเทศไทย, 2567)

6. ข้อเสนอแนะ

ผลการวิจัยเรื่องการพัฒนาแนวทางการออกแบบและตัดเย็บเครื่องแต่งกายบนพื้นฐานรูปจตุรัสด้วยกลวิธีเอฟ มีข้อจำกัดของการวิจัยตลอดจนข้อเสนอแนะที่สามารถระบุในรายละเอียดได้ดังนี้

6.1 การออกแบบแพตเทิร์นรูปจตุรัวยังจำเป็นที่จะต้องมีการพัฒนาด้านการวัดและการคำนวณให้สอดคล้องกับขนาดมาตรฐานสัดส่วนมนุษย์เพื่อให้เหมาะสมกับการประยุกต์ใช้ในเชิงอุตสาหกรรม

6.2 ความกว้างของหน้าผ้าที่มีแตกต่างกันมากในท้องตลาด เป็นตัวแปรสำคัญที่ทำให้การใช้งานแพตเทิร์นรูปจตุรัสด้วยกลวิธีเอฟจำเป็นต้องมีการปรับอัตราส่วนความกว้างยาวของรูปจตุรัสให้เหมาะสมในแต่ละครั้งของการใช้งาน เพื่อไม่ให้เกิดขยะเหลือใช้ในขั้นตอนการตัดเย็บและจัดสร้างเครื่องแต่งกายอย่างแท้จริง

6.3 แพตเทิร์นรูปจัดรูปปรากฏข้อจำกัดของการออกแบบได้เฉพาะกับเครื่องแต่งกายที่มีลักษณะหลวมโคร่งจากร่างกายพื้นฐานของมนุษย์เท่านั้น การพัฒนาเพื่อให้สามารถต่อยอดเข้ากับลักษณะของเครื่องแต่งกายแบบพอดีตัว จึงน่าที่จะเป็นประโยชน์และสร้างความหลากหลายให้เกิดขึ้นกับรูปแบบของเครื่องแต่งกายประเภทอื่นๆ มากยิ่งขึ้น

7. รายการอ้างอิง

- กัมพล (Kampol). (2561). เบื้องหลังความสวยหรูของแฟชั่นคืออุตสาหกรรมสกปรกที่ทำลายล้างโลก. สืบค้นเมื่อ 18 กันยายน 2567 จาก <https://www.gqthailand.com/style/article/the-true-cost-of-fashion>
- ไชนาสมิ, เจ (Chinasamy, J.) (2562). *Fast Fashion “อุตสาหกรรมตัวร้าย: แฟชั่นติดไซเรน”*. สืบค้นเมื่อ 10 กันยายน 2567 จาก <https://www.greenpeace.org/thailand/story/9381/fast-facts-about-fast-fashion/>
- Allende, N. (2022). *Zero waste fashion design*. Retrieved August 31, 2024, from <https://www.fabricsight.com/blogs/posts/zero-waste-fashion-design>
- Pingki, M., Hasnine, S., & Rahman, I. (2019). An experiment to create zero wastage clothing by stitching and slashing technique. *International Journal of Scientific & Engineering Research*, 10(10), 1283-1290. Retrieved September 18, 2024, from https://www.researchgate.net/publication/337076626_An_experiment_to_create_Zero_Wastage_Clothing_by_stitching_and_slashing_technique

THE STUDY OF THE RELATIONSHIPS AND SHARED CONCEPTS BETWEEN INTERIOR DESIGN AND TRADITIONAL FENG SHUI PRINCIPLES

การศึกษาความเชื่อมโยง และแนวคิดร่วมระหว่างการออกแบบภายใน
กับแนวคิดฮวงจุ้ยแบบดั้งเดิม

Phiphat Jaratphet^{1*} พิพัฒน์ จรัสเพชร^{1*} Thanapon Limtattanakul² ธนพล ลิ่มทัตถกุล²
Peerakant Roonmaneerut³ พีรภานต์ รุณมนิรัตน์³ Pracha Pijukkana⁴ ประชา พิจักขณา⁴

Abstract

Background and Objectives: The concept of Feng Shui is a design discipline grounded in Chinese philosophy, focused on arranging environments and encompassing settlement, urban planning, architecture, and interior design. It emphasizes the balance between humans and nature. Examining the interplay between the environment and humans aids in grasping original concepts and ideas, particularly the enduring influence of Chinese wisdom. This traditional design concept continues to be vital for cultivating an understanding of the cultural dimensions that shape design.

Methods: This research employs a qualitative methodology, incorporating in-depth interviews with interior designers, home designers who apply Feng Shui principles, and experts in Feng Shui and Chinese astrology. The content analysis utilizes the Coherence Theory of Truth to assess whether the traditional Feng Shui concepts align with the facts and are consistent with the truth of the data in each aspect of interior design. This process aims to establish connections between the concepts based on various facts.

Key Findings: The research explores the alignment, connections, and differences between the concept of Feng Shui and the interior design process across four areas: 1. the connection related to physical factors in design, 2. the connection concerning regulations that support physical design in alignment with behaviors, lifestyles, laws, and social norms, 3. The connection regarding emotional factors, and 4. an explanation of the differing design concepts.

Implications of the Study: The findings provide insights for designers and individuals who hold beliefs about feng shui, particularly from a multicultural social perspective. It emphasizes the diverse nature of these beliefs, suggesting that interpretations can differ based on cultural contexts. If design can align with physical factors that correspond to activities, behaviors, and aesthetics in a coherent manner, it can be effectively articulated and developed from various angles.

Conclusions and Future Research: This research highlights the ongoing relationship between the principles of Feng Shui and interior design for future studies. It proposes investigating the influence of Feng Shui concepts related to “Chi” on the integration of these principles with sustainable design methods. Additionally, it seeks to examine the effects of Feng Shui-based design on mental health and explore collaborative practices between Feng Shui and interior design to develop concepts and designs jointly between designers and Feng Shui masters.

Research Article

Received: 11 September 2024

Revised: 24 December 2024

Accepted: 25 December 2024

* *Corresponding author*

email: phiphat.j@rmutp.ac.th

How to cite:

Jaratphet, P., Limtattanakul, T., Roonmaneerut, P., & Pijukkana, P. (2025). The study of the relationships and shared concepts between interior design and traditional Feng Shui principles. *Fine Arts Journal: Srinakharinwirot University*, 29(1), 129-144.

Keywords: Interior design; Feng Shui; Cultural design; House

คำสำคัญ: การออกแบบภายใน, ฮวงจุ้ย, การออกแบบเชิงวัฒนธรรม, บ้าน

¹⁻⁴ Faculty of Architecture and Design, Rajamangala University of Technology Phra Nakhon, Thailand

¹⁻⁴ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

บทคัดย่อ

ภูมิหลังและวัตถุประสงค์: แนวคิดฮวงจุ้ยเป็นศาสตร์การออกแบบที่มีรากฐานทางปรัชญาจีน เพื่อการจัดสภาพแวดล้อม ครอบคลุมตั้งแต่การตั้งถิ่นฐาน ผังเมือง สถาปัตยกรรม และการตกแต่งภายใน โดยมุ่งเน้นความสมดุลระหว่างมนุษย์และธรรมชาติ การศึกษาอิทธิพลระหว่างสภาพแวดล้อมกับมนุษย์ช่วยให้เข้าใจมโนทัศน์และแนวคิดดั้งเดิม โดยเฉพาะภูมิปัญญาชาวจีนที่มีอิทธิพลมาจนถึงปัจจุบัน แนวคิดการออกแบบแบบดั้งเดิมนี้ยังคงมีความสำคัญต่อการสร้างความเข้าใจในมิติทางวัฒนธรรมที่มีอิทธิพลต่อการออกแบบ

วิธีการศึกษา: การวิจัยครั้งนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ ประกอบด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึกกับนักออกแบบภายใน นักออกแบบบ้านด้วยแนวคิดฮวงจุ้ย และผู้เชี่ยวชาญด้านฮวงจุ้ย และโหราศาสตร์จีน และการวิเคราะห์เนื้อหาใช้ทฤษฎีความจริงแบบสหพันธ์ (Coherence theory of truth) เพื่อพิจารณาความจริงของข้อมูลเกี่ยวกับแนวคิดฮวงจุ้ยแบบดั้งเดิมนั้นสอดคล้องเชื่อมโยง และไม่ขัดแย้งกันกับความจริงของข้อมูลในแต่ละประเด็นในกระบวนการออกแบบภายใน เพื่อนำไปสู่ความเชื่อมโยงของแนวคิด ตามข้อเท็จจริงต่างๆ

ผลการศึกษาที่สำคัญ: การวิจัยได้นำเสนอเกี่ยวกับความสอดคล้องเชื่อมโยง และแตกต่างของแนวคิดฮวงจุ้ยกับกระบวนการออกแบบภายใน 4 ด้านดังนี้ 1. ความเชื่อมโยงด้านปัจจัยทางกายภาพในการออกแบบ 2. ความเชื่อมโยงด้านระเบียบแบบแผนที่สนับสนุนการออกแบบเชิงทางกายภาพให้สอดคล้องกับพฤติกรรม วิถีชีวิต กฎหมาย บรรทัดฐานทางสังคม 3. ความเชื่อมโยงด้านปัจจัยทางอารมณ์ 4. การอธิบายแนวคิดการออกแบบที่แตกต่างกัน

นัยสำคัญของการศึกษา: ผลการวิจัยนี้แนะนำแนวทางสำหรับนักออกแบบ และบุคคลที่มีความเชื่อเกี่ยวกับฮวงจุ้ย ในแงุ่มทางสังคมที่เป็นพหุวัฒนธรรม จะพบว่าความเชื่อมีความแตกต่างหลากหลาย การตีความจึงมีลักษณะเฉพาะทางวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน หากการออกแบบสามารถยึดโยงตามหลักปัจจัยทางกายภาพที่สอดคล้องกันกับกิจกรรม พฤติกรรม และความงามอย่างสมดุล ผลก็สามารถออกแบบและอธิบายในแงุ่มต่างๆ ได้

สรุปผลและแนวทางการศึกษาในอนาคต: การวิจัยครั้งนี้ให้ความสำคัญกับความเชื่อมโยงสอดคล้องระหว่างแนวคิดฮวงจุ้ยกับการออกแบบภายในสำหรับการศึกษาวิจัยในอนาคต ควรศึกษาอิทธิพลของแนวคิดฮวงจุ้ยเกี่ยวกับ “ชี” ที่มีต่อสภาพแวดล้อมการบูรณาการแนวคิดฮวงจุ้ยกับแนวทางการออกแบบที่ยั่งยืน การศึกษาผลกระทบของการออกแบบตามหลักฮวงจุ้ยต่อสุขภาพจิต และแนวทางปฏิบัติร่วมกันระหว่างฮวงจุ้ยกับการออกแบบภายใน เพื่อพัฒนาแนวคิด และการออกแบบร่วมกันระหว่างนักออกแบบและซินแส

1. บทนำ

แนวคิดการออกแบบโดยศาสตร์ของฮวงจุ้ยได้เชื่อมโยงกับความเชื่อ และปรัชญาของชาวจีนในยุคก่อน โดยมีได้จำกัดอยู่เพียงการออกแบบสถาปัตยกรรม และการวางผังเมือง หากแต่ครอบคลุมถึงการตกแต่งภายใน การตั้งถิ่นฐาน การเลือกตำแหน่งที่ตั้ง กิจกรรม การจัดการสิ่งแวดล้อม และแนวทางการดำเนินชีวิต ที่มีเป้าหมายในการตระหนักรู้ที่ถูกต้องเหมาะสมต่อมนุษย์และธรรมชาติ มีการออกแบบโดยใช้หลักการทางปรัชญา ความสมดุลกับธรรมชาติ เพื่อศักยภาพในการอยู่ร่วมกันระหว่างมนุษย์และสภาพแวดล้อมอย่างกลมกลืน คำนึงถึงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และสภาพแวดล้อม การดูแลร่างกาย อารมณ์ จิตใจ กับการใช้ชีวิตประกอบรวมกัน

การออกแบบภายในเป็นศาสตร์และศิลป์ที่มีการพัฒนามาตั้งแต่ยุคอียิปต์ จนถึงต้นศตวรรษที่ 19 มีการพัฒนาอย่างเป็นระบบ และได้รับความนิยมมากขึ้นในยุโรปและอเมริกา สาเหตุหลักเกิดจากการเปลี่ยนแปลงทางด้านสังคม ด้านเศรษฐกิจที่เกิดขึ้นในช่วงยุคการปฏิวัติอุตสาหกรรม ซึ่งมีผลต่อพฤติกรรมการใช้ชีวิตของผู้คน จึงเกิดความต้องการตกแต่งภายใน ต่อมาในช่วงกลางถึงปลายศตวรรษที่ 19 หลักสูตรการออกแบบภายในเริ่มมีการจัดตั้งในสถาบันการศึกษาเฉพาะด้าน โดยมีการเรียนการสอนการออกแบบการใช้วัสดุ และการวิเคราะห์พื้นที่อย่างละเอียด ซึ่งเน้นการตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้ การศึกษาในช่วงนี้จึงมุ่งหวังที่จะพัฒนานักออกแบบที่มีความรู้ทั้งในด้านทฤษฎีและทักษะปฏิบัติ เพื่อให้สามารถสร้างสรรค์ผลงานที่มีความสวยงาม และใช้งานได้จริงในสภาพแวดล้อมต่าง ๆ (Mann, 2018)

แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการตั้งถิ่นฐาน ที่อยู่อาศัย การออกแบบสิ่งก่อสร้าง และการอธิบายมโนทัศน์ (Conceptual explanation) เป็นบทบาทสำคัญต่อการเรียนรู้ และประสบการณ์ของมนุษย์ การถอดรหัสชุดความคิดของมนุษย์อันซับซ้อนที่เกิดขึ้นในบริบททางความเชื่อ และปรัชญาจีนกับปัจจุบันจะสามารถทำความเข้าใจวิธีคิดเชิงระบบ (Systematic thinking) และพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ ที่มีผลกระทบ และความเชื่อมโยงระหว่างกัน ดังนั้นการศึกษาอิทธิพลที่ส่งผลต่อกันระหว่างสภาพแวดล้อมกับมนุษย์ทั้งส่วนที่เป็นธรรมชาติ และสิ่งที่มนุษย์สร้าง จะช่วยอธิบายชุดความคิดของมนุษย์ในอดีตที่เชื่อมโยงกันระหว่างสภาวะทางธรรมชาติ ภูมิประเทศ สถานการณ์ บรรทัดฐานทางสังคม ขนบธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรม บ้านเรือน และความเชื่อในท้องถิ่นนั้น ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งแนวคิดที่เป็นแบบแผนทางภูมิปัญญาที่สืบทอดอย่างยาวนานของชาวจีนยุคโบราณจนถึงปัจจุบัน

ทั้งนี้ การศึกษาอิทธิพลระหว่างสภาพแวดล้อมกับมนุษย์ช่วยให้เราสามารถเข้าใจมโนทัศน์ และความเชื่อที่มีมาแต่โบราณ โดยเฉพาะในบริบทของภูมิปัญญาชาวจีนที่สืบทอดมายาวนาน และส่งผลมาจนปัจจุบันในบริบททางสังคมของไทย แนวคิดการออกแบบบ้านแบบดั้งเดิมนี้นักภูมิสถาปัตย์มองข้ามโดยนักออกแบบสมัยใหม่ ในขณะที่ยังมีผู้คนให้ความสำคัญกับความเชื่อและความต้องการในการออกแบบบ้านในปัจจุบัน การศึกษาสิ่งเหล่านี้จึงเป็นการสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบภายในในมิติทางวัฒนธรรมที่มีอิทธิพลต่อการออกแบบบ้านอย่างมีนัยสำคัญ

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาความเชื่อมโยง และแนวคิดร่วมระหว่างกระบวนการออกแบบภายใน กับแนวคิดฮวงจุ้ย เกี่ยวข้องกับการออกแบบภายในทั้งเชิงรูปธรรมและเชิงนามธรรม

3. ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตการศึกษา โดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

3.1 ขอบเขตด้านเนื้อหาและการสร้างกรอบแนวคิดการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับหลักการออกแบบภายใน และแนวคิดฮวงจุ้ยแบบดั้งเดิมจนนำไปสู่การทำความเข้าใจรายละเอียด และลักษณะสำคัญของแนวความคิดที่เป็นปัจจัยสำคัญสู่การออกแบบภายใน ดังนี้ 1) ปัจจัยที่นำไปสู่การออกแบบภายใน ประกอบด้วย ปัจจัยทางกายภาพ ปัจจัยจากมนุษย์ และปัจจัยทางสังคม และ 2) ปัจจัยที่นำไปสู่การออกแบบแนวคิดฮวงจุ้ยแบบดั้งเดิม ประกอบด้วย กฎทางกายภาพ กฎทางเจตจำนงและจิตวิญญาณ ระเบียบแบบแผนทางวัฒนธรรม และวิถีชีวิต

3.2 ขอบเขตด้านผู้ให้ข้อมูลสำคัญ เพื่อการทำความเข้าใจรายละเอียด และลักษณะสำคัญ การสัมภาษณ์ โดยสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) ด้วยแบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured interview) ที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการออกแบบภายใน และแนวคิดฮวงจุ้ย เพื่อความอึดตัวของข้อมูลกับผู้เชี่ยวชาญ 3 กลุ่ม ได้แก่ 1) ผู้เชี่ยวชาญ นักวิชาการ นักออกแบบภายใน 3 ท่าน 2) ผู้เชี่ยวชาญ นักออกแบบบ้านด้วยแนวคิดฮวงจุ้ย 3 ท่าน และ 3) ผู้เชี่ยวชาญและนักวิชาการด้านฮวงจุ้ยและโหราศาสตร์จีน 3 ท่าน

4. วิธีดำเนินการวิจัย

การออกแบบภายใน และแนวคิดฮวงจุ้ยต่างมีบทบาทสำคัญในการสร้างบรรยากาศ และความรู้สึก รวมถึงการตอบสนองความต้องการ การใช้งานตามกิจกรรมของผู้ใช้ โดยเฉพาะในบริบทของวัฒนธรรมจีนโบราณ ซึ่งแนวคิดฮวงจุ้ยถือเป็นหลักการที่มีการปฏิบัติ และผ่านการถ่ายทอดมาจากรุ่นสู่รุ่น งานวิจัยนี้ได้ศึกษาและวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างกระบวนการออกแบบภายในกับแนวคิดฮวงจุ้ยแบบดั้งเดิม โดยระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ แบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 การศึกษาจากเอกสาร (Documentary research) เป็นวิธีการวิจัยโดยมีหลักเกณฑ์ในการศึกษาเนื้อหาของเอกสารและแหล่งข้อมูล ดังนี้ 1) หนังสือและตำรา เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบภายใน และแนวคิดฮวงจุ้ย 2) งานวิจัยที่ตีพิมพ์เกี่ยวกับแนวคิดฮวงจุ้ย และการออกแบบภายใน 3) งานวิจัยก่อนหน้านั้นที่ศึกษาในหัวข้อที่คล้ายคลึงกัน และ 4) เอกสารทางประวัติศาสตร์เกี่ยวกับแนวทางการออกแบบบ้านในวัฒนธรรมจีนโบราณ

ขั้นที่ 2 การสร้างกรอบทฤษฎี (Theory framework) กรอบทฤษฎีสร้างขึ้นจากการทบทวนวรรณกรรมทั้งปัจจัยทางกายภาพ พฤติกรรมของมนุษย์ และความเชื่อทางวัฒนธรรม ในการศึกษาแนวคิดฮวงจุ้ยแบบดั้งเดิมกับการออกแบบภายใน จนนำไปสู่เนื้อหาการสร้างแบบสัมภาษณ์

โดยผู้วิจัยอาศัยทฤษฎีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) และการใช้ทฤษฎีความจริงแบบสหพันธ์ (Coherence theory of truth) เพื่อพิจารณาความจริงของข้อมูลเกี่ยวกับแนวคิดฮวงจุ้ยแบบดั้งเดิมนั้นสอดคล้องเชื่อมโยง และไม่ขัดแย้งกันกับความจริงของข้อมูลในแต่ละประเด็นในกระบวนการออกแบบภายใน ด้วยการพิสูจน์ข้อมูลโดยการอิงจากความกลมกลืน และการเชื่อมโยงกันของชุดความคิดในการออกแบบ และอ้างอิงความเชื่อมโยงทางทฤษฎีจิตวิทยาสภาพแวดล้อมเพื่อศึกษาอิทธิพลที่ส่งผลต่อการ

ขั้นที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูลจากการทบทวนวรรณกรรมและการสัมภาษณ์ การสัมภาษณ์ในประเด็นที่เกี่ยวข้องมาจัดหมวดหมู่ การลงรหัส (Code and text) เปรียบเทียบ ตีความ และการวิเคราะห์ประเด็นต่าง ๆ และหลักการที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการออกแบบภายใน และแนวคิดฮวงจุ้ยดั้งเดิม และการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ ตีความข้อมูลวัฒนธรรมจีนโบราณในบริบทการออกแบบภายในในสังคมไทยปัจจุบัน ด้วยการพรรณนาวิเคราะห์การออกแบบทั้งข้อมูลที่มีความเหมือน และความแตกต่างของความสัมพันธ์สอดคล้อง และความเชื่อมโยงของแนวคิดตามข้อเท็จจริงต่าง ๆ ของระหว่างการออกแบบภายในกับแนวคิดฮวงจุ้ยแบบดั้งเดิม

5. ประโยชน์ของการวิจัย

5.1 สร้างความเข้าใจร่วมระหว่างผู้ออกแบบภายในที่ใช้หลักทางวิทยาศาสตร์และศิลปะกับแนวคิดฮวงจุ้ยซึ่งเป็นแนวทางที่มีพื้นฐานอยู่บนความเชื่อและปรัชญา

5.2 การเข้าใจความแตกต่างระหว่างแนวทางการออกแบบภายในและแนวคิดฮวงจุ้ย ทำให้สามารถพัฒนาแนวทางการออกแบบหรือหลักการในการอธิบายการออกแบบให้สอดคล้องกับบริบทต่าง ๆ

5.3 เพื่อเป็นแนวทางที่มีพื้นฐานที่สามารถรวมหลักการออกแบบต่าง ๆ ทั้งอดีต และปัจจุบันในการออกแบบเพื่อสร้างพื้นที่ที่สมบูรณ์แบบ และมีความหมาย

6. ผลการวิจัย

6.1 หลักเกณฑ์ของแนวคิดฮวงจุ้ยแบบดั้งเดิมในเชิงนามธรรม และเชิงกายภาพที่ส่งผลต่อการออกแบบจากการศึกษาแนวคิดฮวงจุ้ยหลากหลายสำนักตามหลักปรัชญาและหลักเกณฑ์พื้นฐาน พบว่าแนวคิดฮวงจุ้ยเชื่อว่าชีวิต และชะตากรรมมีความสัมพันธ์เชื่อมโยงระหว่างสภาพแวดล้อมกับมนุษย์ประกอบด้วย

6.1.1 ปรัชญาเต๋า โดยชาวจีนโบราณเชื่อว่า “ทุกสิ่งทุกอย่างคล้ายตามเต๋า” ซึ่ง “เต๋า” แปลความได้ว่า “วิถี” หรือ “เส้นทาง” ซึ่งพยายามสะท้อนวิถีแห่งธรรมชาติอันเป็นนิรันดร์ของจักรวาล และวิถีแห่งมนุษย์ไว้ในแนวคิด การวิวัฒน์ของแนวคิดเต๋ามาจากการสังเกตการณ์ธรรมชาติ ที่มีการเปลี่ยนแปลงไปมาเป็นวัฏจักร ดังนั้น มนุษย์และธรรมชาติจึงอยู่ภายใต้กฎเกณฑ์เดียวกัน คือ เอกภาพที่สมดุล กลมกลืนของสิ่งที่มีคุณสมบัติตรงกันข้าม

6.1.2 อิน-เอียง หรือ หยิน-หยาง มาจากแนวคิดที่ต่อเนื่องกันจากปรัชญาเต๋า เอกภาพที่สมดุล และกลมกลืนของสิ่งที่มีคุณสมบัติตรงกันข้ามซึ่งก่อให้เกิดด้านต่าง ๆ ทั้งหมดของชีวิตและวัตถุ “อิน” คือ ความมืด “เอียง” คือ ความสว่าง “อิน” คือ ฝ่ายรับ “เอียง” คือ ฝ่ายรุก เมื่อรวมเป็นหนึ่งจึงเกิดความกลมกลืน

ดังนั้น ปรัชญาเต๋า และอิน-เอียง เป็นบทบาทที่สำคัญในการออกแบบเกือบทุกด้านตามหลักคิดฮวงจุ้ยแบบดั้งเดิม ซึ่งเน้นความสมดุล และความกลมกลืน โดยแสวงหาสถานที่ ดัดแปลง แก้ไข จัดการความสมดุลให้แก่งานออกแบบ

6.1.3 “ชี” เป็นแนวทางที่เชื่อมโยงพลังงานทุกสิ่ง ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อมนุษย์ตามอุดมคติแล้ว ชี คือการไหลเวียนของพลังงานที่ราบเรียบสม่ำเสมอทั้งเชิงร่างกายของมนุษย์ และสภาพแวดล้อม ชาวจีนโบราณเชื่อว่าชีมีอิทธิพลต่อโชคชะตาแม้กระทั่งการติดต่อสื่อสารทางสังคม ซาร่าห์ โรสส์บาซ (2532) อธิบายว่า “ชี” หมายความว่า จิตวิญญาณ และพลังงานหรือลมหายใจของมนุษย์ ร่างกาย สภาพแวดล้อม และสิ่งต่าง ๆ ซึ่งจุดมุ่งหมายของฮวงจุ้ย คือ การกลม่อเกลตา ส่งเสริมชีที่มีอยู่ในสภาพแวดล้อมให้เกิดการไหลเวียนของชีภายในร่างกายเป็นการช่วยให้ชีวิต และโชคชะตาดีขึ้น ชีจึงเป็นปัจจัยที่กำหนดลักษณะทางกายภาพ บุคลิกภาพส่วนบุคคล และในขณะเดียวกันซึ่งมีผลกระทบต่อตัวบุคคล ด้านอารมณ์ความรู้สึก และพฤติกรรม อิทธิพลของชีในสภาพแวดล้อมที่มีต่อบุคคลนั้น มีความสัมพันธ์ที่ซับซ้อนระหว่างองค์ประกอบทางกายภาพ และจิตใจของมนุษย์ ซาร่าห์ โรสส์บาซ (2532) ยังอธิบายถึงกรณีนี้ที่ประตูบ้านเปิดไปเจอสันมุมของกำแพง จะส่งผลต่อการมองเห็นภายในบ้านที่ไม่เท่ากันในขณะที่กำลังเข้าบ้าน ความรู้สึกในการเข้าสู่อาคารนี้สร้างความรู้สึกทางจิตใจ เป็นผลเนื่องมาจากต้องปะทะกับสิ่งแหลมคม จึงกระทบต่อสภาวะความรู้สึกที่ไม่ปลอดภัย

6.1.4 “ห้าธาตุ” เป็นการเสริมสร้างความกลมกลืนของหลักการ ชี ในบ้าน และบุคคลด้วยห้าธาตุ คือ ทอง (โลหะ) ไม้ น้ำ และดิน อานาจ คุณสมบัติ โดยการใช้วัสดุ หรือการจัดคู่สีที่ปรับใช้กับบ้านเรือนให้สอดคล้องกับบุคคล และความกลมกลืนกับสภาพแวดล้อม กิติ สันธุเสก (2553) ยังอธิบายสนับสนุนถึงปัจจัยที่เกิดจากมนุษย์ในเรื่องของวัสดุที่ใช้ในการก่อสร้าง คุณสมบัติของวัสดุ ไม่ว่าจะเป็น สี ความแข็ง ขนาด โดยแต่ละวัสดุมีข้อจำกัด ลักษณะของโครงสร้าง และวิธีการก่อสร้าง จากข้อสังเกตทางประวัติศาสตร์ มนุษย์ได้พัฒนาการสร้างที่อยู่อาศัยหลายแบบ โดยสิ่งก่อสร้างเหล่านั้นถูกสร้างให้

เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมโดยรอบ ตลอดจนการเลือกใช้วัสดุ ดังนั้นสิ่งเหล่านี้จึงเป็นปัจจัยพื้นฐานในการนำมาพิจารณาการออกแบบภายใน

6.1.5 หลักเกณฑ์พื้นฐานของฮวงจุ้ยแบบดั้งเดิมที่ส่งผลต่อการออกแบบ สามารถแบ่งได้เป็น 2 ระดับ ประกอบด้วย 1) กฎทางกายภาพเรียกว่า “สิ่ง” เป็นปัจจัยของสภาพแวดล้อมฮวงจุ้ยที่จับต้องได้ทั้งหมด และแบ่งออกอีก 2 ปัจจัย คือ ปัจจัยภายใน เช่น รูปทรง โครงสร้าง บ้าน เสา ประตู การวางเครื่องเรือน ผนังบริเวณ และปัจจัยภายนอก ทิศทาง ต้นไม้ แม่น้ำ ลำธาร เป็นต้น โดยตามหลักดั้งเดิมนิยมของสำนักฮวงจุ้ยต่าง ๆ จะเน้นสิ่งเป็นหลักในการกำหนดหรือปรับเปลี่ยนทิศทางให้กลมกลืนกับสภาพแวดล้อมเพื่อการไหลเวียนของพลังงาน และสร้างความสมดุลของซึ่งเป็นเรื่องสำคัญ และ 2) กฎทางจิตวิญญาณ เรียกว่า “อี่” เป็นปัจจัยด้านเจตจำนง ความปรารถนา และความต้องการในเรื่องของการใช้งานที่สะดวกสบายแล้วยังถูกเชื่อมโยงมาจากปรัชญาเต๋า ถือเป็นกระบวนอันสำคัญที่จับต้องไม่ได้ แต่โดยนัยสำคัญคือ การอธิบายประกอบในการเชื่อมโยงวิถีชีวิต ปรัชญา ความเชื่อถึงการโอนย้ายหรือการเปลี่ยนถ่ายพลังงานให้เกื้อหนุน และทำให้เกิดความมงคลแก่กฎทางกายภาพ ดังนั้นหากนำกฎพื้นฐานทั้ง 2 ระดับดังกล่าวนี้มาพิจารณา พบว่าการออกแบบเน้นกฎทางกายภาพเพื่อตอบสนองความต้องการและการใช้งานของผู้ใช้เป็นหลักสำคัญ

หลักเกณฑ์พื้นฐานฮวงจุ้ยแบบดั้งเดิมที่แบ่งออกเป็น 2 ระดับนี้มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการออกแบบภายในโดยกฎทางกายภาพ หรือที่เรียกว่า “สิ่ง” แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของสภาพแวดล้อมที่จับต้องได้ ซึ่งเป็นการจัดวางองค์ประกอบต่าง ๆ ของบ้าน ดังนั้น ผู้ออกแบบจึงพิจารณาถึงองค์ประกอบเหล่านี้ เพื่อสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการอยู่อาศัยที่ดี อีกทั้งกฎทางจิตวิญญาณ หรือ “อี่” ที่มาจากเจตจำนง และความปรารถนา ซึ่งจากการตีความพบว่า ความต้องการเกี่ยวกับประโยชน์ใช้สอยที่สะดวกสบายและสวยงามผสมผสานกับปรัชญา วิถีชีวิตและความเชื่อ ซึ่งเป็นอิทธิพลต่อการออกแบบให้เกิดความรู้สึกที่ดีในทางจิตใจ เมื่อทั้ง 2 กฎพื้นฐานนี้ถูกนำมาพิจารณาให้สอดคล้องกันกับการออกแบบที่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ จิตรา ก่อนันทเกียรติ (2552 อ้างถึงใน สมชัย เจริญวรเกียรติ, 2558) กล่าวว่า แนวคิดฮวงจุ้ยหากสภาพแวดล้อมภายในที่อยู่อาศัยไม่สอดคล้องกับพฤติกรรมของสมาชิกภายในบ้านจะก่อให้เกิดความไม่สบายกาย ไม่สบายใจ เจ็บป่วย มีแต่เรื่องยุ่งยาก เชื่อกันว่าเกิดจากการไม่สมดุลทางกายภาพ พฤติกรรมของมนุษย์กับธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อม ซึ่งล้วนเป็นอิทธิพลที่ส่งผลต่อมนุษย์ ซึ่งสอดคล้องกับปัจจัยที่มีผลต่อการรับรู้สภาพแวดล้อม วัฒนสิทธิ์ หรยางกูร (2554) อธิบายว่า สภาพแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับประสาทสัมผัสมนุษย์รับรู้ถึงคุณสมบัติต่างๆ ของสภาพแวดล้อม เช่น รูปทรง ขนาด ผิวสัมผัส สี การรับรู้ทางสภาพแวดล้อมกายภาพจึงเป็นส่วนสำคัญสำหรับนักออกแบบที่ต้องจัดระเบียบสภาพแวดล้อมกายภาพ

ดังนั้น ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสภาพแวดล้อมของแนวคิดฮวงจุ้ยจึงมิได้เกิดจากองค์ประกอบเดียว แต่เป็นผลจากการผสมผสานของปัจจัยหลายด้าน รวมถึงปัจจัยทางสรีระ บุคลิกภาพ สังคม และโดยเฉพาะอย่างยิ่งระเบียบแบบแผนทางวัฒนธรรม จากการดำรงชีวิตในแต่ละสังคมที่หลากหลาย ซึ่งระบบคุณค่า และความเชื่อที่แตกต่างกันนี้ทำให้การดำเนินชีวิตมีลักษณะที่เฉพาะเจาะจง และมีความหมายที่ต่างออกไป สิ่งเหล่านี้สะท้อนให้เห็นในสภาพแวดล้อมที่มนุษย์มีปฏิสัมพันธ์ที่ไม่เพียงแต่ต้องคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอยเท่านั้น แต่ยังต้องจัดสภาพแวดล้อมให้เหมาะสมทางสภาวะทางจิตใจด้วย

การอธิบายแนวคิดการออกแบบของฮวงจุ้ยแบบดั้งเดิม ประกอบด้วย “ยูชี” ซึ่งเป็นการอธิบายในลักษณะเชิงกายภาพเป็นการแก้ไขปัญหาแบบรูปธรรมด้วยการออกแบบที่สมเหตุสมผลตามลักษณะกิจกรรม พฤติกรรมการใช้งาน และ “ซูชี” เป็นลักษณะเชิงความเชื่อ ที่เป็นกระบวนการแก้ไขปัญหที่เกิดขึ้นภายในจิตใต้สำนึก โดยมีผลเชิงบวกในทางจิตวิทยา ทั้ง “ยูชี” และ “ซูชี” มีกลไกการทำงานร่วมกันด้วยเทคนิคพื้นฐาน 3 ประการ คือ 1) วิธีการเชื่อมโยงชี 2) วิธีการสร้างความสมดุลของชี และ 3) วิธีการเพิ่มพูนและกล่อมเกลากการสั่นไหวของชี รวมถึงการใช้แสง วัตถุ การตกแต่ง เสียง ต้นไม้ดอกไม้ ต้นไม้ วัตถุเคลื่อนไหว วัตถุส่วว วัตถุหนัก ตำแหน่งกระแสไฟฟ้า สัญลักษณ์เชิงความหมาย และสี ซึ่งปฏิเสธไม่ได้ว่าแนวคิดฮวงจุ้ยก็มีแนวคิดที่มีคำอธิบายนอกเหนือความรู้ทางวิทยาศาสตร์ “ซูชี” ซึ่งเน้นคำอธิบายในรูปแบบวัฒนธรรมความเชื่อ จึงใช้เหตุผลทางวิทยาศาสตร์อธิบายได้ยาก จึงเป็นข้อจำกัดด้านการยอมรับในสังคมปัจจุบัน เวชสวรรค์ หล้ากาศ (2549) ได้อธิบายแนวคิดเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องฮวงจุ้ยที่มีอิทธิพลและบทบาทต่องานออกแบบทางสถาปัตยกรรม โดยเสนอหลักการและเหตุผลของความเชื่อเกี่ยวกับฮวงจุ้ยกับหลักการออกแบบภายใน ซึ่งเปรียบเทียบกับหลักความเป็นจริงของศาสตร์ต่าง ๆ ที่มีอยู่ในปัจจุบัน ภูมิศาสตร์ หรือกายวิภาคศาสตร์ ซึ่งพบว่าความเชื่อบางข้อสามารถอธิบายอย่างมีเหตุผลที่ยอมรับได้ แต่บางข้ออาจยากที่จะหาศาสตร์ใด ๆ ในปัจจุบันมาสนับสนุนความเชื่อนั้นว่าเป็นจริง

6.2 หลักเกณฑ์การออกแบบภายใน เชิงนามธรรมและเชิงกายภาพที่ส่งผลต่อการออกแบบ Palmar (1981) ได้อธิบาย 3 ปัจจัยสำคัญที่มีต่อการออกแบบภายใน คือ 1) ปัจจัยจากมนุษย์ (Human factor) คือ วัตถุประสงค์โครงการ กิจกรรม พฤติกรรมผู้ใช้ ลักษณะนิสัย ความสัมพันธ์ การมีปฏิสัมพันธ์ จำนวนผู้ใช้ ทัศนคติ ความเข้าใจ ความรู้สึก ลักษณะสังคม ระเบียบแบบแผนประเพณี 2) ปัจจัยด้านกายภาพ (Physical factor) ทำเลที่ตั้ง โครงสร้าง การใช้สอยอาคาร ความสัมพันธ์ของที่ว่าง เครื่องเรือน ลักษณะการใช้สอย ระบบกิจกรรมและพฤติกรรม ระบบทางสัญจร การใช้พลังงาน และ 3) ปัจจัยที่มาจากภายนอก (External factor) กฎระเบียบของกฎหมาย สภาพภูมิประเทศ สภาพอากาศ เมื่อพิจารณาถึงความต้องการ การออกแบบกับพฤติกรรมมนุษย์ และลักษณะทางกายภาพของมนุษย์อันเป็นอิทธิพลสำคัญต่อการสร้างระบบคิดที่มีในกระบวนการออกแบบที่ซับซ้อน โดยมีการพิจารณาหลายสิ่งที่อยู่รอบตัวไม่ว่าจะเป็นสภาพแวดล้อมจากธรรมชาติ สิ่งที่กำลังจะประดิษฐ์สร้าง และสิ่งที่ถูกสร้างมาแล้ว รวมถึงระเบียบทางสังคมหรือวัฒนธรรมมาผสมผสานอยู่ในการออกแบบเพื่อให้ได้สิ่งก่อสร้างที่ดี และตอบสนองการใช้งาน

ความสะดวกสบาย และความงาม งานออกแบบภายในจึงเกี่ยวข้องอย่างใกล้ชิดกับกระบวนการทางพฤติกรรม ในสภาพแวดล้อมที่มีความหลากหลาย เนื่องจากบุคคลหรือกลุ่มบุคคลแต่ละกลุ่มต่างมีโน้ตทัศน์เกี่ยวกับ สภาพแวดล้อมที่แตกต่างกัน การออกแบบจึงต้องคำนึงถึงความต้องการ และพฤติกรรมที่แสดงออกใน สภาพแวดล้อมนั้น ดังนั้น พฤติกรรมมนุษย์ไม่อาจแยกออกจากวิถีชีวิตและกิจกรรมประจำวันได้ จันทน์ เพชรานนท์ (2542) ได้อธิบายถึงการตอบสนองความต้องการ (Need or requirement) และพฤติกรรม มนุษย์ (Human behavior) เพื่อประโยชน์ใช้สอย ความต้องการ ตามพฤติกรรมที่เหมาะสมกับมนุษย์มา เป็นฐานคิด ประกอบด้วย 3 ปัจจัย 1) ปัจจัยของมนุษย์จะสื่อให้เห็นความต้องการเชิงนามธรรม เป็นรูปธรรม มากกว่าความรู้สึก 2) ปัจจัยทางกายภาพ เป็นความต้องการเชิงรูปธรรมที่เกี่ยวข้องกับสถานที่ หรือ สิ่งแวดล้อม และ 3) ปัจจัยภายนอก เป็นเรื่องของกฎเกณฑ์หรือระเบียบทางสังคม และข้อจำกัดของแต่ละ สภาพแวดล้อม ดังนั้นอิทธิพลส่วนหนึ่งมาจากของปัจจัยทางสังคม และวัฒนธรรมที่มีผลต่อการออกแบบ สภาพแวดล้อม สามารถจัดแบ่งปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการออกแบบภายในได้เป็น 3 ปัจจัยสำคัญ ได้แก่

6.2.1 ปัจจัยทางสภาพแวดล้อมกายภาพ เป็นปัจจัยสำคัญต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์ใน การตอบสนองทางร่างกาย จากสภาพภูมิอากาศ ภัยอันตรายต่าง ๆ และความเป็นอยู่ โดยการตอบสนอง ทางร่างกายที่เป็นเครื่องป้องกันตนเอง หรือการปรับตัวเพื่อหลีกเลี่ยงอุณหภูมิที่สูง หรือต่ำเกินไป แดด ลม ฝน พฤติกรรม กิจกรรมต่าง ๆ ที่มนุษย์ทำ ขนาด สรีระ สัดส่วน รูปร่างรูปทรง การใช้งาน การจัดวาง เครื่องเรือน การจัดวางผังภายใน ทิศทางของห้อง ความสะดวกสบาย การเลือกใช้วัสดุ และการก่อสร้าง สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้เป็นองค์ประกอบสำคัญซึ่งจะส่งผลต่อการออกแบบเชิงกายภาพ กิติ สันธุสsek (2553) ยังอธิบายถึงปัจจัยที่เกิดจากมนุษย์ ประกอบด้วย 1) ขนาดสัดส่วนของมนุษย์ เป็นตัวกำหนดขนาดสิ่งต่าง ๆ ซึ่งจะต้องสัมพันธ์กับขนาดมนุษย์ที่จะต้องใช้งาน 2) สิ่งที่เป็นจำเป็นสำหรับมนุษย์ สิ่งประกอบต่าง ๆ เพื่อประโยชน์ ใช้สอย และอำนวยความสะดวกต่อการดำรงชีวิต 3) กิจกรรมที่มนุษย์กระทำ การสร้างสิ่งต่าง ๆ เพื่อรองรับ กิจกรรมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นไม่ว่ากิจกรรมนั้นจะมีลักษณะอย่างไร และคำนึงถึงผู้เข้าร่วมกิจกรรม 4) สภาพพื้นดิน ที่จะสร้างอาคาร สภาพของพื้นที่ดินเป็นตัวกำหนดลักษณะอาคาร และวิธีการก่อสร้างในแต่ละพื้นที่ 5) วัสดุ ที่ใช้ในการก่อสร้าง คุณสมบัติของวัสดุ ไม่ว่าจะเป็น สี ความแข็ง ขนาด โดยแต่ละวัสดุมีข้อจำกัด และ ข้อได้เปรียบแตกต่างกัน และ 6) ลักษณะของโครงสร้าง และวิธีการก่อสร้าง

6.2.2 ปัจจัยทางสังคม เมื่อพิจารณาถึงบรรทัดฐานทางสังคม ข้อกำหนดทางกฎหมายที่ เกี่ยวข้องต่าง ๆ หรือที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม วิถีชีวิต การเลือกทิศทางที่ติดตามคติความเชื่อ การนำบางสิ่งที่ เคารพหรือบูชามาจัดวางในตำแหน่งต่าง ๆ รวมถึงเครื่องหมายหรือตัวแทนเชิงสัญลักษณ์ นำมาสู่การปรับ การใช้งานของพื้นที่ให้สอดคล้องกับบริบททางสังคมนั้น ๆ สิ่งเหล่านี้เป็นองค์ประกอบสำคัญอันจะส่งผล ต่อการออกแบบเชิงนามธรรม หากพิจารณาปัจจัยด้านสังคม จะพบว่าความสำคัญของปัจจัยด้านสังคมที่มี ส่วนสำคัญในการออกแบบ และการจัดวางตำแหน่งสิ่งของภายในบ้าน เช่น โต๊ะหมู่บูชา ภาพเคารพ ต่ัจจุเอียะ หรือสัญลักษณ์ที่มีความหมายเฉพาะ เป็นการสร้างเอกลักษณ์ที่แสดงถึงวัฒนธรรม และคติความเชื่อ

ต่าง ๆ การออกแบบพื้นที่ที่คำนึงถึงปัจจัยเหล่านี้เป็นกลไกในการเชื่อมโยงระหว่างพื้นที่ใช้สอยกับบริบททางสังคม ซึ่งส่งผลความรู้สึก ความพึงพอใจ การเข้าใจในความซับซ้อนของปัจจัยทางสังคมเหล่านี้จึงมีความสำคัญไม่เพียงสัมพันธ์ภาพกับกฎหมาย และวัฒนธรรม แต่ยังมีผลต่อการสร้างสรรค์ความหมายสู่งานออกแบบที่ดีด้วย

6.2.3 ปัจจัยทางอารมณ์เมื่อพิจารณาถึงปัจจัยการรับรู้สภาพแวดล้อมทางกายภาพนั้น การออกแบบพื้นที่ที่ตอบสนองต่อความต้องการทางอารมณ์ ความรู้สึก และจิตใจของผู้ใช้งานจึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง การออกแบบพื้นที่ไม่เพียงแต่สร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อความสะดวก และเป็นระเบียบในชีวิตประจำวัน การเลือกสี และวัสดุที่เหมาะสมล้วนมีบทบาทสำคัญในการกระตุ้นอารมณ์ และสร้างความรู้สึกเชิงบวกในทางจิตวิทยา สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นองค์ประกอบสำคัญซึ่งจะส่งผลต่อมนุษย์ที่เชื่อมโยงระหว่างเชิงนามธรรม และเชิงกายภาพ เมื่อพิจารณาถึงปัจจัยการรับรู้สภาพแวดล้อม วิมลสิทธิ์ หรยางกูร (2554) ความหมายทางด้านอารมณ์ เกิดจากความสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมตามประสบการณ์ที่เกิดขึ้น ซึ่งทำให้บุคคลมักมีความรู้สึกที่สภาพแวดล้อมดีหรือไม่ดี ส่วนการตอบสนองพฤติกรรม และความต้องการเชิงนามธรรม เป็นรูปธรรมของมนุษย์นั้น พฤติกรรมมนุษย์มีความสัมพันธ์กับวิถีชีวิต และกิจกรรมประจำวันมักเกี่ยวกับปัจจัยทางสังคม และวัฒนธรรม ซึ่งส่งผลต่อการกำหนดสภาพแวดล้อมให้เกื้อหนุนต่อกิจกรรมและการกระทำ มนุษย์จึงเป็นส่วนสำคัญในการกำหนดสภาพแวดล้อมทางกายภาพ ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสภาพแวดล้อมนั้นเกิดจากอิทธิพลของพฤติกรรม โดยมีปัจจัยทางด้านสรีระ บุคลิกภาพ สังคม และวัฒนธรรมประกอบกันซึ่งส่งผลต่อแบบแผนการดำรงชีวิตในลักษณะเฉพาะ และส่วนหนึ่งถูกกำหนดเป็นบรรทัดฐานทางสังคม การออกแบบกับพฤติกรรมมนุษย์ (Design and human behavior) จึงเป็นการจัดสภาพแวดล้อมให้เกิดการตอบสนองความต้องการหน้าที่ใช้สอย (Function aspects) การออกแบบสภาพแวดล้อมต้องสอดคล้อง และสนับสนุนกิจกรรม งานออกแบบจึงเกี่ยวข้องกับกระบวนการทางพฤติกรรมในสภาพแวดล้อม (Spatial behavior)

ดังนั้น เมื่อพิจารณาปัจจัยทางสภาพแวดล้อมกับจิตวิทยาพบว่า การออกแบบพื้นที่ที่ตอบสนองต่อความต้องการทางอารมณ์ และจิตใจของผู้ใช้งาน สามารถสร้างผลกระทบเชิงบวกต่อคุณภาพชีวิตไม่เพียงแต่ทำให้บรรยากาศในพื้นที่นั้น ๆ สะดวกสบาย และการจัดระเบียบ แต่ยังสามารถกระตุ้นอารมณ์ในเชิงบวกได้ผ่านการเลือกใช้สี วัสดุที่เหมาะสม แสงสว่าง บรรยากาศและการจัดวาง กระบวนการดังกล่าวจึงไม่ใช่เพียงแค่การจัดสภาพแวดล้อมให้สวยงาม แต่ยังเป็นการสร้างเชื่อมโยงที่มีความหมายระหว่างผู้ใช้งานกับพื้นที่ ผ่านการตระหนักถึงความสำคัญขององค์ประกอบต่าง ๆ ที่ส่งผลต่อความรู้สึก และประสบการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน

6.2.4 การอธิบายกระบวนการออกแบบภายในใช้เหตุผลการอธิบายด้านสรีระของมนุษย์เพื่อความสะดวกสบาย ความปลอดภัย และความงาม การใช้อุปกรณ์ประกอบ สี รูปทรง วัสดุที่สร้างบรรยากาศที่น่าสนใจ ประกอบด้วยการสร้างสรรค์รูปลักษณ์ที่สวยงาม ด้านประโยชน์ใช้สอยจะคำนึงถึงการใช้งาน เพื่อให้

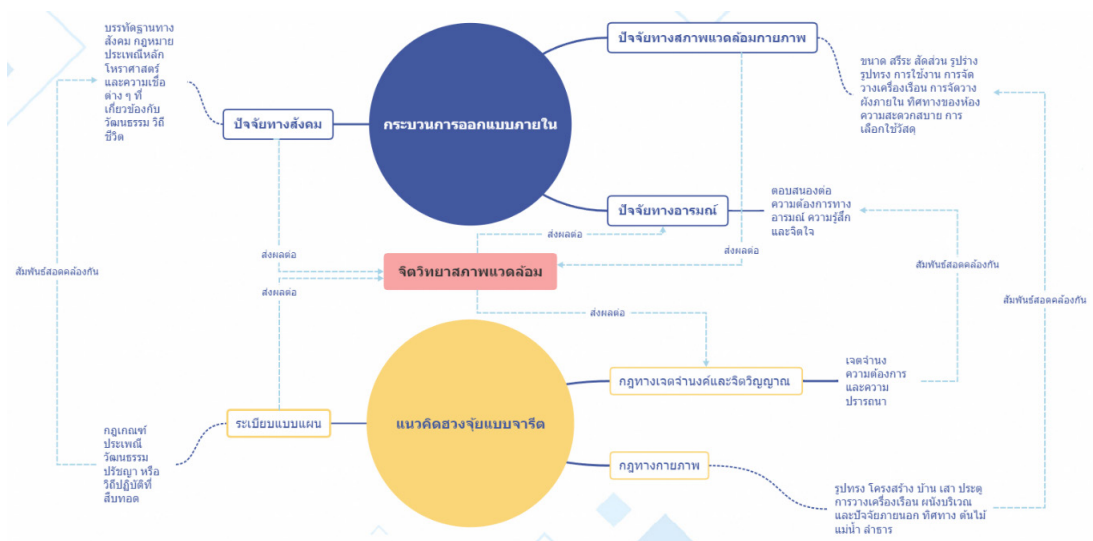
พื้นที่ที่มีความสามารถในการตอบสนองความต้องการของผู้ใช้งาน ซึ่งรวมถึงการจัดระเบียบพื้นที่ การเลือกเครื่องเรือนที่เหมาะสมกับการใช้งาน และการวางผังที่เอื้ออำนวยให้เกิดการทำงานในพื้นที่นั้นซึ่งเน้นคำอธิบายในรูปแบบผลเหตุสมผลทางวิทยาศาสตร์ศาสตร์ และศิลปะ

6.3 ความเชื่อมโยง และแนวคิดร่วมระหว่างการออกแบบภายในกับแนวคิดฮวงจุ้ยจากการศึกษาความสัมพันธ์ และแนวคิดร่วมระหว่างการออกแบบภายในกับแนวคิดฮวงจุ้ย พบว่า การออกแบบภายในมีหลักคิดสำคัญในการออกแบบที่ต้องคำนึงปัจจัยทางกายภาพ ปัจจัยทางอารมณ์ความรู้สึก และปัจจัยทางสังคม ซึ่งทั้ง 3 ปัจจัยนี้เชื่อมโยง สอดคล้องกับแนวคิดฮวงจุ้ยแบบดั้งเดิม คือ กฎทางกายภาพ กฎทางจิตวิญญาณ และระเบียบแบบแผนทางวัฒนธรรม ดังต่อไปนี้

6.3.1 ความเชื่อมโยงระหว่างปัจจัยทางกายภาพของการออกแบบภายในกับกฎทางกายภาพของแนวคิดฮวงจุ้ยแบบดั้งเดิม พบว่า แนวคิดเกี่ยวกับ “ชี่” ในฮวงจุ้ยมีบทบาทสำคัญในการกำหนดลักษณะทางกายภาพ “สิ่ง” ของบ้านเรือน ซึ่งมีผลต่อการออกแบบพื้นที่ทั้งภายใน และภายนอก โดยสามารถแบ่งปัจจัยออกเป็น 2 กลุ่มหลัก ได้แก่ ปัจจัยภายในที่รวมถึงรูปทรง โครงสร้าง และการจัดวางเครื่องเรือนที่ส่งผลต่อความสะดวกสบาย และการใช้งาน และปัจจัยภายนอกที่ประกอบด้วยทิศทางของแสงแดด ลม และสถานที่ตั้งของต้นไม้และแม่น้ำลำธาร ในขณะเดียวกันการออกแบบภายใน ให้สำคัญต่อการตอบสนองทางร่างกาย จากสภาพภูมิอากาศ และภัยอันตรายต่าง ๆ และความเป็นอยู่ โดยการตอบสนองทางร่างกายที่เป็นเครื่องป้องกันตนเอง หรือการปรับตัวเพื่อหลีกเลี่ยงอุณหภูมิที่สูง หรือต่ำเกินไป แดด ลม ฝน พายุธรรมชาติ กิจกรรมต่าง ๆ ที่มนุษย์ทำรวมถึงการคำนึงถึง สรีระ ขนาด รูปร่าง สัดส่วน การใช้งาน และความสะดวกสบาย ความเชื่อมโยง และแนวคิดร่วมระหว่างปัจจัยทางกายภาพกับ “สิ่ง” กฎทางกายภาพ จึงมีความสำคัญต่อในด้านการออกแบบ และกิจกรรมการในชีวิตประจำวัน

6.3.2 ความเชื่อมโยงระหว่างปัจจัยทางสังคมของการออกแบบภายในกับระเบียบแบบแผนของแนวคิดฮวงจุ้ยแบบดั้งเดิม พบว่า ระเบียบแบบแผน เป็นลักษณะที่เป็นส่วนหนึ่งของปัจจัยทางสังคม การออกแบบจึงจำเป็นต้องคำนึงถึงบริบทรอบข้างที่เกี่ยวข้อง กล่าวคือ ไม่ว่าจะเป็นกฎเกณฑ์ ประเพณี วัฒนธรรม ประเพณี หรือวิถีปฏิบัติที่สืบทอดต่าง ๆ ในทุก ๆ สังคมมีความแตกต่างกัน แต่ล้วนเป็นบรรทัดฐานทางสังคม และมีแบบแผนในการดำเนินชีวิต ดังนั้นแนวคิดสำคัญที่เป็นระเบียบแบบแผนทางภูมิปัญญา และบรรทัดฐานทางสังคมนี้จึงอยู่ภายใต้ปัจจัยทางสังคม นอกจากนี้ปัจจัยทางสังคมกับระเบียบแบบแผนยังส่งผลต่อจิตวิทยาสภาพแวดล้อม เนื่องจากกระบวนการทางพฤติกรรมในสภาพแวดล้อมที่มีความหลากหลายจากบุคคลหรือกลุ่มบุคคลแต่ละกลุ่มต่าง ๆ ที่มีมิติสัมพันธ์เกี่ยวกับสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกัน การออกแบบจึงต้องคำนึงถึงความต้องการ และพฤติกรรมที่แสดงออกในสภาพแวดล้อมนั้น ดังนั้น พฤติกรรมมนุษย์ไม่อาจแยกออกจากวิถีชีวิต และกิจกรรมประจำวันได้ โดยต้องคำนึงถึงอิทธิพลของปัจจัยทางสังคม และวัฒนธรรมที่มีผลต่อการออกแบบสภาพแวดล้อม

6.3.3 ความเชื่อมโยงระหว่างปัจจัยทางอารมณ์ของการออกแบบภายใน กับ “อี” กฎทางเจตจำนง และจิตวิญญาณของแนวคิดฮวงจุ้ยแบบดั้งเดิม พบว่า มีความสำคัญในการออกแบบพื้นที่ใช้สอยในชีวิตประจำวัน แนวคิดเกี่ยวกับ “อี” ที่เน้นเจตจำนง ความต้องการ และความปรารถนาเป็นตัวแปรสำคัญที่ตอบสนองต่อความต้องการทางอารมณ์ และจิตใจของผู้ใช้งาน ซึ่งสอดคล้องกับปัจจัยทางอารมณ์ที่ไม่เพียงแต่ส่งผลกระทบต่อลักษณะทางกายภาพ แต่ยังมีอิทธิพลอย่างลึกซึ้งต่อจิตใจของผู้ใช้พื้นที่นั้น ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อความสะดวก ความเป็นระเบียบ การเลือกสี และวัสดุ ในการออกแบบจึงไม่เพียงแต่มีบทบาทในการสร้างความสวยงาม แต่ยังสะท้อนถึงความเข้าใจในเชิงนามธรรม และเป็นองค์ประกอบสำคัญที่เชื่อมโยงระหว่างเชิงนามธรรม และเชิงกายภาพ



ภาพที่ 1 ภาพความสัมพันธ์ระหว่างกระบวนการออกแบบภายใน และแนวคิดฮวงจุ้ยแบบจารีต (พิพัฒน์ จรัสเพชร, ธนพล ลิ้มทัตธนกุล, พิศานต์ รุณณณิรัตน์ และประชา พิจักขณา, ประเทศไทย, 2567)

7. การสรุปผลและการอภิปรายผล

ความเชื่อมโยง และแนวคิดร่วมที่สำคัญระหว่างกระบวนการออกแบบภายในกับแนวคิดฮวงจุ้ยแบบดั้งเดิม ได้ให้ความสำคัญต่อปัจจัยทางกายภาพ อารมณ์ และสังคม ซึ่งมีจุดร่วมทางความคิด ในการดำเนินการออกแบบดังนี้

7.1 ความเชื่อมโยงระหว่างปัจจัยทางกายภาพของกระบวนการออกแบบภายในกับกฎทางกายภาพ “สิ่ง” ของแนวคิดฮวงจุ้ยแบบดั้งเดิม (ดังภาพที่ 1) มีแนวคิดร่วมเกี่ยวกับเชิงกายภาพ คือ การจัดวางเครื่องเรือน การจัดวางผังภายใน ทิศทางของห้อง สัดส่วน รูปทรงรูปทรง วิธีคิดเหล่านี้เป็นองค์ประกอบสำคัญ

อันจะนำไปสู่การออกแบบเชิงรูปธรรมซึ่งเป็นหลักคิดสำคัญ เพื่อการตอบสนองต่อความต้องการทางร่างกาย และประโยชน์ใช้สอยทางกายภาพ ซึ่งสอดคล้องกับ ปฏิภาณ ประภารัศมี (2566) หลักการออกแบบทางสถาปัตยกรรมที่สอดคล้องกับแนวคิดฮวงจุ้ยด้วยซินแส ที่ปฏิบัติจริงของการออกแบบตามองค์ประกอบทางกายภาพ ที่ประกอบด้วย หลักการจัดวางพื้นที่ หลักการของรูปร่าง การจัดวางเฟอร์นิเจอร์ และองค์ประกอบของบ้าน หากพิจารณาความสอดคล้องดังกล่าวแล้วพบว่าความสัมพันธ์ที่เชื่อมโยงของแนวคิดฮวงจุ้ย และการออกแบบภายในซึ่งแสดงให้เห็นถึงการให้ความสำคัญต่อกายภาพสู่การออกแบบเพื่อตอบสนองเชิงกายภาพทั้งแนวคิดฮวงจุ้ยและกระบวนการออกแบบภายในที่สอดคล้องกันของการจัดวางตำแหน่งและองค์ประกอบสอดคล้องกับ เอกพงศ์ อินเกื้อ (2560) กล่าวว่า ทั้งแนวคิดฮวงจุ้ย และหลักการออกแบบล้วนให้ความสำคัญกับการจัดวางตำแหน่งพื้นที่ และการจัดองค์ประกอบ แตกต่างกันเพียงคำอธิบาย โดยการจัดวางตำแหน่งพื้นที่ ฮวงจุ้ยใช้หลักการแสดงข้อปฏิบัติ อธิบายว่าดีหรือร้าย และให้นำไปใช้ แต่หลักการออกแบบนั้นเน้นคำอธิบายความสำคัญกับสัดส่วนมนุษย์ที่มีความสัมพันธ์กับการใช้งาน และปรับใช้ให้เหมาะสม อย่างไรก็ตามแม้แนวคิดฮวงจุ้ยแบบดั้งเดิมจะมีหลักเกณฑ์ด้านกายภาพที่สอดคล้องกัน แต่แนวคิดที่ว่าด้วยหลักการ “จี” เป็นการใช้การตีความ ซึ่งไม่อาจพิสูจน์ได้ว่าแท้จริงแล้วคือสิ่งใดกันแน่ ซึ่งเป็นจุดด้อยต่อการยอมรับในสังคมวงกว้าง

7.2 ความเชื่อมโยงระหว่างปัจจัยทางสังคมของการออกแบบภายในที่เป็นวิธีคิดเชิงบูรณาการของการปรับตัวต่อการดำเนินชีวิต พฤติกรรมและกระแสนิยมในปัจจุบัน และระเบียบแบบแผนของแนวคิดฮวงจุ้ยแบบดั้งเดิม (ดังภาพที่ 1) เป็นวิธีคิดเชิงบูรณาการระหว่างปรัชญา วิถีชีวิต พฤติกรรมและกระแสนิยมของคนในอดีต โดยพิจารณาบริบททางสังคมในยุคสมัยนั้น ๆ กฎหมาย ประเพณี และวัฒนธรรมอันเป็นปัจจัยต่อพฤติกรรม และกิจกรรม ซึ่งเกี่ยวข้องกับข้อมูลเชิงนามธรรมที่นำมาเป็นข้อมูลในการพิจารณาเพื่อสนับสนุนการออกแบบเชิงกายภาพให้สอดคล้องกับพฤติกรรม วิถีชีวิต กฎหมาย บรรทัดฐานทางสังคมจากการพิจารณาแนวคิดสภาพการณ์เชิงพฤติกรรมในเรื่องของความเข้าใจวัตถุประสงค์เชิงวัฒนธรรมในทฤษฎีจิตวิทยาสิ่งแวดล้อม สุวิไล เรียงวัฒนธรรม (2555) พบว่าการพึงพกันระหว่างรูปแบบพฤติกรรมทางวัฒนธรรมกับสภาพแวดล้อมทางกายภาพ โดยพฤติกรรมจะมีลักษณะเฉพาะตามสภาพแวดล้อม และลักษณะบุคคล ดังนั้นพฤติกรรมจึงขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อม ด้วยเหตุนี้พฤติกรรมทางสังคมในแต่ละวัฒนธรรมจึงเป็นโจทย์สำหรับการกำหนดหรือการออกแบบสภาพแวดล้อม ทั้งการออกแบบเชิงกำหนดพฤติกรรมหรือการออกแบบตามความต้องการของผู้ใช้ ทั้งนี้ความเชื่อมโยงดังกล่าวคือการรวมกันระหว่างปัจจัยทางสังคม และวัฒนธรรมกับการออกแบบภายใน เพื่อให้การออกแบบนั้นสามารถสนับสนุนตอบสนองต่อพฤติกรรม และกระแสนิยมในสังคม

7.3 ความเชื่อมโยงระหว่างปัจจัยทางอารมณ์ของการออกแบบภายใน กับ “อี” กฎทางเจตจำนงและจิตวิญญาณของแนวคิดฮวงจุ้ยแบบดั้งเดิม (ดังภาพที่ 1) แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการพิจารณาปัจจัยทางอารมณ์ และเจตจำนงในการออกแบบ มาใช้ในการสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อความสะดวกสบาย

ความเป็นระเบียบ และความงาม ซึ่งสะท้อนถึงวิถีคิด และความเข้าใจในการออกแบบที่มีอิทธิพลจากประสบการณ์ทางกายภาพ และการรับรู้ทางอารมณ์ที่มีต่อสภาพแวดล้อมเป็นการเชื่อมโยงระหว่างถึงมูลเหตุเชิงนามธรรมกับเชิงกายภาพเข้าไว้ด้วยกัน มีผลมาจากกระบวนการทางพฤติกรรมในสภาพแวดล้อมตามทางปัจจัยด้านมนุษย์ต่อพฤติกรรม ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมกายภาพต่อพฤติกรรม การรับรู้ทางสภาพแวดล้อมกายภาพ และการตอบสนองความต้องการเชิงนามธรรม ให้กลายเป็นรูปธรรมของมนุษย์ที่ส่งผลต่อการกำหนดสภาพแวดล้อมให้เกื้อหนุนต่อกิจกรรม การกระทำ และการรับรู้สภาพแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับประสาทสัมผัสมนุษย์ที่รับรู้ถึงคุณสมบัติต่าง ๆ ของสภาพแวดล้อม เช่น รูปทรง ขนาด ผิวสัมผัส สี การรับรู้ทางสภาพแวดล้อมกายภาพจึงเป็นส่วนสำคัญสำหรับนักออกแบบที่ต้องจัดระเบียบสภาพแวดล้อมกายภาพ ดังนั้นระหว่างแนวคิดฮวงจุ้ยแบบดั้งเดิมกับการออกแบบภายในล้วนให้เป็นส่วนสำคัญต่อการกำหนด และออกแบบสภาพแวดล้อมทางกายภาพที่คำนึงถึงผลกระทบด้านจิตใจ ความประสงค์ ความพึงพอใจ และการกระทำของบุคคล แต่อย่างไรก็ตาม “ฮู” มีความเฉพาะเจาะจงในด้านจิตวิญญาณซึ่งมาจากการผสมผสานความเชื่อท้องถิ่น ปรัชญา และวิถีทางแห่งชีวิตแบบปัจเจกบุคคล จึงส่งผลให้แนวคิดฮวงจุ้ยมีความเฉพาะในแต่ละกลุ่มคนเท่านั้น

7.4 การอธิบายการออกแบบระหว่างการออกแบบภายในกับแนวคิดฮวงจุ้ยแบบดั้งเดิม โดยการออกแบบภายในที่เน้นการอธิบายเชิงตรรกะเหตุผลเกี่ยวกับสรีระของมนุษย์ ความสะดวกสบาย ความปลอดภัย ความต้องการ กิจกรรม พฤติกรรม และความงาม ซึ่งขัดแย้งกันกับแนวคิดฮวงจุ้ยแบบดั้งเดิม โดยแนวคิดฮวงจุ้ยแบบดั้งเดิม มี 2 หลักการในการอธิบายแนวคิด คือ 1) หลักการ “ยู่อี้” ที่ให้ความสำคัญต่อการออกแบบเชิงกายภาพที่สมเหตุสมผลสอดคล้องกับการออกแบบภายใน และ 2) หลักการของ “ชิวอี้” ซึ่งเน้นคำอธิบายในรูปแบบของความเชื่อที่เหนือธรรมชาติ สอดคล้องกับ เวชสวรรค์ หล้ากาศ (2549) กล่าวว่า ความเชื่อตามหลักการของฮวงจุ้ยทั้งหมดได้ถูกเปรียบเทียบกับความจริงกับศาสตร์ต่าง ๆ ที่มีอยู่ในปัจจุบัน เช่น ภูมิศาสตร์ หรือกายวิภาคศาสตร์ ซึ่งความเชื่อบางประการยากที่จะหาศาสตร์ใด ๆ มาสนับสนุนว่าเป็นจริง ด้วยเหตุนี้จึงส่งผลให้นำไปสู่ความสับสน และความยากลำบากต่อการอธิบายการออกแบบ แต่หากพิจารณาในแง่มุมมองทางสังคมที่เป็นพหุวัฒนธรรม จะพบว่ามีความเชื่อที่แตกต่างกันหลากหลาย การตีความที่มีลักษณะเฉพาะทางวัฒนธรรมย่อมแตกต่างกัน หากการออกแบบสามารถยึดโยงตามหลักปัจจัยทางสรีระของมนุษย์ ความสะดวกสบาย ความปลอดภัย กิจกรรม พฤติกรรม และความงาม อย่างสมเหตุสมผลก็สามารถอธิบายการออกแบบในมุมมองแบบใดก็ได้

8. ข้อเสนอแนะ

การศึกษาแนวคิดร่วมระหว่างกระบวนการออกแบบภายในกับแนวคิดฮวงจุ้ยแบบดั้งเดิมนี้อาจนำไปสู่การวิจัย และแนวทางในการศึกษาเพื่อการบูรณาการกับศาสตร์ต่าง ๆ ได้ดังนี้ส่วนบนของฟอร์ม ส่วนล่างของฟอร์ม

8.1 การศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับแนวคิด “ชี่” ในเชิงวิทยาศาสตร์ เช่น พลังงานแม่เหล็กไฟฟ้า หรือพลังงานที่มีอยู่ในสภาพแวดล้อม เพื่อทำความเข้าใจว่าแนวคิดของ “ชี่” อาจสะท้อนถึงสิ่งที่สามารถวัดและอธิบายได้ทางวิทยาศาสตร์ ซึ่งจะช่วยให้แนวคิดฮวงจุ้ยมีความชัดเจนมากขึ้นในมุมมองทางวิทยาศาสตร์

8.2 การบูรณาการแนวคิดฮวงจุ้ยกับแนวทางการออกแบบที่ยั่งยืน โดยการนำหลักการฮวงจุ้ยมาผสานกับแนวทางการออกแบบที่ยั่งยืน (Sustainable design) เช่น การใช้วัสดุที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม การจัดการพลังงานอย่างมีประสิทธิภาพ และการออกแบบที่ลดการใช้ทรัพยากร

8.3 การศึกษาอิทธิพลของฮวงจุ้ยต่อสุขภาพจิต และอารมณ์ การศึกษาถึงผลกระทบของการออกแบบตามหลักฮวงจุ้ยต่อสุขภาพจิต และอารมณ์ที่มีต่อมนุษย์ เพื่อเข้าใจถึงการเชื่อมโยงระหว่างสภาพแวดล้อม และอารมณ์ของมนุษย์ ซึ่งจะช่วยให้การออกแบบมีผลดีต่อสุขภาพจิต และอารมณ์ของผู้ใช้

8.4 การสร้างแนวทางปฏิบัติร่วมกันระหว่างฮวงจุ้ย และการออกแบบภายใน เพื่อพัฒนาแนวคิด และการปฏิบัติที่รวมกัน เช่น การฝึกอบรม และการเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับการบูรณาการแนวคิดฮวงจุ้ยกับการออกแบบภายในแก่ผู้ที่เกี่ยวข้อง เช่น นักออกแบบ สถาปนิก มัณฑนากร เพื่อสร้างความเข้าใจ และการนำไปปฏิบัติที่เป็นประโยชน์สูงสุด เพื่อลดปัญหาความไม่เข้าใจกันระหว่างซินแสกับสถาปนิก และมัณฑนากร

9. กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบพระคุณคณะกรรมการศาสตรและการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ที่ให้การสนับสนุนการทําบทความวิจัย และขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญ ผู้ทรงคุณวุฒิที่ให้ข้อเสนอแนะในการเขียนบทความวิจัยในครั้งนี้

10. รายการอ้างอิง

- กิติ สีนุเสก. (2553). *การออกแบบภายในขั้นพื้นฐาน: หลักการพิจารณาเบื้องต้น*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จันทน์ เพชรานนท์. (2542). *การจัดทำรายละเอียดประกอบโครงการออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน. ภาควิชาสถาปัตยกรรมภายใน คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง*.
- ซาร่าห์ โรสส์บาซ. (2532). *ฮวงจุ้ย ศาสตร์และศิลป์แห่งการตกแต่งบ้าน*. กรุงเทพมหานคร: ดอกหญ้า.
- ปฐวิภาณ ประภารัตน์. (2566). *กระบวนการออกแบบสถาปัตยกรรมตามหลักคิดของศาสตร์ฮวงจุ้ยและบริบทที่เกี่ยวข้อง (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศิลป์)*. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, กรุงเทพมหานคร.
- วิมลสิทธิ์ ทรายงู. (2554). *จิตวิทยาสภาพแวดล้อม มूलฐานการสร้างสรรค์และจัดการสภาพแวดล้อมน่าอยู่อาศัย. คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการผังเมือง มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์*.
- เวชสวรรค์ หล้ากาศ. (2549). *ฮวงจุ้ย ศาสตร์และศิลป์ในมิติของจีนแสด สถาปนิก วิศวกร*. กรุงเทพมหานคร: มติชน.
- สมชัย เจริญวรเกียรติ. (2558). *ฮวงจุ้ย: ความเชื่อ ความรู้ และอำนาจในการจัดการ และการสร้างพื้นที่ทางสังคม (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศิลป์)*. มหาวิทยาลัยศิลปากร, กรุงเทพมหานคร.
- สุวิไล เรียงวัฒนสุข. (2555). *จิตวิทยาสีและสิ่งแวดล้อม*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- เอกพงศ์ อินแก้ว. (2560). *ฮวงจุ้ยกับหลักการออกแบบ (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศิลป์)*. มหาวิทยาลัยบูรพา, ชลบุรี.
- Palmer, M. A. (1981). *The architect's guide to facility programming*. Washington DC: The American Institute of Architects.
- Mann, R. (2018). Interior design history: Key movements and influences. *Design History Journal*, 12(2), 155-167.

CONCEPTS OF MATERIAL USE IN ARCHITECTURE IN THE 20TH CENTURY

แนวคิดในการใช้วัสดุในงานสถาปัตยกรรมในศตวรรษที่ 20

Sutthipan Udom^{1*} สุทธิพันธุ์ อดุม^{1*} Jeerasak Keusombut² จีระศักดิ์ เกื้อสมบัติ²

Abstract

Background and Objectives: The Industrial Revolution that began in the mid-18th century brought about structural changes in many dimensions, especially in terms of social and urban contexts. Rapid urbanization has resulted in an increased population density in large cities in the Western world. These changes stimulate new concepts in architectural design that focus on responding to shifting social contexts and technological advancements. This study aims to analyze the development of material concepts in architecture, emphasizing changes in perspectives towards new material usage in the context of the industrial era and their impact on modern architectural design.

Methods: The study began by researching and collecting data on concepts, theories, design, and use of materials in architecture, both in pre-20th-century architecture, especially during the Industrial Revolution, and in modern architecture in the 20th century. The study examined all factors that led to design concepts and use of materials in different periods by analyzing, synthesizing, and comparing perspectives in various dimensions, such as social, artistic, and architectural aspects, including concepts regarding the use of materials in architecture, between the Industrial Revolution and the modern age. The study also included examining material concepts in architecture during the Industrial Revolution and modern times to reveal the changes and influence of theories and concepts carried over from the Industrial Revolution, which led to material use concepts in the 20th century. The study concluded with an analysis of the changing role of materials in 20th-century architecture.

Key Findings: The advent of the Industrial Revolution, especially the emergence of the Crystal Palace, played a significant role in shifting the public and designers' perceptions of new material usage, especially steel and glass. These materials, which were previously considered unsuitable for architectural work, were increasingly accepted as materials reflecting technological progress, transparency,

Research Article

Received: 18 October 2024

Revised: 13 February 2025

Accepted: 19 February 2025

** Corresponding author*

email: oakarch.udom@gmail.com

How to cite:

Udom, S., & Keusombut, J.(2025).Conceptsofmaterial use in architecture in the 20th century. *Fine Arts Journal: Srinakharinwirot University*, 29(1), 145-162.

Keywords: Materials; Material in Architecture; Architecture; Industrial Revolution; Modern Architecture

คำสำคัญ: วัสดุ; วัสดุในงานสถาปัตยกรรม; สถาปัตยกรรม; การปฏิวัติอุตสาหกรรม; สถาปัตยกรรมสมัยใหม่

¹ Graduate Student, Faculty of Architecture, Silpakorn University, Thailand

¹ นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

² Faculty of Architecture, Silpakorn University, Thailand

² คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

and functionality. This shift led to a change in design concepts from emphasizing historical beauty to focusing on utility and appropriateness for practical use.

Implications of the Study: Materials in architecture did not only serve as structural elements, but also acted as a medium that reflected values, ideas, and discourses. Materials thus became a “language” that architects used to communicate ideas through the shape, form, and space of buildings, which was an important foundation of modern architecture in the 20th century.

Conclusions and Future Research: This study suggests further research into the role of materials as a linguistic tool in architecture, especially in the contemporary context where material technology is continuously developing. As new societal discourses influence the perception and choice of materials, future directions may include comparative studies of contemporary cases where materials play a symbolic or political role, as well as studies of the relationship between materials and users experiences of architectural spaces.

บทคัดย่อ

ภูมิหลังและวัตถุประสงค์: การปฏิวัติอุตสาหกรรมที่เริ่มต้นขึ้นในช่วงกลางศตวรรษที่ 18 ได้นำมาซึ่งการเปลี่ยนแปลงเชิงโครงสร้างในหลายมิติ โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านสังคมและเมือง การขยายตัวของเมืองอย่างรวดเร็วส่งผลให้เกิดความหนาแน่นของประชากรในเขตเมืองใหญ่ในโลกตะวันตก การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวได้กระตุ้นให้เกิดแนวคิดใหม่ในการออกแบบสถาปัตยกรรม ที่เน้นการตอบสนองต่อบริบททางสังคมและเทคโนโลยีที่เปลี่ยนไป งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์พัฒนาการของแนวคิดด้านวัสดุในงานสถาปัตยกรรม โดยเน้นการเปลี่ยนแปลงเชิงทัศนคติที่มีต่อวัสดุใหม่ในบริบทของยุคอุตสาหกรรม และผลกระทบต่อการออกแบบสถาปัตยกรรมสมัยใหม่

วิธีการศึกษา: การศึกษาเริ่มจากการค้นคว้าและรวบรวมแนวคิด ทฤษฎี การออกแบบและการใช้วัสดุในงานสถาปัตยกรรม ทั้งในงานสถาปัตยกรรมก่อนศตวรรษที่ 20 โดยเฉพาะช่วงปฏิวัติอุตสาหกรรม และในยุคสมัยใหม่ศตวรรษที่ 20 เพื่อศึกษาเหตุปัจจัยทั้งหมดที่ทำให้เกิดแนวคิดในการออกแบบ และการใช้วัสดุในยุคสมัยต่าง ๆ โดยการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และเปรียบเทียบมุมมองในมิติต่าง ๆ เช่น ด้านสังคม ด้านศิลปะ ด้านสถาปัตยกรรม รวมถึงแนวคิดในการใช้วัสดุในงานสถาปัตยกรรม ระหว่างยุคปฏิวัติอุตสาหกรรม และยุคสมัยใหม่ เพื่อให้เห็นความเปลี่ยนแปลงและเห็นถึงอิทธิพลของแนวคิด ทฤษฎีต่าง ๆ ที่ส่งต่อมาจากยุคปฏิวัติอุตสาหกรรม จนทำให้เกิดแนวคิด และมุมมองการใช้วัสดุในยุคสมัยใหม่ หรือในช่วงศตวรรษที่ 20 และสรุปผลในส่วนของบทบาทที่เปลี่ยนไปของวัสดุในงานสถาปัตยกรรมในศตวรรษที่ 20

ผลการศึกษาที่สำคัญ: การมาของยุคปฏิวัติอุตสาหกรรม โดยเฉพาะการเกิดขึ้นของคริสตอล พาเลซ มีบทบาทสำคัญในการเปลี่ยนมุมมองของสาธารณชนและนักออกแบบที่มีต่อวัสดุใหม่ โดยเฉพาะเหล็กและกระจก ซึ่งเดิมถูกมองว่าไม่เหมาะกับงานสถาปัตยกรรม ได้รับการยอมรับมากขึ้นในฐานะวัสดุที่สะท้อนความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ความโปร่งใส และประโยชน์ใช้สอย ส่งผลให้แนวคิดด้านการออกแบบเปลี่ยนจากการเน้นความงามเชิงประวัติศาสตร์ ไปสู่การเน้นประโยชน์ใช้สอยและความเหมาะสมในการใช้งาน

นัยสำคัญของการศึกษา: วัสดุในงานสถาปัตยกรรมมิได้ทำหน้าที่เพียงเป็นองค์ประกอบเชิงโครงสร้างเท่านั้น หากแต่ยังทำหน้าที่เป็นตัวกลางที่สะท้อนคุณค่า แนวคิด และวาทกรรมของยุคสมัย วัสดุจึงกลายเป็น “ภาษา” ที่สถาปนิกใช้ในการสื่อสารแนวคิดผ่านรูปร่าง รูปทรง และที่ว่างของอาคาร ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของสถาปัตยกรรมสมัยใหม่ในศตวรรษที่ 20

สรุปผลและแนวทางการศึกษาในอนาคต: งานวิจัยนี้เสนอให้มีการศึกษาบทบาทของวัสดุในฐานะเครื่องมือทางภาษาของงานสถาปัตยกรรม โดยเฉพาะในบริบทร่วมสมัยที่เทคโนโลยีวัสดุพัฒนาอย่างต่อเนื่อง และวาทกรรมใหม่ ๆ ในสังคมมีผลต่อการรับรู้และการเลือกใช้วัสดุ แนวทางในอนาคตอาจรวมถึงการศึกษาเปรียบเทียบกรณีศึกษาร่วมสมัยที่วัสดุมีบทบาทเชิงสัญลักษณ์หรือการเมือง ตลอดจนการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างวัสดุกับประสบการณ์ของผู้ใช้งานในพื้นที่สถาปัตยกรรม

1. บทนำ

นับตั้งแต่ที่มนุษย์รู้จักหาแหล่งที่เป็นเกราะกำบังกาย หรือรู้จักการสร้างที่อยู่อาศัยในการดำรงชีวิต บทบาทของวัสดุที่ใช้ในการก่อสร้างอาคารก็ได้เริ่มต้นขึ้น ในยุคก่อนประวัติศาสตร์การใช้วัสดุในการก่อสร้างที่อยู่อาศัยไม่ได้มีแนวคิดที่ซับซ้อนมากนัก จนเมื่อเวลาผ่านไปถึงยุคประวัติศาสตร์เกิดกระบวนการทำซ้ำหรือเลียนแบบ (Imitation) เกิดเป็นกระบวนการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาศักยภาพและขีดจำกัดของสถาปัตยกรรม และวัสดุที่เข้ามาเรื่อย ๆ ตั้งแต่หิน อิฐโคลน ในยุคเมโสโปเตเมีย และอียิปต์ จนถ่ายทอดเป็นอารยธรรมที่รุ่งเรืองในยุคกรีกโรมัน การใช้วัสดุในงานสถาปัตยกรรมเริ่มมีความหลากหลายมาก (Bridge, 2015, pp. 1-74) วิทยาการยุคโรมัน การใช้วัสดุในงานสถาปัตยกรรมได้ถูกส่งต่อ และถูกถ่ายทอดไปยังยุคต่าง ๆ ซึ่งแต่ละยุคจะมีเอกลักษณ์ของงานสถาปัตยกรรมที่เกิดขึ้นจากปรัชญา ความเชื่อ วิทยาการ และปัจจัยในมิติต่าง ๆ ที่แตกต่างกันออกไป

จนกระทั่งเกิดความเปลี่ยนแปลง ในช่วงการปฏิวัติอุตสาหกรรม เกิดการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการผลิตสิ่งของต่าง ๆ รวมถึงทิศทางการใช้วัสดุในงานสถาปัตยกรรมได้เริ่มเปลี่ยนไป เช่น ขีดจำกัดของการออกแบบโดยเฉพาะวัสดุ (Materials) จะสามารถเปลี่ยนแปลงไปตามลักษณะการใช้งาน (Functions) หรือกระบวนการผลิต ประกอบกับมีการเปลี่ยนแปลงครั้งยิ่งใหญ่ ด้านสังคม เศรษฐกิจการเมือง การปกครอง ทำให้แนวคิดในงานศิลปะ การออกแบบสถาปัตยกรรม หรือแม้กระทั่งการใช้วัสดุในงานสถาปัตยกรรมในช่วงยุคปฏิวัติอุตสาหกรรม (Industrial revolution) เปลี่ยนแปลงไป ซึ่งการเปลี่ยนแปลงแนวคิดดังกล่าวเป็นปัจจัยสำคัญในการส่งต่อแนวคิดในการออกแบบ และการใช้วัสดุในงานสถาปัตยกรรมยุคสมัยใหม่หรือในศตวรรษที่ 20 ซึ่งเป็นช่วงเวลาสำคัญที่การใช้วัสดุมีความหลากหลาย และเริ่มมีแนวคิดการออกแบบ และการใช้วัสดุที่น่าสนใจ เช่น บทบาทที่มากกว่าการเป็นวัสดุก่อสร้างในงานสถาปัตยกรรม สถาปนิกนำวัสดุมาเพื่อสื่อสารให้เกิดความหมายและคุณค่าต่าง ๆ ให้เป็นไปตามแนวความคิดการออกแบบ และเจตนารมณ์ของผู้ออกแบบ ซึ่งเป็นหนึ่งในแนวคิดของสถาปนิกยุคโมเดิร์น (ช่วงศตวรรษที่ 20) ส่งต่อมาสู่แนวความคิดการออกแบบสถาปัตยกรรมในปัจจุบัน

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 ศึกษาแนวคิดการใช้วัสดุในงานสถาปัตยกรรมในศตวรรษที่ 20 ประกอบกับบทบาทหน้าที่ของวัสดุในงานสถาปัตยกรรมที่เปลี่ยนไปตามแนวคิดของคนในสังคม หรือแม้กระทั่งสถาปนิก นักออกแบบ ซึ่งเหตุปัจจัยทั้งหมดที่ทำให้แนวคิดในการใช้วัสดุเปลี่ยนเกิดขึ้นจากปัจจัยหลาย ๆ ประการในสังคม

2.2 วิเคราะห์และเปรียบเทียบปัจจัยต่าง ๆ ในช่วงยุคปฏิวัติอุตสาหกรรม (ช่วงศตวรรษที่ 18-19) ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้เกิดแนวคิดแบบสมัยใหม่ (Modernization paradigm) เกี่ยวกับงานสถาปัตยกรรม ซึ่งส่งผลโดยตรงกับแนวคิดการใช้วัสดุที่เปลี่ยนไปในงานสถาปัตยกรรมสมัยใหม่ หรือในช่วงศตวรรษที่ 20

2.3 ศึกษาการใช้วัสดุในงานสถาปัตยกรรมในศตวรรษที่ 20 ผ่านตัวอย่างงาน กรณีศึกษา และแนวคิดต่าง ๆ ในงานสถาปัตยกรรมของสถาปนิกแห่งศตวรรษที่ 20 เพื่อให้เห็นความหลากหลายของแนวคิดการใช้วัสดุในงานสถาปัตยกรรม

3. สมมติฐานของการวิจัย

ในงานสถาปัตยกรรมสมัยใหม่ หรือในช่วงศตวรรษที่ 20 สถาปนิกทำให้วัสดุในงานสถาปัตยกรรมมีบทบาทที่เปลี่ยนแปลงไป เป็นเครื่องมือหนึ่งในการสื่อสารในงานสถาปัตยกรรม หรือกล่าวว่าเป็น “ภาษาในงานสถาปัตยกรรม”

4. ขอบเขตของการวิจัย

4.1 ศึกษาและทำความเข้าใจ แนวคิด ทฤษฎี ในงานสถาปัตยกรรม งานศิลปะ รวมถึงสภาพสังคม เศรษฐกิจ ของประเทศทางฝั่งตะวันตกเป็นหลัก

4.2 ศึกษาทฤษฎีและแนวคิด เกี่ยวกับการออกแบบงานสถาปัตยกรรม และการใช้วัสดุในงานสถาปัตยกรรม ในช่วงเวลาปฏิวัติอุตสาหกรรม (Industrial revolution) เพื่อทำความเข้าใจแนวคิด ทฤษฎี และปัจจัย ในการออกแบบงานสถาปัตยกรรมยุคปฏิวัติอุตสาหกรรม (ช่วงศตวรรษที่ 18-19) ที่ส่งผลโดยตรงถึงแนวคิดการออกแบบงานสถาปัตยกรรมยุคสมัยใหม่ (Modern) หรือช่วงศตวรรษที่ 20

4.3 ศึกษาความเปลี่ยนแปลงของแนวคิดการใช้วัสดุ และบทบาทของวัสดุ ในงานสถาปัตยกรรม ในช่วงปฏิวัติอุตสาหกรรม (ช่วงศตวรรษที่ 18-19) จนถึงยุคสมัยใหม่ (Modern) หรือช่วงศตวรรษที่ 20

5. วิธีดำเนินการวิจัย

5.1 ค้นหาและรวบรวม แนวคิด การออกแบบและการใช้วัสดุ ทั้งในงานสถาปัตยกรรมก่อนศตวรรษที่ 20 โดยเฉพาะช่วงปฏิวัติอุตสาหกรรม (ค.ศ. 1750-1900) และในยุคสมัยใหม่ศตวรรษที่ 20 เพื่อศึกษา และสังเคราะห์เหตุปัจจัยทั้งหมดที่ทำให้เกิดแนวคิดในการออกแบบ และการใช้วัสดุในยุคสมัยต่าง ๆ

5.2 วิเคราะห์การใช้วัสดุ และมุมมองที่มีต่อการใช้วัสดุในงานสถาปัตยกรรมในมิติของสังคมและ มุมมองของสถาปนิก จากข้อมูลและแนวคิดต่าง ๆ กรณีศึกษา ตั้งแต่ยุคปฏิวัติอุตสาหกรรมถึงยุคสมัยใหม่

5.3 เปรียบเทียบมุมมองในมิติต่าง ๆ เช่น ด้านสังคม ด้านศิลปะ ด้านสถาปัตยกรรม รวมถึงแนวคิด ในการใช้วัสดุในงานสถาปัตยกรรม ระหว่างยุคปฏิวัติอุตสาหกรรม และยุคสมัยใหม่ เพื่อให้เห็นความ เปลี่ยนแปลง และเห็นถึงอิทธิพลของแนวคิด ทฤษฎีต่าง ๆ ที่ส่งต่อมาจากยุคปฏิวัติอุตสาหกรรม จนทำให้เกิด แนวคิด และมุมมองการใช้วัสดุในยุคสมัยใหม่ หรือในช่วงศตวรรษที่ 20

5.4 สรุปผล แนวคิดการใช้วัสดุ และบทบาทที่เปลี่ยนไปของวัสดุในงานสถาปัตยกรรม ยุคสมัยใหม่ (Modern) หรือยุคศตวรรษที่ 20

6. ประโยชน์ของการวิจัย

6.1 เข้าใจถึงเหตุปัจจัย เช่น สภาพสังคม สภาพเศรษฐกิจ และอิทธิพลที่ทำให้เกิดแนวคิดในการ ออกแบบสถาปัตยกรรมสมัยใหม่

6.2 เข้าใจถึงแนวคิด และบทบาทของการใช้วัสดุในงานสถาปัตยกรรม ตั้งแต่ยุคปฏิวัติอุตสาหกรรม จนถึงยุคสมัยใหม่ (Modern) หรือในศตวรรษที่ 20

7. ผลการวิจัย

7.1 การเกิดขึ้นของการปฏิวัติอุตสาหกรรม และแนวคิดในการออกแบบงานสถาปัตยกรรมที่เริ่ม เปลี่ยนผ่านสู่สถาปัตยกรรมศตวรรษที่ 20

การปฏิวัติอุตสาหกรรมนำมาซึ่ง การเปลี่ยนแปลงสภาพระบบสังคม ทั้งระบบสังคมยุโรป และระบบ สังคมในแองโกลอเมริกา ทำให้มีลักษณะของ “สังคมรวม” หรือ “สังคมเมือง” เกิดขึ้น กล่าวคือ เกิดเมือง ใหญ่ ๆ ที่มีคนอาศัยอยู่มากจนแออัดหนาแน่น เนื่องจากคนเข้ามาทำงานในพื้นที่ที่เป็นแหล่งรวมของโรงงาน อุตสาหกรรม คนละทิ้งชนบทเข้าสู่เมือง ส่งผลให้มีอัตราการเกิดมากขึ้น โดยเฉพาะในหมู่ชนชั้นกรรมาชีพ ทำให้ประชากรในเมืองมีปริมาณเพิ่มขึ้นหลายเท่าตัว นอกจากนี้ยังเกิดชนชั้นใหม่ในสังคม คือ “ชนชั้นกฏุมพี” (Bourgeois) หรือชนชั้นกลางที่เริ่มมีบทบาท และอำนาจในทางเศรษฐกิจ และการเมือง เป็นชนชั้นที่มีความ สำคัญกับระบบปฏิวัติอุตสาหกรรมเป็นอย่างมาก เพราะส่วนใหญ่แล้วเป็นเจ้าของกิจการโรงงานอุตสาหกรรม ต่าง ๆ ในสังคมเมือง (วิจิตร เจริญภักตร์, 2548, น. 207-211)

การขยายตัวของเมืองอย่างรวดเร็วโดยไม่มีการวางแผนจากหน่วยงานรัฐ ก่อให้เกิดปัญหาตามมา คือ ปัญหาชุมชนแออัด ปัญหาโรคระบาด เช่น อหิวาตกโรค ปัญหาสาธารณสุขไม่เพียงพอ เช่น ท่อระบายน้ำ ประปา และหลังจากผ่านการระบาดของโรคอหิวาตกโรคในปารีส ทำให้กษัตริย์นโปเลียนที่ 3 สถาปนา จักรวรรดิฝรั่งเศสที่ 2 ขึ้นในปี 1852 โดยใช้วิธีการปฏิรูปเมือง เพื่อสร้างภาพลักษณ์ของตนให้ยิ่งใหญ่

การปฏิรูปเมืองของนโปเลียนที่ 3 คือ การพัฒนาให้กรุงปารีสกลายเป็นศูนย์กลางของตลาดการค้าแบบทุนนิยมในยุโรป โดยมี จอร์จ ยูแฌน ออสมัน (George Eugene Haussmann) ทำหน้าที่ดูแลโครงการปฏิรูปเมือง โดยภารกิจแรกของออสมัน ในปี ค.ศ. 1852 คือ การมอบหมายให้วิกตอร์ บัลตา (Victor Baltard) ออกแบบปรับปรุงตลาดสดลีซาลแห่งกรุงปารีส (Les Halles, Paris, 1852-1855) ด้วยการรื้อถอนอาคารเดิมที่เป็นผนังรับน้ำหนัก และก่อสร้างอาคารใหม่ด้วยโครงสร้างเหล็ก และกระจก ซึ่งได้แรงบันดาลใจจากคริสตัลพาเลซ ด้วยเหตุผลเรื่องแสงสว่างและสุขภาวะในการใช้งาน ในระยะแรกถูกวิพากษ์วิจารณ์อย่างมาก แต่หลังจากเปิดใช้งานแล้วก็เห็นถึงข้อดี และเปิดใจให้กับโครงสร้างเหล็กและกระจกมากขึ้น (ธนกร กิตติกันต์, 2563, น. 162-170)

ผลกระทบของการปฏิวัติอุตสาหกรรม และการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างทางสังคมที่มีต่อกระบวนทัศน์ของแนวคิดในการออกแบบสถาปัตยกรรมซึ่งเปลี่ยนไปตามความต้องการที่เปลี่ยนไปของมนุษย์ ตั้งแต่เรื่องพื้นฐานในการดำรงชีวิตอยู่ เช่น เรื่องสุขอนามัยและสาธารณสุขโรค หรือเรื่องที่เป็นนามธรรมอย่างการเฝ้าหาความเสมอภาค ด้านประชาธิปไตย ด้านความสงบสุข และสันติภาพ ทำให้มนุษย์ขยายกรอบแนวคิดในการออกแบบสถาปัตยกรรมได้กว้างขึ้นตลอดระยะเวลาเกือบ 200 ปี ตั้งแต่ศตวรรษที่ 18 มาสู่ศตวรรษที่ 20 ทำให้เกิดนักคิดและแนวคิดต่าง ๆ ในงานสถาปัตยกรรม ซึ่งมีอิทธิพลโดยตรงต่อแนวคิดในการออกแบบงานในสมัยใหม่อีกด้วย ซึ่งกระแส (Movement) หรือกระบวนกรที่เกิดขึ้นตลอดในช่วงปฏิวัติอุตสาหกรรมของยุโรป และสหรัฐอเมริกา นั้น ได้แก่ กระแสนีโอคลาสสิก รูปแบบปัลลาเดียน กระแสการฟื้นฟูรูปแบบโกธิก กระแสอาร์ตแอนด์คราฟต์ รูปแบบวิกตอเรียน และอาร์ต นูโว แต่สถาปัตยกรรมแห่งยุคอุตสาหกรรมจริง ๆ นั้น เราจะพบได้ในอาคารประเภทโรงงาน โกดัง ร้านค้า และอะพาร์ตเมนต์ เหล่านี้ล้วนเป็นงานก่อสร้างที่สำคัญในช่วงศตวรรษที่ 19 โดยเฉพาะในพาณิชย์สถาปัตยกรรม (Commercial architecture) ที่เราจะพบว่าตั้งแต่ปี ค.ศ. 1800 เป็นต้นมา อาคารเหล่านี้ได้เริ่มมีการนำเอาเทคนิค วิทยาการก่อสร้างใหม่ ๆ และวัสดุใหม่ ๆ มาใช้แล้ว ทั้ง 2 สิ่งนี้ส่งผลสำคัญต่อรูปแบบสถาปัตยกรรมมากขึ้น เพราะก่อนหน้านี้การใช้วัสดุใหม่ ๆ เช่น เหล็ก คอนกรีต และกระจก ไม่ได้เป็นที่ยอมรับกันแพร่หลาย ถ้านำวัสดุเหล่านี้มาใช้ต้องเอาวัสดุอื่นที่เห็นว่ามีคุณค่าแก่งานสถาปัตยกรรม เช่น นำหินมาปิดบัง แต่ในสมัยยุคอุตสาหกรรมรุ่งเรือง ได้นำวัสดุใหม่ ๆ มาเริ่มใช้บ้างแล้ว โดยในช่วงแรกได้นำไปใช้กับอาคารที่ไม่ได้สำคัญ และไม่ได้เป็นหน้าเป็นตาของเมืองก่อน เช่น โรงงาน โกดัง เป็นต้น (วิจิตร เจริญภักตร์, 2548, น. 214-241) และเมื่อแนวคิดในการออกแบบได้เริ่มเปลี่ยนไป มุมมองแนวคิดที่มีต่อการใช้วัสดุก็เริ่มเปลี่ยนตามไป จนทำให้เกิดความนิยมในการใช้วัสดุใหม่ ๆ ขึ้นในยุคปฏิวัติอุตสาหกรรม เช่น เหล็ก (Iron) ซึ่งเหล็กนั้นไม่ใช่วัสดุใหม่เสียทีเดียวแต่มีมาตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์แล้ว และเริ่มใช้ประปรายในสมัยกรีกและโรมัน แต่ไม่เป็นที่นิยมมากนัก จนกระทั่งในสมัยเรเนสซองส์ก็ยังไม่ศรัทธาเหล็กในฐานะวัสดุก่อสร้างมากนัก สาเหตุที่เหล็กเป็นวัสดุที่ไม่ค่อยเป็นที่นิยมในฐานะวัสดุก่อสร้างเพราะว่าเหล็กไม่ทนทานต่อสภาพดินฟ้าอากาศ เกิดสนิมได้ง่าย อีกประการคือไม่มีตัวอย่างการใช้เหล็กในงานสถาปัตยกรรมอดีตที่ผ่านมา และประการสุดท้ายคือผลิตได้ยากมาก จนมาถึงยุคปฏิวัติอุตสาหกรรม กรรมวิธีในการผลิตเหล็กเปลี่ยนไป เหล็กจึงกลายเป็นวัสดุใหม่ ซึ่งในปี ค.ศ. 1840

ได้มีการพัฒนาคิดค้นเครื่องจักรไอน้ำที่ช่วยในการตีเหล็ก หลังจากนั้นก็มี การทดลองนำเหล็กหล่อมาสร้าง สะพานข้ามแม่น้ำที่กว้างกว่า 30 เมตรในเมืองโคลบรู๊คเดล (Coalbrookdale) ที่ออกแบบโดยโรมัส ฟาโนลล์ พริตชาร์ด (Thomas Farnolls Pritchard) นับตั้งแต่นั้นเหล็กจึงถูกนำมาใช้ในการสร้างถนน สะพาน และรางรถไฟอย่างแพร่หลาย จนกระทั่งในช่วงต้นศตวรรษที่ 19 มีการนำเหล็กมาใช้เป็นโครงสร้าง หลังคาอย่างเต็มรูปแบบในการก่อสร้างหลังคาของอาคารตลาดค้าข้าวแห่งกรุงปารีส (Helle aux Blés, Paris) ในปี ค.ศ. 1803-1811

คอนกรีต (Concrete) เป็นสิ่งหนึ่ง que พัฒนาขึ้นมากในยุคปฏิวัติอุตสาหกรรม จากคอนกรีตหลา (Mass concrete) หรือคอนกรีตที่ไม่เสริมเหล็ก หรือคอนกรีตล่วนสู่การนำเหล็กมาใช้ร่วมกับคอนกรีต (Ferro-cement) ซึ่งถูกคิดค้นขึ้นในปี ค.ศ. 1849 โดยโยเซฟ โมนิเย (Joseph Monier) จนกระทั่ง คอนกรีตเสริมเหล็กได้เข้ามาสู่งานสถาปัตยกรรมในฐานะโครงสร้างหลักของอาคาร โดยการนำของ ฟร็องซัว คอญ (Francois Coignet) ซึ่งทดลองสร้างบ้านโดยใช้โครงสร้างคอนกรีตเสริมเหล็กเป็น โครงสร้างหลักได้สำเร็จครั้งแรก ในปี ค.ศ. 1855 ต่อมาในปี ค.ศ. 1903 อัลเบิร์ต คาห์น (Albert Kahn) ได้เริ่มนำโครงสร้างคอนกรีตเสริมเหล็กมาใช้ในการออกแบบโรงงานเป็นครั้งแรกในการก่อสร้างโรงงานรถยนต์ พาร์การ์ดในเมืองดีทรอยต์ ทำให้ประสิทธิภาพของคอนกรีตเสริมเหล็กเป็นที่ประจักษ์ทั้งในเรื่องของ ความทนไฟ และเรื่องคุณสมบัติในการพาดช่วง งบประมาณก่อสร้างที่ถูก และความรวดเร็วในการก่อสร้าง ซึ่งเหมาะสมที่จะนำมาใช้ในการก่อสร้างอาคารประเภทโรงงาน

กระจก (Glass) ในระยะแรก ๆ ของยุคปฏิวัติอุตสาหกรรม เป็นวัสดุหลักที่สำคัญในการสร้างเรือนกระจก (Glass House) ที่ถูกพัฒนาขึ้นโดยเกษตรกร และนักพฤกษศาสตร์เพื่อใช้ในการควบคุมผลผลิตและ การเพาะเลี้ยงพันธุ์ไม้ต่างถิ่นที่ต้องการควบคุมอุณหภูมิให้คงที่ตลอดทั้งปี โดยเริ่มจากโรงงานอุตสาหกรรม และพัฒนาต่อยอดมาเป็นอาคารคริสตัล พาเลซ (Crystal Palace) ซึ่งเป็นอาคารจัดแสดงนิทรรศการนานาชาติ ครั้งที่ 1 (The Great Exhibition) ที่จัดขึ้นในปี ค.ศ. 1851 ณ สวนสาธารณะไฮด์ปาร์ก (Hyde Park) ของกรุงลอนดอน ซึ่งมีพื้นที่ทั้งหมดกว่า 70,000 ตารางเมตร โดยได้ประกอบสร้างในระยะเวลา 7 เดือน นอกจากจะมีขนาดใหญ่แล้ว อาคารยังแสดงออกถึงนวัตกรรมการก่อสร้างสมัยใหม่อีกด้วย การปรากฏขึ้น ของคริสตัลพาเลซได้ช่วยปฏิวัติวงการสถาปัตยกรรมในช่วงครึ่งหลังของศตวรรษที่ 19 ด้วยการยกระดับ ประเด็นเรื่องการยอมรับในนวัตกรรมก่อสร้างที่ดึงดูดให้สถาปนิกหันมาสนใจในศักยภาพของโครงสร้างเหล็ก และกระจกที่สร้างความใหญ่โตและโปร่งโล่งของพื้นที่ภายในได้ การพัฒนาสถาปัตยกรรมด้วยเหล็กและกระจก อาจจะเป็นวัสดุใหม่ที่สะท้อนถึงจิตวิญญาณของยุคสมัยที่พวกเขาต่างมองหา

เห็นได้ว่าทัศนคติต่อวัสดุใหม่ในงานสถาปัตยกรรมเริ่มมีทิศทางที่เปลี่ยนไปตามระบบแนวคิดในการ ออกแบบสถาปัตยกรรมที่เปลี่ยนไปตามโครงสร้างสังคม วิทยาการ และการปฏิรูปเมืองในช่วงยุคปฏิวัติ อุตสาหกรรม จึงสามารถสรุปสาเหตุที่แนวคิดในการออกแบบสถาปัตยกรรมเปลี่ยนไปในช่วงยุคปฏิวัติ อุตสาหกรรม ได้ 4 ประการ ดังนี้

การปฏิเสธรูปแบบในอดีต ภายในระยะเวลาเกือบ 2 ศตวรรษ มีการนำรูปแบบในอดีตกลับมาตีความ ทั้งตามหลักคิดประวัติศาสตร์นิยม (Historicism) ในช่วงกลางศตวรรษที่ 17 หรือกระแสการฟื้นฟูรูปแบบในอดีต (Revivalism) ในช่วงสงครามนโปเลียน และใช้กันอย่างแพร่หลายทั้งในยุโรป และสหรัฐอเมริกา ความสับสนในรูปแบบในอดีต ทำให้สถาปนิกส่วนหนึ่งหันหลังให้กับรูปแบบในอดีต และหวนคืนสู่ความเรียบง่ายด้วยการหาแรงบันดาลใจใหม่ ๆ จุดเปลี่ยนสำคัญ คือ การจัดนิทรรศการนานาชาติ ณ กรุงลอนดอน ในปี ค.ศ. 1851 เมื่อวิลเลียม มอริส (William Morris) ผู้นำกระแสดังกล่าวได้เขียนบทความต่อต้านกระแสการฟื้นฟูรูปแบบในอดีต ซึ่งเริ่มส่งผลกระทบต่อแนวทางการออกแบบบ้านพักอาศัยทั้งของอังกฤษและสหรัฐอเมริกา และยังส่งผลต่อการพัฒนารูปแบบอาร์ต นูโว (Art Nouveau) ที่มีอุดมการณ์ร่วมกันในการปฏิเสธรูปแบบในอดีต และสำเร็จในช่วงรอยต่อของศตวรรษที่ 19 และ 20 ซึ่งเป็นรากฐานไปสู่แนวคิดในการออกแบบสถาปัตยกรรมสมัยใหม่

การยอมรับนวัตกรรมก่อสร้างใหม่ อีกหนึ่งในความสำคัญของการจัดแสดงงานนิทรรศการนานาชาติที่กรุงลอนดอน ในปี ค.ศ. 1851 (Great Exhibition, London) คือ การก่อสร้างอาคารนิทรรศการคริสตัลพาเลซ (Crystal Palace) ทำให้ผู้คนมองเห็นข้อดีของนวัตกรรมการก่อสร้างใหม่ ทั้งความสะดวกรวดเร็วในการก่อสร้าง และติดตั้ง เพราะสามารถผลิตขึ้นส่วนได้จำนวนมากต่อครั้ง จากโรงงาน นอกจากนี้ยังมีรูปลักษณะภายนอกที่ดูโปร่งบาง ทันสมัย รวมทั้งบรรยากาศภายในที่โปร่งโล่งสบาย เนื่องจากสามารถรับแสงธรรมชาติจากภายนอกได้ ข้อดีเหล่านี้ถูกนำเสนอให้เห็นเป็นที่ประจักษ์ทั้งในยุโรปและสหรัฐอเมริกา เมื่อทัศนคติของผู้คนเปลี่ยน สถาปนิกในโลกอุตสาหกรรมและทุนนิยม จึงจำเป็นต้องปรับตัวหันมาใช้ นวัตกรรมการก่อสร้างใหม่ ๆ มากขึ้น อีกทั้งการเกิดขึ้น และดำรงอยู่ของหอไอเฟล ก็เป็นสิ่งที่ตอกย้ำในการเปลี่ยนแปลงทัศนคติของผู้คนในการมองเห็นความงามของเครื่องจักร (Machine aesthetic) ในงานสถาปัตยกรรม

ความใส่ใจในประโยชน์ใช้สอยเหนือการตกแต่ง เมื่อการมาถึงของการปฏิวัติวิทยาศาสตร์ได้ทำให้เกิดปรัชญาเหตุผลนิยม (Rationalism) ในช่วงปลายศตวรรษที่ 17 วงการสถาปัตยกรรมได้นำปรัชญาดังกล่าวมาปรับใช้ในการออกแบบพระราชวังลูฟร์ ของคล็อด แปรรีโร โดยได้ลดการประดับตกแต่งให้เหลือเท่าที่จำเป็น เลือกลักษณะและสถานที่ทำหน้าที่จริงในการรับน้ำหนักมาใช้ในการประดับตกแต่งซึ่งถือเป็นจุดเริ่มต้นเรื่องสัจจะโครงสร้าง ทำให้อาคารที่เกิดขึ้นในช่วงครึ่งหลังศตวรรษที่ 18 มีแนวคิดในการคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอยมากขึ้น และพยายามทำให้ทันสมัยขึ้น โดยต่างพัฒนาสถาปัตยกรรมที่มีความสวยงามด้วยโครงสร้าง หวังจะปลดปล่อยงานสถาปัตยกรรมจากเปลือกนอกด้วยงานประดับตกแต่ง แต่ยังติดอยู่ในข้อจำกัดของโครงสร้าง จนกระทั่งการค้นคิดระบบโครงสร้างตึกสูง (Skeleton-frame structure) ของวิลเลียม เลอ บารอน เจนนี่ (William le Baron Jenney) ในช่วงปี ค.ศ. 1880 ส่งผลโดยตรงต่อแนวคิดเรื่องเปลือกอาคาร มีผลต่อการเลือกใช้วัสดุในการตกแต่งอาคาร ทำให้หลุยส์ ซัลลิแวน (Louis Sullivan) นำระบบโครงสร้างดังกล่าวมาปรับใช้ และสามารถจัดระเบียบรูปด้านของตึกสูงในชิคาโกเพื่อให้

สะท้อนถึงการใช้งานภายในชั้นต่าง ๆ ของอาคาร ทำให้เห็นถึงแนวคิดที่ให้ความสำคัญกับประโยชน์ใช้สอย อาคารเหนือการพัฒนาารูปทรงอาคาร (Form follow function) ซึ่งต่อมาได้กลายเป็นแรงบันดาลใจให้แก่ ออดอล์ฟ โลซ (Adolf Loos) สถาปนิกชาวออสเตรียที่กำลังปลดแอกตนเองจากการครอบงำของการฟื้นฟู รูปแบบในอดีตได้ปฏิเสธการประดับตกแต่งอย่างสิ้นเชิง และมองว่าการประดับตกแต่งอาคารนั้นถือเป็น อาชญากรรม (Ornament and crime) ทำให้สถาปนิกสมัยใหม่พยายามแสวงหาความงามให้กับ งานสถาปัตยกรรมด้วยวิธีการอื่น ๆ ในศตวรรษที่ 20

อุดมการณ์ในการพัฒนาสังคมและคุณภาพชีวิต ปัจจัยสำคัญที่ทำให้สถาปนิกหันมาสนใจปัญหา สังคมมากขึ้น คือการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างทางสังคม ซึ่งต้นตอหลักคือการปฏิวัติอุตสาหกรรม เมื่อโครงสร้าง และระบบทางสังคมเปลี่ยนไป ทำให้เมืองมีการขยาย นำมาซึ่งปัญหาในชุมชนเมือง เช่น ปัญหาความแออัด ปัญหาด้านสาธารณสุข ปัญหาด้านสาธารณสุขและ โรคระบาด ส่งผลให้คุณภาพชีวิตของคนในเมืองตกต่ำ ทำให้เกิดการปฏิรูปเมืองใหม่ เกิดเป็นแนวคิดใหม่ ๆ ในการออกแบบเพื่อใช้ในการแก้ปัญหาคุณภาพชีวิต ของคนในเมือง อุดมการณ์อันแรงกล้าที่จะพัฒนาเมืองและสังคมให้ดีขึ้นตามหลักคิดของสังคมนิยม ได้แพร่หลาย ไปยังกลุ่มชนชั้นกลาง หรือชนชั้นกฏุมพี (Bourgeois) และชนชั้นแรงงานในยุโรป นั่นคือ แรงผลักดัน อย่างหนึ่งที่ทำให้สถาปนิกกล้าที่จะปฏิเสธค่านิยมหลาย ๆ อย่างในอดีต และหันไปยอมรับสิ่งใหม่ ๆ ซึ่งถือเป็นกลไกหนึ่งที่เป็นรากฐานสู่แนวคิดการออกแบบสมัยใหม่ ในศตวรรษที่ 20 (ธนกร กิตติกานต์, 2563, น. 240-245)

7.2 แนวคิดการออกแบบ การใช้วัสดุ และกรณีศึกษาการใช้วัสดุในงานสถาปัตยกรรมในศตวรรษ ที่ 20

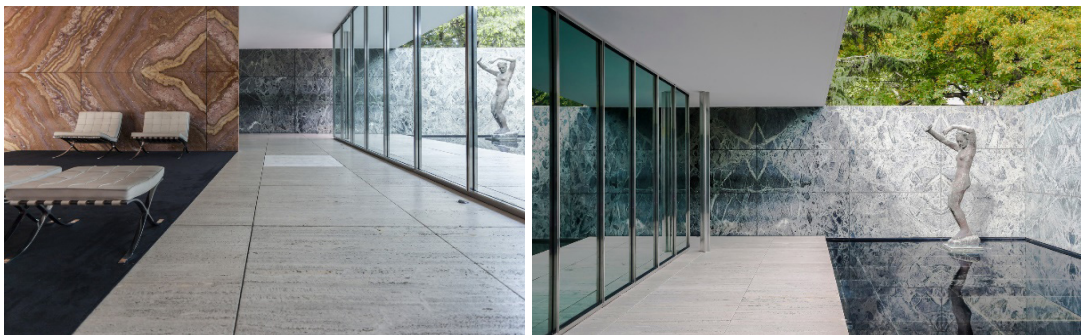
ด้วยเหตุปัจจัย ทั้ง 4 ประการ ทำให้สถาปนิกมีแนวคิดในการออกแบบหลัก ที่ส่งต่อมาถึงช่วงต้น ศตวรรษที่ 20 คือ รูปแบบอาร์ นูโว (Art Nouveau) และกระแสแนวคิดแบบฟังก์ชันนอลลิสม์ (Functionalism) ที่มุ่งเน้นการออกแบบโดยมองเห็นประโยชน์ใช้สอยของสถาปัตยกรรมมาก่อนการประดับตกแต่ง อีกทั้ง วัชกรรมในเรื่องของการประดับตกแต่งอาคารเป็นอาชญากรรม (Ornament and crime) ของอดอล์ฟ โลซ (Adolf Loos) (ฉรรพณ ไล่ประกอบทรัพย์, 2558, น. 168-171) จึงเป็นสารตั้งต้นที่ทำให้สถาปนิก ในช่วงต้นศตวรรษที่ 20 ออกแบบอาคารแบบเรียบง่ายขึ้น และใช้ประโยชน์จากนวัตกรรมวิธีการก่อสร้าง แบบใหม่ พร้อมวัสดุใหม่ ๆ อย่างเหล็ก คอนกรีต และกระจกอย่างแพร่หลาย ซึ่งในขณะเดียวกันความนิยม ของรูปแบบการตกแต่งแบบอาร์ นูโว ก็ได้ค่อย ๆ หายไปจากสถาปัตยกรรมในฝรั่งเศสในช่วงต้นศตวรรษที่ 20 ถูกแทนที่ด้วยลวดลาย และศิลปะที่ถูกลดทอนรายละเอียดที่สมจริงลงด้วยรูปทรงที่เป็นเรขาคณิตมากขึ้น ซึ่งถือว่าเป็นอิทธิพลของศิลปะโมเดิร์น และการตกแต่งลักษณะนี้ถูกเรียกในฝรั่งเศสว่า “สไตล์โมเดิร์น (Style Moderne)” ในเวลาต่อมา (ธนกร กิตติกานต์, 2564, น. 96) โดยอิทธิพลดังกล่าวได้ถูกเผยแพร่ มายังสหรัฐอเมริกา เป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ แฟรงก์ ลอยด์ ไรท์ (Frank Lloyd Wright) สถาปนิกชาว

อเมริกัน ได้ทดลองการออกแบบที่ว่าง (Space) ในงานสถาปัตยกรรมได้อย่างอิสระ จนประสบผลสำเร็จ ซึ่งไรท์ได้พัฒนารากฐานแนวคิดโมเดิร์นร่วมกับ หลุยส์ ซัลลิแวน (Louis Sullivan) ตั้งแต่ช่วงปี ค.ศ. 1888-1893 โดยไรท์ได้รับอิทธิพลในการออกแบบโดยตรงจากซัลลิแวน เช่น การกรูมิวอาคารด้วยการก่ออิฐโชว์แนว และกระเบื้องดินเผาพิมพ์ลาย ต่อมาไรท์ได้เปลี่ยนแปลงแนวทางการทำงานของตนเอง โดยมีแรงบันดาลใจจากสถาปัตยกรรมญี่ปุ่น โดยการเยียมโฮ-เด็น (Hoo-den) ในนิทรรศการนานาชาติที่เมืองชิคาโก ปี ค.ศ. 1893 ทำให้สามารถพัฒนาแนวทางการทำงานที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเองได้ จนเป็นเอกลักษณ์ของไรท์ ที่เรียกว่า “สไตล์เพรรี (Prairie Style)” ซึ่งบ้านโรบี้ ที่เมืองชิคาโก (Robie House, Chicago, Illinois, USA, 1908-1910) เป็นการออกแบบของ แฟรงค์ ลอยด์ ไรท์ ที่สะท้อนให้เห็นถึงสไตล์เพรรีอย่างชัดเจน (Frampton, 1992, pp. 102-112) ทั้งด้านการใช้กันสาดที่ยื่นยาวโดยการดึงเอาศักยภาพของโครงสร้างเหล็กมาใช้อย่างเต็มที่ เพื่อสร้างพื้นที่พักผ่อนที่ทับซ้อนระหว่างพื้นที่ภายในและพื้นที่ภายนอกบ้าน รวมถึงการวางผังห้องต่าง ๆ ไร้รอบ ๆ เตาผิงและบันไดหลักของบ้านซึ่งถูกกำหนดให้เป็นแกนกลางอาคาร ทำให้บ้านมีความโปร่งโล่ง (ธนกร กิตติกานต์, 2564, น. 28-30) การใช้วัสดุของบ้านโรบี้ ที่เห็นได้ชัดที่สุด คือ การใช้อิฐโชว์แนว คอนกรีต กระฉก และโครงสร้างเหล็ก ซึ่งการทดลองที่จะใช้วัสดุที่หลากหลายของไรท์ เช่น การใช้อิฐโชว์แนวที่ได้อิทธิพลมาจากซัลลิแวน และการใช้คอนกรีต และเหล็กเพื่อเพิ่มศักยภาพของโครงสร้างอาคารให้มีช่วงยืนยาว หรือแม้กระทั่งการใช้กระฉกเพื่อจุดประสงค์ของการนำแสงเข้ามาในตัวอาคาร เพื่อทำให้เกิดความโปร่งโล่งของพื้นที่ภายใน (Curtis, 1982, pp. 86-87) ซึ่งการเลือกใช้วัสดุทั้งหมดในอาคารนี้ล้วนแต่เลือกตามความต้องการของที่ว่าง (Space) ที่เป็นเอกลักษณ์รูปแบบของไรท์ ซึ่งการใช้วัสดุของไรท์เน้นความกลมกลืนกับธรรมชาติ โดยใช้นวัตกรรมใหม่ ๆ ในการก่อสร้าง ทำให้สามารถละทิ้งรูปแบบสถาปัตยกรรมแบบเดิมไปได้อย่างหมดจด จนกลายเป็นรูปแบบที่มีเอกลักษณ์และเป็นแนวคิดที่เป็นโมเดิร์นในช่วงต้นศตวรรษที่ 20 ช่วงปลายศตวรรษที่ 19

ด้านเยอรมนี ลุดวิก มิส วาน เดอ โรห์ (Ludwig Mies Van Der Rohe) มิสเดิโบโตในครอบครัวช่างแกะสลักหินจึงส่งผลให้เขานิยมเลือกใช้วัสดุธรรมชาติที่มีลวดลายและผิวสัมผัส ความสนใจในแนวทางการทำงานของ ซิงเกิล ว่าด้วยการลดทอนรูปแบบคลาสสิกให้ดูเรียบง่าย ทำให้ผลงานของมিসมีกลิ่นอายของรูปแบบนีโอคลาสสิกอยู่เสมอ ทั้งในเรื่องการจัดจังหวะและช่วงเสา การกำหนดสัดส่วนอาคาร และพัฒนาสถาปัตยกรรมด้วยอุดมการณ์ใหม่ ด้วยข้อจำกัดของรูปแบบนอยเออเบาเว่น (Neues Bauen) ที่ถูกออกแบบมาเพื่อชนชั้นแรงงานเป็นหลัก จึงต้องการพัฒนารูปแบบนอยเออบางเว่น และสถาปัตยกรรมโมเดิร์นให้สามารถเข้าถึงชนชั้นนำในสังคม ในขณะเดียวกันมิสได้มีโอกาสออกแบบอาคารบาร์เซโลน่าพาวิลเลียน (Barcelona Pavilion [Pavilion of the German Republic], Barcelona, Spain, 1929) อาคารจัดแสดงงานของสาธารณรัฐไวมาร์ ณ งานนิทรรศการนานาชาติที่กรุงบาร์เซโลน่า ประเทศสเปน ในปี ค.ศ. 1929 ภายใต้โจทย์ในการสื่อสารถึงคำขวัญของไวมาร์ในเรื่องความโปร่งใส (Clarity) ความเรียบง่าย (Simplicity) และความซื่อสัตย์ (Honesty)



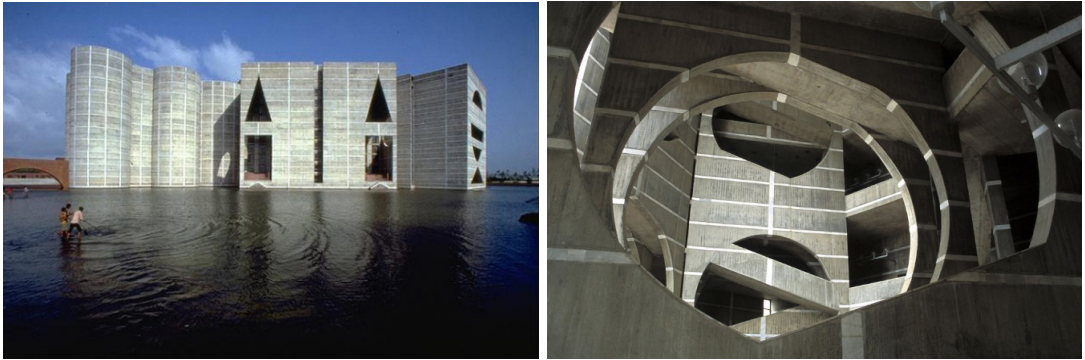
ภาพที่ 1 บ้านโรบี้ ที่เมืองชิคาโก (Robie House, Chicago, Illinois, USA, 1908-1910)
ถ่ายภาพโดยศิลปิน Hassan Bagheri และ Gerald Humphrey
(ArchEyes, 2023)



ภาพที่ 2 อาคารบาร์เซโลนาพาวิลเลียน (Barcelona Pavilion [Pavilion of the German Republic], Barcelona, Spain (1929) (Prieto, 2022)

มีสัจนำแนวทางการออกแบบบ้านทุแกนดัฮัต มาพัฒนาต่อยอด นอกเหนือจากการใช้การจัดผังแบบโอเพ่นแพลน (Open Plan) และฟรีแพลน (Free Plan) แล้วยังมีการเลือกวัสดุตกแต่งภายในอย่างพิถีพิถัน โดยเลือกใช้หินธรรมชาติที่มีลายสวยงามและราคาแพง เช่น หินโอนิกซ์ (Onyx) ที่นำเข้ามาจากอิตาลีมาใช้เป็นกระเบื้องพื้นและกรุผนัง ซึ่งแนวทางการออกแบบของมีสด้วยการเล่นขององค์ประกอบพื้น ผนัง หลังคา และงานตกแต่งให้เหลือน้อยที่สุด ถูกเรียกกันในเวลาต่อมาว่า “รูปแบบมินิมอลลิสม์ (Minimalism)” ซึ่งกลายเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของมีส โดยวัตถุประสงค์ของการลดทอนให้มีความน้อยนั้น เพื่อสร้างความหรูหราจากความโปร่งโล่งของที่ว่างภายในอาคารเป็นหลัก และสร้างความหรูหราด้วยการตกแต่งด้วยวัสดุ ดังคำว่า “น้อยแต่มาก (Less is more)” ความสวยงามในงานออกแบบของมีสจึงเป็นความงามที่เกิดจากวัสดุธรรมชาติคล้ายสถาปัตยกรรมคลาสสิกที่ถูกลดทอนให้ดูทันสมัย (ธนธร กิตติกานต์, 2564) ซึ่งจะเห็นได้ว่าแนวทางการใช้วัสดุในงานสถาปัตยกรรมของมีส นอกจากจะใช้ในการก่อสร้างแล้วยังใช้เพื่อเป็นตัวแทนในการสื่อสารในงานสถาปัตยกรรมอีกด้วย เช่น การใช้วัสดุที่เรียบ เช่น คอนกรีตกระเบื้อง เป็นตัวแทนที่แสดงให้เห็นถึงความเรียบง่าย (Simplicity) หรือแม้กระทั่งการใช้กระจกผืนใหญ่ภายนอกอาคาร ยังแสดงถึงความโปร่งใส (Clarity) และความซื่อสัตย์ (Honesty) ได้อีกด้วย ดังนั้นการเลือกใช้วัสดุของมีสจึงมีนัยแฝงมากกว่าการเป็นแค่วัสดุก่อสร้างธรรมดา

ในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 (World War II, ค.ศ. 1939-1945) เกิดกระแสการหาแรงบันดาลใจการออกแบบจากคุณสมบัติของโบราณสถาน (Monumentality) ซึ่งหลุยส์ ไอ คาห์น (Louis I. Kahn) สถาปนิกผู้มีบทบาทในสหรัฐอเมริกา ได้ซึมซับแนวคิดเรื่อง Monumentality ได้นำมาประยุกต์และพัฒนาเพื่อใช้ในการออกแบบงานสถาปัตยกรรมจนมีความชัดเจนมากขึ้นกับการสร้างที่ยิ่งใหญ่และสง่างามด้วยการนำคุณสมบัติ Monumentality มาใช้ซึ่งแนวทางของคาห์นมุ่งเน้นไปที่การพัฒนาารูปทรงที่สะท้อนให้เห็นถึงความงามเป็นหลัก จนเกิดเป็น “ความงามแบบโบราณสถาน (Monumentality aesthetics)” จากการวางผังด้วยแกนสมมาตร การนำรูปทรงหรือที่ว่างของโบราณสถานมาลดทอนจนเหลือรูปทรงเรขาคณิตและนำมาใช้ในภาษาของสถาปัตยกรรมโมเดิร์นจนเกิดเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว (Curtis, 1982, pp. 315-316) ซึ่งปรากฏอยู่ในการออกแบบอาคารรัฐสภาแห่งเมืองดักกา ในบังกลาเทศ (National Assembly Building in Dhaka, Bangladesh, 1962-1975) แกนหลักแกนรองโดยจัดให้มีความความสมดุลแบบสมมาตร แต่มีการเบี่ยงแกนของส่วนที่เป็นมัสยิดไปทางนครเมกะตามแนวคิดของศาสนาอิสลาม นอกจากนี้ คาห์นได้มีการแต่งผิวด้วยคอนกรีตสลักกับกระเบื้องหินอ่อนที่กรุเป็นแถบแนวยาวซึ่งทำให้นึกถึงโครงสร้างไม้ไผ่ในเรือนพื้นถิ่นของชาวเบงกาลี อีกทั้งยังใช้อิฐ ที่เป็นวัสดุพื้นถิ่นที่หาง่าย เป็นตัวแทนของความเป็นพื้นถิ่น ซึ่งการใช้วัสดุของคาห์น ได้ใช้ทั้งวัสดุสมัยใหม่ และวัสดุพื้นถิ่นผสมผสานกัน (David & David, 1997, pp. 105-125) เพื่อให้เกิดความรู้สึกถึง Monumentality ให้อาคารมีคุณสมบัติความเป็นโบราณสถาน โดยวัสดุได้มีบทบาทในการเป็นตัวแทนของคุณค่าด้านความเป็นท้องถิ่นไปพร้อมกับคุณค่าด้านสังคมที่ทันสมัย ซึ่งเหมาะสำหรับอาคารสำนักงานของรัฐ



ภาพที่ 3 อาคารรัฐสภาแห่งเมืองดักกา ในบังกลาเทศ National Assembly Building in Dhaka, Bangladesh (1962-1975) (Souza, 2010)

จากกรณีศึกษางานสถาปัตยกรรมตั้งแต่ต้นจนถึงช่วงปลายศตวรรษที่ 20 ซึ่งล้วนแต่เป็นงานสถาปัตยกรรมรูปแบบสมัยใหม่ ที่มีการใช้วัสดุที่คล้าย ๆ กันในหลาย ๆ งาน เช่น คอนกรีต เหล็ก กระจก อิฐ แต่จุดประสงค์ และแนวคิดในการใช้วัสดุในงานสถาปัตยกรรมของสถาปนิกแต่ละคนมีทั้งความเหมือน และความแตกต่างกัน ความเหมือนกันในการใช้วัสดุของสถาปนิกที่กล่าวมาข้างต้น คือ การใช้วัสดุในงานสถาปัตยกรรมเพื่อใช้ในการอธิบาย หรือนิยาม ให้เกิดที่ว่างในอาคาร หรือทำให้การออกแบบที่ว่างในอาคารมีความชัดเจนมากขึ้น สำหรับความแตกต่างในการใช้งานวัสดุของสถาปนิกแต่ละคนคือ การให้ความหมาย และคุณค่าของวัสดุแตกต่างกันออกไป ซึ่งเป็นไปตามแนวทางการทำงานออกแบบของสถาปนิกแต่ละคน เช่น การให้คุณค่าของอิฐ (Brick) ไรท์ให้คุณค่าอิฐโดยการนำมาก่อผนังภายนอก เพื่อให้เกิดความกลมกลืนกับธรรมชาติ แต่ในขณะที่คาห์น มองว่า การนำอิฐมาใช้ในการงานสถาปัตยกรรมเป็นการนำคุณค่าของการใช้วัสดุท้องถิ่นมาใช้เพื่อเป็นตัวแทนของความเป็นถิ่นที่ หรือเป็นคุณค่าในด้านสังคมวัฒนธรรมที่มีในบริบทนั้น และทำให้อาคารมีความคุณสมบัติการเป็นโบราณสถาน (Monumentality) ซึ่งสถาปนิกทั้งคู่ต่างมองเห็นถึงบทบาทที่เหนือกว่าหน้าที่ในการเป็นวัสดุที่ใช้การก่อสร้าง และบทบาทดังกล่าวคือ บทบาทในการทำหน้าที่เป็นการเป็นตัวแทนของความหมาย หรือคุณค่าในด้านต่าง ๆ หรืออาจจะเรียกได้ว่าเป็นภาษาหนึ่งที่สื่อสารและสะท้อนให้เห็นในงานสถาปัตยกรรมในศตวรรษที่ 20

8. การสรุปผลและการอภิปรายผล

ตลอดช่วงเวลาของการปฏิวัติอุตสาหกรรม ที่ดำเนินต่อมาจนศตวรรษที่ 20 เป็นเวลาประมาณ 200 ปีที่แนวคิดการออกแบบสถาปัตยกรรม ได้แปรผันไปตามการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างทางสังคม (Social structure) และการเปลี่ยนแปลงระบบสังคม (Social system) มีผลทำให้เกิดการปฏิวัติเมือง ซึ่งเป็นหน้าที่ของสถาปนิกนักรออกแบบในยุคนี้ ที่ต้องคิดหรือหาแนวทางแก้ไขปัญหา เพื่อเป็นแนวคิดในการออกแบบสถาปัตยกรรม ซึ่งเป็นหนึ่งในหมุดหมายสำคัญในการปฏิวัติเมือง ซึ่งแนวคิดในการออกแบบสถาปัตยกรรมส่งผลโดยตรงต่อการแนวคิด และทัศนคติการใช้วัสดุ ด้วยแนวคิดในการออกแบบที่มีความหลากหลายในช่วงปลายศตวรรษที่ 19 ส่งผลต่อไปยังแนวคิดในการออกแบบในช่วงต้นศตวรรษที่ 20 และถือเป็นแนวคิดที่ใหม่ หรือแนวคิดรูปแบบโมเดิร์น มีความแตกต่างกับในช่วงปฏิวัติอุตสาหกรรมอยู่หลายประการ ซึ่งมีปัจจัยและข้อเปรียบเทียบ ให้พิจารณาจากปัจจัยด้านสภาพสังคม แนวคิดด้านศิลปะ ด้านแนวคิดในการออกแบบสถาปัตยกรรม และด้านแนวคิดการใช้วัสดุในงานสถาปัตยกรรม ซึ่งสามารถสรุปได้ตามตาราง ดังนี้

ตารางที่ 1 ตารางเปรียบเทียบปัจจัยที่ส่งผลต่อแนวคิดในการออกแบบและการใช้วัสดุในงานสถาปัตยกรรม ระหว่างยุคปฏิวัติอุตสาหกรรม (กลางศตวรรษที่ 18 ถึงปลายศตวรรษที่ 19) และยุคสมัยใหม่ (ศตวรรษที่ 20) (สุทธิพันธุ์ อุดม, ประเทศไทย, 2567)

ปัจจัยและแนวคิด	ช่วงเวลา	
	ยุคปฏิวัติอุตสาหกรรม (กลางศตวรรษที่ 18 ถึงปลายศตวรรษที่ 19)	ยุคสมัยใหม่ (ศตวรรษที่ 20)
สภาพสังคม	สังคมตะวันตกเริ่มเปลี่ยนจากระบบศักดินาเข้าสู่สังคมประชาธิปไตยจากการปฏิวัติทางการเมืองชนชั้นกลาง และชนชั้นแรงงานเริ่มมีอำนาจและมีบทบาทสำคัญต่อสังคม เกิดเมืองใหญ่ ๆ (Metropolis) ขึ้น และเกิดการกระจุกตัวของประชากรในเมืองใหญ่	สังคมเป็นแบบระบบทุนนิยม-อุตสาหกรรม (Industrial capitalism) ทำให้เกิดการแบ่งแยกชัดเจนระหว่างชนชั้นกลางหรือชนชั้นทุนนิยม กับชนชั้นแรงงาน ในขณะเดียวกันก็เกิดการเพิ่มจำนวนของชนชั้นกลางขึ้นมาจำนวนมาก เป็นผลมาจากการเข้าถึงระบบการศึกษา การแพทย์ รัฐสวัสดิการ ของประชากรในสังคมประชาธิปไตยมากขึ้น

ตารางที่ 1 ตารางเปรียบเทียบปัจจัยที่ส่งผลต่อแนวคิดในการออกแบบและการใช้วัสดุในงานสถาปัตยกรรมระหว่างยุคปฏิวัติอุตสาหกรรม (กลางศตวรรษที่ 18 ถึงปลายศตวรรษที่ 19) และยุคสมัยใหม่ (ศตวรรษที่ 20) (สุทธิพันธุ์ อุตม, ประเทศไทย, 2567) (ต่อ)

ปัจจัยและแนวคิด	ช่วงเวลา	
	ยุคปฏิวัติอุตสาหกรรม (กลางศตวรรษที่ 18 ถึงปลายศตวรรษที่ 19)	ยุคสมัยใหม่ (ศตวรรษที่ 20)
แนวคิดด้านงานศิลปะ	ในช่วงแรกๆ เป็นยุคของศิลปะแบบ Romanticism, Realism, Impressionism เน้นการวาดภาพที่เล่าเรื่องราวต่าง ๆ แสดงถึงช่วงเวลาที่สวยงามของศิลปิน แสดงออกผ่านภาพวาดที่มีความสมจริง จนกระทั่งในช่วงหลังศิลปินเริ่มมีแนวคิดในลวดทอนองค์ประกอบบางอย่าง แล้วใส่สัญลักษณ์ไปในงานศิลปะ แบบ Post-Impressionism	การลดทอนองค์ประกอบของภาพหรือชิ้นงาน ให้เรียบง่ายขึ้น หรือใช้รูปร่างรูปทรงเรขาคณิตในงานศิลปะ (Cubism) หรือคิดงานศิลปะที่มีความเหนือจริง (Surrealism) เป็นสิ่งที่ไม่ได้พบเห็นปกติทั่วไปในชีวิต มุ่งเน้นการสำนึยยะของตัวศิลปินไปในงาน ศิลปินบางคนลดทอนองค์ประกอบจนไปสู่ศิลปะแบบนามธรรม (Abstract)
แนวคิดในการออกแบบสถาปัตยกรรม	มุ่งเน้นไปที่การฟื้นฟูรูปแบบคลาสสิก อย่างกรีก โรมัน โกธิค ในอาคารสาธารณะ แต่ก็มีสถาปนิกบางส่วนที่เห็นต่างเรื่องแนวคิดการฟื้นฟูรูปแบบในอดีต นำไปสู่การปฏิเสธรูปแบบในอดีตในช่วงปลายศตวรรษที่ 19 ในระหว่างนั้น มีกระแสแนวคิดแบบอาร์ตแอนด์คราฟต์ อาร์ตนูโว เกิดขึ้นเพื่อตอบสนองการออกแบบในสังคมปฏิวัติอุตสาหกรรม และเริ่มมีแนวคิดในการออกแบบโรงงานอุตสาหกรรมขนาดใหญ่	มุ่งเน้นประโยชน์ใช้สอยในงานสถาปัตยกรรม มาก่อนการประดับประดา องค์ประกอบต่าง ๆ ในอาคารถูกลดทอนไปจนไม่เหลือเหลือไว้เพียงความเรียบง่าย ประกอบกับแนวคิดในเรื่องความงามแบบเครื่องจักร (Machine aesthetic) ซึ่งเป็นอิทธิพลจากการปฏิวัติอุตสาหกรรมทำให้เห็นถึงความงามของความเรียบง่าย ทำให้สถาปนิกมุ่งความสนใจในเรื่องการพัฒนาที่ว่าง (Space) รูปร่างรูปทรง (Form) อาคารเพื่อตอบสนองสังคมที่ทันสมัย ด้วยแนวคิดสมัยใหม่
แนวคิดการใช้วัสดุ	การเกิดขึ้นของงาน Great Exhibition ณ ลอนดอน ในปี ค.ศ. 1851 ทำให้คนได้มีทัศนคติที่ดีขึ้นกับการใช้เหล็ก คอนกรีต กระฉก ในงานสถาปัตยกรรม และใช้เพื่อตอบสนองการฟื้นฟูรูปแบบในอดีตสำหรับอาคารสาธารณะ แต่ก็ยังต้องตอบโต้ภัยการปฏิวัติเมืองอีกด้วย ทำให้วัสดุใหม่ อย่างเหล็ก คอนกรีต และกระฉกเป็นที่นิยมใช้งานในช่วงกลางศตวรรษที่ 19	ใช้วัสดุต่าง ๆ อย่างตรงไปตรงมา ตามหน้าที่ และคุณสมบัติที่ควรจะเป็น นอกจากจะใช้เพื่อเป็นวัสดุก่อสร้างอาคารแล้ว สถาปนิกยังใช้วัสดุในการเป็นตัวแทนของนัยยะและคุณค่าต่าง ๆ เพื่อสื่อสารให้คนได้รับรู้ และรู้สึกถึงงานสถาปัตยกรรม เช่นวัสดุเรียบ ๆ อย่างคอนกรีต ทำให้ที่ว่าง (Space) ในอาคารมีความชัดเจนมากขึ้น หรือ กระฉกทำหน้าที่ในการประสานพื้นที่ว่างภายนอกและภายในอาคาร เป็นต้น

การเกิดขึ้นของการปฏิวัติอุตสาหกรรม เป็นสิ่งตั้งต้นที่พลิกโฉมหน้าวงการออกแบบสถาปัตยกรรม แนวคิดในการออกแบบงานสถาปัตยกรรมค่อย ๆ เริ่มเปลี่ยนไป ประกอบกับปัจจัยด้านโครงสร้างสังคม การเมือง ทั้งหมดส่งผลต่อแนวคิดด้านศิลปะและแนวคิดในการออกแบบสถาปัตยกรรมในโลกตะวันตก ในช่วงศตวรรษที่ 19 และแนวคิดที่ถูกส่งต่อ และเป็นสารตั้งต้นของสถาปัตยกรรมโมเดิร์น คือ แนวคิด การมองเห็นถึงความสำคัญของพื้นที่ใช้สอยเป็นหลัก (Functionalism) และแนวคิดการมองความงาม แบบเครื่องจักร (Machine aesthetic) ที่เกิดขึ้นมาจากการปฏิวัติอุตสาหกรรม แนวความคิด และความงาม เหล่านี้ถูกส่งต่อไปให้สถาปนิกในศตวรรษที่ 20 ได้พัฒนารูปแบบ กระบวนการคิดในการออกแบบ สถาปัตยกรรมจนกลายเป็นรูปแบบที่ทันสมัย และมีเอกลักษณ์ประจำยุคสมัย ทำให้แนวคิดในการใช้วัสดุ ในงานสถาปัตยกรรมได้เปลี่ยนแปลงบทบาทไป ส่วนหนึ่งเกิดจากสถาปนิกเริ่มมองเห็นความงามจากสัจจะ วัสดุ และใช้วัสดุได้ตรงไปตรงมาตามคุณสมบัติของวัสดุ และเริ่มมุ่งเน้นไปพัฒนาในส่วนของที่ว่าง (Space) และรูปร่างรูปทรง ในงานสถาปัตยกรรม แต่สิ่งที่มาพร้อมกับการพัฒนาดังกล่าวคือการเลือกใช้วัสดุเพื่อให้เป็นไปตามสิ่งที่ตัวสถาปนิกคิดทำให้วัสดุเป็นตัวแทนของความหมายและคุณค่าบางอย่างในงาน สถาปัตยกรรมไปด้วย

บทบาทที่เริ่มเปลี่ยนไปของวัสดุในช่วงยุคสมัยใหม่ (ศตวรรษที่ 20) นอกจากจะใช้ในการก่อสร้าง งานสถาปัตยกรรมแล้ว วัสดุยังได้โอบอุ้มไว้ซึ่งความหมายต่าง ๆ (Meaning) ผ่านการรวมตัวกันของวัสดุ ตั้งเดิม กระบวนการ พิธีกรรมในการก่อสร้าง ตลอดจนผ่านแง่มุมเล็ก ๆ ที่เกิดขึ้นอย่างมีเอกลักษณ์ในสถานที่ นั้น ๆ เช่น โปรแกรม หรือวัฒนธรรม พฤติกรรมของวัสดุเป็นสิ่งที่ป็นหลักฐานที่แสดงให้เห็นถึงการมี ปฏิสัมพันธ์ที่หลากหลายระหว่างบริบททางกายภาพ ในขณะที่คุณสมบัติของวัสดุได้ทำให้เราทราบถึง กระบวนการสร้าง ทั้งวัสดุที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ และวัสดุที่เกิดขึ้นจากกระบวนการผลิต (Simitch & Warke, 2014, pp. 88-99) ในมิติด้านวัฒนธรรม วัสดุมีหน้าที่แบกรับความคาดหวังเชิงสัญลักษณ์อีกด้วย เช่น สุสานที่ทำจากแกรนิต ในความคิดของบางคนหินแกรนิตนั้นเป็นสัญลักษณ์ที่บ่งบอกความเป็น นิรันดร์ ทั้งนี้ไม่ได้หมายถึงสุสานทั้งหมดในโลกจะต้องทำจากหินแกรนิต แต่เป็นสิ่งที่สำคัญคือมันยังคงอยู่ย่ำเตือน ถึงการมีอยู่ของวัฒนธรรม ประเพณี และอาจจะมีอัตลักษณ์ที่เฉพาะตัวของแต่ละวัฒนธรรม แต่ละ ท้องถิ่น ทำให้บทบาทใหม่ที่เกิดขึ้นในวัสดุ คือวัสดุทำหน้าที่เปรียบเสมือน “ภาษาของงานสถาปัตยกรรม” (The language of architecture) เพราะวัสดุได้ทำหน้าที่ในการแบกรับ แนวคิด ความหมายหรือนัย ในมิติต่าง ๆ เช่น กระบวนการผลิต ก่อสร้าง ออกแบบ ด้านประเพณีวัฒนธรรม วิถีชีวิต การเมือง เศรษฐกิจ ไปจนถึงระบบโครงสร้างสังคม เช่นเดียวกับภาษาที่มีหน้าที่ในการสื่อสารระหว่างบุคคลกับบุคคล วัสดุก็มี หน้าที่ในการสื่อสารระหว่างสถาปัตยกรรมกับบุคคล

9. ข้อเสนอแนะ

ควรมีการยกกรณีศึกษาที่หลากหลายมากกว่านี้ เพื่อให้เห็นภาพที่ชัดเจน และครอบคลุมในช่วงศตวรรษที่ 20 มากขึ้น และอาจทำการศึกษาในแนวคิดการออกแบบสถาปัตยกรรมของสถาปนิกคนอื่น ๆ ในช่วงในศตวรรษที่ 20-21 ให้หลากหลาย และลงรายละเอียดให้มากขึ้นเพื่อเพิ่มความชัดเจนให้กับบทความวิจัย

10. รายการอ้างอิง

- ณรงพน ไส่ประกอบทรัพย์. (2558). *ประวัติศาสตร์และวิวัฒนาการสถาปัตยกรรมตะวันตก ตั้งแต่ยุคคริสเตียนเริ่มแรกจนถึงนวยุค*. กรุงเทพมหานคร: คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ธนธร กิตติกานต์. (2563). *ประวัติศาสตร์สถาปัตยกรรมตะวันตก ว่าด้วยการพัฒนารากฐานความคิดแบบโมเดิร์น*. กรุงเทพมหานคร: มติชน.
- ธนธร กิตติกานต์. (2564). *ประวัติศาสตร์สถาปัตยกรรมโมเดิร์น ว่าด้วยพัฒนาการทางสังคมและเศรษฐกิจในศตวรรษที่ 20*. กรุงเทพมหานคร: อมรินทร์ปริ้นติ้ง.
- วิจิตร เจริญลักตร์. (2548). *ประวัติศาสตร์สถาปัตยกรรมตะวันตก: คริสเตียนตอนต้นถึงสมัยใหม่*. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ArchEyes. (2023). *The Robie House: A Masterpiece of Frank Lloyd Wright Architecture* [Image]. Retrieved March, 15, 2024, From <https://archeyes.com/the-robie-house-a-masterpiece-of-frank-lloyd-wright-architecture/>
- Bridge, N. (2015). *Architecture 101-From Frank Gehry to Ziggurats, an essential guide to building styles and material*. UK: Adams Media.
- Curtis, W. J. R. (1982). *Modern architecture since 1900*. Great Britain: Butler and Tanner.
- David, B. B. & David G. L. (1997). *Louis I. Kahn: In the realm of architecture*. New York: Universe Publishing.
- Frampton, K. (1992). *Modern architecture: A critical history*. London, England: Thames & Hudson.
- Prieto, C. (2022). *Rediscovering the Barcelona pavilion through its material innovations: Steel, glass and marble* [Image]. Retrieved March, 16, 2024, From <https://www.archdaily.com/987001/rediscovering-the-barcelona-pavilion-through-its-material-innovations-steel-glass-and-marble>
- Simitch, A., & Warke, V. (2014). *The language of architecture*. USA: Rockport.

Souza, E. (2010). *National Assembly Building of Bangladesh / Louis Kahn* [Image]. Retrieved March, 16, 2024, From <https://www.archdaily.com/83071/ad-classics-national-assembly-building-of-bangladesh-louis-kahn>

THE STUDY AND DESIGN OF DRAMA ACTIVITIES IN EDUCATION TO ENHANCE SURVIVAL SKILLS IN EARLY PRIMARY SCHOOL CHILDREN

การศึกษาและออกแบบกิจกรรมละครในการศึกษา เพื่อเสริมสร้างทักษะการเอาตัวรอดในเด็กชั้นประถมศึกษาตอนต้น

Thanaporn Chokchaipattamaporn^{1*} ธนพร โชคชัยปัทมาพร^{1*}

Porawan Pattayanon² ปรวิน แพทยานนท์²

Abstract

Background and Objectives: Currently, the mortality and injury rates among early primary school children due to various accidents remain a critical issue that requires urgent attention. Children at this developmental stage require enhanced skills to cope with potentially dangerous situations such as drowning, road accidents, and falling from heights. Therefore, it is necessary to enhance learning processes that promote survival skills in children. This study aims to design Drama-in-Education (DIE) activities that effectively develop survival skills in early primary school children.

Methods: This study employed a qualitative research approach based on Drama-in-Education theory, Thorndike's Theory of Learning, and Piaget's Cognitive Development Theory. The research involved designing DIE activities that align with children's cognitive and behavioral development. The design process consisted of five key steps: (1) analyzing baseline data, (2) defining the objectives of the activities, (3) designing content and learning processes, (4) piloting the activities and gathering expert feedback, and (5) refining the activities to ensure they are appropriate for the learners' context.

Key Findings: The data analysis revealed that the designed DIE activities achieved a high level of content validity, with an Index of Item-Objective Congruence (IOC) of 1.00 for activities 1-8 and 10-12, accounting for 91.67%. Activity 9 had an IOC value of 0.67 and was subsequently revised to better align with children's real-life experiences. The revised activities placed greater emphasis on the role of the facilitator in stimulating children's thinking, incorporated more hands-on demonstrations, and created more realistic scenarios to enhance engagement and learning outcomes.

Implications of the Study: The design of DIE activities to enhance children's survival skills presents a practical model that can be applied within school curricula and skill-building programs. This educational drama approach enables children to learn through direct experience, develop situational awareness, and

Research Article

Received: 9 December 2024

Revised: 12 March 2025

Accepted: 19 March 2025

** Corresponding author*

email: thanapornc@swu.ac.th

How to cite:

Chokchaipattamaporn, T., & Pattayanon, P. (2025). The study and design of drama activities in education to enhance survival skills in early primary school children. *Fine Arts Journal: Srinakharinwirot University*, 29(1), 163-180.

Keywords: Drama-in-education; Survival skills; Primary school children; Experiential learning; Educational activity design

คำสำคัญ: ละครในการศึกษา; ทักษะการเอาตัวรอด; เด็กประถมศึกษา; การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์; การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้

¹ Graduate Student, Faculty of Fine Arts, Srinakharinwirot University, Thailand

¹ นิสิตระดับบัณฑิตศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

² College of Social Communication Innovation, Srinakharinwirot University, Thailand

² วิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

apply acquired knowledge in real-life situations. Moreover, grounding the activity design in learning and cognitive development theories ensures that the activities are developmentally appropriate and maximize their effectiveness in fostering survival skills in children.

Conclusions and Future Study: The findings suggest that Drama-in-Education can be an effective strategy for developing children's survival skills. However, this study primarily focused on designing and evaluating the content validity of the activities. Future research should involve implementing these activities with actual student groups to assess their tangible impact. Additionally, expanding the scope of the activities to address a wider range of risk scenarios could further enhance children's ability to respond effectively to emergencies.

บทยัตย่อ

ภูมิหลังและวัตถุประสงค์: ปัจจุบันอัตราการเสียชีวิตและการบาดเจ็บในเด็กวัยประถมศึกษาตอนต้นจากอุบัติเหตุต่าง ๆ ยังคงเป็นปัญหาสำคัญที่ต้องได้รับการแก้ไข เด็กในช่วงวัยนี้ยังต้องการการเสริมสร้างทักษะในการรับมือกับสถานการณ์ที่อาจเป็นอันตราย เช่น การจมน้ำ อุบัติเหตุบนท้องถนน และการตกจากที่สูง ดังนั้นจึงมีความจำเป็นต้องเสริมสร้างการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ที่ช่วยส่งเสริมทักษะการเอาตัวรอดให้กับเด็ก โดยการศึกษาที่มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบกิจกรรมละครในการศึกษา (Drama-in-Education: DIE) ที่สามารถพัฒนาทักษะการเอาตัวรอดของเด็กชั้นประถมศึกษาตอนต้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วิธีการศึกษา: การศึกษานี้ใช้แนวทางการวิจัยเชิงคุณภาพโดยอ้างอิงจากทฤษฎีละครในการศึกษา ทฤษฎีการเรียนรู้ของธอร์นไคด์ และทฤษฎีการพัฒนาสติปัญญาของเพียเจต์ โดยดำเนินการออกแบบกิจกรรมละครในการศึกษาที่มีความสอดคล้องกับพัฒนาการทางสติปัญญาและพฤติกรรมของเด็ก โดยใช้กระบวนการออกแบบกิจกรรม 5 ขั้นตอน ได้แก่ (1) การวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน (2) การกำหนดวัตถุประสงค์ของกิจกรรม (3) การออกแบบเนื้อหาและกระบวนการเรียนรู้ (4) การทดลองใช้กิจกรรมและรับข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ และ (5) การปรับปรุงกิจกรรมให้เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียน

ผลการศึกษาที่สำคัญ: จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า กิจกรรมละครในการศึกษาที่ได้รับการออกแบบมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญในระดับ 1.00 สำหรับกิจกรรมที่ 1-8 และ 10-12 คิดเป็นร้อยละ 91.67 ในขณะที่กิจกรรมที่ 9 มีค่าดัชนีความสอดคล้องที่ 0.67 ซึ่งได้รับการปรับปรุงให้เหมาะสมกับประสบการณ์ชีวิตของเด็ก โดยกิจกรรมที่ได้รับการปรับปรุงนั้นมีการเน้นบทบาทของ Facilitator ในการกระตุ้นความคิดของเด็ก เพิ่มการสาธิตเชิงปฏิบัติ และสร้างสถานการณ์สมมติที่สมจริงมากขึ้น

นัยสำคัญของการศึกษา: การออกแบบกิจกรรมละครในการศึกษาเพื่อเสริมสร้างทักษะการเอาตัวรอดของเด็กเป็นแนวทางที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในหลักสูตรการศึกษาและกิจกรรมเสริมทักษะของโรงเรียนได้ การใช้กระบวนการละครในการศึกษาช่วยให้เด็กสามารถเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง เกิดการตระหนักรู้ และสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริง นอกจากนี้ การออกแบบกิจกรรมที่อ้างอิงทฤษฎีการเรียนรู้และพัฒนาสติปัญญายังช่วยให้กิจกรรมมีความเหมาะสมกับวัยของเด็กและเกิดประสิทธิผลสูงสุด

สรุปผลและแนวทางการศึกษาในอนาคต: ผลการศึกษานี้ชี้ให้เห็นว่ากิจกรรมละครในการศึกษาสามารถเป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการเอาตัวรอดของเด็ก อย่างไรก็ตาม การศึกษาครั้งนี้เป็นเพียงการออกแบบและประเมินความสอดคล้องของกิจกรรม จึงควรมีการศึกษาต่อไปในอนาคตโดยการทดลองใช้กิจกรรมกับกลุ่มตัวอย่างจริงเพื่อประเมินผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม และควรขยายขอบเขตของกิจกรรมให้ครอบคลุมสถานการณ์เสี่ยงที่หลากหลายขึ้น เพื่อให้เด็กสามารถรับมือกับภาวะวิกฤตได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

1. บทนำ

ปัญหาความปลอดภัยและการบาดเจ็บในเด็กแสดงให้เห็นถึงความสำคัญในการสอนให้เด็กรู้จักปฏิบัติตนให้ปลอดภัยจากสถานการณ์อันตรายเพื่อป้องกันอันตรายที่อาจเกิดกับตัวเอง สถานการณ์การบาดเจ็บและการเสียชีวิตของเด็กวัยประถมศึกษาตอนต้นด้วยอุบัติเหตุมีแนวโน้มสูงขึ้นแต่กลับได้รับความสนใจและกล่าวถึงน้อยมากนับเป็นเรื่องที่น่าเป็นห่วงอย่างยิ่ง (ดวงทิพย์ ธีรวิทย์, 2552) ทักษะการเอาตัวรอดเป็นทักษะที่เด็กยุคใหม่ควรมี ควรรู้ทันภัยอันตราย สามารถเอาตัวรอดเก่ง เพราะสังคมที่เปลี่ยนไปภัยอันตรายจึงแฝงอยู่มากมายรอบตัวเด็ก ผู้วิจัยนำสถานการณ์การเอาตัวรอดจากอันตรายการเสียชีวิตของเด็กในวัย 7-9 ปี จากการจัดอันดับการเสียชีวิต 3 อันดับแรก ได้แก่ ทักษะการเอาตัวรอดจากการจมน้ำ ทักษะการเอาตัวรอดจากสถานการณ์บนท้องถนน และทักษะการเอาตัวรอดจากภัยอันตรายรอบตัว

จากการรายงานของสำนักงานพัฒนาระบบข้อมูลข่าวสารสุขภาพปี พ.ศ. 2565 พบว่า สถานการณ์จมน้ำถือเป็นเหตุการณ์ที่มีเด็กเสียชีวิตเป็นอันดับที่ 1 ของประเทศไทย การเสียชีวิตในกลุ่มเด็กอายุ 7-9 ปี พบว่ามีลักษณะที่แตกต่างกันออกไป เพราะเด็กวัยนี้สามารถออกไปเล่นกับเพื่อนนอกบ้านได้แล้ว และการเล่นน้ำกับเพื่อนทั้งที่ว่ายน้ำไม่เป็น หรือการเล่นน้ำแบบผาดโผน เช่น กระโดดจากที่สูงลงไปในน้ำหรือเล่นกับเพื่อนในน้ำแบบรู้เท่าไม่ถึงการณ์ก็เป็นเหตุให้เสียชีวิตได้ (สำนักโรคไม่ติดต่อ กรมควบคุมโรค กระทรวงสาธารณสุข, 2565) สถานการณ์บนท้องถนน จัดเป็นการเสียชีวิตอันดับที่ 2 การให้ความรู้แก่เด็กในเรื่องการป้องกันและลดอุบัติเหตุบนท้องถนน โดยการสวมหมวกนิรภัยและ เรียนรู้เรื่องสัญญาณไฟจราจร เป็นต้น (ศูนย์ข้อมูลอุบัติเหตุ, 2566) และภัยอันตรายรอบตัว เช่น การพลัดตกจากที่สูง เป็นเหตุการณ์ที่ใครก็คาดไม่ถึงจึงต้องคอยแนะนำและคอยสอดส่องดูแลเด็กไม่ให้คลาดสายตา เพราะเด็กในวัยนี้เป็นวัยที่อยากรู้อยากเห็น อาจทำให้เกิดเหตุการณ์ไม่คาดคิด หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจากคนแปลกหน้า เช่น การรับของ การรับประทานอาหาร หรือการทำตามที่คนแปลกหน้าบอก จนอาจเข้าไปอยู่ในสถานที่ลับตาคน และอาจโดนล่อลวงละเมิดทางเพศได้เป็นต้น ดังนั้น ทักษะดังกล่าวไม่เพียงมีบทบาทในการป้องกันเด็กจากภัยอันตรายเท่านั้น แต่ยังเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งเสริมให้เด็กสามารถเผชิญและก้าวข้ามอุปสรรคต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังช่วยพัฒนาแนวความคิดการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ ส่งผลให้เด็กมีความสามารถในการบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้โดยไม่ล้มเลิกความพยายามง่าย ๆ แม้ต้องเผชิญกับความท้าทายต่าง ๆ ก็ตาม ทักษะเหล่านี้จะช่วยช่วยให้เด็กสามารถบริหารจัดการสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม มีความสามารถในการแก้ปัญหาได้อย่างเป็นเหตุเป็นผล และสามารถดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างมั่นคงและมีคุณภาพชีวิตที่ดี เด็กที่มีทักษะการเอาตัวรอดดีมักเป็นคนมั่นใจในตัวเอง มีจิตใจเข้มแข็ง ถ้าจะเผชิญกับปัญหาตรงหน้า รู้จักคิดวิเคราะห์ว่าปัญหานั้นอันตรายหรือไม่สามารถ แก้ปัญหาได้ด้วยตัวเองหรือหากต้องการความช่วยเหลือสามารถพลิกแพลงและหาวิธีการเอาตัวรอดจากเหตุการณ์ต่าง ๆ

พัชรา พานทองรักษ์ (2561, น. 323-338) ได้กล่าวว่า การเสริมสร้างทักษะความปลอดภัยของเด็กปฐมวัยนั้น ควรให้เด็กรู้จักปฏิบัติตนให้ปลอดภัยจากสถานการณ์อันตรายเพื่อป้องกันอันตรายที่อาจเกิดกับตัวเอง

และการสอนโดยใช้เทคนิคละครมีส่วนช่วยกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ ความสนุกสนาน ช่วยนำเด็กเข้าสู่เนื้อหาที่ต้องการเรียนรู้ได้ง่ายและรวดเร็ว ทำให้เด็กได้เรียนรู้แนวคิดใหม่ ๆ สร้างความเข้าใจและความหมายใหม่ผ่านการเล่นละคร รวมทั้งช่วยให้เด็กได้เรียนรู้วิธีการป้องกันตนเองจากอันตราย ซึ่งเป็นการลดความเสี่ยงและการบาดเจ็บของเด็กอย่างยั่งยืนและมีประสิทธิภาพ รวมถึงกิจกรรมละครเป็นวิธีที่สามารถนำมาเป็นสื่อในการช่วยให้ผู้เรียนได้มีประสบการณ์ตรงในการแสดงออก ได้ฝึกฝนการคิดวิเคราะห์อย่างมีเหตุมีผล และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สร้างสรรค์และได้ฝึกปฏิบัติจริงจากสถานการณ์หรือเนื้อเรื่องกำหนดขึ้น (พรรัตน์ ดำรุง, 2550, น. 6)

ละครในการศึกษา (Drama-in-Education: DIE) หรือละครการศึกษา เป็นกิจกรรมที่สามารถส่งเสริมทักษะการเอาตัวรอดได้อย่างมีประสิทธิภาพ งานวิจัยของต่างประเทศได้ให้คำอธิบายไว้ว่า การแสดงละครสมมติ (Complex socio-dramatic play) มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาทักษะการกำกับควบคุมตนเองของเด็ก นอกจากนี้ ยังก่อให้เกิดประโยชน์อย่างยิ่งต่อเด็กที่มีปัญหาด้านการควบคุมอารมณ์หรือขาดความสามารถในการไตร่ตรองก่อนลงมือทำ การมีส่วนร่วมในกิจกรรมละครไม่เพียงช่วยให้เด็กสามารถเข้าใจสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ดีขึ้น แต่ยังช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง กระตุ้นพัฒนาการทางปัญญาและอารมณ์ ซึ่งล้วนเป็นปัจจัยสำคัญในการเสริมสร้างความสามารถในการเอาตัวรอดในชีวิตประจำวัน (Gmitrova & Gmitrov, 2003)

ดังนั้น ละครในการศึกษา (Drama-in-Education: DIE) จึงเป็นกระบวนการเรียนการสอนที่ใช้กิจกรรมทางละครมาปรับใช้โดยผู้เรียนในชั้นเรียน มีครูเป็นผู้รับผิดชอบในการจัดกิจกรรม โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อการพัฒนาผู้เรียน แสวงหาแนวทาง ความคิด และการแก้ไขปัญหาโดยผ่านการแสดงบทบาทสมมติ (Role play) การเล่นละครสด (Improvisation) มุ่งเน้นพัฒนาจินตนาการการทำงานร่วมกันของผู้เรียนผ่านการแสดงออก (Acting out) เสริมสร้างความเชื่อมั่นและเรียนรู้ที่จะรับผิดชอบและวิเคราะห์บทบาทการแสดงและการทำงานอย่างเหตุผล (Gmitrova & Gmitrov, 2003)

ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำทฤษฎีการเรียนรู้ของธอร์นไดค์ (Thorndike's theory of learning) ซึ่งเป็นทฤษฎีที่เน้นการเรียนรู้ผ่านการทดลองและการทำซ้ำ โดยเชื่อว่าเด็กจะสามารถเรียนรู้ได้เมื่อมีการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้าและการตอบสนอง (Trowbridge & Cason, 1932) การเรียนรู้ที่เกิดจากกิจกรรมละครช่วยให้เด็กสามารถฝึกฝนการตอบสนองในสถานการณ์ต่าง ๆ โดยการทดลองและการทำซ้ำ เช่น การฝึกทักษะการเอาตัวรอดจากสถานการณ์อันตราย ซึ่งมีผลต่อการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาผ่านการทดลองในสถานการณ์ที่เด็กสามารถควบคุมได้ รวมถึงยังนำทฤษฎีการพัฒนาสติปัญญาของเพียเจต์ (Piaget's theory of cognitive development) เน้นการพัฒนาแนวคิดในเด็กตามขั้นตอนที่สามารถแบ่งได้เป็น 4 ขั้นตอน ได้แก่ Sensory-Motor, Preoperational, Concrete Operational และ Formal Operational (Rabindran & Madanagopal, 2020) สำหรับเด็กในช่วง Preoperational stage ซึ่งเป็นช่วงอายุที่มักจะเกิดขึ้นในเด็กวัยประถมศึกษาตอนต้น (อายุระหว่าง 7-9 ปี) การเล่นเกมเป็นกิจกรรมที่ช่วยพัฒนาความคิด

สร้างสรรค์และการแก้ปัญหาที่ซับซ้อนได้มากขึ้นผ่านการฝึกฝนในสถานการณ์สมมติที่เด็กสามารถจินตนาการและแสดงออกได้ การใช้กิจกรรมละครในการศึกษา (DIE) จึงสามารถส่งเสริมพัฒนาการทางสติปัญญาและการแก้ปัญหาในเด็กตามทฤษฎีของเพียเจต์ โดยเด็กจะได้ฝึกคิดแบบเป็นรูปธรรมและสามารถพัฒนาแนวคิดที่ซับซ้อนขึ้นผ่านการเล่นสมมติและการแสดงบทบาท

กรอบแนวคิดในการวิจัยนี้มุ่งเน้นการพัฒนาและเสริมสร้างทักษะการเอาตัวรอดในเด็กชั้นประถมศึกษาตอนต้น ผ่านการใช้กิจกรรมละครในการศึกษา (DIE) ซึ่งจะนำเสนอแนวคิดสำคัญจากทฤษฎีที่กล่าวถึงข้างต้น โดยการใช้การแสดงบทบาทสมมติ (Role play) การเล่นละครสด (Improvisation) และการแสดงออก (Acting out) เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ที่เน้นประสบการณ์ตรง ซึ่งจะช่วยให้เด็กได้เรียนรู้การจัดการกับสถานการณ์ต่าง ๆ โดยผ่านกระบวนการคิดและการตัดสินใจที่มีเหตุผล การเชื่อมโยงกับทฤษฎีของธอร์นไคค์ จะช่วยให้การเรียนรู้เกิดขึ้นจากการทำซ้ำและการทดลองในสถานการณ์ที่จำลองขึ้น และการพัฒนาความคิดของเพียเจต์จะช่วยให้เด็กพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาที่มีความซับซ้อนมากขึ้น ผ่านการเล่นสมมติและการทดลองในสถานการณ์ที่เป็นรูปธรรม การวิจัยนี้จึงมีความสำคัญในการเตรียมความพร้อมให้กับเด็กในการเผชิญกับอุปสรรคและอันตรายรอบตัวผ่านการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติจริงและการแก้ปัญหาอย่างมีเหตุผล ซึ่งจะช่วยเสริมสร้างทักษะชีวิตที่จำเป็นในยุคสมัยที่เด็กต้องเผชิญกับภัยอันตรายที่หลากหลาย ผู้วิจัยจึงเห็นความสำคัญในการเตรียมความพร้อมในทักษะการเอาตัวรอดให้กับเด็ก โดยผ่านการใช้กิจกรรมละครในการศึกษา (Drama-in-Education: DIE) เพื่อพัฒนาทักษะการเอาตัวรอดให้ได้มากที่สุด

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาประสิทธิภาพและพัฒนากิจกรรมละครในการศึกษา (DIE) ในการเสริมสร้างทักษะการเอาตัวรอดสำหรับเด็กชั้นประถมศึกษาตอนต้น

3. ประโยชน์ของการวิจัย

การวิจัยการออกแบบกิจกรรมละครในการศึกษาในครั้งนี้ จะเป็นแนวทางในการใช้กิจกรรมละครในการศึกษา (Drama-in-Education: DIE) เพื่อพัฒนาทักษะการเอาตัวรอดสำหรับเด็กชั้นประถมศึกษาตอนต้น โดยผลของการวิจัยออกแบบกิจกรรมละครในการศึกษา จะเป็นข้อมูลเพื่อเสนอแนะแนวทางสำหรับผู้ที่เกี่ยวข้องได้เห็นถึงความสำคัญในการใช้ชุดกิจกรรมละครในการศึกษา (Drama-in-Education: DIE) ไปพัฒนาและต่อยอดในการส่งเสริมศักยภาพของเด็กได้มากยิ่งขึ้น

4. ขอบเขตของการวิจัย

4.1 ประชากรที่ใช้ในงานวิจัย

ประชากรที่ใช้ในงานวิจัยครั้งนี้เป็นเด็กชั้นประถมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดด่าน เขตบางโพพวง กรุงเทพมหานคร จำนวน 100 คน

4.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่าง คัดเลือกโดยการให้ทำแบบทดสอบความรู้เกี่ยวกับทักษะการเอาตัวรอด ที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นมา โดยแบบวัดทักษะการเอาตัวรอดนี้ ได้ผ่านการพิจารณาหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์และความเที่ยงตรงในการวิจัย (IOC) อย่างเรียบร้อยแล้วจากผู้ทรงคุณวุฒิ ซึ่งกลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยได้คัดเลือกนั้น เป็นผู้ที่มีการประเมินความรู้ทักษะการเอาตัวรอด และคัดเลือกโดยการสุ่มจากกลุ่มที่ทำแบบทดสอบที่มีคะแนนต่ำกว่า 60% ของคะแนนทั้งหมด มาชั้นปีละ 10 คน มีทั้งหมด 3 ชั้นปี รวมกลุ่มตัวอย่าง 30 คน จากนั้นจะแบ่งออกเป็น 2 ห้อง คือ

- 1) ห้องควบคุม เด็กชั้นประถมศึกษาตอนต้น จำนวน 15 คน
- 2) ห้องทดลอง เด็กชั้นประถมศึกษาตอนต้น จำนวน 15 คน

จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 15 คนต่อห้องที่ผู้วิจัยได้คัดเลือกถือเป็นขนาดกลุ่มที่เหมาะสมสำหรับการทดสอบกิจกรรมทดลอง เนื่องจากจำนวนดังกล่าวไม่มากเกินไปจนทำให้การวิเคราะห์ข้อมูลมีความซับซ้อน และไม่มากเกินไปที่จะใช้ทรัพยากรเกินความจำเป็น ขนาดกลุ่มตัวอย่างเช่นนี้ยังเหมาะสมกับการใช้สถิติเชิงพรรณนาและการทดสอบทางสถิติ เช่น การทดสอบ t-test หรือ ANOVA ซึ่งช่วยให้สามารถเปรียบเทียบผลกระทบของกิจกรรมละครในการศึกษา (DIE) ที่มีต่อทักษะการเอาตัวรอดของเด็กในช่วงวัยประถมศึกษาได้อย่างแม่นยำและมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ การเลือกขนาดกลุ่มตัวอย่างที่เหมาะสมจะช่วยให้ผู้วิจัยสามารถแยกแยะผลกระทบจากกิจกรรมทดลองได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

4.3 ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น คือ กิจกรรมละครในการศึกษา (Drama-in-Education: DIE)

ตัวแปรตาม คือ ทักษะการเอาตัวรอด สำหรับเด็กชั้นประถมศึกษาตอนต้น

4.4 ขอบเขตเชิงพื้นที่ / เชิงเวลา

นักเรียนชายและนักเรียนหญิง ที่มีอายุ 7-9 ปี กำลังศึกษาอยู่ชั้นประถมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดด่าน เขตบางโพพวง กรุงเทพมหานคร ระยะเวลาในการดำเนินการทดลอง ใช้เวลา 4 สัปดาห์ (สัปดาห์ละ 3 วัน) วันละ 50 นาที รวมทั้งหมด 12 ครั้ง

4.5 ประเด็นเนื้อหาที่จะทำการวิเคราะห์

งานวิจัยในครั้งนี้เป็นเชิงทดลอง มุ่งศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมละครในการศึกษา (Drama-in-Education: DIE) เพื่อสอนทักษะการเอาตัวรอด สำหรับเด็กชั้นประถมศึกษาตอนต้น โดยเน้นการมีทักษะการเอาตัวรอดจากสถานการณ์จมน้ำ ทักษะการป้องกันการเกิดอุบัติเหตุบนท้องถนน และทักษะการเอาตัวรอดจากภัยอันตรายรอบตัว

5. วิธีดำเนินการวิจัย

5.1 การเตรียมการวิจัย

5.1.1 ศึกษาเอกสาร ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เช่น ทฤษฎีการเรียนรู้ของธอร์นไคด์ ทฤษฎีพัฒนาสติปัญญาของเพียเจต์ และแนวคิดกิจกรรมละครในการศึกษา (Drama-in-Education: DIE)

5.1.2 ออกแบบแผนกิจกรรมละครในการศึกษา โดยเน้นพัฒนาทักษะการเอาตัวรอดในสถานการณ์ 3 ประเภท ได้แก่ การจมน้ำ อุบัติเหตุบนท้องถนน และการพลัดตกจากที่สูง ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของการวิจัย โดยได้สืบค้นข้อมูลและสำรวจโรงเรียนในพื้นที่จังหวัดกรุงเทพมหานคร โดยเป็นพื้นที่ที่เคยเกิดเหตุการณ์จากการจัดอันดับการเสียชีวิต 3 อันดับแรก ในประเทศไทยในช่วงคนอายุ 7-9 ปี ได้แก่ เหตุการณ์การจมน้ำ เหตุการณ์อุบัติเหตุบนท้องถนน เหตุการณ์การพลัดตกจากที่สูง รวมถึงเหตุการณ์จากภัยอันตรายรอบตัว และยังเป็นพื้นที่ที่เสี่ยงที่อยู่ใกล้แม่น้ำ เป็นโรงเรียนที่อยู่ติดกับถนนใหญ่ และอยู่ในซอยแคบซึ่งก่อให้เกิดภัยอันตรายต่อตัวนักเรียนได้ จากที่ผู้วิจัยได้สืบค้นข้อมูลได้พบโรงเรียนแห่งหนึ่งที่มีเหตุการณ์เสี่ยงที่จะทำให้เกิดอุบัติเหตุขึ้น คือ โรงเรียนวัดด่าน เขตบางโพธิ์พวง กรุงเทพมหานคร จึงได้ทำหนังสือขออนุญาตลงพื้นที่เพื่อเข้าสัมภาษณ์บุคคลที่เกี่ยวข้อง ณ โรงเรียนดังกล่าว



ภาพที่ 1 การสัมภาษณ์บุคลากรทางการศึกษา ตำแหน่งหัวหน้ากลุ่มบริการวิชาการ
(ธนพร โชคชัยปัทมาพร, ประเทศไทย, 2567)

จากการสัมภาษณ์บุคลากรทางการศึกษา ตำแหน่งหัวหน้ากลุ่มบริการวิชาการให้ข้อมูลว่า โรงเรียนวัดด่าน เขตบางโพธิ์พวง จังหวัดกรุงเทพมหานคร เคยมีเหตุการณ์เสี่ยงที่เกิดกับนักเรียน โดยเหตุการณ์แรก คือ เหตุการณ์การจมน้ำ เนื่องจากโรงเรียนวัดด่านได้อยุ่บริเวณริมแม่น้ำเจ้าพระยา เหตุการณ์ถัดไปเป็น

เหตุการณ์อุบัติเหตุบนท้องถนน และเหตุการณ์ที่สามคือ เหตุการณ์การพลัดตกจากที่สูง ห้องเรียนของโรงเรียนวัดด่าน มีหน้าต่างที่มีความสูงไม่มากแค่ระดับเอวเท่านั้นซึ่งเป็นพื้นที่ที่เสี่ยงทำให้เด็กไม่ระมัดระวังและพลัดตกได้ สุดท้ายเหตุการณ์จากภัยอันตรายรอบตัวเป็นเหตุการณ์ที่สำคัญไม่แพ้กันกับอันดับแรก การเดินทางที่เปลี่ยวบริเวณหน้าโรงเรียน การไปกับคนแปลกหน้า หรือมีคนมาหลอกล่อด้วยขนม เป็นต้น ซึ่งโรงเรียนวัดด่านยังไม่มีการเรียนการสอนให้ความรู้เกี่ยวกับทักษะการเอาตัวรอดจากการจมน้ำ ทักษะการเอาตัวรอดจากสถานการณ์บนท้องถนน ทักษะการเอาตัวรอดจากการพลัดตกจากที่สูง และทักษะการเอาตัวรอดจากภัยอันตรายรอบตัวเหตุการณ์ทั้งหมดที่กล่าวมาไม่ว่าจะเริ่มจากระดับครอบครัว ระดับโรงเรียน ระดับจังหวัด หรือระดับประเทศ เห็นควรว่าเราทุกคนควรให้ความรู้ทักษะต่าง ๆ แก่ผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนสามารถที่จะเอาตัวรอดได้ด้วยตนเอง ดังนั้น โรงเรียนวัดด่านมีลักษณะความสุ่มเสี่ยงจากภัยอันตรายต่าง ๆ อย่างมากผู้วิจัยจึงขอลงพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูลวิจัยในครั้งนี้



ภาพที่ 2 พื้นที่ภายในโรงเรียนวัดด่าน เขตบางโพธิ์ กรุงเทพมหานคร
(ธนพร โชคชัยปัทมาพร, ประเทศไทย, 2567)

ผู้วิจัยได้ประเมินถึงสถานการณ์การเสียชีวิตของเด็กชั้นประถมศึกษาตอนต้นและการเสริมสร้างทักษะการเอาตัวรอดให้กับเด็กโดยใช้ละครในการศึกษาในการสอนต้องมีการกำหนดรูปแบบและการพัฒนารูปแบบกิจกรรมละครในการศึกษา โดยผู้วิจัยดำเนินการออกแบบแผนกิจกรรมละครในการศึกษา (Drama-in-Education: DIE) โดยใช้แนวคิดกิจกรรมละครในการศึกษาประกอบไปด้วยการแสดงละครบทบาทสมมติ (Role play) การเล่นละครสด (Improvisation) และการแสดงออก (Acting out) ทฤษฎีการเรียนรู้ของธอร์นไคค์ ประกอบด้วย การลองผิดลองถูก กฎแห่งความพร้อมและกฎแห่งการฝึกหัด สุดท้ายทฤษฎีการพัฒนาสติปัญญาของเพียเจต์ เป็นขั้นปฏิบัติการคิดแบบเป็นรูปธรรมซึ่งได้มุ่งเน้นไปยังสถานการณ์ต่าง ๆ ประกอบด้วย

กิจกรรมครั้งที่ 1 เป็นกิจกรรมละลายพฤติกรรมเพื่อสร้างความเคยชินให้กับผู้เรียนเพื่อที่จะได้มีความคุ้นชินกับผู้วิจัยและเพื่อน ๆ ร่วมกิจกรรม และกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ทักษะการเอาตัวรอดจากการจมน้ำ

กิจกรรมครั้งที่ 2-3 เป็นการออกแบบกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ทักษะการเอาตัวรอดจากการจมน้ำ

กิจกรรมครั้งที่ 4-6 เป็นการออกแบบกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ทักษะการเอาตัวรอดจากสถานการณ์บนท้องถนน

กิจกรรมครั้งที่ 7-9 เป็นการออกแบบกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ทักษะการเอาตัวรอดจากการพลัดตกจากที่สูง

กิจกรรมครั้งที่ 10-11 เป็นการออกแบบกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ทักษะการเอาตัวรอดจากภัยอันตรายรอบตัว อยู่ในสถานที่ลับตาคน ไม่รับของจากคนแปลกหน้า เป็นต้น

กิจกรรมครั้งที่ 12 เป็นการออกแบบกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ทักษะการเอาตัวรอดจากภัยอันตรายรอบตัว อยู่ในสถานที่ลับตาคน ไม่รับของจากคนแปลกหน้า เป็นต้น สุดท้ายเป็นการออกแบบกิจกรรมการรวบรวมความรู้ และทบทวนบทเรียนที่ได้ทำกิจกรรมไปจากที่ผ่านมา

5.1.3 ตรวจสอบความเหมาะสมของแผนกิจกรรมโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาและพัฒนาการเด็ก จากนั้นนำแผนกิจกรรมละครในการศึกษาเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญในด้านการศึกษา และด้านละครเพื่อพิจารณาคำดัชนีความสอดคล้องระหว่างกิจกรรม วัตถุประสงค์และความเที่ยงตรงในการวิจัย (IOC) พัฒนา ปรับปรุง แก้ไขตามข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ

ตารางที่ 1 แนวคิดและโครงสร้างรูปแบบกิจกรรมละครในการศึกษาเพื่อเสริมสร้างทักษะการเอาตัวรอดสำหรับเด็กชั้นประถมศึกษาตอนต้น (ธนพร โชคชัยปฎิมาพร, ประเทศไทย, 2567)

ลำดับ	ชื่อกิจกรรม	วัตถุประสงค์	แนวคิด/ทฤษฎี
1	ตามล่าหาอุปกรณ์เล่นน้ำ	เพื่อให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติการเล่นน้ำ โดยใช้อุปกรณ์อย่างปลอดภัย เล็งเห็นถึงความสำคัญของอุปกรณ์ในการเล่นน้ำ เรียนรู้การใช้อุปกรณ์ในการว่ายน้ำอย่างถูกวิธี และรวมไปถึงข้อปฏิบัติในการเล่นน้ำอย่างถูกวิธี	1. ทฤษฎีการเรียนรู้ของธอร์นโดค เป็นลักษณะการเรียนรู้แบบลองผิดลองถูก 2. ทฤษฎีละครในการศึกษา การเล่นละครสด (Improvisation) การจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้สวมบทบาทเป็นตัวเองในชีวิตจริง และเงื่อนไขที่วางแผนไว้ เป็นเรื่องราวจากสถานการณ์ที่ผู้เรียนไปเที่ยวทะเล การเล่นละครสดนี้ให้ผู้เรียนได้ลองผิดลองถูก ได้มองเห็นและเข้าใจในสถานการณ์นั้นได้จริง
2	ช่วงนี้ชี้แนะป้ายเตือนคำแนะนำ	เพื่อให้เห็นความสำคัญของการสังเกตป้ายเตือน ธงเตือน และทำตามคำแนะนำตามป้ายก่อนลงเล่นน้ำ และให้ผู้เรียนเรียนรู้สภาพอากาศที่เจอในเหตุการณ์ต่าง ๆ	1. ทฤษฎีละครในการศึกษา การแสดงละคร บทบาทสมมติ (Role play) การจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนสวมบทบาทสมมติและเงื่อนไขที่วางแผนไว้ เป็นสถานการณ์ที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นมามีป้ายเตือนภัยต่าง ๆ และจำลองสถานการณ์ขึ้นมา ให้ผู้เรียนได้มองเห็นและเข้าใจในสถานการณ์นั้นได้จริง เป็นต้น
3	ช่วงสังเกต ก่อนลงน้ำ	เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้การเล่นน้ำอย่างปลอดภัยที่ใกล้ตัว ได้เรียนรู้ความปลอดภัยจากแหล่งน้ำใกล้บ้าน ชี้แนะข้อปฏิบัติที่ถูกต้องในการมีความปลอดภัยจากแหล่งน้ำ	1. ทฤษฎีการเรียนรู้ของธอร์นโดค เป็นลักษณะการฝึกหัด 2. ทฤษฎีละครในการศึกษา การแสดงละคร บทบาทสมมติ (Role play) การจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนสวมบทบาทสมมติและเงื่อนไขที่วางแผนไว้ เป็นสถานการณ์ที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นมาโดยสร้างสถานการณ์แหล่งน้ำที่กว้างใหญ่ และลึกจากนั้นทำการจำลองสถานการณ์ขึ้นมาทำให้ผู้เรียนได้มองเห็นและเข้าใจในสถานการณ์นั้นได้จริง เป็นต้น

ตารางที่ 1 แนวคิดและโครงสร้างรูปแบบกิจกรรมละครในการศึกษาเพื่อเสริมสร้างทักษะการเอาตัวรอดสำหรับเด็กชั้นประถมศึกษาตอนต้น (ธนพร โชคชัยปัทมาพร, ประเทศไทย, 2567) (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อกิจกรรม	วัตถุประสงค์	แนวคิด/ทฤษฎี
4	เขียนเลื่องแดง คืออะไร	เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับ สัญญาณไฟจราจรได้อย่างถูกต้อง เรียนรู้ความหมายของสัญญาณ ไฟจราจร และเรียนรู้ข้อปฏิบัติ เกี่ยวกับไฟจราจรได้อย่างถูกต้อง	1. ทฤษฎีละครในการศึกษา การแสดงออก (Acting out) 2. ทฤษฎีการพัฒนาสติปัญญาของเพียเจต์ การจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้แสดงออกทาง ความคิดตามลำดับขั้นโดยสถานการณ์และ เงื่อนไขที่กำหนดขึ้นมาเป็นสถานการณ์บน ท้องถนน ระหว่างทางเป็น 4 แยกไฟแดง ประกอบด้วยไฟจราจรเขียว เหลือง และแดง ในการแสดงบทบาทนั้น ๆ ในสถานการณ์ที่ จำลองขึ้นมา มีสถานการณ์ที่เกิดความขัดแย้ง และปัญหาอย่างชัดเจน ทำให้ผู้เรียนได้มองเห็น และเข้าใจในสถานการณ์นั้นได้จริง เป็นต้น
5	ปัดปัด ตำรวจ เดินมาขอ สัญญาณอีกนิด	เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกการเรียนรู้การ ปฏิบัติทำสัญญาณจราจร เรียนรู้ การปฏิบัติเกี่ยวกับสัญญาณท่า จราจรจากตำรวจ รวมถึงความหมาย ของสัญญาณจราจร	1. ทฤษฎีละครในการศึกษา-การแสดงออก (Acting out) 2. ทฤษฎีการเรียนรู้ของธอร์นไคค์-กนูแห่ง ความร่วมมือ : การจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้แสดงออกด้วย ความร่วมมือโดยสถานการณ์และเงื่อนไขที่ กำหนดขึ้นมาเป็นสถานการณ์ที่จำลองเป็น สถานที่หน้าโรงเรียน ที่มีทางม้าลายข้ามถนน พร้อมกับคุณตำรวจที่คอยทำสัญญาณจราจร เพื่อให้ผู้คนข้ามถนนกันได้อย่างปลอดภัยมี สถานการณ์ที่เกิดความขัดแย้งและปัญหา อย่างชัดเจน ทำให้ผู้เรียนได้มองเห็นและเข้าใจ ในสถานการณ์นั้นได้จริง เป็นต้น

ตารางที่ 1 แนวคิดและโครงสร้างรูปแบบกิจกรรมละครในการศึกษาเพื่อเสริมสร้างทักษะการเอาตัวรอดสำหรับเด็กชั้นประถมศึกษาตอนต้น (ธนพร โชคชัยปฎิมาพร, ประเทศไทย, 2567) (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อกิจกรรม	วัตถุประสงค์	แนวคิด/ทฤษฎี
6	ฉันทน์ใจ กฎจราจร	เพื่อให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติตามกฎจราจรที่ถูกต้อง ปฏิบัติตามกฎจราจรเบื้องต้นในการใช้ชีวิตประจำวัน และได้เรียนรู้กฎจราจรอย่างถูกต้อง	1. ทฤษฎีละครในการศึกษา การแสดงออก (Acting out) 2. ทฤษฎีการพัฒนาสติปัญญาของเพียเจต์ การจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้แสดงออกถึงการพัฒนาการทางด้านความคิด โดยสถานการณ์และเงื่อนไขที่กำหนดขึ้นมาเป็นสถานการณ์ที่จำลองจากสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมบนท้องถนน การแสดงเป็นบทบาทนั้น ๆ เหตุการณ์ที่กำหนดขึ้น มีสถานการณ์ที่เกิดความขัดแย้งและปัญหาอย่างชัดเจน ผู้เรียนได้มองเห็นและเข้าใจในสถานการณ์นั้นได้จริง เป็นต้น
7	บันดาลงบันได	เพื่อให้ผู้เรียนได้ตระหนักถึงอันตรายของระดับความสูง ได้ปฏิบัติตามขั้นลงบันไดให้ไม่อันตราย และได้เรียนรู้ถึงภัยอันตรายที่อยู่รอบตัวเรา	1. ทฤษฎีละครในการศึกษา การแสดงออก (Acting out) 2. ทฤษฎีการพัฒนาสติปัญญาของเพียเจต์ การจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้แสดงออกถึงการพัฒนาการทางด้านความคิด โดยสถานการณ์และเงื่อนไขที่กำหนดขึ้นมาเป็นสถานการณ์ที่จำลองจากสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในโรงเรียนที่ผู้เรียนได้มีการเดินขึ้น-ลงบันได การแสดงเป็นบทบาทนั้น ๆ ในสถานการณ์ที่กำหนดขึ้น มีสถานการณ์ที่เกิดความขัดแย้งและปัญหาอย่างชัดเจน ทำให้ผู้เรียนได้มองเห็นและเข้าใจในสถานการณ์นั้นได้จริง เป็นต้น
8	ตั้งตงเตียงต่าง	เพื่อให้ผู้เรียนได้พึงระวังเมื่ออยู่ในชั้นที่สูง การปฏิบัติตามข้อที่ควรพึงระวังของการอยู่ใกล้สถานที่ส่อให้เกิดอุบัติเหตุ และได้เรียนรู้การป้องกันการตกจากที่สูง	1. ทฤษฎีการพัฒนาสติปัญญาของเพียเจต์ 2. ทฤษฎีละครในการศึกษา การแสดงละครบทบาทสมมติ (Role play) การจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนสวมบทบาทสมมติรวมถึงการพัฒนาการทางด้านความคิด และเงื่อนไขที่วางแผนไว้เป็นสถานการณ์ที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นมาจากสถานที่จริง ให้ผู้เรียนได้มองเห็นและเข้าใจในสถานการณ์นั้นได้จริง เป็นต้น

ตารางที่ 1 แนวคิดและโครงสร้างรูปแบบกิจกรรมละครในการศึกษาเพื่อเสริมสร้างทักษะการเอาตัวรอดสำหรับเด็กชั้นประถมศึกษาตอนต้น (ธนพร โชคชัยปัญมาพร, ประเทศไทย, 2567) (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อกิจกรรม	วัตถุประสงค์	แนวคิด/ทฤษฎี
9	นกที่บินสูง ยิ่งต้องระวัง	เพื่อให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติตนในการเล่นเครื่องเล่นและป้องกันการพลัดตกจากที่สูง ผู้เรียนได้ปฏิบัติการเล่นเครื่องเล่นที่ถูกต้อง และยังสามารถเรียนรู้ถึงภัยอันตรายจากการพลัดตกจากที่สูงอีกด้วย	1. ทฤษฎีการเรียนรู้ของธอร์นไดค์ กฎแห่งการลองผิดลองถูก 2. ทฤษฎีละครในการศึกษา การเล่นละครสด (Improvisation) การให้ผู้เรียนได้แสดงออกมาจากความคิดในขณะนั้นและการให้ผู้เรียนได้ลองแสดงออกมา โดยสถานการณ์และเงื่อนไขที่กำหนดขึ้นมาเป็นสถานการณ์ที่จำลองจากสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในโรงเรียน ซึ่งการแสดงเป็นบทบาทนั้น ๆ ในสถานการณ์ที่กำหนดขึ้น มีสถานการณ์ที่เกิดความขัดแย้งและปัญหาอย่างชัดเจน ทำให้ผู้เรียนได้มองเห็นและเข้าใจในสถานการณ์นั้นได้จริง เป็นต้น
10	เบอร์ดูเงินจนจำ ขึ้นใจ	เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเอาตัวรอดได้จากสถานการณ์ฉุกเฉินที่ไม่อาจคาดคิดได้ และยังทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ถึงประโยชน์ของเบอร์โทรฉุกเฉิน	1. ทฤษฎีละครในการศึกษา การเล่นละครสด (Role play) 2. ทฤษฎีการเรียนรู้ของธอร์นไดค์ กฎแห่งการลองผิดลองถูก การจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้แสดงออกมาจากความคิดในขณะนั้นและการให้ผู้เรียนได้ลองแสดงออกมาโดยที่ไม่รู้ว่าจะผิดหรือถูก โดยสถานการณ์และเงื่อนไขที่กำหนดขึ้นมาเป็นสถานการณ์ที่จำลองจากสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในโรงเรียน ซึ่งการแสดงเป็นบทบาทนั้น ๆ ในสถานการณ์ที่กำหนดขึ้น มีสถานการณ์ที่เกิดความขัดแย้งและปัญหาอย่างชัดเจน ทำให้ผู้เรียนได้มองเห็นและเข้าใจในสถานการณ์นั้นได้จริง เป็นต้น

ตารางที่ 1 แนวคิดและโครงสร้างรูปแบบกิจกรรมละครในการศึกษาเพื่อเสริมสร้างทักษะการเอาตัวรอดสำหรับเด็กชั้นประถมศึกษาตอนต้น (ธนพร โชคชัยปฎิมาพร, ประเทศไทย, 2567) (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อกิจกรรม	วัตถุประสงค์	แนวคิด/ทฤษฎี
11	ไม่รู้จัก ไม่รับของ	เพื่อให้ผู้เรียนสามารถรับมือกับคนแปลกหน้าได้ให้ปลอดภัยเมื่อต้องเผชิญกับคนแปลกหน้า และได้เรียนรู้ถึงภัยอันตรายจากการรับของจากคนแปลกหน้า	1. ทฤษฎีการเรียนรู้ของธอร์นไคด์ กฎแห่งการลองผิดลองถูก 2. ทฤษฎีละครในการศึกษา การแสดงละครบทบาทสมมติ (Role play) การจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้สวมบทบาทสมมติและการให้ผู้เรียนได้ลองแสดงออกมาโดยที่ไม่รู้ว่าจะผิดหรือถูก โดยสถานการณ์และเงื่อนไขที่กำหนดขึ้นมาเป็นสถานการณ์ที่จำลองจากสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในโรงเรียน ซึ่งการแสดงเป็นบทบาทนั้น ๆ ในสถานการณ์ที่กำหนดขึ้น มีสถานการณ์ที่สร้างความขัดแย้งและปัญหาอย่างชัดเจน ทำให้ผู้เรียนได้มองเห็นและเข้าใจในสถานการณ์นั้นได้จริง เป็นต้น
12	ทางเปลี่ยไม่เลี้ยวเข้า	เพื่อให้ผู้เรียนได้ตระหนักถึงในจุดที่อันตรายในพื้นที่ใกล้ตัวเราได้ ปฏิบัติการวางตัว และการไม่ไปในสถานที่ที่ลับตาคน และได้เรียนรู้ถึงภัยอันตรายจากการไปในที่ลับตาคน	1. ทฤษฎีการพัฒนาสติปัญญาของเพียเจต์ 2. ทฤษฎีละครในการศึกษา การแสดงละครสด (Role play) การจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้แสดงออกมาจากความคิดในขณะนั้นและการให้ผู้เรียนได้แสดงออกทางความคิดตามลำดับขั้นโดยสถานการณ์และเงื่อนไขที่กำหนดขึ้นมาเป็นสถานการณ์ที่จำลองจากสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในโรงเรียน ซึ่งการแสดงเป็นบทบาทนั้น ๆ ในสถานการณ์ที่กำหนดขึ้น มีสถานการณ์ที่สร้างความขัดแย้งและปัญหาอย่างชัดเจน ทำให้ผู้เรียนได้มองเห็นและเข้าใจในสถานการณ์นั้นได้จริง เป็นต้น

ตารางที่ 2 ผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญเครื่องมือในการเก็บข้อมูลในการพัฒนากิจกรรมละครในการศึกษา
(ธนพร โชคชัยปัทมาพร, ประเทศไทย, 2567)

ลำดับ	ชื่อกิจกรรม	เป้าหมาย	IOC	การแปลผล
1	ตามล่าหาอุปกรณ์เล่นน้ำ	รู้จัก เข้าใจการใช้อุปกรณ์การเล่นน้ำ	1	สอดคล้อง
2	ช่วงนี้ชี้แนะป้ายเตือน คำแนะนำ	เรียนรู้ความหมายของป้ายเตือน	1	สอดคล้อง
3	ช่างสังเกต ก่อนลงน้ำ	เรียนรู้ความปลอดภัยจากการเล่นน้ำ	1	สอดคล้อง
4	เชียวเหลืองแดงคืออะไร	เรียนรู้เกี่ยวกับสัญญาณไฟจราจรได้อย่างถูกต้อง	1	สอดคล้อง
5	ปิดปั๊มติ๊ด ตำรวจเดินมาขอ สัญญาณอีกนิด	เรียนรู้ความหมายของสัญญาณจราจร	1	สอดคล้อง
6	ฉันทน์ใจ กฎจราจร	รู้จักกฎจราจรเบื้องต้นและได้เรียนรู้กฎจราจร อย่างถูกต้อง	1	สอดคล้อง
7	บันดาลงบันได	เรียนรู้ถึงภัยอันตรายที่อยู่รอบตัวเรา	1	สอดคล้อง
8	ตั่งตักเตียงต่าง	พึงระวังของการอยู่ใกล้สถานที่ก่อให้เกิดอุบัติเหตุ	1	สอดคล้อง
9	นกที่บินสูง ยิ่งต้องระวัง	ได้เรียนรู้การเล่นเครื่องเล่นที่ถูกต้อง	0.67	สอดคล้อง
10	เบอร์ฉุกเฉินจำขึ้นใจ	ได้เรียนรู้ถึงประโยชน์ของเบอร์โทรฉุกเฉิน	1	สอดคล้อง
11	ไม่รู้จัก ไม่รับของ	ได้เรียนรู้ถึงภัยอันตรายจากการรับของจาก คนแปลกหน้า	1	สอดคล้อง
12	ทางเปลี่ยไม่เลี้ยวเข้า	เพื่อให้ผู้เรียนได้ตระหนักถึงในจุดที่อันตราย ในพื้นที่ใกล้ตัวเรา	1	สอดคล้อง

5. ประโยชน์ของการวิจัย

การวิจัยการออกแบบกิจกรรมละครในการศึกษาในครั้งนี้ จะเป็นแนวทางในการใช้กิจกรรมละครในการศึกษา (Drama-in-Education: DIE) เพื่อพัฒนาทักษะการเอาตัวรอดสำหรับเด็กชั้นประถมศึกษาตอนต้น โดยผลของการวิจัยออกแบบกิจกรรมละครในการศึกษา จะเป็นข้อมูลเพื่อเสนอแนะแนวทางสำหรับผู้ที่เกี่ยวข้องได้เห็นถึงความสำคัญในการใช้ชุดกิจกรรมละครในการศึกษา (Drama-in-Education: DIE) ไปพัฒนาและต่อยอดในการส่งเสริมศักยภาพของเด็กได้ดียิ่งขึ้น

6. ผลการวิจัย

จากผลการวิจัยพบว่า กิจกรรมละครในการศึกษา (Drama-in-Education: DIE) ที่ได้รับการออกแบบโดยอิงจากทฤษฎีการเรียนรู้ของธอร์นไคค์ ทฤษฎีการพัฒนาศติปัญญาของเพียเจต์ และทฤษฎีละครในการศึกษา มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการเอาตัวรอดของเด็กชั้นประถมศึกษาตอนต้นได้อย่างชัดเจน

โดยกิจกรรมดังกล่าวมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยอย่างเป็นระบบ ทั้งในด้านความเหมาะสมกับพัฒนาการของผู้เรียน การเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ และการใช้สถานการณ์จำลองที่ใกล้เคียงกับชีวิตจริง

ผลการประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมจำนวน 12 กิจกรรมโดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่า กิจกรรมทั้งหมดได้รับการพิจารณาว่าอยู่ในระดับ “สอดคล้อง” และสามารถนำไปใช้ได้จริงในบริบทของการจัดการเรียนรู้สำหรับเด็กในช่วงอายุ 7-9 ปี อย่างไรก็ตาม เพื่อให้การนำกิจกรรมไปใช้ในบริบทจริงมีประสิทธิภาพสูงสุด ควรมีการปรับปรุงแบบกิจกรรมให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านระดับความเข้าใจของเด็ก และการเลือกใช้สถานการณ์สมมติที่ใกล้เคียงกับประสบการณ์ในชีวิตประจำวันของเด็ก เพื่อส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายและสามารถประยุกต์ใช้ได้จริงในสถานการณ์เสี่ยง

7. การสรุปผลและการอภิปรายผล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแสดงให้เห็นว่ากิจกรรมละครในการศึกษาที่ออกแบบตามทฤษฎีการเรียนรู้ของธอร์นไคด์ (Thornyeke's theory of learning) และทฤษฎีการพัฒนาศติปัญญาของเพียเจต์ (Piaget's cognitive development theory) มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การพัฒนาทักษะการเอาตัวรอดของเด็กชั้นประถมศึกษาตอนต้น เพื่อให้กิจกรรมมีความเหมาะสมกับช่วงวัยของผู้เรียน กิจกรรมถูกออกแบบมาเพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ การแสดงออก การเล่นละครสด การแสดงบทบาทสมมติ และพัฒนาทักษะการคิดเชิงรูปธรรม (Concrete Operational Stage) ซึ่งช่วยให้เด็กสามารถเข้าใจและนำทักษะที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริง จากคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ กิจกรรมทั้ง 12 กิจกรรมที่ออกแบบมีค่าดัชนีความสอดคล้องกันที่ระดับ 1.00 สำหรับกิจกรรมที่ 1-8 และ 10-12 คิดเป็นร้อยละ 91.67 โดยกิจกรรมที่ 9 มีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ที่ 0.67 ซึ่งได้รับการปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้กิจกรรมเหมาะสมกับประสบการณ์ชีวิตจริงของเด็กและมีความเข้าใจง่ายขึ้น โดยกิจกรรมที่ได้รับการปรับปรุงมีการเน้นบทบาทของ Facilitator ในการกระตุ้นความคิดของเด็กและเพิ่มการสาธิตเชิงปฏิบัติ ซึ่งทำให้การเรียนรู้และการพัฒนาทักษะการเอาตัวรอดจากสถานการณ์ต่าง ๆ เช่น การจมน้ำ การเดินทางบนท้องถนน และการเผชิญกับอันตรายจากคนแปลกหน้ามีประสิทธิภาพมากขึ้น

ในด้านการอภิปรายผลพบว่า กิจกรรมละครที่ออกแบบตามทฤษฎีการเรียนรู้ของธอร์นไคด์และทฤษฎีการพัฒนาศติปัญญาของเพียเจต์สนับสนุนการเรียนรู้และการพัฒนาทักษะการเอาตัวรอดของเด็กได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทฤษฎีการเรียนรู้ของธอร์นไคด์ซึ่งเน้นการเรียนรู้จากประสบการณ์และการแก้ปัญหาผ่านการทดลองในสถานการณ์จริง ช่วยให้เด็กสามารถรับรู้และพัฒนาทักษะการตัดสินใจในสถานการณ์ที่เสี่ยงได้ดีขึ้น ขณะที่ทฤษฎีของเพียเจต์ที่เน้นการพัฒนาความคิดและการเข้าใจเหตุผลในแต่ละวัย ได้สนับสนุนให้เด็กสามารถเข้าใจและประเมินผลกระทบจากการกระทำในสถานการณ์สมมติได้มากขึ้น การวิเคราะห์เชิงลึกของแต่ละกิจกรรมพบว่า กิจกรรมที่มุ่งเน้นการสาธิตเชิงปฏิบัติและการเล่นบทบาทสมมติ (Role play) ช่วยพัฒนาทักษะการเอาตัวรอดในมิติของความรู้ ทักษะปฏิบัติ และทัศนคติ โดยเฉพาะในมิติของทักษะปฏิบัติ เด็กสามารถแสดงออกถึงการปฏิบัติตัวในการเผชิญกับสถานการณ์เช่น การจมน้ำหรือการป้องกันอุบัติเหตุบนท้องถนนผ่านการแสดงบทบาทสมมติได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในขณะที่การพัฒนาทัศนคติและ

ความตระหนักถึงความปลอดภัยจากสถานการณ์ต่าง ๆ เช่น การเล่นเกมออนไลน์และการพลัดตกจากที่สูง เป็นผลมาจากการเน้นการกระตุ้นและการมีส่วนร่วมของ Facilitator ในการแนะนำและกระตุ้นความคิดของเด็ก

นอกจากนี้ ยังพบว่าเด็กในกลุ่มตัวอย่างสามารถแสดงออกถึงทักษะการเอาตัวรอดในสถานการณ์ที่ทดสอบได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น การรับมือกับสถานการณ์จมน้ำ โดยเด็กสามารถแสดงวิธีการปฏิบัติตัวเพื่อป้องกันอันตรายได้อย่างถูกต้อง รวมถึงการตอบสนองต่ออันตรายจากคนแปลกหน้าและการป้องกันอุบัติเหตุบนท้องถนน ผ่านการเรียนรู้จากกิจกรรมละครในการศึกษา จากการอภิปรายผลดังกล่าวพบว่ากิจกรรมละครในการศึกษาสามารถส่งเสริมการพัฒนาทักษะการเอาตัวรอดได้ในหลายมิติ และกิจกรรมที่ปรับปรุงแล้วสามารถนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาเด็กให้มีความตระหนักและพร้อมรับมือกับสถานการณ์เสี่ยงต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

8. ข้อเสนอแนะ

8.1 ข้อเสนอแนะการนำผลการวิจัยไปใช้

ปรับปรุงให้รูปแบบกิจกรรมมีความสอดคล้องกับกลุ่มตัวอย่าง ควรคำนึงถึงถึงกลุ่มตัวอย่างเป็นสำคัญ เช่น การรับรู้และการทำความเข้าใจสำหรับเด็กที่มีอายุ 7-9 ปี รูปแบบกิจกรรมละครไม่ควรยากหรือซับซ้อนจนเกินไป ปรับปรุงให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น ผู้เชี่ยวชาญแนะนำให้ผู้วิจัยต้องคำนึงถึงเรื่องการควบคุมชั้นเรียน และให้ผู้วิจัยทำหน้าที่เป็น Facilitator หรือวิทยากรกระบวนการ คือ คนที่ช่วยอำนวยความสะดวกเอื้อให้กระบวนการต่าง ๆ ดำเนินต่อไปได้ ซึ่งจากคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยได้นำมาปรับปรุงแก้ไขพัฒนาทุกด้านจนครบถ้วนต่อไป

8.2 ข้อเสนอแนะการวิจัยครั้งต่อไป

8.2.1 การขยายกลุ่มเป้าหมาย ศึกษาประสิทธิภาพของกิจกรรมละครในการศึกษากับเด็กในช่วงวัยอื่น เช่น เด็กก่อนวัยประถมศึกษา (อายุ 5-6 ปี) เด็กวัยรุ่นตอนต้น (อายุ 10-12 ปี) เพื่อวิเคราะห์ว่ากิจกรรมดังกล่าวมีความเหมาะสมและปรับใช้อย่างไรกับกลุ่มเป้าหมายที่แตกต่าง

8.2.2 การพัฒนากิจกรรมเพิ่มเติม เพิ่มกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับภัยอันตรายอื่น ๆ เช่น การเอาตัวรอดจากภัยทางธรรมชาติ (น้ำท่วมหรือแผ่นดินไหว) การป้องกันภัยจากเทคโนโลยีและโลกออนไลน์ (Cyber safety) เพื่อเสริมสร้างทักษะการเอาตัวรอดในสถานการณ์ที่หลากหลายและสอดคล้องกับภัยที่เด็กอาจพบในยุคปัจจุบัน

8.2.3 การศึกษาเชิงลึกเกี่ยวกับกระบวนการเรียนรู้ ศึกษาผลกระทบระยะยาวของกิจกรรมละครในการศึกษา เช่น ความสามารถในการจดจำทักษะการเอาตัวรอดหลังจากสิ้นสุดกิจกรรม การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมด้านความปลอดภัยในชีวิตประจำวัน เพื่อวัดผลที่ยั่งยืนของกิจกรรมในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและความคิดของเด็ก

9. รายการอ้างอิง

- ดวงทิพย์ ชีรวิทย์. (2552). พืชร้ายมอเตอร์ไซด์ ภัยจากขาของเด็กและวัยรุ่น. สืบค้นเมื่อ 17 พฤศจิกายน 2567 จาก <https://www.thaihealth.or.th/?p=269429>
- พรริตน์ ดำรุ่ง. (2550). *การละครสำหรับเยาวชน* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พัชรา พานทองรักษ์. (2561, สิงหาคม-ตุลาคม). การเสริมสร้างทักษะความปลอดภัยของเด็กปฐมวัย. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์*, 20(2), 323-338. สืบค้นเมื่อ 1 กันยายน 2567 จาก <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/jhssrru/article/view/165925/120025>
- ศูนย์ข้อมูลอุบัติเหตุ. (2566). *การป้องกันและลดอุบัติเหตุบนท้องถนน*. สืบค้นเมื่อ 17 พฤศจิกายน 2567 จาก <https://www.thairsc.com>
- สำนักโรคไม่ติดต่อ กรมควบคุมโรค กระทรวงสาธารณสุข. (2565). *สถานการณ์จมน้ำ จากสถานการณ์นี้ ถือเป็นเหตุการณ์ที่มีเด็กเสียชีวิตเป็นอันดับที่ 1 ของประเทศไทย*. สืบค้นเมื่อ 17 พฤศจิกายน 2567 จาก <https://ddc.moph.go.th/brc/news.php?news=23502&deptcode=brc>
- Gmitrova, V., & Gmitrov, J. (2003). The impact of teacher-directed and child-directed pretend play on cognitive competence in kindergarten children. *Early Childhood Education Journal*, 30(4), 241-246.
- Rabindran, & Madanagopal, D. (2020). Piaget's theory and stages of cognitive development -An overview. *Scholars Journal of Applied Medical Sciences*, 8(9), 1662-1666. <https://doi.org/10.36347/sjams.2020.v08i09.034>
- Trowbridge, M. H., & Cason, H. (1932). An experimental study of Thorndike's theory of learning. *Journal of General Psychology*, 7, 245-260. <https://doi.org/10.1080/00221309.1932.9918465>

MANAGING OF BANGKOK THEATRE FESTIVAL 2021 DURING COVID-19 PANDEMIC

การบริหารจัดการเทศกาลละครกรุงเทพ 2564 ในช่วงการระบาดของเชื้อไวรัสโควิด-19

Setsiri Nirandara^{1*} เศรษฐ์สิริ นรินทร์^{1*}

Abstract

Background and Objectives: The Bangkok Theatre Festival was first held in 2002 and has been continued annually since then. In 2021, when the COVID-19 outbreak impacted the organization of performing arts events that involved large gatherings. However, the Bangkok Theatre Festival 2021 was successfully held within less than a month after the government announced that public events could be held again. The festival was organized over a period of three weeks in November 2021. The researcher studied this phenomenon through the framework of arts management to understand the planning and fundraising of the Bangkok Theatre Festival 2021.

Methods: This study employed a qualitative research methodology through in-depth interviews with the management team of the Bangkok Theatre Festival 2021, framed by the conceptual framework of Arts Management.

Key Findings: The study found that the Bangkok Theatre Festival 2021 employed emergency planning methods and alternative scenario planning methods. The strategies included: 1) Selecting artists to participate in the festival instead of holding open applications. 2) The concept of “Ready to Perform, Ready to Stop”. 3) The concept of solo performances. 4) Reducing the application fee for festival participation. 5) Reducing ticket prices or offering free admission to performances. 6) Managing the festival under the disease control measures set by the Bangkok Metropolitan Administration and the Bangkok Art and Culture Centre. In terms of budget management for the Bangkok Theatre Festival 2021, the festival started with an initial operating fund of 0 baht. However, it generated income through crowdfunding contributions from participating artists in two ways: 1) Revenue from festival application fees. 2) Revenue from a share of ticket sales for the performances. In that year, the Bangkok Theatre Festival generated enough revenue to cover all festival management expenses and had surplus funds to serve as the initial budget for the following year’s festival.

Research Article

Received: 1 January 2025

Revised: 1 March 2025

Accepted: 2 March 2025

** Corresponding author*

email: setsiri@gs.swu.ac.th

How to cite:

Nirandara, S. (2025). Managing of Bangkok Theatre Festival 2021 during COVID-19 pandemic. *Fine Arts Journal: Srinakharinwirot University*, 29(1), 181-192.

Keywords: Bangkok theatre festival; Arts management; Fundraising in crisis; COVID-19 and performing arts; Emergency festival planning

คำสำคัญ: เทศกาลละครกรุงเทพ; การบริหารจัดการศิลปะ; การระดมทุนในภาวะวิกฤติ; โควิด-19 กับศิลปะการแสดง; การจัดเทศกาลในสถานการณ์ฉุกเฉิน

¹ Faculty of Fine Arts, Srinakharinwirot University, Thailand

¹ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

Implications of the Study: The findings of this study present management approaches, fundraising models, and revenue generation strategies employed by the Bangkok Theatre Festival during the pandemic crisis. These insights contribute valuable knowledge for sustaining performing arts festivals in future crises.

Conclusions and Future Study: The researcher offers the following recommendations:

1) To explore suitable funding models from external organizations. Since the Bangkok Theatre Festival operates as a semi-formal collective and is not a legal entity, this poses a challenge in obtaining financial support from different institutions. 2) As the Bangkok Theatre Festival serves as a community space for performing arts with a continuously growing audience, it presents a valuable opportunity for continued support to fulfill its social and cultural roles.

บทคัดย่อ

ภูมิหลังและวัตถุประสงค์: เทศกาลละครกรุงเทพจัดขึ้นเป็นครั้งแรกเมื่อปี 2545 และดำเนินการมาอย่างต่อเนื่อง จนกระทั่งในปี 2564 ที่เกิดการระบาดของเชื้อไวรัสโควิด-19 ส่งผลกระทบต่อการจัดงานศิลปะการแสดงที่คนจำนวนมากมาร่วมตัวกัน อย่างไรก็ตาม เทศกาลละครกรุงเทพ 2564 สามารถเกิดขึ้นได้ภายในระยะเวลาไม่ถึง 1 เดือนหลังจากรัฐบาลประกาศให้สามารถจัดกิจกรรมในที่สาธารณะได้ โดยจัดขึ้นเป็นเวลา 3 สัปดาห์ในเดือนพฤศจิกายน พ.ศ. 2564 ผู้ศึกษาวิจัยจึงศึกษาปรากฏการณ์ดังกล่าว ผ่านกรอบแนวคิดของการบริหารจัดการด้านงานศิลปะ เพื่อทราบถึงการวางแผนและการระดมทุนของเทศกาลละครกรุงเทพ 2564

วิธีการศึกษา: การวิจัยครั้งนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพโดยการสัมภาษณ์เชิงลึกที่ผู้บริหารของเทศกาลละครกรุงเทพ 2564 ผ่านกรอบแนวคิดของการบริหารจัดการด้านงานศิลปะ

ผลการศึกษาที่สำคัญ: ผลการศึกษพบว่า เทศกาลละครกรุงเทพ 2564 ใช้วิธีการวางแผนภายใต้สถานการณ์ฉุกเฉินและการวางแผนภายใต้สมมติฐานทางเลือกโดยการกำหนดแนวทางและวิธีการดำเนินงานเทศกาลฯ ด้วย วิธี 1) การคัดเลือกศิลปินเข้าร่วมเทศกาลแทนการเปิดรับสมัคร 2) แนวความคิด “พร้อมเล่น พร้อมเลิก” 3) แนวความคิดการแสดงเดี่ยว 4) การลดราคาค่าสมัครเข้าร่วมเทศกาล 5) การลดค่าบัตรเข้าชมการแสดงหรือชมฟรี และ 6) การบริหารจัดการเทศกาลภายใต้มาตรการการควบคุมโรคระบาดของกรุงเทพมหานครและหอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร ในส่วนการบริหารงบประมาณเทศกาลละครกรุงเทพ 2564 มีทุนดำเนินการดำเนินการเริ่มต้นที่ 0 บาท แต่มีรายได้ด้วยวิธีการระดมทุนในลักษณะการลงขันจากศิลปินที่เข้าร่วมเทศกาลฯ 2 วิธี ได้แก่ 1) รายได้จากค่าสมัครเข้าร่วมเทศกาลฯ และ 2) รายได้จากส่วนแบ่งการขายบัตรเข้าชมการแสดง โดยในปีนั้นเทศกาลละครกรุงเทพมีรายรับครอบคลุมค่าใช้จ่ายในการบริหารจัดการเทศกาลฯ และเหลือเป็นต้นทุนในการจัดเทศกาลฯ ปีต่อไป

นัยสำคัญของการศึกษา: ผลการศึกษานี้แสดงให้เห็นแนวทางการบริหารจัดการ รูปแบบการระดมทุน การหารายได้ของเทศกาลละครกรุงเทพในช่วงวิกฤติโรคระบาดให้เห็นถึงแนวทางในการดำรงอยู่ของเทศกาลฯ ซึ่งเป็นข้อมูลองค์ความรู้สำคัญในการพัฒนาให้เกิดความยั่งยืนทางด้านศิลปะการแสดงในสังคมต่อไป

สรุปผลและแนวทางการศึกษาในอนาคต: ผู้ศึกษาวิจัยมีข้อเสนอแนะ คือ 1) การหารูปแบบการรับทุนสนับสนุนจากหน่วยงานต่าง ๆ ที่เหมาะสมเนื่องจากเทศกาลละครกรุงเทพฯ เป็นการรวมตัวกันแบบกึ่งทางการไม่ได้เป็นนิติบุคคลจึงเป็นอุปสรรคต่อการได้รับเงินทุนสนับสนุนจากองค์กรต่าง ๆ และ 2) เทศกาลละครกรุงเทพเป็นพื้นที่ชุมชนทางด้านศิลปะการแสดงที่มีจำนวนผู้ชมที่สนใจและเติบโตขึ้นอย่างต่อเนื่องจึงเป็นพื้นที่ที่น่าสนใจในการสนับสนุนเพื่อให้เทศกาลฯ สามารถดำรงอยู่เพื่อทำหน้าที่ทางสังคมได้ต่อไป

1. บทนำ

เทศกาลละครกรุงเทพเป็นเทศกาลละครเวทีและการแสดงสดที่จัดขึ้นมาตั้งแต่ปี 2545 โดยเครือข่ายละครกรุงเทพภายใต้การนำของประดิษฐ์ ประสาททอง เริ่มต้นจากชื่องานมหกรรมสี่สัปดาห์ละครกรุงเทพครั้งที่ 1 ซึ่งต่อมาได้เปลี่ยนชื่อมาเป็นเทศกาลละครกรุงเทพ และจัดขึ้นอย่างต่อเนื่องจนถึงปัจจุบันเป็นเวลากว่า 20 ปี เทศกาลละครกรุงเทพเป็นพื้นที่สำคัญสำหรับศิลปินที่สร้างสรรค์งานการแสดงสดทั้งงานละครเวที นาฏศิลป์ ดนตรี และการแสดงสดทุกรูปแบบ ตั้งแต่แบบขนบธรรมเนียมประเพณี ไปจนถึงการแสดงร่วมสมัยที่ตอบสนอง ผู้ชมทุกช่วงวัย เป็นศูนย์กลางสำคัญในการพบปะ สรรสร้าง นำเสนอผลงานของศิลปินทั้งมืออาชีพ มือสมัครเล่น นักเรียน นักศึกษา ศิลปินไทย ศิลปินต่างประเทศ ศิลปินพื้นบ้าน ศิลปินร่วมสมัย ที่เปิดโอกาสให้ศิลปินเหล่านี้ ได้มาสื่อสารเรื่องราวความคิด ทศนคติ ผ่านศิลปะการแสดงเพื่อให้เกิดการพัฒนาผู้ชม สังคมผ่านสุนทรียศาสตร์ ทางด้านการแสดง นอกจากนี้เทศกาลละครกรุงเทพยังทำหน้าที่เป็นพื้นที่ประจำปี ที่เปิดโอกาสให้ทั้งศิลปิน และผู้ชมได้พบปะ สื่อสาร เสพศิลป์ และได้มีประสบการณ์ร่วมกันในพื้นที่และเวลาของการจัดเทศกาลฯ เพื่อนำเสนอข้อความอะไรบางอย่างส่งต่อไปยังผู้ชม เทศกาลละครกรุงเทพจึงทำหน้าที่สำคัญในการเป็นพื้นที่ในการอนุรักษ์ สืบสาน สร้างสรรค์ ต่อยอดงานศิลปะการแสดง รวมทั้งเป็นพื้นที่แลกเปลี่ยน สร้างแรงบันดาลใจที่สำคัญยิ่งต่อการดำเนินชีวิตอย่างมีสุนทรียะ

“การเกิดขึ้นของมหกรรมสี่สัปดาห์ละครกรุงเทพถือเป็นปรากฏการณ์ที่มีความสำคัญในทางวิชาการด้านศิลปะการละครตรงที่เป็นการพัฒนาของการทำงานด้านศิลปะการละครในชุมชนเมือง มีความร่วมมือในการจัดการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ทั้งในด้านการเงิน การบริหารจัดการ ตลอดจนมีความพยายามในการสร้างระบบการแบ่งปันรายได้ การคิดเรื่อง และบรรทัดฐานในการแสดง ฯลฯ ซึ่งนับเป็นจุดเปลี่ยนและพัฒนาการที่สำคัญที่ไม่มองข้ามไป อันมีผลมาจากการเปลี่ยนแปลงทางสังคม เศรษฐกิจ และการเมืองที่เปิดโอกาสและเอื้ออำนวยให้คนทำงานละครในคณะละครต่าง ๆ ได้มีทางเลือกมากขึ้นในการนำเสนองานศิลปะการแสดงร่วมสมัยและต้องการได้รับการสนับสนุนจากชุมชน” (พรรัตน์ ดำรุง, 2550, น. 4-5)

การจัดเทศกาลละครกรุงเทพในปี 2564 ในช่วงเวลาของการระบาดของเชื้อไวรัสโควิด-19 ซึ่งมีข้อจำกัดและความเสี่ยงสูงในการจัดเทศกาลฯ หรือมีความจำเป็นต้องยกเลิกการจัด ประกอบกับสภาพเศรษฐกิจและสังคมในช่วงเวลาดังกล่าวส่งผลกระทบอย่างรุนแรงต่อศิลปินในการสร้างงานแสดงสดที่แสดงในพื้นที่เดียวกับผู้ชม ศิลปินไม่สามารถแสดงผลงานและหารายได้จากการแสดงเป็นปกติมาเป็นระยะเวลาถึง 2 ปี รวมทั้งเทศกาลละครกรุงเทพไม่มีทุนสนับสนุนในการจัดเทศกาลฯ ในปีนั้น ด้วยปัจจัยดังกล่าวมีความเป็นไปได้สูงที่เทศกาลละครกรุงเทพจะไม่สามารถเกิดขึ้นได้ แต่ในท้ายที่สุดเทศกาลฯ ก็ได้เกิดขึ้นในช่วงระหว่างวันที่

6-20 พฤศจิกายน พ.ศ. 2564 ที่หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร ท่ามกลางมาตรการควบคุมการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด-19 โดยมีศิลปินร่วมแสดงผลงานจำนวน 21 การแสดง และผู้ชมเข้าร่วมชมผลงานการแสดงเป็นจำนวนมาก

ปรากฏการณ์ดังกล่าวจึงมีความน่าสนใจในการศึกษาวิจัยถึงวิธีการบริหารจัดการให้เทศกาลละครกรุงเทพ 2564 สามารถเกิดขึ้นได้ในช่วงเวลาที่มีข้อจำกัดมหาศาล ในแง่ความคิดและแนวทางในการบริหารจัดการ การระดมทุนและการบริหารจัดการงบประมาณ รวมถึงการดำเนินการที่ต้องมีมาตรการป้องกันการระบาดของเชื้อไวรัสโควิด-19 ทั้งนี้ ข้อมูลและองค์ความรู้จากการศึกษาวิจัยจะเป็นแนวทางสำคัญในการบริหารจัดการเทศกาลละครกรุงเทพ รวมถึงการจัดเทศกาลหรือการแสดงสดท่ามกลางสถานการณ์ที่มีข้อจำกัดต่อไป

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาแนวคิด วิธีการในการบริหารจัดการเทศกาลละครกรุงเทพ 2564 ในช่วงการระบาดของเชื้อไวรัสโควิด-19 และการบริหารจัดการงบประมาณเทศกาลฯ

3. ขอบเขตของการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่องการบริหารจัดการเทศกาลละครกรุงเทพ 2564 ในช่วงการระบาดของเชื้อไวรัสโควิด-19 ใช้ทฤษฎีด้านการบริหารจัดการงานศิลปะ (Arts management) มาเป็นกรอบแนวคิดในการศึกษาด้าน 1) การวางแผนและงานศิลปะ (Planning and the arts) และ 2) การควบคุม: การดำเนินงาน การวางแผนงบประมาณ และการเงิน (Controlling: Operations, budgeting, and finance) เพื่อให้เห็นการวางแผนงานและการควบคุมเทศกาลละครกรุงเทพ 2564 โดยมีรายละเอียดกรอบแนวคิดและทฤษฎี ดังนี้

3.1 การวางแผนและงานศิลปะ (Planning and the arts)

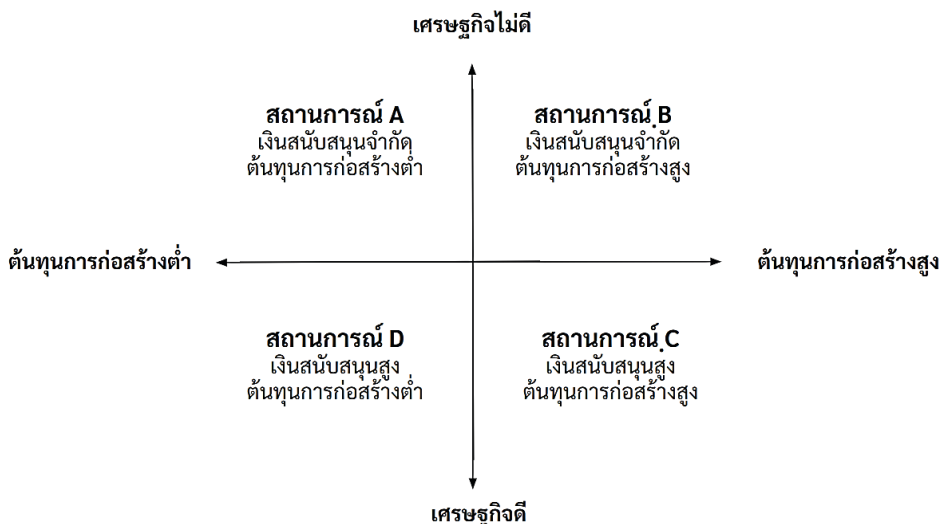
3.1.1 การวางแผนภายใต้สถานการณ์ฉุกเฉิน (Contingency and crisis planning) การบริหารงานภายใต้สถานการณ์ฉุกเฉินมีความสำคัญในการช่วยให้องค์กรสามารถปรับตัวและดำเนินงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ แม้จะเผชิญกับความท้าทายจากเหตุการณ์ที่ไม่คาดคิด เช่น การระบาดของโรคโควิด-19 โดยวิทยา ดำนัธรังกุล ได้กล่าวไว้ว่า “การวางแผนฉุกเฉินเป็นกระบวนการสร้างทางเลือกเพื่อการปฏิบัติในกรณีเกิดเหตุการณ์ที่ไม่คาดคิด บางครั้งการวางแผนฉุกเฉินอาจทำได้ง่าย ๆ ด้วยการให้ผู้บริหารและเจ้าหน้าที่ฝ่ายวางแผนช่วยกันระดมสมองคาดคะเนเหตุการณ์ที่เลวร้ายที่คิดว่าอาจเกิดในอนาคตแล้วหาทางออกไว้ล่วงหน้าหากเกิดเหตุการณ์นั้น ๆ” (วิทยา ดำนัธรังกุล, 2546, น. 139)

วิลเลียม เจ เบิร์นส ได้กล่าวถึงขั้นตอนในแก้ไขปัญหาและการตัดสินใจ (Steps in problems solving and decision making) ในกระบวนการวางแผนไว้เป็น 5 ขั้นตอน (Byrnes, 2022, p. 135) ดังนี้

- 1) การกำหนดปัญหา (Identify the problem)
- 2) การสร้างทางเลือกในการแก้ปัญหา (Generate alternative solutions)
- 3) ประเมินข้อดีข้อเสียและเลือกทางแก้ปัญหา (Evaluate alternatives and select a solution)
- 4) ดำเนินการแก้ปัญหา (Implement a solution)
- 5) ประเมินผลและปรับปรุง (Evaluate the results and make adjustments as needed)

3.1.2 การวางแผนภายใต้สมมติฐานทางเลือก (Scenario planning) การวางแผนภายใต้สมมติฐานทางเลือก (Scenario planning) เป็นเครื่องมือที่ช่วยองค์กรในการเตรียมความพร้อมและปรับตัวต่อความไม่แน่นอนในอนาคต “การวางแผนภายใต้สมมติฐานทางเลือกเป็นการระบุสถานการณ์ในอนาคตที่อาจเกิดขึ้นได้หลาย ๆ สถานการณ์แล้วทำแผนขึ้นมารับมือกับแต่ละสถานการณ์เหล่านั้น” (วิทยาด้านธำรงกุล, 2546, น.139)

วิลเลียม เจ เบิร์นส กล่าวว่า “การวางแผนแบบ Scenario planning เป็นรูปแบบของการใช้ Story telling เพื่อให้เห็นภาพองค์กรในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่จะเกิดขึ้นในอนาคต ดังตัวอย่างภาพของการวางแผนแบบ Scenario Planning ของพิพิธภัณฑศิลป์” (Byrnes, 2022, p. 130)



ภาพที่ 1 ตัวอย่างการวางแผนภายใต้สมมติฐานทางเลือก (Scenario planning) ของพิพิธภัณฑศิลป์ (Byrnes, 2022, p. 130)

3.2 การบริหารจัดการงบประมาณ (Budget management)

การบริหารจัดการงบประมาณ (Budget management) สำหรับงานเทศกาลละครกรุงเทพ มีความสำคัญในการสร้างความยั่งยืนและประสิทธิภาพในการดำเนินงานเทศกาลฯ “การวางแผนงบประมาณเป็นกระบวนการควบคุมขั้นต้นเพราะเป็นการกำหนดทรัพยากรที่จะทำให้องค์กรบรรลุวัตถุประสงค์ที่ได้วางแผนไว้” โดยการวางแผนงบประมาณแบ่งได้เป็น 3 ขั้นตอน (Byrnes, 2022, p. 135) ดังต่อไปนี้

- 1) การวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการวางแผนงบประมาณ (Factors that impact budget development)
- 2) การประเมิน การปรับปรุง และกระบวนการอนุมัติ (Evaluation, revision and approval process)
- 3) การดำเนินการ การดูแล และการปรับตัว (Implement, monitor and adjust)

4. วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยมีขั้นตอนและวิธีในการดำเนินการวิจัย ดังต่อไปนี้

4.1 ใช้แนวทางของการวิจัยเชิงคุณภาพเป็นหลักในการเก็บข้อมูล โดยศึกษาข้อมูลเอกสารประวัติความเป็นมาของเทศกาลละครกรุงเทพเพื่อให้ทราบถึงจุดกำเนิด ที่มา และวัตถุประสงค์ของการเกิดขึ้นของเทศกาลฯ รวมถึงศึกษาวัฒนธรรมและวิถีของเทศกาลฯ ลักษณะการจัดงาน แนวความคิด ปรัชญาที่ทางเทศกาลฯ ได้ยึดถือปฏิบัติ

4.2 ศึกษาข้อมูลสถานการณ์การระบาดของเชื้อไวรัสโควิด-19 ในช่วงเดือนตุลาคม-พฤศจิกายน พ.ศ. 2564 ผ่านข่าวสารข้อมูลทางเอกสาร

4.3 ศึกษามาตรการป้องกันการระบาดของเชื้อโควิด-19 ของรัฐบาล ในช่วงเดือนตุลาคม-พฤศจิกายน พ.ศ. 2564 โดยเฉพาะในช่วงเดือนตุลาคม พ.ศ. 2564 ตามประกาศกรุงเทพมหานคร ฉบับที่ 43 เรื่อง การสั่งปิดสถานที่เป็นการชั่วคราว ซึ่งมีส่วนที่เกี่ยวข้องกับโรงมหรสพ

4.4 ศึกษามาตรการป้องกันการระบาดของเชื้อโควิด-19 ของหอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร ในช่วงเดือนตุลาคม-พฤศจิกายน พ.ศ. 2564

4.5 ศึกษาวิจัยเรื่องการบริหารจัดการโดยการสัมภาษณ์เชิงลึก การจัดการประชุม การศึกษาวิจัยข้อมูลทางเอกสาร และสื่อประชาสัมพันธ์อิเล็กทรอนิกส์ของเทศกาลละครกรุงเทพ 2564 เท่านั้น โดยกลุ่มประชากรที่เก็บข้อมูล คือ คณะหรือทีมผู้จัดงานเทศกาลละครกรุงเทพ 2564 ประกอบด้วยที่ปรึกษาและผู้อำนวยการผลิตของเทศกาลละครกรุงเทพ 2564

เครื่องมือในการวิจัยจะเป็นการสัมภาษณ์เชิงลึก โดยมีประเด็นคำถามเกี่ยวกับเรื่องการบริหารจัดการ เทศกาลละครกรุงเทพ 2564 และใช้ในการสัมภาษณ์ผู้เข้าร่วมวิจัย โดยจะเป็นการสัมภาษณ์ในตำแหน่งงาน ต่าง ๆ เป็นรายบุคคล รวมถึงการจัดการประชุม เสนอกลุ่มย่อย แล้วทำการจดบันทึกเพื่อนำไปสรุปผล ตามลำดับ

5. ประโยชน์ของการวิจัย

ได้องค์ความรู้ในการบริหารจัดการและแนวทางการพัฒนาเทศกาลละครกรุงเทพให้ยังคงดำรงอยู่ และทำหน้าที่ที่สำคัญต่อศิลปินผู้ชม และสังคม

6. ผลการวิจัย

การบริหารจัดการเทศกาลละครกรุงเทพ 2564 ในช่วงการระบาดของเชื้อไวรัสโควิด-19 เริ่มต้นจากการรวบรวมทีมบริหารจัดการเทศกาลฯ ขึ้นมาช่วงต้นปี 2564 ที่เกิดการระบาดของเชื้อไวรัสโควิด-19 ภายใต้อาณัติที่ไม่แน่นอนของโรคระบาดและมาตรการล็อกดาวน์ของรัฐบาล อย่างไรก็ตามทีมบริหาร ของเทศกาลฯ ได้ใช้การบริหารจัดการด้วยการประเมินสถานการณ์อย่างต่อเนื่องและวางแผนภายใต้สมมติฐาน ทางเลือก (Scenario planning) และการวางแผนภายใต้สถานการณ์ฉุกเฉิน (Contingency and crisis planning) ที่จะทำให้เกิดเทศกาลฯ ขึ้นหากสถานการณ์การระบาดคลี่คลาย โดยเทศกาลฯ ไม่มีเงินทุนในการ จัดงานแต่ได้รับการสนับสนุนพื้นที่ในการจัดงานเทศกาลฯ จากหอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร (Bangkok Art and Culture Centre: BACC) ที่ในขณะนั้นก็ต้องปิดให้บริการเช่นกันตามมาตรการควบคุม โรคระบาดของกรุงเทพมหานครและรัฐบาล

ในช่วงเวลานั้นทีมบริหารเทศกาลฯ ประชุมกันว่าหากรัฐบาลคลายมาตรการล็อกดาวน์ และ หอศิลปกรุงเทพฯ เปิดพื้นที่ให้จัดงาน ทางเทศกาลละครกรุงเทพก็ยืนยันที่จะจัดเทศกาลฯ เนื่องจากศิลปินผู้สร้างงาน ผู้ชม ประชาชน และสภาพสังคมในช่วงนั้นตกอยู่ในภาวะตึงเครียด มาหลายเดือน กิจกรรมทางสังคมถูกกดมาเป็นระยะเวลายาวนาน หากเทศกาลฯ เกิดขึ้นได้ ก็จะเป็นพื้นที่ให้ศิลปินและผู้ชมได้กลับมาพบ แลกเปลี่ยนและทำให้เกิดบรรยากาศแห่งความ สนุกสนานอีกครั้ง (ปานรัตน์ กริชชาญชัย, การสื่อสารส่วนบุคคล, 19 กันยายน 2565)

6.1 การวางแผนเทศกาลละครกรุงเทพ 2564

จากสถานการณ์ข้างต้นที่มทบบริหารเทศกาลละครกรุงเทพ 2564 ได้ทำการวางแผนภายใต้สถานการณ์วิกฤติที่โดยแบ่งสถานการณ์ที่ทางเทศกาลฯ กำลังเผชิญออกเป็น 2 สถานการณ์ คือ 1) จัดเทศกาลฯ ภายใต้เงื่อนไขและมาตรการควบคุมการระบาดของเชื้อไวรัสโควิด-19 และ 2) การงดจัดเทศกาลฯ หากรัฐบาลไม่คลายมาตรการล็อกดาวน์ โดยเทศกาลได้ทำการวางแผนโดยยึดสถานการณ์ที่ 1 เป็นหลักเพื่อสร้างทางเลือกในการแก้ปัญหา (Generate alternatives solutions) และกำหนดสถานการณ์ที่ 2 เป็นปัญหา (Identify the problem) และข้อกำหนดที่ให้ทุกฝ่ายที่จะมีส่วนร่วมในเทศกาลฯ ได้รับรู้ถึงกรณีร้ายแรงที่สุดที่มีความเป็นไปได้ที่จะเกิดขึ้น จนได้เป็นแนวทางและการดำเนินการแก้ปัญหา (Solutions and implements)

6.1.1 การคัดเลือกศิลปินเข้าร่วมเทศกาลฯ ทั้งหมดแทนการเปิดรับสมัคร

หลังจากประเมินโรคระบาดและมาตรการควบคุมของรัฐบาลที่มทบบริหารงานของเทศกาลละครกรุงเทพได้ปรับเปลี่ยนวิธีการเปิดรับสมัครกลุ่มละครเข้าทำการแสดงในเทศกาลเป็นวิธีการคัดเลือกกลุ่มละครที่เป็นเครือข่ายของเทศกาลฯ ที่มีความต้องการที่จะแสดงในเทศกาล และสามารถยอมรับเงื่อนไขที่ว่า การแสดงนั้นอาจจะถูกยกเลิกได้ หากสถานการณ์โรคระบาดไม่ดีขึ้น “เราติดต่อศิลปินโดยตรงโดยแจ้งถึงสถานการณ์และกรณีต่าง ๆ ที่อาจจะเกิดขึ้นทั้งการได้จัดเทศกาลฯ รวมถึงการยกเลิกการจัด ซึ่งศิลปินที่ติดต่อไปมีความยินดีที่จะเข้าร่วมเทศกาลฯ และยอมรับเงื่อนไขทั้งหมดที่เกิดขึ้นทำให้มีการแสดงเข้าร่วมเทศกาลฯ ทั้งหมด 21 การแสดงในปีนั้น” (ปานรัตน์ กริชชาญชัย, การสื่อสารส่วนบุคคล, 19 กันยายน 2565)

6.1.2 แนวความคิด “พร้อมเล่น พร้อมเลิก”

“แนวความคิด ‘พร้อมเล่น พร้อมเลิก’ เกิดขึ้นจากสถานการณ์การระบาดของเชื้อไวรัสโควิด-19 ที่ยังไม่สามารถควบคุมได้ ทีมงานเทศกาลละครกรุงเทพจึงใช้แนวความคิดนี้เป็นการกำหนดทิศทางให้กับการบริหารจัดการเทศกาลฯ รวมถึงศิลปินที่จะร่วมแสดงในงานเทศกาลฯ” (ประดิษฐ์ ประสาททอง, การสื่อสารส่วนบุคคล, 19 กันยายน 2565) โดยการบริหารจัดการเทศกาลฯ และการแสดงจะใช้ต้นทุนให้น้อยที่สุดและไม่เสียหายหากจะเกิดการยกเลิกส่งผลให้การสร้างสรรค์งานต่าง ๆ เกิดการใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ให้เกิดประโยชน์สูงสุดโดยใช้ต้นทุนที่ต่ำที่สุดและไม่เกิดความเสียหายหากถูกยกเลิก

6.1.3 แนวความคิดการแสดงเดี่ยว (Solo performance)

เนื่องด้วยมาตรการจำกัดจำนวนคนในพื้นที่เพื่อป้องกันโรคระบาด แนวความคิดของการแสดงเดี่ยวจึงถูกนำมาใช้ในเทศกาลฯ ในพื้นที่ห้อง 401 ซึ่งเป็นพื้นที่เล็กเพื่อลดจำนวนคนในการแสดงทีมงาน และสามารถเพิ่มคนดูในพื้นที่ได้มากขึ้น

แนวความคิดการแสดงเดี่ยวเกิดขึ้นจากมาตรการการจำกัดจำนวนผู้ชมซึ่งจะได้รับผลกระทบมากโดยเฉพาะพื้นที่การแสดงที่มีขนาดเล็กและจุผู้ชมได้ไม่มาก หากการแสดงเต็มไปด้วยนักแสดง และทีมงานก็จะทำให้รับผู้ชมเข้าในพื้นที่ได้น้อยลงกระทบกับจำนวนบัตรการแสดงที่สามารถขายได้และรายได้ ซึ่งเมื่อได้พูดคุยกับศิลปินที่จะทำการแสดงในพื้นที่นี้ศิลปินก็ยินดีที่จะทำการแสดงเดี่ยวเพราะก็สอดคล้องกับสถานการณ์ตอนนั้นที่ไม่สามารถออกไปนอกบ้านเพื่อซ้อมกับคนจำนวนมากได้ สุดท้ายการแสดงเดี่ยวในเทศกาลฯ ในปีนั้นกลายเป็นโจทย์ในการสร้างสรรค์งานและเป็นจุดแข็งที่สร้างความประทับใจให้กับผู้ชมเป็นอย่างมาก.” (ปานรัตน์ กริชชาญชัย, การสื่อสารส่วนบุคคล, 19 กันยายน 2565)

6.1.4 การลดราคาค่าสมัครเข้าร่วมเทศกาลฯ

ในช่วงการระบาดของเชื้อไวรัสโควิด-19 ศิลปินที่สร้างงานการแสดงได้รับผลกระทบเป็นอย่างมาก เพราะไม่สามารถทำงานและมีรายได้ตามปกติ เมื่อเทศกาลละครกรุงเทพมีโอกาสที่จะได้จัดการแสดง จึงมีแนวทางที่จะช่วยสนับสนุนศิลปินที่จะเข้าร่วมเทศกาล ด้วยการลดค่าสมัครให้อยู่ในอัตราที่เป็นมิตรกับศิลปินและผู้สร้างงาน เพราะต้องการให้ศิลปินสามารถเข้าร่วมแสดงในเทศกาลและเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้เทศกาลกรุงเทพ 2564 เกิดขึ้น โดยอัตราค่าสมัครของแต่ละพื้นที่เป็น ได้แก่ พื้นที่ห้องสตูดิโอ ค่าสมัครตามรอบการแสดง คือ รอบละ 1,000 บาท และพื้นที่ห้อง 401 ค่าสมัครตามรอบการแสดง คือ รอบละ 500 บาท

6.1.5 การลดค่าบัตรเข้าชมการแสดง หรือชมฟรี

ท่ามกลางสภาวะโรคระบาดที่เกิดขึ้นทีมงานเทศกาลละครกรุงเทพเข้าใจถึงสภาวะเศรษฐกิจของผู้ชมรวมถึงสภาพจิตใจที่เกิดขึ้นจากมาตรการล็อกดาวน์ที่ผู้คนไม่สามารถพบปะสังสรรค์กันได้แบบสภาวะการณ์ปกติ “เทศกาลละครกรุงเทพใช้นโยบายในการปรับราคาบัตรเข้าชมละครการแสดงทั้งในห้องสตูดิโอ และห้อง 401 ของหอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานครเป็นราคาที่คิดว่าเป็นมิตรกับผู้ชมราคาเดียวทั้งหมด คือ 200 บาท นอกจากนี้ในพื้นที่การแสดงห้อง 401 ยังมีทางเลือกในการเข้าชมฟรี หรือหยอดกล่องบริจาคตามกำลังทรัพย์อีกด้วย” (ปานรัตน์ กริชชาญชัย, การสื่อสารส่วนบุคคล, 19 กันยายน 2565) ทั้งนี้ เพื่อเป็นการสนับสนุนช่วยเหลือผู้ชมที่ขาดรายได้ในช่วงมาตรการควบคุมการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อโควิด-19

6.1.6 การบริหารจัดการเทศกาลฯ ภายใต้มาตรการควบคุมโรคระบาดของกรุงเทพมหานครและหอศิลปกรุงเทพฯ

หอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร มีมาตรการในการควบคุมการระบาดของเชื้อไวรัสโควิด-19 สำหรับผู้เข้าใช้บริการในพื้นที่ฯ ดังนี้ 1) สวมหน้ากากอนามัย 2) ตรวจวัดอุณหภูมิร่างกาย ก่อนเข้าพื้นที่ 3) ลงทะเบียนการเข้าพื้นที่ 4) เว้นระยะห่าง และ 5) กำหนดจำนวนผู้คน โดยนอกจากนี้ ในส่วนของทีมงานและศิลปินจะมีมาตรการควบคุมเพิ่มเติม คือ 1) ให้ข้อมูลในการฉีดวัคซีน ด้วยการลงทะเบียนก่อนเข้าพื้นที่ 2) ส่งผลการตรวจเชื้อไวรัสโควิด-19 ก่อนเข้าพื้นที่เทศกาลฯ ทุกครั้ง และ 3) จัดสรรพื้นที่เพื่อสร้างระยะห่างรวมถึงแบ่งโซนในการรับประทานอาหารของทีมงานและศิลปิน

6.2 การบริหารงบประมาณเทศกาลละครกรุงเทพ 2564

เทศกาลละครกรุงเทพ 2564 เกิดขึ้นโดยได้รับการสนับสนุนทางด้านพื้นที่การจัดเทศกาลฯ จากหอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานครโดยมีทุนดำเนินการเริ่มต้นที่ 0 บาท **“ลักษณะการระดมทุนของเทศกาลละครกรุงเทพในปีที่ไม่มีเงินทุนสนับสนุนรวมถึงปี พ.ศ.2564 ใช้วิธีในลักษณะ ‘การลงขัน’ ของกลุ่มศิลปินเพื่อนำเงินทุนเหล่านั้นมาหมุนเวียนใช้จ่าย ในการดำเนินงานบริหารจัดการเทศกาลฯ รวมถึงเป็นค่าตอบแทนให้กับทีมอาสาสมัครที่เข้ามาบริหารและดำเนินการ”** (ประดิษฐ์ ประสาททอง, การสื่อสารส่วนบุคคล, 19 กันยายน 2565) ทั้งนี้ ทีมงานทราบเงื่อนไขตั้งแต่เริ่มต้นว่าเทศกาลฯ จะมีค่าตอบแทนให้ในจำนวนที่จำกัดและแปรเปลี่ยนไปตามรายรับรายจ่ายและรายได้ของเทศกาลฯ ในปีนั้น

โดยทางเทศกาลฯ ได้มีแนวทางในการสร้างรายได้เพื่อเป็นงบประมาณในการดำเนินงานเทศกาลฯ และรายจ่าย ดังนี้

6.2.1 รายได้จากค่าสมัครเข้าร่วมเทศกาลฯ

เทศกาลละครกรุงเทพมีต้นทุนเริ่มต้นในการจัดงาน = 0 บาท ดังนั้น เทศกาลจึงใช้วิธีการลงขันจากศิลปินที่ต้องการเข้าร่วมการแสดงในเทศกาลด้วยการเก็บค่าสมัครจำนวน 1,000 บาท สำหรับห้องสตูดิโอ และจำนวน 500 บาทสำหรับห้อง 401 ต่อรอบ โดยนำเงินทุนเหล่านี้มาเป็นต้นทุนสำหรับการบริหารจัดการเทศกาลฯ และตอบแทนทีมอาสาสมัครที่เข้ามาทำงาน

6.2.2 รายได้จากส่วนแบ่งการขายบัตรเข้าชมการแสดงในเทศกาลฯ

รายได้อีกส่วนหนึ่งของเทศกาลละครกรุงเทพ 2564 มาจากส่วนแบ่งในการขายบัตรเข้าชมการแสดงตามพื้นที่ ดังนี้ 1) ห้องสตูดิโอ หักอัตรา 30% จากการขายบัตรเข้าเทศกาลฯ และ 2) ห้อง 401 หักอัตรา 10% จากการขายบัตรเข้าเทศกาลฯ ทั้งนี้ การหักส่วนแบ่งจากค่าบัตรเพื่อเข้าเทศกาลฯ มีวัตถุประสงค์เพื่อนำไปใช้เป็นกองทุนในการบริหารจัดการเทศกาลฯ ต่อไป สอดคล้องกับความคิดเห็นที่ว่า **“เทศกาลละครกรุงเทพ 2564 มีรายจ่าย ได้แก่ ค่าตอบแทนอาสาสมัคร ค่าเช่าอุปกรณ์เทคนิค ค่าวัสดุอุปกรณ์ในการจัดงาน ค่าสวัสดิการ และค่าเบ็ดเตล็ด โดยผลประกอบการของเทศกาลละครกรุงเทพ 2564 มีรายรับมากกว่ารายจ่าย สามารถจ่ายค่าตอบแทนให้ทีมงาน และมีทุนเก็บไว้ใช้บริหารจัดการเทศกาลละครกรุงเทพในปีต่อไปอีกด้วย”** (ปานรัตน์ กริชชาญชัย, การสื่อสารส่วนบุคคล, 19 กันยายน 2565)

7. การสรุปผลและการอภิปรายผล

ผู้วิจัยสามารถสรุปผลและอภิปรายผลในประเด็นสำคัญ ๆ ได้ดังต่อไปนี้

7.1 เทศกาลละครกรุงเทพ 2564 เป็นลักษณะเทศกาลฯ ที่ดำเนินการโดยศิลปิน (Artist run) โดยกลุ่มศิลปินที่รวมตัวกันแบบกึ่งทางการ และไม่ได้อยู่ในรูปแบบองค์กรที่เป็นนิติบุคคล

7.2 เทศกาลละครกรุงเทพ 2564 เป็นเทศกาลฯ ที่มีวัตถุประสงค์ในดำเนินงานเพื่อให้เกิดพื้นที่ประจำปีในการแสดงออกผ่านสื่อศิลปะการแสดง โดยมีได้มุ่งแสวงผลกำไร

7.3 ทีมบริหารเทศกาลละครกรุงเทพ 2564 เป็นศิลปินอาสาสมัครที่มีวิธีการบริหารจัดการเฉพาะตัว และสามารถปรับตัวตามสถานการณ์ในสภาวะวิกฤติได้อย่างรวดเร็วและสอดคล้องกับสถานการณ์ ด้วยลักษณะความเป็นชุมชนศิลปิน ผู้สร้างงานละครเวทีที่มีปฏิสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิดและเข้าใจกันและกัน ในลักษณะกัลยาณมิตร หรือในแบบคนที่รู้จักคุ้นเคยกัน ทำให้วิธีการบริหารจัดการเทศกาลฯ ได้รับการตอบรับและความร่วมมือจากศิลปินที่เข้าร่วมเทศกาลฯ เป็นอย่างสูง

7.4 การจัดเทศกาลละครกรุงเทพ 2564 ประสบความสำเร็จเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากมีการแสดงเข้าร่วมเทศกาลจำนวน 21 รายการแสดง ใน 3 สัปดาห์ และมีผู้ชมเข้าชมการแสดงเป็นจำนวนมาก จึงทำให้เทศกาลฯ มีรายได้ที่สามารถครอบคลุมค่าใช้จ่ายในการดำเนินงาน และยังมีเงินทุนสำหรับบริหารจัดการเทศกาลฯ ในปีต่อไป

7.5 เทศกาลละครกรุงเทพ ดำรงอยู่ได้ด้วยการสนับสนุนกันเองของชุมชนศิลปินผู้สร้างละครเวทีผ่านระบบการระดมทุนแบบลงขัน เพื่อให้เทศกาลฯ สามารถเกิดขึ้นได้ในทุก ๆ ปี โดยได้รับการสนับสนุนทางพื้นที่จากหอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานครอย่างต่อเนื่อง

8. ข้อเสนอแนะ

8.1 การที่ทีมบริหารเทศกาลละครกรุงเทพเป็นการรวมตัวแบบกึ่งทางการ ไม่ได้เป็นนิติบุคคล เป็นอุปสรรคต่อการขอทุนจากหน่วยงานของรัฐและองค์กรต่าง ๆ เนื่องจากระบบการรับทุนจำเป็นต้องใช้องค์กรที่เป็นลักษณะนิติบุคคลในการรับทุน อย่างไรก็ตาม ธรรมชาติของศิลปินผู้สร้างงานที่ผันตัวมาบริหารจัดการเทศกาลฯ ในช่วงระยะเวลาสั้น ๆ ก็อาจจะยังไม่เอื้อต่อการจัดตั้งเป็นองค์กรที่เป็นนิติบุคคลเนื่องจากองค์กรในลักษณะนี้ก็จะมีความยุ่งยากต่าง ๆ และต้องรับผิดชอบในระยะยาว ซึ่งเกินขอบเขตที่ศิลปินผู้สร้างงานต้องรับผิดชอบ นอกเหนือไปจากช่วงเวลาของการจัดงานเทศกาลฯ ซึ่งปรากฏการณ์นี้เป็นสิ่งที่น่าสนใจศึกษาว่าระเบียบวิธีการรับทุนในลักษณะนี้ควรมีวิธีการอย่างไร

8.2 เทศกาลละครกรุงเทพทำหน้าที่ขับเคลื่อนแวดวงศิลปะการแสดงของประเทศไทยมากกว่า 20 ปี

ในการเป็นพื้นที่สำหรับศิลปินผู้สร้างการแสดงละครเวทีในรูปแบบต่าง ๆ รวมถึงคณาจารย์ นิสิตหรือนักศึกษาทางด้านศิลปะการแสดง ตลอดจนผู้ชมและสังคม เพื่อให้เปิดโอกาสในการแสดงออกทางความคิดต่อสังคมผ่านศาสตร์ศิลปะการแสดง เกิดการพบปะแลกเปลี่ยน เพื่อให้เกิดการพัฒนาตัวตน ชุมชน และสังคม แม้ว่าการเผชิญหน้ากับปัญหาโรคระบาดหรือปัญหาทางด้านงบประมาณในการดำเนินงาน แต่เทศกาลละครกรุงเทพยังยืนหยัดที่จะเกิดขึ้น เพื่อทำหน้าที่ของเทศกาลฯ ต่อไป สิ่งนี้เป็นปรากฏการณ์ที่น่าสนใจศึกษาและทำให้เห็นว่าเทศกาลละครกรุงเทพเป็นพื้นที่และเป็นชุมชนทางด้านศิลปะการแสดงที่มีผู้ชมผู้สนใจอย่างต่อเนื่อง มีการเจริญเติบโตขึ้นเรื่อย ๆ และต้องการได้รับการสนับสนุนเพื่อให้สามารถดำรงอยู่ในการทำหน้าที่เพื่อสังคมต่อไป

9. รายการอ้างอิง

พรรรัตน์ ดำรง. (2550). *แนวโน้มละครร่วมสมัยในประเทศไทย*. กรุงเทพมหานคร: คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วิทยา ด้านธำรงกุล. (2546). *การบริหาร*. กรุงเทพมหานคร: เวิร์ดเวฟ เอ็ดดูเคชั่น.

Byrnes, W. J. (2022). *Management and the arts*. New York: Routledge.

A STUDY OF SOCIAL REFLECTION IN PROTAGONISTS OF LAO SEA WRITE AWARD-WINNING SHORT STORIES

การศึกษาภาพสะท้อนเชิงสังคมในตัวละครเอกของวรรณกรรม เรื่องสั้นซีไรต์ลาว

Chatsarun Jitkhongkha¹ ชัชศรัณย์ จิตคงคา¹ Naprapaporn Rootjanawet^{2*} ณประภาพร รุจจนเวท^{2*}
Warawat Sriyabhaya³ วรวรรธน์ ศรียากย์³ Wichetchay Kamonsujja⁴ วิเชษฐชาย กมลสัจจะ⁴
Chayanon Chomdee⁵ ชญานนท์ ชมดี⁵ Adcharaporn Khraiboot⁶ อัจฉราพร ไครบุตร์⁶

Abstract

Background and Objectives: This study investigates the social reflections in the protagonists of the short story collection “Half Price” by Piti Tiwachon, which received the Southeast Asian Writers Award (S.E.A. Write) in 2020 for Laos. The Thai translation was undertaken by Jintrai. This study aims to analyze the roles and social status of the protagonists within social, economic, and cultural contexts.

Methods: This study analyzed the literary work “Half Price” by Piti Tiwachon through Marxist theory and socio-cultural context. Data were collected from 15 short stories and related theoretical frameworks. Data were then analyzed using a data recording form, organized, interpreted, and synthesized according to relevant concepts.

Key Findings: The findings reveal that among the 15 short stories, there are 11 male protagonists and 4 female protagonists. The social reflections of these characters are categorized into two dimensions: the dimension of the characters themselves and the dimension of the characters in relation to society. The latter includes the character’s relationship with family, community, and nation.

Implications of the Study: This analysis reveals the complexity of the protagonists, reflecting the socio-economic structure of Laos during a transitional period.

Academic Article

Received: 1 February 2025

Revised: 23 March 2025

Accepted: 31 March 2025

* *Corresponding author*

email: prapaporn@g.swu.ac.th

How to cite:

Jitkhongkha, C., Rootjanawet, N., Sriyabhaya, W., Kamonsujja, W., & Chomdee, C. (2025). A study of social reflection in protagonists of Lao SEA Write award-winning short stories.

Fine Arts Journal:

Srinakharinwirot University,
29(1), 193-208.

¹ Faculty of Humanities and Social Sciences, Bansomdejchaopraya Rajabhat University, Thailand

¹ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

² Faculty of Humanities, Srinakharinwirot University, Thailand

² คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

³ School of Liberal Arts, University of Phayao, Thailand

³ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยพะเยา

⁴ Faculty of Liberal Arts, Rajamagala University of Technology Suvarnabhumi, Thailand

⁴ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ

⁵ Educational Research Development and Demonstration Institute, Srinakharinwirot University, Thailand

⁵ สถาบันวิจัย พัฒนา และสาธิตการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

⁶ Faculty of Liberal Arts, Mahachulalongkornrajavidyalaya University Khon Kaen Campus, Thailand

⁶ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตขอนแก่น

It underscores the challenges of living in a rural context confronted by urban economic and cultural systems. The lives of the characters consistently portray the notion of being “half-priced people” who struggle within an unjust and unbalanced structure, offering lessons on national, regional, and global levels.

Conclusions and Future Research: This study underscores the importance of social reflection in protagonists of Lao S.E.A. Write Award-Winning Short Stories “Half Price” by Piti Tiwachon. Future studies could explore the impact of multiculturalism on the way of life of people in the ASEAN should be studied through literary work.

Keywords: Social Reflection; Protagonists; Laotian S.E.A Write Short Stories

คำสำคัญ: ภาพสะท้อนเชิงสังคม; ตัวละครเอก; วรรณกรรมเรื่องสั้น ซีไรต์ลาว

บทคัดย่อ

ภูมิหลังและวัตถุประสงค์: การศึกษาภาพสะท้อนเชิงสังคมของตัวละครเอกในวรรณกรรมรวมเรื่องสั้น “ครึ่งราคา” ของปิติ ทิวาชน ซึ่งได้รับรางวัลวรรณกรรมสร้างสรรค์ยอดเยี่ยมแห่งอาเซียน (ซีไรต์) ของสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว ประจำปี ค.ศ. 2020 โดยผู้แปลเป็นภาษาไทย คือ จินตริย์ มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์บทบาทและสถานภาพของตัวละครเอกในบริบททางสังคม เศรษฐกิจ และวัฒนธรรม

วิธีการศึกษา: การศึกษาครั้งนี้วิเคราะห์วรรณกรรมเรื่อง ครึ่งราคา ของปิติ ทิวาชน ผ่านแนวคิด มาร์กซิสต์และบริบทสังคมวัฒนธรรม รวบรวมข้อมูลจากเรื่องสั้น 15 เรื่อง และแนวคิดที่เกี่ยวข้อง จากนั้นวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้แบบบันทึกข้อมูล จัดระบบข้อมูล ตีความ และสังเคราะห์ตามแนวคิด

ผลการศึกษาที่สำคัญ: เรื่องสั้นทั้ง 15 เรื่องมีตัวละครเอกชาย 11 ตัว และตัวละครเอกหญิง 4 ตัว โดยภาพสะท้อนเชิงสังคมของตัวละครถูกจำแนกออกเป็น 2 มิติ ได้แก่ มิติตัวละคร และมิติตัวละครกับสังคม โดยมิติตัวละครกับสังคมประกอบด้วย มิติตัวละครกับครอบครัว มิติตัวละครกับชุมชน และมิติตัวละครกับประเทศชาติ

นัยสำคัญของการศึกษา: การวิเคราะห์นี้เผยให้เห็นถึงความซับซ้อนของตัวละครที่สะท้อนโครงสร้างสังคมลาวในช่วงเปลี่ยนผ่าน และเน้นย้ำถึงความท้าทายของการดำรงชีวิตในบริบทที่ชนบทต้องเผชิญหน้ากับระบบเศรษฐกิจและวัฒนธรรมแบบเมือง ทั้งนี้ ชีวิตของตัวละครยังคงสะท้อนถึงความเป็น “คนครึ่งราคา” ที่ต้องดิ้นรนอยู่ในโครงสร้างที่ไม่เป็นธรรมและไม่สมดุล ซึ่งสะท้อนบทเรียนทั้งในระดับประเทศ ภูมิภาค และระดับสากล

สรุปผลและแนวทางการศึกษาในอนาคต: การศึกษาครั้งนี้มุ่งศึกษาภาพสะท้อนเชิงสังคมของตัวละครเอกในวรรณกรรมรวมเรื่องสั้น “ครึ่งราคา” ของปิติ ทิวาชน สำหรับการวิจัยในอนาคต ควรศึกษาผลกระทบที่เกิดจากสังคมพหุวัฒนธรรมที่ส่งผลต่อวิถีชีวิตของประชาชนในประเทศ ภูมิภาคอาเซียนผ่านการศึกษาวรรณกรรม

1. ความนำ

วรรณกรรมเรื่องสั้นที่ได้รับรางวัลซีไรต์มีบทบาทสำคัญในการสะท้อนภาพชีวิต สังคม วัฒนธรรมและปัญหาของผู้คนในแต่ละประเทศในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยเฉพาะการแสดงให้เห็นถึงสภาวะความไม่เท่าเทียมและความท้าทายในการปรับตัวของคนชนบทภายใต้การเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคม วรรณกรรมเป็นเวทีที่ช่วยให้เสียงของคนธรรมดาในสังคมสามารถถ่ายทอดออกมาได้อย่างทรงพลัง

เรื่องสั้น “ครึ่งราคา” ของปิติ ทิวาชน ซึ่งได้รับรางวัลซีไรต์ เป็นผลงานที่สะท้อนชีวิตของคนชนบทลาวที่ต้องเผชิญหน้ากับการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาที่รวดเร็วของสังคม การพัฒนานี้มักเน้นไปที่การขยายตัวในเขตเมืองโดยละเลยการพัฒนาคุณภาพชีวิตของคนชนบท ทำให้พวกเขารู้สึกถูกมองข้ามและเป็นเพียง “ฟันเฟืองเล็ก ๆ” ในระบบเศรษฐกิจที่ไม่ยุติธรรม ตัวละครเอกในเรื่อง “ครึ่งราคา” เป็นภาพสะท้อนของคนในชนบทที่ต้องเผชิญกับความไม่เท่าเทียมทางเศรษฐกิจและสังคมจากการพัฒนาในแนวทางใหม่ที่ไม่คำนึงถึงความต้องการพื้นฐานของพวกเขา รวมถึงความพยายามดิ้นรนและต่อสู้ซึ่งก่อให้เกิดความรู้สึกถูกกดขี่และจำกัดสิทธิในการใช้ชีวิต ตัวละครเหล่านี้มักต้องยอมรับสภาพการทำงานที่ยากลำบากและไม่เป็นธรรมเพื่อรักษาชีวิตและครอบครัวให้อยู่รอดในสังคมที่ให้ความสำคัญกับกลุ่มคนเมืองและนักลงทุนรายใหญ่ เรื่อง “ครึ่งราคา” ไม่เพียงสะท้อนชีวิตและปัญหาของคนชนบทลาวเท่านั้น แต่ยังชี้ให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงในโครงสร้างทางสังคมที่กระทบถึงชุมชน วัฒนธรรม และวิถีชีวิตแบบดั้งเดิม โดยเฉพาะเมื่อรัฐและระบบเศรษฐกิจใหม่เริ่มเข้ามาครอบงำพื้นที่ชนบท ทำให้คนในชนบทต้องปรับตัวและยอมรับการเปลี่ยนแปลง ความเปลี่ยนแปลงนี้มักส่งผลให้คนในชนบทรู้สึกสูญเสียตัวตนและวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ รวมถึงการสูญเสียความสามัคคีในชุมชน

เรื่องราวและตัวละครใน “ครึ่งราคา” สะท้อนถึงการเผชิญหน้ากับความไม่เท่าเทียมในระดับโครงสร้างของสังคมที่ส่งผลต่อคุณภาพชีวิตและการดำรงชีวิตของพวกเขา สะท้อนให้เห็นถึงความขัดแย้งระหว่างความหวังและความสิ้นหวัง การต่อสู้ในสังคมที่ไม่ยุติธรรมและความพยายามดิ้นรนเพื่อรักษาคุณค่าดั้งเดิมของตนเอง การใช้ตัวละครนี้ทำให้เห็นถึงปัญหาที่คนชนบทต้องเผชิญ และแสดงให้เห็นว่าการพัฒนาทางเศรษฐกิจและสังคมไม่ครอบคลุมไปถึงกลุ่มคนเหล่านี้ นอกจากนี้ยังสะท้อนถึงความเปลี่ยนแปลงของโครงสร้างทางสังคมที่เริ่มปรับเปลี่ยนตามการพัฒนา

ศตวรรษที่ 20 ลาวมีพื้นฐานทางเศรษฐกิจที่พึ่งพาการเกษตร วิถีชนบท และระบบครอบครัวขยาย ซึ่งสะท้อนอยู่ในตัวละครและเหตุการณ์ใน “ครึ่งราคา” ที่แสดงถึงปัญหาความไม่เท่าเทียม และการดิ้นรนของชนชั้นล่างในสังคม ซึ่งพิจารณาว่าวรรณกรรมเป็นระบบการผลิตที่สะท้อนโครงสร้างสังคม สภาพความคิดจิตใจ และอุปนิสัยของผู้คน (วรวรรณ ศรียาภัย, 2562, น. 5-12)

2. การพัฒนาบทบาทและสถานภาพทางสังคม

วรรณกรรมเรื่อง “ครึ่งราคา” ตัวละครเอกได้รับการพัฒนาบทบาทและสถานภาพทางสังคมที่ชัดเจน โดยมีลักษณะตามกรอบของบทบาทในครอบครัวและสังคมแบบชนบท สามารถพิจารณาผ่านกรอบแนวคิดมาร์กซิสต์ที่กล่าวถึงบทบาทของชนชั้นและเศรษฐกิจที่กำหนดวิถีชีวิตของตัวละคร (สุรเดช โชติอุดมพันธ์, 2567, น. 296-306) จำแนกบทบาทของตัวละครเอกชายและหญิงได้ดังนี้

2.1 มิติตัวละคร ตัวละครมีบทบาทและสถานภาพทางสังคม โดยตัวละครเอกชายส่วนใหญ่มีบทบาทหน้าที่ผู้นำครอบครัวเป็นบิดาและสามี ดูแลครอบครัวเป็นหลัก ประกอบอาชีพซึ่งจำแนกได้ 3 กลุ่ม คือ 1) กลุ่มผู้ใช้แรงงาน เป็นพนักงานขับรถรับจ้าง ชวนา ชาวประมง และพนักงานในสำนักงาน 2) กลุ่มข้าราชการ เป็นพนักงานของรัฐ ทหาร และอาจารย์ และ 3) กลุ่มนายทุนซึ่งเป็นพ่อค้า สำหรับตัวละครเอกหญิง มีบทบาทในการดูแลบ้านเรือนเป็นหลักเป็นมารดา ภรรยา และลูกสาว ประกอบอาชีพ เลขานุการ แม่บ้าน อาสาสมัคร ได้รับการส่งเสริมด้านการศึกษา ตัวละครมีบทบาทและสถานภาพทางสังคมที่แตกต่างกัน โดยตัวละครเอกชายส่วนใหญ่ทำหน้าที่เป็นผู้นำครอบครัว ซึ่งสะท้อนแนวคิดดั้งเดิมเกี่ยวกับโครงสร้างครอบครัวและอำนาจ (Engels, 1972, p. 137) ในขณะที่ตัวละครเอกหญิงมีบทบาทหลักในการดูแลบ้านเรือนและครอบครัว แต่ในบางกรณีเริ่มมีบทบาทในภาคแรงงานและได้รับการศึกษา (Anderson, 1983, pp. 144-145) ดังนี้

2.1.1 ตัวละครเอกชาย ตัวละครเอกชายส่วนใหญ่ในเรื่องมีบทบาทสำคัญในฐานะผู้นำครอบครัวที่ต้องรับผิดชอบดูแลครอบครัว ทำหน้าที่เป็นบิดาและสามี โดยแบ่งกลุ่มตามอาชีพออกเป็น 3 กลุ่มหลัก ได้แก่ ผู้ใช้แรงงาน ข้าราชการ และนายทุน ซึ่งแต่ละกลุ่มมีสถานภาพที่แตกต่างกันอย่างชัดเจน (Marx, 1990, pp. 928-929) มีลักษณะเฉพาะดังนี้

1) กลุ่มผู้ใช้แรงงาน เป็นตัวละครที่มีฐานะทางเศรษฐกิจค่อนข้างต่ำและต้องเผชิญกับความกดดันในสังคม พวกเขาทำงานหนักเพื่อเลี้ยงครอบครัวและไม่มีอำนาจในการต่อรองกับนายทุน ซึ่งต้องดิ้นรนทำงานหนักเพื่อเลี้ยงครอบครัว สะท้อนให้เห็นถึงการขาดอำนาจต่อรองของแรงงานกับระบบทุน (Steinbeck, 1939, pp. 388-389) ดังตัวอย่าง สิง จากเรื่อง *เหยื่อ* ที่เป็นพนักงานขับรถรับจ้าง และต้องทำงานหนักเพื่อเลี้ยงครอบครัว แม้จะเผชิญกับความท้าทายและความไม่เป็นธรรม แต่เขายังคงทำหน้าที่ดูแลครอบครัวอย่างเต็มที่ และตัวอย่าง ลำลี จากเรื่อง *ผีห่วยแร่* เป็นคนขับแท็กซี่ในบริษัทก่อสร้างที่ต้องทำงานหนักและต้องการรักษาป่าที่เขารัก สะท้อนถึงการต่อสู้ภายในระหว่างความต้องการทางเศรษฐกิจและความรักในธรรมชาติของเขา

2) กลุ่มข้าราชการ กลุ่มนี้มีความมั่นคงทางอาชีพมากกว่าผู้ใช้แรงงาน แต่ยังคงเผชิญกับความกดดันจากระบบและหน้าที่ในสังคม ดังตัวอย่าง พ่อเฒ่า จากเรื่อง *ครึ่งราคา* ซึ่งเป็นทหารเก่าที่ได้รับการนับถือในฐานะผู้นำครอบครัว แม้ว่าเขาจะมีบทบาทสำคัญในสงครามที่ผ่านมา แต่เมื่อภรรยาป่วย เขาก็กลับต้องดิ้นรนหาเงินเพื่อรักษาภรรยา สะท้อนถึงความจำกัดในระบบที่ไม่เอื้ออำนวยต่อข้าราชการเก่า

ที่ขาดสวัสดิการที่ดี และตัวอย่าง อาจารย์ต้น จากเรื่อง *จุดแตก* เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาหมู่บ้าน เขาเป็นผู้นำที่มีอำนาจในชุมชน แต่บางครั้งใช้อำนาจในทางที่ไม่เหมาะสม สะท้อนถึงความขัดแย้งระหว่างหน้าที่และการใช้อำนาจ

3) กลุ่มนายทุน มีสถานภาพทางสังคมที่สูงกว่ากลุ่มอื่น มีอำนาจและทรัพยากรที่สามารถควบคุมคนอื่นในสังคมได้ ดังตัวอย่าง ตาทุน จากเรื่อง *ตราประทับ* ซึ่งเป็นพ่อค้าที่ใช้การขบถส่งของการในการทำธุรกิจ เขามีบทบาทในการจัดหาสินค้าสำหรับชุมชนและเป็นตัวแทนของนายทุนที่เข้ามาเกี่ยวข้องกับชีวิตในชนบท

2.1.2 ตัวละครเอกหญิง ตัวละครเอกหญิงใน *ครึ่งราคะ* ส่วนใหญ่ทำหน้าที่ดูแลบ้านเรือนและครอบครัวมีบทบาทสำคัญในฐานะแม่ ภรรยา และลูกสาว ซึ่งสะท้อนถึงบทบาทของสตรีในสังคมชนบทที่ยังมีความยึดติดกับบทบาทในครอบครัว รวมถึงได้รับการสนับสนุนทางการศึกษาเพื่อพัฒนาตนเอง

1) บทบาทของแม่และภรรยา ตัวละครหญิงในบทบาทนี้มักเป็นผู้ดูแลบ้านเรือนและใส่ใจต่อสภาพความเป็นอยู่ของครอบครัว ตัวอย่างเช่น แม่เฒ่า ในเรื่อง *ครึ่งราคะ* ที่ป่วยและต้องพึ่งพาพ่อเฒ่าในการดูแล แม้จะเป็นภรรยาของข้าราชการเก่า แต่กลับไม่มีสิทธิ์เข้าถึงการรักษาที่มีคุณภาพได้ง่าย สะท้อนถึงข้อจำกัดในการดูแลสุขภาพของผู้หญิงในชนบท และตัวอย่าง ภรรยาของเชียน จากเรื่อง *ผ้าห่มผืนเดียว* ซึ่งเป็นอาสาสมัครในหมู่บ้านทำหน้าที่ดูแลลูกและสามี รวมถึงสนับสนุนการต่อสู้เพื่อปกป้องชุมชนจากภัยคุกคามจากภายนอก

2) บทบาทลูกสาวและพนักงานในสำนักงาน ตัวละครหญิงในบทบาทนี้สะท้อนถึงคนรุ่นใหม่ในสังคมชนบทที่พยายามปรับตัวและก้าวเข้าสู่การทำงานนอกบ้าน รวมถึงได้รับการศึกษาและเข้าสู่ตลาดแรงงาน ตัวอย่าง เช่น สีดา จากเรื่อง *รอยช้ำ* ทำงานเป็นเลขานุการในสำนักงาน เธอเป็นหญิงสาวที่มีการศึกษาและมีหน้าที่ในการทำงานในเมือง แต่ต้องเผชิญกับปัญหาความไม่เป็นธรรมในที่ทำงาน รวมถึงการคุกคามทางเพศ สะท้อนถึงการต่อสู้ของผู้หญิงในระบบแรงงานเมือง (Eagleton, 2002, p.17-18) ยังต้องพบกับการกดขี่ และตัวอย่าง ป้าวันนา จากเรื่อง *ของดี* เป็นแม่บ้านที่มีฝีมือในการทอผ้าและเชื่อในเรื่องวัตถุมงคล สะท้อนถึงบทบาทของผู้หญิงที่ยังคงรักษาอาชีพดั้งเดิมและมีความผูกพันกับวัฒนธรรมประเพณี

ตัวละครเอกใน *ครึ่งราคะ* มีบทบาทและสถานภาพทางสังคมที่แตกต่างกันไปตามหน้าที่และอาชีพที่ทำโดยตัวละครชายส่วนใหญ่ทำหน้าที่เป็นผู้นำครอบครัว ต้องรับผิดชอบด้านเศรษฐกิจ และการดูแลครอบครัว ส่วนตัวละครหญิงเน้นบทบาทในการดูแลบ้านเรือน แต่ก็มีบางส่วนที่ก้าวเข้าสู่การทำงานนอกบ้านและได้รับการศึกษา

3. คุณลักษณะเฉพาะตัวของตัวละคร

การวิเคราะห์มิติตัวละครเอกในเรื่อง “ครึ่งราคา” ของ ปิติ ทิวาชน ซึ่งได้รับรางวัลซีไรต์ แบ่งออกเป็นมุมมองสองด้านที่สำคัญ ได้แก่ ด้านรูปธรรมและด้านนามธรรม โดยแต่ละด้านช่วยให้เห็นคุณลักษณะเฉพาะตัวของตัวละคร ที่สะท้อนความเป็นคนลาวในชนบทและการเผชิญกับปัญหาต่าง ๆ ในสังคมสมัยใหม่อย่างลึกซึ้ง

3.1 ด้านรูปธรรม เป็นการพิจารณาถึงลักษณะทางกายภาพที่โดดเด่นของตัวละคร เช่น รูปร่างหน้าตา สีสผิว การแต่งกาย ซึ่งบ่งบอกถึงฐานะและสถานะทางสังคม รวมถึงสภาพแวดล้อมที่ตัวละครดำรงอยู่ ตัวอย่างเช่น ตัวละคร “พ่อเฒ่า” ในเรื่อง “ครึ่งราคา” มีลักษณะเป็นชายชรา ร่างผ่ายผอม ใช้ไม้เท้าประคองตนเอง สะท้อนถึงความยากลำบากทางเศรษฐกิจและการต้องดิ้นรนในสังคม ซึ่งอาจเชื่อมโยงกับแนวคิดเรื่องความเหลื่อมล้ำทางชนชั้นของ (Marx, 1990, p. 799) และตัวละคร “สีดา” ในเรื่อง “รอยซ้ำ” เป็นหญิงสาวหน้าตาดี ที่ตกเป็นเหยื่อทางเพศในที่ทำงานของเจ้านาย มีการแต่งกายที่สะท้อนถึงความเป็นคนรุ่นใหม่ที่อยู่อาศัยในเมือง ซึ่งสะท้อนถึงปัญหาการเอารัดเอาเปรียบแรงงานหญิงในระบบเมืองที่คล้ายกับสภาพสังคมในยุคปฏิวัติอุตสาหกรรมที่ (Dickens, 1985, pp. 88-93) เคยนำเสนอไว้ใน Hard Times

3.2 ด้านนามธรรม พิจารณาถึงบุคลิกภาพ นิสัย ความคิด ความรู้สึก ซึ่งสะท้อนถึงจิตใจและคุณค่าทางสังคมของตัวละคร โดยเฉพาะการเผชิญหน้ากับความเปลี่ยนแปลงในสังคม เช่น ตัวละคร “พ่อเฒ่า” มีความเสียสละและรักชาติ แม้จะเป็นทหารเก่าแต่เมื่อภรรยาป่วย เขาต้องขายใบอนุญาตโค่นไม้เพื่อหาเงินรักษาภรรยา สะท้อนถึงความเสียสละเพื่อคนรักและความจำกัดของระบบเศรษฐกิจที่ไม่ยุติธรรมซึ่งสามารถเชื่อมโยงกับ (Engels, 1972, pp. 137-138) ที่วิเคราะห์ว่าครอบครัวในสังคมทุนนิยมต้องเผชิญกับปัญหาทางเศรษฐกิจและโครงสร้างที่ไม่เป็นธรรม ตัวละคร “สำลี” มีจิตสำนึกรักธรรมชาติและตระหนักถึงความผิดพลาดของตนที่เคยทำลายป่าไม้ แต่สุดท้ายเขาดัดสันใจเลิกทำงานที่ทำลายสิ่งแวดล้อม สะท้อนถึงจิตสำนึกและการตระหนักในคุณค่าของสิ่งแวดล้อมซึ่งเกี่ยวข้องกับแนวคิดเรื่องการดิ้นรนเพื่อเอาชนะโครงสร้างกดขี่ของ (Eagleton, 2002, pp. 17-18) และตัวละคร “เสี้ยว” ในเรื่อง “จดหมายในซองหลิไธ” เป็นคนรักการอ่านและใฝ่รู้แต่ต้องย้ายมาอยู่ในเมืองเพื่อแสวงหาโอกาสใหม่ สะท้อนถึงความดิ้นรนที่จะพัฒนาตนเองและครอบครัวแต่ต้องเผชิญกับความเปลี่ยนแปลงและความท้าทายในเมืองใหญ่ ซึ่งสามารถเชื่อมโยงกับแนวคิดของวรวรรณ ศรียาภัย (2562, น. 5-7) ที่กล่าวถึงบทบาทของการอ่านและการศึกษาในการเปลี่ยนแปลงสังคม

4. การพัฒนาของตัวละครที่ต้องเผชิญกับปัญหา

การวิเคราะห์มิติตัวละครเอกในเรื่อง “ครึ่งราคา” แสดงให้เห็นถึงการพัฒนาของตัวละครที่ต้องเผชิญกับปัญหาหลากหลายด้าน ทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม การเน้นคุณลักษณะทางรูปธรรมและนามธรรมทำให้ผู้อ่านเข้าใจถึงความซับซ้อนของตัวละครในสังคมลาวที่กำลังเปลี่ยนแปลงในยุคปัจจุบัน

4.1 มิติตัวละครกับครอบครัว สะท้อนโครงสร้างความสัมพันธ์ทางสังคมที่ดำรงชีวิตตามวิถีชนบท มีความเคารพบรรพบุรุษ กตัญญู รักพวกพ้อง รักอิสระเสรี กล้าหาญ ซื่อสัตย์และอดทน เป็นสิ่งที่ส่งเสริมให้ตัวละครมีคุณภาพทั้งการใช้ชีวิตและทัศนคติ

การวิเคราะห์มิติตัวละครกับครอบครัวในเรื่อง *ครึ่งราคา* ของปิติ ทิวาชน แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของครอบครัวและค่านิยมในวิถีชีวิตแบบชนบทของลาว ซึ่งตัวละครในเรื่องต่างก็แสดงออกถึงความเคารพต่อบรรพบุรุษ ความกตัญญู ความรักพวกพ้อง ความกล้าหาญ ซื่อสัตย์ และความอดทน อีกทั้งสะท้อนถึงโครงสร้างสังคมชนบทที่เน้นการพึ่งพากันและความสัมพันธ์ที่ลึกซึ้งระหว่างสมาชิกในครอบครัวและชุมชน ตามแนวคิดของ (Engels, 1972, p. 137) ที่อธิบายถึงบทบาทของครอบครัวในสังคมชนชั้นตัวอย่างตัวละครบางส่วนที่สะท้อนมิตินี้ ได้แก่

4.1.1 พ่อเฒ่าในเรื่อง “ครึ่งราคา” พ่อเฒ่าเป็นตัวละครที่แสดงให้เห็นถึงความเสียสละและความรักที่มีต่อครอบครัวอย่างเด่นชัด แม้จะเป็นทหารเก่าที่เคยสู้รบเพื่อปกป้องแผ่นดิน แต่เมื่อภรรยาของเขาป่วยหนัก เขากลับต้องดิ้นรนหาเงินเพื่อค่ารักษาพยาบาลให้ สะท้อนถึงความอดทนและความกล้าหาญในการเผชิญกับความลำบากโดยไม่ท้อถอยที่ในการดูแลคนในครอบครัว ซึ่งเป็นคุณค่าในสังคมลาวที่ให้ความสำคัญกับการดูแลและพึ่งพากันในครอบครัว

4.1.2 พี่สาวในเรื่อง “ทุ่งเหลียวหลัง” พี่สาวเป็นตัวแทนของคนชนบทที่มีบทบาทในการปกป้องและดูแลน้องสาวจากอันตรายและความยากลำบากในชีวิต สะท้อนให้เห็นถึงความรับผิดชอบและความกตัญญูในครอบครัว นอกจากนี้ พี่สาวยังแสดงถึงความเคารพและภาคภูมิใจ ในบรรพบุรุษของตนโดยการพยายามรักษาวัฒนธรรมและวิถีชีวิตดั้งเดิมในชนบท ตามแนวคิดของ (Engels, 1972, p. 137) ที่อธิบายถึงบทบาทของครอบครัวในสังคมชนชั้น

4.1.3 สำลีในเรื่อง “ผีห้วยแร่” สำลีเป็นตัวละครที่แสดงให้เห็นถึงความรักในครอบครัวและความผูกพันกับธรรมชาติและสภาพแวดล้อม เขาเป็นคนขับแทรกเตอร์ที่ทำงานก่อสร้างฝ่าย เพื่อช่วยเหลือชุมชน แต่เมื่อเขาได้ตระหนักถึงผลกระทบทางสิ่งแวดล้อมที่เกิดขึ้น เขาตัดสินใจเลิกงาน ที่ทำลายป่าไม้และธรรมชาติ ซึ่งสะท้อนถึงความกตัญญูและเคารพต่อแผ่นดินเกิดและสิ่งแวดล้อมที่เป็นมรดกจากบรรพบุรุษ การตัดสินใจของสำลีสามารถอธิบายผ่านแนวคิดของ (Eagleton, 2002, pp. 16-17) ที่มองว่าวรรณกรรมสามารถสะท้อนและท้าทายโครงสร้างสังคมได้

4.1.4 กรรยาของเซียนในเรื่อง “ผ้าห่มผืนเดียว” กรรยาของเซียนเป็นตัวอย่างของผู้หญิงในชนบทที่มีความอดทน กล้าหาญ และเสียสละเพื่อครอบครัว เธอทำหน้าที่ดูแลลูกและสามีพร้อมทั้งสนับสนุนสามีที่เป็นอาสาสมัครออกลาดตระเวนเพื่อปกป้องชุมชนจากภัยคุกคาม การกระทำของเธอแสดงให้เห็นถึงความรักและความห่วงใยต่อครอบครัว รวมถึงความภาคภูมิใจในการสนับสนุนบทบาทของสามีในสังคม สะท้อนให้เห็นถึงบทบาทของผู้หญิงในชนบทที่มีความสำคัญทั้งในด้านการดูแลบ้านและการสนับสนุนครอบครัวในด้านความมั่นคงและความปลอดภัย

4.1.5 เสี่ยวในเรื่อง “จดหมายในชอกหลืบ” เสี่ยวเป็นตัวละครที่แสดงถึงความรับผิดชอบในฐานะหัวหน้าครอบครัว แม้จะต้องเผชิญกับความท้าทายในการย้ายเข้ามาทำงานในเมือง แต่เขายังคงมุ่งมั่นที่จะพัฒนาชีวิตครอบครัวและแสดงความห่วงใยต่อแม่และน้องชาย แสดงถึงคุณค่าในความกตัญญูและความรักพวกพ้อง ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในสังคมลาวที่ยึดถือคุณค่าเหล่านี้ (ปิติ ทิวาชน, 2567, น. 120-121) แนวคิดนี้สามารถเชื่อมโยงกับ (Marx, 1990, p. 799) ที่มองว่าชนชั้นแรงงานต้องดิ้นรนในระบบเศรษฐกิจที่เอื้อประโยชน์ให้กับนายทุนมากกว่าชนชั้นล่าง

การวิเคราะห์มิติตัวละครกับครอบครัวใน *ครึ่งราคะ* แสดงให้เห็นถึงระบบโครงสร้างความสัมพันธ์ที่แน่นแฟ้นในครอบครัวชนบทของลาว ความรัก ความกตัญญู และการเสียสละเป็นค่านิยมที่หล่อหลอมและส่งเสริมให้ตัวละครมีคุณภาพทั้งในด้านการใช้ชีวิตและทัศนคติ อีกทั้งสะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรมที่ยึดมั่นในความสัมพันธ์ครอบครัว

การศึกษาภาพสะท้อนเชิงสังคมของตัวละครเอกในมิติตัวละครกับครอบครัวสามารถพิจารณาได้จากด้านต่าง ๆ โดยจะยกตัวอย่างตัวละครจากเรื่อง “ครึ่งราคะ” ดังนี้

1. ด้านบทบาทและหน้าที่ของครอบครัว ตัวละครในฐานะสมาชิกครอบครัวมีบทบาทและหน้าที่ชัดเจน เช่น พ่อเฒ่าในเรื่อง “ครึ่งราคะ” ซึ่งเป็นผู้นำครอบครัว มีบทบาทดูแลภรรยาที่ป่วยหนัก แม้ต้องยอมขายใบอนุญาตโค่นไม้เพื่อรักษาภรรยา ซึ่งสะท้อนถึงหน้าที่และความรับผิดชอบที่พ่อเฒ่ามีต่อครอบครัวและคนที่รัก

2. ด้านค่านิยมและคุณค่าที่ครอบครัวปลูกฝัง ตัวละครมักได้รับการปลูกฝังคุณค่าจากครอบครัว เช่น สีดาในเรื่อง “รอยซ้ำ” ซึ่งมีค่านิยมที่ถูกปลูกฝังมาเรื่องความกตัญญู สีดาต้องการตอบแทนยายที่เลี้ยงดูมาและพยายามทำงานหาเงินเพื่อให้ครอบครัวมีชีวิตที่ดีขึ้น

3. ด้านความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในครอบครัว ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครกับสมาชิกในครอบครัวแสดงถึงการพึ่งพาอาศัยกันในวิถีชนบทลาว เช่น ตาทุนในเรื่อง “ตราประทับ” ซึ่งมีความสัมพันธ์ที่แน่นแฟ้นกับ ครอบครัวและมีความรักห่วงใยกัน แม้ในภาวะที่ต้องต่อสู้กับความยากลำบาก ตาทุนและครอบครัวยังคงมีความผูกพันและการสนับสนุนซึ่งกันและกัน

4. ด้านการเสียสละและการทุ่มเทเพื่อครอบครัว ตัวละครมักแสดงออกถึงการเสียสละเพื่อครอบครัว เช่น พ่อเฒ่าจากเรื่อง “ครึ่งราคะ” ซึ่งยอมสละทรัพย์สินที่มีเพียงครึ่งเดียวเพื่อรักษาภรรยา การกระทำเช่นนี้สะท้อนถึงความสำคัญของครอบครัวในชีวิตคนชนบทลาว การเสียสละเพื่อคนที่รักจึงเป็นคุณค่าและค่านิยมสำคัญที่ขับเคลื่อนการดำเนินชีวิตของตัวละคร

5. ด้านการรับมือกับปัญหาและการช่วยเหลือครอบครัวในสถานการณ์ยากลำบาก ตัวละครเผชิญกับปัญหาและความท้าทายเพื่อครอบครัว เช่น ภรรยาของเขียนใน “ผ้าห่มผืนเดียว” ที่กล้าหาญและอดทนในยามที่ต้องเผชิญกับการสูญเสียสามี เธอแสดงออกถึงความแข็งแกร่งในการดูแลครอบครัวแม้ในภาวะที่ไม่ว่างนอน การศึกษามิตินี้ทำให้เห็นถึงการที่ตัวละครไม่ยอมแพ้ และพร้อมช่วยเหลือครอบครัวในทุกสถานการณ์

การศึกษาในมิตินี้ช่วยให้เห็นถึงความสัมพันธ์ ความรับผิดชอบ และค่านิยมที่เป็นหัวใจของครอบครัวชนบทลาว ซึ่งเป็นปัจจัยที่ช่วยให้ตัวละครดำเนินชีวิตไปได้ท่ามกลางการเปลี่ยนแปลง

5. การกดขี่เชิงโครงสร้างที่สะท้อนผ่านตัวละคร

มิติตัวละครกับชุมชนในเรื่อง *ครึ่งราคะ* สะท้อนให้เห็นถึงโครงสร้างทางสังคมที่ยังคงมีความเหลื่อมล้ำและการกดขี่เชิงโครงสร้าง ตัวละครต่าง ๆ เผชิญกับความไม่เท่าเทียมในการเข้าถึงทรัพยากร การถูกกีดกันจากนายทุนและผู้มีอำนาจ และการปรับตัวต่อความเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมที่ขัดแย้งกับวิถีชีวิตแบบดั้งเดิม การวิเคราะห์เหล่านี้ช่วยให้เห็นมุมมองที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้นเกี่ยวกับสภาพสังคมในชนบทลาวที่ยังคงต้องพึ่งพาทรัพยากรและความสัมพันธ์ในชุมชน

5.1 มิติตัวละครกับชุมชน สะท้อนภาพชนชั้นทางสังคม ความคิดเรื่องชาตินิยม ชาติพันธุ์ บุญคุณ ค่านิยมและความทันสมัย ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ในการวิเคราะห์มิติตัวละครในเชิงสัมพันธ์กับสังคมในเรื่อง *ครึ่งราคะ* โดยแง่มุมหลักที่สะท้อนให้เห็นคือระบบชนชั้นทางสังคม แนวคิดเรื่องชาติพันธุ์และชาตินิยม ความเปลี่ยนแปลงทางค่านิยม และการปรับตัวของชุมชนชนบทลาวในสภาพแวดล้อมใหม่ที่ได้รับอิทธิพลจากแนวคิดทันสมัย ตัวอย่างดังนี้

5.1.1 พ่อเฒ่าในเรื่อง “ครึ่งราคะ” ตัวละครพ่อเฒ่าใน *ครึ่งราคะ* เป็นตัวแทนของคนชนบทที่เผชิญกับสถานะเศรษฐกิจที่กดดัน การตัดสินใจขายใบอนุญาตตัดไม้เพื่อหาเงินรักษาภรรยาที่ป่วยแสดงให้เห็นถึงปัญหาการขาดทรัพยากรและการเข้าถึงบริการพื้นฐานที่จำเป็น เช่น การรักษาพยาบาล โดยเฉพาะในชนบทที่ระบบการบริการสาธารณสุขยังไม่เข้าถึงได้ทั่วถึง สถานการณ์นี้บีบให้เขาต้องยอมรับความไม่เป็นธรรมทางเศรษฐกิจและสังคม

5.1.2 สำลีในเรื่อง “ผีห้วยแร้ง” สำลีเป็นตัวละครที่เผชิญกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากการเข้ามาของนายทุนในชุมชนบ้านห้วยแร้ง ซึ่งส่งผลให้ทรัพยากรป่าไม้และธรรมชาติในท้องถิ่นถูกทำลายเพื่อสร้างแหล่งท่องเที่ยวและสิ่งอำนวยความสะดวกที่ทันสมัย เหตุการณ์นี้สะท้อนถึงการที่คนชนบทต้องเผชิญกับกระแสการพัฒนาและทันสมัยในแบบที่ไม่ได้เอื้อประโยชน์โดยตรงต่อคนในชุมชนท้องถิ่น แต่กลับทำลายทรัพยากรที่เคยเป็นแหล่งอาศัยและหาเลี้ยงชีพ

5.1.3 ตัวละครในเรื่อง “เวที” ในเรื่อง เวที ตัวละครหนุ่มผู้รับบทเป็นชาวนา แสดงถึงการสูญเสียความเข้าใจและความเห็นอกเห็นใจในหมู่คนเมืองต่อความทุกข์ยากของชาวนา ตัวละครนี้สะท้อนถึงภาพลักษณ์ของชนบทในสายตาคนเมือง ซึ่งมองว่าชีวิตในชนบทเป็นเพียงฉากแสดงโดยไม่ได้ตระหนักถึงความลำบากและหนี้สินที่เกิดจากการขาดทุนทางการเกษตร ตัวละครนี้เป็นตัวแทนของคนชนบทที่ไม่มีเสียงและอำนาจในการแสดงความทุกข์ยากจริงให้สังคมเมืองรับรู้

5.1.4 สิดาในเรื่อง “รอยข้า” สิดาเป็นตัวละครที่แสดงถึงความเปราะบางและการขาดสิทธิในการเลือกหนทางชีวิตของตนเองในสังคมที่ยังคงมีระบบชนชั้นและการกดขี่ทางเพศ แม้ว่าเธอจะมีความสามารถและพยายามสร้างชีวิตที่ดีขึ้น แต่การถูกกดขี่โดยผู้ที่มีตำแหน่งหน้าที่การงานสูงกว่าและสามารถควบคุมชีวิตของเธอได้

ในมิติของตัวละครกับชุมชน เรื่อง *ครึ่งราคะ* ได้สะท้อนภาพของชนชั้นทางสังคม และการแบ่งแยกทางสังคมที่ยังคงมีอิทธิพลต่อชีวิตของคนในชนบทอย่างลึกซึ้ง แนวคิดเกี่ยวกับชาตินิยม ชาติพันธุ์ บุญคุณ รวมถึงค่านิยมและการปรับตัวเข้ากับความเป็นอยู่ของชนบทเป็นองค์ประกอบที่ช่วยในการสร้างเรื่องราวซึ่งสะท้อนถึงการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในชุมชนชนบทลาว โดยมีองค์ประกอบที่สำคัญ ดังนี้

1. การรู้สึกถึงการถูกละเลยจากสังคม ตัวละครในเรื่องสะท้อนถึงความรู้สึกของคนชนบทที่มองว่าตนเองถูกละเลยจากนโยบายการพัฒนาที่มุ่งเน้นเฉพาะเมืองใหญ่ ความไม่เท่าเทียมนี้ทำให้คนชนบทรู้สึกว่าตนเองไม่มีสิทธิและโอกาสในการเข้าถึงทรัพยากรและบริการต่าง ๆ เท่าเทียมกับคนเมือง ตัวละครเอกมีความรู้สึกเหมือนตนเป็นเพียงส่วนประกอบเล็ก ๆ ในระบบที่มีการพัฒนาอย่างรวดเร็วและไม่ยุติธรรม โดยในบริบทที่ไม่มีอำนาจในการต่อรอง ทำให้เขาารู้สึกถึงความแปลกแยกจากสังคมโดยรวม ซึ่งเป็นผลให้เกิดความรู้สึกแปลกแยก (Alienation) ระหว่างตัวละครเอกและสังคมรอบข้าง

2. ความสัมพันธ์ที่เปลี่ยนไปกับเพื่อนบ้านและชุมชน ในอดีตชุมชนในชนบทลาวเคยเป็นที่พึ่งพิงของกันและกันในยามลำบาก ความสามัคคีและการช่วยเหลือซึ่งกันและกันเป็นสิ่งสำคัญในวิถีชีวิต แต่การเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและการเข้าสู่ระบบทุนนิยม ทำให้คนในชุมชนเริ่มแย่งชิงโอกาสและแข่งขันกันมากขึ้น ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงทางสังคมที่เคยมีความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่กลายเป็นความสัมพันธ์ที่ต้องดิ้นรนเพื่อความอยู่รอด ความสัมพันธ์ในชุมชนจึงมีแนวโน้มที่จะถูกแทนที่ด้วยการแย่งชิงและแข่งขันแทนที่ความร่วมมือ

3. การปะทะกันระหว่างค่านิยมดั้งเดิมและความทันสมัย ตัวละครในเรื่อง *ครึ่งราคะ* มักพบว่าตนเองต้องเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงของค่านิยมดั้งเดิมที่ยึดถือมายาวนาน กับค่านิยมใหม่ที่ถูกนำเข้ามาพร้อมกับการพัฒนาและความทันสมัย ตัวอย่างเช่น “สาลิ” ตัวละครที่ต้องเผชิญกับการทำงานที่เปลี่ยนจากระบบครอบครัวและชุมชนไปสู่การจ้างงานที่เน้นผลประโยชน์ ทำให้ต้องตัดสินใจระหว่างการยึดถือค่านิยมดั้งเดิมของชุมชนที่ให้ความสำคัญกับความสามัคคีและการช่วยเหลือกัน กับการปรับตัวเข้ากับระบบเศรษฐกิจใหม่ที่มุ่งเน้นผลกำไร

4. การเคารพและคำนึงถึงธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ตัวละครในเรื่อง *ครึ่งราคะ* แสดงถึงความเชื่อมโยงระหว่างคนและธรรมชาติอย่างลึกซึ้ง เช่น การประกอบอาชีพเกษตรกรรม การประมง หรือ การดูแลทรัพยากรธรรมชาติ โดยตัวละครแสดงถึงการรักษาสິงแวดล้อมและการใช้ทรัพยากรอย่างมีความรับผิดชอบ อย่างไรก็ตาม การพัฒนาที่รวดเร็วทำให้วิถีชีวิตเหล่านี้เริ่มสูญหายไป

5. ความจงรักภักดีและการรักษาชาติพันธุ์ ในบริบทของสังคมลาว ความจงรักภักดีต่อชาติพันธุ์และความรู้สึกผูกพันกับรากเหง้าเป็นสิ่งที่สำคัญ ตัวละครในเรื่องสะท้อนความรู้สึกของการต้องรักษาเอกลักษณ์และวัฒนธรรมของตนไว้ ท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงที่เข้ามากระทบ

6. การเปลี่ยนแปลงโครงสร้างทางชนชั้น เรื่อง *ครึ่งราคะ* แสดงให้เห็นการแบ่งแยกชนชั้นที่ชัดเจนระหว่างชนบทกับคนในเมืองหรือคนที่มีฐานะทางสังคมสูงกว่า ตัวละครที่มาจากชนบทมักถูกมองว่ามีสถานะต่ำกว่าและถูกกลืนจากการพัฒนาของรัฐ ทำให้ต้องยอมรับเงื่อนไขที่ไม่เป็นธรรมในสังคม การแบ่งแยกทางชนชั้นนี้สะท้อนให้เห็นถึงโครงสร้างของสังคมที่ยังคงไม่เท่าเทียม

การศึกษามิติตัวละครกับชุมชนในเรื่อง *ครึ่งราคะ* ทำให้เราเข้าใจถึงการเปลี่ยนแปลงของโครงสร้างทางสังคมและเศรษฐกิจในลาวที่ส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิตของคนชนบท ตัวละครแสดงออกถึงความพยายามที่จะรักษาค่านิยมและวัฒนธรรมดั้งเดิมในขณะที่ต้องปรับตัวเข้าสู่สังคมสมัยใหม่ การปะทะกันระหว่างค่านิยมเดิมกับค่านิยมใหม่ การสูญเสียทรัพยากรธรรมชาติ และการถูกกลืนจากรัฐ แสดงให้เห็นถึงความไม่เท่าเทียมและความท้าทายที่คนชนบทลาวต้องเผชิญในสภาพแวดล้อมที่มีการเปลี่ยนแปลง

5.2 มิติตัวละครกับประเทศชาติ สะท้อนภาพการเปลี่ยนผ่านของสังคมชนบทลาวสมัยใหม่ ที่รับความทันสมัย แนวคิดการพัฒนาและนโยบายจากภาครัฐเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการดำเนินชีวิต ส่งผลให้สังคมชนบทเร่งพัฒนาให้มีลักษณะคล้ายสังคมเมือง เพื่อให้ประชาชนมีชีวิตที่ดีขึ้น ในขณะที่ความจริงชีวิตคนยังคงเป็นคนครึ่งราคะ

การวิเคราะห์ในมิติตัวละครกับประเทศชาติในเรื่อง *ครึ่งราคะ* แสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคมที่เข้ามากระทบกับชีวิตของคนชนบทลาวผ่านนโยบายการพัฒนาจากรัฐ ซึ่งมุ่งเน้นการเติบโตทางเศรษฐกิจและการสร้างโครงสร้างพื้นฐานต่าง ๆ แนวทางการพัฒนาเหล่านี้ส่งผลกระทบต่อชีวิตและสังคมชนบท ซึ่งทำให้เกิดความขัดแย้งและความรู้สึกแปลกแยกในตัวละครที่ต้องเผชิญกับความไม่เท่าเทียมในระบบการพัฒนา

5.2.1 การพัฒนาที่ไม่ทั่วถึง ตัวละครเอกในเรื่องนี้สะท้อนภาพความไม่ทั่วถึงของการพัฒนา ซึ่งแม้ว่ารัฐจะมุ่งเน้นการขยายตัวทางเศรษฐกิจและการสร้างโครงสร้างพื้นฐานต่าง ๆ แต่การพัฒนากลับกระจุกตัวอยู่ที่เขตเมืองใหญ่และละเลยคนในชนบท ตัวอย่างเช่น พ่อเฒ่าที่ต้องพึ่งพาบริการทางการแพทย์จากเมืองแต่การขาดการสนับสนุนจากรัฐ สะท้อนถึงการที่รัฐไม่ได้จัดการกับปัญหาที่แท้จริงในชนบท ซึ่งคนชนบทอย่างพ่อเฒ่าต้องแบกรับภาระและดิ้นรนด้วยตัวเองโดยไม่มีการสนับสนุนที่เหมาะสมจากรัฐ ทำให้พวกเขารู้สึกว่าเป็นเพียง “คนครึ่งราคา” ที่ไม่ได้รับการดูแลอย่างทั่วถึง

5.2.2 การถูกขับไล่ออกจากพื้นที่เดิม นโยบายการพัฒนาของรัฐที่เน้นการสร้างโครงการขนาดใหญ่ เช่น การสร้างเขื่อน การให้สัมปทานที่ดินแก่บริษัทเอกชน ส่งผลให้ประชาชนในชนบทสูญเสียที่ดินและทรัพยากรธรรมชาติที่เคยเป็นแหล่งทำมาหากิน ตัวอย่างเช่น ตัวละครเอกที่ต้องเผชิญกับการสูญเสียที่ดินและต้องปรับตัวเพื่อเผชิญกับสภาพแวดล้อมใหม่ที่ไม่น่าคุ้นเคย ความเปลี่ยนแปลงนี้ ทำให้เกิดความรู้สึกแปลกแยกและสูญเสียในด้านความมั่นคง

5.2.3 ความรู้สึกแปลกแยกและการดิ้นรนเพื่อความอยู่รอด ตัวละครเอกในเรื่องแสดงถึงความรู้สึกแปลกแยก (Alienation) และการดิ้นรนเพื่อต่อสู้กับการเปลี่ยนแปลง ตัวอย่างเช่น สามีซึ่งเป็นแรงงานในชนบทที่ต้องแย่งชิงงานจากโครงการของรัฐ การที่รัฐมุ่งพัฒนาในเมืองใหญ่แต่ไม่ได้สนับสนุนโอกาสในชนบททำให้คนชนบทต้องดิ้นรนแข่งขันและต่อสู้เพื่อให้ได้มาซึ่งโอกาสที่มีจำกัด

5.2.4 การปรับตัวเข้ากับความทันสมัยและการสูญเสียคุณค่าเดิม กระบวนการพัฒนาและความทันสมัยที่รัฐนำเข้ามาไม่เพียงแต่สร้างความก้าวหน้าเท่านั้น แต่ยังบังคับให้ตัวละครต้องปรับตัวและเผชิญกับความท้าทายใหม่ๆ ตัวละครอย่างเสี่ยว ที่ต้องย้ายจากชนบทมาในเมืองซึ่งวิถีชีวิตใหม่เต็มไปด้วยการแข่งขันและความกดดัน ทำให้เขารู้สึกสูญเสียความผูกพันต่อวิถีชีวิตและค่านิยมดั้งเดิม จึงเกิดความรู้สึกแปลกแยกและขาดการยึดโยงกับสังคมใหม่ที่เขามิคุ้นเคย

มิติตัวละครกับประเทศชาติในเรื่อง *ครึ่งราคา* จึงเป็นการสะท้อนภาพของการพัฒนาที่ไม่ทั่วถึงและขาดการสนับสนุนที่เพียงพอสำหรับคนชนบท การถูกขับไล่ออกจากพื้นที่เดิมและการสูญเสียความมั่นคงในชีวิตสร้างความรู้สึกแปลกแยกและความรู้สึกว่าเป็นเพียง “คนครึ่งราคา” ในระบบการพัฒนาที่ไม่ยุติธรรม การที่ตัวละครต้องเผชิญกับการดิ้นรนและการสูญเสียคุณค่าเดิมทำให้เรื่อง *ครึ่งราคา* กลายเป็นภาพสะท้อนของความยากลำบากของคนชนบทในยุครัฐมุ่งพัฒนาทางเศรษฐกิจ

5.2.5 การสูญเสียทรัพยากรและที่ดินอันเป็นแหล่งทำมาหากิน หนึ่งในตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจนจากเรื่อง *ครึ่งราคา* คือ พ่อเฒ่าที่ต้องขายใบอนุญาตโค่นไม้เพื่อหาเงินมารักษามารยา ซึ่งเป็น การแสดงให้เห็นถึงความยากลำบากในการเข้าถึงบริการทางการแพทย์ที่มีคุณภาพ เนื่องจากรัฐให้ความสำคัญกับการพัฒนาเศรษฐกิจและโครงสร้างพื้นฐานในเมืองมากกว่าการกระจายทรัพยากรไปสู่ชนบท ตัวละครนี้แสดงถึงภาพของประชาชนชนบทที่ต้องเสียสละทรัพยากรของตนเองในการปรับตัวให้เข้ากับการพัฒนาที่ไม่ได้เอื้อประโยชน์ให้แก่ตนโดยตรง

5.2.6 การพัฒนาและความไม่เท่าเทียมทางเศรษฐกิจ ตัวละครสำคัญ ซึ่งเป็นแรงงานที่ต้องพึ่งพางานจากโครงการของรัฐและบริษัทเอกชน แสดงให้เห็นถึงการพัฒนาทางเศรษฐกิจที่ไม่ครอบคลุมชนบทหลวงได้รับผลกระทบจากการพัฒนาในรูปแบบของความเหลื่อมล้ำ เช่นเดียวกับกำลังที่ต้องแย่งชิงโอกาสในการทำงานกับคนในเมือง เมื่อรัฐมุ่งพัฒนาโครงการใหญ่ ๆ เพื่อการเติบโตทางเศรษฐกิจส่งผลให้คนในชนบทต้องแข่งขันกันมากขึ้นและถูกกีดกันจากโอกาสในการเติบโตในทางเศรษฐกิจ ทำให้สำลารู้สึกว่าเขาเป็นเพียง “ฟันเฟืองเล็ก ๆ” ที่ไม่มีอำนาจในการเปลี่ยนแปลงหรือมีส่วนร่วมในผลประโยชน์จากการพัฒนา ความรู้สึกนี้สะท้อนให้เห็นถึงการพัฒนาเชิงนโยบายที่ไม่ได้สร้างความเท่าเทียมในการเข้าถึงทรัพยากรและโอกาสในชีวิต

5.2.7 ความขัดแย้งระหว่างค่านิยมดั้งเดิมกับความทันสมัยที่รัฐนำมาใช้ อีกตัวอย่างที่น่าสนใจ คือ เสี่ยว ที่ต้องย้ายเข้ามาทำงานในเมืองเพื่อหางานที่มั่นคงและรายได้ที่ดีกว่า แต่กลับพบว่าเขาไม่สามารถปรับตัวเข้ากับวิถีชีวิตในเมืองได้ การพัฒนาทางเศรษฐกิจที่มาพร้อมกับการส่งเสริมความทันสมัยสร้างความรู้สึกแปลกแยกในตัวละครนี้เพราะเขารู้สึกสูญเสียความผูกพันและการพึ่งพากันแบบที่เคยมีในสังคมชนบท

5.2.8 การขาดอำนาจในการต่อรองและการถูกละเลยจากรัฐ ตัวละครสำคัญในเรื่องนี้แสดงให้เห็นถึงความรู้สึกว่าตนเป็นเพียง “คนครึ่งราคา” ที่ไม่สามารถเข้าถึงสิทธิ์และโอกาสที่ควรจะได้รับ พ่อเฒ่าที่ต้องใช้ทรัพยากรของตนเองอย่างไม่เต็มใจแสดงถึงความไม่มีอำนาจในการต่อรอง การพัฒนาที่นำเสนอโดยรัฐนั้นให้ประโยชน์เฉพาะกับผู้มีอำนาจหรืออาศัยอยู่ในเขตเมือง ในขณะที่คนชนบทถูกละเลย ตัวละครพ่อเฒ่าและสำลิจึงเป็นตัวแทนของกลุ่มคนชนบทที่ถูกกดขี่ทางโครงสร้างทางสังคมและขาดสิทธิ์ในการพัฒนาตนเอง

มิติตัวละครกับประเทศชาติในเรื่อง *ครึ่งราคา* แสดงให้เห็นถึงความขัดแย้งที่เกิดขึ้นจากการพัฒนาทางเศรษฐกิจและสังคมที่ไม่ได้กระจายความมั่นคงและโอกาสอย่างทั่วถึง ตัวละครแสดงให้เห็นถึงการพยายามปรับตัวในระบบที่มุ่งพัฒนาเศรษฐกิจโดยละเลยคนชนบท พ่อเฒ่าและสำลี้เป็นตัวอย่างของคนชนบทที่รู้สึกว่าตนเป็นเพียง “คนครึ่งราคา” ในระบบเศรษฐกิจที่ไม่ยุติธรรมการที่พวกเขาต้องต่อสู้ในระบบที่ไม่เอื้อต่อการพัฒนาของคนชนบทแสดงถึงการดิ้นรนและการเสียสละ

6. บทสรุป

การศึกษาภาพสะท้อนเชิงสังคมในตัวละครเอกจากเรื่องสั้นซีไรต์ลาว กรณีศึกษาเรื่อง “ครึ่งราคา” โดยปิติ ทิวาชน แสดงให้เห็นว่าตัวละครในเรื่องเป็นตัวแทนของคนชนบทที่ต้องเผชิญกับการถูกละเลยในระบบเศรษฐกิจและการพัฒนาที่เน้นเฉพาะคนเมือง ตัวละครเอกสะท้อนถึงความท้าทายที่คนชนบทต้องเผชิญใน การปรับตัวเข้าสู่ระบบที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะการที่รัฐไม่สามารถสร้างความเท่าเทียมในการเข้าถึงทรัพยากรและคุณภาพชีวิตที่ดี เรื่องสั้นนี้สะท้อนถึงภาพสังคมลาวที่กำลังเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคมที่มุ่งเน้นระบบทุนนิยม ตัวละครแสดงถึงข้อจำกัดของคนชนบทที่ต้องปรับตัวกับนโยบายการพัฒนาที่มุ่งขยายโครงสร้างพื้นฐานและเศรษฐกิจในเขตเมือง แต่กลับขาดการกระจายโอกาสที่ เท่าเทียมสำหรับประชาชนในชนบท ตัวละครเอกในเรื่องนี้ไม่เพียงต้องเผชิญกับปัญหาความยากลำบากในการดำรงชีวิต แต่ยังแสดงถึงความรู้สึกถูกละเลยและไม่เป็นธรรมภายใต้นโยบายพัฒนาที่ไม่ได้ให้ความสำคัญกับการยกระดับคุณภาพชีวิตของคนทุกกลุ่มในสังคม การปรับตัวเข้าสู่ระบบเศรษฐกิจใหม่สร้างภาระและ ความกดดันแก่คนชนบทที่รู้สึกว่าตนเองเป็นเพียง “คนครึ่งราคา” ที่ขาดโอกาสพัฒนาชีวิตให้ดีขึ้นอย่างแท้จริง

สรุปได้ว่า เรื่อง *ครึ่งราคา* เป็นวรรณกรรมที่สะท้อนสภาพความเป็นจริงของสังคมลาวที่ประชาชนในชนบทต้องเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงที่ไม่ได้เกิดประโยชน์อย่างทั่วถึง การวิเคราะห์ตัวละครเอกในเรื่อง “ครึ่งราคา” จำแนกออกเป็น 2 มิติหลัก ได้แก่ มิติตัวละครและมิติตัวละครกับสังคม ซึ่งแต่ละมิติสะท้อนถึงประเด็นทางสังคมที่ซับซ้อนในชีวิตชนบทลาว ดังนี้

6.1 มิติตัวละคร ตัวละครชายส่วนใหญ่มีบทบาทในฐานะผู้นำครอบครัวและประกอบอาชีพในกลุ่มแรงงาน ข้าราชการ และนายทุน ส่วนตัวละครหญิงมีบทบาทเป็นผู้ดูแลครอบครัวและประกอบอาชีพในภาคบริการ เช่น เลขาธุการและแม่บ้าน โดยได้รับการส่งเสริมทางการศึกษา

6.2 มิติตัวละครกับสังคม ความสัมพันธ์ของตัวละครกับชุมชนเปลี่ยนไปจากการพึ่งพาและความสามัคคีในอดีตสู่การแข่งขันและการดิ้นรนในยุคทุนนิยม

6.2.1 มิติตัวละครกับครอบครัว สะท้อนความสัมพันธ์ทางสังคมแบบชนบทที่เน้นความกตัญญู ความรักพูกพ้อง และความกล้าหาญ ซึ่งเป็นคุณสมบัติที่ช่วยส่งเสริมคุณภาพชีวิตของตัวละคร

6.2.2 มิติตัวละครกับชุมชน แสดงภาพชนชั้นทางสังคม ความคิดเกี่ยวกับชาติพันธุ์ ความทันสมัยและความสัมพันธ์กับธรรมชาติ ตัวละครต้องเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงที่มาพร้อมกับ ความขัดแย้งระหว่างค่านิยมดั้งเดิมและค่านิยมสมัยใหม่

6.2.3 มิติตัวละครกับประเทศชาติ สะท้อนการเปลี่ยนแปลงของชนบทลาวที่ได้รับอิทธิพลจากนโยบายการพัฒนาของรัฐ ตัวละครต้องปรับตัวให้เข้ากับกระแสความทันสมัยและการเปลี่ยนแปลง

การวิเคราะห์ในทั้ง 4 มิติจากเรื่อง “ครึ่งราคา” แสดงให้เห็นถึงความซับซ้อนของชีวิตคนชนบทลาวที่ต้องดิ้นรนและปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็ว จากผลการศึกษาสามารถเสนอแนวทางการพัฒนาได้ดังนี้

1. ด้านตัวละคร การพัฒนาตัวละครในเรื่อง “ครึ่งราคา” สามารถมุ่งเน้นไปที่การเสริมสร้างทักษะและความรู้เพื่อให้ตัวละครสามารถปรับตัวและแข่งขันในสังคมที่กำลังเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะในยุคที่การพัฒนาและความทันสมัยเข้าสู่ชุมชนชนบท จึงควรส่งเสริมการศึกษาเพื่อเพิ่มโอกาสในการหางานและการปรับตัวกับระบบเศรษฐกิจ และพัฒนาอาชีพและทักษะทางเศรษฐกิจ หรือการสนับสนุนวิธีการเกษตรที่ทันสมัยเพื่อเพิ่มรายได้และสร้างความมั่นคงทางเศรษฐกิจให้กับคนในชุมชน

2. ด้านสังคม แบ่งเป็น

2.1 ด้านครอบครัว แนวทางการพัฒนาในด้านครอบครัว คือ การส่งเสริมค่านิยมความกตัญญู และการเสียสละ เพื่อยังคงรักษาคุณค่าที่เป็นรากฐานของสังคมชนบท ประการต่อมา คือ การสนับสนุนการจัดการปัญหาภายในครอบครัวเพื่อให้ครอบครัวสามารถรับมือกับปัญหาต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม ประการสุดท้ายคือการสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและเศรษฐกิจเพื่อให้สมาชิกในครอบครัวเตรียมรับมือกับการพัฒนาที่เข้าสู่ชุมชน

2.2 ด้านชุมชน แนวทางการพัฒนาสังคม คือ การส่งเสริมความสามัคคีในชุมชน เพื่อให้คนในชุมชนกลับมาพึ่งพากันเหมือนในอดีต ประการต่อมา คือ การสนับสนุนให้เกิดองค์กรชุมชนหรือสหกรณ์ที่สามารถช่วยเหลือและสนับสนุนการดำเนินชีวิตของคนในชุมชน โดยเฉพาะในด้านการประกอบอาชีพและการใช้ทรัพยากร และประการสุดท้ายคือการสร้างพื้นที่ในการแสดงความคิดเห็น เพื่อให้สมาชิกในชุมชนสามารถเข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนาท้องถิ่นและสนับสนุนแนวคิดที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาชุมชน

2.3 ด้านประเทศชาติ แนวทางการพัฒนาในระดับประเทศ คือ การปรับปรุงนโยบายการพัฒนาเพื่อคนชนบท เพื่อให้คนชนบทสามารถเข้าถึงทรัพยากรและโอกาสในการทำงานที่เท่าเทียมกับคนในเมือง ประการต่อมา คือ การเพิ่มการเข้าถึงบริการทางสังคมเพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตให้สูงขึ้น ประการสุดท้าย คือ การสนับสนุนวัฒนธรรมและวิถีชีวิตดั้งเดิม ส่งเสริมให้ตระหนักในคุณค่าของศิลปะชาบซิ่งในสุนทรียภาพอันเกิดจากดนตรี ศิลปะ และวรรณกรรมของท้องถิ่น และสร้างความเข้าใจให้คนเมืองและคนชนบทสามารถอยู่ร่วมกันได้อย่างเข้าใจและเคารพซึ่งกันและกัน

การพัฒนาในด้านเหล่านี้ควรทำควบคู่ไปกับการส่งเสริมวัฒนธรรมและศิลปะ รักษาเอกลักษณ์ถิ่น ปรับปรุงสร้างสรรค์ศิลปะท้องถิ่นให้เข้ากับยุคสมัยสอดคล้องกับสภาพเศรษฐกิจและสังคมปัจจุบัน

7. รายการอ้างอิง

- ปิติ ทิวาชน. (2567). *ครึ่งราคะ* (พิมพ์ครั้งที่ 2). ปทุมธานี: นาคร.
- วรวรรณ ศรียาภัย. (2562). *การอ่านภาษาไทย หน่วยที่ 1-8*. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- สุรเดช โชติอุดมพันธ์. (2567). *ทฤษฎีวิวัฒนาการมวิจารณ์ตะวันตก: จากเพลโตสู่ต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Anderson, B. (1983). *Imagined communities: Reflections on the origin and spread of nationalism*. London: Verso.
- Dickens, C. (1985). *Hard times*. New York: Penguin Classics.
- Eagleton, T. (2002). *Marxism and literary criticism*. London: Routledge.
- Engels, F. (1972). *The origin of the family, private property, and the state*. New York: International Publishers.
- Marx, K. (1990). *Das kapital*. London: Penguin Classics.
- Steinbeck, J. (1939). *The grapes of wrath*. New York: Penguin Books.

VALUE FROM LOCAL WISDOM TO REED MAT PRODUCT DEVELOPMENT IN AMNAT CHAROEN PROVINCE

คุณค่าจากภูมิปัญญาท้องถิ่นสู่การพัฒนาผลิตภัณฑ์เสื่อกกของจังหวัดอำนาจเจริญ

Somsiri Potharin^{1*} สมศิริ โพธารินทร์^{1*} Julalak Banglua² จุฬาลักษณ์ บางเหลือ²

Abstract

Background and Objective: This academic article aims to explore the value of local wisdom in developing reed mat products in Plakhao Subdistrict, Mueang District, Amnat Charoen Province.

Methods: The study is based on William D. Lipe's concept of cultural resource value assessment.

Key Findings: 1. Designing reed mats with local patterns enhances the product's identity in the national market. 2. Using dyed reed fibers in the weaving process promotes skill development and value-added production. 3. The use of reed mats in religious and traditional ceremonies helps preserve cultural heritage sustainably. 4. Reed mat products generate employment and income for the local community.

Implications of the Study: The findings support the promotion of cultural tourism in the area and demonstrate the diverse values of reed mats, including symbolic, academic, aesthetic, and economic significance.

Conclusions and Future Study: Cultural heritage and local wisdom are crucial for research because they clarify historical layers and fostering respect for national traditions. Applying Thai local wisdom in reed mat product development increases value derived from natural and local environmental resources, ultimately benefiting both the community and local economy.

Academic Article

Received: 28 February 2024

Revised: 21 May 2024

Accepted: 5 June 2024

** Corresponding author*

email: somsiri.pot@mahidol.ac.th

How to cite:

Potharin, S., & Banglua, J. (2025). Value from local wisdom to reed mat product development in Amnat Charoen Province. *Fine Arts Journal: Srinakharinwirot University*, 29(1), 209-224.

Keywords: Value, Local wisdom, Reed mat, Amnat Charoen

คำสำคัญ: คุณค่า; ภูมิปัญญาท้องถิ่น; เสื่อกก; อำนาจเจริญ

¹⁻²The Establishment Project of Amnat Charoen Campus, Mahidol University, Thailand

¹⁻² โครงการจัดตั้งวิทยาเขตอำนาจเจริญ มหาวิทยาลัยมหิดล

บทคัดย่อ

ภูมิหลังและวัตถุประสงค์: บทความวิชาการฉบับนี้มีวัตถุประสงค์ คือ เพื่อค้นหาคุณค่าจากภูมิปัญญาท้องถิ่นในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาเลือกของตำบลปลาข้าว อำเภอมืองอำนาจเจริญ จังหวัดอำนาจเจริญ

วิธีการศึกษา: โดยใช้แนวคิดการประเมินคุณค่าของทรัพยากรวัฒนธรรมโดยวิลเลียม ดีเลปี

ผลการศึกษาที่สำคัญ: พบว่า 1) การออกแบบเลือกให้มีลวดลายประจำท้องถิ่นช่วยสร้างเอกลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ในตลาดระดับประเทศ 2) การนำเส้นกมามัดย้อมใช้ในการทอเสื้อช่วยสร้างความชำนาญในการแปรรูปผลิตภัณฑ์เลือก 3) การใช้เลือกในพิธีกรรมทางศาสนาและประเพณีช่วยให้สืบทอดวัฒนธรรมอย่างยั่งยืน และ 4) ผลิตภัณฑ์เลือกช่วยสร้างงานและสร้างรายได้ให้กับชุมชน

นัยสำคัญของการศึกษา: ช่วยส่งเสริมการท่องเที่ยวในพื้นที่ นอกจากนี้ยังแสดงให้เห็นคุณค่าและความหมายของเลือกในด้านต่าง ๆ ได้แก่ คุณค่าเชิงสัญลักษณ์ คุณค่าเชิงวิชาการ คุณค่าเชิงสุนทรียะ และคุณค่าเชิงเศรษฐกิจ

สรุปผลและแนวทางการศึกษาในอนาคต: มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมมีความสำคัญต่อการวิจัยเพื่อตรวจสอบขั้นประวัติศาสตร์ที่มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้นและช่วยส่งเสริมให้มีความเคารพรักในวัฒนธรรมของชาติ การนำความภูมิปัญญาไทยมาปรับใช้ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์เลือกในจังหวัดอำนาจเจริญเป็นต้นเหตุที่ทำให้มูลค่าเพิ่มขึ้นจากทรัพยากรธรรมชาติและสภาพแวดล้อมท้องถิ่นมีประโยชน์ต่อชุมชนและเศรษฐกิจ

1. บทนำ

วัฒนธรรมมีบทบาทสำคัญในการช่วยเสริมสร้างความตระหนักรู้ถึงอัตลักษณ์ของชุมชน วัฒนธรรมมีความสัมพันธ์แนบแน่นกับวิถีชีวิตในทุกมิติ เช่น ศาสนา ภาษา กิริยาท่าทาง การแต่งกาย ประเพณี คติความเชื่อ พิธีกรรม ดนตรี เทศกาล อาหาร เป็นต้น วัฒนธรรมได้รับการถ่ายทอดสืบต่อกันมาจากรุ่นสู่รุ่นจนกลายเป็นมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมที่มีลักษณะอันโดดเด่นและมีองค์ประกอบที่หลากหลายตามบริบทของชุมชนแต่ละแห่ง มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม จึงเป็นทรัพยากรที่มีคุณค่าต่อประเทศชาติในหลากหลายด้าน เช่น ด้านการศึกษา ด้านประวัติศาสตร์ ด้านเศรษฐศาสตร์ และด้านรัฐศาสตร์ เป็นต้น (Bakri, Ibrahim, Ahmad, & Zaman, 2015) โดยเฉพาะด้านประวัติศาสตร์นั้น มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมมีคุณค่าต่อการวิจัยเพื่อตรวจสอบขั้นประวัติศาสตร์ที่มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้นตามเส้นเวลาของอารยธรรมมนุษย์และช่วยส่งเสริมให้มีความเคารพรักในวัฒนธรรมของชาติและก่อให้เกิดการอนุรักษ์มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมเพื่อคนรุ่นหลัง (Diskul, 1996)

ตามอนุสัญญาว่าด้วยการคุ้มครองมรดกทางวัฒนธรรมและทางธรรมชาติขององค์การยูเนสโก (UNESCO, 1972) ให้คำจำกัดความกับมรดกทางวัฒนธรรม (Cultural heritage) โดยการจำแนกเป็นกลุ่มได้แก่ กลุ่มอนุสาวรีย์ กลุ่มอาคาร และกลุ่มสถานที่ทางวัฒนธรรม สำหรับปฏิญญาอาเซียนว่าด้วยมรดกทางวัฒนธรรม (ASEAN, 2000) อธิบายว่า มรดกทางวัฒนธรรม หมายถึง 1) คุณค่าและแนวคิดทางวัฒนธรรมที่

สำคัญ 2) โครงสร้างและสิ่งประดิษฐ์ที่มีความสำคัญทางประวัติศาสตร์ สุนทรียศาสตร์ หรือวิทยาศาสตร์ 3) สถานที่และที่อยู่อาศัยของมนุษย์ที่มีความสำคัญอย่างยิ่งในฐานะที่อยู่อาศัยเพื่อความอยู่รอดทางวัฒนธรรมและเอกลักษณ์ของประเพณี การดำรงชีพโดยเฉพาะ 4) มรดกที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมหรือมรดกพื้นบ้าน 5) มรดกที่เป็นลายลักษณ์อักษร และ 6) มรดกทางวัฒนธรรมอันเป็นความคิดสร้างสรรค์ซึ่งเป็นที่ยอมรับในวัฒนธรรมมวลชน ซึ่งปฏิญญาอาเซียนดังกล่าวได้ส่งผลให้เกิดการศึกษาคุณค่าของมรดกทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่มีอยู่ในอดีตที่ยังดำรงอยู่ในปัจจุบันเพื่อนำคุณค่าเหล่านั้นมาประเมินด้วยเทคนิคของนักวิจัยในแขนงต่าง ๆ อย่างแพร่หลาย

มรดกทางวัฒนธรรมเป็นทรัพยากรอันล้ำค่าที่ควรศึกษาโดยประเมินคุณค่าอย่างรอบด้านเพื่อการบริหารจัดการให้มีประสิทธิภาพและการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมอย่างยั่งยืน ในการวิเคราะห์คุณค่าของมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมสามารถใช้กรอบการวิเคราะห์คุณค่าทรัพยากรทางวัฒนธรรมของวิลเลียม ดีโลป ซึ่งเป็นนักวิชาการทางด้านวัฒนธรรมที่มีชื่อเสียงโดยจำแนกไว้ 4 ประการ ได้แก่ 1) คุณค่าเชิงสัญลักษณ์ 2) คุณค่าทางสุนทรียศาสตร์ 3) คุณค่าทางเศรษฐกิจ และ 4) คุณค่าทางวิชาการ (Lipe, 1984 อ้างถึงใน กษิดเดช เนื่องจำนงค์, 2560) กรอบแนวคิดเหล่านี้เป็นปัจจัยสำคัญในการศึกษาความเป็นมาของวิถีชีวิตชาวบ้านและย้ำเตือนเหตุการณ์สำคัญในประวัติศาสตร์ที่ก่อให้เกิดความมั่นคงทางสังคม ความมั่นคงของชาติ และเกียรติยศของภูมิปัญญาท้องถิ่น รวมทั้งเป็นปัจจัยเอื้อที่สำคัญต่อการอนุรักษ์มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชุมชนอย่างยั่งยืน (วันรารวี ธนัญญา, 2566)

ปัจจุบันศักยภาพของชุมชนมีความเข้มแข็งมากขึ้นอันเป็นผลมาจากแผนพัฒนาเศรษฐกิจ และสังคมที่ผ่านมา ได้เน้นการพัฒนาชุมชนมีการรวมกลุ่มเชื่อมโยงเป็นเครือข่ายเพื่อทำกิจกรรม ทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม เพื่อแก้ปัญหาและสนองตอบความต้องการของชุมชน (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2559) วิสาหกิจชุมชนเป็นกิจการ/ธุรกิจของชุมชน ที่เกี่ยวข้องกับการผลิตสินค้า การให้บริการ ดำเนินการโดยคณะบุคคล/คนในชุมชนที่มีความผูกพันร่วมกัน มีวิถีชีวิตร่วมกันในการคิด การจัดการผลิตและทรัพยากร โดยนำวัตถุดิบ ทรัพยากรทุกประเภท ภูมิปัญญาของชุมชนมาร่วมสร้างสรรค์ผลผลิต เพื่อก่อให้เกิดการพัฒนาทางเศรษฐกิจ สังคมรวมถึงการเรียนรู้ของคนในชุมชน (กันยารัตน์ เพ็งพอรู้, 2555) เศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative economy) คือแนวคิดการขับเคลื่อนเศรษฐกิจบนพื้นฐานขององค์ความรู้ การศึกษา การสร้างสรรค์และการใช้ทรัพย์สินทางปัญญาที่เชื่อมโยงกับรากฐานทางวัฒนธรรม การสั่งสมความรู้ทางสังคม และเทคโนโลยีหรือนวัตกรรมสมัยใหม่ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2555)

ภูมิปัญญาไทยเป็นรากฐานในการดำเนินชีวิตของชาวบ้านที่สั่งสมมาเป็นระยะเวลายาวนานผสมผสานกับการถ่ายทอดทางวัฒนธรรมอันลึกซึ้ง เพื่อเอื้อประโยชน์ต่อการดำรงชีวิตและคงไว้ซึ่งคุณค่าแห่งความงามทางศิลปะที่ได้ถ่ายทอดจากคนรุ่นหนึ่งไปสู่อีกหนึ่งด้วยวิธีการต่าง ๆ ที่แตกต่างกันไปตามสภาพแวดล้อมและทรัพยากรธรรมชาติของแต่ละท้องถิ่นในประเทศไทย ภูมิปัญญาไทย ยังถือเป็นผลของการประยุกต์นำวัฒนธรรมและผลิตภัณฑ์ที่สร้างสรรค์ขึ้นมาใช้ในการพัฒนาคุณภาพชีวิตอย่างกว้างขวาง

ทั้งในด้านการประกอบอาชีพ ด้านเศรษฐกิจ ด้านสังคม และด้านศิลปวัฒนธรรมของคนในชุมชน (อมรรัตน์ อนันต์วรพงษ์, 2560) ประเทศไทยได้ส่งเสริมให้เกิดการใช้ภูมิปัญญาและวัฒนธรรมท้องถิ่น ภายใต้แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566-2570) ส่งเสริมแนวความคิดการใช้ทรัพยากรให้เกิดประโยชน์สูงสุดในระดับชุมชน สนับสนุนการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาต่อยอดการพัฒนาสินค้าและบริการจากนวัตกรรม ความคิดสร้างสรรค์ ยึดการพึ่งพาตนเองเป็นสำคัญ พัฒนา ถ่ายทอดองค์ความรู้ให้คนในสังคมได้รับรู้ เกิดความเข้าใจ ตระหนักในคุณค่า คุณประโยชน์ และรักษาภูมิปัญญาและวัฒนธรรมของชุมชน (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2566)

พืชวงศ์กก (Cyperaceae) เป็นพืชล้มลุกที่มีลักษณะคล้ายหญ้า ส่วนใหญ่ลำต้นมีรูปร่างเป็นสามเหลี่ยมใบเรียงตัวเป็นสามทิศทาง กลีบรวมลดรูปเป็นขนแข็งหรือเกล็ดทั่วโลกมีประมาณ 100 สกุล 4,500 ชนิด พบกระจายพันธุ์อยู่ทั่วโลกทั้งในเขตนานและเขตอบอุ่น ยกเว้นเฉพาะในทวีปแอนตาร์กติกา พืชวงศ์กกเติบโตได้ในทุกถิ่นอาศัยโดย เฉพาะบริเวณที่มีน้ำขังหรือชื้นแฉะ ปลูกมากในประเทศแถบเอเชียตะวันออกเฉียงใต้โดยนิยมใช้เป็นอาหาร และลำต้นของกก (*C. corymbosus* Rottb.) และกกสามเหลี่ยม (*C. malaccensis* Lam.) นิยมนำมาใช้เป็นวัตถุดิบในการทำเครื่องจักสานที่เรียกว่า “เสื่อ” (กมลหทัย แวงวาสิต และภาสกร บุญขาลี, 2556)

“เสื่อ” จัดเป็นสินค้าหัตถกรรมจักสานประเภทหนึ่งที่มีลักษณะเฉพาะตัวซึ่งสะท้อนเอกลักษณ์ของภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีการสืบทอดกันมาเป็นเวลายาวนานหลายชั่วอายุคน นอกจากนี้หากมองในมุมของการใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน “เสื่อ” ถือเป็นเครื่องใช้พื้นบ้านที่ตอบสนองความต้องการในการใช้สอยของคนในชุมชนได้ดี แต่หากมองในมุมของสิ่งแวดล้อม “เสื่อ” เป็นสินค้าภูมิปัญญาท้องถิ่นประเภทเครื่องจักสานที่เกิดขึ้นตามสภาพแวดล้อมและทรัพยากรธรรมชาติของท้องถิ่น และหากมองในมุมศิลปวัฒนธรรม “เสื่อ” มีลวดลายที่เป็นเอกลักษณ์ลักษณะเฉพาะสวยงามตัวแตกต่างกันไปในแต่ละชุมชน ดังกล่าวนั้น “การทอเสื่อ” จึงเป็นงานจักสานที่ใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ในท้องถิ่น คือ “กก” โดยนำมาทอเป็นเสื่อผืนที่ชาวชนบทใช้กันอย่างแพร่หลาย (ลักษณพร โรจน์พิทักษ์กุล, 2557)

เสื่อ หรือ ที่ชาวอีสานเรียกว่า สาด เป็นผลิตภัณฑ์เครื่องใช้ในครัวเรือนที่มีใช้กันอยู่ทั่วไปทั้งในประเทศหรือต่างประเทศ เสื่อจัดเป็นปัจจัยจำเป็นอย่างหนึ่งต่อการดำรงชีวิตของผู้คนในอดีต โดยเฉพาะทางภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ได้มีการสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยนำต้นกก หรือ ต้นเฟื้อ จากพืชธรรมชาติที่ขึ้นอยู่ทั่วไปทุกภูมิภาค มาแปรสภาพโดยการผ่าเป็นซีกเล็ก ๆ ใช้มีดขูดเยื่อสีขาวคล้ายฟองน้ำที่อยู่แกนกลางของต้นกกทิ้ง เหลือไว้แค่เปลือกนอก แล้วสานทอให้เป็นแผ่นผืนเสื่อสำหรับนำมาใช้ปูลาดรองนั่งหรือนอน และที่สำคัญอย่างหนึ่งถึงกับมีคำกล่าวว่า บ้านไหนไม่มีเสื่อใช้ถือว่า พ่อ แม่ ลูก เกียจคร้านไม่มีฝีมือ หนุ่มสาวที่แต่งงานสร้างครอบครัวใหม่ หรือออกเรือนใหม่ จะต้องเตรียมที่นอน หมอน มุ้ง ส่วนเสื่อฝ่ายหญิงจะจัดเตรียมทอเสื่อสะสมไว้เป็นของออกเรือน นอกจากนี้ ยังทอเพื่อถวายเป็นไทยทานให้กับวัดเป็นการบำรุง

ศาสนา ตลอดจนทำพิธีกรรมทางศาสนาตามความเชื่อมาอย่างยาวนานจวบจนปัจจุบัน การทอเสื่อกกของชาวจังหวัดอำนาจเจริญ นับเป็นทุนทางวัฒนธรรมที่เกิดจากการใช้ภูมิปัญญาชาวบ้านในการแบ่งปันเวลาว่างจากการทำไร่ ทำนา ทำสวน มาแสวงหาวัตถุดิบที่หาได้ง่ายในท้องถิ่น คือ ต้นกก โดยถักทอเป็นเสื่อผืนงามบางส่วนทอเก็บไว้เพื่อทำบุญช่วงเทศกาลตามประเพณี และบางส่วนนำมาเป็นของฝากแก่บุคคลสำคัญที่มาเยี่ยมเยือนหรือท่องเที่ยวในจังหวัดอำนาจเจริญ

จากการดำเนินโครงการขับเคลื่อนเศรษฐกิจและสังคมฐานรากหลังโควิดด้วยเศรษฐกิจ BCG (U2T for BCG) (ระยะเวลาดำเนินการตั้งแต่วันที่ 1 กรกฎาคม ถึง 30 กันยายน พ.ศ. 2565) การลงพื้นที่สำรวจเบื้องต้น พบว่า ตำบลปลาเค้า อำเภอเมือง จังหวัดอำนาจเจริญ โดยชาวบ้านในพื้นที่ดังกล่าวได้รวมตัวกัน เพื่อส่งเสริมให้เยาวชนและคนในชุมชน ร่วมสืบสานภูมิปัญญาการทอเสื่อกกอันล้ำค่านี้ไว้ พร้อมทั้งต่อยอดเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ให้เป็นผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมที่โดดเด่นของชุมชน แม้ว่าความนิยมใช้เสื่อกกเริ่มลดลงอันเนื่องมาจากกลดลายผลิตภัณฑ์เสื่อกกขาดความหลากหลายและรูปแบบของสินค้าไม่ตรงกับความต้องการของนักท่องเที่ยวที่ต้องการของที่ระลึก เช่น กระเป๋า ตะกร้า หมวก พัด และพวงกุญแจ เป็นต้น ประกอบกับปริมาณของต้นกกและไม้ไผ่ในพื้นที่ลดลง ปัจจัยเหล่านี้อาจส่งผลให้สารสนเทศท้องถิ่นเกี่ยวกับการทอเสื่อกกของชาวจังหวัดอำนาจเจริญสูญหายไป

จากการทบทวนเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาผลิตภัณฑ์เสื่อกกซึ่งได้มีผู้ศึกษาไว้หลากหลาย โดยสรุปสาระสำคัญได้ เช่น ถักชนพร โรจน์พิทักษ์กุล (2556) ได้สร้างมูลค่าเพิ่มการทอเสื่อกก เพื่อเศรษฐกิจของชุมชนตำบลกระทุ่มแพ้ว อำเภอบ้านสร้าง จังหวัดปราจีนบุรี พบว่าสถานการณ์การทอเสื่อกกของชุมชนตำบลกระทุ่มแพ้วปัจจุบันลดจำนวนน้อยลงไปมาก จึงส่งเสริมให้ชุมชนตำบลกระทุ่มแพ้วได้พัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่จากเส้นกกโดยนำมาสานถักลายอิสระให้เป็นตะกร้าเอนกประสงค์ที่จำหน่ายผลิตภัณฑ์ได้ในราคาสูงขึ้น พร้อมทั้งเชื่อมโยงกับเครือข่ายเสื่อกกบางพลวงที่มีชื่อเสียงระดับชาติ ส่งผลให้ชุมชนได้รับความรู้ใหม่ด้านเทคนิคการย้อมสีกกแบบถักเปีย สำหรับ แววดาว เขียวภา (2545) ได้ศึกษาอาชีพจักสานบ้านท้าวบุญเรือง อำเภอดง จังหวัดเชียงใหม่ พบว่า อาชีพจักสานมีมานานกว่าร้อยปี ซึ่งถ่ายทอดมาจากบรรพบุรุษ ผลิตภัณฑ์จักสานบ้านท้าวบุญเรือง มี 2 ประเภท คือ การสานเป็นแผ่นด้วยลวดลายต่าง ๆ และการสานถ้วยจากไม้ไผ่ ทั้งนี้ได้เสนอแนวทางการส่งเสริมอาชีพจักสาน เช่น ควรมีการรวมกลุ่มอาชีพเพื่อส่งเสริมความรู้ด้านการพัฒนารูปแบบและด้านการตลาดให้กับชุมชน งานวิจัยถัดไปของภัทสร ชมแก้ว (2546) ได้ศึกษาอาชีพจักสานไม้ไผ่ ตำบลบ้านใหม่ อำเภอบ้านแพรก จังหวัดพระนครศรีอยุธยา พบว่า อาชีพจักสานไม้ไผ่ ในตำบลนี้เริ่มมีเมื่อประมาณ 40 กว่าปีผู้คนในสมัยนั้นทำการจักสานสิ่งของเพื่อใช้เองภายในครอบครัว โดยมีไม้ไผ่อยู่ในท้องถิ่นมาใช้จักสานต่อมาได้พัฒนาลวดลายให้มีความสวยงาม มีความประณีตและความละเอียดขึ้น ด้วยการสานเป็นลายตัวหนังสือและรูป 12 ราศี ซึ่งกลายเป็นเอกลักษณ์ของตำบลบ้านใหม่สืบมาจนถึงปัจจุบัน สำหรับงานวิจัยของอัญชลี คงทอง (2553) ซึ่งได้ศึกษาแบบอย่างในการพัฒนา

อาชีพจักสานอำเภอพนัสนิคม จังหวัดชลบุรี พบว่า การรวมกลุ่มผู้มีอาชีพจักสานต้องอาศัยความรู้ ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีอยู่เดิมเป็นทุนประกอบกับความเสียสละจากผู้นำกลุ่มที่เข้มแข็ง รวมทั้งสร้างเวทีการ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้านการตลาดและด้านรูปแบบผลิตภัณฑ์อย่างต่อเนื่อง สิ่งเหล่านี้ส่งผลให้กลุ่มอาชีพ จักสานประสบความสำเร็จอย่างยั่งยืน

สำหรับคุณค่าของเสื่อกกในบริบทของจังหวัดอำนาจเจริญ วิเคราะห์ด้วยแนวคิดทุนทางวัฒนธรรม ที่สามารถนำไปสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจได้ (Cultural capital) โดยพิจารณาทั้ง 2 ประเภท คือ ทุนทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ (Tangible and intangible cultural capital) (กษิดเดช เนื่องจำนงค์, 2560) พบว่า ภูมิปัญญาในการทอเสื่อกกของตำบลปลาเค้า อำเภอเมืองอำนาจเจริญ จังหวัดอำนาจเจริญ มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับทุนทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้และทุนทางวัฒนธรรม ที่จับต้องไม่ได้ กล่าวคือ รูปแบบของเสื่อกกอำนาจเจริญนั้น ผ่านการออกแบบเพื่อรองรับการใช้งานตาม เทศกาลงานบุญประเพณีฮีตสิบสองคองสิบสี่ ซึ่งเป็นทุนทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ของชาวจังหวัด อำนาจเจริญ สำหรับตลาดได้มีการเชื่อมโยงถึงความอุดมสมบูรณ์และความมั่นคงทางอาหารของจังหวัด อำนาจเจริญ เช่น ลายปลาตะเพียน ลายขิดยกดอก เป็นต้น และมีการนำเศษผ้าไหมมาตกแต่งผลิตภัณฑ์ให้ เพิ่มความสวยงามและโดดเด่นยิ่งขึ้น ซึ่งกลายเป็นสินค้าหรือทุนทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้และสามารถ นำไปต่อยอดเป็นสินค้าที่มีมูลค่าทางเศรษฐกิจของจังหวัดอำนาจเจริญได้ในอนาคต

ดังนั้น คณะทำงานโครงการขับเคลื่อนเศรษฐกิจและสังคมฐานรากหลังโควิดด้วยเศรษฐกิจ BCG (U2T for BCG) โดยความรับผิดชอบของสำนักวิจัยและบริการวิชาการ โครงการจัดตั้งวิทยาเขต อำนาจเจริญ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม รับผิดชอบพื้นที่ 43 ตำบลในจังหวัดอำนาจเจริญ จึงเข้าไปดำเนินการ พัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาเสื่อกกเชิงสร้างสรรค์ของตำบลปลาเค้า อำเภอเมือง จังหวัดอำนาจเจริญ หลังจากได้ดำเนินการพัฒนาผลิตภัณฑ์ดังกล่าว คณะทำงานจึงได้ค้นหาคุณค่าจากภูมิปัญญาท้องถิ่นในการทำเสื่อก กเชิงสร้างสรรค์ในพื้นที่แห่งนี้ โดยใช้แนวคิดการประเมินคุณค่าของทรัพยากรวัฒนธรรมของวิลเลียม ดีโลบ นักวิชาการทางวัฒนธรรมที่ได้เสนอแนวคิดการประเมินคุณค่าทรัพยากรทางวัฒนธรรมไว้ 4 ประเด็น คือ 1) คุณค่าเชิงสัญลักษณ์ในทางประวัติศาสตร์ 2) คุณค่าทางสุนทรียศาสตร์ 3) คุณค่าทางเศรษฐกิจ และ 4) คุณค่าทางวิชาการ โดยกรอบเหล่านี้เป็นปัจจัยสำคัญในการบริหารจัดการทรัพยากรทางวัฒนธรรม ของชุมชนอย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งช่วยในการอนุรักษ์ทรัพยากรทางวัฒนธรรมของชุมชนอย่างยั่งยืน (Lipe, 1984 อ้างถึงใน กษิดเดช เนื่องจำนงค์, 2560)

จากที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า วัฒนธรรมมีบทบาทสำคัญในการเสริมสร้างอัตลักษณ์ของชุมชน ผ่านมรดกทางวัฒนธรรมซึ่งถือเป็นสิ่งที่มีคุณค่าและมีความสำคัญทางประวัติศาสตร์ มรดกเหล่านี้ เป็นทรัพยากรล้ำค่าที่ควรได้รับการศึกษาและประเมินคุณค่าในทุกด้าน เพื่อการบริหารอย่างมีประสิทธิภาพ และการอนุรักษ์อย่างยั่งยืน ปัจจุบันมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมสามารถนำมาพัฒนาเป็นพื้นฐานใน การขับเคลื่อนเศรษฐกิจได้ โดยเฉพาะจังหวัดอำนาจเจริญ “การทอเสื่อกก” เป็นมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม

ที่ได้ยกระดับให้กลายเป็นสินค้าหัตถกรรมที่สะท้อนเอกลักษณ์ของชุมชน เนื่องจากเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สืบทอดกันมาหลายชั่วอายุคน การค้นหาคุณค่าจากภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยใช้แนวคิดการประเมินคุณค่าทรัพยากรทางวัฒนธรรมกับศิลปหัตถกรรมด้านการทอเสื่อกกของจังหวัดอำนาจเจริญ จึงเป็นแนวทางสำคัญในการวิเคราะห์ทรัพยากรทางวัฒนธรรมของชุมชนอันควรอนุรักษ์ไว้สืบไป

2. คุณค่าจากภูมิปัญญาท้องถิ่นสู่การพัฒนาผลิตภัณฑ์เสื่อกกของจังหวัดอำนาจเจริญ

2.1 คุณค่าจากการสำรวจภูมิปัญญาท้องถิ่นการทำเสื่อกกของจังหวัดอำนาจเจริญ

จากการสำรวจภูมิปัญญาท้องถิ่นและนำมาพัฒนาผลิตภัณฑ์เสื่อกก ตำบลปลาเค้า อำเภอมืองอำนาจเจริญ จังหวัดอำนาจเจริญ พบว่า ชุมชนได้แปรสภาพต้นกกให้เป็นเส้น ย้อมสี สานทอให้เป็นผืนเพื่อใช้ปูรองนั่งหรือนอน และใช้ร่วมพิธีกรรมทางศาสนาและประเพณีฮีตสิบสองคองสิบสี่ โดยมีขั้นตอนสำคัญ ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การเก็บเกี่ยวต้นกกเพื่อนำมาใช้ทอเสื่อ เริ่มจากการตัดต้นกกมาทั้งต้น โดยเลือกต้นกกที่มีอายุไม่ต่ำกว่า 2 เดือน ความยาวของต้น 120-200 เซนติเมตร หรือสังเกตดอกของต้นกกที่จะออกเป็นสีขาวครีมและบานเต็มที่ การเก็บเกี่ยวจะใช้มีดตัดบริเวณโคนต้นกกที่มีขนาดเหมาะสมที่จะต้นและคัดเลือกขนาดตามที่ต้องการหลังจากนั้นจะใช้มีดเล็ก ๆ หรือเข็มหรือเหล็กแหลมผ่าตามยาวลำของต้นกก 1 ต้นจะผ่าเส้นได้ประมาณ 2-4 เส้น ใช้มีดขูดเยื่อสีขาวคล้ายฟองน้ำที่อยู่แกนกลางของกกทิ้งเหลือไว้แค่เปลือกนอกเท่านั้น ซึ่งจำนวนเส้นกกที่ผ่าได้จะขึ้นอยู่กับขนาดเล็กลงหรือใหญ่ของกก เส้นกกที่ผ่าได้มีขนาดยาวหรือสั้นก็ขึ้นอยู่กับความสูงของต้นกกเช่นกัน หากต้นกกมีขนาดสูงจะผ่าได้ยาวก็สามารถนำมาทอเสื่อได้หน้าเสื่อกกว้างมาก หากต้นกกสั้นหรือเตี้ยก็จะผ่าได้สั้นและทอเสื่อได้หน้าเสื่อแคบเช่นกัน

ขั้นตอนที่ 2 การนำกกออกมาผึ่งแดด หลังจากที่ได้ชาวชุมชนตำบลปลาเค้าได้ “จักกก” หรือฉีกต้นกกให้เป็นเส้นเรียบร้อยแล้ว ได้นำเส้นกกประมาณ 1 กำมือ มามัดรวบปลาย นำไปแขวนตากบนราวให้แห้งประมาณ 5-7 แดด (5-7 วัน) หรือจนกว่าเส้นกกจะเปลี่ยนเป็นสีขาวครีม หรือ สีเป็นสีน้ำตาลอมขาว ถ้าหากผึ่งแดดไม่แห้งเส้นกกจะยังคงมีสีเขียวเมื่อนำไปย้อมสีจะไม่ติดทนทาน จากนั้นเมื่อเห็นว่ากกแห้งดีแล้วก็เก็บมัดรวมกันไว้เป็นมัด ๆ เพื่อใช้ทอเสื่อต่อไป

ขั้นตอนที่ 3 การย้อมสีเส้นกกให้ติดทนนาน โดยการเตรียมภาชนะต้มน้ำตามขนาดที่เหมาะสม ต้มน้ำให้เดือด จากนั้นผสมสีย้อมที่ต้องการในหม้อต้ม นำเส้นกกที่แช่น้ำโซเดียมเบนโซเอทเพื่อป้องกันการเกิดเชื้อราไว้แล้ว 12 ชั่วโมง ใส่ลงในหม้อต้ม ใช้เวลาต้มประมาณ 20-30 นาที หลังจากการย้อมสีแล้วจะนำเส้นล้างน้ำเปล่า 2 รอบ นำออกมาผึ่งแดดแขวนตากบนราว 1 แดด (1 วัน) หรือจนกว่าจะแห้งสนิท เมื่อแห้งสนิทดีแล้ว จึงสามารถนำมาทำเป็นเส้นเพื่อทอเสื่อเป็นผืนได้

ขั้นตอนที่ 4 การทอเสื่ออก เริ่มต้นด้วยการกางกึ่งทอเสื่อตามขนาดที่ต้องการ ร้อยเชือกในลอนหรือเชือกเอ็นใส่ฟืม การทอเสื่อจะมี 2 คน โดย 1 คน ทำหน้าที่จับฟืมให้หยายและคว่ำสลับกันเพื่อให้เกิดช่องว่างระหว่างเส้นเอ็น และอีก 1 คน สอดไม้พุ่งพร้อมเส้นกกที่ละเส้นผ่านช่องว่างระหว่างเส้นเอ็นจนสุดขอบฟืมแล้วชักไม้พุ่งออก จากนั้นคนจับฟืมจะกระแทกฟืมเข้าหาตัวให้เส้นกกเรียงเสมอกัน ทอแบบนี้ไปเรื่อย ๆ จนสุดขอบก็หรือได้ขนาดตามต้องการ หลังจากนั้นเสื่อที่ทอเป็นผืนแล้วนำไปผึ่งแดดให้แห้งสนิทและเก็บในที่ร่ม โดยนำกกหรือไผ่มากรีดออกเป็นเส้นไปตากแดดประมาณ 1 อาทิตย์

ขั้นตอนที่ 5 การแปรรูปเสื่ออกให้เป็นผลิตภัณฑ์อื่นๆ โดยตัดและเย็บจักร เพื่อออกแบบเป็นผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ เช่น กระเป๋า เบาะรองนั่ง กล่องกระดาษทิชชู และผ้าปูโต๊ะ เป็นต้น อีกทั้งนำเศษผ้าไหมมาตกแต่งผลิตภัณฑ์ บางขั้นตอนอาจใช้วิธีการเย็บมือ ขึ้นอยู่กับรูปแบบของผลิตภัณฑ์ และวัตถุดิบอื่นที่ใช้เป็นส่วนประกอบของผลิตภัณฑ์แปรรูปจากเสื่ออก เช่น หนัง ผ้าบุ ห่วงโลหะ กระดุม เป็นต้น



ภาพที่ 1 การสำรวจภูมิปัญญาท้องถิ่น การทอเสื่ออก ณ ต.ปลาเค้า อ.เมืองอำนาจเจริญ จ.อำนาจเจริญ (สมศิริ โพธารินทร์ และจุฬาลักษณ์ บางเหลือ, ประเทศไทย, 2565)



ภาพที่ 2 การสำรวจภูมิปัญญาท้องถิ่น จักสานจากไม้ไผ่ ณ ต.ปลาเค้า อ.เมือง จ.อำนาจเจริญ (สมศิริ โพธารินทร์ และจุฬาลักษณ์ บางเหลือ, ประเทศไทย, 2565)

2.2 คุณค่าที่เกิดจากการพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นของจังหวัดอำนาจเจริญ

2.2.1 คุณค่าเชิงสัญลักษณ์ (Symbolic/Associative value) สำหรับคุณค่าเชิงสัญลักษณ์ที่ได้จากการพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นของจังหวัดอำนาจเจริญ พบว่า ผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่พัฒนาขึ้นสามารถใช้ในการประกอบพิธีทางศาสนาและวัฒนธรรมของชาวจังหวัดอำนาจเจริญ เช่น การทำบุญที่วัดหรือการร่วมงานประเพณีตามฮีตสิบสองคองสิบสี่ โดยผู้ทำบุญจะนั่งอยู่บนเสื่อทำให้เสื่อเป็นสัญลักษณ์ของการเคารพและการบูชา โดยเฉพาะการใช้เสื่อในงานบูชาบรรพบุรุษในศาลากลางบ้าน นอกจากนี้การใช้เสื่อในงานบุญยังสะท้อนถึงการเตรียมตัวและการสร้างพื้นที่สำหรับการบูชาอย่างเป็นทางการ เป็นการแสดงความเคารพต่อพระสงฆ์และศาสนา อีกทั้งเสื่อยังเป็นสัญลักษณ์ของความสงบสุข เพราะกลิ่นหอมอย่างประณีตงดงาม และยังเชื่อมโยงกับ “ธรรมชาติ” เพราะนำวัตถุดิบท้องถิ่นมาใช้ประโยชน์ให้เหมาะสำหรับงานประเพณีตามฮีตสิบสองคองสิบสี่และพิธีสำคัญของจังหวัดอำนาจเจริญ



ภาพที่ 3 งานประเพณีฮีตสิบสองคองสิบสี่และงานประจำปีจังหวัดอำนาจเจริญ ปี 2566
(สมศิริ โพธารินทร์ และจุฬาลักษณ์ บางเหลือ, ประเทศไทย, 2565)

2.2.2 คุณค่าเชิงวิชาการ (Academic value) ในส่วนของคุณค่าเชิงวิชาการที่ได้จากการพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นของจังหวัดอำนาจเจริญ พบว่า ผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่พัฒนาขึ้นช่วยแก้ปัญหาด้านการอนุรักษ์ภูมิปัญญาการทำเสื่อ อันเป็นผลสืบเนื่องมาจากนโยบายของรัฐบาล ทำให้ชุมชนเล็งเห็นความสำคัญของภูมิปัญญาของท้องถิ่น โดยคณะทำงานได้เชิญให้ผู้ประกอบการเป็นวิทยากรสอนความรู้แก่นักเรียนในชุมชนและผู้สนใจทั่วไป นอกจากนี้กระบวนการเรียนรู้ร่วมกันที่เกิดขึ้นยังช่วยบรรเทาปัญหาในเรื่องผลิตภัณฑ์ไม่มีความโดดเด่น ช่วยเพิ่มตลาดใหม่ที่น่าสนใจ และช่วยแนะนำเพิ่มช่องทางการจัดจำหน่ายที่หลากหลายดังแสดงในภาพที่ 4-7 แต่อย่างไรก็ตาม กระบวนการทอเสื่อ

ของชาวจังหวัดอำนาจเจริญ ได้มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องตามจินตนาการความคิดสร้างสรรค์ผสมผสานกับภูมิปัญญาดั้งเดิม ผ่านงานฝีมืออันละเอียดประณีตจากเส้นกกเส้นเล็กสม่ำเสมอ มีความละเอียดในการทอแน่น เส้นไข่ม้วนาว และ ลวดลายสวยงามแปลกตา โดยมีการสร้างลวดลายโดยใช้ไม้พื้หรือไม้เก็บลายหรือกระบอกละลายที่ทำจากท่อพีวีซีมาช่วยในการทอลายขีดแทนการเก็บลายที่ละไม้ และมีการมัดย้อมตามลวดลายที่ออกแบบไว้ ซึ่งมีความแตกต่างจากพื้นที่อื่น ๆ เมื่อบูรณาการกับการอบรมด้านเทคนิควิธีการออกแบบลวดลายเสื้ออกที่ต้องการลงบนกระดาษกราฟ เพื่อให้เห็นรายละเอียดที่ชัดเจนและสะดวกต่อการมัดย้อมเส้นกก เป็นการสร้างลวดลายที่แปลกใหม่ให้กับคนในชุมชนได้เรียนรู้และสร้างสรรค์อย่างทันสมัย ทำให้ชุมชนเกิดนวัตกรรมการเรียนรู้ทางสังคมที่สามารถพัฒนาเป็นศูนย์การเรียนรู้เพื่อถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นให้คงอยู่สืบทอดจากรุ่นสู่รุ่นต่อไป



ภาพที่ 4 การให้ความรู้แก่ชุมชนเพื่อพัฒนารูปแบบและลวดลายจากต้นกก
(สมศิริ โพธารินทร์ และจุฬาลักษณ์ บางเหลือ, ประเทศไทย, 2565)

2.2.3 คุณค่าเชิงสุนทรียะ (Aesthetic value) สำหรับคุณค่าเชิงสุนทรียะที่ได้จากการพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาเสื้ออกของจังหวัดอำนาจเจริญ พบว่า ผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาเสื้ออกที่พัฒนาขึ้นสามารถต่อยอดทรัพยากรทางวัฒนธรรมให้เป็นเสื้ออกเชิงแฟชั่น (fashion mat) กล่าวคือ เสื้อที่ใช้ในการนำลาย

ปลาตะเพียนและลายขิดยกดอกมาใส่ในเสื้อและนำไปทำเป็นกระเป๋า ตกแต่งด้วยเศษผ้าไหม สามารถสร้างคุณค่าเชิงสุนทรียะให้สูงขึ้นได้ เนื่องจากเสื้อลายปลาตะเพียนสามารถเป็นแรงบันดาลใจถึงความอุดมสมบูรณ์และความมั่นคงทางอาหาร สำหรับเสื้อลายขิดยกดอกเป็นลวดลายที่สะท้อนจากลักษณะทางกายภาพของต้นกกที่นำมาสร้างสรรค์ได้สีให้สวยงามและน่าทึ่งได้ การนำลายปลาตะเพียนและลายขิดยกดอกจากเดิมที่ใช้อยู่แค่การทอเสื้อ โดยนำมาต่อยอดในผลิตภัณฑ์อื่น ๆ เช่น หมวก กระเป๋า แผ่นรองจาน ม่านบังแดด และ พวงกุญแจ เป็นต้น โดยนำนวัตกรรมเกี่ยวกับการย้อมกันเชื้อราได้นำสารโซเดียมเบนโซเอต มาใช้เพื่อป้องกันเชื้อราที่เกิดจากต้นกกได้ง่าย การออกแบบดังกล่าว มักใช้เทคนิคการมัดย้อม อันจะเกิดลายบนเส้นกก ซึ่งสามารถเพิ่มควมมีชีวิตชีวาและความน่าสนใจให้กับผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาเสื้ออกของจังหวัดอำนาจเจริญด้วยความหลากหลายและความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่สร้างสรรค์ไว้อย่างสวยงาม แสดงถึงความตั้งใจ ความภาคภูมิใจ และความรักในมรดกทางภูมิปัญญาการทอเสื้ออกสามารถสร้างแรงบันดาลใจถึงความภาคภูมิใจทั้งกลุ่มผู้ทอ และผู้บริโภคซึ่งช่วยเพิ่มควมมีชีวิตชีวาและความน่าสนใจให้กับผลิตภัณฑ์เสื้ออก



ภาพที่ 5 การส่งเสริมให้เยาวชนออกร้าน (On-site) เพื่อจำหน่ายผลิตภัณฑ์จากต้นกกและไม้ไผ่ (สมศิริ โพธารินทร์ และจุฬาลักษณ์ บางเหลือ, ประเทศไทย, 2565)

2.2.4 คุณค่าเชิงเศรษฐกิจ (Economic value) สำหรับคุณค่าเชิงเศรษฐกิจที่ได้จากการพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาเปลือกของจังหวัดอำนาจเจริญ พบว่า ผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาเปลือกที่พัฒนาขึ้นสามารถสร้างงาน สร้างรายได้ และส่งเสริมการท่องเที่ยว กล่าวคือ เปลือกแบบธรรมดาราคาแผ่นละ 800 บาท เมื่อนำเปลือกมาแบ่งออกเป็นแผ่นเล็ก ๆ และแปรรูปเป็นกระเป๋า พร้อมทั้งได้ออกแบบโลโก้ป้าย (Tag) ผลิตภัณฑ์จากต้นกก ภายใต้สัญลักษณ์ทางการค้า (Brand) ว่า “KOK KUNYAI” สามารถเพิ่มมูลค่าให้กับเปลือกเป็นกระเป๋าได้จำนวน 5 ใบ โดยกำหนดราคาขายไว้ที่ 699-1,699 บาท รวมทั้งมีการเพิ่มช่องทางการจัดจำหน่ายทุกมิติ ทั้งการขายแบบออนไลน์ผ่านแอปพลิเคชันซึ่งกำลังเป็นที่นิยมเช่น Shopee และ Facebook รวมไปถึงการขายแบบออฟไลน์ผ่าน บริษัท ประชาธิปไตยรักสามัคคีอำนาจเจริญ จำกัด โดยออกร้านในงานแสดงสินค้าประจำปีของจังหวัดอำนาจเจริญ



KOK KUNYAI
Summapi Learning Amnatcharoen

ผลิตภัณฑ์จากต้นกกราชินี

เป็นผลิตภัณฑ์ที่ผลิตจากต้นกกราชินี โดยนำมาทำเป็นเสื่อ และขึ้นรูปเป็นผลิตภัณฑ์ต่างๆ โดยมีกรรมวิธีที่ละเอียดอ่อน และใช้ความละเอียดละไมในการผลิต

ข้อควรระวัง :

ห้ามซักทำความสะอาด ใช้ผ้าชุบน้ำแล้วเช็ดบริเวณรอยเปื้อน นำไปตากในที่ร่ม หรือเป่าให้แห้งด้วยพัดลม

ราคา _____ บาท

ผลิตและจำหน่ายโดย
แหล่งเรียนรู้สืบมะปี่
60 หมู่ 3 บ้านปลาข้าว ต.ปลาข้าว
อ.เมือง จ.อำนาจเจริญ 37000

088-1010299
สืบมะปี่-อำนาจเจริญ
Summapi Learning





**ผลิตภัณฑ์จักสานจาก
ไม้ไผ่ตำบลปลาข้าว**

งานแฮนด์เมด
ฝีมือประณีตสืบทอดจากรุ่นสู่รุ่น

**ผลิตภัณฑ์จักสานจากไม้ไผ่
ตำบลปลาข้าว**

เป็นผลิตภัณฑ์จากต้นไผ่จากหัตถกรรมจักสาน ฝีมือประณีตทุกชิ้นตอน เหมาะสำหรับตกแต่งสวยงาม และเป็นวัสดุอุปกรณ์ใช้ในครัวเรือน โดยชาวชุมชนตำบลปลาข้าว

ข้อควรระวัง :

ห้ามซักทำความสะอาด เก็บในที่ที่ไม่มีความชื้น ใช้ผ้าชุบน้ำแล้วเช็ดบริเวณรอยเปื้อน นำไปตากในที่ร่ม หรือเป่าให้แห้งด้วยพัดลม

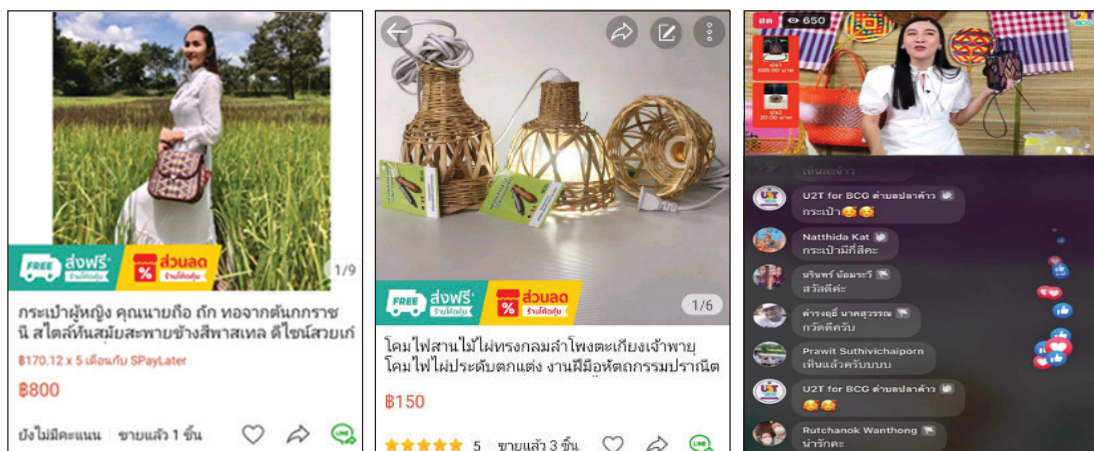
ราคา _____ บาท

ผลิตและจำหน่ายโดย
แหล่งเรียนรู้สืบมะปี่
60 หมู่ 3 บ้านปลาข้าว ต.ปลาข้าว
อ.เมือง จ.อำนาจเจริญ 37000

088-1010299
สืบมะปี่-อำนาจเจริญ
Summapi Learning



ภาพที่ 6 ฉลากผลิตภัณฑ์จากต้นกก และ ฉลากผลิตภัณฑ์จากไม้ไผ่ (สมศิริ โพธารินทร์ และจุฬาลักษณ์ บางเหลือ, ประเทศไทย, 2565)



ภาพที่ 7 การให้ความรู้เพื่อจำหน่ายผลิตภัณฑ์จากต้นกกและไม้ไผ่ผ่านช่องทางออนไลน์ (Online) ด้วยร้านค้าบนแอปพลิเคชันของช้อปปี้ คือ <https://shopee.co.th/baanseun.pinngam> (สมศิริ โพธารินทร์ และจุฬาลักษณ์ บางเหลือ, ประเทศไทย, 2565)

3. บทสรุป

วัฒนธรรมมีบทบาทสำคัญในการเสริมสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับอัตลักษณ์ของชุมชนซึ่งเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตในทุกมิติ วัฒนธรรมได้สืบทอดมาจากรุ่นสู่รุ่นจนกลายเป็นมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมที่มีลักษณะอันโดดเด่นและหลากหลายตามบริบทของแต่ละชุมชน มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมมีความสำคัญต่อการวิจัย เพื่อตรวจสอบขั้นประวัติศาสตร์ให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้นและช่วยส่งเสริมให้มีความเคารพรักในวัฒนธรรมของชาติ การอนุรักษ์มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม จึงเป็นบทบาทหน้าที่สำคัญของนานาชาติสำหรับภูมิภาคสำหรับภูมิภาคไทยซึ่งเป็นรากฐานในการดำเนินชีวิตและสามารถนำมาพัฒนาต่อยอดให้เป็นทุนทางวัฒนธรรมอันล้ำค่า อีกทั้งยังก่อให้เกิดมูลค่าเพิ่มจากทรัพยากรธรรมชาติและสภาพแวดล้อมของท้องถิ่น โดยเฉพาะพืชวงศ์กก (Cyperaceae) ที่ชาวจังหวัดอำนาจเจริญนำมาปรับและประยุกต์ใช้ด้วยภูมิปัญญาและนำมาพัฒนาผลิตภัณฑ์เสื่อกก พบว่า การนำความภูมิปัญญาไทยมาปรับใช้ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์เสื่อกกในจังหวัดอำนาจเจริญเป็นต้นเหตุที่ทำให้มูลค่าเพิ่มขึ้นจากทรัพยากรธรรมชาติและสภาพแวดล้อมท้องถิ่นมีประโยชน์ต่อชุมชนและเศรษฐกิจ ดังนี้

3.1 คุณค่าเชิงสัญลักษณ์ การใช้เสื่อกกที่มีลวดลายและลายประจำท้องถิ่น เช่น ลายปลาตะเพียน ลายชิต หรือลายธรรมดา มีความหมายสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมและชาติพันธุ์ ทำให้ผลิตภัณฑ์มีความเป็นเอกลักษณ์และมีมูลค่าสูงขึ้นในตลาดภายในจังหวัดและภายในประเทศ

3.2 คุณค่าเชิงวิชาการ การที่ชาวจังหวัดอำนาจเจริญนำเส้นกมมาใช้ทอเสื่อและผลิตภัณฑ์อื่น ๆ จนต่อมาได้เป็นวัสดุที่มีคุณภาพและความทนทาน รวมทั้งได้เรียนรู้และพัฒนาเทคโนโลยีการผลิตเสื่ออกให้เป็นระบบ ซึ่งช่วยเสริมสร้างทักษะและความชำนาญด้านผลิตภัณฑ์เสื่ออกของชาวจังหวัดอำนาจเจริญให้มีความสร้างสรรค์มากยิ่งขึ้น

3.3 คุณค่าเชิงสุนทรีย์ การใช้ผลิตภัณฑ์เสื่ออกในพิธีกรรมทางศาสนาและประเพณีฮีตสิบสองคองสิบสี่ของชาวจังหวัดอำนาจเจริญช่วยให้เสื่ออกมีความสำคัญต่อวัฒนธรรมและชีวิตประจำวันของชาวจังหวัดอำนาจเจริญ รวมทั้งช่วยให้สืบทอดประเพณีและคติความเชื่อให้ได้รับการอนุรักษ์และพัฒนาต่อยอดได้อย่างยั่งยืน

3.4 คุณค่าเชิงเศรษฐกิจ การที่ชาวจังหวัดอำนาจเจริญได้ทำการพัฒนาผลิตภัณฑ์เสื่ออกช่วยสร้างรายได้และมีงานทำให้กับชุมชน พร้อมทั้งเสริมสร้างฐานการผลิตและการตลาดสำหรับผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น เป็นการสร้างความมั่นคงทางเศรษฐกิจในระยะยาวสำหรับชุมชนท้องถิ่น

4. รายการอ้างอิง

- กมลหทัย แวงวาสิต และภาสกร บุญชาติ, (2556). สันฐานวิทยาเปรียบเทียบของผลพีชวงศ์กมเผ่า Cypereae บางชนิดในประเทศไทย. *วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*, 32(6), 752-760.
- กษิตเดช เนื่องจำนงค์. (2560). ผ้าขาม้า: คุณค่าและความหมายจากทุนทางวัฒนธรรมสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์. *วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*, 21(1), 94-93.
- กันยารัตน์ เฟิงพอรู. (2555). ปัจจัยที่มีผลต่อความสำเร็จของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนในเขตมินบุรีและเขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ภัสสร ชมแก้ว. (2546). อาชีพการจักสานไม้ไผ่และการสร้างเครือข่ายการค้า ตำบลบ้านใหม่ อำเภอบ้านแพรก จังหวัดพระนครศรีอยุธยา (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่.
- ลักษณะพร โรจน์พิทักษ์กุล. (2557). การต่อยอดภูมิปัญญาการทอเสื่ออกโดยการออกแบบและพัฒนาตลาดด้วยรูปทรงเรขาคณิตของวิสาหกิจชุมชนแปรรูปเสื่ออกบางพลวง อำเภอบ้านสร้าง จังหวัดปราจีนบุรี. *ปราจีนบุรี: คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์*.
- วันเรารวี ธนัญญา. (2566). การประเมินความริเริ่มด้านความร่วมมือระหว่างภาครัฐและภาคเอกชน สำหรับย่านมรดกทางวัฒนธรรม: การศึกษาเปรียบเทียบนโยบายและการปฏิบัติในประเทศญี่ปุ่นและประเทศไทย. กรุงเทพมหานคร: สำนักการวางผังและพัฒนาเมือง กรุงเทพมหานคร.
- แหวดาว เขียวภา. (2545). อาชีพจักสานบ้านท้าวบุญเรือง อำเภอบางดง จังหวัดเชียงใหม่ (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่.

- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2559). *แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560-2565)*. กรุงเทพมหานคร: สำนักนายกรัฐมนตรี.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2555). *การส่งเสริมคุณลักษณะผู้เรียนยุคใหม่เพื่อรองรับการปฏิรูปการศึกษาในทศวรรษที่สองด้วยการบูรณาการไอซีทีในการจัดการเรียนรู้ด้วยโครงการ*. กรุงเทพมหานคร: กระทรวงศึกษาธิการ.
- สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2566). *แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566-2570)*. กรุงเทพมหานคร: สำนักนายกรัฐมนตรี.
- อัญชลี คงทอง. (2553). *แบบอย่างในการพัฒนาอาชีพจักสาน อำเภอนันทนิคม จังหวัดชลบุรี (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ)*. มหาวิทยาลัยขอนแก่น, ขอนแก่น.
- อมรรัตน์ อนันต์วรพงษ์. (2560). *หลักการวิจัยเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาไทย*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ASEAN. (2000). *ASEAN Declaration on cultural heritage*, Bangkok, Thailand. Retrieved February 7, 2024, from <https://asean.org/wp-content/uploads/2021/01/ASEAN-Declaration-on-Cultural-Heritage.pdf>
- Bakri, A.F., Ibrahim, N., Ahmad, S.S., & Zaman, N.Q. (2015). Valuing built cultural heritage in a Malaysian urban context. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 170, 381-389.
- Diskul, S. (1996). *Traveling civilization: Researching archaeology in Thailand collection of articles in the writings of Professor Momchao Suphatradit Diskul*. Bangkok: Progressive Business Publishing House.
- UNESCO. (1972). *Convention concerning the protection of the world cultural and natural heritage*. Retrieved February 9, 2024, from <https://whc.unesco.org/en/conventioncontext/>

RAINING IN SUMMER: MUSIC COMPOSITION FOR PRESENT AT
THE 4th INTERNATIONAL SYMPOSIUM ON CREATIVE FINE ARTS (ISCFA) 2023
บทประพันธ์เพลง “Raining in Summer” สำหรับการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์
ทางศิลปกรรมศาสตร์ระดับนานาชาติ ครั้งที่ 4 (ISCFA) ประจำปี พ.ศ. 2566

Tanapat Kerdpol¹ ธนพัฒน์ เกิดผล¹ Anuwat Kheawprang² อนุวัฒน์ เขียวปราง²

Abstract

Background and Objectives: The 4th International Symposium on Creative Fine Arts (ISCFA) 2023 serves as a platform for fostering creative innovations that respond to community needs and promote sustainable education systems. This paper presents the inspiration behind the creation of a song with a jazz music flavor through the development of harmonic progressions and chord progressions to create diversity. The study reflects an integration of popular music knowledge with specialized musical elements, aiming to create new compositions that respond to the changing contemporary music scene.

Methods: This academic article adopts a musicological approach, emphasizing the analysis and creative synthesis of musical elements that characterize both popular music and jazz. The study examines melodic structures, chord progressions, harmonic textures, and rhythmic components, blending them to craft a distinctive musical composition.

Key Findings: This academic article identifies three key aspects of integrating pop and jazz music in composition: (1) the use of harmonic progressions that support the melody by incorporating out-of-key harmonies while maintaining chord tones that seamlessly align with the key signature; (2) the application of borrowed chords, primarily from parallel keys, to enrich harmonic diversity; and (3) the structuring of instrumental improvisation sections within the composition.

Implications of the Study: This article proposes a creative approach to pop-jazz composition that is melodically appealing, structurally accessible, and easy to listen to. At the same time, it retains the essence of jazz music by developing chord progressions with color and diverse harmonies.

Conclusions and Future Research: This academic article highlights the balanced integration of pop and jazz elements in music composition. Future research in this area may explore more complex and contemporary approaches to pop-jazz fusion, aligning with the rapidly evolving landscape of the music industry.

Academic Article

Received: 28 November 2023

Revised: 1 February 2024

Accepted: 5 March 2024

* *Corresponding author*

email: tanapat@ru.ac.th

How to cite:

Kerdpol, T., & Kheawprang, A. (2025). Raining in Summer: Music composition for presentation at the 4th International Symposium on Creative Fine Arts (ISCFA) 2023. *Fine Arts Journal: Srinakharinwirot University*, 29(1), 225-236.

Keywords: Raining in Summer; Creative Work; Pop-Jazz Music

คำสำคัญ: Raining in Summer; ผลงานสร้างสรรค์; ดนตรีป๊อปแจ๊ส

¹ Faculty of Fine and Applied Arts, Ramkhamhaeng University, Thailand

¹ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

² Faculty of Fine and Applied Arts, Ramkhamhaeng University, Thailand

² คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

บทคัดย่อ

ภูมิหลังและวัตถุประสงค์: การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปกรรมศาสตร์ระดับนานาชาติ ครั้งที่ 4 (ISCF4) ประจำปี พ.ศ. 2566 เป็นเวทีที่มุ่งเน้นการพัฒนานวัตกรรมเชิงสร้างสรรค์ที่สามารถตอบสนองความต้องการของชุมชนและส่งเสริมระบบการศึกษาให้เกิดความยั่งยืน บทความนี้จึงนำเสนอแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์บทเพลงกลืนอายของดนตรีแจ๊สผ่านการพัฒนาลีลาของเสียงประสานและการดำเนินคอร์ดให้มีความหลากหลาย อันเป็นแนวทางที่สะท้อนถึงการผสมผสานองค์ความรู้ด้านดนตรีสมัยนิยมและแนวดนตรีเฉพาะทางเพื่อสร้างสรรค์ผลงานใหม่ที่ตอบโจทย์การเปลี่ยนแปลงของสังคมดนตรีร่วมสมัย

วิธีการศึกษา: บทความวิชาการฉบับนี้ใช้วิธีการศึกษาเชิงทฤษฎีทางคีตวิทยา (Musicology) โดยมุ่งเน้นการวิเคราะห์และสร้างสรรค์ผลงานดนตรีผ่านการบูรณาการองค์ประกอบทางดนตรีที่สะท้อนอัตลักษณ์ของดนตรีป๊อป (Popular Music) และดนตรีแจ๊ส (Jazz Music) โดยศึกษารูปแบบการดำเนินทำนอง โครงสร้างคอร์ด เสียงประสาน และองค์ประกอบทางจังหวะ เพื่อนำมาผสมผสานและพัฒนาเป็นบทเพลงที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว

ผลการศึกษาที่สำคัญ: บทความวิชาการฉบับนี้เสนอให้เห็นถึงองค์ความรู้ 3 ประเด็นสำคัญจากการสร้างสรรค์บทเพลงแบบผสมผสานระหว่างดนตรีป๊อปและดนตรีแจ๊ส ได้แก่ (1) การดำเนินคอร์ดประกอบทำนอง โดยใช้เสียงประสานนอกกฎแฉเสียงที่มีสมาชิก (Chord Tone) สัมพันธ์กับทำนองที่อยู่ในกฎแฉเสียงอย่างลงตัว (2) การนำคอร์ดนอกกฎแฉเสียงมาใช้ ด้วยวิธีการยืมคอร์ด (Borrow Chord) จากกฎแฉเสียงคู่ขนานเป็นหลัก (3) การกำหนดท่อนแสดงคีตปฏิภาณของเครื่องดนตรีในเพลง

นัยสำคัญของการศึกษา: บทความวิชาการฉบับนี้เสนอแนวทางการสร้างสรรค์บทเพลงป๊อปแจ๊สที่เป็นบทเพลงฟังง่าย ไม่สลับซับซ้อน และมีโครงสร้างของทำนองที่ฟังแล้วไพเราะติดหูคนฟัง ในขณะเดียวกันยังสะท้อนกลืนอายดนตรีแจ๊สโดยการพัฒนาการดำเนินคอร์ดให้มีสีสัน ลีลาของเสียงประสานที่หลากหลาย

สรุปผลและแนวทางการศึกษาในอนาคต: บทความวิชาการฉบับนี้ให้ความสำคัญกับการสร้างสรรค์บทเพลงที่ผสมผสานความลงตัวระหว่างองค์ประกอบทางดนตรีตามแบบฉบับของดนตรีป๊อปและดนตรีแจ๊ส ซึ่งในอนาคตการนำเสนอบทความวิชาการในลักษณะนี้อาจนำเสนอการผสมผสานทางดนตรีป๊อปและดนตรีแจ๊สที่มีแนวคิดขององค์ประกอบทางดนตรีที่ซับซ้อนและทันสมัยขึ้น สอดคล้องตามบริบทของอุตสาหกรรมดนตรีที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

1. บทนำ

การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปกรรมศาสตร์ระดับนานาชาติ ครั้งที่ 4 (ISCFA) ประจำปี พ.ศ. 2566 เป็นงานประชุมวิชาการที่เปิดโอกาสให้บุคลากรสายการศึกษาด้านศิลปกรรมทั่วประเทศได้นำเสนอผลงานทางวิชาการต่อสาธารณชน และสร้างความร่วมมือทางวิชาการการนำเสนอเชิงสร้างสรรค์ระหว่างมหาวิทยาลัยของภาครัฐ และเอกชนที่เปิดสอนหลักสูตรตรีวิจิตรศิลป์ ทั้งในประเทศและต่างประเทศ อีกทั้งยังมีจุดมุ่งหมายเพื่อส่งเสริมและพัฒนานวัตกรรมที่จะนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานทางวิชาการใหม่ๆ และต่อยอดผลงานทางวิชาการที่สามารถตอบสนองความต้องการของชุมชนตลอดจนส่งเสริมการจัดการศึกษาของประเทศให้เข้มแข็งและเพื่อพัฒนาอย่างต่อเนื่องและยั่งยืน

ดังนั้น ผู้สร้างสรรค์จึงได้เกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์บทเพลงรูปแบบดนตรีป๊อปแจ๊ส ที่มีการดำเนินทำนองแบบดนตรีป๊อป กล่าวคือ แต่ละท่อนของบทเพลงนั้นมีทิศทาง การถ่ายทอดอารมณ์ของทำนองที่ชัดเจน จดจำได้ง่าย ตามแบบฉบับของดนตรีป๊อป ซึ่งสอดคล้องกับความเห็นของ อนงค์สุลักษณ์ ไยล่อ (2555, น. 7) ได้กล่าวไว้ว่า ดนตรีสมัยนิยม (Popular) นั้นฟังง่าย ไม่สลับซับซ้อน และมีโครงสร้างของทำนองที่ฟังแล้วไพเราะติดหูคนฟัง และนอกจากนี้ผู้สร้างสรรค์ยังได้เพิ่มเติมกลิ่นอายดนตรีแจ๊สให้กับบทเพลงโดยการพัฒนาการดำเนินคอร์ดให้มึนสับสน ลีลาของเสียงประสานที่หลากหลายอีกด้วย

2. บทเพลง Raining in Summer

ผู้สร้างสรรค์ได้ผสมผสานแนวคิดในการสร้างสรรค์บทเพลง จากการใช้แนวคิดแบบดนตรีป๊อปที่เน้นการสร้างบทเพลงที่ตรงใจ สัมผัส ชาบซึ้งในสุนทรียะที่ง่าย ไม่ซับซ้อนผ่านท่วงทำนองของบทเพลง และการใช้แนวคิดแบบดนตรีแจ๊สที่เน้นการสร้างบทเพลงให้มีเอกลักษณ์เฉพาะ เสริมความน่าประหลาดใจเป็นช่วง ๆ ผ่านการดำเนินเสียงประสานในแต่ละท่อน โดยสามารถอธิบายได้ ดังนี้

2.1 ท่อนนำ (Introduction)

ผู้สร้างสรรค์ได้ประพันธ์ทำนองที่ให้ความรู้สึกย่ำคิด สร้างความจดจำให้แก่ผู้ฟังตั้งแต่ต้น โดยทำนองได้พัฒนาลีลาของทำนองด้วยเทคนิคการซ้ำ (Repetition) ในทุก ๆ ประโยค ซึ่งสอดคล้องกับที่ Almeida (2017) ได้กล่าวไว้ว่า การทำซ้ำเป็นมิติทางสุนทรียภาพที่จะช่วยให้ผู้ฟังจดจำและขยายอารมณ์ความรู้สึกที่เคยเกิดขึ้นมาก่อน อย่างไรก็ตามอาจจะมีบางประโยคที่มีการดัดแปลงระดับเสียงในช่วงท้ายให้มีความแตกต่างลดความจำ อีกทั้งยังช่วยสนับสนุนให้แต่ละประโยคเปรียบเสมือนการถามและตอบกัน ดังภาพที่ 1

ประโยคที่ 1



ประโยคที่ 2



ภาพที่ 1 การเปรียบเทียบทำนองระหว่างประโยคที่ 1 และประโยคที่ 2 ท่อน Introduction
(ชนพัฒน์ เกิดผล และอนุวัฒน์ เขียวปราง, ประเทศไทย, 2566)

นอกจากการใช้เทคนิคพัฒนาทำนองให้น่าจดจำแล้ว ผู้สร้างสรรค์ยังได้สร้างความน่าสนใจของทำนองเพลงในท่อนนำ (Introduction) ผ่านการเรียบเรียงดนตรีให้ทำนองดังกล่าว ได้บรรเลงร่วมกันของเครื่องดนตรีที่ให้ระดับเสียงอย่างพร้อมเพรียงกัน (Unison part) ตลอดทั้งท่อน ดังภาพที่ 2

Intro ♩ = 75

Melody

Piano

Electric Guitar

Electric Bass

Drumset

ภาพที่ 2 ตัวอย่างรูปแบบ Unison Part ของในท่อน Introduction
(ชนพัฒน์ เกิดผล และอนุวัฒน์ เขียวปราง, ประเทศไทย, 2566)

ทั้งนี้ ผู้สร้างสรรค์ยังได้ผสมผสานแนวคิดรูปแบบดนตรีแจ๊ส โดยการใช้คอร์ดโครมาติก (Chromatic chord) พัฒนาการดำเนินคอร์ด ซึ่งคอร์ดที่จะมีโน้ตตัวใดตัวหนึ่งหรือมากกว่า 1 ตัวเป็นโน้ตนอกกุญแจเสียง มาผสมอยู่ในการดำเนินคอร์ดของเพลง

2.2 ท่อน A

ผู้สร้างสรรค์ได้ประพันธ์ทำนองโดยใช้กลุ่มเสียง E natural minor ดำเนินทำนองประกอบด้วยประโยคที่ 1 มีความยาวจำนวน 4 ห้องเพลง โดยมีรูปแบบการดำเนินคอร์ดในลีลาดนตรีแจ๊สประกอบทำนอง ที่ผสมผสานคอร์ดระหว่าง 2 กุญแจเสียง ได้แก่ E Dorian ซึ่งมีการดำเนินคอร์ด i – ii (E-7 – F#-7) ดังภาพที่ 3 และ G Minor ซึ่งมีการดำเนินคอร์ด V – iv (D7 – C-7) ดังภาพที่ 4



ภาพที่ 3 การดำเนินคอร์ดโดยใช้คอร์ดในกุญแจเสียง E Dorian
(ธนพัฒน์ เกิดผล และอนุวัฒน์ เขียวปราง, ประเทศไทย, 2566)



ภาพที่ 4 การดำเนินคอร์ดโดยใช้คอร์ดในกุญแจเสียง G Major
(ธนพัฒน์ เกิดผล และอนุวัฒน์ เขียวปราง, ประเทศไทย, 2566)

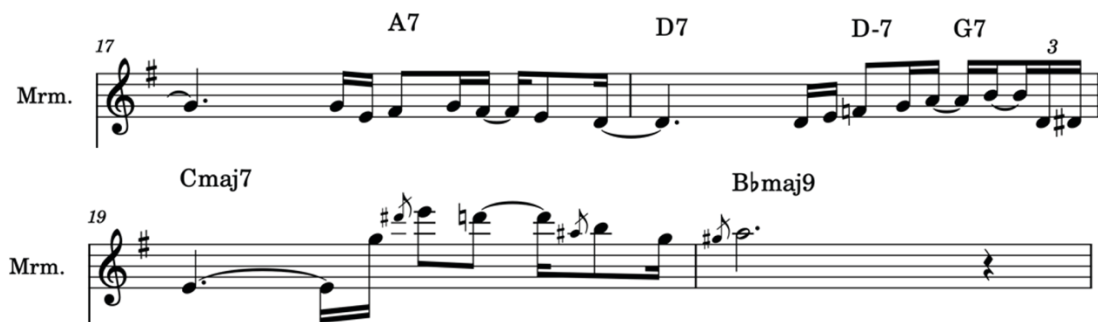
ประโยคที่ 2 มีความยาวจำนวน 4 ห้องเพลง โดยในช่วงต้นประโยคจะใช้นการดำเนินคอร์ดจากคอร์ดในกุญแจเสียง E Dorian เหมือนกันกับประโยคที่ 1 และในช่วงท้ายประโยคได้ใช้นการดำเนินคอร์ดจากคอร์ดในกุญแจเสียง G Major เช่นเดียวกันกับประโยคที่ 1 แต่ผู้สร้างสรรค์ได้ใช้เทคนิคอย่างหนึ่งของแนวคิดดนตรีแจ๊สคือ คอร์ดดอมีแนนต์ระดับสอง (Secondary Dominant) ซึ่งจัดอยู่ในประเภทคอร์ดโครมาติก (Chromatic chord) เคลื่อนที่เข้าหาคอร์ดเป้าหมายแบบ Circle Progression นั่นคือการที่คอร์ดชนิดดอมีแนนท์ที่มีโน้ตพื้นต้นของคอร์ดเป็นคู่ 5th เพอร์เฟกต์ของโน้ตพื้นต้นของคอร์ดเป้าหมายเคลื่อนที่เข้าหา

คอร์ดเป้าหมาย ซึ่งในช่วงท้ายของประโยคนี้มีการดำเนินคอร์ดลักษณะนี้จากคอร์ด A7 (ห้องเพลงที่ 17) ไปยังคอร์ด D7 (ห้องเพลงที่ 18) ดังภาพที่ 5



ภาพที่ 5 การดำเนินคอร์ดตอมินันท์ระดับสอง
(ธนพัฒน์ เกิดผล และอนวัณณ์ เขียวปราง, ประเทศไทย, 2566)

นอกจากนี้หลังจากประโยคที่ 2 ผู้สร้างสรรค์ได้สร้างวลีเชื่อมต่อเพื่อกระตุ้นเตรียมเข้าสู่ท่อน B ซึ่งเป็นสาระสำคัญของเพลง ได้แก่ 1) วลีเพลงที่มีการดำเนินคอร์ดแบบ IV – ^bIII (Cmaj7 – B^bmaj9) ในห้องเพลงที่ 19-20 โดยผู้สร้างสรรค์ได้ใช้เทคนิคการดำเนินคอร์ดแบบ ii – V (D-7 – G7) แบบประยุกต์ของกุญแจเสียง C Major ในช่วงท้ายของประโยคที่ 2 มาเตรียมเคลื่อนที่เข้าหาคอร์ด Cmaj7 ซึ่ง Lavengood (n.d.) อธิบายไว้ว่า เป็นหนึ่งในการดำเนินคอร์ดที่สำคัญที่สุดในดนตรีแจ๊ส และสามารถประยุกต์ได้โดยการนำรูปแบบการดำเนินคอร์ดแบบ ii – V จากกุญแจเสียงอื่นมาใช้ดำเนินคอร์ดในบทเพลงได้ ดังภาพที่ 6



ภาพที่ 6 การดำเนินคอร์ดย้ายกุญแจเสียงชั่วคราวระหว่างของที่ 18-20
(ธนพัฒน์ เกิดผล และอนวัณณ์ เขียวปราง, ประเทศไทย, 2566)

วลีเพลงผ่านการเรียบเรียงดนตรีให้ถูกบรรเลงร่วมกันของเครื่องดนตรีทั้งหมดอย่างพร้อมเพรียงกัน ซึ่งถือว่าเป็นอัตลักษณ์สำคัญของบทเพลงนี้ ดังภาพที่ 7

ภาพที่ 7 การบรรเลงวงลีเพลงเพื่อกระตุ้นเข้าสู่ท่อน B อย่างพร้อมเพรียงกัน
(ชนพัฒน์ เกิดผล และอนุวัฒน์ เขียวปราง, ประเทศไทย, 2566)

ท่อน B

ผู้สร้างสรรค์ได้ประพันธ์ทำนองโดยใช้กลุ่มเสียง G Major ดำเนินทำนองประกอบด้วยประโยคเพลงที่ 1 มีความยาวจำนวน 4 ห้องเพลง โดยมีรูปแบบการดำเนินคอร์ดแบบ I – II – iii – ii – iv – ^bVII7 (Gmaj7 – A – B-7 – A-7 – Gmaj7 – C-7 – F7) เมื่อพิจารณาจากการดำเนินคอร์ดจะพบว่า มีการใช้คอร์ดนอกกฎเจเสียง 2 ตำแหน่ง ได้แก่ 1) ผู้สร้างสรรค์ใช้เทคนิคการยืมคอร์ด A (ห้องเพลงที่ 22) จากกฎเจเสียง G Lydian ซึ่งเป็นกฎเจเสียงคู่ขนานของ G Major เพื่อให้สัมพันธ์กับทำนองโน้ต C# ซึ่งเป็นโน้ตสมาชิกของคอร์ด A และ 2) ผู้สร้างสรรค์ได้ใช้เทคนิคการดำเนินคอร์ดแบบ ii – sub V (C-9 – A^b7) แบบประยุกต์เพื่อเคลื่อนที่เข้าสู่คอร์ด B-7 ในประโยคเพลงที่ 2 (ห้องเพลงที่ 25) ดังภาพประกอบที่ 8



ภาพที่ 8 การดำเนินคอร์ดนอกกุญแจเสียงประกอบทำนองประโยคที่ 1 ในท่อน B
(ธนพัฒน์ เกิดผล และอนวัธน์ เขียวปราง, ประเทศไทย, 2566)

ประโยคเพลงที่ 2 ผู้ประพันธ์ได้ใช้เทคนิคซีควนซ์ในการประพันธ์โดยเลียนลักษณะจังหวะเดียวกันกับประโยคที่ 1 พร้อมทั้งปรับเปลี่ยนโน้ตระดับเสียงบางตัว ดังภาพที่ 9 โดย Walton (1974, p. 5) ได้อธิบายเกี่ยวกับซีควนซ์ไว้ว่า เป็นหนึ่งในรูปแบบการพัฒนาทำนองที่สะท้อนให้เห็นถึงความสมดุลของโครงสร้างประโยคเพลงที่มีความเป็นเอกภาพ (Unity) ทางลักษณะจังหวะ และความหลากหลาย (Variety) ของระดับเสียง



ภาพที่ 9 การใช้เทคนิคซีควนซ์ในการประพันธ์ประโยคเพลงที่ 2 ของท่อน B
(ธนพัฒน์ เกิดผล และอนวัธน์ เขียวปราง, ประเทศไทย, 2566)

ผู้สร้างสรรค์ยังได้กำหนดให้ท่อน B บรรเลงอีกครั้งหลังจากการเดี่ยวกลองชุดเสร็จสิ้น แต่เพื่อให้ความรู้สึกของเพลงเคลื่อนที่ไปข้างหน้านำไปสู่จุดจบ ผู้สร้างสรรค์จึงได้ย้ายกุญแจเสียงของท่อนนี้ซึ่งจากเดิมเป็นกุญแจเสียง G Major ย้ายไปเป็นกุญแจเสียง A^b Major กล่าวคือ ย้ายระดับเสียงทุกตัวโน้ต ทุกคอร์ดสูงขึ้นจากเดิมครึ่งเสียง

ท่อนแสดงการด้นสด (Improvisation)

ผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดท่อนแสดงการด้นสดให้กับนักดนตรีเพื่อแสดงทักษะการเดี่ยวเครื่องดนตรี ซึ่งตรงกับที่ สิทธิพงศ์ สินธุปี (2557, น. 1) ได้กล่าวถึงการด้นสดไว้ว่า เป็นการคิดและการกระทำในขณะนั้น โดยไม่ได้กำหนดหรือเตรียมมาก่อนล่วงหน้า ซึ่งการด้นสดนี้ เป็นหัวใจหลักของดนตรีแจ๊ส โดยใช้ทักษะและอารมณ์ในการบรรเลงดนตรีในขณะนั้น การด้นสดที่น่าสนใจขึ้นอยู่กับแนวคิดของแต่ละบุคคลที่แตกต่างกันไป ซึ่งการด้นสดในเพลงนี้ได้ใช้การดำเนินคอร์ดที่แบ่งออกเป็น 2 ช่วงใหญ่ๆ ได้แก่ 1) การดำเนินคอร์ดในรูปแบบเดียวกันกับท่อน A เพื่อให้การด้นสดนั้นอยู่ในขอบเขตของรูปแบบการดำเนินคอร์ดที่เสมือนกับการย้อนกลับมาในบรรยากาศเดิม แต่ใช้การบรรเลงแบบด้นสดเพื่อบรรยายเรื่องราวที่แตกต่างออกไป และ 2) ผู้สร้างสรรค์ได้ประพันธ์รูปแบบการดำเนินคอร์ดขึ้นมาใหม่เพื่อสร้างบรรยากาศที่แตกต่างโดยใช้คอร์ดจากกุญแจเสียง C minor ดังภาพที่ 10



ภาพที่ 10 การดำเนินคอร์ดโดยใช้คอร์ดในกุญแจเสียง C minor ในท่อนด้นสด
(ธนพัฒน์ เกิดผล และอนุวัฒน์ เขียวปราง, ประเทศไทย, 2566)

นอกจากนี้ ผู้สร้างสรรค์ยังได้กำหนดท่อนแสดงทักษะการเดี่ยวกลองชุด (Drums Solo) ต่อจากท่อนด้นสด ในการเดี่ยวกลองชุดนี้จะไม่ได้ใช้การดำเนินท่อนแบบเดียวกับการด้นสด แต่จะเป็นการเดี่ยวกลองควบคู่ไปกับการบรรเลงทำนองแบบเดียวกับท่อนนำของเพลง ซึ่งการเดี่ยวกลองในลักษณะที่มีเครื่องดนตรีอื่นบรรเลงควบคู่ไปด้วยนี้ จะส่งผลให้บทเพลงยังคงดำเนินสุนทริยภาพอย่างต่อเนื่องทั้งในบริบทของจังหวะและระดับเสียง ดังภาพที่ 11 โดยสิทธิพงศ์ ปานคง (2560) ได้อธิบายถึงการเดี่ยวกลองในลักษณะดังกล่าวไว้ว่านอกจากจะเป็นการแสดงความสามารถของกลองชุดแล้ว ยังเป็นการแสดงศักยภาพของนักดนตรีทุกคน เนื่องจากต้องมีสมาธิในการบรรเลงให้ตรงจังหวะระคองการเดี่ยวกลองไปจนจบ ตามกลวิธีเฉพาะตัว

Instrument & Drum Solo

Mrm.

Pno.

El. Guit.

El. B.

D. Set

ภาพที่ 11 การดำเนินคอร์ท่อนเดี่ยวกลองในลักษณะที่มีเครื่องดนตรีอื่นบรรเลงควบคู่ไปด้วย
(ชนพัฒน์ เกิดผล และอนุวัฒน์ เขียวปราง, ประเทศไทย, 2566)

3. นำเสนอผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปกรรมศาสตร์ระดับนานาชาติ

การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปกรรมศาสตร์ระดับนานาชาติ ครั้งที่ 4 (ISCFA) ประจำปี พ.ศ. 2566 เป็นงานประชุมวิชาการที่เปิดโอกาสให้บุคลากรสายการศึกษาด้านศิลปกรรมทั่วประเทศได้นำเสนอผลงานทางวิชาการต่อสาธารณชน และสร้างความร่วมมือทางวิชาการการนำเสนอเชิงสร้างสรรค์ระหว่างมหาวิทยาลัยของภาครัฐและเอกชนที่เปิดสอนหลักสูตรวิจิตรศิลปกรรมทั้งในประเทศและต่างประเทศผ่านระบบออนไลน์ ในวันที่ 7-8 กรกฎาคม 2566 ที่ผ่านมามีภาพที่ 12 ซึ่งบทเพลง Raining in Summer ได้รับการคัดเลือกจากผู้ทรงคุณวุฒิที่ร่วมกันพิจารณาผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปกรรมเพื่อเข้าร่วมการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปกรรมศาสตร์ระดับนานาชาติ ครั้งที่ 4 (ISCFA) ประจำปี พ.ศ. 2566 นี้ ดังภาพที่ 13



ภาพที่ 12 การประชาสัมพันธ์งานการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปกรรมศาสตร์ระดับนานาชาติ ครั้งที่ 4 (ISCFA) ประจำปี พ.ศ. 2566
(ARU The International Symposium on Creative Fine Art, 2566)



ภาพที่ 13 การนำเสนอบทประพันธ์เพลง “Raining in Summer”
โดย ธนพัฒน์ เกิดผล และอนวัณณ์ เขียวปราง ในงานนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปกรรมศาสตร์ระดับนานาชาติ ครั้งที่ 4 (ISCFA) ประจำปี พ.ศ. 2566
(ARU The International Symposium on Creative Fine Art, 2566)

4. สรุป

บทเพลง “Raining in Summer” เป็นบทเพลงที่ถูกประพันธ์ขึ้นจากแนวคิดทางรูปแบบดนตรีสมัยนิยมที่สะท้อนผ่านท่วงทำนองที่มีโครงสร้างและกลุ่มเสียงที่ชัดเจน ประกอบไปด้วยโครงสร้างของบทเพลงจำนวน 3 ท่อน ได้แก่ ท่อน A ที่มีการบรรยายเรื่องราวด้วยทำนองเพลง 2 ประโยค โดยมีการดำเนินคอร์ดจากการใช้คอร์ดจาก 2 กุญแจเสียง ได้แก่ E Dorian กับ G minor มาผสมผสานกัน, ท่อน B ที่มีการบรรยายเรื่องราวด้วยทำนอง 2 ประโยคถึงแม้ว่าจะใช้การดำเนินคอร์ดจากกุญแจเสียง G Major เป็นหลัก แต่ได้สอดแทรกเทคนิคต่าง ๆ ที่สะท้อนความเป็นดนตรีแจ๊ส เช่น การยืมคอร์ดจากกุญแจเสียงคู่ขนาน และการใช้คอร์ดแทน เป็นต้น และท่อนแสดงการตันสด ที่มีการดำเนินคอร์ดในรูปแบบเดียวกันกับท่อน A และการกำหนดรูปแบบการดำเนินคอร์ดขึ้นมาใหม่เพื่อสร้างบรรยากาศที่แตกต่างโดยใช้คอร์ดจากกุญแจเสียง C minor

5. รายการอ้างอิง

- สิทธิพงศ์ สินธุปี. (2557). *การวิเคราะห์การตันสดสลับเปลี่ยนของ แจ็ค ดิจอห์นเน็ด* (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศิลปากร, กรุงเทพมหานคร.
- สุทธิพงศ์ ปานคง. (2560, 8 มกราคม). *Open Solo & Solo with the band* [แฟ้มวิดีโอ]. สืบค้นเมื่อ 17 พฤศจิกายน 2566, จาก https://www.youtube.com/watch?v=He_QypMsqAs&t=347s
- อนงค์สุลักษณ์ ไยล่อ. (2555). *ดนตรีป๊อปกับพฤติกรรมของวัยรุ่นไทย: กรณีศึกษากลุ่มวัยรุ่นในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร* (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศิลปากร, กรุงเทพมหานคร.
- Almeida, P. M. (2017, February 17). *Repetition in music, variations and other considerations* [Video file]. Retrieved November 13, 2023, from <https://www.youtube.com/watch?v=WP4r8khYdoU&t=7s>
- ARU The International Symposium on Creative Fine Art. (2566). *ARU The International Symposium on Creative Fine Art* [ภาพถ่าย]. สืบค้นเมื่อ 18 พฤศจิกายน 2566 จาก <https://www.facebook.com/photo/?fbid=627118552808371&set=a.451672387019656>
- Lavengood, M. (n.d.). *II – V – I*. Retrieved October 21, 2023, from <https://viva.pressbooks.pub/openmusictheory/chapter/ii-v-i>
- Walton, C. (1974). *Basic form in music*. CA: Alfred Publishing.

COLLABORATIVE ART ACTIVITY FOR YOUNG CHILDREN AND PARENTS: A SYSTEMATIC REVIEW

กิจกรรมศิลปะแบบเรียนรู้ร่วมกัน สำหรับเด็กปฐมวัยและผู้ปกครอง: การปริทรรศน์เชิงระบบ

Narisorn Juprachakorn^{1*} นฤสรณ์ จูประชากรณ์^{1*} Khanobbhorn Sangvanich² ขนบพร แสงวนิช²

Abstract

Background and Objectives: This article presents a systematic review of collaborative art activities for young children and their parents. The research questions are as follows: 1) What is the significance of cooperative learning between young children and their parents? 2) What skills should quality art activities promote for early childhood development?

Methods: The criteria for selecting research articles are as follows: 1) published research articles from 2014 to 2023; 2) appeared in six online databases, both domestically and internationally, namely SCOPUS, Proquest, SAGE, ERIC, Thaijo, and Researchgateway. 3) articles must be published in Thai and English; and 4) the samples are focused solely on early childhood participants.

Key Findings: Based on the synthesis of 15 selected research articles, two major findings emerged: 1) the importance of co-learning between young children and their parents is in fostering holistic development, which includes physical, emotional, social, and cognitive aspects; and 2) quality art activities should encourage young children to develop the following skills: (1) imagination and creativity, (2) language and literacy, (3) emotional development and happiness, (4) social development, (5) environmental awareness, and (6) fine motor skills.

Implications of the Study: This study underscores the critical importance of collaborative learning between young children and their parents, particularly through engagement in art-based activities. Such interactions significantly contribute to children's holistic development—encompassing physical, emotional, social, and cognitive domains. While much of the existing literature tends to focus on activities conducted individually or among peers of the same age group, the role of parents in shared learning remains notably underexplored. This highlights a pressing need to expand the body of knowledge in this area. Moreover, high-quality art activities should be designed to cultivate a wide range of developmental skills, including creativity, language, emotional intelligence, social awareness, environmental consciousness, and fine motor coordination. These findings suggest that activity design must be responsive to the needs of both children and their parents. Additionally, in times of crisis such as the COVID-19 pandemic, the integration of technology and online platforms becomes crucial in strengthening family bonds and facilitating meaningful interaction within the home environment.

Conclusions and Future Study: This systematic review highlights that most research studies on early childhood development usually focuses primarily on activities that children engage in playing independently or playing with peers of the same age group, overlooking the important role of parental involvement. Researches promoting collaborative learning between children and parents from 2014 to 2023 are still limited, indicating a significant gap in the literature. Thus, further research

Academic Article

Received: 13 September 2023

Revised: 15 July 2024

Accepted: 20 August 2024

* Corresponding author

email: khanobbhorn@gmail.com

How to cite:

Juprachakorn, N., &
Sangvanich, K. (2025).

Collaborative art activity for
young children and parents:
A systematic review. *Fine
Arts Journal: Srinakharinwirot
University*, 29(1), 237-252.

Keywords: Early Childhood;
Art Activity; Collaborative
Learning; Family Relationship;
Systematic Review

คำสำคัญ: เด็กปฐมวัย; กิจกรรม
ศิลปะ; การเรียนรู้ร่วมกัน;
ความสัมพันธ์ในครอบครัว;
การปริทรรศน์เชิงระบบ

¹ Undergraduate Student, Faculty of Education, Chulalongkorn University, Thailand

¹ นิสิตระดับปริญญาบัณฑิต คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

² Faculty of Education, Chulalongkorn University, Thailand

² คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

is needed to explore the essential role that parents play in enhancing young children's development through collaborative activities. To strengthen this research, it is important to include a broader range of international databases, which would provide a more comprehensive understanding of the topic, and incorporate deeper definitions and frameworks to address intergenerational relationships. Additionally, utilizing diverse knowledge sources can lead to innovative approaches to studying parent-child collaboration. This systematic review emphasizes that collaborative learning between young children and their parents is not just beneficial but essential for nurturing development across multiple domains, including physical, cognitive, and emotional growth. In the context of the COVID-19 pandemic, one effective solution for parents is to utilize online programs that are specifically designed to promote engaging activities while also enhancing communication with their children. Such programs can help improve communication and interaction between parents and children. Furthermore, it is imperative to prioritize family relationships, address parents' needs, support artistic development, and recognize the importance of play. These elements should serve as foundational guidelines for designing activities that actively strengthen the connections between young children and their parents, fostering a collaborative learning environment that is conducive to holistic development.

บทคัดย่อ

ภูมิหลังและวัตถุประสงค์: บทความนี้เป็นการศึกษาเกี่ยวกับกิจกรรมศิลปะแบบเรียนรู้ร่วมกันสำหรับเด็กปฐมวัยและผู้ปกครอง โดยใช้วิธีทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ มีคำถามวิจัย ดังนี้ 1) การเรียนรู้ร่วมกันระหว่างเด็กปฐมวัยกับผู้ปกครองมีความสำคัญอย่างไร และ 2) กิจกรรมศิลปะที่ตีควรงส่งเสริมทักษะใดให้กับเด็กปฐมวัยบ้าง

วิธีการศึกษา: กำหนดคุณภาพการคัดเลือกบทความวิจัย ดังต่อไปนี้ 1) เป็นวารสารที่เผยแพร่บทความวิจัย ปี ค.ศ. 2014-2023 2) เป็นวารสารจากฐานข้อมูลออนไลน์ทั้งในและต่างประเทศทั้งหมด 6 ฐาน ได้แก่ SCOPUS, Proquest, SAGE, ERIC, Thaijo และ Researchgateway 3) เป็นบทความที่ตีพิมพ์เป็นภาษาไทยและภาษาอังกฤษ และ 4) มีกลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กปฐมวัยเท่านั้น

ผลการศึกษาที่สำคัญ: เมื่อสังเคราะห์บทความวิจัยตามเกณฑ์การคัดเลือกแล้วพบว่า มีบทความ 15 เรื่อง ซึ่งสามารถสรุปประเด็นสำคัญจากการสังเคราะห์งานวิจัย (ทั้ง 15 เรื่อง) ได้ดังนี้ 1) การเรียนรู้ร่วมกันระหว่างเด็กปฐมวัยกับผู้ปกครอง มีความสำคัญต่อการส่งเสริมพัฒนาการของเด็กปฐมวัยแบบองค์รวม คือ ด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ ด้านสังคม และด้านสติปัญญา และ 2) กิจกรรมศิลปะที่ตีควรงส่งเสริมให้เด็กปฐมวัยเกิดทักษะ ดังนี้ ได้แก่ (1) จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ (2) พัฒนาการด้านภาษาและการรู้หนังสือ (3) พัฒนาการทางอารมณ์และการสร้างความสุข (4) พัฒนาการทางสังคม (5) เสริมสร้างจิตสำนึกด้านการอนุรักษ์ธรรมชาติและ (6) พัฒนาการด้านการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก

นัยสำคัญของการศึกษา: การศึกษาค้นคว้านี้ชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างเด็กปฐมวัยกับผู้ปกครอง โดยเฉพาะผ่านกิจกรรมศิลปะ ซึ่งส่งผลต่อการพัฒนาเด็กแบบองค์รวมทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา แม้งานวิจัยจำนวนมากจะมุ่งเน้นกิจกรรมที่เด็กทำคนเดียวหรือร่วมกับเพื่อนวัยเดียวกัน แต่การมีผู้ปกครองเข้ามามีบทบาทร่วมในการเรียนรู้ยังคงมีอยู่น้อย จึงแสดงให้เห็นถึงความจำเป็นในการพัฒนาองค์ความรู้เพิ่มเติมในประเด็นนี้ อีกทั้งกิจกรรมศิลปะที่ตีควรงส่งเสริมทักษะหลากหลาย เช่น ความคิดสร้างสรรค์ ภาษา อารมณ์ สังคม การอนุรักษ์ธรรมชาติและ การใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก สะท้อนให้เห็นว่า การออกแบบกิจกรรมควรตอบสนองต่อความต้องการทั้งของเด็กและผู้ปกครอง รวมถึงการใช้เทคโนโลยีและสื่อออนไลน์ใน

สถานการณ์วิกฤต เช่น ช่วงโควิด-19 เพื่อเสริมสร้างความสัมพันธ์ภายในครอบครัวให้แน่นแฟ้นยิ่งขึ้น

สรุปผลและแนวทางการศึกษาในอนาคต: ผลการทบทวนวรรณกรรมพบว่า งานวิจัยส่วนใหญ่เป็นกิจกรรมที่ให้เด็กปฐมวัยทำคนเดียวหรือเรียนรู้ร่วมกันกับเพื่อนที่อยู่ในวัยเดียวกัน สำหรับงานวิจัยที่ส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างเด็กและผู้ปกครอง ช่วงปี ค.ศ. 2014-2023 นั้นยังมีจำนวนน้อย ดังนั้นจึงควรมีการศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับบทบาทที่สำคัญของผู้ปกครองต่อการส่งเสริมพัฒนาการของเด็กปฐมวัยผ่านการทำกิจกรรมร่วมกันเพิ่มมากขึ้น และควรมีการขยายขอบเขตของการสืบค้นด้วยการเพิ่มจำนวนฐานข้อมูลต่างประเทศ และอาจเพิ่มคำจำกัดความเชิงลึกให้ครอบคลุมประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างวัยมากยิ่งขึ้น รวมถึงศึกษาแหล่งความรู้อื่นด้วย เช่น เอกสารหรือตำราที่เกี่ยวข้อง เพื่อประโยชน์สำหรับการค้นคว้าข้อมูลในเชิงลึกต่อไป นอกจากนี้ ยังพบว่าการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างเด็กปฐมวัยกับผู้ปกครองมีความสำคัญต่อการส่งเสริมพัฒนาการของเด็กปฐมวัยเป็นอย่างมาก ทั้งทางด้านร่างกาย ปัญญา และจิตใจ ดังนั้นหนทางหนึ่งในการแก้ปัญหาสำหรับผู้ปกครองในช่วงการแพร่ระบาดของไวรัสโควิด-19 คือ การใช้โปรแกรมออนไลน์เกี่ยวกับกิจกรรมและเพิ่มการสื่อสารที่ดีกับบุตรหลาน รวมทั้งควรมีการส่งเสริมความสัมพันธ์ในครอบครัว ความต้องการของผู้ปกครอง พัฒนาการทางด้านศิลปะ และความต้องการในการเล่นไปใช้เป็นแนวทางในการออกแบบกิจกรรมเพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างเด็กปฐมวัยและผู้ปกครองต่อไป

1. บทนำ

สถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด-19 ที่เกิดขึ้นในช่วงระยะเวลาหนึ่ง ส่งผลให้ผู้ปกครองกับเด็กปฐมวัยต้องใช้เวลาอยู่ร่วมกันที่บ้านมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้ องค์การสาธารณสุขประโยชน์ในนาม “wearehappy” ได้ศึกษาถึงผลกระทบจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด-19 กับผู้ปกครองเด็กระดับปฐมวัยพบว่าสิ่งที่ผู้ปกครองกังวลใจเกี่ยวกับบุตร มี 3 ประเด็น ได้แก่ 1) ด้านการที่บุตรขาดปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น 2) ด้านพัฒนาการเกี่ยวกับการเรียนรู้ของบุตร และ 3) ด้านการขาดความรู้และวิธีการจัดการกับบุตรของตนเองระหว่างอยู่ที่บ้าน และสิ่งที่ผู้ปกครองส่วนใหญ่ต้องการ คือ แนวทางการส่งเสริมพัฒนาการของบุตรพร้อมชุดสื่อหรือของเล่นเพื่อนำมาใช้เล่นกับบุตรตอนอยู่ที่บ้าน เพื่อช่วยให้ครอบครัวสามารถใช้เวลาร่วมกันได้ (สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ, 2564) นอกจากนี้ยังพบว่า การที่เด็กปฐมวัยจำนวนมากต้องแยกไปอยู่ที่สถานรับเลี้ยงเด็กหรือศูนย์พัฒนาเด็กและโรงเรียนก่อนวัยอันควร เนื่องจากผู้ปกครองต้องทำงานจึงมีเวลาให้กับลูกน้อยลง อาจส่งผลให้มีการอบรมเลี้ยงดูบุตรที่ไม่เหมาะสม ส่งผลให้เด็กจำนวนมากมีปัญหาด้านการควบคุมอารมณ์ ซึ่งอาจเป็นผลทำให้เติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีปัญหาสุขภาพจิตได้ในอนาคต ดังนั้นความสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองกับบุตรจึงมีความสำคัญต่อพัฒนาการของเด็กปฐมวัยเป็นอย่างมาก (จิตกมล สังข์ทอง, อิศราภา ชื่นสุวรรณ, จุไรรัตน์ กีบง และพนิดา ศิริอำพันธุกุล. 2561, น. 1-57) เพราะผู้ปกครองคือบุคคลสำคัญในการอบรมเลี้ยงดูบุตรให้มีพฤติกรรมและพัฒนาการที่ดีได้ด้วยการส่งเสริมและเปิดโอกาสให้บุตรได้ลงมือทำกิจกรรมที่เหมาะสมกับวัย (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ, ม.ป.ป.)

เนื่องจากการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากที่สุดสำหรับเด็กเล็ก คือ การเรียนรู้ผ่านการเล่น ซึ่งเป็นการเรียนที่สนุกสนานและไม่ใช้เวลามากจนเกินไป การเรียนในลักษณะนี้จะทำให้เด็กได้คิด ได้ลงมือทำ เกิดความรู้สึกท้าทาย ได้สรุป และพูดคุยกว่าได้เรียนรู้อะไรบ้าง พ่อแม่จึงควรมีบทบาทในการจัดกิจกรรมสร้างความสัมพันธ์ เด็กจึงจะเกิดทักษะ (ธิดา พิทักษ์สินสุข, 2563) โดยการเล่นนั้นจะต้องเน้นปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองกับเด็ก (วีระศักดิ์ ชลไชยะ, 2563) นอกจากนี้ ผู้ปกครองจะต้องเน้นให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านการลงมือทำจริง ชักชวนเด็กมาทำกิจกรรมที่ได้ใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 เพราะเด็กปฐมวัยยังเป็นช่วงสำคัญที่ร่างกายและสมองกำลังเจริญเติบโต มีโอกาสเรียนรู้จากการใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ได้แก่ ตา หู จมูก ลิ้น และการสัมผัส ประกอบกับการส่งเสริมให้เด็กทำกิจกรรมศิลปะและกิจกรรมด้านดนตรี (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ, ม.ป.ป.)

นอกจากนี้ การเล่นที่เน้นปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองกับเด็กยังมีความสอดคล้องกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative learning) ซึ่งเป็นการเรียนรู้เพื่อแก้ปัญหาร่วมกันของคนกลุ่มเล็ก การเรียนรู้จะเกิดขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพได้นั้นก็จำเป็นต้องอาศัย การปรึกษาหารือ การให้ความช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ของสมาชิกในกลุ่ม (Artzt & Newman, 1990, pp. 448-452) สอดคล้องกับแนวคิดการศึกษาแบบเรกจิโอ เอมีเลีย ในเรื่องของการจัดประสบการณ์การศึกษาเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย โดยเชื่อว่าความร่วมมือกันของเด็ก ครู และผู้ปกครอง เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่จะส่งเสริมให้เด็กได้ฝึกการใช้สติปัญญาและความสามารถของตนเองในการตอบคำถามหรือข้อสงสัยที่ตนเองต้องการทราบ ได้สื่อสาร และแสดงออกทางความคิดด้วยภาษาของเด็ก ผ่านการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะอย่างเป็นธรรมชาติ เนื่องจากได้เรียนรู้จากประสบการณ์ในการลงมือทำด้วยตนเอง จนเด็กเกิดความเข้าใจโลก เป็นผู้มีความสนใจ และพลังความคิดที่สูงขึ้น ศิลปะจึงเป็นกิจกรรมที่ดีตามแนวคิดของการจัดการศึกษาแบบเรกจิโอ เอมีเลีย เนื่องจากการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะผ่านการวาดภาพ การปะติดกระดาษ การระบายสี หรืองานสร้างสรรค์อื่น ๆ ล้วนมีส่วนช่วยให้เด็กสามารถถ่ายทอดและสื่อสารอารมณ์ ความคิด ความรู้สึก และจินตนาการของตนเองที่มีอยู่ ออกมาผ่านงานศิลปะเหล่านี้ได้ จนเกิดเป็นภาษาศิลปะที่มีลักษณะของการบูรณาการและการสร้างสรรค์ (กุลยา ตันติผลาชีวะ, 2542, น. 20)

เนื่องจากศิลปะเป็นศาสตร์ที่มุ่งเน้นกระบวนการเกี่ยวกับจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ การแสดงออก และการรับรู้ในเรื่องความงาม (จักรพงษ์ สุวรรณรัมย์, 2553, น. 81-82) การที่เด็กมีภาษาร้อยแบบตามแนวคิดเรกจิโอ เอมีเลียยังเกี่ยวข้องกับจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งปรากฏให้เห็นอย่างเด่นชัดในเด็กเล็กที่แสดงออกมาเป็นพฤติกรรม เช่น การถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดที่แปลกใหม่ของตนเองออกมาผ่านการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ การขยับเขยื้อนร่างกายตามอารมณ์ความรู้สึก การรู้จักสังเกตและค้นพบความงามในสิ่งแวดล้อมรอบตัว เป็นต้น เนื่องจากจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์เป็นแรงกระตุ้นสำหรับการทำงานศิลปะ ดังนั้น จึงควรเปิดโอกาสให้เด็กได้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในลักษณะของการบูรณาการความรู้ ด้วยการให้เด็กได้ฝึกใช้ความคิด ได้ลงมือทำ ใช้ประสาทสัมผัสในการสำรวจโลกรอบตัว และการแสดงสิ่งที่ตนเองคิดผ่านภาษากาย ภาษาภาพ ภาษาพูด และภาษาเขียน (ณชนก หล่อสมบูรณ์ และอภิชาติ พลประเสริฐ, 2563, น. 103)

การศึกษาครั้งนี้ จึงเป็นการค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับประเด็นปัญหาดังกล่าวด้วยวิธีทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ โดยมุ่งประเด็นไปที่การศึกษาสภาพปัญหาของผู้ปกครองที่มีบุตรปฐมวัย และศึกษาการใช้กิจกรรมศิลปะในการเสริมสร้างพัฒนาการของเด็กปฐมวัย เพื่อสรุปองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องและตอบคำถามข้างต้น ซึ่งผลของการศึกษาจะสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบและพัฒนากิจกรรมศิลปะที่เหมาะสมสำหรับการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยได้ต่อไป

ผู้วิจัยมีขั้นตอนและวิธีการรวบรวมข้อมูล คือ ในการศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อทบทวนและสรุปองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมศิลปะแบบเรียนรู้ร่วมกันสำหรับเด็กปฐมวัยและผู้ปกครอง และนำเสนอแนวคิดในการนำไปใช้ออกแบบชุดกิจกรรมศิลปะต่อไป โดยได้รวบรวมงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบชุดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยเรียนรู้ร่วมกับผู้ปกครองที่บ้าน ด้วยการกำหนดคุณภาพการคัดเลือกงานวิจัย (Inclusion criteria) คือ เป็นงานวิจัยที่อยู่ในฐานข้อมูล SCOPUS, Proquest, SAGE, ERIC, Thaijo และ Researchgateway ที่ตีพิมพ์เป็นภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ในช่วงปี ค.ศ. 2013-2023 ที่มีกลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กปฐมวัยเท่านั้น โดยใช้คำสำคัญ (Keywords) ที่สืบค้นทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ได้แก่ ชุดกิจกรรม ชุดกิจกรรมศิลปะ จัดส่งถึงบ้าน ออกแบบชุดกิจกรรมศิลปะ ออกแบบกล่องกิจกรรมศิลปะ เด็กปฐมวัย ผู้ปกครอง Art activity, Box, Kit, Set, Delivery, At home, Kids, Early childhood, Young children, Parents and child, Family

เมื่อค้นคว้าและรวบรวมงานวิจัยโดยใช้คำสำคัญตามที่กำหนด ด้วยวิธีการสืบค้นจากคอมพิวเตอร์จากฐานข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ คือ ฐานข้อมูลวิทยานิพนธ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จากนั้นจึงสังเคราะห์งานวิจัยที่สืบค้นตามคุณภาพการคัดเลือกงานวิจัยข้างต้น แล้วจึงเลือกให้เหลือเฉพาะบทความที่ตอบคำถามวิจัย โดยคัดเลือกจากชื่อเรื่องและจากการอ่านบทคัดย่อ รวมทั้งคัดบทความที่ซ้ำกันออก ทำให้สามารถรวบรวมบทความที่ตอบคำถามวิจัยมาได้ทั้งสิ้นจำนวน 15 บทความ



ภาพที่ 1 ขั้นตอนและวิธีการศึกษา³
(นฤสรัณ จูประชากรณ์, 2567, ประเทศไทย)

2. การเรียนรู้ร่วมกันระหว่างเด็กปฐมวัยกับผู้ปกครองมีความสำคัญอย่างไร

2.1 ผลของสถานการณ์โควิด-19 โครงสร้างของครอบครัวเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้แต่ละครอบครัวมีการใช้เวลาทำกิจกรรมร่วมกันในครอบครัวไม่เท่ากัน และมีการทำกิจกรรมในรูปแบบที่ต่างกันอย่างใดก็ตาม สถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด-19 ได้สร้างการเปลี่ยนแปลงและความท้าทายต่อผู้ปกครองหลากหลายประการด้วยกัน เช่น การที่ผู้ปกครองต้องใช้เวลาอยู่กับบุตรมากขึ้นส่งผลให้ยอดขายของเล่นเพื่อการศึกษา อุปกรณ์ศิลปะ และงานฝีมือมีแนวโน้มที่เพิ่มสูงขึ้น รวมทั้งสถาบันศิลปะส่วนใหญ่การขยายบริการในรูปแบบออนไลน์เพิ่มมากขึ้น เช่นเดียวกับพิพิธภัณฑ์ แกลเลอรี และสถานที่จัดแสดงผลงานศิลปะที่ปรับให้มีการเว้นระยะห่างทางสังคม และให้บริการในรูปแบบออนไลน์เพิ่มมากขึ้น โดยให้ผู้คนได้ชมผลงานศิลปะผ่านทางสื่อและอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ได้ด้วยตนเองจากที่บ้าน (Choi, Tessler, & Kao, 2020, p. 715) สิ่งเหล่านี้ล้วนทำให้การเข้าถึงศิลปะของครอบครัวในยุคปัจจุบันสะดวกสบายมากยิ่งขึ้น

³ ขั้นตอนและวิธีการศึกษาดังกล่าว ทำการสังเคราะห์และสรุปโดยผู้วิจัย

ขณะที่บางครอบครัวยังไม่มีพร้อมในด้านอุปกรณ์เทคโนโลยีต่าง ๆ ทำให้หลายครอบครัวมีสภาพความเป็นอยู่และกิจวัตรประจำวันที่เปลี่ยนไป ไม่สามารถออกไปพบปะผู้คนในสังคม หรือไปใช้บริการร้านค้าต่าง ๆ ได้แบบปกติ ส่งผลให้ผู้ปกครองเกิดความรู้สึกเบื่อหน่าย เกิดความเหงา ความโดดเดี่ยว นอกจากนี้ ผู้ปกครองบางกลุ่มยังขาดความรู้เรื่องการดูแลบุตร (Armstrong & Ross, 2021, p. 109) เนื่องจากผู้ปกครองจะต้องมีการปรับบทบาทและหน้าที่ที่สำคัญคือเป็นทั้งผู้ดูแลหลักด้านการอบรมสั่งสอน เลี้ยงดูให้บุตรเติบโตมีพัฒนาการสมวัย และเป็นผู้ให้การศึกษาบุตรควบคู่ไปด้วยเช่นกัน ดังนั้นการมีปฏิสัมพันธ์และการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัวจึงเป็นสิ่งสำคัญที่ควรคำนึงถึงอยู่เสมอ

2.2 การมีปฏิสัมพันธ์และการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัว ปัญหาพฤติกรรมทางอารมณ์ที่ไม่พึงประสงค์ที่พบในเด็ก เช่น ความก้าวร้าว การขาดความมั่นใจในตนเอง การไม่มีสมาธิ ขาดความอดทน และเรื่องการควบคุมอารมณ์ ส่วนใหญ่เป็นผลมาจากการเลี้ยงดูที่ขาดความเข้าใจ (สุภาภรณ์ บั่นกล้า, 2558, น. 1515-1516) ผู้ปกครองจึงเป็นบุคคลสำคัญและมีหน้าที่ในการดูแลเด็ก ซึ่งต้องคอยเลี้ยงดูอยู่ใกล้ชิดกับเด็กอยู่เสมอ นอกจากนี้สมาชิกในครอบครัวที่ไม่ใช่พ่อหรือแม่ยังสามารถทำหน้าที่เป็นผู้ปกครองได้เช่นกัน โดยผู้ปกครองต้องเป็นผู้ที่พร้อมจะมอบความรัก ความใส่ใจ ความอบอุ่นให้กับเด็ก มีความรู้ ความเข้าใจในพัฒนาการตามระยะเวลาและความเจริญเติบโตที่เป็นไปตามช่วงวัยของเด็กด้วย (ประวิษฐา แข่งขัน, ชนิสร ใจชัยภูมิ และเสาวภาพ เครือวัง, 2558, น. 3) บทบาทของผู้ปกครองยังมีความเกี่ยวข้องกับการอบรมเลี้ยงดูให้การศึกษา และส่งเสริมพัฒนาการของบุตรให้เป็นไปอย่างเหมาะสมตามวัย ทั้งในด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา (ชนิสร ใจชัยภูมิ, 2558, น. 1-2) จึงควรส่งเสริมให้มีการจัดกิจกรรมสำหรับผู้ปกครอง และเด็กปฐมวัยให้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้และใช้เวลาด้วยกันที่บ้าน เพื่อเสริมสร้างความสัมพันธ์ให้ทั้งสองฝ่ายได้มีปฏิสัมพันธ์กันอย่างอบอุ่นและใกล้ชิดกันมากยิ่งขึ้น ประกอบกับให้เด็กได้มีปฏิสัมพันธ์กับวัตถุและบุคคลที่ตนเองรักเพื่อสร้างความรู้สึกลอดภัย อันจะก่อให้เกิดความสุข ส่งเสริมระดับพัฒนาการทางอารมณ์ สติปัญญา และการใช้ภาษาที่สูงขึ้นได้ (ชนิสร ใจชัยภูมิ, 2560, น. 189) ทั้งนี้ หากเป็นกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับศิลปะจะช่วยเสริมสร้างจิตใจ สามารถเปิดโอกาสให้ครอบครัวได้มีส่วนร่วมในงานศิลปะ ช่วยส่งเสริมสุขภาวะ จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ให้กับเด็กได้ (Armstrong & Ross, 2022) เนื่องจากการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นนั้นจะช่วยให้เด็กได้มีประสบการณ์การอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมมากยิ่งขึ้น ประกอบกับการมีส่วนร่วมของผู้ปกครองในการทำกิจกรรมที่บ้านจะมีความปลอดภัย มีความเป็นกันเองสำหรับเด็ก และให้ความรู้สึกผ่อนคลาย สบายใจขณะอยู่ที่บ้าน ส่งผลให้เด็กเกิดการเรียนรู้และมีความเข้าใจผู้อื่นที่เพิ่มมากขึ้น อีกทั้งยังมีส่วนช่วยในการกระชับความสัมพันธ์รวมถึงลดช่องว่างระหว่างวัยในครอบครัว ส่งเสริมพัฒนาการทางสังคมได้อีกด้วย (กนกวรรณ แก่นนาคำ และปิยะนันท์ ภิรัณย์ชโลธร, 2559, น. 2-3) นอกจากการทำกิจกรรมร่วมกันที่บ้านแล้ว ผู้ปกครองยังควรส่งเสริมให้บุตรได้เรียนรู้จากประสบการณ์ด้วยการใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 เพื่อช่วยให้การเรียนรู้ของเด็กเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและต่อเนื่องระยะยาว รวมทั้งต้องคอยให้คำแนะนำให้กำลังใจ กระตุ้นความอยากรเรียนรู้และความสนใจของเด็ก เพื่อส่งเสริมให้เด็กเกิดความมั่นใจ กล้าที่จะคิด จินตนาการ และสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ ตามความต้องการของตนเองได้อย่างต่อเนื่อง

3. กิจกรรมศิลปะที่ดีควรส่งเสริมทักษะใดให้กับเด็กปฐมวัย

กิจกรรมศิลปะ หรือการจัดประสบการณ์ทางศิลปะ มีส่วนช่วยส่งเสริมให้เด็กปฐมวัยได้ใช้จินตนาการ ร่วมกับความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการทำงาน ดังนั้น กิจกรรมศิลปะจึงถือเป็นประสบการณ์ที่ควรจะให้ เด็กปฐมวัยทุกคนได้มีโอกาสเข้าร่วมและใช้เป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ (น้ำฝน ทาทอง, 2563, น. 51) วัตถุประสงค์หลักของกิจกรรมศิลปะจึงช่วยให้เด็กได้มีโอกาสตอบสนอง มีส่วนร่วม และเรียนรู้ในกิจกรรมศิลปะที่หลากหลาย ตามที่ครูกำหนดขึ้น การสร้างงานศิลปะเป็นรากฐานสำคัญสำหรับกระบวนการสร้างตัวตนของมนุษย์ ทำให้บุคคลมีชีวิตที่มีความหมายโดยสะท้อนให้เห็นถึงเอกลักษณ์ของตนเองต่อสังคม ผ่านผลงานศิลปะที่เกิดจากความตั้งใจที่จะสื่อสารและความพยายามในการลงมือทำ ดังนั้นผู้สร้างผลงานจึงมีพลังโดยกำเนิด ในการสร้างงานศิลปะ (Temiz & Semiz, 2018, p. 558) ซึ่งองค์ประกอบสำคัญประการหนึ่งของกิจกรรมศิลปะคือการเล่น เพราะการเล่นเป็นสิ่งที่มนุษย์ขาดไม่ได้ในชีวิต ตั้งแต่เป็นทารก จนมีการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงไปตามความต้องการและความสนใจของช่วงวัย ทั้งยังเป็นกิจกรรมหลักที่เปรียบเสมือนหัวใจของชีวิตเด็กในช่วงปฐมวัย เพราะกิจกรรมศิลปะเป็นสะพานเชื่อมโยงโลกจินตนาการของเด็กสู่โลกความเป็นจริงภายนอก ทำให้มีพื้นฐานการเรียนรู้ในการทำความเข้าใจเกี่ยวกับตนเองและสิ่งแวดล้อมรอบตัว ช่วยตอบสนองความต้องการทั้งด้านร่างกาย สติปัญญา สังคม อารมณ์และจิตใจของเด็ก โดยจะช่วยส่งเสริมให้ร่างกายเจริญเติบโตได้อย่างเต็มที่ ช่วยเพิ่มพูนการใช้ทักษะความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การคิดแก้ปัญหาอย่างมีเหตุผล การใช้ภาษาสื่อความหมาย การแสดงความเชื่อมั่นในตนเอง และการรู้จักปรับตัวเข้ากับสังคมภายนอก ทั้งยังก่อให้เกิดความเพลิดเพลินและมีความสุข ร่าเริง ผ่อนคลาย สิ่งเหล่านี้จะช่วยกระตุ้นให้เด็กพัฒนาความสามารถทางอารมณ์ สังคม และสติปัญญาได้อย่างเต็มศักยภาพของตน โดยเป้าหมายของการเล่น คือ การสร้างความรู้สึกสนุกสนาน ความเพลิดเพลิน รวมทั้งสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีส่วนช่วยเสริมสร้างพัฒนาการในด้านอื่น ๆ เช่น ด้านร่างกาย ด้านปัญญา และด้านจิตใจต่อไป (มนัสกร แยมเกตุ, ทรงวุฒิ เอกวุฒิมวงศา และสมชาย เศษวิเศษ, 2563, น. 36)

นอกจากนี้ การเรียนรู้ผ่านการเล่น ยังเป็นการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากที่สุดสำหรับเด็กเล็ก เนื่องจากเป็นการเรียนรู้ที่สนุกสนานและไม่ใช้เวลามากเกินไป การเรียนในลักษณะนี้จะทำให้เด็กได้คิด ได้ลงมือทำ เกิดความรู้สึกท้าทาย ได้สรุป และพูดคุยก้าวได้เรียนรู้อะไรบ้าง พ่อแม่จึงควรจะมีบทบาทในการชวนลูกเล่น ทำกิจกรรม เพื่อช่วยให้เด็กมีทักษะในการทำงานหลายด้าน (ธิดา พิทักษ์สินสุข, 2563) และจะต้องเน้นให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติงานจริง โดยเฉพาะการชักชวนให้เด็กมีโอกาสมากำกิจกรรมที่ได้ใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ประกอบกับการส่งเสริมให้เด็กทำกิจกรรมศิลปะและกิจกรรมด้านดนตรี เพราะเด็กปฐมวัยเป็นช่วงสำคัญที่ร่างกายและสมองกำลังเจริญเติบโต มีโอกาสเรียนรู้จากการใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ได้แก่ ตา หู จมูก ลิ้น และการสัมผัส (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ, ม.ป.ป., น. 1) ซึ่งศิลปะเป็นกิจกรรมที่สื่อสารได้โดยไม่ต้องเน้นการใช้คำพูด จึงเหมาะกับเด็กปฐมวัยที่ยังพูดสื่อสารได้ไม่ดี ผู้ปกครองจึงสามารถนำศิลปะมาเป็นสื่อกลางในการให้เด็กใช้สื่อสารอารมณ์ ความคิด และ

ความรู้สึกรักของตนเอง อันจะช่วยเสริมสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ในครอบครัวได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ยังมีสิ่งที่สามารถส่งเสริมพัฒนาการของเด็กปฐมวัยได้ดี คือ การเล่านิทาน เนื่องจาก นิทาน คือ ตำนาน หรือเรื่องราวที่แต่งขึ้นจากจินตนาการ และมีการบอกเล่าต่อกันมาหลายรุ่น เพื่อความบันเทิง สนุกสนาน เพลิดเพลิน โดยสอดแทรกข้อคิด คติเตือนใจไว้อสอนเป็นแนวทางในการดำเนินชีวิต พร้อมการปลูกฝังเรื่องคุณธรรม จริยธรรม เพื่อขัดเกลาจิตใจ ช่วยเสริมสร้างจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ รวมทั้งยังสามารถใช้เป็นสื่อในการเรียนรู้และเสริมสร้างพัฒนาการให้กับเด็กปฐมวัย ทั้งในด้านการพัฒนาภาษา และพัฒนาอารมณ์ จึงสามารถใช้แก้ปัญหาด้านการควบคุมอารมณ์และพฤติกรรมของเด็กได้เป็นอย่างดีอีกด้วย (ชนิสรา ใจชัยภูมิ, 2558, น. 3) ผู้ปกครองจึงเป็นผู้ที่มีบทบาทในการถ่ายทอดเรื่องราวและความรู้จากการเล่านิทานให้กับเด็กในช่วงเวลาต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี (กนกวรรณ แก่นนาคำ และปิยะนันท์ หิรัณย์ชโลทร, 2559, น. 2-3)

3.1 จินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ เด็กปฐมวัย หรือเด็กวัยแรกเกิดจนถึง 6 ขวบ เป็นวัยที่สมองมีการพัฒนาและเติบโตอย่างรวดเร็ว ดังนั้นการส่งเสริมจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์จึงมีความสำคัญมาก การเปิดโอกาสให้เด็กได้เล่น เรียนรู้ และได้ลงมือทำในสิ่งที่ตนเองสนใจ จึงเหมาะสมกับช่วงวัย และความต้องการในการเรียนรู้ตามธรรมชาติของเด็ก (น้ำฝน ทาทอง, 2563, น. 50) การเล่นที่ช่วยส่งเสริมการใช้จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ได้ดี คือ การเล่นที่มีการสวมบทบาทสมมุติ ไม่ว่าจะเป็นการเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่มก็ตาม (มนัสกร แยมเกตุ, ทรงวุฒิ เอกวุฒิศา และสมชาย เซะวิเศษ, 2563, น. 35-36) เพราะการเล่นเป็นกระบวนการกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ ทั้งนี้ควรเริ่มจากการมองปัญหาเพื่อวิเคราะห์และใช้ความคิดริเริ่มในการค้นหาแนวทางแก้ไขปัญหามีการตั้งสมมุติฐาน มีการทดลอง จนได้คำตอบหรือสามารถสร้างบางสิ่งบางอย่าง เช่น สิ่งประดิษฐ์ หรือนวัตกรรมที่แปลกใหม่ เพื่อมาตอบโจทย์ปัญหาดังกล่าวได้ในที่สุด นอกจากความสำคัญที่กล่าวมาแล้วข้างต้น ความคิดสร้างสรรค์ยังช่วยส่งเสริมความมั่นใจให้กับเด็กได้เป็นอย่างดี เนื่องจากความคิดสร้างสรรค์เป็นทักษะที่ใช้ในการแก้ไขปัญหาด้วยตนเองและช่วยเหลือผู้อื่นในสังคม ขณะที่วัยเด็กนั้นยังไม่มีวุฒิภาวะมากพอที่จะแยกแยะว่าสิ่งใดถูกหรือผิด จึงอาจมีการใช้ความคิดสร้างสรรค์ในทางที่ไม่ดี และก่อให้เกิดปัญหาตามมาได้ (ชนิสรา ใจชัยภูมิ, 2558, น. 3) ดังนั้นผู้ใหญ่โดยเฉพาะครูหรือผู้ปกครองจึงควรชี้แนะแนวทางการใช้กระบวนการทางความคิดของเด็กให้เป็นไปในทางที่ดีและสร้างสรรค์อยู่เสมอจึงจะส่งผลดีต่อตัวเด็กเองและต่อสังคมเมื่อเด็กเติบโตขึ้นในอนาคต

3.2 พัฒนาการด้านภาษา และทักษะการรู้หนังสือ สมองของเด็กปฐมวัยพร้อมที่จะพัฒนาได้อย่างเต็มที่ ดังนั้นการเพิ่มองค์ความรู้เรื่องภาษาให้กับเด็กช่วงวัยนี้จึงสามารถทำได้ทุกที่ทุกเวลา ด้วยการให้เด็กได้มีส่วนร่วมในการตอบทสนทนา ได้นำคำศัพท์เดิมที่เด็กเคยรู้อยู่แล้วมาใช้ในชีวิตประจำวัน พร้อมกับการให้เรียนรู้คำศัพท์ใหม่ ๆ ไปพร้อมกัน จะช่วยให้เด็กได้เข้าใจถึงแก่นแท้และความสัมพันธ์ของการใช้คำ จากการพูดคุย การตั้งคำถาม การฟังคำตอบ การตอบคำถาม การเล่นเกมเกี่ยวกับคำ การเล่านิทานประกอบกับการเขียน รวมถึงการวาดภาพ กิจกรรมเหล่านี้จะช่วยกระตุ้นให้การใช้ภาษาของเด็กมีพัฒนาการที่ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้

หากมีการจัดกิจกรรมใดในรูปแบบที่มีการเรียนรู้ร่วมกันจะยิ่งเพิ่มประสิทธิภาพในการพัฒนาภาษาของเด็กได้มากขึ้นด้วย เนื่องจากเด็กจะรู้จักใช้ทักษะในการสื่อสารและการรับฟังจนเกิดความเข้าใจซึ่งกันและกันในกลุ่มบุคคลหรือสังคมได้เพิ่มมากขึ้น (ชินสรา ใจชัยภูมิ, 2560, น. 200-201) ทั้งนี้ หากเป็นการเรียนรู้ร่วมกับผู้ปกครองจะยิ่งส่งผลดีมากยิ่งขึ้น เพราะผู้ปกครองเป็นผู้ที่ใกล้ชิดกับเด็กปฐมวัยมากที่สุด จึงมีบทบาทสำคัญที่จะกระตุ้นให้เด็กมีทักษะการอ่านออกเขียนได้ เช่น การจดจำตัวอักษร การรับรู้เสียง และมีความคล่องแคล่วในการใช้ภาษาได้ดีเป็นต้น (Brand, Marchand, Lilly, & Child 2014, pp. 163-164)

3.3 พัฒนาการทางอารมณ์และความสุข การที่จะหล่อหลอมให้เด็กคนหนึ่งเติบโตไปเป็นคนดีและสามารถอยู่ร่วมกับคนในสังคมได้อย่างมีความสุขนั้น จะต้องเริ่มจากการปลูกฝังและสร้างภูมิคุ้มกันให้เด็กตั้งแต่ปฐมวัย ให้เด็กรู้จักภูมิใจและเห็นคุณค่าในตนเอง และที่สำคัญคือช่วยส่งเสริมให้เด็กได้เข้าใจในความหมายของความสุขที่แท้จริง เนื่องจากความสุขนั้นเป็นพื้นฐานสำคัญของการพัฒนาการด้านอารมณ์ ซึ่งเป็นพัฒนาการที่เชื่อมโยงกับทักษะการปรับตัวทางสังคม และทักษะการทำงานศิลปะด้วยเช่นกัน ดังนั้น การทำกิจกรรมศิลปะจึงเป็นสิ่งสำคัญประการหนึ่งที่ควรค่ากับการใช้เวลาเพื่อส่งเสริมสุขภาวะสำหรับเด็กปฐมวัยได้เป็นอย่างดี สอดคล้องกับผลการวิจัยของ สุภาภรณ์ ปั่นกล้า (2558, น. 1513-1527) ที่ได้นำทฤษฎีพหุปัญญาของ โฮเวิร์ด การ์ดเนอร์ มาบูรณาการกับกิจกรรมศิลปะ ส่งผลให้เด็กที่เข้าร่วมกิจกรรมดังกล่าวมีทักษะการทำงานศิลปะและพัฒนาการทางอารมณ์ที่ดีขึ้น ผลการศึกษาพบว่าเด็กเกิดความมั่นใจในตนเอง ขณะเดียวกันก็รู้จักรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น สามารถทำงานร่วมกับเพื่อน และเรียนรู้ร่วมกันได้อย่างราบรื่น มีสมาธิ มีความสุข และเกิดความภาคภูมิใจในผลงานของตนเอง

3.4 พัฒนาการทางสังคม พื้นฐานที่สำคัญของทักษะทางสังคม คือ ความเข้าใจผู้อื่น (Empathy) ประกอบด้วยความสนใจ ความชื่นชม และการยอมรับได้ อันเป็นการรู้จักยอมรับและชื่นชมในความเป็นตัวตนของตนเองและผู้อื่น รวมทั้งการรู้จักปรับตัวให้เข้ากับผู้อื่นหรือวางตัวให้เหมาะสมกับสภาพสังคมที่ตนเองเข้าไปมีส่วนร่วม ซึ่งเป็นทักษะที่พัฒนามาจากการทำงานและการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างบุคคลที่ควรส่งเสริมให้กับเด็กในช่วงปฐมวัย เพื่อให้เด็กได้เติบโตไปเป็นผู้ใหญ่ที่สามารถใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข (กนกวรรณ แก่นนาคำ และปิยะนันท์ หิรัณย์ชลทร, 2559, น. 2) โดยบทบาทสำคัญที่ควรปลูกฝังให้เด็ก คือ การมีจิตสาธารณะ เนื่องจากเกี่ยวข้องกับการมีความรับผิดชอบทั้งในเรื่องส่วนตัวและส่วนรวม ตลอดจนปลูกฝังให้ตระหนักถึงความสำคัญของสิ่งแวดล้อมรอบตัวด้วยเช่นกัน

3.5 การสร้างจิตสำนึกในการอนุรักษ์ธรรมชาติ การส่งเสริมให้เด็กมีจิตสำนึกในการอนุรักษ์ธรรมชาติสามารถทำได้ในระดั้ง่ายผ่านกิจกรรมศิลปะ คือ การนำเอาวัสดุธรรมชาติที่อยู่ใกล้ตัว หรือวัสดุที่สามารถหาได้ทั่วไป เช่น ก้อนหิน กรวด ใบไม้ กิ่งไม้ ดิน หวาย มาแต่งเติมในผลงานศิลปะ เพราะเด็กส่วนใหญ่ยังมีความคิดที่จำกัดและมีกรอบความคิดสร้างสรรค์ในการทำงานศิลปะจากวัสดุอุปกรณ์ศิลปะทั่วไป ในลักษณะของการทำงานแบบซ้ำซาก จึงควรส่งเสริมให้เด็กได้ทดลองใช้วัสดุที่มีความแปลกใหม่ เพื่อฝึก

ทักษะการใช้ความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างเต็มตามศักยภาพ (น้ำฝน ทาทอง, 2563, น. 55) นอกจากนี้ การนำวัสดุจากธรรมชาติมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะยังสามารถสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ ผ่านประสบการณ์ของเด็กช่วยให้ได้สำรวจเกี่ยวกับสิ่งที่อยู่ตามธรรมชาติจนค้นพบสิ่งที่แปลกใหม่ เกิดความเข้าใจธรรมชาติอย่างใกล้ชิด อีกทั้งยังได้เรียนรู้ความหลากหลายของธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมผ่านการสัมผัส วัสดุจากธรรมชาติ ได้มองเห็นสิ่งที่หลากหลายของพืช สัตว์ และสิ่งต่าง ๆ รอบตัว ทั้งยังเป็นการผสมผสาน ธรรมชาติกับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของเด็กได้เป็นอย่างดีอีกด้วย (Temiz & Semiz, 2018, pp. 558-559)

การส่งเสริมให้คนรุ่นใหม่มีความสนใจและมีจินตนาการเชิงบวกด้วยการดูแลสิ่งแวดล้อม จึงต้องเริ่มปลูกฝังตั้งแต่เด็กและสอดแทรกหรือผสมผสานแนวคิดดังกล่าวไว้ในวิชาต่าง ๆ ให้มากที่สุด และควรส่งเสริมให้มีการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้จินตนาการเกี่ยวกับธรรมชาติหรือระลึกถึงความทรงจำเกี่ยวกับธรรมชาติเพื่อให้ผู้เรียนได้สัมผัสความรู้สึกดังกล่าวจนเกิดความคุ้นเคย และนำไปสู่การมีจิตสำนึกที่จะอนุรักษ์ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมต่อไปในอนาคต (Preira, 2017, p. 12)

ทักษะหลายประการข้างต้น ชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีส่วนช่วยในการเสริมสร้างพัฒนาการของเด็กในด้านสติปัญญา ด้านอารมณ์และจิตใจ ซึ่งกิจกรรมศิลปะที่ดีควรมีประสิทธิภาพในการส่งเสริมทักษะให้เด็กปฐมวัยมีพัฒนาการทางด้านร่างกายตามความเหมาะสมกับวัยด้วยเช่นกัน

3.6 พัฒนาการด้านการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก กล้ามเนื้อมัดเล็กเป็นส่วนที่ต้องอาศัยการควบคุมกล้ามเนื้อนิ้วมือที่สัมพันธ์กับสายตา ประสาทสัมผัส และสมอง เนื่องจากกล้ามเนื้อมัดเล็กเป็นอวัยวะที่สำคัญมีส่วนช่วยด้านการเคลื่อนไหว และความคล่องแคล่วของบุคคลในการทำกิจวัตรประจำวัน ด้านการแต่งตัว การทำความสะอาด การเขียนหนังสือ รวมถึงการทำงานศิลปะด้านต่าง ๆ ดังนั้นจึงควรสร้างความแข็งแรงด้วยการบริหารกล้ามเนื้อมัดเล็กตั้งแต่เด็ก เนื่องจากพัฒนาการของกล้ามเนื้อมัดเล็กในเด็กจะเติบโตและมีความแข็งแรงเพิ่มมากขึ้นตามอายุ จากต้นแขนไปสู่ปลายนิ้วมือ ควบคู่ไปกับการรับรู้ของสมองและความสามารถในการควบคุมกล้ามเนื้อที่มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นตามแต่ละช่วงวัย (ประวิษฐา แข่งขัน, ชนิสร่า ใจชัยภูมิ และเสาวภาพ เครือวัง, 2558, น. 6-12) เด็กปฐมวัยจึงควรมีการฝึกฝนการใช้มือ (Handedness) ให้คล่องตัว (มนัสกร แยมเกตุ, ทรงวุฒิ เอกวุฒินงศา และสมชาย เซะวิเศษ, 2563, น. 43) ซึ่งวิธีการที่จะช่วยส่งเสริมพัฒนาการในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กได้ดีที่สุดคือการฝึกให้เด็กช่วยเหลือตนเองในการทำกิจวัตรประจำวัน ควบคู่ไปกับการเล่น เช่น การเคลื่อนไหวประกอบจังหวะ การเดิน การเล่นตามมุม หรือการเล่นเก็บบล็อก (วิลโล กระจับเงิน, 2561, น. 173) และการทำกิจกรรมศิลปะ เช่น การวาดภาพ การระบายสี การใช้กรรไกรตัดกระดาษ การฉีกกระดาษ การผูกเชือก การร้อยลูกปัด หรือการประดิษฐ์เศษวัสดุ เป็นต้น เพราะกิจกรรมเหล่านี้จะช่วยให้เด็กได้พัฒนากล้ามเนื้อมือและตาที่สัมพันธ์กัน และมีพื้นฐานการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กที่แข็งแรง อันจะสามารถต่อยอดให้เด็กรู้จักการขีดเขียนและสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่ดีขึ้นได้ในอนาคต (สุรสา จันทนา และปรารณา กุศลโกลม, 2565, น. 157)

4. บทสรุป

ผลการศึกษาบทความวิจัยอย่างเป็นระบบเกี่ยวกับกิจกรรมศิลปะแบบเรียนรู้ร่วมกัน สำหรับเด็กปฐมวัยและผู้ปกครองครั้งนี้ ได้คัดสรรบทความวิจัยตามเกณฑ์ที่กำหนด จากงานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศ ตามเกณฑ์การคัดเข้าและคัดออก พบว่าได้บทความจำนวน 15 เรื่อง ประกอบด้วยผลงานวิจัยในประเทศ จำนวน 9 เรื่อง และงานวิจัยต่างประเทศ จำนวน 6 เรื่อง ซึ่งสามารถตอบคำถามวิจัยได้ดังนี้

4.1 การเรียนรู้ร่วมกันระหว่างเด็กปฐมวัยกับผู้ปกครองมีความสำคัญอย่างไร การที่ผู้ปกครองเข้ามามีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมหรือเรียนรู้ร่วมกับเด็กปฐมวัยนั้นเป็นการสนับสนุนให้เกิดประโยชน์หลายประการ เช่น ช่วยลดปัญหาพฤติกรรมทางอารมณ์ที่ไม่พึงประสงค์ของเด็ก ทั้งความก้าวร้าว การขาดความมั่นใจในตนเอง การไม่มีสมาธิ ขาดความอดทน และการควบคุมอารมณ์ นอกจากนี้ยังช่วยเสริมสร้างความสัมพันธ์ให้ทั้งสองฝ่ายได้มีปฏิสัมพันธ์กันมากยิ่งขึ้น เกิดความอบอุ่นและความใกล้ชิดเพิ่มมากขึ้น จนก่อให้เกิดความสุขและเสริมสร้างระดับพัฒนาการทางด้านอารมณ์ สติปัญญา และการใช้ภาษาที่สูงขึ้น หากเป็นกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับศิลปะจะมีประโยชน์ทางด้านจิตใจ ทำให้ครอบครัวได้มีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสามารถช่วยส่งเสริมสุขภาพของเด็ก รวมทั้งส่งเสริมจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ให้กับเด็ก อีกทั้งยังมีส่วนช่วยในการเพิ่มทักษะความเข้าใจต่อผู้อื่น ตลอดจนส่งเสริมพัฒนาการทางสังคมให้กับเด็กปฐมวัยได้เป็นอย่างดีอีกด้วย

4.2 กิจกรรมศิลปะที่ดีควรส่งเสริมทักษะใดให้กับเด็กปฐมวัยบ้าง กิจกรรมศิลปะที่ดีควรส่งเสริมให้กับเด็กปฐมวัยนั้นมีอยู่หลายประการด้วยกัน ประการแรกคือ การสร้างจิตสำนึกในการอนุรักษ์ธรรมชาติ ด้วยการเปิดโอกาสให้เด็กได้เรียนรู้เกี่ยวกับความหลากหลายของธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมผ่านการสัมผัสวัสดุที่ใช้ทำงานศิลปะจากธรรมชาติ จนเกิดความเข้าใจธรรมชาติอย่างใกล้ชิด ทั้งยังเป็นการนำประสบการณ์ดังกล่าวมาผสมผสานกันกับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของเด็กได้อีกด้วย ประการที่สอง คือ พัฒนาการด้านการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก เนื่องจากการทำกิจกรรมศิลปะจะช่วยให้เด็กได้พัฒนากล้ามเนื้อมือและตาให้สัมพันธ์กัน และมีพื้นฐานของการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กที่แข็งแรง อันจะสามารถต่อยอดให้เด็กรู้จักการขีดเขียนและสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่ดีขึ้นได้ในอนาคต ประการที่สาม คือ การพัฒนาจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งจะช่วยส่งเสริมความมั่นใจให้กับเด็กได้ เนื่องจากเป็นทักษะที่ใช้ในการแก้ไขปัญหาด้วยตนเองและสามารถช่วยเหลือผู้อื่นในสังคมได้ นอกจากนี้กิจกรรมศิลปะที่ดียังควรส่งเสริมให้เด็กปฐมวัยมีพัฒนาการด้านภาษา และทักษะการรู้หนังสือ ซึ่งเป็นสิ่งที่ต้องอาศัยการมีส่วนร่วมของผู้ปกครองในการสื่อสารและมีปฏิสัมพันธ์กับเด็กอย่างต่อเนื่อง รวมถึงส่งเสริมให้เด็กมีความสุข ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการพัฒนาด้านอารมณ์ที่มีความเชื่อมโยงกับทักษะของการปรับตัวตามสังคมที่พัฒนามาจากการทำงานและการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างบุคคล เพื่อให้เด็กเติบโตไปเป็นผู้ใหญ่ที่สามารถใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข ดังนั้น การทำกิจกรรมศิลปะจึงเป็นกิจกรรมหนึ่งที่ควรค่ากับการใช้เวลาาร่วมกันเพื่อส่งเสริมสุขภาพในเด็กปฐมวัยได้เป็นอย่างดี

ผลการทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบในการศึกษากิจกรรมศิลปะแบบเรียนรู้ร่วมกัน สำหรับเด็กปฐมวัยและผู้ปกครองในครั้งนี้พบว่า ส่วนใหญ่เป็นกิจกรรมที่ให้เด็กปฐมวัยทำคนเดียวหรือเรียนรู้ร่วมกันกับเพื่อนที่อยู่ในวัยเดียวกัน สำหรับงานวิจัยที่ส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างเด็กและผู้ปกครอง ช่วงปี ค.ศ. 2014-2023 นั้นยังมีจำนวนน้อย ดังนั้นจึงควรมีการศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับบทบาทที่สำคัญของผู้ปกครองต่อการส่งเสริมพัฒนาการของเด็กปฐมวัยผ่านการทำกิจกรรมร่วมกันเพิ่มมากขึ้น และด้านการศึกษาโดยใช้วิธีทบทวนวรรณกรรมควรมีการขยายขอบเขตของการสืบค้นด้วยการเพิ่มจำนวนฐานข้อมูลต่างประเทศ และอาจเพิ่มคำจำกัดความเชิงลึกให้ครอบคลุมประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างวัยมากยิ่งขึ้น รวมถึงศึกษาแหล่งความรู้อื่นด้วย เช่น เอกสารหรือตำราที่เกี่ยวข้อง เพื่อประโยชน์สำหรับการค้นคว้าข้อมูลในเชิงลึกต่อไป นอกจากนี้ยังพบว่าการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างเด็กปฐมวัยกับผู้ปกครองมีความสำคัญต่อการส่งเสริมพัฒนาการของเด็กปฐมวัยเป็นอย่างมาก ทั้งทางด้านร่างกาย ปัญญา และจิตใจ ดังนั้นหนทางหนึ่งในการแก้ปัญหาสำหรับผู้ปกครองในช่วงการแพร่ระบาดของไวรัสโควิด-19 คือ การใช้โปรแกรมออนไลน์เกี่ยวกับกิจกรรมและเพิ่มการสื่อสารที่ดีกับบุตรหลาน (Duran & Ömeroğlu, 2022, pp. 22-23) ทั้งนี้การทำกิจกรรมศิลปะเป็นสิ่งหนึ่งที่จะช่วยให้เด็กได้ระบายอารมณ์ความรู้สึก และฝึกประสาทสัมผัสในด้านต่าง ๆ ร่วมกับผู้ปกครองได้มากขึ้น เนื่องจากศิลปะเครื่องมือที่ช่วยฝึกประสาทสัมผัสในด้านต่าง ๆ และเป็นกิจกรรมที่สื่อสารระหว่างกันได้โดยไม่ต้องเน้นการใช้คำพูด เพราะเด็กเล็กจะยังไม่สามารถสื่อสารด้วยการพูดได้ดี นอกจากนี้ ผู้ปกครองยังได้เรียนรู้อารมณ์ ความคิด ความรู้สึก และความสามารถด้านการใช้ประสาทสัมผัสด้านต่าง ๆ ของเด็กได้ง่ายและชัดเจนขึ้นด้วย ซึ่งสิ่งเหล่านี้สามารถช่วยบรรเทาปัญหาพฤติกรรมการเข้าสังคม และการปรับตัวในโรงเรียน จากการต้องอยู่บ้านในช่วงการแพร่ระบาดของไวรัสโควิด-19 ได้ จึงควรมีการส่งเสริมความสัมพันธ์ในครอบครัว ความต้องการของผู้ปกครอง พัฒนาการทางด้านศิลปะ และความต้องการในการเล่นไปใช้เป็นแนวทางในการออกแบบกิจกรรมเพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างเด็กปฐมวัยและผู้ปกครองต่อไป การสร้างชุดกิจกรรมศิลปะเพื่อให้เด็กปฐมวัยได้เรียนรู้ร่วมกับผู้ปกครองจึงมีความสำคัญต่อการส่งเสริมพัฒนาการของเด็ก แนวทางหนึ่งในการออกแบบชุดกิจกรรมศิลปะเพื่อตอบสนองและเสริมสร้างพัฒนาการและความสัมพันธ์ดังกล่าว คือ การจัดทำชุดกิจกรรมศิลปะในรูปแบบของการจัดส่งถึงบ้าน เพื่อลดความเสี่ยงจากการพบปะในสถานการณ์ที่มีความเสี่ยงต่าง ๆ เช่น โควิด-19 รวมทั้งเพื่อเพิ่มความตื่นตัวและช่วยกระตุ้นให้เด็กปฐมวัยมีความสนใจที่จะทำกิจกรรมศิลปะ โดยใช้หลักการการเรียนรู้แบบร่วมมือระหว่างเด็กปฐมวัยและผู้ปกครอง ซึ่งจะส่งผลดีต่อการเรียนรู้ รวมทั้งใช้ศิลปะแทนการใช้ภาษาเพื่อให้เด็กสื่อสารเกี่ยวกับความรู้สึกนึกคิดของตนเอง มีการออกแบบกิจกรรมศิลปะในรูปแบบของการเล่นตามหัวข้อเรื่อง โดยสอดแทรกการพูดคุยและการถามคำถามในการทำกิจกรรมแต่ละครั้ง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และเสริมสร้างความสัมพันธ์อันดีในครอบครัวผ่านการสื่อสารและการทำกิจกรรมร่วมกัน

6. รายการอ้างอิง

- กนกวรรณ แก่นนาคำ และปิยะนันท์ หิรัณย์โชทร. (2559). การพัฒนาชุดกิจกรรมการมีส่วนร่วมของผู้ปกครองสูงอายุเพื่อส่งเสริมความเข้าใจผู้อื่นในเด็กปฐมวัย. *วารสารพัฒนาการเรียนการสอน*, 10(2), 1-11.
- กุลยา ตันติผลาชีวะ. (2542). *การเลี้ยงดูเด็กก่อนวัยเรียน: 3-5 ขวบ*. กรุงเทพมหานคร: โชติสุขการพิมพ์.
- จักรพงศ์ สุวรรณรัมย์. (2553). อิทธิพลของปัจจัยที่มีผลต่อการนำเทคโนโลยีสารสนเทศไปใช้ในการสอนของครูผู้สอน. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา*, 20(3), 79-92.
- ชนิสรา ใจชัยภูมิ. (2558). *ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยและความพึงพอใจของผู้ปกครองที่เข้าร่วมกิจกรรมการเล่นทานประกอบการวาดภาพ*. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต.
- ชนิสรา ใจชัยภูมิ. (2560). การพัฒนาทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัยด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือของผู้ปกครอง โรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดน เขตจังหวัดเลย. *วารสารวิจัย มสส สาขามนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์*, 13(2), 185-206.
- ชิตกมล สังข์ทอง, อิสราภา ชื่นสุวรรณ, จุไรรัตน์ กีบ่าง และพนิดา ศิริอำพันธุ์กุล. (2561). สถานการณ์ปัญหาภาวะสุขภาพ พัฒนาการ และพื้นฐานอารมณ์ของเด็กปฐมวัย. ม.ป.ท.
- ณชนก หล่อสมบุรณ์ และอภิชาติ พลประเสริฐ. (2563). ศิลปะเพื่อจุดประกายการเรียนรู้ของเด็ก. *วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*, 24(1), 97-108.
- ธิดา พิทักษ์สินสุข. (2563, 25 พฤษภาคม). บทบาทพ่อแม่เมื่อลูกต้องเรียนที่บ้าน. สืบค้นเมื่อ 25 กรกฎาคม 2566 จาก <https://www.thaihealth.or.th/%E0%B8%9A%E0%B8%97%E0%B8%9A%E0%B8%B2%E0%B8%97%E0%B8%9E%E0%B9%88%E0%B8%AD%E0%B9%81%E0%B8%A1%E0%B9%88%E0%B9%80%E0%B8%A1%E0%B8%B7%E0%B9%88%E0%B8%AD%E0%B8%A5%E0%B8%B9%E0%B8%81%E0%B8%95%E0%B9%89%E0%B8%AD/2/>
- น้ำฝน ทาทอง. (2563). การจัดกิจกรรมศิลปะจากต้นไม้ตามแนวคิดไฮสโคปเพื่อพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย. *วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ*, 14(3), 49-60.
- ประวิษฐา แข่งขัน, ชนิสรา ใจชัยภูมิ และเสาวภา เครือวัง. (2558). *การมีส่วนร่วมของผู้ปกครองในการจัดกิจกรรมส่งเสริมพัฒนาการ กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัย*. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต.
- มนัสกร แยมเกตุ, ทรวงุฒิ เอกภูมิวงศา และสมชาย เซะวิเศษ. (2563). การออกแบบชุดของเล่นเสมือนจริงเพื่อส่งเสริมจินตนาการสำหรับเด็กปฐมวัย. *วารสารศิลปกรรมศาสตร์วิชาการ วิจัย และงานสร้างสรรค์*, 7(1), 34-45.

- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. (ม.ป.ป.). *แนวทางการส่งเสริมพัฒนาการเด็กวัย 3-6 ปี สำหรับพ่อแม่ ผู้ปกครอง*. ม.ป.ท.
- สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. (2564, 7 มิถุนายน). *การพัฒนาเด็กปฐมวัยกับการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19*. สืบค้นเมื่อ 30 มิถุนายน 2567 จาก <https://www.thaihealth.or.th/%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%9E%E0%B8%B1%E0%B8%92%E0%B8%99%E0%B8%B2%E0%B9%80%E0%B8%94%E0%B9%87%E0%B8%81%E0%B8%9B%E0%B8%90%E0%B8%A1%E0%B8%A7%E0%B8%B1%E0%B8%A2-%E0%B8%81%E0%B8%B1%E0%B8%9A%E0%B8%81/>
- สุภาภรณ์ ปั่นกล้า. (2558). ผลการใช้กิจกรรมศิลปะเชิงพหุปัญญาตามแนวคิดของโฮเวิร์ด การ์ดเนอร์ ที่ส่งเสริมความสุขและทักษะทางศิลปะในเด็กปฐมวัย. *วารสาร Veridian E-Journal Silpakorn University ฉบับมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ*, 8(2), 1513-1527.
- สุรสา จันทนา และปรารณา กุศลโกลม. (2565). การพัฒนาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยด้วยกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์. *วารสารพุทธสังคมวิทยาปริทรรศน์*, 7(3), 155-164.
- วีไล กระจับเงิน. (2561). การจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ด้วยการปั้นนูนต่ำเพื่อพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กสำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 1. *วารสารเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา*, 2(6), 171-180.
- วีระศักดิ์ ชลไชยะ. (2563, 25 พฤษภาคม). บทบาทพ่อแม่เมื่อลูกต้องเรียนที่บ้าน. สืบค้นเมื่อ 25 กรกฎาคม 2566 จาก <https://www.thaihealth.or.th/%E0%B8%9A%E0%B8%97%E0%B8%9A%E0%B8%B2%E0%B8%97%E0%B8%9E%E0%B9%88%E0%B8%AD%E0%B9%81%E0%B8%A1%E0%B9%88%E0%B9%80%E0%B8%A1%E0%B8%B7%E0%B9%88%E0%B8%AD%E0%B8%A5%E0%B8%B9%E0%B8%81%E0%B8%95%E0%B9%89%E0%B8%AD-2/>
- Armstrong, V. G., & Ross, J. (2021). Art boxes supporting parents and infants to share creative interactions at home: An art-based response to improve well-being during COVID-19 restrictions. *Public Health*, 193(2021), 109-112.
- Armstrong, V. G., & Ross, J. (2022). The experiences of parents and infants using a home-based art intervention aimed at improving wellbeing and connectedness in their relationship. *Frontiers in Psychology*, 13, 732562. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.732562>

- Artzt, A. F., & Newman, C. M. (1990). Implementing the standards: Cooperative learning. *Mathematics Teacher*, 83(6), 448-452.
- Brand, S. T., Marchand, J., Lilly, E., & Child, M. (2014). Home-school literacy bags for twenty-first century preschoolers. *Early Childhood Education Journal*, 42(3), 163-170.
- Choi, M., Tessler, H., & Kao, G. (2020). Arts and crafts as an educational strategy and coping mechanism for Republic of Korea and United States parents during the COVID-19 pandemic. *International Review of Education*, 66, 715-735. <https://doi.org/10.1007/s11159-020-09865-8>
- Duran, A., & Ömeroğlu, E. (2022). How parents spent time at home with their preschool-aged children during the COVID-19 pandemic of 2020. *Journal of Early Childhood Research*, 20(1), 13-26.
- Preira, J. (2017). *Indoor nature-based art activities: The themes students discuss while creating nature-based art* (Master's thesis). Prescott College, Arizona, United States. Retrieved May 5, 2023, from <https://www.proquest.com/docview/1906273362>
- Temiz, Z., & Semiz, G. K. (2018). Combining art activities and nature in pre-school education. *Journal of Early Childhood Studies*, 2(3), 556-570

BOOK REVIEW บทวิจารณ์หนังสือ

Krittarwit Kritmanorote^{1*} กฤตวิทย์ กฤตมโนรต^{1*}



Eiseman, L. (2017). *The complete color harmony: Pantone edition*. USA: Rockport.
(216 pages)

องค์ประกอบทาง “ศิลปะและออกแบบ” นั้นมีอยู่มากมาย เช่น รูปภาพ ตัวอักษร และสี จากประสบการณ์การของผู้เขียนมีความเห็นว่า สามสิ่งนี้มีความสำคัญจำเป็นมากในการออกแบบกราฟิก หรือการออกแบบสื่อสาร หากนักออกแบบกราฟิกมีความรู้ที่เข้าใจ ถ่องแท้ และลึกซึ้งในองค์ประกอบทั้งสาม อย่างนี้ จะสามารถเป็นนักออกแบบกราฟิกที่สามารถออกแบบสร้างสรรค์ผลงานอย่างมีเสน่ห์ทรงคุณค่าได้อย่างแน่นอน

¹ Faculty of Fine Arts, Srinakharinwirot University, Thailand

¹ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

สีนั้นมีมากมายหลายอยู่บนโลกหลายเฉดสี เรามักได้กลิ่นสีเป็นของขวัญตั้งแต่เด็ก ๆ เพราะสีสามารถแสดงออกถึงอารมณ์ได้อย่างอิสระ เราทุกคนจะมีสีประจำโรงเรียน สีทีมฟุตบอลที่ชอบ หรือแม้แต่สีรถของคุณพ่อที่เรานั่งตอนเด็ก เราจะจำและผูกพันกับสีเหล่านั้นมาก สีที่เราชอบก็จะเป็นสีของสิ่งของที่เรารัก สีของสิ่งของที่เราไม่ชอบเราก็มักจะไม่นิยมนั้นไปด้วย

การเลือกใช้สี และการจับคู่สีนั้นต้องใช้ประสบการณ์ รสนิยมของนักออกแบบเองเป็นอย่างสูง สีสามารถสื่อสารเชื่อมโยงถึง “ไอเดีย อารมณ์ และสไตล์” ในงานออกแบบกราฟิกได้เป็นอย่างมากที่ไม่สามารถละเลยได้ The Complete Color Harmony: Pantone Edition เป็นหนึ่งในหนังสือที่ผู้เขียนแนะนำให้ลูกศิษย์ได้มีติดไว้บนชั้นหนังสือเป็นเพื่อนในช่วงเวลาที่เรียน หรือจบออกไปทำงานแล้วก็ตาม อีกทั้งยังเหมาะกับนักวิจัยที่จะใช้เป็นข้อมูลพหุติภูมิในการอ้างอิง และสร้างแบบสอบถามสำหรับผู้เชี่ยวชาญ หรือกลุ่มเป้าหมายอีกด้วย

The Complete Color Harmony เขียนโดย ลีอาทริซ ไอส์แมน (Leatrice Eiseman) ผู้อำนวยการฝ่ายให้คำปรึกษาด้านสีของสถาบันแพนทอน (Pantone Color Institute) ผู้กำหนดสีแห่งปี (Color of the Year) ของแต่ละปี เช่น เฉดสีหลักแห่งปี ค.ศ. 2025 คือ สี PANTONE 17-1230 Mocha Mousse เป็นสีน้ำตาลคล้ายกาแฟ และช็อกโกแลต ให้อารมณ์ที่มีความปรองดอง อ่อนนุ่ม และสบาย ๆ

หนังสือเล่มนี้เริ่มต้นแนะนำเรื่องสีโดยกล่าวว่า สีเป็นสิ่งที่กระตุ้นการทำงานกับระบบประสาทต่าง ๆ ได้แก่ ประสาทการเห็น (sight) ประสาทการรู้กลิ่น (Smell) ประสาทการได้ยิน (Hearing) ประสาทการรับรู้รส (Taste) และประสาทการสัมผัส (Touch) ศิลปิน วาซิลี ค้านดินสกี (Wassily Kandinsky) ได้ยินเสียงเครื่องดนตรีในขณะที่เขาวาดรูป เขาได้ยินเสียงของสี เช่น สีเหลืองสดใสคือเสียงต่ำ สีน้ำเงินเข้มคือเสียงสูง สิ่งนี้เรียกว่า ซินเนสทีเซีย (Synesthesia) หรือการรับรู้ข้ามช่องสัมผัส

สียังเป็นสิ่งหลักที่บ่งบอกอัตลักษณ์ของเผ่าพันธุ์ แบ่งอาณาเขต และพื้นที่ส่วนตัว อีกทั้งช่วยให้ภาพลักษณ์ของตนเองชัดเจนขึ้น นักวิทยาศาสตร์ประเมินไว้ในด้านสรีรศาสตร์และจิตวิทยา สีและชุดสีสามารถบ่งบอกความหมายและสร้างอารมณ์ที่เชื่อมโยงกับจิตใฝ่มนุษย์ได้ โยฮันน์ วอลฟ์กัง ฟอ เกอเทอ (Johann Wolfgang von Goethe) ได้เขียนตำราทฤษฎีสี (Theory of Colors) กล่าวว่า สีเขียว คือสีที่แสดงถึงความประทับใจ กตัญญู ส่วนสีแดงอมเหลือง แสดงถึงความคล่องแคล่วที่มีพลังงานมากที่สุด ความร่าเริง และแข็งแรง จากตำราแสดงให้เห็นว่า สีเขียวเป็นสีที่ให้ความรู้สึกพักผ่อน เยียบสงบ สบายใจอย่างแน่นอน และสีแดงก็เป็นสัญลักษณ์ของพลังงานที่มากมาย โจเซฟ อัลเบอร์ส (Josef Albers) กล่าวว่า การใช้สีที่ดีก็เปรียบเสมือนกับการปรุงอาหารให้อร่อย ซึ่งทั้งสองสิ่งนี้ต้องชิมบ่อย ๆ

หนังสือเล่มนี้ได้ออกแบบภาพประกอบวงล้อสีที่เข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน ได้พูดถึงสีโทนอุ่นที่ให้ความกระฉับกระเฉง มีพลังงาน และสามารถเรียกความสนใจได้ดี สีโทนเย็นที่รู้สึกสงบ ถอยห่าง และอยู่ในการควบคุมสีขั้นที่หนึ่ง ขั้นที่สอง และขั้นที่สามตามลำดับ

สีเป็นปัจจัยสำคัญในการออกแบบตราสัญลักษณ์ สามารถจดจำได้ง่ายกว่าคำพูดและรูปร่าง มีบทบาทสำคัญทำให้ลูกค้าเกิดความประทับใจในตัวแบรนด์หรือที่เรียกว่า “Color Ownership” เพราะสีเป็นสินทรัพย์ที่มีค่ามหาศาลเพิ่มความตระหนักได้ประมาณ 80% พันธกิจ วิสัยทัศน์ เจตจำนง และอัตลักษณ์ของแบรนด์สามารถแสดงออกได้ด้วยสี

การใช้สีเดียวหรือชุดสีนั้นจะเชื่อมโยงไปถึงแบรนด์ สินค้า และการบริการที่จะเพิ่มความคุ้นเคยและความทรงจำของแบรนด์ได้ สีในตราสัญลักษณ์ เครื่องหมาย และสัญลักษณ์ที่ใช้แสดงความหมายต่าง ๆ จะสื่อสารกับเราทันทีและสมองจะประมวลผลเป็นภาพขึ้นมา เพราะสีเป็นส่วนสำคัญอย่างยิ่งที่สร้างบุคลิกภาพของแบรนด์

สี คือ องค์ประกอบทางการออกแบบที่สามารถบ่งบอกอัตลักษณ์ของเผ่าพันธุ์ อาณาเขต และพื้นที่ส่วนตัว เช่น แผนที่รถไฟใต้ดินในกรุงลอนดอนที่ออกแบบโดย เฮนรี เบ็ค (Henry Beck) สีเป็นตัวกระตุ้นการทำงานไปพร้อมกับระบบประสาทต่าง ๆ อันได้แก่ ประสาทการเห็น ประสาทการรู้กลิ่น ประสาทการได้ยิน ประสาทการรับรู้รส และประสาทการสัมผัส สีจะเชื่อมโยงความหมายไปถึงอัตลักษณ์ของตราสัญลักษณ์ สินค้า และการบริการ โดยทำหน้าที่เพิ่มความคุ้นเคย และความทรงจำ

The Complete Color Harmony: Pantone Edition หนังสือเล่มนี้เป็นคัมภีร์เล่มหนึ่งของแพนโทนเลยทีเดียว และหนังสืออีกเล่มของแพนโทน คือ Pantone The 20th Century in Color เขียนโดย Leatrice Eiseman และ Keith Recker ที่ได้แบ่งสีตามยุคต่าง ๆ เริ่มตั้งแต่ 1900s จนถึง 1990s หากเราต้องการออกแบบงานที่มีความระลึกอดีต (nostalgia) ก็สามารถหยิบใช้ชุดสีตามยุคนั้น ๆ ได้เลย เพราะในประวัติศาสตร์ก็มีสีที่มีความหมายแฝงอยู่ มีหนังสืออีก 2 เล่มที่ผู้เขียนคิดว่าเป็นคลังความรู้ที่ดีเช่นกัน ได้แก่ (1) Color Studies เขียนโดย Edith Anderson Feisner และ Ron Reed สำนักพิมพ์ Bloomsbury พิมพ์ครั้งที่ 3 ในปี ค.ศ. 2014 (2) Understanding Color: An Introduction For Designers เขียนโดย Linda Holtzschue สำนักพิมพ์ John Wiley & Sons พิมพ์ครั้งที่ 4 ปี ค.ศ. 2011 นอกจากนั้น นักทฤษฎีสีก็เป็นแหล่งข้อมูลในการศึกษาเรียนรู้เรื่องสีได้โดยตรง นักทฤษฎีสี (color theorists) ที่ผู้เขียนแนะนำว่าควรศึกษา มีดังนี้ Leonardo Da Vinci, Sir Issac Newton, Moses Harris, Johann Wolfgang Von Goethe, Philipp Otto Runge, J.C. Maxwell, Ogden Rood, Ewald Hering, Albert Munsell, Johannes Itten, Alfred Hickethier และ Josef Albers การเลือกใช้สีหรือชุดสีนั้นเป็นเพียงแนวทาง (Guideline) ในการสร้างสรรค์งานออกแบบเท่านั้น ไม่ได้เป็นกฎ (Rule) ผู้เขียนขอให้ทุกคนเชื่อในสัญชาตญาณ นักออกแบบของตนเอง มีความสุข และสนุกกับการเลือกใช้สีในงานออกแบบ

องค์ประกอบทางศิลปะและการออกแบบสีเป็น “แรก” ที่ทำให้คนจดจำได้ และเป็นสิ่ง “สุดท้าย” ที่คนจะลืม แล้วสีโปรดของคุณ คือสีอะไร



FACULTY OF FINE ARTS
SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY



คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

กองจัดการวารสารศิลปกรรมศาสตร์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
เลขที่ 114 สุขุมวิท 23 เขตวัฒนา กรุงเทพมหานคร 10110



0 2260 0123 ต่อ 103



fofajournal@gmail.com



<http://fofa.swu.ac.th/>